

# SEGA

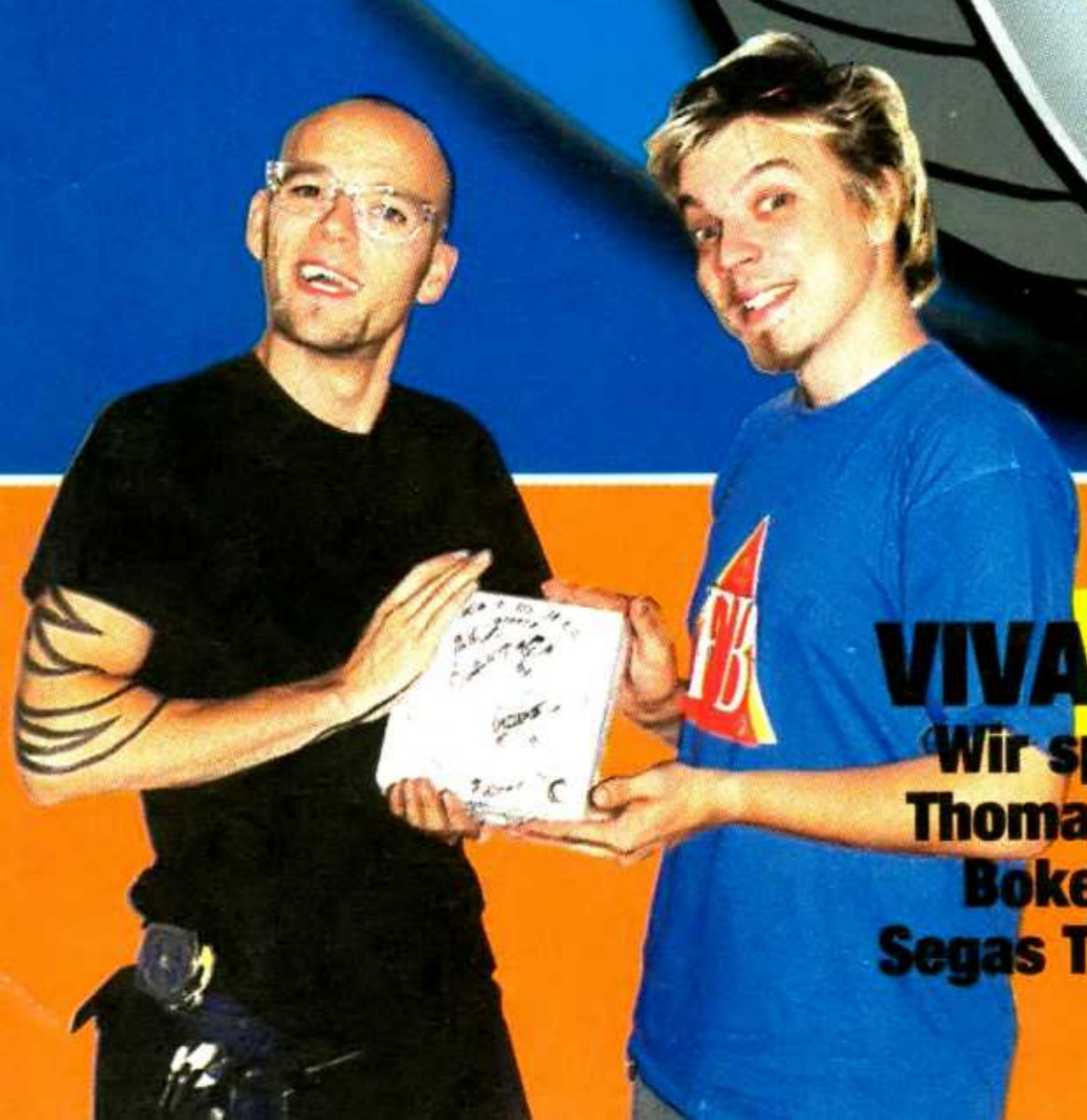
## Magazin

11 / 99

72. Ausgabe  
November '99

# SEGAS DREAMCAST IST GELANDET!

Alles über Segas neueste  
Wunderkonsole auf über 5 Seiten



**VIVA FANTA!**  
Wir sprachen mit  
Thomas D. und Nils  
Bokelberg über  
Segas Traumkonsole!



**ARCADE-HITS**  
Heute in der Spielhalle, mor-  
gen auf dem Dreamcast:  
Wir stellen euch die Hits der  
größten Automatenmesse vor!

0931/3545222 oder 0180/5211844

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

Laden & Versand  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11

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

**dynatex**  
44135 Dortmund  
Im Brückcenter  
Brückstr. 42-44

Zusätzliche Bestell-Hotline:  
**0931 / 35 45 20**

# Theo Vers

Sammler und Schnäppchenjäger aufgepaßt:  
**Spitzenspiele fast geschenkt**  
Folgende Saturn-Spiele für nur

 SEGA MAGAZIN 10/96: 79% <b>2,95</b> <b>OLYMPIC SOCCER</b>	 <b>2,95</b> <b>CHAOS CONTROL</b>	 175 <b>4,95</b> <b>ROBO PIT</b>
 <b>9,95</b> <b>STARFIGHTER 3000</b>	 SEGA MAGAZIN 10/96: 79% <b>9,95</b> <b>THUNDERHAWK 2</b>	 SEGA MAGAZIN 3/98: 78% <b>9,95</b> <b>NBA LIVE '98</b>
 MEGA FUN 9/95: 84% <b>14,95</b> <b>PARODIUS DELUXE</b>	 SEGA MAGAZIN 10/96: 81% Adventure - komplett in deutsch <b>19,95</b> <b>BLAZING DRAGONS</b>	 SEGA MAGAZIN 9/97: 86% <b>19,95</b> <b>NHL POWERPLAY</b>
 SEGA MAGAZIN 11/96: 86% <b>19,95</b> <b>BLAM! MACHINEHEAD</b>	 SEGA MAGAZIN 6/96: 87% Die Nr. 1 bei 3D-Vehikel-Action <b>24,95</b> <b>SHELLSHOCK</b>	 SEGA MAGAZIN 12/97: 82% <b>39,95</b> <b>CROC</b>

**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!

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

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON DREI LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.\*  
BESTELL-ANNAHME MO-FR 8 UHR - 20 UHR, SA 9 UHR - 16 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT SEGA-SONDERAUSGABE) MIT FRANKIERTEM UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C 5) ANFORDERN.



Händleranfrage  
erwünscht  
Fax: 0931/5716



## Dreamcast am 14.10.'99 bei uns!

Dreamcast . . . . . 494,-  
deutsche Version, inkl. Modem!



- Controller . . . . . 59,95
- Dreamcast-Stick . . . . . 94,95
- Keyboard . . . . . 59,95
- VMU-Card . . . . . 59,95
- Racing CP (Lenkrad)



- . . . 124,95
- Ferrari Shock 2 Lenkrad 124,95
- Vibration Pack . . . . . 49,95
- AV-Kabel . . . . . 19,95
- Scart-Kabel . . . . . 24,95
- Scart-Kabel original . . . 49,95
- Super-RGB-Kabel . . . . . 29,95
- S-VHS-Kabel Low Budget 29,95
- Joypad-Verlängerung . . . 19,95

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

# Kranz Versand DER SEGA-SPEZIALIST

**Austria Express**  
Schnellservice für unsere  
Kunden in Österreich.

Lieferung in 2-3 Tagen  
Umrechnung inkl.

Bankgebühren: 1 DM = 7,5 ÖS;  
Porto 6,90 DM zzgl. NN

Bestell-Hotline

Tel.: 0049/9313545288

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

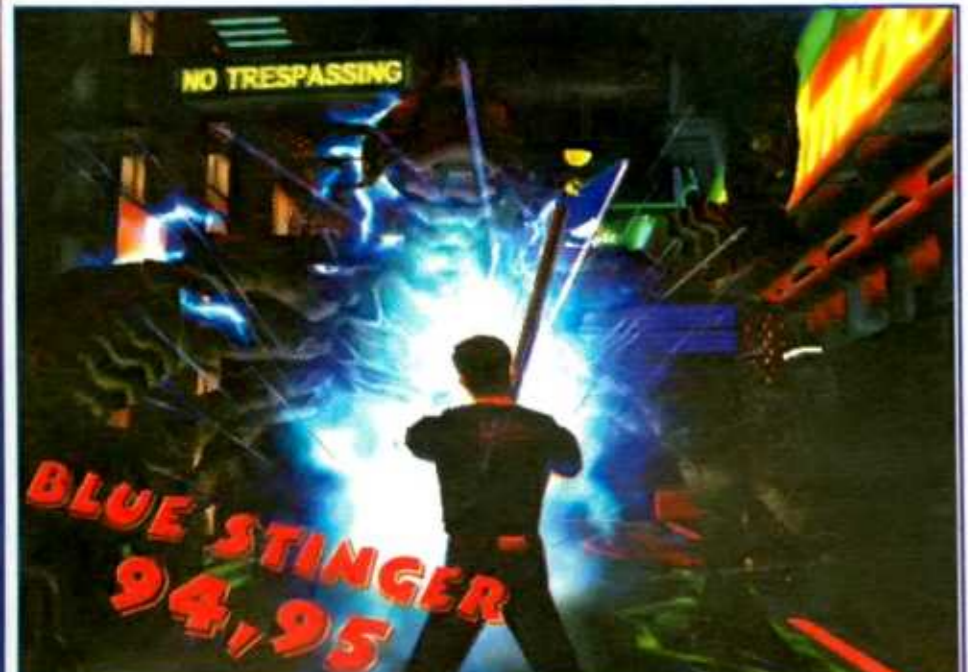


**GLEICH VORBESTELLEN,  
UND DREAMCAST-ARTIKEL  
ERHALTEN SIE  
VERSANDKOSTENFREI!\***

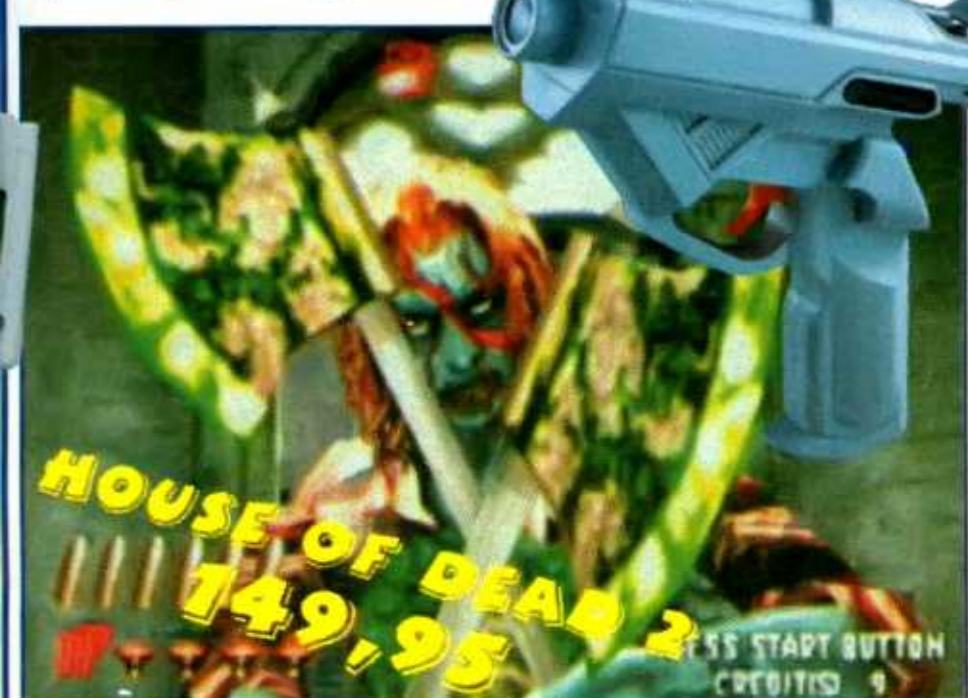
**PORTOFREI**

## Dreamcast Software

- Aero Wings . . . . .94,95
- Billiard Nights . . . . .84,95
- Blue Stinger . . . . .94,95



- Buggy Heat . . . . .94,95
- Dynamite Cop 2 . . . . .94,95
- Formula One (Nov) . .114,95
- House of the Dead 2 .149,95  
(inkl. Gun)



- Hydro Thunder . . . . .109,95
- Incoming . . . . .114,95



- Killer Loop (Y.A.R.G.) . .94,95
- Marvel vs. Capcom . . .99,95
- Metropolis MS-R (Nov) 114,95
- Millenium Soldier  
- Expendable . . . . .99,95
- NBA 2000 (Nov) . . . .94,95
- NFL Blitz 2000 (Nov) .109,95
- NFL Quarterback 2000 99,95
- PenPen . . . . .99,95
- Plasma Sword (Dez) . .99,95
- Power Stone . . . . .94,95



- Racing Simulation 2 . .99,95
- Ready 2 Rumble Boxing 109,95
- Red Dog (Nov) . . . .94,95
- Renegade Racing (Nov) .89,95
- Sega Bass Fish. (Nov) 189,95  
(inkl. Fishing Controller)
- Sega Rally 2 . . . . .114,95



- Shadowman . . . . .99,95
- Slave Zero (Nov) . . .99,95
- Cool Boarders DC (Nov)  
- Snow Surfers . .94,95



- Sonic Adventures . . . .94,95
- Soul Calibur (Nov) . . .114,95
- South Park Luv Shack .99,95
- Speed Devils . . . . .94,95
- Stunt GP (Nov) . . . .94,95
- Supercross 2000-J.McG 99,95
- Suzuki Alstare Racer . .94,95
- Tokyo Highway Chall. .94,95
- Toy Commander . . . .94,95
- Trick Style . . . . .99,95



- UEFA Striker . . . . .99,95
- Virtua Fighter 3 tb . .94,95
- World League Soc. (Nov) 94,95
- Worms Armageddon(Nov)94,95
- WWF Attitude (Dez) . .99,95



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

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

0931/3545222 oder 0180/5211844

\*LEDIGLICH NACHNAHMEBESTELLER BEZAHLEN DIE NACHNAHMEGEBÜHR!

„FREU DICH AUF DREAMCAST!“

# Das geniale Duo zum Dreamcast-Start

## Dreamcast megasatt im Sega Magazin:

- Alle Infos über Sega und die neue Dreamcast-Konsole
- Tips & Tricks, Tests und Previews zu allen aktuellen Dreamcast-Spielen
- Jeden Monat exklusiv im Abo-Doppelpack mit Mega Fun – dem Magazin für mehr Konsolenspaß



Sega Magazin ist nur im Abo-Doppelpack mit Mega Fun erhältlich!

Jetzt kostenlos testen!



Das extraheiße Mega-Fun-Abo: Jeden Monat zusätzlich mit Sega Magazin – kostenlos!

Wenn Ihnen die beiden Magazine gefallen, brauchen Sie nichts weiter zu tun. Sie erhalten Mega Fun und Sega Magazin jeden Monat druckfrisch zum Preis von DM 69,-/Jahr (Inland) per Post nach Haus – ohne Versandkosten! Das Abo können Sie jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück. Gefallen Ihnen die gewünschten Magazine wider Erwarten nicht, so brauchen Sie uns nur kurz schriftlich zu verständigen. Postkarte genügt!

Einfach anrufen: **0180 / 5 95 95 06**



# Segas Dreamcast ist gelandet!

Das lange Warten hat endlich ein Ende: Ab dem 14. Oktober ist Segas Dreamcast endlich in Deutschland erhältlich. Für viele Videospiele-Fans stellen sich nun natürlich einige Fragen: Lohnt sich der Kauf? Welche Spiele gibt es? Welches Zubehör braucht man? Wie sieht die Zukunft aus? In der aktuellen, layouttechnisch und inhaltlich runderneuertem Ausgabe des SegaMagazins, das es ja bereits seit 1993 gibt, gehen wir auf alle Fragen ein und versorgen euch mit

allen Infos, die ihr braucht. Übrigens: Wer das SegaMagazin auch künftig lesen will, sollte schleunigst abonnieren, denn künftig wird es die 32-Seiten-Beilage nur exklusiv im Abo geben! Viel Spaß beim Lesen!

Hans Ippisch  
Chefredakteur

# InHalt

<b>Dreamcast-Lexikon</b>	
Alle Dreamcast-Spiele im Überblick.....	28
<b>Rubriken</b>	
Impressum.....	30
DemNächst.....	30
<b>HautNah</b>	
Die Seite für den Leser.....	24
<b>SecretService</b>	
Cheats, Komplettlösungen und mehr.....	27
<b>BrandHeiß</b>	
Aktuelle Dreamcast-Infos.....	16
<b>VorSchau</b>	
Eternal Arcadia.....	11
<b>TestFertig</b>	
Cool Boarders Burrn!.....	21
Dancing Blade.....	22
Gundam.....	22
Hydro Thunder.....	20
MK Gold.....	22
Nadesico the Mission.....	22
Pop 'n Music 2.....	22
Ready 2 Rumble Boxing.....	18
Seaman.....	22
Virtua Fighter 3tb.....	6
Sonic Adventure.....	7
Blue Stinger.....	8
Tokyo Highway Challenge.....	9
Aerowings.....	9
Trickstyle.....	9
Sega Rally 2.....	9
Dynamite Cop.....	10
Incoming.....	10
Millenium Soldier - Expendable.....	10
NFL Blitz 200.....	10
Power Stone.....	10
Racing Simulation 2.....	10

**Hydro Thunder** 20

Die Qualität des Automaten wurde perfekt umgesetzt.

**Seaman** 22

Skurril fernöstliches Prinzip.

**Eternal Arcadia** 11

Erste Einblicke in Segas neuesten RPG-Hammer.

**Ready 2 Rumble Boxing** 18

Der abgefahrenste Prügler aller Zeiten!

**Cool Boarders Burrn!** 21

UEP Systems geben Vollgas.

# Sega Dreamcast

It's think



## Dreamcast ist da!

Mit geringfügiger Verspätung trudelt SEGAs Wunderkiste auch auf dem europäischen Markt ein. Alle wichtigen Infos findet ihr in folgendem Überblick.

Der Release des 499 DM teuren Dreamcast verzögert sich nun um eine kurze Zeit bis zum 14. Oktober. Ein Grund mehr, denjenigen Lesern noch einmal kurz und prägnant alle zum Launch erhältlichen Peripheriegeräte vorzustellen. Die momentan leistungsstärkste Heimkonso-

le übertraf vor allem in den USA die kühnsten Erwartungen der Offiziellen, als man binnen dreier Tage sage und schreibe 370.000 Grundgeräte absetzte. Mit Sicherheit nicht zuletzt ein Verdienst des umfangreichen Software-Line-ups. Gerade auch der bis auf die anfallenden Telefonkosten geschenkte Internetzugang trägt sein Scherflein zum immensen Ansturm auf die Händlerregale bei. Doch nun direkt zu den einzelnen Specs der Traumkonsole.

### Erweiterungen:

Die **Grundkonsole** erscheint im Package mit einem Controller, einem 33,6k-Modem, einem Stereo-AV-Kabel, einem Netzkabel, einer Demo-CD und dem so genannten Dream-Key. Letzterer erlaubt euch den kostenfreien Internetzugang. Die europäischen Zocker kommen in den Genuss eines völlig überarbeiteten **Joypads**. Unter anderem wurde die Höhe den durchschnittlich größeren Händen angepasst und die Stabilität der Analog-

Buttons in diesem Zusammenhang deutlich verbessert. Die **VMU** stellt einen weiteren wichtigen Aspekt des Dreamcast dar. Sie dient sowohl der Speicherung und dem Austausch von Spieldaten (über Verbindung mit einer zweiten VMU) als auch - ähnlich der PocketStation - dem Spielen von Minigames. Hierzu besitzt die VMU ein monochromes Display und ein D-Pad mit zwei Buttons. Denjenigen Zockern, die auf ungetrübten Spielgenuss nicht verzichten

## Virtua Fighter 3tb

Yu Suzuki, der momentan den Feinschliff an Shenmue anlegt, zeichnet sich für VF 3tb verantwortlich.

Virtua Fighter galt seinerzeit als echte Revolution im Bereich der Arcade-Prügler. Als erstes Beat 'em Up fanden Polygone Einzug in die grafische Präsentation anstelle der bis dato gewöhnlichen 2D-Darstellung. Dies ist zwar mit heutigen Maßstäben nicht mehr zu vergleichen, dennoch war Virtua Fighter bahnbrechend. Somit lag auch eine Konvertierung des

derzeit aktuellen Arcade-Prüglers nahe. Anfangs stehen euch zwölf Recken zur Verfügung, um euch durch ebensoviele Arenen zu schlagen. Verbesserungen im Trainingsmodus, wie der nun bewegungslose Kontrahent, lassen euch die unzähligen Moves (pro Kämpfer ca. 100) leicht erlernen. Ähnlich wie in Tekken für die PlayStation steht es euch offen, in die dritte Dimension auszuweichen, um so den raschen Attacken besser ausweichen zu können. Im Gegensatz zu einem Soul Calibur etwa beschränkt sich euer Betätigungsfeld „lediglich“ auf das Ausführen diverser Punch- und



Virtua Fighter 3tb glänzt vor allem mit einem unerschöpflichen Schlagrepertoire.

Trittkombinationen. Andere Titel mögen zwar inzwischen an Genkis Produkt technisch vorbeigezogen sein, doch wenn man bedenkt, dass Virtua Fighter 3tb ein Titel der ersten Dreamcast-Stunde ist, wird dieses Manko spielend wieder wettgemacht. Nur die geringe Anzahl an Spielmodi drückt die Wertung etwas in die Tiefe. Dennoch sehr empfehlenswert.



**Meine Meinung:** Im direkten Vergleich zum derzeitigen Maß der Dinge, Soul Calibur, zieht Virtua Fighter 3tb klar den Kürzeren. Gäbe es Namcos Maßstab noch nicht, so stünde dem Prügler ein großer Erfolg in unseren Breiten offen, doch somit bleibt nur die Thronfolgerposition.



Der Gegner liegt ausgepowert am Boden, doch die Prügelei nimmt kein Ende.

Beat 'em Up	99.- DM
Hersteller: Genki/Sega	
Bezugsquelle: Sega	
Levels: 13 Kämpfer, 13 Arenen	
BRD-Release: 14. Oktober	
Schwierigkeitsgrad: mittel	
Fakten: -	
Internet: www.sega.de	
Grafik 80%	Fun 87%
Sound 72%	



wollen, sei noch das **Vibrati-on-Pak** ans Herz zu legen. Ein guter Rüttel-effekt verstärkt den Reiz der meisten zum Start erhältlichen Software-Titel. Weitere wichtige Peripheriegeräte, wie etwa die **VGA-Box**, ermöglichen den Anschluss eures DC an einen Computer-Monitor. Zocker, die lediglich einen Anschluss an einen normalen Fernseher bevorzugen, kommen mit dem **RGB-Kabel** immerhin zu leicht verbessertem Bildgenuss. Für diejenigen unter euch, die den DC auch wegen des günstigen Internetzugangs nutzen

### Technische Daten

<b>Prozessor</b>	64-Bit-CPU Hitachi SH-4
<b>Taktfrequenz</b>	200 MHz
<b>Grafik-Prozessor</b>	100 MHz (NEC PowerVR2, 128 Bit)
<b>Arbeitsspeicher</b>	16 MB, 8 MB Videospeicher, 2 MB Audiospeicher
<b>Speichermedium</b>	12-fach GD-ROM, 1 GB
<b>DVD-Film abspielbar</b>	nein (Erweiterung geplant)
<b>Datenbus-Übertragung</b>	min. 3,2 GB pro Sekunde
<b>Laufwerk</b>	12-fach GD-ROM

möchten, stellt Sega eine **Tastatur** bereit, die einem handelsüblichen PC-Keyboard gleicht, jedoch über leicht gewöhnungsbedürftige Druckpunkte an den einzelnen Tasten verfügt. Im Zusammenhang mit dem Internetzugang bleibt noch zu erwähnen, dass vermutlich noch in diesem Jahr das 33,6k-Modem durch ein schnelleres **56,6k-Modem** abgelöst wird. Eine **ISDN-Variante** soll ebenfalls in Planung sein. Eine gute Idee stellt das eigens für den DC konzipierte Zip-Laufwerk dar, mit dem man 100MB an Daten speichern und diese zwischen dem DC und einem PC bzw. Mac austauschen kann. Über ein **DVD-Laufwerk** kursieren

momentan große Spekulationen. Sega hält sich jedoch bezüglich dieses Reizthemas noch bedeckt. Bedenkt man, dass die beiden Kontrahenten Sony sowie Nintendo dieses Format unterstützen werden, kann man davon ausgehen, dass Sega diesem Thema in der Zukunft erhöhte Aufmerksamkeit schenken wird. Fraglich wäre dann nur, ob man eventuell eine zweite Version des Dreamcast mit DVD anstatt des GD-ROM-Laufwerks auf den Markt bringt bzw. ein Add-on, quasi ein externes Laufwerk bereitstellt. Gerade diese Frage wird wohl zumindest nicht mehr in diesem Jahr hinreichend geklärt werden.

### Launch-Titel zum 14.10.1999

- Aerowings
- Billard Nights
- Blue Stinger
- Dynamite Cop
- Hydro Thunder
- Incoming
- Millennium Soldier - Expendable
- NFL Blitz 2000
- Pen Pen Trilcelon
- Powerstone
- Racing Simulation 2
- Ready 2 Rumble
- Sega Rally 2
- Sonic Adventure
- Tokyo Highway Challenge
- Toy Commander
- Trickstyle
- Virtua Fighter 3tb

## Sonic Adventure

**Sonic, das Konsolenmaskottchen schlechthin, treibt nach langer Pause endlich wieder sein Unwesen.**

Sonic, der stachelige blaue Igel, sorgte schon zu 16-Bit-Zeiten auf dem guten alten Mega Drive für Furore. Eine schon damals alles andere als langsame Scrolling-Geschwindigkeit sorgte allorten für ein spannendes Jump&Run-Vergnügen. Die Zeit war nun reif, um Sonic nach den letzten Ausflügen 1994 ein würdiges Come-

back zu bereiten. Wie bereits in früheren Abenteuern begeben sich euch erneut auf die Suche nach den Chaos Emeralds und den bekannten goldenen Ringen. Habt ihr besagte Ringe im Gepäck, so geschieht euch bei Feindberührungen außer dem Verlust der Ringe nichts. Doch nicht nur Sonic alleine darf von euch durch die rasanten Levels manövriert werden, sondern auch dessen Spielgefährten der Roboter E-102, der Fuchs Tails und Ami-Rose, die Freundin des drolligen Igels. Um eurem Widersacher Dr. Robotnik eins auszuwischen, führt euch die



Let's loop: Die Rasanzt ist beeindruckend. Selbst irrwitzige Loopings werden fulminant gemeistert.



**Meine Meinung:** Sonic Adventure macht seinem Ruf

alle Ehre und beweist einmal mehr eindrucksvoll, dass selbst gestandene Zocker an einem Knuddel-Charakter Gefallen finden können. Famose Optik und ausgeklügelte Levels laden geradezu zu einem Ausflug in die Abenteuerwelt des Igels ein.



Grafische Pracht: Riesige Levels und eine optische Präsentation, die man noch nicht oft sah.

umfassende Suche durch mehr als 45 Levels, in denen es von irrwitzigen, im Geschwindigkeitsrausch zu absolvierenden Passagen nur so wimmelt. Technisch überzeugt Sonic auf ganzer Linie. Man muss das aberwitzige und ausgeklügelte Leveldesign wirklich einmal gesehen haben. Nur die Kamera fällt leicht negativ aus dem Rahmen, da genaue Sprünge leider manchmal zu einem Glücksspiel verkommen.

Jump & Run 109.- DM

Hersteller: **Sonic Team**  
 Bezugsquelle: **Sega**  
 Levels: **45+ Levels**  
 BRD-Release: **14. Oktober**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Fakten: **CD-Extra**  
 Internet: **www.sega.de**



Grafik 84% Fun 90%  
 Sound 86%



**Arcade-Board**  
► 99,95 DM

**Zip-Laufwerk**  
► tba.

**UGA-Box**  
► tba.

**Modem (56k/ISDN)**  
► tba.

**Controller**  
► 59,95 DM

**Fishing-Controller**  
► 189,95 DM (inkl. Get Bass)

**DVD-Laufwerk**  
► tba.

**RGB-Scart-Kabel**  
► 29,95 DM

**Vibration Pak**  
► 49,95 DM

**Pad-Verlängerungskabel**  
► 29,95 DM

**Lightgun**  
► 159,95 DM (inkl. The House of the Dead)

**Tastatur**  
► 59,95 DM

**UMU**  
► 59,95 DM

**Lenkrad**  
► 129,95 DM

# Blue Stinger

**Resident Evil auf einer Insel im Atlantik. So oder ähnlich darf sich der Laie Blue Stinger vorstellen.**

Die seit einem halben Jahr erhältliche Japan-Version aus dem Hause Climax Entertainment sorgte bereits zum Release für Staunen. Doch gerade in Bezug auf Kritikpunkte wurde die manchmal etwas desorientierte Kameraführung herangezogen. Eben diesen Aspekt hat man sich für die PAL-Fassung zu Herzen genommen und implementierte eine neue Kamera.

Zum einen befindet sich deren Position nun näher hinter eurem Protagonisten, zum anderen besitzt ihr ferner eine manuell steuerbare Variante. Hiermit kann nun wirklich jedes Detail der Umgebung unter die Lupe genommen werden. Doch nun zur Handlung: Ihr schlüpft in die Rolle von E. Ballad oder dessen Freund Dogs. Euch hat es auf eine einsame Insel nahe der mexikanischen Küste verschlagen, auf der sich seltsame Geschehnisse ereigneten. Eine dort befindliche Forschungsstation scheint wie ausgestorben zu sein, wobei es euer Auftrag ist, dort nach dem Rechten zu



► Mit brachialer Waffengewalt, hier mit der Gatling-Gun, zermürbt ihr jeden Widersacher.

sehen. Einiges an Getier kriecht und fleucht dort durch die Gegend, so dass ihr um einen Einsatz eures Waffenarsenals nicht umhinkommt. Rätsel im Stile des Capcom-Klassikers, die jedoch nicht so vertrackt ausgefallen sind, sorgen für Abwechslung. Zur grafischen Darstellung sei nur eines gesagt: Eine derart fotorealistische Umgebung gab es selten zu bewundern.



**Meine Meinung:** Der Skepsis in Bezug auf eine geänderte Kameraführung folgte Erleichterung hinsichtlich des vorgelegten Endprodukts. Für Fans des gepflegten Überlebens sicher mehr als nur eine Alternative zu den Capcom-Schockern, zumal es bis zur ersten DC-Episode noch eine Weile hin ist.



► Fast schon unglaublich ist die Detailverliebtheit, die hier an den Tag gelegt wird.

Action-Adventure 99.- DM

Hersteller: **Climax/Activision**  
 Bezugsquelle: **Activision**  
 Levels: **2+2 Charaktere**  
 BRD-Release: **14. Oktober**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Fakten: -  
 Internet: **www.activision.d**



Grafik 80% Sound 70% **Fun 85%**







Tokyo stellt sich als heißes Pflaster dar.

### Tokyo Highway Ch.

Crave sicherte sich das Rennspiel des Genki-Teams aus Japan. Was Crave damit bezweckte, lässt sich nicht mit Sicherheit sagen. Fakt ist jedoch, dass die PS-Hatz nach einigen Spielchen schnell eintönig wird. THC ist schlicht zu eindimensional gestrickt. Ihr rast mit euren Boliden durch die Hauptstadt Japans, immer auf der

Jagd nach Kontrahenten, denen ihr durch siegreich beendete Wettrennen ihren Flitzer abnehmen dürft. Zusätzlich erhaltet ihr virtuelles Geld, um euren Boliden nach Herzenslust zu tunen. Selbst technisch stellt die Highway Challenge, betrachtet man, was inzwischen auf Segas GD-ROM-Schleuder möglich ist, allenfalls Mittelmaß dar. Für ein gelegentliches Spielchen okay, aber keine Offenbarung.

**Rennspiel** 99,- DM

Hersteller: **Genki/Crave**  
 Bezugsquelle: **Crave**  
 Levels: **10+ Autos**  
 BRD-Release: **14. Oktober**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Fakten: -  
 Internet: **www.crave.de**

Grafik 61% **Fun 47%**  
 Sound 42%



Mit diesem Jet macht ihr die Lüfte unsicher.

### Aerowings

Wer schon immer einmal seine Geschicke als virtueller Kunstflieger unter Beweis stellen wollte, erhält in Aerowings die beste Gelegenheit dazu. Ihr steigt kurzerhand in einen Jet einer japanischen Fliegerstaffel, um mit dem rasanten Fluggerät abgedrehte Manöver und Formationen im Reich der Lüfte zu

absolvieren. Gerade die Optik weiß zu überzeugen. Fast schon als fotorealistisch zu bezeichnende Landstriche laden zu gewagten Tricks ein. Selbst an die schöne Darstellung der Brandung wurde gedacht. Aerowings bringt die hohe Kunst des Fliegens fast schon perfekt auf die heimischen Konsolen. Für Hobby-Akrobaten mit Sicherheit ein empfehlenswerter Tipp.

**Simulation** 99,- DM

Hersteller: **CRI**  
 Bezugsquelle: **Sega**  
 Levels: **11+ Flugzeuge**  
 BRD-Release: **14. Oktober**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Fakten: -  
 Internet: **www.sega.de**

Grafik 76% **Fun 76%**  
 Sound 72%



Ein Super-Boarder kann es nicht besser.

### Trickstyle

Ende des 21. Jahrhunderts ruft eine einflussreiche Company einen Hoverboard-Contest ins Leben. Doch das Überleben in der futuristischen Liga ist alles andere als einfach. Wer bereits die Wipeout-Serie der PlayStation sein Eigen nennt, weiß, mit welchem Streckendesign hier zu rechnen ist. Ähnlich den für unse-

re Zeit noch aktuellen Skater-Arenen sind die Locations gespickt mit Half-Pipes und allerlei Obstacles. Ihr arbeitet euch gemächlich in der Rangordnung nach oben. Durch Siege über die Kontrahenten erlernt ihr neue Tricks, die ihr schließlich zu abgedrehten Combos im nächsten Wettstreit anwenden könnt. Eine Vielzahl an Kursen sowie ein großes Repertoire an Tricks sprechen für Trickstyle.

**Funracer** 99,- DM

Hersteller: **Acclaim**  
 Bezugsquelle: **Acclaim**  
 Levels: **15+ Strecken**  
 BRD-Release: **14. Oktober**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Fakten: -  
 Internet: **www.acclaim-net.com**

Grafik 79% **Fun 83%**  
 Sound 77%

## Sega Rally 2

Segas Automaten Vorbilder gelten nicht zu Unrecht als Vorzeigeprodukte, so auch Sega Rally 2.

So war es denn auch mehr als klar, dass dem Start des Dreamcast auch eine Adaption des Rallye-Sports zugute kommen würde. Schon die NTSC-Fassung begeisterte durch einen sehr guten Mix aus Fahrspaß, gepaart mit wundervoll anzusehendem Streckendesign. Insgesamt stehen euch 20 Fahrzeuge, vom Toyota Celica angefangen bis hin zu allen anderen

namhaften Fabrikaten, zur Verfügung, um die 17 Strecken kräftig umzuackern. Ein besonders aufregender Modus ist neben dem gewöhnlichen Rennen um die Meisterschaft auch der so genannte 10-Year-Championship, der an Motivation kaum noch zu überbieten ist. Hier darf auch an den Boliden geschraubt und verbessert werden, um möglichst beste Performances auf den Parcours zu erreichen. Bremsen, Lenkung, Reifenwahl sowie die Federung stellen nur einige der zu optimierenden Aspekte des Renngeschehens dar. Unklar ist jedoch noch, ob Sega Rally 2 - wie



Sega Rally 2 ist nur so gespickt mit knallharten Fahrerduellen, bei denen es eng zur Sache geht.

auch die NTSC-Version - das Netzwerk-Feature unterstützen wird. Doch mit ziemlicher Sicherheit ist davon auszugehen, denn für Sega gäbe es keinen besseren Werbeeffekt als den, mit den eigenen Produkten die Internet-Tauglichkeit unter Beweis zu stellen. Sega Rally 2 überzeugt auf ganzer Linie und ist der bis dato aufregendste Racer für den noch jungen Dreamcast.

**Rennspiel** 109,- DM

Hersteller: **AM12/Sega**  
 Bezugsquelle: **Sega**  
 Levels: **17 Strecken, 20 Autos**  
 BRD-Release: **14. Oktober**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Fakten: -  
 Internet: **www.sega.de**

Grafik 78% **Fun 87%**  
 Sound 76%



#### Meine Meinung:

Sega Rally 2 überzeugt ähnlich wie bereits das Arcade-Vorbild. Gut, auch die Heimversion hat einige kleine grafische Schönheitsfehler, gerade im Multiplayer-Modus. Doch die restlichen Modi, vor allem die kongeniale 10-Year-Championship, machen diese spielend wieder wett.



Endlich am Ziel angelangt, befindet ihr euch am Ende eurer Bemühungen.





Nahezu alles nicht Nagelfeste wird eingesetzt.

### Dynamite Cop

Ihr schlüpft in die Rolle eines von insgesamt drei Special-Forces-Mitgliedern, um die Präsidententochter aus den Fängen einer marodierenden Piratenhorde, die sich auf einem Dampfer verschanzt hat, zu befreien. Gekämpft wird mit dem Einsatz von Waffen, aber auch mit illustren Wurfgeschossen, wie etwa Broten oder

Orangen, mit deren Hilfe ihr die Widersacher ausknockt. Zwischen den einzelnen Locations sorgen viele Mini-Games, bei denen es vor allem auf schnelle Reaktionen ankommt, für Kurzweil. Bis zu zwei Spieler treten gemeinsam gegen die Entführer an. Leider fällt der Umfang des Titels mit den insgesamt sechs Missionen etwas spärlich aus. Doch trotz alledem eine spaßige Unterhaltung.

Beat 'em Up 99.- DM

Hersteller: **Sega**  
 Bezugsquelle: **Sega**  
 Levels: **6 Missionen**  
 BRD-Release: **14. Oktober**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Fakten: -  
 Internet: **www.sega.de**



Grafik 68% **Fun 73%**  
 Sound 64%



Fulminante Effekte umgarnen das Spektakel.

### Incoming

Rage betritt die DC-Bühne mit der ersten PC-Umsetzung für Segas 128-Bitter. Grafische Unterschiede zum PC-Vorbild sind nicht ersichtlich. Ihr bewegt euch mit diversen Vehikeln (einem Panzer, einem Flugzeug, einem Helikopter) über die Schlachtfelder. Auch aus einer Abwehrstellung heraus darf das Feuer auf die

Widersacher eröffnet werden. Mehr als 65 Missionen, in denen es beispielsweise euer Ziel ist, Bodentruppen, aber auch feindliche Basen zu zerstören, sorgen für einen lang anhaltenden Fun-Faktor. Lediglich die ab und an etwas abfallende Framerate bei zu heftigen Gefechten enttäuscht ein wenig. Dagegen ist der Sound mitreißend. Ansonsten ein für Actionfans durchaus zu empfehlender Titel.

Shoot 'em Up 99.- DM

Hersteller: **Rage**  
 Bezugsquelle: **Infogrames**  
 Levels: **65 Missionen, 6 Welten**  
 BRD-Release: **14. Oktober**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Fakten: -  
 Internet: **www.infogrames.de**



Grafik 69% **Fun 70%**  
 Sound 74%



Ballern, was das Zeug hält, ist das Motto.

### MilleniumSoldier-Expendable

Daueraction vom Feinsten, so lautet das Motto des für hiesige Zocker noch einmal überarbeiteten Titels aus dem Hause Rage. Als Cyber-Soldat tretet ihr in eine grafisch toll inszenierte Schlacht, um die Erde vor außerirdischen Kräften zu bewahren. Alleine oder zu zweit tretet ihr in die mit imposanten Explosionen nur so

gespickte Schlacht. Leider darf nur in Laufrichtung gefeuert werden. Zum Zweispieler-Modus bleibt anzumerken, dass dieser etwas unübersichtlich ist, da jeweils ein Zocker den Screen verlassen kann. Das Gameplay präsentiert sich als sehr linear, womit der Spaß etwas gemindert wird. Für Freunde heftiger Action dennoch empfehlenswert, wenn man mal seine Aggressionen ausleben will.

Jump & Shoot 99.- DM

Hersteller: **Rage**  
 Bezugsquelle: **Infogrames**  
 Levels: **20 Levels**  
 BRD-Release: **14. Oktober**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Fakten: -  
 Internet: **www.infogrames.de**



Grafik 79% **Fun 71%**  
 Sound 78%



Der amerikanische Nationalsport at its best.

### NFL Blitz 2000

Für alle Fans amerikanischer Sportarten steht uns pünktlich zum Launch eine actionreiche Umsetzung der Jagd um Yards und Punkte ins Haus. Alle Spieler wurden blendend per Motion-Capture in Szene gesetzt und fantastisch animiert. In den Modi Arcade, Season bzw. Tournament greift ihr ins Geschehen ein, um mit

Hilfe eures Quarterbacks möglichst punktgenaue Würfe hinzulegen. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig in einem NFL-Team oder in zwei Teams gegeneinander antreten, immer die nächste Yardlinie vor Augen. Leider fehlt es dem Spiel an der realistischen Umsetzung des Regelwerks und es ist wegen der hohen Geschwindigkeit somit nur für absolute American-Football-Fans empfehlenswert.

American Football 99.- DM

Hersteller: **Midway**  
 Bezugsquelle: **Konami**  
 Levels: **entfällt**  
 BRD-Release: **14. Oktober**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Fakten: -  
 Internet: **www.midway.com**



Grafik 60% **Fun 48%**  
 Sound 71%



Ihr prügelt euch völlig frei von Limitierungen.

### Powerstone

Entgegen hauseigener Tradition der 2D-Prügler à la Street Fighter beschert uns Capcom mit Powerstone ein reinrassiges 3D-Beat'emUp. In insgesamt zehn Stages prügelt ihr euch alleine oder zu zweit mit den verschiedensten Gegenständen. Balken, Tische und Stühle sind nur einige wenige nutzbare Dinge, um den

Rivalen eins überzubraten. Ziel ist es, die so genannten Powerstones zu sammeln. Mit deren Hilfe verwandelt sich euer Protagonist für kurze Zeit in einen mit Superkräften ausgestatteten Fighter. Animationen sowie die gesamte grafische Darstellung gehören mit zum Besten, was der DC bislang gezeigt hat. Zusätzlich freispielbare Mini-Games für das VMS sorgen für lang anhaltenden Fun.

Beat 'em Up 99.- DM

Hersteller: **Capcom**  
 Bezugsquelle: **Eidos**  
 Levels: **10 Levels**  
 BRD-Release: **14. Oktober**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Fakten: -  
 Internet: **www.capcom.com**



Grafik 79% **Fun 83%**  
 Sound 80%



Rasante Duelle um die virtuelle Fahrerkrone.

### Racing Simulation 2

Verglichen mit der bereits länger erhältlichen Japan-Version hat man noch einiges verbessert. Ein komplett neues Intro, aber auch die grafische Seite während des Rennablaufs wurden mit vielen detaillierten Verbesserungen, wie den unterschiedlichen Bodenstrukturen, aufpoliert. Zwar tritt Ubi Soft ohne eine

offizielle Lizenz in den Kampf um die Poleposition auf allen 16 Originalstrecken des Formel-1-Zirkus, doch fahrtechnisch kann man mehr als überzeugen. Nur wenige Titel schaffen es tatsächlich, sich den Zusatz Simulation anzuhafeln. Lediglich der anfänglich sehr hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad könnte manchem Hobby-Schumi etwas Kopfzerbrechen bereiten.

Rennspiel 99.- DM

Hersteller: **Ubi Soft**  
 Bezugsquelle: **Ubi Soft**  
 Levels: **17 Strecken**  
 BRD-Release: **14. Oktober**  
 Schwierigkeitsgrad: **variabel**  
 Fakten: -  
 Internet: **www.ubisoft.de**



Grafik 72% **Fun 80%**  
 Sound 68%



# Eternal Arcadia

**Sega entwickelt momentan das erste hauseigene Rollenspiel. Eternal Arcadia entführt den Spieler in eine Fantasy-Welt, die hoch über den Wolken liegt.**

Seitdem Sega das letzte große Rollenspiel programmierte, ist viel Zeit vergangen. Panzer Dragoon Saga erhielt leider nie den nötigen Respekt der Käufer, da zum Erscheinen des Spiels der Saturn schon mega-out war. Nur wenige Rollenspiel-Fans entstaubten ihre Konsole und zockten diesen genialen Titel, der etliche Stunden Unterhaltung in sich verbarg, bis zum Ende. Aber Sega hat sich vor dem Dream-

cast-Launch nicht auf die faule Haut gelegt. Schon längere Zeit werkeln viele Spezialisten des Sega-Teams an einem weiteren RPG-Hit, der den Abverkauf des Dreamcast steigern soll. Eternal Arcadia, das zuvor unter dem Codenamen Ares bekannt war, befindet sich kurz vor der Fertigstellung. Die Story spielt in einer Welt, in der es keinen Boden zu geben scheint. Nur vereinzelt schweben kleine Inseln in der Luft, die von Wolken umgeben sind. Mit gigantischen Luftschiffen reisen unsere Helden von einem Abenteuer ins nächste und müssen jede Menge kleine Aufgaben meis-



► Was für ein Ausblick! Die Sichtweite scheint bei Eternal Arcadia wirklich unbegrenzt.

tern. Doch wie auf dem mittelalterlichen Ozean gibt es auch in der Fantasy-Welt gemeine Piraten, die schutzlose Reisende überfallen. Durch einen Angriff dieser Schurken beginnt eine geniale und spannende Story, die es zu erkunden gilt. Was wirklich in diesem Rollenspiel steckt, bleibt



► In den großen Welten trifft ihr immer wieder auf Einheimische, die euch mit den nötigsten Informationen versorgen.

uns leider vorerst verborgen, denn erst einmal erscheint eine japanische Version. Ob Sega diesen Titel auch für Deutschland veröffentlicht, bleibt abzuwarten. Wir halten euch auf dem Laufenden.



► Nur fliegen ist schöner! Die Introsequenzen von Eternal Arcadia sind von sehr hoher Qualität



► Über verschiedene Brücken und Wege gelangt ihr zu immer neuen Abenteuern.



► Die riesigen Welten befinden sich auf schwebenden Inseln, die mit kleinen Brücken verbunden sind.



► Endlich ist das Luftschiff angekommen. Der kleine Junge heißt die Neuankömmlinge willkommen.



► Mit großen Windschiffen werdet ihr von einer Insel zur nächsten transportiert.

## DreamFacts

**Titel:**  
Eternal Arcadia

**Genre:**  
Rollenspiel

**Hersteller:**  
Sega

**Fakten:**  
VMU, Vibration-Pak, VGA-Box

**Erscheint:**  
tba.



# Thomas D. vs Nilz Bokelberg

**Interview mit Thomas D. (Die Fantastischen Vier) und Nilz Bokelberg (TV-Moderator)**

**SegaMagazin:** Was kickt an einem Spiel?

**Nilz:** Meistens sind es die simpelsten Spiele, die besser funktionieren. So wie Tetris.

**Thomas:** Genau, super einfache Idee und trotzdem höllisch fesselnd.

**Nilz:** Es gab mal auf dem Mega Drive beispielsweise einen total geilen Flipper mit Geistern...

**SM:** Dragons Fury?

**Nilz:** Genau!

**Thomas:** Ich hatte früher kein Sega, nur einen Nintendo. Fürs amerikanische N64 habe ich kurz nach der Veröffentlichung 600 Mark gelöhnt.

**Nilz:** Da kommen wir zum Casus Knacksus, was Nintendo

betrifft: Speziell in Deutschland haben sie einige knallharte Spiele, wie James Bond Silberblick 008 (Titel von der Redaktion geändert), gar nicht veröffentlicht, aus Angst, dass sie indiziert würden. Das ist eine etwas merkwürdige Politik, finde ich. Den Spieler immer noch für fünf zu halten...

**Thomas:** Zur Zeit gibt es eigentlich keine wirklich guten Spiele mehr. Es gibt nur ein paar Highlights, und da ist gerade die PlayStation - das ist ja dein Favorit, Nilz - wesentlich besser. Nur die Ladezeiten und der andere Schnickschnack nerven mich.

**Nilz:** Dafür hast du für den Sound zu wenig Speicherplatz auf einem Modul...

**Thomas:** ...auch für Levels und so. Die CD ist eindeutig das bessere Medium. Wenn man die PlayStation nicht andauernd auf den Kopf drehen müsste... (lacht)

**Nilz:** Die ist aber auch schon alt...

**Thomas:** ...ich hab meine schon nach zwei Wochen rumdrehen müssen!

**SM:** Wie seid ihr zum Videospielen gekommen?

**Thomas:** Ich habe durch Videospielen überhaupt erst meine

Karriere begonnen. Das muss ich mal ganz deutlich sagen. Ich habe den Smudo über Videospiele kennengelernt. Und über ihn bin ich dann erst zum Rappen und zu den Fantastischen Vier gekommen. Also kann ich sagen: Ich verdanke Videospielen alles!

**Nilz:** Mir war einfach langweilig, brauchte eine neue Beschäftigung. Mein Sozialarbeiter hat gesagt, dass ginge so mit mir nicht weiter... Nee, wenn man halt an Computern und neuen Medien interessiert ist, kommt man an Videospielen nicht vor-



Die Jungs sind in der Multiplayer-Session von Cool Boarders Burrn! voll durchgedreht.

bei. Vor allen Dingen, weil sie auch eine Erleichterung gegenüber Computern darstellen. Ich habe mit dem Mega Drive angefangen, dann kam das Super Nintendo und schließlich die PlayStation. Jetzt kommt sicherlich der Dreamcast...



Bei der Einschätzung der aktuellen Dreamcast-Titel wurde kritisch geurteilt.



Thomas und Nilz gehören zu den wenigen echten Multiformat-Zockern in Deutschland.



„Diese Konsole könnt ihr auf der Seite 15 gewinnen!“

Am liebsten würde ich die Konsole selber behalten!

**SM:** Und deine erste Konsole, Thomas?

**Thomas:** Früher habe ich viel im Bowling Center in Gerlingen gezockt. Da stand ein Pengo- und Tron-Automat. Im Stuttgarter Karstadt gab's noch ein Donkey Kong jr. Die erste Konsole war - es war nicht meine - ein Atari VCS von einem Kumpel. Meine wirklich erste Konsole war das N64.

**Nilz:** Irgendjemand hatte immer einen Freund, der einen Atari hatte. Eigentlich hatte wirklich niemand selbst einen Atari, immer nur Freunde. (lacht)

**SM:** Bei welchem Spiel seid ihr zum ersten Mal richtig durchgedreht?

**Thomas:** Super Mario 64. Ein Kumpel und ich wollten es uns eigentlich nur kurz anschauen, und erst neun Stunden später haben wir die Konsole wieder ausgemacht. Das war LSD!

**Nilz:** Das erste Resident Evil hat mich damals, wie es rauskam, extrem geflashed. Mein aktuelles Lieblingsspiel, welches bisher von nichts getoppt wurde, ist Parappa the Rapper.

**SM:** Könnt ihr euch ein ähnliches Projekt vorstellen wie beispielsweise die Sprechrolle von Smudo bei Tomb Raider II?

**Nilz:** Ich würde so etwas sofort machen. Damals war ich auch voll neidisch auf Smudo.

**Thomas:** Nee, ich bin daran nicht interessiert.

**SM:** Und ein Soundtrack für Spiele?

**Thomas:** Naja, ein Videospiel zu machen ist ein langer Entwick-



Trotz der Rivalität am Bildschirm hatten die beiden viel Spaß im aufgeräumten Zimmer von Nilz.

lungsprozess. Da kann eine Musikgruppe wenig machen. Die Idee muss stimmen, unabhängig davon, wer die Musik macht. Deshalb halt ich mich da raus. Am liebsten bin ich reiner Konsument, geh einfach ab und verschwende meine Zeit vor der Glotze.

**SM:** Welches Konsolenspiel müsste nach deiner Meinung noch erfunden werden, Nilz?

**Nilz:** Ich finde es scheiße, dass es auf Konsolen keine Sexspiele gibt. Dann bräuchte ich gar nichts mehr. Kein Videorecorder, gar nichts! Oder ein richtig abgefahrenes Wild-West-Game im Style von Metal Gear Solid.

**SM:** Geht ihr gerne in die Spielhalle?

**Thomas:** Heute nicht mehr. Früher sehr viel und gerne.

**Nilz:** Das Problem ist, dass es hier in der Eifel keine Arcade gibt. Wenn ich aber nach London komme, dann gehe ich gerne in die Sega World.

**SM:** Was haltet ihr von Raubkopien und MP3-Files aus dem Internet?

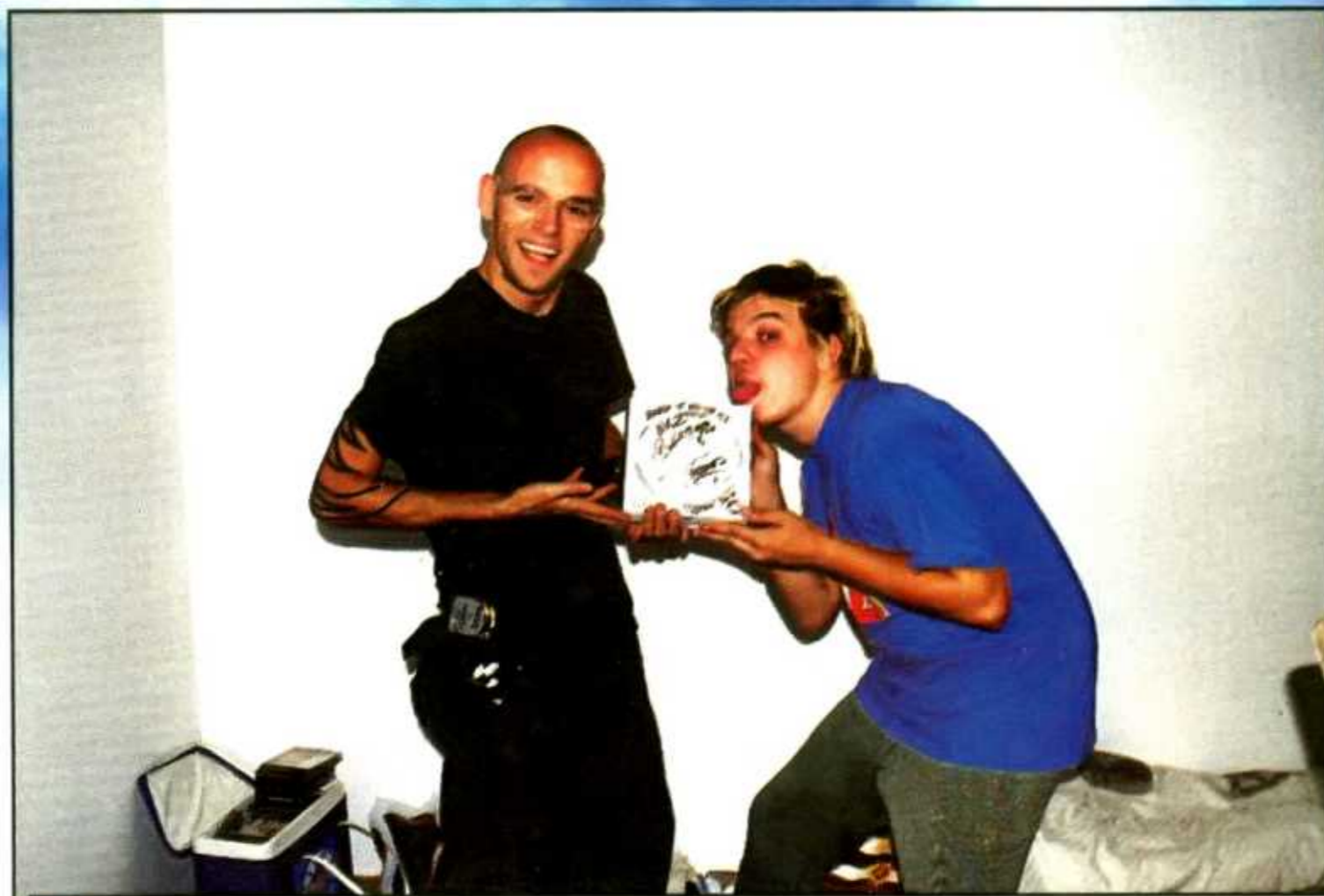
**Nilz:** MP3 ist eine Diskussion, die ich zur Zeit etwas müßig finde.

**Thomas:** Das geht schon ab... (überlegt) Klar, mit Raubkopien schädigst du Leute, denn die Entwicklung eines Spiels dauert seine Zeit.

**Nilz:** Außer bei Attack of the Saucerman. (lacht) Prinzipiell finde ich Raubkopien super scheiße. Damals ist auch der C64 daran verreckt, wie viele behaupten. Ich sage, es lag



Welche Konsole ist die Beste? PlayStation, Nintendo 64 oder Dreamcast?



Einen der ersten PAL-Dreamcasts gibt es für euch zu gewinnen (sogar mit Nilz Speichel).

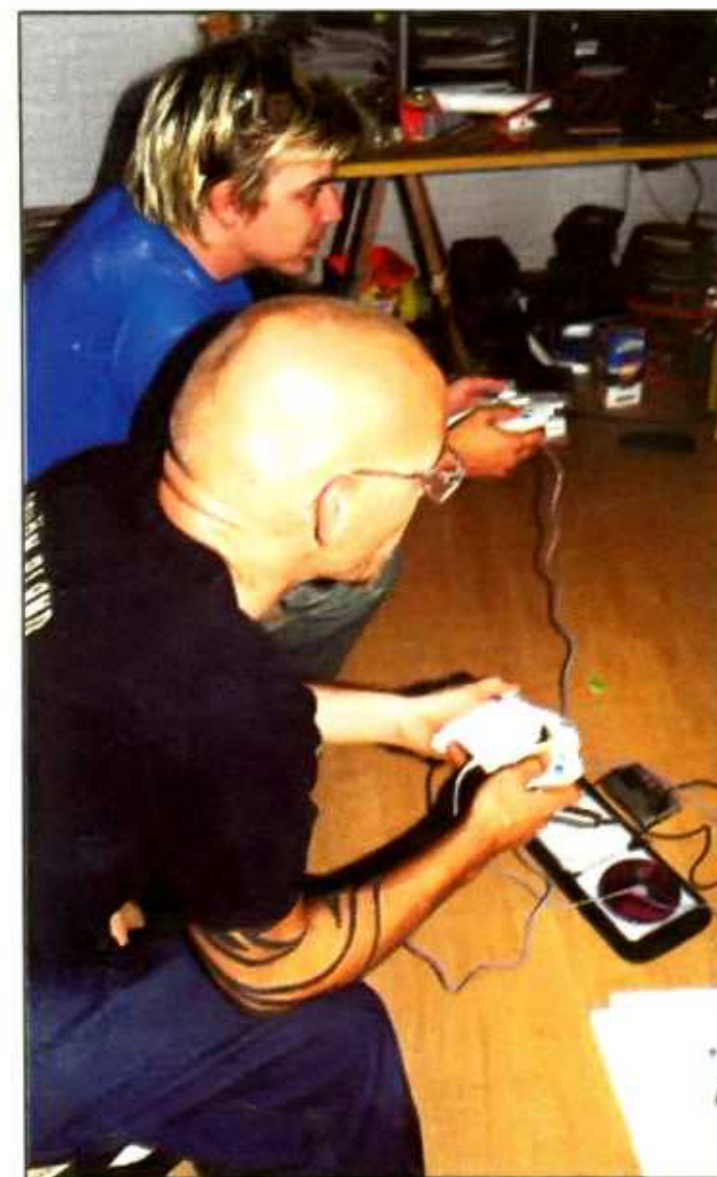
daran, dass es irgendwann leistungsfähigere Computer gab.

**SM:** Was haltet ihr von der BPjS?

**Nilz:** Ich halte die BPjS nicht für eine schlechte oder böse Institution. Wenn sie jedoch instrumentalisiert wird, finde ich das sehr verwerflich. Aber ein gewisser Schutz muss natürlich sein. Gut fände ich, wenn man eine Art FSK für Videospiele einführen würde. Ähnlich wie bei Kinofilmen dürften dann beispielsweise Spiele ab 16 auch nur an 16-jährige oder Ältere verkauft werden.

**SM:** Steht ihr auf den Style von japanischen Spielen?

**Thomas:** Ich fand Zelda total geil, falls das ein Spiel mit japanischem Style ist.

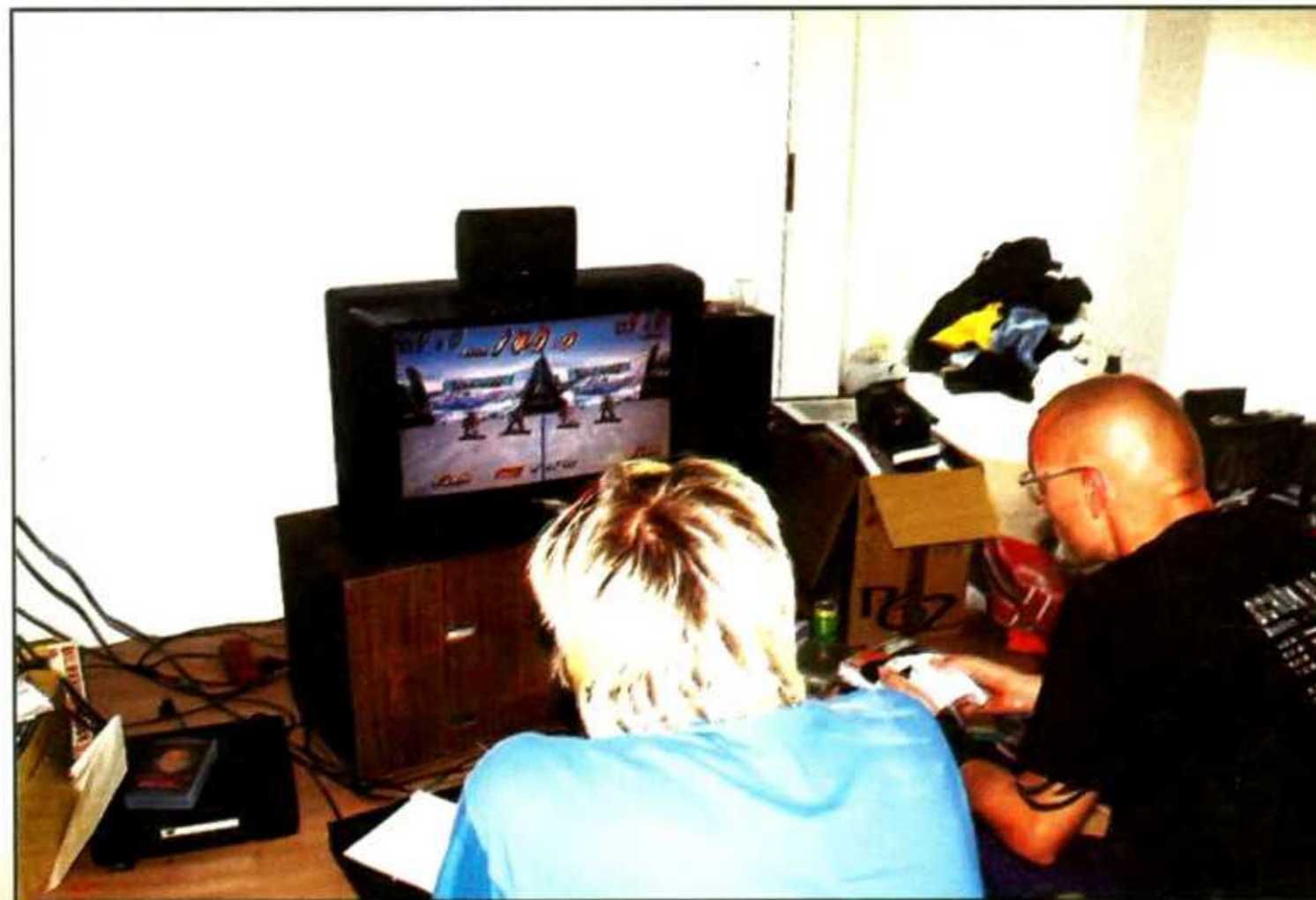


Auch über das Dreamcast-Pad-Design wurde ausführlich diskutiert.

## Nilz Bokelberg

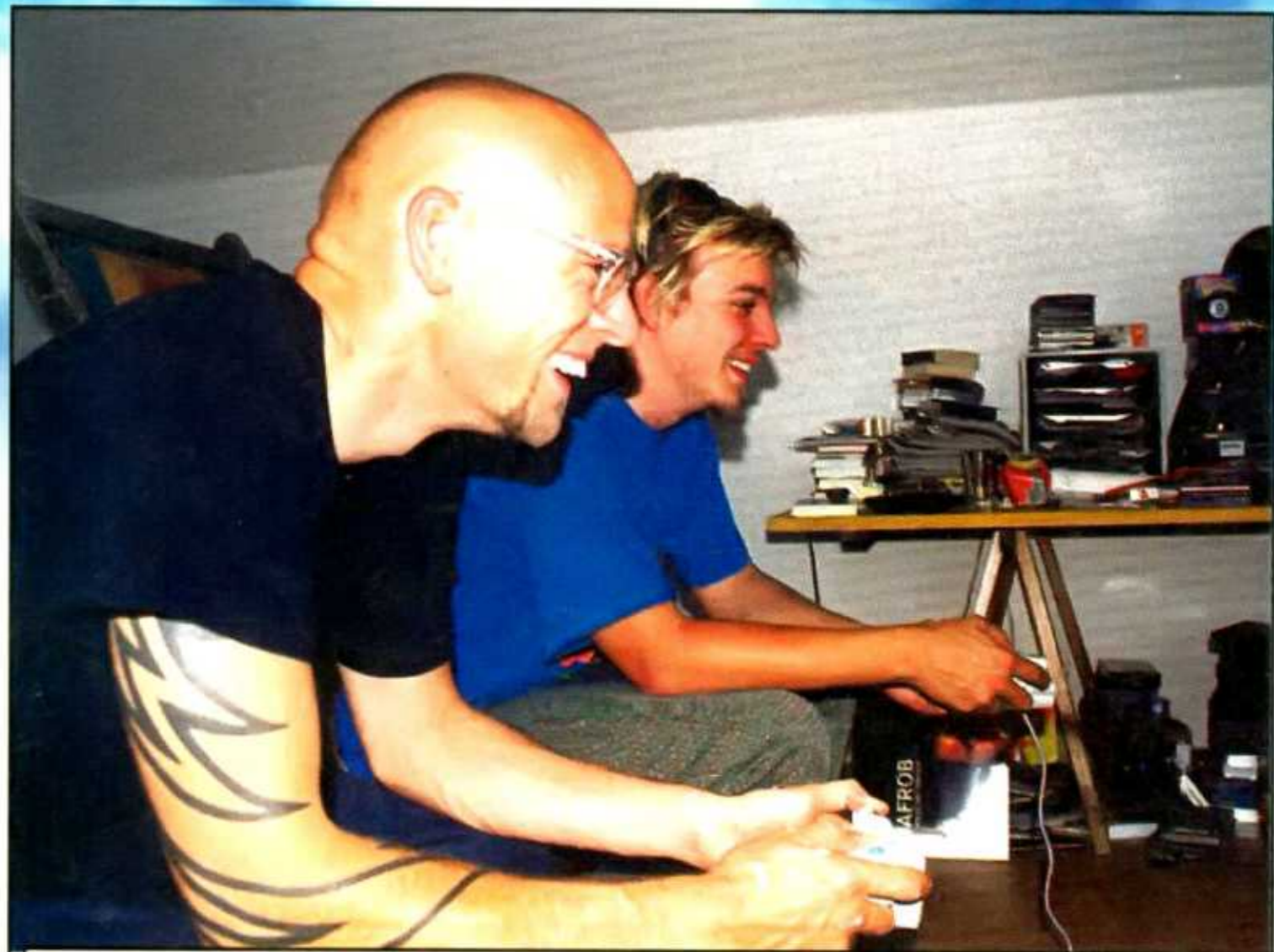


Nilz Bokelberg spielte schon mit 14 Jahren am Theater der Jugend in Bonn. Bekannt wurde er durch den Musiksender VIVA, wo er bereits nach nur zwei Jahren redaktioneller Tätigkeit seine ersten Sendungen moderierte: Freunde der Nacht, Wah Wah und Nachtexpress. Später folgten Gastauftritte in der ARD-Serie Verbotene Liebe und in der ZDF-Produktion „Ich schenk dir einen Mann“. Jetzt arbeitet der geborene BMX-Künstler und Skateboarder beim deutschen Sportsender DSF und moderiert dort die Kultsendung STROKE. Am 10. September feierte das Team die bereits 25. Sendung und ein Ende ist nicht abzusehen.



Man beachte die ausgereifte Technik: 16:9-Bildschirm und Mono-Surround-Anlage.





☑ Zocken ist seeliger als wanken!

**Nilz:** Japan ist das Geilste, denn es ist einfach das Konsumland schlechthin. Die Japaner haben ja einen dermaßen eigenwilligen Style, da rafft man manchmal gar nichts. Darauf stehe ich total. Ich würde mir wünschen, jedes Wochenende nach Japan zu fliegen, nur um zu sehen, welche neuen Automaten es gibt.

**SM:** Du stehst also auf Get Bass?

**Nilz:** Das finde ich super geil. Wobei Angeln ja auch ein amerikanischer Fetisch ist. Ich bin gespannt, ob Sega in Europa Glück damit hat. Ich werde es mir auf jeden Fall kaufen, weil es einen Höllenbock bringt.



☑ Während der Soul-Calibur-Session waren die beiden nicht mehr ansprechbar.

**SM:** Macht ihr euch gegenseitig fertig, weil ihr auf verschiedene Konsolen steht?

**Thomas:** Der Streit wird jetzt langsam beigelegt, glaube ich... (schaut zum Dreamcast)

**Nilz:** Wir stehen morgens auf und schlagen uns gegenseitig in die Fresse...

**Thomas:** ...aber dank Dreamcast finden wir vielleicht endlich wieder zusammen.

**Nilz:** Quatsch, wir haben nie großartig darüber gesprochen. Letztendlich sind wir alle eine große Zockerfamilie.

**SM:** Und was haltet ihr vom Dreamcast?

**Thomas:** Es ist schon ein geiles Gerät. Besonders interessant fand ich die Meldung, dass Sega bereits 75 Spiele vorgestellt hat. Diese Anzahl hat Nintendo bis heute noch nicht erreicht. (schmunzelt) Wenn auch viele Scheiße beim Dreamcast dabei ist, die geben schon Gas.

**Nilz:** Ich glaube auch, dass unter so vielen Spielen das ein oder andere gute dabei sein muss. Der Dreamcast wird seinen Weg machen und sicher nicht so ein Flop wie der Saturn werden.

**SM:** Was sagt ihr zur Hardware?

**Thomas:** Was ich an der Konsole merkwürdig finde, sind die wenigen Tasten am Pad. Das ist auch der Grund, warum Smudo



## Vierneunundneunzig Live!

Mit neuem Album und viel Energie kommen Die Fantastischen Vier 1999 direkt aus dem Studio in die Konzerthallen, um das Album 4:99 kräftig mit den Fans zu zelebrieren!

- 01.10. - Hannover - Stadionssporthele
- 02.10. - Hamburg - Sporthalle
- 03.10. - Berlin - Arena
- 05.10. - Magdeburg - Arno
- 06.10. - Dresden - Schlachthof
- 07.10. - Hof - Freiheitshalle
- 09.10. - Göttingen - Lokhalle
- 10.10. - Offenbach - Stadthalle
- 12.10. - Karlsruhe - Schwarzwaldhalle
- 13.10. - Ludwigshafen - Friedr.-Eberthalle
- 14.10. - Trier - Messehalle
- 15.10. - Essen - Grugahalle

- 16.10. - Stuttgart - Congress Centrum
- 18.10. - Freiburg - Stadthalle
- 20.10. - CH-Zürich - Palais X-Tra
- 21.10. - München - Zenith
- 23.10. - A-Wien - Librohalle
- 24.10. - A-Graz - Eishalle Liebenau
- 25.10. - Nürnberg - Stadthalle
- 27.10. - Ravensburg - Oberschwabenhalle

Terminänderungen und Irrtümer vorbehalten.

gerne am PC spielt. Man hat einfach mehr Möglichkeiten, um tiefer abzugehen.

**Nilz:** Mehr Tasten finde ich nicht unbedingt erstrebenswert, aber das Display im Joypad finde ich voll cool.

**Thomas:** Leider alles auf Japanisch.

**Nilz:** Dafür können die doch nichts.



☑ Alle aktuellen Konsolen stehen bei Nilz in der Wohnung. Für einen echten Zocker ein Muss.

**Thomas:** Aber wer sagt, dass es dann in Deutschland cool ist? Du vertraust blind dem Hersteller. Aber es gibt ja Games, bei denen man extra Anzeigen hat oder kleine Spiele. Das finde ich schon cool.

**Nilz:** Man muss auch bedenken, dass die Spiele, die jetzt auf dem Dreamcast herauskommen, noch lange nicht die Hardware ausnutzen. Ungefähr 25 Prozent sind das, was die jetzt rausholen.

**Thomas:** Wer sagt das?

**Nilz:** Äh, das sagen empirische Untersuchungen! (lacht)

**Thomas:** Wow!

**Nilz:** Das hängt einfach damit zusammen, dass die Entwickler noch nicht so gut mit den Ent-

wicklungskits zurecht kommen. Also lass es 40 Prozent sein...

**Thomas:** Na gut! Letztendlich macht es doch die Spielidee aus. Prügler wie Soul Calibur machen auf Dauer nicht so viel Spaß.

**Nilz:** Das finde ich nicht. Frauen - ist mir aufgefallen - stehen sehr wohl auf Tekken und so.

**SM:** Das musst du uns aber genauer erklären.

**Nilz:** Wirklich wahr. Ich bin auch dahintergekommen, warum. Du spielst es und musst nicht genau wissen, was man tun muss, und trotzdem sieht es gut aus.

**Thomas:** Das stimmt!

**SM:** Habt ihr schon etwas über Shenmue gehört?

**Thomas:** Nö.

**Nilz:** Ja. Ich glaube, es wird der absolute Hammer. Wenn es hält, was es verspricht, werden sich einige Programmierer ein paar neue Sachen einfallen lassen müssen.



☑ Layouter Peta M. gab Vollgas: Die Jungs ließen wirklich keine Fragen offen.



**SM:** Ihr wollt euch also ein Dreamcast zulegen?

**Thomas:** Auf jeden Fall, Alter! Wie holen uns alles, was es gibt! Hey, es ist einfach ein Muss.

**Nilz:** Solange ich noch keinen PC habe, kann ich mit Dreamcast meine Emails abrufen, dass ist das Geniale daran. Wenn die Online-Fähigkeiten so funktionieren, wie ich mir das vorstelle, wäre das total geil.

**Thomas:** Was? Dreamcast ist online-fähig?

**Nilz:** Ja, du kannst kostenlos ins Internet und musst nur die Telefongebühren bezahlen.

**Thomas:** Wow! Man kann also seine Email über den Fernseher abrufen, das ist voll korrekt!

**SM:** Freut ihr euch auf Online-Spiele?

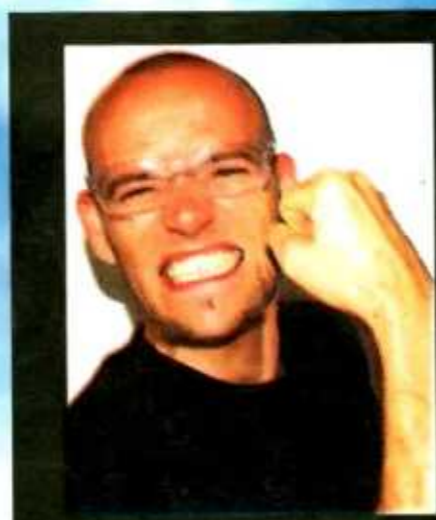
**Nilz:** Wenn das wirklich funktioniert, dann kriegen wir alle Pippi in die Augen!

**SM:** Zum Ende vielleicht noch ein paar abschließende Worte an Sega?

**Nilz:** Hallo Herr Sega und Frau Sega! Für mein Dreamcast bitte...

**Thomas:** ...und für mein...

**Nilz:** ...je eine Tastatur und je einen Get-Bass-Controller...



## Cool Boarders Burrn!

**Thomas:** Cool Boarders rult! Das ist allein schon ein Grund, sich das Gerät zu kaufen! Nach Cool Boarders auf der PlayStation und 1080 fürs N64 habe ich scheinbar was Neues gefunden...



**Nilz:** Das könnte sogar die bisherige Snowboard-Videospiel-Referenz 1080 schlagen.



## Dynamite Dekka 2

**Nilz:** Man kann sich mit allem prügeln, was da so rumliegt: Tische, Stühle, Baguettes...



**Thomas:** Was ist denn das für ein Spiel?

Ach, so ähnlich wie beim alten Street Fighter Alpha.



## Soul Calibur

**Thomas:** Voll geil! Ich habe ja die ganze Zeit auf Fighting Force 64 gewartet, weil ich auf Prügelspiele stehe.



**Nilz:** Die Ivy finde ich geil.

Ist da auch wieder die Kleine vom Vorgänger dabei? Wie hieß die nochmal? Jet Lee?

**Nilz:** (lacht) Jet Lee?!



**Thomas:** ...auf ein Lenkrad steh'n wir nicht so.

**Nilz:** Willst du auch eine Lightgun haben, Thomas?

**Thomas:** Die Lightgun nehme ich gerne mit, dann würde ich auch auf die Tastatur verzichten.

Wir könnten ja tauschen, Nilz. Du kriegst die Tastatur und ich die Lightgun...

**Nilz:** ...ich kann mit der eh nichts anfangen, da mein Fernseher über 100 MHz hat...

**Thomas:** ...verstehe. Ich hab ja einen Monitor... (lacht)

**SM:** ...Danke, Jungs, für das Interview.

# Dreamcast Gewinnspiel

**Wollt ihr das handsignierte PAL-Dreamcast-Paket und ein Spiel nach Wahl gewinnen, mit dem Nilz Bokelberg und Thomas D. gespielt haben?**

Neben diesem Hauptpreis warten noch fünf handsignierte CDs von Die Fantastischen Vier (4:99) und Thomas D. (Solo) auf ihre glücklichen Gewinner. Um die Sache aber nicht so einfach zu machen, müsst ihr erst die folgenden drei (recht knackigen) Fragen beantworten. Als kleine Hilfestellung haben wir bereits die Wortlänge und alle Vokale vorgegeben.

### 1. Wie heißt der Virtua-Fighter- und Shenmue-Erfinder?

\_ U \_ U \_ U \_ I

Tipp: Sein Nachname hat nichts mit einer japanischen Motorradmarke zu tun.

### 2. Welchen Arbeitstitel trug Shenmue, bevor der eigentliche Name bekannt wurde?

\_ \_ O \_ E \_ \_ \_ E \_ \_ \_ E \_

Tipp: Die japanische Version von Virtua Fighter 3tb wurde mit einer gleichnamigen Demo-CD ausgeliefert.

### 3. Wie lautete die Bezeichnung der Hardware zuletzt, bevor der Name "Dreamcast" veröffentlicht wurde?

\_ A \_ A \_ A

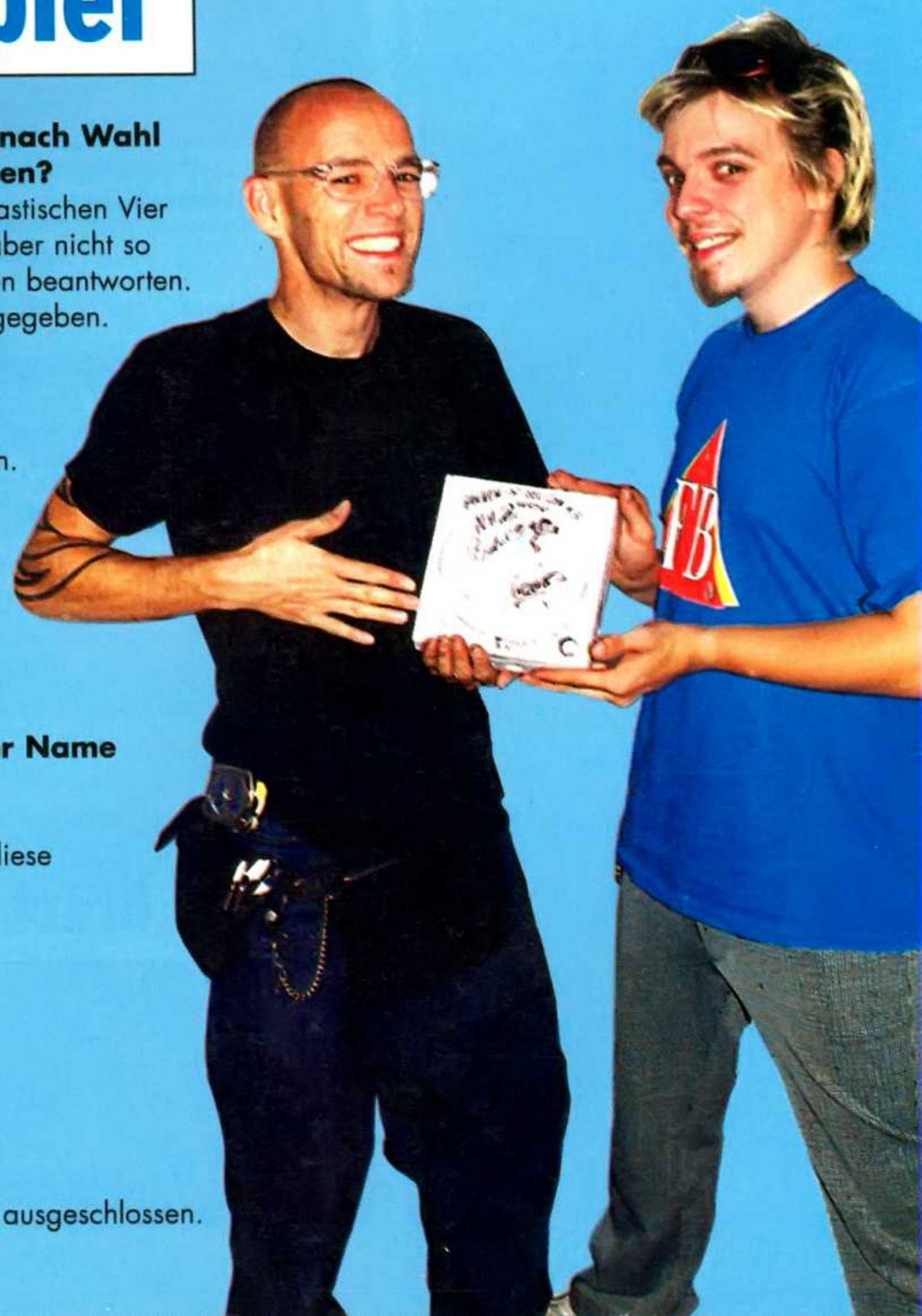
Tipp: Einige GD-ROM-Rohlinge der Software-Entwickler haben noch immer diese Bezeichnung aufgedruckt.

Schickt uns eure Antworten auf einer Postkarte an folgende Adresse:

Redaktion Sega Magazin  
Stichwort: DC-Quiz  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg

Einsendeschluss ist der 31. Oktober 1999

Bei mehreren richtigen Zusendungen entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



## Am Rande

Sega Japan wird vom 22. September bis zum 30. November die Free Experience Campaign starten, dank der interessierte Dreamcast-Konsolen und Peripheriegeräte kostenlos ausleihen können. Mit im Paket enthalten ist neben der Konsole eine spielbare Demo von Hot Spring Gathering.

ASCII hat ein Sequel des in Japan sehr populären RPGs Metal Max 3 für Dreamcast angekündigt. Ob der Titel jedoch den Weg in die heimischen PAL-Gefilde finden wird, ist leider noch nicht bekannt.

Der Horror-Schocker Berserk von ASCII wird in Japan ab dem 16. Dezember erhältlich sein. Mehr dazu findet ihr im Horror-Special der aktuellen Mega Fun.

Das von Sega angekündigte Musikspiel Puyo Puyo Da! (Naomi) wird aller Voraussicht nach auch für die Dreamcast-Konsole erscheinen.

Die Mech-Schlacht Virtual On 2: Oratorio Tangram soll ersten Berichten zufolge noch besser sein als das Automaten-Pendant. Die Engine wird sogar im Zweispieler-Modus mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm flimmern.

ASCII soll in Japan am 25. November ein 6-Button-Joyypad veröffentlichen, das stark an das Eingabegerät des Saturn erinnert. Inklusive eingebautem Vibration-Pak wird das Peripherie-Gerät 2.900 Yen kosten.

Der Angel-Knaller Get Bass geht in die zweite Runde! Bedenkt man, wie erfolgreich der Vorgänger in Japan war, so überrascht die Ankündigung nicht sonderlich. Wann das Fishing-Game die Spielhalle bzw. die Dreamcast-Konsole erreicht, wurde leider noch nicht bekannt gegeben.

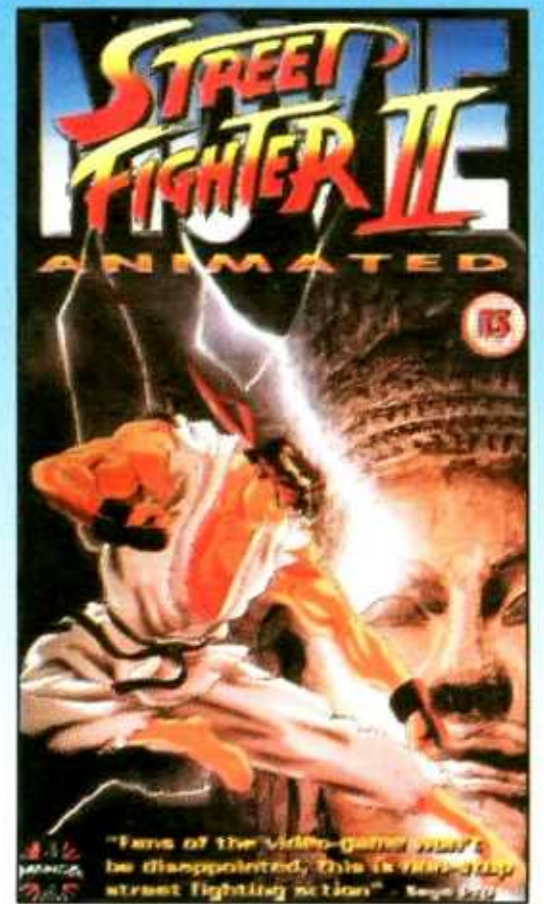
Sega ließ auf der Pre-TGS-Konferenz die Bombe platzen! Keine geringere Software-Schmiede als die Mannen von Lucas Arts werden in Zukunft Titel für Segas Naomi-Board und den Dreamcast entwickeln.

Immer wieder erreichen uns Neuigkeiten zu Segas Traum-Titel Shenmue. So findet ihr im Verlauf des Abenteuers in den weitläufigen Arealen Spielautomaten, dank derer ihr Sega-Klassiker wie Super Hang On zocken dürft. Dummerweise kostet jedes Einzelspiel die stolze Summe von virtuellen 100 Yen – Realismus pur. Des Weiteren könnt ihr an so genannten "Gatcha-Gatcha-Automaten" Spielzeugpuppen von Alex Kid oder Nights erstehen.

## Street Fighter II - Animated Movie

Ein Anime der ganz besonderen Art ist der im europäischen Markt von Manga Entertainment vertriebene Street-Fighter-Film aus dem Jahre 1995. Mit rund 100 Minuten Laufzeit erreicht dieser Zeichentrickfilm locker Spielfilmlänge. Die Qualität der Animationen ist sehr gut und für das Genre verblüffend. Regisseur Gisaburo Sugii verstand es, geschickt die zahlreichen Kampfszenen mit einer spannenden, abwechslungsreichen Story zu

verbinden. Allein der hervorragend inszenierte Vorspann mit Ryu und Sagat im Regen ist sein Geld wert. Die Geschichte ist schnell erklärt. Wie immer will Bösewicht Bison die Weltherrschaft erlangen. Aus diesem Grund möchte er seine Terrororganisation mit den besten Kämpfern der Welt auffrischen. Beeindruckt von den Fähigkeiten der beiden Jungen Ryu und Ken sollen sie natürlich auf seiner Seite kämpfen. Preis: ca. 50 DM (Fachhandel)



## Shenmue Soundtrack

Wer zu den Leuten gehört, die den Start von Yu Suzukis Meisterwerk Shenmue nicht mehr abwarten können (und wer kann das schon?), dem sei die in Japan erschienene Shenmue-Soundtrack-CD ans Herz gelegt. Das recht spärliche Booklet hat acht Seiten

mit einigen schönen Grafiken zu bieten. Die CD selbst umfasst acht wunderschön arrangierte orchestrale Stücke von Sega-Altmeister Toshiyuki Watanabe. Wobei die gesamte CD eher als Gesamtwerk, ähnlich einem Musical, zu betrachten ist. Besonders das Shenmue-Thema zieht sich durch alle Arrangements wie ein roter Faden. Im letzten Stück gibt die Sängerin Ioli sogar ihre sanfte Stimme zum Besten. Freunde von Musik im Panzer-Dragoon-Stil kommen an diesem Meisterwerk einfach nicht vorbei, auch wenn die Laufzeit nur 38'00" beträgt.



Der Shenmue-Soundtrack stimmt euch bereits jetzt auf das kommende Highlight ein.

Preis: 2.500 Yen, ca. 60 DM (Import)

## Den Speicherfressern Platz schaffen

Der Peripherie-Anbieter Ultimate Video Accessories wird aller Wahrscheinlichkeit nach noch in diesem Jahr eine VMU namens Dreamdrive anbieten, die so einige interessante Features bietet. So finden auf der Karte viermal mehr Spielstände als auf der Original-VMU Platz. Bedenkt man, dass Spiele wie NFL Blitz 2k bereits 192 Blöcke verschlingen, ist diese Anschaffung mehr als nur lohnenswert. Zudem verfügt



das Dreamdrive über die Möglichkeit, die Speicherkarte mit einem PC zu verbinden und somit beliebig viele Speicherstände auszulagern. Wichtig zu erwähnen bleibt noch, dass die auf der VMU abgelegten Daten nicht komprimiert werden. Ein solches Verfahren führte nämlich bei Speicherkarten von Third-Party-Herstellern für die PlayStation oder den N64 zu erheblichen Problemen (Datenverluste).

## Sega brach alle Rekorde!

Kaum zu glauben, aber wahr: Der Start des Dreamcast übertraf in den USA die kühnsten Erwartungen der Verantwortlichen. Alleine 300.000 Geräte wurden noch vor dem Verkaufsstart in Nordamerika vorbestellt. Somit

wurde die Zahl der Pre-Orders, die Sonys PlayStation 1995 vorlegte, nocheinmal verdreifacht. In den ersten 24 Stunden wurden sage und schreibe 97.904.618,09 US-\$ erwirtschaftet. Somit wurde sogar der

## Dem Länderwarr ein Ende gesetzt!

Wie bereits in der letzten Mega Fun erwähnt, arbeitet NCS an einem Mod-Chip für Segas Dreamcast, dank dem die Länderkennung übergangen wird. Somit wird es also möglich sein, japanische oder us-amerikanische Games auf eurem deutschen Dreamcast zu zocken. Bereits im kommenden Monat soll das nützliche Peripheriegerät fertiggestellt sein und zu einem Preis von etwa 70 DM angeboten werden. Die Besonderheit des Mod-Chips ist, dass dieser einfach in den VMU-Port eures Pads gesteckt wird. Ein aufwändiger Umbau wird somit aller Voraussicht nach nicht vonnöten sein.



Einspielrekord von Star Wars: Die dunkle Bedrohung klar überboten (28 Millionen US-\$ am ersten Tag). Bis zum Jahresende sollen laut Chris Gilbert, Senior Vice President of Sales, in den USA insgesamt eine Million Geräte ausgeliefert sein. Alle Achtung, Sega!



## Netzwerk-Freaks, aufhorchen!

Phantasy Stars Online ist eine mehr als nur interessante Neuauflage des Sega-Klassikers. Der Titel war eines der Top-Highlights der Tokyo Game Show. Das Besondere an dem Rollenspiel, das von niemand Geringeren als den Top-Programmierern der Edelschmiede Sonic Team entwickelt wird, ist die Online-Tauglichkeit, die es vier menschlichen Mitspielern gleichzeitig erlaubt, ein umfangreiches Abenteuer zu

bestehen. Dazu passend lautet der Slogan des Vorzeige-Projekts „This time, you aren't the only hero“. Laut ersten Angaben des Herstellers soll die Grafik-Engine dabei sogar die technische Qua-

lität von Shenmue übertreffen. Leider wird das Internet-Erlebnis jedoch erst im kommenden Winter in Japan veröffentlicht, so dass PAL-Zocker sich wohl noch eine ganze Weile gedulden müssen, bis sie endlich den Silberling in den Händen halten dürfen.



Wirklich besser als Shenmue? Leider müssen wir uns mit dem Urteil noch mehr als ein Jahr gedulden.



## Ballern ist das halbe Leben!

Half-Life (dt) ist nicht der typische Ego-Shooter, der er auf den ersten Blick zu sein scheint. Vielmehr stellt die Ballerei ein höchst intelligentes Action-Adventure dar, in dem ihr in die Rolle eines Wissenschaftlers schlüpft, der auf einer Raketenbasis ein heikles Experiment für die amerikanische Regierung durchführt, das natürlich fehlschlägt. Dummerweise lag der Fehler, der eine Armee übel-

ster Zeitgenossen freisetzt, die alles vernichtet, was sich in deren Umgebung befindet, bei euch. Nur wenige Stunden bleiben dem Spieler, das Vergangene wieder rückgängig zu machen und die Welt vor der drohenden Zerstörung zu retten. Rein technisch sollen (bis auf die niedrigere Auflösung) keine Unterschiede zwischen der Konsolen-Version und dem PC-Vorbild bestehen. Somit

dürfte ein echter Anwärter auf den Genre-Thron in den Startlöchern stehen.



Einer der derzeit coolsten PC-Titel ist schon bald für Dreamcast-Besitzer zu haben.

## Aller guten Dinge sind drei

Interact veröffentlicht in Kürze drei neue Pads für Segas Dreamcast. Das AstroPad (2) verfügt über sechs Feuerknöpfe, eine Auto-Fire-Funktion und soll in den USA für 19,99 \$ (ca. 37 DM) erhältlich sein. Eine luxuriösere Steuerungseinheit stellt das Quantum FighterPad (1) (29,99 \$) dar, das über acht voll programmierbare Feuerknöpfe verfügt. Zudem stehen

dem Spieler zwei weitere Schulterknöpfe bereit. Der König unter den Eingabegeräten könnte jedoch das 34,99 \$ teure Radius RacingPad (3) werden, das neben allen üblichen Joypad-Funktionen noch einen zuschaltbaren Lenkrad-Modus besitzt. Ob und wann die Modelle in Deutschland erscheinen werden, kann zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nicht gesagt werden.



## Top Ten Japan

1. Gundam Side Story 0079
2. Nadesico the Mission
3. Soul Calibur
4. Cool Boarders Burrrn!
5. Let's make a Baseball-Team
6. Seaman
7. Shutokou Battle
8. The House of the Dead 2
9. King of Fighters Dream-Match 1999
10. Dynamite Deka 2

## GAMESTORE

Spieldenkmal durchs Leben

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

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

<b>SEGA Dreamcast dt</b>	<b>499,-</b>
<b>mit Modem</b>	<b>(ab. 14.10)</b>
<b>VMU Card</b>	<b>59,90</b>
<b>Controller</b>	<b>59,90</b>
<b>DC-Stick</b>	<b>99,90</b>
<b>Keyboard</b>	<b>59,90</b>
<b>Lenkrad</b>	<b>129,90</b>
<b>Vibration Pack</b>	<b>49,90</b>
<b>RGB Kabel</b>	<b>49,90</b>
<b>AeroWings dt</b>	<b>89,90</b>
<b>Blue Stinger PAL</b>	<b>99,90</b>
<b>Cool Boarders dt (Okt)</b>	<b>99,90</b>
<b>Dynamite Cop dt (Okt)</b>	<b>89,90</b>
<b>Expandable dt</b>	<b>99,90</b>
<b>Formel 1 dt. (Nov)</b>	<b>109,90</b>
<b>H.ofDead2 + Gun (Okt)</b>	<b>149,90</b>
<b>Hydro Thunder dt.</b>	<b>99,90</b>
<b>Powerstone dt</b>	<b>89,90</b>
<b>Ready to Rumble dt.</b>	<b>99,90</b>
<b>Sega Rally 2 dt</b>	<b>109,90</b>
<b>Racin Sim. 2 dt</b>	<b>89,90</b>
<b>Red Dog dt</b>	<b>89,90</b>
<b>Sonic Adv. dt.</b>	<b>89,90</b>
<b>Speed Devils dt</b>	<b>89,90</b>
<b>Sega BassFish. + Ang.</b>	<b>189,90</b>
<b>Supercross2000dt</b>	<b>99,90</b>
<b>Soul Calibur dt. (Nov)</b>	<b>109,90</b>
<b>Toy Commander dt (Okt)</b>	<b>89,90</b>
<b>TrickStyle dt</b>	<b>99,90</b>
<b>Tokio High.Chall. dt</b>	<b>89,90</b>
<b>UEFA Striker dt.</b>	<b>99,90</b>
<b>VirtuaFighter3tb dt.</b>	<b>89,90</b>

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

**Dreamcast JP.**  
**Shenmue jp. (4GDs) Okt.**  
**Zombie Revenge jp. 139,90**  
**Soul Fighter jp. Okt.**  
immer aktuelle Neuheiten !!

**0201 / 777235**

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



# Ready 2 Rumble

**Mit Ready 2 Rumble besichert uns Midway eine Boxsimulation der etwas anderen Art.**

☞ Bereits auf der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles war Ready 2 Rumble der Blickfang schlechthin. Dies galt zumindest für die Dreamcast-Variante des Klopers. Der N64- oder der PlayStation-Fassung fehlte es noch etwas an Dynamik. Auf der diesjährigen ECTS präsentierte die amerikanische Softwareschmiede, die mit ihren Produkten nicht immer für Furore sorgte, die fertige Verkaufsversion von Ready 2 Rumble, die den einen oder anderen Messetermin unserer

ECTS-Reporter-Crew platzen ließ. Bereits nach wenigen Spielsekunden war klar, dass es sich bei hier nicht um eine realistische Simulation im Stile von Box Champions handelt. Es steht vielmehr der Fun-Faktor im Vordergrund, der aus Ready 2 Rumble einen echten Arcade-Klopper mit Suchtgefahr macht. Zunächst habt ihr euch für einen von zwölf sehr außergewöhnlichen Charakteren zu entscheiden. Da wäre beispielsweise der in New York lebende, hagere Afroamerikaner Afro Thunder, der vor seinem Kampf ein witziges Tänzchen auf das virtuelle Parkett legt. Bevor es jedoch richtig losgeht, tritt Micheal Buffer auf die Show-

bühne und schreit seinen berühmten Satz "Let's get ready to rumble" durch den Saal, dass euch die Lautsprecher des Fernsehers beinahe explodieren – Box-Feeling pur! Dabei ähnelt der digitalisierte Ringsprecher, der auch hätte Marktschreier werden können, seinem menschlichen Vorbild wie ein Ei dem anderen. Zurück in den Ring: Der Gong ertönt und schon geht's los. Mit Hilfe des Analog-Sticks lassen sich die durchgeknallten Kämpfer präzise durch den Ring steuern. Die vier Aktion-Buttons erlauben euch vier unterschiedliche Grundschläge. Ihr verteilt somit beispielsweise knallharte Geraden oder wirkungsvolle Uppercuts, die allesamt originalgetreu aus dem



▶ Die Gewinner-Posen führen das ein oder andere Mal zu Lachkrämpfen beim Betrachter.

Boxsport übernommen wurden. Nutzt ihr zusätzlich den Analog-Stick, führt eure Spielfigur einige Specialmoves aus, die eurem Gegenüber eine ganze Menge Energie rauben. Zusätzlich dürft ihr eurem Gegner mit speziellen Tastenkombinationen drohen oder ihn veralbern. Solche Moves tragen nachhaltig zum witzigen Charakter des Spiels bei. Um für die nötige Langzeitmotivation zu sorgen, wurden



▶ Einmal richtig Dampf ablassen: Den Kämpfern wurden einige Specialmoves spendiert.



▶ Dank der Schultertasten baut ihr eure Deckung auf.



▶ Spuren des Kampfes: Die Lady braucht nach dem Kampf wohl erst einmal eine Woche Urlaub.



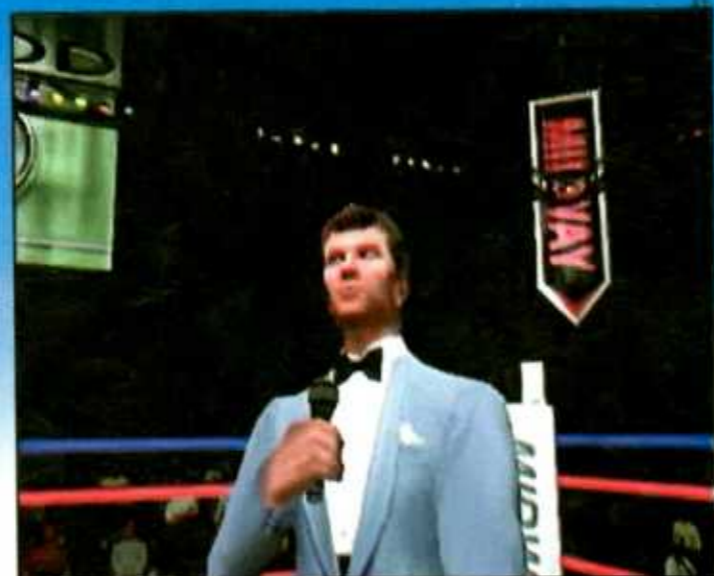
▶ Die Anzahl der Kampfrunden lässt sich vor dem Fight bestimmen.



▶ Uh-Oh: Für Afro Thunder ist der Kampf nach dem dritten Auszählen gelaufen.



▶ Geschickte Werbung: Das Midway-Logo prangt auf einer Fahne.



Selbst Michael Buffer wurde recht ordentlich digitalisiert.



RUMBLE - Betätigt beide Schultertasten und euer Held hat Bärenkräfte.



Udo

**Meine Meinung:** Ready 2 Rumble ist mit absoluter Sicherheit einer der abgefahrensten Titel, den ich je in meinem Leben gespielt habe. Die insgesamt 20 verschiedenen Charaktere hätten verrückter (im positiven Sinne) wahrlich nicht designt werden können. Bereits der erste Faustkampf im Ring zeigt, dass der Klopper über die nötige Dynamik verfügt, die so manchem Genre-Kollegen leider fehlt. Der Championship-Mode sorgt für den Langzeitspaß, da sich hier ein kompletter Boxstall mit allem, was dazu gehört (Training und Aufbau der Kämpfer, Preiskämpfe, Ranglisten-Kämpfe, Verwaltung der Preisgelder, etc.), aufbauen lässt. Einzig und alleine die im Vergleich zu vielen Beat 'm Ups relativ wenigen Moves der Kämpfer lassen den Klopper auf Dauer etwas langweilig werden.

dem Klopper diverse Spielmodi spendiert. Zum Beispiel eröffnen euch erfolgreich bestrittene Kämpfe im Weltmeisterschaftsmodus neue anwählbare Charaktere, so dass euer Kämpferfeld auf insgesamt 20 Recken erweitert werden kann. Zusätzlich trainiert ihr im Meisterschaftsmodus euren Helden, verwaltet seine Einnahmen, verpflichtet neue Talente und baut somit euren Boxstall aus. Ferner lassen

sich kleine Bonusspiele zocken, die jeoch ein paar Dollar eures zuvor erstandenen Geldes verschlingen. Jedoch nicht nur spielerisch scheint Ready 2 Rumble

ein absolutes Highlight werden zu können, sondern auch technisch wird die 128-Bit-Hardware vollkommen ausgenutzt. Die Animationen der Boxer wirken äußerst realistisch. Die kunterbunte 3D-Engine mit einer konstant

hohen Framerate und einige spektakuläre Special-Effekte sind ein wahrer Augenschmaus. Ebenso verwöhnen euch die Programmierer mit mehr als fünf verschiedenen Ansichten, aus denen ihr das Boxgeschehen betrachtet. Die beeindruckendste davon ist sicherlich die Ego-Perspektive, aus der ihr sogar die Spuren, die eure Schläge beim Gegner hinterlassen (ausgeschlagene Zähne, blaue Augen, etc.), bestens betrachten dürft.



Noch in keinem Prügler zuvor wurden die Recken so detailliert gestaltet, wie es bei Ready 2 Rumble der Fall ist.



Im Championship-Mode lässt sich ein kompletter Boxstall aufbauen.



Frauenpower: Die untere Leiste gibt an, wie viel Kraft in euren Schlägen steckt.

Boxen DM 119,-

Hersteller: **Midway**  
 Bezugsquelle: **Konami**  
 Levels: **3+ Ligen**  
 BRD-Release: **Oktober**  
 Schwierigkeitsgrad: **hoch**  
 Fakten: **20 Kämpfer, dt. Texte**  
 Internet: **www.midway.com**



**Grafik 85%** Authentische Animationen und tolle Spezialeffekte.

**Sound 80%** Zurufe des Publikums und des Trainers sorgen für ein authentisches Box-Feeling. Zudem geht der coole Ready-2-Rumble-Song irgendwie ins Ohr.

**Fun:** Es gibt nur ein Motto für Ready 2 Rumble Boxing: GET IT!



Fun 85%



# Hydro Thunder



**Mit Speedbooten geht's bei Midways genialer Arcade-Umsetzung über abgedrehte Wasserparcours.**

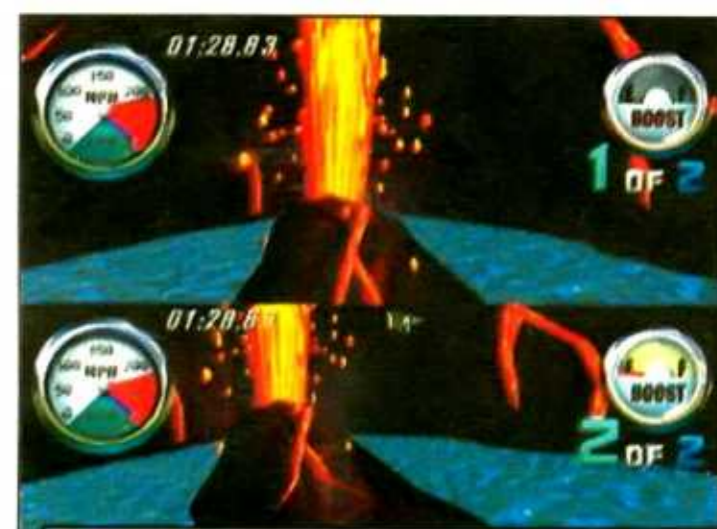
Midway entwickelt sich mit vier Launchtiteln in den USA zu einem der größten Dreamcast-Supporter. Einer dieser Titel ist eine Umsetzung ihres Arcade-Hits Hydro Thunder. Ihr rast mit einem Schnellboot gegen 15 Computergegner oder einen Freund auf abgefahrenen Kursen um den Sieg. Eine Story gibt es bei Hydro Thunder nicht, aber wer bitte schön braucht bei einem Renn-

spiel schon eine Story? Auf das Renn-Feeling kommt es an, und hier hat Midway ganze Arbeit geleistet. Zunächst stehen euch zwar nur drei der insgesamt 14 Kurse zur Verfügung, aber zumindest die nächsten sechs Strecken solltet ihr schon bald herausgefahren haben. Die Kurse sind allesamt Fantasiekurse und durch den allgegenwärtigen Detailreichtum eine absolute Augenweide. Nie zuvor gab es so viele Details am Streckenrand zu bewundern. Die Umsetzung vom Automaten gelang hier wirklich 1:1. Boote sind insgesamt 13 Stück vorhanden, wobei euch aber am Anfang nur drei zur Verfügung stehen. Allerdings gibt es, außer der Optik, keinen merk-

**Meine Meinung:** Midway macht sich. Eigentlich hatte ich von Midway bisher keine so gute Meinung, aber mit Hydro Thunder haben sie ein richtig gutes Spiel abgeliefert. Trotz des ein oder anderen kleinen Mankos (geringer Spielumfang, Tastenbelegung, weniger Details im Zweispieler-Modus) macht das Spiel dennoch eine ganze Menge Spaß. Und das ist es doch, was in der Summe zählt. Wer also für den Dreamcast ein nicht alltägliches Rennspiel sucht, der landet mit Hydro Thunder einen Treffer.



lichen Unterschied zwischen den einzelnen Booten. Ein weiteres Manko von Hydro Thunder ist, dass man die Tastenbelegung nicht frei konfigurieren kann, sondern lediglich aus zwei Möglichkeiten auswählen darf. Wer sich nicht mit dem analogen Beschleunigen anfreunden kann, dem wird Hydro Thunder leider nur halb so viel Freude bereiten. Für alle anderen ist jedoch eine ganze Menge Spaß garantiert. Und darauf kommt es an.



**Heißer Ritt:** Manchmal wird aus Hydro Thunder ein wirklich heißes Rennen. Da heißt es einen kühlen Kopf zu bewahren.



**Turbo-Boost:** Nur mit richtigem Einsatz des Boosts habt ihr die Chance auf einen der vorderen Plätze im Rennen.



**Schiffswracks:** Auf dem Schiffsfriedhof dümpeln die alten Schlachtschiffe im seichten Wasser vor sich hin.



**Splitscreen:** Im Zweispieler-Modus fehlen manche Details am Streckenrand, hier zum Beispiel das Spiegelbild des Ozeanriesen, um die Spielgeschwindigkeit konstant zu halten.



**Detailreichtum:** Wenn ihr im Rennen die Zeit dazu hättet, könntet ihr die vielen Details des Freizeitparks bewundern.



**Aus dem Weg:** Welcher Vollidiot ankert denn da mit seiner Luxusjacht direkt vor dem Ziel?

Rennspiel 110,- DM

Hersteller: Eurocom/Midway  
 Bezugsquelle: Gamer's Delight  
 Levels: 13 Strecken  
 BRD-Release: 4. Quartal  
 Schwierigkeitsgrad: hoch  
 Fakten: 14 Strecken, VMU, Vibration-Pak  
 Internet: [www.midway.com](http://www.midway.com)

**Grafik 78%** Details über Details. Einfach Klasse!

**Sound 71%** Die Musik hält sich zwar dezent im Hintergrund, unterstützt aber dennoch die Atmosphäre. Die FX dagegen sind typisch Arcade: oft und laut!

**Fun:** Hydro Thunder ist eine typische Arcade-Umsetzung: schnell und spaßig, aber leider vom Umfang her etwas dürftig!



**Fun 85%**





# Cool Boarders Burrn!



**Wer das Boarden nicht mehr abwarten kann, ist mit dem „Brenner“ von UEP gut bedient.**

Passend zum baldigen Temperatursturz kommt UEP System mit einer Cool-Boarders-Version für den Dreamcast heraus. Wer also schon sehnhch auf die ersten weißen Flocken wartet und sein Board schon aus dem Keller geholt hat, der sollte sich Cool Boarders Burrn! einmal vormerken. Nach einem einstimmenden, in Spielegrafik gehaltenen Intro habt ihr zunächst die Qual der Wahl. Es bestehen diverse Auswahlmöglichkeiten im Hinblick auf euren Boarder, sein Outfit, das passende Board und natürlich die Strecke. Davon habt ihr

anfangs zwar nur zwei (eine "normale" und eine Halfpipe), aber schon bald gesellen sich weitere Kurse dazu. Bei den Rennen sitzt euch zunächst ein erbarmungsloses Zeitlimit im Nacken, welches ihr aber durch gelungene Tricks verlängern könnt. Doch nicht nur die gefahrene Zeit entscheidet über die Gesamtplatzierung, auch die an den Trick-Points erreichten Punkte tragen einen nicht zu unterschätzenden Teil dazu bei. Jedesmal wenn ihr es schafft, einen neuen Top-Score in einer der drei Kategorien (Zeit, Tricks, Total) zu erreichen, schaltet sich entweder eine neue Strecke, ein neues Board, ein neues Outfit oder ein neuer Boarder frei. Die Krönung des Spielspaßes ist allerdings der Zweispieler-Modus mit seinen vielen Variationen und Innova-



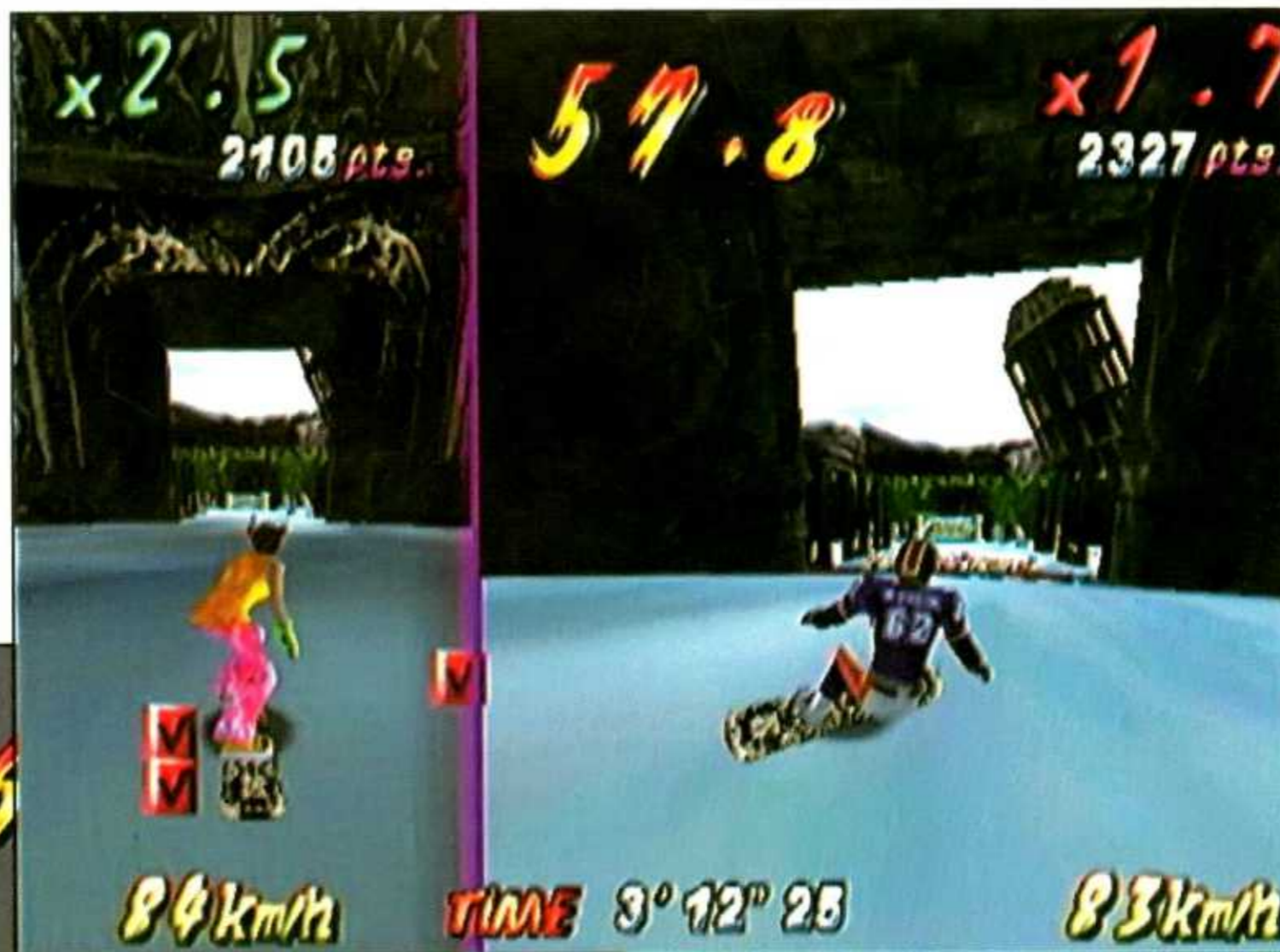
Udo

**Meine Meinung:** Wenn ihr auch nur irgendetwas mit Snowboarden anfangen könnt, dann schnappt euch Cool Boarders Burrn! Abgefahrene Strecken mit vielen Abkürzungen, coole Charaktere, Multiplayer-Spaß, Langzeitmotivation, klasse Steuerung, es ist alles vorhanden, was ein gutes Spiel ausmacht. Einzig einen Modus habe ich vermisst: Warum kann man nicht ohne Zeitlimit einfach so gemütlich über die Strecken cruisen, coole Tricks performen und Spaß haben? Ansonsten ist dieser Titel auf jeden Fall sein Geld wert.

tionen. So könnt ihr beispielsweise beim Rennen gegeneinander durch gute Tricks euren Bildschirmanteil immer weiter vergrößern und den Gegner so frühzeitig aus dem Rennen werfen. Denn hat sich sein Bildschirm erst einmal auf ein bestimmtes Maß verkleinert, verliert er automatisch. Klasse Idee, die das Rennen weitaus spannender gestaltet. Technisch macht das Spiel einen hervorragenden Eindruck, auch wenn manchmal kleinere Slow-downs ins Auge fallen.



**Gegenverkehr:** Wer nicht aufpasst, wird von diesem Jeep glatt überfahren. Euch passiert zwar nichts, die Bestzeit ist dann aber im Eimer.



**Bildschirmteilung:** Je nach Schwierigkeit des Sprunges erhaltet ihr diese roten Quader, die euren Bildschirmanteil vergrößern.



**Panoramablick:** Ein stylischer Tail-Grab über den Wolken offenbart die fantastische Weitsicht bei Cool Boarders Burrn!



**Todessprung:** Mit einem One-Foot-Air kickt ihr euren Gegner endgültig aus dem Rennen. Mit viel Style zum verdienten Sieg!



**Vorsicht:** Selbst ganze Schafherden treiben sich auf eurer Piste herum. Da war der Schäfer wohl mal wieder unaufmerksam.

**Snowboard 129,- DM**

Hersteller: UEP Systems  
 Bezugsquelle: Gamer's Delight  
 Levels: 9 Strecken  
 BRD-Release: tba.  
 Schwierigkeitsgrad: mittel  
 Fakten: -  
 Internet: <http://www.uepsys.com>

**Grafik 84%** Durch die schnelle, saubere Grafik-Engine und die feinen Texturen seid ihr mittendrin statt nur dabei!

**Sound 78%** Jeder Boarder hat seinen eigenen Musikstil. So kann sich jeder für den passenden Sound zum Riden entscheiden.

**Fun:** Cool Boarders Burrn! kicks ass! Wer erstmal sein Board angeschallt hat, lässt's auch dran!

**FUN 83%**



**Hintergrund-Action:** Während ihr der Bestzeit hinterherjagt, rattert der Zug rechts oben lautstark durchs Bild.



**USA Import**  
spielbar

### MK Gold

☉ Einer der berühmtesten Prügler der letzten Jahre feiert auf dem Dreamcast seine Renaissance. Nach unzähligen Bitmap-Versionen beglückt uns Midway mit einer Pseudo-3D-Darstellung. Zur Auswahl stehen alle 20 Kämpfer der vergangenen Teile. Und wie es sich für ein richtiges MK-Game gehört, geht es hier richtig ab. Mit

den Fatality-Moves lassen sich die Gegner auf martialische Art und Weise von der Platte putzen. Die Grafik wurde eher in einem comichaften Stil gehalten, weshalb die gezeigte Gewalt eher lustig wirkt. Leider kann das Beat 'em Up in keiner Weise mit einem Soul Calibur oder Marvel vs Capcom konkurrieren. Selbst Fans der Serie sollten vorher ein Probespiel wagen, um den Kauf nicht zu bereuen.

Beat 'em Up 120,- DM

Hersteller: **Midway**  
Bezugsquelle: **Import**  
Levels: **20 Kämpfer**  
BRD-Release: **4. Quartal**  
Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
Fakten: -  
Internet: **www.midway.com**



Grafik 38%  
Sound 52% **Fun 32%**

▶ Nur bei Fans wird hier Freude aufkommen.



**Japan Import**  
bedingt spielbar

### Seaman

☉ In Japan ist Seaman eines der zur Zeit merkwürdigsten Titel. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, ein Aquarium (bzw. Vivarium) dermaßen geschickt zu hegen und zu pflegen, dass Fischeier in diesem künstlichen Lebensraum schlüpfen können. Mit einfachen Kommandos bestimmt man Lichthelligkeit, Wassertemperatur und den

Sauerstoffanteil. Um einen Erfolg zu erleben, muss man jedoch eine Menge Geduld und Zeit mitbringen. Bis der erste Seaman schlüpft, können Stunden vergehen. Ist es dann aber so weit, darf in Tamagotchi-Manier das Tierchen aufgepeppt werden. Zum Lieferumfang von Seaman gehören eine transparente Memory-Card und ein Mikrofon, mit dem man mit seinem tierischen Freund in Verbindung treten kann.

Simulation 190,- DM

Hersteller: **Sega**  
Bezugsquelle: **Import**  
Levels: **k.A.**  
BRD-Release: **tba.**  
Schwierigkeitsgrad: **schwer**  
Fakten: **Sonderausstattung**  
Internet: **www.vivarium.co.jp**



Grafik 70%  
Sound 52% **Fun 71%**

▶ Erst einmal geschlüpft, macht Seaman Spaß.



**Japan Import**  
bedingt spielbar

### Pop 'n Music 2

☉ DJ sein ist auch in Japan tierisch in. Das erkennt man besonders in Japans Spielhallen. Hier stehen etliche Automaten, bei denen man möglichst genau verschiedene Töne und Laute zu einem sinnvollen Sound mixen sollte. Auch bei Konamis Pop 'n Music geht es darum, einen perfekten Song abzumixen. Speziell für dieses Spiel ist auch

ein Controller erschienen, der dem Arcade-Vorbild nachempfunden ist. Im eigentlichen Spiel müsst ihr verschiedene Töne im richtigen Zeitpunkt spielen, um eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Die Töne rutschen dabei auf einer Linie nach unten und fügen sich bei richtiger Reaktion in eine Hintergrundmusik ein. Pop 'n Music 2 ist zwar kein Spiel für die Ewigkeit, aber auf alle Fälle für einen Zock zwischendurch gut.

Geschicklichkeit 130,- DM

Hersteller: **Konami**  
Bezugsquelle: **Import**  
Levels: **k.A.**  
BRD-Release: **tba.**  
Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
Fakten: **spezieller Controller**  
Internet: **www.konami.co.jp**



Grafik 20%  
Sound 72% **Fun 70%**

▶ Nur echten Musik-Fans zu empfehlen.



**Japan Import**  
bedingt spielbar

### Nadesico the Mission

☉ Ein wahres japanisches Spiel, wie es im Buche steht, ist Nadesico the Mission. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über ein Raumschiff im typischen Mecha-Design. Nachdem man im Hangar die nötigen Vorkehrungen getroffen hat, fliegt man ins All, um feindliche Raumvehikel aus dem Weg zu räumen. Ähnlich wie in einem runden-

basierten Rollenspielkampf müssen strategische Entscheidungen getroffen werden. Welche Waffe soll zum Einsatz kommen, wie fliege ich, um den Gegner bestmöglich zu treffen, usw. Durch jede Feindzerstörung erhält man Erfahrungspunkte, die sich wiederum positiv auf die Eigenschaften eures Raumgleiters auswirken. Leider ist das Briefing komplett in Japanisch, so dass in höheren Levels nicht klar wird, was zu tun ist.

Strategie 120,- DM

Hersteller: **ESP**  
Bezugsquelle: **Import**  
Levels: **k.A.**  
BRD-Release: **nicht geplant**  
Schwierigkeitsgrad: **leicht**  
Fakten: -  
Internet: -



Grafik 51%  
Sound 47% **Fun 43%**

▶ Wieder muss die Erde gerettet werden.



**Japan Import**  
unspielbar

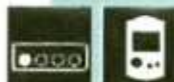
### Dancing Blade

☉ Für Fans des japanischen Zeichentricks bringt Konami einen interaktiven Anime in die Läden. Dancing Blade wird mit zwei GD-ROMs ausgeliefert, auf denen sich eine rund zweistündige Komödie befindet. Dem Spieler erschließt sich die Story nur, wenn er der japanischen Sprache mächtig ist. Für einen „normalen“

Europäer bleibt leider nur der Anblick der sauberen FMV-Sequenzen. Der Film ist in 60 Untersektionen eingeteilt, die, nachdem sie einmal angesehen wurden, immer wieder abrufbar sind. Öfters wird dem Zuschauer eine Entscheidungsfrage gestellt, deren Beantwortung den Verlauf der Story entsprechend verändert. Für Liebhaber von Animes sicher eine interessante und lohnenswerte Anschaffung.

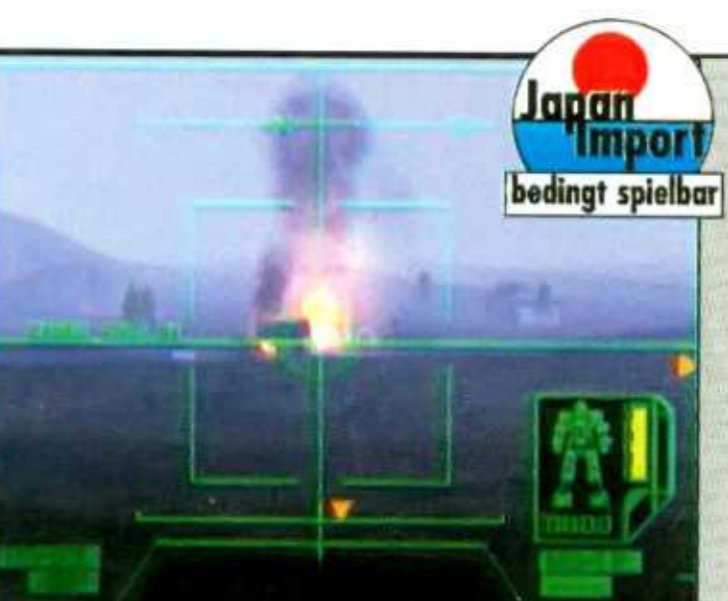
Interaktives Video 120,- DM

Hersteller: **Konami**  
Bezugsquelle: **Import**  
Levels: **60 Filmsequenzen**  
BRD-Release: **nicht geplant**  
Schwierigkeitsgrad: **k.A.**  
Fakten: **2 GD-ROMs, CD-Extra**  
Internet: **www.konami.co.jp**



Grafik --%  
Sound --% **Fun --%**

▶ Eine Filmszene aus Dancing Blade.



**Japan Import**  
bedingt spielbar

### Gundam

☉ Kurz nach der Veröffentlichung von Gundam Side Story 0079 schnellte der Titel in den Verkaufscharts ganz nach oben. Ähnlich wie bei Marionette Handler von Micronet steuert der Spieler einen Mecha-Kampfboter an vorderster Front. Im Südosten von Australien herrscht der militärische Ausnahmezustand. Eure Ein-

heit trifft auf massiven Widerstand. In kurzen Briefings werdet ihr auf eure Mission eingestimmt. Leider herrscht auch hier das Japanische vor, so dass man bei den komplexeren Aufgaben nicht mehr genau weiß, ob man gerade das Richtige tut. Dennoch ist das grafisch beeindruckende Gundam durch eisernes Ausprobieren spielbar. Für Fans der japanischen Kampfboter eigentlich ein Muss.

Beat 'em Up 110,- DM

Hersteller: **Bandai**  
Bezugsquelle: **Import**  
Levels: **k.A.**  
BRD-Release: **tba.**  
Schwierigkeitsgrad: **schwer**  
Fakten: -  
Internet: **www.bandai.co.jp**



Grafik 78%  
Sound 70% **Fun 80%**

▶ Satter Treffer!

# Arcade-Corner

## OutTriggers

Für das Naomi-Board von Sega wird in letzter Zeit eifrig an Action-Shootern gebastelt.

☞ Shooter aus der Ego-Sicht erfreuen sich nicht nur im PC-Bereich großer Beliebtheit. Auch die Arcade-Abteilung von Sega hatte in diesem Segment gehörig mitgemischt. Nun



☛ Den vier anwählbaren Charakteren stehen eine Vielzahl unterschiedlichster Waffen zur Verfügung.

wurde offiziell bekanntgegeben, dass ein weiteres Highlight für dieses Genre auf dem Weg in die Spielhallen ist und über kurz oder lang auch für den Dreamcast umgesetzt wird. OutTriggers wird die typische Ballerkost à la Quake Arena bieten, mit durchschlagenden Waffen und mindestens vier wählbaren Charakteren. Neben dem Einzspieler-Modus, in dem der Computer die Gegner steuert, gibt es natürlich noch das so genannte Deathmatch gegen andere menschliche Mitspieler. Bis zu vier

☛ Die Zeit ist reif: Endlich spendiert Sega auch einem Arcade-Titel die im PC-Sektor so erfolgreiche Ego-Perspektive.

## Star Wars: Episode I Racer

Star-Wars-Fans dürfen aufatmen! Für Naomi gibt es bald das Spiel zum Film.

☞ Nachdem Lucas Arts den Deal über die Star-Wars-

Rechte mit Sega offiziell bekannt gegeben hat, wurde sofort das erste Projekt für Naomi vorgestellt. Star Wars: Episode I Racer bietet eine bisher nicht für möglich ge-



☛ Perfekte Kinoatmosphäre: Die Grafik-Engine erinnert eher an einen Film als an ein Videospiel. Leider gibt es jedoch noch keinerlei Fakten bezüglich des Spielprinzips. Lassen wir uns überraschen.

Naomi-Kabinen können miteinander verbunden werden, um sich dann gegenseitig zu eliminieren. Falls es weitere Informationen geben sollte, werden wir wieder über diesen vielversprechenden Automaten berichten. Der Japan-Start ist für das

4. Quartal  
ange-  
setzt.



## Spawn

Der Comic-Held macht nun auch das Naomi-Board unsicher.

☞ Für alle Todd-McFarlane-Fans geht nun endlich ein Traum in Erfüllung, obwohl die Aussicht auf ein Spawn-Spiel für das Naomi-Arcadeboard fast zu



☛ Nachdem das Konsolendebüt auf der PlayStation mehr oder weniger in die Hose ging, findet Spawn nun den Weg in die Spielhalle.



☛ Déjà-vu: Im Spielverlauf gelangt ihr immer wieder an Originalschauplätze des Filmvorbildes.

haltene Grafik. Unglaublich detailliert und flüssig, fast wie im Film. Leider wurde bislang nur wenig über die Features offenbart. Dennoch darf man von einem ähnlichen Erfolg ausgehen wie beim Automaten-Vorgänger Star Wars Trilogy. Eine Umsetzung für Dreamcast gilt als fast sicher.

schön ist, um wahr zu sein. Aber es ist wahr und Capcom steht kurz vor der Fertigstellung. Der Titel wird mit allen bekannten Charakteren (Spawn, Violator, Angela, Overkill und andere) aufwarten. Gekämpft wird gegeneinander im Deathmatch, entweder gegen den Computer oder gegen menschliche Gegner. In den Levels verstreut liegen ebenso klassische Waffen wie Maschinengewehre und comicartige Gegenstände, die richtige Feuerwerke ablassen. Eine Umsetzung für die Dreamcast-Konsole ist wahrscheinlich.



# MailBox

Poster hat in meinem Zimmer übrigens schon einen Ehrenplatz an meiner Zimmertüre erhalten. Gleich neben dem Abreißkalender, der mir sagt, wann ich meinen DC endlich in den Händen halte.

Andi Steinbacher,  
Andi.Steinbacher@t-online.de

Ebenso wie das Outfit des SegaMagazins hat sich auch die MailBox gewandelt. Wir wollen euch ab sofort mehr Raum für eure Meinung und euer Können geben. Wie gefällt euch das neue Layout? Teilt uns eure Meinung mit. Wir sind gespannt auf die Reaktionen.

Redaktion SegaMagazin  
Kennwort MailBox  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg

## Hallo miteinander!

Obwohl ich den Bericht über Dreamcast in der Mega Fun 10/99 gründlichst durchgelesen habe, sind da doch noch ein paar Fragen unbeantwortet geblieben. Ich hoffe, ihr beantwortet sie, denn ich finde sie sind gar nicht so unwesentlich.

Wie viele Spielstände passen auf eine VMU? Wie viele Blocks umfasst also diese, und wie viele Blocks werden dann durch einen Spielstand belegt?

**Die VMU hat eine Speicherkapazität von 1MBit. Dieser**

**Speicher wird unterteilt in 200 Links (oder Blöcke). Wie viele Links ein Spiel belegt, ist absolut unterschiedlich. Soul Calibur beispielsweise benötigt nur 12, während andere, wie NFL 2K, mit 192 Links fast den ganzen Speicher belegen.**

Die VMU braucht sicherlich separate Batterien, damit der Bildschirm betrieben werden kann. Welche Batterien braucht das Ding denn, und wie lange dauert es, bis man sie wieder auswechseln muss? Gehen die Spielstände verloren, wenn man Batterien wechselt? Muss ich die auf eine andere Memory-Karte kopieren? **Man benötigt für die VMU zwei Knopfbatterien des Typs CR2032, die jederzeit ohne Datenverlust ausgetauscht werden können, da der Speicher aus Flash-ROMs besteht.**

Wie viele und welche Batterien braucht ein Vibration-Pak? Das N64 Rumble-Pack war ja vom Rüttel-effekt nicht so genial wie das PlayStation DualShock-Pad, da es nicht richtig fest im Schacht des Controllers saß, und somit

eine Menge des Effektes dadurch verloren ging. Wie sieht es da bei der DC-Variante aus? Ist der Rüttel-effekt gut? Auch bei der Lightgun?

**Das Vibration-Pak benötigt keine Batterien, da es den nötigen Strom durch die Konsole erhält. Die Qualität würde ich zwischen dem PlayStation-Pad und dem N64 Rumble-Pak ansiedeln. Bei The House of the Dead 2 macht die Lightgun mit dem Rüttel-effekt noch um einiges mehr Spaß.**

Wie sieht es bisher mit den PAL-Umsetzungen aus? Sind Balken vorhanden und laufen die Spiele wesentlich langsamer? Oder hält sich das in Grenzen?

**Bislang gibt es keinen Grund zur Klage. Alle PAL-Spiele wurden bisher ohne Balken umgesetzt. Viele Spiele unterstützen sogar eine 50/60Hz-Umschaltung. Laut Sega arbeiten alle Fernseher, die nicht älter sind als sieben Jahre, mit dieser Funktion zusammen.**

Tja, das war's. Wie ihr seht, eigentlich nur Kleinigkeiten und Detailfragen. Das Soul-Calibur-

## Fragen an Robotnik

Stimmt es, dass Sega den Release-Termin für den Dreamcast auf den 14. Oktober verschoben hat? Das sind drei Wochen! Ich hörte, dass es etwas mit dem kostenlosen Internetzugang und diesbezüglichen Verhandlungen zu tun habe.

**Ja, Sega hat den Dreamcast-Start in Europa um drei Wochen auf den 14. Oktober verschoben. Welche genauen Gründe es hierfür gab, wurde nicht offiziell bekannt gegeben. Wir vermuten jedoch, dass es an der großen DC-Nachfrage in den Staaten lag. Sega of America hätte nämlich nicht alle vorbestellten Einheiten ausliefern können ohne den Nachschub.**

Besteht die Chance auf einen weiteren Titel der Shining-Force-Reihe oder Mystaria 2?

**Nur der Himmel weiß, wie sehr ich mich auch auf einen Nachfolger zum RPG-Strategie-Mix Shining Force freue. Leider gibt es noch keine offizielle Bestätigung. Dennoch ist dieses Spiel sicher ebenso auf der Geheimliste von Sega anzutreffen wie Mystaria 2.**

Wir wollen ein SEGA-Quiz!

**Könnt ihr haben, und zwar noch in dieser Ausgabe!**

Geronimo,  
Greenjelly@t-online.de

## Hallo, Herr Robotnik!

Ich bin schon seit etlichen Jahren dem SegaMagazin treu und freue mich jetzt schon, wenn es mit dem Dreamcast, der ja bald in



Viele Fans warten sehnsüchtig auf DC-Sequels zu erfolgreichen Saturn-Spielen, wie Shining Force.

## HIGH SCORE

So seht's:

Christoph, der bereits einige hundert Mark in den Automaten geworfen hat, konnte sich kaum vom Pad lösen und legte auf dem Lake Powell eine Zeit von sage und schreibe 01:59:65 vor! Wer seine Zeit schlagen möchte, der schickt einfach ein an die richtige Stelle gespultes Videotape, das die Fahrt mit dem Boot seiner Wahl eindeutig dokumentiert. Zusätzlich solltet ihr dem Ganzen ein Passbild beifügen und an die Redaktionsadresse (Stichwort: Highscore Hydro Thunder) senden.

Einmenseschluss ist der 03.01.2000 (der Rechtsweg ist ausgeschlossen).



## TOP 5

	SCORE	PLAYER
1ST	01'59"65	CHRISTOPH HERR, WÜRZBURG
2ND	02'30"00	H.FRENTZEN, M'GLADBACH
3RD	03'00"00	M.SCHUMÄCHER, KERPEN
4TH	03'30"00	SCHUMI II, KERPEN II
5TH	04'00"00	H.CARPENDALE, MÜNCHEN

ENTER YOUR INITIALS





Das DVD-Laufwerk für den Dreamcast. Fiktion oder von Sega bereits von langer Hand vorbereitet?

**jedoch sicher nicht die Performance eines Dreamcast zu 100% emulieren. Dazu wäre schon ein absoluter High-End-PC notwendig, und selbst dann gäbe es Probleme mit Datentransfer, Bildschirmdarstellung und Soundunterstützung. Kurzum, Nightmare bleibt vorerst nur ein Alptraum.**

Also, bleibt weiter so, wie ihr seid, und ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe.  
Jan-Philipp Engel,  
jan.engel@t-online.de

Deutschland erscheint, wieder so richtig los geht. Hierzu hätte ich noch ein paar Fragen: Wird es für den Dreamcast ein Kabel geben, das man an den PC anschließen kann, um Daten dauerhaft auf der Festplatte zu speichern? Es wäre sicherlich eine Alternative zum geplanten Zip-Laufwerk.

**Bisher ist ein solches Kabel nicht geplant. Technisch wäre es sicher machbar. Es müsste nur eine Software für Dreamcast und PC entwickelt werden, die den Datenstrom überwacht und koordiniert.**

Was ist dran am Dreamcast-Emulator Nightmare?  
**Davon haben wir auch schon gehört. Er kann**

**DVD ole ole!**  
Ich habe einige Fragen an Dr. Robotnik: Wenn die DVD-Erweiterung für den Dreamcast kommen sollte, ist dann der Dreamcast noch leistungsfähiger als vorher?  
**Sollte wirklich eine DVD-Erweiterung für Segas 128-Bit-Konsole kommen, ist davon auszugehen, dass man diesem Gerät noch**

**einige Chips mit spendieren wird. Ich will aber betonen, dass dies eine pure Spekulation ist, die sich auf die offene Hardware-Struktur des Dreamcast begründet.**

Wann werden endlich richtig geniale Ego-Shooter für den Dreamcast rauskommen? Ich als Fan vermisste sie schon richtig!  
**Wer vermisst nicht die Ego-Knaller vom PC? Unreal und Quake 3 Arena sollen angeblich bereits in der Mache sein. Also halte durch! Halflife wurde bereits offiziell angekündigt.**

Manfred Reimann,  
MReimann19a@t-online.de

**Hallo Mailboxer,**  
kein neues SegaMagazin zum Dreamcast-Launch - ist ja eine schwache Leistung. Dann auch noch seitenlang „Humpty Bumpy sat on the wall“ in der Mega Fun. Sicherlich ein Fehler/Irrtum, aber er zeigt doch, was ihr von den Dreamcast-Spielen haltet. Für mich das Signal, eine neue Batterie für den Saturn-Speicher zu kaufen und abzuwarten, welche von den neuen Konsolen denn nun wirklich DVD-Filme abspielen kann.

Hans Dietmar Sievers,  
hadie@regionett.de



Christian Hübner, Würzburg über **Soul Calibur**

Grafik: 93%  
Sound: 90%  
Gesamt: 94%

Namco zeigt mal wieder, welch große Klasse in den Programmierern der Edelschmiede steckt. Mit Soul Calibur übertreffen sie sogar das eigene Automaten-vorbild technisch um Längen. Zusätzlich sorgt die große Masse an erspielbaren Goodies für eine enorme Langzeitmotivation.

# Walther



Walther Media – Service .... besser ist das !!!

*Ihr Sega Dreamcast Spezialist im Norden*

Tel.: 04804 / 1005 automatische Bestellannahme Mo. – Fr. 10.00 Uhr bis 20.00 Uhr  
Fax.: 04804 / 1005 Mo. – So. 0.00 Uhr bis 24.00 Uhr

Grundgerät dt.	499,- DM	Sonic Adventures	89,90 DM
Controller dt.	54,50 DM	Sega Rally 2	99,90 DM
Arcade Stick dt.	89,90 DM	Virtua Fighter 3tb.	89,90 DM
Keyboard dt.	59,90 DM	Blue Stinger	99,90 DM
Memory Card dt.	49,90 DM	The House of Dead 2	149,90 DM (i.V.)
Lenkrad dt.	99,90 DM	Soul Calibur	99,90 DM (i.V.)
Scart Cable dt.	39,90 DM	Shadow Man	99,90 DM (i.V.)
Vibration Pack dt.	39,90 DM	Get Bass Fishing	159,90 DM (i.V.)

*Und noch viele weitere Top Titel !! Unbedingt Vorbestellen !!*

Lieferung erfolgt per Nachnahme ! Irrtümer und Änderungen vorbehalten.  
**Vorbestellungen Playstation 2 und Nintendo Dolphin ab sofort !! Am besten per Fax !!**



### Dagmar Schlösser, Brühl über **Sonic Adventure**

Grafik: 91%  
Sound: 92%

**Gesamt: 95%**

Der flotte Spielablauf der 2D-Vorgänger wurde perfekt in die dritte Dimension verfrachtet. Zudem sorgen die insgesamt sieben Charaktere (inkl. Bonus-Sonic), mit denen das Abenteuer jeweils auf eine andere Art und Weise gemeistert wird, für genialen Langzeitspielspaß.



**Dass sich ein alter Sega-Hase wie du so schnell ins Boxhorn jagen lässt, hätte ich nicht gedacht. Wir stehen voll und ganz hinter dem Dreamcast und halten sehr viel von der Hardware und den Spielen. Außerdem ist der Fehler teufel in der Mega Fun kein Indiz für eine mangelnde DC-Berichterstattung, sondern war einfach nur ein eklatanter Fehler, der auch bei anderen Konsolen hätte passieren können. Ein vollwertiges Sega-Magazin wird es leider aus zwei Gründen nicht geben. Zum einen vergab Sega die Rechte für ein offizielles Magazin an einen anderen Verlag, und zum anderen möchte der Computec-Verlag zuerst einmal die Entwicklung des Dreamcast in Deutschland abwarten. Diese Entwicklung hat aber auch etwas Gutes. Da wir nicht an Sega gebunden sind, können wir wesentlich objektiver und freier (zum Beispiel Importe) über den Dreamcast berichten.**

sind sehr klare Vorteile, da man keinen teuren PC braucht! Jeder wird es haben wollen!  
Robert Marinovic,  
kroatien@inetmail.de

### Ganz meine Meinung.

### Hallo SegaMagazin-Team!

Ich habe eine Frage zum DC-Modem. Kann man ein normales Modemkabel vom PC daran anschließen? Die meisten werden ja keine Telefonbuchse in ihrem Zimmer haben, und deswegen wird man ja vielleicht ein 10-Meter-Kabel brauchen. Wie lang wird das Kabel sein, was beim Dreamcast beiliegt? Ich hoffe, du kannst mir helfen.

Björn Kunow,  
AKunow@t-online.de

Ich vermute, du möchtest nicht den Dreamcast an einen PC anschließen, sondern ein PC-Modemkabel von DC zur Telefonbuchse verwenden. Da die Anschlüsse gleich und die Pin-Belegung genormt sind, müsste dies funktionieren.



Wann wird es endlich mehr Lightgun-Shooter eines Kalibers von The House of the Dead 2 geben?

Das beiliegende Kabel hat eine Länge von rund fünf Meter.

### Hallo Robotnik!

Es würde mich mal interessieren, ob Sega plant, die Arcade-Automaten The Ocean Hunter, Lost World und Star Wars Trilogie für den Dreamcast umzusetzen. Denn es müsste ja auch mal was Neues für die Lightgun geben, oder?

Karsten Weber,  
kweber@relog.de

Da es bisher nichts Genaueres, sprich offizielle Ankündigungen, gibt, hier eine Bitte an Sega: Wir wollen geile Automaten-Umsetzungen und wir wollen tolle Lightgun-Spiele! Wenn du aber auf Star Wars stehst, dann darfst du dich auf die Naomi-Umsetzung von Episode I Racer freuen.



### Joachim Kraus, Bonn über **Blue Stinger**

Grafik: 82%  
Sound: 75%

**Gesamt: 88%**

Blue Stinger ist ein herausragendes Horror-Spektakel, das es locker bis in die Resident-Evil-1-Klasse schafft. Zudem besticht der Titel durch knifflige Rätselkost und eine tolle technische Umsetzung.



### Hallo Leute!

Euch ist doch überhaupt nicht klar geworden, was Sega da geleistet hat! Dreamcast und die Spiele werden als Meilenstein in das neue Jahrtausend eingehen! Besser hätte man einen Konsolenstart nicht wählen können! Und die Konkurrenz weiß das ganz genau! Sony und Nintendo haben total gepennt! Und das kann den Ruin bedeuten! Leute, ich will nicht zu partiisch sein, dennoch hat Sega das Große Los gezogen! Alle Achtung! Jeder von uns ist doch vom Jahr 2000 fasziniert, und genau das macht sich Sega zu Nutze. Die Dreamcast-Konsolen und Spiele werden sich wie von selbst verkaufen! Garantiert! Kaufargumente wie tolle Spiele zocken, Emails versenden und chatten

**TOP 5**

	SCORE	PLAYER
1ST	11030	CHRISTIAN HÜBNER, WÜRZBURG
2ND	10000	PHOENIX
3RD	9000	GYRUSS
4TH	8000	GALAGA
5TH	5000	MALAGA

ENTER YOUR INITIALS ?

**HIGH SCORE**

So geht's:

Selten machte uns eine Snowboard-Simulation so viel Spaß wie der "Burrner". Daher war unser freier Mitarbeiter Christian auch gerne fleißig und hat mit 11030 Punkten im **Super-Pipe-Mode (Kurs 1)** eine stattliche Bestmarke erreicht. Was, ihr seid besser? Dann schickt uns einfach ein an die richtige Stelle gespultes Videoband ein sowie ein Passbild von euch. Welchen Fahrer oder welches Board ihr nutzt, ist uns vollkommen schnuppe. Auch das Herkunftsland eurer Cool-Boarders-Version interessiert uns nicht. Also, nichts wie ran an... Schickt euer komplettes Paket an die Redaktionsadresse.

Der Einsendeschluss ist der 03.01.2000 (der Rechtsweg ist ausgeschlossen).

# Secret Service



Auf dieser Seite findet ihr allerlei nützliche Tipps, Cheats und andere Hilfen zum Dreamcast. Habt ihr selbst welche entdeckt, schreibt sie bitte an:

Redaktion SegaMagazin  
 Kennwort: SecretService  
 Franz-Ludwig-Str. 9  
 97072 Würzburg  
 e-mail: segamagazin@megafun.de

## Psychic Force 2012 (jp) Tipps

**Als VON spielen:** Spielt wenigstens sechs Stunden oder absolviert den Story-Mode mit allen Charakteren.

**Als KISS spielen:** Spielt wenigstens sechs Stunden oder absolviert den Story-Mode mit allen Charakteren.

**Als BURN spielen:** Absolviert den Story-Mode mit allen Charakteren, inklusive VON und KISS.

**Artwork:** Schmeißt die GD-ROM in einen normalen PC oder Mac und genießt das CD-Extra (Grafikdateien).

## Get Bass (jp) Tipp

**Weiblicher Charakter:** Geht in den Arcade-Mode und drückt in der Levelauswahl A + B gleichzeitig. Ob die Fische jetzt besser beißen?

## Redline Racer (jp) Tipp

**Zusätzliche Fahrzeuge:** Schließt den BG-Mode erfolgreich ab, um die folgenden Fahrzeuge zu erhalten: Anorak, Skitz, Roger Rocket, Hoverbike.

## Soul Calibur (jp) Tipps

**Als Inferno spielen:** Ihr braucht euch nur Xianghua zu schnappen und diese mit dem dritten Outfit antreten zu lassen. Spielt dann mit ihr das Spiel durch. Der Schwierigkeitsgrad sowie die Anzahl der verbrauchten Continues sind dabei egal.

**Als Metall-Charakter spielen:** Damit eure Charaktere in einem metallenen Outfit antreten, müsst ihr einfach in der Kämpferauswahl die L- und R-Taste gleichzeitig drücken und den Fighter mit der X-Taste auswählen.

## Aerowings (dt) Tipps

Diese Tipps haben wir für euch mit der deutschen Test-Version ausprobiert.  
**Erweiterter Mode:** Hierzu müssen alle Missionen erfolgreich absolviert werden. Dafür erhaltet ihr weitere Manövermöglichkeiten.

## Trick Style (dt) Tipps



**Combat-Board:** Dieses Brett erhaltet ihr, nachdem ihr den Boss auf dem U.K.-Track besiegt habt.

**Speed-Board:** Hier müsst ihr den Boss auf dem U.S.-Track schlagen.

**Trick-Board:** Schlagt den Boss auf dem Japan-Track.

**Blitzstart:** Haltet die R-Taste, sobald ihr das Wort GO seht.

## Blue Stinger (jp) Tipps

Für alle Japanisch-Unkundigen ein kleiner Hinweis: Wer sich schon immer gefragt hat, welchen Sinn und Zweck der Automat neben dem Savepoint innehat, dem sei gesagt, dass hier die Levelkarte aktualisiert werden kann.

**200 Hassy-Drinks:** Schließt das Spiel erfolgreich ab und speichert. Startet dann vom Savestand ein neues Spiel. Ihr solltet jetzt 200 Hassy-Drinks besitzen (100 große und 100 kleine).

**Bank-Card-Pass-codes:** Geht zur Bank von Kimra und nehmt die folgenden Codes:

**Eliots Bankkarte**  
Code: 3532 - \$20

**Kimra-Bankkarte**  
Code: 1008 - \$4000

**Yucatan-Bankkarte**  
Code: 1861 - \$5700

**Bermud-Bankkarte**  
Code: 1394 - \$6000



**Bonus:** Tragt euch mit dem Namen TASCAS ein, um weitere Ansichtsoptionen zu erhalten.

## Virtua Fighter 3tb (jp) Tipps

Zockt die japanische Version erst einmal im Arcade- sowie im Team-Battle-Modus durch. Nun werden vier Tricks anwählbar.

**Alphabetische Charaktere bekämpfen:** Markiert Akira in der Charakterauswahl und betätigt Start. Dann wird Lau markiert und ebenfalls mit Start bestätigt. Abschließend wird Pai markiert und die A-Taste gedrückt.

**Als Alphabet-Männchen kämpfen:** Markiert Akira und drückt Start. Markiert Lion und drückt Start. Dann wird Pai markiert und die A-Taste gedrückt.

**Silberner Dural:** Drückt gleichzeitig Start + X + A in der Charakterauswahl im Training-Mode.

**Goldener Dural:** Drückt gleichzeitig Start + Y + A in der Charakterauswahl im Training-Mode.

## Sega Rally 2 (jp) Diverses

**Alle Seasons:** Gebt Folgendes im Screen mit der Aufforderung „Press Start Button“ ein:

↑, ←, ↓, →, B, A, B, →, ↓

Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

**Alle Fahrzeuge:** Gebt Folgendes im Screen „Press Start Button“ ein:

↑, ↓, ↑, B, A, ←, B, B, ↓

Um auf dem normalen Weg an die Autos zu gelangen, müsstet ihr die 10 Year Championship durchspielen. Für jedes Jahr, in welchem ihr den ersten Platz belegt, erhaltet ihr ein Fahrzeug. Die Reihenfolge ist folgendermaßen:

Subaru Impreza 555 / Mitsubishi Lancer EVO 4 / Toyota Celica GT-Four ST-185 / Mitsubishi Lancer EVO 3 / Peugeot 106 Maxi / Lancia Delta Integrale / Fiat 131 Abarth / Peugeot 205 Turbo / Renault Alpine A110 / LANCIA 037 Rally

Zwei weitere Autos erhaltet ihr, indem ihr im Arcade-Mode auf der Stufe Easy mindestens den siebenten Platz belegt (Renault Maxi Megane). Den Toyota Corolla Tien bekommt ihr, indem ihr den normalen Toyota Corolla markiert und bei gedrückter L-Taste selektiert.

**60 Frames konstant:** Im Screen „Press Start Button“ gebt ihr Folgendes ein:

↑, A, ↓, ←, →, B, B, ↓

Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

**30 Frames konstant:**

↑, A, ↓, ↓, ←, →, B, B, ↑

**Versteckter Rallye-Track:** Spielt die 10 Jahre durch und belegt stets den ersten Platz.

**Alternative Farben:** Bestätigt das Fahrzeug mit der L-Taste.

**Replay-Cam:** Mit A, Y und X dürft ihr die Ansicht im Replay verändern. Mit der B-Taste schaltet ihr zurück.

## Power Stone (jp) Diverses

**Extra-Optionen:** Schlagt euch durch den Arcade-Mode mit irgendeinem Charakter. Auch die Schwierigkeitsstufe ist egal.

**Kraken:** Ihn erhaltet ihr, indem ihr mit allen acht Charakteren durchspielt.

**Valgas:** Spielt ihr mit Kraken durch, erhaltet ihr Valgas.

In dieser Vorschau erhaltet ihr einen schnellen Überblick über alle vielversprechenden Titel, für die es sich lohnt zu sparen.

# Vorschau

## Metropolis Street Racer

Genre: Rennspiel Hersteller: Bizarre

Ursprünglich als Launchtitel geplant, verzögert sich der Release von Metropolis leider auf Oktober. Wir hoffen, dass Bizarre Creations Rennspielhoffnung noch dieses Jahr durchstarten kann!



## Castlevania Resurrection

Genre: Action-Adventure Hersteller: Konami Erscheint: tba.

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



## Phantasy Star Online

Genre: Rollenspiel Hersteller: Sonic Team Erscheint: 4. Quartal 2000

Yuji Naka ließ eine Bombe platzen. Auf der Tokyo Game Show gab er bekannt, mit seinem Sonic Team an einem Nachfolger der legendären Phantasy-Star-Reihe zu arbeiten. Wird das Online-Vergnügen ebenso kultig wie die Mega-Drive-Vorgänger?



## Crazy Taxi

Genre: Rennspiel Hersteller: Sega Erscheint: 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.



## Getestete Titel

Titel	Hersteller	Genre	Ausgabe	Wertung
Aerowings	CRI	Simulation	Nov 99	76%
Airforce Delta	Konami	Action	Okt 99	79%
Blue Stinger	Sega/Climax Graphics	Action-Adventure	Nov 99	85%
Buggy Heat	CRI	Rennspiel	Okt 99	72%
Cool Boarders Burrrn!	UEP Systems	Snowboard	Nov 99	83%
Dynamite Cop	Sega	Action	Nov 99	73%
Elemental Gimmick Gear	Hudson Soft	Action-Adventure	Aug 99	75%
Evolution	ESP	Rollenspiel	Apr 99	74%
Frame Gride	From Software	Action	Okt 99	85%
Millenium Soldier - Expendable	Imagineer/Rage	Action	Nov 99	71%
Get Bass	Sega	Sonstige Sportarten	Jun 99	81%
Giant Gram	Sega	Wrestling	Sep 99	81%
Godzilla Generations	Sega	Action	Feb 99	58%
House of the Dead 2, The	Sega	Shoot 'em Up	Jun 99	91%
Incoming	Imagineer/Rage	Action	Nov 99	70%
King of Fighters Dream Match 99	SNK	Beat 'em Up	Sep 99	85%
Marvel vs Capcom	Capcom	Beat 'em Up	Jun 99	80%
NFL Blitz 2000	Midway	American Football	Nov 99	48%
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel	Nov 99	80%
Pen Pen Tricelon	General Entertainment	Rennspiel	Feb 99	74%
Pop 'n Music	Konami	Geschicklichkeit	Mai 99	70%
Power Stone	Capcom	Beat 'em Up	Nov 99	83%
Psychic Force 2012	Taito	Beat 'em Up	Mai 99	57%
Puyo Puyo 4	Sega/Compile	Denkspiel	Mai 99	88%
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	Boxen	Nov 99	85%
Redline Racer	Imagineer	Rennspiel	Jul 99	69%
Sega Rally 2	Sega	Rennspiel	Nov 99	87%
Seventh Cross	NEC Home Electronics	Rollenspiel	Mär 99	59%
Sonic Adventure	Sega	Jump & Run	Nov 99	90%
Soul Calibur	Namco	Beat 'em Up	Okt 99	90%
Street Fighter Zero 3	Capcom	Beat 'em Up	Okt 99	80%
Super Speed Racing	Sega	Rennspiel	Jun 99	70%
Tetris 4D	Bullet-Proof Software	Denkspiel	Mär 99	63%
Tokyo Highway Challenge	Genki	Rennspiel	Nov 99	47%
Trickstyle	Acclaim	Fun-Racer	Nov 99	83%
Virtua Fighter 3tb	Sega	Beat 'em Up	Nov 99	87%

## Dead or Alive II

Genre: Beat 'em Up Hersteller: Tecmo Erscheint: 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.



## F 355

Genre: Rennspiel Hersteller: Sega Erscheint: tba.

Der Naomi-Kracher von Yu Suzuki ist mit Sicherheit auf den Weg zum Dreamcast. Wird es der AM2-Abteilung gelingen, eine astreine Konvertierung des vier Boards verschlingenden Automaten zu bringen?



### Resident Evil: Code Veronica

Genre: Action-Adventure Hersteller: Capcom Erscheint: 4. Quartal

Neuesten Meldungen zufolge wird der Dreamcast-Ableger der Resident-Evil-Serie von Sega of Japan programmiert, während Capcom lediglich die Produktion des Titels überwacht.



### Shadow Man

Genre: Action-Adventure Hersteller: Acclaim Erscheint: 4. Quartal

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



### Shenmue

Genre: Action-Adventure Hersteller: Sega Erscheint: tba.

Ende Oktober soll Shenmue in Japan für Aufsehen sorgen. Selbst wenn dieses Datum gehalten wird, kann über den Release-Termin einer PAL-Version derzeit nur spekuliert werden.



### UEFA Striker

Genre: Fußball Hersteller: Infogrames Erscheint: Oktober

Ein erstes Probespiel sorgte in der Redaktion für Staunen: Den Action-Experten von Rage Software scheint mit UEFA Striker ein ernstzunehmender Konkurrent für Electronic Arts FIFA-Reihe zu gelingen!



### V-Rally 2 - Championship Edition

Genre: Rennspiel Hersteller: Infogrames Erscheint: tba.

Kommt's oder kommt's 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 Erscheint: 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

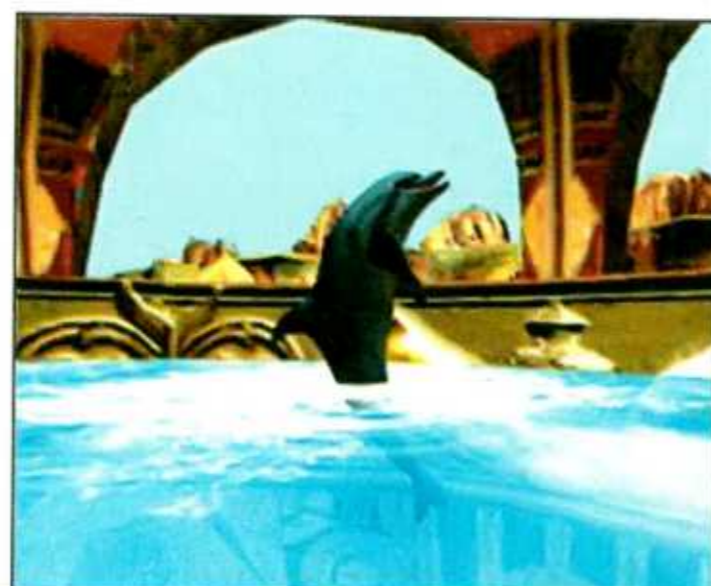
Titel	Hersteller	Genre	Release
Blue Stinger	Activision	Action-Adventure	14. Oktober
Incoming	Infogrames	Shoot 'em Up	14. Oktober
Millennium Soldier - Expendable	Infogrames	Shoot 'em Up	14. Oktober
Racing Simulation 2	Ubisoft	Rennspiel	14. Oktober
Power Stone	Eidos	Beat 'em Up	14. Oktober
Sega Rally 2	Sega	Rennspiel	14. Oktober
Sonic Adventure	Sega	Jump & Run	14. Oktober
Speed Devils	Ubisoft	Rennspiel	14. Oktober
TrickStyle	Acclaim	Funracer	14. Oktober
Virtua Fighter 3tb	Sega	Beat 'em Up	14. Oktober
Soul Fighter	Taka	Action	14. Oktober
Suzuki Alstare Racing	Ubisoft	Rennspiel	14. Oktober
Pen Pen	Infogrames	Rennspiel	Oktober
Tokyo Highway Challenge	Crave	Rennspiel	Oktober
UEFA Striker	Infogrames	Fußball	Oktober
AeroWings	Crave	Simulation	Oktober
Cue Ball	tba.	tba.	Oktober
Hydro Thunder	Midway	Rennspiel	Oktober
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel	Oktober
Marvel vs Capcom	Virgin	Beat 'em Up	Oktober
NFL Blitz 2000	Midway	American Football	Oktober
NFL Quarterback Club 2000	Acclaim	American Football	Oktober
Rainbow Six	Take 2	Action	Oktober
Ready 2 Rumble	Midway	Boxen	Oktober
Shadow Man	Acclaim	Action-Adventure	Oktober
WWF Attitude	Acclaim	Wrestling	Oktober
Dynamite Cop	Sega	Action	4. Quartal
House of the Dead 2	Sega	Shoot 'em Up	4. Quartal
Rayman 2 - The Great Escape	Ubi Soft	Jump & Run	4. Quartal
Red Dog	Sega	Action	4. Quartal
Sega Bass Fishing	Sega	Sonstige Sportarten	4. Quartal
Toy Commander	Sega	Action	4. Quartal
Plasma Sword	Virgin	Beat 'em Up	4. Quartal
Stunt GP	Hasbro	Rennspiel	4. Quartal
Vigilante 8: Second Offense	Activision	Action	4. Quartal
Worms Armageddon	Hasbro	Strategie	4. Quartal
GTA 2	Take 2	Action	1. Quartal 2000
MDK 2	Virgin	Action	1. Quartal 2000
Wild Metal Country	Rockstar Games	Action	1. Quartal 2000
Hidden & Dangerous	Take 2	Action/Strategie	1. Quartal 2000
Renegade Racing	Virgin	Rennspiel	1. Quartal 2000
Arcatera	Ubisoft	Rollenspiel	1. Quartal 2000
Deep Fighter	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal 2000
Flying Heroes	Take 2	Rennspiel	1. Quartal 2000
Toy Story II	Activision	tba.	1. Quartal 2000
Max Payne	Take 2	Action	2. Quartal 2000
Agartha	No Cliche	Action-Adventure	tba.
Carrier	Jaleco	Action-Adventure	tba.
Castlevania Resurrection	Konami	Action-Adventure	tba.
Cool Boarders BURRRN!	UEP System	Snowboard	tba.
D2	Warp	Action-Adventure	tba.
Dead or Alive 2	Tecmo	Beat 'em Up	tba.
Ecco the Dolphin 3	Sega	Action-Adventure	tba.
Gutherman	No Cliche	Rennspiel	tba.
Metropolis	Bizarre Creations	Rennspiel	tba.
NBA 2000	Sega	Basketball	tba.
NFL 2000	Sega	American Football	tba.
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	tba.
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	Action-Adventure	tba.
Shenmue	Sega	Action-Adventure	tba.
Slave Zero	Accolade	Action	tba.
Snowboarding Supreme	Housemarque	Snowboard	tba.
Take The Bullet	Sega	Action	tba.
Test Drive 6	Accolade	Rennspiel	tba.
Virtua Striker 2 Version 2000	Sega	Fußball	tba.
Virtual on Oratorio Tangram	Sega	Action	tba.
Zombie Revenge	Sega	Action	tba.
Bald in Japan erhältlich...			
Black Matrix AD	Tommo	Action	Oktober
Maken X	Atlus Software	Beat 'em Up	Oktober
Espion-age-nts	NEC	Simulation	Oktober
Shenmue	Sega	Action-Adventure	28. Oktober
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	Action-Adventure	Dezember
Carrier	Jaleco	Action-Adventure	tba.
Dead or Alive II	Tecmo	Beat 'em Up	tba.
Grandia II	Game Arts	Rollenspiel	tba.
Sangokushi VI	Koei	Strategie	tba.
Space Griffon	Panther Software	Action	tba.
Tekken 3: New Version	Namco	Beat 'em Up	tba.
Under Cover: AD 2025 Kei	Sega	Action-Adventure	tba.
Virtual On 2: Oratorio Tangram	Sega	Action	tba.

## Das gibt's im nächsten Heft:

### Ecco - the Dolphin - Nachfolger

Der zweite Teil des Unterwasser-Jump&Runs zeigt sich vor allem in grafischer Hinsicht komplett überarbeitet. Noch nie zuvor wurde eine Unterwasserwelt so detailliert dar-

gestellt, wie es in Segas neuem Werk der Fall ist. Über unseren ersten Einblick in die Welt des heldenhaften Delfins lest ihr in der kommenden SegaMagazin-Ausgabe.



### Suzuki Alstare Racing

Rennspielfreunde können sich über ein mangelndes Angebot für den Dreamcast nicht beschweren. Nach Sega Rally 2, Racing Simulation 2 und Tokyo Highway Challenge versucht nun Imagineer mit einem Motorrad-Racer die Käufergunst zu erwerben. Dabei setzt das von den Criterion Studios entwickelte Produkt

aber nicht auf einen hohen Simulationsgehalt, sondern vielmehr geht es in klassischer Road-Rash-Manier über verwinkelte, enge Rundkurse. Mit waghalsigen Überholmanövern kauft man seinen Kontrahenten den Schneid ab und versucht, so wenig wie möglich an die Streckengrenzung anzuecken.



### WWF Attitude

Acclaim ist mit der Wrestling-Simulation WWF Attitude der ganz große Wurf gelungen. Zumindest gilt dies für die Nintendo- und die PlayStation-Fassung, dank der ihr alle aktuellen WWF-Helden durch den

virtuellen Ring steuern dürft. Ob in der Dreamcast-Version ebenfalls ein solch großes Potential stecken wird, zeigt eine erste Proberunde, die sich Udo mit Genuss zu Gemüte führen wird.



### Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

+ Vorabtest des 3D-Action-Adventures Shadow Man, das bereits auf Nintendos Modul-Schlucker für Furore sorgte.

+ Endlich im Test? Metropolis Street Racer ist bereits eine ganze Weile in der Mache und sollte zu den PAL-Launch-Titeln gehören.

## Ab 01.11.99 im Abonnement erhältlich!

## ImpresSum

So erreichst du uns:

### Anschrift der Redaktion

Computec Media,  
Redaktion SegaMagazin  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg  
Fax: 09 31 - 78 425 - 15  
e-Mail: segamagazin@megafun.de

### Anschrift des Abo-Service

Abo-Betreuung Nürnberg  
Computec Media AG  
Postfach 90 02 01  
90493 Nürnberg  
e-Mail: abo@dsb.net

### Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),  
Roland Arzberger, Oliver Menne

### REDAKTION

#### Chefredakteur

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

#### Leitender Redakteur

Uwe Kraft

#### Textkorrektur

Claudia Brose

#### Redaktion

Uwe Kraft, Udo Lewalter,  
Gunther Hruby, Thomas Schmitt

#### Bildredaktion

Karel Stumpf

#### Freie Mitarbeiter

Christoph Heer

#### Redaktion England

Derek dela Fuente

#### Layout

Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn  
Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

#### Konzeption und Gestaltung

Uwe Kraft

#### Titel

Sega

#### Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder 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 im SegaMagazin veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

### Beilagen

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

### Zentrale Service-Nummer:

0911 / 2872-150

### Service-Fax:

0911 / 2872-250

### Zentrale Abo-Nummern:

Tel: 0180 / 5959506  
Fax: 0180 / 5959513  
e-Mail: computec.abo@dsb.net

### Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH  
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg  
Telefon: 0911 / 2872-143  
Telefax: 0911 / 2872-241  
e-mail: carudolph@computec.de  
Web: www.computec.de

### Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)

Thorsten Szameitat -141

### Assistenz der Anzeigenleitung

Claudia Rudolph -143

### Anzeigenberatung

Wolfgang Menne -144  
Jens Klüver -348

### Anzeigendisposition

Andreas Klopfer -140

### Online-Werbeflächen

Susanne Szameitat -142

### Anzeigenassistentz

Ina Schubert -346

### VERLAG

#### Computec Media AG

Roonstr. 21  
90429 Nürnberg

#### Verlagsleiter

Roland Bollendorf

#### Produktionsleitung

Martin Ciosmann

#### Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),  
Hans Fauth, Sandra Wendorf

#### Vertrieb

Gong Verlag GmbH

#### Vertriebsleitung

Klaus-Peter Ritter

#### Abonnement

SEGA Magazin (incl. Mega Fun) kostet im Abonnement DM 79,- (Ausland DM 103,-).

#### Abobestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH  
Niederalm 300, A-5081 Anif  
Tel.: 06246 / 8820,  
Fax: 06246 / 8825277  
e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: OS 528

#### Druck

Christian Heckel GmbH,  
Nürnberg



# MEDIA ATTACK

**METAL GEAR SOLID** + PlayStation-Konsole

299,99



## PlayStation

360	neu	89,90
Aironauts	neu	89,90
Anna Kournikova's Tennis	neu	89,90
Ape Escape	neu	89,90
Big Air	neu	69,90
Blood Lines	neu	69,90
Bloody Roar 2	neu	89,90
Bombberman	neu	89,90
Bombberman Fantasy Racing	neu	89,90
Bugs Bunny auf Zeitreise	neu	89,90
Bundesliga Stars 2000	neu	89,90
Bust-A-Move 4	neu	79,90
Castrol Honda Superbikes	neu	89,90
Croc 2	neu	89,90
DarkStalkers 3	neu	89,90
Das Grab des Pharao	neu	89,90
Diver's Dream	neu	89,90
Dreams	neu	69,90
Driver	neu	89,90

**nur 299,99**

Multinorm= PAL/NTSC

**PSX-Multinorm-Konsole + Memory Card (15 Blöcke)**



Syphon Filter	neu	89,90
Swing	neu	69,90
T'ai Fu	neu	89,90
Trap Runner	neu	89,90
Triple Play Baseball '00	neu	89,90
V-Rally 2	neu	99,90
Versailles	neu	89,90
Virus	neu	89,90
Warzone 2100	neu	89,90

**Dreamcast**

489,90



AeroWings	89,90
Killer Loop	89,90
Metropolis	109,90
Racing Simulation 2	98,--
Red Dog	89,90
Sega Rally	109,90
Sonic Adventures	109,90
Speed Devils	89,90
Suzuki Allstar Racer	89,90
Tokyo Highway Challenge	89,90
Toy Commander	89,90
Virtua Fighter 3 TB	89,90
Joystick	95,--
Lenkrad (Racing Controller)	119,90
Memory Card	59,90
Rumble Pack	49,90
Standardpad	59,90
Tastatur	59,90

**Wir führen ein umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen**

PlayStation ° Nintendo 64 ° Saturn  
Dreamcast ° Super Nintendo  
Mega Drive ° Game Boy (Color) ° PC CD-ROM

**Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an!**

Probleme mit der Konsole?  
Wir bauen um und reparieren  
Rufen Sie uns einfach an

## Nintendo 64

Evil Zone	neu	89,90
G-Police 2	neu	79,90
Gex 3	neu	69,90
Grand Theft Auto - London	neu	45,--
Guardian of Darkness	neu	89,90
Hard Edge	neu	89,90
Hugo 2	neu	89,90
John Madden Football '00	neu	89,90
Kagero Deception 2	neu	89,90
Live Wire	neu	69,90
KKND 2 - Krossfire	neu	89,90
NBA Pro '99	neu	89,90
Need for Speed IV	neu	88,--
NHL Face Off '99	neu	49,90
Omega Boost	neu	89,90
Player Manager '99	neu	99,90
Point Blank 2	neu	89,90
Poy Poy 2	neu	89,90
Re-Volt	neu	89,90
Racing Simulation 2	neu	69,90
Rampage 2	neu	89,90
Rugrats	neu	89,90
ShadowMan	neu	98,--
Silent Hill	neu	89,90
Soul Reaver	neu	98,--
Speed Freaks	neu	89,90
Sports Car GT	neu	69,90
Street Skater	neu	59,90

All Star Baseball '00	neu	109,90
All Star Tennis '99	neu	109,90
Beetle Adventure Racing	neu	79,90
Command & Conquer	neu	119,90
Duke Nukem - Zero Hour	neu	129,90
F-1 World Grand Prix 2	neu	89,90
FIFA '98	neu	nur 49,90
Goemon 2	neu	119,90
Playmobil Hype	neu	119,90
Premier Manager 64	neu	119,90
Racing Simulation 2	neu	119,90
Re-Volt	neu	119,90
Rush 2	neu	109,90
Shadowgate 64	neu	119,90
Shadowman	neu	119,90
Star Wars Episode 1 - Racer	neu	119,90
Superman	neu	119,90
The New Tetris	neu	89,90
Vigilante 8	neu	119,90
World Driver Championship	neu	119,90
WWF Attitude	neu	119,90

**Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am gleichen Tag versandt**

Wir führen sämtliche deutschen Neuheiten

## Nomad

(Mega Drive hand-held)

Gerät (Multinorm) neu

<b>Laden</b>	<b>Versand</b>
Öffnungszeiten:	Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr	Montag bis Freitag von 10 bis 21 Uhr
Samstag von 10 bis 16 Uhr	Samstag von 10 bis 16 Uhr

☎ 030-450 20 20 8  
Fax 030-450 20 20 9

**MEDIA ATTACK**  
Games & Service  
Lüderitzstraße 21  
13351 Berlin-Wedding

**Wir kaufen Ihre alten Spiele und Konsolen an!**

**030/450 20 20 8**

Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 9,80 (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten).

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

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

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

**PC Games - Damit Sie  
wissen, was gespielt wird!**

