

# SEGA<sup>TM</sup>

## Magazin

6/99

67. Ausgabe  
Juni '99



# BLUE STINGER

Die Action-Adventure-Hoffnung erstmals getestet!



**HOUSE OF THE DEAD 2**  
Grandios: der Action-Hit



**DEAD OR ALIVE 2**  
Reizend: die Prügel-Babes

0931/3545222 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**

# Theo Vers

## Sammler und Schnäppchenjäger aufgepaßt: Spitzenspiele fast geschenkt

Folgende Saturn-Spiele für nur



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

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

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

# Kranz sand

DER SEGA-SPEZIALIST

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



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

Händleranfragen  
erwünscht  
Fax: 0931/571602

## Sega Saturn

Achtung: Nur solange Vorrat reicht, da Restposten!

Game Buster	79,95
Lenkrad Mad Catz (m. Pedalen)	119,95
Link Kabel	24,95
Pistole Avenger	34,95
Pistole Virtua Gun	39,95
S-VHS-Kabel	19,95
Tips & Tricks-Buch 1996	15,95



FIGHTING VIPERS 19,95

Batman Forever	84,95
Battle Monsters	39,95
Black Dawn	39,95
Black Fire	49,95
Breakpoint Tennis	99,95
Bust A Move 2	39,95
Casper	39,95
Clockwork Knight	49,95

Lost Vikings 2	89,95
Mega Man X3	49,95
Mighty Hits	39,95
NBA Action	34,95
NBA Jam Extreme	24,95
NBA Live '97	14,95
NFL Quarterbackclub '97	39,95
NHL '98	39,95
NHL '97	19,95
NHL Allstar Hockey '98	29,95
Night Warriors	29,95
Pebble Beach Golf	59,95
PGA Tour '97	39,95
Pro Pinball The Web	84,95
Rayman	39,95
Rise 2 - Resurrection	39,95
Scorcher	29,95
Sea Bass Fishing	94,95
Sega Rally	29,95



SEGA RALLY 29,95

Shinobi X	59,95
Skeleton Warrior	39,95
Sky Target	69,95
Space Jam	29,95



**Dreamcast™**  
**Dreamcast kommt!**  
**am 9.9.'99**  
Rufen Sie bei Interesse  
unsere Dreamcast-Info-Hotline  
unter Tel. 0931-35 45 223 an!

Spot Goes to Hollywood	39,95
Street Fighter Alpha	29,95
Street Racer	39,95
Streetfighter Collection	84,95
Striker '96	29,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	39,95
Tempest 2000	89,95



THEME PARK 29,95

Theme Park	29,95
Tilt	89,95
Trash It	19,95
Tunnel B 1	49,95
Valora Valley Golf	39,95
Victory Boxing	84,95
Victory Goal	29,95
Virtua Fighter Kids	34,95
Virtua Fighter Remix	69,95
Virtua Fighter	29,95
Whizz	49,95
World League Soccer	89,95
Worldwide Soccer '97	24,95
WWF In Your House	24,95

VERSANDKOSTEN: POST NACHNAHME: 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS NACHNAHME: 16,- DM;  
BEI VORKASSE (NUR EUROSCHICKS) 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 ARTIKEL!



CROC 39,95

Croc	39,95
Crow - City of Anael	14,95
Crypt Killer	19,95
Cyber Speedway	49,95
Digital Pinball	49,95
Dragonheart Fire & Steel	24,95
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA '98	89,95
FIFA Soccer '96	29,95
FIFA Soccer '97	39,95
Fighting Vipers	19,95
Frank Thomas Big Hurt Baseball	84,95
Galaxy Fight	39,95
Ghen War	39,95
Grid Run	49,95
Guardian Heroes	39,95
Hebereke's Popoitto	19,95
Highway 2000	94,95
Hi-Octane	39,95
Hulk	84,95
Iron Man / XO Manowar	14,95
Jack is Back	19,95
Johnny Bazookatone	14,95
King of Fighters '95	49,95

## Importspiele (Saturn)

BUBBLE SYMPHONY (B.BOBBLE 3) (JAP.)	79,90
CAPCOM GENERATIONS VOL. 1 (JAP.)	109,90
CAPCOM GENERATIONS VOL. 2 (JAP.)	109,90
CAPCOM GENERATIONS VOL. 3 (JAP.)	109,90
CAPCOM GENERATIONS VOL. 4 (JAP.)	109,90
CAPCOM GENERATIONS VOL. 5 (JAP.)	109,90
GUARDIAN FORCE (JAP.)	99,90
G-VECTOR (JAP.)	29,90
IMAGE FIGHT & X-MULTIPLY (JAP.)	109,90
LIQUID KIDS (B.BOBBLE 4) (JAP.)	99,90
MAGIC KNIGHT RAYEARTH (U.S.)	139,95
PHANTASY STAR COLLECTION (JAP.)	69,90
RADIANT SILVERGUN (JAP.)	119,90
SEGA AGES MICKEY & DONALD (JAP.)	109,90
SHINING FORCE 3 PART 2 (JAP.)	109,90
THUNDERFORCE V (JAP.)	79,60



MAGIC KNIGHT  
RAYEARTH (U.S.)  
139,95



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

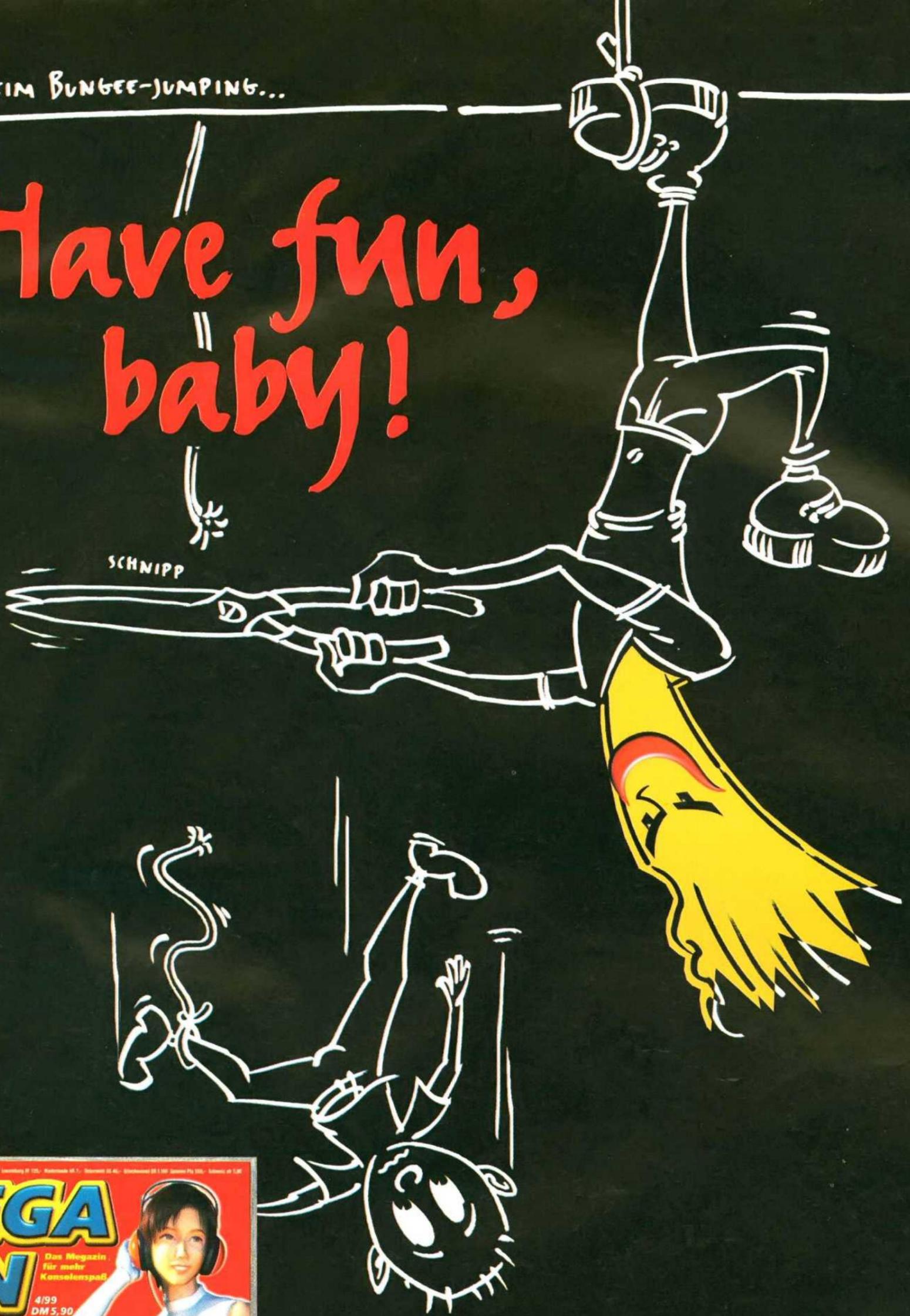
**SCHNELL, SCHNELLER,  
THEO KRANZ VERSAND!**  
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE  
BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST  
NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST  
IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN  
MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON DREI  
LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR  
PORTOFREI.\* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.  
SIE KÖNNEN AUCH  
UNSER KOSTENLOSES  
MAGAZIN (MIT SEGA-  
SONDERAUSGABE)  
MIT FRANKIERTEM  
UND ADRESSIERTEM  
RÜCKUMSCHLAG  
(DIN C 5) ANFORDERN.



0931/3545222 oder 0180/5211844

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

# Have fun, baby!



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

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



## DREAMCAST UNTER DRUCK!

Während in England und Amerika die Werbekampagnen für den Dreamcast bereits anlaufen, hält sich Sega Deutschland in Sachen Marketing immer noch sehr zurück. Immerhin gab man Mitte April endlich die wichtigsten Daten bezüglich des Dreamcast-Launches bekannt. Demnach wird die 128-Bit-Konsole ab 23. September für DM 499,- erhältlich sein, erfreulicherweise nun doch ohne das serienmäßige Modem, wodurch der Preis auch auf

einem vernünftigen Niveau bleibt. Daß der Dreamcast in England 199 Pfund kosten wird (rund DM 580,-) und in den USA lediglich 199 Dollar (rund DM 330,-) ist zwar merkwürdig, aber nicht unüblich. Immerhin ist das Gerät hierzulande billiger als in Großbritannien. Als Starttitel wurden Sonic Adventure und Virtua Fighter 3tb genannt, während Sega Rally 2 (wieso erst so spät?), The House Of The Dead 2 und Cool Boarders Dreamcast für Weihnachten in Aussicht gestellt werden. Bis dahin sollen über 20 Dreamcast-Spiele verfügbar sein!

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch, Chefredakteur

### DREAMCAST-LEXIKON

Alle Dreamcast-Spiele im Überblick ..... 10

### RUBRIKEN

Impressum ..... 30  
Vorschau ..... 30

### MAILBOX

Fragen & Antworten ..... 28

### TIPS & TRICKS

Aero Dancing ..... 21  
Blue Stinger ..... 21  
House Of The Dead 2 ..... 20  
Powerstone ..... 20

### KOMPLETTÖSUNG

Sega Rally 2 ..... 22

### NEWS

Aktuelle Dreamcast-Infos ..... 6

### PREVIEW

Dead Or Alive 2 ..... 9  
Metropolis ..... 8

### TESTS: DREAMCAST

Blue Stinger ..... 14  
Get Bass ..... 19  
The House Of The Dead 2 ..... 12  
Marvel vs. Capcom ..... 18  
Super Speed Racing ..... 16

## Metropolis



8

Die Rennspiel-Sensation der Formel-1-Macher

## House of The Dead 2



12

Der Action-Hammer im Riesentest!

## Blue Stinger



14

Die Action-Adventure-Hoffnung im Test!

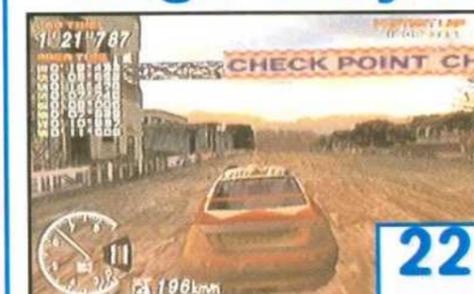
## Get Bass



19

Virtua Fishing für Dreamcast

## Sega Rally 2



22

Games Guide zum Rennspiel-Hit

Schon  
gewußt?

● Capcom und SNK gehen die ultimative Kooperation im Beat 'em-Up-Bereich ein. Nachdem anfangs nur von einer Version für SNKs neues Handheld NeoGeo Pocket Color die Rede war, wurde nun bestätigt, daß auch für den Dreamcast eine Version von „SNK vs Capcom“ erscheinen wird. Während bei der Handheld-Variante SNK für das Gameplay verantwortlich sein soll, kümmert sich angeblich Capcom um die Dreamcast- und evtl. auch um eine Naomi-Version. Welche Charaktere der beiden Firmen antreten werden, steht noch nicht fest, erscheinen soll das Ganze aber auch erst im Jahre 2000. Nur Chun-Li scheint schon sicher zu sein, während andererseits die Meldungen über die Darstellung des Ganzen weit auseinandergehen. Lassen wir uns überraschen, ob diese Schlacht im klassischen Bitmap-Stil oder in 3D ausgetragen wird!

● Nach Marvel vs Capcom haben die Japaner scheinbar Gefallen an den vier Joypad-Anschlüssen des Dreamcast gefunden. Sollte von Seiten der Spieler eine ausreichende Nachfrage bestehen, soll auch das im August erscheinende Street Fighter Zero/Alpha 3 einen Modus für vier menschliche Spieler erhalten. Einen 2-gegen-1-Modus bot seinerzeit schon die erste Inkarnation der Alpha-Serie, damals konnte man aber nur im Team gegen den Computer antreten und war auf die Zwillingenkämpfer Ken und Ryu fixiert. Dank des großen Hauptspeichers des Dreamcast dürften solche Einschränkungen aber diesmal nicht mehr vorkommen.

## Heiße Reifen

Bereits am 29. April wird mit Redline Racer eine weitere Konvertierung eines UbiSoft-PC-Spiels für den Dreamcast erscheinen.



Die Grafik macht einen wesentlich bunteren Eindruck als bei Racing Simulation 2.



Bei den Nachtrennen glänzt Redline Racer 2 mit sehr guten Lichteffekten.

Redline Racer dürfte genau das Richtige für Fans von Manx TT sein und grafisch wie spielerisch einen guten ersten Maß-

stab für das Genre setzen. Mit 10 Strecken und zahlreichen Wetteffekten dürfte zumindest auch für Abwechslung gesorgt sein, hoffentlich werden unsere Erwartungen nicht enttäuscht – den Test gibt's schon im nächsten Heft!

## Alle Daten zum Deutschland-Start des Dreamcast!

Am 15. April legte Sega sowohl für Europa als auch für die USA endlich die Karten offen und nannte konkrete Pläne und Zahlen, was den Launch des Dreamcast in der westlichen Welt angeht. Sega Europe und damit auch Sega Deutschland launchen die neue Konsole am 23. September 1999, der Preis wird hierzulande bei DM 499,- liegen. Ein Modem wird im Gegensatz zu ursprünglichen Plänen nun doch nicht zur Grundausstattung gehören, dafür aber allem Anschein nach ein Joypad und eine Demo-CD.

Zum Start sollen direkt zehn Titel erhältlich sein. Konkret werden allerdings nur Sonic Adventure und Virtua Fighter 3tb genannt. Dazu sollen speziell für den europäischen Markt entwickelte Spiele von exklusiv für Dreamcast entwickelnden Softwarestudios und Third-Party-Herstellern erscheinen. Darunter dürften vermutlich neben Bizarre Creations' Metropolis Street Racer (Preview in dieser Ausgabe!) auch Titel von No Cliche (ehemals Adeline) und Argonaut sein, die sich seit einiger Zeit in Entwicklung befinden. Bis Weihnachten sollen dann insgesamt 20 weitere Titel erscheinen, die laut Sega „über Rennspiele, Sport oder Action-Adventure alle Genres abdecken“. Als Beispiele werden Sega Rally 2, The House Of The Dead 2 und „Cool Boarders Dreamcast“ (Arbeitstitel) genannt.

Als Dreamcast-Entwickler werden neben Namco, Capcom und Konami auch Acclaim, Ubi Soft und Eidos genannt, insgesamt sollen über 100 europäische Entwickler an Dreamcast-Spielen arbeiten.

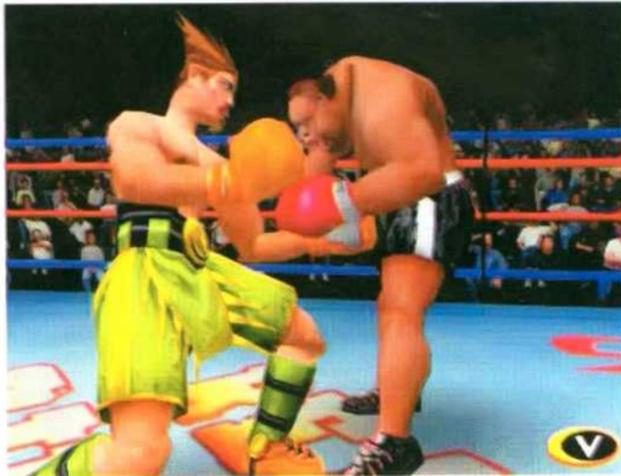
Das Marketingbudget von Sega Europe für das erste Jahr beträgt 90 Mio. Euro und soll dem Dreamcast zum Launch die nötige (Medien)präsenz einbringen, um einen erfolgreichen Start zu gewährleisten. Fernseh- und Kinospots sowie spezielle Sponsoringabkommen sollen für Aufsehen sorgen – der erste große Coup von Sega ist auch schon gelungen, wird man doch die MTV Music Awards sponsern. Laut eigenen Angaben hat Sega in Japan bereits eine Million Dreamcasts verkauft und will diesen Erfolg nun in Europa fortsetzen.

In Großbritannien wird der Dreamcast übrigens satte 199 Pfund kosten, was ca. DM 590,- entspricht.



# Alles Wichtige zum Dreamcast-Launch in den USA

In den USA wird Sega schon etwas früher in die Offensive gehen und den Dreamcast bereits am 9. September veröffentlichen. Der Preis wird dort bei unglaublichen \$ 199 liegen (ca. DM 370,-). Zum Start soll es in den Vereinigten Staaten 10-12 Titel geben, u. a. Sonic Adventure, Virtua Fighter 3tb, SuperSpeed Racing, die Visual-Concepts-Hoffnungsträger NFL Football und NBA Basketball (beides Arbeitstitel), das stark verspätete Shoot 'em Up Geist Force und die hauseigenen Arcade-Hits The House Of The Dead 2 und Sega Rally 2. Auch Capcoms Power Stone, das Boxspiel Ready 2 Rumble Boxing von Midway, Konamis mysteriöse Dreamcast-Version von Castlevania und Namcos Arcade-Kracher Soul Calibur in einer verbesserten Umsetzung sollen zum oder kurz nach dem



**Soll zum US-Launch des Dreamcast fertig sein: Midways Ready 2 Rumble Boxing.**

Launchtag in den Läden stehen, bis Weihnachten spricht Sega von 30 verfügbaren Titeln. Natürlich dürften diese Titel auch kurz danach hierzulande veröffentlicht werden.

Schon gewußt?

- Angeblich wird Eidos auf der E3 eine Dreamcast-Version von Fighting Force 2 vorstellen, wobei aber noch nicht entschieden ist, ob diese Version auch der Öffentlichkeit präsentiert werden wird.

- Midway arbeitet an Dreamcast-Versionen zahlreicher Arcade-Hits und der einen oder anderen Exklusiventwicklung. So soll „Mortal Kombat Gold“ ausschließlich für Segas Konsole erscheinen und schon zum Launch in den Läden stehen. Weitere Titel wären das Wasser-Rennspektakel Hydro Thunder, das Boxspiel Ready 2 Rumble Boxing (Bild siehe News zum US-Launch) sowie die Arcade-Umsetzungen NFL Blitz 2000 und NBA Showtime, die mit actionreichem Gameplay und toller Präsentation zahlreiche Fans finden sollten.

- Hier eine angebliche Releaseliste der ersten Dreamcast-Titel laut der amerikanischen Spielwarenkette Babbages :

- 9. September :**
  - NFL Blitz 2000
  - Hydro Thunder
  - NBA Showtime
  - Indiziertes Prügelspiel Gold
  - Ready 2 Rumble Boxing
  - NFL Football
  - CART Racing (=Super Speed Racing)
  - Sonic Adventure
  - Virtua Fighter 3tb
  - Street Fighter Alpha 3
  - Blue Stinger

- 30. September :**
  - Power Stone

- Oktober :**
  - The House Of The Dead 2
  - NBA Basketball

- 15. Oktober :**
  - Soul Calibur

- November :**
  - Marvel vs. Capcom

- 30. November :**
  - Resident Evil : Code Veronica

- 15. Dezember :**
  - Jeremy McGrath Supercross 2000

## Hardware-Flut

Wie es sich für eine neue Konsole gehört, hält die Flut an neuer Peripherie nicht an. In dieser Ausgabe testen wir Get Bass, das als erstes und bisher einziges Spiel den Tsuru (Angel)-Controller unterstützt. Zwar bietet das Spiel damit nicht das volle Arcade-Erlebnis, durch kleine Motoren wird aber ein ordentlicher Rumble-Effekt erreicht und das Spiel reagiert durch entsprechende Sensoren sogar in gewissem Maße auf ruckhafte Bewegungen. Am 22. April erscheint von ASCII ein weiteres witziges Zubehör: Der Mission Stick eignet sich in erster Linie für Spiele wie AeroDancing, Konamis (in Arbeit befindliches) Air Force Delta oder das kommende Geist Force. Optisch erinnert das Gerät durch den Griff ein wenig an eine Computermouse, in der nächsten Ausgabe reichen wir einen Spielbericht



**Soll für mehr Sicherheit auf dem luftigen Parkett von AeroDancing sorgen: ASCIIs Mission Stick.**

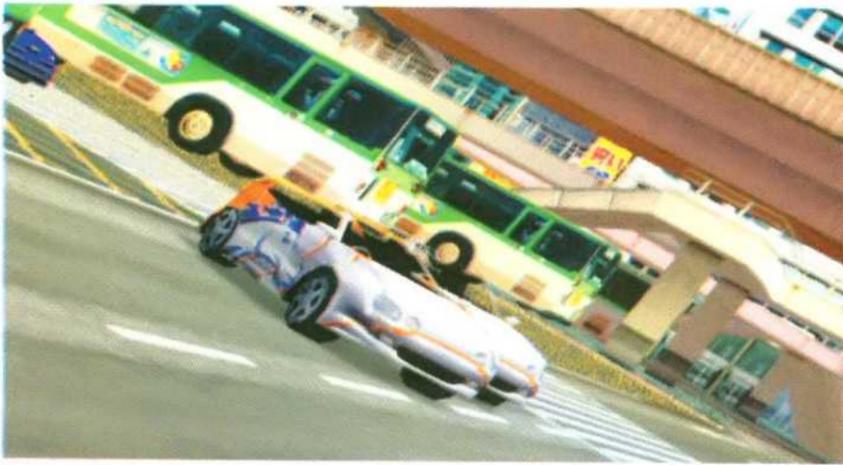
nach. Apropos nachreichen: Dies tun wir an dieser Stelle auch mit dem Bild des Pop'n Controllers für Pop'n Music. Ohne dieses 9-Button-Eingabegerät ist das Spiel bedeutend schwieriger und macht auch deutlich weniger Spaß. Für Musikspielfreunde also Pflicht, zumal der Nachfolger schon so gut wie in den Spielhallen steht und wohl auch demnächst auf dem Dreamcast auftauchen dürfte.



**Ein Muß für angehende Musiker: der 9-Button-Pop'n-Controller von Konami.**



**Bisher nur für Get Bass zu gebrauchen, dort aber Pflicht: der Tsuru-Controller.**



Kein Video, kein Film – diese wahnwitzigen Shots stammen in der Tat aus dem spielbaren Teil von Metropolis.

**B**evor die ehemaligen Entwickler der Formel-1-Serie von Psygnosis mit dem Programmieren angefangen haben, stand zunächst eine akribische Vorbereitung auf dem Plan: Um eine absolut realistische Optik zu gewährleisten, wurden über 30.000 Fotos und 30 Stunden an Videomaterial aufgenommen. Der betriebene Aufwand zeigt sich in den ersten Screenshots mehr als deutlich – eine derart geniale Optik hat die Welt noch nicht gesehen. Durch die Einbindung wechselnder Tageszeiten und die verschiedensten Wetterbedingungen soll aber nicht nur die Grafik Realismus erzeugen – selbst der Sound wird seinen Teil dazu beitragen, denn die diversen Wagen des Fuhrparks (darunter Modelle von Mercedes, Ford und Honda) werden „echt“ klingen und

# METROPOLIS STREET RACER

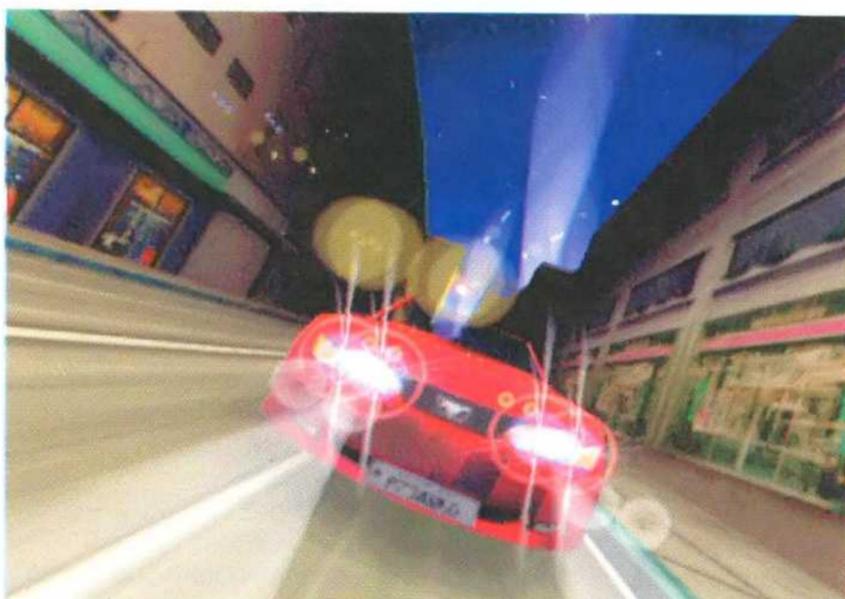
**Bizarre Creations gibt Gummi: Pünktlich zum Deutschland-Release des Dreamcast wollen die Engländer ein Rennspiel mit quasi fotorealistischer Grafik und einer ausgereiften Fahrphysik an den Start schicken.**

auch die Umgebungsgeräusche vermitteln Atmosphäre: Vögel zwitschern, Züge donnern vorbei und die anderen Fahrer hupen gegebenfalls wie wild, wenn man sie von der Strecke drängt. Ansiedeln will man das Geschehen dabei in den Metropolen Tokio, San Francisco und London, wobei jeweils nur besonders interessante Bezirke dieser Städte im Spiel Verwendung finden werden – so etwa der

Trafalgar Square in London. Neben den üblichen Rennspiel-konformen Spielmodi wie etwa Time Attack und Co. will man einen Story-Modus integrieren, der dem des PlayStation-Titels Driver ähneln dürfte. Dort hat man bestimmte Aufgaben zu erfüllen, über deren genauen Inhalt sich Bizarre Creations aber noch ausschweigt. Duelle gegen menschliche Kontrahenten werden aber in jedem Fall möglich sein –

und zwar nicht nur per Split-screen, sondern auch im Internet. Die insgesamt 20 Boliden, die man für die Endversion anvisiert, sollen aus satten 1.600 Polygonen bestehen und sich vom Fahrverhalten nicht von ihren realen Vorbildern unterscheiden. Ein neuartiges, speziell für diesen Titel entwickeltes Physikmodell soll dieses ehrgeizige Ziel möglich machen.

Marco Marzinkowski ■



Die Licht- und Lens-Flare-Effekte der Scheinwerferkegel sehen bereits jetzt absolut überwältigend aus.

## Facts



<b>Titel:</b>	Metropolis Street Racer
<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Hersteller:</b>	Bizarre Creations
<b>Release:</b>	September
<b>Levels:</b>	tba.
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	20 Fahrzeuge von 13 versch. Herstellern

## First Look

Mit Metropolis Street Racer möchte Bizarre Creations das Rennspiel-Genre von Grund auf revolutionieren. Grafik, die man in dieser Prächtigkeit noch auf keinem System gesehen hat, interessante Spielmodi, ein realistisches Ambiente und die Internetanbindung des Titels werden den Titel wohl in die Kategorie Pflichtkauf hieven.



Der Tag-Team-Modus eröffnet neue Möglichkeiten im Kampf.



Hier besteht die Möglichkeit, den Gegner herunterzuwerfen.



Die verschiedenen Charaktere sind sehr detailliert dargestellt.

# DEAD OR ALIVE 2

**Der erste Teil bot auf den 32-Bit-Konsolen schnelle Prügellaction mit flüssigen Animationen, erreichte aber nicht ganz die Popularität der Konkurrenten von Sega oder Namco. Mit Dead Or Alive 2 will Temco sich endgültig als Hersteller hochwertiger Beat 'em Ups etablieren.**

Neben einigen bekannten Charakteren aus dem ersten Teil treten auch neue Kämpfer in die Arenen. Die einzelnen Fighter sind sehr groß dargestellt und präsentieren sich im Vergleich zu ihren 32-Bit-Kollegen viel detaillierter. Neben den frischen Gesichtern werden auch neue Moves und einige neue Gameplay-Elemente das Beat 'em Up bereichern: Die reizende Tina beherrscht z. B. als neues Manöver unter anderem einen German Suplex. Außerdem könnt ihr an den alten Kämpfern neue Outfits bewundern, so läuft Bass (bekannt aus der PlayStation-Version) diesmal in Lederklamotten auf. Während sich die Prügelknaben auf der PlayStation und dem Saturn noch vor einer einfachen 2D-Kulisse vermöbeln haben, finden die Kämpfe nun vor in 3D dargestellten, interaktiven Hintergründen statt. Ob dabei Objekte und Gegenstände wie beispiels-

weise bei Powerstone mit in die Prügelei einbezogen werden können, steht zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest. Ihr vermöbelt eure Gegner in einem Tempel, in einer Kathedrale mit schönen Kirchenfenstern oder auf einer saftigen Wiese, wobei im Hintergrund riesige Windmühlen arbeiten. Ähnlich wie in Bushido Blade haben die Charaktere innerhalb der Arenen einen sehr großen Aktionsradius. So ist es möglich, den Gegner von einer Klippe zu werfen, um die Keilerei am Fuße eines Wasserfalles fortzusetzen. Das Gameplay präsentiert sich als Mischung aus Combos, Counter-Attacken und Power-Moves. Die verheerende Wirkung der Counter-Attacken und Power-Moves wird dabei durch tolle Grafikeffekte unterstrichen. Eine wichtige Rolle während eines Kampfes nimmt die Counter-Attacke ein, die mit Hilfe des „Hold“-

Knopfes ausgeführt werden kann, sobald der Gegner zum Schlag oder Tritt ansetzt. Falls der Button im richtigen Moment gedrückt wird, steht eine Reihe von verschiedenen Reversals zur Auswahl. Eine innovative Neuerung stellt der integrierte Tag-Team-Modus dar. Mit diesem ist es möglich, im Kampfgeschehen

munter zwischen einzelnen Kämpfern zu wechseln, ohne daß es dabei zu Slow-downs kommt. Mit Hilfe der „Realtime Dynamics Simulation Engine“ werden Kleidung und Haare der Protagonisten passend zu den Aktionen der Recken bewegt, so daß ein hoher Realitätsgrad entsteht.

Jens Quentin ■

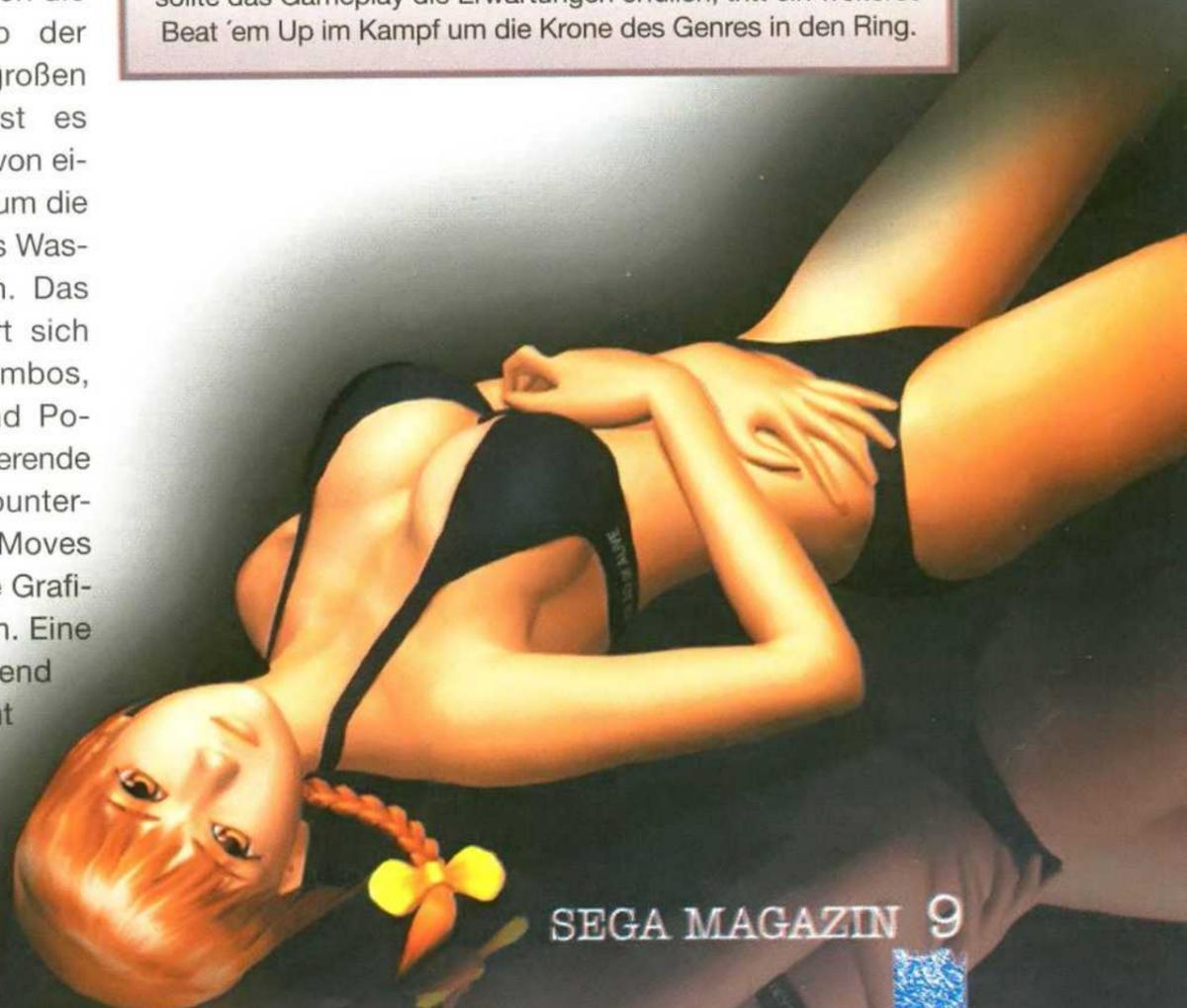
## Facts



<b>Titel:</b>	Dead Or Alive 2
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Tecmo
<b>Release:</b>	tba.
<b>Levels:</b>	-
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	tba.

## First Look

Grafisch sieht Dead Or Alive 2 schon jetzt beeindruckend aus, sollte das Gameplay die Erwartungen erfüllen, tritt ein weiteres Beat 'em Up im Kampf um die Krone des Genres in den Ring.



# DREAMCAST LEXIKON

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

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

## BIOHAZARD – CODE VERONICA

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Capcom Release: Winter '99

Code Veronica läßt noch etwas länger auf sich warten, die Gerüchte um eine Umsetzung des zweiten Teils der Serie sind auch vorerst verstummt - sobald es neue Informationen zum Spiel gibt, findet ihr sie hier!



## CLIMAX LANDERS

Genre: Action-RPG

Hersteller: Climax Release: 10. Juni '99

Nur noch wenige Wochen dauert es, bis diese vielversprechende Action-Adventure-Rollenspiel-Mixtur in Japan erscheint. Da es in den USA erscheinen soll, rechnen wir fest mit einem Deutschland-Release!



## BUGGY HEAT

Genre: Rennspiel

Hersteller: CRI Release: August '99

Eine erste spielbare Demo bot teilweise beeindruckende Grafiken, aber ein sehr enttäuschendes Fahrverhalten. Bis zum Release im August sollten die Gameplay-Schwächen aber hoffentlich behoben sein.



## DEAD OR ALIVE 2

Genre: 3D-Beat-'em-Up

Hersteller: Tecmo Release: tba.

In dieser Ausgabe findet ihr ein Preview zu diesem Naomi-Grafikkoller, der entgegen ursprünglicher Gerüchte nur auf einem Naomi-Board läuft. Hoffentlich ist die Arcade-Version auf der E3 endlich spielbar!



## CASTLEVANIA

Genre: Jump&Run

Hersteller: Konami Release: September '99 (USA)

Nun wurden zahlreiche Gerüchte endlich bestätigt: Ein neues Castlevania soll bereits zum US-Launch des DC erscheinen. Angeblich handelt es sich um ein Spiel mit 3D-Grafik und klassischem 2D-Gameplay!



## DYNAMITE DEKA 2

Genre: Action

Hersteller: Sega Release: 27. Mai '99

Der Nachfolger von Dynamite Deka (hierzulande mit Die-Hard-Lizenz erschienen) soll bereits Ende Mai das Softwareangebot des Dreamcast um einen weiteren interessanten Arcade-Titel erweitern.



## Bereits erhältlich

## Alle Dreamcast-Spiele im Überblick

Titel	Genre	Hersteller	Test in Ausgabe	Wertung
AeroDancing feat. Blue Impulse	Simulation	CRI	5/99	70%
Blue Stinger	Action-Adventure	Sega/Climax Graphics	8/99	78%
Evolution	Rollenspiel	ESP	4/99	74%
Get Bass	Angelsimulation	Sega	8/99	81%
Godzilla Generations	Action	Sega	2/99	58%
Incoming	Action	Imagineer	3/99	74%
July	Adventure	Fortyfive	—	—
Kita E — White Illumination	„Travel Communication“	Hudson	—	—
Mahjong Taikai II Special	Mahjong	Koel	—	—
Marvel vs. Capcom	2D-Beat-'em-Up	Capcom	8/99	80%
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	5/99	85%
Pen Pen Tricelcon	Rennspiel	General Entertainment	2/99	74%
Pop'n Music	Musik/Geschicklichkeit	Konami	5/99	70%
Power Stone	Beat-'em-Up	Capcom	5/99	87%
Psychic Force 2012	Beat-'em-Up	Taito	5/99	57%
Puyo Puyo 4	Denkspiel	Sega/Compile	5/99	88%
Real Sound — Kaze no Regret	Adventure	Warp	—	—
Sega Rally 2	Rennspiel	Sega	4/99	91%
Sengoku Turb	Action-Adventure	NEC Home Electronics	—	—
Seventh Cross	Rollenspiel	NEC Home Electronics	3/99	59%
Sonic Adventure	Jump&Run	Sega	3/99	90%
Super Speed Racing	Rennspiel	Sega	8/99	70%
Tetris 4D	Denkspiel	Bullet-Proof Software	3/99	83%
The House Of The Dead 2	Lightgun-Shoot-'em-Up	Sega	8/99	91%
Virtual Fighter 3tb	3D-Beat-'em-Up	Sega	2/99	93%

## EXPENDABLE

Genre: Action

Hersteller: Imagineer Release: Juni '99

Überraschenderweise erscheint die Dreamcast-Version dieses brandneuen PC-Shoot-'em-Ups von Rage Software (Incoming) kurz nach der PC-Version bereits im Juni — Preview in der nächsten Ausgabe!



## HIGHWAY BATTLE

Genre: Rennspiel

Hersteller: Genki Release: 27. Mai '99

An Rennspielen dürfte es dem Dreamcast langfristig nicht fehlen, auch dieses Spiel der Virtua-Fighter-3th-Umsetzer von Genki macht zumindest optisch bereits jetzt schon einen vielversprechenden Eindruck.



## METROPOLIS STREET RACER

Genre: Rennspiel

Hersteller: Bizarre Creations Release: 23. September '99

Was Grafik und Fahrphysik angeht, soll dieses ambitionierte Dreamcast-only-Projekt von Bizarre Creations neue Maßstäbe setzen. Hoffen wir auf einen starken Titel zum europäischen Dreamcast-Launch am 23.9.!



## REDLINE RACER

Genre: Rennspiel

Hersteller: Imagineer Release: 28. April '99

Bereits Ende April soll diese PC-Umsetzung von Ubi Soft über Imagineer in Japan erscheinen. Im Gegensatz zu Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 soll das Gameplay ziemlich arcadelastrig ausfallen.



## SHEN MUE

Genre: FREE

Hersteller: Sega Release: 5. August '99

Bereits im August soll das erste Kapitel von Shen Mue in Japan erscheinen, hoffentlich läßt eine verständliche Version nicht lange auf sich warten. Den Soundtrack gibt es übrigens jetzt schon zu kaufen!



## SOUL CALIBUR

Genre: Beat 'em Up

Hersteller: Namco Release: Juli '99

Schon im Juli soll das erste Dreamcast-Spiel von Namco erscheinen. Auf der Tokyo Game Show war dies unbestritten das Highlight der Messe und dürfte für etliche zusätzlich verkaufte Dreamcasts sorgen.



## V-RALLY 2

Genre: Rennspiel

Hersteller: Infogrames Release: tba.

Die erste spielbare Version der PlayStation-Fassung sorgt bereits für Furore und läßt Großartiges von der angekündigten Dreamcast-Version erwarten. Einen Releasetermin gibt es leider noch nicht!



## Angekündigte Titel

Titel	Genre	Hersteller	Release
Web Mystery	Adventure	Panasonic	22. April
Redline Racer	Rennspiel	Imagineer/Ubi Soft	28. April
Elemental Gimmick Gear	Action-Adventure	Hudson	27. Mai
Dynamite Deka 2	Action	Sega	7. Mai
Highway Battle	Rennspiel	Genki	7. Mai
The King Of Fighters — Dream Match 99	Beat 'em Up	SNK	3. Juni
Giant Gram — All Japan Prowrestling 2	Wrestling	Sega	17. Juni
Climax Landers	Action-Adventure	Climax	10. Juni
Seaman	„Simulation“	Vivarium	24. Juni
Super Invention Boy Kanipan	Rollenspiel	Sega	24. Juni
Cool Boarders	Snowboarding	UEP System	Juni
Expendable	Shoot 'em Up	Imagineer/Rage Software	Juni
Frame Gride	Mech-Action	From Software	Juli
New Japan Prowrestling — Toukon Retsuden 4	Wrestling	Tomy	Juli
Soul Calibur	Beat 'em Up	Namco	Juli
Shen Mue	FREE	Sega	5. August
Buggy Heat	Rennspiel	CRI	August
Let's make a Pro-Baseball-Team	Baseball	Sega	Sommer
Entertainment Golf	Golf	Bottom Up	Herbst
Speed Busters	Rennspiel	Ubi Soft	Herbst
Shienryu 2	Shoot 'em Up	Warashi	Herbst
Let's make a J-League-Pro-Soccer Club	Fußball	Sega	Herbst
Castlevania	Jump&Run	Konami	September (USA)
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	September (USA)
Indiziertes Prügelspiel Gold	Beat 'em Up	Midway	September (USA)
Panorama Cotton	Shoot 'em Up	Success	November
Bio Hazard: Code Veronica	Action-Adventure	Capcom	Winter
Air Force Delta	Action	Konami	1999
D2	Action-Adventure	Warp	1999
Geist Force	Shoot 'em Up	Sega	1999
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	1999
Maken X	Action	Atlus	1999
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	1999
Street Fighter Zero 3	2D-Beat-'em-Up	Capcom	1999
Virtual On Oratorio - Tangram	Mech-Action	Sega	1999
Agartha	Action-Adventure	No Cliche	tba.
Carrier	Action-Adventure	Jaleco	tba.
Dead Or Alive 2	3D-Beat-'em-Up	Tecmo	tba.
Dynamite Baseball	Baseball	Sega	tba.
Ecco The Dolphin	tba.	Sega	tba.
F-1	Rennspiel	Video Systems	tba.
Galleon	Action-Adventure	Interplay	tba.
Grandia II	Rollenspiel	Game Arts	tba.
Gutherman	Rennspiel	No Cliche	tba.
MDK2	Action	Interplay	tba.
Mercurius Pretty	„Simulation“	NEC Interchannel	tba.
Messiah	Action	Interplay	tba.
Metropolis	Rennspiel	Bizarre Creations	tba.
Monster Breed	Monster-Action	NEC Interchannel	tba.
„Basketball“	Basketball	Sega/Visual Concepts	tba.
„Football“	Fußball	Sega/Visual Concepts	tba.
NFL Blitz 2000	Fußball-Action	Midway	tba.
Nights 2	Geschicklichkeit	Sega	tba.
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	tba.
Rampage Universal Tour	Action	Midway	tba.
Snowboarding Supreme	Snowboarding	Housemarque	tba.
„Story Of Thor“	Action-Adventure	Sega	tba.
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	tba.
Velocity	Rennspiel	Acclaim	tba.
Vigilante 8 : Second Offense	Action	Activision	tba.
Virtua Striker '99	Fußball	Sega	tba.
V-Rally 2	Rennspiel	Infogrames	tba.
Zombie Zone	Beat-'em-Up-Action	Sega	tba.

# THE HOUSE OF THE DEAD 2

Mit *The House of the Dead 2* serviert Sega euch eine leckere Schlachtplatte, vor der es für Arcade-Fans und Action-Liebhaber kein Entrinnen gibt.



Ihr müßt als Spezialagent die Pläne des teuflischen Industriellen Goldman durchkreuzen. Während ihr vom Spiel automatisch durch die üppigen Sets geführt werdet, mäht ihr – mit Controller oder Lichtpistole – die heranstürmenden Monsterhorden nieder. Unter anderem stellen sich euch Zombies in unterschiedlichen Verwesungsstufen, klapprige Skelette oder dickleibige Scharfrichter entgegen, die ihr in Stücke schießen müßt, bevor sie euch massakrieren können. Mehrmals pro Spielstufe werdet ihr mit Situationen konfrontiert, in denen ihr unbeteiligte Bürger vor den Ausgeburten der Hölle retten müßt. Wehrt ihr den Un-

hold mit einem gezielten Fangschuß ab, weisen euch die Bewohner einen anderen Weg durch die Häuser-schluchten, Wasserstraßen oder Katakomben. Abzweigungen tun sich auch auf, wenn ihr während der eingestreuten Zwischensequenzen auf bestimmte Gegenstände schießt. Am Ende der hochauflösenden Szenarien, die in filmreifer Qualität dargestellt werden, wartet jeweils ein mächtiges Ungeheuer, in das ihr mehrere Magazine pumpen müßt.

### Fit for Fun

Die rasante Kameraführung, Attacken aus verschiedenen Winkeln und flinkes Getier – wie zum Beispiel Frösche, Fledermäuse oder Würmer – sorgen dafür, daß ihr eure Continues zu Beginn im Mi-



Der glänzende Brustharnisch des kopflosen Henkers gehört zu den eindrucksvollsten Texturen des Spieles.

## Die Lichtpistole

Hier seht ihr die Dreamcast-Lichtpistole, mit der ihr bei House of the Dead 2 das richtige Arcade-Feeling genießen dürft. Das futuristisch gestylte Gerät ist

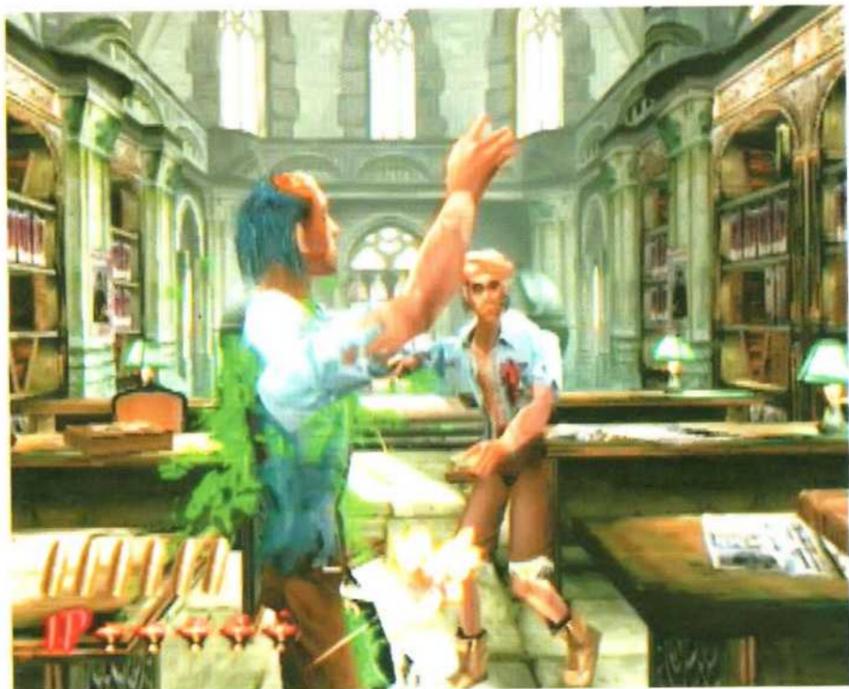


angenehm leicht, sauber verarbeitet und liegt gut in der Hand. In den Schacht am oberen Schaftende kann entweder das VMS oder das Puru-Puru-Pack eingeschoben werden. Letzteres erzeugt bei Segas Horror-Spektakel einen eher milden Rückstoß, der verhindert, daß ihr schon nach wenigen Runden ermüdet die Arme sinken laßt. Sinnvoll ist der Steuerblock im oberen Bereich des Griffstücks, den ihr bequem erreicht. Dank dieser Neuerung könnt ihr euch flott durch Menüs schalten und in neuen Shootern wahrscheinlich eure Bewegung steuern.

nutentakt verpraßt. Zudem werdet ihr zunächst durch die gigantische Grafik, in der Kathedralen, Glockentürme oder Kellergewölbe realisiert wurden, abgelenkt. Ihr dürft euch in diversen Trainings-Modi warm schießen. Diese sind wiederum in unterschiedliche Schwierigkeitsgrade unterteilt und lehren euch, mit der Waffe, den Rettungs-Szenarien oder den übermenschlichen Endgegnern zurechtzukommen. Alleine damit lassen sich

ganze Abende füllen! Wer dann flink genug ist, arbeitet danach im Arcade-Modus nicht nur Motorsägenfreaks und Schwerträger ab, sondern zerdeppert nebenbei die interaktive Umgebung. So könnt ihr Kronleuchter, Fahrräder oder Kisten pulverisieren und Extra-Lebensenergie aufsammeln. Im Originalmodus findet ihr sogar noch mehr Nützliches – ich sage nur: Schrotflinte und Maschinengewehr!

Florian Brich ■



Wenn die Unholde aufmarschieren, habt ihr eine gute Chance, diese regelrecht mit Kugeln zu durchsieben.

## Word Up

Sega bietet euch ausgereifte Arcade-Technik für den heimischen Fernseher. Nach dem Eintreffen des Titels schallte unaufhörlich der Kampftruf „House“ aus der Redaktionsgruft. Die Mischung aus gnadenloser Action, aberwitzigen Effekten und fabelhaften Zwischensequenzen läuft vor allem im Zwei-Spieler-Simultan-Modus zur Höchstform auf. Obwohl es nur fünf Abschnitte gibt, garantieren die zahlreichen Trainingsmodi, die vielen Verzweigungen und die Bonusobjekte der Original-Variante dauerhaften Spielspaß.



## Check Up



<b>Titel:</b>	The House of the Dead 2
<b>Genre:</b>	Lightgun-Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Erhältlich (Japan)
<b>Preis:</b>	ca. DM 200,- (mit Gun)
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	5
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Puru Puru-Paci:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 GD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Hoch
<b>Besonderheiten:</b>	Mit oder ohne Lightgun erhältlich

### Grafik 92%

Die Grafik ist großartig und steht dem Arcade-Vorbild in nichts nach. Das Spiel läuft traumhaft flüssig, die Monster sind vorbildlich animiert und die Effekte prächtig.

### Sound 88%

Die aggressive Musik ist dem Spielverlauf optimal angepaßt. Englische Sprachausgabe, Hilferufe der Bewohner und das Grunzen der Zombies komplettieren den Eindruck, sich durch einen Horrorfilm zu bewegen.

### Gesamt 91%

Das Spiel ist eine Killer-Applikation im wahrsten Sinne des Wortes. Wenn es einen Grund gibt, sich den Dreamcast zu kaufen, dann heißt er House of the Dead 2.



Diese Zombie-Sorte hält die Äxte schützend vor sich und erschwert es euch, ihr Löcher ins Hemd zu brennen.

# BLUE STINGER

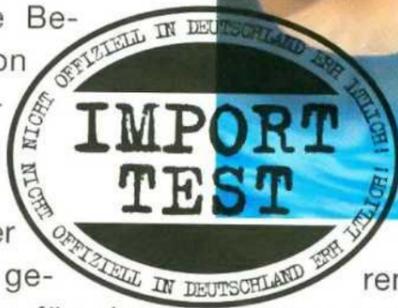
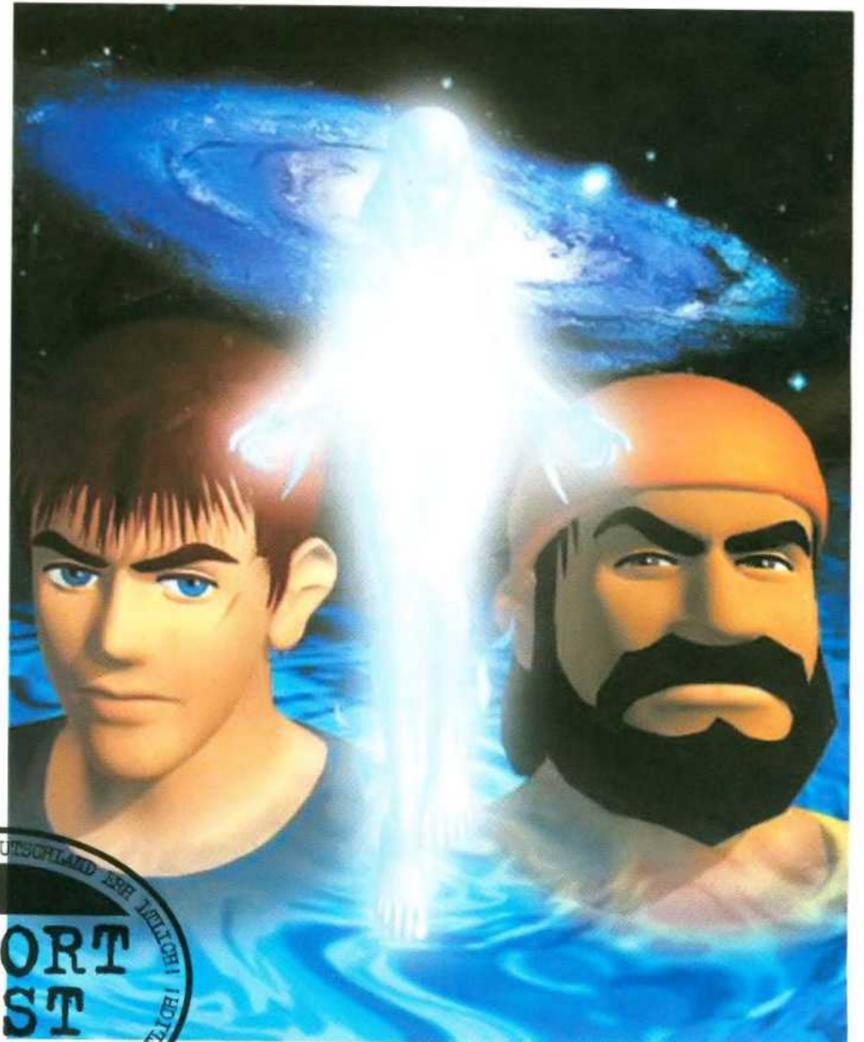
Die Fieberkurve von Blue Stinger hätte wechselreicher nicht sein können: Die ersten Shots und Infos deuteten auf einen Hit der Güteklasse „1a“ hin, nach dem Konsum der Videos zum Spiel machte sich aber schon eine gewisse Ernüchterung breit. Was ist der Titel denn nun? RE- und Deep-Fear-Killer oder nur ein Action-Adventure unter vielen?

Nach dem ebenso gelungenen wie langen Introvideo übernimmt man die Kontrolle über Eliot G. Ballard, Mitglied der Spezialeinheit ESER, der die Vorkommnisse auf der Dinosaurier-Insel untersuchen soll, die im Jahr 2000 nach einem Meteoriteneinschlag entstanden ist. Seitdem führt die Regierung dort geheime Versuche durch, die anscheinend außer Kontrolle geraten sind. Dort angelangt, trifft Eliot nach kürzester Zeit drei weitere zentrale Charaktere: den stabilen Kapitän Dogs Bower, dessen Kontrolle man jederzeit

übernehmen kann, die Elfe Nephilim und die Forscherin Janine. Im späteren Verlauf werdet ihr die Bekanntschaft von weiteren Personen machen, die euch im Dialog entweder wertvolle Tipps geben oder aber für das Weiterspinnen der Story verantwortlich sind.

### Mit Rätseln garnierte Actionkost

Wer einen der eingangs erwähnten Titel bereits kennt, dürfte bezüglich des Gameplay eigentlich keine weite-



ren Erklärungen brauchen. Wie bei diesen Programmen arbeitet man sich durch diverse Szenarien (Dschungel, futuristische Metropole etc.), löst kleine Rätsel („Wo ist bloß die verdammte ID-Karte für diese Tür?“) und kämpft gegen die verschiedensten, monströsen Geg-

ner. Sind es zu Beginn noch kleine, harmlose, mutierte Wichte, die sich euch in den Weg stellen, erwarten euch später quasi bildschirmfüllende, abartige Übermonster. Mit der Pistole, die euch recht schnell in die Hände fällt, habt ihr gegen diese natürlich keine Chance – passend zum er-



Dogs scheint im Nahkampf gegen diesen mutierten Muskelprotz schlechte Karten zu haben.



Trotz der feinen Spezialeffekte kann die Engine leider nicht restlos überzeugen.



Um gewisse Tore öffnen zu können, muß zuvor die passende ID-Karte gefunden werden.



Zwischen Eliot und dem behäbigen Dogs könnt ihr jederzeit wechseln.

höhten Gegnervolumen finden sich daher auch stärkere Waffen, mit denen ihr euch gegen diese Brut durchsetzen könnt. Als besonders durchschlagskräftig hat sich dabei die mächtige Panzerfaust erwiesen. Praktischer Nebeneffekt bei der Zerbrö-

selung der Bestien, die übrigens von Hollywood-Designer Robert Short kreiert wurden: Nach ihrem Exitus verlieren diese zumeist stattliche Beträge an Kleingeld, welches ihr an den entsprechenden Automaten für Energie-auffrischende Goodies (Sandwiches, Hamburger, Energy Drinks etc.) und neue Munition für eure Wummen verwenden könnt. Abspeichern könnt ihr ebenfalls an entsprechenden Maschinen. Dieses System kann überzeugen, ebenso wie die übersichtlichen Inventory- und Karten-Menüs, die sehr komfortabel ausgefallen sind.

### Aufgelockerte Atmosphäre

Durch die oftmals recht grelle Darstellung der einzelnen Schauplätze ist die Atmosphäre bei Blue Stinger nicht ganz so düster wie bei anderen Horrorschockern, zumal auch der Humor nicht zu kurz



Zu Beginn entdeckt ihr nur eine eher schwache Wumme, im späteren Verlauf könnt ihr euch auch mit schweren Geschützen zur Wehr setzen.



kommt. So hat sich die Elfe Nephilim bezüglich ihrer Gestalt von einem kleinen Glücksbringer Hausmarke „Kirmes-Kitsch“ inspirieren lassen, Dogs wird man später als Weihnachtsmann verkleidet erleben, die Protagonisten versuchen sich im Dialog an humoristischen Einlagen, die aber eher platt ausgefallen sind, und selbst die Charaktere

von Pen Pen Trilcelon geben sich in einem Puzzle ein Stelldichein. Anders als etwa bei RE wurden die Locations nicht aus starren Renderhintergründen erstellt, die Welt dieses Titel besteht komplett aus Polygonen, wobei euch eine automatische – nicht beeinflussbare – Kamera durch diese geleitet.

Marco Marzinkowski ■

### Word Up

Effektiv hätte man den Titel eigentlich Red Stinger nennen müssen: Zum einen wurden die Schlachten mit zahlreichen Litern Blut angereichert, zum anderen ziehen sich kleine Designschlampereien und Mängel wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel: Da wäre als größtes Übel die Kameraführung zu nennen, die laut den Designern für ein cineastisches Erlebnis sorgen sollte. Dieses Resultat wird zum einen nicht erreicht, zum anderen sind die häufigen Schwenks extrem verwirrend und somit kontraproduktiv. Der nächste Punkt sind die nervigen Dialoge, die noch nicht einmal abgebrochen werden können. Besonders ärgerlich sind diese, wenn man gerade beim Kampf mit einer Bestie gescheitert ist, seinen alten Spielstand lädt und danach die Worthülsen der Laberbacken erneut über sich ergehen lassen muß. Neben diesen Kernproblemen verhindern weitere Aspekte den Sprung in den 80er-Bereich: Da wäre zum einen die Integration von Dogs Bower zu nennen. Es mag ja praktisch sein, jederzeit – so etwa kurz vor dem Ableben von Eliot – zum behäbigen Dogs wechseln zu können, aber durch sein blitzartiges Auftauchen bei den weiterführenden Dialogen wird die eigentlich spannende Atmosphäre wieder etwas zerstört. Entweder der Typ ist wirklich permanent an meiner Seite oder überhaupt nicht – so wirkt es auf mich etwas undurchdacht. Die wenig lippensynchronen Rededuellen sorgen für weiteren Unmut, zumal die Sprecher besser zur Augsburger Puppenkiste passen würden – nicht aber zu einem dramatischen Action-Adventure.



### Check Up



<b>Titel:</b>	Blue Stinger
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Sega/Climax Graphics
<b>Tel.:</b>	
<b>Release:</b>	Erschienen (Japan)
<b>Preis:</b>	ca. DM 140,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 GD
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	3 Stufen
<b>Besonderheiten:</b>	-

### Grafik 81%

Feine Texturen, beeindruckende Explosionen, detaillierte Konstruktionen und überzeugende Ekelkreaturen stehen im traurigen Kontrast zu einigen billigen Effekten und schwachen Animationen. Speziell Dogs Bower wirkt mit seinem Gang eher lächerlich.

### Sound 80%

Der Soundtrack ist stimmungsvoll und dramatisch und auch die Schußgeräusche und sonstigen Effekte können überzeugen – Abzüge gibt es hingegen für die maue englische Sprachausgabe und die doch recht große Wiederholungsanfälligkeit der Musik.

### Gesamt 76%

Hätte man bei Climax Graphics eine vernünftige Kameraführung eingebaut und andere nervige Elemente minimiert oder ganz vermieden, hätte man Blue Stinger mit einem Hit adeln können. In dieser Form stellt der Titel nur ein stark überdurchschnittliches Game da, welches die erhoffte Genialität vermissen läßt.

# SUPER SPEED RACING

Als weiteres Rennspiel für den Dreamcast geht neben dem in der letzten Ausgabe getesteten Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 nun auch Super Speed Racing an den Start.

**W**ährend die restliche Welt dem Ausgang der noch jungen Formel-1-Saison entgegenfiebert, dreht sich in den Vereinigten Staaten alles um die Helden der CART-Serie, die ihre aufgebohrten Boliden mit atemberaubenden Geschwindigkeiten über die meist ovalen Kurse jagen. Eine Lizenz zaubert alle bekannten (?) Größen des traditionellen US-Motorsports in ihren jeweiligen Teams wie z. B. dem Team Rahal oder dem Team Penske auf den Bildschirm. Dabei befinden sich im 27-köpfigen Fahrerfeld nicht nur amerikanische CART-Legenden wie Al Unser Jr., auch das eine oder andere

bekanntes Gesicht aus der Formel 1 wie z. B. JJ Lehto versucht derzeit, um den Gewinn der Serie mitzufahren. Die insgesamt 19 Strecken haben meist eine für die Sportart typische ovale Form, Ausnahmen bilden hier aber beispielsweise die Kurse in Detroit oder in Cleveland. Die schnellen Positionsduelle finden dabei nicht nur auf dem amerikanischen Kontinent statt, auch in Australien wird auf der Strecke Gold Coast mit Vollgas um die beste Position gefightet.

## Hobby-Mechaniker gefragt

Derjenige Spieler, der keine zeitraubenden Sekunden in



der Box verbringen will und nicht am Set-Up des eigenen Autos feilen möchte, entscheidet sich für ein Arcade-Rennen. Auch zwei menschliche Spieler können hier in spannenden Positionsduellen mittels geteiltem

Bildschirm reichlich Gummi auf dem Asphalt hinterlassen. Die Alternative zum Arcade-Mode stellt der Championship-Mode dar, hier ist zum Gewinn der gesamten CART-Serie neben guten Leistungen auf den Strecken



Die Original-Boliden der CART-Serie sind sehr detailliert dargestellt.



Neben der Position wird auch der Name des Piloten im vor euch fahrenden Flitzers angezeigt.



Als witziges Detail sammelt sich auf dem Visier des Piloten mit zunehmender Renndauer Dreck.



Mit den richtigen Einstellungen werden die Boliden optimal auf Wetter und Strecke abgestimmt.

auch ein glückliches Händchen in der Werkstatt des Rennstalls gefragt. Von der obligatorischen Art der Schaltung über die Wahl der Reifen bis hin zur Feineinstellung am Getriebe und Umstellungen bezüglich der Aerodynamik kann der geneigte Bastler jedes Detail seines hochgetunten Boliden verändern. Die vorgenommenen Änderungen zeigen sich dabei nur an geänderten Parametern, eine optische Veränderung am Wagen sucht man vergebens. Neben dem Set-Up können weitere Einstellungen wie et-

wa die Wetterbedingungen oder realistische Beschädigungen nach Lust und Laune modifiziert werden.

### Suche nach der Simulation

Auf dem Asphalt offenbart des Spiel neben gelungenen Grafikeffekten leider auch seine Gameplay-Schwächen. Habt ihr euch für realistische Schäden am Flitzer entschieden, reicht schon eine Berührung mit der Mauer aus, um den Frontspoiler komplett einzubüßen. Dabei landet ihr nach aufgeregtem Boxenfunkverkehr automatisch in der Box. Unterschiede in der Steuerung und dem Fahrverhalten sind zwischen Arcade- und Simulationsmodus kaum auszumachen, die Boliden rasen statisch wie auf Schienen über die Piste und lassen sich bei Höchstgeschwindigkeit so gut wie gar nicht mehr steuern. Heftige Kollisionen mit anderen Wagen werden nicht realistisch dargestellt, am Fahrzeug auftretende Schäden werden optisch nicht berücksichtigt. Neben der wenig gelungenen Fahrphysik fällt besonders das merkwürdige Gekurke der CPU-Fahrer ins Auge, das auf eine Gegner-KI unterhalb der Grasnarbe schließen läßt. Bezüglich der flüssigen Grafik haben die Entwickler ihre Hausaufga-



Die zuschaltbaren Kurvensignale helfen dem Fahrer bei tückischen Kurven.

ben besser gemacht, viele Details wie ein dreckverschmiertes Visier oder am Streckenrand im Wind wehende Fahnen lassen sich aus fünf Kameraperspektiven bewundern. Besonders gut sind dabei die einzelnen CART-Boliden gelungen, auf denen schöne Reflexionen

zu bewundern sind. Eine Unterstützung durch das Puru-Puru-Pack wurde nicht realisiert. Bezüglich des Soundes wissen vor allem die rockigen Musikstücke zu gefallen, die Motorengeräusche vermitteln ein gutes CART-Feeling.

Jens Quentin ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Super Speed Racing
<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Erhältlich (Japan)
<b>Preis:</b>	ca. DM 140,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	19 Strecken
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 GD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	3 Schwierigkeitsstufen
<b>Besonderheiten:</b>	Deutsche Texte, hoher Schwierigkeitsgrad

### Grafik 69%

Leichtes, aber erkennbares Pop-Up und statisches Fahrzeugverhalten stehen toll dargestellten CART-Boliden und netten Details an und auf der Strecke gegenüber.

### Sound 82%

Pluspunkte des Titels sind die rockigen Musikstücke inklusive fetzigen Gitarrenriffs, die Soundeffekte während des Rennens geben sehr gut die Atmosphäre des amerikanischen Rennalltags wieder. Endlich klingen die Motorengeräusche mal nicht nach einem Staubsauger!

### Gesamt 70%

Optisch gelungenes CART-Rennen, das aber aufgrund des unrealistischen Fahrzeugverhaltens, der mäßigen Fahrphysik und der unterdurchschnittlichen Gegner-KI nur für ein schnelles Rennen zwischendurch aus dem Regal geholt wird. Fans von realitätsnahen Rennsimulationen sind mit der Alternative Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 besser beraten.

## Word Up

Super Speed Racing von Sega weist große Gegensätze auf. Zum einen bietet das Spiel bezüglich der Strecken und Fahrzeuge einen hohen Realitätsgrad mit vielen schönen Details und einer flüssigen Engine, bei der nur das leichte Pop-Up stört. Zum anderen ist die Fahrzeugphysik sowie die Steuerung sehr unrealistisch, auch das Crashverhalten der Boliden bei heftigen Auffahrunfällen ist nicht realitätsnah umgesetzt, so daß nicht von einer Renn-Simulation gesprochen werden kann. Ein weiteres Manko stellt die (kaum vorhandene) Intelligenz der CPU-Fahrer dar, legt man beispielsweise auf der Strecke eine Verschnaufpause ein, wartet das gesamte nachfolgende Fahrerfeld brav in einer langen Schlange, statt zu passieren.





# MARVEL VS CAPCOM

Nach zwei 32-Bit-Episoden geht Capcoms Crossover-Serie nun auf der neuen Hardware-Generation weiter. Und diesmal mischen neben Streetfightern und Marvel-Helden auch Capcom-Altstars wie Strider und Megaman mit!

Jubilee oder Colossus auch Ritter Arthur aus Ghouls'n' Ghosts und zahlreiche andere Capcom-Stars. Auch das normale Kämpferfeld bietet mit Megaman, Altstar Strider Hiryu oder Morrigan aus der Darkstalkers-Serie einige willkommene Ergänzungen. Ladezeiten gibt es übrigens keine.

Michael Pruchnicki ■



Beim Variable Cross könnt ihr unbegrenzt Supermoves einsetzen (oben). Als Helfer-Charakter haben zahlreiche Capcom-Altstars einen Auftritt (rechts).



Das Tag-Team-Gameplay der Vorgänger wurde diesmal um den Variable-Cross-Modus erweitert, bei dem für kurze Zeit beide Teammitglieder auf den Gegner einprügeln können. Im neuen Crossfever-Modus könnt ihr sogar zu viert antreten, wobei nur beim Variable Cross auch wirklich zwei Teammitglieder gleichzeitig auf dem Screen sind. Hilfe von außen gibt's diesmal nicht vom Partner, sondern von einem zufällig zugewiesenen Helfer – darunter tummeln sich neben Marvel-Prominenz wie

## Word Up



Für meinen Geschmack hat es Capcom mit dem Effektgewitter diesmal etwas übertrieben, gerade beim neuen Variable-Cross- und dem 4-Player-Crossfever-Modus verliert man dadurch leicht den Überblick. Spielerisch gibt es nicht viel zu meckern (Arcade-Stick vorausgesetzt, mit dem Pad ist Marvel vs Capcom nur schwer steuerbar), technisch merkt man dem Spiel das Alter der ursprünglichen Automatenhardware leider deutlich an. Wer die Vorgänger mochte, kommt auch hier auf seine Kosten, sollte sich aber fragen, ob er diesen Titel denn auch wirklich braucht. Bahnbrechend Neues wird bis auf den halbherzig integrierten Crossfever-Modus nämlich nicht geboten.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Marvel vs Capcom – Clash Of Super Heroes
<b>Genre:</b>	2D-Beat em' Up
<b>Hersteller:</b>	Capcom
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	erhältlich (Japan)
<b>Preis:</b>	ca. DM 140,-
<b>Spieler:</b>	1-4
<b>Levels:</b>	15+ Kämpfer
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 GD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Variabel
<b>Besonderheiten:</b>	Unterstützt Arcade Stick und Puru-Puru-Pack

### Grafik 72%

Das erste Dreamcast-Spiel in einer niedrigen Auflösung fällt grafisch natürlich deutlich ab. Die Sprites sind anständig animiert, aber die farbarmen und tristen Hintergründe lassen oft zu wünschen übrig.

### Sound 66%

Die Voicesamples und Soundeffekte sind annehmbar, die teilweise äußerst schwache Musik leider weniger. Das typische Capcom-Chipgedudel ist nun wahrlich nicht mehr zeitgemäß.

### Gesamt 80%

Hektischer und verrückter als die beiden Vorgänger und für Fans des klassischen 2D-Gameplays empfehlenswert. Technisch wäre auf dem Dreamcast aber definitiv mehr drin!



An diesem Angelplatz unter der Brücke geben die Spiegelungen im Wasser ein Beispiel für die netten Grafikeffekte.



Beim Einholen der etwas schwereren Exemplare kann schon einmal die Leine reißen.

gestalteten Umgebung fallen vor allem die tolle Wasserphysik und die realistischen Animationen der Teichbewohner auf. So kann man genau erkennen, wie die Barsche den Köder ins Visier nehmen und seinen Weg aufmerksam verfolgen. Für packende Duelle zwischen Angler und Fisch sorgt der Fishing-Controller, der neben zwei Rumble-Motoren einen Sensor enthält, so daß sich mit einer Bewegung des Controllers auch der Köder im Wasser bewegt. Beißt ein Fisch, wird der anschließende Kampf des Tiers gegen das Einholen eindrucksvoll durch das Vibrieren des Controllers wiedergegeben. Nur durch gekonntes Wechselspiel zwischen Einholen und Geben der Leine kann der Fang ins Boot geholt werden, bei zu ungeduldigen Naturen reißt neben dem Geduldsfaden auch die Angelschnur.

Jens Quentin ■

# GET BASS



Wer schon immer gerne dem Angelsport fröhnen wollte, ohne dabei den kuscheligen Platz an

der Konsole gegen die naßkalte Umgebung eines Tümpels eintauschen zu müssen, der kann nun mit Get Bass dicke Brocken an Land ziehen.

Neben dem vom Automaten bekannten Arcade-Mode kann der geneigte Fischer in einem Consumer-Mode über meh-

rere Tage mit anderen Anglern in Wettstet treten. Die richtige Köderwahl ist für ein gutes Ergebnis entscheidend, der erfolgreiche Angler



Das Mittagessen für den Freitag dürfte mit diesem Fang gesichert sein.



Hat einer der Brocken angebissen, beginnt der harte Fight.

## Word Up

Besonders durch den Fishing-Controller bietet das Game spaßiges Angelflair. Das Spiel ist eine willkommene Abwechslung zu den gängigen, actionreichen Effektorgien und präsentiert sich dabei technisch einwandfrei. Get Bass wird nicht nur Angelfreunde so schnell nicht mehr vom Haken lassen. Petri Heil!



erhält im Spielverlauf weitere Exemplare wie den auf der Oberfläche schwimmenden „Popper“. Bei Wind und Wetter findet der Angelwettbewerb rund um die Uhr statt, die Fischgebiete reichen dabei von einem Höhlengebiet bis zu einer Schleuse. Neben der schön

## Check Up



<b>Titel:</b>	Get Bass
<b>Genre:</b>	Angelsimulation
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Erschienen (Japan)
<b>Preis:</b>	ca. DM 200,- (inklusive Fishing-Controller)
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 GD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	5 Stufen
<b>Besonderheiten:</b>	Fishing-Controller

### Grafik 84%

Tolle, lebensechte Animationen der Fische und eine schöne grafische Darstellung der Fischgründe verwöhnen das Auge des Anglers.

### Sound 73%

Sound bei einer Angelsimulation?

Die Hintergrundmusik unterstreicht die entspannte Atmosphäre des Spiels.

### Gesamt 81%

Get Bass macht einfach Spaß und bietet einen entspannenden Zeitvertreib der etwas anderen Art. Technisch wurde die Jagd nach dem größten Fang ausgezeichnet umgesetzt, der Fishing-Controller sorgt dabei für stillechten Spielspaß und hohe Authentizität.

# TIPS & TRICKS

Wie in der letzten Ausgabe vermeldet, können wir ab diesem Sega-Magazin die beiden Tips-Seiten mühelos ausschließlich mit Dreamcast-Titeln füllen. Im Lösungsteil findet ihr diesmal den ersten von zwei Teilen unseres Sega Rally 2-Spielführers. Als nächstes haben wir derzeit eine Komplettlösung zu Blue Stinger in Planung, damit die ersten Dreamcast-Besitzer unter euch sich nicht allzu lange an diesem Titel verbeißen.



Viel Spaß,  
Michael Pruchnicki

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

## THE HOUSE OF THE DEAD 2

### Bonusraum

Beendet das Spiel erfolgreich, ohne dabei irgendwelche Geiseln zu verlieren.

### Zusätzliche Boss-Mode-Optionen

Besiegt und erspielt euch somit ein Ranking für alle Bosse im Boss-Mode. Die „Emperor“- und „Fight All Bosses“-Optionen sollten daraufhin aufwählbar sein.



## POWER STONE

### Extra-Optionen

Beendet erfolgreich den Arcade-Modus mit einem beliebigen Kämpfer, der Schwierigkeitsgrad spielt dabei keine Rolle. Ein zusätzlicher Options-Bildschirm steht daraufhin zu eurer Verfügung.



### Die Bosse steuern

Beendet das Spiel mit allen Charakteren, um Kraken anwählbar zu machen. Beendet das Spiel mit Kraken, um auch Valgas steuern zu können. Um auch Final Valgas zu kontrollieren,

müßt ihr das Spiel mit Valgas ohne Einsatz von Continues schaffen. Ihr könnt Final Valgas auf Seite 12 in der Power Stone-Collection finden. Er kann nur im Vs-Modus und dann jeweils nur von einem einzigen Spieler ausgewählt werden.

### Virtual-Battle-Modus

Schaltet hierzu zuerst Valgas als Bonus-Kämpfer frei. Virtual Battle sollte auf Seite 5 der Collection anwählbar sein. Bei diesem Modus bleibt die Kamera während eines Kampfes hinter eurer Spielfigur.

### Dual-Battle-Modus

Beendet das Spiel mit Valgas, um diesen Modus auf Seite 6 der Power-Stone-Collection freizuschalten. Dadurch könnt ihr im Vs-Modus im Splitscreen gegen einen Gegner antreten und so beide den Virtual-Battle-Modus nutzen.



## Zusätzliche Gegenstände

Beendet das Spiel mit vier Kämpfern, um einen Schild, ein schweres Maschinengewehr, eine Strahlenpistole und einen streckbaren Kampfstab freizuspielen.

## Sammelalbum

Erspielt euch \$ 1.000 oder mehr im VMS-Minispiel, um

eine Sammelalbum-Option auf Seite 13 der Power-Stone-Collection zu öffnen.

## Soundtest

Erspielt euch mindestens \$ 2.000 im VMS-Minispiel, um ein Soundtest-Menü auf Seite 25 der Power Stone-Collection zu öffnen.

## Endsequenzen anschauen

Beendet das Spiel, um Zugriff auf Seite 14 der Power Stone-Collection zu erlangen. Dadurch könnt ihr die Endsequenzen aller Spielfiguren oder die Credits des Spiels ansehen.

## AERO DANCING



## Exhibition-Modus

Beendet erfolgreich alle 20 Blue Impulse-Missionen. Im Exhibition-Modus habt ihr Zugriff auf neue Manöver, die bis dahin nicht anwählbar waren.

## Bonus-Flugzeuge

Beendet die angegebene Mission erfolgreich, um das entsprechende Flugzeug freizuschalten:

Flugzeug	Mission
Blue Impulse T-4	Blue Impulse Mission 10
T-2	Blue Impulse Mission 15
F-86F	Blue Impulse Mission 20
F-4EJ	Sky Mission Attack 1
F-1	Sky Mission Attack 2
F-15DJ	Sky Mission Attack 3
Graue F-4EJ	Sky Mission Attack 4
F-2 (F-16)	Sky Mission Attack 5

## BLUE STINGER

### Annähernde Unbesiegbarkeit

Beendet und speichert das Spiel. Startet dann ein neues Spiel mit dem gespeicherten Spielstand, so daß ihr 200 Hassy-Drings (100 kleine und 100 große) im Inventar habt. Dadurch solltet ihr das Spiel spielen können, ohne euch um eure Gesundheit Sorgen machen oder sonstige energiespendende Extras kaufen zu müssen. Zusätzlich wird jegliches übriggebliebenes Geld aus dem vorherigen Spiel in das neue übernommen.

### Hitzesuchende Laserkanone

Beendet das Spiel zweimal, um eine hitzesuchende Laserkanone zu bekommen. Ihr könnt diese Waffe in keinem Shop oder Automaten erwerben und sie feuert vier hitzesuchende Laser ab.

### Bankkarten-Paßwörter

Gebt eines der folgenden

Paßwörter für die entsprechenden Bankkarten bei der Bank von Kimra (auf der gegenüberliegenden Straßenseite von Rat's Place aus) ein, um die dazugehörige Summe einzustreichen.

Bankkarte	Geld	Paßwort
Eliot	\$ 20	3532
Kimra	\$ 4.000	1008
Yucatan	\$ 5.700	1861
Bermuda	\$ 6.000	1394



### Versteckte Artworks

Legt die Spiel-CD in ein PC-CD-Laufwerk und schaut euch das Omake-Verzeichnis genauer an. Ihr findet hier neben einigen .bmp-Bildern sogar noch zwei kurze Voicesamples im .wav-Format.

# SEGA RALLY 2

Die schlammige, durchgeweichte Rallye-Welt ist auf dem Dreamcast wiederbelebt worden. Durch den gewaltigen Geschwindigkeitszuwachs ist das Siegen nun fast genau so schwer geworden wie die Anstrengung, das Fahrzeug im tiefen Schlamm unter Kontrolle zu behalten. In diesem Monat kartographieren und kommentieren wir die Wüsten-, Gebirgs- und Riviera-Kurse. Außerdem analysieren wir die Wagen-Einstellungen, damit ihr euch eure persönliche Rennmaschine zurecht-tunen könnt.

## GRUNDSÄTZLICHES

### Driften und Sliden

Macht euch damit vertraut, wie sich die unterschiedlichen Bodenverhältnisse – Asphalt, Kies, Schlamm und Schnee – auf das Fahrverhalten auswirken. Sobald ihr den Dreh raus habt, die Drifts und Slides zu kontrollieren, fällt euch das Fahren und Gewinnen merklich leichter. Übt fleißig in den Time-Attack- und Practice-Modi, bevor ihr euch zur Championship meldet. So könnt ihr auch gut herausfinden, welcher Wagen euch am besten liegt. Da sich die Autos alle unterschiedlich steuern, solltet ihr alle ausprobieren, um euren Favoriten herauszufiltern. Ein schneller Wagen allein garantiert nicht den Sieg – ihr müßt ihn auch beherrschen.

### Der Beifahrer

Zunächst mag euch der Kopilot, der euch im Befehlston Anweisungen und Richtungen ins Ohr plärrt, lästig erscheinen. Denn während der ersten Runden konzentriert ihr euch auf die Straße und die kommenden Gefahrenquellen, so daß ihr die Stimme vom Beifahrersitz nicht beachtet. Später, insbesondere im Zehn-Jahre-Turnier, müßt ihr aber Rennen mit sehr niedriger Sicht – hervorgerufen durch Nebel, Regen oder Dunkelheit – bestreiten. Auf diesen Kursen müßt ihr euch mehr auf eure Ohren als auf eure Augen verlassen. Gewöhnt euch daran, den Richtungsangaben des Kopiloten zu folgen, anstatt durch die Windschutzscheibe zu spähen. So könnt ihr in Kurven einschlagen, bevor diese sichtbar werden, und euch in eine günstige Position bringen. Außerdem lassen sich so wertvolle Sekunden herausschinden. Besonders wichtig ist, daß ihr euch in den Practice- und Time-Attack-Modi mit jedem Winkel der Strecke vertraut macht, damit ihr auch bei verändertem Wetter nicht ins Trudeln geratet. Wenn ihr genau wißt, was der Kopilot als nächstes sagen wird, ist eure Siegchance deutlich besser.



### Reifen

#### Asphalt-Reifen

##### Trocken/Feucht

Diese sollten für jede trockene Asphaltstrecke aufgezogen werden, denn bei gutem Wetter gibt es dazu keine Alternative. Bei heftigem Regen bekommt ihr ein Problem, da ihr euer Fahrzeug damit kaum beherrschen könnt. Beachtet die Wetterbedingungen für jeden einzelnen Kurs und wechselt die Reifen entsprechend.

##### Feucht/Naß 1

Wenn es nach Regen aussieht oder sich auf der Strecke trockene und nasse Passagen abwechseln, dann sind diese Reifen die richtige Wahl. Sie sind in feuchtem Klima wegen ihres niedrigen Grips besser, führen aber dann, wenn zuviel

Wasser auf der Straße ist, zu ungewollten Unfällen. Wenn ihr die Slide- und Drifttechniken schon beherrscht, könnt ihr diese Reifen auch ihrem sichereren Gegenstück vorziehen.

##### Feucht/Naß 2

Wie der erste Satz sind auch diese Reifen ideal für eine feuchte, vernieselte Umgebung. Sie bieten mehr Grip und daher in starken Regenfällen auch mehr Kontrolle. Diese Reifen müßt ihr verwenden, wenn ihr euer Fahrzeug beim nassen Sliden nicht mehr auf der Strecke halten könnt.



##### Naß

Das andere Ende der Skala. Perfekt, wenn es aus Kübeln schütet, und erste Wahl für durchgehend nasse Straßen. Sollte es trockene Abschnitte geben, habt ihr mit diesen Schlappen nur eine schwache Bodenhaftung. Vergewissert euch, daß ihr die Streckenbeschreibung aufmerksam gelesen habt, bevor ihr sie aufzieht. Ist die Regenwahrscheinlichkeit sehr hoch, nehmt sie.

### Reifen für Kies

#### Trockener/Feuchter Asphalt

Mit diesen Reifen seid ihr auf Strecken, bei denen sich das Verhältnis von Asphalt- und Kiesabschnitten die Waage hält, am besten unterwegs. Unter feuchten Bedingungen müßt ihr vor deren Einsatz aber zweimal überlegen und eher einen mehr auf Kies zugeschnittenen Reifen wählen.

#### Hartes Kiesbett

Wegen des fehlenden Grips auf schwammigen Oberflächen für Schlamm kaum geeignet. Mit diesen Reifen pflügt ihr aber gut durch Landschaften wie die Wüste. Dort machen sie unter feuchten bis zu nassen Wetterverhältnissen eine gute Figur.

#### Trocken/Feucht-naß

Ein All-Round-Reifen, der unter allen Bedingungen funktioniert. Mit diesem habt ihr auf den feuchteren, weniger kompakten Kursen wie den Schlamm-pisten eine gute Kontrolle. Besteht die Piste nahezu nur aus Kies und regnet es überdies, ist dieser Reifen-Typ eine sichere Bank.

#### Kies/Leichte Nässe

Die Entsprechung im Kies-Sortiment zu den Regenreifen. Perfekt geeignet für eine Schlamm-piste an einem verregneten Tag. Ihr müßt euch daher vor deren Anwendung



genau die Straßenverhältnisse durchlesen und dann zu diesen Reifen greifen, wenn die Strecke wirklich schwimmt.

### Schnee-Reifen

#### Verschneiter/gefrorener Asphalt

Diese Reifen stellen die optimale Lösung für alle winterlichen Bedingungen dar.

Auf den winterlichen Pisten müßt ihr Schnee, Eis oder eine Kombination aus beidem meistern. Meistens ist es Schnee und Eis, weshalb diese Reifen die erste Wahl sind.

#### Eis

Die Bezeichnung und ihre Verwendung erklärt sich von selbst. Überprüft zunächst das Streckenprofil. Denn auf Eisflächen arbeitet dieser Reifen zwar vorzüglich, im Tiefschnee kann es jedoch zu Problemen kommen.

#### Schnee

Dieser Reifensatz funktioniert gerade entgegengesetzt zu den Eis-Reifen. Da dicke Schneewehen häufiger vorzufinden sind als pures Eis, werdet ihr diese Gummi-Variante sehr oft benutzen.

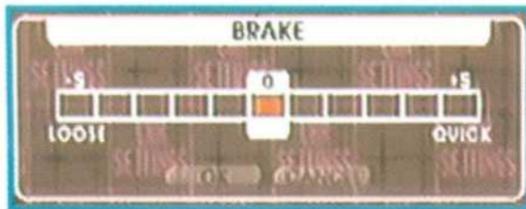
### Bremsen

Im Gegensatz zu den meisten Rennspielen sind Bremsen in der Welt des Rallye-Fahrens von großer Wichtigkeit. Oft müßt ihr die Geschwindigkeit herausnehmen, um Zeit zu gewinnen. Das mag sich widersprüchlich anhören, wird euch aber auf den Strecken verständlich werden. Grundsätzlich ist die Einstellung der Bremsen für jedes Auto verschieden und es lohnt sich, mit der Default-Variante zu starten, bis sich ein Fahr- und Driftgefühl bei euch einstellt. Mit den Bremseinstellungen solltet ihr daher nur experimentieren, wenn ihr die letzten Zehntel herauspressen wollt.

#### Lockere Bremsen

Während eurer Rallye-Ausflüge werdet ihr bemerken, daß ihr vor einigen Kurven –

zum Beispiel Haarnadel-Biegungen – hart bremsen müßt, andere hingegen nur ein kurzes Antippen derselben erfordern, damit ihr gerade soviel Geschwindigkeit herausnehmt, daß ihr durchrutscht. (Deswegen sind die Default-Einstellungen auch sehr gut für Anfänger.) Je lockerer die Bremsen, desto langsamer reagieren sie. Weiche Bremsen eignen sich hervorragend für Strecken ohne K-Kurven und sehr enge Medium-Wenden. Dort ist scharfes Bremsen unnötig.

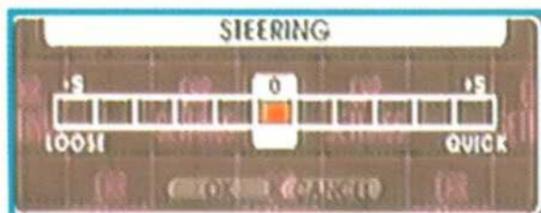


#### Schnelle Bremsen

Diese stellen genau das Gegenteil zu den lockeren Bremsen dar. Je schneller die Bremse, desto sensibler die Reaktion. Schnelle Bremsen sind ideal für Strecken mit einer Vielzahl scharfer Kurven, vor denen die Geschwindigkeit drastisch reduziert werden muß. Allerdings wird es schwieriger, um die sanfter geschwungenen Biegungen zu kommen, da hartes Bremsen dort ernst zu nehmendes Schleudern provozieren kann – besonders auf nassem oder sumpfigem Belag.

### Lenken

Das Lenken funktioniert nach demselben Prinzip wie bei den Bremsen. Die Einstellung ist von dem anstehenden Kurs abhängig. Je mehr Spiel die Lenkung hat, desto länger braucht ihr, um durch die Kurven zu kommen. Damit wird es bei scharfen Biegungen sehr schwierig, bei den breiteren hingegen leichter. Je schneller die Voreinstellung, desto enger wird die Kehre. Damit seid ihr für K-Kurven zwar bestens gerüstet, aber ihr



dürft in den leichten Wenden nicht so stark einschlagen.

### Aufhängung

Die Aufhängung hängt sehr stark von den persönlichen Vorlieben und davon ab, wie sich euer Fahrzeug auf der Straße „fühlen“ soll. Wenn ihr mit der Federung spielen wollt, solltet ihr einige Zeit im Car-Setting-Workshop verbringen und Testläufe mit diversen Aufhängungskombinationen durchspielen.

#### Rückwärtige

#### Aufhängung

Je weicher die Einstellung, desto stärker liegen die Hinterräder auf der Straße. Dadurch schwingt das Heck eures Wagens in Kurven, ohne daß ihr das Gefühl habt, die Kontrolle zu



verlieren. Das hilft oft auf verschlammten oder sandigen Kurven, bei denen ihr darauf angewiesen seid, durch die Kurven zu schlittern. Das Abfedern läßt zudem schwerere Wagen in solchen Kurven beherrschbarer erscheinen. Je härter hingegen die Aufhängung ist, desto weniger Grip haben die Hinterräder auf der Straße und desto unangenehmer brettet ihr durch Kurven mit einer weichen Bodenbeschaffenheit. Denn nun bricht das Heck deutlich aus. Eine harte Aufhängung empfiehlt sich daher vor allem für Asphalt-Strecken.

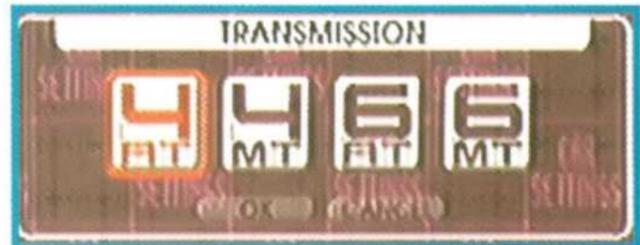
#### Front-Aufhängung

Eine weiche Einstellung für den vorderen Fahrzeugteil ruft ungefähr dieselben Effekte hervor wie für den rückwärtigen Teil beschrieben. Daraus kann das Problem erwachsen, daß eine weichere Front-Aufhängung dazu tendiert, die Vorderseite von leichteren Wagen auf Strecken mit losem Untergrund ausbrechen zu lassen, und so ein Gefühl verminderter Kontrolle erzeugt. Die harte Einstellung ruft den gegenteiligen Effekt hervor und stabilisiert die vordere Fahrzeughälfte soweit, daß ihr etwas lockerer durch die Kurven schwingt – besonders dann, wenn ihr eine weiche rückwärtige Aufhängung gewählt habt.

### Übersetzung

Nahezu alle Vehikel erlauben euch eine Auswahl an Schaltungsvarianten in der Bandbreite von vier bis sieben. Obwohl diese Option nur im „Zehn-Jahre-Turnier“ anwählbar ist, ist sie von großem Nutzen. Prinzipiell hängt alles

von eurem Fahrstil und der Fahrzeugwahl ab. Eine niedrigere



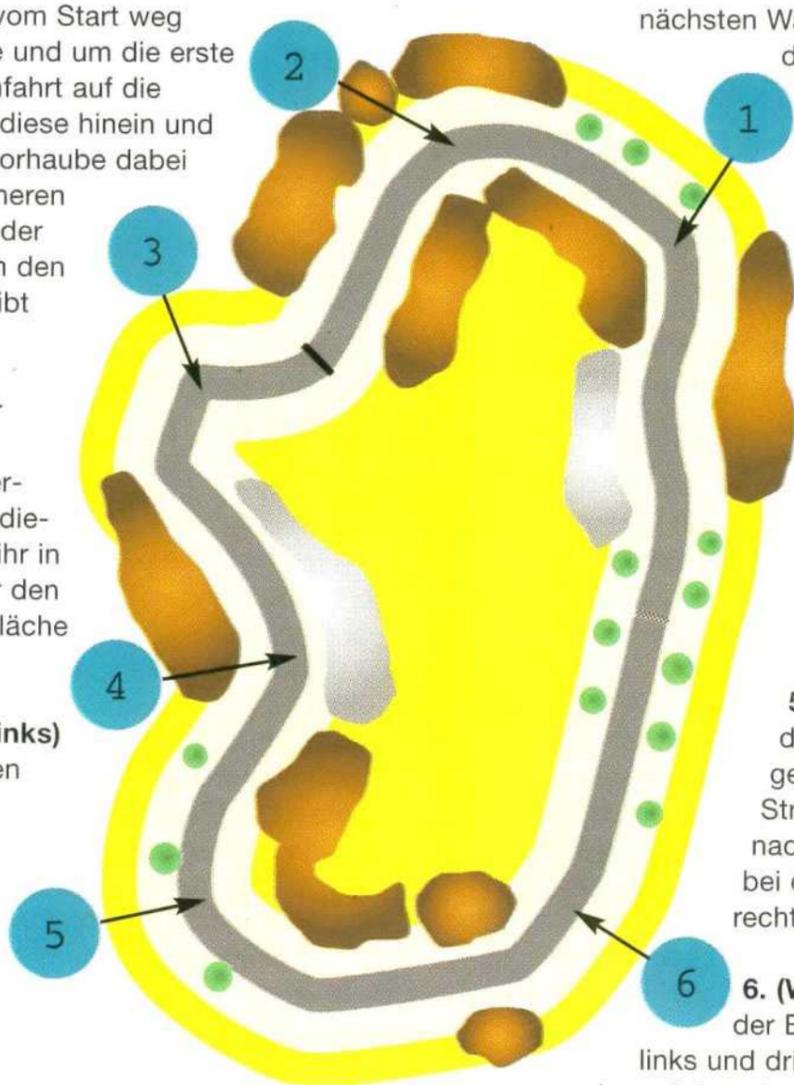
Zahl an Gängen bedeutet, daß ihr schneller beschleunigen könnt und so rascher eure Höchstgeschwindigkeit erreicht. Andererseits habt ihr somit etwas weniger Einfluß auf das Fahrzeug. Daher ist diese Einstellung für solche Kurse zu empfehlen, auf denen ihr in scharfen Kurven konstant bremsen müßt und es somit nur wenige Möglichkeiten gibt, Top-Speed aufzubauen. Eine höhere Zahl an Gängen erlaubt euch mehr Einfluß auf das Auto, aber es dauert länger, bis ihr die Maximalgeschwindigkeit erreicht. Eine derartige Einstellung empfiehlt sich daher für Strecken mit vielen sanften Kurven, bei denen ihr kaum vom Gas gehen müßt, oder mit langen Geraden. Üben müßt ihr mit beiden Varianten, um das Beste aus dem gewählten Boliden herauszukitzeln.

WÜSTENKURS 551

**1. (Weite Links/Leicht)** Zieht vom Start weg nach vorne auf die Kiesstrecke und um die erste sanfte Links herum. Bei der Anfahrt auf die nächste Kurve legt ihr euch in diese hinein und schlittert durch. Haltet die Motorhaube dabei so nahe wie möglich an der inneren Kante des Kurses. Steuert bei der Ausfahrt leicht nach rechts, um den Wagen aufrecht zu stellen. Bleibt aber nahe bei der Innenseite.

**2. (Weite Links/Mittel)** Bei der Anfahrt auf die nächste Kurve werdet ihr auf ein Wasserhinder- nis aufmerksam gemacht. Um die- sem auszuweichen, schwenkt ihr in die Biegung und schlittert über den Grashügel, so daß die Wasserfläche zu eurer Rechten liegt.

**3. (Mittlere Rechts/Mittlere Links)** Haltet euch in der Mitte, um den



nächsten Wassertümpeln zu entgehen, zieht bei der Anfahrt auf die mittlere Schikane nach rechts und schlittert durch. Wenn euer Wagen nahezu der Streckenwand entgegenfährt, biegt ihr scharf nach links ab. Nun solltet ihr perfekt durch die mittlere Links hindurchrutschen. Slidet, bis die Strecke sich wieder begradigt, und zieht dann in deren Mitte.

**4. (Leichte Rechts)** Haltet euren Wagen in der Streckenmitte, um den schlimmsten Wasserstellen zu entgehen und für die nächste Kurve bereit zu sein. Driftet durch diese hindurch und peilt dabei deren Innen- seite an.

**5. (Weite Links/Leicht)** Haltet euch bei der Anfahrt auf die nächste weit geschwungene Links auf der rechten Streckenseite und bewegt euch dann nach innen, um durchzuschlittern. Lenkt bei der Ausfahrt aus der Kurve leicht nach rechts.

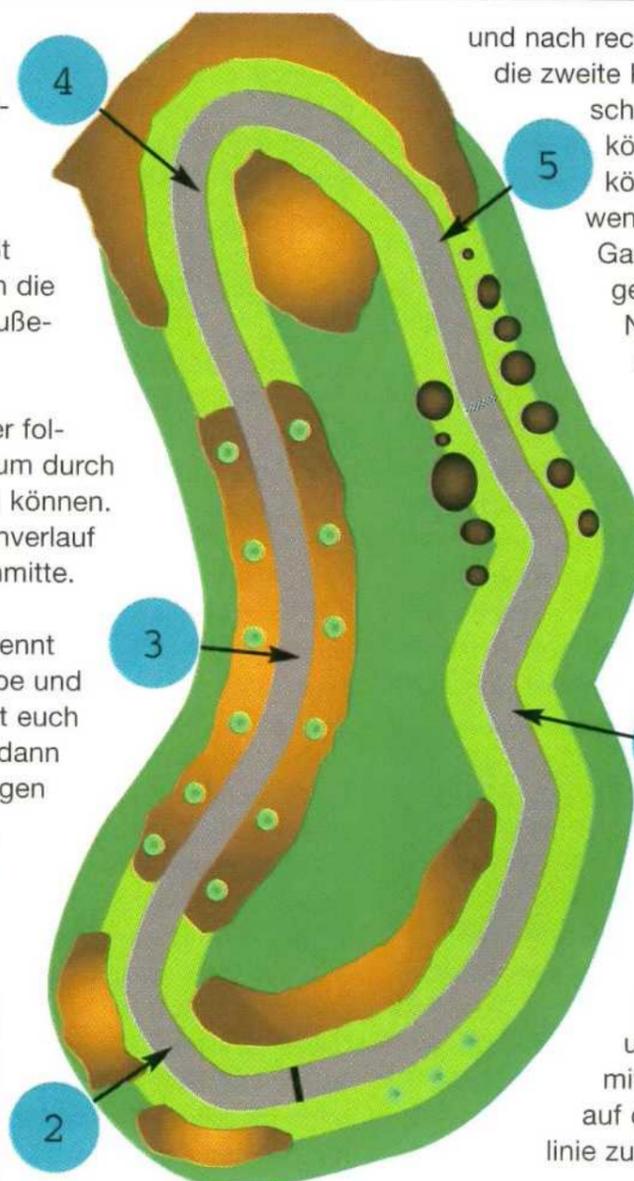
**6. (Weite Links/Leicht)** Zieht erneut bei der Einfahrt in die folgende Kurve nach links und driftet durch. Zentriert euch danach wieder auf dem Asphalt und heizt der Ziellinie entgegen.

WÜSTENKURS 552

**1. (Leichte Rechts) (Leichte Links)** (Leichte Rechts) Zischt vom Start weg durch die erste Kurven-Kombi- nation, die aus einer leichten Rechts, einer leichten Links und wieder einer leichten Rechts besteht. Ihr könnt diese Kurven schnell abarbeiten, müßt euch aber in der letzten Rechts eng in die Kurve legen, damit ihr nicht mit der äußeren Begrenzung kollidiert.

**2. (Weite Rechts/Mittel)** Zieht aus der fol- genden leichten Rechts weit heraus, um durch die nächste lange Rechts rutschen zu können. Haltet den Slide, bis sich der Streckenverlauf begradigt, und zieht dann zur Straßenmitte.

**3. (Leichte Links, leichte Rechts)** Brennt durch den Checkpoint, über die Rampe und durch die nächste leichte Links. Haltet euch bei der Einfahrt weit außen und zieht dann nach innen, damit ihr schnell einschlagen



und nach rechts durch die zweite Kurve schwingen könnt. Dabei könnt ihr ein wenig vom Gaspedal gehen.

Nehmt bei der Aus- fahrt den weiteren Weg.

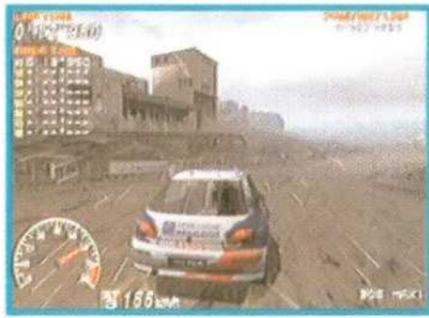
**4. (Sehr weite Rechts/Leicht)** Sobald ihr zum Anfang dieser Kurve gelangt, müßt ihr scharf einlenken und das Fahrzeug hart an die Innenseite der Strecke pressen. Sobald auf dieser Innenseite die Gebirgswand erscheint, zieht ihr langsam so weit nach links, bis ihr euch wieder gerade auf dem Kurs positioniert habt.

**5. (Leichte Rechts)** Nach der Ausfahrt aus der langen Rechts schwingt ihr locker durch die nächste leichte Rechts und fahrt mit Vollgas auf die Ziel- linie zu.



WÜSTENKURS 663

**1. (Mittlere Rechts/Mittlere Links)** Düst mit Vollgas über die Gerade. Dies ist einer der wenigen Kurse, bei denen ihr gefahrlos aufs Gas treten könnt. Nach der leichten Links brettert ihr in die mittlere Schikane und geht bei der Einfahrt vom Pedal, damit ihr euch nach rechts durchschwingen könnt. Tretet wieder vorsichtig auf das Gas, um eine ordentliche Geschwindigkeit beizubehalten, und schlüpft dann nach links.



raus, tretet, falls nötig, auf die Bremse und schlüpft durch. Dabei kann es erforderlich werden, die Bremse wiederholt zu pumpen, um die Position in der Fahrbahnmitte zu halten. Tretet bei der Ausfahrt aus der Kurve auf das Gas, um wieder Zeit gutzumachen.

**2. (K-Links/K-Rechts)** Nach der Ausfahrt aus der mittleren Schikane stoßt ihr prompt in eine scharfe K-Kombination. Daher solltet ihr im Zwischenstück nicht zuviel Geschwindigkeit aufbauen. Fahrt in weiter Schleife durch die erste Links und zieht während der Ausfahrt nach innen. Tippt



**7. (Weite Links/Mittel)** Da ihr bei der Durchfahrt durch die letzte Kurve abbremsen müßtet, solltet ihr nun flott durch diese Passage hindurchbeschleunigen können. Versucht wiederum, in der Mitte zu bleiben, und jagt dann durch die folgenden beiden leichten Rechts.



**8. (Offene Haarnadelkurve links)** Baut beim Durchfahren der langen, leichten Rechts und der einfachen Schikane Geschwindigkeit auf. Bei der Anfahrt auf die offene Haarnadelkurve schmiegt ihr euch an den rechten

kurz auf die Bremse und reißt das Steuer dann brutal nach rechts. Beschleunigt gnadenlos bei der Ausfahrt aus der Schikane, um wertvolle Zeit zu gewinnen.

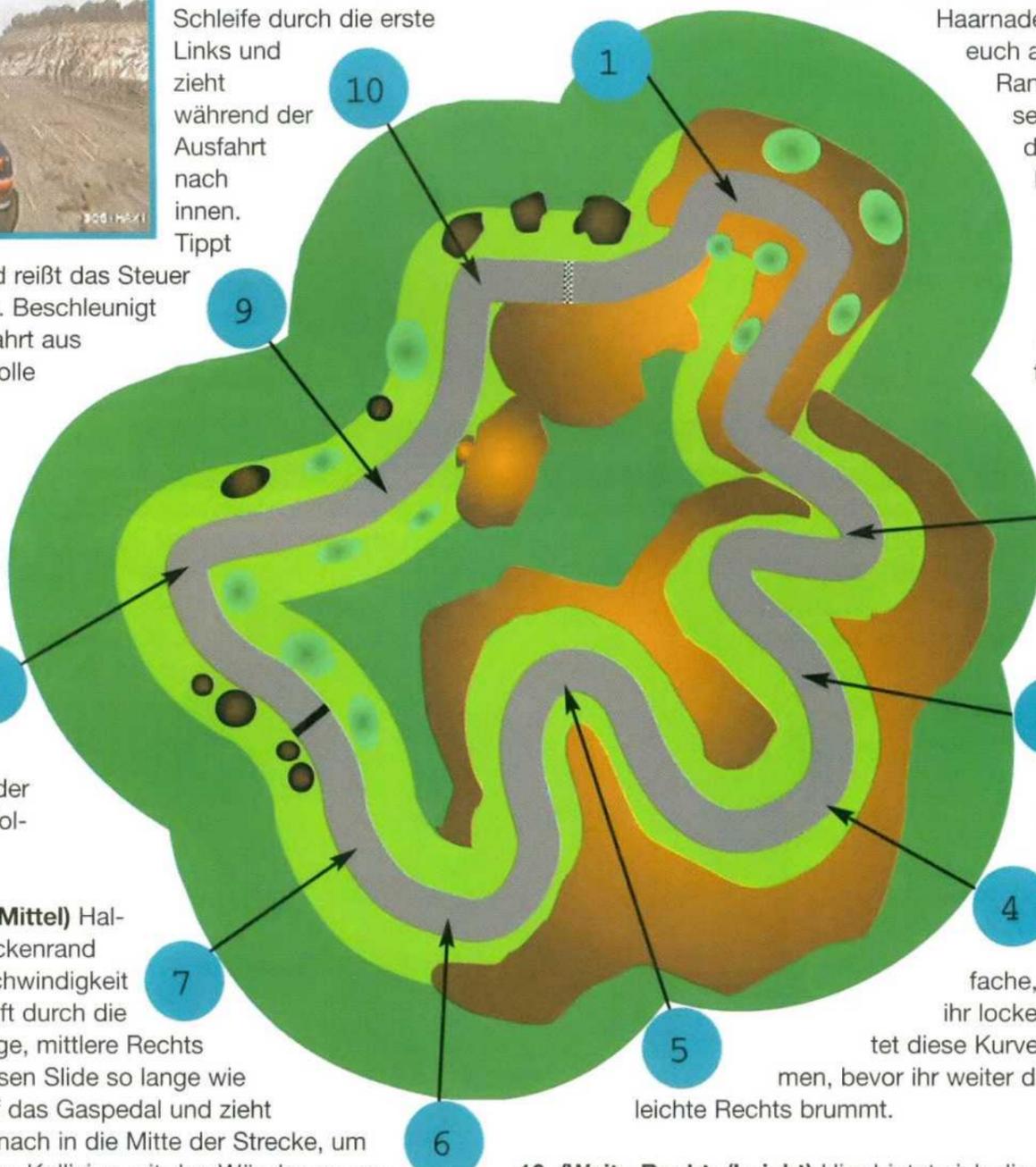
**3. (Mittlere Rechts/Leichte Rechts)** Hier könnt ihr nicht viel Speed aufbauen. Nehmt die Geschwindigkeit etwas heraus, bevor ihr durch die nächste mittlere Rechts braust, und steigert diese dann wieder bei der Anfahrt auf die folgende leichte Rechts.

**4. (Sehr weite Rechts/Mittel)** Haltet euch am linken Streckenrand und reduziert eure Geschwindigkeit ein wenig, damit ihr sanft durch die sich anschließende, lange, mittlere Rechts driften könnt. Haltet diesen Slide so lange wie möglich, tretet dann auf das Gaspedal und zieht aus der Kurve. Zieht danach in die Mitte der Strecke, um in der engen Sektion eine Kollision mit den Wänden zu vermeiden.

**5. (Weite Links/Leicht) (Leichte Links)** Wenn ihr euch mittig haltet, könnt ihr die folgende lange Links mit einiger Geschwindigkeit angehen. Solltet ihr auf die Wand zurutschen, geht ihr kurz auf die Bremse und lenkt das Fahrzeug wieder in die Mitte der Strecke.



**10. (Weite Rechts/Leicht)** Hier bietet sich die Gelegenheit, den Wagen auf Höchstgeschwindigkeit zu peitschen und verlorene Zeit wieder gutzumachen. Die nächsten Kurven haben wenig Biß und lassen sich mit Vollgas bewältigen – insbesondere deshalb, weil sich die Fahrbahn verbreitert. Diese Kurven führen euch auf die letzte Gerade und über die sich anschließende Ziellinie.



euch an den rechten Rand. Haut die Bremsen rein, sobald ihr die Biegung der Kurve erreicht, und zieht dann scharf nach links. Der entstehende Schwung sollte euch durch die Haarnadelkurve tragen und es euch ermöglichen, wieder Gas zu geben und das Hindernis zu verlassen.

**9. (Weite Rechts/Leicht)** Beschleunigt weiter, denn die folgende leichte Schikane kann mit hoher Geschwindigkeit genommen werden. Beim Eintritt in die nächste, einfache, weite Rechts könnt ihr locker losdriften. Ihr solltet diese Kurve möglichst eng nehmen, bevor ihr weiter durch die nächste leichte Rechts brummt.

RIVIERA

**1. (Mittlere Rechts)** Tretet von Beginn an das Gaspedal durch, bis der Motor jault. In der ersten mittleren Rechts besteht kein Anlaß, die Bremsen zu berühren. Hier könnt ihr also deutlich Zeit gewinnen.

**2. (Haarnadelkurve Rechts)** Bei der Anfahrt auf diese Haarnadelkurve läßt sich schwer abschätzen, wie scharf die Biegung wirklich ist. Tretet hart auf die Bremsen, sobald ihr mit eurem Fahrzeug die Hauptmauer passiert habt. Werft euren Wagen dann so weit herum, bis eure Motorhaube nahezu auf die Begrenzung ausgerichtet ist. Drückt bei der Ausfahrt wieder satt auf das Gas, um Geschwindigkeit zu gewinnen.

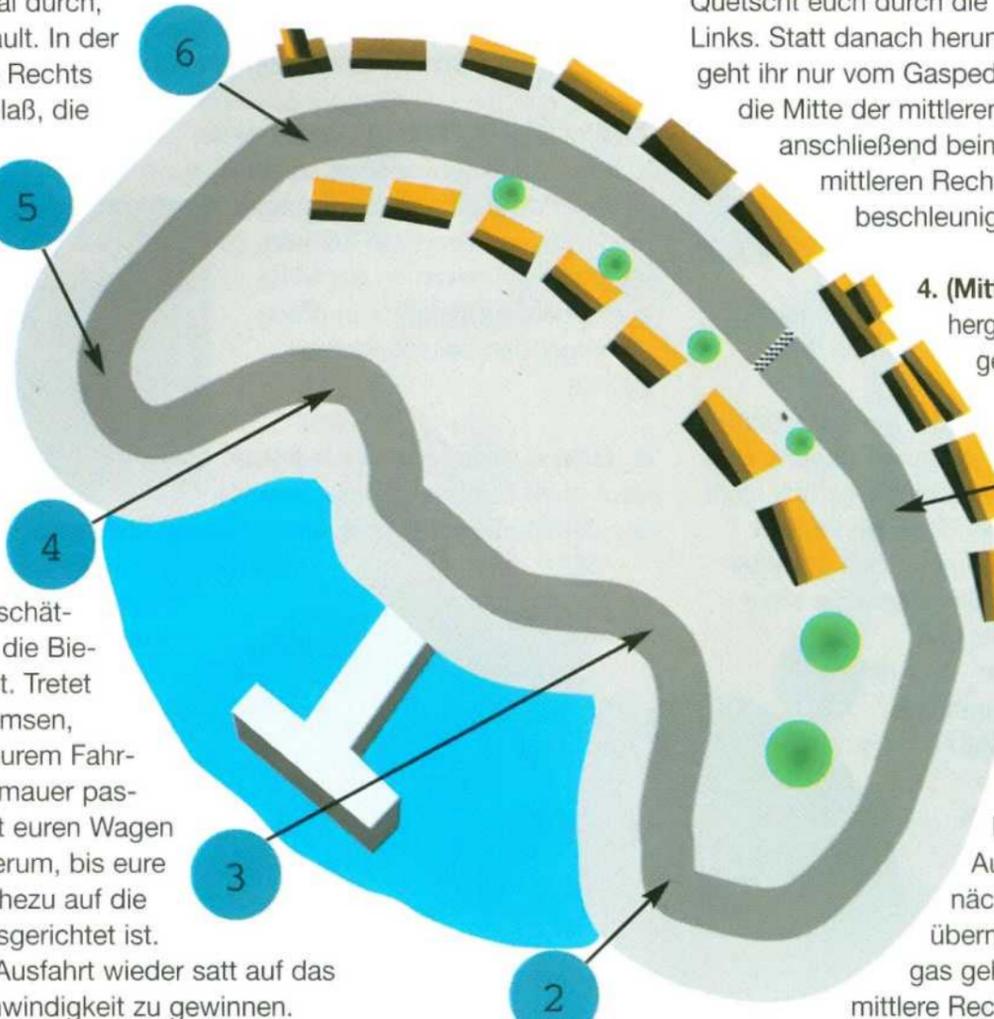
**3. (Mittlere Links/Mittlere Rechts)** Quetscht euch durch die nächste mittlere Links. Statt danach herunterzubremsen, geht ihr nur vom Gaspedal und rollt durch die Mitte der mittleren Schikane, um anschließend beim Verlassen der mittleren Rechts wieder zu beschleunigen.



**4. (Mittlere Rechts/Mittlere Links)** Habt ihr die vorhergehende Schikane in der beschriebenen Weise gemeistert, könnt ihr auf dem Weg durch die folgende mittlere Rechts-Links-Kombination ungetrübt beschleunigen.

**5. (Haarnadelkurve Rechts)** Ihr müßt hart bremsen und euch durch die nächste rechtsgerichtete Haarnadelkurve pressen. Fahrt diese weit an und quält die Bremsen, bis euer Wagen beinahe zum Stillstand kommt. Nun könnt ihr euch sicher durch die Kurve arbeiten.

**6. (K-Rechts)** Beschleunigt aus der Haarnadelkurve heraus und bleibt an der Außenseite. Nun könnt ihr geschickt in die nächste K-Rechts einbiegen, ohne daß ihr übermäßig viel Geschwindigkeit opfert. Mit Vollgas geht es dann durch die sich anschließende mittlere Rechts auf die Start-/Ziellinie.



GEBIRGSKURS 551

**1. (Leichte Links)** Beschleunigt vom Start weg und tretet den Wagen so hart, wie ihr nur könnt. Die ersten leichten Links können mit Vollgas passiert werden.

tet ihr zu stark nach links lenken, bleibt ihr an der Randmauer kleben. Bleibt in der Mitte der Strecke, damit ihr zurück auf den Asphalt und durch den Checkpoint kommt.

**2. (Sehr weite Links/Leicht)** Bei der Anfahrt auf diese lange, leichte Links sollte die Tachonadel am äußersten Rand kratzen. Versucht, euren Renner in der Mitte der Fahrbahn zu halten. Auf dem Asphalt ist ein lockeres Sliden nämlich nicht möglich.

**3. (Lange Links/Mittel)** Begebt euch nach der Ausfahrt aus der langen Links ein wenig nach rechts und nehmt die lange, mittlere Links in einem engen Radius.

**4. (Leichte Rechts)** Wenn ihr die lange, mittlere Links verläßt, müßt ihr eine haarige, leichte Rechts bewältigen. Die Kurve selbst stellt kein Problem dar, doch die sich sofort anschließende Rampe kann euch völlig aus der Strecke hebeln und einen schmerzhaften Zeitverlust hervorrufen. Haltet euch bei der Durchfahrt dieser Kurve möglichst nahe an der Innenseite und bleibt auch beim Befahren der Rampe auf dieser Linie. Nach der Landung solltet ihr somit in der perfekten Position sein, um durch die nächste lange, leichte Rechts zu brausen.

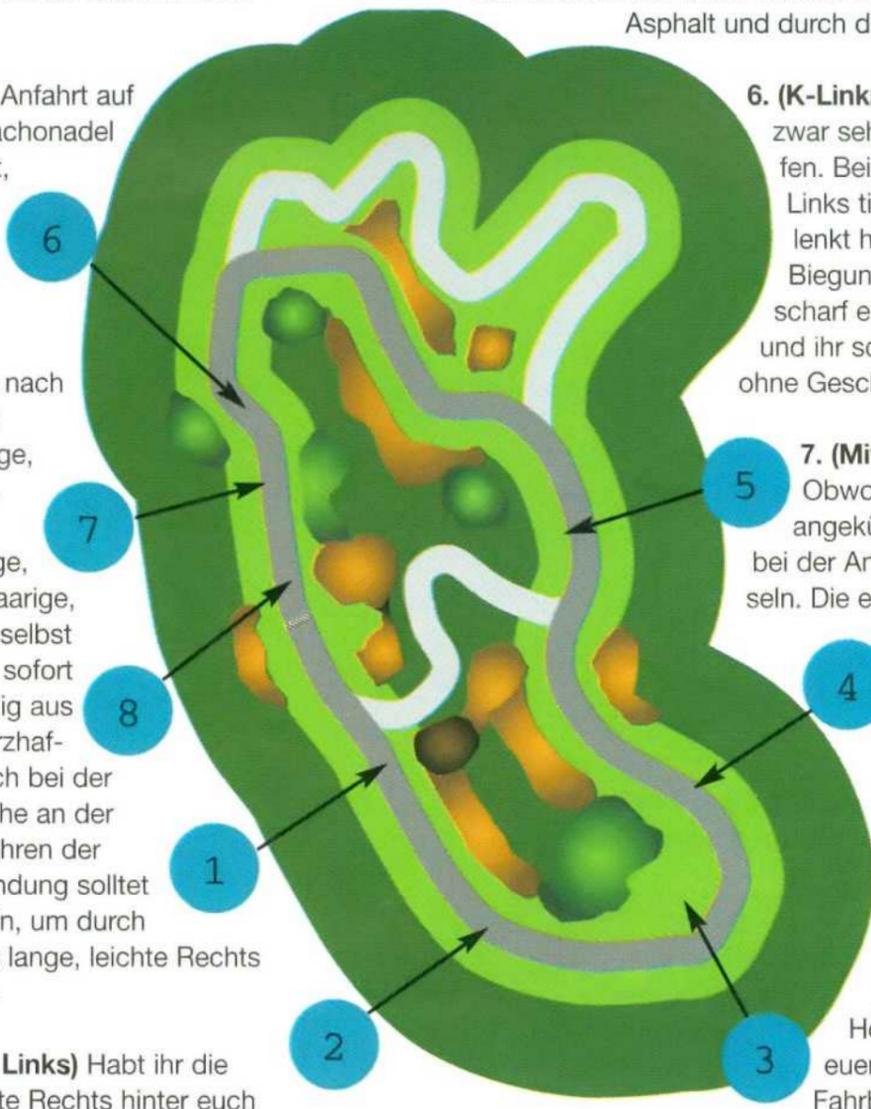


**5. (Leichte Links)** Habt ihr die lange, leichte Rechts hinter euch gelassen, dreht ihr sanft nach links, um durch die leichte Links zu schlüpfen. Soll-

**6. (K-Links/K-Rechts)** Diese Schikane ist zwar sehr eng, aber durchaus zu schaffen. Bei der Anfahrt auf die erste K-Links tippt ihr auf die Bremse und lenkt hart ein. Wenn ihr auf Höhe der Biegung seid, wirbelt ihr den Wagen scharf entgegengesetzt nach rechts und ihr schlittert durch diese K-Rechts, ohne Geschwindigkeit einzubüßen.

**7. (Mittlere Rechts/Mittlere Links)** Obwohl nur eine mittlere Schikane angekündigt wird, solltet ihr trotzdem bei der Anfahrt die Geschwindigkeit drosseln. Die erste mittlere Rechts ist mit Vorsicht zu genießen, damit ihr sauber auf die Links umschwenken und auf den Asphalt zurückbrettern könnt. Beim Durchfahren der nächsten mittleren Links dürft ihr wieder Geschwindigkeit aufbauen.

**8. (Links/Leicht)** Nehmt die nächste lange, leichte Links mit Höchstgeschwindigkeit. Ihr müßt euer Gefährt aber präzise in der Fahrbahnmitte halten, da sich die Strecke überraschend verengt. Hämmt dann durch die folgenden leichten Links und Rechts, um dem Ziel entgegenzuziehen.



## GEBIRGSKURS 552

**1. (Leichte Rechts)** Da die ersten Kurven keine Herausforderung darstellen, könnt ihr den Motor zum Platzen bringen. Bleibt in der Beschleunigungsphase aber auf der Fahrbahnmitte, denn die Strecke verengt sich.

**2. (K-Rechts) (K-Rechts)** Die zweite leichte Links führt auf Asphalt, so daß die sich anschließenden K-Rechts kein Problem sind. Geht nur kurz auf die Bremsen, um zu verhindern, daß ihr in der ersten zu weit nach außen getragen werdet. Beschleunigt dann und wendet scharf, um durch die zweite zu schlingern.

**3. (Mittlere Rechts)** Habt ihr die zweite K-Rechts hinter euch gelassen, positioniert ihr euch in der Mitte und rollt locker durch die nächste leichte Links. Holt bei der Anfahrt auf die mittlere Rechts weit aus und zieht eng durch diese auf das Kiesbett.

**4. (Sehr weite Links/Leicht)** Stabilisiert euch in der Mitte des Kiesbetts und streift die Innenseite so nahe wie möglich. Beim Ausseren auf den Asphalt haltet ihr euch wieder mittig, um nicht gegen die Wand zu knallen.

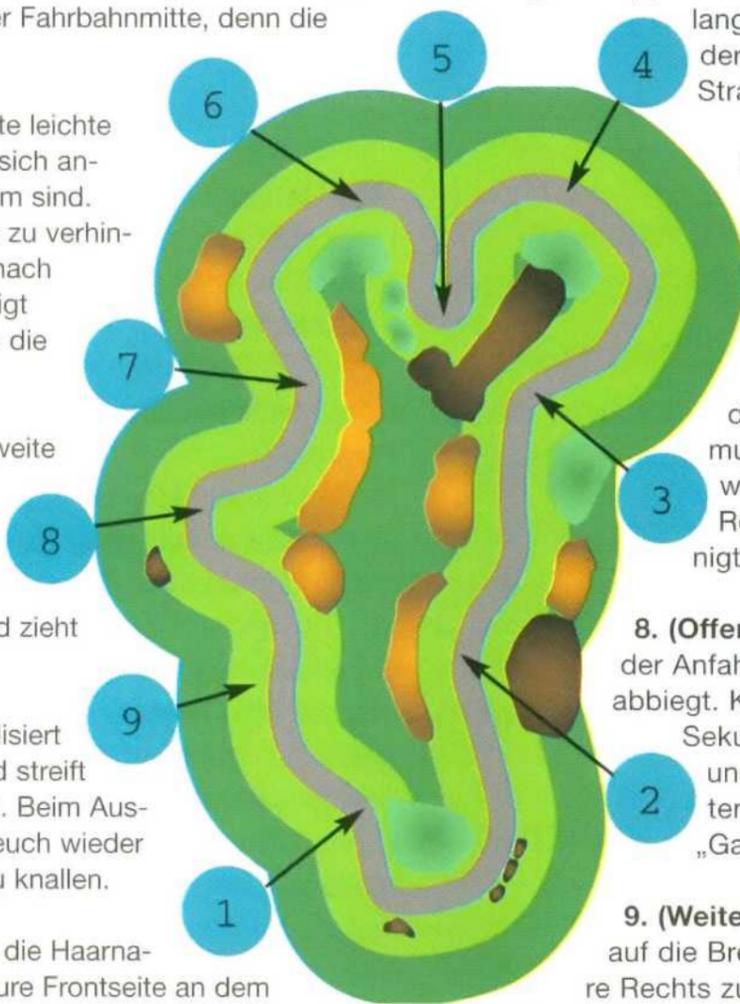
**5. (Haarnadelkurve Rechts)** Fahrt die Haarnadelkurve in weitem Bogen an. Ist eure Frontseite an dem großen Grashügel vorbei, haut ihr die Bremsen rein und bleibt gleichzeitig auf dem Gas, um scharf durchzuschneiden. Sobald ihr ins Trudeln geratet, laßt ihr die Bremsen los und beschleunigt vorwärts.

**6. (Lange Links/Mittel)** Holt soviel Geschwindigkeit heraus wie möglich. Tippt kurz auf die Bremse, um sicher durch die lange mittlere Links zu zischen. Ihr müßt in der Fahrbahnmitte bleiben, denn die Straße verengt sich ohne Vorwarnung.

**7. (Mittlere Links/Mittlere Rechts)** Baut beim Anlauf auf diese mittlere Schikane größtmögliche Geschwindigkeit auf. Geht vom Gas und schleudert euren Boliden nach links. Nochmals kurz auf das Gas und wieder herunter – dies erlaubt euch, durch die Rechts zu hetzen. Bei der Ausfahrt muß wieder das Gaspedal leiden, während ihr durch die nächste leichte Rechts und die mittlere Links beschleunigt.

**8. (Offene Haarnadelkurve links)** Beachtet bei der Anfahrt, an welcher Stelle die Straße abbiegt. Kurz davor haut ihr für ungefähr eine Sekunde die Bremsen rein. Slidet hindurch und benutzt die Bremsen, um ein Abdriften zu verhindern. Dann heißt es wieder „Gas geben!“

**9. (Weite Rechts/Leicht) (Mittlere Links)** Tippt auf die Bremse, um sicher durch die lange mittlere Rechts zu schlüpfen, und prescht der nächsten Kurve entgegen. Haltet euch in der Straßenmitte und zieht durch die lange, leichte Rechts auf das Kiesbett. Bei der letzten mittleren Links lenkt ihr zur Innenseite und dreht euch der Zielgeraden entgegen.



## GEBIRGSKURS 553

**1. (K-Links)** Beschleunigt, bis die Kolben aus der Motorhaube schießen, tippt dann auf die Bremsen und schmiegt euch scharf in die K-Links-Kurve. Beügt bei der Anfahrt auf diese die Strecke und achtet auf das Hinweisschild. Diese Ecke ist schwer zu erkennen.

**2. (Sehr weite Links/Leicht)** Haltet euch schon nach Eintritt in die K-Links rechts, um in die sofort folgende leichte Links-/leichte Rechts-Schikane einzuscheren. Nach der Schikane befindet ihr euch in einer sehr langen, leichten Links. Versucht, eine kontrollierbare Geschwindigkeit zu fahren. So könnt ihr eine zentrale Position halten und hinterlaßt keine Kratzspuren an den Tunnelwänden.

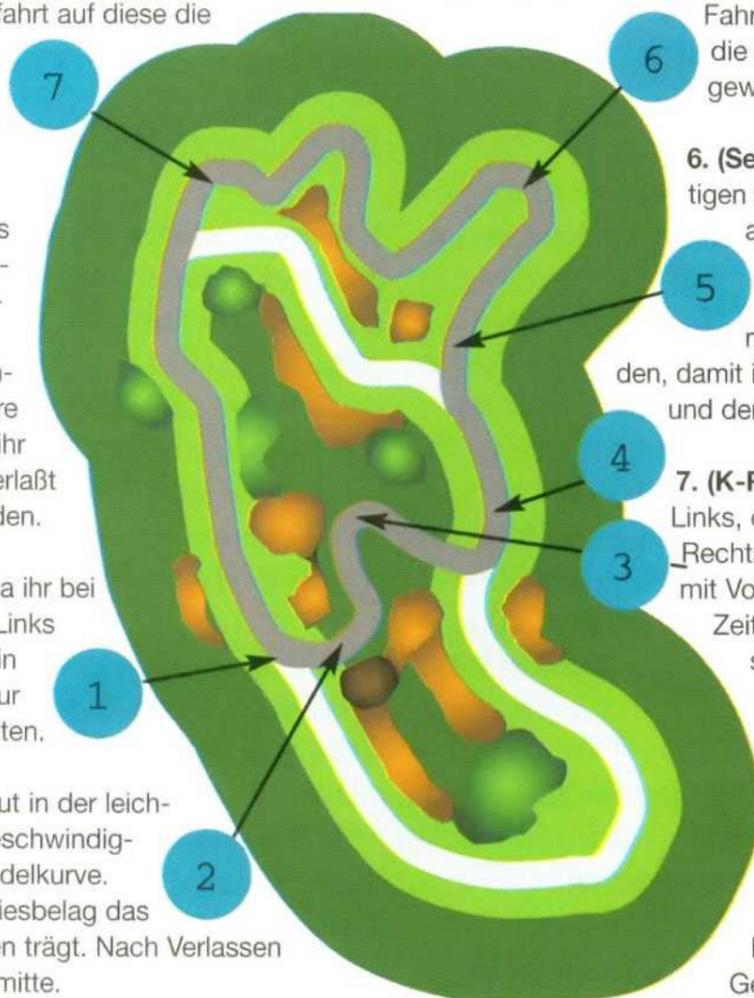
**3. (Offene Haarnadelkurve rechts)** Da ihr bei der Ausfahrt aus der langen, leichten Links entsprechend langsam seid, müßt ihr in der offenen rechten Haarnadelkurve nur die Bremse streicheln, um durchzugleiten.

**4. (Offene Haarnadelkurve links)** Baut in der leichten Links-Rechts-Schikane wieder Geschwindigkeit auf und düst in die offene Haarnadelkurve. Diese müßt ihr eng nehmen, da der Kiesbelag das Risiko erhöht, daß es euch nach außen trägt. Nach Verlassen der Kurve zieht ihr links zur Fahrbahnmitte.

**5. (Mittlere Rechts)** Zieht durch die leichte Links auf den Asphalt. Beschleunigt beim Passieren des Checkpoints und bleibt in der Fahrbahnmitte, während ihr beim Drift durch die mittlere Rechts wieder auf den Kies geworfen werdet.

**6. (Sehr weite Links/Mittel)** Auch beim Bewältigen der nächsten leichten Links und der darauf folgenden langen, mittleren Rechts könnt ihr Speed sammeln. Die sich anschließende, sehr weite, mittlere Links muß so eng wie möglich geschnitten werden, damit ihr auch in der nächsten leichten Rechts und der mittleren Rechts nicht vom Gas müßt.

**7. (K-Rechts)** Die nun folgende, lange, mittlere Links, die leichte Links, die sehr lange mittlere Rechts und die mittlere Links können allesamt mit Vollgas absolviert werden. Hier könnt ihr Zeitverluste wieder aufholen. Achtet auf die scharfe K-Rechts, auf die der Hinweisschild aufmerksam macht. Stellt euch heftig auf die Bremsen und zieht zur Innenseite. Schon bei der Durchfahrt gebt ihr wieder Gas und steuert nach links, um wieder die Mitte zu finden. Abgesehen von einer kurzen Verengung gibt diese Sektion keinen Anlaß, bei der Zielfahrt auf brachiale Geschwindigkeit zu verzichten.



Wenn uns beim Erstellen des zweiten Lösungsteils nicht der Drehwurm befällt, findet ihr diesen in der nächsten Ausgabe.

# Mailbox

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

**Euer Michael Pruchnicki**

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

**COMPUTEC MEDIA AG**

Redaktion 

Kennwort: Mailbox

Roonstr. 21

90429 Nürnberg

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

## Modem und Rennspiele

**1. Ist es jetzt definitiv sicher, daß der Dreamcast mit einem Modem ausgestattet ist?**

 Im Gegenteil, sicher ist, daß sich Sega die Kritik am serienmäßigen Modem zu Herzen genommen hat und den Dreamcast in Deutschland ohne serienmäßiges Modem veröffentlichen wird.

**2. Ich habe z. B. ISDN, was soll ich dann mit einem Modem?**

 Ob der Dreamcast jetzt mit oder ohne Modem ausgeliefert wird, es wird auf jeden Fall möglich sein, das Gerät mit einer ISDN-Karte nachzurüsten.

**3. Wird Shen Mue zum Deutschland-Launch erhältlich sein?**

 Nein, aber wahrscheinlich schon kurz darauf.

**4. Welche Art gelungene Variante für zwei Spieler hat Monaco Grand Prix Racing Simulation 2?**

 Im Nachhinein betrachtet ist dies in Marcos Test tatsächlich nicht sehr deutlich erwähnt worden. Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 bietet einen sehr gelungenen 2-Spieler-Splitscreen-Modus mit CPU-Gegnern.

**5. Ist schon ein anderes F1-Spiel mit Lizenz irgendwo in Planung?**

 Sowohl Eidos als auch Electronic Arts arbeiten derzeit an F1-Spielen mit Lizenz, allerdings ist keines von beiden bisher für den Dreamcast angekündigt.

**6. Welche Aufgabe übernimmt Windows CE eigentlich genau auf dem Dreamcast?**

 In erster Linie wird Windows CE verwendet, um bei PC-Konvertierungen auf die DirectX-Routinen zugreifen zu können. Laut Aussage von Ubi Soft wurde dadurch bspw. Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 innerhalb kürzester Zeit auf den Dreamcast portiert, beim demnächst erscheinenden Redline Racer sieht die Sache wohl ähnlich aus. Bei Sega Rally 2 wurde Windows CE angeblich ausgewählt, da sich die Modemunterstützung so wesentlich einfacher realisieren ließ.

**7. Wird es ein Hang On-ähnliches Spiel für den Dreamcast geben?**

 Schon in der nächsten Ausgabe werden wir voraussichtlich Ubi Softs Redline Racer testen, das ein spaßiges Motorradrennen zu werden verspricht.

*Sven Vogelskamp, [sven@vogelskamp.de](mailto:sven@vogelskamp.de)*

## Drei kurze Fragen

**1. Kommt neben Resident Evil (Code Veronica) auch Resident Evil 3 für den Dreamcast raus, so wie es für die PS2 rauskommen soll?**

 Capcom versucht derzeit scheinbar, einen dritten Teil der Serie so weit wie möglich hinauszuzögern. Derzeit ist neben Code Veronica für den Dreamcast nur ein neues Spiel namens Resident Evil Nemesis angekündigt, das zeitlich zwischen den ersten beiden Teilen spielen soll und noch dieses Jahr für die PlayStation (1) erscheinen wird.

**2. Wird es nun eine Umsetzung von Daytona USA 2 auf dem Dreamcast geben?**

 Laut Sega ist Daytona USA 2 natürlich ein heißer Kandidat für einen Dreamcast-Release, doch bisher ist es noch nicht offiziell angekündigt. Nach der E3-Messe dürften wir diesbezüglich schlauer sein.

**3. Wird es ein Star Wars-Spiel für den Dreamcast geben (z. B. Star Wars Trilogy)?**

 Auch hier dürfte die E3 einige Fragen beantworten. Ei-

ne Umsetzung des Star Wars Trilogy-Automaten ist bisher jedenfalls noch nicht angekündigt.

*Björn Reimann, Odin12399@aol.com*

## Video und Kleinanzeigen

**Wo bleibt das schon letztes Jahr angekündigte Dreamcast-Demo-Video? Ich sehe es schon kommen, daß es im September eine Woche vor dem DC-Release kommt. Was soll das? Es kann doch nicht so schwer sein, ein Video zusammenzuschneiden?**

 Wir arbeiten derzeit am Dreamcast-Video, aufgrund der dreifachen Belastung der Redaktion mit Sega Magazin, PlayStation Zone und N-Zone war dies bisher leider noch nicht möglich.

**Wie sieht es mit eurer Kleinanzeigen-Rubrik aus? Kommst die jetzt nur noch alle zwei Monate? „Die Sega Fans United“ würden nämlich gerne mal eine Kleinanzeige aufgeben.**

 Aufgrund der geringen Resonanz liegt die Kleinanzeigen-Rubrik derzeit auf Eis. Sollten sich genügend Anzeigen ansammeln, werden wir selbstverständlich wieder eine Seite mit Kleinanzeigen abdrucken, angesichts der aktuellen Menge an Einsendungen macht das allerdings keinen Sinn.

*Enrico Bohn, ric.bo@thuerinet.de*

## Dreamcast-Monitor

**1. Wenn ich einen Dreamcast (Pal oder NTSC) an einen Monitor anschließen will, welches Zubehör bräuchte ich dann?**

 Dazu bräuchtest Du eigentlich nur eine VGA-Box, wie sie von Sega selbst angeboten wird (hatten wir in unserem Sega Rally 2-Test erwähnt). Über dieses praktische Zubehör kannst Du mit einem entsprechenden Kabel den Dreamcast an einen VGA-Monitor anschließen. Cinch- und S-Video-Ausgänge sowie einen Kopfhöreranschluß gibt's dabei quasi als Bonus. Aber Vorsicht: Nicht alle Spiele arbeiten mit der VGA-Box zusammen. Bei July und Evolution kann man sich mit einem Trick behelfen (den kleinen Schalter an der Box nach dem Dreamcast-Logo von TV auf PC stellen), bei Incoming gibt es hingegen nur ein fehlerhaftes Signal.

**2. Wäre die Spielgrafik dann besser als auf einem normalen Fernseher?**

 Die Grafik wäre auf jeden Fall schärfer. Einige Spiele wirken dadurch (mal mehr, mal weniger) pixeliger, da der unumgängliche Weichzeichnungs-Effekt des Fernsehbildes wegfällt. Gerade Marvel vs Capcom sieht an einem Monitor nicht sehr schön aus, während die Auflösung am Fernseher weniger stark negativ auffällt.

**3. Welche Monitorgröße wäre am besten? Würde eigentlich ein Bild auf einem 19-Zoll-Monitor kommen, wenn man DC spielt? Immerhin schafft ein solcher ja eine Auflösung von 1.280x1.024 und ein Dreamcast „gerade mal“ bis 640x480.**

 Die optimale Monitorgröße hängt wohl in erster Linie von deinem Budget ab, prinzipiell kann ein Bildschirm natürlich nicht groß genug sein. Die hohen Auflösungen sind Maxi-

malwerte, mit der VGA-Box kriegst du den Dreamcast auch auf großen Monitoren problemlos zum Laufen.

*Maik Starke, Meißen*

## Arcade-Spiele und mehr

**1. Ihr solltet als Sega-Magazin auch eine Rubrik mit Games aus der Spielhalle haben, da die Naomi-Plattform ja sehr mit dem Dreamcast verbunden ist. Außerdem ist Sega wohl die Nummer 1 im Spielhallenbereich.**

 Wir würden gerne eine spezielle Rubrik über Arcade-Spiele einrichten, doch ist es einfach ziemlich schwierig, an entsprechende Testmuster zu kommen. Was Naomi-Spiele angeht, versuchen wir natürlich, möglichst über all diese Titel zu berichten. Meistens verarbeiten wir die verfügbaren Informationen in Previews oder (ab dieser Ausgabe wieder) zumindest in einer Kurzmeldung in der Newsbox.

**2. Dann wüßte ich gerne, wie das spezielle Pad für Get Bass aussehen soll. In der Spielhalle ist das Ding sehr groß und mit dem Automaten so verbunden, daß richtiger Widerstand da ist und man die Angelrute nach links und rechts schieben kann.**

 Get Bass stellen wir in dieser Ausgabe vor. Der in Japan sogenannte Tsuru-Controller bietet natürlich hardwarebedingt nicht den Widerstand der Arcade-Version. Witzigerweise werden Bewegungen an der „Angel“ aber durch entsprechende Sensoren trotzdem erkannt.

**3. Was mich noch interessiert, ist, ob es House Of The Dead 2 und Biohazard: Code Veronica nach Deutschland schaffen und ob sie nicht gleich indiziert werden.**

 Bei Biohazard: Code Veronica ist es nicht unwahrscheinlich, daß das Spiel in Deutschland erscheinen wird, da es sich schon alleine durch die Technik deutlich von den Vorgängern abhebt. Natürlich schließt das nicht aus, daß es im Nachhinein trotzdem indiziert wird. House Of The Dead 2 wäre sicherlich ein enorm zugkräftiger Titel, doch da der Vorgänger mittlerweile indiziert wurde und auch Teil 2 dieses Schicksal droht, wird es interessant sein, zu sehen, wie Sega handelt. Angekündigt ist der Titel jedenfalls, möglicherweise erscheint ja eine für den deutschen Markt modifizierte Version?

**4. Warum hat das Rumble Pak für den Dreamcast den dummen Namen Puru Puru?**

 Wir sind gespannt, ob Sega diesen Namen auch hierzulande beibehält, aber in Japan klingt der Name gar nicht so dumm, wie du meinst – „Puru Puru“ ist Lautmalerei für das Geräusch, das beim Rütteln erzeugt wird.

**5. Ist schon ein Basketball-Game für den Dreamcast in Entwicklung?**

 Ja, wie Du unserem Lexikon schon entnehmen kannst, arbeitet Visual Concepts im Auftrag von Sega Of America an einem NBA-Spiel, das pünktlich zum US-Launch erscheinen soll. Erste Spielszenen wirken absolut atemberaubend, hoffentlich kann die Spielbarkeit da mithalten! Ein Preview folgt, sobald uns mehr Material zu diesem Titel vorliegt.

*Marius Gigoj, Stendal*

## REDLINE RACER

In der nächsten Ausgabe testen wir nach Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 bereits die zweite PC-Umsetzung von Ubi Soft. Kann sich die Motorradraserei Redline Racer gegen die starke Vierrad-Konkurrenz am Dreamcast durchsetzen oder bleibt's bei einer kurzen und belanglosen Spazierfahrt?



durchsetzen oder bleibt's bei einer kurzen und belanglosen Spazierfahrt?

## GIANT GRAM

Einer der zahlreichen Dreamcast-Titel, die diesen Sommer für Wirbel sorgen dürften, ist Giant Gram. Beim Nachfolger von All Japan ProWrestling feat. Virtua treten erneut Jeffry und Wolf zusammen mit zahlreichen Stars der japanischen Wrestling-Liga in den Ring. Wir haben ein Preview in Vorbereitung!



Beim Nachfolger von All Japan ProWrestling feat. Virtua treten erneut Jeffry und Wolf zusammen mit zahlreichen Stars der japanischen Wrestling-Liga in den Ring. Wir haben ein Preview in Vorbereitung!

## WEITERE THEMEN IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

- + Previews von Dynamite Deka 2 und Acclaims Velocity
- + Die neuesten Informationen zum Deutschlandstart des Dreamcast!
- + Komplettlösung zu Blue Stinger

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@computec.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 9506  
Fax: 01 80-5 95 9513  
eMail: computec.abo@dsb.net

**Abo-Fax:**  
01 80-5 95 95 13

### Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

### Redaktion

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

### Redaktion:

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

### Beilagen:

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

### Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg

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

**Anzeigenberatung**  
Wolfgang Menne -144  
Jens Klüver -348

**Anzeigendisposition:**  
Andreas Klopfer -140

**Onlinewerbeflächenverkauf:**  
Susanne Szameitat -142

**Anzeigenassistent:**  
Ina Schubert -346

**Anzeigenmarketing:**  
Monika Fleenor -345

**Assistenz der Anzeigenleitung:**  
Claudia Rudolph -143

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

### Verlag

**Verlagsleitung**  
Roland Bollendorf

**Produktionsleitung:**  
Martin Clossmann

**Werbeabteilung:**  
Martin Reimann (Leitung),  
Sandra Wendorf

**Vertrieb:**  
Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleitung:**  
Klaus-Peter Ritter

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

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

**Druck:**  
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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

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

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

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

**PC Games – Damit Sie**

**wissen, was gespielt wird!**



# Immer schneller

Neu



nur  
**3,90**

Alle **14** Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

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