

SEGA TM Magazin

10/99

71. Ausgabe
Oktober '99



SOUL CALIBUR

Die Fighting-Sensation von Namco im Megatest!



BUGGY HEAT
Die Rennspielüberraschung
für Dreamcast



**STREET FIGHTER
ZERO 3**
Capcom prügelt sich durch!

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

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

dynatex

44135 Dortmund
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44

Zusätzliche Bestell-Hotline:
0931 / 35 45 20

Theo Versand

Sammler und Schnäppchenjäger aufgepaßt:
Spitzenspiele fast geschenkt

Folgende Saturn-Spiele für nur

 SEGA MAGAZIN 10/96: 79% 2,95 OLYMPIC SOCCER	 2,95 CHAOS CONTROL	 4,95 ROBO PIT
 9,95 STARFIGHTER 3000	 SEGA MAGAZIN 10/96: 79% 9,95 THUNDERHAWK 2	 SEGA MAGAZIN 3/98: 78% 9,95 NBA LIVE '98
 MEGA FUN 9/95: 84% 14,95 PARODIUS DELUXE	 SEGA MAGAZIN 10/96: 81% Adventure - komplett in deutsch 19,95 BLAZING DRAGONS	 SEGA MAGAZIN 9/97: 86% 19,95 NHL POWERPLAY
 SEGA MAGAZIN 11/96: 86% 19,95 BLAM! MACHINEHEAD	 SEGA MAGAZIN 6/96: 87% Die Nr. 1 bei 3D-Vehikel-Action 24,95 SHELLSHOCK	 SEGA MAGAZIN 12/97: 82% 39,95 CROC

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

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

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

Sega Saturn

Achtung: Nur solange Vorrat
reicht, da Restposten!

Game Buster	79,95
Link Kabel	24,95
Tips & Tricks-Buch 1996	4,95
Battle Monsters	39,95
FIFA Soccer '96	29,95
FIFA Soccer '97	19,95
Grid Run	49,95
NBA Jam Extreme	24,95
NFL Quarterbackclub '97	39,95
NHL '97	19,95
Striker '96	29,95
Tempest 2000	89,95
Victory Goal	29,95

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

**Theo
KRANZ
VERSAND**

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



Dreamcast™
**am 23.09.'99
bei uns!**

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



Controller (Sept)59,95
Dreamcast-Stick (Sept)	.94,95
Keyboard (Sept)	.59,95
VMU-Card (Sept)	.59,95
Racing CP (Lenkrad) (Sept)	. . . 124,95
Vibration Pack (Sept)	. . .49,95
Scart-Kabel (Sept)	. . .49,95
S-VHS-Kabel Low Budget	29,95



**Händleranfrage
erwünscht
Fax: 0931/57160**

0931/354522 oder 0180/5211844

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

Kranz sand

DER SEGA-SPEZIALIST

Austria Express
Schnellservice für unsere
Kunden in Österreich.
Lieferung in 2-3 Tagen
1 DM = 7,5 ÖS; Porto 6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/9313545285



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

PORTOFREI*

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

 **Software**

- Aero Wings (Sept) 94,95
- Blue Stinger (Sept) 94,95



- Buggy Heat (Nov) 94,95
- Cool Boarders DC (Nov)
- Snow Surfers 94,95
- D 2 (Jan) 94,95
- Dynamite Cop 2 (Okt) 94,95
- Formula One (Nov) 114,95
- Get Bass (Nov) 189,95
(inkl. Fishing Controller)
- House of the Dead 2 149,95
(inkl. Gun) (Okt)



- Killer Loop (Y.A.R.G.) (Nov) 94,95
- Metropolis (Nov) 114,95
- Millenium Soldier (Sept) 99,95
- NBA 2000 (Dez) 94,95
- PenPen (Okt) 99,95
- Racing Simulation 2 (Sept) 99,95
- Red Dog (Okt) 94,95
- Sega Rally 2 (Sept) 114,95
- Shadowman (Jan) 99,95

Sonic Adventure (Sept) 94,95



- Soul Calibur (Nov) 114,95
- Speed Devils (Sept) 94,95
- Supercross 2000 (Okt) 99,95
- Suzuki Alstare Racer (Okt) 94,95
- Tokyo Highway Chall. (Sept) 94,95
- Toy Commander (Okt) 94,95
- Trick Style (Sept) 99,95
- UEFA Striker (Okt) 99,95
- Virtua Fighter 3 tb (Sept) 94,95



- Worldwide Soccer (Nov) 94,95
- WWF Attitude (Dez) 99,95



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

***LEDIGLICH NACHNAHMEBESTELLER BEZAHLEN DIE NACHNAHMEGEBÜHR !**

0931/3545222 oder **0180/5211844**

Immer schneller

Neu



nur
3,90

Alle **14** Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

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



Das Warten hat ein Ende!

Unglaublich, aber wahr! Wenn die nächste Ausgabe des Sega Magazins verschickt wird, ist der Dreamcast bereits erhältlich, und pünktlich zum Start werden *Sonic Adventure*, *Virtua Fighter 3tb*, *Blue Stinger*, *Millenium Soldier* (alias *Expendable*), *Incoming*, *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2*, *Powerstone*, *Speed Devils*, *Trick Style* und erfreulicherweise auch *Sega Rally 2* erscheinen. Für die darauffolgenden Mo-

nate sind *Toy Commander*, *Red Dog*, *Dynamite Cop*, *The House Of The Dead 2*, *Sega Bass Fishing*, *Aerowings*, *Cue Ball*, *Hydro Thunder*, *Marvel vs. Capcom*, *NFL Blitz 2000*, *Pen Pen*, *Ready 2 Rumble*, *Tokyo Highway Challenge* sowie *UEFA Striker* geplant. Damit hat Sega zweifelsohne das sowohl qualitativ als auch quantitativ beste Lineup parat, das jemals beim Start einer Konsole verfügbar war. Wir wünschen Sega viel Erfolg und freuen uns auf die nächsten 71 Ausgaben des Sega Magazin.

Hans Ippisch

Hans Ippisch / Chefredakteur

WWF ATTITUDE



8

Acclaim steigt in den Dreamcast-Ring

HYDRO THUNDER



11

Rennspiel-Action auf offener See

SOUL CALIBUR



14

Namcoms Beat 'em-Up-Sensation getestet!

BUGGY HEAT



17

Besser als Sega Rally 2? Wir verraten es!

MONACO GRAND PRIX



22

So fährt man Rundenrekorde!

DREAMCAST-LEXIKON

Alle Dreamcast-Spiele in Überblick 12

RUBRIKEN

Impressum 30

Vorschau 30

MAILBOX

Fragen & Antworten 28

TIPS & TRICKS

Airforce Delta 20

Buggy Heat 21

Giant Gram 21

Street Fighter Zero 3 20

KOMPLETTÖSUNG

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 22

NEWS

Aktuelle Dreamcast-Infos 6

PREVIEW

Hydro Thunder 11

NBA Showtime 10

NFL Quarterback 2000 9

WWF Attitude 8

TESTS: DREAMCAST

Airforce Delta 18

Buggy Heat 17

Frame Gride 19

Soul Calibur 14

Street Fighter Zero 3 16

Schon
gewußt?

- Sega hat in den USA AT&T als offiziellen Provider für den Dreamcast bekannt gegeben. Jeder Neukunde für AT&T bekommt nach seiner Anmeldung ein Dreamcast-Keybord gratis.
- Nicht unbedingt überraschend, aber doch recht plötzlich nach der langen Wartezeit hat Sega zahlreiche Details zur Dreamcast-Version der *Final Fight*-ähnlichen *Naomi-Prügelei* *Zombie Revenge* bekannt gegeben. Die am 14. Oktober in Japan erscheinende Heimversion soll unter anderem einen Original Mode à la *House Of The Dead 2* bieten, bei dem es neue Spielfiguren, Waffen und Gegner geben wird.
- Sting arbeitet an *Evolution 2*. Zu den bereits bekannten Spielfiguren werden sich drei neue hinzugesellen, am Spielprinzip mit zufallsgenerierten Dungeons soll sich jedoch nichts ändern. Erscheinen soll das Spiel im Winter.
- Yuji Nakas Sonic-Team arbeitet derzeit an einem völlig neuen Dreamcast-Titel, bei dem es sich ausdrücklich um keinen Nachfolger zu *Sonic Adventure*, *Nights* oder *Burning Rangers* handelt.
- Tommo wird in den USA zahlreiche typisch japanische Titel vertreiben: unter anderem *Stings Evolution*, aber auch die NEC-Titel *Seventh Cross*, *Sengoku Turb* und *Black Matrix*. Alle vier Titel sollen noch im Laufe dieses Jahres erscheinen.
- Die Vorverkaufszahlen des Dreamcast haben in den USA die Grenze von 200.000 Stück durchbrochen und damit den bisherigen Rekord der PlayStation (100.000) deutlich übertroffen.
- Die in Japan sehr populäre U-Bahn-Simulation *Densha De Go! 2* von Taitos wird im Dezember inkl. des berühmigten *Densha De Go!*-Controllers für den Dreamcast erscheinen.
- Gerüchten zufolge arbeitet SNK an einer Dreamcast-Version des aktuellen Hyper-Neo-Geo-64-Titels *Buriki One*. Natürlich soll die Heimversion dem schlichten Arcade-Original merklich überlegen sein.



Die Warsong-Legende lebt weiter

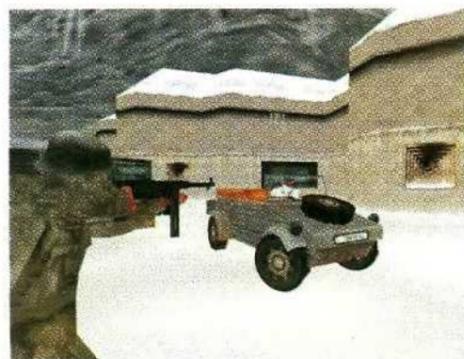
Alte Sega-Hasen erinnern sich vielleicht noch an den Strategie-Klassiker *Warsong* vom Mega Drive. In Japan wurde die Serie unter dem Originalnamen „Langrisser“ auf diversen System mehrfach fortgesetzt (Episoden 3 bis 5 erschienen beispielsweise für den Saturn), und auch der Dreamcast kommt nun in den Genus einer Folge, derzeit „Langrisser Millennium“ betitelt. Die Mischung aus rundenbasierter Strategie und Rollenspiel-Elementen dürfte dank halbwegs anständiger Nutzung von Polygonen endlich vom Winzsprite-Look der Vorgänger wegkommen und spielerisch ebenso reizvoll wie schon vor Jahren sein. Schade nur, daß das (nach wie vor hochwertige) Charakter-Design diesmal nicht wie gewohnt von Zeichengenie Satoshi Urushihara (u. a. *Plastic Little*, *Legend Of Lemnear*) stammt.



Langrisser und kein Ende: Auch auf dem Dreamcast wird die Strategieserie fortgeführt.

Himmelfahrts-Kommando

Bei *Hidden&Dangerous* übernimmt der Spieler die Kontrolle über vier Soldaten zur Zeit des Zweiten Weltkriegs, die an der Front zahlreiche militärische Aufträge zu erfüllen haben. Ähnlich wie beim ebenfalls für den Dreamcast geplanten *Rainbow Six* ist dabei die geschickte Koordination der einzelnen Soldaten wesentlich wichtiger als ein schneller Ballerfinger. Innerhalb der riesigen und grafisch sehr ansprechenden Levels des Spiels kommen nicht nur allerhand Waffen zum Einsatz (besonders interessant ist hier die Scharfschützengewehr-Funktion), auch etwaige Fahrzeuge können und sollen im Lauf des Spiels eingesetzt werden. Bleibt nur zu hoffen, daß bis zum Release der Dreamcast-Version im Frühjahr noch an den Schwächen der PC-Fassung gearbeitet wird, denn wenn die Steuerung schon dort als zu umständlich kritisiert wurde, läßt dies für Joypad-Spieler erst recht Schlimmes befürchten. Der Release soll im Frühjahr 2000 sein.



Die Mischung aus Action und Strategie macht den Reiz von Hidden & Dangerous aus.

Star Gladiator, die zweite



Plasma Sword ist das Polygon-Gegenstück zu 2D-Effektorgi-en wie *Marvel vs Capcom*.

Gerüchte über diese Umsetzung gab es schon vor dem Launch des Dreamcast in Japan, doch nun macht Capcom endlich Nägel mit Köpfen: *Plasma Sword*, der Nachfolger des PlayStation-Spiels *Star Gladiator*, wird eine aufgebohrte Umsetzung auf den Dreamcast erfahren. Was beim Vorgänger damals als recht harmloser *Virtua-Fighter*-Clone angefangen hatte, wurde mit dem zweiten Teil zu einer unglaublichen Effektorgie, die schon auf der technisch veralteten Arcade-Hardware für Staunen sorgte. Die Grafikspielereien bei Special- und Supermoves stehen den teils völlig überzogenen Moves der Marvel-Kollegen aus der 2D-Abteilung in nichts

nach. Spielerisch erinnert *Plasma Sword* dann auch eher an *Street Fighter* als an *Virtua Fighter* oder *Tekken*. Die Dreamcast-Version dürfte neben den üblichen Zusatzmodi einer Heimumsetzung (Vs, Training usw.) merklich verbesserte Grafik gegenüber dem kantigen Arcade-Original bieten und das ohnehin schon gute Beat-'em-Up-Angebot auf dem Dreamcast um einen weiteren Toptitel bereichern. Erscheinen soll *Plasma Sword* in Japan im Oktober.

Dreamcast-Launch in Deutschland

Endlich können wir euch genaue Angaben zum Lieferumfang des deutschen Dreamcast und zur sonstigen Peripherie machen. Für den unverbindlich empfohlenen Verkaufspreis von 499 Mark werdet ihr neben dem Dreamcast-Grundgerät samt Anschlußkabeln das quasi integrierte 33,6-Kbps-Modem, einen normalen Controller, eine Demo-CD und die Dreamkey-Software finden. Beim Dreamkey handelt es sich um die Browsersoftware, die den Zugang zum Internet ermöglicht. Auf der „Dream On“-Demo-CD werden sich fünf Demos und einige Videos zu den ersten Dreamcast-Spielen befinden, die allesamt noch in diesem Jahr veröffentlicht werden sollen. Was die Software der ersten Wochen angeht, verweisen wir hiermit auf das neuerdings PAL-angepaßte Dreamcast-Lexikon in der Heftmitte.

Bei der Peripherie sind neben den Preisen auch die teils neuen Bezeichnungen beachtenswert: Beim Visual Memory System entfällt das „System“ im Namen, und das Puru-Puru-Pack heißt hierzulande Vibration Pack. Außer der Lightgun und der Angel, die es anfangs nur im Bundle mit den entsprechenden Spielen geben wird, sollen alle hier genannten Peripheriegeräte schon zum Launch verfügbar sein.



Das Warten hat ein Ende, am 23. September erscheint Segas neue Konsole endlich in Deutschland.

Dreamcast	DM 499,-	Visual Memory	DM 59,95
Keyboard	DM 59,95	Race Controller	DM 120,95
Controller	DM 59,95	Scart-Kabel	DM 49,95
Arcade Stick	DM 99,95	Vibration Pack	DM 49,95

Schattenmann auf Dreamcast-Kurs

Sehr überraschend kündigte Acclaim Anfang August an, daß das bisher nur als PC-, N64- und PlayStation-Fassung geplante Action-Adventure *Shadow Man* auch für den Dreamcast erscheinen soll. Ob der kühne Plan, das Spiel noch bis zum US-Launch am 9. September fertigzustellen, in die Tat umgesetzt werden kann, bleibt zwar derzeit fraglich, ein Release in diesem Jahr liegt jedoch definitiv im Bereich

des Machbaren. Spielerisch erinnert *Shadow Man* durch die 3rd-Person-Perspektive am ehesten an

Tomb Raider, bietet jedoch mehr Action und durch den Einsatz von Voodoo-Magie auch mehr Abwechslung. Natürlich müßt ihr dabei nicht auf die mittlerweile genretypischen Kletter-, Hangel- und Hüpfleinlagen verzichten. Die umfangreiche Sprachausgabe verpaßt dem Titel rund um den Acclaim-eigenen Comiccharakter viel Atmosphäre, und auch optisch soll die Dreamcast-Version umwerfend werden. Da es bisher noch keine Bilder der DC-Fassung gibt, müßt ihr vorerst mit Screenshots der angeblich ziemlich ähnlichen PC-Version vorlieb nehmen.



Die Dreamcast-Version soll optisch an die PC-Version auf einem High-End-Rechner erinnern.

Schon gewußt?

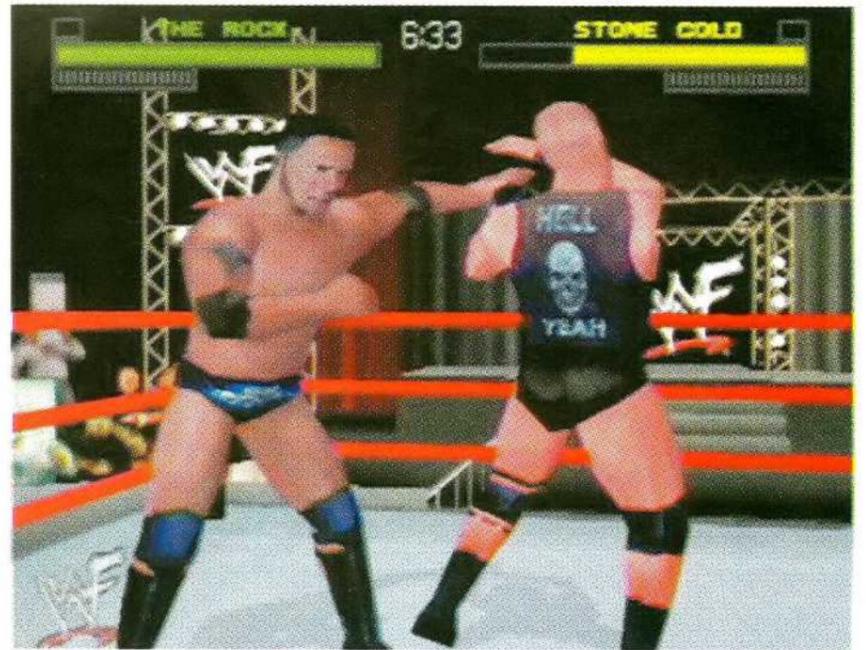
- Das erste Kapitel von *Shen Mue* wird am 28. Oktober auf satten drei GD-ROMs ausgeliefert. Zusätzlich wird es eine auf 160.000 Stück limitierte Fassung mit einer zusätzlichen Musik-CD und einer besonderen Verpackung geben, die mit 6.800 Yen allerdings auch knapp doppelt so teuer sein wird.
- Das witzige *Jump&Run Croc 2* von Fox Interactive erscheint auch für den Dreamcast.
- Angeblich arbeitet Namco nach *Soul Calibur* an zwei weiteren Dreamcast-Spielen, von denen eines eine Umsetzung eines aktuellen 3D-Beat-'em-Ups aus der Spielhalle sein soll. Wahrscheinlich handelt es sich um das aktuelle *Tekken Tag Tournament*, bei dem der Speicherbedarf eine Dreamcast-Umsetzung nahelegt. Eine offizielle Stellungnahme liegt aber noch nicht vor.
- *Climax Landers* mal wieder verschoben: Die Veröffentlichung des vielversprechenden Action-Adventures wurde kurz vor dem angepeilten Release-termin nochmals nach hinten geschoben. Der neue Termin ist der 19. August.
- Die Veröffentlichung von Tomys *New Japan Prowrestling Toukon Retsuden 4* wurde auf den 30. September nach hinten verschoben.
- Atlus' hakenkreuzgespicktes Actionspiel *Maken X* erscheint nun statt im September erst im November.
- Die Veröffentlichung von Segas *NBA 2000* verschiebt sich ebenfalls, der neue Termin lautet November.
- Sega Of Europe hat mit Robbie Williams einen Deal abgeschlossen, nach dem zwei seiner Songs in Dreamcast-TV-Werbung eingesetzt werden sollen.
- *Resident Evil: Code Veronica* soll in den USA bereits im November erscheinen.
- Bei Titus bastelt man derzeit an einem ersten Dreamcast-Spiel, einem Rennspiel namens *Roadsters*.
- SNK wird *The King Of Fighters - Dream Match 1999* in den USA pünktlich zum Dreamcast-Launch, veröffentlichen.

WWF ATTITUDE

Ähnlich gut wie mit Beat 'em Ups wird der Dreamcast auch mit Wrestlingspielen bedient. Schon im Herbst soll auch Acclains **WWF Attitude** den Kampf gegen Segas **Giant Gram** aufnehmen.

Überraschenderweise kündigte Acclaim eine Dreamcast-Version von dem Wrestlingspiel **WWF Attitude** an, das in diesen Monaten auf der PlayStation und dem Nintendo 64 zahlreiche gute Kritiken einfahren konnte. Bei der digitalen Umsetzung der World Wrestling Federation haben sich die Entwickler sichtlich ins Zeug gelegt und über 40 WWF-Superstars mit ihren Trademark- und Finishing-Moves ins Spiel integriert. Durch digitalisierte Texturen und gelungene Animationen wurden sie gut zur Geltung gebracht. Wer mit den vorgefertigten Wrestlern nicht zufrieden ist oder mal „selbst“ in den Ring steigen

möchte, kann mit dem umfangreichen Wrestler-Editor neue Kämpfer erstellen. Hierbei habt ihr die Wahl zwischen unzähligen Grafikelementen, um eurem Zögling ein markantes Gesicht und Outfit zu verpassen, und verschiedener Einmarschmusik und -Animation, bis hin zu einzelnen Moves. An Matchmodi ist so ziemlich alles möglich, vorausgesetzt, nicht mehr als vier Wrestler sind gleichzeitig im Ring. Durch Nachladen zusätzlicher Wrestler sind auch mehr oder weniger authentische Survivor-Series- oder Royal-Rumble-Matches möglich. Diese Vielfalt an Spielmodi könnt ihr nutzen, um einen eigenen PPV-Event zusammenzustellen, wobei selbst das Aussehen der Halle und des Rings dabei konfigurierbar ist. Für Einzel- oder Tag-Team-Spieler wird es ei-



In der Nahaufnahme kommen die lebensnah dargestellten Wrestler besonders gut zur Geltung.



Bei Tag-Team-Matches ist das Eingreifen von Außen fast jederzeit möglich.



Mit solch einem Bodyslam könnt ihr einen Gegner aus dem Ring werfen.

nen Karriere-Modus geben, bei dem ihr euch von einfachen Houseshows bis hin zu den großen Events der WWF hocharbeitet. Die Dreamcast-Version soll schon im Oktober erscheinen und dürfte sowohl durch den Umfang an Wrestlern und Spielmodi als auch aufgrund

der WWF-Lizenz mehr Fans finden als das arcadelastige **Giant Gram**. Die Screenshots auf dieser Seite stammen noch aus der N64-Fassung, auf dem Dreamcast wird **WWF Attitude** grafisch natürlich ein ganzes Stück beeindruckender werden.

Michael Pruchnicki ■

Facts



Titel:	WWF Attitude
Genre:	Wrestling
Hersteller:	Acclaim
Release:	Oktober
Levels:	40+ Wrestler
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Besonderheiten:	Umfangreicher Create-A-Wrestler-Modus

First Look

Die Lizenz, viele Original-Wrestler, unzählige Spielmodi und ein umfangreicher Editor machen **WWF Attitude** zum interessantesten Dreamcast-Wrestlingsspiel für WWF-Fans. Interessant dürfte der Direktvergleich mit **Toukon Retsuden 4** werden, das mit ähnlichen Features überzeugen soll.



NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Neben NFL 2000 von Sega und dem actionbetonten NFL Blitz 2000 aus dem Hause Midway wirbt nun auch das von anderen Konsolen bekannte NFL Quarterback Club 2000 bald um die Gunst der Football-Freunde.

Brett Favre, seines Zeichens Quarterback der Green Bay Packers und dreifacher NFL-MVP, fungiert nicht nur als Zugpferd für die Werbung rund um den Titel, er ließ darüber hinaus auch sein Know-how bei der Entwicklung des Titels einfließen. Dank einer ausgefeilten HighRes-Darstellung lassen sich die Original-Profis aus der NFL allein anhand der hinter schweren Helmgittern verborgenen Gesichter erkennen. Weitere nette Details wie Nasenpflaster oder Ellbogen-Pads lassen die Akteure ihren realen Vorbildern verblüffend ähnlich sehen. Um auch die brachialen Tacklings und die individuellen Jubelposen wie z. B. den „Dirty Bird“-Tanz der Atlanta Falcons möglichst realistisch auf dem Rasen zu präsentieren, wurden über 1.200 brandneue Motion-Capturing-Animationen verwandt. Der Offensive Coordinator der New York Jets, Charly Weis, sorgt mit

seinem Fachwissen für schwer zu durchbrechende Abwehrbollwerke und eine hohe CPU-Intelligenz. Um eine größere Kontrolle bei den Paßversuchen eures Lieblings-Quarterbacks zu gewährleisten, setzt Acclaim erstmals das sogenannte Pin-Point-Passing ein. Fans der Cleveland Browns werden sich über die Rückkehr der Mannschaft in die Liga freuen, aber auch alle anderen Anhänger der Liga finden ihr Team mit allen Originalspielern auf dem Auswahlbildschirm wieder. Football-Fanatiker, denen weder die Karriere als Manager inklusive geschickter Neuverpflichtungen und Trades noch das Bestreiten einer Saison einen Anreiz bietet, können in 33 Schlüsselszenen vergangener Super-Bowl-Spiele die Geschicke ihres Lieblingsteams in die eigene Hand nehmen und somit die US-Sportgeschichte umschreiben.

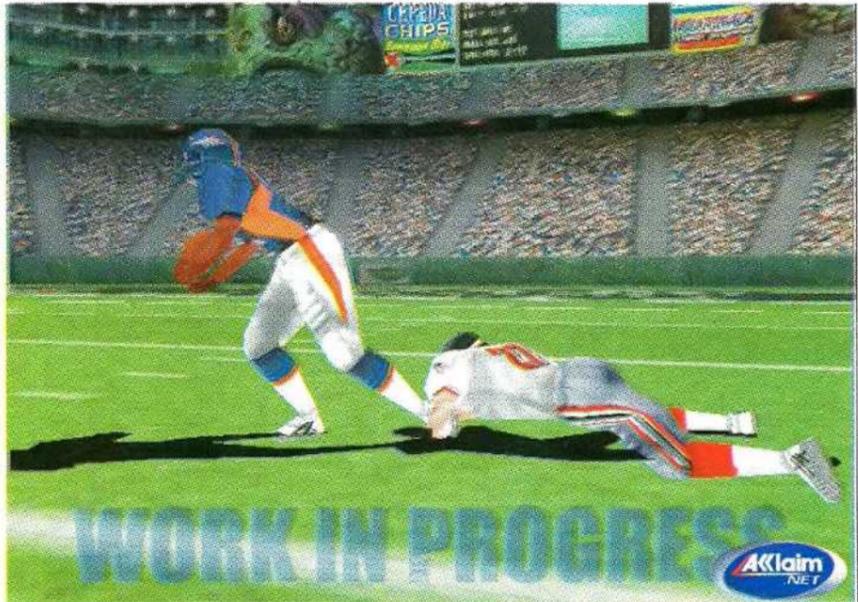
Jens Quentin ■



Das Leder-Ei steht eindeutig im Mittelpunkt.



Hier geht es dem Ballträger an den Kragen.



Der Verteidiger versucht wirklich alles, um den Lauf des Ballträgers vor der Endzone zu stoppen.



Ihr erkennt eure favorisierten Footballer aus der NFL allein anhand der feinen Gesichts-Texturen.

Facts



Titel:	NFL Quarterback Club 2000
Genre:	Football
Hersteller:	Acclaim
Release:	Herbst '99 (USA)
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Sollte Acclaim neben der grafischen Brillanz auch mit der nötigen Spieltiefe und einer ausreichend hohen CPU-Intelligenz ins Stadion einlaufen, dürfen sich alle Sportsfreunde NFL Quarterback Club 2000 fest auf ihrer Dreamcast-Spieliste vormerken.

NBA SHOWTIME

Die NBA-Jam-Serie erfreute den Spieler auf diversen Plattformen mit abgedrehter Basketball-Action und witzigen Kommentaren. Die donnernden Dunks, bei denen die Cracks fast die Hallendecke berühren, krachen nun auch in die Dreamcast-Körbe.

Midway bedient sich einmal mehr seiner Erfahrung aus der Spielhalle und läßt diese in *NBA Showtime* einfließen. Genau wie beim Arcade-Vorbild wählt ihr eure Ballkünstler aus einem Team von fünf NBA-Cracks aus und betretet die komplett in 3D dargestellten Spielfelder (vom Hinterhof bis zu einer der 29 echten Liga-Arenen)



Im Verlauf der spektakulären Korbhatz besteht die Möglichkeit, geheime Spielorte freizuspielen.

als dynamisches Duo, wobei die CPU die Rolle des Mitspielers übernimmt. In der Halbzeit besteht dann die Möglichkeit zum Spielerwechsel. Wie die großen Vorbilder aus Fleisch und Blut haben auch die virtuellen Athleten ihre individuellen Stärken und Schwächen: Während ein Gary Payton in der Defense durch schnelle Hände und viele Steals glänzt, beherrscht ein Center Marke Shaquille O'Neal

die Bretter und somit die Rebounds. Alle überdrehten Aktionen des Urvaters *NBA Jam* sind selbstverständlich auch in der neuesten Auflage enthalten, so kann auch der Gegner diesmal durch einen dezenten Remppler unsanft über den Platz befördert werden. Neben den gewohnten Moves haben die Riesen weitere Tricks dazugelernt, so wird die Kugel gekonnt zwischen den Beinen hindurch gedribbelt oder der Gegenspieler mittels Wurffinte vernascht. Die rasante Action auf dem Court wird mit 60 fps prä-



BOOM SHAKALAKA! Der Spieler hämmert den Ball mit Wucht in die Reuse.



Die NBA-Hünen sind detailgenau dargestellt.

sentiert, dabei sind die Akteure dank der feinen Gesichtstexturen leicht zu identifizieren. Die vielseitigen Wurfanimationen wie der Hakenwurf oder ein Sprungwurf sind per Motion-Capturing in Szene gesetzt. Mit versteckten Charakteren und Spielorten sowie einem Spieler-Editor werden auch Hardcore-Zocker längerfristig an *NBA Showtime* gebunden.

Jens Quentin ■



Der Schiri im Hintergrund hat eher symbolischen Charakter, da bei der Jagd nach Körben Gemeinheiten wie Schubser großzügig übersehen werden.

Facts



Titel:	NBA Showtime
Genre:	Basketball
Hersteller:	Midway
Release:	November '99 (USA)
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Alle Freunde des Sports, die sich die Wartezeit auf eine realistische Basketballsimulation im Stil von *NBA 2000* mit donnernden Dunkings, Monster-Blocks und rustikalen Rempplern verkürzen wollen, dürfen schon einmal die Basketballschuhe schnüren.

HYDRO THUNDER

In deutschen und ausländischen Spielhallen sorgt bereits seit geraumer Zeit das spritzige Spektakel Hydro Thunder für Furore. Dank Midway können wir das feuchte Rennspiel bald auch auf dem Dreamcast erleben.

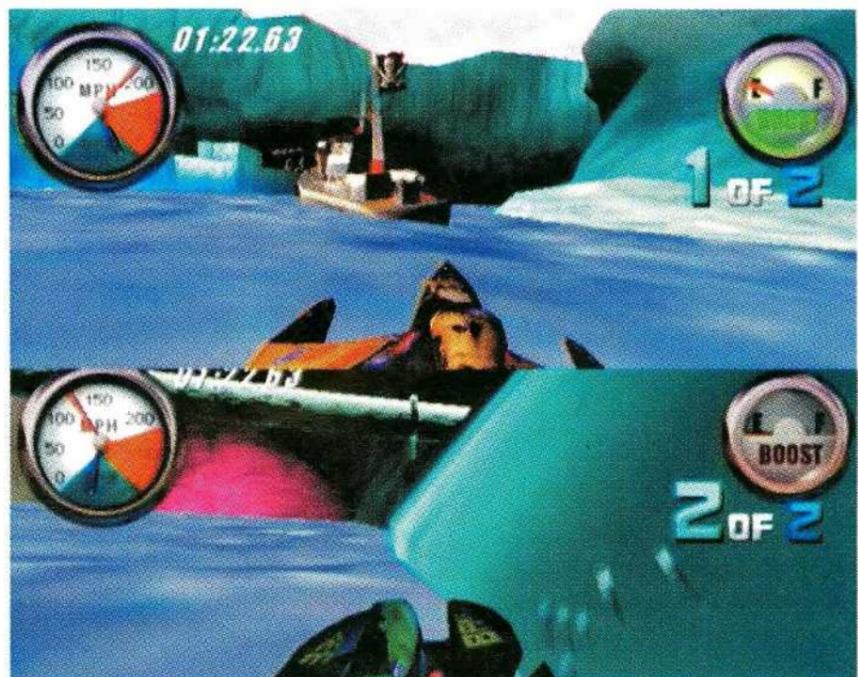
Dreizehn verschiedene Schiffe werden euch vor dem Start angeboten, die alle ihre ganz eigenen Stärken und Schwächen haben. So sind einige zwar langsam, lassen sich aber gut beherrschen, während andere hingegen pfeilschnell, aber von der Steuerung her gewöhnungsbedürftig sind. Generell ist die Kontrolle aber – typisch Arcade-Titel – eher gutmütig und dürfte auch Einsteiger nicht überfordern. Der Hauptreiz von *Hydro Thunder* ist definitiv die feine Grafik: Herrlich detaillierte 3D-Hintergründe, eine butterweiche Framerate und wunderschöne Reflexionen sind nur ein paar Vorzüge der Engine. Besonders beeindruckend wirkt es, wenn ihr nach einer kleinen Sprungeinnlage wieder auf den kühlen Fluten landet: Die sich dann bildenden Wellen und die Wasserspritzer wirken ultrarealistisch. In der Arcade wurde diese optische Pracht durch einen Grafikbeschleuniger der Marke

3dfx erzielt, im Dreamcast steckt dieser Turbo zwar nicht, aber das Ergebnis kann sich dennoch sehen lassen. Bekommt man die vereinzelt Clipping- und Kameraprobleme bis zum Release noch in den Griff, dann wird man die beiden Versionen nur schwer voneinander unterscheiden können. Die Streckenvielfalt ist ebenfalls eine Erwähnung wert: *Hydro Thunder* wird satte zehn Pisten bieten (darunter zwei versteckte), die abwechslungsreicher nicht sein könnten. Die Kurse bieten Abkürzungen, Tunnels und kleine Extras vom Kaliber Turbo-Boost. Bei den Rennen werdet ihr zudem eindrucksvolle Konstruktionen passieren, so etwa mächtige Statuen, Kreuzfahrtschiffe oder Riesenräder. Für launige Sessions dürfte speziell der Modus für zwei Spieler per Splitscreen sorgen – laut Midway will man nahezu alle grafischen Details bieten, ohne daß die Framerate ins Schwanken gerät.

Marco Marzinkowski ■



Die Übersichtskarte rechts oben zeigt den weiteren Streckenverlauf und in der Nähe befindliche Boote an.



Im Zweispielermodus sind keine größeren Abstriche in Sachen Gameplay und Framerate zu erwarten.



Midway hat angekündigt, eine Framerate von konstanten 60 fps zu halten.



An Spezialeffekten herrscht bei dem maritimen Racer kein Mangel.

Facts



Titel:	Hydro Thunder
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Midway
Release:	9.9.99 (USA)
Levels:	10 Kurse
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Durch das erfrischend andere Ambiente, welches wohlige Erinnerungen an den Nintendo-Klassiker *Wave Race 64* weckt, und die abwechslungsreichen Kurse dürfte *Hydro Thunder* für ausgehungerte Rennspiel-Fans eine feine Sache werden. Der absolute Tophit wird hier zwar nicht entstehen, aber in jedem Fall eine gelungene Alternative zu den bereits erhältlichen Dreamcast-Racern.

DREAMCAST LEXIKON

Im Rahmen der Vorbereitungen auf den Deutschland-Launch des Dreamcast haben wir das Dreamcast-Lexikon komplett auf die deutschen Releasetermine umgestellt. Zwar fallen dadurch zahlreiche Importtitel weg, doch sollte der News-

teil des Sega Magazins euch darüber nach wie vor gut informieren. Stattdessen können die zahlreichen Sega-Fans, die auf die PAL-Version der Konsole warten, nun mit Leichtigkeit ihre ersten Softwarekäufe ab dem 23. September planen!

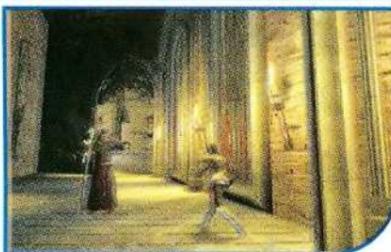
CASTLEVANIA RESURRECTION

Genre: Jump&Run

Hersteller: Konami

Release: tba.

Wir sind gespannt, wie sich das dreidimensionale Dreamcast-Castlevania spielen wird: Bleibt der Charme der Bitmapvorgänger trotz anderer Perspektive und Steuerung noch erhalten? Die Grafik kann noch nicht begeistern.



HYDRO THUNDER

Genre: Rennspiel

Hersteller: Midway

Release: Oktober

Das rasante Speedbootrennen *Hydro Thunder* gehört in der Spielhalle zu den beliebtesten Midway-Automaten der letzten Zeit. Die Dreamcast-Version steht dem Original optisch in nichts nach und verspricht Rennspielspaß pur!



CRAZY TAXI

Genre: Rennspiel

Hersteller: Sega

Release: tba.

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



METROPOLIS STREET RACER

Genre: Rennspiel

Hersteller: Bizarre Creations

Release: tba.

Ursprünglich als Launchtitel geplant, verzögert sich der Release von *Metropolis* nun leider ein wenig. Wir hoffen, daß Bizarre Creations' Rennspielhoffnung trotz der Schwierigkeiten noch dieses Jahr durchstarten kann!



DEAD OR ALIVE 2

Genre: 3D-Beat 'em-Up

Hersteller: Tecmo

Release: tba.

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



RESIDENT EVIL - CODE VERONICA

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Capcom

Release: Winter

Neuesten Meldungen zufolge wird der Dreamcast-Ableger der *Resident Evil*-Serie von Sega Of Japan programmiert, während Capcom lediglich die Produktion des Titels überwacht. Noch diesen Winter soll das Spiel erscheinen!



► Bereits erhältlich

Alle Dreamcast-Spiele im Überblick

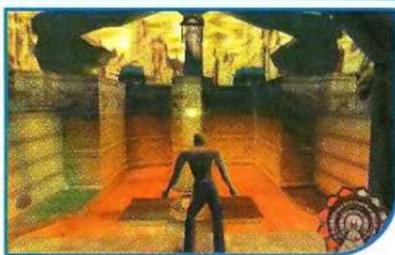
AeroDancing feat. Blue Impulse	Simulation	CRI	5/99	70%
Airforce Delta	Action	Konami	10/99	79%
Blue Stinger	Action-Adventure	Sega/Climax Graphics	8/99	78%
Buggy Heat	Rennspiel	CRI	10/99	72%
Dynamite Deka 2	Action	Sega	8/99	71%
Elemental Gimmick Gear	Action-Adventure	Hudson Soft	8/99	75%
Evolution	Rollenspiel	ESP	4/99	74%
Frame Gride	Action	From Software	10/99	85%
Expendable	Action	Imagineer/Rage	9/99	71%
Get Bass	Angelsimulation	Sega	6/99	81%
Giant Gram	Wrestling	Sega	9/99	81%
Godzilla Generations	Action	Sega	2/99	58%
House Of The Dead 2, The	Lightgun-Shoot-'em-Up	Sega	6/99	81%
Incoming	Action	Imagineer/Rage	3/99	74%
King Of Fighters Dream Match 1999, The	2D-Beat-'em Up	SNK	9/99	85%
Marvel vs Capcom	2D-Beat-'em Up	Capcom	8/99	80%
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	5/99	85%
Pen Pen Tricelion	Rennspiel	General Entertainment	2/99	74%
Pop 'n Music	Musik/Geschicklichkeit	Konami	5/99	70%
Power Stone	Beat-'em Up	Capcom	5/99	87%
Psychic Force 2012	Beat-'em Up	Taito	5/99	57%
Puyo Puyo 4	Denkspiel	Sega/Compile	5/99	88%
Redline Racer	Rennspiel	Imagineer	7/99	89%
Sega Rally 2	Rennspiel	Sega	4/99	91%
Seventh Cross	Rollenspiel	NEC Home Electronics	3/99	59%
Shutokou Battle	Rennspiel	Genki	9/99	74%
Sonic Adventure	Jump&Run	Sega	3/99	90%
Soul Calibur	3D-Beat-'em-Up	Namco	10/99	90%
Street Fighter Zero 3	2D-Beat-'em-Up	Capcom	10/99	80%
Super Speed Racing	Rennspiel	Sega	8/99	70%
Tetris 4D	Denkspiel	Bullet-Proof Software	3/99	63%
Virtua Fighter 3th	3D-Beat-'em-Up	Sega	2/99	93%

SHADOW MAN

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Acclaim Release: Oktober

Shadow Man dürfte eine willkommene Alternative für ausgehungerte Tomb Raider-Fans werden. Überraschenderweise soll Acclaims Action-Adventure eventuell sogar schon zum US-Launch in den Regalen stehen.



SHEN MUE

Genre: FREE

Hersteller: Sega Release: tba.

Ende Oktober soll Yu Suzukis bislang größtes Projekt Shen Mue in Japan für Aufsehen sorgen. Selbst wenn dieses Datum gehalten wird, kann über den Releasetermin einer PAL-Version derzeit nur spekuliert werden.

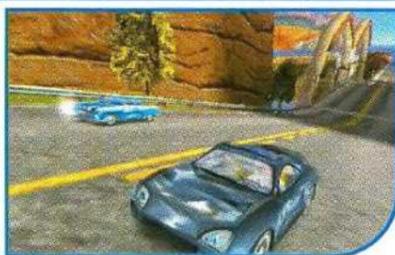


SPEED DEVILS

Genre: Rennspiel

Hersteller: Ubi Soft Release: 23. Sept.

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



TRICKSTYLE

Genre: Hoverboarding

Hersteller: Acclaim Release: 23. Sept.

TrickStyle soll einer der ersten zehn Dreamcast-Titel in Deutschland werden. Eine Vorabversion des Spiels machte schon einen interessanten Eindruck, hatte aber noch leichte technische Schwächen wie Pop-Up.



UEFA STRIKER

Genre: Fußball

Hersteller: Infogrames Release: Oktober

Ein erstes Probespiel sorgte in der Redaktion für Staunen: Den Action-Fans von Rage Software scheint mit UEFA Striker ein ernstzunehmender Konkurrent für Electronic Arts' FIFA-Reihe zu gelingen! Anstoss ist im Oktober.



V-RALLY 2

Genre: Rennspiel

Hersteller: Infogrames Release: tba.

Kommt's oder kommt es nicht? Obwohl die Konvertierung technisch kein Problem darstellt, wartet Infogrames derzeit die Dreamcast-Verkaufszahlen ab, bevor über die V-Rally-Umsetzung entschieden wird.

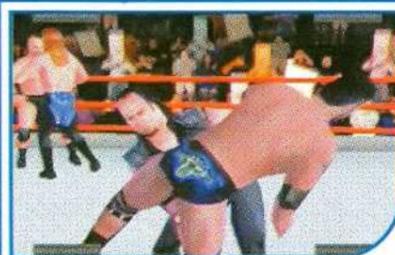


WWF ATTITUDE

Genre: Wrestling

Hersteller: Acclaim Release: Oktober

Überraschend kündigte Acclaim eine Dreamcast-Version des vorerst letzten WWF-Titels aus eigenem Hause an. Speziell durch den umfangreichen Wrestler-Editor verspricht WWF Attitude ein Dauerbrenner zu werden.



Angekündigte Titel

Titel	Genre	Hersteller	Release
Blue Stinger	Action-Adventure	Activision	23. September
Incoming	Action	Infogrames	23. September
Millennium Soldier – Expendable	Action	Infogrames	23. September
Monaco Grand Prix Racing Sim. 2	Rennspiel	Ubi Soft	23. September
Power Stone	3D-Beat-'em-Up	Eidos	23. September
Sega Rally 2	Rennspiel	Sega	23. September
Sonic Adventure	Jump&Run	Sega	23. September
Speed Devils	Rennspiel	Ubisoft	23. September
TrickStyle	Hoverboarding	Acclaim	23. September
Virtua Fighter 3tb	3D-Beat-'em-Up	Sega	23. September
Soul Fighter	Action	Toka	Ende September
Suzuki Alstare Racing	Rennspiel	Ubisoft	Ende September
Pen Pen	Rennspiel	Infogrames	Anfang Oktober
Tokyo Highway Challenge	Rennspiel	Crave	Anfang Oktober
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	Anfang Oktober
AeroWings	Flugsimulation	Crave	Oktober
Cue Ball	tba.	tba.	Oktober
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	Oktober
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	Oktober
Marvel vs Capcom	2D-Beat-'em-Up	Virgin	Oktober
NFL Blitz 2000	Football	Midway	Oktober
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	Oktober
Rainbow Six	Action	Take 2	Oktober
Ready 2 Rumble	Boxspiel	Midway	Oktober
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Oktober
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	Oktober
Dynamite Cop	Action	Sega	Herbst
House Of The Dead 2	Lightgun-Shooting	Sega	Herbst
Red Dog	Action	Sega	Herbst
Sega Bass Fishing	Angelsimulation	Sega	Herbst
Toy Commander	Action	Sega	Herbst
Plasma Sword	3D-Beat-'em-Up	Virgin	November
Stunt GP	Rennspiel	Hasbro	November
Vigilante 8 Second Offense	Action	Activision	November
Worms Armageddon	Strategie	Hasbro	November
GTA 2	Action	Take 2	Januar
MDK 2	Action	Virgin	Januar
Wild Metal Country	Action	Rockstar Games	Januar
Hidden & Dangerous	Action/Strategie	Take 2	Februar
Renegade Racing	Rennspiel	Virgin	Februar
Arcatera	Rollenspiel	Ubi Soft	März
Deep Fighter	Action-Adventure	Ubi Soft	März
Flying Heroes	Rennspiel	Take 2	März
Toy Story II	tba.	Activision	März
Max Payne	Action	Take 2	Mai
Agartha	Action-Adventure	No Cliche	tba.
Carrier	Action-Adventure	Jaleco	tba.
Castlevania Resurrection	Jump&Run	Konami	tba.
Cool Boarders BURRRN	Snowboarding	UEP System	tba.
D2	Action-Adventure	Warp	tba.
Dead Or Alive 2	3D-Beat-'em-Up	Tecmo	tba.
Ecco The Dolphin	tba.	Sega	tba.
Gutherman	Rennspiel	No Cliche	tba.
Metropolis	Rennspiel	Bizarre Creations	tba.
NBA 2000	Basketball	Sega	tba.
NFL 2000	Football	Sega	tba.
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	tba.
Resident Evil: Code Veronica	Action-Adventure	Capcom	tba.
Shen Mue	FREE	Sega	tba.
Slave Zero	Action	Accolade	tba.
Snowboarding Supreme	Snowboarding	Housemarque	tba.
Take The Bullet	Action	Sega	tba.
Test Drive 6	Rennspiel	Accolade	tba.
Virtua Striker 2 Version 2000	Fussball	Sega	tba.
Virtual On Oratorio Tangram	Action	Sega	tba.
Zombie Revenge	Action	Sega	tba.

SOUL CALIBUR



Die bloße Ankündigung war schon eine Sensation: Namco veröffentlicht ein Dreamcast-Spiel? Und als die Heimumsetzung von Soul Calibur mit der Zeit immer konkretere Formen annahm, wurde klar, daß sich das Waffenkampfspektakel zu einer aufwendigen Adaption der Arcade-Vorlage entwickelt. So löste die Endversion bei ihrem Release eine Welle der Euphorie aus – und das nicht zu Unrecht!



Die bloße Ankündigung war schon eine Sensation: Namco veröffentlicht ein Dreamcast-

Soul Calibur baut spielerisch direkt auf dem Vorgänger Soul Edge/Blade auf, der vor längerer Zeit auf der PlayStation für Aufsehen sorgte. Mit drei Aktionstasten (horizontaler und vertikaler Schlag sowie Kick) und einer Blocktaste hat man das Spielgeschehen sofort im Griff. Mit dem Steuerkreuz können die Kämpfer in alle Richtungen durch die Arenen bewegt werden, über die Kombination einer Schlag- mit der Blocktaste werden sowohl von der Seite als auch von hinten Wurftechniken angesetzt. Mit dem Soul Charge könnt ihr kurzfristig eure Energie auf den nächsten Angriff konzentrieren, der bei einem Treffer als Counter Hit gewertet wird. Das sogenannte Impact Blocking ermöglicht das aggressive Abwehren gegnerischer Angriffe und öffnet so die Deckung des Kontrahenten. Die Stages sind im Gegensatz zu Tekken nicht endlos groß, doch Ring-Outs

sind nur mit speziellen Moves möglich – ansonsten wird der Fall eures Gegners automatisch „korrigiert“.

Unzählige Extras in der Heimversion

Für die Dreamcast-Umsetzung hat man sich bei Namco einiges einfallen lassen. Die gewaltigen grafischen Verbesserungen, was die Darstellung der Kämpfer und Hintergründe angeht, sind nur ein Teil der Neuerungen in der Heimversion. Nachdem ihr im Arcade-Mode die zahlreichen versteckten Kämpfer freigespielt habt (mit Cervantes findet sich darunter sogar ein Dreamcast-exklusiver Charakter), wird der Mission-



Das Lightsourcing und die Spuren der Waffen sorgen für einen Farbflash.



Einzigster wirklicher Neuzugang in der Heimversion ist der Pirat Cervantes aus dem Vorgänger.



Die Katas begeistern mit umwerfenden Motion-Capture-Animationen.

Battle-Modus zum wichtigsten Teil des Spiels. Ähnlich wie im Edge-Master-Modus des Vorgängers reist ihr auf einer grafisch schlichten Landkarte von Ort zu Ort und stellt euch verschiedenen Herausforderungen. Hierbei kann es vorkommen, daß ihr mehrere Gegner hintereinander besiegen, Kämpfe auf einer rutschigen Plattform gewinnen oder bestimmte Siegbedingungen erfüllen müßt. Für jeden Sieg bekommt ihr Punkte, mit denen ihr im Art-Gallery-Menü über 300 Art-works freischalten könnt, hinter denen sich wiederum zusätzliche Stages für den Mission-Battle-Modus, neue Outfits für einige Kämpfer oder neue Spielmodi verstecken. Hier könnt ihr auch die beeindruckenden Kata-Animationen freispielen, bei denen die Kämpfer ihre Fähigkeiten mit den Waffen zur Schau stellen – dank der hohen Auflösung und der optimalen Framerate von 60 Bildern pro Sekunde in einmaliger Qualität. Details wie wehende



Animierte Haare und detaillierte Brustmuskulatur – bei den Character Profiles könnt ihr die ganze Pracht von Soul Calibur in Nahaufnahme bestaunen.

Haare und animierte Kleidung sowie auffälliges Lightsourcing geben der Grafik den letzten Kick. Nur auf das Namco-typische Renderintro müssen Dreamcast-Fans merkwürdigerweise verzichten.



Bei solchen Supermoves verdunkelt sich sogar der Himmel über Venedig.

Word Up

Was für eine Umsetzung! *Soul Calibur* ist grafisch das bisher beste Dreamcast-Spiel und läßt *Virtua Fighter 3tb* durch die fehlerfreie grafische Darstellung ziemlich alt aussehen. Auch was die Ausstattung der Heimversion mit zusätzlichen Spielmodi und versteckten Features angeht, ist Namcos Dreamcast-Debüt vorbildlich. Beim Gameplay merkt man dem Titel allerdings an, daß Sega in der Arcade-Version immer noch mindestens einen Schritt weiter ist, denn unebene Böden oder interaktive Stages wie in *VF3tb* oder *Powerstone* sucht man hier vergeblich. *Soul Calibur* ist sehr einsteigerfreundlich, mit allen Vor- und Nachteilen: So tun sich hier Profis schwerer gegen knöpfehämmernde Anfänger als bei Segas Referenzprägler. Trotzdem ist das Spiel für jeden Dreamcast-Fan ein Pflichtkauf – schon alleine wegen der Grafik!



Check Up



Titel:	Soul Calibur
Genre:	3D-Beat-'em-Up
Hersteller:	Namco
Tel.:	–
Release:	Erhältlich (Japan-Import)
Preis:	ca. DM 140,-
Spieler:	1-2
Levels:	20 Kämpfer
Save Game:	Ja
Puru-Puru-Pack:	Ja
Datenträger:	1 GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Besonderheiten:	–

Grafik 94%

Die unglaublich detaillierten Kämpfer und die makellosen Animationen sind die reinste Augenweide. Die Hintergründe bieten eine gelungene Mischung als Bitmap- und Polygonelementen, könnten jedoch teilweise etwas spektakulärer ausfallen. Trotzdem ist *Soul Calibur* derzeit die beste DC-Grafikdemo.

Sound 86%

Der klassisch angehauchte Soundtrack kann zwar nicht ganz mit der gigantischen Vorgänger-Version mithalten, bietet jedoch eine gelungene Hintergrundbegleitung für die Kämpfe. Soundeffekte und Sprachausgabe können bis auf die etwas kratzigen Ansagen überzeugen.

Gesamt 90%

Durch die flachen Böden und fehlende Interaktion mit den Hintergründen bietet *Soul Calibur* spielerisch weniger als *Virtua Fighter 3tb*, doch ansonsten hat Namco hier alles richtig gemacht: Die beeindruckende Präsentation, der motivierende Mission-Battle-Modus für Einzelspieler und die perfekte Steuerung begeistern. Gerade für Spieler, die mit dem komplexen *VF3tb* nichts anfangen können, ist *Soul Calibur* die perfekte Alternative.

STREET FIGHTER ZERO 3



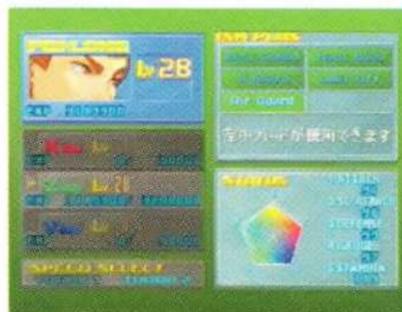
Während im Heimbereich alle Fans auf den dritten Street-Fighter-Teil warten, geht der Zero-Ableger der Serie mittlerweile auch schon in die dritte Runde. Was hat sich Capcom für die Dreamcast-Umsetzung einfallen lassen?



Die Dramatic-Battle-Matches zwischen einem einzelnen Kämpfer und einem Team sind ein Highlight.

Bei Zero 3 gehen alle bekannten Fighter aus den Vorgängern der Zero-Reihe und des klassischen Street Fighter II an den Start, die teilweise eigens für die Heimversion neu gezeichnet und ins Spiel integriert wurden. Spielerisch fällt vor allem die Wahl zwischen drei Kampfmodi auf: X-ISM entspricht dem alten Street Fighter 2 X (Turbo) mit einer starken Supercombo, Z-ISM entspricht den Zero-Spielen mit mehreren Supercombos auf drei Stufen sowie Zero-Countern und Airblocks, und V-ISM entspricht den frei zusammenstellbaren Variable Combos aus dem Vorgänger. Ebenfalls neu in der

Serie sind die nun möglichen Air-Juggles gegen getroffene Gegner und die leicht ver-



Im World-Tour-Modus erspielt ihr euch in harten Matches neue Skills.



Eigens für die Heimversionen kehrte Altstar Guile auf den Screen zurück.

Word Up



Street Fighter Zero 3 ist ganz klar ein Fall für unersättliche Fans. Die Wahl der Kampfmodi ist zwar eine nette Idee, aufgrund des größeren Move-Repertoires landet man letztendlich aber meistens beim Z-ISM. Interessanter sind da schon die neuen Air-Juggles. Die Spieltiefe ist nicht ganz so überzeugend wie das riesige Kämpferfeld, doch die gewohnt perfekte Spielbarkeit läßt trotzdem jede Menge Spaß aufkommen – gerade die Dramatic-Battle-Kämpfe mit drei Fightern machen mit mehreren Spielern Laune.

Check Up



Titel:	Street Fighter Zero 3
Genre:	2D-Beat-'em-Up
Hersteller:	Capcom
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Import)
Preis:	ca. DM 129,-
Spieler:	1-3
Levels:	33 Kämpfer
Save Game:	Ja
Puru-Puru-Pack:	Ja
Datenträger:	1 GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Besonderheiten:	Inkl. VMS-Minigame

Grafik 69%

Die Sprites sind durchschnittlich animiert, und die Qualität der Hintergründe schwankt zwischen trist und ganz o.k. Die 3D-Hintergründe eines King Of Fighters machen klar mehr her.

Sound 75%

Die klaren Voicesamples und Soundeffekte geben keinen Anlaß zur Klage, und die flotte Musik ist nach dem langweiligen Gedudel der Vorgänger eine willkommene Abwechslung.

Gesamt 80%

Die makellose Spielbarkeit und die Masse an Kämpfern und Spielmodi machen das neue Street Fighter zu einem guten Kauf für Fans, die sich an der veralteten Technik nicht stören.

änderte Steuerung – zum Werfen müßt ihr nun mehrere Knöpfe gleichzeitig drücken. Das größte Gameplay-

Manko der Serie wurde immer noch nicht behoben: Ein Dash gehört nicht zum Standard-Move-Repertoire.

Michael Pruchnicki ■

BUGGY HEAT

Bei Buggy Heat rum-pelt ihr in Geländewagen über steinige Pisten. Dabei soll vor allem die realistische Fahrphysik für Staunen sorgen.



Bevor Ihr euch durch die drei Schwierigkeitsgrade zu neuen Strecken vorarbeitet, trimmt ihr euer Fahrzeug in der Garage, ihr absolviert ein Trainingsprogramm oder geht beim Zeitfahren auf Rekord-

jagd. Für die Rennen um ein französisches Schloß, durch einen peruanischen Minenkomplex oder über eine Schneepiste in Rußland wählt ihr unter mehreren Buggy- und Jeep-Varianten euren Favoriten aus. Dann walzt ihr auf der Jagd nach der Spitzenposition durch tiefe Sanddünen, schlittert über Eisflächen oder versucht nach weiten Sprüngen ohne einen zeitraubenden Überschlag aufzusetzen. Die Kurse bestehen meist aus Brücken, Rampen und unterschiedlichen Hindernissen. So pflügt ihr durch Wasserlachen, holpert über Baumstämme und stürzt euch



Während ihr in Sibirien durch den Schnee pflügt, erkennt ihr, wie sich eure Gegner in die Steilkurve legen.

mit eurem geländegängigen Fahrzeug in tiefe Senken. Da der Simulationsaspekt bei *Buggy Heat* im Vordergrund steht, spürt ihr auf der Piste jede Bodenwelle und genießt

aus unterschiedlichen Kameraperspektiven Details wie zum Beispiel Schmutzspritzer auf dem Chassis.

Florian Brich ■



Habt ihr ein Fahrzeug ausgewählt, könnt ihr noch dessen Farbe ändern und es mit Emblemen und Schriftzügen versehen.



Aus der Cockpit-Perspektive wird der hohe Detailgrad der Fahrzeugmodelle besonders gut sichtbar.



Der Ägyptenkurs führt vorbei an Denkmälern und durch einen Wüstenabschnitt samt Sandsturm.

Word Up

Schon nach den ersten Runden wird deutlich, daß Bleifuß-Piloten auf den *Buggy Heat*-Pisten nichts verloren haben. Der Reiz dieses CRI-Spieles besteht darin, den Wagen auch im unwegsamen Gelände durch den gekonnten Einsatz von Gas und Bremse unter Kontrolle zu halten. Habt ihr das „schwere Gerät“ einmal quer gestellt, verliert ihr prompt eure Plazierung. Nur wer bereit ist, sich das nötige Feingefühl für die Steuerung anzutrainieren, kommt langfristig auf seine Kosten.



Check Up



Titel:	Buggy Heat
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	CRI
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Japan)
Preis:	ca. DM 150,-
Spieler:	1-2
Levels:	7 Strecken
Save Game:	Ja
Puru-Puru-Pack:	Ja
Datenträger:	GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	DC-Lenkrad wird unterstützt

Grafik 69%

Geländewagen und Buggys werden in einer detaillierten Grafik gezeigt und ziehen je nach Terrain eine Staub-, Sand- oder Kieswolke hinter sich her. Gegenüber der akkuraten Fahrzeugphysik und der hohen Zeichnungstiefe fällt das Kursdesign leider merklich ab. Es gibt kaum Hintergrundanimationen, und der Bildschirm wird meist von einem Meer aus Braun- und Grautönen dominiert.

Sound 65%

Das Motorengeheul ist gut auf die Wagenlage abgestimmt. Die Begleitmelodien hingegen bewegen sich am Rande der Belanglosigkeit.

Gesamt 72%

Ordentliche Rennsimulation mit guten Schmutz- und Lichteffekten, die überdies einen flüssigen Zweispielermodus bietet.

AIRFORCE DELTA



Steht ihr auf actiongeladene Luftkämpfe, Explosionen und Verfolgungsjagden bei Mach 1? Dann könnte Airforce Delta genau das Spiel für euch sein. Der Ace-Combat-2-Clone schickt Euch in allen erdenklichen Jets von der Mig bis zur F-22 in den Kampf gegen Horden anonymer Bösewichter.

Airforce Delta versetzt euch in die Rolle eines Auftragspiloten: Mit nichts weiter als einem veralteten F-5 „Tiger“ Jäger und einem leeren Bankkonto beginnt ihr eure Karriere als Zeitsoldat. Für jede erfolgreich absolvierte Mission erhaltet ihr Sold, mit dem ihr euren Flugzeughangar mit immer modernerem Gerät füllt.

Jeder Auftrag beginnt mit einem kurzen Briefing, in dem ihr die Missionsziele und die vorgeschriebene

Route erfahrt. Danach wählt ihr noch euren fliegenden Untersatz aus, und schon findet ihr euch im Cockpit wieder. Während des ganzen Spiels verfolgt ihr die Action aus dieser Perspektive, lediglich am Ende der Mission könnt ihr ein computergeneriertes Replay in Außenansicht genießen. Airforce Delta mag zwar aussehen wie eine Simulation, ist aber tatsächlich ein reines Actionspiel. Eure 50 Raketen und der unendliche Vorrat an Munition für die Bordkanone würden jeden echten Jagdflieger vor Neid erblassen lassen. Das Spiel selbst läuft ähnlich wie Ace Combat ab: Ihr folgt euren Wegpunkten und erledigt unterwegs die Ziele, die euch euer Auftraggeber zugewiesen hat.

Sascha Gliss ■



Die F-18 ist eines teuersten Flugzeuge im Spiel.

Word Up

Auf den ersten Blick weiß Airforce Delta zu gefallen: Die Grafik ist beeindruckend und die gesamte Präsentation inklusive der unzähligen Jets wirkt sehr professionell. Nach etwas Zeit jedoch stellt sich das Gefühl ein, daß hier irgendetwas fehlt: Warum z.B. wirkt der Soundtrack so dünn wie die GD-ROM, auf der das Spiel ausgeliefert wird? Etwas Sprachausgabe hier, ein paar knackige Effekte da – das hätte der Atmosphäre des Spiels sehr gut getan. Außerdem würde ich mir zwecks besserer Orientierung im Cockpit wünschen, den Blickwinkel des Piloten verstellen zu können. Das Radar reicht nämlich alleine nicht aus, um im Luftkampf den Überblick zu behalten. Des weiteren unterscheiden sich die einzelnen Flugzeuge nur unwesentlich voneinander: Die Cockpits sehen alle gleich aus, und die Bewaffnung ändert sich ebenfalls nicht wesentlich. Könnt ihr mit diesen Schwächen leben, stellt Airforce Delta keine schlechte Alternative zu Ace Combat dar, kann letzterem aber nicht gefährlich werden.



Unsere Raketen haben ihr Ziel gefunden, in diesem Fall einen feindlichen Zerstörer.

Check Up



Titel:	Airforce Delta
Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Japan)
Preis:	ca. DM 130,-
Spieler:	1
Levels:	20
Save Game:	Ja
Puru-Puru-Pak:	Ja
Datenträger:	GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel

Grafik 82%

Keine Frage: Airforce Delta sieht sehr gut aus. Allerdings leidet sich das Spiel einige kleine graphische Patzer, die eine höhere Wertung verhindern. So sehen z. B. die Explosionen im Vergleich zu den übrigen Effekten reichlich dürftig aus.

Sound 78%

Die monotone Fahrstuhlmusik paßt so gar nicht zu einem Action-Spiel wie diesem. Ein fetziger Soundtrack à la Top Gun hätte hier Wunder wirken können. Ansonsten ist die Akustik recht unspektakulär, auf Sprachsamples z. B. müßt ihr ganz verzichten.

Gesamt 79%

Airforce Delta sieht gut aus und bietet durchdachte und bisweilen herausfordernde Missionen. Einen echten Flugsimulator sollte hier niemand erwarten, Konamis Action-Flieger ist ganz in der Art von Afterburner genau richtig, um sich bei einer schnellen Mission den Frust von der Seele zu ballern.

FRAME GRIDE

Mech-Kampfsimulator für Hardcore-Zocker. Frame Gride ist der inoffizielle Nachfolger von Armored Core und erfreut das Herz mit unzähligen Tuningoptionen und Waffensystemen.



Die Explosionen sind mehr als spektakulär. Der Mörser richtet hier verheerenden Schaden an.

Das Spiel beginnt mit einer Mischung aus *Ultima Underworld* und Psychoanalyse: Ihr bewegt euch durch einen Tunnel und müßt etliche Fragen – auf Japanisch, wohlge-merkt – beantworten. Eure Reaktion entscheidet, mit welchem Roboter ihr das Spiel beginnt. Neben einem voll ausgerüsteten Modell erhaltet ihr zwei „Skelette“, die ihr später nach Belieben

aus- und umbauen könnt. Im Trainingscenter macht ihr euch mit der ausgeklüg- gelten Steuerung vertraut: Durch geschicktes Kombi- nieren der Gamepad-Tasten könnt ihr je nach Entfernung zum Gegner bestimmte Ge- schoßwaffen auslösen. Für den Nahkampf trägt euer Blechkrieger ein überdimen- sioniertes Schwert über dem Rücken. Nach den Übungslektionen wird es



Diesmal rösten wir einen der ersten Gegner.



Isser nicht schnuckelig, mein kleiner Roboter?



Roboter-Kosmetik: Ein neuer Anstrich ist fertig!

Zeit, mit dem Feldzug zu beginnen. Am Anfang wer- det ihr an verschiedene Or- te einer Übersichtskarte te- leportiert, wo ihr jedesmal gegen einen anderen Geg- ner kämpfen müßt. Als An- fänger seid ihr den Kontra- henten zunächst unterle- gen, da euer Waffenrepe- toire noch nicht groß genug ist. Um an stärkere Waffen zu kommen, müßt ihr eure Gegner und deren Helfers- helfer eliminieren.

Sascha Gliss ■

Check Up



Titel:	Frame Gride
Genre:	Action
Hersteller:	From Software
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Japan)
Preis:	ca. DM 130,-
Spieler:	1-2
Levels:	-
Save Game:	Ja
Datenträger:	GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwer

Grafik 84%

Frame Gride gehört zu den grafisch anspruchsvolleren Spie- len auf dem Dreamcast: Die Bewegungen der Roboter, die Explosionen und die Waffenanimationen sehen alle sehr gut aus. Auch die Tuningmenüs mit ihren frei schwenkenden Kamerafahrten haben mir sehr gut gefallen.

Sound 80%

Auch akustisch kommt die Techno-Atmosphäre sehr gut rüber: Der Musik dröhnt bombastisch, die Explosionen lassen den Baß erzittern, und die Waffeneffekte klingen sehr überzeugend.

Gesamt 85%

Die Gesamtwertung ist mit Vorsicht zu genießen: *Frame Gride* erschließt sich euch in der Originalfassung nur, wenn ihr über fundierte Japanisch-Kenntnisse verfügt. Ansonsten verpaßt der normale Mitteleuropäer, der sich einfach zum ersten Kampf durchklickt, einen Großteil der Feinheiten.

Word Up

Für Fans der typisch japanischen Roboter-Action führt kein Weg an *Frame Gride* vorbei. Die Action-Fanatiker erfreuen sich an den dramatischen Zwei- kämpfen, während die Technik-Gurus völlig im Feintuning ihrer kämpfenden Blecheimer versinken. Ich wiederhole allerdings noch einmal meine Warnung: Bevor ihr spielt, solltet Ihr euer Japanisch auffrischen! Das Programm ist extrem textlastig und wer den Bildschirmtexten nicht folgen kann, wird erst verwirrt und dann gelangweilt sein. *Frame Gride* ist sicher kein schnelles Action-Spiel für jedermann, aber wenn es euch nicht stört, euch durch unzählige Menüs zu klicken, um die Farbe des rechten Daumnagels des Roboters ein- zustellen, kann ich das Spiel nur wärmstens empfehlen.



TIPS & TRICKS

Der US- und Deutschland-Launch des Dreamcast steht vor der Tür und mit ihm ein ganzer Haufen an interessanten Neuveröffentlichungen wie **Ready 2 Rumble** oder **Hydro Thunder**, die diese Rubrik zukünftig interessant gestalten werden.



Bis dahin haben wir für euch **Tips zu topaktuellen Japan-Importen wie Buggy Heat oder Airforce Delta** und der mangels Konkurrenz vorläufigen **Wrestling-Referenz Giant Gram**.

Viel Spaß,
Michael Pruchnicki

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

AIRFORCE DELTA

Konamis Action-lastige „Flugsimulation“ bedient sich äußerst dreist bei Namcos *Ace Combat*-Serie – angesichts der Qualität des Vorbilds kann einem dieser Ideenklau allerdings nur Recht sein! Wie derzeit so oft gibt es auch in diesem Spiel einige zusätzliche Features freizuspielen.

Zusätzliche Flugzeuge

Nachdem ihr erfolgreich alle zwanzig Missionen des Spiels abgeschlossen habt, stehen euch acht weitere Flugzeuge zur Verfügung: AV-8B Harrier II, F-15E Strike Eagle, F/A-18C Hornet, MiG-1.44 MFI, S-37 Berkut, Sea Harrier, Su-27B Flanker, Su-34 Platypus.



Airforce Delta bietet mehr Flugzeugtypen als man anfangs denken sollte.

STREET FIGHTER ZERO 3

Obwohl es die Hardware technisch stark unterfordert, scheute sich Capcom nicht vor einer Dreamcast-Version des neuen *Street Fighter Zero*. Der in der PlayStation-Version ursprünglich versteckte Guile ist hier zwar sofort anwählbar, doch einen geheimen Fighter gibt es dennoch!

Shin Gouki steuern

Um diese aufgemotzte Version von Gouki, bzw. Akuma zu steuern, müßt ihr ihn einfach mit gedrückter Start-Taste auswählen. Shin Gouki verfügt über einen extrem praktischen doppelten Feuerball aus der Luft und hat beim Raging-Demon-/Shun-Goku-Satsu-Supermove (leichter Schlag, leichter Schlag, vorne, leichter Kick, harter Schlag) deutliche Geschwindigkeits- und Reichweitenvorteile gegenüber „Gouki pur“.



Zwei Air-Feuerbälle und erhöhte Geschwindigkeit: Shin Gouki ist extrem stark.



Die ultimative Herausforderung für Einzelspieler: das Duell gegen Shin Gouki.

Final Battle gegen Shin Gouki

Um gegen Shin Gouki anzutreten, müßt ihr lediglich beim Final-Battle-Modus nach der Auswahl der Spielgeschwindigkeit A+B+X+Y+L+R gedrückt halten – statt Vega steht euch nun Shin Gouki gegenüber!

BUGGY HEAT

Obwohl es durch den geringen Umfang nicht vollends überzeugen kann, gehört *Buggy Heat* durch seine Grafik und das interessante Fahrverhalten zu einem der spaßigeren Dreamcast-Titel. Wir haben für euch versteckte Extras aufgespürt!

Zusätzliche Autofarben

Wenn ihr das Spiel im Expert-Modus durchgespielt habt, könnt ihr auf eine zusätzliche Farbgebung für die Autos zugreifen.

Beelzebub-Buggy

Wenn ihr im Expert-Modus



Wer zusätzliche Farben für die Buggys will, muß zuerst den Championship-Modus schaffen.

den ersten Platz erreicht, könnt ihr den schnellen Beelzebub-Buggy anwählen.

Zusätzliche Rennklasse

Wenn ihr den Expert-Modus mit dem Beelzebub-Buggy durchspielt, könnt ihr einen neuen Experten-Modus anwählen, bei dem

die Computergegner eine wesentlich größere Herausforderung darstellen.

Jet-Buggy

Sobald ihr im Level Checker einen Technikwert von 100% erreicht habt, könnt ihr ein neues Fahrzeug anwählen – den Jet-Buggy.



Sobald der Technikwert 100% erreicht, könnt ihr den Jet-Buggy steuern.

GIANT GRAM

Wer sich schon einmal mit dem Arcade-lastigen Wrestling-Spektakel *Giant Gram* befaßt hat, hat sicherlich schon die vier Fragezeichen-Felder im Wrestler-Select-Bildschirm entdeckt. Wir verraten euch, was sich dahinter verbirgt und wie ihr den *Virtua Fighters* andere Outfits verpassen könnt!

Andere Outfits der Virtua Fighter

Um die aus *Virtua Fighter 3tb* bekannten zweiten Outfits der Gaststars aus Segas *Beat-'em-Up*-Referenz anzuwählen, müßt ihr im Select-Bildschirm R gedrückt halten und den entsprechenden Wrestler mit A auswählen.

Als Diablo, Grace oder Tiger spielen

Nach dem erfolgreichen Beenden des Turniermodus (die zweite Option im Hauptmenü!) trifft ihr auf einen der versteckten Wrestler. Könnt ihr ihn besiegen, ist er ab diesem Moment ganz regulär anwählbar. Speichert den Spielstand ab und geht den Turniermodus erneut an, um den nächsten versteckten Wrestler herauszufordern.

Als Hyper spielen

Der vierte Geheimcharakter ist etwas schwieriger freizuspielen.



Der letzte Geheimfighter ist leider nur mit viel Geduld freispielbar.

Um Hyper steuern zu können, müßt ihr den Turniermodus mit allen 15 normalen sowie den drei versteckten Kämpfern durchspielen.



Kages kultiges Disco-King-Outfit macht bei Giant Gram einiges her.

GAMESTORE

Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

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

SEGA Dreamcast dt 499,--
mit Modem (ab. 23.09)

- VMU Card 59,90**
- Controller 59,90**
- DC-Stick 99,90**
- Keyboard 59,90**
- Lenkrad 129,90**
- Vibration Pack 49,90**
- RGB Kabel 49,90**
- AeroWings dt 89,90**
- Blue Stinger PAL 89,90**
- Cool Boarders dt(Okt) 89,90**
- Dynamite Cop dt(Okt) 89,90**
- Expandable dt 99,90**
- H.ofDead2+Gun(Okt) 149,90**
- Powerstone dt 89,90**
- Sega Rally 2 dt 109,90**
- Racin Sim. 2 dt 89,90**
- Red Dog dt 89,90**
- Sonic Adv. dt. 89,90**
- Speed Devils dt 89,90**
- Supercross2000dt 109,90**
- Toy Commander dt(Okt) 89,90**
- TrickStyle dt 109,90**
- Tokio High.Chall. dt 89,90**
- VirtuaFighter3tb dt. 89,90**

Dreamcast US (ab 09.09)
inkl. Spannungswandler
ca 15 verschiedene US-Spiele
zum Start lieferbar !!!

Dreamcast JP.
Soul Calibur jp. 139,90
Cool Boarders jp. 139,90
immer aktuelle Neuheiten !!



E3 Messe Video 99
6STD - VHS
Alle Neuheiten für
N64-PSX-Dreamcast
(u.a. Perfect Dark,
D.Kong64, Shenmue
u.v.m.) **49,90**

0201 / 777235

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

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

In dieser schnellen Rennsimulation habt ihr es mit 17 Kursen und 22 Fahrern in elf verschiedenen Teams zu tun. Für genügend Unterhaltung und Abwechslung ist gesorgt, denn außer Arcade- und Simulationsmodus bietet euch das Spiel noch einen speziellen Bonusmodus, in dem ihr gegen die Legenden vergangener Jahre antreten könnt.

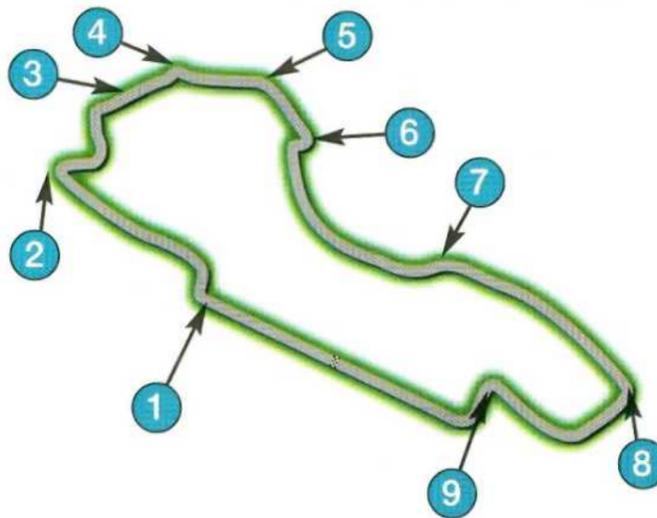
AUSTRALIEN: 5.302 METER

1. Schaltet nach dem Start die Gänge hoch, während ihr auf der rechten Seite der Strecke fahrt und euren Wagen weiter beschleunigt. Geht vom Gas, wenn ihr euch der ersten Rechtskurve nähert, und betätigt die Bremsen, sobald ihr die Brücke passiert habt.

2. Bremsst am 100-Meter-Schild stark ab und schaltet in den ersten Gang zurück. Beschleunigt aus der Kurve heraus, aber tippt dabei kurz auf die Bremse, um nicht ins Schleudern zu geraten.

3. Geht in der leichten Rechtskurve vom Gas und durchfahrt sie im dritten Gang, um die Ideallinie zu halten.

4. Steigt hart in die Bremsen, sobald ihr das Schild für die Rechtskurve erreicht habt, und schaltet in den zweiten Gang zurück.



5. Schaltet mit Vollgas die Gänge hoch und gleitet durch die langgezogenen Rechtskurven.

6. Bremsst bereits kurz vor dem weißen Warnschild ab, denn sonst geratet ihr ins Schleudern und verliert wertvolle Zeit.

7. Beginnt auf der Höhe des Schikanenschildes mit dem Bremsmanöver und wechselt in den zweiten Gang.

8. An dieser Kurve solltet ihr stark abbremsten, kurz bevor ihr in sie hineinfahrt. Gleicht mit Gas und Bremse aus, um die optimale Fahrlinie zu finden.

9. Bremsst früh ab, um möglichst langsam durch die scharfe Linkskurve zu fahren, an die sich eine mittlere Rechtskurve anschließt. Schaltet herunter bis in den ersten Gang.

BRASILIEN: 4.325 METER

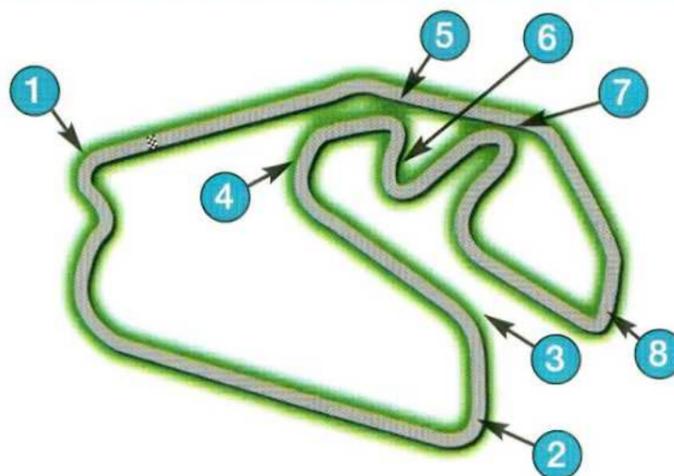
1. Bremsst kontinuierlich ab, sobald ihr das 100-Meter-Schild auf der rechten Seite passiert, und schaltet in den ersten Gang. Fahrt anschließend im zweiten Gang durch die folgende Rechtskurve.

2. Achtet auf das Schild, das die Linkskurve ankündigt, und bremsst ab, sobald ihr es erreicht. Bleibt weiter auf der Bremse, während ihr die Kurve im zweiten Gang durchfahrt.

3. Fahrt auf der Ideallinie und drückt das Gaspedal bis zum Anschlag durch.

4. Die nächste Kurve ist kaum einzusehen und sehr scharf. Nähert euch ihr auf der linken Straßenseite und orientiert euch an dem weißen Warnschild.

5. Durchfahrt die langgezogene Rechtskurve und bereitet



euch auf eine weitere enge Rechtskurve vor. Bremsst möglichst früh ab und schaltet in den ersten Gang.

6. Bremsst für die folgende Linkskurve ein wenig ab, um die Ideallinie zu halten.

7. Jetzt nähert ihr euch der schwierigsten Stelle des Kurses. Fahrt auf der linken Seite auf die Kurve zu und bremsst möglichst

früh ab, bevor ihr in den ersten Gang herunterschaltet und durch die Kurve fahrt.

8. Bremsst kurz ab und durchfahrt die Kurve im dritten Gang.

9. Diese Kurve könnt ihr im höchsten Gang nehmen, während ihr mit den Bremsen ein wenig korrigiert, um auf der Ideallinie zu fahren.

ARGENTINIEN: 4.259 METER

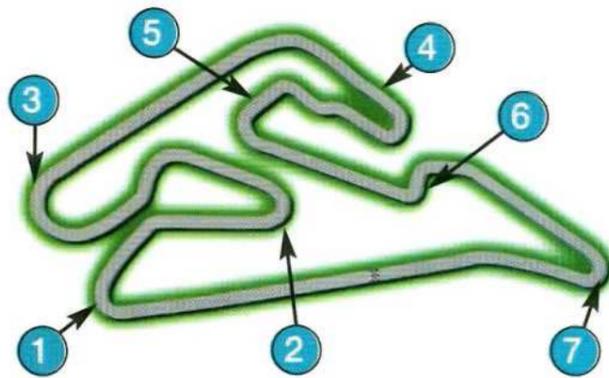
1. Fahrt mit Vollgas über die Startgerade und steigt in die Bremsen, sobald ihr auf gleicher Höhe mit dem Schild für die Haarnadelkurve seid. Schaltet bis in den ersten Gang herunter.

2. Auf der rechten Seite könnt ihr ein weißes Schild erkennen, wenn ihr euch der Kurve nähert.

Beginnt mit dem Bremsen, schaltet in den zweiten Gang zurück und bleibt auf der Ideallinie.

3. Sobald ihr euch der rechten Haarnadelkurve nähert, solltet ihr stark abbremsern und die Kehre im zweiten Gang durchfahren.

4. Nach der einfachen Rechtskurve habt ihr es erneut mit ei-



ner Haarnadelkurve zu tun. Bremsst stark ab, sobald ihr das blaue Werbebanner passiert habt, und schaltet in den ersten Gang.

5. Nachdem ihr die Schikane durchfahren habt, solltet ihr abbremsern, um die nächste Linkskurve zu meistern.

6. Schaltet für diese Schikane zurück in den ersten Gang und gebt anschließend wieder Vollgas.

7. Benutzt das weiße Schild auf der linken Seite als Markierung. Beginnt auf halbem Wege zwischen dieser Marke und dem Anfang der Kurve mit dem Bremsmanöver. Haltet die Bremsen weiter gedrückt, während ihr durch die Kurve hindurchfahrt und in den ersten Gang schaltet.

SAN MARINO: 4.930 METER

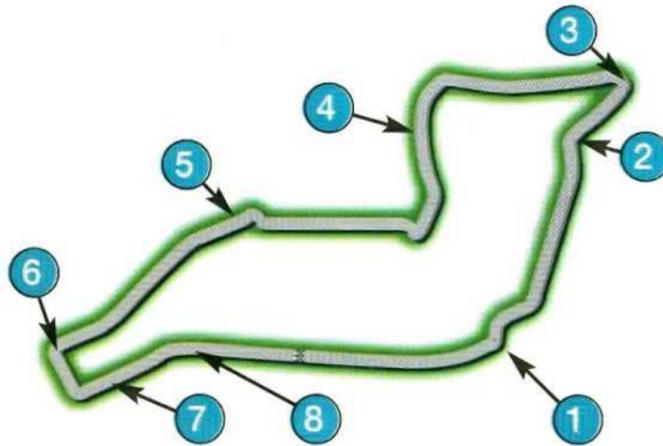
1. Wenn ihr euch der ersten Schikane nähert, seht ihr ein weißes Warnschild auf der rechten Seite. Betätigt nun die Bremsen und löst sie erst wieder, wenn ihr in die Kurve hineingefahren seid.

2. Tippt vor der ersten Linkskurve kurz auf die Bremsen und haltet sie für die folgende Rechtskurve gedrückt.

3. Schaltet in den ersten Gang herunter und biegt scharf in diese Kurve hinein.

4. Nehmt die nächste Linkskurve im zweiten Gang, bremsst dann für die folgende Rechtskurve ab und durchfahrt diese ebenfalls im zweiten Gang.

5. Beginnt mit dem Bremsen auf der Höhe des weißen Warnschildes, löst dann die Bremsen auf halbem Weg



zum Banner wieder und schaltet in den dritten Gang herunter, während ihr das Lenkrad stark nach rechts einschlägt.

6. Steigt nach dem halben Weg zwischen Warnschild und der Kurve auf die Bremsen und durchfahrt sie im ersten Gang.

7. Wenn ihr auf diese Kurve zusteuert, dürftet ihr fast die richtige Geschwindigkeit erreicht haben, so

daß ihr lediglich in den zweiten Gang schalten und etwas abbremsern müßt.

8. Beginnt mit dem Bremsen, wenn ihr die Boxeneinfahrt sehen könnt, und löst die Bremsen erst am Ende der Kurve wieder. Schaltet für den zweiten Teil der Schikane in den zweiten Gang und beschleunigt dann aus ihr heraus in Richtung Start- und Ziellinie.

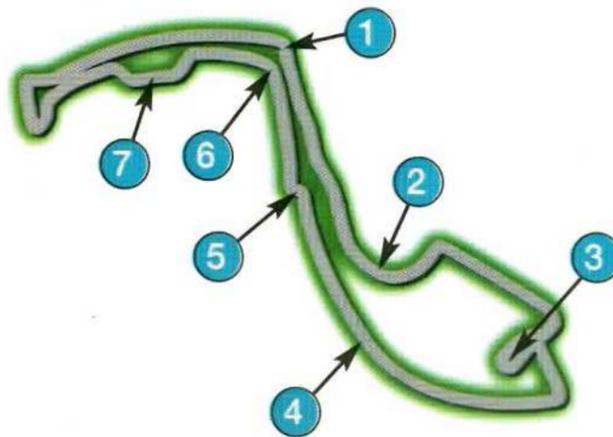
MONACO: 3.366 METER

1. Schaltet für die erste Rechtskurve in den ersten Gang und bremsst vorher stark ab.

2. Lenkt im dritten Gang in die Kurve ein, nachdem ihr die Bremse betätigt habt, und korrigiert eure Geschwindigkeit mit Gas und Bremse, um die ideale Fahrlinie zu halten.

3. Nehmt die scharfe Rechtskurve im zweiten Gang, tretet auf halbem Weg zwischen Banner und dem Warnschild auf die Bremsen und fahrt dann im ersten Gang in die Haarnadelkurve hinein. Fahrt auf keinen Fall schneller als 30, sonst schafft ihr die Kurve nicht.

4. Fahrt im höchsten Gang durch den Tunnel, haltet euch



rechts und bereitet euch auf das nächste Bremsmanöver vor.

5. Drückt voll auf die Bremsen, sobald ihr die Zuschauertribünen auf der linken Seite erreicht habt, und schneidet die Kurve, wenn ihr durch die Schikane fahrt.

6. Fahrt auf der Ideallinie und beginnt zu bremsen, wenn ihr die Pfeile auf der Straße seht. Schaltet außerdem in den ersten Gang herunter.

7. Bremsst ab, sobald die roten und weißen Randsteine zu sehen sind, und fahrt im zweiten Gang durch die nächste Schikane hindurch.

8. Schaltet nach der Linkskurve in den ersten Gang zurück und bremsst für die nächste Rechtskurve auf Höhe des Banners ab.

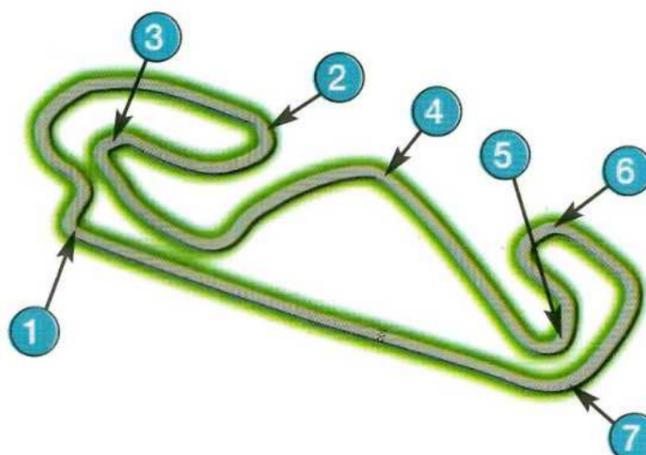
SPANIEN: 4.726 METER

1. Nähert euch der Kurve von der linken Straßenseite aus und bremst ab, nachdem ihr die letzten Zuschauertribünen auf der linken Seite passiert habt. Schaltet dann bis in den ersten Gang herunter.

2. Bremst nach der leichten Linkskurve ab, sobald ihr euch auf gleicher Höhe mit dem Warnschild befindet, und durchfährt die Haarnadelkurve im zweiten Gang.

3. Die nächste enge Kurve solltet ihr im ersten Gang durchfahren, nachdem ihr am Schild vom Gas gegangen seid.

4. Beginnt mit dem Bremsen zwischen dem Schild und dem Beginn der Kurve. Schaltet in den zweiten Gang und



tippt kurz auf die Bremspedale, während ihr die schnelle Rechtskurve nehmt.

5. Fahrt am Warnschild vorbei und bremst dann ab, um im zweiten Gang in die Haarnadelkurve hineinzufahren.

6. Die nächste enge Kurve könnt ihr mit etwas höherer Geschwindigkeit nehmen. Geht zu Beginn der Kurve kurz auf die Bremse und beschleunigt dann im zweiten Gang wieder aus ihr heraus.

7. Bevor ihr für die letzte Kurve auf Höhe des Banners abgebremst und in den dritten Gang schaltet, könnt ihr die mittlere Rechtskurve mit Vollgas fahren.

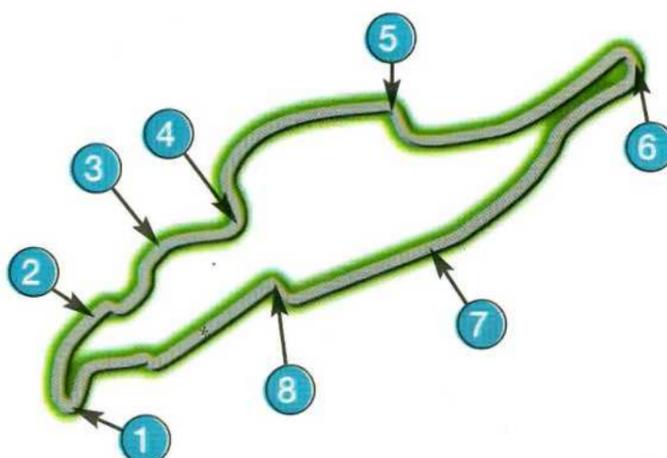
KANADA: 4.421 METER

1. Diese Linkskurve könnt ihr relativ einfach im zweiten Gang nehmen, während ihr euch schon auf die folgende, schwierigere Rechtskurve vorbereiten könnt.

2. Achtet darauf, zwischen dem Warnschild und Beginn der Rechts-Links-Schikane mit dem Bremsen zu beginnen, schaltet in den zweiten Gang und gebt in der Kurve wieder Gas.

3. Tretet das Gaspedal ganz durch und fahrt im höchsten Gang durch diese leichte Rechtskurve.

4. Sobald ihr die roten und weißen Randsteine auf der linken Seite erkennen könnt, solltet ihr abbremsen. Fahrt auf der Ideallinie durch diese Kurve und nähert euch im dritten



Gang der nächsten.

5. Benutzt die BIC-Werbung an der Brücke als Markierung und betätigt die Bremsen, wenn ihr sie passiert, während ihr in den zweiten Gang herunterschaltet.

6. Am Ende der langen Geraden kommt ihr an eine vertrackte Haarnadelkurve. Da es hier keinen markanten Bremspunkt gibt, solltet ihr früh abbremsen und im ersten

ersten Gang in die Schikane hineinfahren.

7. Fahrt mit Vollgas durch diesen Linksknick.

8. Nach der kurzen Geraden folgt eine Rechts-Links-Schikane. Bremst unter der Brücke ab und schaltet in den ersten Gang zurück.

FRANKREICH: 4.247 METER

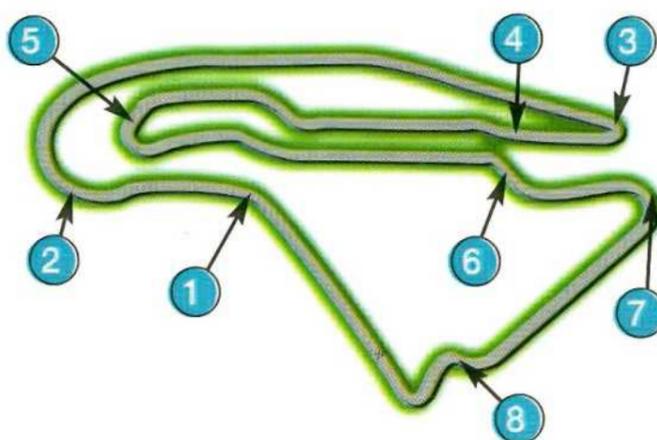
1. Nähert euch der ersten Kurve auf der Ideallinie und fahrt im fünften Gang hinein.

2. Geht vor der zweiten Haarnadelkurve vom Gas, um die Kurve auf idealer Linie zu durchfahren.

3. Am Warnschild auf der linken Seite müßt ihr abbremsen, um im ersten Gang die Kurve zu durchfahren. Beschleunigt vorsichtig aus ihr heraus, aber achtet darauf, daß das Heck nicht ausbricht.

4. Bremst kurz nach der Zielfahne ab, fahrt in die Schikane hinein und schaltet in den ersten Gang zurück.

5. Beginnt möglichst früh mit dem Bremsen, wechselt in den zweiten Gang und tippt dann erneut kurz auf die



Bremsen, während ihr noch einen Gang zurückschaltet.

6. Geht vor der Links-Rechts-Schikane vom Gas und schaltet in den zweiten Gang. Beschleunigt dann zwischen den Kurven wieder, bevor ihr für die Linkskurve noch einmal abgebremst.

7. Tretet auf die Bremsen, sobald ihr die Randsteine auf der

linken Seite seht, und nehmt diese Haarnadelkurve im ersten Gang. Beschleunigt anschließend wieder voll aus der Kurve heraus.

8. Um nicht ins Rutschen zu kommen, solltet ihr für die letzte Schikane möglichst früh abbremsen.

GROSSBRITANNIEN: 4.247 METER

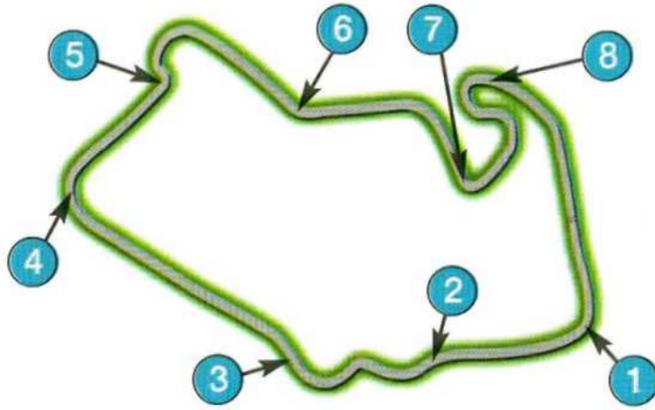
1. Geht auf Höhe des Warnschildes auf die Bremsen und schaltet in den dritten Gang.

2. Bremst gleich nach der Schikane wieder ab und fahrt im dritten Gang in die nächste Kurve hinein. Beschleunigt heraus und geht für die nächste Rechtskurve gleich wieder vom Gas, um nicht ins Schleudern zu geraten.

3. Fahrt im dritten Gang auf der Ideallinie durch die Kurve.

4. Tretet am Warnschild sofort auf die Bremsen und nehmt die steile Rechtskurve im ersten Gang.

5. Sobald ihr die Straße passiert habt, solltet ihr abbrem-



zweiten Gang zu nehmen.

8. Wählt den zweiten Gang für die letzte Haarnadelkurve und korrigiert mit Gas und Bremse nach, um auf der Ideallinie durch die Kurve zu fahren.

sen und in den ersten Gang wechseln.

6. Fahrt mit voller Geschwindigkeit durch die leichte Rechtskurve und bremst dann für die Linkskurve ab, die ihr im zweiten Gang durchfahrt.

7. Beschleunigt aus der letzten Kurve heraus und betätigt kurz die Bremse, um die Linkskurve im

DEUTSCHLAND: 6.623 METER

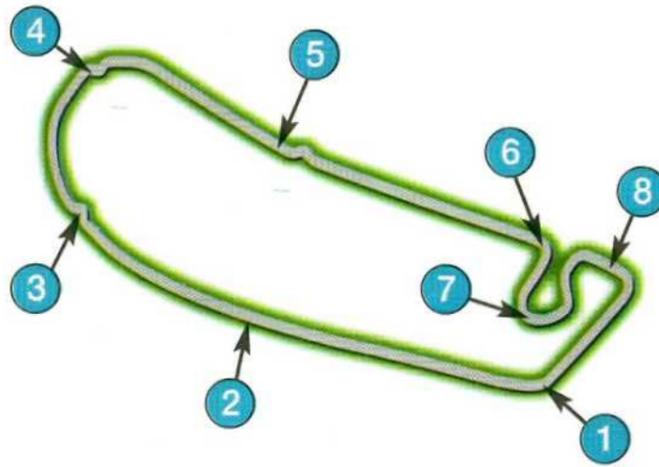
1. Fahrt auf der rechten Seite der Strecke, steigt auf die Bremse und schaltet in den vierten Gang, sobald ihr euch der Kurve nähert.

2. Bremst auf Höhe des 100-Meter-Schildes ab, löst die Bremsen anschließend wieder und fahrt in die Kurve hinein, während ihr in den ersten Gang zurückschaltet.

3. Ihr solltet etwa auf halbem Wege zwischen dem 100-Meter-Schild und dem Warnschild abbremsen und wiederum in den ersten Gang wechseln.

4. Durchfahrt die langgezogene Rechtskurve mit Vollgas auf der Ideallinie.

5. Beginnt mit dem Bremsen, wenn ihr das Warnschild



Gang in die Kurve hinein. Fahrt in den ersten zwei Dritteln der Kurve mit konstanter Geschwindigkeit, bevor ihr dann wieder Gas gebt.

8. Reduziert die Geschwindigkeit vor der mittleren Rechtskurve und schaltet in den zweiten Gang.

auf der rechten Seite erreicht habt, und fahrt im zweiten Gang in die Kurve.

6. Fahrt mit voller Geschwindigkeit die Gerade entlang und drückt fünfmal auf die Bremsen, sobald ihr auf Höhe des Warnschildes seid. Schaltet für die Kurve in den zweiten Gang.

7. Setzt die Bremsen nach Bedarf ein und fahrt im zweiten

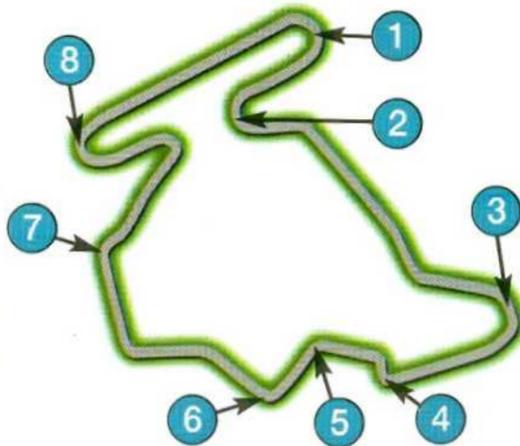
UNGARN: 3.968 METER

1. Geht vom Gas und schaltet die Gänge herunter, während ihr in die Kurve hineinfahrt. Wählt am Scheitelpunkt den zweiten Gang und haltet die Geschwindigkeit.

2. Fahrt Vollgas die Gerade entlang und bremst dann ab, wenn ihr euch der Kurve nähert. Benutzt den zweiten Gang, um die Geschwindigkeit beizubehalten.

3. Tippt für eine Sekunde auf die Bremsen, sobald ihr euch der mittleren Rechtskurve nähert, und fahrt im zweiten Gang auf der Ideallinie.

4. Diese Schikane ist recht schwierig, so daß ihr stark abbremsen und bis in den ersten Gang herunterschalten müßt. Sobald ihr die Linkskurve durchfahrt, könnt ihr wie-



7. Wenn ihr euch dieser Links-Rechts-Schikane nähert, solltet ihr vom Gas gehen und stark abbremsen. Fahrt zuerst im zweiten und dann im dritten Gang durch die Schikane.

8. Nehmt die steile Linkskurve im zweiten Gang und geht vom Gas.

der beschleunigen und die Gänge hochschalten.

5. Geht kurz vor der Kurve vom Gas und wechselt in den zweiten Gang, bevor ihr anschließend wieder beschleunigt.

6. Wählt den dritten Gang und haltet die Geschwindigkeit während der ersten zwei Drittel der Kurve. Gebt danach wieder Vollgas.

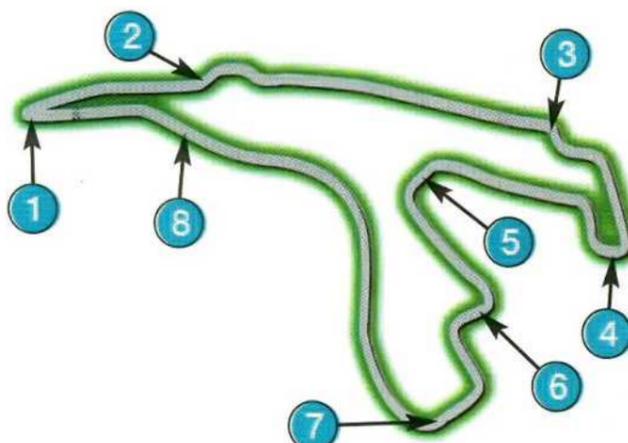
BELGIEN: 6.974 METER

1. Betätigt die Bremsen, sobald ihr das Warnschild auf der linken Seite passiert.

2. Nehmt die leichte Linkskurve mit Vollgas und bremst in der Rechtskurve ab.

3. Geht auf Höhe des 100-Meter-Schildes vom Gas und fahrt in die Kurve hinein. Bremst dann noch einmal ab und schaltet für die Schikane in den zweiten Gang, sobald ihr euch dem Warnschild nähert.

4. Wenn ihr das Warnschild zur Linken passiert, solltet ihr abbremsten und dann die scharfe Rechtskurve im ersten Gang nehmen, bevor ihr hochschaltet.



5. Tippt kurz auf die Bremse, wenn ihr in die lange Linkskurve hineinfahrt, und schaltet in den dritten Gang.

6. Verringert die Geschwindigkeit, wenn ihr euch der Schikane nähert, bremst ab und fahrt dann im zweiten Gang in die Kurve.

7. Bremst vor der Rechtskurve ab und wechselt in den zweiten Gang, während ihr die Geschwindigkeit haltet.

8. Auch diesmal solltet ihr früh bremsen, kurz bevor ihr das Warnschild erreicht. Nehmt die scharfe Linkskurve im ersten Gang.

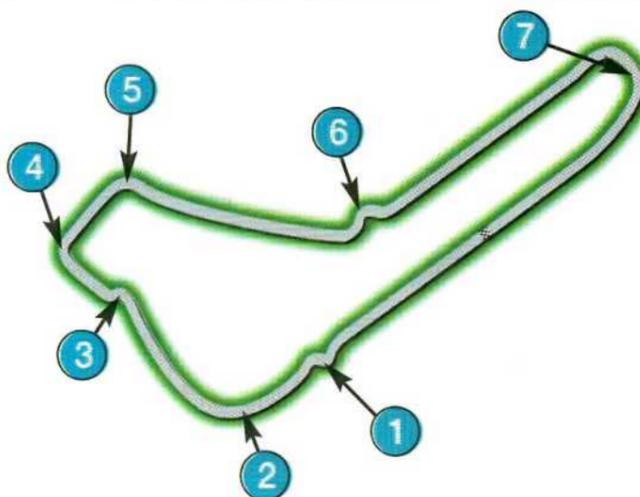
ITALIEN: 5.770 METER

1. Fahrt mit Vollgas die Gerade entlang und bremst dann stark ab, bevor ihr im ersten Gang die Schikane durchfahrt.

2. Diese Rechtskurve könnt ihr mit voller Beschleunigung durchfahren.

3. Geht auf halbem Weg zwischen dem 100-Meter-Schild und dem Warnzeichen vom Gas und schaltet für die Schikane zurück in den ersten Gang.

4. Sobald ihr das Warnschild passiert habt, solltet ihr abbremsten, dann den zweiten Gang wählen und die Geschwindigkeit ausbalancieren, während



ihr die Kurve durchfahrt.

5. Bremst zu Beginn der Kurve ab und schaltet in den zweiten Gang.

6. Betätigt gleich nach dem Warnschild auf der linken Seite die Bremsen und schaltet in den ersten Gang herunter. Gebt dann in der Rechtskurve erneut Gas und schaltet einen Gang höher, bevor ihr für die folgende Linkskurve wieder abbremst.

7. Geht am Warnschild vom Gas und anschließend auf die Bremse, während ihr in den zweiten Gang wechselt.

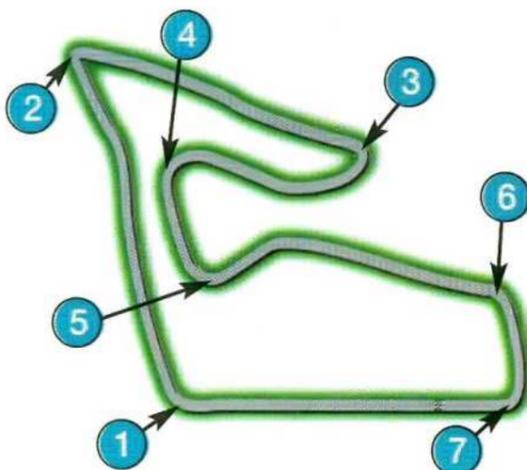
ÖSTERREICH: 4323 METER

1. Die erste Gerade könnt ihr mit Vollgas fahren, bevor ihr kurz nach dem Warnschild auf der linken Seite abbremst. Durchfahrt die Rechtskurve und gebt dann wieder Gas.

2. Beginnt mit dem Bremsen, sobald ihr das Schild zur Linken passiert habt, und wechselt in den ersten Gang.

3. Benutzt wiederum das Warnschild als Markierung und bremst ab, wenn ihr auf gleicher Höhe seid.

4. Für die nächste mittlere Linkskurve solltet ihr etwas abbremsten und in den zweiten Gang hinunterschalten,



bevor ihr im dritten Gang herausbeschleunigt.

5. Geht für diese Linkskurve vom Gas und wechselt in den dritten Gang, während ihr sie auf der Ideallinie durchfahrt.

6. Bremst auf Höhe des Warnschildes auf der linken Seite für eine Sekunde ab, biegt in die Kurve hinein und beschleunigt dann im dritten Gang aus ihr heraus.

7. Schaltet in den zweiten Gang zurück, nachdem ihr für die letzte Kurve vom Gas gegangen seid. Im zweiten Abschnitt der Kurve könnt ihr eure Geschwindigkeit wieder erhöhen.

LUXEMBURG: 4555 METER

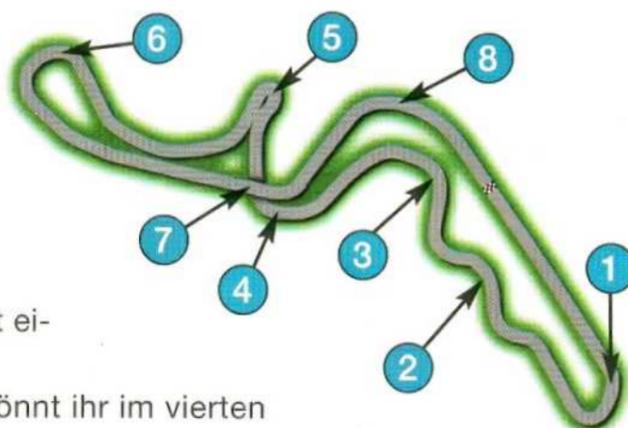
1. Geht vom Gas und drückt auf die Bremse, wenn ihr in die Rechts-Links-Schikane hineinfahrt. Wählt dafür den zweiten Gang.
2. Fahrt im dritten Gang durch die mittlere Linkskurve.
3. Für diese scharfe Rechtskurve solltet ihr in den zweiten Gang hinunterschalten und abbremesen, bevor ihr erneut beschleunigt.
4. Tretet am Warnschild zur Rechten auf die Bremsen, schaltet in den niedrigsten Gang zurück und beschleunigt aus der Haarnadelkurve heraus.



5. Versucht, die Schikane so schnell wie möglich zu passieren, während ihr die Gänge hochschaltet.
6. Wählt für diese Kurve den zweiten Gang, nachdem ihr am Warnschild abgebremst habt, und geht vom Gas.
7. Kurz vor dem Warnschild der Schikane solltet ihr vom Gas gehen und im zweiten Gang über die Randsteine durch die Kurve fahren.
8. Bremst kurz vor dem Schild der Boxeneinfahrt ab und durchfahrt diese scharfe Rechtskurve im zweiten Gang.

JAPAN: 5.880 METER

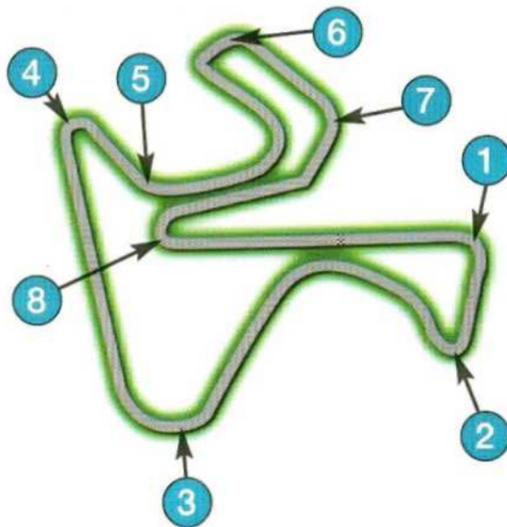
1. Bremst stark ab, wenn ihr in die scharfe Rechtskurve hineinfahrt, und schaltet in den zweiten Gang zurück.
2. Geht vom Gas und fahrt in die Schikane hinein, während ihr in den dritten Gang wechselt. Bremst für die zweite Linksbiege ab und schaltet einen Gang niedriger.
3. Diese langgezogene Linkskurve könnt ihr im vierten Gang durchfahren.
4. Die zweite Rechtskurve ist sehr verzwickelt, so daß ihr auf Höhe des Warnschildes zur Rechten stark abbremesen müßt, bevor ihr im dritten Gang der Ideallinie folgt.
5. Beginnt mit dem Bremsen, sobald ihr das Schild für die Haarnadelkurve auf der linken Seite passiert. Bremst



6. bis in die Kurve hinein und schaltet in den niedrigsten Gang zurück.
6. Bremst am Schild auf der rechten Seite ab und wechselt in den dritten Gang, während ihr die Kurve durchfahrt und die Geschwindigkeit haltet.
7. Tippt für einen kurzen Moment auf die Bremsen, wenn ihr das blaue Werbebanner passiert, und schaltet dann für die leichte Linkskurve in den fünften Gang.
8. Geht vor der Schikane vom Gas und bremst ab, bevor ihr in ersten Gang schaltet und anschließend wieder aus der Linkskurve herausbeschleunigt.

EUROPA: 4.428 METER

1. Wählt den zweiten Gang für die erste Rechtskurve nach der Geraden und durchfahrt sie.
2. Schaltet auch für die nächste Kurve in den zweiten Gang, während ihr mit dem Gaspedal korrigiert.
3. Geht nur für einen kurzen Moment vom Gas, um die Linie zu halten. Betätigt bei der Einfahrt in die folgende Rechtskurve die Bremsen und beschleunigt danach wieder.
4. Nehmt diese langgezogene Rechtskurve im fünften Gang und fahrt auf der Ideallinie, während ihr die Geschwindigkeit haltet.
5. Schaltet für diese mittlere Linkskurve in den dritten



- Gang und fahrt mit konstantem Tempo durch die Kurve.
6. Beginnt mit dem Bremsen, sobald ihr das weiße Warnschild auf der linken Seite passiert habt, und fahrt von der linken Seite in die Rechtskurve hinein.
7. Fahrt im zweiten Gang in diese Links-Rechts-Schikane hinein und durch die ersten beiden Kurven hindurch. Schaltet dann am Scheitelpunkt der dritten Kurve in den dritten Gang hoch und beschleunigt aus ihr heraus.
8. Die letzte Linkskurve der Strecke ist sehr eng, so daß ihr früh bremsen und in den ersten Gang herunterschalten solltet.

Mailbox

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

Euer Michael

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

COMPUTEC MEDIA
 Redaktion 
 Kennwort: Mailbox
 Roonstraße 21
 90429 Nürnberg

Internet: mlpruchnicki@computec.de

Dreamcast-Fragen

1. Wann beginnt Sega, in Europa für den Dreamcast (speziell im deutschsprachigen Raum) zu werben?

 Mittlerweile haben die ersten Werbeaktionen (u. a. in Zusammenarbeit mit VIVA) in Deutschland begonnen, und auch für die IFA hat Sega sich einiges vorgenommen, so daß man nach dem anfänglich zurückhaltenden Verhalten Segas hierzulande mittlerweile hoffnungsvoller in die Dreamcast-Zukunft für Deutschland blicken kann. Wir sind gespannt, inwieweit die Sponsoring-Verhandlungen mit Bundesliga-Clubs erfolgreich sein werden.

2. Wird es eine deutsche Version von *House of the Dead 2* geben? Falls ja, wird es unzensuriert erhältlich sein?

 *House Of The Dead 2* soll in der Tat unzensuriert

erscheinen. Da man offenbar fest mit einer Indizierung rechnet, wird es aber nur einem eingeschränkten Kundenkreis zugänglich gemacht werden. Angesichts der unbestrittenen Qualität dieses Lightgun-Shooters ist hier also schnelles Zugreifen angesagt, ehe der Titel in Deutschland ausverkauft ist (und man auf Importe aus dem europäischen Ausland zurückgreifen muß).

3. In eurem Schwestermagazin *Mega Fun* habe ich gelesen, daß Eidos dem Dreamcast etwas verhalten gegenübersteht. Wißt ihr, ob sich das inzwischen geändert hat?

 Bisher scheint sich Eidos in der Tat nicht sonderlich für den Dreamcast zu engagieren, derzeit ist lediglich *Fighting Force 2* angekündigt. Trotzdem sollen in Deutschland alle wichtigen Capcom-Spiele veröffentlicht werden – wie beispielsweise *Power Stone*. Außerdem arbeitet Core Design seit geraumer Zeit an zwei Dreamcast-Spielen.

4. Wird es möglich sein, ein externes Modem an den Dreamcast anzuschließen?

 Mit einem handelsüblichen PC-Modem wird das aus technischen Gründen natürlich nicht möglich sein. Allerdings ist das Dreamcast-Modem standardmäßig außen an der Konsole befestigt und kann jederzeit abgenommen und ausgetauscht werden. Der Umstieg auf ein schnelleres 56k-Modem oder eine ISDN-Karte (sobald diese einmal erhältlich sein sollte) stellt also technisch gar kein Problem dar.

5. Gerüchten zufolge möchte Sega ein DVD-Laufwerk als Zubehör herausbringen. Werden damit nur Filme abspielbar sein, oder sind auch Spiele auf DVDs geplant?

 Die DVD-Pläne von Sega sind weit mehr als nur Gerüchte. Inwieweit Spiele dieses Medium nutzen werden, wird wohl vom Erfolg der entsprechenden Hardware abhängen. Technisch gesehen ist der Vorteil der DVD gegenüber einer Dreamcast-üblichen GD-ROM vor allem die Speicherkapazität – und wieviele Dreamcast-Spiele brauchen derzeit schon mehr als eine GD-ROM? Wir gehen daher davon aus, daß Dreamcast-Spiele für längere Zeit vorwiegend auf GD-ROMs ausgeliefert werden und die DVD-Abspielmöglichkeit in erster Linie für Filme genutzt wird.

Klaus Dold (KDold@T-Online.de)

Dreamcast online

Hallo, ich habe eine Frage bezüglich des mitgelieferten Modems. Bei welchem Anbieter bin ich dann? Bei AOL oder T-Online? Oder muß ich mir selbst einen aussuchen?

 Teil des Dreamcast-Pakets ist der kostenlose Zugang zum Internet über die British Telecom (die Telefongebühren fallen natürlich trotzdem an!), so daß dieser Provider wohl zumindest anfangs eine gute Wahl darstellen dürfte. Mit den japanischen Dreamcasts kann man theoretisch jeden Provider nutzen, was sich wohl bei der deutschen Version nicht großartig ändern dürfte. Falls du also über deinen alten Provider ins Netz willst, sollte dies auch mit dem Dreamcast kein Problem sein.

Mathias Stangl (DerTuko@gmx.net)

Deutsches Climax Landers?

Wann wird Climax Landers ungefähr in Deutschland erscheinen und wird es eine deutsche Sprachausgabe haben?

 Wann *Climax Landers* hierzulande erscheint, ist eine gute Frage. Momentan wären wir ehrlich gesagt schon zufrieden, wenn wenigstens die japanische Fassung endlich mal auf den Markt käme, denn diese wurde kurz vor dem angepeilten Releasetermin aufgrund eines kurzfristig aufgetauchten Bugs noch einmal um ein paar Wochen nach hinten geschoben. Zwar gibt es Pläne, das Spiel hierzulande zu veröffentlichen, doch aufgrund dieser Verschiebungen gibt es natürlich hierfür noch keinen Termin. Eine deutsche Version wäre zwar durchaus vorstellbar, aber deutsche Sprachausgabe werden wir in den von Sega veröffentlichten Titeln wohl so schnell nicht hören.

MARC281256@aol.com

TV vs. Monitor

Ich habe technische Fragen in Bezug auf den DC. Wenn ich mir den deutschen DC kaufe, überlege ich, mir eventuell einen 55-cm-Fernseher anzuschaffen. Da ich einen 19"-Monitor habe, frage ich mich, was die bessere Wahl ist.

1. Haben alle Fernseher die gleiche Auflösung, und wenn ja, welche?

 Nein, mittlerweile gibt es diverse verschiedene Normen, die sich unter anderem in der Auflösung unterscheiden. HDTV-Geräte bieten beispielsweise eine merklich höhere Auflösung als normale PAL-Fernseher, die

wiederum eine etwas höhere Auflösung als eine in den USA übliche NTSC-Version bieten. Was die Details angeht, solltest du dich vielleicht einfach mal in einem Fachgeschäft eingehend informieren. An der Auflösung der Dreamcast-Spiele (je nach Spiel bis zu 640x480, einige Spiele wie *Street Fighter Zero 3* laufen in einer niedrigen Auflösung wie 320x240) wirst du natürlich durch den Kauf eines anderen Fernsehers nichts ändern können.

2. Macht es einen Unterschied, ob ein Fernseher 50 Hz oder 100 Hz hat?

 Selbstverständlich, bei einem 100-Hz-Fernseher flackert das Bild nicht so stark wie bei einem 50-Hz-Gerät. Bedenke allerdings, daß die Dreamcast-Lightgun nicht mit 100-Hz-TVs zusammenarbeitet – *House Of The Dead 2* ist mit dem Joypad nur halb so Spaßig!

3. Ist ein PC-Monitor zum Videospielen besser geeignet als ein Fernseher?

 Das ist sicherlich Ansichtssache. Fakt ist, daß das VGA-Bild des Dreamcast gestochen scharf ist und brillante Farben bietet. Letzteres ist natürlich eine prima Sache, doch was die Schärfe angeht, ziehen wir für Videospiele immer noch das dezent unscharfe Bild eines Fernsehers vor. Der damit einhergehende Weichzeichner-Effekt läßt die Auflösung höher und die Kanten weicher erscheinen. Auf einem guten Monitor kannst du selbst bei Dreamcast-Spielen noch die Pixel zählen, was die Optik einiger Spiele weniger umwerfend erscheinen läßt – höher als 640x480 ist die Auflösung der DC-Spiele nämlich nicht.

Stefan Bieber (S.Bibi@t-online.de)

Shen Mue & Controller

Wann erscheint die PAL-Version von Shen Mue?

 Dies ist eine der meistgestellten Fragen unserer Leser, und solange Yu Suzuki noch nicht einmal mit der japanischen Version von *Shen Mue* fertig ist (Man darf gespannt sein, ob der aktuelle Termin Ende Oktober gehalten wird!), kann sie niemand wirklich beantworten. Wir rechnen aufgrund der aufwendigen Lokalisierung aber erst im nächsten Jahr mit einer PAL-Version dieses Spiels.

Wird der DC mit einem Controller ausgestattet sein oder muß man diesen separat kaufen?

 Natürlich ist Sega bemüht, die Kosten des DC niedrig zu halten, doch der Verkauf einer Konsole ohne Controller würde beim Launch nur unnötig die Kunden verärgern. Du kannst also fest mit einem Joypad im deutschen DC-Karton rechnen!

Ben Sattelmeier, Mönchengladbach

Ab 4.10.99 im Abonnement erhältlich!

DREAMCAST IN DEUTSCHLAND

Wenn ihr die nächste Ausgabe des Sega Magazins lest, wird der Dreamcast bereits in Deutschland auf dem Markt sein. Wir berichten über die überarbeiteten PAL-Versionen bekannter Titel und die Weltpremieren zum Europa-Launch. Geplant ist ein kompletter Überblick über die Launch-titel und die Spiele der ersten Monate nach dem Deutschland-Start.



UEFA STRIKER

Kurz nach Redaktionsschluß erhielten wir eine spielbare Vorabversion von Rage Softwares **UEFA Striker**. Wer angesichts des Action-Backgrounds der Briten skeptisch ist, muß sich hier auf eine erfreuliche Überraschung gefaßt machen: Allem Anschein nach haben wir es hier mit einem hochwertigen Ersatz für das noch ausbleibende Dreamcast-FIFA von EA zu tun!



WEITERE THEMEN IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

- + Importtests von **Climax Landers** und **Cool Boarders BURRRN!**
- + Vorstellung aller wichtigen Titel zum **US-Launch des Dreamcast!**

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

So erreichst Du uns

Anschrift der Redaktion:

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

Anschrift des Abo-Service:

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

Zentrale Service-Nummer:

09 11-28 72-1 50

Service-Fax:

09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:

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

Abo-Fax:

01 80-5 95 95 13

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur:

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

Redaktion:

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

Layout:

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

Lektorat/Schlußredaktion:

Margit Koch, Michael Ploog

Manuskripte und Programme:

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

Urheberrecht:

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

Inhaltspapier:

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

Beilagen:

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

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Telefon: 49-911-2872-143
Fax: 49-911-2872-241
E-Mail: 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, Hans Fauth, Jeannette Haag

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
E-Mail: 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.

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

ISSN: 0946-6274



Doping für Deine PlayStation!

PlayStation Zone - starkes Heft plus Wahnsinns-CD



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

Dopingkontrolle!

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

**Alles einfach und
bequem von der CD
On-screen abrufbar!**

Suchtgefahr!

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

Herzflimmern!

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

Geheimplabor!

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

Mehr Heft - mehr Fun!

PlayStation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf 148
Seiten. Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolu-
tes Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.

**PlayStation Zone -
wissen was läuft.**



Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die genialsten Strategien, geheimsten Kniffe und hilfreichsten Tips und Tricks kennt, kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE – dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem: umfangreiche Tests, News und Previews der aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen: das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis? Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

**Ich wollt,
ich wär' ein
Turok.**



**Das meistverkaufte
Nintendomagazin!**

7/99 Ausgabe 26 DM 3,90

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

NUR DM 3,90 DIE NR. 1 Das meistverkaufte Nintendo-Fachmagazin

RIESEN-POSTER
Die 64 besten-N64-Spiele aller Zeiten enthüllt!

Neu: E3-Reportage
RESIDENT EVIL 64
ROGUE RACER 64
PERFECT DARK
Messeneuheiten im Vorabtest!

COMMAND & CONQUER
Endlich getestet: Die lange erwartete N64-Umsetzung des PC-Klassikers!

Die E3-Sensation
DONKEY KONG 64

Poster & 3-Seiten-Bericht: Der Nintendo-64-Weihnachtshit 1999

DEIN N64-SPIELEBERATER: 20 SEITEN

Im Test: Topflieger Forza 64, A Bug's Life, Poleman Stadium 2, Poleman 2000, Snow Storm, • Komplette Spielboxen, Rausche Abenteuer, Racer, Racer, Racer 2 • Mit Sammelkarten, Doppelposter, Rausche Spielboxen, Cheats u.v.m.

4 194 37 390 390 4