

SEGA

TM

7/99

68. Ausgabe
Juli '99



REDLINE RACER

Ubi Softs Motorrad-Rennspiel jetzt schon im großen Test!



CRAZY TAXI
Naomi-Power
aus der Spielhalle



DYNAMITE DEKA 2
Der Die-Hard-
Nachfolger

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

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

dynamax

44135 Dortmund
Im Brückcenter

Zusätzliche Bestell-Hotline:
0931 / 35 45 20

Theo Vers

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	 9,95 STARFIGHTER 3000
 SEGA MAGAZIN 1/96: 93% 9,95 THUNDERHAWK 2	 SEGA MAGAZIN 3/98: 78% 9,95 NBA LIVE '98	 MEGA FUN 9/95: 84% 14,95 PARODIUS DELUXE	 SEGA MAGAZIN 10/96: 81% Adventure - komplett in deutsch 19,95 BLAZING DRAGONS
 SEGA MAGAZIN 9/97: 86% 19,95 NHL POWERPLAY	 SEGA MAGAZIN 11/96: 86% 19,95 BLAM! MACHINEHEAD	 19,95 TRASH IT	 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!

Wir räumen unser Lager und haben noch folgende Spiele gefunden:

SEGA Master System		SEGA MEGA DRIVE		SEGA MEGA-CD		SEGA Game Gear	
Arcade Smash Hits	1,95	Ball Jacks	1,95	Chuck Rock	1,95	Batman Returns	1,95
Gauntlet	1,95	Batman Returns	1,95	Hulk	1,95	Battletoads	1,95
Golvellius	1,95	Bio Hazard Battle	1,95	Kris Kross	1,95	Chakan	1,95
Impossible Mission	1,95	Captain America	1,95	Power Factory	1,95	Dynamite Headdy	1,95
Light Crusader	1,95	Cyborg Justice	1,95	Sewer Shark	1,95	Fantasy Zone	1,95
Michael Jackson's	1,95	Dick Tracy	1,95			G-Loc	1,95
Prince of Persia	1,95	Fatal Fury	1,95			Hulk	1,95
Scramble Spirits	1,95	Gauntlet IV	1,95			Master of Darkness	1,95
Slap Shot	1,95	Havoc	1,95			Ninja Garden	1,95
Spellcaster	1,95	J. Madden Football	1,95			Psychic World	1,95
Superman	1,95	Mazin Wars	1,95			Space Harrier	1,95
Taz-Mania	1,95	Paperboy	1,95			Super Kick Off	1,95
Wolf Child	1,95	Pitfighter	1,95			Tazmania	1,95
World Cup USA '94	1,95	Power Rangers Movie	1,95			Wolfchild	1,95
Xenon 2	1,95	Super Kick Off	1,95				

Und eine Menge weiterer Titel ab **1,95 DM** auf Anfrage!

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

0931/354522 oder 0180/5211844

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

Kranz Versand

DER SEGA-SPEZIALIST

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

Händleranfragen
erwünscht
Fax: 0931/571602

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



Dreamcast™

ab 23.09.'99

Rechtzeitig vorbestellen!



Dreamcast (Sept)499,-
deutsche Version, inkl. Modem!

Controller (Sept)59,95
Dreamcast-Stick (Sept) 99,95
Keyboard (Sept)59,95
VMU-Card (Sept)59,95
Racing CP (Sept)129,95
(Lenkrad)



Software

Buggy Heat (Sept)99,95
Cool Boarders DC (Okt) . .99,95
D 2 (Dez)99,95
Dynamite Cop (Sept) . . .99,95
Get Bass (Sept)199,95
(inkl. Fishing Controller)
House of the Dead 2 . .159,95
(inkl. Gun) (Sept)
Metropolis (Sept)119,95
NBA (Nov)99,95
Red Dog (Sept)99,95
Sega Rally 2 (Okt)119,95
Sonic Adventure (Sept) .119,95
Soul Caliber (Nov)99,95
Toy Commander (Sept) . .99,95
Virtua Fighter 3 tb (Sept) 99,95

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

Dreamcast Info-Hotline: 0931 -35 45 223

Sega Saturn

Achtung: Nur solange Vorrat reicht, da Restposten!

Game Buster	79,95	Highway 2000	94,95
Lenkrad Mad Catz (m. Pedalen)	119,95	Hi-Octane	39,95
Link Kabel	24,95	Hulk	84,95
S-VHS-Kabel	19,95	Johnny Bazookatone	14,95
Tips & Tricks-Buch 1996	15,95	Lost Vikings 2	89,95
Batman Forever	84,95	NBA Jam Extreme	24,95
Battle Monsters	39,95	NBA Live '97	14,95
Black Fire	49,95	NFL Quarterbackclub '97	39,95
Breakpoint Tennis	99,95	NHL '97	19,95
Bua	49,95	NHL Allstar Hockey '98	29,95
Croc	39,95	Pebble Beach Golf	59,95
Crypt Killer	19,95	PGA Tour '97	39,95
Cyber Speedway	49,95	Pro Pinball The Web	84,95
Euro Soccer '96	89,95	Streetfighter Collection	84,95
FIFA Soccer '96	29,95	Striker '96	29,95
FIFA Soccer '97	39,95	Super Puzzle Fighter 2 Turbo	39,95
Frank Thomas Big Hurt Baseball	84,95	Tempest 2000	89,95
Galaxy Fight	39,95	Tilt	89,95
Ghen War	39,95	Tunnel B 1	49,95
Grid Run	49,95	Valora Valley Golf	39,95
Hebereke's Popoitto	19,95	Victory Boxing	84,95
		Victory Goal	29,95

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

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

Theo KRANZ VERSAND

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



SEGA MAGAZIN 12/97: 82%

Croc - Legend of the Gobbos
39,95

0931/3545222 oder 0180/5211844

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!



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

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



DIE SPIELEFLUT KOMMT!

Auch wenn in dieser Ausgabe gerade mal ein neues Dreamcast-Spiel auf dem Prüfstand steht, dürfen die Besitzer der 128-Bit-Konsole gespannt in die Zukunft blicken. Spätestens auf der Electronic Entertainment Expo (von der wir in der nächsten Ausgabe berichten) beginnt der Spielefluß für den Dreamcast stetig größer zu werden, wie auch der aktuelle Preview-Teil beweist. Davon abgesehen: Das Start-Line-Up in

Deutschland könnte kaum interessanter sein. Mit Virtua Fighter 3tb und Sonic Adventure stehen zwei Knaller bereits fest. Hochinteressant dürfte auch Metropolis Street Racer von Bizarre Creations werden. Wem der Entwickler nicht geläufig ist, der sollte wissen, daß diese Programmierer die ersten zwei Teile der Formel-1-Serie für die PlayStation produziert haben. Derzeit arbeiten wir an dem Konzept für das Dreamcast-Magazin, das spätestens im September im Handel erhältlich sein wird.

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Chefredakteur

DREAMCAST-LEXIKON

Alle Dreamcast-Spiele im Überblick16

RUBRIKEN

Impressum30

Vorschau30

MAILBOX

Fragen & Antworten28

TIPS & TRICKS

Get Bass20

Daytona USA CCE20

Marvel vs Capcom21

KOMPLETTÖSUNG

Sega Rally 222

NEWS

Aktuelle Dreamcast-Infos6

PREVIEW

Air Force Delta12

Cool Boarders DC13

Crazy Taxi8

Dynamite Dekka 211

Giant Gram10

Ready 2 Rumble15

Velocity: Trick Style14

TESTS: DREAMCAST

Redline Racer18

Ready 2 Rumble



15

Boxen in Perfektion

Dynamite Dekka 2



11

Der Die-Hard-Nachfolger enthüllt

Cool Boarders



13

Die Dreamcast-Version des PlayStation-Hits

Redline Racer



18

Ubi Soft gibt Gas: Ein neuer Rennspielhit?

Sega Rally 2



22

Teil 2 der großen Komplettlösung

**Schon
gewußt?**

- Endlich scheint eine Umsetzung der beliebten Virtua-Striker-Automaten auf den Dreamcast in greifbare Nähe zu rücken. Angeblich stellt Sega im Spätsommer eine Naomi-Version der Kickerei in die japanischen Spielhallen, die sogar über VMS-Support verfügen soll. Dann kann die Heimversion doch eigentlich nicht mehr lange auf sich warten lassen!
- Das Jump&Run „Floigan Brothers“ von Visual Concepts soll auf der E3 erstmals der Öffentlichkeit präsentiert werden. Bei diesem Spiel, das angeblich für den Dreamcast eine ähnliche Stellung wie Super Mario 64 für das Nintendo 64 einnehmen soll, geht es zu abgedrehter 50er-Jahre-Pianomusik mit zwei schrägen Charakteren durch knallbunte 3D-Welten – angeblich.
- Namco-Gerüchte und kein Ende. Sega Of America soll die Entwicklung eines Ridge-Racer-Titels bestätigt haben, eine Äußerung von Namco gibt es zu dieser Meldung jedoch bisher nicht. Andere Gerüchte besagen, daß Namco und Sega sogar zusammen an einem neuen Rennspiel werkeln – über den Wahrheitsgehalt dieser Aussagen kann derzeit nur spekuliert werden.
- Namco und Sega, zweiter Teil: Die Tatsache, daß Sega auf der E3 am eigenen Stand einen großen Soul-Calibur-Wettbewerb veranstalten wird, läßt auf eine nähere Zusammenarbeit der beiden Arcade-Giganten schließen.
- Konami arbeitet angeblich an einem Beat 'em Up für den Dreamcast, das noch dieses Jahr in den Läden stehen soll.
- Nochmal Konami: Auch das in Japan beliebte Musik-

Voller Dreamcast-Support von Rage Software

Rage Software, die Entwickler von Incoming, werden auf der E3 folgende Titel für den Dreamcast zeigen : das Effektspektakel Expendable, Uefa Striker, Hostile Waters, Midnight GT, Savage Arena, Off-Road Racer und den Baller-Nachfolger Incoming Forces.

Rages UEFA Striker kommt noch 1999!



Das effektlastige Ballerspektakel Expendable soll bereits im Juni in Japan erscheinen.

Furballs von Bizarre Creations



Endlich wurde der Schleier gelüftet: Bizarre Creations zeigt erste Bilder von Furballs.

Nach der Enthüllung ihrer Rennspiel-Hoffnung Metropolis Street Racer gingen Bizarre Creations nun endlich auch mit einem anderen Dreamcast-Projekt an die Öffentlichkeit. Informationen zum Gameplay gibt es derzeit nur wenige, doch scheint das Spiel eine Mischung aus Jump&Run und Ballerspiel zu werden. Die abgefahrenen Designs können zwar durchaus gefallen, jedoch nicht über die relativ mittelprächtige Grafik hinwegtäuschen – hat man uns etwa deswegen so lange hingehalten? Nähere Informationen zu Furballs erwarten wir uns von der E3!

Erste Bilder von MDK 2

Etwas verspätet – aber besser spät als nie – präsentieren wir euch hiermit eines der ersten veröffentlichten Bilder von MDK 2, das im Gegensatz zum Vorgänger nicht von Dave Perrys Shiny Entertainment, sondern von BioWare im Auftrag von Interplay entwickelt wird. Der Grafikstil erinnert stark an den ebenso kultigen wie geflopten Vorgänger und das fertige Spiel soll bereits zum US-Launch des Dreamcast erscheinen – wir sind gespannt!



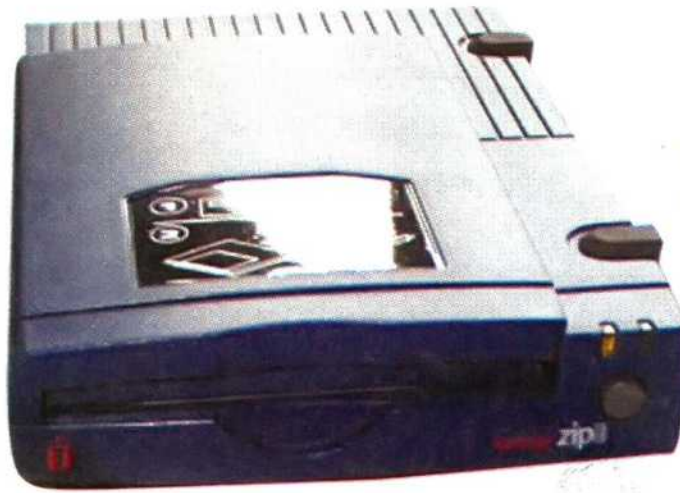
Sega vermeldet große Verluste

Sega hat für das zurückliegende Geschäftsjahr bis Ende März '99 Verluste von 378 Millionen US-Dollar vermeldet. Die großen Verluste sind das Ergebnis der Rezession in Japan, der Kosten des Dreamcast-Starts, der Verluste durch nicht verkaufte Saturn-Konsolen und der sinkenden Einnahmen im Spielhallen-Bereich. Die Konsequenzen daraus sind die Schließung von ca. 100 unprofitablen, kleineren Spielhallen in Japan und der Abbau von 1.000 Arbeitsplätzen. Trotz dieser schlechten Nachrichten soll der weltweite Dreamcast-Start im September nicht unter den Verlusten leiden und mit großen Werbebudgets gepusht werden.



Iomega Zip Drive für Dreamcast

Die Iomega Corporation hat bekannt gegeben, daß man sich mit Sega darauf geeinigt habe, eine spezielle Version des eigenen Zip Drives für den Dreamcast zu entwickeln. Mit Hilfe dieses 100 MB fassenden Speichermediums soll es dann möglich sein, Dateien aus dem Internet oder E-Mails zu speichern – da Segas schon mal angekündigte 1-GB-Festplatte bis heute nicht erhältlich ist, ist dies für Internet-User eine erfreuliche Meldung. Es soll auch möglich sein, spielebezogene Dateien aus dem Internet herunterzuladen, wobei zu hoffen bleibt, daß es sich dabei nicht um die aus dem PC-Bereich berüchtigten Patches handelt, die vorzeitige Releases halbfertiger Produkte geradezu herausfordern.



Mit dem Zip Drive können Dateien und E-Mails vom Dreamcast aus gespeichert werden.

Schon gewußt?

Das Spiel Beatmania soll in irgendeiner Form auf dem DC erscheinen.

- Accolade steigt ins Dreamcast-Geschäft ein: Die kürzlich von Infogrames aufgekaufte Firma wird auf der E3 neben Test Drive 6 auch die PC-Umsetzung Slave Zero für die neue Sega-Konsole präsentieren.

- Capcom soll bestätigt haben, daß eine Dreamcast-Version von Street Fighter III erscheinen wird. Ob es sich dabei um die letzte 62nd Impact6-Version oder die brandneue „3rd Strike“-Episode handelt, wurde nicht bekannt gegeben.

- Zahllose Internet-Gerüchte, daß Sega an einem Saturn-Emulator für den Dreamcast (genannt „SatCast“) arbeitet, wurden nun endgültig von Sega dementiert.

- Die aufgebohrte Dreamcast-Version von The King Of Fighters 98, genannt „The King Of Fighters – Dream Match 1999“, soll im Gegensatz zu früheren Gerüchten keine 3D-Hintergründe, sondern lediglich kurze 3D-Intros für die einzelnen Stages bieten.

- Sega Of America war nicht zufrieden mit den Fortschritten der Geist-Force-Entwickler, was zu einer Umstrukturierung des Teams geführt hat. Daß das Spiel gecancelt wurde, ist bisher noch nicht offiziell bestätigt.

- Gerüchten zufolge arbeitet Micro Cabin an einer Dreamcast-Version von Riglord Saga (Mystaria).

- Get Bass wird inkl. Angel in den USA erscheinen.

- Activision wird den Shooter-Em-Up-Rennspiel-Nachfolger Vigilante 8 Second Offense für den Dreamcast veröffentlichen.

Rekorddeal: Sega wird neuer Sponsor des Arsenal FC



Rekorddeal: Sega hat mit dem englischen Rekordmeister einen Drei-Jahres-Sponsoringvertrag abgeschlossen.

Sega fungiert ab Juli dieses Jahres als Sponsor des englischen Fußball-Rekordmeisters Arsenal FC. Der Vertrag läuft vorerst über drei Jahre. Eine genaue Summe wurde von offizieller Seite nicht genannt, auch wenn die Tageszeitung Daily Mirror von einer Rekordsumme von 12 Millionen Pfund berichtete. Auf den Heim-Trikots findet sich das bekannte blaue Sega-Logo, während auf den Auswärts-Trikots das Dreamcast-Logo zu erkennen ist. Ob Sega Deutschland hierzu einen ähnlich spektakulären Deal abschließen wird?

NFL Quarterback Club 2000 von Acclaim

Wie die meisten großen Entwickler außer (bisher) Electronic Arts, hat auch Acclaim einige Titel für den Dreamcast in Vorbereitung. Neben Velocity,

das wir in dieser Ausgabe vorstellen, soll unter anderem auch das iguanaeigene NFL Quarterback Club in der neuesten Version den Weg auf die neue Sega-Konsole finden. Erste Bilder sehen schon recht vielversprechend aus und lassen auf einen harten Zweikampf zwischen diesem Spiel und Visual Concepts NFL-Titel hoffen – beide Titel sollen schon zum oder kurz nach dem US-Launch der Konsole erscheinen.



Auch Acclaim hat einige Dreamcast-Spiele in der Mache, das erste ist die neue NFL-Quarterback-Club-Version.

CRAZY TAXI

Noch kann man das mitreißende **Crazy Taxi**, bei dem Fahrgäste innerhalb eines Zeitlimits durch eine Großstadt befördert werden müssen, nur in den japanischen Spielhallen bestaunen. Sega hat eine Konvertierung auf Dreamcast zwar noch nicht offiziell angekündigt, doch gilt es als sicher, daß ihr bald auch zu Hause haarsträubende Touren fahren dürft.

Ihr wählt einen von vier Taxifahrern, die mit edlen Cabrios um die Aufträge der Kundschaft buhlen. Werdet ihr von einem Fahrgast an den Straßenrand gewunken, müßt ihr den Wagen zunächst präzise auf eine markierte Fläche stellen. Dann in-

formiert euch das Spiel, wohin der Kunde gefahren werden muß. Zusätzlich wird der Zielort kurz eingeblendet. Dann rollt ihr wieder in den fließenden Verkehr, drückt aufs Gas und heizt durch den Großstadtdschungel, der mit einem immensen Aufwand in Szene gesetzt wurde. Ihr passiert Geschäfte, Häuserzeilen und Werbetafeln, fährt

parallel zu einem Schienenstrang und erlebt in den Hügelabschnitten einen Berg-und-Tal-Ritt. Während ihr die simple Steuerung dazu nutzt, euch zwischen dem fließenden Verkehr durchzuschlängeln, streift euer Auge bunte Auslagen, mehrstöckige Einkaufszentren und die beliebten Drive-In-Restaurants.

Zeit ist Geld

Je schneller ihr eure quengelnden Fahrgäste an ihrem Bestimmungsort abliefern, desto mehr Geld kassiert ihr (in der Realität ist das erfahrungsgemäß umgekehrt). Überdies läuft im Hintergrund ein unbarmherziges Zeitlimit schneller ab, als einem unerfahrenen Fahrer lieb sein kann. Daher reicht es nicht aus, sich nur nach dem grünen Richtungspfeil, der im oberen Bildschirmbereich einge-

blendet wird, zu orientieren. Ihr müßt Abkürzungen durch Parks, über Treppen oder Rampen nehmen, um nicht im Verkehr stecken-zubleiben. Da euer Cabrio solide verarbeitet ist, könnt ihr Sprünge überstehen und über Hindernisse rumpeln. Wenn ihr auf den Gehsteig oder in eine Fußgängerzone lenkt, könnt ihr die Passanten vor euch her treiben. Deren Geschrei wird dann nur noch von den Schimpftiraden, mit denen euer Passagier euch nervt, übertönt! Natürlich existieren viele Objekte, die ihr sozusagen im Vorbeifahren mitnehmen könnt. Angefangen bei Briefkästen bis hin zum Inventar eines Cafés werden diese Gegenstände Opfer eurer Drift- und Slide-Manöver. Wenn ihr geschickt seid, könnt ihr so einen satten Zerstörungs-





Während ihr das Gefälle hinunterrauscht, versucht ihr, den Kontakt mit dem Schienenstrang zu vermeiden.

bonus einfahren oder eure wilden Manöver zu lukrativen Kombos verknüpfen.

Crazy Grafik

Sega beweist mit Crazy Taxi erneut, was aus der Naomi-Platine herauszuholen ist. Die Grafik ist über weite Strecken nahezu photorealistisch; Echtzeit-Lichteffekte und die genauen Schattenschwürfe vervollkommen den Eindruck, in einer belebten Stadt herumzukurven. Erwischt ihr eine ungünstige Kameraeinstellung, wirken zwar manche Texturen ver-

waschen oder aufgepixelt, doch kann der Titel insgesamt vor allem dadurch verblüffen, daß es nahezu kein Pop-Up gibt. So wirkt das bunte Spielareal, das in einer berausenden Farbqualität präsentiert wird, noch realistischer. Auch den Fahrzeugen sieht man die Mühe an, mit der das AM3-Entwicklungsteam zu Werke gegangen ist. Auf der Karosserie reflektiert das Licht, das Durchdrehen der Räder erzeugt einen dicken Qualm. Ein weiterer Höhepunkt sind



Wir schalten um zur Werbung: Dieses Bild der Fila-Filiale samt Verglasung und Auslagen zeigt, wie detailliert Gebäude mit dem Naomi-Board gezeichnet werden können.

die vielen computergesteuerten Autos. Wenn ihr auf dem Highway zwischen Vans, Jeeps und Limousinen eingekleidet seid, habt ihr das Gefühl, euch tatsächlich im Stadtverkehr zu bewegen. Dem motivierenden Spielprinzip und der grafischen Klasse von Crazy Taxi steht die Akustik nicht nach: Eure Express-Touren werden von Songs der Gruppen Offspring und Bad Religion begleitet.

Florian Brich ■



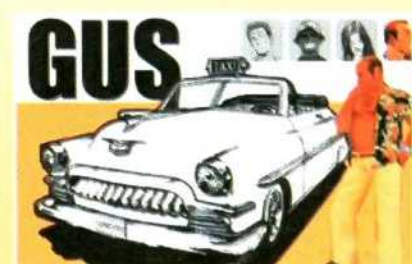
Um den Zielort innerhalb der Zeit zu erreichen, scheuen ihr euch nicht, euren coolen Straßenkreuzer über diese Betonstufen zu quälen.



Witzige Details: Auf dieser Terrasse könnt ihr die Sonnenschirme durch die Luft wirbeln lassen.

Die Charaktere

Hier zeigen wir euch die Fahrer, mit denen ihr am Taxometer drehen und durch die Straßen der fiktiven Stadt schlittern dürft. Es fällt auf, daß es sich bei den Taxen ausnahmslos um schmucke Oldtimer-Cabrios handelt. Axel, Gena, Gus und B.D. Joe stecken in luftiger Kleidung und zeigen ihr souveränes Lächeln, mit dem im Personentransport um Fahrgäste geworben wird.



Facts



Titel:	Crazy Taxi
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Release:	tba.
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Wegen der vergleichbaren Hardware-Architektur von Naomi und Dreamcast ist eine Umsetzung von Crazy Taxi auf die Sega-Konsole nur eine Stoßstangenlänge entfernt. Die Stadt, in der ihr eure Fahrgäste aufgabelt, wird durch Hunderte von Autos, schimpfende Passanten und Häuserfassaden in hochauflösender Grafik zum Leben erweckt. Abkürzungen und viele Stellen, an denen ihr euren Wagen effektiv über Rampen jagen oder über Unebenheiten treten könnt, tragen zum spaßigen Gameplay bei. Und während ihr in einer Kombo Briefkästen oder Telefonzellen auf die Kühlerhaube nehmt, wird das Geschehen treffend von Rockmusik untermalt.

GIANT GRAM

Segas All Japan Pro-Wrestling Featuring Virtua für den Saturn konnte trotz eines fehlenden Vier-Spieler-Modus unter Kennern von Wrestling-Spielen einen Achtungserfolg verbuchen. Der Nachfolger bietet nun endlich eben dieses Feature – und dazu die beeindruckende Naomi-Grafikpower!

Wenn es um zünftige Schlägereien geht, gehört der Dreamcast wohl jetzt schon zu den empfehlenswertesten Konsolen überhaupt. Neben Hits wie Power Stone oder Virtua Fighter 3tb erscheinen im Sommer mit Toukon Retsuden 4 und Giant Gram zwei enorm vielversprechende Wrestlingspiele, die Kenner

des Showsports angesichts der beliebten Vorgänger in Entzücken versetzen. Auch beim zweiten Teil ist Sega nicht von der witzigen Idee abgewichen, authentische Wrestler der All-Japan-Liga mit Wolf und Jeffry von Virtua Fighter in einen Topf zu werfen. Doch endlich ist man nicht mehr nur auf Einzelmatches beschränkt, sondern es gibt einen Tag-Team-Modus für bis zu vier Spieler. Natürlich kommen dabei die beliebten Double-Team-Moves nicht zu kurz, so gibt es kombinierte Suplexes und Chokeslams und diverse fiese Manöver in der Ringecke. Das Gameplay kann seine Arcade-Herkunft nicht verleugnen, was sich auch in der actionreichen Darstellung von Trademark-Moves mit nachziehenden Schatten und dergleichen zeigt. Wegweisend für das Genre war das umfangreiche Kontersystem des Vorgängers, auch der Edit-/Karriere-Modus findet seinen Weg ins Sequel – diesmal könnt ihr jedoch gespeicherte Wrestler sogar in der Arcade benutzen (zumindest in Japan)! Die Grafik sieht schon jetzt sehr beeindruckend aus und bietet hervorragend ausgearbeitete Gesichtspartien, die Giant Gram zum optisch besten

Wrestlingspiel bisher machen. Einziger Wermutstropfen für die meisten Fans hierzulande dürfte der weitgehend unbekannte Kader des Spiels sein – außer Vader und vielleicht noch Stan Hansen sind die Stars nur Insidern bekannt. Erscheinen soll diese enorm vielversprechende Naomi-Umsetzung bereits Mitte Juni.

Michael Pruchnicki ■



Diese verheerende Powerbomb-Variante kennen VF-Kenner bereits seit dem ersten Teil der Serie.



Vader ist für Europäer wohl der bekannteste Teilnehmer des authentischen Kämpferfeldes.



Wolf setzt zum Giant Swing an: Viele Moves aus Virtua Fighter finden sich im Spiel wieder.

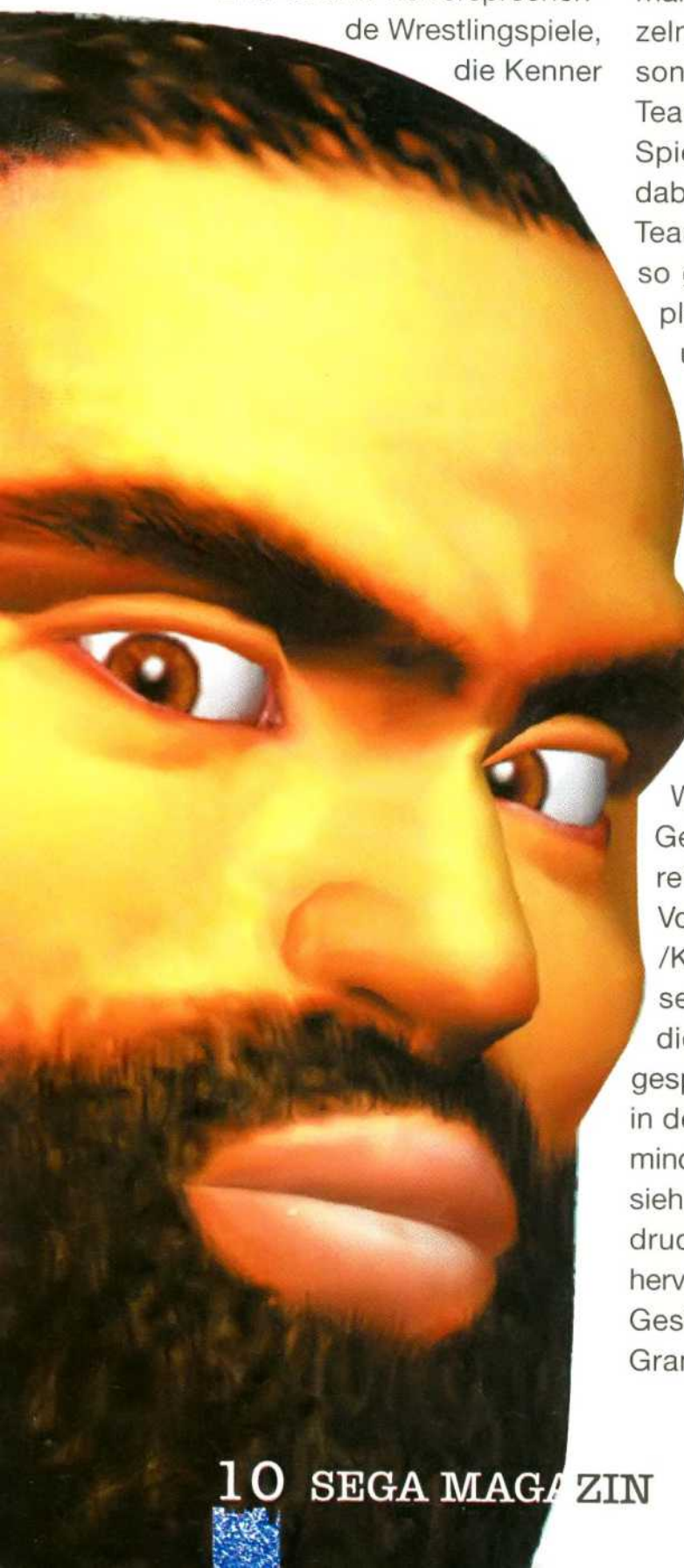
Facts



Titel:	Giant Gram - All Japan Prowrestling 2
Genre:	Wrestling
Hersteller:	Sega
Release:	17. Juni
Levels:	11 + Wrestler
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	VMS-Support auch in der Arcade

First Look

Der Vorgänger konnte mit einem durchdachten Spielsystem begeistern, der zweite Teil merzt konsequent dessen Schwächen aus und beeindruckt mit toller Grafik. Neben Toukon Retsuden 4 dürfte dies der zweite Wrestling-Hit des Sommers werden.



Nicht nur Eisberge, sondern auch Geiselgangster können die Stimmung bei einer Kreuzfahrt erheblich ins Schwanken bringen. Bei **Dynamite Dekka 2**, der Umsetzung des gleichnamigen Model-2-Automaten, seht ihr euch einer Horde Kidnapper gegenüber, die vom Deck eines gekaperten Luxusliners geputzt werden müssen.

Erneut müßt ihr die Tochter des Präsidenten aus der Gewalt einer Verbrecherbande befreien. Zeichnet sich die Hintergrundgeschichte insoweit nicht durch besonderen Einfallsreichtum aus, sind die Entwickler diesmal zumindest so weit gegangen, das Geschehen auf ein

DYNAMITE DEKA 2

Passagierschiff zu verlegen und euch mit Piraten im ausgefallenen Look zu konfrontieren. In den drei Missionen, die jeweils in vier Stufen unterteilt sind, boxt und tretet ihr mit einer von drei wählbaren Figuren auf die Schurken ein. Das schon im Vorgänger enthaltene Element, Gegenstände und Waffen aufzugreifen und zu verwenden, wird bei **Dynamite Dekka 2** stärker betont werden: Ihr könnt die hünenhaften Schläger nicht nur mit Messern, Pistolen oder Raketenwerfern zermürben, sondern ihnen sogar alle greifbaren Raumteile – vom Stuhl bis zum Sega-Automaten – ins Kreuz hämmern.

Power Up

Im Vergleich zum Vorläufer hat **Dynamite Dekka 2** bei der Optik stark hinzugewonnen, was durch die scharf geschnittenen Ge-



Auch wenn ihr euch im Nahkampf mit mehreren Angreifern befindet, bleibt das Geschehen flüssig und wird aus intelligenten Kamerawinkeln präsentiert.

sichter, die detailliert ausgearbeiteten Waffen und die massigen Leiber der Zwischengegner erkennbar wird. Damit sich das Gameplay nicht unterhalb der Kiellinie der technischen Fortschritte bewegt, hat Sega ein Power-Up-System eingebaut. Sobald ihr fünf Spezialgegenstände aufgehoben habt, dürft ihr

drei- bis vierzig Sekunden lang so brachial die Fäuste schwingen, daß der ganze Kahn ins Schlingern gerät. Zudem verfügt jeder Agent über eine besondere Technik, mit der Widersacher aus der Lackgarnitur oder dem Krustenpanzer gestoßen werden können.

Florian Brich



Ungewöhnliche Waffen: Beim Marsch durch die Kajüten müßt ihr mehrere Gegner in Schach halten. Dazu könnt ihr das Mobiliar – hier einen Blumentopf – als Schlagwerkzeug oder Wurfgeschöß mißbrauchen.

Facts



Titel:	Dynamite Dekka 2
Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Release:	27. Mai 1999
Levels:	12
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Die Umsetzung des Automaten-Programmcodes sollte bei der Nähe der Dreamcast-Architektur zum Model-2-Arcadeboard keine Schwierigkeiten bereiten. Actionfans dürfen sich auf eine feste Keilerei freuen, deren Unterhaltungswert durch zahlreiche Gegenstände, wirkungsvolle Waffen sowie das neue Power-Up-System aufgewertet wird. Fließende Bewegungen, rasante Kameraschwenks und gewaltige Gegner deuten an, daß Sega mit **Dynamite Dekka 2** eine neue Bestmarke für das Action-Genre setzen könnte.



Ist das Ziel erfaßt, bringt ihr eure Raketen ins Ziel. Dabei ziehen die Projektile Rauchfahnen hinter sich her.



Bei tollkühnen Manövern über der Stadt könnt ihr die detaillierten Flugzeugmodelle bewundern.

Zur Hintergrundgeschichte verdichten sich die Gerüchte, daß ihr als Söldner in einer geheimen Legion tätig seid und diverse Missionen allein oder im Verbund mit eurer Schwadron bewältigen müßt. Im Hangar sollen unter anderem die F-14, die F-15 und die F-16 für euch bereit stehen. Weiteres Kriegsgerät, mit dem ihr im Verlauf der Handlung aufsteigen dürft, werden die Mig 21, der B-2 Stealth Bomber und ein AH-64 Apache Kampfhubschrauber sein. Obwohl sich diese Maschinen auch für flächendeckende Bombardements eignen, soll sich Air Force Delta auf den Luftkampf beschränken. Dieser dürfte jedoch so aufreibend und realistisch umgesetzt werden, daß ihr Bodenziele nicht vermissen werdet.

Ritter der Lüfte

Eure Einsätze finden über dichtbesiedelten Metropolen oder ländlichen Regionen statt. Konami wird die Umgebung in einer opulenten Grafik darstellen, Wetterveränderungen einbinden und unterscheidungskräftige Konstruktionen und Texturen verwenden, damit ihr auch nach mehreren Immelmann-Schrauben nicht die Orientierung verliert. Die Flug-

AIR FORCE DELTA

Während friedliche Naturen derzeit mit Aerodancing erste Flugstunden absolvieren, rollt Konami mit Air Force Delta voraussichtlich noch in diesem Jahr den ersten Kampflug-Simulator für den Dreamcast aus dem Shelter. Das ehrgeizige Projekt, das zunächst den Arbeitstitel Flight Shooting trug, wird euch nicht nur Geschick, sondern auch Zielgenauigkeit abverlangen.

zeugmodelle sehen schon jetzt aus, als stammten sie direkt aus den Großrechnern der Rüstungsindustrie. Von schwenkbaren Flügeln über das Fahrwerk bis hin zum Divisionsabzeichen am Rumpf wurde jede Kleinigkeit beachtet. Das Gameplay berücksichtigt die Aerodynamik und das Leistungsvermögen des jeweiligen Fliegers, so daß ihr euch zunächst im Cockpit zu rechtfinden müßt, um euren Adler in der Luft zu halten. Neben dem Rundum-Radar und der Treibstoffanzeige existiert auch eine Übersicht, die euch zeigt, wie viele Raketen noch unter den Tragflächen hängen. Zudem

ist davon auszugehen, daß bei Air Force Delta alle Aspekte des modernen Luftgefechts – von elektroni-

schen Störmanövern bis hin zu fehlgehenden Raketen – berücksichtigt werden.

Florian Brich ■

Facts



Titel:	Air Force Delta
Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Release:	29. Juli
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Die erbitterten Luftduelle dürften auf hohem technischen Niveau stattfinden. Insbesondere die aufwendigen Jet-Modelle, die komplexen Szenarien und die realistischen Waffeneffekte sollten Kampfpiloten schon jetzt in Alarmzustand versetzen. Wenn Air Force Delta den Balanceakt zwischen Authentizität und Spielbarkeit meistert, wird Konami nach Erscheinen des Titels viele Flügelmänner um sich scharen können.

Die drei Vorgänger auf der PlayStation genießen unter Genrefans einen erstaunlich guten Ruf – es wird daher höchste Zeit, daß wir mal über die demnächst anstehende Dreamcast-Version von Cool Boarders berichten!



Bei der Abfahrt mit über 100 km/h bleibt kaum Zeit, um die feinen Texturen zu betrachten.

COOL BOARDERS DC



Bei Nachtfahrten überzeugt Cool Boarders mit guten Lightsourcing- und Blendeffekten.



Wir machen den Weg frei: Manchmal empfiehlt sich eine Abkürzung über ein paar Dächer.

Die Dreamcast-Version, bei der „Cool Boarders DC“ lediglich ein Arbeitstitel ist, wird höchstwahrscheinlich auf dem zweiten Teil der Serie aufbauen – die dritte

Episode wurde nicht mehr von UEP Systems programmiert und konnte trotz besserer Grafik aufgrund der schwächeren Strecken nach Meinung vieler Fans insgesamt nicht ganz mit dem Vorgänger mithalten. Die Dreamcast-Version scheint wieder allerhand Besonderheiten zu bieten, wobei Fahrten über Hauserdächer oder Treppen wohl nur das Minimum darstellen sollten. Zum Gameplay sind leider nur wenige Details bekannt, doch ist anzunehmen, daß die Spielmodi auf denen des zweiten Teils aufbauen werden. Dabei könnt ihr im Competition Mode gegen acht andere Fahrer antreten, was auf eine Kombination aus Rennen und

Schanzensprüngen hinausläuft. Unter Freestyle kann man sich die einzelnen Strecken genau einprägen und unter Big Air Tricksprünge üben. Ebenfalls sehr gut dazu geeignet ist der Halfpipe-Modus. Die einzelnen Tricks werden dabei nach Höhe, Schwierigkeitsgrad und einigen anderen Maßstäben bewertet. Die Dreamcast-Version soll knapp ein halbes Dutzend Spielfiguren bieten, die in Kombination mit diversen Boards jeweils ein anderes Fahrverhalten bieten. Grafisch ist das Spiel zwar recht solide, aber trotz netter Licht- und Schneeeffekte bei der schon standardmäßigen hohen Dream-

cast-Auflösung bestimmt keine Offenbarung – als positiver Nebeneffekt soll dabei aber angeblich eine Frame-rate von superflüssigen 60 fps herauspringen. Wir sind gespannt, inwieweit diese im angekündigten 2-Player-Modus gehalten wird. Seinerzeit hatte UEP Systems auf der Tokyo Game Show im Herbst übrigens eine Demo gezeigt, auf der lediglich ein Schneemann einen Hang hinunterfuhr – mittlerweile ist das Spiel zum Glück weiter fortgeschritten. Erscheinen soll Cool Boarders DC irgendwann im Sommer.

Michael Pruchnicki ■



Facts



Titel:	Cool Boarders DC
Genre:	Snowboarding
Hersteller:	UEP Systems
Release:	Sommer
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Cool Boarders hat sich nicht umsonst etablieren können. Das ausgereifte Gameplay der Vorgänger, kombiniert mit der Grafikpower des Dreamcast, dürften dem Genre schon recht früh einen ansprechenden Referenztitel beschern.

VELOCITY: TRICKSTYLE

Noch dieses Jahr soll ein ambitioniertes Projekt der Criterion Studios für den Dreamcast und High-End-PCs erscheinen – Velocity: Trickstyle kombiniert unglaubliche Grafiken mit innovativem Gameplay. Snowboarden war gestern!

Im Jahre 2176 beendet die kleine japanische Firma Sosumi ihre Forschung an der neuen Hover-Tec-Technologie, die die Erdanziehung aufheben kann. Da erstaunlicherweise niemand Interesse daran hat, schmiedet man einen finsternen Plan. Durch die Schmelzung der Eiskappen mit allen Mitteln und den daraufhin steigenden Wasserspiegel wird letztendlich

die Welt beinahe ins Chaos gestürzt – doch „zum Glück“ gibt es ja noch die geniale Erfindung von Sosumi. Die Firma avanciert schließlich zur Führung einer neu gegründeten Weltregierung, deren Bürger mit allem zufrieden sind. Bis auf einige Teenager, die das gefährliche Höverboarding als neue Trendsportart entdeckt haben... Wir hoffen, daß das Spiel nicht ganz so albern wird wie diese Hintergrundstory, die Grundelemente scheinen jedenfalls schon einmal zu stimmen: Neun Fahrer, die allesamt aus über 1000 Polygonen modelliert wurden, und vier Boards werden letztendlich zur Wahl stehen, um Rennen im tropischen Manhattan, dem London der Zu-



Auf den Hoverboards sind zahlreiche spektakuläre Tricks kein Problem.



Die Ausarbeitung von Brads Frisur ist neben vielen anderen Details besonders erwähnenswert.

kunft oder der Wolkenstadt Tokyo auszutragen. Über 40 verschiedene Tricks lassen sich zu Combos zusammensetzen und diverse Multiplayer-Modi (Splitscreen, eventuell mit Modem via Internet) sollen für Partyspaß sorgen. Die Entwickler versprechen jedenfalls eine rundum überzeugende Schwebephysik der Boards, eine perfekte Analogsteuerung, eine herausragende Gegnerintelligenz und interaktive Hintergründe – wie sich das Ganze nun spielt, werden wir vielleicht schon auf der diesjährigen E3 her-



Wie bei Snowboard-Spielen steht natürlich auch hier eine Halfpipe zur Verfügung.

ausfinden können. Angesichts der Grafik sind wir jedenfalls auf diesen Titel, der übrigens von Acclaim veröffentlicht werden soll, jetzt schon mehr als gespannt.

Michael Pruchnicki ■



Die grafische Darstellung der Städte ist selbst für Dreamcast-Verhältnisse sehr beeindruckend.

Facts



Titel:	Velocity: Trickstyle
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Acclaim
Release:	Ende 1999
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Wenn sich Velocity: Trickstyle nur halb so gut spielt, wie es auf den ersten Screenshots aussieht, steht Dreamcast-Fans ein Top-Hit bevor. Sollten die Entwickler die Hoverboards steuerungstechnisch gut umsetzen, könnte sich ein ganz neuartiges Spielgefühl einstellen.

READY 2 RUMBLE BOXING

Midway schwingt nun auf dem Dreamcast die Fäuste und schickt eine Reihe von schrägen Typen auf den harten und beschwerlichen Weg zur ultimativen Box-Meisterschaft.

Die Entwickler setzen bei dem neuen Titel nicht so sehr auf eine realistische Simulation im Stile eines Box Champions, sondern orientierten sich vielmehr an schneller Arcade-Action in der Art von NFL Blitz. Es besteht die Möglichkeit, mit einem von 20 facettenreichen Fightern in die Arena zu treten. Dabei vermöbeln sich nicht nur männliche Kontrahenten, auch die eine oder andere Vertreterin des vermeintlich schwachen Geschlechts verteilt knallharte Geraden und krachende Uppercuts. Jeder der Charaktere verfügt über eine stattliche Anzahl verschiedenartiger Schlagkombinationen, die neben authentischen Boxschlägen auch aberwitzige Prügela-



Autsch! Dieser verheerenden Schwinger hat voll ins Schwarze getroffen.



Nach besonders wirksamen Treffern taumeln die angeschlagenen Fighter durch den Ring.

tionen beinhalten. Bezüglich was die einzelnen Spielmodi könnt ihr entweder in einem Arcade-Modus die Gegner auf die Matte schicken oder euch bis zum Meisterschaftsgürtel vorankämpfen.

Für zusätzliche Langzeitmotivation sorgt der Championship-Modus, in welchem der Spieler neben dem Faustkämpfer auch die Trainerrolle übernimmt. Der Coach hat unter anderem die Aufgabe, die Einnahmen zu ver-



Geschickt taucht diese weibliche Boxerin unter dem wuchtigen Schlagversuch des Gegners durch.

walten, Nachwuchsboxer zu verpflichten und den Ausbau des eigenen Trainingsgyms voranzutreiben. Außerdem sollte er stets bestrebt sein, die Fähigkeiten seiner Schützlinge in Bereichen wie Schnelligkeit, Schlagkraft und Ausdauer kontinuierlich zu verbessern. Wie auf den ersten Bildern bereits im Ansatz zu erkennen ist, tänzeln die einzelnen Boxtalente sehr realitätsnah zwischen den Ringseilen hin und her. Während des Kampfes verwöhnen detaillierte Grafiken mit ausgereiften Animatio-

nen, flüssiger Darstellung und diversen Lichteffekten das Auge des Spielers. Um dem Titel das richtige Boxsport-Flair zu verleihen, gibt sich der nicht nur Boxfreunden bekannte Michael Buffer („Let's get ready to rumble!“) als Ringsprecher die Ehre. Besonders gespannt darf man auf den Zwei-Spieler-Modus sein, da auch mittels des eingebauten Modems ein harter Schlagabtausch erfolgen kann. Zum ersten Mal werden voraussichtlich auf der E3 die Fäuste fliegen.

Jens Quentin ■

Facts



Titel:	Ready 2 Rumble Boxing
Genre:	Boxen
Hersteller:	Midway
Release:	September '99 (USA)
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	2-Spieler-Modus über Modem

First Look

Durchgeknallte Faustkämpfer, ein umfangreiches Schlagrepertoire sowie der innovative Zwei-Spieler-Modus via Modem dürften Ready 2 Rumble Boxing von Midway zu einem spaßigen Boxvergnügen mit bestechender Technik und vielen blauen Augen machen.

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 zahl-

reichen 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.

BIOHAZARD – CODE VERONICA

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Capcom Release: Winter

Während Capcom fleißig diverse Resident-Evil-Ableger ankündigt, gibt es derzeit keine neuen Informationen zur dreamcastexklusiven Version „Code Veronica“ – wahrscheinlich sind wir nach der E3 schlauer!



CLIMAX LANDERS

Genre: Action-RPG

Hersteller: Climax Release: 15. Juli '99

Als ob es noch nicht oft genug verschoben worden wäre, rutschte der Releasetermin von Climax Landers nun plötzlich nochmal einen Monat nach hinten auf Mitte Juli. Hoffentlich ist das Spiel diesen Aufwand wert!



BUGGY HEAT

Genre: Rennspiel

Hersteller: CRI Release: Sommer

CRIs vielversprechendes Rennspiel wird geradezu willkürlich durch die Releaschedules geworfen. Nun lautet der offizielle Termin „Sommer“ – wir warten und hoffen, daß die Qualität nicht darunter leidet.



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!



CASTLEVANIA

Genre: Jump&Run

Hersteller: Konami Release: September (USA)

Nach wie vor gibt es keine Bilder zur Dreamcast-Version von Castlevania, von der nur feststeht, daß sie kommen soll. Möglicherweise präsentiert Konami auf der E3 endlich eine erste Version des Spiels?



DEAD OR ALIVE 2

Genre: 3D-Beat 'em Up

Hersteller: Tecmo Release: tba.

Dead Or Alive 2 dürfte bei seinem Release Virtua Fighter 3tb optisch locker übertrumpfen und könnte spielerisch dem Genre-Platzhirsch durchaus Paroli bieten – einen Termin gibt es leider noch nicht.



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%
Evolution	Rollenspiel	ESP	4/99	74%
Get Bass	Angelsimulation	Sega	6/99	81%
Godzilla Generations	Action	Sega	2/99	58%
Incoming	Action	Imagineer	3/99	74%
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 Tricelcon	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	NEC Home Electronics	3/99	59%
Sonic Adventure	Jump&Run	Sega	3/99	90%
Super Speed Racing	Rennspiel	Sega	6/99	70%
Tetris 4D	Denkspiel	Bullet-Proof Software	3/99	63%
The House Of The Dead 2	Lightgun-Shoot 'em-Up	Sega	6/99	91%
Virtua Fighter 3tb	3D-Beat'em-Up	Sega	2/99	93%

DYNAMITE DEKA 2

Genre: Action

Hersteller: Sega

Release: 27. Mai

In dieser Ausgabe stellt euch Florian die Umsetzung eines Model-2-Spiels genauer vor. Wir freuen uns auf spaßige Massenprügeleien, auch wenn's im Gegensatz zum Vorgänger keine Die-Hard-Lizenz mehr gibt.

IN ARBEIT

EXPENDABLE

Genre: Action

Hersteller: Imagineer

Release: Juni

Überraschenderweise erscheint die Dreamcast-Version dieses brandneuen PC-Shoot'em-Ups von Rage Software (Incoming) bereits im Juni – wir planen für die nächste Ausgabe ein Preview der Ballerorgie!



HIGHWAY BATTLE

Genre: Rennspiel

Hersteller: Genki

Release: 24. Juni

Erste Videos von Highway Battle überzeugen mit sehr netten Lichteffekten ähnlich wie bei Namcos Ridge Racer Type 4. Der Release wurde übrigens kürzlich von Genki um einen Monat nach hinten geschoben.



METROPOLIS STREET RACER

Genre: Rennspiel

Hersteller: Bizarre Creations

Release: 23. Sept.

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: 5. August/Winter

Nur noch knapp zwei Monate sind es bis zum Release der ersten Episode von Shen Mue in Japan! Yu Suzuki bezeichnet dieses Projekt als sein Lebenswerk, die unglaubliche Grafik setzt neue Maßstäbe auf dem DC.



SOUL CALIBUR

Genre: Beat 'em Up

Hersteller: Namco

Release: 29. Juli

Angeblich verzögert sich Soul Calibur eventuell noch bis zum Herbst, was jedoch im Kontrast zum brandneuen Releasetermin steht – am 29. Juli soll das erste Namco-Spiel für den Dreamcast erscheinen!



V-RALLY 2

Genre: Rennspiel

Hersteller: Infogrames

Release: tba.

Auf der E3 soll erstmals ein Video der Dreamcast-Version von V-Rally 2 gezeigt werden, die angeblich schon ziemlich weit fortgeschritten ist und eventuell zum Deutschlandlaunch von Dreamcast schon fertig sein könnte.



Angekündigte Titel

Titel	Genre	Hersteller	Release
Elemental Gimmick Gear	Action-Adventure	Hudson	27. Mai
Dynamite Deka 2	Action	Sega	27. Mai
The King Of Fighters - Dream Match 99	Beat 'em Up	SNK	10. Juni
Giant Gram – All Japan Prowrestling 2	Wrestling	Sega	17. Juni
Highway Battle	Rennspiel	Genki	24. Juni
Super Invention Boy Kanipan	Rollenspiel	Sega	24. Juni
Expendable	Shoot 'em Up	Imagineer/Rage Softw.	24. Juni
Climax Landers	Action-Adventure	Climax	15. Juli
Let's make a Pro-Baseball-Team	Baseball	Sega	15. Juli
Seaman	„Simulation“	Vivarium	22. Juli
Soul Calibur	Beat 'em Up	Namco	29. Juli
Air Force Delta	Action	Konami	29. Juli
Frame Gride	Mech-Action	From Software	Juli
New Japan Prowrestling-Toukon Retsuden 4	Wrestling	Tomy	Juli
Street Fighter Zero 3	2D-Beat 'em-Up	Capcom	Juli
Shen Mue	FREE	Sega	5. August
Buggy Heat	Rennspiel	CRI	Sommer
Cool Boarders	Snowboarding	UEP System	Sommer
Entertainment Golf	Golf	Bottom Up	Herbst
Speed Devils	Rennspiel	Ubi Soft	Herbst
Panorama Cotton	Shoot 'em Up	Success	Herbst
Let's make a J-League Pro-Soccer Club	Fußball	Sega	Herbst
Espion-Age-Nts	Simulation	NEC Home Electronics	September
Castlevania	Jump&Run	Konami	September (USA)
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	September (USA)
Indiziertes Prügelspiel Gold	Beat 'em Up	Midway	September (USA)
Bio Hazard: Code Veronica	Action-Adventure	Capcom	Winter
Shienryu 2	Shoot 'em Up	Warashi	Winter
D2	Action-Adventure	Warp	1999
Geist Force	Shoot 'em Up	Sega	1999
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	1999
Maken X	Action	Atlus	1999
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	1999
Virtual On Oratorio Tangram	Mech-Action	Sega	1999
Agartha	Action-Adventure	No Cliche	tba.
Carrier	Action-Adventure	Jaleco	tba.
Dead Or Alive 2	3D-Beat 'em Up	Tecmo	tba.
Dynamite Baseball	Baseball	Sega	tba.
Ecco The Dolphin	tba.	Sega	tba.
F-1	Rennspiel	Video Systems	tba.
Galleon	Action-Adventure	Interplay	tba.
Grandia II	Rollenspiel	Game Arts	tba.
Gutherman	Rennspiel	No Cliche	tba.
MDK2	Action	Interplay	tba.
Mercurius Pretty	„Simulation“	NEC Interchannel	tba.
Messiah	Action	Interplay	tba.
Metropolis	Rennspiel	Bizarre Creations	tba.
Monster Breed	Monster-Action	NEC Interchannel	tba.
„Basketball“	Basketball	Sega/Visual Concepts	tba.
„Football“	Football	Sega/Visual Concepts	tba.
NFL Blitz 2000	Football-Action	Midway	tba.
Nights 2	Geschicklichkeit	Sega	tba.
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	tba.
Rampage Universal Tour	Action	Midway	tba.
Snowboarding Supreme	Snowboarding	Housemarque	tba.
„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.

REDLINE RACER



Der Fuhrpark wächst und wächst – mit Sega Rally 2, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 und Super Speed Racing gibt es bereits drei mehr oder minder gut gelungene Rennspiele für den Dreamcast. Redline Racer ergänzt dieses Angebot, stellt aber zumindest in einem Punkt ein Novum da, denn es ist der erste Motorradflitzer für die Sega-Konsole.

Die Konvertierung vom PC weist dabei jeglichen Simulationsanspruch weit von sich – geboten wird pures Arcade-Racing ohne großen Tiefgang. Basis des Spiels sind dabei diverse Grand Prix, die gewonnen werden müs-

sen, um weitere Strecken und Motorräder freizuschalten. Zu Beginn stehen nur drei Pisten und zwei Bikes zur Verfügung. Letztere unterscheiden sich in vier we-

sentlichen Punkten, darunter Grip, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Insgesamt gibt es 10 Kurse und 12 Höllmaschinen. Die – hoffentlich sieg-

reichen – Rennen können dabei aus drei Perspektiven bestritten werden, wobei man sich mit sieben Kontrahenten auseinandersetzen hat. Streift man einen der gegnerischen Fahrer oder brettet mit Schmackes vor die Seitenbegrenzung, eine Tunnelwand oder andere

Hindernisse, fliegt der eigene Driver von seinem Bike und es dauert einige Zeit, bis er das Rennen wieder aufnehmen kann. Dieser Faktor ist nicht zu unterschätzen, denn auf den Kursen verteilt finden sich zahlreiche Checkpoints, die man innerhalb eines bestimmten Zeitlimits erreichen muß – ansonsten heißt es „Race over“. Einstellen könnt ihr euch auf Fahrten durch Strandgebiete, enge Tunnel, altmodische Dörfer und winterliche Schneelandschaften. In diesem Punkt zeigt sich der

Titel angenehm abwechslungsreich, zumal sich die Rennstrecken





Ähnliche Bilder werdet ihr des öfteren sehen – ein Sturz vom Bike ist bei Redline Racer keine Seltenheit.



Treten zwei Spieler an, ist die Sichtweite verringert und das bestehende Pop-Up-Problem stärker ausgeprägt.



Nach einem Rennen erfolgen Replays im Stile einer Fernsehübertragung.



Grafisch können vor allen Dingen die prächtigen Skylines überzeugen.

auch in ihrer Breite recht differenziert zeigen und somit zum Teil ziemlich herausfordernd sind.

Schnell und fehlerhaft

Grafisch und technisch ist der Redline Racer eine zwiespältige Angelegenheit – geboten wird ein durchaus beachtliches Gefühl von Geschwindigkeit und eine recht hohe, zumeist konstante Frame-Rate. Die optische Darstellung ist zudem bunt, aber leider auch schmucklos – speziell an den Streckenrändern hätte man durchaus das eine oder andere zusätzliche Detail einstreuen können. Rauscht man alleine über

die Pisten, gestaltet sich der Bildschirmaufbau relativ flüssig, mit zwei Spielern gleichzeitig per Splitscreen ist der Pop-Up-Effekt hingegen sehr stark ausgeprägt. Eigentlich unverständlich, denn diese Variante muß darüber hinaus ohne CPU-Konkurrenz auskommen. Weitere deutliche Schwachpunkte sind die immensen Clipping-Probleme, die speziell in engen Tunneln auftreten, und der

mangelhafte Sound. Die Motorengeräusche sind schlapp und die rockige Musikuntermalung ist nervig und monoton. In Japan wird der Titel von Imagineer vertrieben, nach dem Dreamcast-Launch in unseren Gefilden wird aber eine deutsche Version nachgelegt, für die dann – wie im PC-Bereich – Ubi Soft verantwortlich zeichnet.

Marco Marzinkowsk



Check Up

Titel:	Redline Racer
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Imagineer
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Import)
Preis:	ca. DM 140,-
Spieler:	1-2
Levels:	10 Strecken, 12 Motorräder
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 GD
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Das erste Motorradspiel für den Dreamcast

Grafik 79%

Obwohl die Engine ein ansprechendes Gefühl von Geschwindigkeit vermittelt, verpaßt die Grafik den Sprung in den 80er-Bereich. Zum einen sorgen Clipping-Fehler und Pop-Ups für Unmut, zum anderen ist die Randbebauung überaus karg.

Sound 52%

Dünne Motorengeräusche und einfallslose, sich schnell wiederholende Musikstücke werden der Dreamcast-Power nicht gerecht.

Gesamt 69%

Redline Racer kann im Bereich der (Motorrad-) Rennspiele keinerlei Akzente setzen. Technische Mängel und ein unausgereifter Schwierigkeitsgrad verhindern höhere Wertungsweihen.

Word Up



Generell ist die fixe Umsetzung von PC-Titeln ja durchaus zu begrüßen, denn dadurch wird bereits nach kurzer Zeit ein stattliches Softwareangebot für den Dreamcast erhältlich sein. Dabei sollte man sich dann aber auch auf echte Highlights konzentrieren und nicht auf solch biedere Durchschnittsware. Klar, Redline Racer ist durchaus rasant, hat ein einfaches Fahrmodell, welches sich perfekt für ein schnelles Rennen für zwischendurch anbietet, ist aber absolut belanglos und weist eigentlich keinen richtigen Höhepunkt auf. Derbe auf den Magen geschlagen sind mir zudem die technischen Probleme, die man mit etwas mehr Feintuning hätte vermeiden können. Der größte Knackpunkt ist aber der etwas merkwürdig anmutende Schwierigkeitsgrad. Ist auf einigen Strecken der Sieg nach ein, zwei Fehlern schon futsch, kann man auf anderen Pisten fahren wie ein absoluter Dilettant und wird trotzdem Erster. An diesen Ungereimtheiten sollte Ubi Soft bis zum offiziellen deutschen Release noch feilen.

TIPS & TRICKS

Da wir in der letzten Ausgabe so viele Dreamcast-Spiele bei den Tips hatten, sieht es diesmal damit zwangsläufig etwas schlechter aus. Angesichts der Ebbe an DC-Tips bieten wir euch daher noch einige Tips zum Saturn-Klassiker Daytona USA CCE, während die 128-Bit-Fans unter euch mit den umfangreichen Tips zu Marvel vs Capcom bedient werden.

Der zweite Teil des Players Guide zu Sega Rally 2 ist auch gleichzeitig der letzte, in der nächsten Ausgabe beginnen wir mit der Komplettlösung für Climax Graphics' Blue Stinger.

Viel Spaß,
Michael Pruchnicki

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

GET BASS

Segas Angelsimulation bietet einige Geheimnisse, auch wenn man sie nicht gerade als Cheats bezeichnen kann:

Zusätzliche Levels im Practice Mode

Nachdem ihr das Spiel einmal im Arcade-Mode durchgespielt habt, sind drei neue Trainingslevels im Practice Mode anwählbar.



Köderfarbe auswählen

Im Consumer-Mode könnt ihr durch Drücken von Oben oder Unten die Farbe eures Köders ändern.



DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

Mirror-Modus

Haltet beim Auswählen der Strecken X+Y+Z gedrückt. Der Text „Mirror Mode“ erscheint an der Seite des Bildschirms, um die Eingabe des Codes zu bestätigen.

Die alte Daytona-Hornet

Haltet R+X+Y+Z gedrückt und betätigt dann C, um den Spielmodus im Hauptmenü auszuwählen. Die ursprüngliche Hornet aus dem Ur-Daytona USA ist nun anwählbar und bietet Bestwerte in allen Punkten. Ihr könnt diesen Wagen auch anwählen, nachdem ihr alle fünf Strecken im Normal-Modus als erster beendet habt.

Uma das Rennpferd

Haltet L+X+Z gedrückt und betätigt C bei der Auswahl des Spielmodus im Hauptmenü. Normalerweise könnt ihr dieses Pferd steuern, nachdem ihr alle fünf Strecken im Hard-Modus als Erster beendet habt.

Uma 2

Haltet L+R+Y+Z gedrückt und wählt dann im Hauptmenü den Spielmodus mit A aus. Diese Superversion von Uma ist normalerweise anwählbar, nachdem ihr alle fünf Strecken mit Uma als Erster beendet habt.

MARVEL VS CAPCOM

Versteckte Kämpfer

In Marvel vs Capcom gibt es mehrere versteckte Kämpfer, die ihr mit folgenden Cheats anwählen könnt. Witzigerweise sind diese gar nicht so kompliziert, wie es vielleicht den Anschein hat, denn die Muster entsprechen zum großen Teil Ziffern, die ihr mit dem Cursor im Select-Bildschirm „zeichnet“.



Hyper Venom

Fangt bei Chun Li an. Zeichnet eine 1, im Uhrzeigersinn zu Chun Li, zeichnet eine 2, gegen den Uhrzeigersinn zu Chun Li und nach oben.

R, U, U, U, U, L, O, O, O, O, R, R, U, U, L, L, U, U, R, R, O, O, O, O, L, L, O.



MSH-Hulk

Fangt an bei Chun Li. Zeichnet eine 3, im Uhrzeigersinn zu Chun Li, zeichnet eine 4, gegen den Uhrzeigersinn zu Ryu, nach oben.

Diese Hulk-Version steuert sich etwas anders, nämlich so wie im ursprünglichen Marvel Super Heroes.

R, R, U, U, L, L, R, R, U, U, L, L, O, O, O, O, U, U, R, R, O, O, U, U, U, U, O, O, O, O, L, O.



Armored War Machine

Fangt bei Zangief an. Zeichnet eine 5, im Uhrzeigersinn zu Zangief, zeichnet eine 6 und nach oben.

L, L, U, U, R, R, U, U, L, L, O, O, O, O, R, R, L, L, U, U, U, U, R, R, O, O, L, L, U, U, R, R, O, O, O, O.



Shadow Lady

Fangt bei Morrigan an. Zeichnet eine 7, im Uhrzeigersinn zu Zangief, zeichnet eine 8, fünfmal nach unten.

O, R, R, U, U, U, U, L, L, O, O, O, O, R, R, L, L, U, U, R, R, U, U, L, L, O, O, R, R, O, O, L, L, U, U, U, U.

Lilith-Morrigan

Fangt bei Zangief an. Zeichnet eine 9, im Uhrzeigersinn zu Ryu, zeichnet eine 0, gegen den Uhrzeigersinn zu War Machine und nach unten.



L, L, U, U, R, R, O, O, U, U, U, U, L, L, O, O, O, O, R, L, U, U, U, U, R, R, O, O, O, O, L, L, U, U, U, U, R, U.

Roll

Fangt bei Zangief an. Zeichnet eine 5, nach oben, nach rechts, zweimal nach oben, zweimal nach rechts.



L, L, U, U, R, R, U, U, L, L, O, R, O, O, R, R.

Helfer auswählen

Die Assist-Charaktere werden normalerweise zufällig ausgelost. Mit folgendem Cheat könnt ihr sie allerdings auch gezielt auswählen. Haltet einfach nach der Auswahl eures zweiten Teammitglieds Start plus die folgende Taste(nkombination) :

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| UNKNOWN SOLDIER: LP | CYCLOPS: LP+LK+MP |
| LOU: MP | MAGNETO: LK+HP |
| ARTHUR: LP+MP | STORM: LP+LK+HP |
| SAKI: HP | JUBILEE: LK+MP+HP |
| TON POOH: LP+HP | ROGUE: LP+LK+MP+HP |
| DEVILOT: MP+HP | PSYLOCKE: MK |
| ANITA: LP+MP+HP | JUGGERNAUT: LP+MK |
| PURE & FUR: LK | ICEMAN: MP+MK |
| MICHELLE HEART: LP+LK | COLOSSUS: LP+MP+MK |
| THOR: LK+MP | US AGENT: MK+HP |

Geheime Helfer



SHADOW: LP+MK+HP



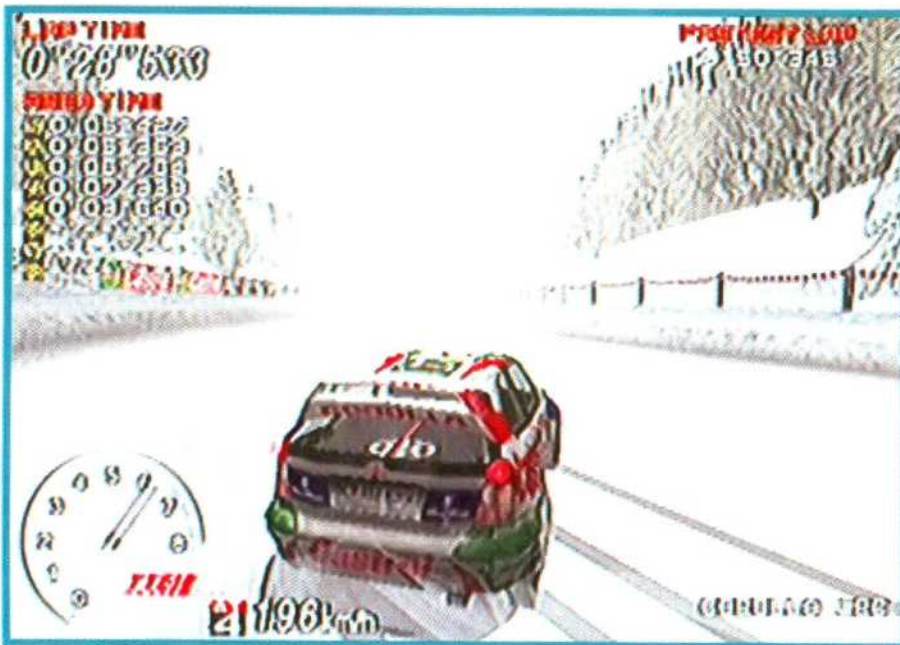
SENTINEL: MP+MK+HP

Mit dem gleichen Cheat könnt ihr zwei zusätzliche, versteckte Helfer anwählen. Zum einen den riesigen Sentinel, der schon bei Capcoms Ur-X-Men zur Wahl stand, und zum anderen die Charlie/Nash-Mutation Shadow.

SEGA RALLY 2

Es ist wieder Zeit für wilde Drifts, diesmal führen wir euch durch die restlichen Kurse: den Schneekurs, den Schlammkurs sowie die Insel. Nutzt unsere Streckenbeschreibungen, um der Konkurrenz davonzufahren und die Meisterschaft zu gewinnen.

SCHNEEKURS S61



1. (Leichte Rechts, leichte Links) Beschleunigt und begeben euch in die Streckenmitte. Gleitet in die erste Rechts und bewegt das Auto dann vorsichtig in die Links. Geht beim Lenken vorsichtig zur Sache, da der Wagen auf dem Schnee sehr leicht driftet.

2. (Mittlere Links) Nachdem ihr aus der leichten Schikane kommt, solltet ihr vorsichtig die Bremsen betätigen, um elegant durch die folgende mittlere Links zu driften. Kommt ihr aus der Kurve, zieht ihr nach rechts, um die nächste leichte Rechtskurve zu bewältigen.



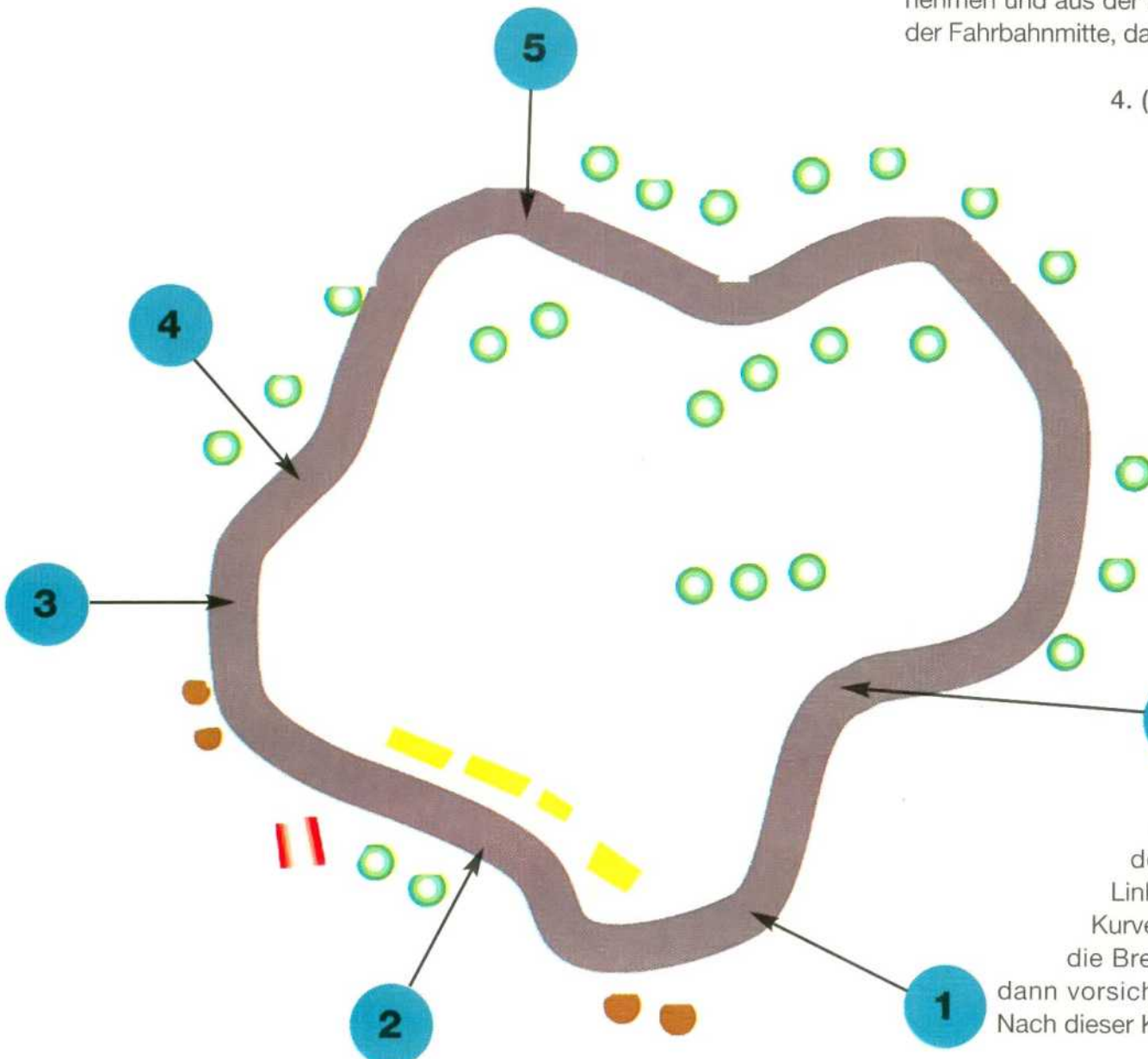
3. (Leichte Rechts, Leichte Links) Beschleunigt aus der Kurve heraus und nehmt dann die nächste leichte Rechts. Vor dem Slide in der Kurve solltet ihr die Geschwindigkeit drosseln, zieht dann nach links, um die nächste leichte Links zu nehmen und aus der Kurve heraus zu beschleunigen. Haltet euch in der Fahrbahnmitte, da unmittelbar danach eine Rampe folgt.



4. (Lange mittlere Links) Ihr könnt die nächste Kurve mit voller Geschwindigkeit durchfahren, wenn ihr diese weit außen anfahrt und früh genug einlenkt. Dies ermöglicht euch, durch die gesamte Kurve zu sliden.

5. (K-Rechts) Kommt ihr aus der langen mittleren Links, orientiert ihr euch zum linken Streckenrand, da die nächste K-Rechts sehr eng gefahren werden muß. Statt auf die Bremse zu treten und Kontrolle über euer Fahrzeug zu verlieren, solltet ihr zum Gleiten einfach vom Gas gehen. Nach dieser Kurve zieht ihr nach links, um in die Fahrbahnmitte zu gelangen, nach dem Driften durch die nächste leichte Links tretet ihr das Gaspedal wieder durch.

6. Beim Durchfahren der nächsten Kursabschnitte könnt ihr Tempo machen, geht jedoch beim Erreichen der offenen Haarnadel-Links unbedingt vom Gas. Fahrt von außen in die Kurve und nehmt sie in einem engen Radius, ohne die Bremsen zu aktivieren. Nutzt die Bremsen nur dann vorsichtig, falls euer Wagen auszubrechen droht. Nach dieser Kurve gebt ihr bis zum Ziel Vollgas.



SCHNEEKURS 992

1. **(Lange mittlere Links)** Gebt vom Start weg Vollgas. Der erste Streckenabschnitt besteht aus Asphalt, nutzt diesen Untergrund, um Tempo zu machen. Fahrt die nun folgende, lange, mittlere Links von außen an und schlittert dann in einem engen Radius. Beim Verlassen der Kurve lenkt ihr leicht nach links, um zur Fahrbahnmitte zu gelangen.

2. **(Leichte Rechts, Leichte Links)** Nachdem ihr aus dieser Kurve kommt, werdet ihr in eine leichte Rechts-Links-Schikane rasen, geht hier vom Gas und legt einen Drift nach rechts hin. Tretet danach wieder aufs Gaspedal, um durch die leichte Links zu sliden, geht vorsichtig vom Gas, falls ihr zu weit nach außen schlittert.

3. **(Sehr lange mittlere Links)** Nach der folgenden leichten Links findet ihr euch auf eisigem Untergrund wieder, achtet hier auf das Driftverhalten eures Boliden. Fahrt die sehr lange mittlere Links weit außen an und versucht beim Sliden und das Auto in der Mitte der Strecke zu halten. Geht nur beim Ausbrechen des Wagens vom Gas. Der Einsatz der Bremse sollte unbedingt vermieden werden.

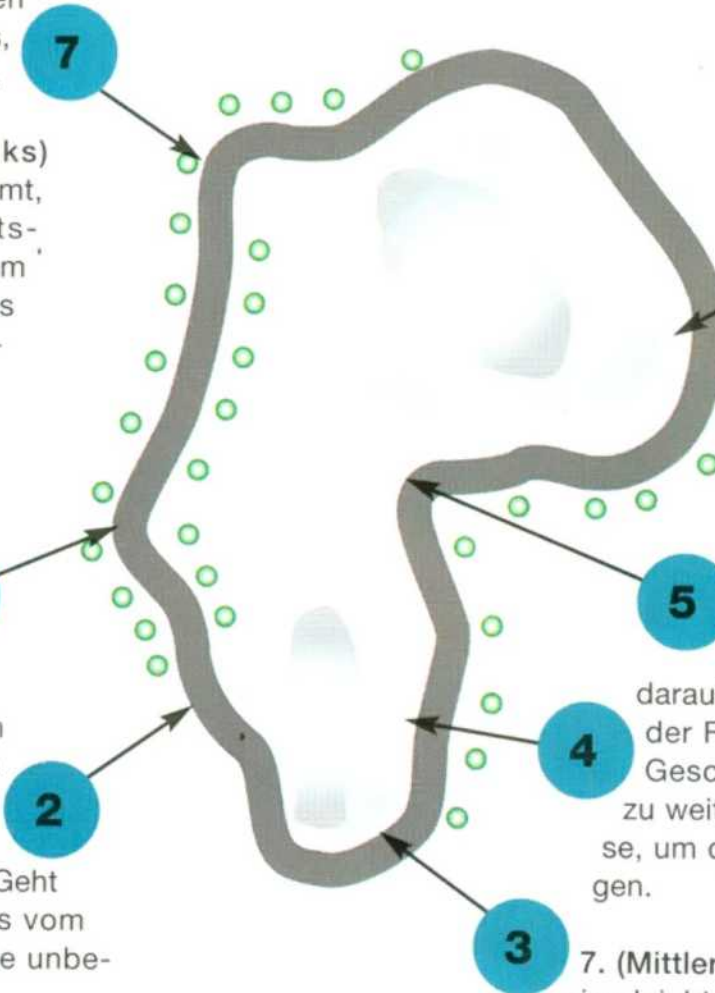
4. **(Leichte Rechts, Leichte Links)** Nach der sehr langen mittleren Links folgt eine weitere leichte Rechts-Links-Schikane. Geht

vom Gas, driftet nach rechts und fährt dann mit durchgedrücktem Gaspedal durch die Linkskurve.

5. **(Weite Haarnadel-Rechts)** Beschleunigt, während ihr die nächste leichte Links und den Checkpoint passiert. Beim Erreichen der weiten Haarnadel-Rechts solltet ihr diese weit anfahren und dann mit Vorsicht auf das Bremspedal treten, um herumzusliden. Danach geht es mit Vollgas weiter. Tretet ihr zu stark auf die Bremse, macht ihr Bekanntschaft mit der Fahrbahnbegrenzung.

6. **(Extrem lange mittlere Links)** Nachdem ihr die Haarnadel-Kurve passiert habt, solltet ihr voll beschleunigen. Die nächste leichte Links nehmt ihr mit Höchstgeschwindigkeit, haltet euch beim Durchschlittern der darauf folgenden, extrem langen mittleren Links in der Fahrbahnmitte. Man kann diese Kurve ohne Geschwindigkeitsverlust durchfahren, solltet ihr zu weit abdriften, tretet ihr vorsichtig auf die Bremse, um das Fahrzeug wieder unter Kontrolle zu bringen.

7. **(Mittlere Links)** Nachdem ihr drei leichte Links und eine leichte Rechts passiert habt, erwartet euch nach der folgenden mittleren Links die Zielgerade. Ab hier ist die Strecke auch wieder asphaltiert, ich könnt auf dem Weg zur Ziellinie Vollgas geben.



SCHNEEKURS 993

1. **(Lange leichte Rechts)** Beschleunigt nach dem Start voll durch. Der Bodenbelag besteht hier aus Kies und erlaubt Höchstgeschwindigkeiten. Haltet euch in der Mitte und gleitet durch die erste lange leichte Rechts.

2. **(Extrem lange leichte Links)** Nach der langen leichten Rechts solltet ihr den Wagen leicht nach links manövrieren. Haltet euch in der Mitte, um nicht auf dem folgenden, mit Eis bedeckten Streckenabschnitt zu weit nach außen getragen zu werden.

3. **(Mittlere Rechts)** Innerhalb der nächsten Kurve wechseln die Streckenbedingungen, hier solltet ihr durch feine Korrekturen die Kontrolle über euren Wagen behalten. Solange ihr in der Fahrbahnmitte bleibt, braucht ihr die Geschwindigkeit nicht zu verringern. Besteht die Gefahr, die Kontrolle zu verlieren, geht ihr langsam vom Gas und betätigt vorsichtig die Bremsen. Nach dem Passieren der zweiten mittleren Rechts geht es mit Bleifuß zu dem Checkpoint.

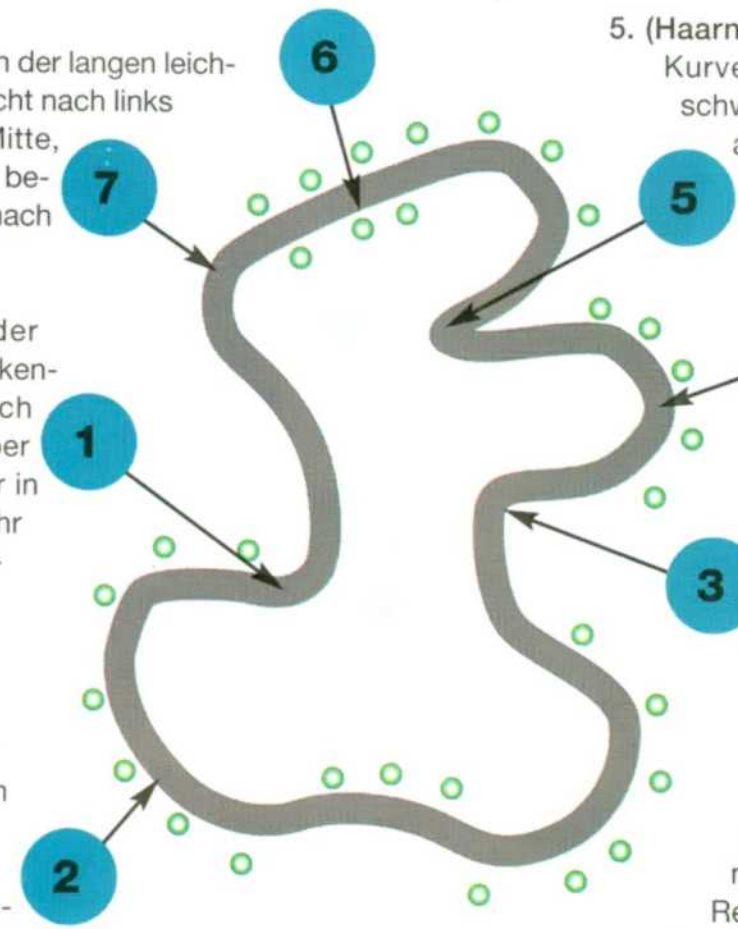
4. **(Lange K-Rechts)** Auch diese enge Kurve solltet ihr weit außen anfahren

und vom Gaspedal gehen. Zieht dann hart nach rechts und slidet herum, bevor ihr abermals das Gaspedal durchtretet und mit Tempo durch die nächste leichte Links rast.

5. **(Haarnadel-Rechts)** Wenn ihr an dieser Haarnadel-Kurve ankommt, habt ihr noch keine Höchstgeschwindigkeit erreicht, ihr braucht daher nur leicht auf die Bremse zu gehen und hart das Lenkrad einschlagen. Wenn ihr die Haarnadel-Rechts weit genug außen anfahrt, wird es kein Problem sein, zu sliden und aus der Kurve heraus zu beschleunigen.

6. **(Extrem lange mittlere Links)** Beschleunigt beim Verlassen der Haarnadel-Rechts. Durch die folgende, extrem lange mittlere Links gleitet ihr relativ einfach, sollte das Heck des Autos trotzdem ausbrechen, fangt ihr es durch den Einsatz der Bremsen ab.

7. **(Lange mittlere Links)** Achtet beim Verlassen der extrem langen mittleren Links auf die folgende Rampe. Steuert dann zur rechten Streckenseite, um die lange mittlere Links eng durchschlittern zu können. Danach geht es noch durch die folgende mittlere Rechts, auf dem Weg zur Ziellinie beschleunigt ihr dann voll durch.



SCHLAMMKURS 551

1. (K-Links) Macht nach dem Start auf dem Asphalt ordentlich Tempo, nach der sehr langen leichten Rechts geht die Fahrt auf Kies weiter. Danach werdet ihr förmlich in die K-Links-Kehre geschleudert, fahrt also möglichst weit außen und zieht bei Erreichen der Kurve nach innen, um so nah wie möglich an der Innenseite entlang zu driften. Beim Herausbeschleunigen solltet ihr euren Kurs korrigieren, achtet dabei aber darauf, euren Wagen nicht zu übersteuern.

2. (Sehr lange leichte Rechts) Der folgende Streckenabschnitt birgt jede Menge Hindernisse, erst eine Rampe, dann folgt eine Brücke und schließlich ein Wasserloch. Solange ihr auf der Fahrbahnmitte bleibt, solltet ihr diese Hindernisse mit ausreichender Geschwindigkeit bewältigen können. Habt ihr die Hindernisse passiert, geht es mit einem Slide in eine lange mittlere Rechts. Versucht, möglichst außen aus dieser Kurve heraus zu fahren, da ihr dann den Kies beim Schleudern durch die nächste, sehr lange leichte Rechts nutzen könnt.

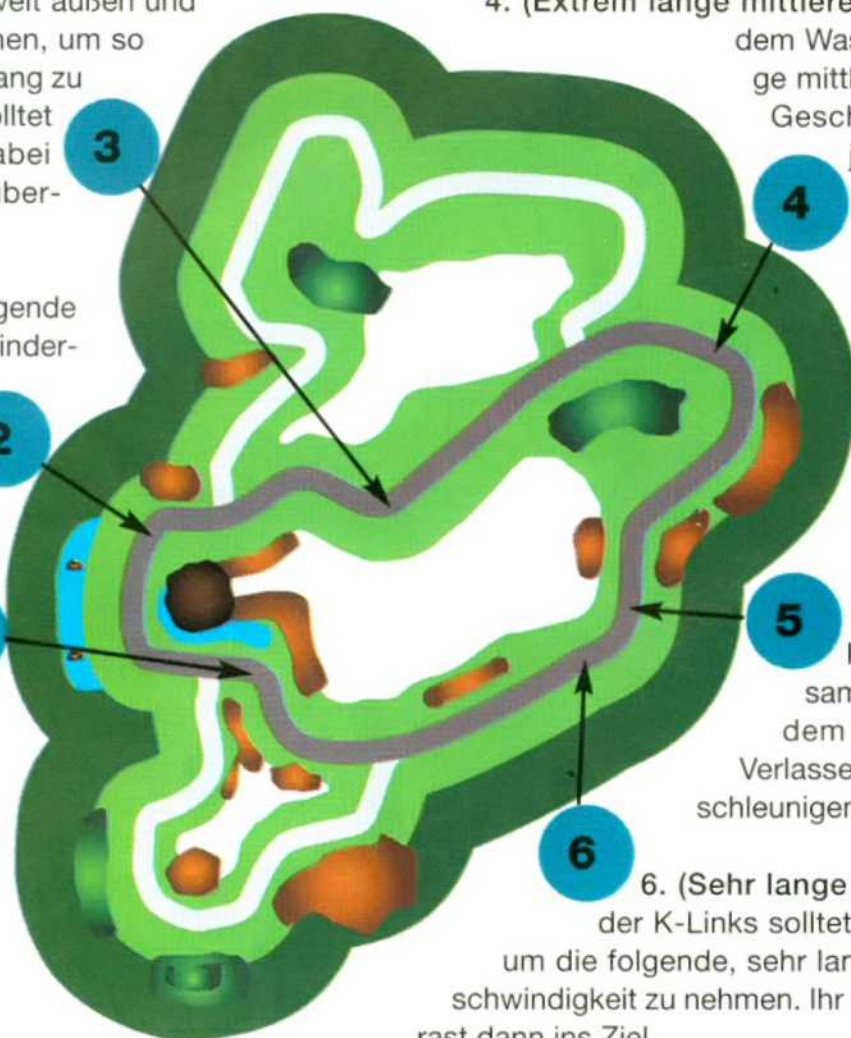
3. (Mittlere Links) Erhöht eure Geschwindigkeit, bevor ihr durch die nächste leichte Links gleitet, und steuert dann nach innen durch die folgende mittlere Links in Richtung Checkpoint.

ert dann nach innen durch die folgende mittlere Links in Richtung Checkpoint.

4. (Extrem lange mittlere Rechts) Hinter der Rampe und dem Wasserloch fahrt ihr in eine sehr lange mittlere Rechts. Diese kann mit voller Geschwindigkeit genommen werden, jedoch solltet ihr dabei den Kurs korrigieren, um den Wagen vor dem Ausbrechen zu bewahren. Versucht, beim Sliden eine Position in der Mitte des Kurses zu halten.

5. (K-Links) Nach der extrem langen mittleren Rechts solltet ihr stark nach innen ziehen, um die folgende K-Links weit anfahren zu können. Beim Erreichen der Kurve fahrt ihr möglichst weit außen und tretet behutsam auf die Bremse, während ihr mit dem Wagen herumschleudert. Beim Verlassen der Kurve solltet ihr wieder beschleunigen.

6. (Sehr lange leichte Rechts) Beim Verlassen der K-Links solltet ihr das Gaspedal durchdrücken, um die folgende, sehr lange leichte Rechts mit Höchstgeschwindigkeit zu nehmen. Ihr werdet auf den Asphalt sliden und rast dann ins Ziel.



SCHLAMMKURS 551

1. (Mittlere Links) Versucht nach dem Start, möglichst schnell Geschwindigkeit zu gewinnen. Bleibt auf der Streckenmitte und schlittert in die erste mittlere Links. Auf dem Kies rustcht ihr, gleicht dies mit der Steuerung aus, ohne die Bremsen zu nutzen.

2. (Lange mittlere Rechts) Passiert die beiden Rampen mit Höchstgeschwindigkeit und bleibt beim Erreichen der sehr langen mittleren Rechts in der Mitte, damit ihr diese Kurve eng nehmen könnt. Seid ihr zu weit außen, kracht ihr in die Randbegrenzungen.

3. (K-Links, K-Rechts) Behaltet nach Möglichkeit die Höchstgeschwindigkeit beim Durchfahren der folgenden langen mittleren Rechts und mittleren Links bei. Sollte das Fahrzeug ausbrechen, tretet ihr vorsichtig auf die Bremse oder geht behutsam vom Gaspedal. Vor der nächsten K-Links-K-Rechts-Schikane solltet ihr so viel Geschwindigkeit wie möglich wegnehmen, da ihr an dieser Stelle langsam fahren müßt. Beim Heranfahren an die Schikane geht ihr vom Gas und betätigt die Bremsen. Versucht, um die Schikanen zu sliden und benutzt die Bremsen, wenn das Auto auszubrechen droht.

4. (Sehr lange leichte Rechts) Gebt nach der Schikane Gas und fahrt durch die sehr lange leichte Rechts. Jetzt müßt ihr die in der Schikane verloren gegangene Zeit aufholen, rast also durch die folgende leichte Rechts und bleibt beim Passieren der mittleren Links in der Fahrbahnmitte. Danach könnt ihr auf dem Weg zum Checkpoint nochmals Tempo machen.

5. (Extrem lange mittlere Rechts) Nach der Rampe und dem Wasserloch erwartet euch eine sehr lange mittlere Rechts. Auch diese kann mit Höchstgeschwindigkeit genommen werden, fangt auch hier das Auto vor einem drohenden Abflug ab und versucht, die mittlere Spur der Fahrbahn zu halten.

6. (K-Links) Nach der extrem langen mittleren Rechts solltet ihr stark nach innen ziehen, um die folgende K-Links weit außen anfahren zu können. Bleibt in der Kurve außen und zieht das Fahrzeug unter Zuhilfenahme der Bremsen herum, danach beschleunigt ihr beim Verlassen der Kurve.

7. (Sehr lange leichte Rechts) Auch diese sehr lange leichte Rechts könnt ihr nach dem Verlassen der K-Links mit Höchstgeschwindigkeit nehmen. Nach dem Slide auf den Asphalt geht es mit Bleifuß in Richtung Ziellinie.



SCHLAMMKURS 993

1. (K-Links) Auf dem Asphalt gebt ihr nach dem Start ordentlich Gas, nach der sehr langen leichten Rechts geht die Fahrt auf Kies weiter. Die nun folgende, enge K-Links solltet ihr wieder weit außen anfahren, zieht in der Kurve nach innen, um so nah wie möglich an der innere Seite entlangzuzuliden. Beim Herausbeschleunigen solltet ihr die Position eures Wagens korrigieren, ohne durch Übersteuern die Kontrolle zu verlieren.

2. (Sehr lange leichte Rechts) Im folgenden Rennabschnitt erwarten euch eine Rampe, eine Brücke sowie ein Wasserloch. Bleibt in der Streckenmitte, um diese Hindernisse mit ausreichender Geschwindigkeit zu passieren. Nach dem Wasserloch schlittert ihr durch die lange mittlere Rechts. Ich solltet die Kurve möglichst weit außen verlassen, so daß ihr anschließend den Kies nutzen könnt, um durch die nächste, sehr lange leichte Rechts zu sliden.

3. (K-Links) Nach der sehr langen leichten Rechts geratet ihr in eine weitere K-Links, nehmt den Fuß vom Gas und reißt das

Anschlag durch. Die nun folgende K-Rechts solltet ihr aufgrund der nicht sehr hohen Geschwindigkeit problemlos meistern können, nach dem Sliden gebt ihr beim Verlassen der Kurve Gas.

5. (Leichte Rechts, leichte Links) Aufgrund der engen Fahrbahn ist diese Schikane nicht so einfach zu meistern, haltet euren Wagen deshalb in der Mitte der Strecke. Sollte das Auto ausbrechen, geht ihr vom Gas, um die Geschwindigkeit zu drosseln.

6. (Haarnadel-Links) Beschleunigt beim Fahren über die enge Brücke und bleibt beim Erreichen der Haarnadel-Links in der Streckenmitte. Kurz bevor ihr in die äußere Wand der Kurve kracht, schlittert ihr unter Einsatz der Bremsen herum und beschleunigt aus der Kurve heraus.

7. (Offene Haarnadel-Rechts) Während der Fahrt über die enge Brücke, durch die leichte Rechts bis hin zum Checkpoint solltet ihr die Geschwindigkeit erhöhen. Hinter der Rampe und dem Wasser erwartet euch eine weitere offene Haarnadel-Rechts. Bei der Annäherung zieht ihr den Wagen nach außen und lenkt vor der Kehre nach innen. Dadurch könnt ihr die Kurve eng entlang der Innenwand nehmen, ohne zuviel Geschwindigkeit zu verlieren.

8. (Sehr lange leichte Rechts) Nun drückt ihr beim Herausbeschleunigen aus der K-Links das Gaspedal durch und nehmt anschließend die sehr lange leichte Rechts mit Höchstgeschwindigkeit. Dadurch slidet ihr zurück auf den Asphalt und rast in Richtung Ziel.



Lenkrad nach links. Setzt die Bremsen ein, falls ihr zu weit nach außen schlittert. Nachdem ihr die K-Links gemeistert habt, ist wieder der Bleifuß gefragt. Mit erhöhter Geschwindigkeit slidet ihr dann durch die folgende sehr lange leichte Rechts.

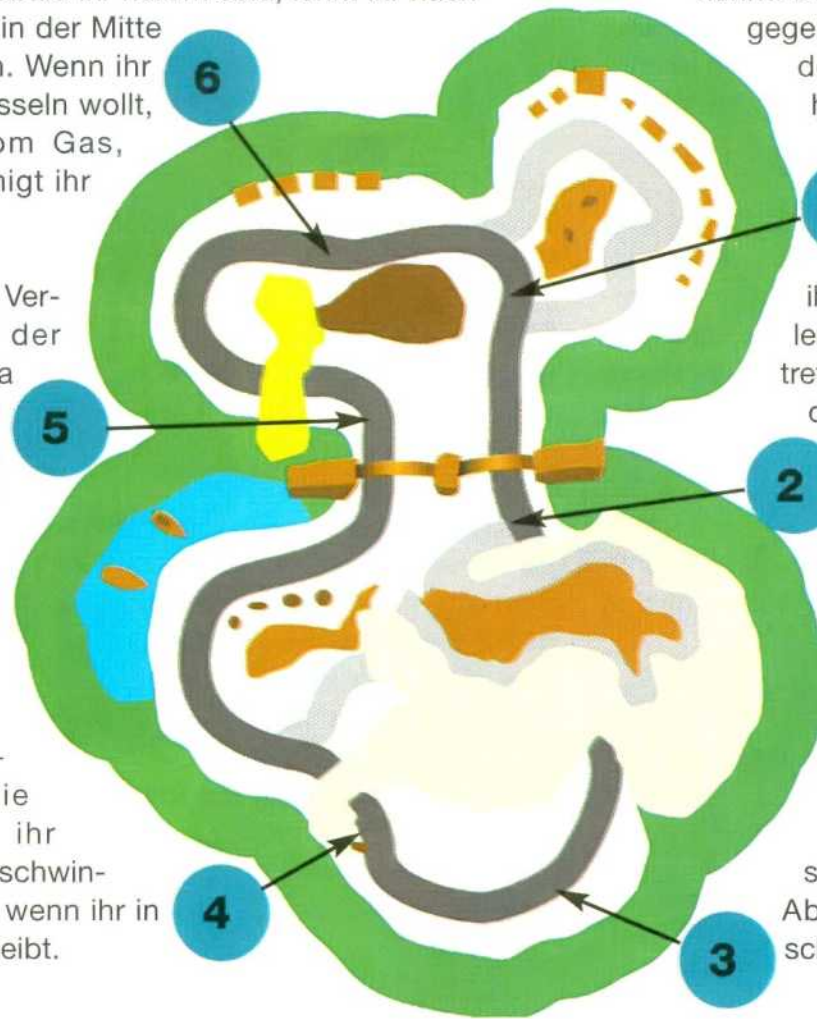
4. (Haarnadel-Links) Fahrt mit möglichst hoher Geschwindigkeit durch die sehr lange leichte Rechts. Beim Verlassen dieser Kurve solltet ihr wegen der folgenden Haarnadel-Links weit außen bleiben. Beim Heranfahren tretet ihr hart auf die Bremse, um auf der Stelle zu wenden, danach tretet ihr das Gaspedal bis zum



INSEL SS1

1. (Lange mittlere Rechts) Beschleunigt nach dem Start und nähert euch der langen mittleren Rechts weit außen. Zieht nun vorsichtig in die Kurve, sobald ihr herum seid, lenkt ihr nach links, um euer Fahrzeug in der Mitte der Strecke zu plazieren. Wenn ihr die Geschwindigkeit drosseln wollt, geht ihr behutsam vom Gas, anschließend beschleunigt ihr aus der Kurve.

2. (Lange leichte Links) Versucht, auf der Mitte der Strecke zu fahren, da der folgende Abschnitt schmal wird. Nachdem ihr die Brücke mit Höchstgeschwindigkeit passiert habt, schlittert ihr um die lange leichte Links. Zieht dann leicht nach rechts, um die leichte Rechts am Tunnelleingang zu durchfahren. Im Tunnel ist die Strecke sehr schmal, ihr könnt sie jedoch ohne Geschwindigkeitsverlust meistern, wenn ihr in der Mitte der Fahrbahn bleibt.



3. (Lange mittlere Rechts) Nach der Tunnelausfahrt lenkt ihr nach außen, so daß ihr in der langen mittleren Rechts nach innen ziehen könnt. Da der Kurs auch hier sehr eng verläuft, solltet ihr gegebenenfalls die Geschwindigkeit drosseln. Nachdem ihr mit viel Tempo den Checkpoint passiert habt, geht es in eine mittlere Links, mittlere Rechts.

4. (Mittlere Links, mittlere Rechts) Nach dem Durchfahren des kurzen Tunnels müßt ihr geringfügig vom Gas gehen und durch die mittlere Schikane sliden. Beim Verlassen der Schikane tretet ihr das Gaspedal wieder voll durch und gleitet durch die nächste mittlere Rechts.

5. (Lange leichte Links) Erhöht die Geschwindigkeit und nehmt die nun folgende lange leichte Links so eng wie möglich. Da die Strecke unmittelbar nach der Kurve schmal wird, solltet ihr sofort nach dem Passieren zur Mitte ziehen.

6. (Sehr lange leichte Rechts) Erhöht beim Durchfahren der nächsten langen leichten Links die Geschwindigkeit und zieht beim Erreichen der sehr langen leichten Rechts nach innen. In diesem Abschnitt kann man verlorene Zeit gutmachen, schlittert durch die Kurve und rast dann ins Ziel.

INSEL SS2

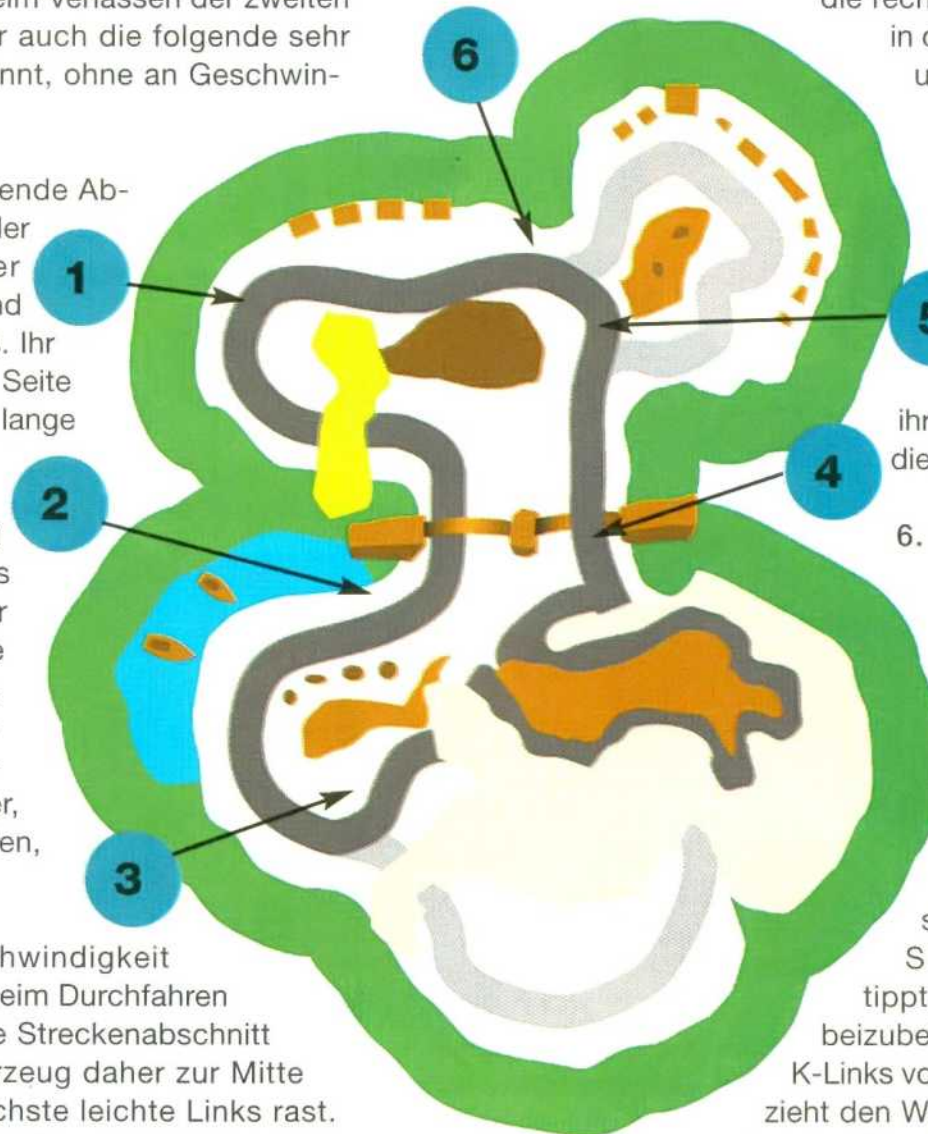
1. (Lange leichte Links) Macht vom Start weg Tempo, die ersten Kurven sind beide lange leichte Links, diese könnt ihr mit Höchstgeschwindigkeit durchsliden. Beim Verlassen der zweiten Kurve zieht ihr nach außen, so daß ihr auch die folgende sehr lange leichte Rechts eng passieren könnt, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren.

2. (Lange leichte Rechts) Da der folgende Abschnitt eng verläuft, solltet ihr euch in der Mitte der Fahrbahn halten. Nach der Brücke lenkt ihr behutsam nach links und schlittert durch die lange leichte Rechts. Ihr solltet aus dieser Kurve auf der rechten Seite herauskommen, um durch die folgende lange mittlere Links sliden zu können.

3. (Mittlere Links, mittlere Rechts) Bei Verlassen der langen mittleren Links müßt ihr kurz vom Gas gehen, da ihr sofort in eine mittlere Links, mittlere Rechts-Schikane geschleudert werdet. Drosselt die Geschwindigkeit geringfügig, um durch die Schikane zu schlittern. Danach geht es mit Bleifuß weiter, achtet jedoch auf den vor euch liegenden, schmalen Streckenabschnitt.

4. (Leichte Rechts) Erhöht die Geschwindigkeit beim Passieren des Checkpoints und beim Durchfahren der langen leichten Links. Der folgende Streckenabschnitt ist wieder schmal, zieht mit dem Fahrzeug daher zur Mitte der Fahrbahn, bevor ihr durch die nächste leichte Links rast. Beschleunigt auf Höchstgeschwindigkeit und slidet durch die leichte Rechts.

5. (Lange K-Rechts) Hier verengt sich der Kurs abermals, außerdem erwartet euch eine lange K-Rechts. Zieht beim Anfahren auf die rechte Streckenseite und reißt in der Kurve das Lenkrad herum. Bei diesem Manöver solltet ihr außerdem den Fuß vom Gaspedal nehmen. Laufft ihr Gefahr, die Kontrolle über das Fahrzeug zu verlieren, fangt ihr es mit behutsamem Bremseneinsatz ab. Nach der Kurve gebt ihr wieder Gas und rast durch die nächste leichte Rechts.



6. (K-Links) Achtet wegen der schmalen Streckenführung auf eure Geschwindigkeit. Die zu bewältigenden Kurven sind zwar leicht, sie liegen jedoch sehr dicht hintereinander. Am besten kommt man durch diesen schwierigen Abschnitt, indem man beim Sliden das Gaspedal antippt, um die Geschwindigkeit beizubehalten. Fahrt die folgende K-Links von außen an, bremst ab und zieht den Wagen herum. Beschleunigt nun aus der Kurve heraus und rast durch die folgenden vier einfachen Kurven bis über die Ziellinie.

INSEL 993



1. (Lange mittlere Rechts) Gebt nach dem Start Vollgas und fahrt die lange mittlere Rechts weit außen an. Zieht in der Kurve nach innen und lenkt dann nach links, um mit dem Wagen auf die Fahrbahnmitte zu gelangen. In der Kurve braucht ihr die Geschwindigkeit nicht zu drosseln, sollte der Bolide ausbrechen, geht ihr kurz vom Gaspedal, um die Kontrolle

Geschwindigkeit braucht. Aufgrund der immer noch relativ niedrigen Geschwindigkeit sollte der Slide durch die folgende Kurve kein Problem darstellen. Wegen der beiden unmittelbar folgenden, sehr engen Kurven gestaltet sich die Kontrolle über den Wagen schwierig. Tretet behutsam auf die Bremse, um ein Abfliegen aus der Haarnadel-Rechts zu verhindern. Achtet darauf, nicht zuviel Geschwindigkeit einzubüßen, da ihr beim Durchfahren der K-Rechts fast zum Stillstand kommt und viel Zeit aufholen müßt.



über das Fahrzeug zurück zu gewinnen. Nach der Kurve beschleunigt ihr dann erneut.

2. (Lange mittlere Rechts) Wenn ihr an der Brücke ankommt, solltet ihr nach so weit wie möglich nach links ziehen und kräftig auf das Gaspedal treten. Nun solltet ihr in der Lage sein, ohne Geschwindigkeitsverlust durch die lange mittlere Rechts zu schlittern. Droht ihr die Kontrolle zu verlieren, geht ihr kurz vom Gas, nachdem ihr den Wagen abgefangen habt, geht es mit Vollgas weiter.

3. (K-Rechts, Haarnadel-Rechts) Beim Erreichen der K-Rechts solltet ihr einen weiten Radius fahren und dann die Bremse betätigen, um den Wagen in der sehr engen Kurve herumzureißen. Nach Verlassen dieser Kurve ist wieder ein Bleifuß vonnöten, da ihr beim Anfahren der offenen Haarnadel-Rechts eine hohe



4. (Offene Haarnadel-Rechts) Beschleunigt bis zum Checkpoint und fahrt die nächste Haarnadel-Rechts von außen an. Bei Erreichen der Kurve geht ihr vom Gas und arbeitet mit der Bremse, so daß ihr vorsichtig um die Biegung schlittert. Habt ihr sie gemeistert, tretet ihr das Gaspedal einmal mehr bis zum Bodenblech durch.

5. (Mittlere Links, mittlere Rechts) Erhöht nach der Haarnadel-Rechts beim Durchfahren der nächsten beiden mittleren Kurven eure Geschwindigkeit. Plaziert den Wagen bei der Anfahrt auf die mittlere Links, mittlere Rechts-Schikane in der Mitte der Strecke.

Es ist möglich, diese Schikane in der Mitte ohne Geschwindigkeitsverlust zu durchfahren. Sollte der Wagen ausbrechen, geht ihr kurz vom Gaspedal und schlittert durch die Schikane. Habt ihr diese passiert, solltet ihr beim Beschleunigen den engen Kursverlauf gut im Auge behalten.

6. (Lange leichte Links) Erhöht das Tempo und nehmt die lange leichte Linke so eng wie möglich. Nach Durchfahren dieser Kurve solltet ihr schleunigst zur Fahrbahnmitte ziehen, da der Kurs unmittelbar nach der Kurve schmal wird. Wenn ihr an dieser Stelle gegen die Wand prallt, werdet ihr wie eine Kugel bei einem Flipper hin- und hergeschleudert.

7. (Sehr lange leichte Rechts) Beschleunigt bei eurer Fahrt durch die nächste lange leichte Links und zieht dann für die sehr lange leichte Rechts nach innen. Hier könnt ihr verlorene Zeit und Plätze aufholen, drückt daher nach dem Slide auf dem Weg zum Ziel das Gaspedal bis zum Anschlag durch.



Mailbox

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

Euer Michael Pruchnicki

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

COMPUTEC MEDIA

Redaktion 
Kennwort: Mailbox
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg


Internet: mlpruchnicki@computec.de

In eigener Sache


Nachdem ihr uns schon mit Anfragen dazu geradezu bombardiert habt, haben wir pünktlich zu dieser Ausgabe endlich das angekündigte Dreamcast-Video fertiggestellt. Auf dem knapp zehnminütigen Band seht ihr unter anderem Spielszenen von Sega Rally 2, Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventure, Power Stone, Super Speed Racing, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, Blue Stinger, Marvel vs. Capcom und D2. Aus technischen Gründen mußten wir leider auf die ursprünglichen Szenen von Buggy Heat und Incoming verzichten, da die uns vorliegenden Versionen nicht mit unserer Grabberhardware zusammenarbeiten wollten. Bei House Of The Dead 2 hat die Sache eher jugendschutzrechtliche Gründe, um diese Frage schon im voraus zu beantworten. Bewußt verzichtet haben wir auf Szenen aus Spielen, die höchstwahrscheinlich ohnehin nicht den Weg nach Deutschland finden werden, wie beispielsweise Pen Pen TrilceLon, Seventh Cross, Godzilla oder Puyo Puyo 4. Wir hoffen, euch mit den kurzen Filmsequenzen aus dem bisherigen Dreamcast-Softwareangebot gerecht zu werden.

Gimmicks und Wertungen

Ich muß hier einmal Kritik anbringen, und zwar in Bezug auf die Erfüllung eures Parts bezüglich meines Abonnements: So sollte jeden zweiten Monat ein Gimmick dem Heft beiliegen, aber Pustekuchen! Auch in der 6/99 – nach der redaktionell erfreulichen, aber extratechnisch enttäuschenden 4/99 – abermals keine Spur eines Dreamcast-Appetizers, schade!!! Rein rechnerisch müßt ihr ab der 7/99 jedem Heft bis zur voraussichtlich letzten Ausgabe 10/99 ein Leckerl' beipacken!

 Was die Gimmicks angeht, liegt dies daran, daß Sega im Gegensatz zur ursprünglichen Absprache schon zur Ausgabe 2/99 keine Saturn-Demo-CDs mehr liefern konnte. Habt bitte Verständnis, daß wir in einer solchen Situation nicht eben mal irgendwelche Überraschungen aus dem Hut zaubern können. Das Dreamcast-Video, welches wir übrigens eigens für unsere Abonnenten komplett selbst produziert haben, liegt nun endlich dieser Ausgabe bei, weitere Goodies sind leider bis zum Start des Dreamcast-Magazins ziemlich unwahrscheinlich.

Ansonsten habt ihr euch wahrhaft positiv entwickelt, weg von Wertungen um ca. 97% für Nights, das zwar sowohl technisch als auch innovationsmäßig wahrlich wegweisend war, aber auf lange Sicht nicht motivierte, hin zu teppichhaftenden Wertungen für beispielsweise Incoming, das ehemalige PC-Grafikwunder!

 Was die Wertungen angeht, ist dies immer ein zweischneidiges Schwert. Die einen Leser freuen sich, daß wir teilweise ziemlich kritisch sind, andere beschwerten sich über die zu niedrige Wertung für Blue Stinger. Sogar über unsere Sonic-Adventure-Wertung von satten 90% haben sich schon Leute beschwert, weil sie ihrer Meinung nach zu niedrig war. Derzeit versuchen wir vor allem, mit unseren ersten Wertungen einen auch langfristig vertretbaren Grundstein für die zukünftigen Wertungen im Dreamcast-Magazin zu legen – wir sind selbst gespannt, inwieweit uns das gelingt, denn das kann nur die Zeit zeigen.

Sebastian Kalitzki (elbart0306@aol.com)

Dreamcast-Fragen

Da bald das Mega-Surfer-Netz ASDL kommt, würde ich gern wissen, ob dementsprechende Modems auch für den Dreamcast kommen.

 Zwar ist in dieser Richtung noch nichts angekündigt, doch ist damit bei einer entsprechenden Verbreitung von ASDL zu rechnen. Sega hat das Modem des Dreamcast ja

nicht umsonst frei austauschbar gemacht, sondern gerade um die Konsole immer mit den aktuellen Technologien aufrüsten zu können.

2. Wie sieht es eigentlich mit einer Festplatte aus, welchen Speicherumfang wird diese haben?

SFRA Sega hat eine Dreamcast-Festplatte mit einem Umfang von einem GigaByte angekündigt, doch bisher sind keine weiteren Details (Preis, Veröffentlichungstermin) bekannt. Ansonsten ist für Internet-Surfer sicherlich auch das Zip-Drive von Iomega interessant, mit dem man auf 100-MB-Zip-Disks Daten speichern kann, was für die meisten Anwendungen reichen dürfte.

3. Wird es Shining Force auch für DC geben?

SFRA Noch ist nichts dergleichen angekündigt, aber wenn man überlegt, wie lange es gedauert hat, bis der Saturn mit einem Teil (bzw. gleich dreien) dieser Serie beehrt wurde, kann man eine Dreamcast-Version wohl nicht ganz und gar ausschließen.

4. Wird es ein Game von und mit „Flat Eric“ geben?

SFRA Angesichts der wachsenden Popularität von Flat Eric ist dies wohl gar nicht mal so unwahrscheinlich. Wer weiß, vielleicht erscheint ja eines der in Japan so beliebten Musikspiele mit Flat-Eric-Lizenz?

Karsten (tiescher78@ginko.de)

Fragen ohne Absender

Was würdet ihr davon halten, im Dreamcast-Magazin eine Technik-Ecke wie in der Megafun zu machen?

SFRA Grundsätzlich werden wir im Dreamcast-Magazin sicherlich jegliche interessante Peripherie vorstellen. Eine Technik-Ecke, bei der die Funktionsweise eines Joypads und dergleichen erklärt wird, finden wir dagegen für die Leser weniger interessant, da bringen wir doch lieber noch einige zusätzliche Previews oder Newsseiten ins Heft. Doch interessieren uns hierzu auch die Meinungen anderer Leser – schreibt uns!

Wird es in Zukunft auch ein VMS mit Farb-Display geben?

SFRA Solche Fragen sind generell kaum zu beantworten, aber ich würde mal ganz entschieden auf „nein“ tippen, da die Grafikfähigkeiten des VMS auch mit Farbe nicht wirklich ausreichend für die üblichen Handheld-Spiele wären. Und wer würde schon eine teurere Memory Card kaufen, nur um seine VMS-Minigames mal in Farbe spielen zu können?

Wird man den Dreamcast besser als die PlayStation 2 aufrüsten können?

SFRA Rein theoretisch wäre dies durch Koppeln von mehreren Power-VR2-Chipsätzen sicherlich möglich, doch da kein Spiel dies wohl ernsthaft unterstützen würde, wird es diese Möglichkeit wohl nicht geben. Was von Sega allerdings angepriesen wird, ist die Möglichkeit, den Dreamcast nachträglich auf DVD aufzurüsten, um zumindest in diesem Punkt mit der PlayStation 2 gleichzuziehen.

Dreamcast-Modem

Die Mailbox ist zu klein!

SFRA Angesichts des aktuellen Heftumfangs können wir es uns kaum leisten, den redaktionellen Teil weiter einzuschränken, so daß die Mailbox und auch die Tips vorerst mit zwei Seiten vorlieb nehmen müssen.

Was kann ich mit dem DC-Modem genau alles machen? E-Mails schicken/empfangen, downloaden (gibt es dafür den entsprechenden Speicher?) ...

SFRA Mit dem Dreamcast-Modem kannst du generell alles tun, was Du auch mit einem normalen PC-Modem tun kannst. Das Verschicken und Empfangen von Mails ist natürlich kein Problem, zum Abspeichern von Daten wirst Du jedoch eine Festplatte oder ein Zip-Drive benötigen.

Wenn es so einen Speicher geben würde, bestünde die Möglichkeit, sich aus dem Internet Bilder oder Texte auszudrucken?

SFRA Da es für den Dreamcast bisher noch keinen Drucker oder einen Adapter für den Anschluß eines „normalen“ Druckers gibt, wirst Du hierzu vorerst den Umweg über das Zip-Drive und einen PC gehen müssen. Allerdings dürfte sich das bis zum Europa-Launch geändert haben, denn diese Problematik wird Sega of America und Sega Deutschland wohl nicht verborgen geblieben sein.

Was passiert, wenn man mit dem DC-Modem virenverseuchte E-Mails öffnet?

SFRA Mit ziemlicher Sicherheit nicht viel, da die momentanen Viren einfach nicht auf die Funktionsweise des Dreamcast ausgerichtet sind.

Wird es in absehbarer Zeit Virenprogramme geben, die den DC angreifen können?

SFRA Gerüchten zufolge gibt es bereits das Virus, das sich auf dem VMS festsetzt. Theoretisch gibt es natürlich immer diese Möglichkeit, es bleibt abzuwarten, wie die Hacker auf den Dreamcast reagieren.

Wenn ja, wie lange wird es dauern, bis es entsprechende Schutzprogramme geben wird?

SFRA Ich könnte mir vorstellen, daß Sega in so einem Fall entsprechende Programme schnellstmöglich auf den eigenen Webseiten zur Nutzung anbieten würde.

Funktioniert das DC-Modem genauso wie ein normales Modem (das heißt, hat es dieselben Anschlüsse usw.)?

SFRA Grundsätzlich ja, auch wenn die Nutzung des bisherigen japanischen Modems hierzulande aus diversen Gründen nicht ganz unproblematisch ist. Bei dem Modem der PAL-Version sollte es aber keinerlei solche Probleme geben.

Und zum Schluß: Wird es eine Fortsetzung von Shining The Holy Ark geben?

SFRA Derzeit ist nichts über eine Fortsetzung bekannt.

Markus Mohr, Höhn

DYNAMITE DEKA 2

Schon in der nächsten Ausgabe unterziehen wir die aufgebohrte Model-2-Umsetzung von Dynamite Deka 2 einem ausführlichen Härtetest. Allem Anschein nach steht den Dreamcast-Fans



hier eine weitere spielerisch wie grafisch hochkarätige Arcade-Umsetzung mit Suchtgefahr bevor!

E3

Während ihr diese Zeilen lest, werten wir bereits das umfangreiche Material von der größten Videospiele-Messe der Welt für euch aus. Welche Überraschungen hatten Sega und die Dritthersteller für den Dreamcast zu bieten, welche Titel konnten die Besucher am meisten überzeugen? Mehr in unserem Messebericht!

WEITERE THEMEN IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

- + Preview von Rage Softwares Actionknaller Expendable!
- + Aktuelle Informationen zu allen wichtigen Dreamcast-Ankündigungen
- + Erster Teil der Blue-Stinger-Komplettlösung

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

So erreichst Du uns

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

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
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
EMail: computec.abo@dsb.net

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

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

Redaktion:

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

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

Inhaltspapier:

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

Beilagen:

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

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Telefon: 49-911-2872-143
Fax: 49-911-2872-241
EMail: carudolph@computec.de
Website: www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Onlinewerbeflächenverkauf:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistent:
Ina Schubert -346

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

Verlag

Verlagsleitung
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Martin Clossmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung),
Sandra Wendorf

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter

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

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

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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

Ab 7.7.99 im Abonnement erhältlich!

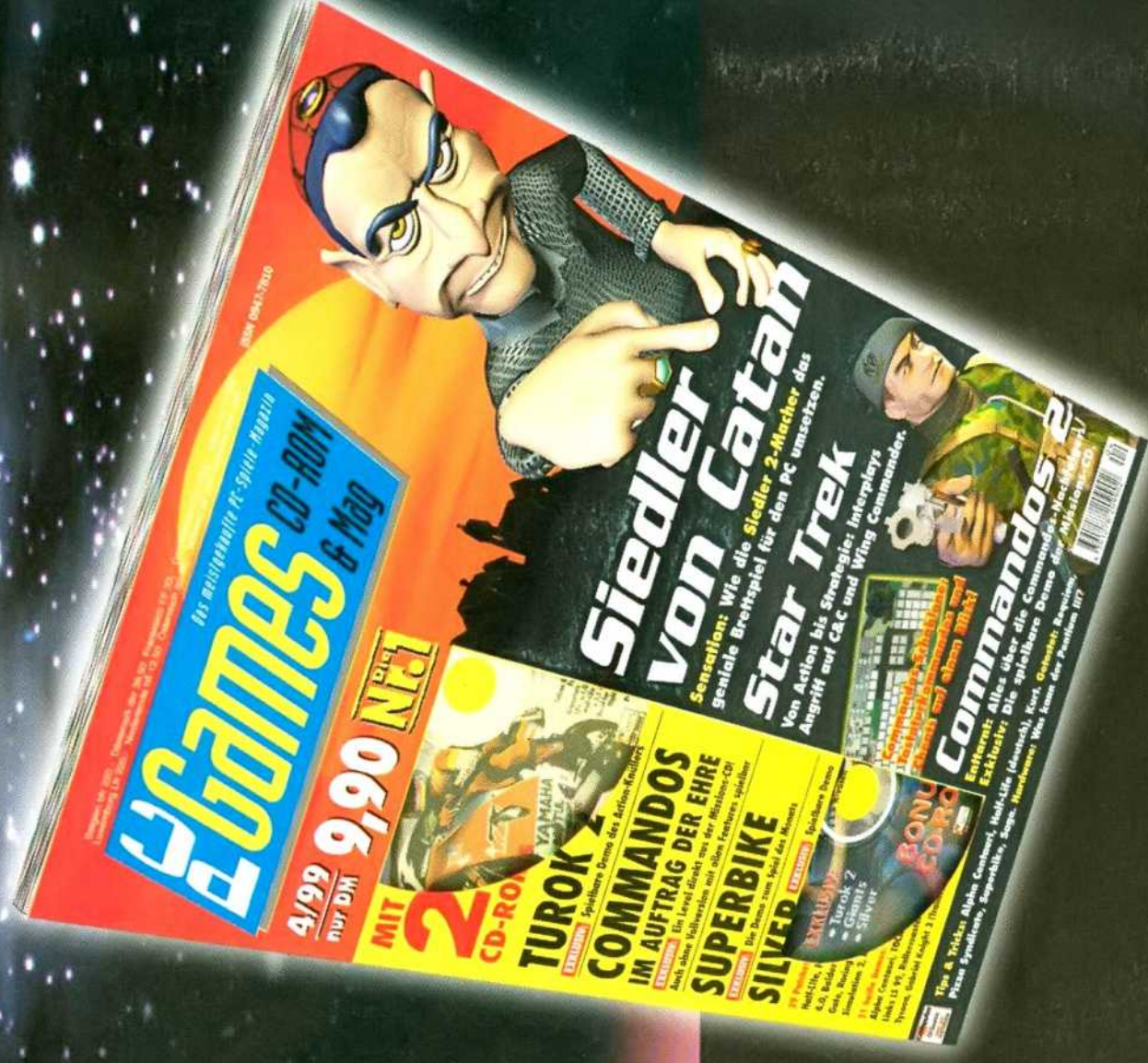
Mission: Entdecken Sie die Welt der PC GAMES....

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

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

PC Games - Damit Sie

wissen, was gespielt wird!



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