

# SEGA <sup>TM</sup>

**Mag**

**11/98**

60. Ausgabe  
November '98

## MONACO GRAND PRIX

Ubi Soft dreht auf: Rennaction für Dreamcast

## BLUE STINGER

Grandios: Neues von Climax

## DREAMCAST AKTUELL

Aktuelle Infos aus Japan

# SONIC ADVENTURE

Riesiger 3 Seiten-Bericht: Das Dreamcast-Meisterwerk



### DEEP FEAR

Das letzte PAL-Saturn-Spiel  
im 2 Seiten-Test



### MARVEL SUPER HEROES

vs STREET FIGHTER  
Capcoms neuer  
Beat 'em Up-Streich

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!)

**dynatax**  
44135 Dortmund  
Im Brückcenter

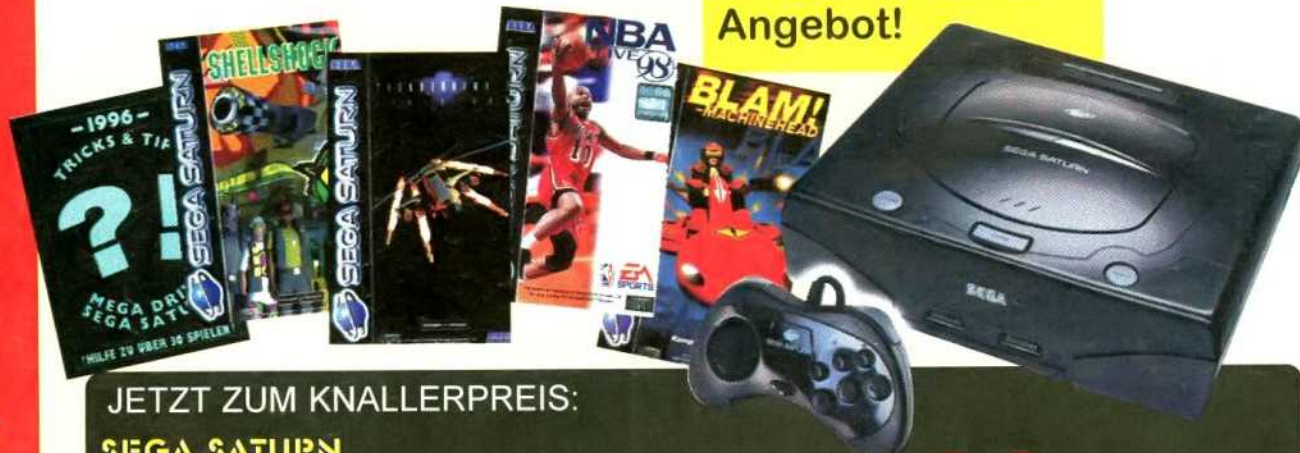
Zusätzliche Bestell-  
Hotline: 0931 / 35 45 20

# Theo Kranz Ver

**BEI SEGA ARTIKELN  
RATENZAHLUNG MÖGLICH**

**FRAGEN SIE NACH UNSEREN FINANZIERUNGSANGEBOTEN**

Ein galaktisches  
Angebot!



JETZT ZUM KNALLERPREIS:

SEGA SATURN  
**MEGA ACTION SET 333,-**

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

## Sega Saturn

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



DEEP FEAR 89,95

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 WHEEL ..... 139,95  
(MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)  
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  
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ..... 49,95  
ATHLETE KINGS ..... 79,95  
ATLANTIS - 2 CD ..... 89,95  
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) ..... 69,95  
BURNING RANGERS ..... 89,95  
COURIER CRISIS ..... 79,95  
CROC ..... 39,95  
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP ..... 59,95  
DEEP FEAR ..... 89,95  
ENEMY ZERO - 4 CD'S ..... 99,95  
FIFA '98 ..... 89,95



SHINING FORCE 3 89,95

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

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

IHNEN. BEIM  
VERSENDEN  
VON DREI  
LIEFERBAREN  
ARTIKELN  
GLEICHZEITIG  
SOGAR  
PORTOFREI.\*

**Theo  
KRANZ  
VERSAND**

## Top-Spiele Fast geschenkt

Unser spezielles Monatsangebot für Sie:

Folgende Saturn-Spiele für nur

DM 14,95



CRIMEWAVE  
VOLL VERBLEIBT

DM 19,95



SEGA MAGAZIN 1/96: 93%

THUNDERHAWK 2

DM 24,95



Die Nr. 1 bei 3D-Vehikel-Action  
SEGA MAGAZIN 6/96: 87%

SHELLSHOCK

DM 29,95



HEXEN



SEGA MAGAZIN 4/96: 76%

TOSHINDEN  
REMIX



SEGA MAGAZIN 10/96: 81%  
Adventure - komplett deutsch

BLAZING  
DRAGONS



SEGA MAGAZIN 11/96: 86%

BLAM!  
MACHINEHEAD



SEGA MAGAZIN 12/96: 76%

MR. BONES



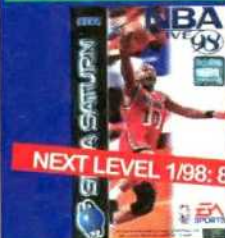
MEGA FUN 9/95: 84%

PARODIUS DELUXE



SEGA MAGAZIN 8/96: 78%

STARFIGHTER 3000



NEXT LEVEL 1/98: 85%

NBA LIVE '98



MAXIMUM  
FORCE



SEGA MAGAZIN 1/97: 72%

KRAZY IVAN



SEGA MAGAZIN 8/96: 78%

VIRTUAL GOLF



SEGA MAGAZIN 9/97: 86%

NHL  
POWERPLAY



SCORCHER

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

# 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



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

DER SEGA-SPEZIALIST

Händleranfragen erwünscht  
Fax: 0931/571602

## NEUHEITEN ZU SCHNÄPPCHEN PREISEN



NHL '98 39,95



NASCAR '98 39,95



CROC 39,95



BURNING RANGERS 89,95

### NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL  
LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE  
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT  
PORTOFREI! BESTELL-  
ANNAHME BIS 20.00 UHR.

magazin

magazin

magazin

magazin

magazin

magazin

magazin

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.



RIVEN - MYST 2  
(4 CD's) 89,95

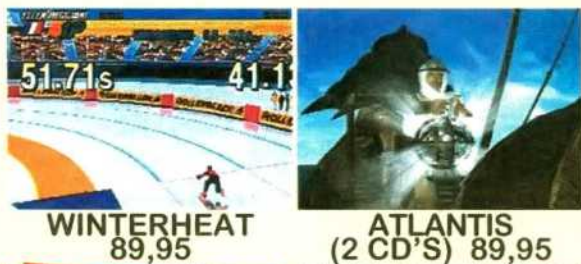
WORLD LEAGUE  
SOCCER '98 89,95



SEGA TOURING  
CAR 89,95

HOUSE OF DEAD  
89,95

FIGHTERS MEGAMIX	69,95
HOUSE OF DEAD	89,95
HOUSE OF DEAD (MIT GUN)	119,95
MANX TT SUPER BIKE	69,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
MAXIMUM FORCE	29,95
NASCAR '98	39,95
NBA ACTION '98	79,95
NHL '98	39,95
NHL ALL STAR HOCKEY '98	79,95
PANDEMONIUM	84,95
PANZER DRAGON SAGA - 4CD	89,95
RAMPAGE WORLD TOUR	39,95
RIVEN - MYST 2 (4 CD's)	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINIG FORCE 3	89,95
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	79,95
SONIC JAM	89,95
SONIC R (SONIC T.T.)	99,95
STEEP SLOPE SLIDERS	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
TETRIS PLUS	79,95
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,95
WINTERHEAT	89,95
WIPEOUT 2097	59,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95
Z	59,95



WINTERHEAT  
89,95

ATLANTIS  
(2 CD'S) 89,95



STREETFIGHTER  
COLLECTION 84,95

"Z" 59,95

## Space Beamer

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



Dreamcast™

**Dreamcast kommt!**

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



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

### Import

UNIVERSAL ADAPTER	29,95
BATTLE GAREGGA (jap.)	129,95
CASTLEVANIA X (jap.)	119,95
DEAD OR ALIVE (jap.)	129,95
DRAGON FORCE 2 (jap.)	129,95
GT 24 (jap.)	129,95
GUN GRIFFON 2 (jap.)	139,95
MAGIC KNIGHT RAYEARTH (u.s.)	149,95
PHANTASY STAR COLLECTION(jap)	109,95
RADIANT SILVERGUN (jap.)	129,95
THUNDERFORCE 5 (jap.)	139,95

## Top-Spiele zu Knallerpreisen

Nur solange der Vorrat reicht

### SEGA SATURN

3 DIRTY DWARVES	39,95
DARIUS 2	19,95
FIGHTING VIPERS	39,95
KING OF FIGHTER'S 95	49,95
MASS DESTRUCTION	39,95
NIGHTS	39,95
NIGHTS + 3D ANALOG PAD	79,95
REVOLUTION X	9,95
SEGA AGES COMPILAT.	69,95
SEGA RALLY	69,95
VIRTUA FIGHTER 2	39,95
VIRTUA FIGHTER KIDS	39,95

SEGA MAGAZIN 2/97: 82%

MASS DESTRUCTION  
39,95

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

SEGA MAGAZIN 1/98: 80%

SEGA MAGAZIN 1/98: 80%

SEGA MAGAZIN 1/98: 80%

SEGA MAGAZIN 1/98: 80%

SEGA MAGAZIN 1/98: 80%

SEGA MAGAZIN 1/98: 80%

SEGA RALLY  
69,95

SEGA RALLY  
69,95

SEGA RALLY  
69,95

SEGA RALLY  
69,95

SEGA RALLY  
69,95

SEGA RALLY  
69,95

SEGA RALLY  
69,95

SEGA MAGAZIN 2/96: 95%  
Die Nr.1 der Rennspiele

SEGA MAGAZIN 2/96: 95%  
Die Nr.1 der Rennspiele

SEGA MAGAZIN 2/96: 95%  
Die Nr.1 der Rennspiele

SEGA MAGAZIN 2/96: 95%  
Die Nr.1 der Rennspiele

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. UPS: 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHICKS) 4,- DM.  
PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHENUNGSSTERMINE OHNE GEWÄHR.  
\*GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT.

0931/3545222 oder 0180/5211844

# 10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

# 180 km/h

beschleunigen,

um am Ende als die

# Nr. 1

in's Ziel zu fahren.

## FORMULA **Karting**



PC  
CD  
ROM



AUCH FÜR  
SEGA  
SATURN

SEGA™ PC

<http://www.sega-europe.com>



### TIME TO SAY GOODBYE!

Nach gerade einmal drei Jahren ist die Saturn-Ära endgültig vorbei. Das Action-Adventure Deep Fear stand nämlich als letzter PAL-Titel auf dem Prüfstand der Redaktion und schnitt mit einer Gesamtwertung von 92% außerordentlich gut ab. Daß wir künftig zum Thema Saturn nur noch Import-Tests bringen werden, sollte allerdings zu verschmerzen sein, denn bereits in dieser Ausgabe kümmern wir uns intensiver denn je um die Dreamcast-Konsole, die in Japan nun wohl

erst am 27.11.98 erscheinen wird. Ausführliche Berichte zu den Dreamcast-Geschehnissen in Japan und London und Previews zu Monaco Grand Prix Racing Simulation, Blue Stinger und nicht zuletzt Sonic Adventure sollten aber jeden echten Sega-Fan über den Abschied vom Saturn hinwegtrösten. Die Konzentration unserer aufgestockten Redaktion gilt von nun an eindeutig dem Dreamcast, wobei das Ziel klar ist: Wir wollen im Sega Magazin die aktuellsten, umfangreichsten und kompetentsten Dreamcast-Infos überhaupt haben und sind gerade dabei, das Konzept des Magazins dementsprechend anzupassen.

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch, Chefredakteur

### SPECIAL

Dreamcast ..... 6

### CHARTS

Die Hits der Leser ..... 9

### RUBRIKEN

Impressum ..... 30

Vorschau ..... 30

### MAILBOX

Fragen & Antworten ..... 28

### TIPS & TRICKS

Lemmings 3D ..... 21

NHL All Star Hockey ..... 20

Pandemonium ..... 21

The House Of The Dead ..... 20

### KOMPLETTLÖSUNG

Shining Force 3 ..... 22

### PREVIEWS

Blue Stinger ..... 12

Marvel Super Heroes vs Streetfighter ..... 17

Monaco Grand Prix ..... 10

Sonic Adventure ..... 14

### TEST: SATURN

Deep Fear ..... 18

### Dreamcast



6

Aktuelle Dreamcast-Infos auf drei Seiten

### Monaco Grand Prix



10

Die Rennsensation von Ubi Soft!

### Blue Stinger



12

Das Action-Adventure enthüllt

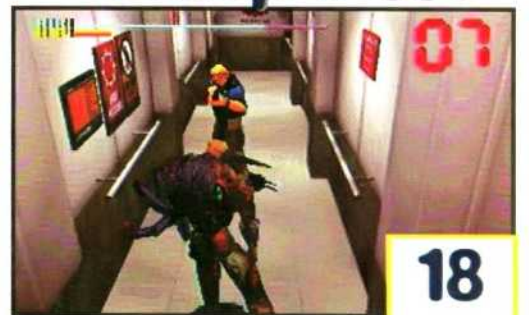
### Sonic Adventure



14

Der Dreamcast-Hit auf 3 Seiten!

### Deep Fear



18

Der letzte PAL-Test für Saturn

# ARCADE-SCHUB FÜR DREAMCAST!

Endlich kommt wieder Schwung in die Sega-Welt. Durften wir Anfang September auf der ECTS der Dreamcast-Europa-Premiere beiwohnen, so folgten in den Wochen darauf hochkarätige Spieleankündigungen, die auf einen Traumstart der neuen Konsole hoffen lassen. Wir fassen für euch zusammen, was sich in Sachen Dreamcast in den letzten Wochen alles getan hat!

**K**eine Frage: Die ECTS ist Europas wichtigste Messe für Computer- und Videospiele, und so war es auch eine Selbstverständlichkeit, daß Sega die Gelegenheit nutzte, um die Dreamcast-Konsole erstmals in Europa zu präsentieren. Sega hatte zwar keinen eigenen Stand auf der Messe, enthüllte aber im nahegelegenen Hilton-Hotel die Dreamcast-Details. Es überraschte uns nicht, daß sich dort Branchen-Größen wie Brett



Andreas von Gliszczynski, General Manager von Sega Deutschland, stellte der deutschen Presse die Dreamcast-Konsole vor.



Hans Ippisch konnte gerade noch daran gehindert werden, die schicke Konsole unter dem Vorwand eingehender Recherchen einfach mitgehen zu lassen.

Sperry von Westwood, Peter Molyneux von Lionhead, Dave Jones von DMA oder Jez San von Argonaut die Klinke in die Hand gaben. In der speziellen Presse-Vor-

führung wurde nicht nur die Hardware gezeigt, sondern man hatte auch die Gelegenheit, erstmals Live-Bilder von Sonic Adventure zu sehen. Händler und Ent-

Bei dem auf der ECTS gezeigten Modell handelte es sich um keinen Dreamcast-Prototypen, sondern um ein funktionstüchtiges Gerät, dessen Controller exzellent in der Hand liegen.



wickler erhielten sogar noch die Möglichkeit, Videos mit Entwicklungsversionen von vielen weiteren Titeln zu sehen, die man größtenteils schon aus der Spielhalle kennt...

## Die Automatenumsetzungen kommen!

Wie bei Sega mittlerweile gewohnt, sind viele wichtige Titel für den Heimmarkt Umsetzungen von erfolgreichen Automaten spielen. Die beiden wohl wichtigsten Titel momentan wurden nun endlich offiziell angekündigt: *Sega Rally 2* und *Virtua Fighter 3 Team Battle*. Beide Titel sollen noch 1998 erscheinen, und vielerorts wird davon ausgegangen, daß es sich dabei um zwei der Launchtitel handelt. Leider hat Sega noch keine Screenshots der Dreamcast-Versionen veröffentlicht, doch diese sollen in Kürze folgen. Über Extra-Features für die Heimversion von VF3tb hält sich Sega bisher bedeckt und kündigt lediglich eine 1:1-Umsetzung des Arcade-Krachers an, so daß erstmal Abwarten angesagt ist. Für die *Sega Rally 2*-Umsetzung werden allerdings direkt neben einigen wenig überraschenden neuen Spielmöglichkeiten (Time Attack, Car Setup, Record, Replay) gleich satte 10 Strecken versprochen, was 6 mehr als in der Arcade-Fassung wären. Unbestätigte Gerüchte be-

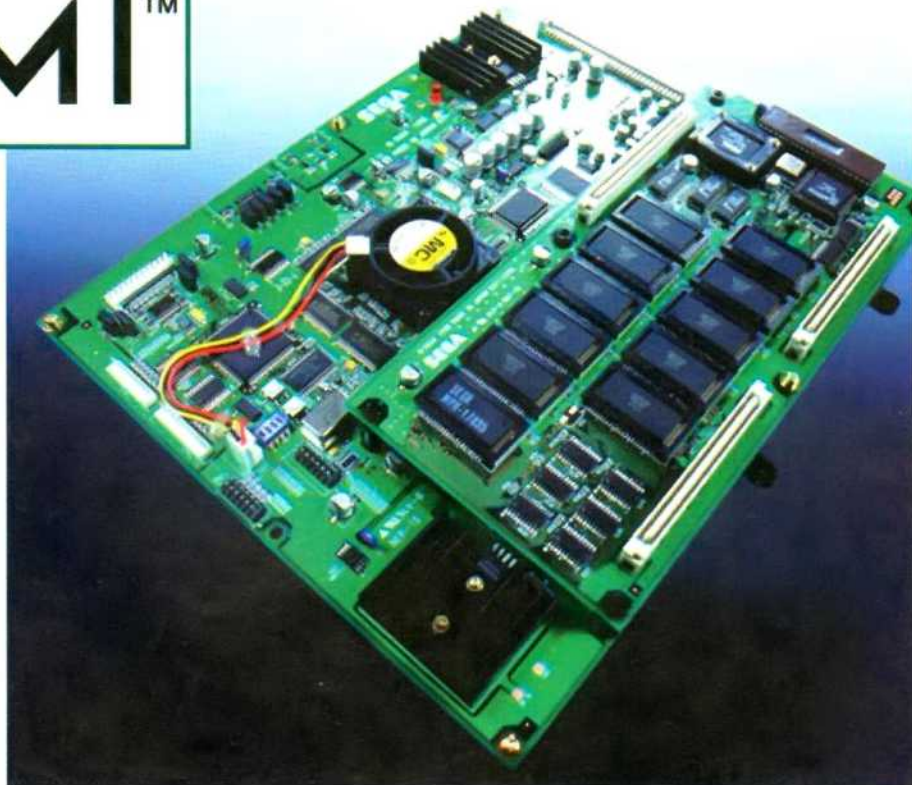
# NAOMI™

**Das Naomi-Board ist prinzipiell ein Dreamcast mit mehr Speicher.**

sagen weiterhin, daß die Strecken des Vorgängers ebenfalls enthalten sein sollen. Außerdem soll es über 10 Autos zur Wahl geben, was ebenfalls eine Steigerung gegenüber den sechs (+2 versteckte) der Arcade-Fassung wäre. Von einem Splitscreen-Modus darf man ebenfalls ausgehen. Wir hoffen, bis zur nächsten Ausgabe erste Screenshots dieser kommenden Hits liefern zu können.

## Neues von der Jamma-Messe!

Auf der japanischen Arcade-Fachmesse JAMMA stellte Sega erstmals das neue Naomi-Arcadeboard vor. Besonders interessant ist die Tatsache, daß es sich dabei bis auf den verdoppelten Haupt- und Texturen-Speicher lediglich um die Dreamcast-Hardware handelt, was schnelle Umsetzungen für die Heimkonsole ermöglicht. Die Naomi-Spiele bieten sogar Anschlüsse für das Visual Memory System des Dreamcast, um Daten zwischen den Spielhallenversionen und Dreamcast-Fassungen auszutauschen. Angeblich entwickeln jetzt schon 20 Hersteller für Segas neues Board, deren erste Projekte wir hier vorstellen.



Der Nachfolger von Segas erfolgreicher Zombie-Ballei *House Of The Dead* läuft auf dem neuen Naomi-Board und ist optisch dem Model 2-Vorgänger deutlich überlegen. Erstaunlich ist die Tatsache, daß dieses Sequel bereits im November in die japanischen Spielhallen kommen wird – Segas Arcade-Teams scheinen sich tatsächlich schon sehr früh auf die neue Hardware einzustellen, was den kommenden Dreamcast-Umsetzungen sicherlich gut tun wird.

Das zweite Naomi-Spiel von Sega war *Blood Bullet*. Der Untertitel "House Of The Dead Gaiden" deutet es bereits an: Auch hier geht es Zombies an den Kragen. Allerdings ist *Blood Bullet* spielerisch eher an Klassiker wie *Final Fight* und *Streets Of Rage* angelehnt und verspricht



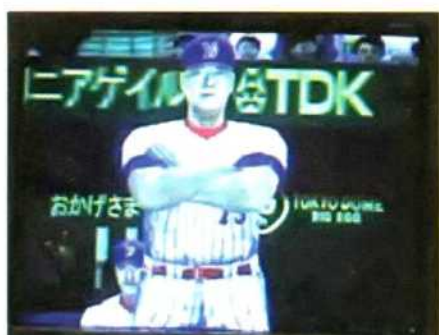
**Die Naomi-Gehäuse bieten sogar Anschlüsse für das VMS des Dreamcast.**

ein interessantes Beat 'em Up mit zahlreichen Waffen zu werden. Ein Release-Termin wurde noch nicht bekanntgegeben.

Der letzte von Sega gezeigte Naomi-Titel, *Dynamite Baseball '98*, dürfte hierzulande auf wenig Interesse stoßen, doch in Japan (und natürlich auch in



*House Of The Dead 2* läuft auf Naomi-Hardware.



*Dynamite Baseball '98* war Segas dritter Naomi-Titel.



*Blood Bullet* erinnert an die Streets Of Rage-Serie.

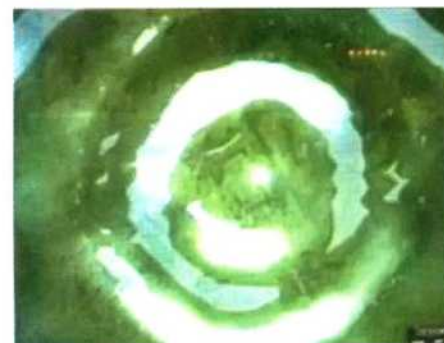


*Powerstone* ist Capcoms erstes Spiel für Naomi.

den USA) ist diese Sportart sehr populär. Zum Gameplay liegen noch keinerlei Informationen vor, auch ein Release-Termin steht noch nicht fest.

### Unterstützung durch Capcom!

Erfreulicherweise gehört Capcom zu den ersten Entwicklern für Segas Naomi-Board, und der erste Titel ist – wie könnte es anders sein – ein Prügelspiel. Allerdings ist Power Stone nicht, wie man befürchten könnte, eine weitere 2D-Episode der Street Fighter-Saga, sondern ein 3D-Prügler mit frei begehbaren Arenen, der sich leicht an Squaresofts Ehrgeiz anlehnt. Auch hierzu gibt es momentan noch keinen Release-Termin.



Diese Naomi-Demos wurden auf der Jamma-Messe gezeigt.



Die Grafik von Dead Or Alive 2 braucht sich vor VF3 nicht zu verstecken.

Mit Abstand der optisch schönste Naomi-Titel ist derzeit Dead Or Alive 2, denn Tecmos neuester Streich bietet Grafiken, die sich vor denen eines Virtua Fighter 3 nicht zu verstecken brauchen, was eine 1:1-Umsetzung des Arcade-Hammers definitiv möglich erscheinen läßt. Das Danger-Zone-System von DoA ist auch bei DoA2 wieder fester Bestandteil des Gameplays, und erste Bilder zeigen in diesem Zusammenhang spektakuläre Explosionen.

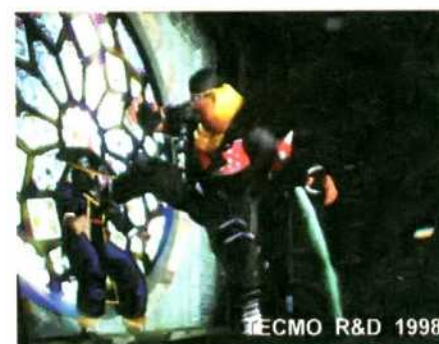
### Neue Original-Entwicklungen!

Abseits vom Arcade-Getümmel kündigte Sega das Adventure July an. Leider gab es zum Gameplay bisher wenig zu erfahren, lediglich daß es darum geht, die Weltherrschaft von geschlechtslosen Mutanten zu verhindern. Dieser Titel wendet sich eindeutig an eine ältere Käuferschicht und könnte in



Japan durchaus ein großer Hit werden. Einige von Sega veröffentlichten Screenshots lassen teilweise Spekulationen zu, ob es sich dabei um vorab oder in Echtzeit berechnete Szenen handelt.

Insgesamt sieht der Dreamcast-Launch derzeit sehr vielversprechend aus. Händler gehen davon aus,



Auch bei Dead Or Alive 2 gibt es wieder die Danger-Zone-Explosionen.

daß zum Start VF3tb, Sega Rally 2, Sonic Adventure, Pen-Pen Tri-Ice-Lon und Seventh Cross erhältlich sein werden. Übrigens gibt es Meldungen, nach denen sich der DC-Start in Japan um eine Woche nach hinten auf den 27.11. verschiebt.

Michael Pruchnicki/  
Hans Ippisch ■



Ist diese Szene aus July vorgerendert oder in Echtzeit berechnet?



# CHARTS-CHARTS

## SATURN

### 1. DEEP FEAR



Vormonat: -  
Bewertung: 92%  
Hersteller: Sega  
Monat: 1

### 2. SHINING FORCE III



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

### 3. PANZER DRAGON SAGA



Vormonat: 1  
Bewertung: 87%  
Hersteller: Sega  
Monat: 5

### 4. BURNING RANGERS



Vormonat: 2  
Bewertung: 94%  
Hersteller: Sega  
Monat: 5

### 5. RIVEN



Vormonat: 3  
Bewertung: 72%  
Hersteller: Sega  
Monat: 4

### 6. FIFA 98



Vormonat: 7  
Bewertung: 82%  
Hersteller: EA  
Monat: 7

### 7. HOUSE OF THE DEAD



Vormonat: 4  
Bewertung: 80%  
Hersteller: Sega  
Monat: 5

### 8. STEEP SLOPE SLIDERS



Vormonat: 5  
Bewertung: 86%  
Hersteller: Sega  
Monat: 8

### 9. CROC



Vormonat: 6  
Bewertung: 82%  
Hersteller: EA/Fox Int.  
Monat: 9

### 10. BUST-A-MOVE 3



Vormonat: 8  
Bewertung: 88%  
Hersteller: Acclaim  
Monat: 5

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
11.	(9)	WARCRAFT 2	EA	94%	12
12.	(10)	WINTER HEAT	SEGA	94%	8
13.	(11)	SEGA RALLY	SEGA/AM2	95%	33
14.	(16)	SONIC R	SEGA	86%	10
15.	(12)	NHL 98	EA	88%	7
16.	(13)	VIRTUA FIGHTER 2	95% SEGA/AM2		33
17.	(14)	SEGA TOURING CAR	SEGA	85%	10

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
18.	(15)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	95%	19
19.	(17)	WORLDWIDE SOCCER '98	SEGA	90%	11
20.	(18)	TOMB RAIDER	CORE/SEGA	96%	23
21.	(21)	ENEMY ZERO	SEGA/WARP	80%	10
22.	(19)	PANZER DRAGON 2	SEGA	95%	29
23.	(20)	WIPEOUT 2097	SEGA	80%	11
24.	(22)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	89%	22

## MACH MIT!

Welche fünf Spiele gefallen euch am besten? Welche drei noch nicht veröffentlichten, aber in der Entwicklung befindlichen Spiele wünscht ihr euch am sehnlichsten? Schickt eine Postkarte, auf der ihr eure drei Wunschspiele und fünf aktuellen Lieblingsspiele mit der jeweiligen Systemangabe von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse. Vielen Dank!

COMPUTEC MEDIA AG



Kennwort: Charts

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

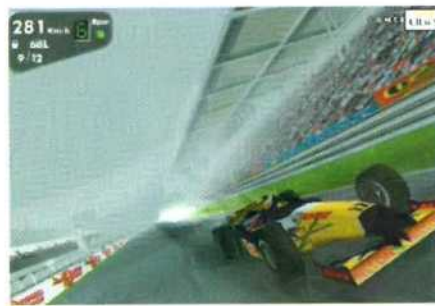
## MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	(2)	SONIC ADVENTURE	2
2.	(3)	GODZILLA GENERATIONS	2
3.	(NEU)	VIRTUA FIGHTER 3 TB	1
4.	(NEU)	SEGA RALLY 2	1
5.	(4)	SEVENTH CROSS	2
6.	(6)	D2	4

# MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION

**Dreamcast kommt auf Touren! Ubi Soft hat bestätigt, daß die anspruchsvolle Formel 1-Simulation, die derzeit PC-Piloten in Atem hält, auf Segas Wunderkonsole umgesetzt wird.**

**W**enn Ende November in Japan die Hüllen fallen, wird Sega mit Sicherheit auch einen Racer (z. B. Sega Rally 2) im Angebot haben. Doch die Japaner wissen genau, daß man auf dem europäischen Markt den Reizfaktor für den Dreamcast deutlich erhöhen kann, wenn man



*In strömendem Regen ändert sich das Fahrverhalten.*

zum hiesigen Start nicht nur eine actionlastige Raserie, sondern auch eine ausgeklügelte Rennsimulation vorweisen kann. Mit Monaco Grand Prix Racing Simulation (Arbeitstitel) sollen auch diejenigen unter euch bedient werden, die nicht nur mit Gasfuß über die Piste brettern und durch jede Kurve driften, sondern auch das Taktik- und Simulations-Element betont wissen wollen. Das Spiel sollte ursprünglich F1 Racing Simulation 2 heißen, also der offizielle Nachfolger zu der bekannten F1 Racing Simulation



*Mit dem schwarzen Boliden rast ihr in Höchstgeschwindigkeit ins Ziel.*

werden. Nachdem aber Ubi Soft die Formel 1-Lizenz nicht mehr hält, mußte kurzfristig ein neuer Titel her.

## **Optionen und Realismus satt**

Auf dem Dreamcast dürft ihr mit den Modi, Optionen und Details rechnen, die schon die PC-Version von Monaco Racing Grand Prix zu einem heißen Anwärter auf die Pole Position im Simulationszirkus machen. Auf 16 oder mehr Strecken dürft ihr eure Runden ziehen, 22 Fahrzeuge werden zur Auswahl stehen. Neben



*Der Retro-Modus erweckt den Nürburgring anno 1950 wieder zum Leben.*

dem Einzelrennen erwartet euch der Grand Prix, die Championship, das Training und der Time Attack-Modus. Bestzeiten hinterherzujagen, eine Rennsaison durchzustehen oder die Feinheiten einer Strecke einzuüben lockt jedoch nicht so unwiderstehlich hinter das Lenkrad wie der neue Karriere-Modus: In der ersten Grand Prix-Saison fahrt ihr mit schwächeren Motoren, werdet von den Team-Kollegen gedeckelt und habt auch beim Setup nur eingeschränkte Möglichkeiten. Wer seine erste Grand Prix-



*Bei einer spektakulären Karambolage hebt es euren Konkurrenten von der Strecke.*



*Wenn Ubi Soft sauber arbeitet, sollte das Spiel nicht vom Pop-Up-Syndrom heimgesucht werden.*



Man beachte die detaillierte Darstellung des roten Renners. So muß das auf dem Dreamcast aussehen!



Der Monaco-Kurs ist der grafische Leistungstest für jede Rennsimulation.

Saison ohne zu hohen Materialverschleiß übersteht und auch mal Startplätze vor den Team-„Kollegen“ ergattern kann, darf hoffen, von einem besseren Rennstall angeworben zu werden. Kurz: Hier wird ein jahrelanges Hochdienen, wie Frenzzen oder Schumacher es durchleben, erst richtig nachvollziehbar. Auch der Szenario-Modus müßte es auf den Dreamcast schaffen.

### Die Strategie entscheidet

Ohne eine ausgefeilte Taktik werdet ihr in den Simulationssequenzen die Zielflagge nicht zu Gesicht bekommen. Nur wer die richtigen Reifen aufzieht, seine Boxenstrategie abstimmt und das entsprechende mechanische Grundwissen mitbringt, hat Chancen, aufs Siegerpodest zu klettern. Übrigens: Wer die 107%-Regel im Qualifying nicht schafft, darf die Koffer packen! Dieser Realismus soll sich auch bei den Technik-Optionen fortsetzen.

### Speed-Kick

Gemessen an der Leistungsfähigkeit des Dreamcast sollte Ubi Soft instan-

de sein, ein Geschwindigkeitsgefühl zu erzeugen, das euch in den Sitz preßt. Neben flüssiger Grafik dürft ihr Reflexionen auf dem Fahrzeug-Chassis, Rauchwolken aus dem Auspuff und andere Effekte erwarten. Eine High Tech-Cockpit-Perspektive wird anwählbar sein. Aus dieser könnt ihr dann – hoffentlich – bis ins Detail ausgearbeitete Landschaftsmerkmale, Tribünen und Häuserfassaden an euch vorbeischießen sehen. Eine Besonderheit bietet der Retro-Modus, der euch auf den Nürburgring im Jahre 1950 zurückversetzt. Dort dürft ihr in vier historisch akkurat nachgebildeten Oldtimern (Alfa-Romeo, Simca Gordini, Talbot-Logo und Ferrari) eure Runden herunterreißen.

### Der Editor und andere Perspektiven

Die PC-Variante lockt mit einem umfangreichen Editor, der es erlaubt, das Strecken-Layout, die Rennwagen, die Cockpits und sogar die Menüs nach Lust und Laune zu verändern. Diese Leckerei sollte Sega-Fans nicht vorenthalten werden, hat doch Dream-



Verbesserte KI-Routinen sollen dafür sorgen, daß sich die Computergegner nicht so leicht übertölpeln lassen.

cast genug Speicher an Bord, in den modifizierte Daten abgelegt werden können. Vom Vorhandensein diverser Mehrspieler-Modi ist auszugehen – Dreamcast hat nicht umsonst vier Joypad-Anschlüsse.

Spannend dürfte sein, inwieweit die Designer die Möglichkeiten des Visual Memory System berücksichtigen. Denkbar wäre ein Einsatz gerade im Multiplayer-Bereich.

Florian Brich ■

## Facts



<b>Titel:</b>	Monaco Grand Prix Racing Simulation
<b>Genre:</b>	Rennspiel-Simulation
<b>Hersteller:</b>	Ubi Soft
<b>Release:</b>	tba.
<b>Strecken:</b>	16
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Entfällt
<b>Besonderheiten:</b>	Karriere-Modus, Editor, Retro-Modus

## First Look

Mit Monaco Grand Prix Racing Simulation dürfen sich rennbegeisterte Leser auf einen starken Titel freuen.



Eines der zahlreichen Rätsel: Elliot muß in den Supermarkt, aber die Tore sind verschlossen.



Hätte ich doch bloß Informatik studiert. Wie soll ich nur diesen komplexen Computer bedienen?



Ein derartiger Farb- und Effekte-Overkill ist selten. Wahrscheinlich waren die Programmierer im Rausch.

Nach einem Erdbeben im Jahr 2000 entsteht in Mexiko eine Insel, welche von den amerikanischen und mexikanischen Regierungen den Namen „Dinosaur Island“ bekommt. Neue Forschungsobjekte sind natür-

lich immer interessant, und so werden zahlreiche geheime Studien und Tests dort durchgeführt – so etwa geologische Untersuchungen. Für die Öffentlichkeit ist die Insel bereits nach kurzer Zeit nicht mehr interessant, aber die zwei Behörden for-

# BLUE

Erfreulich viele Third Party-Entwickler haben sich bereits frühzeitig für eine Unterstützung der Dreamcast-Konsole entschieden. So auch Climax, die durch Dark Saviour auf dem Saturn bekannt wurden. Ihr erstes Projekt für die neue Wunderwaffe von Sega ist ein grafisch beeindruckendes Action-Adventure, welches sich – ähnlich wie Deep Fear – stark an einen Klassiker von Capcom anlehnt. Allerdings mit einem ganz entscheidenden Unterschied: Blue Stinger soll komplett in Echtzeit ablaufen.

schen 17 weitere Jahre lang im Verborgenen... Irgendwann kehrt die Normalität auf „Dinosaur Island“ ein, eine Stadt wird dort gebaut, und alles erscheint friedlich. Durch einen obskuren Zwischenfall landet der junge Soldat Elliot G. Ballade auf der Insel und stellt fest, daß dieser Schein trügt. Bizarre Wesen tummeln sich dort zuhauf, und Elliot und seine Freunde nehmen den Kampf gegen sie auf. Zugegeben, die Geschichte hört sich sattem bekannt an, aber dennoch verspricht dieser Titel sehr viel: Die Grafik soll spektakulär werden und in dieser Form auf keiner anderen Konsole zu realisieren sein: Brillante Lichteffekte, geniale Explosionen, nahezu fotorealistische Hintergründe und die realistisch animierten Charaktere (Motion Capturing wurde verwendet) werden vollen Gebrauch von der Hardware-Power machen –

verspricht zumindest der Hersteller Climax.

## Monsterdesign made by Hollywood

Besonders kultig sollen die Monster ausfallen, für deren Design man Künstler aus der Filmbranche verpflichtet hat. Diese fallen auch wirklich herrlich ungewöhnlich aus: So trifft der Protagonist etwa auf einen Drachen mit Fischkopf oder auf eine Art Schildkröte, die statt eines Panzers ein Auto auf ihrem Rücken trägt. Zudem sollen die Biester kein bloßes Kanonenfutter sein wie in vielen anderen Spielen, sondern sich durch enorm dif-

»Technische Genialität und abwechslungsreiches Gameplay könnten aus Blue Stinger einen Megahit machen. Selten sah Horror so gut aus.«

# STINGER

wesentliches Key Feature von Blue Stinger werden: Da gibt es etwa den bärbeißigen Dogs Bower, einen ehemaligen Waffenexperten, oder die attraktive Janean King, die zum Sicherheitstrupp der Dinosaurierinsel gehört. Eine zentrale Rolle wird auch die merkwürdige blaue Elfe Neffilim spielen, die Elliot permanent folgt, deren Motive aber noch unklar sind. Ist sie eine beschützende Lichtgestalt, oder will sie unserem Helden Böses?

Marco Marzinkowski ■

fizile Angriffsmuster auszeichnen. Interessant auch die Steuerung – sowohl die Bewegungen als auch die Angriffe von Daniel werden analog ausgeführt. Je länger ihr eine Taste drückt, umso härter fällt demzufolge der Schlag aus. Solltet ihr schon eine der zahlreichen Waffen in eurem Besitz haben, könnt ihr auf diese Art und Weise die Schußfolge drastisch erhöhen. Unter anderem sollen Bazookas, Bomben, Maschinengewehre und Laser zu eurem Vernichtungswerkzeug gehören. Die Effekte, die die Wummen dabei hinterlassen, sehen absolut brillant aus. Auch soll das Ganze sehr übersichtlich ablaufen: Geboten werden 3 dynamische Kameraperspektiven, die allesamt eine optimale Übersicht gewährleisten und für ein cineastisches Erlebnis sorgen sollen. Natürlich wäre kein Action-Adventure ohne zünftige Rätselkost komplett, mit Puzzles und klei-

nen Aufgaben ist also auch hier zu rechnen. Liebevolle Details sorgen weiterhin für Abwechslung: So soll es möglich sein, in rauchigen Lasterhöhlen – sprich Spielhallen – kleine Videospiele zu zocken, und auch sonst wird alles vertreten sein, was in einer echten Stadt vorkommt. Sofern nicht irgendwelche Rätsel zu lösen

sind oder irgendwelche Biester auf ihren Abschluß warten, könnt ihr alle Gebäude frei betreten. Wie es aussieht, soll sogar ein dynamisches Umfeld erzeugt werden – vieles kann, sollte und muß für ein Weiterkommen im Spiel benutzt und verändert werden. Auch die Interaktion mit den verschiedenen Charakteren soll ein



Die Explosionen und die fein ausgearbeiteten Monster sehen bereits jetzt absolut überwältigend aus.



Beachtet die kleinen Details, wie etwa die Spiegelungen, die realistischen Schriftzüge oder die hohe Auflösung – und das Ganze auch noch in Echtzeit.

## Facts



<b>Titel:</b>	Blue Stinger
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Climax
<b>Release:</b>	tba.
<b>Levels:</b>	tba.
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	Action-Adventure in Echtzeit

## First Look

Grafisch fulminantes Action-Adventure, welches durch die Interaktion mit der Umgebung und den einzelnen Charakteren auch spielerisch Akzente setzen könnte.

# SONIC ADVE

Sonic war zu Mega Drive-Zeiten Segas Maskottchen Nr. 1. Auf dem Saturn hatte der flinke Igel zwar auch einige Auftritte, doch auf das ersehnte „echte“ 3D-Sonic-Jump&Run warteten Fans vergeblich. Beim Dreamcast will Sega auf die Zugkraft eines solchen Titels nicht verzichten, daher arbeitet das Sonic Team um Yuji Naka zur Zeit unter Hochdruck am neuesten Werk Sonic Adventure, das schon zum Start des DC erhältlich sein soll.



*Chaos schwebt vom Himmel herab. Man beachte die Lichteffekte!*

**Y**uji Nakas Sonic Team arbeitet schon seit der Fertigstellung von NiGHTS eifrig an der wichtigsten Dreamcast-Originalentwicklung des Jahres, und derzeit sieht alles danach aus, als könnte das Spiel die hohen Erwartungen problemlos erfüllen. Spielerisch bietet Sonic Adventure natürlich alle Elemente der früheren Episo-

den und bindet sie geschickt in die vollständig aus Polygonen bestehende Spielumgebung ein. Wie es aussieht, wird das Spiel insgesamt aus sechs großen Welten bestehen: Ice Cap spielt in einer Schneelandschaft, bei der unter anderem Snowboardfahren auf dem Programm steht. Hier wurden bereits Szenen gezeigt, bei denen Tails auf

der Flucht vor einer Lawine ist, die auf grafisch beeindruckende Art und Weise alles auf ihrem Weg zerstört. Red Mountain spielt vorwiegend in einer Canyonlandschaft, in der man sich über diverse Konstruktionen von Abschnitt zu Abschnitt hangelt. Lost World ist offenbar ein Dschungelabschnitt, und Lava World erklärt sich eigentlich von



*Das Mip Mapping in Action: Die Bodentextur wird im Hintergrund etwas unschärfer, um keine Rechenzeit zu verschwenden.*



*Gouraud Shading in Perfektion: Knuckles' Kopf wirkt wirklich rund.*

# NTURE



Die fette Katze Big ist einer der beiden neuen anwählbaren Charaktere.



Der Doppeldecker aus Sonic Teil II taucht auch bei Sonic Adventure auf.



Chaos in Nahaufnahme: Das Monster besteht komplett aus transparenten Polygonen.

selbst. In den Inca-Levels erkundet man, wie der Name verspricht, entsprechende Tempel, wobei das Sonic-Team hier besonders gut auf die Erfahrungen ei-

nes Südamerika-Trips zurückgreifen konnte, bei dem man sich Inspirationen für die Locations des Spiels holte. Speed Highway ist ein hoch über einer nächtli-

chen Stadt angesiedelter Abschnitt, bei dem es Sonic-typisch rasend schnell über Rennstrecken mit Loopings und Korkenziehern geht. Die Levels sollen je-

weils in Action- und Adventure-Abschnitte aufgeteilt sein, wobei bei den Action-Abschnitten wie in früheren Sonic-Spielen Schnelligkeit Trumpf ist. Die Adventure-

## Interview

**SEGA** *Endlich, Herr Naka, steht die Veröffentlichung von Sonic Adventure vor der Tür. Wie fühlen Sie sich?*

**Yuji Naka:** Bis zur fertigen, perfekten Version von Sonic Adventure haben wir die Fans etwa vier Jahre hingehalten. Ich bin daher sehr erfreut und merke, das mir mein „Kind“, Sonic, immer noch viel Arbeit bereitet (lacht). Deswegen liebe ich ihn aber umso mehr.

**SEGA** *Ist Sonic dabei neu kreiert worden?*

**YN:** Eigentlich habe ich bei der Produktion den Veröffentlichungstermin des Dreamcast ständig berücksichtigt. Wenn Sie die Charakterillustrationen betrachten, merken Sie schnell die große Veränderung von Sonics „Touch“, weil wir gemerkt haben, daß die Fans Sonic als „süßen Kerl“ akzeptiert haben. Für uns muß Sonic aber ein selbstbewußter, cooler Typ sein. Wir wollen, daß die Fans zu ihrer ursprünglichen Auffassung zurückkehren und Sonic wieder anders sehen. Das paßt zu der neuen Ära, die mit dem Dreamcast

eingeführt wird, denke ich. Zukünftig werden wir Sonic nur noch diesen Touch geben.

**SEGA** *Was für ein Konzept liegt diesem Spiel zugrunde?*

**YN:** „Sonic Adventure“ soll ein Highspeed-Game sein, bei dem das Gefühl der Geschwindigkeit gut rüberkommt. Dazu kommt, daß es sehr dynamisch und abwechslungsreich sein sollte. Es wird nicht nur ein Action-Spiel sein, sondern auch ein Adventure. Wir haben dazu viele neue Charaktere geschaffen, um Sonics Welt zu erweitern. Wir haben es dabei sozusagen in einen Action-Teil und einen Adventure-Teil gesplittet, damit jeder Spieler auf seine Kosten kommt. Jeder der sechs Charaktere hat unterschiedliche Eigenschaften. Auf der raffiniert gestalteten 3D-Map wird man viele neue Dinge entdecken können.

**SEGA** *Worauf sollen die Fans achten?*

**YN:** Hmmm. Alles! (lacht) Was das Spiel betrifft, möchte ich, daß die Fans die 3D-Umgebung richtig erleben. Und noch etwas: Im Spiel



spricht Sonic! Wir haben lange diskutiert, was für eine Sprache Sonic sprechen sollte, und dachten dabei an Untertitel oder die Kreation einer Sonic-Sprache (lacht)! Am Ende beschlossen wir, uns für eine einfache Sprache zu entscheiden, und nahmen Japanisch. Das war ein Volltreffer! Die japanische Sprache paßt genau zu Sonics Persönlichkeit, und wir wollten ja die Fans nicht enttäuschen, da das Spiel ja auch Adventure im Titel beinhaltet!

**SEGA** *Als Schöpfer eines Spiels – wie beurteilen Sie die Dreamcast-Konsole?*

**YN:** Es stecken sehr viele Möglichkeiten in der Hardware, und wir können mittlerweile fast alles damit wiedergeben, wenn es um die Darstellung geht. Was für Spiele wir auf dieser Hardware noch erleben werden, wage ich nicht vorzusagen, denn dafür ist es noch zu früh. Ich hoffe aber, daß unser Sonic

Adventure einen neuen Standard setzen wird, wenn man es hinsichtlich Sound, Grafik und Umfang betrachtet.

**SEGA** *Was für neue Möglichkeiten werden die neuen Spiele der Dreamcast-Generation bieten?*

**YN:** Durch die neuen Techniken der Kommunikation einzelner Spiele untereinander könnte sich vieles ändern. Bis zur jetzigen Hardware war das Erscheinungsbild der Spiele sehr wichtig, mit der neuen Technik könnte man das ganze Spiel verändern!

**SEGA** *Wird es in Sonic Adventure schon solche Möglichkeiten der Kommunikation geben?*

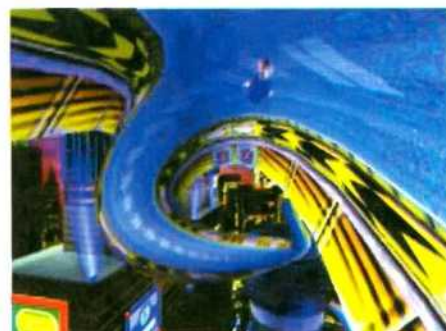
**YN:** Dazu kann ich noch nichts Konkretes erzählen. Ich denke da an eine Art Kommunikations-Element, das das Visual Memory System benutzt, z. B. könnte man dadurch einen Charakter aus einem Spiel, z. B. NiGHTS, herausnehmen und damit in der Welt eines anderen Spiels herumlaufen.

**SEGA** *Vielen Dank für das Interview.*



Die detaillierten Texturen deklassieren alle anderen Konsolenspiele.

Parts sollen dagegen gemächlicher ablaufen und mehr auf intensive Erkundung der Levels und das Finden von versteckten Stellen innerhalb der umfangreichen Levels hinauslaufen. Um das Gameplay etwas aufzulockern, wird es auch etliche Sub-Games geben, so ist von einem Shoot 'em Up-Level die Rede, bei dem Sonic und Tails mit dem Doppeldecker aus dem zweiten Teil unterwegs sein werden. Auch Boss-



Natürlich dürfen in einem Sonic-Spiel die Loopings nicht fehlen.

kämpfe dürfen natürlich nicht fehlen und versprechen optisch besonders spektakulär zu sein. Auch lassen die von Sega veröffentlichten Screenshots erahnen, daß es noch einige andere Abschnitte, z. B. in einer Stadt, geben wird, doch dazu liegen derzeit keine genauen Informationen vor. Um Sonics Stärke, die Geschwindigkeit, voll auszuspielen zu können, kreierte Sega bewußt sehr große Szenarien, die im Heimbereich momentan wohl einzigartig sind. Doch Sonic wird nicht der einzige spielbare Charakter sein: Um dem Spiel mehr Abwechslung zu verleihen, sind insgesamt sechs Spielfiguren anwählbar, die jeweils sechs Abschnitte des Spiels zu meistern haben werden: Neben Sonic stehen noch Tails, Knuckles, Amy und zwei Neulinge – die Katze Big und der Roboter E-102 – zur Wahl. Da jeder Charakter andere Fähigkeiten hat, dürfte das Spiel wohl auf lange Zeit motivierend bleiben, so kann Knuckles beispielsweise klettern und durch die Luft gleiten, Tails kann seine beiden Schwänze zum Fliegen benutzen usw. Sonics Erzfeind Dr. Robotnik ist natürlich auch in diesem Teil



Hier einige Fotos von der Südamerika-Reise des Sonic-Teams.

der Bösewicht und hat Verstärkung in Form des Monsters Chaos bekommen, das offenbar seine Gestalt verändern kann und im Intro eine ganze Stadt überflutet. Dr. Robotnik stärkt die Kräfte von Chaos weiter, indem er ihn mit Kristallen füttert, und so ist es an Sonic und Co, die Welt zu retten. Grafisch ist Sonic Adventure jetzt schon eine Augenweide und glänzt mit der besten Optik im gesamten Konsolenbereich. Das Spiel läuft nicht nur superflüssig und in der hohen Auflösung von 640x480, die Landschaft ist dabei auch komplett texturiert, die trilinear gefilterten Texturen pixelfrei, die Sichtweite trotz alledem beeindruckend und einige Lichteffekte absolut spekta-

kulär. Optisch ist der technische Vorsprung des Dreamcast gegenüber allen anderen Konsolen gewaltig, selbst die allerersten Spiele von Sega machen dies mehr als deutlich. Kaum vorzustellen, welche Grafiken auf dem Dreamcast erst möglich sein werden, wenn die Programmierer sich wirklich mit der Hardware vertraut gemacht haben.

Michael Pruchnicki ■



Tails auf der Flucht vor der Lawine.

## Facts



<b>Titel:</b>	Sonic Adventure
<b>Genre:</b>	Jump&Run
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Release:</b>	20. November
<b>Levels:</b>	Mind. 6 Welten
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	VMS-Unterstützung (A-Life)

## First Look

Mit Sonic Adventure hat Sega gleich zum Start des Dreamcast einen absoluten Kracher in Vorbereitung, der die technische Überlegenheit der Hardware auf beeindruckende Art und Weise aufzeigt. Für Sonic-Fans dürfte alleine dieses Spiel die Anschaffung eines Dreamcast locker rechtfertigen.



# MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

In Deutschland ist mit Deep Fear die Ära Saturn nun beendet, doch in Japan erscheint nach wie vor Software für Segas 32-Bitter, u. a. dieser Nachfolger von Capcoms 4 MB-Cartridge-Wunder X-Men vs. Street Fighter.

**M**arvel Super Heroes vs. Street Fighter ist der zweite Teil dieser mittlerweile dreiteiligen Serie, dessen erster Teil (X-Men vs. Street Fighter) das erste Spiel war, das Segas 4 MB-Cartridge nutzte. Während X-Men vs. Street Fighter allerdings noch ein gewaltiger Innovationsschub für Capcoms Prügelspiele war, ist der Nachfolger diesmal wieder – wie von den Prügelaltmeistern gewohnt – nur „more of the same“. Das bedeutet, daß das grundsätzliche Spielgerüst mit Ground- und Aerial-Combos sowie Special- und Super-Moves intakt bleibt. Der damals neuartige „Advancing Guard“, der angriffswütige Gegner wieder etwas auf Distanz bringt, ist ebenso noch im Spiel enthalten wie die für die Marvel-Prügler typischen Super-Jumps. Die serienspezifische Team-Idee erstreckt sich im Gameplay auf fliegende Wechsel zwischen den beiden Charakteren, Wechsel mit einem Va-

riable Counter, bei dem der inaktive Kämpfer mit einem Specialmove auf den Screen springt, während der aktive Kämpfer gerade einen Angriff des Gegners blockt, kombinierte Super-Moves und die einzige echte Neuerung dieses Nachfolgers: Beim sogenannten Variable Assist springt der Partner kurzfristig auf den Screen, um einen Special Move auszuführen, und verschwindet dann wieder, was für einige fiese Combos benutzt werden kann. Außer Cammy und Charlie/Nash sind alle Street Fighter aus dem Vorgänger auch diesmal wieder dabei und werden von Ryus größtem Fan Sakura und der Witzfigur Dan unterstützt, das Kämpferfeld auf der Marvel-Seite wurde jedoch zu einem großen Teil ausgetauscht: Nur Cyclops und Wolverine blieben übrig, anstelle der alten Haudegen geben sich nun Blackheart, Captain America, Hulk, Omega Red, Shuma Gorath und Spider-Man die Ehre.



Insgesamt stehen bei Capcoms neuem Werk 18 Kämpfer zur Auswahl.



Bei Supermoves wird der Hintergrund kurz ausgeblendet.



Auch der neueste Teil der Crossover-Serie prahlt mit screenfüllenden Superspecials.

Zusätzlich gibt es noch versteckte Spezialausgaben von einigen Fightern, von denen der extrem offensiv orientierte Mega-Zangief die interessanteste ist. In der Saturnversion wird auch die Comicfigur Norimaro auftreten, die es nur in der japanischen Arcade-Version gab. Das neue Kämpferfeld ist insgesamt sicherlich Geschmackssache. Zwar wird das Spiel somit noch etwas einsteigerfreundlicher, ernsthafte Beat 'em Up-Fans dürften sich jedoch an der überwältigenden Masse an Ryu-Clones stören.

Michael Pruchnicki ■

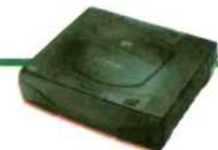


Spidey schwingt den skurrilen Fighter Norimaro herum.



Im Bild seht ihr Wolverines neuen Supermove, die Fatal Claw.

## Facts



<b>Titel:</b>	Marvel Super Heroes vs. Street Fighter
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Capcom
<b>Release:</b>	Oktober (Japan)
<b>Umfang:</b>	18 Kämpfer
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Variabel
<b>Besonderheiten:</b>	Benötigt 4 MB-Cartridge

## First Look

Gegenüber dem Vorgänger sind kaum Neuerungen zu verzeichnen, doch die technische Extraklasse, kombiniert mit dem actionreichen Gameplay, macht auch Capcoms neuestes Werk zu einem Genrevertreter der Oberklasse.

# DEEP FEAR

Das Ende einer Ära ist zumindest in Deutschland angebrochen: Deep Fear ist der definitiv letzte offizielle Release von Sega für den Saturn – und der Titel geht wahrhaftig unter. Nicht etwa aufgrund der schlechten Produktqualität, sondern weil das gruselige Action-Adventure auf einer Militäranlage spielt, die in den Tiefen des pazifischen Ozeans angesiedelt ist.



Dieser Zwischengegner verträgt eine Menge und ist eine harte Prüfung.

**L**agebericht von John Mayor, Ausbildungsleiter der ERS (Emergency Rescue Services),

15.10.2015: Die Lage auf der Militärschiff-Tankanlage Big Table ist ernst. Nach dem Absturz eines Ufos überschlugen sich hier die Ereignisse: U-Boote gerieten außer Kontrolle, die Luftversorgung der Station wurde beschädigt, und merkwürdige, gefährliche Geschöpfe bedrohen unser aller Existenz. Zu allem Überfluß scheint die

Regierung selbst hinter der ganzen Sache zu stecken: Es deutet alles auf ein fehlgeschlagenes Experiment hin, welches als Folge diese Monsterflut mit sich brachte. Ich bin darum bemüht, uns zu retten, aber die Chancen gegen diese feindliche Übermacht stehen schlecht. Persönlicher Nachtrag: Die Aufgabe wird durch private Altlasten erschwert, denn da gibt es ja noch diese Meeresbiologin Gina Wiseberg. Sie wirkt so unnahbar und kühl, aber sie erinnert mich frappierend an meine Stella, meine heißgeliebte, viel zu

früh verstorbene Frau. Habe ich mich etwa neu verliebt? Sollte mein Leben endlich wieder einen Sinn bekommen? Aber genug damit, ich brauche einen klaren Kopf, sonst sind wir alle verloren.

## RE unter Wasser

Ihr seid natürlich John und müßt ihn sicher durch die Big Table und andere Örtlichkeiten führen. Generell ist das ganze Spiel quasi kompatibel zum bekannten Action-Adventure von Capcom. Wer diesen Titel bereits gespielt hat, wird auch bei Deep Fear bestens klarkom-



Der richtige Einsatz der verschiedenen Objekte spielt bei Deep Fear eine große Rolle.



Die Menüs sind schlicht gehalten.



Steckt dieser Erreger hinter der Monsterflut?



**Diese Gegner ähneln in ihrer Gefährlichkeit den Zombies bei RE.**

men. Durch die Verlagerung des Geschehens auf eine Station unter Wasser kommt dennoch eine gänzlich andere, beklemmende Atmosphäre auf, die ihresgleichen sucht. Zu Beginn steht nur eine schwache Standardwaffe – eine Pistole der Marke Rober Glock – zu eurer Verfügung, um die zahlreichen Bestien zu erledigen, im späteren Verlauf entdeckt ihr natürlich auch schwere Geschütze. Neue Munition für die Wummen bekommt ihr in speziellen Wand-schränken, für die teilweise erst bestimmte Karten auf-zuspüren sind. Des öfteren

werdet ihr Bereiche mit arg begrenztem Sauerstoffvorrat vorfinden, und hier kommt ein weiteres Element ins Spiel: die sogenannten AS/RC-Systeme. An diesen Kästen könnt ihr die Luftzufuhr regeln und auch den Spielstand speichern – letzteres sogar unbegrenzt, eine klare Verbesserung zum Vorbild, wo man ja zunächst Farb-bänder finden mußte, um abspeichern zu dürfen. Sehr schön auch die Dramaturgie des Spiels: Es geht zunächst relativ gemächlich los, bevor die packende Dramatik schrittweise erhöht wird. Rechnet mit zahlreichen dra-



**Auch vor der Tierwelt machen die Mutationen keinen Halt.**

## Word Up

Im Prinzip könnte man Sega den Vorwurf machen, einfach nur frechen Ideenklau bei Capcom betrieben zu haben. Durch die glaubhaften Charaktere, den langsamen Aufbau von Spannung und die immer logischen Rätsel ist mir dieser Tatbestand aber ziemlich egal – lieber einmal gut geklaut als zehnmals schlecht erfunden.



**Dieser Koloß ist trotz seiner Größe eine leichte Beute für John.**

stischen Wendungen und Schocks. So wird ein enger Vertrauter von John auf brutalste Art und Weise umgebracht, und auch der Held selbst bekommt sein Fett weg: Wie es scheint, hat er sich in einem Kampf mit dem selben Virus infiziert wie all die Bestien. Die Action steht natürlich im Vordergrund, seine besondere Würze bekommt Deep Fear aber erst durch die zahlreichen Rätsel, die den Spielablauf auflockern.

## Überzeugend: Grafik und Sound

Die Rendergrafik von Deep Fear ist überaus gut gelungen. Kein Wunder, zeichnet



**In überfluteten Bereichen benutzt John eine Atemmaske.**

dafür doch der in Japan extrem bekannte Yasushi Serizawa verantwortlich. Alle Räume sind detailliert und fein ausgearbeitet und wirken sehr überzeugend. Auch für die zahlreichen Gegner wurde ein bekannter Name verpflichtet, nämlich Rick Baker, der für den kultigen Streifen Men in Black die Aliens entworfen hat. Aller guten Dinge sind bekanntlich drei, daher gibt es auch für die Musik einen Promi zu vermelden: Kenji Kawai, der speziell im Anime-Lager schon für Furore gesorgt hat. Mit seinem düsteren Soundtrack hat er sich diesmal selbst übertroffen.

Marco Marzinkowski ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Deep Fear
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-229380
<b>Release:</b>	Erschienen
<b>Preis:</b>	ca. DM 100,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	2 CD-ROMs
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Letzter deutscher Sega-Release

### Grafik 85%

Detaillierte Rendergrafik, fein animierte Charaktere und eklige Monster machen Deep Fear zu einer grafisch runden Sache. Hervorzuheben sind die famosen Zwischensequenzen.

### Sound 89%

Soundtechnisch gibt sich Sega ebenfalls keine Blöße: ein brillanter Soundtrack von Kenji Kawai, passende Geräusche und eine fantastische (englische) Sprachausgabe.

### Gesamt 92%

Extrem atmosphärisches, dramatisches und gut spielbares Action-Adventure, welches sich mit knappem Vorsprung an der Genrespitze plaziert.



# TIPS & TRICKS

Die European Consumer Trade Show in London hat ihre Pforten geschlossen, und wieder einmal war von Sega kaum etwas zu sehen. Immerhin haben sie jedoch vor einem ausgewählten Publikum im nahegelegenen Hilton Hotel das Release-Datum für den Dreamcast bekanntgegeben. Es fällt auf Ende November... für Japan! Zudem wurde Sonic Adventure vorgestellt, in dem es erstmals einen sprechenden Sonic geben wird. Das sah schon toll aus! Wir werden noch bis Ende September nächsten Jahres warten müssen, bis die Konsole nach Europa kommt. Bis dahin werden wir uns mit den Saturn-Titeln über Wasser halten. Damit die auch weiterhin Spaß machen, gibt's hier ein paar Codes für eure Favoriten.



Viel Spaß,  
Michael Pruchnicki

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

## NHL ALL STAR HOCKEY '98

### Geheime Teams

Nachdem ihr den Spieltyp ausgewählt habt, drückt und haltet in der Ladephase A, Y und C. Jetzt dürft ihr mit Radical's Rad Army und dem Virgin All Star-Team spielen.

Habt ihr alle Voreinstellungen getroffen, drückt und haltet in der Ladephase (ihr seht, wie sich der Ladebalken füllt) die Tasten A, Y und C. Danach tragen die Spieler die Trikots des letzten Jahres. Dieser Cheat funktioniert nicht bei allen Teams.



NHL All-Star Hockey '98 war der Saturn-Nachfolger von NHL Powerplay.

## THE HOUSE OF THE DEAD

### Secret Options

Drückt im Haupt-Menü, in dem ihr zwischen Saturn-Mode, Arcade-Mode und Boss-Mode wählen könnt, die L-, R-, R-, L-, L-, R-Tasten und haltet sie gedrückt. Haltet die Tasten weiter gedrückt und wählt den Arcade-Modus. Wartet, bis ein Menü erscheint. Dieser Trick funktioniert bei allen Versionen des Spieles.

### Punktanzeige

Dieser Tip mag nutzlos erscheinen, aber wenn ihr ein Happy-End sehen wollt, macht folgendes: Drückt



während des Spieles die Pause-Taste, haltet R und L gedrückt und drückt dann dreimal X. Ihr müßt mehr als 62.000 Punkte haben, um einen glücklichen Ausgang mitzuerleben.

## Unbegrenzt Munition

Für unbegrenzte Munition pausiert im Spiel, haltet L und R gedrückt und drückt Y dreimal.

## Geheime Charaktere

Im Charakter-Auswahl-Bildschirm im Saturn-Mode haltet ihr L und R gedrückt und betätigt dann Hoch, Runter, X, Y und Z. Jetzt dürft ihr auch mit Sophie und einem der Wissenschaftler losziehen.

## LEMMINGS 3D

### Level Codes

1	.....FUNSTART
2	.....STARTING
3	.....DIFFRENT
4	.....PLECTRUM
5	.....ROBINSON
6	.....GREGATIM
7	.....FUNCTION
8	.....BLANDISH
9	.....LAMPWICK
10	.....MURLITION
11	.....SURPRISE
12	.....TRAPDOOR
13	.....FIGUERAS
14	.....SANDWICH
15	.....BATEMANS ..
16	.....PANGOLIN
17	.....GARGANEY
18	.....PECULIAR
19	.....ESPANOLA
20	.....WOBEGONE
21	.....TRISTART
22	.....SHOBNALL
23	.....CURLICUE
24	.....BILLYCAN
25	.....GOLDPEAK

26	.....GRIPPING
27	.....FUGITIVE
28	.....FEARLESS
29	.....SPITULUM
30	.....BESLAVER
31	.....ANABLEPS
32	.....QUINCUNX
33	.....TARLATAN
34	.....YANGSING
35	.....GUMMOSIS
36	.....PRODNOSE
37	.....NGULTRIM
38	.....COTTABUS
39	.....THANKSTO
40	.....BIERHAUS
41	.....TAXSTART
42	.....AFBAMIXS
43	.....BRADFORD
44	.....SHEEPAND
45	.....SMARMITE
46	.....CHEAPGAG
47	.....THINKYOU
48	.....PROBABLY
49	.....CANTREAD
50	.....NEXTONES
51	.....TSTDFWTO
52	.....HOHOHHF

53	.....EMAWROAT
54	.....SETNTETH
55	.....ECRWHNSA
56	.....AOEAOJON
57	.....RDARSORG
58	.....EEDDEYTX
59	.....XSXSXXX
60	.....FOOTBALL
61	.....MAYSTART
62	.....TASHKENT
63	.....ZULUDAWN
64	.....QUATRIN
65	.....GRANDCRU
6	.....WITTMANN
67	.....WHATNEXT
68	.....UNCTIOUS
69	.....EVERARADS
70	.....ENTREATY
71	.....GLACKIAN
72	.....WHEEEEE
73	.....IKEIMMEL
74	.....MORROCCO
75	.....TWOPOINT
76	.....FOLLICLE
77	.....SPROCKET
78	.....METARULE
79	.....FALLBACK
80	.....BEANCURD

## PANDEMONIUM

### Diverse Tricks

Gebt im Paßwort-Bildschirm folgende Paßwörter ein.

Bonus-Screen:	CASHDASH
Extra-Energie:	CORONARY
Extraleben:	VITAMINS
Unverwundbare Gegner:	EVILDEAD
Unverwundbarkeit:	HARDBODY

Endlos-Munition:	OTTOFIRE
Pinball-Spiel:	TOMMYBOY
Zur Levelanwahl:	INANDOUT
Bildschirm drehen:	TWISTEYE
Freie Levelauswahl:	ALMABHOL
Charakterwechsel während des Spiels:	BODYSWAP
(Drückt Z während des Spieles, um zwischen den beiden Charakteren zu wechseln.)	

Ihr könnt vor dem Spielstart beliebig viele Paßwörter eingeben.

# SHINING FORCE III

Nachdem der Herrscher von Saraband verschleppt worden ist, soll eine kleine Gruppe junger Krieger die kostbare Neutralität seiner Stadt wahren. Diese Komplettlösung unterstützt eure „Shining Force“ bei der Aufgabe, den Frieden zu erhalten und einen sinnlosen Krieg zu vermeiden.

## Erstes Kapitel

### Chaos in der Stadt Saraband

Nach der Eröffnungsszene solltet ihr das Schloß nach einem Trank und etwas Gold absuchen. Begeht euch dann in die Stadt und kauft für jedes Team-Mitglied Heilkräuter und Gegengift. Geht in den imperialen Bezirk, in dem eine Horde Soldaten darauf wartet, euch niederzumachen. Glücklicherweise erscheint Lord Median rechtzeitig, um sie aufzuhalten. Sobald die Stadt angegriffen wird, wird euer



Team angewiesen, den Bezirk zu verlassen. Jetzt steht euch euer erster Kampf bevor!

Fünf verschleierte Priester fangen euch ab, und ein Gefecht beginnt. Grundsätz-

lich: Ihr müßt Sinbios beschützen. Sollte er sterben, ist das Spiel beendet, und ihr müßt vom letzten Speicherpunkt neu starten. Die schlechteste Taktik ist, wild draufloszustürmen und die schwächeren Charaktere ungeschützt zu lassen. Nehmt sie in eure Mitte, denn die Monster attackieren diese zuerst. Greift mit einem starken Charakter – beispielsweise Dantares – an, bis der Gegner soviel Energie verloren hat, daß ein schwächeres Teammitglied den Rest erledigen kann. Da ihr die Team-Energie mit den Heilkräutern auffrischen könnt, dürfte der erste Kampf eigentlich kein Problem darstellen.

Belebt gefallene Kameraden in der Kirche wieder, speichert ab und geht zurück ins Schloß. Es wird deutlich, daß der Herrscher von einem Doppelgänger des Königs entführt wurde. Ihr müßt den richtigen König in Sicherheit bringen. Auf dem Weg zum Pier erwartet euch der nächste Kampf.

Bewegt euch so schnell wie möglich vorwärts, damit ihr mit Hayward und Gorash sprechen könnt, bevor diese getötet werden. Hayward wird sich eurer Gruppe anschließen und



steuerbar sein, während Gorash in die Stadt rennt, um dort von der Entführung zu berichten. Fledermausbisse lassen sich mit dem Gegengift heilen. Knöpft euch den Ober-Priester vor

– drei Treffer von Dantares sollten ausreichen.

Geht zurück in die Stadt, kauft noch ein paar Heilkräuter und speichert ab. Verlaßt Saraband und verfolgt den falschen König auf der Karte bis zur Stadt Balsamo. Dabei werdet ihr nochmals von Priestern, Fledermäusen und Saraband-Rittern angegriffen. Wenn euer Team vollständig geheilt ist, dürfte es keine Probleme geben.

Nach dem Kampf laufen euch erstmals Spiriell und Prinz Arrawnt über den Weg. Mit diesen ungemütlichen Burschen werdet ihr in Zukunft noch häufiger zu tun haben. Jetzt betretet erst einmal die Stadt Balsamo.



Schaut euch um und deckt euch, falls nötig, mit Kräutern ein. Im Waffenladen könnt ihr die Schlagkraft eures Teams ausbauen, in der Kirche werden fix die Verstorbenen zurückgeholt, und dann wird gespeichert. Sobald ihr bereit seid, betretet die Taverne. Steigt die Treppen hinauf. Ihr stoßt auf einen maskierten Priester. Er wird euch fragen, ob ihr vom Sinbois-Bataillon seid, und ihr antwortet mit „Ja“. Nehmt die nächste Tür. In diesem Raum stört ihr die Bulzome-Sektenmitglieder, die euch gleich wieder herauswerfen. Immerhin habt ihr den entführten Herrscher in dem Raum erspähen können. Geht in den hintersten Raum und nehmt den Zauberwein aus der Truhe. Verlaßt das Gebäude,

nehmt den Rest des Teams mit und betretet die Taverne nochmals. Alle Priester sind verschwunden. Geht wieder in den Raum, in dem die Sektenmitglieder gewesen sind, und verläßt diesen, nachdem Basanda euch ins Gesicht gelacht hat. Geht an das Ende des Ganges und dann durch die dortige Wand. Ein Geheimgang führt euch zu dem gefesselten Bernhard. Dieser wird euch nach seiner Befreiung bedrohen und dann davonlaufen. Verläßt die Kneipe und betretet das Haus, das sich gegenüber dem Flaming-Monument befindet. Auf dem Dach trifft ihr Obricht von der Produn-Armee, der das Kampfgeschehen außerhalb der Stadtmauern beobachtet. Er wird sich euch anschließen und euch bei der Flucht nach Dwarf Hill helfen. Solltet ihr noch nicht in Duncans Haus gewesen sein, holt das jetzt nach. Ihr erkennt es an dem Zaun, von dem es umgrenzt ist.

Springt in den Brunnen hinter dem Haus, um nach Dwarf-Valley zu kommen. Wenn ihr das tut, werdet ihr von Feinden umringt. Sobald das passiert ist, müßt ihr Sinbois durch die

## Zweites Kapitel

### Die transkontinentale Eisenbahn

Nach dem Gespräch im Hauptquartier müßt ihr in das darüberliegende Haus gehen und die blaue Ruinenkarte einsammeln. Sucht die Stadt solange ab, bis ihr das Haus des Eisenbahn-Chefs gefunden habt. Im oberen Geschoß findet ihr ein großes Stück Mythrill.



Im Bahnhof müßt ihr den Glückskeks finden. Sobald ihr ihn verläßt, wird ein Trupp imperialer Soldaten auftauchen und dort nach dem König suchen. Geht zurück zum Hauptquartier, und das Team wird diskutieren, wie ihr euch am besten in den Zug schleichen könnt. Speichert jetzt wieder ab und begeben euch zum Bahnhof. Geht an die Stelle, die zuvor von zwei alten Leuten blockiert wurde, und betretet die Lagerhalle. Ein weiteres Gefecht entbrennt. In diesem müßt ihr Irene beschützen, die sich auch an Bord des Zuges schmuggeln will.

Schickt die schwächere Hälfte eures Teams in das rechte Loch in der Kiste und benutzt den Rest, um in der Gegend aufzuräumen. Das Loch führt euch zu Irene. Sprecht mit ihr so schnell wie möglich, denn sie wird eine wertvolle Ergänzung eurer Gruppe werden.

Nach diesem recht einfachen Gefecht ist es wieder an der Zeit, gefallene Kameraden wiederzubeleben und abzuspeichern. Während des vorangegangenen Schlagabtausches mit den Banditen habt ihr den Zug verpaßt, so daß eure Fluchtpläne erst einmal ruiniert sind. Verläßt die Stadt, und

Mitte des Tales führen und nur die Gegner vernichten, die

eine ernsthafte Gefahr darstellen. Wenn ihr durchgekommen seid, warten weitere Angreifer auf euch. Gebraucht den Return-Spruch, um das gesamte Team zu heilen. Auf

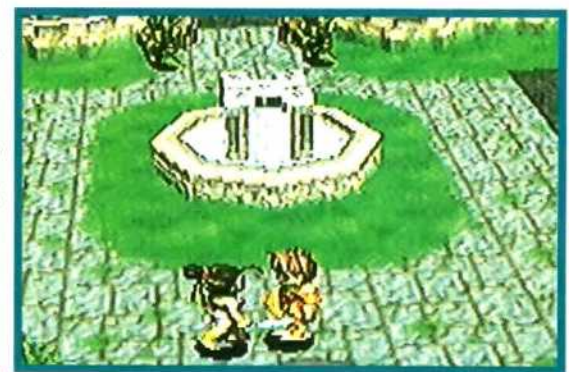


dem Rückweg durch das Tal solltet ihr eine Truhe finden, in der sich das Verteidigungs-Armband befindet. Im nächsten Kampf müßt ihr den Kommandanten der Diebe ausschalten. Mit ihm sterben auch alle seine Leibwächter. Ist diese Aufgabe bewältigt, setzt das Team seine Reise zur Stadt Railhead fort.

ihr werdet auf Julian treffen, der euch hilft, den Schalter an der Strecke zu finden und den Zug zu stoppen. Er schließt sich dem Team an, und es beginnt eine Schlacht mit der imperialen Streitmacht. Konzentriert eure Attacken auf deren Befehlshaber, dann wird sie sich zurückziehen. Danach steht ein weiterer Kampf an. Diesmal habt ihr zwei Aufgaben: Die eine besteht darin, die fünf Flüchtlinge zu retten; die zweite darin, die Eisenbahnweiche zu erreichen, bevor der Zug vorbeifährt. Es ist sehr schwer, die Flüchtlinge zu beschützen. Bewegt sie so schnell wie möglich vorwärts und hofft, daß sie durchkommen. Eure zweite Aufgabe ist etwas einfacher zu bewältigen: Bis zur dritten Runde solltet ihr Dantares an den Schalter bewegt haben. Zieht ihn und stoppt den Zug. Bewegt euch dann auf die Strecke und vertrimmt den Anführer.

Habt ihr alles durchgestanden, betritt Median die Szene

und bietet euch und eurem Team Unterstützung an. Zudem schließt Cybel – das weibliche Gegenstück zu Dantares – sich euch an. Da ihr den Zug zum Halten gebracht hat, setzt



sich das Geschehen darin fort. Dort findet ihr einen Priester, bei dem ihr euch wiederbeleben lassen und speichern könnt. In demselben Raum befindet sich ein Sack mit Hühnerfutter. Nehmt ihn auf und gebt ihm dem Huhn, das auf der Kiste sitzt. Es wird euch dann folgen. Geht durch den Zug zurück und kauft die Waffen und Vorräte, die ihr benötigt. Wenn ihr mit dem Erkunden fertig seid, geht zu Grace und sprecht mit ihr. Sobald ihr aufbrecht, werden Banditen von beiden Seiten den Waggon angreifen, und ein Gefecht beginnt. Da das Schlachtfeld sehr eng ist, lassen

sich diese leicht überwältigen. Danach erscheinen zwei fliegende Soldaten – Elder und Zero. Zero wird losfliegen und den Zugführer zum Halten veranlassen, und Elder wird sich dem Team anschließen.



## Drittes Kapitel

### Die Wächterstatue von Elbesem

Das Team erreicht jetzt Quonus – die verfluchte Stadt. Eure erste Aufgabe besteht darin, nach Julian zu suchen, der unerklärlicherweise verschwunden ist. Speichert ab und begeben euch auf den Friedhof von Quonus. Ihr könnt versuchen, das große Gebäude zu betreten, doch es bleibt verschlossen. Sobald ihr das Tor erreicht, wird euch ein Priester namens Khan befragen. Zeitgleich wird Julian erscheinen und euch den wahren Grund mitteilen, warum er sich dem Team angeschlossen hat. Das plötzliche Auftauchen einer Horde Zombies läutet den nächsten Kampf ein. Die Zombies sind nicht das Problem, denn bei ihnen handelt es sich um die Bewohner des Dorfes, die von Vandal verhext wurden. Benutzt die Magie von Khan, um jeden einzelnen von dem Fluch zu befreien. Der Rest des Teams sollte sich auf die Skelette und Vampirfledermäuse konzentrieren. Kehrt nach diesem Kampf in die Stadt zurück, belebt die Toten wieder und speichert ab.



Bewegt das voll ausgeheilte Team wieder zu dem Gebäude auf dem Friedhof, wo die nächste Schlacht stattfindet. Arbeitet euch vorsichtig um den Tisch herum und haut dabei die Feinde um. Khan muß am Leben gehalten werden, denn seine Magie wird für den Endgegner benötigt. Sobald die erste Etage erledigt ist, müßt ihr nach oben gehen und die Wachen an der Tür besiegen. Sollte euer Team immer noch einigermaßen stark sein, ruft das H.Q.-Menü auf und speichert euer Spiel. Denn jetzt trifft ihr auf Vandal – und der ist ein wirklich harter Brocken.



Wenn er alleine ist, benutzt Khans Kugel, um Vandals Magiebarriere zu durchbrechen. Andernfalls wird er unsichtbar bleiben. Kreist

Ein zweites Gefecht wird auf dem Dach des Zuges stattfinden. Hier besteht die Aufgabe darin, den Banditenführer Siraf zu erwischen und auszuschalten, der an der Spitze des Zuges wartet. Arbeitet euch langsam zu ihm vor und schaltet alle Feinde aus. Wenn ihr endlich zu Siraf vorgedrungen seid, werdet ihr feststellen, daß er erstaunlich stark ist. Aber der enge Gang, der zu ihm führt, erlaubt es euch, das Team hintereinander aufzustellen und nacheinander zuschlagen zu lassen. Sein Ende ist gleichzeitig das Ende dieses Kapitels.

ihn mit den stärksten Team-Mitgliedern ein und schlägt zu. Sobald Vandal besiegt ist, solltet ihr in den Raum in der Etage gehen und den schwarzen Ring einsammeln. Rüstet euch nicht mit diesem aus, denn er würde den Träger verfluchen. Versucht vielmehr, ihn im Kampf einzusetzen. Bei Verlassen des Gebäudes wird sich euch der Zauberer Noon anschließen.



Wenn ihr in die Stadt zurückkommt, ist diese wieder ein belebter Ort. Waffen und Vorräte lassen sich aufstocken. Beachtet beim Speichern diesmal die Promote-Option. Ihr müßt Dantares, Sinbios und Irene promoten können.

Verlaßt die Stadt, und ein weiterer Kampf mit der imperialen Armee steht an. Folgt der Straße nach Norden zu der Brücke und bekämpft alle Gegner, auf die ihr trifft. Um die Gruppe in der Nähe des Flusses braucht ihr euch keine Sorgen zu machen, denn die wird von Spiriels Kräften erledigt.



Versucht, General Franz zu vernichten. Wenn er stirbt, ziehen sich auch seine Truppen zurück. Hebt nach der Schlacht den silbernen Ring auf, den Franz fallenläßt, und betretet das Dorf Vagabond.

Betretet das große Zelt und sprecht mit Justin. Er wird sich euch anschließen, wenn ihr aufbrecht. Belebt die Team-Mitglieder und speichert ab. Wenn ihr das Dorf verlaßt, beginnt eine große Schlacht, in der Spiriell daran gehindert werden soll, die Statue von Elbesem zu zerstören. Es scheint nicht möglich zu sein, sie davon abzuhalten. Ist sie geschlagen, ziehen sich ihre Truppen zurück, und ein Vandale namens Galm erscheint. Dieser wirft Julian über die Klippen und verschwindet. Das Team versucht, Julian vor den Stromschnellen aus dem Wasser zu fischen, wird aber, als es die



Brücke überqueren will, von einem kampferprobten königlichen Ritter aufgehalten. Nach einem harten Kampf mit diesem und dessen Streitmacht könnt ihr das nächste Kapitel in Angriff nehmen.

## Viertes Kapitel

### Revolte in der Republik Aspinia

Sucht die Gegend um das Schloß herum nach brauchbaren Gegenständen ab und betretet dann die Stadt. Deckt euch mit Vorräten ein. Sobald ihr Aspinia verlassen wollt, kommt es zu einem weiteren Scharmützel. Diesmal sind die Gegner besonders mächtig; sie haben hohe Verteidigungs- und Angriffswerte. In der Mitte des Kampfes taucht eine zweite Truppe Fußsoldaten auf, die euren Vormarsch verhindern will.



Greift den Kommandanten an und vernichtet ihn. Wenn ihr seinen stählernen Harnisch einsammelt, schlägt plötzlich das Tor, das zurück nach Aspinia führt, zu. Steuert die Stadt Storich an, ruht euch aus und kauft ein Bastard-Schwert für Sinbios. Diesmal sollten für mehrere Charaktere Beförderungen drin sein. Macht sie glücklich und speichert euer Spiel.

Wandert durch das Dorf und verlaßt es auf der anderen Seite. Euer Ziel ist, euch durch eine vulkanische Passage nach Aspin zurückzuschleichen. Sobald ihr die Stadt verlaßt, werdet ihr von der Baesol-Armee angehalten.

Bewegt euch durch die Mitte des Tales und schickt dem Befehlshaber Sinbios und Dantares auf den Hals. Der Rest des Teams sollte sich um den Magier „kümmern“, der die unangenehme Fähigkeit besitzt, seine verletzten Spießgesellen zu heilen. Hebt die fallengelassene „Keule der Rache“ auf und geht nach Storich zurück.



Erholt euch, deckt euch mit Gegengift-Kräutern ein und speichert. Dann führt ihr euren Haufen in den vulkanischen Tunnel.



Im Vulkan ist die Hölle los! Ihr stoßt auf eine Vielzahl von Gegnern auf einem schmalen Gefechtsfeld. Häufig benutzen die Schurken die Paralyse-Attacke, weshalb ihr die Gegengift-Kräuter gut gebrauchen könnt. Auch Noons Frost-Spruch erweist sich als besonders hilfreich. Ihr solltet ihn gegen die härteren Opponenten wie den feuerspeienden Drachen oder die Blutgeborenen einsetzen. Wenn ihr durchkommt, seht ihr den Ausgang des Vulkans. Verlaßt den Tunnel und ihr bekommt mit, wie General Fafthard gerade versucht, die Stadt Flagard einzunehmen.

Ein Gefecht entbrennt von beiden Seiten. Der Trupp auf der linken Seite ist keine echte Bedrohung, weshalb ihr das Team direkt auf Fafthard zusteuern solltet. Setzt eure stärksten Recken ein, umringt ihn und deckt ihn mit Power-Attacken und Magie ein. Ihr überwältigt ihn leicht in wenigen



Runden, doch Sinbios läßt ihn freundlicherweise am Leben. Der Bulzome-Hohepriester Fiale erscheint und tötet den General.

Betretet Flagard.

Als erstes solltet ihr Frank den Werwolf finden. Da er sich von euch nicht überreden lassen will, sich dem Team anzuschließen, müßt ihr ihn mit Gewalt zum H.Q. bringen. Dann ändert er seine Meinung.

Begeht euch mit Frank im Team zur Kirche. Belebt die Team-Kameraden, speichert ab und positioniert euch so zum Priester, daß ihr euch mit ihm unterhalten könnt. Er wird euch erzählen, daß das Schloß besetzt worden ist, es aber einen Geheimgang gibt. Untersucht das zweite Wandzeichen hinter der Kirche. Folgt der engen Passage, die zu Sinbios' Vater – Conrad – führt. Sprecht mit ihm, und er wird euch vor Fiales Anwesenheit warnen.

Doch zu spät! Fiale erscheint, und ein harter Kampf beginnt. Falls das Team stark ist, haut mit allem drauf, was ihr habt. Er wird einen Schlüssel fallenlassen, und Zero wird losfliegen und diesen aufsammeln. Wenn eure Chancen gegen Fiales extrem starke Magie schlecht stehen, zieht euch zurück. Er wird dann den



Kampfplatz verlassen, und ihr könnt euch an seinen Begleitern abreagieren. Danach stirbt der Vater von Sinbios, und das Kapitel ist beendet.

## Fünftes Kapitel

### Die Turmruine von Lookover

Das Team startet in Flagards Schloß mit Zero. Dieser wird



Khan den Kristall von Elsebem geben, der benötigt wird, um Fiales Magiebarriere zu durchbrechen. Sobald Sinbios seinen Vater betrauert hat, erkundet die Stadt und

verläßt sie, um in den nächsten Kampf einzusteigen.

Die Bulzome-Sekte versucht, euch am Erreichen der Stadt Lookover zu hindern. Das ist ein leichtes Gefecht. Ihr müßt nur geschlossen den roten Priester angreifen. Der hat nur 50 Health-Points und ist nach wenigen Angriffen hinüber. Und wenn



er stirbt, folgen ihm seine Anhänger.

Betretet Lookover und staubt alle Waffen und Vorräte ab, die ihr gebrauchen könnt. Ist das erledigt, sucht die Kirche auf, stärkt euch, befördert die Team-Mitglieder und speichert ab. Erklimmt dann die Stufen, die zum Turm hinaufführen, und ihr stoßt ein weiteres Mal mit Fiale zusammen. Das Hauen und Stechen beginnt von neuem.

Der Kampf ist schwierig, denn ihr müßt euch am Turm hocharbeiten und dabei Horden von fiesen Monstern verscheuchen. Am Ende wartet Fiale auf euch, der nur schwer zu knacken ist und euch mit seinem Wendigo-Spruch in

Bedrängnis bringt. Wenn ihr bis zu ihm durchgedrungen seid, benutzt Khans Kugel, neutralisiert die magische Barriere und gebt ihm Saures.



In der Mitte des Gefechts kommt Herzog Palsis von der Turmspitze hinab. Er greift nicht ein, sondern betrachtet nur das Ringen zwischen euch und Fiale.

Sobald Fiale erledigt ist und ihr mit dem Herzog gesprochen habt, bewegt das Team zurück in die Stadt und überprüft eure Ausrüstung, denn auch der nächste Kampf ist eine Herausforderung. Verläßt die Stadt mit dem völlig ausgeheilten Team, und schon steht ihr dem mächtigen Vandalen Galm gegenüber. Da euch dieser die Säulen aus der Umgebung entgegenschleudern kann, ist sein

Attack-Radius beträchtlich. Etwas Unterstützung bekommt ihr von dem Ninja Murasame. Er will sich zwar noch nicht dem Team anschließen,



aber seine Anwesenheit ist durchaus nützlich. Hetzt Galm nur die stärksten Charaktere entgegen, die schwächeren zerquetscht er wie Fliegen. Sobald ihr ihn erreicht habt, läßt er sich auch überwältigen.



Da es dem Team nach dieser Begegnung nicht allzu gut gehen dürfte, kehrt nach Vagabond zurück und leckt eure

Wunden. Füllt euren Tränke-Vorrat auf und krallt euch jedes Waffen-Upgrade, das ihr kriegen könnt. Speichert ab und steuert das nächste Dorf an. Es ist keine unbeschwerte Reise, da sofort der nächste Kampf beginnt. Diesmal fällt eine Horde Würmer mitsamt Königin über euch her. Ihr müßt auf direktem Weg die Königin beseitigen, da sie pausenlos eklige Nachkommenschaft produziert. Ist sie erledigt, darf sich das Team auf die entscheidende Konfrontation vorbereiten.



## Sechstes Kapitel

### Der Koloß von Aspia

Jetzt geht es rund! Das letzte Kapitel in diesem Epos. Ihr solltet euch mit Vorräten, Waffen und nützlichen Gegenständen eindecken, denn das letzte Gefecht ist die schiere Hölle. Investiert auch noch ein wenig Zeit darin, die Umgebung nach versteckten Objekten abzusuchen. Während ihr durch die Stadt wandert, werdet ihr noch in ein paar belanglose



Kämpfe verwickelt. Was auch immer passieren mag, achtet darauf, daß euer Team die volle Schlagkraft besitzt. Tötet Spiriell nicht im Kampf, sondern benutzt den Kristall. Sie ist nämlich doch kein so schlechtes Mädchen. Basanda hingegen sollte so früh wie möglich ausgelöscht werden.

Obwohl euer Team jetzt schon eine beachtliche Größe hat, braucht ihr für den Endkampf auf dem Damm ein bißchen mehr Muskelkraft. Besucht die Bar im vorhergegangenen Dorf und rekrutiert die Söldner, die dort herumhängen. Ihr müßt ihnen nur ein bißchen Gold vor die Füße werfen, und schon sind sie dabei. Diese Schlagetots mit den Namen Twiggy, Dongo, Elrick und Piper sind wichtig für die endgültige Auseinandersetzung auf dem Damm. Das letzte Dorf hat überdies auch einen Schmied, der euer Mythrill verarbeiten kann. Er wird euch eine Unsumme abknöpfen, bevor er Waffen für Sinbios oder Dantares herstellt.



Der letzte Schlagabtausch dauert ungefähr zwei Stunden, und es geht ums nackte Überleben. Da hier an zwei Fronten gleichzeitig gefochten wird, solltet ihr die stärksten Charaktere in die Brücken-Schlacht werfen und die anderen mit der



Zerstörung des Dammes beauftragen. Das Brücken-Team muß gegen den Koloß bestehen – einen gewaltigen, heiligen Krieger. Ihr könnt ihn nicht vernichten, sondern

müßt ihn hinhalten, bis das zweite Team den Damm zerstört hat. Dann wird er von den Fluten hinweggespült.



Das Brücken-Team sollte so weit links wie möglich positioniert werden. Es wird mit dem Koloß davongeschwemmt, wenn



es nicht so weit wie möglich an der dem Schloß zugewandten Seite der Brücke steht. Ist das Brücken-Team erfolgreich und hat der Koloß nasse Füße bekommen, beginnt das eigentliche Gemetzel.

Dieses findet gegen Prinz Arrawnt statt, und es ist euch nur zu wünschen, daß euer Team noch genügend Puste hat. Je mehr Leute noch übrig sind, desto besser. Zuvor werden eure Energiebalken zwar noch einmal aufgefüllt, aber ihr könnt nicht zurückgehen, um gesundheitsfördernde Mittel einzukaufen.

Der Kampf ist hart und verlangt euch alles ab. Plaziert die beiden Magier hinter Arrawnt und bewegt die stärksten Charaktere vor ihn. Werft ihm alles entgegen, was ihr habt, und vergeßt nicht, in regelmäßigen Intervallen abzuspeichern. Wen es hier erwischt, der muß noch einmal mit dem Brücken-Vorgeplänkel anfangen. Ihr müßt darauf hoffen, daß eure Teammitglieder ihre Spezial- und Konterattacken bei nahezu jedem Zug einsetzen. Je schneller ihr ihm seine Energie – absaugt, desto kürzer müßt ihr ums Überleben bangen.



Wenn Arrawnt besiegt ist, könnt ihr euch guten Gewissens zurücklehnen: Der drohende Krieg ist abgewendet, die Stadt Saraband wird nicht von Höllenkreuren überrannt, und die

Fantasy-Welt ist gerettet.

Natürlich gibt es in dem Spiel noch versteckte Charaktere, Gegenstände und Gegenden, die hier nicht erwähnt worden sind.

# Mailbox

Jetzt geht es endlich richtig los! Mehr und mehr Dreamcast-Spiele erblicken erstmals zumindest in Form von Screenshots oder Naomi-Spielhallen-Versionen das Licht der Öffentlichkeit, und die immer noch zahlreiche Sega-Fangemeinde zeigt sich entzückt über deren Qualitäten. Nachdem mit Deep Fear nun kürzlich leider das letzte Saturn-Spiel in Deutschland erschienen ist, arbeiten wir mit Hochdruck daran, aus dem Sega Magazin die beste Informationsquelle zum Thema Dreamcast zu machen. Zu was unsere aufgestockte Mannschaft (Michael Pruchnicki, Marco Marzinkowski, Florian Brich, Werner Spachmüller und Hans Ippisch) fähig ist, könnt ihr hoffentlich anhand der aktuellen Ausgabe bereits erahnen. Unser Ziel ist, euch die aktuellsten, umfangreichsten und kompetentesten Dreamcast-Reportagen zu liefern. Dazu werden wohl über kurz oder lang auch die Tips&Tricks-Seiten in ihrem Umfang reduziert, um der zu erwartenden Informationsfülle Herr zu werden. Wir freuen uns schon auf die nächsten spannenden Monate!

**Eure Sega Magazin-Crew**

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

**COMPUTEC MEDIA AG**

Redaktion 

Kennwort: Mailbox


Roonstr. 21

90429 Nürnberg


Internet: [hsippisch@computec.de](mailto:hsippisch@computec.de)

## DREAMCAST-LAUNCH


**1. Besteht eigentlich noch eine Chance, daß der Dreamcast in Deutschland ein paar Monate früher erscheint, oder ist der September-Release hundertprozentig sicher?**

 Richtig sicher kann man sich natürlich nie sein, doch ich denke nicht, daß Sega erneut einen überhasteten Frühstart plant. Diesmal soll der Start passen, was den Konsolen-Preis, die Launch-Titel und die Werbekampagne angeht.


**2. Wird es für den Dreamcast ein Lenkrad mit Force Feedback geben?**

 Man darf davon ausgehen, daß für den Dreamcast innerhalb kürzester Zeit sämtliche denkbaren Peripherie-Geräte erhältlich sein werden. Dies schließt Lenkräder, Control Pads und Import-Adapter ein.


**3. Wann wird der Umfang des Sega Magazins voraussichtlich wieder zunehmen, oder bleibt es so, bis das neue Magazin erscheint?**

 Aus wirtschaftlichen Gründen ist eine Erweiterung des Sega Magazins unwahrscheinlich, solange es nur im Abo zusammen mit Mega Fun erhältlich ist. Ihr dürft jedoch davon ausgehen, daß die Tips&Tricks-Seiten spätestens mit dem Erscheinen des Dreamcast in Japan deutlich reduziert werden.


**4. Ich frage mich, wieso Jürgen Gössnitzer Probleme beim Lesen der Untertitel hat, wenn er im Hintergrund die japanische Sprachausgabe zu hören bekommt! Das klingt doch irgendwie komisch!**

 Grundsätzlich maßen wir uns nicht an, über die Kritikpunkte anderer zu lästern, solange sie einleuchtend sind. Sein Problem ist durchaus nachzuvollziehen.

**5. Apropos Panzer Dragoon Saga-Sprachausgabe: Ich konnte nur einen Teil der Sprachausgabe als „normales“ Japanisch identifizieren, was ist das andere? Etwas Altjapanisch oder was? Fragt doch bitte euren neuen Japan-Experten Michael!**

 Die Sprachausgabe ist genauso wie in Panzer Dragoon 2 keinem Land zuzuordnen. Es handelt sich dabei um eine fiktive Sprache.

**6. Übrigens: Noch ein Lob an Michael und seine Tests!**

 Danke, ich habe das (verdiente) Lob weitergegeben.

**7. So, das war's eigentlich schon, doch noch eine Frage: Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, daß man ei-**

nen japanischen Dreamcast später umbauen kann, so daß auch Pal-Spiele auf diesem laufen?

**SEGA** Wir sind zwar keine Hellseher, sind aber davon überzeugt, daß irgendwelche Bastler eine Möglichkeit finden werden, wie man PAL-Spiele auf einem japanischen Dreamcast spielen kann.

*Stefan Hessler*

### EXKLUSIVE SONIC-INFOS!

Ich bin sehr begeistert von Ihrer Zeitschrift und lese diese regelmäßig seit 5 Jahren. Aus sehr guten Informationszentren habe ich gutes Materiel zum Dreamcast und zu „Sonic Adventure“ bekommen, und zusätzliche aus dem Internet. Gestern habe ich im Internet ein MPEG-File zu „Sonic Adventure“ gefunden und es so schnell wie möglich heruntergeladen und angeschaut. Auch wenn es nur 8 Sekunden waren, war es für mich unglaublich, als erster laufende Bilder von „Sonic Adventure“ zu sehen. Ich werde Ihnen demnächst dieses File auf einer 3.5 Zoll-Diskette zuschicken. Zuerst müssen Sie dieses auf Festplatte kopieren und dann von der Festplatte starten. Auf einer zweiten Diskette werden aktuelle Bitmap-Bilder zum Spiel sein.

**SEGA** Danke für die Disketten, auch wenn wir darauf nichts Neues entdecken konnten. Tatsächlich haben wir Sonic Adventure sowohl Mitte August als auch Anfang September live gesehen, und zwar auf einer echten Dreamcast-Konsole.

**1. Warum liegt der abgemagerten Version des Sega Magazins ein anderes Heft bei, und könnten Sie in dem nächsten Heft vielleicht eine Vorschau auf Ihr Dreamcast-Magazin zeigen?**

**SEGA** Wir legen die Mega Fun deswegen bei, weil die Leser ein Anrecht auf eine gewisse Anzahl Seiten haben, die wir mit der Umstellung des Sega Magazins nicht mehr bieten konnten. Eine Vorschau auf das Dreamcast-Magazin können wir leider nicht liefern, da das Magazin erst im Sommer 1999 erscheinen wird.

**2. Wird es auch für den Dreamcast Demo-CDs geben?**

**SEGA** Davon darf man glücklicherweise ausgehen!

**3. Warum wird der Dreamcast nicht zeitgleich in der ganzen Welt erscheinen?**

**SEGA** Dies ist ganz einfach aus logistischen Gründen nicht möglich. Man kann gar nicht so viele Konsolen und Spiele produzieren, daß man weltweit gleichzeitig auf den Markt kommen könnte, deshalb wird auch der Dreamcast wie alle bisherigen Konsolen zuerst in Japan und dann in den USA und in Europa eingeführt.

*Martin Schlöter, MSchloeter@t-online.de*

### STAR WARS TRILOGY

Eurer Magazin ist echt das beste, das es für Sega-Fans gibt – und ich wünsche euch alles Gute für euer neues Dreamcast-Magazin! Doch ich habe im Netz etwas gefunden, was mich zu einer Frage führte, deren Antwort wohl nur jemand von euch Sega-Spezialisten in Erfahrung bringen kann (aufgrund eurer Verbindungen zu Sega)! Im Net existiert die Meldung, daß Sega für den Winter einen neuen „Star Wars“-Arcadekasten von AM 3 auf die Beine stellt! Der sogenannte „Star Wars Trilogy“-Apparat auf Model Board 3-Basis wäre mit den versprochenen Features für mich als Filmfreak die Erfüllung meiner Träume!

Könnt ihr irgendwie in Erfahrung bringen, ob eine Umsetzung für den Dreamcast angedacht ist? Oder Sega zumindest dazu überreden, es zu versuchen? Oder uns zumindest auf dem laufenden darüber zu halten? Ich meine: Eine solche Lizenz und ein solches Prestige-Game kann sich Sega doch bei all den Star Wars-Fans nicht für den Dreamcast entgehen lassen – auch in Hinblick auf die neuen drei Folgen für nächstes Jahr! Sogar meine Freundin ringt seit dem Wissen um dieses Model Board 3-Game mit dem Gedanken, sich dem Dreamcast zuzuwenden, sofern das Game rauskommt! Und die schwärmt immerhin noch für ihre Voodoo<sup>2</sup>-Karte! Was sagen eure Kanäle?

**SEGA** Es ist richtig, daß Sega demnächst ein brandneues Star Wars Trilogy-Game in die Spielhallen bringt. Korrekt ist auch, daß der Dreamcast leistungsfähiger ist als die im Automaten eingesetzte Model 3-Hardware, womit einer (möglicherweise) aufgepeppten Heimumsetzung nichts im Wege stehen dürfte. Faktisch gibt es hierzu jedoch keine offiziellen Meldungen.

*Marcel Hirt, dark\_knight@swissonline*



## DREAMCAST-KONFERENZ

Am 6. Oktober findet in Japan die zweite New Challenge-Konferenz zum Thema Dreamcast statt. Wir haben aktuelle Infos und Berichte für euch in der nächsten Ausgabe. Unter anderem erwarten wir Bilder der Dreamcast-Version von Virtua Fighter 3tb und Sega Rally 2.



## TOKYO GAME SHOW

Zwischen 9. und 11. Oktober lohnt es sich für Sega-Fans, in Japan zu sein. An diesen Tagen wird nämlich in Tokio die



Herbst-Game-Show über die Bühne gehen. Es versteht sich von selbst, daß wir eine hochaktuelle Reportage liefern werden.

## WEITERE THEMEN IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

- Import-Test: Shining Force III Part 3
- Import-Test: Capcom Generations Vol. 2
- Import-Test: King Of Fighters-Collection

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

## So erreichst Du uns

### Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG,  
Redaktion   
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg  
Fax: 09 11 / 28 72-2 00  
eMail: hsippisch@compu-tec.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  
Compu-tec Media AG  
Postfach 90 02 01  
90493 Nürnberg

### Zentrale Abo-Nummer:

01 80-5 95 9506

### Abo-Fax:

01 80-5 95 95 13

### Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

## Redaktion

### Chefredakteur:

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

### Redaktion:

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

### Layout:

Alexandra Böhm, 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  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 Compu-tec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

## Anzeigenkontakt

Compu-tec Media Services GmbH  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg

### Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung/ V.i.S.d.P.)  
e-Mail: tnszameitat@compu-tec.de  
Wolfgang Menne  
e-Mail: wgmene@compu-tec.de

### Anzeigendisposition:

Andreas Klopfer  
e-Mail: asklopfer@compu-tec.de

### Online-Vermarktung:

Susanne Szameitat  
e-Mail: seszameitat@compu-tec.de

### Anzeigenassistentz:

Claudia Rudolph  
e-Mail: carudolph@compu-tec.de  
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.10.98

## Verlag

### Verlagsleiter Vertrieb:

Roland Bollendorf

### Produktionsleitung:

Michael Schraut

### Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung),  
Sandra Wendorf, Oliver Schneider

### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

### Abonnement:

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

### Abonnementsbestellung Österreich

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

### Druck:

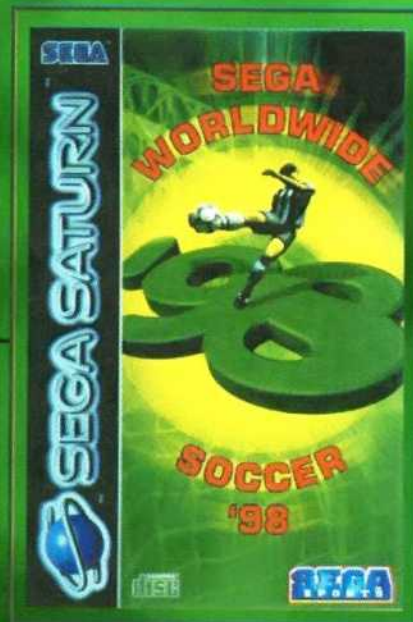
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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

ISSN: 0946-6274



**DIE EINEN SPIELEN MIT DEM FUSS.**



**DIE ANDEREN MIT DEM KOPF.**



Mitternacht vorbei,  
die Straßen leer ...

# Totenstille.

Träum ruhig weiter.

# LAST BRONX

EXCLUSIV FÜR

