

SEGATM

Magazin

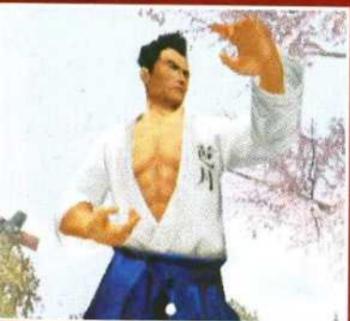
3/99

64. Ausgabe
März '99



SONIC ADVENTURE

Grandios: Sonics neueste Abenteuer im Härtetest!



SHEN MUE
Das Werk von
Yu Suzuki



SEVENTH CROSS
Die Lebens-Simulation
getestet

0931/354522 oder 0180/5211844

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

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

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

dynatex

44135 Dortmund
Im Brückcenter

Zusätzliche Bestell-
Hotline: 0931 / 35 45 20

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

Theo Versand

DER SEGA-SPEZIALIST

Importspiele

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

**DREAMCAST (jap.)
BESTELL-HOTLINE:
0931-35 45 223
RECHTZEITIG BESTELLEN !**



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

333,-

Spitzenspiele Fast geschenkt

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

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

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen

Sonderaktion: Wenn Sie 4 Spiele aus diesem Kasten bestellen, brauchen Sie nur 3 zu bezahlen. Zusätzlich erhalten Sie eine kleine Überraschung!

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

Space Beamer

Strahlung absolut ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technik

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

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

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

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

Kranz band

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

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

FIGHTERS MEGAMIX	69,95
HOUSE OF DEAD (MIT GUN)	119,95
MANX TT SUPER BIKE	69,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
MASS DESTRUCTION	39,95
MR. BONES	29,95
NASCAR '98	39,95
NBA ACTION '98	79,95
NHL 98	39,95
NHL ALL STAR HOCKEY '98	79,95
NIGHTS INKL. 3D-PAD	79,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4CD	89,95



PANZER DRAGOON SAGA 89,95

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



SHINING FORCE 3 89,95

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



BURNING RANGERS 89,95

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

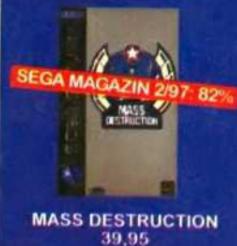


DEEP FEAR 89,95

Top-Spiele zu Knallerpreisen

Nur solange der Vorrat reicht

BLAST CHAMBER	24,95	MIGHTY HITS	39,95	SCORCHER	29,95
CROC	39,95	MR. BONES	29,95	STARFIGHTER 3000	19,95
DARIUS 2	19,95	NASCAR '98	39,95	THREE DIRTY DWARVES	39,95
HEXEN	29,95	NHL '98	39,95	TRASH IT	24,95
MASS DESTRUCTION	39,95	NIGHTS + 3D ANALOG PAD	79,95	VIRTUA FIGHTER	29,95



MASS DESTRUCTION 39,95



BLAST CHAMBER 24,95



SCORCHER 29,95



SEGA MAGAZIN 9/96: 97%
Die Nr. 1 bei Arcade/Multiplayer
NIGHTS MIT 3D
ANALOG PAD 79,95

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen

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



Dreamcast™

Dreamcast kommt!

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

NEUHEITEN ZU SCHNÄPPCHEN PREISEN

SEGA MAGAZIN 4/98: 88%
Die Nr. 1 der Eishockey-Spiele



NHL '98 39,95

SEGA MAGAZIN 3/98: 82%



NASCAR '98 39,95

MANIAC 12/97: 82%



CROC 39,95

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

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

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



0931/3545222 oder 0180/5211844

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have
fun,
baby!



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

Mega Fun — das Magazin
für mehr Konsolenspaß!



Das Sonic-Comeback

Man mag es kaum glauben, aber seit dem legendären Kombimodul Sonic & Knuckles für den Mega Drive ist kein einziges wirklich neues Sonic-Jump&Run mehr erschienen, das von Mastermind Yuji Naka höchstpersönlich entwickelt wurde. Mit Sonic Jam, Sonic 3D und Sonic R gab es zwar drei Titel mit dem blauen Igel als Titelhelden, aber dabei handelte es sich entweder um eine Wiederaufbereitung alter Klassiker oder die Produkte fremder Entwickler. Diese Zeiten gehören nun

endlich der Vergangenheit an, denn nachdem Yuji Naka Sonic keinen Auftritt auf dem Saturn spendierte und die Konsole möglicherweise deswegen scheiterte, besann sich Sega auf bewährte Trümpfe und forderte das Sonic Team auf, ein Nadelkissen-Abenteuer für den Dreamcast in Szene zu setzen. Es wurde zwar kein Launch-Titel daraus, immerhin schafften es die Entwickler jedoch, Sonic Adventure noch rechtzeitig vor Weihnachten in Japan auszuliefern. Wir haben einen umfangreichen Test in dieser Ausgabe vorbereitet.

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Chefredakteur

DREAMCAST-LEXIKON

Alle Dreamcast-Spiele im Überblick

CHARTS

Die Hits der Leser

RUBRIKEN

Impressum

Vorschau

MAILBOX

Fragen & Antworten

TIPS & TRICKS

Black Dawn

Deep Fear

Dragon Force

Last Bronx

Sonic Adventure

KOMPLETTLÖSUNG

Virtua Fighter 3tb

PREVIEW

Shen Mue

TESTS: DREAMCAST

Incoming

Seventh Cross

Sonic Adventure

Tetris 4D

8

INHALT

19

30

30

28

20

20

21

21

21

22

6

14

16

10

18

Shen Mue 6



6

Das Meisterwerk von Yu Suzuki

Sonic Adventure



10

Sonic ist zurück! Der Riesen-Test!

Incoming



14

Die Umsetzung im Härtesten

Seventh Cross



16

Die Lebenssimulation im Test

Tetris 4D



18

Spielspaß der 4. Dimension?

SHEN MUE

Unter der Leitung von Yu Suzuki erhält derzeit Shen Mue, das vormals den Arbeitstitel Project Berkley trug, den letzten Schliff. Die Entwicklung der originellen Kombination aus Rollenspiel- und Action-Elementen hat mehrere Jahre gedauert, intensive Vor-Ort-Recherchen erfordert und Millionen verschlungen. Und jeder Pixel, der bisher von diesem Spiel zu sehen war, bestätigt das Gefühl, daß hier die nächste Generation des Erlebens auf euch zukommt.

Hinter dem Titel, der eher an ein chinesisches Reisgericht denken läßt und den nicht einmal unser Japan-Experte Michael übersetzen kann, verbirgt sich verkürzt gesagt eine Lebenssimulation mit filmreifen Kampfeinlagen. Shen Mue erzählt die Geschichte von Ryo Hazuki, der in jungen Jahren von seinem Vater in der Kunst der Martial Arts unterrichtet wurde und dann nach Hong Kong übersiedelte. Der Erzählung liegen noch weitere asiatische Motive wie der frühe Verlust der Eltern oder die Wertvorstellung der Selbstdisziplin zugrunde, die sich im Hand-

lungsverlauf niederschlagen werden. Ihr beginnt euer Abenteuer in Hong Kong und eure erste Aufgabe besteht darin, euch mit dem örtlichen Bandenchef Ren Wying auseinanderzusetzen. Daraus entwickelt sich dann die weitere Story, die euch in das chinesische Kernland und später zurück nach Japan führt. Der Zeitrahmen des Spiels ist vor zwanzig Jahren angesiedelt, was die moderne Grafik erklärt.

Neuer Ansatz

Das innovative Spielkonzept nimmt den Begriff des „Rollenspieles“ wörtlich. Ihr

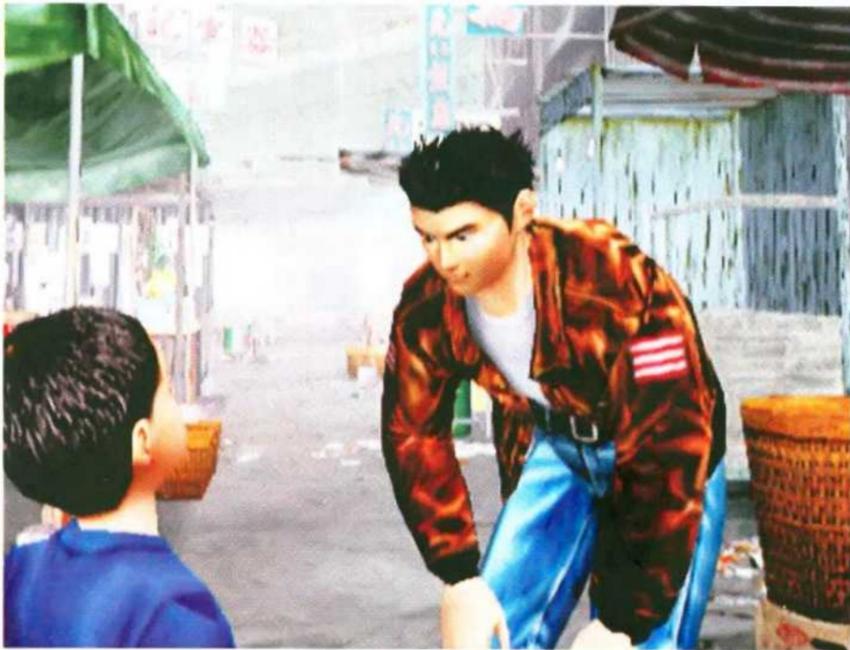
müßt keine Heldentruppe zusammenstellen und in Höhlen Monster niedermetzeln, sondern den alltäglichen Überlebenskampf in einer Großstadt bestehen. Das bedeutet, daß ihr nach Arbeit suchen müßt, um im Sushi-Restaurant euer Mittagessen bezahlen zu können. Das bedeutet auch, daß ihr abends einen Unterschlupf zum Schlafen

finden solltet, Medikamente benötigt oder im Budo-Zentrum eure Kampffähigkeiten trainiert. Wenn ihr den Ort wechseln wollt, bucht ihr im Reisebüro. Das hört sich zwar nicht so spannend an, doch soll durch das Ausschöpfen der Dreamcast-Technik ein bisher nicht vorstellbares Spielerlebnis ermöglicht werden. Durch einen realistischen Zeitverlauf, unterschiedliche Wetterbedingungen und die Möglichkeit, mit allen dargestellten belebten und unbelebten Objekten zu interagieren, dürfte eine Realitätsnähe erreicht werden, die begeistert. Ihr könnt euch nicht nur mit Personen unterhalten oder einen Korb herumheben, sondern auch einem Hund den Kopf tätscheln. Action im herkömmlichen Sinne wurde nicht vergessen: Da ihr in Banden-Kriege hineinge-



Power of Dreamcast: Die Orte der Handlung präsentieren eine grafische Sensation nach der anderen.





In einer Seitenstraße sammelt der Held Informationen. Hier stimmt von der Lederjacke bis zu den Frisuren alles!



Wenn ihr auf dem Markt eine Horde Schläger verprügelt, könnt ihr Martial Arts in Perfektion bewundern.

zogen werdet, müßt ihr häufig die Fäuste fliegen lassen. Eure Martial Arts-Fähigkeiten nutzt ihr, indem ihr im richtigen-Zeitpunkt den eingblendeten Pad-Knopf drückt. Auch hier beschleichen einen zunächst Bedenken: Doch ziehen diese Action-Sequenzen ihre Faszination vor allem aus der filmreifen Optik. Wenn Ryo auf einem Baugerüst, einem Marktplatz oder einer Treppe mehrere Angreifer gleichzeitig mit raffinierten Würfen, Griffen und Schlägen abfertigt, stockt einem derart der Atem, daß man kaum zu einer Reaktion fähig ist. Zudem wird es andere Handlungsabschnitte – z. B. ein Wettrennen durch die Hafenanlagen – geben,

in denen ihr euer Geschick beweisen müßt. Noch unbestätigt ist derzeit, daß Shen Mue einen VF-Modus enthält, der es erlaubt, die

Kämpfe entsprechend der Virtua Fighter-Mechanik zu spielen.

Umwerfende Grafik

In der Redaktion wurde zwar heftig darum gestritten, unter welches Genre sich Shen Mue einordnen läßt (RPG?, Action-Adventure? – laut Sega ist die Kategorie FREE, „Full Reactive Eyes Entertainment“), doch gab es bezüglich der Grafik keine Unstimmigkeiten. Diese ist schlichtweg superb, was die auf diesen Seiten gezeigten Bilder beweisen. Die Orte, die ihr besucht, und die Personen, denen ihr begegnet, sehen derart realistisch aus, daß man gar nicht mehr über technische Fachbegriffe nachdenkt. Überdies ist Shen Mue das erste Spiel, bei dem es sich lohnt, seinem weiblichen Gegenüber in den Ausschnitt zu schauen! Die weichen Bewegungsabläufe, die insbesondere die Kampf-Szenen von einem Kinofilm nicht mehr unterscheidbar machen, sind ein weiterer Höhepunkt. Auch die Räumlichkeiten, die bisher gezeigt wurden, sind mehr als beeindruckend.

Florian Brich ■

Facts

Titel:	Shen Mue
Genre:	„FREE“
Hersteller:	Sega
Release:	Frühjahr 1999 (Japan)
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

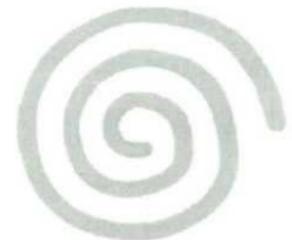
Neben den ersten Eindrücken von Shen Mue sehen sogar Sonic Adventure und Virtua Fighter 3tb blaß aus. Obwohl die Handlung auf den asiatischen Markt zugeschnitten ist, werden auch westliche Dreamcast-Besitzer um diesen Titel nicht herumkommen. Das innovative Konzept und eine Technik, die das Leistungsvermögen der Konsole in atemberaubender Weise demonstriert, versprechen ein völlig neues Spielgefühl. Mir wird schon von dem, was ich bisher von Segas Großprojekt gesehen habe, ganz schwindlig vor Augen!



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

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

AB 30. NOV. LIEFERBAR !!!



Dreamcast



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



SEGARALLY 2 JP. 159,90



VIRT.FIGHTER 3tb JP.159,90



BLUESTINGER JP. 159,90

GODZILLA JP. 159,90

GEIST FORCE JP. 159,90

SONIC ADV. JP. 159,90

JULY JP. 159,90

**Weitere Spiele und Zubehör
lieferbar !**

Unser TopTip

**VHS Video von der Tokio Gameshow
alle Spieleneuheiten in bewegten
Bildern !!!**

Ab Ende Oktb. lieferbar!

0201 / 777235

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

DREAMCAST LEXIKON

Ab dieser Ausgabe bieten wir in jedem Sega-Magazin eine Übersicht über alle erschienenen und die meisten angekündigten Titel für Segas neue Konsole. Obwohl der Dreamcast noch nicht einmal zwei Monate auf dem Markt ist, wird die Situation so langsam unüber-

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

BIOHAZARD – CODE VERONICA

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



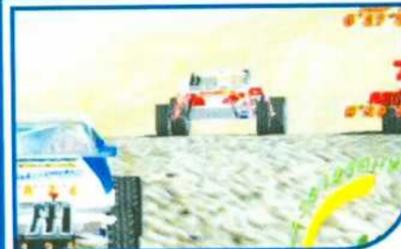
BLUE STINGER

Genre: Action-Adventure
 Hersteller: Climax Release: März
 Aufgeschoben ist nicht aufgehoben: Climax verpaßt dem Grafikknaller den letzten Feinschliff, im März soll die Action-Adventure-Hoffnung dann aber endgültig erscheinen.



BUGGY HEAT

Genre: Rennspiel
 Hersteller: CRI Release: März
 Und noch ein Rennspiel für den Dreamcast: CRIs Buggy Heat könnte ein würdiger inoffizieller Nachfolger des legendären Buggy Boy werden, die Grafik kann jedenfalls bereits gefallen.



CLIMAX LANDERS

Genre: Action-RPG
 Hersteller: Sega Release: 10. Juni
 Viele Dreamcast-Spiele werden verschoben, auch die Arbeiten am vielversprechenden Action-RPG Climax Landers dauern länger als geplant. Nun soll es am 10. Juni erscheinen.



DEAD OR ALIVE 2

Genre: 3D-Beat 'em Up
 Hersteller: Tecmo Release: tba.
 Noch hat Tecmo keinen Termin genannt, da Dead Or Alive 2 jedoch auf der Dreamcast-ähnlichen Naomi-Hardware läuft, ist eine Dreamcast-Konvertierung schon so gut wie sicher.



EVOLUTION

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: ESP/Sting Release: 21. Januar
 In den japanischen Magazinen wurde Evolution bereits getestet und konnte erfreulich gute Wertungen erreichen – wir bereiten für die nächste Ausgabe einen Importtest vor!



► Bereits erhältlich

Alle Dreamcast-Spiele im Überblick

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

MARVEL VS. CAPCOM – CLASH OF SUPER HEROES

Genre: 2D-Beat 'em Up
 Hersteller: Capcom Release: 15. März

Capcoms Crossover-Serie geht auf dem Dreamcast weiter, in der neuesten Episode mischen selbst Megaman, Strider Hiryu, Morrigan von den Darkstalkers und Captain Commando mit!



MONACO GRAND PRIX RACING SIM. 2

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Ubi Soft Release: 18. Februar

Sollte Ubi Soft den Termin Ende Februar halten, wird das Dreamcast-Lenkrad schon in seinem ersten Monat gleich zweimal den gnadenlosen Praxistest in der Redaktion bestehen müssen.



POWERSTONE

Genre: 3D-Beat 'em Up
 Hersteller: Capcom Release: 25. Februar

Konvertierungen der Naomi-Titel aus der Spielhalle sind dank der Dreamcast-ähnlichen Hardware kein Problem: Schon Ende Februar kommt Capcoms innovatives Powerstone!



SEGA RALLY 2

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Sega Release: 28. Januar

Erneut verschoben, aber immer noch auf Kurs: Segas Rennspiel-Knaller erscheint Ende Januar zeitgleich mit dem Dreamcast-Lenkrad. Ein großer Test folgt im nächsten Heft!



SHEN MUE

Genre: FREE
 Hersteller: Sega Release: Frühjahr

Auf Yu Suzukis Großprojekt wartet die Videospielewelt gespannt: Gerät das Spiel ähnlich faszinieren wie die Grafik, wird Shen Mue zum großen Systemseller für den Dreamcast.



THE HOUSE OF THE DEAD 2

Genre: Lightgun-Shoot 'em Up
 Hersteller: Sega Release: 18. März

Noch eine flotte Naomi-Konvertierung: Leider wurde die Lightgun für den Dreamcast bisher noch nicht gezeigt. Es soll angeblich mit Puru Puru-Pack einen Rückstoß-Effekt geben.



GRANDIA II

Genre: Rollenspiel
 Release: tba. Hersteller: Game Arts

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



Angekündigte Titel

Titel	Genre	Hersteller	Release
Sengoku Turb	Action-Adventure	NEC Home Electronics	14.1.
Evolution	Rollenspiel	Sting	21.1.
Sega Rally 2	Rennspiel	Sega	28.1.
Pop'n'Music	Geschicklichkeit	Konami	18.2.
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	18.2.
Powerstone	3D-Beat 'em Up	Capcom	25.2.
Real Sound – Kaze no Regret	Adventure	Warp	25.2.
Aerodancing featuring Blue Impulse	Flugsimulation	CRI	Februar
Kita E – White Illumination	Adventure	Hudson	Februar
Mahjong Club 2 Special	Mahjong	Koei	4.3.
Marvel vs. Capcom – Clash Of Super Heroes	2D-Beat 'em Up	Capcom	15.3.
The House Of The Dead 2	Lightgun-Action	Sega	18.3.
Super Speed Racing	Rennspiel	Sega	25.3.
Blue Stinger	Action-Adventure	Climax	März
Puyo Puyoon	Denkspiel	Compile	März
Buggy Heat	Rennspiel	CRI	März
Digital Horse Racing Newspaper – My Trackman	Pferderennen	Shovel Systems	März
Chou Hamaru Golf	Golf	Sega	März
Cool Boarders	Snowboarding	UEP System	März
Get Bass	Angelsimulation	Sega	1.4.
Shen Mue	FREE	Sega	Frühjahr
Elemental Gimmick Gear	Action-Adventure	Hudson	Frühjahr
Littledream	Action-Adventure	Panther Software	Frühjahr
Space Griffon	Action	Panther Software	Frühjahr
Seaman	Action-Adventure	Vivalium	Frühjahr
Frame Gride	Mech-Action	From Software	Frühjahr
Speed Busters	Rennspiel	Ubisoft	Frühjahr
SD Hiryu No Ken Gaiden EX	Beat 'em Up	Culture Brain	Mal
Mahjong	Mahjong	Naxat	Mal
Climax Landers	Action-Adventure	Climax	10.8.
Hiryu No Ken Retsuden	Beat 'em Up	Culture Brain	August
Entertainment Golf	Golf	Bottom Up	August
Ozumo	Sumo-Ringen	Bottom Up	August
Bio Hazard: Codename Veronica	Action-Adventure	Capcom	Herbst
Dynamite Robo 2000	Action	Warashi	Herbst
Shienryu 2	Shoot 'em Up	Warashi	Herbst
Gundam	Action	Bandai	1999
Brave Knight	tba.	Panther Software	1999
Maken X	Action	Atlus	1999
Let's make a J-League Pro-Soccer Club	Fußball	Sega	1999
Let's make a Pro-Baseball-Team	Baseball	Sega	1999
Geist Force	Shoot 'em Up	Sega	1999
Giant Glam – All Japan Pro Wrestling at the Nihon Budokan	Wrestling	Sega	1999
Virtual On Oratorio Tangram	Mech-Action	Sega	1999
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	1999
D2	Action-Adventure	Warp	1999
The King Of Fighters	2D-Beat 'em Up	SNK	1999
Dead Or Alive 2	3D-Beat 'em Up	Tecmo	tba.
Psychic Force 2012	3D-Beat 'em Up	Taito	tba.
Dynamite Baseball	Baseball	Sega	tba.
Carrier	Action-Adventure	Jaleco	tba.
Nights 2	Geschicklichkeit	Sega	tba.
Mercurius Pretty	„Simulation“	NEC Interchannel	tba.
Monster Breed	Monster-Action	NEC Interchannel	tba.
F-1	Rennspiel	Video Systems	tba.
Berzerk	tba.	ASCII	tba.
Grandia II	Rollenspiel	Game Arts	tba.
Marionette Handler	Mech-Action	Micronet	tba.
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	tba.
Galleon	Action-Adventure	Interplay	tba.
Zombie Zone	Beat 'em Up-Action	Sega	tba.
Agartha	Action-Adventure	No Cliche	tba.
Gutherman	Rennspiel	No Cliche	tba.
Metropolis	Rennspiel	Bizarre Creations	tba.
NFL Blitz 2000	Football-Action	Midway	tba.

SONIC ADVE

Virtua Fighter 3tb ist ohne Zweifel ein Meilenstein, doch werden von einem derart komplexen Spiel in erster Linie die Hardcore-Beat 'em Up-Fans angesprochen. Segas zweiter großer Titel für den Dreamcast ist da schon eher geeignet, eine größere Zielgruppe anzusprechen: Der rasende blaue Igel feiert mit Sonic Adventure sein triumphales Comeback!



Mit Sonic Adventure meldet sich das Sonic Team nach Nights und Burning Rangers endlich mit einem neuen Spiel um Segas Maskottchen zurück. Was schon im Sonic World-Abschnitt der Sonic Jam-Compilation angedeutet wurde, wurde mit Hilfe der Dreamcast-Hardware nun endgültig

vollzogen: Sonic hat den Sprung in die dritte Dimension geschafft! Sonic Adventure präsentiert sich von Beginn an als technisch hervorragendes Produkt. Das Intro-Video demonstriert eindrucksvoll die FMV-Fähigkeiten des Dreamcast, die Konsole spielt soft-

wa - remäßig MPEG-Video in sehr guter Qualität. Das Spiel beginnt gleich mit einem Kampf gegen eine frühe Form des Monsters Chaos, das von Dr. Robotnik (in der japanischen Version „Eggman“) durch die Chaos-Emeralds erweckt hat. Schon in diesem kleinen Abschnitt des Spiels macht sich die durchdachte Steuerung positiv bemerkbar: Mit dem Analogstick wird Sonic punktgenau durch die Spielwelt gesteuert, die Kamera kann mit den L/R-Tasten ge-



Das Spiel mit Knuckles hat mit den Sonic-Levels kaum etwas gemein: Hier ist vor allem Klettern und Fliegen angesagt.

dreht werden. Als genial erweist sich die Umsetzung der neuen Homing Attack: Drückt man in Gegnernähe nach einem Sprung noch einmal die Sprungtaste, kracht Sonic auf den entsprechenden Gegner herab – die 3D-üblichen Probleme mit dem Einschätzen von Entfernungen und genauen Positionen im Raum entfallen so weitgehend. Hat man Chaos besiegt, flüchtet dieser vorerst mit Robotnik. Sonics Abenteuer hat gerade erst begonnen...

Das große Abenteuer

Bevor es in den jeweils nächsten Action-Level geht, muß erst einmal der Adventure-Part überstanden sein. Hierbei handelt es sich um meist ziemlich einfache



Der Zug verbindet im Adventure-Teil den Station Square-Stadtabschnitt mit den Mystic Ruins.



In vielen Punkten ist Sonic ganz der alte: Ringe und Continue-Punkte haben die gewohnte Funktion.



Bei den zahlreichen Effekten, wie hier dem Feuer, läßt der Dreamcast eindrucksvoll die Muskeln spielen.

NTURE

Das A-Life-System



Durch das Chao-Spiel nutzt Sonic Adventure das VMS und sorgt für Tamagotchi-ähnlichen Spaß für unterwegs.

In Sonic Adventure sind insgesamt drei sogenannte Chao-Gärten zu finden, die allesamt über Teleport-Felder verbunden sind. Betritt man solch einen Garten, werden alle zuletzt von Sonic geretteten Tiere freigelassen, die nach dem Besiegen normaler Gegner auftauchen. In diesen kleinen Abschnitten des Spiels finden sich die sonst nur in Zwischensequenzen auftauchenden Chaos (nicht zu verwechseln mit dem Monster „Chaos“). Diese kleinen Tiere könnt ihr mit Nüssen füttern, die an den Bäumen in den Gärten wachsen, und so ihre Sympathie gewinnen. Durch Kontakt mit den anderen geretteten Tieren wird das Aussehen eines Chao beeinflusst, mit der Zeit mutiert das Tier. Ein Chao kann – inkl. seines aktuellen Aussehens – auf das VMS gespeichert werden. In dem so kreierte Minigame erlebt der Tamagotchi-Verschnitt dann verschiedene Abenteuer. Neben der Verwaltung der Daten kann über zwei VMS auch ein



Durch Kontakt mit den anderen Tieren können Chaos mutieren, hier sind dadurch Hasenohren entstanden.

Kampf-Modus angewählt werden und auch das Kreuzen zweier Chaos ist möglich. Extra-Items gibt es, wenn man beim Memory-Spiel erfolgreich ist. Das so trainierte Chao kann dann wieder in das Dreamcast-Spiel geladen werden und dort am Chao-Rennen teilnehmen.

Rätsel oder Suchaktionen nach bestimmten Orten. Die Geschichte wird dabei mit unzähligen Echtzeit-berechneten Zwischensequenzen weiter erzählt, die professionelle japanische Sprachausgabe verpaßt Sonic Adventure dabei ein ganz besonderes Flair – auch wenn sie oft nicht gerade lippen-synchron bleibt. Geht es hierbei noch eher gemütlich zu, ist in den Action-Stages gerade mit Sonic der reine

Geschwindigkeitsrausch angesagt. Der Igel ist auch in 3D keinen Deut langsamer geworden und die dynamischen Kameraschwenks bei Loopings und dergleichen unterstreichen dies noch zusätzlich. Im Verlauf des Spiels trifft Sonic auf die weiteren Spielfiguren, die daraufhin anwählbar werden. Zum genauen Spielablauf mit den einzelnen Charakteren haben wir einen Extrakasten



Hier müssen drei Schalter betätigt werden. Die Steinschlange bringt Sonic und Tails zu anderen Ecken des riesigen, wassergefüllten Raums.

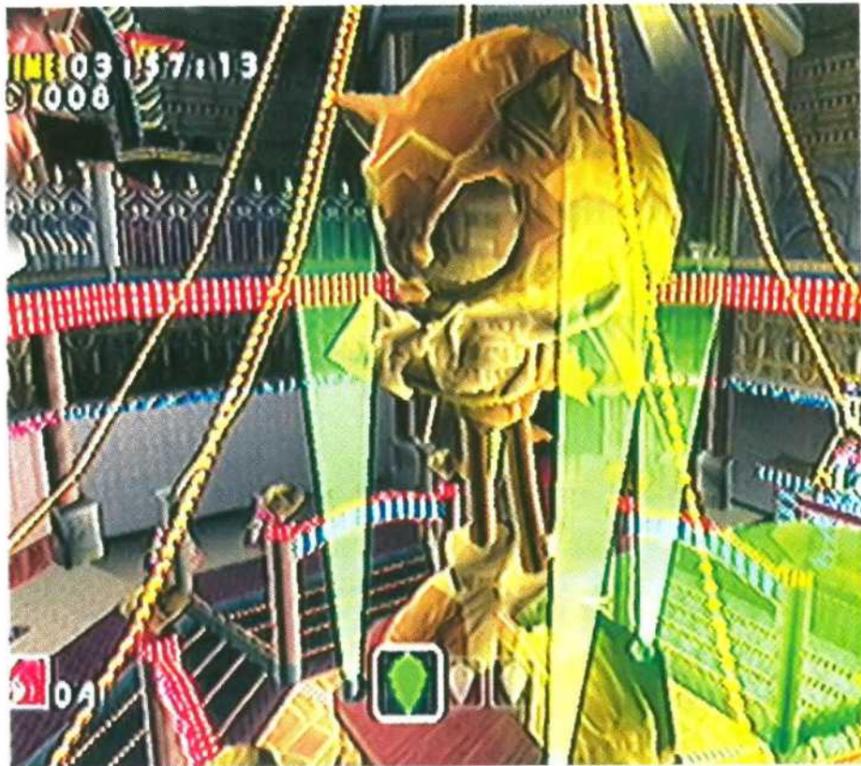


Im Speed Highway-Level muß Tails nicht gegen Sonic, sondern gegen Dr. Robotnik antreten. Die Fähigkeit, kurzfristig zu fliegen, eröffnet dabei ganz neue Wege.

Word Up

Wow! Über die Grafik von Sonic Adventure kann man an vielen Stellen nur staunen. Die Qualität der Texturen ist im Heimbereich einmalig und läßt die enorm phantasievoll designte Spielwelt in bisher ungeahnter Qualität auf dem Bildschirm erscheinen. Die Adventure-Einlagen sind eine nette Zugabe, doch im Endeffekt nur die Brücke zwischen den Action-Stages. Und was da abgeht, sucht bisher seinesgleichen! Doch ist Sonic zum Glück nicht nur auf den reinen Geschwindigkeits-Overkill ausgelegt, hier erweisen sich die zusätzlichen Spielfiguren als gelungener Gegenpol. Leider merkt man dem Spiel deutlich an, daß es unter Zeitdruck fertiggestellt werden mußte, denn die Kamera zeigt des öfteren extrem ungünstige Ansichten (mein Favorit wäre hier „hinter der Wand“) und beim Herumwandern in den Levels zeigt auch die Kollisionsabfrage noch unübersehbare Schwächen. Angeblich sollen diese beiden Schwachpunkte für die internationalen Versionen von Sonic Adventure noch überarbeitet werden, doch auch so zählt das Spiel trotz allem zu meinen Favoriten: Die Jagd auf die A-Rankings in allen Missionen motiviert ebenso, wie es am Saturn damals Nights tat. Sonic macht auf jeden Fall Appetit auf mehr, denn für einen unter Zeitdruck programmierten First-Generation-Titel macht es einfach einen grafisch überragenden Eindruck und übertrifft in dieser Hinsicht meine Erwartungen in vielen Punkten sogar noch.





Die goldene Sonic-Statue im Casinopolis-Level ist nur eines von vielen grafischen Highlights des Spiels.

angelegt. Die meisten Stages werden von mehreren Spielfiguren geteilt, gestalten sich aber spielerisch ziemlich anders, auch kann man meistens völlig neue Abschnitte der Levels besuchen. Interessant ist dabei noch die Tatsache, daß die Handlungen aller Figuren parallel ablaufen. Wer also mit Knuckles spielt, wird irgendwann auch auf Sonic treffen, wie er es zuvor umgekehrt erlebt hat.

Die Tücken der dritten Dimension

In den Levels herrscht generell völlige Bewegungs-

freiheit. Nur in den Adventure-Abschnitten kommt man an einigen Stellen einfach nicht weiter, auch wenn es die Grafik andeutet. Schwerwiegender sind da schon die beiden größten Kritikpunkte: Die Kamera wirkt noch oft ziemlich unausgereift und zeigt ab und zu völlig unbrauchbare Blickwinkel, die Sonic völlig verdeckt lassen. Auch die Kollisionsabfrage wirkt noch nicht perfekt, gerade im Adventure-Modus bleibt man leicht an irgendwelchen Gleisen oder Felsbrocken hängen und muß sich durch einen

Die sechs Spielfiguren

Alles unter einem Dach



Sonic ist anfangs der einzige anwählbare Charakter. Wie in den früheren Teilen beherrscht er aus dem Stand den Spin-Dash, der ihn nicht nur beschleunigt, sondern auch Hindernisse aus dem Weg räumen kann. Als nützlich erweist sich im Sprung die neue „Homing Attack“, bei der Sonic automatisch zielend nahestehende Gegner rammt. Im Laufe des Spiels erlernt der flinke Igel noch den Lightspeed-Dash, der an einigen Stellen das Erreichen weit entfernter Orte ermöglicht, und die Lightspeed-Attack.

Miles „Tails“ Prower



Sonics Kumpel Tails kann seine zwei Fuchschwänze nach wie vor benutzen, um für begrenzte Zeit durch die Gegend zu fliegen. Mit der Zeit lernt er noch eine praktische Drehattacke, die jegliche Gegner am Boden alt aussehen läßt. Tails Auftrag unterscheidet sich ein wenig von Sonics, denn hier zählt nur eins: der Sieg gegen den Igel im direkten Kopf-an-Kopf-Rennen. So gleicht Sonic Adventure mit Tails noch mehr einem Rennspiel, als das schon in den Sonic-Levels der Fall ist.

Knuckles The Echidna

Knuckles' Aufgabe unterscheidet sich stark von den vorherigen, denn das Echidna hat eine ganz andere Aufgabenstellung: In jedem Level müssen drei Emerald-Splitter gefunden werden. Je weiter Knuckles sich einem der Edelsteinteile nähert, desto schneller wird der Piepton des akustischen Radars. Knuckles kann dabei, wie in Sonic & Knuckles am Mega Drive, an Wänden entlangklettern und durch die Luft gleiten. Zur Verteidigung dienen ihm Faustschläge, später kann er auch im Boden nach Extras graben.



Amy Rose

Sonics Freundin gehört ebenfalls zu den spielbaren Charakteren. Mit einem großen Hammer bewaffnet, ist sie auf der Flucht vor Dr. Robotniks Zero-Roboter, der sie auf Schritt und Tritt verfolgt. Dieser kann leider nur anfangs gestoppt werden, da er mit der Zeit resistent gegen Amys Attacken wird. Der Hammer kann auch aus dem Lauf als Hilfsmittel für höhere Sprünge gebraucht werden, später lernt Amy noch eine Drehattacke. Doch sollte man es damit nicht übertreiben, denn nach zu vielen Drehungen wird ihr schwindelig.



E-102 Gamma

Bei E-102 handelt es sich um einen Roboter von Dr. Robotniks E-100-Serie. Sein Auftrag: die Eliminierung der anderen E-100er. Die Handhabung seiner Waffensysteme ist stark an Panzer Dragoon orientiert: Durch Gedrückthalten des Feuerknopfes wird ein Zielerfassungssystem aktiviert, läßt man diesen los, wird jedes anvisierte Ziel beschossen. Der Roboter erhält im Laufe seiner Missionen Hoverdüsen und paßt seine Gangart automatisch dem Untergrund an – läuft man längere Zeit, stellt er auf Rollen um.



Big The Cat

Big ist auf der Suche nach seinem Freund, dem Frosch Kaeru-Kun (wird in der deutschen Version voraussichtlich Frog heißen). Da sich das Tier in allen Big-Abschnitten immer in irgendwelchen Wasserbecken oder Seen befindet, erweist sich Bigs Angel als wichtiges Utensil – die Get Bass-begeisterten Japaner wird's freuen. Für die B- und A-Missionen muß Big neben seinem Frosch ausreichend große Fische fangen. Da Big sonst über keinerlei Attacken verfügt, kann die Angel auch als Waffe gebraucht werden.





Beim Eisangeln mit Big gibt Sega einen Vorgesmack auf das kommende „Get Bass“.



Amy ist auf der Flucht vor Dr. Robotniks Zero-Roboter. Der Hammer ist dabei nur kurzfristig nützlich.



Die zahlreichen Windräder im Bild sind allesamt animiert und verleihen der Grafik erstaunliche Tiefe.



Das Hedgehog Hammer-Minispiel auf Dr. Robotniks Egg Carrier: Wer plättet die meisten Igel?

Sprung lösen. Trotzdem kann Sonic Adventure begeistern: Die unterschiedlichen Spielfiguren erleben teilweise die gleichen Levels auf völlig andere Art und Weise, langweilig wird das Spiel so schnell nicht. Und wer das Spiel mit allen Charakteren geschafft hat, kann sich auf ein furioses Finale gefaßt machen! Für weitere Motivation sorgen die jeweils drei Aufgaben pro Level, bei denen die schwierigste (die A-Mission) oft auch für Profis eine Herausforderung darstellt. Unzählige Minigames, die ebenso wie die Action-Stages im Trial-Modus direkt angewählt werden können, lockern zusätzlich das

Jump&Run-Gameplay auf und machen Sonic Adventure trotz merklichen Mängeln im Detail zu einem hervorragenden Sonic-Team-Debüt und Appetit auf mehr – wie werden erst die Spiele der zweiten und dritten Software-Generation aussehen?

Michael Pruchnicki ■



Das Sky Chase-Minispiel mit Tails' Doppeldecker Tornado 2 erinnert spielerisch stark an die Panzer Dragoon-Spiele.



Hier hat sich die Egg Hornet, einer der zahlreichen Endgegner, bei einem mißglückten Angriff in den Boden gebohrt – Tails nutzt die Chance zum Angriff.

Check Up



Titel:	Sonic Adventure
Genre:	3D-Jump&Run
Hersteller:	Sega Of Japan
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Japan)/September '99
Preis:	ca. DM 159,-
Spieler:	1
Levels:	10 Sonic-Levels, je 5 Tails-, Knuckles- und E-102-Levels, 4 Big- und 3 Amy-Levels + insgesamt 6 Minigames
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Besonderheiten:	Inkl. Chao-Minigame für VMS

Grafik 91%

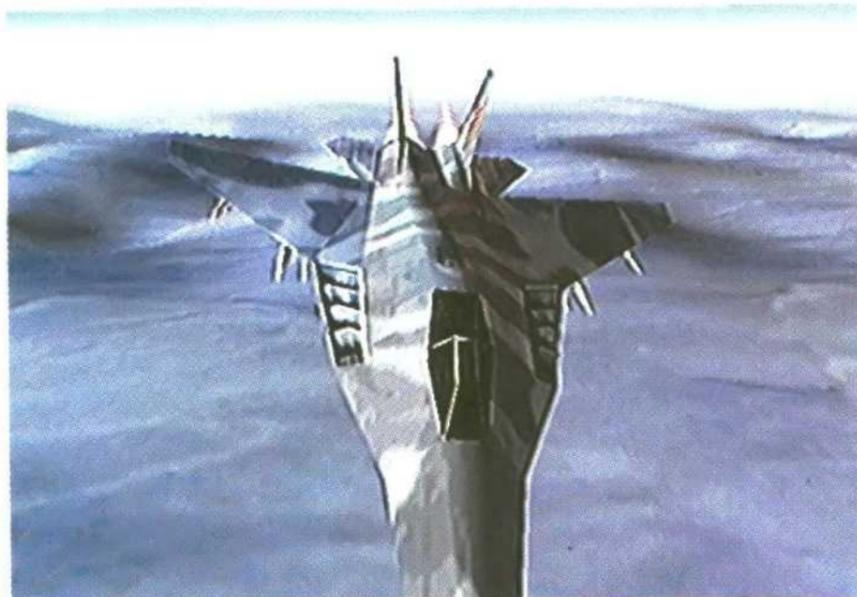
Bislang im Konsolenbereich absolut konkurrenzlose Texturen, teils sehr aufwendige Polygonkonstruktionen und unzählige Effekte machen Sonic Adventure zum Augenschmaus, die Frame-Rate geht nur in seltenen Fällen unter flüssige 30 fps und als einziger Schwachpunkt ist das plötzliche Auftauchen von Objekten innerhalb der Levels auszumachen – je nach Level mal mehr, mal weniger deutlich und meistens nur für passive Zuschauer auffällig. Bei den Zwischensequenzen muß man schon genau hinschauen, um festzustellen, ob es sich um Echtzeit-Szenen oder FMV handelt. Beeindruckend!

Sound 88%

Der Soundtrack ist eine weitere Stärke von Sonic Adventure: abwechslungsreich, klanglich hervorragend und stets passend. Ein besonderes Highlight stellt wohl der Lost World-Level dar. Der große Umfang der GD-ROM wurde aber gleich doppelt genutzt, denn sämtliche Zwischensequenzen (und das sind nicht wenige!) werden durch die professionelle japanische Sprachausgabe nochmals deutlich aufgewertet. Insgesamt ist der Sound von Sonic Adventure der dichten Atmosphäre sehr zuträglich und fügt sich makellos in das gute Gesamtbild ein.

Gesamt 90%

Durch die sechs verschiedenen Spielfiguren, die zahlreichen Minigames und die zusätzlichen Adventure-Abschnitte kann Sonic schon beim ersten Durchspielen lange motivieren. Durch die A-Missionen und die Tokenjagd ist auch genug Dauermotivation gewährleistet. Zwar wirkt die Kamera an einigen Stellen noch ziemlich unausgereift und die Kollisionsabfrage ist gerade in den Adventure-Levels manchmal ein Problem, doch während der Action-Stages merkt man von alledem nicht allzuviel. Auch so kann Sonic Adventure jedenfalls die 90er-Grenze passieren, denn ohne Zweifel ist das neue Yuji-Naka-Spiel einer der besten Singleplayer-Titel überhaupt.



Impression aus dem Spiel: Die Detailtreue und der Tarnanstrich des Düsenjägers sind erstklassig.



Ihr bringt alles Eisen in die Luft, um den verwundbaren Unterboden der Untertasse zu treffen.

INCOMING

Erstaunlich schnell konnte Rage das technisch beeindruckende Actionspiel der Dreamcast-Hardware anpassen. Jetzt brüllt der Sprecher in japanischem Akzent auch Konsolenbesitzer mit „Incoming“ an, wenn auf dem Radar unzählige rote Punkte aufflackern.



Wer auf die eigenen Installationen schießt, wird mit Punktabzug bestraft.

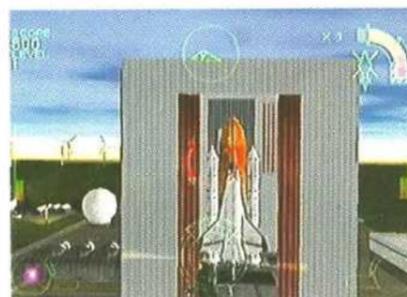
Euer Ziel ist es, eine in naher Zukunft stattfindende außerirdische Invasion zurückzuschlagen. Dazu stehen euch zwanzig verschiedene Waffensysteme zur Verfügung, mit denen ihr UFOs, Gleiter und keilförmige Panzer aufs Korn nehmt. Zunächst haltet

ihr in der Wüste, der Arktis oder einem Felsmassiv den Eindringlingen stand. Dann verteidigt ihr den Weltraumbahnhof in Amerika, säubert den Mond und fällt abschließend in Stargate-Manier über den Heimatplaneten der Weltraum-Plage her. Im Kampagne-Modus von Incoming müßt ihr in jeder Landschaft zehn Angriffswellen überstehen. Zwischen den Phasen wird gewechselt. Habt ihr beispielsweise die

ersten Feind-Formationen mit dem Geschützturm vom Himmel geschossen, steigt ihr mit dem Helikopter zur Panzerjagd auf oder verteidigt mit einem Kettenfahrzeug eine Sendeanlage. Später zischt ihr mit einem Düsenjäger los, benutzt ein Hovercraft oder bedient euch bei der außerirdischen Technologie. Neben dem Kampagne-Modus gibt es noch eine Arcade-Herausforderung, in der ihr in mehreren Stufen testen könnt, mit welcher Kampfmaschine sich die meisten UFOs vom Himmel schießen lassen. Für den Zwei-Spieler-Modus stehen auch die extraterrestrischen Konstruktionen zur Wahl.



Am Küstenstreifen schwirrt ihr an Bohrtürmen, Hafenanlagen und Zerstörern vorbei.



In der USA-Stage darf ein Space-Shuttle-Hangar nicht fehlen.

Der Radar sieht rot

Das Spielprinzip von Incoming ist schnell erklärt. Ihr müßt alle Angreifer, die auf dem Radar giftig blinken, mit MG-Salven, Granaten oder Raketen auslöschen. Zwar sollen zwischenzeitlich auch Gebäudekomplexe, Radar-



Dieses Zwei-Spieler-Gefecht wird mit Raumgleitern auf dem außerirdischen Heimatplaneten ausgetragen.

systeme oder Fregatten beschützt werden. Doch selbst wenn ihr versehentlich euer Kernkraftwerk wegsprengt, gibt es nur einen Punktabzug. Auch die Steuerung ist gnädig ausgefallen und bestraft euch bei Bodenkontakt oder der Kollision mit einem Strommast nur mit einem milden Energieverlust. So bleibt die Action in den dreidimensionalen Gefechtsfeldern flüssig und das Gameplay wird nicht durch realistische Ansprüche auseinandergerissen. Geschick ist allenfalls dann gefragt, wenn ihr den Helikopter auf einem Landeplatz absetzt, um die Energie aufzufrischen. Beim Wechsel auf das nächste Gefährt herrscht Toleranz. Sobald ihr den richtigen Punkt überfliegen oder angesteuert habt, setzt euch das Spiel automatisch in die nächste Maschine. Das Gameplay wird somit schon durch die erste Szene ausreichend charakterisiert, in

der ihr mit einem Geschütz außerirdische Jäger zertrümmert – pures Dauerfeuer!

Explosionen satt!

Teils hat man den Eindruck, daß bestimmte Kamera-Perspektiven oder Zwischenaufträge – wie der Transport eines Gleiters via Schlepptau – nur dazu dienen, die grafische Klasse von Incoming herauszustreichen. Doch Rage hat mehr zu bieten als einen flotten Grafikaufbau: Im Nahkampf bestaunt ihr, wie es die gegnerische Armada in allen nur erdenklichen Explosionsformen zerreit. UFOs fegen in einem Feuerball zu Boden und zerstäuben dort in Hunderte von Polygonsplintern. Raketen werden von Rauch- und Lichtspuren begleitet, Raumschiffe beeindrucken mit glühenden Turbinen und Jagdbomber sind so liebevoll gestaltet, daß selbst Modellbauer noch Details entdecken können. In die hüge-



Bei den Panzerschlachten seht ihr, wie die außerirdischen Tanks in ihre Polygone zerrissen werden.

ligen, teils photorealistischen Landschaften wurden wuchtige Konstruktionen – darunter Lagerhallen, Bohrinseln oder Mondbasen – gesetzt. Die Selbstverliebtheit der Programmierer in ihre tech-



Am Horizont formieren sich gegnerische UFOs für den nächsten Angriff.

nischen Fähigkeiten führt jedoch dazu, daß das Gameplay keine langanhaltende Motivation garantiert.

Florian Brich ■

Check Up



Titel:	Incoming
Genre:	Action
Hersteller:	Rage
Tel.:	-
Release:	Import
Preis:	ca. DM 150,-
Spieler:	1-2
Levels:	65
Save Game:	Ja
Datenträger:	GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	-

Grafik 82%

Guter Umgebungsaufbau, der das Einfaden der entfernter liegenden Landschaft nicht merklich werden läßt. Die Darstellung der Fahr- und Flugzeuge ist vom Tarnanstrich bis zum Schattenwurf überzeugend. Rauchende Geschütztürme, fulminante Explosionen und günstige Kamera-Perspektiven beweisen, daß dieser Dreamcast-Port der PC-Vorlage zumindest ebenbürtig ist.

Sound 67%

Zwar wird das Spielgeschehen durch Rotorknattern, Triebwerkgeräusche und andere Sounds sauber unterstützt. Die Musik, die sich nicht zwischen Breakbeat und Ambient entscheiden kann, wurde jedoch zu stark in den Hintergrund gedrängt.

Gesamt 74%

Die diversen Waffensysteme, denen jeweils eine eigene Steuerung spendiert wurde, sorgen für Abwechslung. Allerdings entpuppt sich der Kampagne-Modus bald als eine Aneinanderreihung von Action-Abschnitten, die außer einem Blick auf den Radar keine weiteren strategischen Entscheidungen erfordern.

Word Up

Incoming macht deutlich, wie schnell und ordentlich PC-Spiele auf den Dreamcast übersetzt werden können. Ein Taktik-Spektakel von der Klasse eines Thunderhawk wird zwar nicht geboten. Dafür erhalten Actionfans eine saftige Effekt-Orgie, die selbst im Kampagne-Modus das Gefühl vermittelt, man würde von einem Arcade-Automaten zum nächsten wechseln. Auch die Action-Option und die Zwei-Spieler-Variante dürften daher nur jene langfristig motivieren, die sich gedankenlos den Daumen plattdrücken wollen.



SEVENTH CROSS



Einer der wenigen guten Effekte im sonst optisch eher drögen Spiel: der Teleport in einen anderen Level.

Nur knapp einen Monat nach dem Japan-Launch des Dreamcast erscheint schon das erste Rollenspiel. Doch Seventh Cross unterscheidet sich deutlich von den gängigen Genre-Vertretern: Hier wartet der digitale Baukasten für Hobby-Genforscher!

Wer schon immer mal die Entwicklung der Lebewesen von der Amöbe zum Menschen nachspielen wollte, bekommt bei Seventh Cross nun endlich die Chance. Der Spieler beginnt in der Rolle eines Kleintiers in einem kleinen See und muß sich erstmal durch das Auffinden von Nahrung auf der Evolutionsleiter nach oben kämpfen. Alle anderen Tiere sind anfangs unbezwingbare Gegner, denn Kämpfen will erst gelernt sein. Nachdem die Entwicklung über ein schneckenartiges Wesen endlich beim „Origin“-Status angekommen ist, zeigt sich erst der eigentliche Haupt-

teil des interessanten Gameplays: Die einzelnen Körperteile sind austauschbar und ermöglichen entsprechende Fortbewegungsarten, Angriffe oder Zaubersprüche.

Von der Flosse bis zum aufrechten Gang

Zum Vorankommen innerhalb des Spiels ist das „Aufrüsten“ der einzelnen Körperteile unerlässlich – so kann sich die Origin-Form lediglich in flachem Wasser bewegen. Wer seinem Wesen eine Fischflosse verpaßt, kann daraufhin auch ins tiefere Wasser vorstoßen, beim Gang an Land haben sich anfangs Krabbenbeine bewährt. Im späteren Spielverlauf kommen mit Sumpf und steilen Berghängen weitere, nicht sofort zugängliche Gegenden dazu, die höchstentwickelten Lebensformen können sich letztendlich auch schwebend fortbewegen. Die Auswahl des Körpers beeinflusst vor allem die Anzahl der Trefferpunkte und Verteidigungswerte, während ein starker Arm sich natürlich im Kampf bewährt. Während anfangs der Nahkampf im Vordergrund steht, kann später beispielsweise ein Affenarm dazu dienen, Gegner von weitem mit Felsbrocken zu bewerfen. Die Wahl des Kopfes beeinflusst vorwiegend die zur Verfügung stehenden Zaubersprüche. So

kann man im Laufe des Spiels auf Angriffs- oder Heilzauber verschiedener Stärken und weitere hilfreiche Spells wie „Gegengift“ oder „Teleport“ zurückgreifen. Ein Item-Menü gibt es bei Seventh Cross dagegen nicht.

Survival of the fittest

Grundsätzlich wiederholt sich der Spielablauf in jedem neuen Abschnitt, den man erreicht: Durch Besiegen (und Aufessen) von Gegnern gewinnt man Evolutionspunkte und wichtige Nährstoffe. An einer roten Säule können die Evolutionspunkte gegen neue Körperteile eingetauscht werden, allerdings nicht frei nach Wahl – anhand einer einzugebenden Farbmatrix bekommt man entsprechende Gliedmaßen, das Codierungssystem erschien beim Test ziemlich undurchsichtig. Hat man genügend benötigte Nährstoffe einer bestimmten Art aufgenommen, kann dann der entsprechende Körperteil benutzt werden, ansonsten steht zum Beispiel erstmal die Suche nach ausreichend Proteinen an. Ist man irgendwann einmal stark genug, steht der Kampf mit dem Endgegner des jeweiligen Abschnitts an, bevor es dann in den nächsten Level geht. Alle Levels sind durch Teleporter miteinander verbunden, so daß man jeder-

zeit zurückgehen und noch etwas trainieren kann.

Enttäuschendes NEC-Debüt

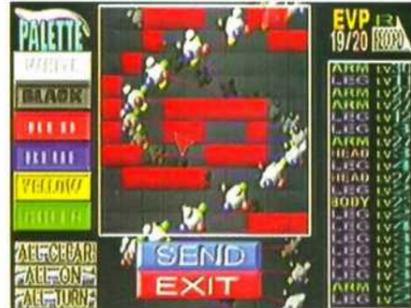
Ein größeres Problem des Spiels ist die Dauermotivation, denn eine richtige Handlung oder gar Gespräche mit NPCs gibt es nicht. In den sporadisch auftauchenden Zwischensequenzen wird eine Story nur angedeutet und auch ein weiterer Motivationsfaktor greift bei NECs Dreamcast-Debüt nicht: Die Grafik von Seventh Cross ist fast durchgehend unspektakulär, die Texturen sind gerade einmal zweckmäßig und wiederholen sich andauernd. Zudem kommt es zeitweise zu katastrophalen Slowdowns. Einige Levels sind in Nebel gehüllt, allerdings wohl der Atmosphäre wegen, denn andere Stages kommen ohne den berechtigten Effekt aus. Die Musik ist recht gut gelungen und sorgt für einige Atmosphäre, läßt aber merkwürdigerweise erst ab Level 2 etwas von sich hören. Angesichts der fehlenden Grafikpracht machen die langen Ladezeiten von Seventh Cross etwas stutzig und auch das Speichern auf das VMS dauert über 15 Sekunden – allerdings wohl nicht ohne Grund, denn der Spielstand



Der zweite Abschnitt ist ein Wasserlevel mit extrem stark eingeschränkter Sichtweite.



Dieser Teleporterraum verbindet die einzelnen Abschnitte der Spielwelt.



Die Farbmatrix bestimmt das neue Körperteil, das ihr als nächstes bekommt.

belegt sage und schreibe 172 der 198 freien Blocks! Positiv aufgefallen ist vor allem die Tatsache, daß das Spiel weitgehend in Englisch gehalten ist, so daß Interessierte wenig Probleme haben sollten – aber gibt es da überhaupt welche?

Michael Pruchnicki ■

Word Up

Das Konzept von Seventh Cross ist interessant, trotz zahlreicher offensichtlicher Schwachpunkte ist der Spielablauf anfangs ungemein fesselnd und selbst etliche Kritiker verweilen unbewußt lange vor der Konsole. Man will einfach sehen, was nach dem gemächlichen Anfang noch folgt. Nach ausgiebiger Beschäftigung mit dem Titel folgte aber bei mir die Ernüchterung: So etwas wie Abwechslung gibt's bei Seventh Cross eigentlich nicht und die grafische Umsetzung läßt gleich doppelt zu wünschen übrig: Erst einmal ist sie durchgehend unspektakulär, hier wurde ein wichtiger Motivationsfaktor sträflich vernachlässigt. Und das Schlimmste: Trotz allem gibt es häufig völlig inakzeptable Slowdowns, gerade im zweiten Level hätten mich diese fast vom Weiterspielen abgehalten und zu einem völligen Verriß des Spiels veranlaßt. Für die Testphase war Seventh Cross ganz nett, von einem Kauf kann ich aber (nicht zuletzt angesichts der üblichen Importpreise) nur abraten.



Nett, aber unübersichtlich: Die automatische Kamera zeigt Kämpfe aus einer zufällig gewählten Perspektive.



Hier tritt unser bizarrer Mutant im realistisch vernebelten Dschungel-Abschnitt gegen eine Echse an.

Check Up



Titel:	Seventh Cross
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	NEC Home Electronics
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Japan)
Preis:	ca. DM 160,-
Spieler:	1
Levels:	6
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Benötigt satte 172 Blocks auf dem VMS

Grafik 62%

Technisch dank der mächtigen Dreamcast-Hardware bis auf die Slowdowns recht gut gelungen, leider fehlt auch dauerhaft jeglicher „Aha!“-Effekt. Viele Animationen wirken lieblos, die Zauberspruch-Effekte enttäuschen total.

Sound 71%

Die ordentlichen Sound-Effekte fallen weder positiv noch negativ auf, die Musik ist dagegen ziemlich stimmungsvoll.

Gesamt 59%

Die Motivation aus der interessanten Idee hinter Seventh Cross wird durch die langweilige Grafik und die grausamen Slowdowns wieder relativiert, die fehlende Abwechslung nimmt dem Spiel auf Dauer auch den letzten Reiz.

TETRIS 4D



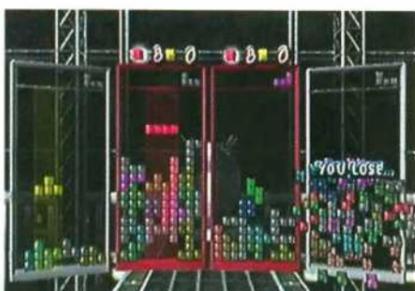
Tetris 4D hört sich wirklich verlockend an. Aber auch hier könnt ihr nicht in den Bildschirm greifen und die Steine von Hand drehen. Vielmehr ist das erste Dreamcast-Denkspiel nur eine müde Umsetzung des Klassikers.



Wenn sich schon so ein Turm gebildet hat, stehen eure Chancen schlecht.



Bei diesem Zwei-Spieler-Match brechen dem Widersacher gerade die Klötze aus dem Fenster.



Im übersichtlichen Vier-Spieler-Modus werden die Spielfelder in einer Altar-Formation dargestellt.

Für die wenigen unter euch, die das Spielprinzip von Tetris nicht kennen, eine kurze Erläuterung: Ihr müßt diverse Steininformationen, die von der Decke einer Box nach unten fallen, so anordnen, daß sich geschlossene Reihen ergeben. Wenn es euch nicht gelingt, die Puzzle-Elemente, die mit zunehmender Geschwindigkeit erscheinen, auf diese Weise zum Verschwinden zu bringen, führt ein Gesteins-Stau zum Spielende. Tetris ist so fesselnd wie simpel und kann in der Dreamcast-Version in fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen genossen werden. In den Mehrspieler-Varianten kann jeder Teilnehmer zu Beginn den Härtegrad auswählen, so daß auch Duellen zwischen Experten und Anfängern fair bleiben. Danach richtet sich dann auch die Zahl der schon gesetzten Brocken, die abgeräumt werden müssen. Bei den



Transparente Farbbalken helfen euch, die Steine präzise einzusetzen.

Kopf-an-Kopf-Wettbewerben lohnt es sich, die nachrückenden Steine so abzulegen, daß mehrere Reihen gleichzeitig neutra-

lisiert werden. Diese tauchen dann bei euren Gegenspielern auf und erzeugen zusätzlichen Druck.

Florian Brich ■

Check Up



Titel:	Tetris 4D
Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Bullet-Proof Software
Tel.:	-
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 150,-
Spieler:	1-4
Levels:	Entfällt
Save Game:	Nein
Datenträger:	GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Besonderheiten:	-

Grafik 45%

Mehr als graue Hintergründe, ein paar Zahnräder und die im Spiel zuschaltbaren Farbbalken gibt es nicht zu sehen. Insgesamt ist die Präsentation mehr als schwach.

Sound 54%

Ganze fünf dumpf-düstere Techno-Tracks haben es auf die GD-ROM (!) geschafft. Das Kalinka-Thema und die Taktbeschleunigung, wenn es eurem Ende zugeht, lassen kurz aufhorchen.

Gesamt 63%

Uninspirierte Umsetzung des weltbekannten Spielprinzips. Abgesehen von dem Vier-Spieler-Simultan-Modus und wenigen Effekten hat sich nichts getan. Nur der Tetris-Suchtfaktor hebt das ansonsten zusammengeklotzte Denkspiel über die kritische Marke.

Word Up

Tetris 4D läßt sich in wenigen Worten zusammenfassen. Einerseits kann Sega knapp nach dem Dreamcast-Start auf den Titel zeigen und sagen:

„Wir haben es auch!“ Allerdings hat BPS eine derart lieblose Konvertierung abgeliefert, daß ihr noch nicht einmal eure High-Scores speichern könnt. Des weiteren ist der Titel nur eine Wortblase. Tetris 4 P(layer) wäre treffender, zumal der Vier-Spieler-Simultan-Modus der einzige Pluspunkt ist.



CHARTS-CHARTS

SATURN

1. DEEP FEAR



Vormonat: 1
Bewertung: 92%
Hersteller: Sega
Monat: 5

2. WINTER HEAT



Vormonat: 6
Bewertung: 94%
Hersteller: Sega
Monat: 12

3. STEEP SLOPE SLIDERS



Vormonat: 7
Bewertung: 86%
Hersteller: Sega
Monat: 12

4. PANZER DRAGOON SAGA



Vormonat: 4
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega
Monat: 9

5. BURNING RANGERS



Vormonat: 12
Bewertung: 94%
Hersteller: Sega
Monat: 9

6. SEGA RALLY



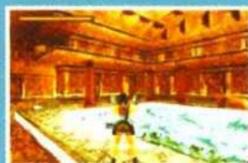
Vormonat: 5
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega/AM2
Monat: 37

7. SHINING FORCE III



Vormonat: 2
Bewertung: 87%
Hersteller: Sega
Monat: 5

8. TOMB RAIDER



Vormonat: 14
Bewertung: 96%
Hersteller: Core/Sega
Monat: 27

9. VIRTUA FIGHTER 2



Vormonat: 3
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega/AM2
Monat: 37

10. PANZER DRAGOON 2



Vormonat: 16
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega
Monat: 33

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
11.	(8)	WORLDWIDE SOCCER '98	SEGA	90%	15
12.	(17)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	89%	26
13.	(9)	HOUSE OF THE DEAD	SEGA	80%	9
14.	(10)	WIPEOUT 2097	SEGA	80%	15
15.	(11)	FIFA 98	ELECTRONIC ARTS	82%	11
16.	(23)	NHL 98	ELECTRONIC ARTS	88%	11
17.	(20)	ENEMY ZERO	SEGA/WARP	80%	14

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
18.	(13)	BUST-A-MOVE 3	ACCLAIM	88%	9
19.	(22)	WARCRAFT 2	EA	94%	16
20.	(15)	SONIC R	SEGA	86%	14
21.	(18)	SEGA TOURING CAR	SEGA	85%	14
22.	(19)	RIVEN	SEGA	72%	9
23.	(21)	CROC	EA/FOX INT.	82%	13
24.	(24)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	95%	23

MACH MIT!

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

COMPUTEC MEDIA AG
 **Kennwort: Charts**
 Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	(1)	VIRTUA FIGHTER 3TB	5
2.	(3)	SEGA RALLY 2	5
3.	(2)	SONIC ADVENTURE	6
4.	(NEU)	SHEN MUE	2
5.	(4)	BLUE STINGER	4
6.	(6)	DEAD OR ALIVE 2	4

TIPS & TRICKS

Nachdem das Sega Magazin in letzter Zeit immer mehr zum Dreamcast-Magazin wurde, ziehen wir nun auch mit den Tips & Tricks nach. In dieser Ausgabe gibt es für die ganz besonders Dreamcast-verrückten Importfans umfangreiche Move-Listen für alle Kämpfer von Virtua Fighter 3tb und für die nächste Ausgabe planen wir bereits eine Komplettlösung für das hervorragende Sonic Adventure, damit die Besitzer der japanischen Version nicht aufgrund der Sprachbarriere den Spaß an diesem Hit verlieren.



Viel Spaß, Michael Pruchnicki

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

DEEP FEAR

Zusätzliche orange-farbene Gesundheits-Extras

Geht in den MI-Bereich an die Maschine, an der ihr Tube A und Tube B vermischen müßt, um das Insektizid-Gas zu erschaffen, das die Lasersperren sichtbar macht. Benutzt das Verhältnis 7:11, um unendlich viele orangefarbene Erste-Hilfe-Kits zu bekommen. Benutzt diesen Cheat, bevor ihr das Gas mischt.

Zusätzliche rote Gesundheits-Extras

Der Trick, den ihr hier anwenden müßt, ist dem vorherigen sehr ähnlich. Benutzt beim Mischen lediglich das Verhältnis 4:4. Auch diesen Cheat solltet ihr anwenden, bevor ihr das wichtige Gas anmischt.

BLACK DAWN

Einen Wingman dazugewinnen

Pausiert das Spiel und drückt Z, Z, Z, C, X, X, X und B.

Level wechseln.

Dieser Cheat muß im „Press Start“-Bildschirm eingegeben werden. Drückt jeweils die angegebene Taste und haltet sie gedrückt. Die Reihenfolge ist wie folgt: C, B, A, oben, L. Laßt nun folgende Tasten hintereinander wieder los: A, C, L, oben. Ihr werdet nun „Blackhole engaged“ hören. Während des Spiels könnt ihr nun die Levels wechseln, indem ihr folgende Tasten drückt und gedrückt haltet: A, C, oben und L.

Level überspringen

Um zur nächsten Mission weiterzuspringen, gebt im Pausenbildschirm folgenden Code ein: Z, Z, Z, C, Y, Y, Y, Unten, Unten und Unten.

Mehr Benzin und Munition

Um mehr Benzin und Munition zu bekommen, gebt im Pausen-Screen folgende Kombination ein: Z, Z, Z, C, X, X, X und B.

Stärkere Raketen

Um eure Raketen aufzubohren, solltet ihr folgenden Code im Pausenbildschirm ausprobieren: Z, Z, Z, C, L, L, R und Rechts, Links + A.

SONIC ADVENTURE

Als Super Sonic spielen

Wenn ihr Sonic Adventure mit jedem der sechs Charaktere durchspielt, wird die siebte Spielfigur, Super Sonic, **anwählbar**. Nur mit ihm könnt ihr gegen den letzten **Endgegner**, Perfect Chaos, antreten und das Spiel „richtig“ beenden.



LAST BRONX

Alternative Farben

Benutzt zum Auswählen eures Charakters die C-Taste, um euer Aussehen zu verändern.

Anime-Ende

Um die Anime-Endsequenz zu betrachten, müßt ihr das Spiel im Saturn-Modus mit jedem Charakter durchspielen – inkl. RedEye. Die Endsequenz jedes Kämpfers sollte nun im Movie-Select-Bildschirm auftauchen.

Gegner verspotten

Um den Gegner zu verspotten, müßt ihr schnell hintereinander die A-Taste drücken. Nach ca. zehnmal wird euer Kämpfer eine entsprechende Aktion durchführen.

Gegen Grey kämpfen

Um gegen Grey anzutreten, müßt ihr zuerst in den Optionen alle Einstellungen auf „Default“ stellen und dann ein neues Spiel im Arcade-Mode beginnen. Wenn ihr die ersten acht Kämpfe mit mehr Perfects als Niederlagen schafft, taucht Grey nach der achten Stage auf.

Als RedEye spielen – japanische Version

1. Schaut euch alle Charakter-Vorstellungen auf der Zusatz-CD an.

2. Schafft den Arcade-Modus mit allen Kämpfern (bei den Default-Einstellungen).
3. Erspielt euch über 256 OKs im Battle Training-Mode.
4. Beendet den Basic-Trainingskurs mindestens achtmal.
5. Drückt nach oben, wenn der Cursor auf Yusaku oder Joe steht.

Alberne Waffen

Schafft das Spiel im Arcade-Modus mit allen Kämpfern. Verliert keine Runde und benutzt keinerlei Continues. Haltet bei den Kämpfern auf der linken Seite vor dem Auswählen nach links gedrückt – bzw. nach rechts, falls ihr einen Kämpfer von der rechten Seite wählen wollt. Dadurch sollten die Scherzwaffen jedes Kämpfers **anwählbar** sein.

Die Kämpfer benutzen folgende Scherzwaffen:

Yusaku	Spielzeug-Eisenbahn (Shinkansen)
Joe	Maiskolben
Lisa	Kochutensilien
Tommy	Besen
Yoko	Regenschirme
Zaimoku	Großer Fisch
Nagi	Tischbesteck (Löffel und Gabel)
Kurosawa	Großer chinesischer Fächer
Red Eye	Hechte auf Stöcken

DRAGON FORCE

Debug-Cheat

Gebt im „Press Start“-Bildschirm folgenden Code ein: Haltet L+R+X+Z gedrückt und drückt dann Unten, Unten, Oben, Unten, Unten, Links, Links, Links, Oben, Unten, Rechts, Rechts, Rechts und

Start. Ihr werdet ein Fehler-Piepen hören, das die Eingabe des Cheats bestätigt. Unten auf dem Bildschirm erscheint nun „Debug Mode“. Durch diesen Cheat wird das Spiel leider etwas instabil und kann abstürzen.

VIRTUA FIGHTER 3TB

Die VirtuaFighter-Serie hat endlich auch im Heimbereich den dritten Teil erreicht und damit dem Dreamcast gleich seinen ersten Megahit verschafft. Diesmal sind nicht nur Grafik und Sound von bisher auf Heimkonsolen nicht möglicher Qualität, auch das Gameplay hat einen neuen Level erreicht. Damit ihr euch nicht allzu schwer tut, haben wir eine Move-Liste für alle Kämpfer zusammengestellt. Ring frei!

Jeffry McWild

Low Punch
Strong Low Punch
Low Kick
Heel Sweep
Ankle Snap
Uppercut
Doublecut
Uppercut Blaze
McWild Upper
Uppercut Uplift
Elbow Jab
Jack-Hammer
Elbow Jerk
Elbow Jerk Uppercut
Elbow Drop
Fists First
Fists First Upper
Slam Dunk
Convict Stab
Stomach Cramp
Stomach Cramp Throw

Head Butt
Foot First
Foot First Bullet

Front Foot Bullet
Forward Kick
Knee Hook
Put The Boot In
Knee Bullet
Knee Bullet Hook

Unten + X
Unten (halten) + X
Unten-Hinten + Y
Unten + Y + A
Unten-Vorne + Y + A
Unten-Vorne + X
Unten-Vorne + X, X
Unten-Vorne + X, X, X
Unten-Vorne, Unten-Vorne + X
Unten-Vorne (halten) + X
Vorne + X
Vorne + X, Hinten + X
Vorne, Vorne + X
Vorne, Vorne + X, X
Hinten + X
Hinten, Unten-Vorne + X,
Hinten, Unten-Vorne + X, X
Unten + X + Y
Vorne + X + Y
Hinten, Unten-Vorne + X + Y
Hinten, Unten-Vorne + X + Y,
Unten + X + A
Hinten, Vorne + X + Y
Unten + Y
Unten + Y, Unten, Unten-Vorne,
Vorne + X + A
Unten + Y, X
Unten-Vorne + Y
Vorne + Y
Vorne, Vorne + Y
Hinten + Kick
Hinten + X + Y

Leg Drop Kick
Convict Escape
Two-Hit
Punch Combo
Punch Uppercut
Hammer Wind
McWild Hook
Heavy Sit-Down
Ambush
Stomp
Heave-Ho
Heave-Ho Slam
McWild Toss
Fury Fist
Pile Driver
Body Slam
Army Hold
Meat Pounder
Back Snap
Heavy Hand
Fury Fist Knee
Body Bomb
Long Arm
Wild Head Lock
Off The Shoulder
Over The Moon
Forehead Smash
Head To Knee
Multi-Head
Double Head To Knee

Head Butt Fury

Flying Wild
Flying Heavy

Hinten, Vorne + Y
Unten-Vorne + Y + B
X, Y
X, X, Hinten + X
X, X, X
Vorne, Hinten + X
Hinten, Vorne + X
Unten, Up (halten) + X
Oben + X
Unten-Vorne + Y
X + A
Unten + X + A
Unten-Hinten + X + A
Unten-Hinten, Vorne + X + A
Unten-Vorne, Unten-Vorne + X + A
Vorne + X + A
Hinten, X + A
Hinten, Unten-Vorne + X + A
Hinten, Vorne, Vorne + X + A
Unten + X + Y + A
Unten, Vorne + X + Y + A
Unten-Vorne + X + Y + A
Hinten, Vorne, Vorne, Hinten + X + A
X + Y + A
Hinten, Unten-Vorne + X + A
Unten + X + A
Hinten, Vorne + X + A
Hinten, Vorne + X + A, Hinten + X + Y
Hinten, Vorne + X + A, Vorne + X + A
Hinten, Vorne + X + A,
Vorne + X + A, Hinten + X + A
Hinten, Vorne + X + A, Vorne + X + A,
Vorne + X + A
Im Lauf Y + A
Im Lauf X + Y

Kage - Maru

Low Punch
Strong Low Punch
Heel Slide
Take-Down Dodge
Lethal Back-Heel
Chop
Elbow Jab
Dragon Strike
Slice Fist
Blender Chop
Spinning Slice
Kage Slap
Kage Slap Combo
Leg Out
Dragon Knee
Flip Kick
Dodge Kick
Heel Jab
Kick-Flip
Flying Twist
Deadly Flip
Reverse Deadly Flip
Double Punch Heel
Punch Fury Flip
Lash Out
Lash out Kick
Slicer
Slicer Heel
Swipe
Flying Dragon

Unten + X
Unten (halten) + X
Unten + Y
Unten-Hinten + Y
Vorne, Vorne + Y
Unten (halten), Unten-Vorne + X
Vorne + X
Vorne, Unten, Unten-Vorne + X
X + Y
Unten + X + Y
Unten-Vorne + X + Y
Vorne + X + Y
Vorne + X + Y, X + Y
Unten-Vorne + Y
Unten (halten), Vorne + Y
Oben-Hinten + Y
Unten-Vorne + Y + B
Unten + Y + A
Unten-Vorne + Y + A
Vorne, Vorne + Y + A
Oben-Hinten + Y + A
Oben-Vorne + Y + A
X, X, Hinten + X, Y
X, X, X, Hinten + Y
Unten-Hinten + X
Unten-Hinten + X, Y
Hinten + X
Hinten + X, Y
X + B
Vorne, Vorne + X + Y + A

Dodge Kick
Step-Back Attack
Knee Drop
Leg Slice
Sweep
Back Punch
Back Kick
Turn Low Punch

Turn Sweep
Knee Launch
Turn Back-Flip

Turn Flip Kick

Punch Reversal

Kage Backward Roll

Kage Forward Roll

Double Roll

Roll Swipe

Dragon Birth

Flying Kick

Over The Shoulder
Turn Over

Y + B
Hinten + Y + A
Oben + X
Unten-Vorne + Y
Hinten, Hinten + Y + A
Hinten, Hinten + X
Hinten, Hinten + Y
Mit dem Rücken zum Gegner,
Unten + X
Mit dem Rücken zum Gegner, Unten + Y
Oben + Y
Mit dem Rücken zum Gegner,
Oben-Hinten + Y
Mit dem Rücken zum Gegner,
Oben-Vorne + Y
Wenn der Gegner angreift,
Hinten + X + Y
Vorne, Unten-Vorne, Unten,
Unten-Hinten, Hinten
Hinten, Unten-Hinten, Unten,
Unten-Vorne, Vorne
Vorne, Unten-Vorne, Unten,
Unten-Hinten, Hinten + X
Vorne, Unten-Vorne, Unten,
Unten-Hinten, Hinten + Y
Vorne, Unten-Vorne, Unten,
Unten-Hinten, Hinten, Vorne,
Unten, Unten Vorne + X
Hinten, Unten-Hinten, Unten,
Unten-Vorne, Vorne + X + Y + A
X + A
Unten-Vorne + X + A

Shoulder Flip	Hinten, Unten + X + A
Top Drop	Vorne + X + A
Arch Throw	Hinten, Vorne + X + A
Off The Shoulder	X + Y + A
Winged Take-Down	Oben-Vorne + X + A
Frankensteiner	Mit dem Rücken zum Gegner, Oben + X + A

Sarah Bryant

Low Punch	Unten + X
Stomach Blow	Unten (halten) + X
Low Kick	Unten + Y
Shin Slice	Unten (halten) + Y
Double Shin	Unten (halten) + Y, Y
Knee Capper	Unten + Y + A
Sweep Attack	Unten-Vorne + Y + A
Elbow Barge	Vorne + X
Supreme Elbow Kick	Vorne + X, Hinten + Y
Elbow Slice	Vorne + X, Unten-Vorne + Y
Supreme Elbow Knee	Vorne + X, Y
Toe Punt	Unten + X + Y
Double Toe Punt	Unten + X + Y, Y
Snap Dragon	Unten-Hinten + Y
Rib Cracker	Unten-Vorne + Y
Mystic Kick	Unten-Vorne + Y, Y
Mystical Fury	Unten-Vorne + Y, Y, Hinten + Y
Mystical Penalty	Unten-Vorne + Y, Y, Vorne + Y
Quick Snap Kick	Unten-Vorne + Y, Y, Y
Flying Knee	Unten (halten), Vorne + Y
Double Flying Knee	Unten (halten), Vorne + Y, Y
Buried Knee	Vorne, Vorne + Y
High Dive	Oben + Y
High Dive Assault	Oben + Y, Oben + X
Flip Kicker	Oben-Hinten + Y
Evade Kick	Unten-Vorne + Y + B
High Arch	Y + A
Regal Hook	Unten-Hinten + Y + A

Shun-Di

Low Punch	Unten + X
Stomach Lunge	Unten (halten) + X
Fortune Cookie	Unten-Hinten + X
Rotten Luck	Unten-Hinten (halten) + X
Ground Sweeper Shove	Unten-Hinten (halten) + X, Y
Stumble Trip	Unten + X + Y, Y
Stumble Dance	Unten + X + Y, Y, Y
Low Kick	Unten + Y
Drunken Daze	Unten-Hinten + Y
Dazed And Confused	Unten-Hinten + Y, Y, A
Legless Sweep	Unten-Vorne + Y + A
Fisherman's Cast	Unten, Unten-Vorne, Vorne + X
Fisherman's Catch	Unten, Unten-Vorne, Vorne + X, Hinten + X
Old Man's Toast	Unten-Vorne + X
Palm Punch	Unten (halten), Vorne + X
Slapped Wrist	Vorne + X
Pocket Change	Vorne + X, Y
Double Trouble	Vorne + X, X
Double Fury	Vorne + X, X, X
Lunging Toast	Hinten, Unten-Vorne + X
Lunging Fist	X + Y
Aggressive Toast	Unten-Vorne + X, X + Y
Fisherman's Knock	Vorne + X + Y
Out For The Count	Vorne, Vorne + X + Y
Heavy Exit	Oben-Hinten + X + Y
Blurred Mind	Oben-Vorne + X + Y
Rib Strike	Unten-Vorne + Y
In A Spin	Vorne, Vorne + Y
Lost Balance	Hinten + Y
Donkey Barge	Oben + Y
Confused Drop Kick	Oben-Hinten + Y
Hooked Fish	Oben-Vorne + Y
Side Stumble Kick	Unten-Vorne + Y + B
Jump For Joy	Y + A
Jump For Joy Shove	Y + A, X
Sting In The Tail	Unten + Y + A
Back Stagger	Hinten + Y + A

Shot putt
Shot putt Drop

Hinten + X + A
Hinten + X + A,
Oben + X + A
Im Lauf Y
Unten,
Oben-Hinten
Hinten + B

Slide Attack
Backflip

Cartwheel

Hop, Spin And Kick
Butterfly Kick
Hopscotch
Dragon Claw
Whiptail
Fear-Fury
Punch-Drunk
Evade Punch
Fire Dragon
Backlash
Back Punch
About Turn Hop
About Turn Spin
About Turn Combo
Low Spin Punch

Vorne + Y + A
Hinten + Y + A
Oben + Y + A
Oben-Hinten + Y + A
X, Unten + Y
X, X, Hinten + X, Y
X, X, Oben + X, Y
X + B
Oben-Vorne + Y + A
Unten, Oben (halten) + X
Hinten, Hinten + X
Hinten, Hinten + Y
Unten (halten), Hinten + Y
Unten (halten), Hinten + Y, Y
Mit dem Rücken zum Gegner,
Unten + X
Mit dem Rücken zum Gegner,
Unten + Y
Mit dem Rücken zum
Gegner, Unten (halten) + Y
Mit dem Rücken zum Gegner,
Unten-Vorne + Y
Mit dem Rücken zum Gegner,
Vorne + Y
X + A
Vorne, Vorne + X + A
Hinten + X + A
Hinten, Vorne + X + A
X + Y + A
Oben-Vorne + X + A
Unten, Oben-Hinten
Oben-Vorne + X

Spin Sweep

Tail Swipe

Dragon Crack

Cold Feet

Ups-a-daisy
Lunging Hammer
Knees Up
Leg Tackle
Backlash
Anaconda Snap
Back Flip
Reverse High Dive

Punched Drunk
One Too Many
One Too Many Combo
Stagger Combo
Reel It In
Fly Swatter
Swatter Punch
Arm Lock Punch
Arm Lock Fury
Back Stagger Dodge
Fists And Feet
Stumble Kick
Stumble Roll
On Your Feet Attack
Inner Spin Elbow
Stamp Heel
Knuckle Smash
Turn Punch
Turn Kick
Sitting Spin
Spin Sweep
Sole Smash
Sole To Head Smash
Sit Down
Standing Strike
Moon Launch
Take A Swig
Lie Down
Lie Down

X, X, Unten + Y
X, X, Unten + Y, A
X, X, Unten + Y, Y, A
X, X, B, Unten + Y, Y, A
X, X, B, X
Hinten + B, X
Hinten + X
Hinten, Vorne + X, X
Hinten, Vorne + X, X, X
Oben-Hinten + A, X
Y, Y, Unten + X
Unten-Hinten + Y + A
Unten, Oben (halten) + X
Unten, Oben (halten) + X
Unten-Vorne + X
Oben + X
Oben-Vorne (halten) + X
Hinten, Hinten + X
Hinten, Hinten + Y
Mit dem Rücken zum Gegner, Unten + X
Mit dem Rücken zum Gegner, Unten + Y
X + Y
X + Y, Y
Unten, Unten
Im Sitzen, Unten + Y
Im Sitzen, Y
Im Sitzen, X + Y + A
Im Sitzen, Unten, Unten
Hinten, Unten-Hinten, Unten, Unten-
Vorne, Vorne
Im Liegen, Unten + Y
Im Liegen, Vorne + Y
Im Liegen, Y
Im Liegen, Y, X
Im Liegen, Y, X, Unten + Y
Im Liegen, Y, X, Unten + Y, A
Im Liegen, Y, X, Y
Vorne, Unten-Vorne, Unten,
Unten-Hinten, Hinten
Oben + X + Y

Standing Arch
Caught Lobster
Forty-Wink Smash
Forty-Wink Punch
Forty-Wink Spin
Get Up, Lie Down
Sleepy Combo
Handstand

Hand Flip

Forward Flip	Handstand, Vorne
Handstand To Feet	Handstand, Oben
Tumbling Elbow	Handstand, X + Y
Legs In The Air	Handstand, Y
Donkey Flip	Handstand, Y + A
Flying Grapple	Handstand, X + A

Fury Jig	X + A
Up And Over	Unten-Vorne + X + A
Tug Smash	Hinten + X + A
Under The Legs Smash	Hinten, Unten-Vorne + X + A
Blind Spin	Im Lauf Y
Back Flip	Unten, Oben-Hinten

Taka-Arashi

Sumo slap	Unten + X
Sumo Slash	Unten + X + Y
Double slash	Unten (halten) + X + Y, X + Y
Sumo Stomp	Unten + Y
Palm Rush	Unten-Vorne + X
Palm Rush Fury	Unten-Vorne + X, X
Two Palm Shove	Unten (halten), Hinten, Vorne + X
Palm Swipe	Unten (halten), Vorne + X
Sumo Elbow	Vorne + X
Elbow Throw	Vorne + X, Vorne, Hinten + X + A
Double Dragon	Vorne + X, X
Power Shunt	Vorne, Vorne + X
Shunt Punch	Vorne, Vorne + X, X
Palm Stop	Hinten + X
Palm Thrust	Hinten, Vorne + X
Sumo Knuckle	X + Y
Heavy Tail	Unten-Hinten + X + Y
Thunder Clap	Unten-Vorne + X + Y
Heavy Hander	Vorne + X + Y, X, X
Dragon Hammer	Hinten + X + Y
Low Claw	Unten + X + y + A
Low Swipe	Unten-Vorne + Y
Sumo Knee	Vorne + Y
Achilles Heel	Hinten + Y
Slap Combo	X, X, Vorne + X
Fire Cracker Combo	X, X, X, X, X
Firework Punch	X, X, X, X, X, Vorne + X

Fire Bomb	X, X, X, X, X, X
Earth Quaker	Unten-Vorne + X
Earth Breaker	Unten-Vorne + X, X
Foot Tremor	Unten-Vorne + Y
Turn Slap	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten + X
Sumo Leg	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten + Y
Red Face	Mit dem Rücken zum Gegner, X
Shin Swipe	Mit dem Rücken zum Gegner, Y
Hip Trip	X + A
Neck Tumble	Unten-Hinten + X + A
Face Smash	Unten-Vorne + X + A
Heavy Throw	Unten (halten), Hinten + X + A
Heavy Hug	Vorne, Vorne + X + A
Head Shake	Hinten, Unten-Hinten, Unten, Unten-Vorne, Vorne + X + Y + A
Sideways Suplex	Unten-Vorne + X + Y + A
Up And Slam	X + A
Sumo Slam	X + Y + A
Open Claw	X + Y + A
Low Open Claw	Unten + X + Y + A
Sumo Grab	Vorne + X + A
Turnover	Vorne + X + A, Hinten + P + A
Stumble	Vorne + X + A, Unten + X + A
Sumo Back Smash	Vorne + X + A, X + A
Sumo Catch	Hinten, Vorne, + X + A
Sumo Trap Throw	Nach Sumo Catch, X + A
Swaying Push Over	Nach Sumo Catch, Unten + X + A
Hip Toss	Nach Sumo Catch, Unten-Hinten + X + A
Arm Flip throw	Nach Sumo Catch, X + A
Sumo Bullet	Im Lauf X + Y

Lion Rafale

Hand Sweep	Unten-Vorne + X + Y
Hand Swipe	Unten + X + Y
Side Stepping Swipe	Unten + X + B
Lunging Blow	Hinten, Unten-Vorne + X
Double Finger Stab	Unten-Vorne (halten) + X, X
Single Finger Stab	Unten-Vorne + X
Low Jab	Unten + X
Dodging Double Peck	Unten-Hinten + X, X
Dodging Single Peck	Unten-Hinten + X
Dashing Uppercut	Unten, Vorne + X
Uppercut Swipe	Unten-Vorne + X, X
Uppercut	Unten-Vorne + X
Lunging Sweep	Unten + Y + A
Break Dance Kick	Unten-Hinten + Y
Double Crescent Kick	Unten + Y, Y + A
Single Low kick	Unten + Y
Double Low Kick	Unten + Y, Y
Hopping Kick	Vorne, Vorne + Y
Rising Knee	Vorne + Y
Mid Leg Sweep	Unten-Vorne + Y
Spinning Eye Poke	Oben + X + Y
Spin Punch	Hinten + X
Double Spin Punch	Hinten + X, X
Spin Punch to Kick	Hinten + X, X, Y
Lunging Jab	Vorne, Vorne + X
Elbow Strike	Vorne + X
Mixed Jab Combo	X, X, Unten + X
Double Jab	X, X
Jab	X
Advancing Spin Kick	Vorne, Vorne + Y + A
Side Stepping Kick	Unten-Vorne + Y + B
Diving Roll Kick	Oben-Vorne + Y
Hopping Kick Combo	Oben + Y, Y
Hopping Kick	Oben + Y
Rising Knee to Boot	Vorne, Vorne + Y, Y

Triple Punch	X, X, X
Side Stepping Punch	X + B
Turning Swipe	Vorne + X + A
Eye Scratch	Vorne + X + Y
Ducking Eye Scratch	Hinten + X + Y
Mid Kick	Y
Double Mid Kick	Y, Y
Side Stepping Kick	Y + B
Leaping Poke	Unten (halten), Oben + X
Ground Stab	Wenn der Gegner auf dem Boden liegt, Unten-Vorne + X
Elbow Slam	Wenn der Gegner auf dem Boden liegt, Oben + X
Flop Slam	Wenn der Gegner auf dem Boden liegt, Oben-Vorne + Y
Turning Punch	Hinten, Hinten + X
Turning Hop Kick	Hinten, Hinten + Y + A
Single Punch	Mit dem Rücken zum Gegner, X
Double Punch	Mit dem Rücken zum Gegner, X, X
Low Swipe	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten + X
Low Swipe 2	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten (halten) + X
Leg Sweep	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten (halten) + Y
Advancing Jab	Mit dem Rücken zum Gegner, X + Y
High Kick	Mit dem Rücken zum Gegner, Y
Trip and Throw Down	X + A
Duck Through the Legs	Unten-Vorne + X + A
Flip Ramp	Unten (halten), Vorne + X + A
Super Jab	Vorne, Vorne + X + A
Body Seat	Vorne, Hinten + X + A
Chest Crusher	Oben-Vorne + X + A
Piggy Back Knee	Hinter dem Gegner stehend, X + A
Piggy Back Knee 2	Neben dem Gegner stehend, X + A
Cartwheel	Unten, Oben-Hinten
Back Side Step	Oben-Hinten + B
Forward Side Step	Oben-Vorne + B
Leaping Sky Strike	Hinten, Vorne + X + A

Akira

Low Punch	Unten + X
Strong Low Punch	Unten + X (halten)
Low Back Hand	Unten-Vorne + X + Y
Low Kick	Unten + Y
Uppercut	Unten-Vorne, Unten-Vorne + X
Double Palm Smash	Unten (halten), Hinten, Vorne + X
Single Palm Smash	Unten (halten), Vorne + X
Big Elbow	Vorne + X
Fast Elbow	Vorne, Vorne + X
Running Elbow	Vorne, Vorne, Vorne + X
Shoulder Smash	Unten (halten), Vorne + X + Y
Double Fist Smash	Hinten, Vorne, X + Y
Body Check	Hinten, Vorne, Vorne + X + Y
Break Stance	Unten + A + X
Mountain Paste	Hinten, Vorne + X + Y + B
Stopping Palm	X + Y + A
Palm to Body Check	X + Y + A, Unten-Vorne + X + Y
Palm of Pain	X + Y + A, Hinten, Unten-Vorne + X, Unten-Vorne, Hinten + X
Shin Splinter	Unten-Vorne + Y
Jumping Kick	Vorne, Vorne + Y
Double Jumping Kick	Vorne, Vorne + Y, Y
Avoiding Mid Kick	Unten-Vorne + Y + B
Big Knee	Y + A, Y
Dragon Spear	Unten-Vorne + Y + A
Dragon Spear to Elbow	Unten-Vorne + Y + A, Vorne + X
Dragon Combo	Unten-Vorne + Y + A, Vorne + X, Hinten, Vorne, Vorne + X + Y
Mid Punch	X
Punch to Kick	X, Y
Punch Combo	X, X

Hard Punch	Vorne (halten) + X
Standing Palm	Hinten, Vorne + X
Back Punch	Hinten (halten) + X
Side Stepping Punch	X + B
Guard Break	Vorne + X + A
Mid Kick	Y
Dodging Kick	Y + B
Floor Punch	Unten-Vorne + X
Jumping Fist	Oben + X
Turning low Kick	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten + Y
Turning Sweep	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten (halten) + Y
Turning Hammer	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten + X
Turning Punch	Mit dem Rücken zum Gegner, X
Turning Low Punch	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten (halten) + X
Turning Kick	Mit dem Rücken zum Gegner, Y
Kick Flip	Oben-Hinten + X + Y
Kick Reverse	Hinten + X + Y
Punch Reverse	Hinten + X + Y
Elbow Reverse	Unten-Hinten + X + Y
Knee Reverse	Unten-Hinten + X + Y
Mid Kick Reverse	Unten-Hinten + X + Y
Low Kick Reverse	Unten + X + Y
Trip to Punch Combo	X + A
Blow Exchange	Unten-Hinten + X + A
Mind Grab	Unten-Hinten, Vorne + X + A
Inverted Body Trip	Unten-Vorne + X + A
Reversed Bodycheck	Hinten, Unten + X + A
Ram	Hinten, Unten-Vorne + X + A
Elbow Hammer	Hinten, Vorne + X + A
Push Down Finish	X + Y
Solid Bodycheck	X + Y

Pai Chan

Quick Jab	X
Low Jab	Unten + X
Low Backhand Strike	Unten-Vorne + X
Low Backhand to jab	Unten-Vorne + X, X
Low Backhand Combo	Unten-Vorne + X, X, Y
Multi Jab Combo	Unten-Vorne + X, X, Vorne + X
Multi Jab Combo 2	Unten-Vorne + X, X, X
Jab to Flipkick Combo	Unten-Vorne + X, X, X, Hinten + Y
Jab to Sweep Combo	Unten-Vorne + X, X, X, Unten + Y
Gut Slap	Unten (halten), Vorne + X
Sweeping Take Down	Unten + Y + A
Low Kick to Sweep	Unten (halten) + Y, Y
Low Kick to Spin Kick	Unten + Y, Y
Shin Splinter	Unten + Y
Low Backhand Slap	Unten (halten) + X
Jabs to Straight Kick	Unten-Vorne + X, X, X, Vorne + Y
Jabs to Crescent Kick	Unten-Vorne + X, X, X, Y
Single Hunting Combo	Oben-Vorne + Y
Double Hunting Combo	Oben-Vorne + Y, Y
Back to Front Flipkick	Oben-Hinten + Y, Vorne + Y
Backflip Flipkick	Oben-Hinten + Y
Strong Mid Kick	Unten-Vorne + Y
Rising Roundhouse	Unten (halten), Y
Far Reaching Mid Jab	Hinten + X
Flying Fist Kick	Vorne, Vorne + X, Y
Super Uppercut Smash	Vorne, Vorne + X
Strong Punch	Vorne (halten) + X
Retreating Slap	Unten-Hinten + X
Punches to Spin Kick	X, X, X, Y

Punches to Mid Kick	X, X, X, Vorne + Y
Punches to Low Sweep	X, X, X, Unten + Y
Punches to Flipkick	X, X, X, Hinten + Y
Swift Punches	X, X, X
Punches to Crescent	X, X, Y + A
Double Jab to Mid Kick	X, X, Y
Side Stepping Jab	X + B
High Kick	Y
Axe Kick	Y, Y
Advancing Kick	Vorne, Vorne + Y
Side Stepping High Kick	Y + B
Crescent Kick	Y + A
Jumping Knee Pounce	Unten, Oben (halten) + X
Knee Pounce	Oben + X
High Reversal	Hinten + X + Y
Mid Reversal	Unten-Hinten + X + Y
Flip Kick Reverse	Oben-Hinten + Y
Low Punch	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten + X
Low Sweep	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten + Y
Quick Jab	Mit dem Rücken zum Gegner, X
High Kick	Mit dem Rücken zum Gegner, Y
Trip and Punch	Vorne, Vorne + X + A
DDT	Vorne, Hinten + X + A
Flip Throw	Vorne + X + A
Elbow Smash Throw	Unten (halten), Vorne + X + A
Cartwheel Turnaround	Unten-Vorne + X + A
Pull to Floor	X + A
Rolling Slam	Hinten, Vorne + X + A
Trip Down	Hinten, Unten + X + A
Jump Low Opponent	Vorne + X + Y + A
Flying Kick	Vorne, Vorne, Vorne + Y
Backflip	Unten, Oben-Hinten

Wolf Hawkfield

Uppercut	Unten-Vorne (halten) + X
Double Axe Handle	Unten (halten), Vorne + X
Quick Uppercut	Unten-Vorne + X
Mid Claw Swipe	Unten-Hinten + X
Low Sweep Kick	Unten + Y + A
Side Kick	Unten-Vorne + Y
Low Kick	Unten + Y
Bear Swipe Take Down	Unten-Vorne + X + Y
Stomach Smash	Vorne + X

Shoulder Charge	Hinten, Vorne + X + Y
Wrist Smash	Unten + X + Y
Neck Lock Throw	Oben-Vorne + X, Vorne + X + A
Advancing Shoulder	Hinten, Vorne + X
Power Fists	Vorne, Hinten + X, X
Single Fist	Vorne, Hinten + X
Overhead Smash	Vorne + X, X
Punch to Elbow Combo	X, X, Vorne + X
Punch to Elbow Smash	X, X, Vorne + X, Hinten + X
One Two Punches	X, X
Jab to High Kick	X, Y
Corkscrew Kick	Hinten, Vorne + Y + A

TIPS & TRICKS

Leaping Spin Kick	Vorne + Y + A
Side Stepping Kick	Unten-Vorne + Y + B
Double Drop Kick	Oben-Vorne + Y
Big Knee	Vorne + Y
Hard Kick	Y
Double Mid Kick	Y, Y
Punches to Suplex	X, X, Vorne + X, Unten-Hinten + X + Y + A
Overhead Chop	Vorne + X + Y
Throat Chop	X + Y
Clothes Line	Vorne + X + B
Side Stepping Punch	X + B
Elbow Hammer	Hinten + X
Triple Punch Combo	X, X, X
High Kick	Vorne (halten) + Y
Side Stepping Kick	Y + B
Leg Scissors	Y + A
Spinning Side Kick	Vorne, Vorne + Y + A
Jumping Axe Handle	Unten, Oben + X
Elbow Drop	Wenn der Gegner auf dem Boden liegt, Vorne-Unten + X
Flying Elbow Drop	Wenn der Gegner auf dem Boden liegt, Oben + X
Flip Kick	Wenn der Gegner auf dem Boden liegt, Oben + Y
Roll Kick	Wenn der Gegner auf dem Boden liegt, Hinten, Vorne + Y + G
Turning Kick	Mit dem Rücken zum Gegner, Y
Turning Punch	Mit dem Rücken zum Gegner, X
Turning Low Punch	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten-Vorne + X
Turning Drop Kick	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten (halten) + Y

Reverse High Kick	Hinten + X + Y
Reverse Mid Kick	Unten-Hinten + X + Y
Suplex	X + A
Big Slam	Unten-Vorne + X + G
Pile Driver	Unten-Vorne, Unten-Vorne + X + A
Leg Lock	Vorne, Hinten + X + A
Sideways Suplex	Wenn der Gegner sich duckt, Unten + X + Y + A
Double Arm Suplex	Wenn der Gegner sich duckt, Unten-Hinten + X + Y + A
Tiger Slam	Wenn der Gegner sich duckt, Unten-Vorne + X + Y + A
German Suplex	Hinter dem Gegner stehend, X + Y + A
Dragon Suplex	Hinter dem Gegner stehend, Hinten, X + A
Leg Scissors Takedown	Neben dem Gegner stehend, X + A
Power Arm	Neben dem Gegner stehend, Hinten, Vorne, Hinten, Vorne + X + A
Arm Breaker	Neben einem geduckten Gegner stehend, X + Y + A
Running Shoulder	Vorne, Vorne, Vorne + X + Y
Catch Suplex	Vorne + X + A, Vorne + X + A, X + A
Catch Shove	Vorne + X + A, Vorne + X + A, Unten-Vorne + X + A
Catch Push	Vorne + X + A, Vorne + X + A, Vorne + X + A
Catch Tiger Slam	Vorne + X + A, Vorne + X + A, Hinten + X + A
Pick Up Ground	Wenn der Gegner auf dem Boden liegt, Unten + X + A
Catch Neck Attack	Vorne + X + A, Unten-Vorne + X + A
Catch Powerbomb	Vorne + X + A, X + A

Jacky Bryant

Elbow Spin	Vorne + X + Y
Elbow Smash	Vorne + X
Ankle Snapper	Unten + Y + A
Double Low Kick	Unten (halten), Y, Y
Stomach Smash	Unten + X
Rising Knee	Unten-Hinten (halten), X + Y
Double Rising Knee	Unten-Hinten (halten), X + Y, X + Y
Big Elbow to Heel Kick	Vorne + X, Y
Elbow to Back Fist	Vorne + X, X
Elbow to Low Kick	Vorne + X, X, Unten + Y
Elbow Heel Kick Combo	Vorne + X, X, Y
Power Knuckle	X + Y
Power Knuckle to Kick	X + Y, Y
Power Knuckle to Fist	X + Y, X
Dead Leg	Unten-Hinten + X + Y
Power Knuckle to Spin	X + Y, X, Y
Lightning Kick (1 Hit)	Unten + X + Y
Lightning Kick (2 Hits)	Unten + X + Y, Y
Lightning Kick (3 Hits)	Unten + X + Y, Y, Y
Lightning Kick (4 Hits)	Unten + X + Y, Y, Y, Y
Lightning Kick (5 Hits)	Unten + X + Y, Y, Y, Y, Y
Thunder Kick (2 Hits)	Unten-Hinten + X + Y, Y
Thunder Kick (3 Hits)	Unten-Hinten + X + Y, Y, Y
Thunder Kick (4 Hits)	Unten-Hinten + X + Y, Y, Y, Y
Thunder Kick (5 Hits)	Unten-Hinten + X + Y, Y, Y, Y, Y
Toe Kick	Unten + Y
Spin Kick	Hinten, Vorne + Y + A
Overhead Hook Kick	Hinten + Y + A
Side Step Kick	Unten-Vorne + Y + A
Somersault Kick	Oben-Hinten + Y
Side Hooking Kick	Hinten + Y
High Kick	Vorne, Vorne + Y
Flying Knee	Vorne + Y
Mid Kick	Unten-Vorne + Y
Double Jab to Shin Hit	X, X, Unten + Y
Double Jab to Crescent	X, X, Hinten + X, Y
Double Jab to Backfist	X, X, Hinten + X
One Two Punch	X, X
Punch Kick Combo	X, Y
Single Punch Crescent	X + Y
Punch to Sweep	X, Unten + Y
Single Punch	X
Double Punch to Knee	X, X, Vorne + Y
Double Jab to Elbow	X, X Vorne + X
Double Jab to Kick	X, X, Vorne + X, Y

One Two Three Combo	X, X, X
Punch and Kick Combo	X, X, Y
Three Through Punches	X, X, Oben + X
Hook Punch	Unten-Vorne + X
Double Hook	Unten-Vorne + X, X
Double Hook with Jab	Unten-Vorne + X, X, Vorne + X
Double Hook to Knuckle	Unten-Vorne + X, X, X
Double Hook Combo	Unten-Vorne + X, X, X, X
Through Punch	Vorne + X
Punch to Kick	Vorne + X, Y
Double Punch	Vorne + X, X, Vorne + X
Double Punch Backhand	Vorne + X, X, Vorne, X, X
Punch Kick Combo 1	Vorne + X, X, Vorne + X, X, Unten + Y
Punch Kick Combo 2	Vorne + X, X, Vorne + X, X, Y
Back Fist Sweep	Hinten + X, Unten + Y
Double Back Fist	Hinten + X, X
Back Fist Crescent	Hinten + X, Y
Side Stepping Punch	X + B
Mid Kick	Y
High Heel Kick	Y, Y
Kick to Back Fist	Y, X
Mixed Level Strike	Y, X, Unten + Y
Crescent Combo	Y, X, Y
Side Stepping Kick	Y + B
Full Crescent	Y + A
Crescent Sweep	Y + A, Unten + Y + A
Knee Pounce	Unten, Oben (halten) + X
Ground Stomp	Unten Vorne + Y
Turning Kick	Hinten, Hinten + Y
Turning Punch	Hinten, Hinten + X
Turning Back Fist	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten + X
Turning Back Fist 2	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten + X, Y
Turning Sweep	Mit dem Rücken zum Gegner, Unten + Y
Turning Jab	Mit dem Rücken zum Gegner, X
Turning Punch, Sweep	Mit dem Rücken zum Gegner, X, Unten + Y
Turning Crescent	Mit dem Rücken zum Gegner, X, Y
Turning Kick	Mit dem Rücken zum Gegner, Y
Head Cracker	X + A
Arm Lock	Unten-Vorne, Unten-Vorne + X + A
Backflip	Unten, Oben-Hinten
Clothes Line	Hinter dem Gegner stehend, Vorne, Vorne + X + A
Bulldog	Hinter dem Gegner stehend, X + A
Axe Kick	Neben dem Gegner stehend, X + A

Mailbox

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

Eure Sega Magazin-Crew

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

COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion 

Kennwort: Mailbox

Roonstr. 21

90429 Nürnberg

Internet: hsippisch@computec.de

GODZILLA

Könntet ihr in euren Previews nicht ein wenig mehr Klartext reden? Zum Beispiel: Godzilla Generations besitzt weder „wuchtige Grafiken“ noch ist die Qualität der Texturen gut. Man merkt Herrn Brich an, daß er noch nicht lange in der Branche arbeitet. Mann, das ist ein Dreamcast und Grafiken wie die von Godzilla als „sehr detailliert“ zu bezeichnen, ist wirklich ein starkes Stück! Es werden nur schlampig gerenderte Häuser gezeigt, Schluß. Und der nicht besser aussehende Godzilla stampft langsam und träge durch diese Städte. Das ist alles, was Godzilla zu bieten hat, super! Da ihr ja auch manchmal eine Demo schon früher bekommt und ausgehend von dieser dann ein Preview schreibt, könntet ihr da nicht beispielsweise klipp und klar sagen, daß es sich um eine totale Gurke handelt oder zumindest, ob es zu diesem Zeitpunkt – wenn ihr es seht – einen guten oder schlechten Eindruck macht (betrifft

nicht DC-Spiele). Nachdem man ein Preview des Sega Magazins gelesen hat, weiß man noch immer nicht, ob es sich nun um ein gutes oder eher um ein schlechtes Spiel handelt. Dabei könntet ihr ja einfach in jedem Preview-„Kasten“ den Ersteindruck beschreiben.



Sind Sie hier nicht ein bißchen übereilig? Sollen wir ein Spiel schon zerfetzen, wenn es weder die Konsole noch Filme von einem Spiel gibt? Können Sie anhand von schönen Screenshots schon etwas über die Spielgeschwindigkeit sagen? Wir haben von Godzilla Generations bis dahin nur massenweise Bilder bekommen, mit spielbaren Vorabversionen sah es in Sachen Dreamcast zu diesem Zeitpunkt natürlich sehr schlecht aus, es gab ja noch nicht einmal die Konsole! Es existierten ausschließlich Bilder, die interessant aussahen, da konnte man noch nicht darauf schließen, daß das Spiel so lahm werden würde. Daß die Häuser im fertigen Spiel schlampig gerendert sind, trifft nicht zu. Es handelt sich um saubere Texturen (insbesondere beim Godzilla selbst), die in Echtzeit berechnet werden. Im endgültigen Test hat das Spiel dann seine verdiente Wertung von Florian Brich bekommen, der im übrigen bereits seit über fünf Jahren als Autor in der Branche tätig ist. Die Grafikwertung lag bei 55%, die Gesamtwertung bei 58%. Wo liegt also das Problem? Wir sind keine Hellseher, geben aber im First Look immer ein Vorurteil ab, soweit dies eben gerechtfertigt ist.

Überhaupt bin ich der Meinung, daß ihr alles durch eine rosa Sega-Brille seht, was auch das Beispiel Godzilla Generations zeigt.



Kann es sein, daß Sie alles durch die Haß-Brille sehen? Sind die Wertungen von 93%, 74% und 58% für die ersten drei Titel völlig überhöht? Könnte es sein, daß Sie die endgültigen Artikel nicht genau durchlesen? Wir nörgeln schon, wenn es sein muß (was wir beispielsweise bei Sega Rally 2 gemacht haben), können uns aber nicht erlauben, wie Sie alles im Vorfeld schon zu verurteilen.

Wie wäre es einmal mit einer Layout-Renovierung? Ehrlich gesagt, das Sega Magazin ist das Magazin mit dem schlechtesten Layout. Bitte glauben Sie jetzt nicht, ich will alles nur runtermachen, aber es stimmt. Keine Hintergründe, immer alles nur weiß, die Kästen der Pre- und Reviews wirken so öde!

SEGA Wir würden dem Magazin auch gerne eine frischere Optik gönnen, es ist aber ganz einfach nicht möglich, auf gerade einmal 32 Seiten Eindruck zu schinden. Auf verwirrende Hintergründe (die moderne Magazine seit langem nicht mehr machen) würden wir aus Gründen der Lesbarkeit ohnehin verzichten. Da können Sie noch soviel Aufwand reinstecken, niemand würde es merken. Eines dürfen Sie allerdings erwarten: Das Dreamcast Magazin wird optisch und inhaltlich auf dem neuesten Stand sein. Im Augenblick ist es allerdings finanziell nicht drin, bei einer Auflage von 10.000 Stück Wunderdinge zu vollbringen. Wir verdienen am Sega Magazin derzeit nichts, es handelt sich einzig und alleine um einen Treuebeweis an unsere Leser, nicht mehr und nicht weniger. Hier sollten Sie etwas fairer sein.

David Holzeisen, Italien

DREAMCAST

Ich ziehe meinen Hut vor Sega. Die Konsole scheint wirklich genial zu sein. Und ich hoffe, ihr werdet das neue Magazin auch so genial gestalten und nicht so kindisch wie die anderen Magazine. Übrigens, der Anhänger, den ihr mit der Ausgabe 2/99 mitgeschickt habt, ist besser als alles, was so in den letzten Monaten mitkam. Ein Pluspunkt für euch.

SEGA Danke für das Kompliment! Wir waren wirklich schon in Panik, als absehbar war, daß es entgegen der Absprachen bereits für die Ausgabe 2/99 keine Demo-CDs mehr gab, als Stefan Brandt von Sega uns jedoch das Angebot mit dem exklusiven Schlüsselanhänger unterbreitete, der speziell für die Sega Magazin-Leser produziert wurde, fiel uns ein Stein vom Herzen. Deine Zustimmung wissen wir deshalb umso mehr zu schätzen.

Doch nun zum interessanten Teil der eMail: den Fragen, die mich wurmen:

1. Was mich als Internet-Benutzer am meisten interessiert, ist das Modem und vor allem der Internetzugang. Wieviel wird er denn nun kosten und wird er bei uns auch erstmals kostenlos sein?

SEGA So wie es derzeit aussieht, wird der Dreamcast in Deutschland ohne Modem ausgeliefert, wie hoch also die Kosten für den Internetzugang sein werden, läßt sich nicht absehen. Kostenlos wird es sicherlich nicht sein.

2. Sega haben ja ein wirkliches Wunder vollbracht. Sie sind durch den Dreamcast von der absoluten „Looser-Firma“ zum Branchenliebbling geworden.

SEGA Segas Image hat sich durch den Dreamcast sicherlich gebessert, die meisten deutschen Multiformat-Magazine beginnen aber schon jetzt wieder damit, die Sega-Konsole bei jeder sich bietenden Gelegenheit nie-

derzumachen, um damit der chronischen Auflagenschwäche mittels einer harten Linie zum Aufschwung zu verhelfen. Es ist jedoch zweifelhaft, ob sie damit die Auflagen erreichen, die sie seit Jahren vorgeben zu haben.

3. Eines trübt für mich den Erfolg von Sega: das Pad des Dreamcasts, insbesondere die Anordnung der vier Buttons. Wißt ihr, ob es auch ein Pad geben wird, das mit sechs Tasten in der herkömmlichen Form angeboten wird?

SEGA Das Pad ist genial, es liegt sehr gut in der Hand und man kann damit sehr gut spielen. Daß es keine 6 Knöpfe hat, vergißt man schon nach kurzer Zeit. Es wird definitiv keine Variante mit sechs Knöpfen geben, da die Spiele einfach nur vier Buttons unterstützen.

4. So, das war es auch schon. Doch eines noch in eigenem Interesse: Könnt ihr nicht einen Aufruf machen, um Sega dazu zu bewegen, den Dreamcast mit einem Modem auszuliefern?

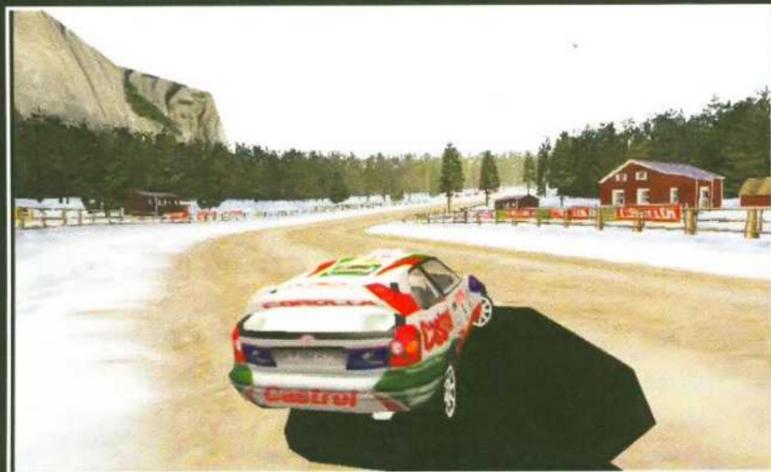
SEGA Wieso? Wer braucht das Modem? Wenn ich Spiele zocken will, brauche ich eine Konsole und keinen Internet-Anschluß. Davon abgesehen: Ein integriertes Modem würde nur den Preis der Konsole in unerfreuliche Höhen treiben. Mir ist eine Konsole für DM 399,- lieber als eine Konsole für DM 499,- inklusive Modem. Wenn einer unbedingt ins teure Internet will, soll er sich das Modem separat dazukaufen, alle anderen allerdings unbedingt auch dazu zu zwingen, das für viele nutzlose Modem mitzukaufen, halte ich für nicht sehr klug. Erst wenn die Internet-Gebühren hierzulande auf ein vernünftiges Niveau gefallen sind und Dreamcast-Spiele auch in Deutschland im Internet gespielt werden können, erscheint mir eine Kombination von Konsole und Modem sinnvoll. Vorher würde ein separates Modem-Angebot völlig ausreichen.

Torsten Schult



SEGA RALLY 2

Aufgeschoben ist nicht aufgehoben! Ursprünglich hofften wir, bereits rechtzeitig zu dieser Ausgabe mit der Umsetzung des Spielhallenhits einige Proberunden drehen zu können, die verspätete Veröffentlichung machte uns jedoch einen Strich durch die Rechnung. Klappt es für die Ausgabe 4/99?



SHEN MUE

Keine Frage: Das neue Werk von Virtua Fighter- und Daytona USA-Erfinder Yu Suzuki könnte der absolute Überflieger werden.

Wir liefern auch im kommenden Sega Magazin einen aktuellen Überblick über neue Screenshots und Gameplay-Infos.



WEITERE THEMEN IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

- **Aktuell:** Das Dreamcast-Lexikon auf den neuesten Stand gebracht!
- **Umfassend:** Cheats und Codes zu Dreamcast-Hits

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

So erreichst Du uns

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion **SFGA**
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

Redaktion

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

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

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

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch

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

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

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

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

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Telefon: 0911-2872-150
Fax: 0911-2872-240
eMail: carudolph@computec.de
Website: computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.10.98

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

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne -144

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Onlinewerbeflächenverkauf:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143
Ina Schubert -346

Verlag

Verlagsleitung
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung),
Sandra Wendorf, Oliver Schneider

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter

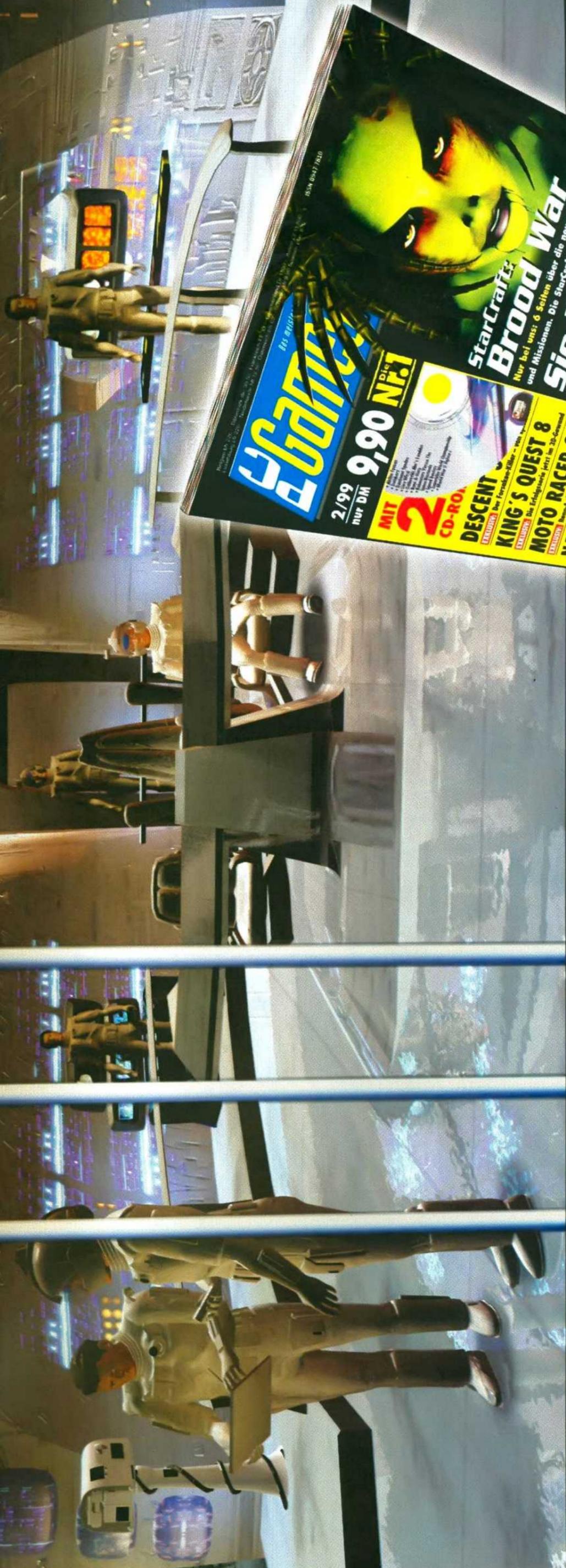
Abonnement:
Sega Magazin (incl. Mega Fun) kostet im Abonnement mit 2-monatlicher CD DM 79,- (Ausland DM 103,-), ohne CD DM 69,- (Ausland DM 93,-).

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

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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

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



... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekaufte PC-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!



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

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

