

SEGA TM Magazin

9/99
70. Ausgabe
September '99



EXPENDABLE

Das neue Action-Spektakel der Incoming-Macher getestet!



GIANT GRAM
Das erste Wrestling-Spiel
für Dreamcast



SOUL FIGHTER
Das Action-Adventure
von Toka

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
Brückstr. 42-44

Theo Versand

Sammler und Schnäppchenjäger aufgepaßt: Spitzenspiele fast geschenkt

Folgende Saturn-Spiele für nur

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

Schnell zugreifen! Nur solange Vorrat reicht, da zum Teil nur noch kleine Stückzahlen!

Sonderaktion: Bei Bestellung von 3 Spielen aus diesem Kasten erhalten Sie ein Spiel unserer Wahl kostenlos!

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

Sega Saturn

Achtung: Nur solange Vorrat reicht, da Restposten!

Control Pad Explorer 32/JT406	24,95	Cyber Speedway	49,95
Control Pad SAT 1 (6 Buttons)	29,95	Euro Soccer '96	89,95
Game Buster	79,95	FIFA Soccer '96	29,95
Lenkrad Mad Catz (m. Pedalen)	49,95	FIFA Soccer '97	19,95
Link Kabel	24,95	Frank Thomas Big Hurt Baseball	84,95
Tips & Tricks-Buch 1996	4,95	Grid Run	49,95
Battle Monsters	39,95	Hebereke's Popoitto	19,95
Breakpoint Tennis	99,95	Hulk	84,95
Bua	49,95	NBA Jam Extreme	24,95
Croc	39,95	NBA Live '97	14,95
		NFL Quarterbackclub '97	39,95
		NHL '97	19,95
		Pebble Beach Golf	59,95
		PGA Tour '97	39,95
		Space Jam	29,95
		Streetfighter Collection	84,95
		Striker '96	29,95
		Tempest 2000	89,95
		Tilt	89,95
		Valora Valley Golf	39,95
		Victory Goal	29,95
		Virtua Fighter Remix	69,95



Croc - Legend of the Gobbos
39,95

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

**Händleranfrage
erwünscht
Fax: 0931/57160**

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON DREI LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.



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

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

Kranz sand

DER SEGA-SPEZIALIST

PORTOFREI*

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.

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



Dreamcast™
**am 23.09.'99
bei uns!**

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



- Controller (Sept)59,95
- Dreamcast-Stick (Sept) .94,95
- Keyboard (Sept)59,95
- VMU-Card (Sept)59,95
- Racing CP (Sept)124,95
(Lenkrad)
- Vibration Pack (Sept) . . .49,95
- Scart-Kabel (Sept)49,95



**Zusätzliche
Dreamcast-Bestell-Hotline:
0931 -35 45 223**

Software

- Aero Wings (Sept)94,95
- Blue Stinger (Sept)94,95
- Buggy Heat (Okt)94,95
- Cool Boarders DC (Nov) . . .94,95
- D 2 (Jan)94,95
- Dynamite Cop (Okt)94,95
- Get Bass (Sept)189,95
(inkl. Fishing Controller)
- House of the Dead 2149,95
(inkl. Gun) (Okt)



- Killer Loop (Y.A.R.G.) (Nov) . .94,95
- Metropolis (Sept)114,95
- NBA 2000 (Dez)94,95
- Racing Simulation 2 (Sept) . .99,95
- Red Dog (Sept)94,95
- Sega Rally 2 (Nov)114,95
- Sonic Adventure (Sept)94,95
- Soul Caliber (Nov)114,95
- Speed Devils (Sept)94,95
- Suzuki Alstare Racer (Okt) . .94,95
- Tokyo Highway Chall.(Sept) .94,95
- Toy Commander (Sept)94,95
- Virtua Fighter 3 tb (Sept) . .94,95



*LEDIGLICH NACHNAHMEBESTELLER BEZAHLEN DIE NACHNAHMEGEBÜHR !

0931/3545222 oder **0180/5211844**

Immer schneller

Neu



nur
3,90

Alle **14** Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

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



JETZT GEHT'S LOS!

In wenigen Wochen wird der Dreamcast endlich auch in Deutschland offiziell erhältlich sein. Passend dazu vermeldete Sega Deutschland, daß am ersten Tag 70.000 Stück an den Handel geliefert werden, weitere Exemplare folgen vier Wochen später. Reicht diese Startauflage, um der Nachfrage Herr zu werden? Wir hoffen schon, denn ansonsten wäre die Enttäuschung bei potentiellen Kunden schon jetzt programmiert. Er-

freuliches gibt es auch aus Japan zu vermelden: Demnach konnten in der ersten Woche nach der Preissenkung über 40.000 Dreamcast verkauft werden, während von der PlayStation in der gleichen Woche „lediglich“ 25.000 Stück abgesetzt wurden. Damit konnte der Dreamcast erstmals seit dem Start den Hardware-Markt anführen. Ob es sich dabei um ein kurzes Strohfeuer oder um eine dauerhafte Belebung handelt, werden die nächsten Wochen zeigen.

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Chefredakteur

DREAMCAST-LEXIKON

Alle Dreamcast-Spiele im Überblick 10

RUBRIKEN

Impressum 30
Vorschau 30

MAILBOX

Fragen & Antworten 28

TIPS & TRICKS

Aero Dancing 21
Dynamite Deka 2 21
King Of Fighters DM 1999 21
Redline Racer 21
Shutokou Battle 20
Super Speed Racing 20

KOMPLETTÖSUNG

Blue Stinger 22

NEWS

Aktuelle Dreamcast-Infos 6

PREVIEW

NFL Blitz 2000 9
Soul Fighter 8

TESTS: DREAMCAST

Expendable 16
Giant Gram 12
King Of Fighters DM 1999 18
Shutokou Battle 14

SOUL FIGHTER



Das Action-Spektakel von Toka angespielt!

8

GIANT GRAM



Das erste Wrestling-Game für Dreamcast

12

SHUTOKOU BATTLE



Die Rennspielhoffnung im Härtestest

14

EXPENDABLE



Die Grafikorgie ballert sich durch!

16

BLUE STINGER



Komplettlösung des Action-Hits

22

Schon
gewußt?

● Die US-Version des Dreamcast wird mit einer Vielzahl von Demos ausgeliefert, mittlerweile bestätigt sind *CART Racing (Super Speed Racing)*, *Get Bass*, *House Of The Dead 2*, *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2*, *Power Stone*, *Ready 2 Rumble* und *Sonic Adventure*. Videos von *Hydro Thunder*, *NFL 2000*, *NFL Blitz* und *NHL 2000* runden das Paket ab.

● Konami wird in Japan zahlreiche Microsoft-Spiele als Dreamcast-Versionen vertreiben, darunter *Flight Simulator*, *Age Of Empires 2*, *Combat Flight Simulator*, *Midtown Madness*, *Monster Truck Madness* und *NFL Fever 2000*.

● NEC Home Electronics wird in Japan eine Fan-CD zum obskuren Action-Rollenspiel *Sengoku Turb* veröffentlichen, die einige Minispiele, einen Musikplayer und umfangreiches Textmaterial zum Spiel und dessen Charakteren enthalten soll. Zusätzlich soll das Dreamcast-Modem unterstützt werden, wobei hier die genaue Funktion noch unklar ist.

● Capcom erwartet sich von *Biohazard: Code Veronica* Verkaufszahlen von 400.000 Stück.

● Die Naomi-Version von *Virtua Striker* wird nun im Herbst in die Spielhallen kommen und kurz darauf für den Dreamcast veröffentlicht. Der neue Titel lautet *Virtua Striker 2 Version 2000*.

● Mitte Juli ist in den USA bereits der Verleih von ersten „offiziellen“ Dreamcast-Geräten in den USA angelaufen, Sega arbeitet hierbei mit der Kette Hollywood Video zusammen.

● Namco hat drei zusätzliche Spielmodi für die Dreamcast-Version von *Soul Calibur* bekannt gegeben: Der Mission Mode ähnelt dem Edge-Master-Modus des Vorgängers, im Museum Mode könnt ihr umfangreiche Informationen zu den Kämpfern abrufen und über den Internet Mode aktuelle Informationen von der *Soul Calibur*-Webseite einholen.

Street Fighter Zero 3

Kurz nach Redaktionsschluß erschien in Japan die Dreamcast-Fassung des aktuellen *Street Fighter Zero*-Teils. Das Spiel, das hierzulande *Street Fighter Alpha 3* heißt, bietet dabei gegenüber dem Arcade-Original etliche neue Kämpfer, die eigens für diese Fassung komplett neu gezeichnet wurden (u. a. DeeJay, T. Hawk, FeiLong und Guile). Von minimalen Transparenzspielereien abgesehen handelt es sich dabei um eine grafische 1:1-Kopie der Arcade-Fassung, lediglich an Spielmodi wird grundlegend Neues geboten. Im World-Tour-Modus erwerbt ihr euch rol-



Street Fighter Zero 3 auf dem Dreamcast soll die beste Heimumsetzung des atemberaubenden Arcade-Automaten werden.

lensspielartig neue Fähigkeiten und baut euren Fighter zum ultimativen Superkämpfer auf, im Dramatic-Battle-Modus könnt ihr mit zwei Mann gegen einen antreten – war bei der PlayStation-Version hier bei zwei unterschiedlichen Kämpfern aus Speichergründen Schluß, könnt ihr die drei Fighter am Dreamcast frei bestimmen. Spielerisch fällt vor allem die Wahl zwischen drei Kampfmodi auf, die sich auf die Art der Supermoves und einige andere Details auswirkt. Mit allen Kämpfern aus der *Alpha*- und der ursprünglichen *Street Fighter II*-Serie sowie einigen Neuzugängen (u. a. Cody aus *Final Fight*) bietet *Street Fighter Zero 3* ein sehr umfangreiches Kämpferfeld und ist definitiv der bisher beste Teil der Serie.

TEST DRIVE 6

Eine der ältesten Rennspiel-Serien überhaupt findet ihren Weg auf Segas neue Konsole. Das mittlerweile von Infogrames aufgekaufte *Accolade* bastelt am sechsten Teil der *Test Drive*-Reihe, der noch in diesem Jahr auf dem Dreamcast für spannende Rennen sorgen soll. Die Entwickler von *Pitbull Syndicate*, die schon für die letzten beiden Folgen der Serie verantwortlich waren, bieten dabei mit 40 (im Original serientypisch sündhaft teuren) Autos und 30 Strecken in aller Welt eine große Auswahl; und wer die Vorgänger kennt, macht sich über ein ansprechendes Fahrverhalten der Boliden keine Sorgen. Die Flucht vor den Polizeifahrzeugen dürfte also erneut für einigen Spaß sorgen, auch wenn die ersten Screenshots des Spiels lediglich „ordentlich“ aussehen.



Accolade bleibt seinen Wurzeln treu: Test Drive wird auch auf dem Dreamcast für rasante Probefahrten in realistischen Flitzern sorgen.

SLAVE ZERO

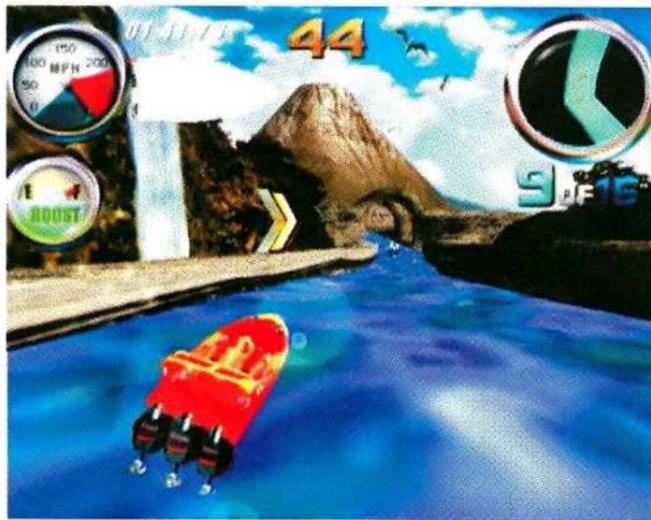


Slave Zero ist die amerikanische Antwort auf die zahlreichen Mech-Spiele aus Japan.

Slave Zero ist neben *Test Drive 6* der zweite *Accolade*-Titel, der für den Dreamcast entwickelt wird. Bereits zum US-Launch am 9. September soll dieses 3D-Actionspiel in den Regalen der Händler stehen, bei dem ihr die Kontrolle über einen riesigen Kampfroborer übernehmt. Bei den Kämpfen, die durch den Einsatz zahlreicher Hintergrundobjekte besonders interessant werden sollten, könnt ihr je nach Spielmodus gegen bis zu drei Freunde im Splitscreen-Modus antreten, über einen Onlineplay-Modus via Modem wird derzeit noch nachgedacht. Ablaufen soll das ganze wahlweise aus einer Ego- oder einer Third-Person-Perspektive.

HYDRO THUNDER

Die Umsetzung von Midways erfolgreichem Arcade-Rennspiel *Hydro Thunder* gehört in den USA zu den am heißesten erwarteten Titeln für Segas neue Konsole. Das Spiel fällt vor allem durch zwei Punkte gegenüber der Konkurrenz auf: Die Rennen werden nicht auf normalen Rennstrecken, sondern auf Wasser ausgetragen. Trotz allem sind hier nicht gemächliche Bootsfahrten angesagt, denn *WipeOut* ist schon eher die gravitationsfreie Entsprechung zum Gameplay von *Hydro Thunder* – durch den Turbo-Boost erreichen die Boote unglaubliche Geschwindigkeiten und vollführen extrem weite Sprünge. Die Grafik sieht dabei selbst im Multiplayer-Splitscreen-Modus noch sehr gut aus und steht dem Automaten mittlerweile in nichts nach, auch die Steuerung der Dreamcast-Version konnte auf der E3 schon überzeugen.



Midways vielversprechendes *Hydro Thunder* bietet rasante Funracer-Action auf präzise gezeigten Wasseroberflächen.

GTA 2

Endlich können wir euch erste Bilder vom Nachfolger von *Grand Theft Auto* präsentieren. Der von Rockstar Games entwickelte Nachfolger von DMA Designs beliebter Gangstersimulation/Rennspiel-Mischung präsentiert sich optisch dank hoher Auflösung und vieler Grafikdetails wesentlich verbessert. Das witzige Gameplay, bei dem skrupelloser Autoklau und sonstige Verbrechen euch an die Spitze der Unterwelt bringen, soll dabei durch die Verwaltung von mehreren Interessengruppen (Mafia, Krishna-Clan u. a.), die man gegeneinander aufbringen kann, und verstärkten Polizeieinsatz inklusive möglicher Armeeunterstützung an Schwung gewinnen. Die neue Grafikengine ermöglicht die Darstellung von unzähligen Passanten, die den Städten Leben einhauchen, und erfreut das Auge mit ansprechenden Lichteffekten bei Explosionen. Erscheinen soll das Spiel wahrscheinlich noch in diesem Jahr für den Dreamcast.



Optisch deutlich verbessert, spielerisch interessant wie immer: der GTA-Nachfolger.

NBA Showtime 2000

Von Midway, den Machern des ursprünglichen *NBA Jam*, kommt noch in diesem Jahr die Dreamcast-Umsetzung des wohl bisher besten Vertreters des Fun-Basketball-Genres. *NBA Showtime 2000* ist eine ähnlich action- und arcadelastige Version des Sports, wie sie *NFL Blitz* aus gleichem Hause für den Football-Bereich war. Die hervorragende 3D-Grafik der Dreamcast-Version steht dabei dem Arcade-Original in nichts nach. Das unkomplizierte Gameplay spricht auch Sportspiel-Muffel an, so daß *NBA Showtime 2000* eine gute Alternative zu Visual Concepts' *NBA 2000* und ein willkommener Zusatz zum Sportspiel-Angebot auf dem Dreamcast werden dürfte.



Das aktionsbetonte *NBA Showtime* ist der „echte“ 3D-Nachfolger der berühmten NBA-Jam-Reihe.

Schon gewußt?

- *Redline Racer* wird hierzu-lande als *Suzuki All Star Racing* von UbiSoft vertrieben werden. Im Gegensatz zum PC-Original und der japanischen Version werden dadurch zusätzlich vier „echte“ Fahrer und zwei Suzuki-Motorräder anwählbar sein.
- Nach bisher unbestätigten Meldungen hat Capcom nun lange kursierende Gerüchte bestätigt, man würde eine Dreamcast-Version des *Star Gladiator*-Nachfolgers *Plasma Sword* veröffentlichen.
- Das Puru-Puru-Pack wird außerhalb Japans *Vibra Pack* heißen und zeitgleich mit dem Dreamcast veröffentlicht werden.
- Die PAL-Versionen von Dreamcast-Spielen sollen in weitem Umfang eine Option enthalten, das Spiel auf entsprechenden Fernsehern mit vollen 60 NTSC-Hz zu spielen. Speziell für die Nutzung der Konsole an Monitoren via VGA-Box ist diese höhere Bildwiederholfrequenz teilweise zwingend notwendig, den Spielern soll dies nur recht sein – falls die Anpassung an die PAL-Geschwindigkeit einmal nicht erfolgt, wird man so trotz allem das Spiel in seiner vollen Pracht genießen können.
- Nach England und Italien nun Frankreich: Sega hat mit dem französischen Fußballclub A.S. Saint-Etienne einen Sponsoringvertrag für die Saison 1999/2000 abgeschlossen. Wann ist die Bundesliga dran?
- *Blue Stinger*, dessen Vertrieb Activision übernehmen wird, wird gegenüber der japanischen Version noch einmal überarbeitet. Speziell die oft kritisierte Kamera wird dabei verbessert, eine neue *Tomb Raider*-artige Perspektive und eine weitere Ansicht, die einen guten Überblick über den jeweiligen Raum bietet, sollen dabei das Hauptproblem der japanischen Version ausmerzen. Zusätzlich wird das Spiel mit deutschen (und französischen) Untertiteln versehen und ein neuer, höherer Schwierigkeitsgrad implementiert.



Oben: Wenn ihr dem Angreifer eine Feuerbombe entgegenschleudert, bleibt nach der Explosion nur eine Rüstung zurück. Rechts oben: Vor der Trümmerkulisse stützt ihr euch auf dem Schenkel des Gegners ab und holt zum entscheidenden Hieb aus. Rechts unten: Wenn ihr die Armbrust zückt, hat der Fischmann ausgetanzt.

SOUL FIGHTER

Mit Soul Fighter holt Piggyback Interactive zu einem deftigen Rundumschlag aus. Vincent Pargney, Generaldirektor des französischen Teams, stellte das dreidimensionale Actionspiel kürzlich in der Redaktion des Sega Magazins vor.

In Soul Fighter zieht ihr als Barbar durch sechs unterschiedliche Landschaften und haut dort Füchse, Fischwesen und andere Monster in Stücke. Zum derzeitigen Zeitpunkt ist die Hintergrundgeschichte noch nicht bekannt, doch wurden extra erfahrene (Brett-)Rollenspieler engagiert, die für einen spannenden Fortgang der Handlung sorgen sollen. Verschlussene Tore, wütende Endgegner und versteckte Wassergräben geben einen ersten Ausblick darauf, was euch in dem komplexen Spiel er-

wartet. Im Mittelpunkt stehen natürlich die blutrünstigen Kämpfe, die ihr auch aus der Egoperspektive bestreiten dürft. Wenn sich die Übeltäter von hinten an euch heranpirschen, könnt ihr sofort Gegenwehr leisten. Piggyback Interactive schöpft viele Möglichkeiten des Dreamcast aus, um euch ein echtes Arcade-Erlebnis zu bieten. Mittelalterliche Festen oder gespenstische Kerker werden in einer farbenprächtigen Grafik dargestellt. Wasserfälle, Statuen oder schwere Holztore lenken eure Blicke auf die Hintergründe, ge-

fühlvolle Lichteffekte verdichten die Atmosphäre. Auch wenn ihr von mehre-

ren detailliert modellierten Gegnern eingekreist seid, geht die Spielgeschwindigkeit nicht in die Knie. Und daß Soul Fighter mit dem, was in den Spielhallen steht, zumindest gleichziehen dürfte, merkt ihr schon, wenn euch im Burgvorhof von Katapulten abgeschossene Brandkugeln um die Ohren pfeifen.

Florian Brich ■

Facts



Titel:	Soul Fighter
Genre:	Action
Hersteller:	Toka
Release:	September 1999
Levels:	6
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Das Kombo-System, die vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten und die aufwendigen Spezialeffekte machen deutlich, daß Soul Fighter auf kernige Arcade-Action getrimmt wurde. Mit konstanten 60 fps, zahlreichen Animationen und opulenten Level-Grafiken dürfte das rustikale Fantasy-Gemetzel jeden Dreamcast-Krieger begeistern.



Die beiden Markierungslinien zeigen an, wieviel Yards die Green Bay Packers noch gutmachen müssen.



Ob der designierte Paßempfänger den Ball trotz harter Verteidigung unter Kontrolle bringen kann?

NFL BLITZ 2000

Im Herbst bricht traditionell die Zeit an, in der die muskelbepackten Profis der NFL die Helmgurte festzurren und die gesamte amerikanische Nation gebannt die Monday-Night-Übertragungen im TV verfolgt. Midway veröffentlicht pünktlich zum Saisonbeginn mit NFL Blitz 2000 eine technisch vielversprechende Umsetzung der actionbetonten Jagd nach dem Ei.

Die Besonderheit der NFL Blitz-Serie, die ihr Debüt in der Spielhalle feierte, liegt in dem stark vereinfachten Regelwerk der ansonsten komplexen Sportart. Genauer gesagt wird das Regelwerk komplett außer Kraft gesetzt, so kann der designier-

te Receiver schon lange vor dem Catch unsanft angegangen werden, und auch ein rabiater Schubser nach Abschluß des Spielzuges hat keine gelben Flaggen (Schi-ri-Signal für ein Foul) zur Folge. Statt zehn Yards in vier Versuchen zu überbrücken, hat der Quarterback nur drei

Versuche, um ganze 30 Yards auf dem Spielfeld bis zur gegnerischen Endzone zurückzulegen. Hat ein Receiver die Pille fest im Griff, kann der Turbo zugeschaltet werden, um den gnadenlosen Monster-Tackles der knallharten Verteidigung zu entweichen. Um das Geschehen nicht zu einer hirnlosen Klopperei ohne Spiel-tiefe ausarten zu lassen, können individuelle Spielzüge einstudiert und spezielle Paßrouten festgelegt werden. Dank einer Lizenz werden alle Superstars der NFL am schnellen, actionreichen Spielgeschehen teilnehmen, auch die Cleveland Browns werden wieder den Turf unsicher machen. Technisch haben die Entwickler den Titel im Vergleich zu den bis-



Im Spiel sind solche zärtlich anmutenden Tackling-Versuche selten.

herigen Konsolen-Versionen aufgebohrt, so werden die oftmals haarsträubenden Aktionen der Muskelberge mit konstanten 60 fps auf den Bildschirm gezaubert. Die Grafik wird detaillierter ausfallen, neben neuen Animationen werden den Fans auch eine größere Auswahl an Stadien sowie ein Spiel-spaß versprechender Vier-Spieler-Modus geboten.

Jens Quentin ■

Facts



Titel:	NFL Blitz 2000
Genre:	Football-Action
Hersteller:	Midway
Release:	September '99
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Knüppelharte Tacklings, ein hohes Tempo und ein vereinfachtes Regelwerk sorgen für actionreichen, spektakulären Spiel-spaß, der in guter technischer Qualität präsentiert wird. Besonders angesichts des Vorfreude weckenden Vierspielermodus sollten Blitz-Fans schon mal die Schulterpolster umschnallen, Football-Freunde mit Faible für realistische Sportsimulationen können zumindest für ein Probespiel ins Stadion einlaufen.

DREAMCAST LEXIKON

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

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

AIR FORCE DELTA

Genre: Action

Hersteller: Konami

Release: 29. Juli

Schon in der nächsten Ausgabe werdet ihr einen Flugbericht zu Konamis *Ace Combat*-Verschnitt lesen können, unter anderem werden wir dabei auch den ASCII Mission Stick auf seine Praxistauglichkeit testen!



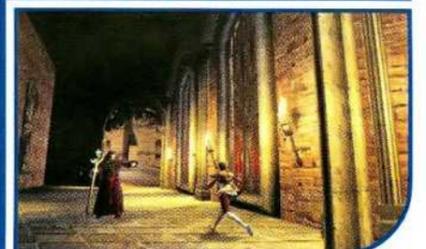
CASTLEVANIA RESURRECTION

Genre: Jump&Run

Hersteller: Konami

Release: 4. Quartal

Wir sind gespannt, wie sich das dreidimensionale Dreamcast-*Castlevania* spielen wird – bleibt der Charme der Bitmapvorgänger trotz anderer Perspektive und Steuerung erhalten?



BIOHAZARD – CODE VERONICA

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Capcom

Release: Winter

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



CLIMAX LANDERS

Genre: Action-RPG

Hersteller: Climax

Release: 29. Juli

Im Juli erscheinen etliche interessante Dreamcast-Spiele, auch das lange verzögerte *Climax Landers* gehört dazu. Ein Test schon in der nächsten Ausgabe ist sehr wahrscheinlich, falls der Termin gehalten wird!



BUGGY HEAT

Genre: Rennspiel

Hersteller: CRI

Release: 8. Juli

Kurz nach Redaktionsschluß wurde *Buggy Heat* endlich in Japan veröffentlicht, für die kommende Ausgabe haben wir einen Test von CRIs optisch sehr ansprechender Rennspielhoffnung in der Mache.



CRAZY TAXI

Genre: Rennspiel

Hersteller: Sega

Release: tba.

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



Bereits erhältlich

Alle Dreamcast-Spiele im Überblick

Titel	Genre	Hersteller	Test in Ausgabe	Wertung
AeroDancing feat. Blue Impulse	Simulation	CRI	5/99	70%
Blue Stinger	Action-Adventure	Sega/Climax Graphics	6/99	76%
Dynamite Deka 2	Action	Sega	8/99	71%
Elemental Gimmick Gear	Action-Adventure	Hudson Soft	8/99	75%
Evolution	Rollenspiel	ESP	4/99	74%
Expendable	Action	Imagineer/Rage	9/99	71%
Get Bass	Angelsimulation	Sega	6/99	81%
Giant Gram	Wrestling	Sega	9/99	81%
Godzilla Generations	Action	Sega	2/99	58%
House Of The Dead 2, The	Lightgun-Shoot'-em-Up	Sega	6/99	91%
Incoming	Action	Imagineer/Rage	3/99	74%
King Of Fighters Dream Match 1999, The	2D-Beat'-em Up	SNK	9/99	85%
Marvel vs Capcom	2D-Beat'-em Up	Capcom	6/99	80%
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	5/99	85%
Pen Pen 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%
Redline Racer	Rennspiel	Imagineer	7/99	69%
Sega Rally 2	Rennspiel	Sega	4/99	91%
Seventh Cross	Rollenspiel	Sega	3/99	59%
Shutokou Battle	Rennspiel	NEC Home Electronics	3/99	59%
Sonic Adventure	Jump&Run	Genki	9/99	74%
Super Speed Racing	Rennspiel	Sega	3/99	90%
Tetris 4D	Denkspiel	Sega	6/99	70%
Virtua Fighter 3tb	3D-Beat'-em-Up	Bullet-Proof Software	3/99	63%
		Sega	2/99	93%

DEAD OR ALIVE 2

Genre: 3D-Beat-'em-Up

Hersteller: Tecmo

Release: tba.

Endlich wurde die Dreamcast-Version dieses Naomi-Automaten offiziell angekündigt, innerhalb von sechs Monaten soll der immer noch nicht fertige Automat den Sprung von der Spielhalle ins Wohnzimmer schaffen.



METROPOLIS STREET RACER

Genre: Rennspiel

Hersteller: Bizarre Creations

Release: 23.9.

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



SHEN MUE

Genre: FREE

Hersteller: Sega

Release: 28.10.

Angesichts der unglaublichen Grafik und des einzigartigen Gameplays könnte Yu Suzukis Großprojekt durchaus das Ziel erreichen, als erstes Dreamcast-Spiel über eine Million mal verkauft zu werden.



SOUL CALIBUR

Genre: Beat 'em Up

Hersteller: Namco

Release: 5. August

Namcos erstes und bisher einziges Dreamcast-Projekt nähert sich langsam, aber sicher der Fertigstellung. Grafisch läßt es dabei sowohl das Arcade-Original als auch *Virtua Fighter 3tb* alt aussehen!



SPEED DEVILS

Genre: Rennspiel

Hersteller: Ubi Soft

Release: September

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



STREET FIGHTER ZERO 3

Genre: 2D-Beat'em Up

Hersteller: Capcom

Release: 8. Juli

Capcoms *Street Fighter*-Serie wird wohl niemals zu Ende gehen. Die aktuelle Folge der *Zero*-Reihe erscheint übrigens Anfang August auch für den Saturn inklusive 4-MB-RAM-Cartridge-Unterstützung.



V-RALLY 2

Genre: Rennspiel

Hersteller: Infogrames

Release: tba.

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



Angekündigte Titel

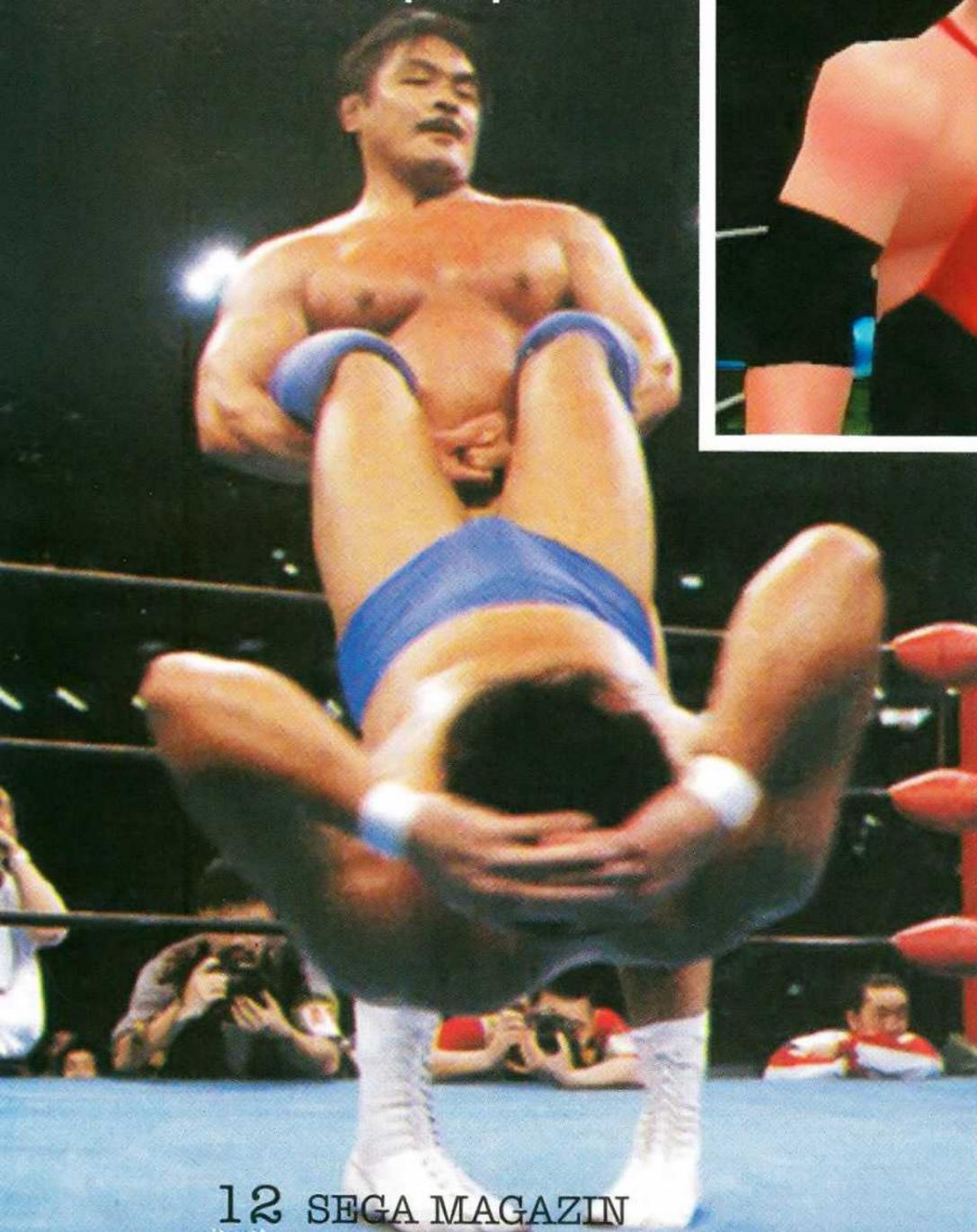
Titel	Genre	Hersteller	Release
Street Fighter Zero 3	2D-Beat-'em-Up	Capcom	8. Juli
Super Invention Boy Kanipan	Rollenspiel	Sega	8. Juli
Buggy Heat	Rennspiel	CRI	8. Juli
Frame Gride	Mech-Action	From Software	15. Juli
Seaman	„Simulation“	Vivarium	22. Juli
Marionette Handler	Action	Micronet	29. Juli
Climax Landers	Action-Adventure	Climax	29. Juli
Air Force Delta	Action	Konami	29. Juli
Let's make a Pro-Baseball-Team	Baseball	Sega	5. August
Soul Calibur	Beat 'em Up	Namco	5. August
New Japan Pro Wrestling — T. R. 4	Wrestling	Tomy	12. August
Cool Boarders BURRRN	Snowboarding	UEP System	28. August
Entertainment Golf	Golf	Bottom Up	Herbst
Speed Devils	Rennspiel	Ubi Soft	Herbst
Panorama Cotton	Shoot 'em Up	Success	Herbst
Pop'n Music 2	Musik	Konami	14. September
Let's make a J-League Pro-Soc. Club	Fußball	Sega	September
Espion-Age-Nts	Simulation	NEC Home Electronics	September
Maken X	Action	Atlus	September
NFL 2000	Football	Sega/Visual Concepts	September
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	September
Indiziertes Prügelspiel Gold	Beat 'em Up	Midway	September
NFL Blitz 2000	Football-Action	Midway	September
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	September
Soul Fighter	Action	Toka	September
Slave Zero	Action	Accolade	September
NBA Showtime	Basketball	Midway	September
NBA 2000	Basketball	Sega/Visual Concepts	Oktober
Carrier	Action-Adventure	Jaleco	Oktober
Shen Mue	FREE	Sega	28. Oktober
D2	Action-Adventure	Warp	18. November
Castlevania Resurrection	Jump&Run	Konami	4. Quartal
Biohazard: Code Veronica	Action-Adventure	Capcom	Winter
Shienryu 2	Shoot 'em Up	Warashi	Winter
Trickstyle	Rennspiel	Acclaim	Winter
Geist Force	Shoot 'em Up	Sega	1999
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	1999
Virtual On Oratorio Tangram	Mech-Action	Sega	1999
Virtua Striker 2 Version 2000	Fußball	Sega	1999
Jojo's Venture	2D-Beat-'em-Up	Capcom	tba.
SNK vs Capcom	Beat 'em Up	SNK/Capcom	tba.
Langrisser Millennium	Strategie	Masaya	tba.
Agartha	Action-Adventure	No Cliche	tba.
Dead Or Alive 2	3D-Beat-'em-Up	Tecmo	tba.
Dynamite Baseball	Baseball	Sega	tba.
Ecco The Dolphin	tba.	Sega	tba.
F-1	Rennspiel	Video Systems	tba.
Galleon	Action-Adventure	Interplay	tba.
Grandia II	Rollenspiel	Game Arts	tba.
Gutherman	Rennspiel	No Cliche	tba.
MDK 2	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.
Nights 2	Geschicklichkeit	Sega	tba.
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	tba.
Rampage Universal Tour	Action	Midway	tba.
Snowboarding Supreme	Snowboarding	Housemarque	tba.
„Story Of Thor“	Action-Adventure	Sega	tba.
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	tba.
Velocity	Rennspiel	Acclaim	tba.
Vigilante 8: Second Offense	Action	Activision	tba.
Virtua Striker '99	Fußball	Sega	tba.
V-Rally 2	Rennspiel	Infogrames	tba.
Zombie Zone	Beat-'em-Up-Action	Sega	tba.

GIANT GRAM



Nach The House Of The Dead 2 folgt mit Giant Gram, dem Nachfolger des Saturnspiels All Japan

Prowrestling feat. Virtua, nun die zweite Umsetzung eines Naomi-Titels aus der Spielhalle – und ganz wie man es erwarten sollte, bietet auch diese Arcade-Spaß pur!



Fernsehreife Kameraarbeit: Mitsuharu Misawa setzt vom Pfosten aus zur Flying Clothesline an.



Keine Chance für Gary Albright: Double-Team-Moves gibt's natürlich auch.



Links: „It's Vader Time“ – der Detailreichtum der Gesichter ist besonders bemerkenswert. Unten: Die Virtua Fighter setzen den „echten“ Stars mit ihren bekannten Manövern zu.



Falls ein Move besonderen Schaden anrichtet, wird dies bei einem Negativ-Standbild angezeigt.

bei entscheidet ihr euch für einen vorgegebenen Wrestlertyp, den ihr durch Trainingskämpfe nach und nach zum geschickten Techniker oder Kraftprotz aufbaut. Die Optionen, was das Äußere dieses potentiellen Superstars angeht, sind anfangs noch sehr beschränkt, doch könnt ihr über das VMS-Minispiel zusätzliche Outfits freispielen.

Flotte Action innerhalb des Rings

Die Steuerung der Duelle gestaltet sich nach kurzer Einspielzeit sehr einfach: Mit nur drei Aktionsknöpfen (Angreifen, Werfen und Festhalten) habt ihr alle Schläge und Griffe stets unter Kontrolle, auch die Kommandoeingabe erinnert wohl nicht zufällig etwas an die *Virtua Fighter*-Serie. Das Spielsystem bietet zahlreiche Möglichkeiten, Moves miteinander zu kombinieren, die entsprechenden Reversals gegen solche Aktionen verpassen dem Spielgeschehen viel Schwung. Zwar ist die Zeit, in der ein Partner dem aktiven Wrestler in den Ring zu Hilfe eilen kann, stark begrenzt, und die Kamera-Arbeit macht die daraus resultierenden Gruppen-

Lernen von den Profis

Im Gegensatz zu einigen anderen Genre-Vertretern bietet *Giant Gram* keinen „richtigen“ Edit-Modus. Stattdessen könnt ihr in einer Art Karriere-Modus einen neuen Superstar heranzüchten, was spielerisch sehr interessant umgesetzt wurde. Statt euch euer Move-repertoire einfach in entsprechenden Menüs zusammenzustellen, lernt ihr hier von den anderen Wrestlern. Wenn ihr in einem dieser Trainingsmatches einen Move einstecken müßt, leuchtet eventuell ein japanischer „Learning“-Schriftzug auf und informiert euch, daß ihr einen neuen Wurf oder Schlag gelernt habt. Wenn ihr lange genug trainiert, ist euer Wrestler irgendwann ein Allrounder, der die Moves von Supertechnikern mit Kraftaktionen kombiniert und auf eine breite Palette von Signature-Moves zurückgreifen kann.



Gewinnen durch Verlieren: Der Pin gehört eurem Gegner, der neue „Rolling Lariat“-Move euch.



Im entsprechenden Untermenü könnt ihr euer bisheriges Moverepertoire samt Tastenkombination überblicken.

schlägereien oft etwas unübersichtlich, doch immerhin haben die Sega-Entwickler an effektive Double-Team-Moves für den Fall des Falles gedacht. Auch sonst läßt das Moverepertoire mit Manövern in der Ecke, am Seil oder vom Turnbuckle aus kaum zu wünschen übrig – die umfangreiche Moveliste in der Anleitung spricht Bände.

Michael Pruchnicki ■

Word Up

Giant Gram gefällt mir grundsätzlich recht gut. Die Grafik macht wieder einmal deutlich, wie detailverliebt die Entwickler von Dreamcast-Spielen an die Darstellung von Menschen herangehen können, denn hier stimmt selbst die Mimik der einzelnen Wrestler in jeder Situation. Die Steuerung ist schnell erlernt und glücklicherweise trotz der umfangreichen Manöverlisten nicht unnötig kompliziert. Was das Spiel trotz dieser Stärken von einer Spitzenwertung trennt, ist der Mangel an Optionen und Spielmodi – bis auf normale Einzel- und Tagteam-Matches wird hier quasi nichts geboten. Auch der geringe Umfang kann nicht so recht überzeugen, und der Karriere-Modus ist zwar interessant, kann aber einen echten Wrestler-Editor nicht ersetzen. Weiterhin gestalten sich die Tagteam-Einlagen mit mehreren Wrestlern im Ring ebenso unübersichtlich wie kurz – fair geht hier vor. Für Zwischendurch ist *Giant Gram* ziemlich unterhaltsam, doch dürfte das schon bald erscheinende *Toukon Retsuden 4* ihm den Referenztitel wohl mit Leichtigkeit abnehmen.



Check Up



Titel:	Giant Gram – All Japan Prowrestling 2 In Nippon Budoukan
Genre:	Wrestling
Hersteller:	Sega Of Japan
Tel.:	–
Release:	Erhältlich (Japan)
Preis:	ca. DM 140,-
Spieler:	1-4
Levels:	15+4 Wrestler
Save Game:	Ja
Puru Puru-Pack:	Nein
Datenträger:	1 GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Besonderheiten:	Inkl. VMS-Minigame, gespeicherte Wrestler können am <i>Giant Gram</i> -Automaten benutzt werden.

Grafik 84%

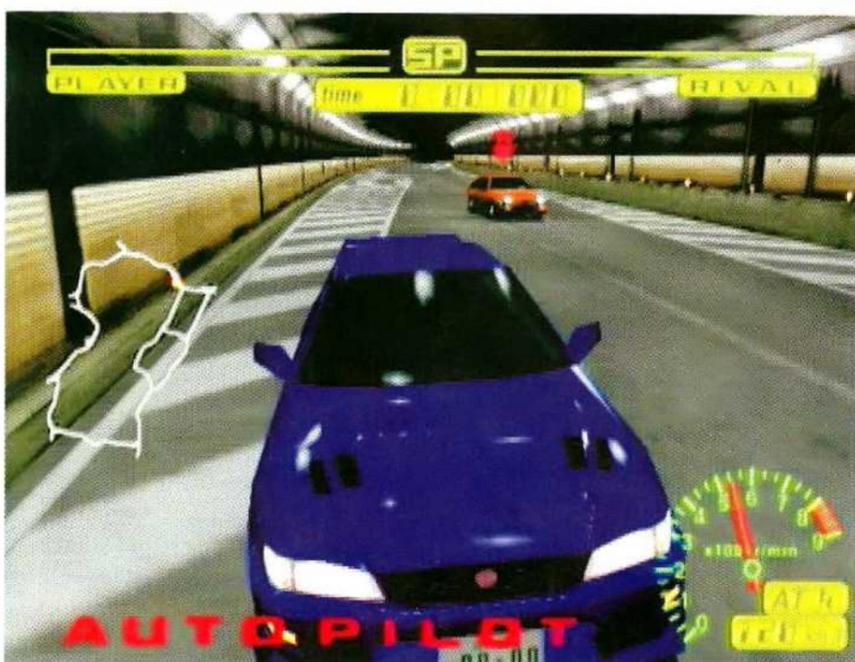
Die hochauflösende Grafik beeindruckt mit detailliert modellierten Wrestlern und superflüssigen Animationen bei 60 Frames pro Sekunde. Die platte Zuschauerkulisse wirkt dagegen weniger aufwendig, fällt beim Spielen aber zum Glück nicht weiter auf.

Sound 77%

Die Soundeffekte und Kampfschreie lassen kaum Wünsche offen, und ein japanischer Kommentator redet sich ununterbrochen den Mund fusselig – Puristen werden die Soundkulisse lieben, andere dagegen wohl die fehlende Musikbegleitung vermissen.

Gesamt 81%

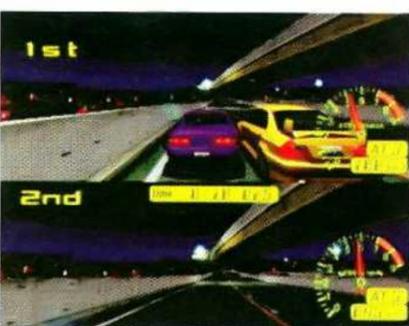
Spielerisch und grafisch legt *Giant Gram* für folgende Wrestling-Spiele auf dem Dreamcast die Meßlatte bereits recht hoch, nur in Sachen Spielmodi dürfte es für die Konkurrenz ein Leichtes werden, Segas arcadelastige Rauferei deutlich zu übertreffen.



Jedes Rennen wird von einer kleinen Autopilot-Phase eingeleitet. Dort kann man die Spiegelungen auf den detaillierten Wagen in Ruhe genießen.



Leider stehen nur zwei Perspektiven zur Auswahl – eine Außen- und eine Egoansicht. Letztere bietet aber immerhin einen Rückspiegel, der für Überblick sorgt.



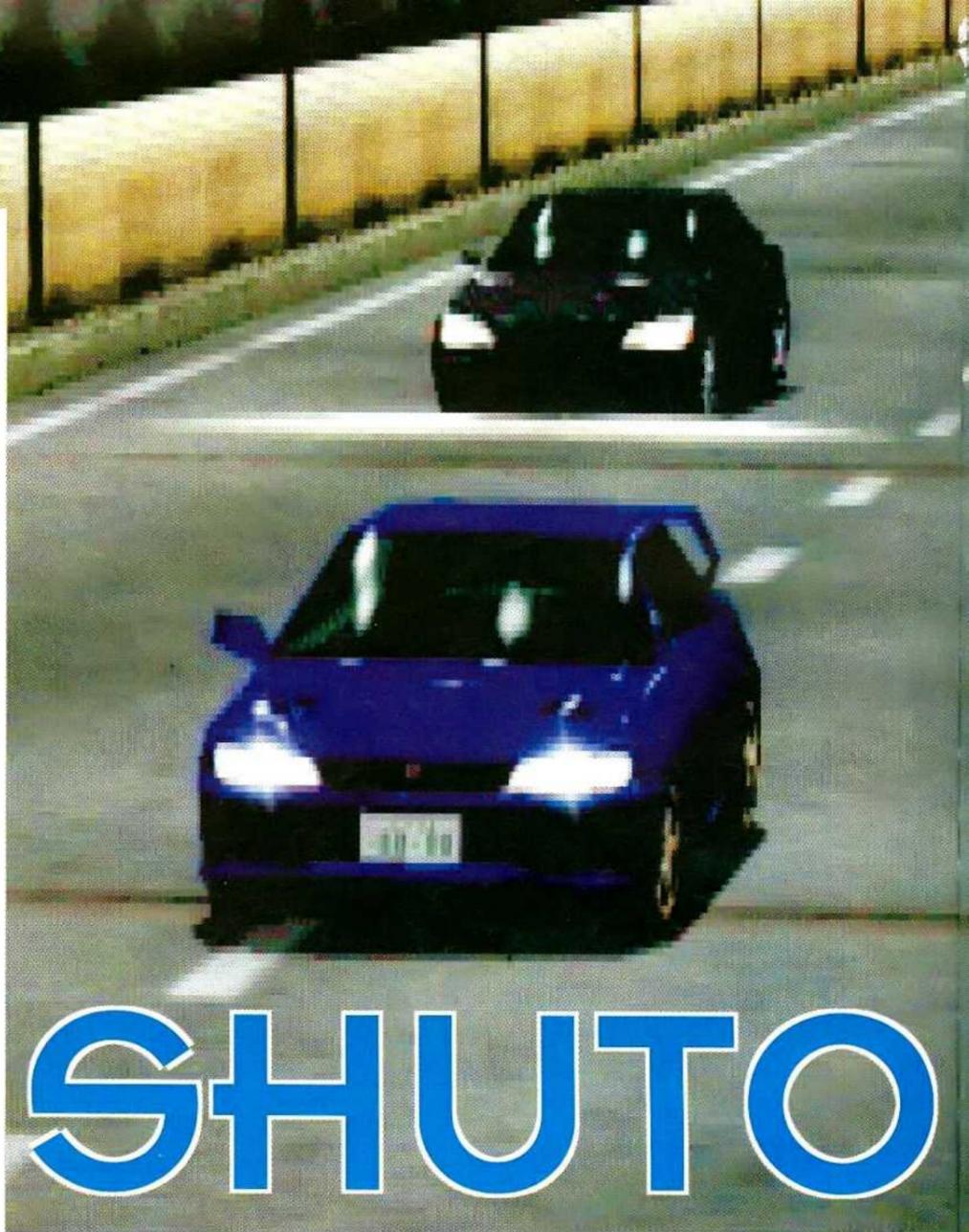
Macht man im Zweispielermodus einen Fehler, so ist der Sieg bald futsch.



Im Auswahlscreen könnt ihr die Boliden von allen Seiten bewundern.

Strenge genommen ist der Titel das zeitgemäße Update eines PlayStation-Spiels namens *Tokyo Highway Battle*. Zur Wahl stehen dabei die Modi Quick Race, Zwei-Spieler-Duell per Splitscreen und die Quest-Variante. Letztere ist das Herzstück

des Spiels. Bevor es losgeht, könnt ihr euch im virtuellen Fuhrpark einen von über 20 Flitzern aussuchen, diesen bei Bedarf umlackieren oder sogar im Design etwas verändern. So können etwa Sportspoiler hinzugefügt oder andere Aufhängungen gewählt werden. Die



SHUTO



Bei Shutokou Battle könnt ihr die endlosen Positionskämpfe gegen ein großes Teilnehmerfeld ver-

gessen. Genki setzt auf Duelle Mann gegen Mann respektive Wagen gegen Wagen. Erwarten konnte man sich von dem Titel einiges – immerhin waren die Entwickler zuvor für die Dreamcast-Version von *Virtua Fighter 3tb* verantwortlich.

Wahl zwischen automatischer und manueller Gangschaltung, eine optionale Lenkhilfe und das Design des Nummernschildes (!) sind weitere Möglichkeiten. Eine kurze Anmerkung noch zu den offerierten Boliden: Sie lehnen sich zwar stark an japanische Sportflitzer an, sind aber nicht authentisch. „Normale“ Rennstrecken gibt es übrigens nicht, im Game braust ihr über die Straßen und

Speedways von Tokyo, komplett mit Abzweigungen, Gegenverkehr und allem, was man in einer mondänen Metropole sonst noch so erwartet. Durch dieses Spieldesign läuft *Shutokou Battle* wesentlich weniger linear ab als andere Racer. Ebenfalls interessant: Den hellen Strahl der Sonne werdet ihr nie erspähen, ihr bestreitet eure Rennen nämlich ausschließlich nachts. Dadurch werdet ihr zwar mit wunder-



Der Replay-Modus erinnert an eine Deluxe-Variante von Gran Turismo.

det ihr nach einem kleinen Fahrfehler passiert, habt ihr kaum noch eine Chance, das Blatt zu wenden, zumal einmal verlorene Energie nicht wieder aufgefrischt werden kann. Im Hätetest hat sich folgende Taktik bewährt: Versucht durch geschicktes Rempeln, mit aller Macht ein Überholmanöver zu verhindern.

Die Quest

Im Quest-Modus seht ihr auf einer fescen Übersichtskarte einige spezielle Wagen gesondert markiert. Kommt



Da die Rennen bei Nacht stattfinden, werdet ihr permanent mit eindrucksvollen Lichteffekten verwöhnt.

KOU BATTLE

schönen Licht- und Lensflare-Effekten verwöhnt, aber es entsteht auch eine gewisse grafische Gleichmäßigkeit, die auf Dauer langweilt.

Rempeln für den Sieg

Neben den üblichen Rennen, bei denen ihr vor eurem Gegner ins Ziel kommen müßt, basiert *Shutokou Battle* primär auf einem interessanten Basiskonzept: Ihr und euer jeweiliger Kontrahent habt eine Art Energieleiste, die beim entsprechenden Fahrer stetig abnimmt, wenn der jeweils andere in Führung liegt. Ist die Energie aufgebraucht, ist das Rennen sofort verloren. Speziell im Zweispielermodus führt dies zu reichlich Frust. Wer-

ihr in deren Nähe, so könnt ihr sie mit der Lichthupe zu einem Duell herausfordern. Endet dieses siegreich, streicht ihr, je nachdem, wie schnell ihre euren Opponenten abgefertigt habt, unterschiedlich hohe Geldbeträge ein. Mit dem erworbenen Zaster könnt ihr neues Zubehör für euren Wagen kaufen – so etwa einen leistungsstärkeren Motor. Seid ihr sparsam, so könnt ihr nach einiger Zeit sogar einen komplett neuen Boliden erwerben. Übrigens sind auch Tuningmaßnahmen möglich, aber aufgrund der Sprachbarriere kann man deren genauen Funktionsumfang nur erahnen. Zum Schluß sei noch erwähnt, daß *Shutokou Battle* parallel zum deut-

schen Dreamcast-Launch auch bei uns erscheinen wird. Crave hat sich die Vertriebsrechte für Deutschland

gesichert und wird den Titel hier unter dem Namen *Tokyo Highway Challenge* veröffentlichen.

Marco Marzinkowski ■

Check Up



Titel:	Shutokou Battle
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Genki
Tel.:	-
Release:	erhältlich (Import)
Preis:	ca. DM 129,95
Spieler:	1-2
Levels:	-
Save Game:	Ja
Puru-Puru-Pack:	Ja
Datenträger:	1 GD
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	-

Grafik 80%

Detaillierte Boliden, spektakuläre Licht- und Blur-Effekte sowie ein rasantes Spieltempo sorgen für eine gelungene Optik. Der Zweispielermodus ist weniger beeindruckend ausgefallen und muß mit deutlich niedrigerem Spieltempo und Einbrüchen in der Framerate auskommen.

Sound 68%

Die Motorengeräusche können gefallen, die Musik vom Kaliber „Pop seicht“ ist hingegen eine Beleidigung für verwöhnte Ohren.

Gesamt 74%

Mit *Shutokou Battle* hat sich Genki um ein ungewöhnliches Rennspielspektakel bemüht. Das zu stromlinienförmige Gameplay verliert aber bereits nach kurzer Zeit seinen Reiz.

Word Up

Den ungewöhnlichen Ansatz von *Shutokou Battle* begrüße ich durchaus, aber ein Tophit ist der Titel dann leider doch nicht geworden. Die Optik ist zwar ansprechend, aber da immer nur nachts gefahren wird, entsteht auch recht schnell eine gewisse Monotonie. Zudem kann mich das Gameplay nicht so recht begeistern. Der Zweispielermodus ist zu langsam und wirkt wenig durchdacht und auch der Quest-Modus für Solisten verliert sehr schnell seinen Reiz.



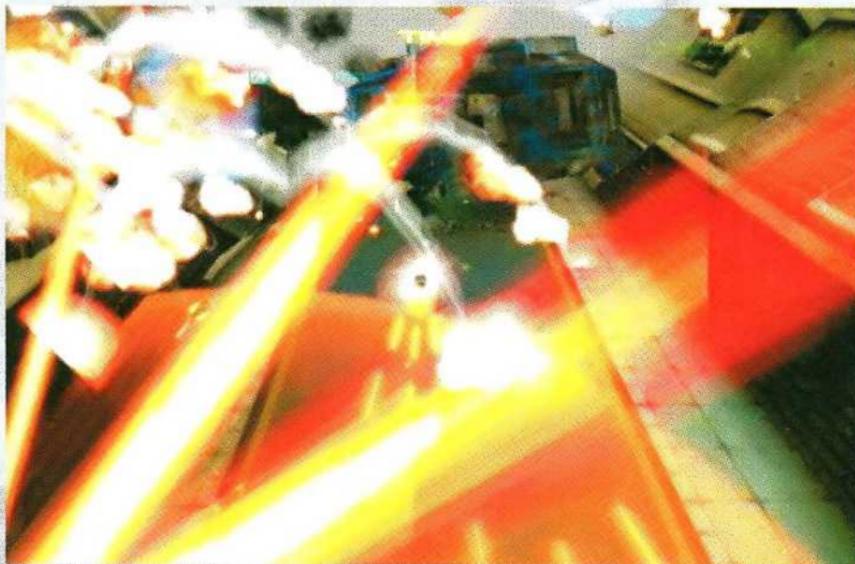
EXPENDABLE

Nach Incoming portieren die fleißigen Techniker von Rage Software mit Expendable schon ihr zweites PC-Spiel auf den Dreamcast. Wenn euch ein vorgezogenes Silvesterfeuerwerk aus der Stellung locken kann, seid ihr hier richtig.



In Expendable steuert ihr einen auf blinden Gehorsam konditionierten Einzelkämpfer, der mehrere Planeten von außerirdischem Befall säubern muß. Euer Sturmflug führt euch über verwüstete Planetenoberflächen, durch verwinkelte Raumstationen oder über durch Brücken verbundene Hochhausdächer. Während ihr mit Seitschritten dem Sperrfeuer der Alien-Heerschar ausweicht, zersägt ihr die Gegner mit diversen Waffen. Laser, Mini-Guns

oder Plasmawerfer greift ihr euch aus Kisten, die über die unwirtliche Gegend verteilt sind. Für jedes System gibt es mehrere Ausbaustufen. Unterwegs findet ihr auch einen Laser-Pointer und Erste-Hilfe-Kästen. Das Feindesland ist teils mit Sprengfallen durchsetzt, teils von Höllenhunden bewacht. Am Ende jeder Stufe läßt ein obligatorischer Endgegner in Übergröße die Geschütze heißlaufen.



Der Spielgehalt von Expendable auf einen Blick. Selbst wenn ihr nur Munitionskisten aufschießt, beschleicht euch das Gefühl, ein Kernkraftwerk zu sprengen.



Der Endgegner der ersten Stufe schwirrt um euch herum und deckt euch mit Maschinengewehr-Salven und Plasmawellen in hellen Farbtönen ein.



Neue Mission, neuer Effekt: In der dritten Stufe dürft ihr auch Glasdächer zerdeppern und dann den darauf folgenden Splitterregen bewundern.



Pool-Party im Rage-Stil: ein einziger Feuersturm.



Mit dem Laser massakriert ihr die Gegner.

Ramba-Zamba

Rage Software hat die Levels so strukturiert, daß der irrwitzige Grafik-Treibsatz unter Garantie zündet. Schon im ersten Abschnitt starten und landen Raumfähren, Trümmer fallen auf die Straße, und führerlose

Autos drohen euch zu überrollen. Auch im späteren Spielverlauf wird immer wieder kurzerhand ein UFO-Angriff, ein Flugzeugabsturz oder eine Atomexplosion inszeniert, damit die Programmierer die ganze Palette möglicher Zerstörungseffekte abfahren können. In den finstren Katakomben der zweiten Stufe kommt sogar ein spielerisches Element hinzu: Hier müßt ihr grüne Schalter zur Explosion bringen, um schwere Schleusentore zu öffnen. Dunkel ist es natürlich deshalb, damit die in allen Farben gezeigten Waffeneffekte noch plastischer wirken. In der dritten Umgebung müssen dann Geiseln befreit werden. Da ihr durch ein Zeitlimit und die Fülle herumschwirrender Projektile unter konstantem Druck seid, kann es hier zu bedauerlichen „Kolateralschäden“

Word Up

Läßt man die – unstreitig vorhandene – grafische Klasse von *Expendable* außer Betracht, dann ist dieser Titel von Rage Software ein spielerisches Hohlgeschöß der ersten Kategorie. Auf Dauer ertragt ihr die vielen Lichtblitze und Explosionen nur mit einer Sonnenbrille, euch wird schwummrig, und häufig bemerkt ihr das Ableben eurer Figur erst daran, wenn eure Hände nicht mehr vom Rumble-Rückstoß geschüttelt werden. Trotz der Möglichkeit, den Helden seitlich zu bewegen, könnt ihr ihn nicht schnell genug in die erforderliche Position bringen. Ein Vergleich mit dem Gameplay intelligenter Ballerspiele wie *Super Probotector* ist somit völlig fernliegend.



In der Hitze des Gefechtes erkennt ihr häufig nicht, worauf ihr geschossen habt. Aber blendende Lichtblitze und Feuerstrahlen bestätigen euch einen Treffer.

kommen. Das Gameplay krankt an dem simplen Konzept, das auf Dauerfeuer und Hektik aufbaut. Die Steuerung ist nicht präzise,

erfüllt aber ihren Zweck. Ihr müßt euch nur zum Gegner ausrichten, seitwärts bewegen und aus allen Rohren ballern.

Check Up



Titel:	Expendable
Genre:	Action
Hersteller:	Rage Software
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Japan)
Preis:	ca. DM 140,-
Spieler:	1-2
Levels:	20 Welten
Save Game:	Ja
Puru-Puru-Pack:	Ja
Datenträger:	GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	MSittel
Besonderheiten:	-

Grafik 80%

Den Feuerwerkern von Rage Software kann man nur ein dickes Kompliment aussprechen. Sie lassen es krachen, bis der Bildschirm nur noch weiß ist. Zudem läuft das Spiel auf dem Dreamcast bedingungslos geschmeidig. Die unbeholfenen Animationen eures kleinen Charakters und Zwischensequenzen, denen die Details fehlen, zeigen jedoch, daß nicht alle Technik-Faktoren das Niveau der Effekte erreichen.

Sound 64%

Wenn ihr das lustige Glucksen der getroffenen Gegner und das monotone Gestampfe eurer Waffen abschaltet, bleiben nur noch ein paar dünne Ambient-Samples übrig.

Gesamt 71%

Expendable ist ein Titel, bei dem nicht die Designer, sondern die Grafiker die Marschrichtung vorgegeben haben. Devise: „Laßt uns die Mission dunkler machen, dann kommen die Echtzeit-Lichteffekte noch brachialer.“ Daher ist das Spiel für Fans anspruchsvoller Action genau das, was der englische Titel bedeutet – nämlich entbehrlich. Wem die teils verwirrende Objektfülle nichts anhaben kann und wer sich anstelle eines durchdachten Gameplays auch mit unterschiedlichen Rumble-Abstufungen zufrieden gibt, sollte diesem Kanonenfutter aber eine Chance geben.



3D-Objekte wie diese Sonnenschirme sehen dank der Texturenwahl handgezeichnet aus.



THE KING OF FIGHTERS

DREAM MATCH 1999

Mit Umsetzungen von altbackenen Arcade-Spielen auf technisch überlegene Heimkonsolen ist das so eine Sache – wie kann man sie ansprechend gestalten, ohne dabei gleich ein weitgehend „neues“ Spiel entwickeln zu müssen? Der neueste Teil von SNKs King-Of-Fighters-Serie zeigt's!



Besonders rabiate Supercombos wirken durch die Voicesamples noch beeindruckender.



In der KoF-Serie schon Tradition: Je nach Paarung gibt es spezielle Intro-Animationen zu sehen.



Die Züge im Bahnhof machen den Vorteil von Polygonhintergründen besonders deutlich.



Die Supermoves sind oft ellenlange Combos, hier zerlegt Kim seinen Gegner in der Luft.

Trotz des „1999“ im Namen ist die Dreamcast-Fassung lediglich eine Umsetzung von *King Of Fighters 98*, dessen 99er-Nachfolger gerade erst in die Spielhallen kommt. Gegenüber der Arcade-Version wurden einige Verbesserungen realisiert, bei denen die nun komplett dreidimensionalen Hintergründe der größte Fortschritt sind. Sämtliche Häuser oder Fahrzeuge wirken zwar auf den ersten Blick wie gezeichnet, doch die vorbeischiebende Kamera offenbart die neu hinzugekommene räumliche Tiefe der Backgrounds. Weiterhin bietet die DC-Version auch Transparenzeffekte, die sich bei Spiegelungen am Boden, Feuerbällen oder dem Schatten-Effekt bei Supermoves bemerkbar machen. Ebenfalls neu ist ein minu-

tenlanges Anime-Intro und die Möglichkeit, mit dem entsprechenden Kabel Daten mit dem NeoGeo-Pocket-Spiel *The King Of Fighters R-2* auszutauschen – unter anderem eröffnet sich dadurch der Zugang zu einer Bildergalerie mit ersten Zeichnungen von neuen Kämpfern des nächsten *King Of Fighters*-Teils.

Das Beste aus den Vorgängern

Das Kämpferfeld bietet eine Kombination der früheren Episoden, so ist beispielsweise das USA-Team aus dem 94er-Debüt der Serie erstmals wieder vertreten. Auch musikalisch ist die DC-Version eine „Art Best Of“ der Serie, der Umfang der GD wurde mit unzähligen bekannten Tracks aus den Vorgängern gut genutzt. Spielerisch entspricht *Dream*

Match 1999 weitgehend dem 97er-Vorgänger, so gibt es erneut die Wahl zwischen zwei Spielmodi. Diese wirken sich auf die Funktionsweise des zweiten Energiebalkens für Supermoves und die Dodge-Funktion (in den Hintergrund lehnen oder rollen) aus. Die 3-gegen-3-Matches gestalten sich dank kaum wahrnehmbarer Lade-

zeiten wesentlich flotter als bei den Saturn-Versionen (das ROM-Modul-gestützte *King Of Fighters 95* ausgenommen!), erstaunlicherweise funktioniert dabei die Steuerung selbst mit dem dafür etwas ungeeigneten Dreamcast-Pad nach einiger Einspielzeit recht ordentlich. Die zweistufigen Supermoves, verschiedenen Sprungweiten und -höhen und das einfache Combo-System positionieren die Spielmechanik von *King Of Fighters* im oberen Bereich, und die detailverliebten Character-Designs sind in dieser Form wohl einzigartig und kommen trotz Mängeln bei Auflösung und Animationen gut rüber, denn *King Of Fighters* bietet die farbenprächtigsten Sprites des Genres.

Michael Pruchnicki ■

Word Up

Für Fans wie mich ist diese Umsetzung ein Traum: keine nervigen Ladezeiten, perfekte Voicesamples, und das Ganze garniert mit dreidimensionalen Hintergründen. Letztere wirken gerade auf Screenshots zuerst völlig unscheinbar, denn den SNK-Entwicklern ist das Kunststück gelungen, die Polygone wie handgezeichnete Kulissen aussehen zu lassen. Die damit einhergehende niedrige Auflösung kann ich verschmerzen, weniger erfreulich sind jedoch die teils altbackenen Animationen – *Street Fighter III* hat in der Spielhalle gezeigt, wie sowas heutzutage auszusehen hat! Sieht man darüber hinweg, bleibt ein spielerisch sehr gelungenes Prügelspektakel, das mit seinen 38 Kämpfern auch langfristig motivieren kann. Trotz 3D-Bonus wird *Dream Match 1999* allerdings keine hartgesottenen 2D-Hasser umstimmen können – wer nicht schon immer auf Sprite-Schlägereien stand, sollte dieses Spiel daher eher meiden.



Check Up



Titel:	The King Of Fighters – Dream Match 1999
Genre:	2D-Beat-'em-Up
Hersteller:	SNK
Tel.:	–
Release:	Erschienen (Japan)
Preis:	ca. DM 140,-
Spieler:	1-2
Levels:	38 Kämpfer
Save Game:	Ja
Puru-Puru-Pack:	Nein
Datenträger:	1 GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Besonderheiten:	linkbar mit King Of Fighters R-2 für NeoGeo Pocket

Grafik 74%

Die Kombination von Kämpfer-Sprites und Polygon-Hintergründen funktioniert perfekt, auf Kosten der Auflösung wirkt die farbenprächtige Grafik wie aus einem Guß. Negativ zu werten sind allerdings die teils nicht gerade berauschenden Animationen.

Sound 77%

Die perfekten Voicesamples sind nach den Saturn-Versionen der Serie eine Wohltat, die wuchtigen Soundeffekte stammen zwar 1:1 aus der Arcade, sind aber klanglich nicht ganz so überzeugend. Als Highlight sind dagegen die sehr zahlreichen Musikstücke anzusehen.

Gesamt 85%

Die King Of Fighters-Serie hat mit dieser aufgebohrten Heimumsetzung ihren bisherigen Höhepunkt erreicht, von der Auflösung und den Animationen abgesehen stellt es mit ausgereiftem Gameplay und gewaltigem Umfang Fans des Genres absolut zufrieden.

TIPS & TRICKS

Nach der testmäßig eher dünnen letzten Ausgabe scheint die vorübergehende Dreamcast-Softwareflaute beendet. Gerade der Tips&Tricks-Bereich profitiert hiervon, denn mit einer Mischung aus ersten Tips zu neuen Spielen und neuen Codes zu älteren Titeln können wir uns diesen Monat endlich wieder voll und ganz dem Dreamcast widmen.

Da auch die Releaselisten für Juli und August ziemlich vielversprechend klingen, dürften Dreamcast-Fans einen interessanten (Spät-)Sommer vor sich haben.

Viel Spaß,
Michael Pruchnicki

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

SUPER SPEED RACING

Zusätzlich zu den Tips aus der letzten Ausgabe gibt es noch zwei praktische Cheats zu *Super Speed Racing*, die wir bei *Sega Rally 2* auch gerne gesehen hätten – hier könnt ihr das Wetter manipulieren!

Stetiger Sonnenschein
Während ihr die Strecke auswählt, müßt ihr für diesen Cheat L, R und auf dem Steuerkreuz nach oben gleichzeitig gedrückt halten. Das Wetter während des Rennens bleibt dadurch konstant gut.

Ödes Schmuddelwetter
Falls ihr auf schlechtes Wetter steht (?) oder einfach nur den Regeneffekt im Spiel dauerhaft sehen wollt, könnt ihr dies durch Gedrückthalten von L + R + unten bei der Streckenauswahl erreichen.

SHUTOKOU BATTLE

An Rennspielen herrscht auf dem Dreamcast bereits jetzt kein Mangel, auch wenn Quantität hier natürlich nicht gleich Qualität bedeutet. Hier die ersten Tips zu Genkis neuem *Shutokou Battle*:

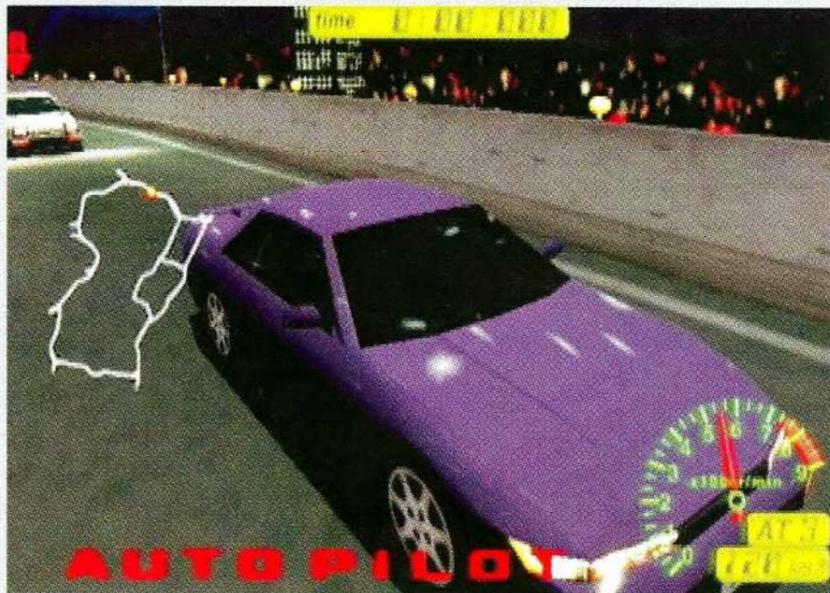
Honda S2000

Dieses Zusatzauto könnt ihr euch relativ einfach freispielen. Besiegt die vier Todesautos am Ende des Quest-Modus und beendet damit das Spiel. Wenn ihr daraufhin ein weiteres Spiel beginnt, wird der Honda S2000 im Laden zu erstehen sein!

Porsche 911

Um auf dieses Zusatzauto zugreifen zu können, müßt ihr euch zuerst wie oben erklärt den Honda S2000 freispielen. Beendet mit diesem nun erneut den Quest-

Mode, indem ihr die anderen Todesautos besiegt, und der Porsche 911 sollte sich im Shop zum Angebot hinzugesellen.



REDLINE RACER

Obwohl (oder gerade weil?) die PC-Version von *Redline Racer* nicht gerade ein Hit war, ließ sich Ubi Soft nicht von einer Dreamcast-Konvertierung abbringen. Immerhin gibt es etliche versteckte Motorräder!

Zusätzliche Motorräder

Nachdem ihr im Tournament-Modus entsprechende Erfolge eingefahren habt, könnt ihr auf einen immer größeren Fuhrpark zugreifen. Wenn ihr die Grand Prix aller Schwierigkeitsstufen gewonnen habt, könnt ihr eine Art Hoverbike fahren!

Artwork auf der Spiele-CD

Diese Anmerkung trifft auf viele DC-Spiele zu – wissen die Entwickler etwa nichts mit dem Datenvolumen der GD-ROMs anzufangen? Jedenfalls finden sich auch auf der *Redline Racer*-CD Bilddateien, die ihr auf jedem normalen PC ansehen könnt.

AERO DANCING

Aero Dancing ist nicht nur ein ziemlich ungewöhnlicher, sondern auch recht spaßiger Titel. Nach den ersten Tips vor drei Ausgaben haben wir nun noch einige weitere Tricks für euch aufgetrieben!

Bonus-Mission

Es gibt bei *Aero Dancing* eine zusätzliche Sky Mission, die ihr freischalten könnt, indem ihr die sieben Sky Mis-

DYNAMITE DEKA 2

Segas leicht aufgebohrte Model-2-Umsetzung glänzt zwar nicht gerade, was den Umfang angeht, kann ansonsten aber durchaus unterhalten. Unermüdliche Spieler kommen in den Genuß einiger Extras!

Bonusfighter Bruno

Wenn ihr alle Bilder innerhalb des Spiels aufgesammelt habt, könnt ihr den Helden „Bruno“ aus dem ersten *Dynamite Dekka* steuern – die japanische Version mußte bekanntlich ohne die *Die Hard*-Lizenz auskommen!

Den Affen steuern

Nachdem ihr die ersten drei Missionen ohne Continue-Einsatz beendet habt, könnt ihr auf die Missionen 4 bis 6 zugreifen. Beendet ihr auch diese, könnt ihr daraufhin sogar den Affen steuern – er erinnert vom Kampfstil her an Bruno.

sions erfolgreich beendet – die versteckte Sky Mission 8 sollte daraufhin anwählbar sein.

Zusatzoptionen

Gebt als Namen im entsprechenden Screen TASCAS ein und geht dann ins Optionsmenü. Unter „Special Options“ findet ihr nun drei neue Punkte: „Cockpit“, „Player Assist“ und „HUD“.

THE KING OF FIGHTERS – DREAM MATCH 1999

Im Gegensatz zu den Vorgängern sind beim neuesten *King Of Fighters* alle „normalen“ Kämpfer und Bosse direkt anwählbar. Ganz ohne Secrets muß *Dream Match 1999* aber trotzdem nicht auskommen!

Besondere Kämpfer-Varianten

Geheimfighter gibt es zwar keine, doch wenn ihr vor dem Auswählen eines Kämpfers die Start-Taste gedrückt haltet, könnt ihr teilweise eine mehr oder weniger stark veränderte Version der jeweiligen Spielfigur anwählen.

Iori	Orochi Iori
Yashiro	Orochi Yashiro
Chris	Orochi Chris
Shermie	Orochi Shermie
Rugal	Omega Rugal
Terry	Real Bout 2 – Terry
Andy	Real Bout 2 – Andy

Joe	Real Bout 2 – Joe
Mai	Real Bout 2 – Mai
Billy	Real Bout 2 – Billy
Kyo	KoF '94 – Kyo
Ryo	KoF '94 – Ryo
Robert	KoF '94 – Robert
Yuri	KoF '94 – Yuri

Leerer Pausenscreen

Wenn ihr während des Spiels per Start in den Pausenmodus schaltet, könnt ihr durch Druck auf X + Y gleichzeitig die „Pause“-Einblendung verschwinden lassen – die Screenshots in unserem Test sind beispielsweise so entstanden!

KoF-Bildergalerie

Durch erfolgreiches Spielen mit den zahlreichen Kämpfern könnt ihr bei *Dream Match 1999* Punkte sammeln, die ihr über das NeoGeo-Pocket-Menü einsetzen könnt (Upload/Pointplus), um einige topaktuelle Artworks freizuschalten (Download/Visual).

BLUE STINGER

Nachdem ihr den Hallo-Markt erfolgreich hinter euch gebracht habt, um Rats Platz zu erreichen, solltet ihr euch nun nach einer ID-Karte umschauchen, die euch den Zugang zur nächsten Sektion eröffnet.

RATS PLATZ

Betretet das Gebäude und springt hinter den Tresen, um den Energie-Drink zu ergattern. Schiebt dann den Billardtisch in die Ecke und klettert hinauf, um den Schalter an der Wand drücken zu können. Nachdem ihr dies gemacht habt, springt ihr herunter und geht die Stufen an der Stel-

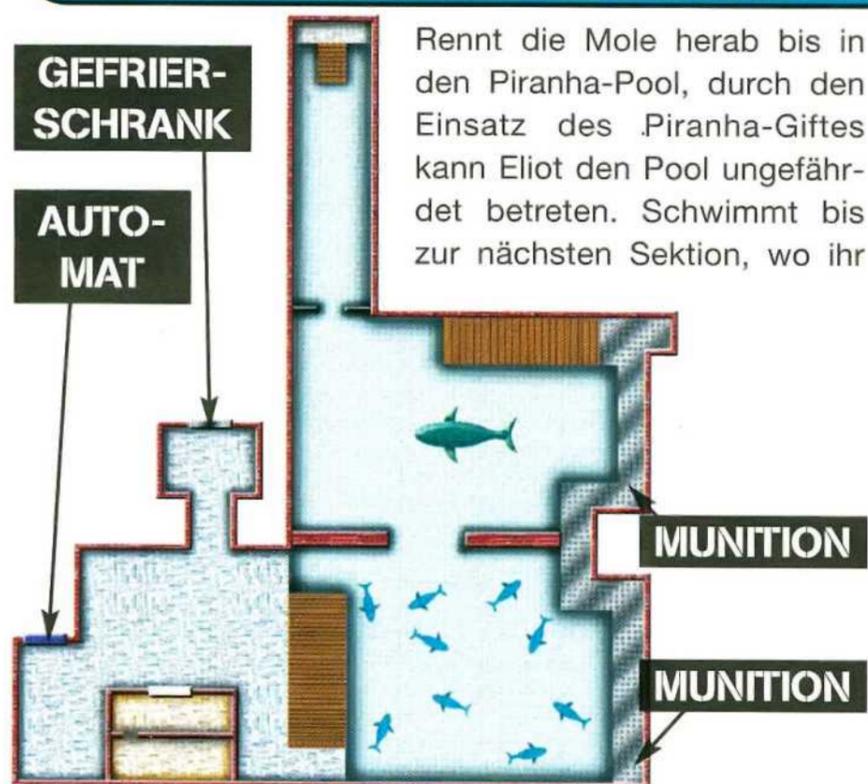
le, wo vorher der Billardtisch gestanden hat, hinunter. Unten drückt ihr den Kühlschrank neben Rats nach rechts, dort befindet sich neben dem Führerschein und der Labor-ID-Karte von Chris auch der Schlüssel zum Fischladen.

DER FISCHLADEN

Nachdem ihr euch den Schlüssel geschnappt habt, verläßt ihr Rats Platz und rennt hinter der Bank zum Friseurladen. Beim Erreichen des Friseurladens bemerkt ihr zu Eliots Rechten den Fischladen. Benutzt den Schlüssel, im Inneren erwarten euch vier gigantische Garnelen, die ihr pul-

verisieren solltet. Als Belohnung erhaltet ihr den Schlüssel für den hinteren Teil des Ladens. Geht durch die Hintertür und schnappt euch das Piranha-Gift und einen Hot Dog vom Pier, danach geht's zurück zum Speicherpunkt am Eingang des Kühlhauses.

DER PIRANHA-POOL



Rennt die Mole herab bis in den Piranha-Pool, durch den Einsatz des Piranha-Giftes kann Eliot den Pool ungefährdet betreten. Schwimmt bis zur nächsten Sektion, wo ihr

den riesigen Fisch mit der Pistole ausschaltet. Klettert auf die zweite Mole, folgt dem Steg und sammelt auf eurem Weg die Munition auf. Danach geht's wieder zurück zur zweiten Mole. Schwimmt nach unten durch den Spalt am Boden. Am Tunnelende öffnet ihr das Tor, somit gelangt ihr zurück zu Janine. Tippt nun den Code 0513 (die Führerschein-Nr.) in den Computer ein, hier erfahrt ihr etwas über den Stromausfall. Geht aus der Tür des Brain-Department, die vorher verschlossen war, somit gelangt ihr in die Run-Road-Sektion.



DER KREBS-BOSSGEGNER

In der nächsten Sektion solltet ihr ständig in Bewegung bleiben, weicht den Lasern nach links und rechts aus und rennt durch die mit A1 gekennzeichnete Tür. Schaltet dort den Mutanten aus und geht durch die Tür an der weiter entfernten Seite. Der euch erwartende gigantische Krebs ist ziemlich lahm, umkreist den Landeplatz auf der Außenseite und deckt ihn mit Schüssen ein, sobald sich die Chance bietet. Die Rail Gun von Dog ist ebenso effektiv wie Eliots Shot Gun. Nachdem der Krebs besiegt wurde, begeben ihr euch

zum Stein, der dem Eingang zum Landeplatz am nächsten ist. Schiebt diesen beiseite, um ein paar Stufen freizulegen. Geht die Stufen hinab und rennt außen um den Landeplatz herum, dort findet ihr am Ende eine Gatling Gun für Dogs. Sammelt die Waffe auf und begeben euch zurück zum Hof mit den Drohnen-Lasern.



DIE RUN ROAD

Nachdem ihr wieder im offenen Areal mit den Drohnen-Lasern angekommen seid, öffnet ihr die Tür A2. Wenn ihr den weiteren Mutanten unschädlich gemacht habt, kommt ihr zu einem zweiten Areal mit Drohnen-Lasern und vier Bunkern. Betretet die Bunker und sammelt die Extras, ihr findet zwei kleine Energie-Drinks und eine Bank-Karte. Weicht den Drohnen-Lasern aus und geht durch die Tür an der weiter entfernten Seite der Sektion B1. Nach dem Auf-

tauchen eines weiteren Mutanten im nächsten Korridor überquert ihr die offene Sektion, die mit Drohnen-Lasern gespickt ist. Die Bunker auf der rechten Seite können dabei getrost ignoriert werden. In der zweiten Hälfte dieses Abschnittes solltet ihr im Bunker den Spielstand speichern, bevor ihr euch zum Tor am Ende begeben. An der linken Seite des Tores befindet sich ein Loch, das zu einem riesigen Öltank führt.

DER ÖLTANK

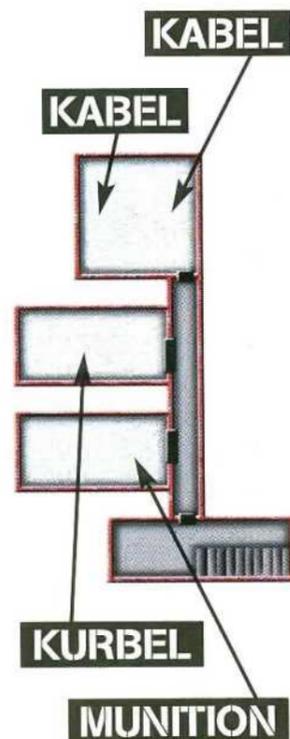
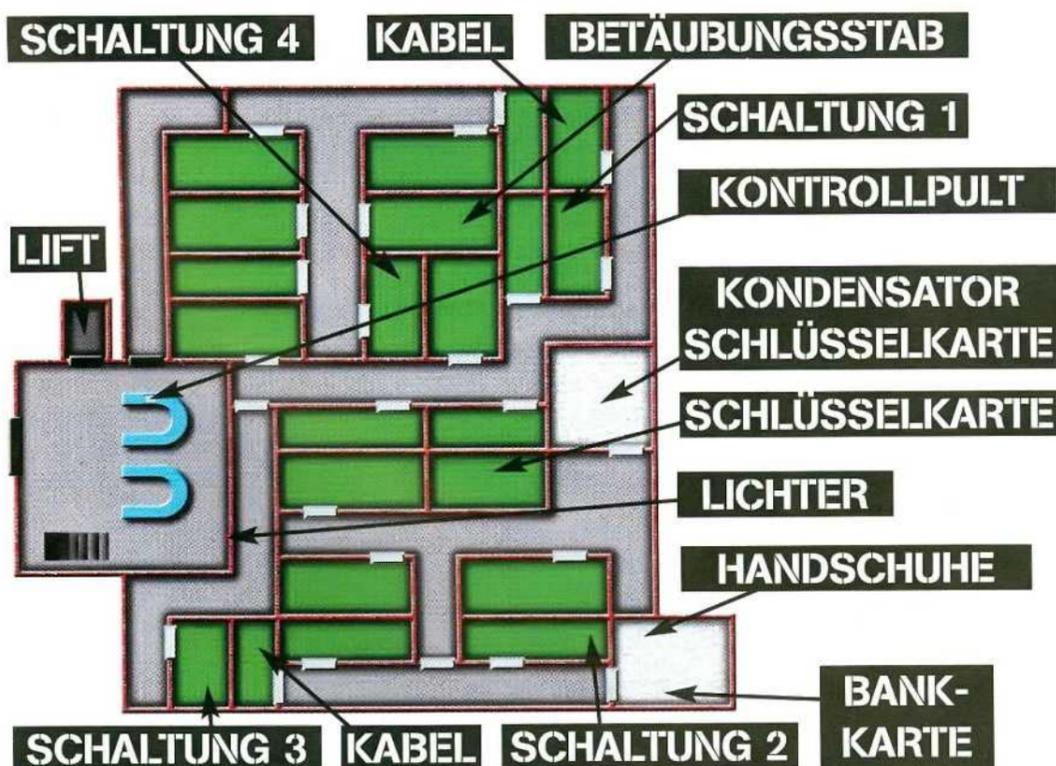
Im Inneren des Tanks passiert ihr die Leiter und begeben euch zu der senkrechten Falltür am Ende. Neben dem Körper findet ihr zwei Haken sowie eine Öltank-Schlüsselkarte. Kehrt zur Leiter zurück, klettert hinauf und benutzt dann die Schlüsselkarte. Folgt dem Steg, bis ihr die Luftabzugs-Öffnungen an der Decke erreicht. Schlagt solange auf sie ein, bis sie explodieren. Kehrt dann zum Kontrollpult an der Spitze der Leiter zurück, aktiviert die Pumpe und rennt dann den Steg zurück bis zur Spitze. Wenn ihr nun den zerbrochenen Abschnitt herunterläuft, werdet ihr über den Spalt geschleudert. Geht in den Tunnel und folgt dem Verlauf, am Ende findet ihr ein Loch in der Wand, welches euch zum Kraftwerk führt.



DAS KRAFTWERK

Rennt herüber und schaltet die Notbeleuchtung ein, mit Hilfe des Kontrollpultes lüftet ihr das Geheimnis des Kraftwerks. Geht dann hinunter ins Erdgeschoß und sammelt alle Gegenstände auf, achtet dabei im Raum mit den beiden Kabeln auf das Mutanten-Paar. Nun geht's zurück in die erste Etage. Steckt die Kurbel in das Loch rechts von der Tür, anschließend geht ihr durch diese Tür. Folgt dem Korridor und schaltet die leuchtenden Fliegen aus, bis ihr in den Abschnitt B gelangt. Schnappt euch den

Betäubungsstab und begeben euch zu Sektion R, hier braucht ihr nur ein Kabel mitzunehmen. Nun geht's weiter zum Abschnitt Y. In diesem betretet ihr die Tür Y4 und heimst die Lagerraum-Schlüsselkarte ein. In der Sektion G betretet ihr das Kabel-Lager, hier befinden sich die Bank-Karte und die Handschuhe. Als letztes geht es in den Raum G1, wo ihr das letzte Kabel findet. Nun habt ihr alle Gegenstände beisammen, um das Kraftwerk zu reparieren. Geht nun zu jeder der beschädigten Schaltungen und



repariert die wichtigen mit Hilfe der eingesammelten Kabel. Zwar ist wieder Strom vorhanden, irgend etwas stimmt jedoch nicht. Kehrt zum Abschnitt Y zurück und betretet das Verwaltungsbüro, dort findet ihr ein Waffenmagazin und die Kondensator-Raum-Karte, schnappt euch die Gegenstände und kehrt zum Kontrollpult des ersten Raums mit dem Notbeleuchtungs-Schalter zurück.

KRAFTWERK, TEIL 2

Nach getaner Arbeit am Kontrollpult geht es wieder durch die Aufzugstür, die sich neben der Tür befindet, die ihr mit der Kurbel geöffnet habt. Auf der gegenüberliegenden Seite des Aufzugs findet ihr einen Speicherpunkt, ein paar Verkaufsautomaten sowie ein paar Aufzugshaken, schnappt euch alles und geht durch den Flur an der Seite des Aufzugs. Geht vorsichtig den schmalen Laufsteg entlang und schaltet alle Fliegen mit der Pistole aus. Wenn ihr den zweiten Raum mit dem silbernen Fußboden und den beiden Libellen erreicht, findet ihr hinter der Seitentür einen Spei-

cherpunkt und die Möglichkeit, eine neue Karte zu erhalten. Nach ein paar weiteren schmalen Stegen und silbernen Räumen kommt ihr in einen Raum mit zwei weiteren Libellen, von denen eine einen Körper trägt. Wenn ihr sie pulverisiert, gibt's zur Belohnung die Schlüsselkarte zum Pflanzenbereich. Im nächsten Abschnitt seht ihr jede Menge Fliegen, die den Strom abziehen, schaltet sie mit eurer Shot Gun, der Rail Gun oder der Pistole aus. Begeht euch danach zurück zum Hauptkontrollraum und verläßt das Kraftwerk durch dieselbe Tür, durch die ihr es betreten habt.

DER KREBS-BOSSGEGNER 2

Sobald ihr das Kraftwerk verlassen habt, werdet ihr von einem zweiten großen Krebs angegriffen, rennt zu dessen linker Seite und schnappt euch die Bazooka vom Boden. Danach umkreist ihr den Gegner und feuert, sobald sich die Chance bietet. Wenn ihr den Krebs fünfmal getroffen habt, werdet ihr für den Sieg mit dem Jeep-Schlüssel belohnt (den Jeep könnt ihr zu diesem Zeitpunkt noch nicht nutzen).

Zurück zu Janine

Lauft nun zurück durch die Run Road, diesmal werdet ihr beim Erreichen des Spalts schon früher herübergeweht. Benutzt



das Seitentor, um zur anderen Seite zu gelangen. Nachdem ihr wieder auf der gegenüberliegenden Seite angekommen seid, geht ihr denselben Weg zu Janine zurück. Nach einem kurzen Plausch mit ihr benutzt ihr den Computer in der Mitte des Brain Departments, auf diesem Wege erhaltet ihr Details des Labors (zu diesem Zeitpunkt besteht die Möglichkeit, in der Bank nahe Rats Place mehr Geld zu erhalten). Danach solltet ihr die erste Sektion der Run Road verlassen. Statt in den Abschnitt A1 oder A2 geht es jetzt in den Abschnitt A3, dort findet ihr einen Jeep, mit dem ihr zum Labor rast.

Die Labor-Rezeption

Im Labor angekommen, geht ihr durch die Tür am Ende und dann durch den Korridor, der zu dem Umkleideraum führt. Hier findet ihr zwei verschiedene Ausführungen von Kleidungsstücken sowie den Ruheraum-Schlüssel. Zieht euch die Klamotten an und begeht euch dann zum Ruheraum, dort findet ihr ein Weihnachtsmann-Kostüm für Dogs. Geht nun durch die dem Ruheraum gegenüberliegende Tür, danach geht es den Korri-



dorabschnitt entlang bis in den Pool. Nach dem Passieren des Keim-Scanners betretet ihr das Hauptgebäude des Labors.

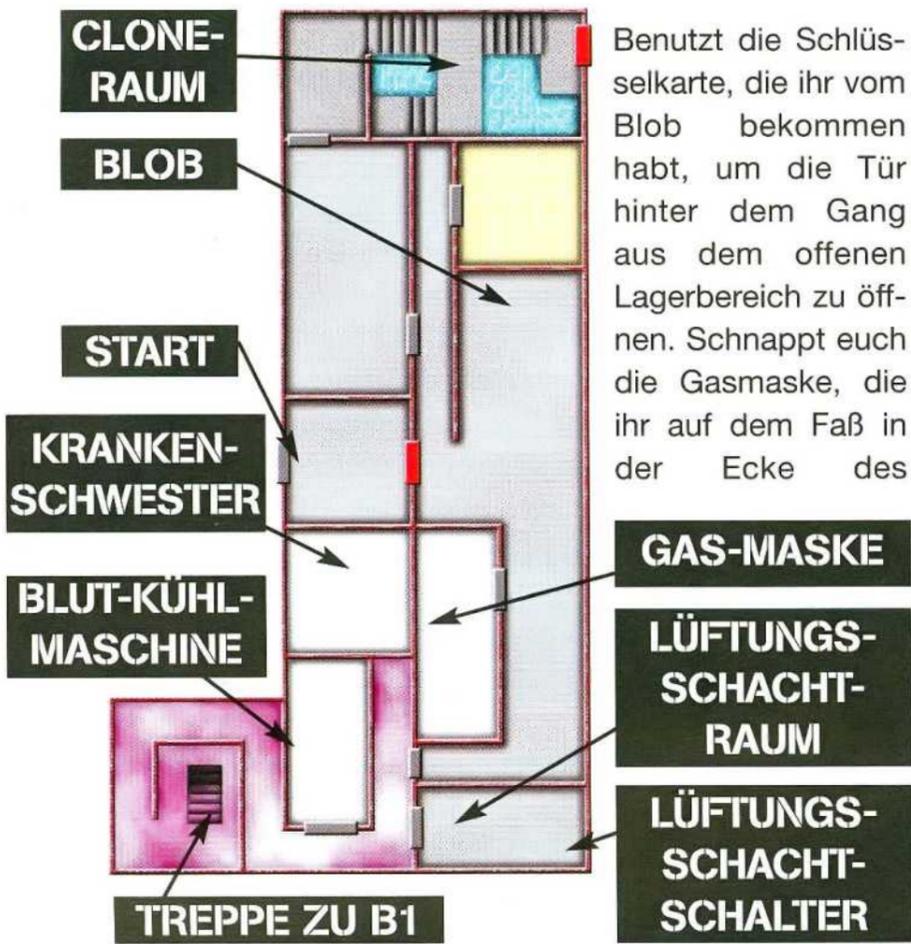
BLOB-BOSSGEGNER

Im Hauptlabor begeht ihr euch zu dem offenen Lagerplatz mit den Fässern, dort erwartet euch der nächste Bossgegner. Verläßt den Lagerplatz, sobald der Gegner nach unten gefallen ist, und feuert wiederholt mit eurer Bazooka oder der Napalm Gun auf das Ungetüm, bis es am Boden zerschmilzt. Mittels der Waffen mit großer Reich-

weite ist es möglich, mehrere Schüsse vom Ende des Korridors abzufeuern, bevor das Monster gefährlich nahe kommen kann.

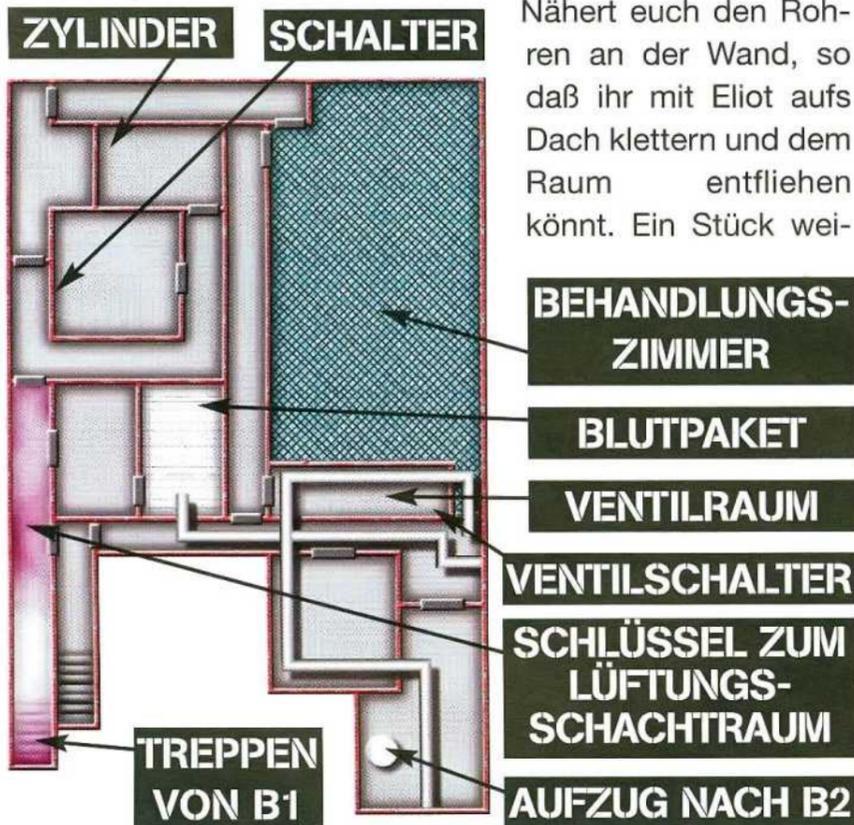


DER LABORBEREICH



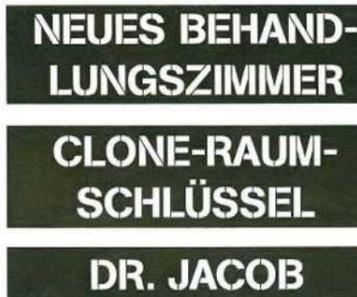
Benutzt die Schlüsselkarte, die ihr vom Blob bekommen habt, um die Tür hinter dem Gang aus dem offenen Lagerbereich zu öffnen. Schnappt euch die Gasmasken, die ihr auf dem Faß in der Ecke des

Raumes seht. Geht als nächstes durch die Tür, auf der „staff only“ steht. Lauft durch den mit Gas gefüllten Gang und die Treppe hinab. Unten solltet ihr dann zur Tür am Ende laufen, um euren Luftvorrat aufzustocken. Schnappt euch den Schlüssel zum Abzugsraum und begeben euch dorthin. Betätigt darin den Schalter, um den Gang zu säubern. Geht in den nächsten Raum mit der Krankenschwester und schießt alle Insekten ab. Redet dann mit der Frau und geht danach wieder nach unten. Geht in den Raum mit dem Sterilisations-Zylinder und schiebt ihn unter das Ventil. Geht dann in den nächsten Raum und betätigt den Sterilisations-Schalter. Geht durch in den nächsten Abschnitt, wo ihr den Gängen bis in den Aufzugsraum folgen müßt. Betretet dort den Aufzug – ihr werdet darin eingesperrt.



Nähert euch den Rohren an der Wand, so daß ihr mit Eliot aufs Dach klettern und dem Raum entfliehen könnt. Ein Stück wei-

ter landet ihr dann außerhalb des Aufzugsraumes. Klettert die anderen Rohre hinauf und folgt ihnen bis zum abgeschirmten Raum mit den drei Raupen. Erledigt sie und schnappt euch das Päckchen mit gefrorenem Blut aus dem Kühlschrank in der Ecke. Klettert dann wieder die Rohre hinauf und begeben euch zur Blut-Auftaumaschine. Taut das Blut an der Maschine im ersten Stockwerk auf und kehrt dann über das Rohrnetzwerk in den abgesperrten Raum mit dem Aufzug zurück. Hier könnt ihr nun den Aufzug täuschen, so daß er euch auf die nächste Ebene bringt. Redet mit Dr. Jacob, nachdem ihr unten angekommen seid. Schaltet ihn aus, während er sich umzieht, um an seinen Safeschlüssel heranzukommen. Öffnet den Safe, schnappt euch die Gegenstände darin und untersucht dann die Tafel rechts davon. Verlaßt den Raum und lauft zum Aufzug zurück. Geht auf den Lift und fahrt damit zum Ventilraum, wo ihr den Schalter hinten an der Wand betätigen müßt. Betretet dann den Behandlungsraum, wo ihr durch Eintauchen ins Wasser eure Überlebenszeit verdoppeln könnt. Kehrt dann nach



B2 zurück und begeben euch zum Botanik-Raum. Lauft darin bis zur gegenüberliegenden



Wand, wo ihr Dr. Jacobs Schlüssel einsetzen müßt. Geht in den Raum mit dem riesigen Fischtank und drückt den Schalter an der Wand, um eine Leiter in der Ecke abzusenken. Klettert die Leiter hinauf und in den Tank, sobald ihr ganz oben seid. Ihr müßt dann nach unten schwimmen, um den Schlüssel zum Bergbau-Bereich zu finden. Kehrt in den Raum zurück, in dem ihr Dr. Jacob trifft, und klettert die Rohre an der Wand hoch. Sie führen zu einem abgeschperrten Aufzugsraum und ermöglichen euch den Zugang zu B3. Folgt dem Steg, zerlegt die Tentakel und betretet den nächsten Raum. Nachdem ihr den halben Raum durchschritten habt, werdet ihr einige Rohre bemerken. Klettert sie hinauf, so daß ihr hinter den Felsen gelangen und den Pudermixer an euch nehmen könnt. Ihr könnt dann die Treppe hinaufgehen und oben die Tür öffnen, bevor ihr zum Rohr zurückkehrt und wieder zum Steg herunterklettert. Folgt diesem dann bis zum nächsten Raum.



Im letzten Raum trifft ihr auf einen weiteren Blob-Boss. Bleibt am Durchgang stehen und eröffnet das Feuer mit der Bazooka. Der Boss wird euch mit kleineren Blobs über den Boden angreifen – falls ihr jedoch schnell seid, haben diese keine Chance, euch zu kriegen. Nachdem ihr ihn ausgeschaltet habt, solltet ihr euch zum neuen Behandlungsraum begeben und durch den Computer in der Ecke Eliot heilen.

Euer nächstes Ziel heißt Kennels, schnappt euch den Cloneraum-Schlüssel von dem Hund und geht dann ins erste Stockwerk in eben diesen Raum. Klettert darin die Treppe

hinauf und benutzt die Brücke, um das kleinere Monster zu erreichen, wo ihr eine Gigadent-Diskette und eine ID-Karte findet. Geht wieder auf die andere Seite und die gegenüberliegende Treppe hinab. Öffnet die Tür mit der ID-Karte. Geht draußen zur gegenüberliegenden Seite des Hofes und lauft durch das Tor. Folgt einfach dem dunklen Gang und schaltet unterwegs alle Mutanten aus. Untersucht unten den Computer, schaut dann durch das Fenster an der hinteren Wand und kehrt zur Gehirnabteilung zurück. Lauft die abfallenden Tunnel zurück und dann über den Hof, danach zurück durch das Labor, bis ihr an der Run Road seid. Ignoriert den Jeep, da ihr ihn eh nicht benutzen können werdet – ihr müßt stattdessen zu Fuß zurückkehren. Wenn ihr am Hauptteil der Run Road ankommt, werdet ihr feststellen, daß die Straße an einigen Stellen abgefallen ist, so daß ihr vorsichtig über die Rohre gehen müßt.

KINO-BOSS

Keht nach einem Gespräch mit Janine zurück nach Labo Town, biegt jedoch an der Kreuzung nach links ab, wo ihr zuvor auf dem Weg zum Hello Market nach rechts abgebogen seid. Benutzt Janines ID-Karte am Tor hinter dem Tunnel mit den zwei Tentakeln und folgt dann dem Pfad, bis ihr zum Dino-Hilton-Hotel und dem Kino gelangt. Benutzt den Automaten links, um eine Eintrittskarte für das Kino zu kaufen. Betretet im Kino den Hauptraum hinten, wo ihr auf einen großen Dinosaurier-Boss trifft. Lauft außen am Kino



entlang und feuert mit allem auf den Dinosaurier, was ihr habt. Das einzige, an das ihr wirklich denken solltet, ist ein ausreichender Sicherheitsabstand, um nicht von seinem Schwanz erwischt zu werden. Nachdem ihr diesen Boss besiegt habt, erhaltet ihr einen Schlüssel. Benutzt ihn am entsprechenden Loch hinten und geht dann die Treppe hinab, die in der Mitte des Kinos erscheint. Klettert im Keller

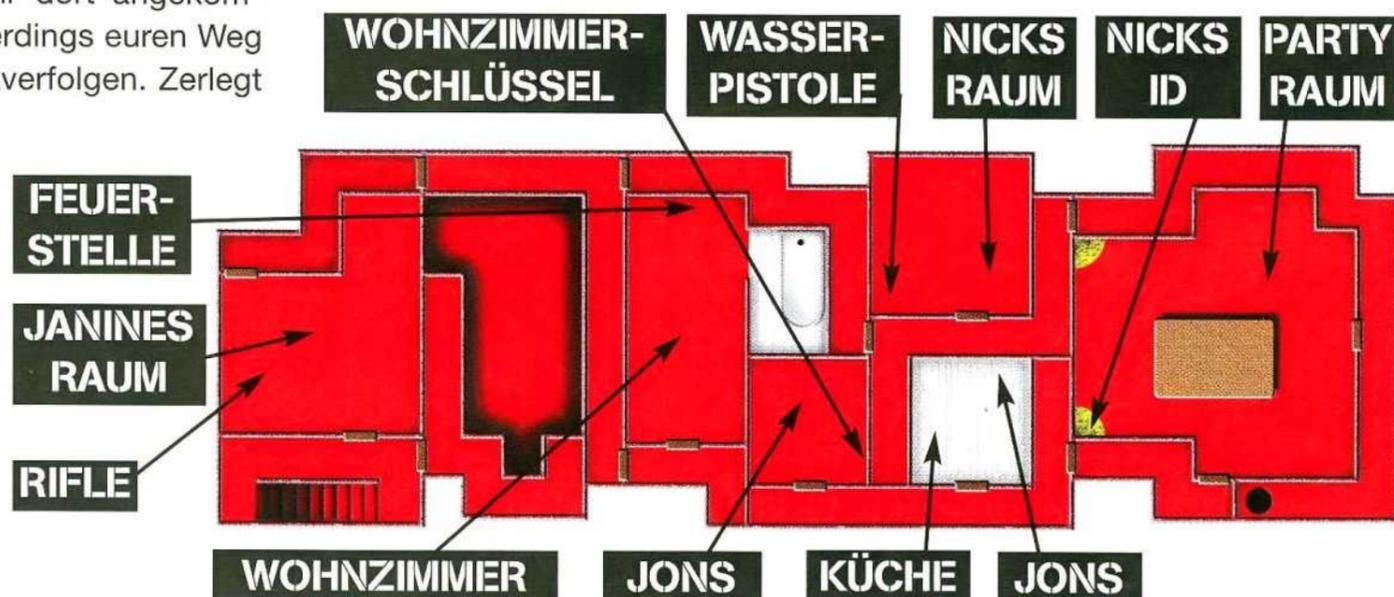
die Leiter an der gegenüberliegenden Wand hinauf, um in den zweiten Stock des Dino-Hilton-Hotels zu kommen.

entlang und feuert mit allem auf den Dinosaurier, was ihr habt. Das einzige, an das ihr wirklich denken solltet, ist ein ausreichender Sicherheitsabstand, um nicht von seinem Schwanz erwischt zu werden. Nachdem ihr diesen Boss besiegt habt, erhaltet ihr einen Schlüssel. Benutzt ihn am entsprechenden Loch hinten und geht dann die Treppe hinab, die in der Mitte des Kinos erscheint. Klettert im Keller

DINO-HILTON-HOTEL

Sobald ihr oben angekommen seid, solltet ihr euch zu Janines Zimmer am anderen Ende des Stockwerkes begeben. Nachdem ihr dort angekommen seid, müßt ihr allerdings euren Weg zum Partyraum zurückverfolgen. Zerlegt darin alle Mutanten und schnappt euch Nicks ID-Karte, die in der Ecke des Raumes zwischen den Blumen zu finden ist. Geht dann in die Küche, wo ihr Johns ID-Karte aufammelt. Schnappt euch die Karte und geht zu Johns

Raum, wo ihr den Schlüssel zum Wohnzimmer findet, wenn ihr die Reifen in der Ecke hinaufklettert.



Verläßt Johns Raum und begeben euch zu Nicks Raum. Darin findet ihr zwei wichtige Gegenstände: die Wasserpistole und die Party-Memo. Schnappt euch beide und begeben euch zum Rezeptions-Balkon. Links davon führt ein Gang zum Wohnzimmer – öffnet die Tür mit dem Wohnzimmer-Schlüssel. Lauft zum Bad im hinteren Raum und füllt die Wasserpi-

stole, womit ihr das Feuer löscht. Klettert über die Leiter aufs Dach und benutzt die hintere Leiter, um in Janines Zimmer hinabzuklettern. In der Ecke neben dem Bett findet ihr ein Jagdgewehr – schnappt es euch und kehrt zurück zur Gehirnabteilung und zu Janine.

DER WASSERTUNNEL

Nachdem ihr mit Janine geredet habt, solltet ihr die Gehirnabteilung durch die Tür verlassen, durch die ihr gekommen seid, und euch zur gegenüberliegenden Tür begeben. Geht durch die Tunneltür, nachdem ihr den nächsten Teil der Karte downgeladet habt, und schwimmt/geht

bis zum Ende. Es gibt hier etliche Monster, die es auszuschalten gilt, jedoch nichts, was ihr nicht schon zuvor gesehen hättet. Weiterhin findet ihr hier etliche Ladungen Munition, wenn ihr die Augen offen haltet.

DER TURM

Um die Aufzugssteuerung zu erreichen, müßt ihr ein wenig klettern. Benutzt die Leitern, um die unterschiedlichen Ebenen zu erreichen, und klettert dann über die Balken und Träger zur jeweils nächsten Leiter. Manchmal fallen einige von ihnen weg, allerdings müßt ihr keine davon überqueren, solange ihr nicht den letzten Teil des Turms erreicht habt. Wenn ihr diese Balken überque-



ren müßt, solltet ihr den ganzen Weg laufen, da sie euch sonst unter den Füßen wegfallen. Falls ihr es einmal doch nicht schafft, müßt ihr nur eine Leiter hinabklettern, um die ursprüngliche Situation wieder herzustellen. Speichert den Spielstand, sobald ihr oben angekommen seid, und drückt den Knopf direkt neben dem Speicherpunkt.



DER KAMPF AUF DEM DACH

Sobald jeder sicher das Dach des Turms erreicht hat, müßt ihr Janine dreieinhalb Minuten lang verteidigen, bis sie das Gewehr zusammenbauen und abfeuern kann – leider sind auf dem Dach außer euch auch zwei Monster. Benutzt entweder Eliots Schrotflinte oder Dogs' Gatling Gun, damit solltet ihr sie euch leicht vom Hals halten können. Stellt

euch vor Janine und eröffnet das Feuer, wenn die Monster kurz davor sind, euch zu erreichen. Dadurch schleudert ihr sie so weit von euch weg, daß ihr den Vorgang gleich noch einmal wiederholen könnt. Paßt auf, daß ihr genug Munition habt, feuert also nur kurze Stöße und ballert nicht zuviel herum, wenn sie auf dem Boden liegen.

DER LETZTE KAMPF

Nephilim hat versagt, also liegt nun alles an Eliot und Dogs. Benutzt anfangs entweder Eliots noch Dogs' Bazooka, um das Feuer auf das Monster zu eröffnen. Um zu vermeiden, daß ihr in Stücke geschnitten werdet, solltet ihr von links nach rechts laufen und jeweils einen Schuß mit der Bazooka abgeben, wenn ihr eine Seite erreicht habt. Wenn ihr getroffen werdet, während ihr den Flammen auszuweichen versucht, solltet ihr euch in Sicherheit bringen und eine Essensration benutzen. Dogs' Bazooka ist wesentlich stärker als Eliots, allerdings hält Eliots pro Clip zwei Schuß mehr an Munition, so daß ihr weniger Zeit mit Nachladen verschwendet. Weiterhin ist Eliot ein viel schnellerer Läufer als Dogs, so daß ihr den



Flammen leichter ausweichen könnt. Nachdem der Boss die Hälfte seiner Energie verloren hat, rutscht er in ein Loch und steckt fest. Dadurch ändert sich jedoch an seinen Angriffen außer dem Fußstampfer nichts, so daß ihr die gleichen Taktiken wie zuvor benutzen solltet, um ihn anzugreifen und seinem Feueratem auszuweichen. Nachdem ihr seine Energie auf ein Fünftel reduziert habt, könnt ihr direkt im Feuer stehen, wenn eure beiden Charaktere gesund sind, und bei Bedarf wechseln. Konstantes Feuern in diesem Moment schaltet den Boss in kürzester Zeit aus. Nachdem ihr ihn erledigt habt, wird die Insel wieder normal und Eliot, Dogs und Janine können sich alle eine wohlverdiente Pause gönnen.

Mailbox

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

Euer Michael

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

COMPUTEC MEDIA

Redaktion 

Kennwort: Mailbox

Roonstr. 21

90429 Nürnberg

Internet: mlpruchnicki@computec.de

Gamebuster und Dreamcast-Spiele

Hallo Sega Magazin-Crew,
Vor zwei Monaten habe ich den größten Fehler meines Lebens gemacht. Ich habe alle meine Sega-Magazin-Hefte samt Gamebuster-Codes weggeworfen – warum, weiß ich selbst nicht mehr so genau. Jedenfalls spiele ich seit kurzem wieder Saturn und stehe nun codemäßig ziemlich auf dem Schlauch. Deshalb möchte ich euch nun fragen, ob ihr die Codes noch habt und sie vielleicht abdrucken oder mir schicken könntet. Oder ihr könntet einen Aufruf unter den anderen Lesern starten, damit ich bald wieder mit dem Gamebuster meinen Spaß habe.

 Es tut uns zwar leid, Dich in diesem Punkt enttäuschen zu müssen, aber angesichts der momentanen Dreamcast-Situation ist der Umfang des Sega Magazins derzeit ohnehin schon sehr knapp bemessen, so daß wir für Saturn-Spieletips (und Gamebuster-Codes im speziellen) nun wirklich keinen Platz mehr entbehren können. Sobald das Sega Magazin wieder frei erhältlich ist und einen

entsprechenden Umfang hat, sind solche „Klassik-Tips“ allerdings nicht unwahrscheinlich.

Wo kriege ich das Kabel her, mit dem man per PC die Gamebuster-Codes selbst herausfinden kann?

 Bei diesem Kabel handelt es sich um ein 25-poliges Standard-Kabel, das in jedem Computer-Fachgeschäft problemlos zu bekommen sein sollte.

Hier noch ein paar Dreamcast-Fragen:

Da das Dreamcast-Pad so wenige Tasten hat, würde ich gerne wissen, ob die Tastatur in Deutschland erscheinen wird.

 Nicht zuletzt wegen des serienmäßigen Modems, das ohne Tastatur deutlich weniger Internet-Spaß aufkommen lassen würde, ist es selbstverständlich, daß das Dreamcast-Keyboard in Deutschland erscheinen wird.

In der Vergangenheit hat Sega nie irgendein Spiel eingedeutscht, deshalb mache ich mir Sorgen, ob Spiele wie Shenmue für den Dreamcast eingedeutscht werden.

Wißt ihr irgendetwas darüber?

 Derzeit steht noch nicht einmal fest, wie die englische Version von *Shenmue* lokalisiert wird (Originalton mit Untertiteln oder eine aufwendige Vollsynchronisation?), so daß über eine deutsche Fassung nur spekuliert werden kann. Mit deutscher Sprachausgabe würde ich aber nicht rechnen, da diese bei *Shenmue* extrem umfangreich ist – für den noch kleinen Dreamcast-Markt in Deutschland würde sich hier eine komplette Lokalisierung wohl zumindest anfangs noch nicht rechnen.

Läßt sich *House Of The Dead 2* gut mit zwei Pistolen (in jeder Hand eine!) spielen?

 Hier ist die Antwort ein klares „Ja!“, John-Woo-Fans kommen also voll auf ihre Kosten. Allerdings bedarf es schon einiger Übung, die beiden Waffen zu koordinieren. Das Zielen selbst ist nicht wesentlich schwieriger, doch im Eifer des Gefechts kommt man oft mit dem Nachladen zumindest einer Pistole nicht ganz nach. Leichter wird das Spiel somit auf keinen Fall (zumal sich bei zwei „Spielern“ auch mehr Monster in den Levels tummeln).

Simon Wallach, Berlin

Dreamcast und Shenmue

Wieso sind auf dem Video nur schon erschienene Spiele drauf (außer D2)? Da ich sie schon habe, ist der Reiz des Videos schnell verfliegen. Bitte versteht mich nicht falsch, ich finde die D2-Videos interessant.

SEGA Aus offensichtlichen Gründen konnten wir nur diejenigen Spiele auf das Video bringen, zu denen uns bereits Material vorlag. Da die meisten Firmen uns vor dem Deutschland-Start des Dreamcast noch keine Vorabmuster zur Verfügung stellen (können), waren wir hier auf unser DC-Archiv beschränkt. Außerdem gehörst Du als Import-DC-User zur Minderheit, denn wie die Reaktionen gezeigt haben, waren die meisten Leser sehr erfreut, endlich einmal Dreamcast-Spiele in Bewegung erleben zu können.

Warum habt ihr keine Demo von Shenmue auf eurem Video (das beste Game dieses Jahrtausends)?

SEGA Von Shenmue existieren nach wie vor nur kurze Demoabschnitte, die Sega bisher ausschließlich auf Messen der Öffentlichkeit gezeigt hat. Wie haben diese Demos zwar gesehen und gespielt und auch ein längeres Video zum Spiel bestaunen können, doch war es uns nicht möglich, dieses Material auf unser DC-Video zu bannen.

Wieso macht Sega keinen „SatCast“? Einer der Hauptgründe, den man zum Kauf der PlayStation 2 hat, ist die Abwärtskompatibilität. Meiner Meinung nach macht Sega hier einen großen Fehler. Seid doch mal ehrlich, möchtet ihr nicht auch liebend gerne alle großen Saturn-Hits aufgezotelt auf dem DC spielen?

SEGA Da die Saturn-Software, wie man an den Hardwareverkäufen unschwer ablesen konnte, auf den Massenmarkt keinen allzu großen Eindruck hinterlassen hat, wäre sie wohl kein großes Verkaufsargument für einen abwärtskompatiblen Dreamcast. Und ehrlich gesagt sehen wir keinen Sinn darin, sich mit einem emulierten Sega Rally zu vergnügen, wenn der Nachfolger die Hardware doch wesentlich besser ausreizt – wer Saturnspiele spielen will, greift zum Saturn, die Dreamcast-Käufer kaufen die Konsole doch in erster Linie auch wegen der Hardwareleistung und der daraus resultierenden Grafikpracht. Warum sollte man also eine neue Konsole für alte Spiele kaufen?

Macht ihr nach dem DC-Release die schon lange angekündigte Sega-Magazin-Homepage?

SEGA Hierzu können wir noch nichts Konkretes sagen, doch ist auf jeden Fall geplant, daß Konsolenspiele ein größerer Bestandteil des Online-Angebots unseres Verlages werden.

Wann erscheint Shenmue als US- oder PAL-Version?

SEGA Ursprünglich war ein Release um Weihnachten herum angepeilt, doch nach der erneuten Verzögerung ist mit einer Veröffentlichung vor Frühjahr 2000 wohl nicht zu rechnen – das erste Kapitel von Shenmue erscheint selbst in Japan erst Ende Oktober.

Was ist an dem Gerücht über den Dreamcast 2 mit SH5 mit 400 MHz dran?

SEGA Es ist immer wieder erstaunlich, wie schnell die ersten Gerüchte über irgendwelche Nachfolge-Konsolen oder Upgrades auftauchen. Dieses hier kann jedoch gestrost als Unfug abgetan werden – solange der Dreamcast

außerhalb Japans noch nicht einmal angelaufen ist, wird sich in der Hinsicht definitiv nichts tun, und daß das ange-dachte DVD-Laufwerk gleichzeitig ein Hardware-Aufsatz werden könnte, halten wir derzeit auch für sehr unwahrscheinlich – noch einmal wird Sega das 32X-Konzept sicherlich nicht ausprobieren wollen.

Bad Sonic (bad_sonic@bluewin.ch)

Zip-Drive und Online-Betrieb

Ich wollte mal noch ein paar Sachen über das Zipdrive wissen weil, der Bericht arg kurz geworden ist.

1. Kann man das Zipdrive auch an einen PC anschließen und kann man die PC-Zipdrives an den Dreamcast anschließen?

SEGA Letzteres definitiv nicht, das Dreamcast-Zipdrive muß natürlich schon alleine der Anschlüsse wegen eine „Spezialanfertigung“ sein. Ob es auch Anschlüsse für den Betrieb an einem PC haben wird, bleibt vorerst abzuwarten.

2. Sind die Disketten kompatibel, so daß ich in den Laden gehen und die ganz normalen Zip-Disks kaufen kann?

SEGA Selbstverständlich sind sie das, das ist ja schließlich der Sinn der Sache. Ansonsten wäre es ja kein Zipdrive im eigentlichen Sinne, und die eigentliche Funktion des Datenaustausches mit PCs (neben der Nutzung als Speichermedium) würde wegfallen.

3. Werden die Daten (JPEGs, GIFs, Patches und Texte) dann in ein dreamcastkompatibles Format umgewandelt oder geht das über Windows CE?

SEGA Es ist davon auszugehen, daß die Daten im gleichen Format gespeichert werden, wie sie im Internet vorzufinden sind – die Lesbarkeit der gespeicherten Files auf einem PC ist ja beabsichtigt und wäre sonst nicht gegeben.

Warum hört sich das schon wieder alles so an wie beim Saturn? „Ja, es kommt eine Tastatur, eine Festplatte usw.“ – und dann kommt es doch nicht?

SEGA Warum die Schwarzseherei? Daß dieses Zubehör erscheint, ist sicher, da das Modem ja jedem Dreamcast beiliegen wird. Beim Saturn scheiterte die Veröffentlichung des Zubehörs in erster Linie an den abgesagten Plänen, das Modem selbst zu releasen – was hätte eine Tastatur alleine schon gebracht?

5. Wie lange muß man voraussichtlich noch auf eine ISDN-Karte warten?

SEGA Derzeit gibt es von Sega dazu noch keine genauen Angaben, ich muß dich leider auf unseren geplanten Bericht über den Deutschland-Launch in der nächsten Ausgabe vertrösten.

Tobi (Carnage@t-online.de)

CLIMAX LANDERS

Lange genug wurde *Climax Landers* durch die Release-listen geworfen, in der nächsten Ausga-



be steht nun endlich unser Importtest von Climax' vielversprechendem Action-Adventure an. Wie gut ist es für Normaleuropäer spielbar, und bleibt es von den unübersehbaren Mängeln eines *Blue Stinger* verschont?

BUGGY HEAT

Die erste Demo von CRIs *Buggy Heat* machte optisch bereits einen guten Eindruck, einzig das Fahrverhalten war noch wenig überzeugend. Drei Monate später als ursprünglich geplant ist das Rennspiel nun in Japan erschienen und muß sich, wenn ihr diese Zeilen lest, unserem kritischen Test unterziehen. Ist's ein würdiger Konkurrent für *Sega Rally 2*?



WEITERE THEMEN IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

- + Tests von *Air Force Delta* und *Street Fighter Zero 3*
- + Alle wichtigen Informationen zum baldigen Deutschland-Start des Dreamcast!

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

So erreichst Du uns

Anschrift der Redaktion:

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

Anschrift des Abo-Service:

Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:

09 11-28 72-1 50

Service-Fax:

09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:

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

Abo-Fax:

01 80-5 95 95 13

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur:

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

Redaktion:

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

Layout:

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

Lektorat/Schlußredaktion:

Margit Koch, Michael Ploog

Manuskripte und Programme:

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

Urheberrecht:

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

Inhaltspapier:

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

Beilagen:

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

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

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

ISSN: 0946-6274

PC ACTION

MCV Markt für Computer & Videospiele

E-Games

PLAYZONE

N-ZONE

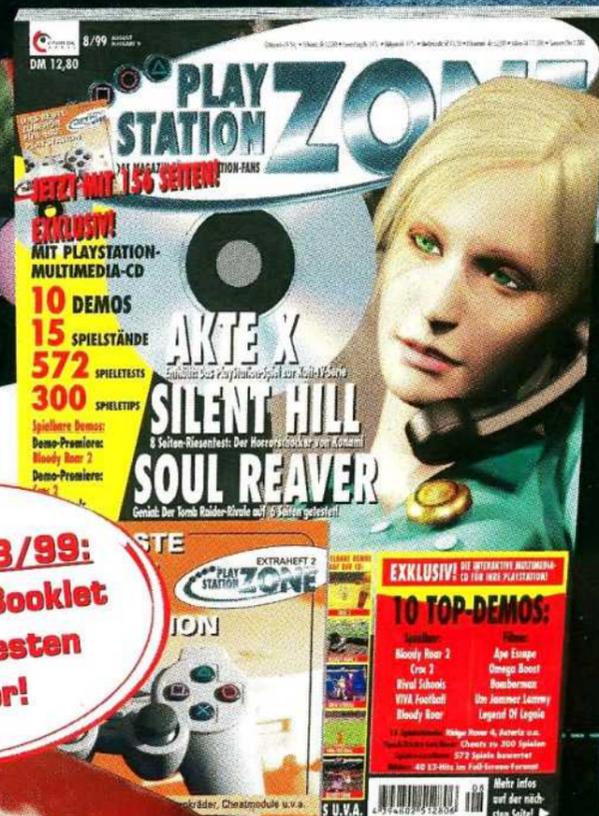
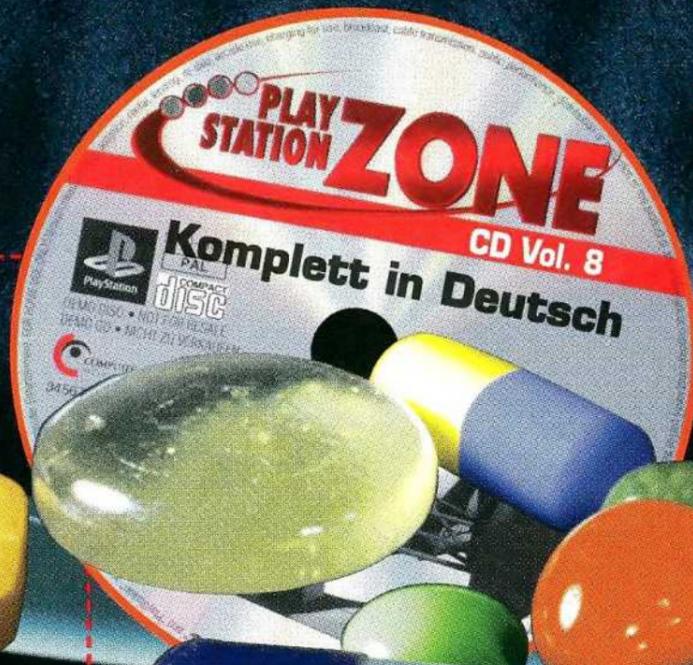
PlayStation GAMES

MEGA FUN

SEGA Magazin

Doping für Deine PlayStation!

PlayStation Zone - starkes Heft plus Wahnsinns-CD



**In Ausgabe 8/99:
32-seitiges Booklet
mit dem besten
Zubehör!**

Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe - Game-Lexikon mit Infos, Bildern und Experten-Bewertung zu 572 PS-Games. First Aid - Tips & Tricks-Data-Base zu 300 PS-Games. High Score - mit den Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen: Asterix, Ridge Racer Type 4, Need For Speed IV, Soul Blade...
Alles einfach und bequem von der CD On-screen abrufbar!

Suchtgefahr!

Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: Bloody Roar 2, Croc 2, Rival Schools, VIVA Soccer, Bloody Roar 1, Hit-Tip - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Civilization II, UEFA Champions League, Warzone 2100...

Herzflimmern!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Trailer und Filmsequenzen zu: Ape Escape, Omega Boost, Legend Of Legaia, Um Jammer Lammy, Bomberman

Geheimlabor!

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

Mehr Heft - mehr Fun!
PlayStation Zone ist die geballte PS-Energie auf 148 Seiten. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans.
PlayStation Zone - wissen was läuft.

PS, X, O, Δ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

