

SEGA TM

12/98

61. Ausgabe
Dezember '98

DREAMCAST AKTUELL

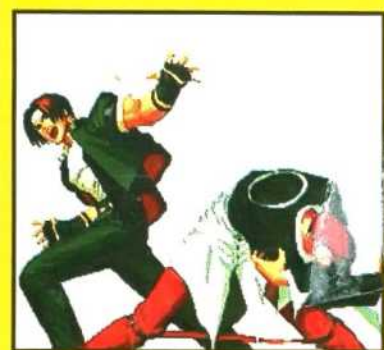
Heiße Infos aus Japan

SEGA RALLY 2

Erstmals gezeigt: Die Dreamcast-Umsetzung

VIRTUA FIGHTER 3tb

Genial: Die Dreamcast-Version auf 3 Seiten vorgestellt!



**KING OF FIGHTERS
BEST COLLECTION**
Der Test der SNK-
Klassiker-Collection



CLIMAX LANDERS
Der neue Dreamcast-Hit
der Landstalker-Macher
vorgestellt



Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Zusätzliche Bestell-
Hotline: 0931 / 35 45 20

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

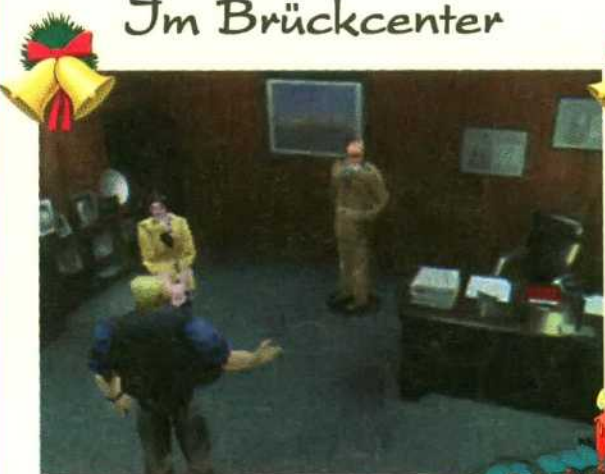
dynatex

44135 Dortmund
Im Brückcenter

Händleranfragen
erwünscht
Fax: 0931/571602

**THEO
VER**

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



DEEP FEAR 89,95



SHINING FORCE 3 89,95

0931/354522 oder 0180/5211844

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

Top-Spiele Fast geschenkt

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

DM 14,95	DM 19,95	DM 24,95	DM 29,95
CRIMEWAVE VOLL VERBLEIBT	THUNDERHAWK 2	SHELLSHOCK <small>Die Nr.1 bei 3D-Vehikel-Action SEGA MAGAZIN 6/96: 87%</small>	HEXEN
TOSHINDEN REMIX <small>SEGA MAGAZIN 4/96: 76%</small>	BLAZING DRAGONS <small>SEGA MAGAZIN 10/96: 81% Adventure - komplett deutsch</small>	BLAM! MACHINEHEAD <small>SEGA MAGAZIN 11/96: 86%</small>	MR. BONES <small>SEGA MAGAZIN 12/96 76%</small>
PARODIUS DELUXE <small>MEGA FUN 9/95: 84%</small>	STARFIGHTER 3000	NBA LIVE '98 <small>NEXT LEVEL 1/98: 85%</small>	MAXIMUM FORCE
KRAZY IVAN <small>SEGA MAGAZIN 1/97: 72%</small>	VIRTUAL GOLF <small>SEGA MAGAZIN 8/96: 78%</small>	NHL POWERPLAY <small>SEGA MAGAZIN 9/97: 86%</small>	SCORCHER

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



ZUM WEIHNACHTSPREIS :
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.



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.

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

**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 LIEFER-

**Theo
KRANZ
VERSAND**

KRANZ SAND



Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
Austria Express
Schnellservice für unsere Kunden
in Österreich.
Lieferung in 1-2 Tagen
1 DM = 7,5 ÖS; Porto 6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline Tel.: 0049/85173777



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

DER SEGA-
SPEZIALIST




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



Import

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

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

SEGA SATURN	279,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CD'S, 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 WHEEL (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
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	49,95
ATHLETE KINGS	79,95
ATLANTIS - 2 CD	89,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	69,95
BURNING RANGERS	89,95
COURIER CRISIS	79,95
CROC	39,95
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	59,95
DEEP FEAR	89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S	99,95
FIFA '98	89,95
FIGHTERS MEGAMIX	69,95
HOUSE OF DEAD (MIT GUN)	119,95
MANX TT SUPER BIKE	69,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
MAXIMUM FORCE	29,95
NASCAR '98	39,95
NBA ACTION '98	79,95
NHL '98	39,95
NHL ALL STAR HOCKEY '98	79,95
PANDEMONIUM	84,95
PANZER DRAGON SAGA - 4CD	89,95
RAMPAGE WORLD TOUR	39,95
RIVEN - MYST 2 (4 CD'S)	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINIG FORCE 3	89,95
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	79,95
SONIC JAM	89,95
SONIC R (SONIC T.T.)	99,95
STEEP SLOPE SLIDERS	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
TETRIS PLUS	79,95
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,95
WINTERHEAT	89,95
WIPEOUT 2097	59,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95
Z	59,95

**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



BURNING RANGERS 89,95



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

Top-Spiele zu Knallerpreisen

Nur solange der Vorrat reicht

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



MASS DESTRUCTION
39,95



NIGHTS MIT 3D
ANALOG PAD 79,95



REVOLUTION X
9,95

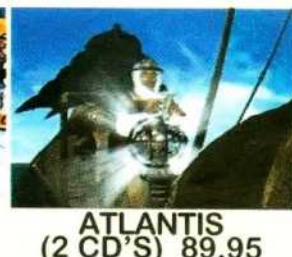


SEGA RALLY
69,95

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen



WINTERHEAT
89,95



ATLANTIS
(2 CD'S) 89,95



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



WORLD LEAGUE
SOCCER '98 89,95



STREETFIGHTER
COLLECTION 84,95



"Z" 59,95



SEGA TOURING
CAR 89,95



HOUSE OF DEAD
89,95

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

0931/3545222 oder 0180/5211844

10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

180 km/h

beschleunigen,

um am Ende als die

Nr. 1

in's Ziel zu fahren.



Karting FORMULA



PC
CD
ROM



AUCH FÜR
SEGA
SATURN

SEGA™ PC

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



Dreamcast-Countdown

Der Wechsel vom Saturn zum Dreamcast wird schneller gehen, als man es jemals für möglich gehalten hätte. Stellten wir in der letzten Ausgabe mit Deep Fear gerade noch das letzte PAL-Saturn-Spiel vor, so machen aktuelle Dreamcast-Berichte in dieser Ausgabe schon mehr als die Hälfte des Umfangs aus. Echte Sega-Fans dürften damit jedoch zufrieden sein, schließlich präsentieren wir die Dreamcast-Versionen der Model 3-Spielhallenknaller Virtua Fighter 3tb und

Sega Rally 2 auf jeweils 3 prächtigen Seiten. Besondere Berücksichtigung finden außerdem noch Pen Pen Trilcelon, Climax Landers und Evolution. Alle weiteren aktuellen Dreamcast-News (wie beispielsweise zu Resident Evil) hat unser Japan-Experte Michael Pruchnicki für euch zusammengestellt, er ließ sich dabei jedoch nicht von hochtrabenden Ankündigungen blenden, sondern bewahrte die größtmögliche Objektivität. Daß dies auch in Zukunft so bleiben wird, garantiere ich bedingungslos.

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Chefredakteur

Dreamcast



6

Aktuelle Dreamcast-Infos auf zwei Seiten

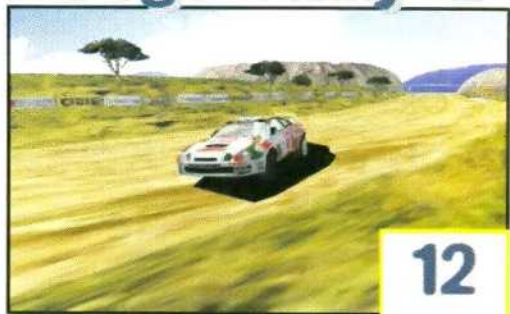
Virtua Fighter 3tb



8

Die Dreamcast-Umsetzung

Sega Rally 2



12

Erste Bilder der Heimversion

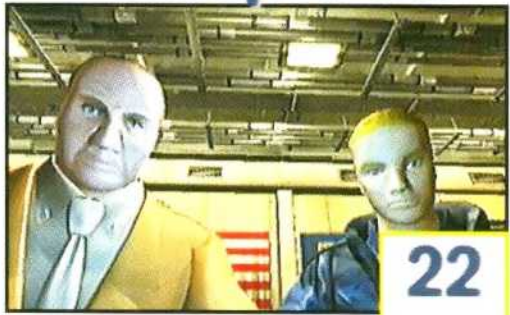
Climax Landers



15

Der neue Hit der Landstalker-Macher

Deep Fear



22

Komplettlösung des Saturn-Hits

SPECIAL

Dreamcast

CHARTS

Die Hits der Leser

RUBRIKEN

Impressum

Vorschau

MAILBOX

Fragen & Antworten

TIPS & TRICKS

Burning Rangers

King Of Fighter B.C.

Pocket Fighters

Saturn Bomberman

X-Men vs. Street Fighters

KOMPLETTLÖSUNG

Deep Fear

PREVIEW

Climax Landers

Evolution

Pen Pen Trilcelon

Sega Rally 2

Virtua Fighter 3tb

TESTS: SATURN

Kings Of Fighters B.C.

Dreamcast	6
Die Hits der Leser	17
Impressum	30
Vorschau	30
Fragen & Antworten	28
Burning Rangers	20
King Of Fighter B.C.	21
Pocket Fighters	20
Saturn Bomberman	21
X-Men vs. Street Fighters	21
Deep Fear	22
Climax Landers	15
Evolution	16
Pen Pen Trilcelon	11
Sega Rally 2	12
Virtua Fighter 3tb	8
Kings Of Fighters B.C.	18

KEINE RUHE VO

Der Dreamcast-Start in Japan steht bevor und Segas Ausgangsposition ist nach einigen überraschenden Ankündigungen besser denn je. Allem Anschein nach könnte es Sega schaffen, den angepeilten Traumstart mit einer Million innerhalb kurzer Zeit abgesetzter Konsolen in die Realität umzusetzen.

Bei der New Challenge Conference 2 am 6. Oktober präsentierte Sega die finalen Pläne für den Launch des neuen Systems in Japan. Hatten wir in der letzten Ausgabe berichtet, daß sich der Dreamcast-Start ein wenig verschieben könnte, hat Sega kurz danach den Termin offiziell um eine Woche nach hinten gerückt. Die mittlerweile veröffentlichte offizielle Release-Liste sieht für ein neues System erstaunlich umfangreich aus, an einer Software-Ebbe während der



Anfangszeit wird die neue Konsole offenbar nicht leiden müssen...

Grandioser Auftakt!

Direkt zum Start sollen fünf Titel erscheinen, die mit den Arcade-Hit-Umsetzungen Sega Rally 2 und Virtua Fighter 3 Team Battle, der grafisch aufwendigen Zerstörungssorgie Godzilla Generations, dem Fun-Racer Pen Pen Trilcelon und dem Adventure-Thriller July einiges an Vielseitigkeit bieten. Danach soll jede Woche mindestens ein Spiel erscheinen, namentlich der Grafik-Hammer Blue Stinger am 3.12., die 3D-Ballerei Geist Force von Sega Of America am 10.12. und das nun um drei Wochen nach hinten verschobene Sonic Adventure am 17.12. Am 23. Dezember kommen als Weihnachtsbescherung gleich fünf Titel: das ungewöhnliche RPG Seventh Cross von NEC Home Entertainment, das vielversprechende Rollenspiel Evolution von Climax (Preview in diesem Heft!), die PC-Umsetzungen des Spezial-Effekte-Overkills Incoming und des



Bei Grandia 2 bestehen die Charaktere und enorm detaillierten Hintergründe komplett aus Polygonen.

Formel 1-Hits Monaco Grand Prix Racing Simulation und last but not least Tetris von BPS, zu dem allerdings noch keine Informationen vorliegen. Im Januar erscheinen dann Sengoku TURB (14.1.), Climax Lancers und Ubi Softs weitere PC-Umsetzung Speed Busters (beide ohne genauen Termin). Für Februar und März sind insgesamt neun Titel angekündigt, unter anderem die Action-Flugsimulation Aero Dancing, die Angelsimulation Get Bass, für die eigens ein Angel-Controller erscheinen soll, und ein neues Cool Boarders, das von den Programmie-



Grandia 2 bietet optisch überragende Kampfszenen.

ren der ersten zwei Teile für die PlayStation entwickelt wird.

Capcom und Namco mischen mit!

Für den Rest des Jahres sind schon 22 Spiele sicher, wobei man hier genaue Release-Termine abwarten muß. Besonders spektakulär ist hier sicherlich die Ankün-



Capcoms Power Stone ist ein extrem vielversprechendes 3D-Beat 'em Up mit komplett dreidimensionalen Stages.

OR DEM STURM!

digung Capcoms auf der NCC2, daß ein neues Bio Hazard (Resident Evil) für Segas neues System erscheinen wird. Grafisch braucht sich dieses vor den Vorgängern nicht zu verstecken – angesichts der Tatsache, daß die Hintergründe diesmal nicht vorge-rendert sind, sondern in Echtzeit berechnet werden, ist dies ein Beweis für die Leistungsfähigkeit des Dreamcast. Auch der Naomi-Titel Power Stone wurde offiziell für den DC angekündigt und sieht nach einem sehr interessanten Beat 'em Up aus: In den dreidimensionalen Arenen kann man sich frei bewegen und sogar auf Laternenpfähle u. ä. klettern. Neben Virtua Fighter 3 scheint dieser Titel den dreidimensionalen Raum bisher am besten auszunutzen und sieht nach einem sicheren Hit aus. Eine weitere Überraschung war die Erklärung



Hier erste Bilder von Bio Hazard: Code Veronica, bei dem die Hintergründe im Gegensatz zu den beiden Vorgängern in Echtzeit berechnet werden.

von Namco, man wolle die neue Hardware des Arcade-Erzivalen zukünftig mit Software unterstützen. Titel wurden keine genannt, doch gibt es Gerüchte, daß Namcos kommendes Arcade-Board dem in der letzten Ausgabe vorgestellten Naomi-Board von Sega stark ähneln soll.

Virtua Fighter RPG kommt!

Weiterhin wurden etliche Projekte, über die es seit längerer Zeit Gerüchte gegeben hatte, offiziell bestätigt: Yu Suzukis Virtua Fighter RPG, mittlerweile mit dem Arbeitstitel „Projekt Berkley“ versehen, soll tatsächlich erscheinen, als Termin ist Frühling 99 angepeilt. Eine Demo soll angeblich der DC-Version von Virtua Fighter 3tb beiliegen, in japanischen Zeitungen schaltet Sega jetzt schon doppelseitige Werbung dafür, was für die Wichtigkeit dieses Spiels spricht. Angeblich soll es ein revolutionäres, Genre-übergreifendes Epos mit über 700 Charakteren werden – was genau dran ist, wird sich allerdings noch zeigen.



Geist Force ist ein 3D-Ballerspiel von Sega Of America. Die Messe-Version konnte allerdings noch nicht voll überzeugen.

Ein weiteres Produkt der AM-Abteilungen ist Virtual On 2 – Oratorio Tangram, das in Japan unglaublich populär ist, und nun offiziell für den Dreamcast angekündigt wurde. Interessant ist hierbei, daß es auch eine Art „Virtual On Sidestory“ geben soll, also ein Spiel, das auf dem Virtual On-Hintergrund basiert, aber spielerisch in eine andere Richtung geht. Das interessante All Japan Prowrestling Featuring Virtua wird ebenfalls fortgesetzt, der Nachfolger Giant Glam – All Japan Prowrestling in Nihon Bodokan soll neben deutlich besserer Grafik nun endlich auch über ein Tag-Team und damit einen 4-Player-Modus verfügen. Obwohl der Zusatz „feat. Virtua“ aus dem Titel verschwunden ist, sollen auch diesmal VF-Cha-



raktere mitmischen. Warps D2 wurde nun deutlich nach hinten verschoben; es wird keinesfalls vor dem Frühjahr 99 erscheinen. Zu den für Europäer weiterhin interessanten Titeln zählt die aufgepeppte Umsetzung von King Of Fighters 98 und der Nachfolger des Vertikal-Shooters Shienryu von Warashi – hier bleibt abzuwarten, wie gut die Hardware des Dreamcast genutzt werden wird. Kurz vor Redaktionsschluß wurde übrigens MDK 2 angekündigt, das diesmal aber nicht von Shiny, sondern von BioWare für Interplay entwickelt wird und für Ende 99 geplant ist. Zu guter Letzt noch eine besonders erfreuliche Meldung: Game Arts arbeitet an Grandia 2, das allerdings frühestens Ende 99 erscheinen wird. Insgesamt kann man sagen, daß Sega diesmal alles richtig zu machen scheint – ein erfolgreicher Start scheint angesichts des umfang- und abwechslungsreichen Software-Angebots der ersten Monate fast sicher.

Michael Pruchnicki ■

VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE

Virtua Fighter-Fans haben über zwei Jahre lang vergeblich auf eine Saturn-Umsetzung von Segas Arcade-Blockbuster gewartet – erst mit der kürzlichen Ankündigung der Dreamcast-Version wurde diese offiziell aus technischen Gründen gecancelt. Kann Sega schon mit der ersten Software-Generation für das neue System unter Beweis stellen, daß die neue Konsole der Model 3-Hardware überlegen ist?



Da fliegt der Hut! Hier gut zu erkennen: In dieser Version von Virtua Fighter 3tb war Laus Schürze noch nicht animiert und ragte ziemlich unpassend in die Gegend.

Virtua Fighter 3 besetzt seit seinem Release bis heute immer einen der vordersten Ränge in den japanischen Arcade-Beliebtheitscharts. Der einzige Titel, der es dauerhaft ablösen konnte, war das Update „Virtua Fighter 3 Team Battle“. Hierbei wurden neben wenigen optischen Detailveränderungen einige Moves hinzugefügt oder etwas verändert (beispielsweise kann Taka-Arashi jetzt auch springen), um ein noch besseres Gleichgewicht zwischen den Kämpfern zu schaffen. Der titelgebende Team Battle-Modus war zwar in der Arcade-Version eine Neuerung, im Heimbereich jedoch längst ein übliches Feature. Im Gegensatz zu SNKs King Of Fighters-Serie oder Capcoms Marvel Crossover-Spielen hat die Teameinteilung keine direkte Auswirkung auf die Duelle, d. h. die Kämpfer treten nach wie vor in den gewohnten 1-gegen-1-Kämpfen gegeneinander

an und der siegreiche Fighter bekommt für seinen Sieg ein bißchen von seiner Energie zurück.

Was bietet die Heimversion?

Bisher hält sich Sega bezüglich Heim-spezifischer Gimmicks noch bedeckt und verspricht lediglich eine originalgetreue Umsetzung des Automaten, so daß man momentan nur spekulieren kann. Eine Modem-Unterstützung wäre zwar theoretisch möglich, erscheint aber aufgrund des kritischen Timings vieler Moves und der hohen Spiel-Geschwindigkeit nicht unbedingt sinnvoll, denn jegliche Verzögerung bei der Bearbeitung der Joypad-Eingaben kann hier über Sieg oder Niederlage entscheiden. Zwar ist gewohnheitsmäßig eigentlich schon fest mit irgendwelchen versteckten Fightern zu rechnen, allerdings würde es sehr viel Arbeit erfordern, einen vollwertigen

zusätzlichen Fighter in das Kämpferfeld einzufügen, ohne die hervorragende Balance zu zerstören. Sicher sind allerdings jetzt schon aufwendige Videos für die einzelnen Fighter und auch mit einer Arrange-Version des Arcade-Soundtracks darf natürlich gerechnet werden.

Gameplay über alles!

Spielerisch hat VF3tb nicht zufällig den Ruf, das bisher komplexeste und trotzdem ausgereifteste Beat 'em Up überhaupt zu sein. Während die Konkurrenz nach wie vor mehr schlecht als recht versucht, mit billig kopierten oder schlechten selbsterfundnenen Features gegen das zwar alte, aber hervorragend durchdachte Virtua Fighter 2 anzukommen, ist Sega der Konkurrenz schon wieder einen Schritt voraus. Obwohl Virtua Fighter 3 mittlerweile zwei Jahre auf dem Buckel hat, hat kein anderes Beat 'em Up bisher auch nur annähernd dessen Klasse erreichen können. Viele Elemente, die seinerzeit bei Fighting Vipers erstmals ausprobiert und bei Fighters Megamix zum großen Teil schon vorweggenommen wurden, erreichten bei VF3 den Status der Perfektion: Das variantenreiche Sidestepping bringt die dritte Dimension hervorragend ins Spiel mit ein. Im Gegensatz zu anderen 3D-Prüglern ist es auch wesentlich wichtiger, denn hier ist nicht jede Ecke der Arena gleich, von endlosen Arenen wie bei Tekken ganz zu schweigen – vielmehr muß man die komplett dreidimensionalen Hintergründe taktisch geschickt nutzen. Während also auf einer Seite ein schneller Ring-Out droht, kann an anderer Stelle beispielsweise die hinter einem befindliche Wand



In Jackys Stage geht der ewige Geschwisterkrieg weiter – interessant ist die Tatsache, daß die Namen der Kämpfer bisher noch nicht korrekt angezeigt werden.

eingesetzt werden, indem man sie in einen Wurf mit einbezieht, was teilweise spektakuläre Animationen nach sich zieht. Dies gilt ebenfalls für die schon bei Fighters Megamix eingeführten Side-Throws, einfache Wurftechniken, die man zum Beispiel nach einem Sidestep von der Seite ansetzt. Ebenfalls neu sind Unebenheiten innerhalb der Stages, es gibt dabei sowohl kleinere Hügel als auch Treppen. Durch die unterschiedlichen Höhen ändern sich die Trefferverhältnisse, so kann beispielsweise ein höher stehender Gegner mit normalen Attacken tief getroffen werden, während ein normaler Kick einen tiefer stehenden Kontrahenten völlig verfehlt. Am Boden liegende Gegner können nun auch mit diversen, oft recht rabiaten Griff-techniken bearbeitet wer-



An Kage-Marus Stage besonders gut zu sehen: Die Hintergründe sind komplett aus Polygonen gestaltet und der Boden weist diesmal auch Unebenheiten auf.



Der Detailreichtum in den Arenen ist teilweise verblüffend: In Lions Bücherei-Stage geht das Kampfgeschehen auch auf den Stufen weiter.



Ebenfalls ein Bild aus einer frühen Version: Laus Polygonstruktur war noch lange nicht fertiggestellt, die Schürze fehlte hier beispielsweise noch völlig.



In Sarahs U-Bahn-Stage droht an zwei Seiten der Ring-Out und ein Sturz auf die Gleise. Im Hintergrund fährt auf einem entfernten Gleis eine U-Bahn vorbei.

den, was eine Spezialität der neuen Aikido-Kämpferin Aoi Umenokoji ist. Natürlich dürfen beim Aikido zahlreiche Reversal-Techniken nicht fehlen, und in diesem Punkt ist Aoi sogar Altmeister Akira voraus: Für jede erdenkliche Situation gibt es hier den passenden Konter, selbst für Roundhouse-Kicks oder Kickflips. Der andere Neuling im Bunde ist der standesgemäß wohlbeleibte Sumoring Taka-Arashi, dessen Kampfstil sich in der Praxis recht deutlich von den bekannten Fightern unterscheidet. Natürlich wurden auch diese mit zahlreichen neuen Moves bedacht und wirken nun eigenständiger denn je, jeder Charakter praktiziert hier wirklich seinen eigenen Kampfstil und nur wenige Standardtechniken werden von mehreren Kämpfern beherrscht.

Beste Steuerung bislang!

Höchst positiv erwähnt werden sollte auch die überarbeitete Steuerung, die nun durchgehend logisch aufgebaut ist (auch dieses Detail wurde schon bei Fighters Megamix vorweggenommen): Sämtliche Eingabekommandos für Würfe en-

den nun mit Punch + Block, jegliche Würfe gegen geduckte Gegner werden mit Punch + Kick + Block ausgeführt usw. – dadurch wird das Erlernen der unzähligen Moves wesentlich einfacher. Technisch darf man sich bei der Dreamcast-Umsetzung auf Spitzenklasse freuen: Das Spiel läuft in der DC-üblichen hohen Auflösung bei superflüssigen 60 Bildern pro Sekunde, was für eine makellose Umsetzung des Gameplays auch unbedingt nötig ist. Die Hintergründe bestehen komplett aus Polygonen und sind innerhalb der Stage-Begrenzungen vollständig beherrschbar und die Fighter sehen den Arcade-Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Auf den bisherigen Fotos fehlen noch einige Details, so ist zum Beispiel Laus Schürze noch nicht animiert, die Schatten machen speziell in der Nähe von Treppen noch Probleme und die Ladezeiten sind noch nicht zufriedenstellend, aber bis zum Release des Spiels zeitgleich mit dem Dreamcast-Launch in Japan am 27. November sollten auch diese Mängel ausgebessert sein, so daß uns eine Umsetzung der Extraklasse be-



Bei Sarah sind selbst Ohringe und lackierte Fingernägel zu erkennen.



Wolf hat bei Virtua Fighter 3 ein neues Cowboy-Outfit verpaßt bekommen.

vorsteht. Für die erste Generation der Dreamcast-Spiele ist das schon enorm beeindruckend, denn wenn so schon die Launchtitel aussehen, was darf man dann nach der konsolentypisch besser werdenden Systemausnutzung erst in ein oder zwei Jahren erwarten? Angesichts der überra-

genden Qualität des Arcade-Originals und der vielversprechenden Umsetzung kann man jetzt schon sagen, daß Sega mit diesem Spiel einen neuen Standard im Heimbereich setzen wird, an dem sich alle anderen Hersteller die Zähne ausbeißen werden.

Michael Pruchnicki ■

Facts



Titel:	Virtua Fighter 3 Team Battle
Genre:	3D-Beat 'em Up
Hersteller:	Sega
Release:	27. November (Japan)
Umfang:	13 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad:	schwer
Besonderheiten:	Deutsche Texte, hoher Schwierigkeitsgrad

First Look

Mit Virtua Fighter 3 Team Battle hat Sega gleich zum Start des Dreamcast einen absoluten Megahit im Angebot, der jegliche Konkurrenz auf sämtlichen Systemen spielerisch wie technisch absolut deklassiert. Alleine für dieses Prügelspiel muß sich jeder ernsthafte Prügelspieler Segas neues Gerät ins Haus holen.



PEN PEN TRICELON

Die General Entertainment Corporation möchte rechtzeitig zum Dreamcast-Launch in Japan einen herzigen Titel im besten Stil des Nintendo-Knallers Diddy Kong Racing an den Start schicken. Die Vorzeichen für einen Hit stehen gut, arbeiten doch ehemalige Mitgestalter von Sega Rally, Panzer Dragoon und Sonic an dem Produkt.

Ein großer Vorteil des Dreamcast-Line-Ups ist offensichtlich: Die ersten geplanten Titel sprechen sogleich Spieler aller Altersstufen an: So ist das angekündigte neue RE: Codename Veronica für die reiferen Semester interes-



An diesem Screen kann man den abgefahrenen Charakter des Spiels wunderbar erkennen.

sant, das Sonic Adventure ein tolles Vergnügen für Spieler jeden Alters und Pen Pen Trilcelon dürfte primär die Kids ansprechen. Durch diese Bandbreite wird gleich die große Masse angesprochen und nicht etwa nur bestimmte Zielgruppen – so wie es Nintendo lange Jahre praktiziert hat. Mit allerlei abgefahrenen Charakteren, die zum Großteil ihre Ursprünge im Tierreich haben, sind abwechslungsreiche Rennen zu bewältigen. Unter anderem stehen modifizierte Haie, Pinguine, Elefanten, Frösche, Fledermäuse, Fische und Vögel auf dem Programm. Wie dies ja



Die Programmierer haben tief in den Farbtopf gegriffen. Der Look ist für ein japanisches Produkt typisch.



Bei Pen Pen Trilcelon wird zu Wasser und zu Lande um die Position gekämpft.

schon vermuten läßt, soll sich das Game dadurch un- gemein abwechslungsreich gestalten: Es wird um den Sieg geschwommen, gelaufen und gerutscht. Dabei soll die Zeit, mit der man das Ziel erreicht, nicht das alles entscheidende Kriterium sein: Vielmehr hat man sich geschickt an die Spitze zu kämpfen und diese Position mit aller Macht zu behalten – wie es aussieht, werden dafür spezielle Items zur Verfügung stehen. Was sich hier schon interessant anhört, bekommt durch den grafischen Touch des Spiels noch eine besondere Würze: Eine derart knuddelige, bunte und abgefahrene Grafik

kann nur in japanischen Gefilden entstanden sein. Wie der durchschnittliche Europäer diesen farblichen Overkill aufnehmen wird, bleibt freilich abzuwarten, aber selbst dieser dürfte von den feinen Transparenzeffekten und der hohen Polygondichte begeistert sein. Mit bis zu vier Spielern gleichzeitig und den abwechslungsreichen Schauplätzen (unter anderem geht es durch Schneelandschaften, einen Vergnügungspark, lauschige Waldgebiete und ein gruseliges Szenario) scheint uns in jedem Fall ein tolles Vergnügen ins Haus zu stehen.

Marco Marzinkowski ■

Facts



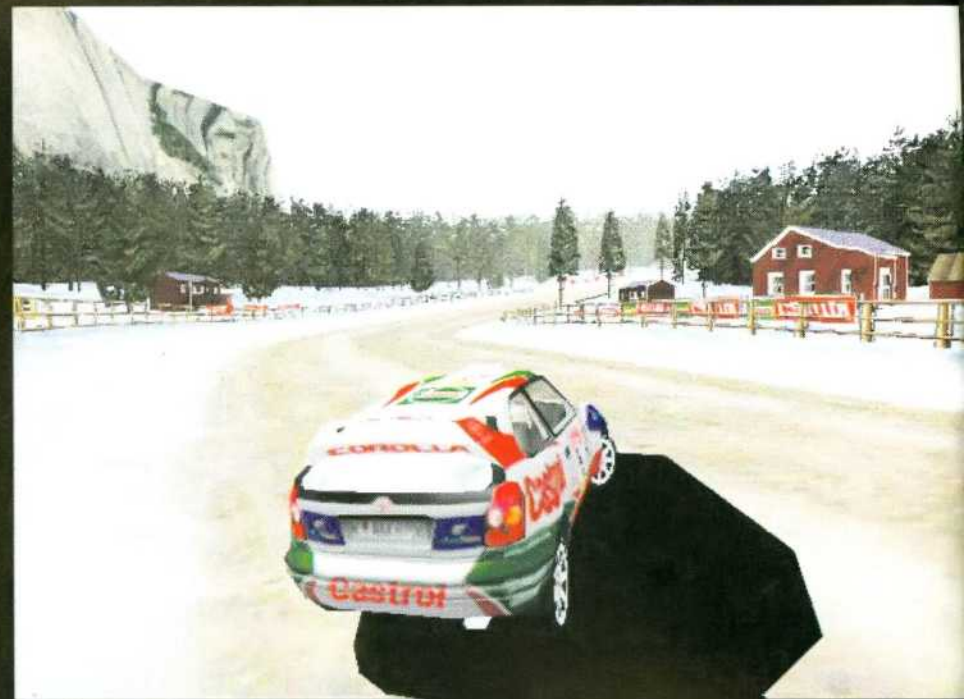
Titel:	Pen Pen Trilcelon
Genre:	Rennspieler
Hersteller:	General Entertainment Corporation
Release:	27. November (Japan)
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	4-Spieler-Modus

First Look

Freunde des etwas anderen Rennspiels sollten sich diesen Titel definitiv vormerken.



Der Wüstenkurs erinnert optisch stark an die entsprechende Strecke aus dem Vorgänger. Der Toyota Celica war in der Arcade-Version noch nicht direkt anwählbar.



Die Detailfülle der Automodelle ist erstaunlich: Hier kann man sogar durch die transparenten Scheiben hindurch das Reserverad im Kofferraum des Corolla erkennen.

SEGA RALLY 2



Seit seiner Veröffentlichung ist Sega Rally Championship aus keiner Saturn-Charts-Liste mehr wegzudenken. Der Nachfolger feierte in der Spielhalle ebenfalls große Erfolge und so ist es nicht verwunderlich, daß Sega zum Start des Dreamcast auf eine DC-Version dieses Hits nicht verzichten will. Im Gegensatz zu früheren Arcade-Umsetzungen verspricht man deutliche Verbesserungen, um den Titel besser an die Ansprüche an Software im Heimbereich anzupassen.



Die Zeit der pixeligen und verzerrten Texturen ist mit dem Dreamcast endlich vorbei: Durch das Filtering und die Perspective Correction kommen solche Probleme nicht mehr vor.

Durch die hohe Auflösung bleiben keine Details verborgen: Auch aus einiger Entfernung werden die Fahrzeuge nicht gleich zu unidentifizierbaren Pixelhaufen.

In letzter Zeit gerieten Segas Arcade-Umsetzungen des öfteren ins Kreuzfeuer der Kritik: Viele Tester empfanden die Anzahl der Strecken im Vergleich zu Konkurrenzprodukten als zu gering, um für echte Dauermotivation zu sorgen. Sega will nun beweisen, aus früheren Fehlern gelernt zu haben, und motzt das ohnehin hervorragende Arcade-Original gehörig auf: Am wichtigsten dürfte hier zunächst der Zuwachs an Strecken sein – bot der Automat nur magere vier Kurse, so soll die Dreamcast-Version mit mindestens zehn Strecken aufwarten. Neben den bekannten Wüsten-, Berg-, Schnee- und nächtlichen Stadtkursen wird es zum Beispiel einen komplett neu entworfenen Indonesienkurs geben. Weiterhin halten sich hartnäckig Gerüchte, denen zufolge Sega Rally 2 die vier hervorragenden Strecken des klassischen Vorgängers enthalten wird, doch eine offizielle Bestätigung steht noch aus.

Neue Fahrzeuge!

Bot der Automat mit Mitsubishi Lancer Evolution V, Subaru Impreza, Toyota Corolla, Ford Escort, Peugeot 306 Maxi und dem aus dem Vor-

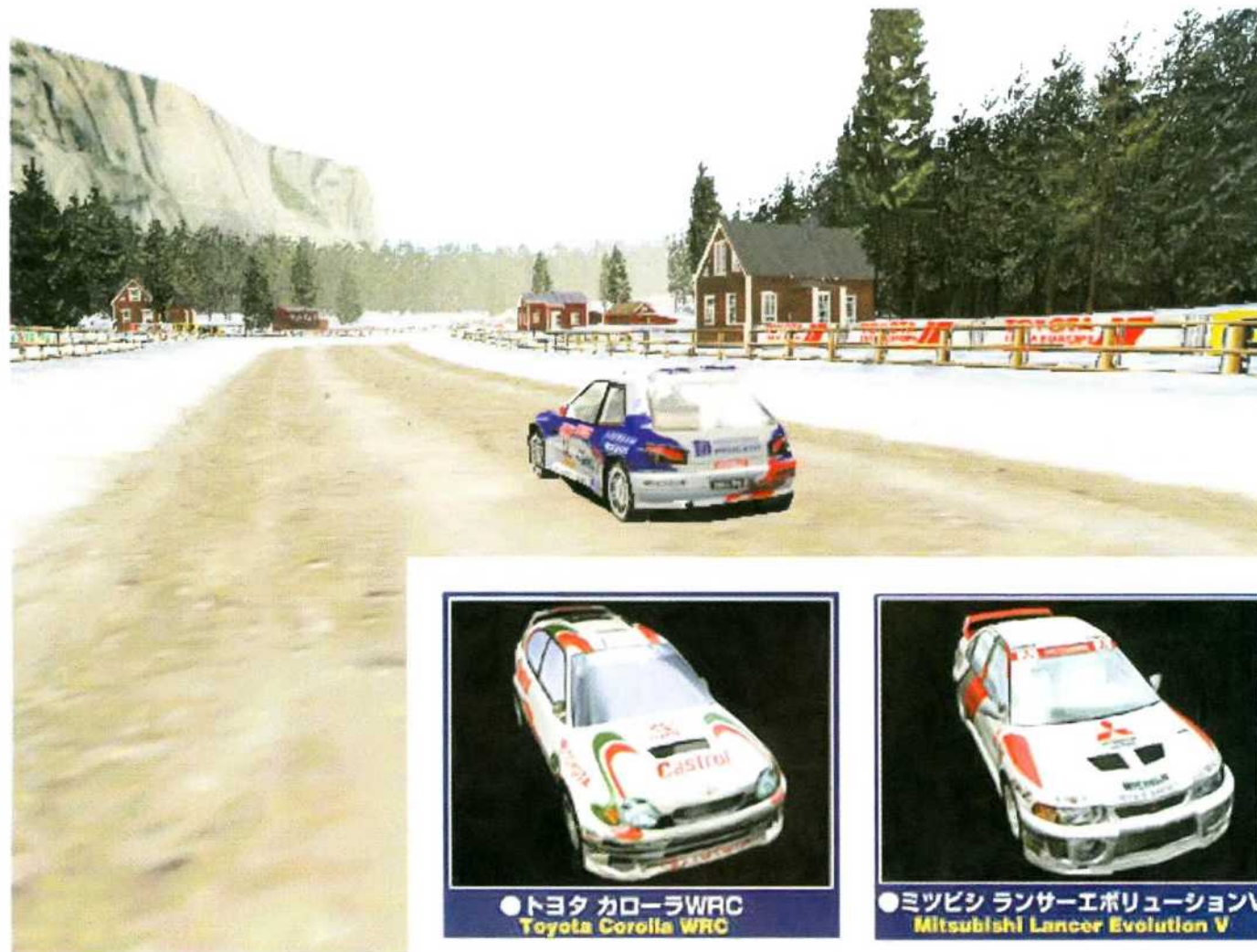
gänger berühmt-berüchtigten Lancia Stratos schon sechs und mit den versteckten, ebenfalls bekannten Lancia Delta HF Integrale und Toyota Celica GT-Four insgesamt acht Autos, soll die DC-Version mindestens zehn verschiedene Fahrzeuge bereithalten. Sega Rally 2 wird auf dem Dreamcast von den DirectX-Funktionen von Windows CE Gebrauch machen und daher grundsätzlich auf der ebenfalls in Entwicklung befindlichen PC-Version basieren, so daß man annehmen kann, daß die DC-Version alle Gimmicks der PC-Fassung bieten wird, etwa einen 10-Jahre-Championship-Modus und wechselnde Wetterverhältnisse. Laut Sega sollen letztere in der praktischen Umsetzung sogar so weit gehen, daß die Strecken mit zunehmendem Regen- und Schneefall auch wirklich schwieriger befahrbar werden. Die beiden Arcade-Spielmodi „Championship“ und „Practice“ finden sich natürlich auch in der Heimumsetzung, und auch die Eingabe der Initialen vor dem Start wurde beibehalten – sie erscheinen während des Rennens auf den Scheiben des Fahrzeugs. Obwohl bis-

her noch keine Bilder dazu verfügbar sind, hat Sega einen 2-Spieler-Splitscreen-Modus in Planung – selbst Multiplayer-Duelle über das Dreamcast-Modem sollen möglich sein.

Fahrgefühl in Perfektion

Spielerisch ist mit einer perfekten Nachbildung des Arcade-Fahrverhaltens zu rechnen, das mit einem erhöhten Simulationsanteil und der neu integrierten Handbremse für besonders schwierige Turns konsequent auf der seinerzeit revolutionären Fahrzeugphysik des Vorgängers aufbaut. Im Gegensatz zu den anderen, vermeintlich besonders realistischen Rallye-Spielen der Konkurrenz kann man sich auch beim zweiten Sega Rally nicht überschlagen – hier gingen eindeutig Spielspaß und Arcade-Feeling vor übertriebenem Realismus. Was die Fahrzeug-Reaktionen am Boden angeht, kann man Sega Rally 2 diesbezüglich allerdings keinerlei Vorwürfe machen. Die Drifts verlangen nach wie vor nach einer Menge Gefühl und bieten Profis genügend Spielraum zum Experimentieren, um für wochenlange Rekordjagden

zu sorgen. Die Einbeziehung des Untergrunds in das Spiel ist diesmal merklich deutlicher, wer einen Drift auf Sand versucht, braucht sich nicht zu wundern, wenn der Wagen sich zwar querstellt, aber nicht – wie von geteer-ten Strecken gewohnt – die Fahrtrichtung wechselt. Technisch ist die Dreamcast-Version in der momentanen, bisher nur auf Video gezeigten Vorab-Version ein Streitfall: Viele Augenzeugen bemängeln die Frame-Rate, die derzeit noch nicht an die superflüssigen 60 fps der Arcade-Fassung heranreicht. Auch die Sichtweite ist nicht ganz so opulent wie beim sündhaft teuren Original. Allerdings dürften dies wohl auch die Gründe sein, weshalb Sega auf der Tokyo Game Show noch nicht, wie ursprünglich angekündigt, eine spielbare Version zeigte – bis zum Release der fertigen Fassung sollte noch einiges an Verbesserungen realisiert werden können. Es gibt sogar Gerüchte, daß Sega den Start des Edelracers aus Qualitätsgründen vom 27. November um einige Wochen nach hinten verschiebt, um die Kunden nicht mit einem halbfertigen Produkt abzuspeisen. Zudem darf



Der Peugeot 306 Maxi ist eines der vielen neuen Automodelle bei Sega Rally 2. Auf einem Foto kann man den Spiegeleffekt auf den Scheiben leider kaum wiedergeben.

man nicht vergessen, daß es sich bei den Kritikpunkten nur um Schwächen im Direktvergleich zum Model 3-Spiel handelt – im Vergleich zu bisherigen Rennspielen im Heimbereich wirkt Sega Rally 2 dagegen schon reichlich imposant. Die Grafik läuft durchgehend in der hohen Auflösung von 640x480, die bei DC-Spielen offenbar zum Standard zu werden scheint, plötzliche Pop-Ups gibt es keine und erst in einiger Entfernung wird die Streckengrafik weich ins Bild geblendet. Lediglich auf den bewußt neblig gestalteten Strecken ist die Sichtweite merklich eingeschränkt, und hier wirkt dieser sonst so unbeliebte Effekt besser denn je zuvor. Die spektakulären Glanzeffekte auf den Scheiben der Fahrzeuge hat man makellos vom Automaten herüberretten können, und die oft kritisierten Effekte



●トヨタ カローラWRC
Toyota Corolla WRC



●ミツビシ ランサーエボリューションV
Mitsubishi Lancer Evolution V



●フォード エスコートWRC
Ford Escort WRC



●スバル インプレッサWRC '97
Subaru Impreza WRC '97



●ランチア ストラトスHF
Lancia Stratos HF



●プジョー 306MAXI
Peugeot 306 MAXI

Zu den sechs Autos der Arcade-Version gesellen sich noch die beiden bekannten Fahrzeuge aus dem Vorgänger und mindestens zwei neue, Dreamcast-exklusive Wagen.

für aufgewirbelten Staub, Schnee, Matsch usw. sogar komplett überarbeitet – hier sticht die Heimversion den großen Automatenbruder klar aus und wirkt insgesamt wesentlich homogener und überzeugender. Die ursprünglich mit transparenten Polygonen dargestellten Schlammfontänen und Staubwolken werden auf dem Dreamcast durch animierte, transparente Sprites realisiert, die die Grafik wesentlich realistischer erscheinen und Sega Rally 2 in der DC-Version bei den Replays der Optik einer TV-Übertragung noch näher kommen lassen. Diese können natürlich auf dem VMS abgespeichert und hinterher erneut betrachtet werden.

Abseits der Piste

Die Streckenausstattung ähnelt sehr stark der Model 3-Version, doch wurde diese von vielen Scud Race- und Daytona 2-Verfechtern als zu unspektakulär und gegenüber dem Vorgänger zu wenig aufgemotzt kritisiert. Tatsa-

können. Insgesamt ist Sega Rally 2 extrem vielversprechend und hat beste Chancen, die neue Racing-Referenz zu werden. Wir sind gespannt, ob Sega den Release-Termin (27.11.98) einhalten kann.

Michael Pruchnicki ■

Facts



Titel:	Sega Rally 2
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Release:	27. November (Japan)
Umfang:	10 Strecken, 10 Autos
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Besonderheiten:	2-Spieler-Splitscreen

First Look

Auch wenn es wahrscheinlich die optische Qualität der Arcade-Version nicht ganz erreicht, scheint Sega Rally 2 doch ein würdiger Nachfolger der Rennspiel-Legende werden und die Ansprüche an weitere Rennspiele gleich zum Start sehr hoch schrauben zu können.



Beachtet den detaillierten Schattenwurf. Rechts unten wird der Schlachtfeld-Radar eingeblendet.



In den Dungeons lauern diverse Monster auf euch. Ob man sich so einen Kerl aufs VMS herunterladen kann?

CLIMAX LANDERS

Wer in Japan eine neue Konsole auf den Markt bringt und nicht gleichzeitig ein vielversprechendes Rollenspiel ankündigt, hat einen schweren Stand. Im Dreamcast-Line-Up wird es eine solche Lücke dank Climax Landers nicht geben.

Das Spiel wird von Climax produziert, die schon mit Land Stalker und Dark Savior auf Segas Konsolen vertreten waren. Dabei weist nicht nur der Titel auf die Entwickler hin, sondern es sollen auch Charaktere vorkommen, die schon in Land Stalker aufgetreten sind. Weitere Gemeinsamkeiten mit den Vorgän-

gern wird es nicht geben. Anstelle eines Action-lastigen Gameplays soll Climax Landers ein rundenbasiertes Kampfsystem bieten und alle Vorzüge eines klassischen Rollenspiels auf sich vereinigen. Der Held des Spieles soll Sword heißen. Weitere Figuren werden der Dieb Ryle, der Berserker Rao und der Magier Marlin sein. Neben diesen Genre-typischen Abenteurern werdet ihr auch auf Lady, die mit einer Peitsche bewaffnet ist, treffen. Mit von der Partie ist zudem der Android Marion – anscheinend will Climax sich nicht völlig vom High-Tech-Trend abkapseln. Im Spielverlauf werdet ihr durch Zeit-zonen reisen können und in

jeder Ära auf andere Monster und Aufgaben stoßen.

Autogenerated Dungeons und VMS-Support

Climax Landers ist speziell auf die Fähigkeiten des

Dreamcast zugeschnitten. So könnt ihr Monster einfangen und diese dann auf dem VMS abspeichern, um sie dort großzuziehen. Zudem wird es autogenerierte Dungeons geben. Jedesmal, wenn ihr einen gespenstischen Wald, ein Ruinenfeld oder dunkle Kavernen betretet, wird das Dungeon-Layout neu ausgewürfelt. Dies dürfte der Langzeit-Motivation sehr zugute kommen.

Die Grafik sieht schon jetzt überwältigend aus und vermittelt einen guten Eindruck davon, wie leistungsfähig die Hardware sein wird. Vor allem aufgrund der Animation der Charaktere und der effektgeladenen Kämpfe dürfte Climax auftrumpfen.

Florian Brich ■



Wir erwarten eine verschwenderische Grafik und prachtvolle Animationen.

Facts



Titel:	Climax Landers
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Climax
Release:	Januar (Japan)
Levels:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	VMS-Monsterzucht, autogenerierte Dungeons

First Look

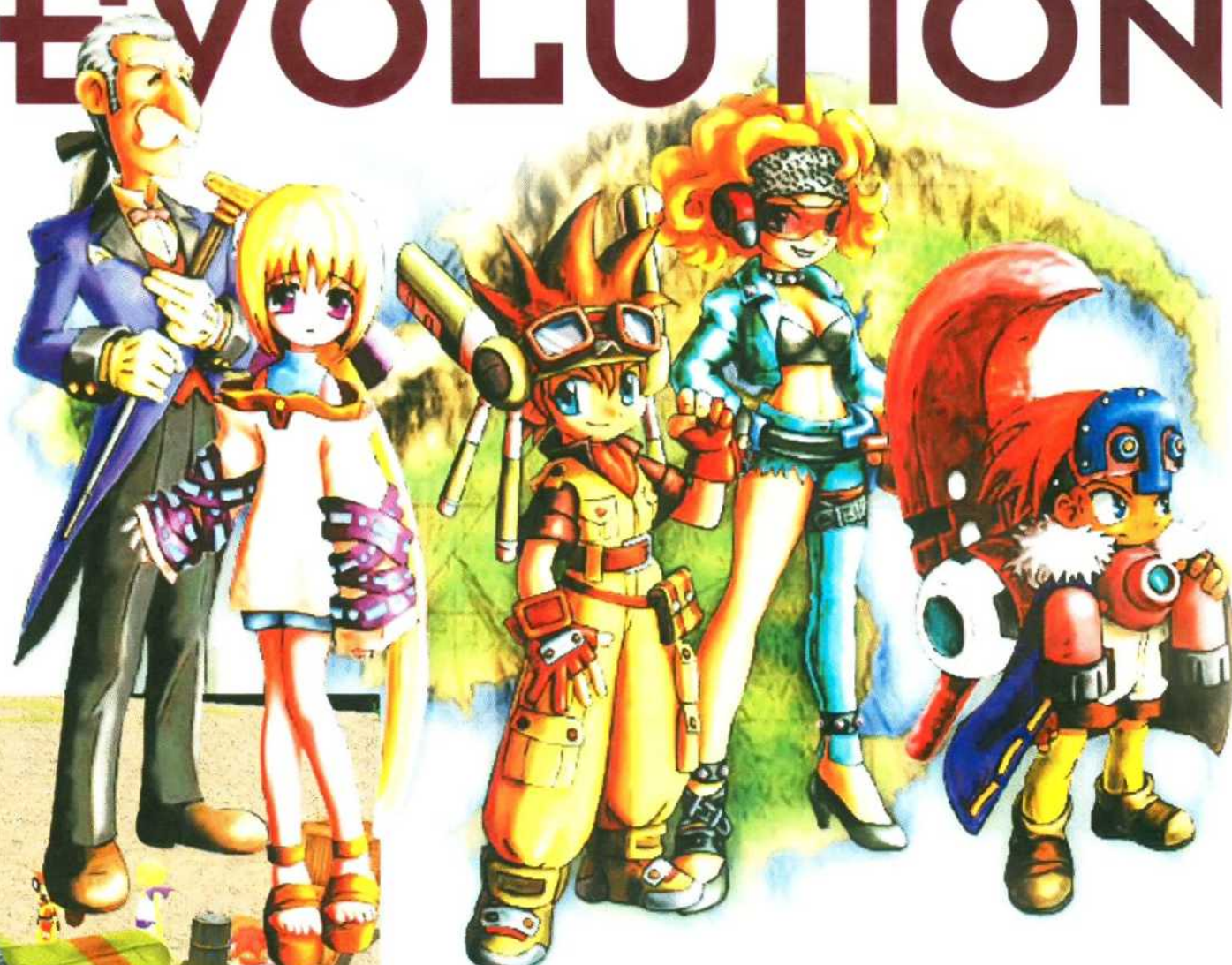
Die jahrelange Zusammenarbeit von Sega und Climax dürfte sicherstellen, daß die Grafik auf dem neuesten Stand ist. Dem klassischen Rollenspiel werden neue Aspekte hinzugefügt, die ein faszinierendes Spielerlebnis erwarten lassen.

Im Schatten von Climax Landers ist schon das nächste Rollenspiel im Anmarsch. Sting arbeitet an Evolution, das durch ungewöhnliche Charaktere und poppige Grafik die Blicke auf sich ziehen kann.

EVOLUTION



Reisen wie Indy – Mag und Freunde auf dem Flughafen.



Dieser Wurm bekommt Mags ausfahrbaren Handschuh zu spüren.



Die detaillierten Räume werden aus einer intelligenten Perspektive gezeigt.

Sieht man die Screenshots, kann man kaum glauben, daß das Spielgefühl an die Indiana Jones-Filme angelehnt sein und die Geschichte in Ägypten um 1930 ihren Anfang nehmen soll. Dort finden der Held Mag Launcher und seine Begleiterin Linear Cannon die geheimnisvolle Cyframe-Maschine. Was diese bewirkt, wissen bisher nur die Entwickler bei Sting.

Aber es dürfte wohl einiges durcheinandergewirbelt werden. In der Folgezeit ist Mag in ein futuristisches Outfit gekleidet, durchstreift Bars und kämpft in verzweigten Labyrinthen gegen Eingeborene oder Panzer. Bei Gefechten mit Monstern packt euer Charakter einen riesigen Boxhandschuh oder andere abgedrehte Gimmicks aus. Kein Wunder, daß weitere Hauptakteure Namen

wie Chain Gun, Gre Nade oder Pepper Box haben. Die hochauflösende Grafik ist zwar im kindlichen Japano-Look gehalten, doch dürfte sie auch für die westliche Welt verträglich sein. Ihr wandert durch in Echtzeit berechnete 3D-Landschaften und werdet bei euren Aktionen von einer dynamischen Kameraführung und einer benutzerfreundlichen Steuerung unterstützt. Bei Kämpfen wird jede Spezial-Attacke mit einem eindrucksvollen Effekt angezeigt. Daß es auf dem Dreamcast ordentlich blitzt

und raucht, gehört mittlerweile zum guten Ton. Außerdem scheinen autogenerierte Dungeons zum Standard zu werden. Sting hat angekündigt, daß Pyramiden und andere Areale bei jedem neuen Anlauf anders zusammengesetzt sein werden. Ob und wie das VMS eingesetzt wird, ist noch ungewiß. Über das Gameplay läßt sich bisher nur sagen, daß viele flip-pige Einfälle auf den Spieler warten. Es gibt sogar Bilder, in denen die Monster eurem Mag Herzchen entgegenhauchen...

Florian Brich ■

Facts



Titel:	Evolution
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Sting
Release:	23. Dezember (Japan)
Levels:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	Autogenerierte Dungeons

First Look

Knallige Grafik, verblüffende Animationen und ein Gameplay außerhalb der Norm dürften dafür sorgen, daß dieser Titel von Sting seine Liebhaber findet. Wer auf ein schräges Rollenspiel wartet, sollte Evolution im Auge behalten.

CHARTS-CHARTS

SATURN

1. DEEP FEAR



Vormonat: 1
Bewertung: 92%
Hersteller: Sega
Monat: 2

2. SHINING FORCE III



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

3. PANZER DRAGON SAGA



Vormonat: 3
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega
Monat: 6

4. SEGA TOURING CAR



Vormonat: 17
Bewertung: 85%
Hersteller: Sega
Monat: 11

5. STEEP SLOPE SLIDERS



Vormonat: 8
Bewertung: 86%
Hersteller: Sega
Monat: 9

6. SEGA RALLY



Vormonat: 13
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega/AM2
Monat: 34

7. BURNING RANGERS



Vormonat: 4
Bewertung: 94%
Hersteller: Sega
Monat: 6

8. RIVEN



Vormonat: 5
Bewertung: 72%
Hersteller: Sega
Monat: 15

9. FIFA 98



Vormonat: 6
Bewertung: 82%
Hersteller: Elec. Arts
Monat: 8

10. WIPEOUT 2097



Vormonat: 23
Bewertung: 80%
Hersteller: Sega
Monat: 12

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
11.	(7)	HOUSE OF THE DEAD	SEGA	80%	6
12.	(9)	CROC	EA/FOX INT.	82%	10
13.	(10)	BUST-A-MOVE 3	ACCLAIM	88%	6
14.	(20)	TOMB RAIDER	CORE/SEGA	96%	24
15.	(11)	WARCRAFT 2	EA	94%	13
16.	(21)	ENEMY ZERO	SEGA/WARP	80%	11
17.	(12)	WINTER HEAT	SEGA	94%	9

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
18.	(22)	PANZER DRAGON 2	SEGA	95%	30
19.	(14)	SONIC R	SEGA	86%	11
20.	(15)	NHL 98	ELECTRONIC ARTS	88%	8
21.	(16)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA/AM2	95%	34
22.	(18)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	95%	20
23.	(19)	WORLDWIDE SOCCER '98	SEGA	90%	12
24.	(24)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	89%	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 sehnsüchtigsten? 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!

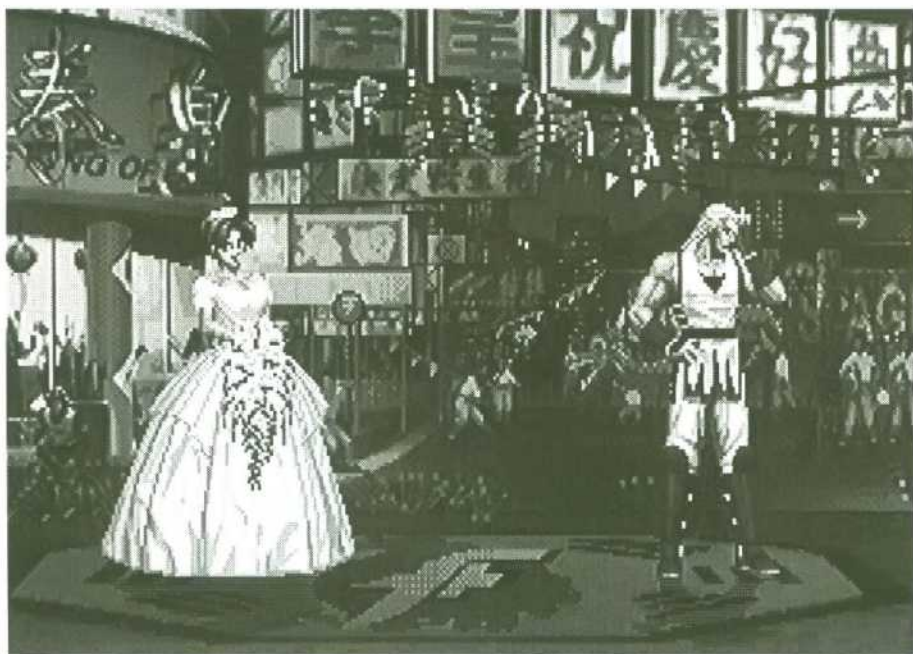
COMPUTEC MEDIA AG

SEGA Kennwort: Charts

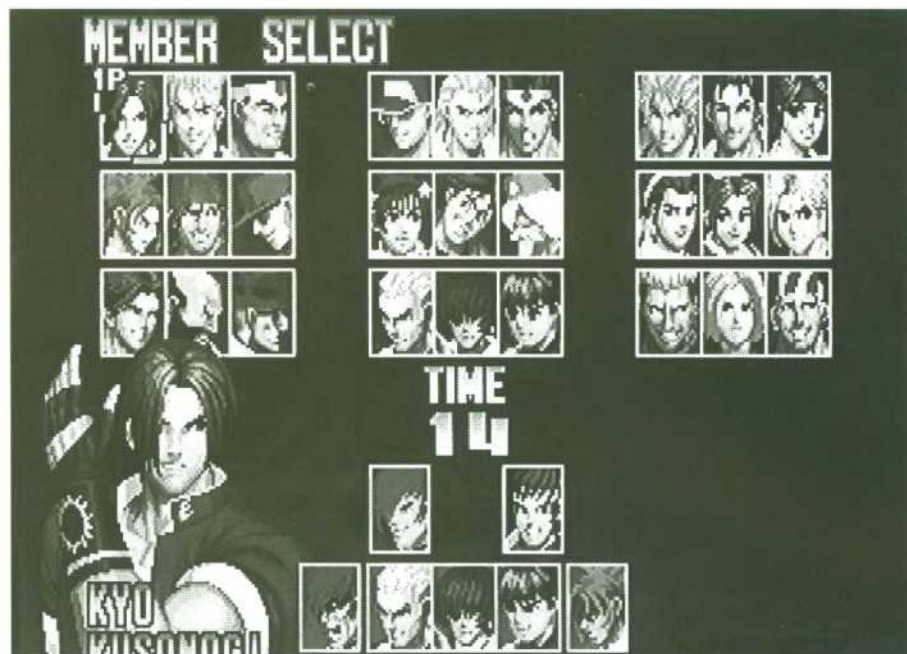
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

MOST WANTED

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



Bei einigen Kämpfer-Kombinationen gibt es vor dem Match spezielle Animationen zu betrachten.



Der Select-Screen von KoF 97: Insgesamt stehen 29 Fighter- und fünf Bonus-Variationen zur Wahl.

THE KING OF FIGHTERS BEST COLLECTION



Als Abschiedsgeschenk für Saturn-User veröffentlicht SNK die drei King Of Fighters-Umsetzungen im preisgünstigen Dreierpack.

Die KoF Best Collection enthält alle drei für den Saturn erschienenen Episoden: KoF 95, das sogar in Deutschland erschienen ist, läuft nur mit der beiliegenden ROM-Cartridge, die beiden neueren Folgen benötigen eine 1 MB-RAM-Cartridge. Während KoF 96 sich zickig gibt, startet die 97er-Variante auch mit der neuen 4 MB-Cartridge, ohne jedoch das zusätzliche RAM zu nutzen. Spielerisch fällt KoF vor allem durch das charakteristische Team-Battle-Feature auf: Es treten Teams von jeweils drei Fightern gegeneinander an, bis eine der Mannschaften vollständig eliminiert ist. Falls bestimmte Bedingungen erfüllt

sind, kann der aktive Kämpfer in großer Bedrängnis sogar einen der Partner zu Hilfe rufen, der daraufhin kurz in das Kampfgeschehen eingreift. Die Steuerung unterscheidet sich ein wenig von den Capcom-Spielen, da nur jeweils zwei Punch- und Kick-Tasten zur Verfügung stehen. Sämtliche benötigten Tastenkombinationen kann man allerdings auf die vier übrigen Tasten des Saturn-Pads legen, um ohne Arcade-Joyboard nicht aufgeschmissen zu sein.

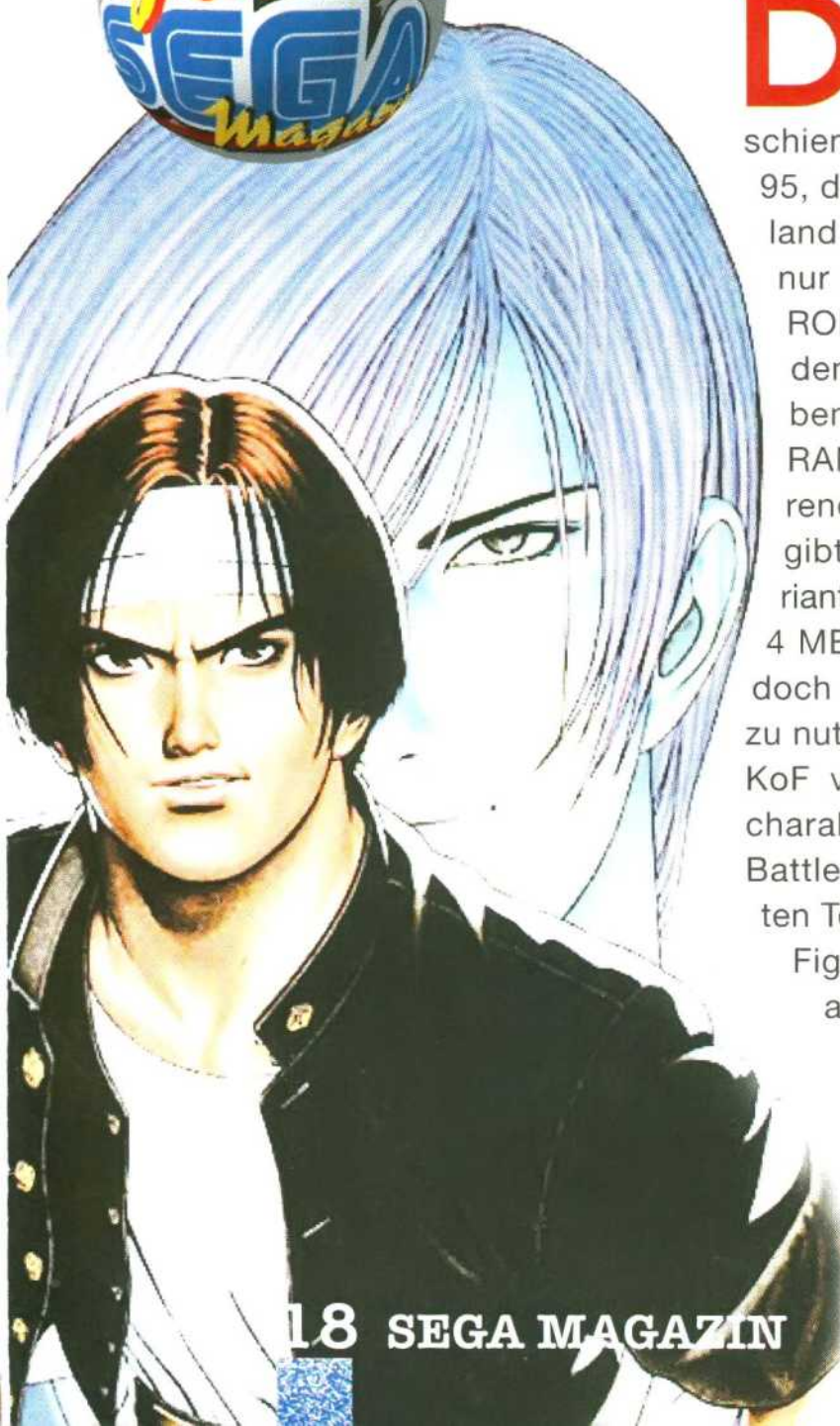
Die Capcom-typische Beschränkung der Bewegungsmöglichkeiten auf zwei Dimensionen ist bei SNK schon seit Jahren nicht mehr üblich: Das seinerzeit wohl interessanteste Gameplay-Detail ist das Ausweichen in den Hintergrund.

Zweidimensional?

Je nach Episode funktioniert dieses durch kurzes Nachhinten-Lehnen oder -Rollen, beim 97er-KoF ist dies unterschiedlich, je nach Wahl eines der beiden Spielmodi



Schon die 95er-Version bot opulente Hintergründe. Links seht ihr Ryo noch im alten Zeichenstil.





Ab der 96er-Version ein seltenes Bild: Kensous Projekttil ist eines der wenigen mit großer Reichweite.

„Extra“ und „Advanced“. Diese Entscheidung wirkt sich auch auf die Handhabung des zweiten Energiebalkens für Super-Moves aus. Entweder lädt man (wie auch bei KoF 95 und 96) durch Druck auf die entsprechende Taste die spirituelle Energie auf und steckt sie dann in eines der Super-Specials oder man schaltet für kurze Zeit in einen Super-Modus, in dem man seine Chance auf einen erfolgreichen Super-Move hat. Mit blinkender Energieleiste sind hier auch Desperation-Techniken möglich, ab dem 96er-KoF als besonders verheerende Super-Desperation-Version. KoF 95 bietet die kürzesten Ladezeiten und glasklare Sound-Samples, aber die schwächste Musik (1:1 vom Modul-Neo-Geo), 96 und 97 bieten gute Arrange-Soundtracks, aber technisch schwächere Sound-Effekte. In der 97er-Version gibt es nur für einige Fighter spezielle Musikstücke, ansonsten werden



Nur bei KoF 96 gibt es optional englische Texte.

zur Stage passende Hintergrundgeräusche – ganz wie bei Samurai Shodown 4 – abgespielt.

Michael Pruchnicki ■



KoF 97: Vor atmosphärischer Kulisse verpaßt Kyo Athena ein feuriges Super-Special.



Vor jedem Match wird die Reihenfolge innerhalb der Teams festgelegt.

Word Up

Wer vom abgedroschenen Gameplay der diversen Capcom-Prügler genug hat, sollte sich einmal diese hervorragende Sammlung anschauen. Die sehr stilvolle Präsentation und das ausgereifte, eigenständige Gameplay mit dem cleveren Ausweichen in den Hintergrund machen mir persönlich die KoF-Serie jedenfalls sympathischer als Capcoms Street Fighter.



Check Up

Titel:	The King Of Fighters Best Collection
Genre:	SNK
Hersteller:	Ocean
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Import)
Preis:	ca. DM 130,-
Spieler:	1-2
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	3 CD-ROMs, 1 ROM-Cartridge
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Besonderheiten:	Benötigt 1 MB-RAM-Cartridge für KoF 96 und 1 MB- oder 4 MB-Cartridge für KoF 97

Grafik 81%

Ordentlich animierte Sprites vor hervorragenden Hintergründen. Die optische Steigerung vom 95er- zum 97er-KoF ist erstaunlich, etliche Fighter wurden neu gezeichnet, Animationen überarbeitet.

Sound 77%

Klasse Sound-Samples und schwache Musik beim 95er-KoF, genau das Gegenteil bei den neueren Episoden.

Gesamt 85%

Stilvolle Präsentation, gutes Gameplay, großer Umfang: Für Fans von Beat 'em Ups ein gefundenes Fressen.

GAMESTORE

Spielen durchs Leben

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

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

AB 30. NOV. LIEFERBAR !!!

Dreamcast



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

SEGA RALLY

SEGA RALLY 2 JP. 159,90

Virtua Fighter 3tb

VIRT.FIGHTER 3tb JP.159,90

BLUESTINGER

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

TIPS & TRICKS

Willkommen zu einer weiteren Auswahl von Tips und Tricks, die euch Saturn-Besitzern da draußen bei jeglichen Spiele-Problemen, die ihr haben könntet, helfen sollten.

Diesmal haben wir einige praktische kleine Tips für die folgenden Spiele für euch: **Burning Rangers, Pocket Fighter, X-Men vs Street Fighter, Saturn Bomberman Fight** und die **King Of Fighters Best Collection**.



Viel Spaß,
Michael Pruchnicki

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

BURNING RANGERS

Es gibt bei Burning Rangers eine Menge versteckter Spielfiguren, zu denen ihr Zugang bekommen könnt, und sie sind überraschend einfach anzuwählen.

Um alle versteckten Spielfiguren anwählbar zu machen, müßt ihr lediglich die vier Missionen beenden und dann eines der folgenden Paßwörter im entsprechenden Bildschirm eingeben:

Für IRIA

Mission zwei: H T L 2 I R I A 5 0

Mission drei: G H J K 3 I R I A 2

Für BIG

Mission eins: 3 B I G 2 B P L C K

Mission zwei: V Z 5 B I G 5 P G W

Mission drei: J 6 B I G 3 0 J Y S

Für LEAD PHOENIX

Mission eins: G S 4 L E A D 2 Z U

Mission zwei: J 5 L E A D 4 X G A

Mission drei: 2 L E A D 6 D H U Y

Für CHRIS

Mission eins: D H 5 C H R I S 5 H

Mission zwei: K 3 C H R I S 4 A S

Mission drei: A D G 2 C H R I S 5

Für das Soundtest-Menü müßt ihr das Password N A V I X X T E S T eingeben und mit M O V I E T E S T plus einem Buchstaben zwischen A und T könnt ihr euch die Filmsequenzen ansehen.

X-MEN VS STREET FIGHTER

Es gibt einige hübsche kleine Cheats für dieses Duell der Giganten. Zunächst hat die Saturn-Version gegenüber der Arcade-Version zwei neue Farben für die Fighter, die ihr dadurch anwählt, indem ihr die Kämpferauswahl mit C oder Z bestätigt.

Es gibt die Möglichkeit, einen liegenden Gegner noch ein wenig zu bearbeiten, nachdem ihr gewonnen habt. Um dies zu tun, drückt einfach Start, nachdem ihr euren Gegner besiegt habt. Ihr könnt ihn nun wieder angreifen. Bedenkt, daß die L/R-Tasten in der "Nachspielzeit" nicht belegt sind, für Super-Moves müßt ihr also auf jeden Fall mehrere Punch- oder Kick-Knöpfe drücken.

Chun-Li hat ein geheimes Outfit, das ihr anwählen könnt, indem ihr auf dem Select-Screen ca. fünf Sekunden lang Start gedrückt haltet, bevor ihr eure Auswahl bestätigt. Chun-Li wird nun ihr Street Fighter Alpha-Outfit tragen.

Um als Akuma zu spielen, geht zu einem der Charaktere oben auf dem Select-Bildschirm und drückt nochmals nach oben. Akuma wird nun anwählbar.

Um nach einem Match direkt zu einem Rückkampf überzugehen, muß der jeweils unterlegene Spieler im Bildschirm mit den Porträts des siegreichen Teams entweder die L- oder die R-Taste drücken. Nun beginnt ohne Verzögerung ein Rematch.



POCKET FIGHTERS

Es gibt einige Cheats für dieses ulkige Prügelspiel, die das Ganze noch etwas interessanter machen. Um als Witzfigur DAN zu spielen, bewegt den Cursor auf Ryu und drückt LINKS. Um als der mysteriöse GOUKI zu spielen, müßt ihr nur den Cursor auf Ken bewegen und dann RECHTS auf dem Steuerkreuz drücken.

Wenn ihr einen PC mit einem CD-ROM-Laufwerk habt, könnt ihr einen Pocket Fighter-Bildschirmschoner benutzen.

Alles, was ihr dazu tun müßt, ist, die CD ins Laufwerk zu legen, die Datei Pocket zu starten und auf Install zu drücken.

Um mit der Intro- und End-Musik herumzuspielen, müßt ihr das Spiel nur komplett durchspielen und schnell die B- und C-Tasten gleichzeitig drücken, direkt bevor die Endsequenz des jeweiligen Charakters anfängt. Ihr solltet nun die Intro-Musik statt der End-Musik hören – merkwürdig, aber wahr.

KING OF FIGHTERS BEST COLLECTION

Da SNK die drei Saturn-KoF-Umsetzungen nun in einer praktischen Collection vertreibt, haben wir für euch die Boss-Cheats noch einmal herausgesucht.

Um bei King Of Fighters 95 die beiden Bosse Saishu Kusanagi und Omega Rugal anwählen zu können, haltet im Character-Select-Bildschirm Start gedrückt und drückt dann Oben + Y, Rechts + A, Links + X und zum Schluß Unten + B.

Um bei King Of Fighters 96 die beiden Bosse Chizuru Kagura und Goenitz anwählen zu können, gebt einfach den selben Cheat wie beim Vorgänger ein – schon gesellen sich Fighter Nr. 28 und 96 zum Auswahlscreen hinzu.

Bei King Of Fighters 97 gibt es mehrere versteckte Variationen von vorhandenen Kämpfern: Um als Orochi-Iori zu spielen, setzt den Cursor auf Iori, haltet Start gedrückt und drückt Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, X + A.



Der Cheat für Orochi-Leona funktioniert ähnlich, hier lautet die Kombination jedoch Oben, Unten, Oben, Unten, Oben, Unten, Oben, Unten, Y + B.

Um das Orochi-New-Faces-Team anwählen zu können, haltet Start gedrückt und gebt dann folgende Kombination ein: Oben, Links, Unten, Rechts, Oben, Unten, X + B.

SATURN BOMBERMAN FIGHT!

Diese hervorragende kleine Zerstörungssorgie hat einige Geheimnisse, nach denen ihr Ausschau halten solltet. Es gibt Siegesfilme, die man im Multiplayer-Modus sehen kann. Wenn ihr zwei- oder dreimal gewonnen habt, drückt keine Taste, denn nach dem kleinen Siegestanz der Figuren gibt es einen kurzen Siegesfilm zu sehen.

Es ist möglich, in einem Multiplayer-Duell als der Endboss des Spiels zu spielen und einen brandneuen Multiplayer-Level zu öffnen. Um dies zu tun, müßt ihr lediglich den Story Mode beenden. Wenn ihr ein Multiplayer-Duell austragt, sind der Boss im Character-Select-Screen und eine komplett neue Stage anwählbar.

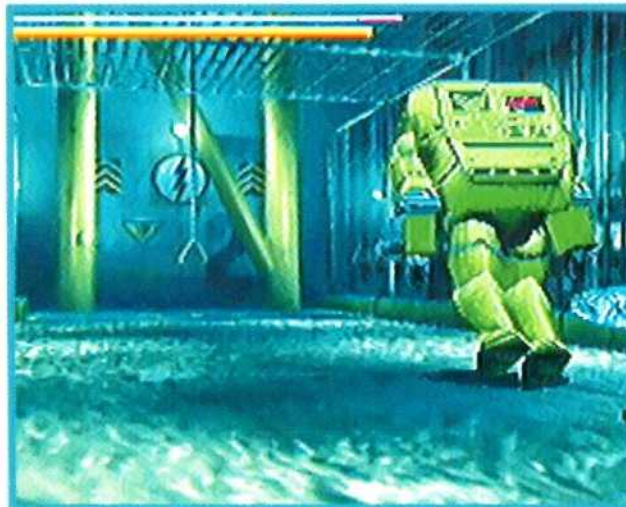
DEEP FEAR

Merkwürdige Dinge ereignen sich 300 Meter unter der Oberfläche des pazifischen Ozeans. Du bist John Mayor, Mitglied der Emergency Rescue Services, und sollst die Vorkommnisse aufklären. Aber in einer großen Unterwasserstation mit begrenztem Luftvorrat und bössartigen Kreaturen, gegen die du kämpfen mußt, ist diese Aufgabe alles andere als leicht. Diese Lösung wird dich durch diesen Alptraum geleiten und aufklären, was hinter der tiefen Furcht steckt.

ALLGEMEINE TIPS



Ihr könnt diesen Alptraum nur überleben, wenn ihr euch in den einzelnen Gebieten gut auskennt. Prägt euch vor allem die Vorratsräume gut ein, wo ihr eure Munition auffrischen könnt und auch an neue Wummen kommt. Munition ist in der Station rar und um die paar Boxen mit Nachschub zu finden, ist viel Sucharbeit angesagt. Haltet



nach Granaten Ausschau, die sich normalerweise auf dem Boden befinden. Merkt euch auch die Räume, in denen ihr die

Medizinkästen findet, denn dort könnt ihr endlos Erste Hilfe-Sprays mitnehmen. Ihr könnt zwar nur jeweils 8 bei euch tragen, aber ihr könnt immer wieder zurückgehen



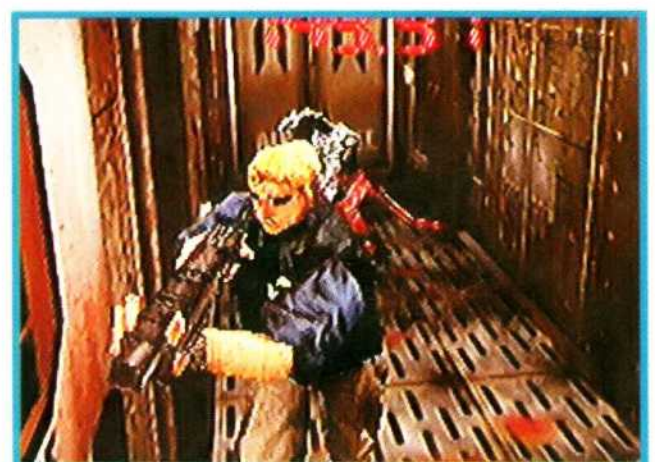
und neuen Vorrat holen. Die Speicherpunkte sind ebenfalls eminent wichtig. Benutzt sie immer dann, wenn ihr eine Aufgabe erledigt habt. Nichts ist frustrierender als



durch große Gebiete zu laufen und zahlreiche Gegenstände aufzunehmen, nur um dann irgendwann zu sterben – und dann diese Aufgabe wiederholen zu

müssen. Wenn ihr durch die Station lauft, solltet ihr euer Erste Hilfe-Spray parat haben, um mit dem Z-Knopf die

Energie bei einem Angriff auffrischen zu können. Wenn ihr gegen einen Boß kämpft, solltet ihr die Granaten aktiviert haben, damit ihr sie schnell





abwerfen und dadurch den Gegnern massig Energie abziehen könnt. Sobald ihr alle Granaten aufgebraucht

habt, solltet ihr wieder euer Erste Hilfe-Spray bereit halten. Benutzt die Karte so oft wie möglich, um unnötige Lauferei zu vermeiden. Einige der Gebiete sehen sich sehr ähnlich, was verwirrend sein kann, wenn man einen bestimmten Raum sucht. Ihr könnt allerdings bestimmte Räume auf der Karte hervorheben, indem ihr links und rechts drückt, um von Raum zu Raum zu schalten oder nach oben und unten, um die Etage zu wechseln. Merkt euch immer, wo ihr seid – dies wird durch die Farbe Rosa angezeigt – und wo ihr als nächstes hin müßt. Das Spiel ist viel weniger frustrierend, wenn ihr genau wißt, wo ihr hin müßt, und nicht einfach sinnlos in der Gegend rumläuft.

DIE WAFFEN

Die Standardwaffen:

Glock-17

Dies ist die handelsübliche Standardwaffe und – für den Großteil des Spiels – die einzige Standardwaffe in eurem Besitz. Die Kreaturen zu Beginn des Spiels könnt ihr damit vorzüglich erledigen, aber im



späteren Verlauf werden die Gegner natürlich härter und die Glock-17 somit ein wenig nutzlos.

KPG L-9

Die einzige Knarre, die man auch unter Wasser benutzen kann, sollte auch speziell für diesen Zweck reserviert bleiben, da sie in trockenen Gebieten nutzlos ist. Sie wird automatisch ausgewählt, wenn ihr einen überfluteten Raum betretet – ihr braucht euch also keine Gedanken um das manuelle Umschalten zu machen.



– ihr braucht euch also keine Gedanken um das manuelle Umschalten zu machen.



Colt

Gegen Ende des Spiels bekommt ihr diese Waffe. Sie ist die mächtigste Standardwaffe. Man braucht immer noch ein wenig Zeit, um die

starken Gegner zu erledigen, aber sie sollte immer anstelle der Glock-17 benutzt werden.

Die Spezialwaffen:

A-Type Shotgun

Eine mächtige Waffe, die man permanent benutzen sollte, bis man die nächste Spezialwaffe aufnehmen kann. Sie hat zwar lange Nachladezeiten, aber mit einem Schuß können viele Gegner erledigt werden.



B-Type Shotgun

Was soll man dazu schon sagen? Eine noch mächtigere Version der ohnehin schon starken A-Type Shotgun.

A-Type Sub Maschine-Gun

Nicht so mächtig wie die Shotgun, aber mit einem großen Kugelvorrat und hohem Schußtempo. Sie ist gut geeignet gegen große, klobige Gegner. Bringt eine gute Entfernung zwischen euch und den jeweiligen Feind, dreht euch um und schießt los, sobald die Kreatur sich in eure Richtung bewegt.

B-Type Sub Machine-Gun

Diese Wumme kann in den gleichen Situationen verwendet werden wie die A-Type. Sie



ist etwas mächtiger und hat ein größeres Kugellager.

Assault Rifle

Dieses krasse Geschütz bekommt ihr in der letzten Phase des Spiels. Es ist außerdem extrem nützlich bei den Kämpfen mit den letzten Bossen. Sie hat nicht so eine schnelle Schußfolge wie die Maschinengewehre, ist aber mächtiger und hat 450 Kugeln im Lager. Da es die beste Waffe im ganzen Spiel ist, ist es schade, daß sie erst so spät auftaucht.

CD 1



CCD-Area

Ihr beginnt das Spiel in CCD-Area 2f, dem Zimmer von John. Sucht die Medizinschränke durch und ihr werdet einen unbegrenzten Vorrat an Erste Hilfe-Sprays vorfinden.

Die Leiter in der Ecke führt zum E-Pool, wo ihr zum ersten Mal auf Mooky und Sharon trifft. Während des Gesprächs mit ihnen werdet ihr zum Control Deck gerufen, wo euch Clansy Dawkins, der Chef der Einrichtung, damit beauftragt, den mysteriösen Absturz des U-Boots Seafox zu untersuchen. Er gibt euch auch den Level 1 Navy Key. Geht zurück zum E-Pool, wo das Mini-U-Boot Little Shark euch und Mooky zur Navy Area bringt.



Navy-Area

Hier angelangt, solltet ihr die Luftversorgung in der Passage reparieren und abspeichern. Folgt Mooky in den Lift und fahrt zur dritten Etage hoch. Hier werdet ihr auf die ersten Kreaturen treffen und auch in den Besitz der



Glock-17 kommen. Tötet die Kreatur und folgt dem Korridor. Um die Tür am Ende der Passage zu öffnen, benötigt ihr den Navy Key, den Mooky hat.

Geht deshalb in den Navy Storage Room, um ihn euch zu holen. Dort könnt ihr auch Munition auffüllen.



Sobald ihr durch die verschlossene Tür gegangen seid, wird Mooky wieder mit dem Schlüssel wegrennen. Folgt ihm in den Control Room, um ihn zu bekommen.

Wenn ihr den Schlüssel an der verschlossenen Tür im Junction Raum benutzt, gelangt ihr zu Doktor Gina Wiseberg und ihrem lauten Schimpansen. Danach kommt ihr automatisch zur Docking Bay. Nun müßt ihr nur noch zurück zur CCD-Area.

Zurück in der CCD-Area

Nun müßt ihr in die zweite Etage gehen und den Raum von Clancy betreten. Er wird euch zum Control Deck einladen, wo ihr eine Waffenkarte für die A-Grade Sub Machine Gun erhalten werdet. Geht dann zurück zum E-Pool, wo Mooky euch zum U-Boot Seafox führen wird. Bevor ihr es betretet, solltet ihr euch mit Medi-





zin aus der Kiste in der Little Shark eindecken.

Auf der Seafox

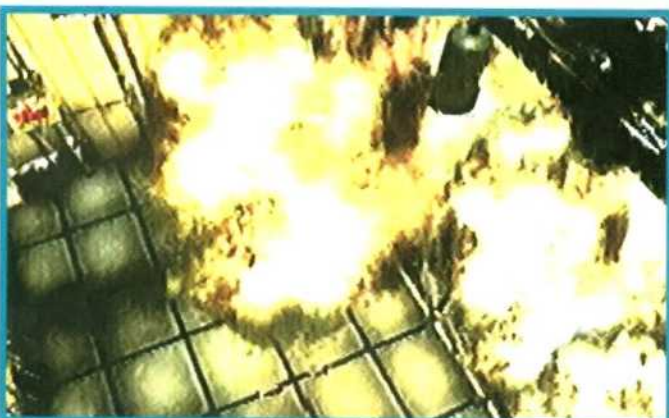
Ihr findet dort einen Überlebenden. Redet mit ihm und er wird euch eine Luftgranate geben. Geht die Leiter im Engine Room herunter und sucht nach dem kürzlich verstorbenen Crew-Mitglied am Ende der Passage. Ihr werdet bei ihm den Seafox Key finden. Frischt die Luft auf und speichert ab.

Benutzt den Schlüssel an der verschlossenen Tür am gegenüberliegenden Ende der Passage, um den Regulator und die KPG L-9 zu bekommen. Tötet die



Kreatur, die von der Decke fällt, und geht dann zurück in die Passage. Nun könnt ihr die Leiter herunterklettern und den überfluteten Torpedo Room betreten. Hier könnt ihr die Submachine Gun-Magazine vom ertrunkenen Crew-Mitglied aufnehmen und dazu die Fire Extinguisher Capsule. Mit dieser könnt ihr das Feuer in der Air Refinery löschen. Seht euch auch die Torpedo Tube an, aus der ihr später entkommen müßt. Benutzt die Fire Extinguisher Capsule in der Air Refinery. Sobald das Feuer gelöscht ist, durchsucht ihr den verbrannten Körper, um die Dog-Tags zu bekommen.

Klettert die Leiter hoch zum Announcement Room, um den Safe Key zu bekommen, mit dem ihr den Safe in den Officers Quarters öffnen könnt. Geht zu den Officers Quarters und seht euch die Dog-Tags an. Ihr entdeckt darauf den Code für den Safe – er lautet 1 2 2 4. Nun seid ihr im Besitz



des zweiten Missile Control Keys. Es gibt hier auch einen Munitionsschrank, also ladet, falls nötig, eure Waffen

auf. Verlaßt den Raum, aktiviert eure Granaten und speichert ab. Geht dann zurück zum Announcement Room. Sobald ihr den Missile Key am Control Panel benutzt, fällt eine recht große Kreatur von der Decke. Ihr könnt sie leicht besiegen, indem ihr zuerst ein paar Granaten benutzt. Danach könnt ihr sie mit zehn Schüssen erledigen. Sucht beim toten Biest nach dem ersten Missile Key und benutzt ihn am Control Panel. Die Selbstzerstörung der Seafox wird hierdurch aktiviert. Kriecht in den Luftschacht und arbeitet



euch bis zum Torpedo Room vor, wo ihr durch die Missile Hatch entkommen könnt. Seht ihr, der Tip war nützlich! Die Seafox liegt seitverkehrt auf Grund, daher müßt ihr jetzt nach oben

klettern, um zu entkommen. Sobald ihr frei seid, wird Mooky euch mit der Little Shark aufpicken. Nach der Ankunft eines Navy-Teams werdet ihr zum E-Pool der Medical-Area gebracht.

Medical-Area

Sobald ihr angedockt habt, begeben euch zum Medical Storage, um die A-Grade Submachine-Gun und die benötigte Munition zu bekommen. Die

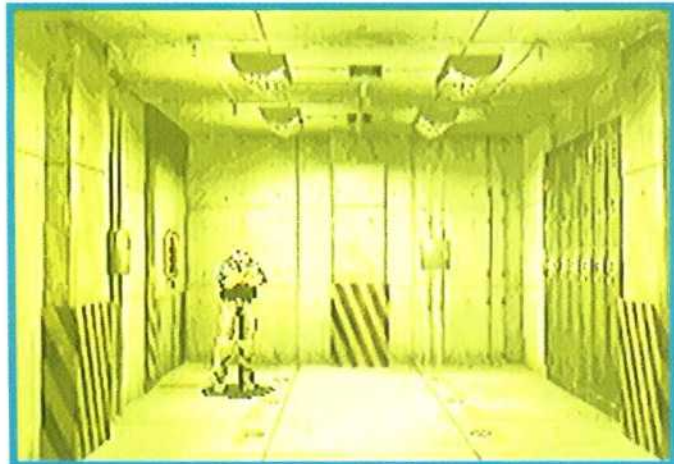


Hauptaufgabe hier ist es, zurück zur CCD-Area zu kommen, aber es wird nicht leicht sein, da die Infektion der Kreaturen sich in der Station verbreitet hat. Begeben euch ins



Labor auf der zweiten Etage und redet dort mit dem Wissenschaftler. Er wird von einem Insektizid erzählen, welches er für euch herstellen wird und welches euch helfen soll, an der Laserbarriere im Storage Room vorbeizukommen.

Dazu müßt ihr zwei Chemikalien finden und diese in einer



Maschine in der Ecke vermischen. Durchsucht den Mantel des Wissenschaftlers an der Wand und ihr werdet den Level 1 Junk

Key finden. Geht in den Chemical Room am Ende des Hauptkorridors. Dort findet ihr die erste Chemikalie und einen Erste Hilfe-Kasten. Begebt euch jetzt direkt zur Junk-Area.

Junk-Area

Benutzt den Schlüssel, um in die Junk-Area zu kommen. Betretet die Quartiere der Arbeiter. Der Schrank enthält Luftgranaten und das Bild auf dem Schreibtisch zeigt die



Nummern 1 0 2 5. Die zweite Tür führt zum Control Room. Benutzt den Schalter am Control Panel, um den Chemical Treatment Room zu öffnen. Lauft durch den Clean Room und geht die Passage in der Junk-Area B2 entlang. Speichert ab und betretet den Chemical Treatment Room. Nehmt dort die zweite Chemikalie auf und geht zurück zur Medical Area.



Medical Area

Nehmt die beiden Chemikalien und benutzt sie an der Mischmaschine in der Ecke des Labors. Die Maschine verlangt einen

zweistelligen Code für jede der Chemikalien. Wenn ihr einen Knopf einmal drückt, geht der Zähler nach oben. Drückt ihr zum zweiten Mal, stoppt ihr den



Vorgang. Spielt ruhig ein wenig mit der Apparatur, denn so kommt ihr an einige nützliche Items. Wenn Probe A etwa sieben oder elf Gramm wiegt, bekommt ihr einen Erste Hilfe-Kasten, bei vier Gramm ein belebendes Spray. Um das Insektizid herzustellen, müßt ihr jedoch den Code aus dem Bild verwenden. Probe A muß daher zehn Gramm wiegen und Probe B 25 Gramm. Das Insektizid wird im Store Room verwendet, um den Laserzaun zu deaktivieren, der die Tür in der Ecke schützt. Wenn ihr es benutzt, müßt ihr nur warten, bis der Laser verschwindet, und dann bis zur Tür laufen. Öffnet die Tür, die zum Administration Room führt, und tötet die merkwürdigen Kreaturen, die wie Hunde aussehen. Ihr könnt dann euren Regulator aufladen und abspeichern. Schaltet das Lasersystem in den Quartieren der Wachen aus und lauft den Korridor zurück bis zu einer Leiter.

Am Ende der Passage befindet sich Ginas Raum. Sie wird euch erklären, was mit der menschlichen





Crew passiert ist. Deckt euch wieder mit Spray ein und geht zurück in die Quartiere der Wachen. Diesmal gibt euch der Mann den Level 2 Junk-Area Key, mit dem ihr die bisher versperrten Türen öffnen könnt. Ihr werdet deshalb den ganzen Weg zurück bis zur Junk-Area gehen müssen. Unterwegs lauern noch ein paar der Hunde-ähnlichen Wesen auf euch,



aber sie sollten kein größeres Problem darstellen.

Junk-Area

Geht in Richtung des Special Processing Room und benutzt den Schlüssel, um die Tür zu öffnen. Durchsucht den Mülleimer am gegenüberliegende Ende des Raums, um

einen Computerchip zu finden. Geht dann zurück bis zum Administration Room in der Medical-Area, um dort das kaputte Luftsystem an der Wand zu reparieren.



Medical-Area

Benutzt den Chip, frischt die Luft und euren Regulator auf und speichert ab. Geht zurück zu Ginas Raum und sie wird euch erklären, wie man den infektiösen Parasiten töten kann, der für die genetischen



Mutationen verantwortlich ist. Frischt wieder eure Erste Hilfe-Kästen auf und folgt Gina zur ersten Etage, wo sie den Retina-Scanner benutzen wird, um das verschlossene Tor zu öffnen, welches euch Zugang zur Apartment-Area gewährt.



Apartment-Area

Nach Betreten der Apartment-Area werdet ihr von merkwürdigen, fliegenden Kreaturen angegriffen. Aber keine Sorge, eine mysteriöse Frau namens Anna wird euch retten.



Sie geht danach auf die Suche nach ihrer Bulldogge Rambo, und ihr könnt euch umsehen. Auf der ersten Etage werdet ihr am Kiosk einen saftigen Ham-

burger und im Medical Room neue Energie finden. Geht dann hoch zur zweiten Etage und durchsucht alle Räume. Hebt die Granaten im Lavatory und im Shower Room auf. Geht dann in die Mess Hall, wo ihr den Hund Rambo entdeckt. John wird ihm automatisch den Hamburger geben. Danach taucht die mysteriöse Frau wieder auf und gibt euch den DN Key. Die Tür, die zurück in die CCD-Area führt, ist kaputt. Ihr werdet eine Lötlampe brauchen, um sie zu reparieren. Nachdem ihr die zweite Etage durchsucht habt, begeben ihr euch in die dritte. Nehmt die Grade-A Shotgunkarte vom Tisch im Storage Room und benutzt sie, um den Schrank zu öffnen. Nun könnt ihr die Wumme entnehmen. Ihr könnt auch wieder Munition auffrischen und abspeichern. Der Mens Room enthält Munition für die Shotgun und ein belebendes Spray, ebenso wie der Ladies Room. Dort findet ihr aber noch zusätzlich eine Granate. Wenn ihr alle Items gefunden habt, benutzt ihr den DN Key an der versperrten Tür, um die DN-Area betreten zu können.



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

UNTERTITEL II


Anscheinend verstehen Stefan Hessler und einige andere nicht, warum mir das Lesen der Untertitel bei japanischer Sprachausgabe (PDS) schwer fällt, also bitte: Gehen wir mal davon aus, daß jemand nicht gut Englisch kann. Um dem Spielverlauf zu folgen und die Story zu verstehen, wird er zwangsläufig versuchen, den englischen Text zu übersetzen, gleichzeitig will er aber auch den Ereignissen am Bildschirm folgen. Zusätzlich wird er noch von japanischer (oder so ähnlicher) Sprachausgabe berieselt. Fernsehen, Musik hören, Lesen und Übersetzen gleichzeitig, das geht einfach nicht und stört den Spielfluß. Hat denn noch niemand Panzer Dragoon Saga gespielt? Oder stört das wirklich nur mich!?!?! Bei Sonic Adventure wäre es mir egal, wenn Sonic japanisch spricht (wie angekündigt), denn bei einem Jump&Run ist das nicht weiter tragisch.

 Wir können die Probleme durchaus nachvollziehen, auch wenn sie bei uns nicht auftreten.


1. Wie sieht es mit den Demo-CDs aus – kommt da jetzt noch was, da der PAL-Saturn ja „tot“ ist? (Im Heft 11/98 war gar keine mehr angekündigt!) Ihr habt geschrieben, daß ihr vielleicht sogar Vollversionen beilegt – wäre das finanziell überhaupt möglich? Schmeißt Sega Deutschland schlecht verkaufte und zuviel produzierte Spiele zum Spottpreis aus dem Lager raus? Es würde mich überhaupt interessieren, was mit den unverkauften Spielen eigentlich passiert.

 Wie Du hoffentlich an dieser Ausgabe sehen kannst, haben wir es geschafft, eine Demo-CD für den Saturn aufzutreiben, grundsätzlich hast Du allerdings die Problematik erkannt, die uns große Sorgen bereitet. Der ursprüngliche Plan, ältere Vollversionen beizulegen, wurde von Sega of Japan leider abgewiesen. Spiele aus dem Lager zu nehmen ist leider gänzlich unmöglich, eher werden diese eingestampft, als daß sie verschenkt würden.


2. Vor kurzem habe ich mir von der Sega-Homepage das Musikstück Sonic Theme heruntergeladen und war total schockiert!!! Was ist aus dem guten alten Sonic-Sound geworden – wird Sonic in Sonic Adventure zum Rocker?!? (Klingt einfach scheußlich!)

 Wir finden das Musikstück klasse, endlich einmal etwas anderes als der herkömmliche Kids-Sound.


3. Stimmt es, daß Österreich keinen Sega-Vertrieb mehr hat? Wer wird denn bei uns im Herbst '99 die neue Hardware einführen?

 Keine Sorge, Sega ist bereits seit längerem damit beschäftigt, neue Vertriebs- und Marketing-Abteilungen aufzubauen.

4. Das Sega Magazin-Quiz habt Ihr wohl vergessen... oder können WIR es endgültig vergessen!?

 Vergessen haben wir es nicht...

5. Ein Lob für die Ausgabe 11/98, das waren wirklich die besten und informativsten Dreamcast-Berichte, da wird die Konkurrenz wieder vor Neid erblassen, einfach genial!!! Macht weiter so!

 Danke für das Lob! Die Redaktion hat es wirklich verdient.

6. Wer beantwortet eigentlich die Leserbriefe? Hans? Michael? Marco? Florian? Werner? Es wird überhaupt einmal Zeit für ein Gruppenfoto im Editorial, so wie in der PC Games.

 Die Leserbriefe werden wie in allen bisherigen 61



Ausgaben (inklusive vorliegender) von mir (= Hans Ip-pisch) beantwortet. Ein Gruppenfoto kommt spätestens im September 1999...


Jürgen Gössnitzer, Innsbruck, g.peter@tirol.com

DREAMCAST-CHANCEN


Dieser Leserbrief beinhaltet keine Fragen, ich hoffe aber, daß er trotzdem abgedruckt wird: Ich denke, jeder Sega-Fan kann sich auf eine goldene Zukunft freuen. Der Dreamcast wird Sega wahrscheinlich endlich wieder konkurrenzfähig machen, vielleicht sogar mehr. Die Gründe für meine Hoffnungen sind folgende: Die Öffentlichkeit setzt sich sehr viel positiver mit Sega/dem Dreamcast auseinander als zu Saturn-Zeiten, vielleicht liegt dies auch an der Unterstützung durch Microsoft (+ Bill Gates) und dem Verzicht Segas, ihr Logo auf der Konsole zu verewigen. Außerdem werden dem Dreamcast große Chancen ausgerechnet, was nicht zuletzt am umfassenden Marketing-Konzept liegt.

Hierzu zwei Beispiele:

1. In der Mega Fun 11/98 wird Nintendos N64 eine unsichere Zukunft prophezeit, da die PlayStation fast eine Monopolstellung einnimmt und Sega im nächsten Jahr mit dem Dreamcast auf den Markt kommt! Sega wird das erste Mal seit Jahren als ernstzunehmende Gefährdung für BIG N angesehen.

 Die PlayStation ist sehr erfolgreich, aber von Monopolstellung kann gar keine Rede sein. In den USA liefert sie sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit dem N64, in Europa liegt das N64 derzeit bei Marktanteilen von 40% (und das vor dem Release von Turok 2, Zelda und F-Zero X sowie der neuerlichen Preissenkungen auf DM 249,- inklusive Super Mario 64). Wenn der Dreamcast herauskommt, wurden von der PlayStation wohl schon 3 Millionen und vom Nintendo 64 1,5 Millionen Stück abgesetzt worden. Ob der Dreamcast also eine Gefährdung für irgend jemanden ist, wage ich zu bezweifeln. Übrigens: Das Sega-Logo wird sich wohl doch auf dem Gehäuse befinden.

2. In derselben Ausgabe wird von „Dreamcast & Co“ geschrieben, damit sind Dreamcast, PlayStation und N64 gemeint! Wird Sega hier schon als potentieller Marktführer 1999/2000 gesehen?

 Grundsätzlich würde ich die Artikel einer einzigen Zeitschrift nicht überbewerten, denn um heutzutage Marktführer zu werden, braucht man schon mehr als gute Spiele und mehr als ein Jahr Zeit. Vor dem Jahr 2000 kann der Dreamcast gar nicht Marktführer werden, außerdem darf man Sony und Nintendo niemals abschreiben.

Hallo, Sega Magazin-Crew!

Ich freue mich schon darauf, endlich wieder einige Werbespots à la „Wo ist mein Sega?“ im TV zu sehen.

Nikolas Berger, www.wax.de/nikolas

EIN LOB

Ich möchte euch (oder dir?) einfach einmal ein Riesenlob aussprechen, es ist wirklich vorbildlich, wie du die deutsche SEGA-Fangemeinde trotz des momentan ja wirklich nicht berauschenden Angebots immer noch beschäftigst.

 Wir danken dir!


Alexander P. Klein

COMMAND & CONQUER

1. Kann man davon ausgehen, daß C&C Tiberium Sun auch für den Dreamcast umgesetzt wird?

 Möglich ist alles.


2. Mit welchen Spielen kann man zum Japan-Launch rechnen?

 Mehr dazu auf den Seiten 6 und 7.


3. Wird es das Sega Magazin mit Dreamcast-Demos auch am Kiosk geben?

 Wir planen es zumindest.

4. Ist der Dreamcast ein 128- oder ein 64-Bitter?

 Laut Experten-Meinung ist der Dreamcast ebenso eine 128 Bit-Maschine, wie das Nintendo 64 als 64 Bit-Maschine vermarktet wird.

5. Wird in der PAL-Version des Dreamcast ein Modem eingebaut sein?

 Wahrscheinlich nicht.

6. Werden noch Saturn-Spiele in Europa erscheinen?

 Nein, es werden keine Spiele mehr kommen.

Rene Nikles [Nikles@netway.at]

DREAMCAST-UMBAU

1. Wird man auch US-Spiele auf dem JAP-DC spielen können oder ist gar ein Umbau auf PAL möglich?

 Das kann noch niemand sagen.


2. Wieviel werde ich ungefähr bei meinem Import-Händler für den Dreamcast (JAP) zahlen müssen?

 Vielleicht werden Importe gar nicht möglich sein.


3. Wird Resident Evil 3 rechtzeitig zum japanischen Start verkauft?

 Bestimmt nicht.

4. Entwickelt Acclaim für den Dreamcast?

 Ja, deren beste Teams sitzen daran.

5. Wieso kommt das DC-Heft nicht schon im März oder so?

 Vielleicht weil der Dreamcast erst im September in Deutschland erscheint?

Tim, <http://megaworld.notrix.de>

DREAMCAST-COUNTDOWN

Wenn die nächste Ausgabe in euren Briefkasten eintrudelt, ist die Dreamcast-Konsole in Japan bereits erhältlich. Wir liefern euch im Sega Magazin 1/99 eine umfassende Vorschau auf jeden einzelnen Titel, der in den ersten drei Monaten für den Dreamcast erscheint.



SHINING FORCE III PART 3

Eigentlich wollten wir euch bereits in dieser Ausgabe einen ausführlichen Test zum dritten Teil des Rollenspiels liefern, allerdings machte uns dann der generell verhängte Import-Stopp einen Strich durch die Rechnung. Dank neuer Quelle können wir den Test jedoch in der nächsten Ausgabe nachholen!



WEITERE THEMEN IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

- + Große Leserumfrage zum Thema Dreamcast
- + Import-Test: Capcom Generations Vol. 2
- + Import-Test: Marvel Super Heroes vs. Street Fighter

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

So erreichst Du uns

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

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

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

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

Zentrale Abo-Nummer:
Tel: 01 80-5 95 9606
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
Cheats & Codes: Michael Erlwein
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch,
Oliver Preißner

Layout:
Alexandra Böhm, 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 **SEGA** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

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

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

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

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

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
eMail: asklopfer@compu-tec.de

Online-Vermarktung:
Susanne Szameitat
eMail: seszameitat@compu-tec.de

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

Verlag

Verlagsleitung
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

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

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

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

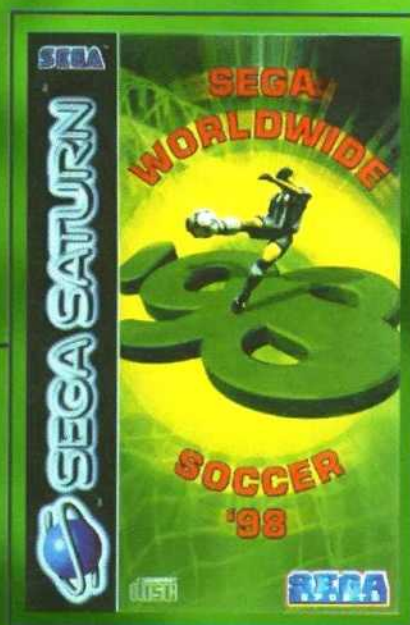
Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246-8820, Fax: 06246-8825277
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben:
Mit 2-monatlicher CD: öS 560,-
Ohne CD: öS 528,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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



DIE EINEN SPIELEN MIT DEM FUSS.



DIE ANDEREN MIT DEM KOPF.

EXCLUSIV FÜR





Mitternacht vorbei,
die Straßen leer ...

Totenstille.

Träum ruhig weiter.

LAST BROWN