

SEGA

8/2000

81. Ausgabe
August 2000

100% SEGA DREAMCAST

Mag



Nightmare Creatures 2
Besser als Soul Reaver?

Space Channel 5



Ready 2 Rumble 2
Let's get ready!



Half-Life (dt)
Rettet den blauen Planeten vor
der Alien-Brut



Jet Grind Radio
Der abgedrehteste Racer
aller Zeiten

0931-3545222 oder 0180-5211844
Internet: <http://www.tkgames.de>

Versand
GameSite GmbH
Geschäftsbereich:
Kranz Versand
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Laden
Theo
Kranz Games
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video-
und Computerspiel-Spezial-
Versandhändler auf der
E3N-Messe 1997 in Nürnberg

Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund



Theo KRAANZ VERSAND

UND LADEN

Dreamcast



Crazy Taxi (DC) 89,95



Fur Fighters (DC) 89,95

Silver (DC) 89,95



Star Wars Ep. 1: Racer (DC) 89,95

Spirit of Speed (DC) 89,95



Ecco the Dolphin (DC) 89,95

- Dreamcast - Online Pack ... 499,00 inkl. Chu-Chu-Rocket, Dreamkey 1.5 Controller (versch. Farben) .. 49,95 black, blue, green, red, purple
- Controller SEGA ... 59,95
- RGB Kabel + AV - Innovation ... 24,95
- RGB(Scart)-Kabel Sega ... 49,95
- Joypadverlängerung Innovation 19,95
- Ferrari Shock 2 Racing Wheel 129,95
- MadCatz MC2 Racing Wheel 114,95
- Memory 1meg Color ... 29,95
- Memory 4meg Color ... 49,95
- Memory Card SEGA VMU 1meg 59,95
- Pistole Hunter Lightgun ... 64,95
- Pistole MadCatz Dreamblaster 74,95
- Innovation - Rumble Pack ... 39,95
- SEGA Vibration Pack ... 49,95
- Tastatur / Keyboard - SEGA .. 59,95
- VGA Adapter Blaze ... 39,95

Dreamcast



- 4 Wheel Thunder 99,95
- Jimmy White's 2 - Cueball ... 84,95
- Blue Stinger 94,95
- Caesar's Palace 2000 84,95
- Crazy Taxi 89,95
- Dead or Alive 2 (Juli) 89,95
- Deep Fighter (Juli) 89,95
- Dragon's Blood 89,95
- Ecco the Dolphin 89,95
- ECW Hardcore Revolution ... 89,95
- Evolution-World of Sacred Dev. 84,95
- F1 Racing Championship (Sept.) 89,95
- Fur Fighters 89,95
- Gauntlet Legends 89,95
- Giga Wing 99,95



Metropolis M-SR (DC) 89,95

NHL 2K (DC) 89,95



Shadowman (DC) 89,95

Mag Force Racing (DC) 94,95

- Grand Theft Auto 2 79,95
- Heroes of Might & Mag.3(Sept) 89,95
- Hidden & Dangerous 79,95
- House of the Dead 2 89,95
- Jojo's Bizarre Adventure 94,95
- Kiss Psycho Circus (Juli) 89,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver .. 89,95
- Mag Force Racing (Juli) 94,95
- MDK 2 99,95
- Metropolis MS-R (Juli) 89,95
- NBA 2K 94,95
- NHL 2K (Juli) 89,95
- Nightmare Creatures 2 (Aug) . 89,95
- The Nomad Soul 89,95
- Power Stone 89,95



V-Rally 2 Expert Ed. (DC) 89,95

Dreamcast



MDK 2 (DC) 99,95

- Tee Off 89,95
- Tomb Raider IV 89,95
- Tony Hawk's Skateboarding .. 89,95
- Toy Story 2 89,95
- Vigilante 8: Second Offense .. 94,95
- Virtua Striker 2 Version 2000.1 89,95
- V-Rally 2 Expert Edition 89,95
- Railroad Tycoon 2 (Juli) 89,95
- Rayman 2 89,95
- Red Dog 94,95
- Renegade Racing (Juli) 89,95
- Resid. Evil: Code Veronica ... 99,95
- Roadsters 89,95
- Sega Rally 2 99,95
- WorldWide Soccer Euro 89,95
- Shadowman 89,95



Tony Hawk's Skateboard. (DC) 89,95

- Silver 89,95
- Slave Zero 99,95
- Sonic Adventures 89,95
- Soul Calibur 89,95
- Soul Fighter 94,95
- Spirit of Speed 89,95
- StarWars EP1: Racer 89,95
- Streetfighter Alpha 3 99,95
- Super Magnetic Neo 89,95
- Tech Romancer 99,95



Top-Angebote für Sega Dreamcast

Dreamcast



Dead or Alive 2 (DC) 89,95

- Walt Disney: Magical Racing . 89,95
- Wetrix 79,95
- Wild Metal 89,95
- WWF Attitude 49,95
- Zombie Revenge 89,95



Resident Evil: Code Veronica (DC) 99,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15.00 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestellannahme: 8:00-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr.

Besuchen Sie uns im Internet!
Die aktuellsten Release-Termine finden Sie im Theo KRAANZ GAMES ONLINE-Shop auf www.tkgames.de

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

Theo KRANZ VERSAND



gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

0931-3545222 oder 0180-5211844

Internet: <http://www.tkgames.de>

Verandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzuglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroschick bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur Visa oder Mastercard) 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *Dieser Artikel wird portofrei verschickt* *gratis* Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung" ob 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *lediglich für Nachnahmebesteller falls die NN-Gebühr an. <TBA> noch nicht bekonnt.

PORTOFREI

MDK 2
DM 99,95

Resident Evil:
Code Veronica
DM 99,95

Dead or Alive 2
DM 89,95

F1 Racing
Championship
DM 89,95

Grand Theft Auto 2
DM 79,95

Fur Fighters
DM 89,95

V-Rally 2
Expert Edition
DM 89,95

NHL 2K
DM 89,95

PORTOFREI

Ecco the Dolphin
DM 89,95

Tony Hawk's
Skateboarding
DM 89,95

Rayman 2
DM 89,95

Tomb Raider 4
DM 89,95

WEEKEND - KOSTENLOS - **KLARTEXTVERSAND** - **KLARTEXTVERSAND** - **KLARTEXTVERSAND**
Fordern Sie unser **kostenloses Versandmagazin** an:
X durch Einsenden dieses Coupons - oder
per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und an
Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de

Nach dem Spiel ist Vor dem Spiel.

Neues Spiel starten?

Nein

Ja

Mit dem Sonderheft „Fußball“ von PC Games, Play Zone und N-Zone sind Sie auf jedes Spiel top vorbereitet. Rund ums Leder alle Infos, die Fußballer-Herzen höher schlagen lassen. Aktuell und umfassend:

- Spielplan zur EM 2000 mit allen Mannschaftsaufstellungen
- Aktuelle Software-Vorstellungen mit dazu benötigter Hardware
- Alle Tests zu den neuesten Fußball-Spielen (PC, PlayStation, N64)
- Tipps und Tricks für den virtuellen Fußball-Erfolg
- Die besten Web-Sites zum Thema Fußball und Games
- 8 Seiten Poster

Ab sofort für nur DM 6,50 am Kiosk





Es kocht hinter den Kulissen!

Das vielseitig zitierte Sommerloch hat mal wieder zugeschlagen. Auf der E3 zeigte man das vermeintlich gesamte Line-up des Jahres. Kenner der Sega-Szene wissen jedoch, dass gerade während des Sommers fleißig an geheimen Projekten gewerkelt wird. Zumeist werden diese Überraschungs-Games auf der Tokyo Game Show präsentiert, die im Herbst ihre Pforten öffnet. Dabei wäre denkbar, dass die Wünsche der meisten Sega-Freaks erhört werden

und Titel wie Daytona 2 oder Virtua Fighter 4 (in diesem Fall scheint zumindest eine Arcade-Version geplant zu sein) vorgestellt werden. Bis dahin vergnügen wir uns aber noch mit den bekannten Werken, etwa Jet Grind Radio oder 18 Wheeler, die wir in dieser Ausgabe näher für euch beleuchten. Viel Spaß beim Schmöckern,

Hans Ippisch
Chefredakteur

Inhalt

LeXikon

Dreamcast-Spiele im Überblick28

RuBriken

Impressum.....30

VorSchau30

HautNah

MailBox.....24

Sega Millennium Quiz.....23

SecretService

Cheats, Tipps und mehr27

BrandHeiß

Aktuelle Dreamcast-Infos 12

DemNächst

18 Wheeler6

Ready 2 Rumble 27

Jet Grind Radio8

F-1 World GP 2.....10

Half-Life (dt) 11

TestFertig

Space Channel 5 (us) 14

Street Fighter Double Impact.....16

Marvel vs. Capcom 2 - New Age Heroes 16

South Park Rally.....17

Bust a Move 417

Nightmare Creatures 2 (us).....18

Fur Fighters19

Dragon Blood20

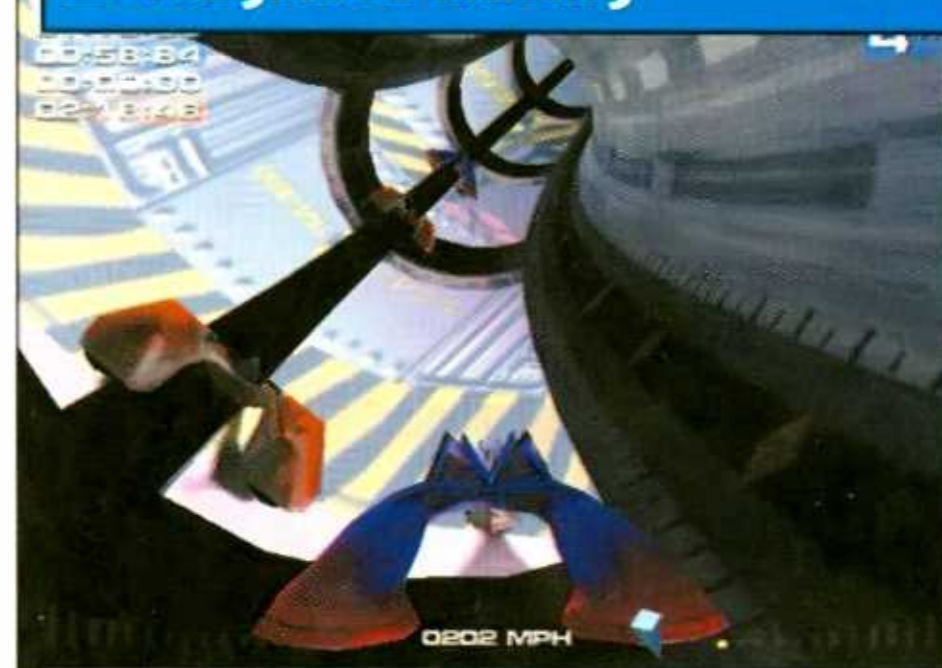
Magforce Racing.....21

Tony Hawk's Skateboarding22

Gauntlet Legends.....22

21

Magforce Racing



WipEout auf dem DC?

6

18 Wheeler



Erkundet den amerikanischen Kontinent.

11

Half-Life (dt)



Der PC-Hit in Reichweite.

8

Jet Grind Radio



Neuste Infos und Screens zu Segas Genre-Mix.

17

South Park Rally



Warum stirbt Kenny nicht?

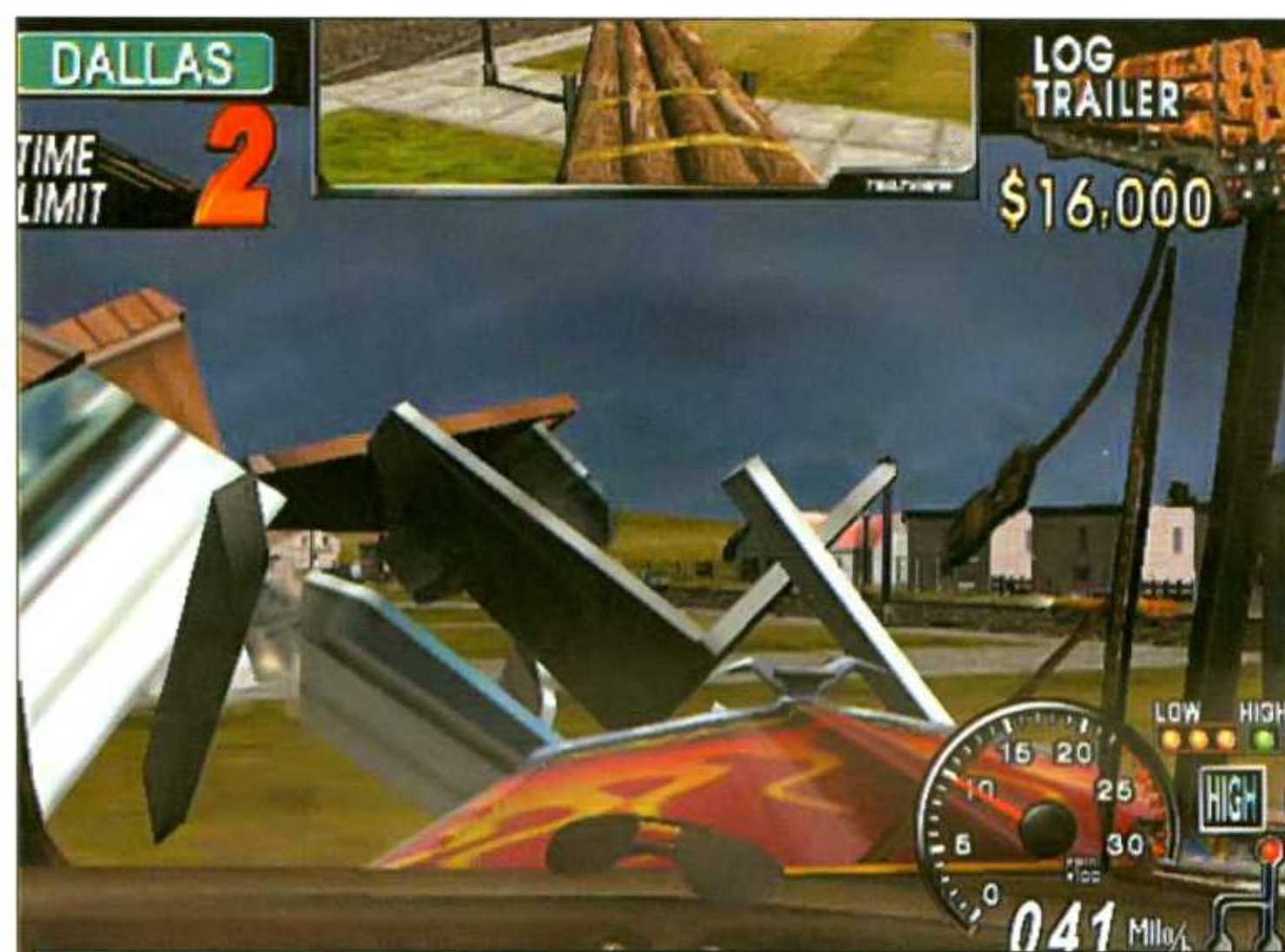


18 Wheeler

Sega jagt euch in einem 40-Tonner quer über den amerikanischen Kontinent.

☞ Kleine Jungs kennen meist nur zwei Berufsziele: Lokomotivführer oder Trucker. Sega verwirklicht nun im neuen Racer 18 Wheeler einen der beiden Träume, zumindest virtuell. Rein optisch erinnert auf den ersten Blick alles an den inoffiziellen Vorgänger Crazy Taxi, dessen hervorragender Grafik-Engine man sich hier bedienen. Im Gegensatz zur virtuellen Taxi-Simulation stehen jedoch nicht pfeilschnelle Hetzjagden durch amerikanische Großstädte im Vordergrund, sondern schwere 40-Tonner, deren Top-Speed bei maximal 110 km/h liegt. Mehr als zehn verschiedene Missionen führen euch dabei quer über den

amerikanischen Kontinent. Vor der Fahrt muss man sich für eine Fracht entscheiden. Jede dieser Ladungen ist natürlich unterschiedlich schwer, so dass sich die Wahl des Anhängers deutlich auf eure Endgeschwindigkeit auswirkt. Am Ende einer jeden Etappe lockert ein kleines Bonus-Spiel den harten Trucker-Alltag auf. Man muss zum Beispiel seinen LKW innerhalb eines bestimmten Zeitlimits geschickt in eine enge Parklücke setzen, und je schneller man seinen Job erfolgreich verrichtet, desto mehr Punkte winken dem Wohnzimmer-Piloten. Doch nicht nur spielerisch weiß Segas neueste Arcade-Umsetzung zu gefallen, auch grafisch zieht der Racer den Spieler schon nach den ersten gefahrenen Metern voll in seinen Bann. Die Crazy-Taxi-Engine wurde natürlich nochmals aufgepeppt und weist nun überdeutlich mehr Details bei



▶ Um schneller als der Rivale ans Ziel zu kommen, gilt es, gezielt nach Abkürzungen zu suchen, die nicht immer direkt ersichtlich sind.

einer gleich hohen Framerate auf. So glänzen die Locations, durch die euch die amerikanischen Highways führen, mit einer Vielzahl authentischer Details. Soundtechnisch legten die Programmierer besonderen Wert auf eine authentische Geräuschkulisse. Es zischt die Bremsanlage wie in der Realität und der Klang der Hupe könnte mächtiger nicht sein. Eines darf jedoch bei einer virtuellen Fahrt über den amerikanischen Kontinent nicht fehlen. Solltet ihr euch für den Kauf des Silberlings entscheiden, ist es unbedingt vonnöten, auch ein Lenkrad mit in den Einkaufswagen zu legen, weil nur damit das totale Brummi-Fieber erreicht wird.



▶ Außergewöhnliche Szenarien: Während eurer Aufträge kann es euch passieren, dass ihr in einen Wirbelsturm geratet.



▶ Abwechslungsreich: Im weiteren Spielverlauf lassen sich ungewöhnliche Bonus-Fahrzeuge freischalten.



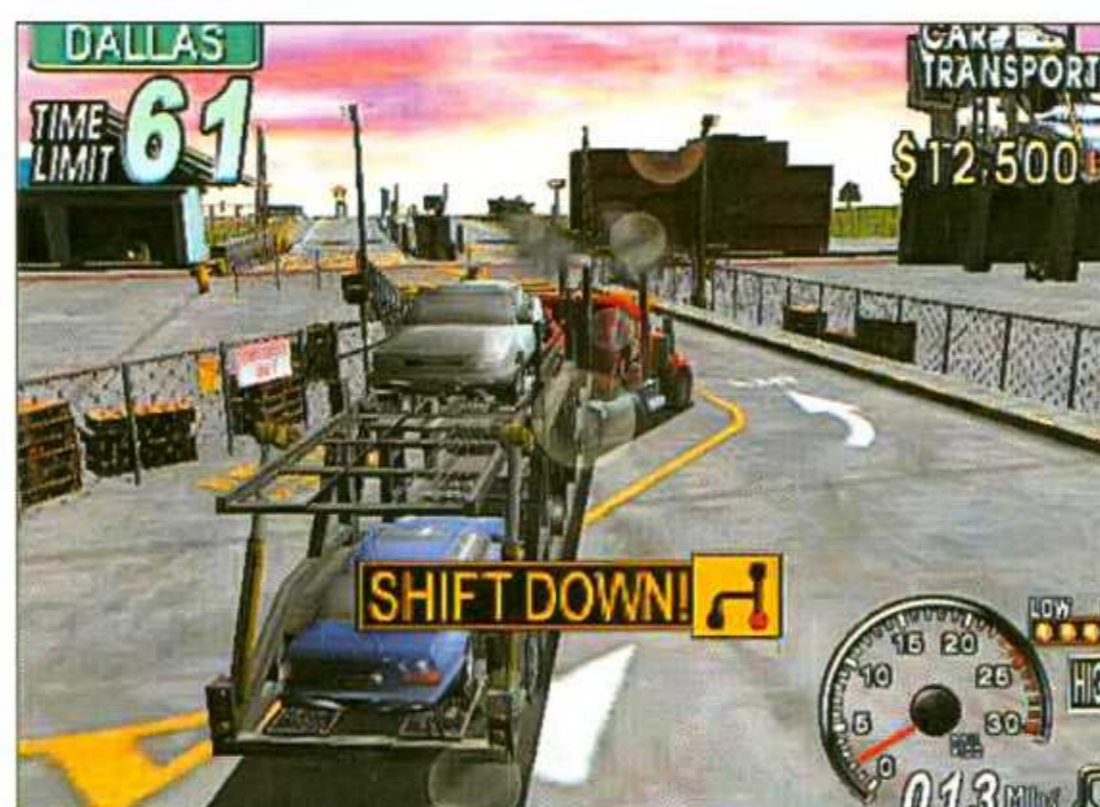
▶ Idylle pur: Leider bleibt euch nur wenig Zeit, den traumhaft inszenierten Sonnenuntergang zu genießen.



▶ Die Missionen führen euch quer durch Amerika. So donnert ihr u.a. über die Golden Gate Bridge, die euch zur schönsten Stadt der Welt führt.



▶ Für jeden erfolgreich ausgeführten Auftrag erhaltet ihr ein Preisgeld, mit dem ihr euch nützliche Goodies, etwa neue Hupen für euer Vehikel, kaufen dürft.



▶ Zu guter Letzt muss nach jeder Mission das Fahrzeug innerhalb eines knapp bemessenen Zeitraums eingeparkt werden.

Rennspiel

DreamFacts

Hersteller:

Sega

Fakten:

▶ VMU, Vibration-Pak, 10+ Missionen

Erscheint:

4. Quartal 2000

„Abgedrehter Racer mit aufgepeppter CT-Engine“



Ready 2 Rumble 2

Afro Thunder ist zurück und hat jetzt mehr Sprüche als je zuvor in petto. Wie würde mein Freund Michael Buffer sagen: Let's get Ready 2 Rumble!

Seitdem Electronic Arts in den letzten Jahren jede Box-Lizenz eingekauft hat, erwarb kein Titel dieses Genres einen Platz in den Top-Ten. Nach langem Ringen startete letztes Jahr Spielhallen-Gigant Midway mit Ready 2 Rumble die Groß-offensive. Rechtzeitig zum Dreamcast-Launch in den USA stieg dieser lizenzlose Box-Titel mit einer genialen Grafik und witzigen Charakteren gegen die Konkurrenz in den Ring. Obwohl es total gegen die Prinzipien von Midway ist, fand dieses Game seinen Weg direkt auf die Konsole, ohne vorher in einer Spielhalle gestanden zu haben. Gut zwölf Monate später erscheint nun endlich der Nachfolger des Comedy-Boxspiels. Wieder geht es ohne Lizenz an den Start und versucht mit seinem witzigen Charme die Massen für sich zu begeistern. Für

Ready 2 Rumble 2 hat Midway die ursprüngliche Engine etwas aufgebohrt und vor allem an der künstlichen Intelligenz und der Grafik gearbeitet. Zusätzlich hat man etliche Supermoves und neue Kampf-Taktiken hinzugefügt, die vor allem bei den sieben neuen Figuren zum Einsatz kommen. Aber auch die elf alten Boxer werden wieder mit von der Partie sein. Jeder Ready-2-Rumble-Besitzer wird sich mit Freuden an den quirligen Afro Thunder erinnern, der mit lustigen Sprüchen und abgefahrenem Kampfstil das absolute Gegenstück zu dem bulligen Butcher Brown darstellte. Neben den Kämpfern befinden sich aber noch andere Figuren auf dem Bildschirm. Während der Ring bei Ready 2 Rumble



Der überaus gewitzte Afro Thunder ist auch wieder mit von der Partie.

Boxing relativ karg wirkte, finden sich in dem Update vier Helfer, vier Fotografen und ein Trainer auf dem Screen, die sich geschäftig um die beiden Kontrahenten kümmern. Genau

wie im ersten Teil müsst ihr euren Boxer von Zeit zu Zeit trainieren, um nicht vorzeitig auf der Matte zu landen. Dabei unterscheidet sich dieser Modus insofern, dass ihr nicht nur gegen Maschinen antretet, sondern auch Sparrings-Partner für eure gute Kondition bearbeitet. Grafisch zeigt sich der Titel ebenfalls von einer ganz anderen Seite. Mit völlig neuer Kleidung und sich bewegenden Haaren wirken die Kämpfer sehr viel plastischer als beim Vorgänger. Um die Box-Ring-Atmosphäre besser hervorzuheben, gibt es mehr Lichteffekte und etwas Rauch, der vor der virtuellen Kamera vorbeizieht. Sobald wir noch genauere Angaben zu diesem Titel erfahren, informieren wir euch darüber.



Unterschätzt nie die Kraft eines weiblichen Boxers! Selbst diesem durchtrainierten Typ geht die Puste aus.



Während ein Mann in dieser Situation nicht ans Boxen denken könnte, stört dies die gegnerische Dame kaum.



Fast schon in den Seilen hängend, rafft sich der Butcher noch einmal auf.

Beat 'em Up

DreamFacts

Hersteller:

Midway

Fakten:

▶ 18 Kämpfer, VMU, Vibration-Pak

Erscheint:

Oktober 2000

„Witziges Box-Spiel, das man einfach nicht ernst nehmen kann“



Jet Grind Radio

Wenn ihr diese Zeilen lest, dürfte die japanische Version von Jet Grind Radio schon auf dem Markt sein. Um euch die Wartezeit zu verkürzen, bis euer Importhändler das Teil in den Händen hält, versorgen wir euch mit den neusten Infos.

☑ Schon im Vorfeld wurde Sega mit Lobpreisungen für dieses Spiel überhäuft. Jetzt, kurz vor dem Release, sickern auch langsam die ersten Informationen durch, um welches Genre es sich bei diesem Spiel handelt. Sega kreierte eigens für Jet Grind Radio den Spiele-

begriff "New Generation Street Action", welcher ab sofort bei Inhouse-Titeln als offizielles Spiel-Genre verwendet werden soll (müssen wir etwa noch mit mehreren Games dieser Art rechnen?). Sollte man dieses Spiel schnell beschreiben, würde eine Mischung aus Crazy Taxi und Tony Hawk's Skateboarding wohl am trefflichsten sein. Bei eurer Hatz durch drei riesige Metropolen müssen 18 Missionen erledigt werden, wobei ihr teilweise einige Minuten unterwegs seid, um das andere Ende der Stadt zu erreichen. Ihr springt über gigantische Hindernisse, grindet an Geländern und Parkbänken entlang oder spurtet

auf langen Straßen vor der Polizei davon. Dabei bleibt die Umgebung nicht starr, sondern reagiert auf die ausgeführten Aktionen. Springt ihr beispielsweise auf einen fahrenden Transporter auf, seht ihr ganz deutlich, wie seine Federung unter der Belastung zu wippen anfängt. Auch herumstehende Kisten und Fahrräder fallen physikalisch korrekt um, wenn ihr sie mit großer Geschwindigkeit anrempelt. Zusätzlich sammelt ihr noch herumliegende Spray-Dosen ein, mit deren Hilfe ihr einen bestimmten Bereich kennzeichnen könnt. Durch diese eigentlich illegale Action (Kinder, bitte nicht nachmachen!) sammelt ihr weitere Punkte für euren Highscore. In



☑ Obwohl es sich hierbei um eine 3D-Grafik handelt, wirken die Gebäude wie aus einem Manga-Comic.

einem speziellen Menü dürfen sogar eigene Spray-Tags krei-ert werden, die ihr danach über das Internet mit Spielern aus der ganzen Welt tauschen könnt. Ähnlich umfangreich wie die Levels sind auch die Skate-Tricks der mehr als zehn Spiel-Charaktere. Zwar darf



☑ In der Half-Pipe geht es so richtig zur Sache. Hier werden die heißesten Moves trainiert.



☑ Während sich kleine Kinder auf dem Spielplatz vergnügen, grinden wir mit unseren Inline-Skates über das metallene Geländer.



☑ Wer hier lebend nach Hause kommen will, braucht ein wirklich ruhiges Händchen.



☑ Hier könnte sich bald ein von euch erstelltes Spray-Tag befinden.



☑ Die Figuren wirken nur auf den Bildern zweidimensional.



► Sogar sportliche Frauen treten eurer Gang bei, um für gleichberechtigte Verhältnisse in der Stadt zu sorgen.



► Das Charakter-Design der Rasselbande ist wirklich sehr gut gelungen.

man kein weiteres Tony Hawk's Skateboarding erwarten, jedoch hat jede der Figuren ihre völlig eigenen Moves, die nur immer von einem beherrscht werden. Ob es eine tatsächliche Online-Spiel-Option geben wird, steht leider noch nicht fest, allerdings wäre das sehr wünschenswert. Trotz die-

ser spielerischen Innovationen hat Jet Grind Radio auch grafisch eine Menge zu bieten. Auf unsere Anfrage bei Sega, ob es für diesen neuartigen Grafikstil einen speziellen Begriff gibt, teite man uns mit, dass es sich hierbei um die



► Im Präsentationsraum dürft ihr einen der über zehn unterschiedlichen Freak-Charaktere auswählen.



► Für zusätzliche Stunts während eurer Mission gibt es weitere Punkte für die Highscore-Liste, ebenso für die herumliegenden Spray-Dosen.



► Ist das aufwändige Graffiti fertig, solltet ihr euch gleich wieder auf den Weg machen, bevor euch die Polizei den Weg abschneidet.



► Nichts wie weg, bevor euch das Rudel Polizisten einbuchtet.

"Manga-Dimension" handelt. Betrachtet man das Spiel, wird schnell klar, was damit gemeint ist. Ähnlich wie bei Fear Effect auf der Sony PlayStation besteht auch hier die Grafik aus dreidimensionalen Polygonen, die mit einer Zeichentrick-Textur versehen sind. Dadurch wirkt das ganze Ambiente des Spieles sehr viel freakiger, als stamme es aus einem neuzeitlichen Anime-Comic. Über die Story des Games ist leider nur recht wenig bekannt. Fakt ist jedoch, dass das Spiel in einer Stadt namens Tokyoto spielt. Dort herrscht so eine Art Polizei-Staat, der jeglichen Spaß und



► Ride on! In diesem ausgedienten Kanal würde jeder Skater gerne einige Runden drehen. Vergesst eure Knieschoner aber nicht!

Fröhlichkeit verbietet. Eure Gruppe tritt dort als Rebellen-Organisation auf, die mit ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln (sprich Spray-Dose und Inline-Skates) versucht, das Leben in der Stadt etwas ausgeflippter und bunter zu gestalten. Über alle anderen Fakten schweigt sich Sega derzeit noch aus, aber pünktlich zur nächsten Ausgabe hoffen wir euch den Import-Test des Skate-Knallers präsentieren zu können. Merkt euch diesen Titel auf alle Fälle vor!



► Wunderschön! Dieses Gelände lädt zu einer ausgiebigen Grind-Session ein. Schnallt schon mal die Skates an!



► Die meisten Bauten erinnern stark an die futuristischen Glasgebäude von Tokyo.

Genre-Mix

DreamFacts

Hersteller:

Sega

Fakten:

► 18 Missionen, 3 Welten, VMU, VGA, Vibration-Pak

Erscheint:

3. Quartal 2000

"Geiles Skate-Game mit super Comic-Grafik"



F1 World Grand Prix II

Video Systems setzen erneut ihre erfolgreiche Formel-1-Reihe auf dem Dreamcast fort.

Für diese Ausgabe erreichte uns noch die Preview-Version des Nachfolgers zu Video Systems F1 World Grand Prix. Schon auf dem Nintendo 64 wusste dieses von Simulationspezialist Paradigm mitproduzierte Rennspiel zu überzeugen. Auch für den Dreamcast setzten die Coder ihren Titel um, der eine satte Wertung von 85 % einheimste. Mit dem neusten Produkt F1 World Grand Prix II scheint uns abermals ein absoluter Top-Hit ins Haus zu stehen. Alleine die Tatsache, dass ihr sämtliche Rennen der Saison



So sieht es aus, wenn Michael Schumacher aus seinem Wagen blickt.

dieses Spiel zu einem Geheimitipp. Doch nicht nur dieses Schmankerl, auch das Gameplay überzeugt. Obwohl die Steuerung etwas schwammig erscheint, liegt das Auto hervorragend auf der Straße und verhält sich auch in Extremsituationen vollkommen natürlich. In unserer Preview-Version agierten die Gegner zwar noch recht stupide, aber der Hersteller verspricht, bis zum fertigen Produkt Abhilfe zu schaffen. Grafisch eröffnet sich dem Dreamcast-Zocker mit diesem Titel wohl das interessanteste Formel-1-Spiel auf dieser Konsole. Das Thema Sichtweite sowie



scheint überhaupt nicht vorhanden.

Kilometer entfernt sieht ihr einen Vergnügungspark stehen, der noch nicht einmal zum Streckengelände gehört. Fast schon verschwenderisch gingen die Coder bei der Gestaltung der Boliden vor, die mit sehr schönen Spiegeffekten versehen sind. So warten wir gespannt auf die endgültige Version, die hoffentlich gar keine Fehler mehr aufweist.



Nach verhalten sich die Computergegner relativ dämlich.



Auf der Streckenansicht könnt ihr erkennen, wie stark die Fahrer in den Kurven belastet werden.



In Monaco kommt es beim Start meist zu kleinen Drängereien.



Wenn Heinz-Harald weiter so trödeln, zieht Häkkinen bald an ihm vorbei.



Die Aufwärmrunde ist schon fast nicht mehr von den Fernsehübertragungen zu unterscheiden.



Hier seht ihr den Screen für den Zweispieler-Modus.

Rennspiel

DreamFacts

Hersteller: Video Systems
Fakten: VMU, Zweispieler-Modus, Vibration-Pak
Erscheint: 3. Quartal 2000

„Super F1-Simulation mit Prachtgrafik“



Half-Life

Durch euer Versagen gerät das Überleben der gesamten Menschheit in Gefahr.

Half-Life (dt) revolutionierte vor ca. anderthalb Jahren das gesamte Ego-Shooter-Genre. Anders als bei Quark & Co stand nicht nur sinnlose Ballerei im Vordergrund des Games, sondern die Entwickler verquickten geschickt typische Action-Adventure-Elemente (großer Anteil an Rätselkost) mit den repräsentativen Merkmalen eines Ego-Shooters (pure Action). Bereits die Story könnte als Vorlage zu einem echten Hollywood-Knaller dienen. In nicht allzu ferner Zukunft löst ein Wissenschaftler durch ein misslungenes Experiment ein wahres

Inferno aus. Bestien aus einer parallelen Welt gelingt es nämlich durch den Fauxpas des Akademikers, in die zuvor so friedvolle Welt einzudringen. Natürlich schlüpft ihr in die Rolle des Wissenschaftlers, der nun versucht, mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln die Folgen des schwerwiegenden Fehlers zu beseitigen. Dabei durchstreift ihr aus der Ego-Perspektive zunächst die Laborräume und trifft dort auf schrecklich entstellte Mitarbeiter. Nur wenige Menschen haben den Zwischenfall unbeschadet überstanden. Trefft ihr auf einen dieser Überlebenden, erhaltet ihr meist nützliche Tipps, die euch das Fortkommen erleichtern oder erst ermöglichen. Ihr begegnet auch den fiesen Alien-



▶ Durch euren schwerwiegenden Fehler kommt es zur Hölle auf Erden.

Wesen, die logischerweise weniger freundlich auf euch reagieren. Ihre Angriffe lassen sich jedoch mit einer Vielzahl von futuristischen Waffen abwehren, die ihr im Verlauf des Abenteurers findet. So werden Besitzer von Segas Flaggschiff im Herbst gleich mit zwei verheißungsvollen Ablegern von PC-Ego-Shootern versorgt. Warten wir ab, ob sich das rätsellastige Half-Life (dt) mit dem brachialen Quark 3 wird messen können.



▶ In den riesigen Arealen stören keinerlei Nebelfelder den Weitblick.



▶ Bild des Grauens: Im Labor trefft ihr nur selten auf Überlebende.



▶ Knobelspaß: Nicht immer ist das Weiterkommen so offensichtlich wie hier.



▶ Auch PC-User sind mit von der Partie: Via Internet wird es möglich sein, gegen menschliche Mitspieler zu zocken.



▶ Flüssige Engine: Lediglich in puncto Auflösung müssen DC-Zocker im Vergleich zur PC-Variante Abstriche machen.



▶ Jeder der unterschiedlichen Alien-Rassen verlieh man ein individuelles Verhaltensmuster.



▶ Das Landschaft-Design ist unglaublich authentisch. Zudem wurden die Locations mit vielen Details ausgeschmückt.

Ego-Shooter

DreamFacts

Hersteller:
Sierra Studios

Fakten:
▶ Online-Funktion, VMU, Vibration-Pak

Erscheint:
4. Quartal 2000

„Geniale Mixtur aus Action und Rätselkost“

AmRande

■ Drei Bonus-Levels zu Rayman 2 lassen sich ab sofort unter <http://www.rayman2dc.com/vip/vip.html> downloaden.

■ Ein Namco-Sprecher ließ verlauten, dass derzeit kein Sequel von Soul Calibur 2 für Segas Dreamcast in der Mache ist. Ein generelles Dementi gegen eine Fortsetzung auf dem DC wurde jedoch nicht bekannt gegeben.

■ In Japan wurde die erste offizielle DreamEye-Page eröffnet.

■ Yuji Naka vom Sonic Team soll in einem Interview nicht ausgeschlossen haben, dass seine Mannschaft in Zukunft auch durchaus Games für andere Plattformen, wie Nintendos Dolphin oder die X-Box, entwickeln könnte.

■ Die japanische Spiele-schmiede KOEI wird definitiv keine Games mehr für den DC entwickeln.

■ Das japanische Fachmagazin Famitsu berichtet, dass das Land der aufgehenden Sonne noch in diesem Jahr mit einer Fortsetzung des Kult-Adventures Shenmue bedacht wird. Als Grundlage nutzen die Programmierer die Engine aus dem Prequel.

■ Auf der ECTS-Messe, die im September in London ihre Pforten öffnet, will Infogrames bekannt geben, ob man auch für den DC Driver 2 veröffentlichen wird.

■ Capcoms Arcade-Umsetzung Spawn soll nun erst Ende August veröffentlicht werden.

■ Das derzeitige Lieblingsspiel des Mario-Schöpfers Miyamoto ist Samba de Amigo. Das gab der Spiele-Designer in einem Interview bekannt.

■ Der Formel-1-Pilot Jaques Villeneuve und die französische Softwareschmiede Ubi Soft entwickeln derzeit gemeinsam ein neuartiges Rennspiel namens Virtual Velocity.

■ Der japanische Spiele- und Hardware-Hersteller SNK will sich aus dem europäischen und amerikanischen Markt zurückziehen. Als Grund nannte man die bescheidenen Erfolge des Neo Geo Pocket.

■ Laut Entwickler Valve soll die amerikanische Version von Half-Life am 17. September veröffentlicht werden.

Cool Cool Toon

■ Die japanische Schmiede SNK zeigt sich verantwortlich für ein äußerst interessantes Game, das so recht keinem Genre zugeordnet werden kann. Prinzipiell stehen euch bei Cool Cool Toon zwei verschiedene Spielmodi zur Verfügung, der Flitz- und der Notty-Mode. Selektiert ihr den Flitz-Mode, so ähnelt der Spielablauf Sonys PaRappa the Rapper. Ein Charakter hüpfet je nach eurer Pad-Eingabe mehr oder weniger korrekt zum Takt der Musik. Der Notty-Modus erlaubt es euch, ein Musikstück in Eigenregie zu

erstellen. Über nähere Einzelheiten schweigt sich der Entwickler derzeit jedoch noch aus.



ぞのとおりの



GorkaMorka

■ Ein Action-Game besonderer Güte versprechen uns die Entwickler von Ripcord. Dabei handelt es sich um einen Fun-Racer, der stark an Vigilante 8 oder Twisted Metal erinnert. Euer Fahrzeug ist mit zwei Personen bestückt, einem Fahrer und einem Schützen. Die Entwickler haben sich einen besonderen Clou einfallen lassen. Während des Rennens könnt ihr nämlich die

Position frei nach Belieben ändern. Den jeweils anderen Part übernimmt dann die CPU. Je nach erzielter Platzierung erhaltet ihr

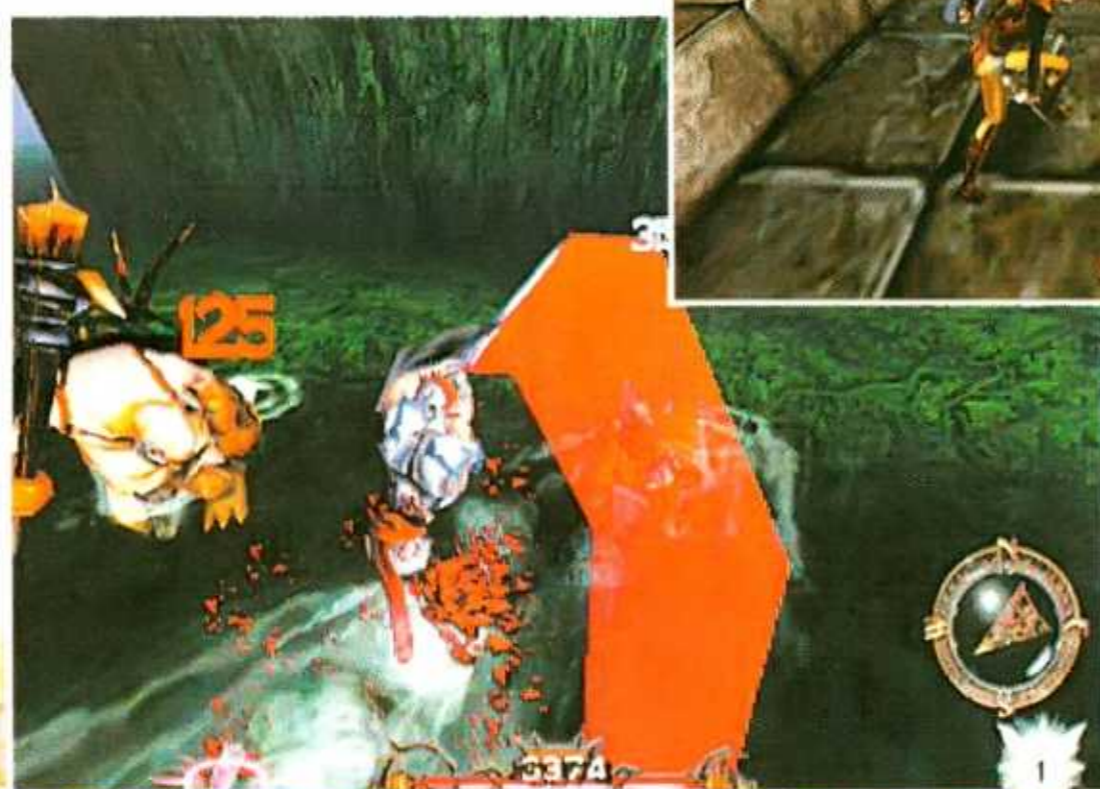
am Ende ein virtuelles Preisgeld, dank dem sich euer Fahrzeug reparieren lässt oder neue Baller-männer gekauft werden können.



Draconus

Der amerikanische Entwickler Reyarch werkelt derzeit fleißig an der Fertigstellung des Hack&Slay-Games Draconus. Dabei schlüpft der Spieler wahlweise in die Rolle des Ritters Cynric oder in die des Zauberers Aeowyn. In bester Gauntlet-Legends-Manier durchstreift ihr riesige Stages, in denen eine Vielzahl fieser Gegner auf euch wartet, die ihr mit Hilfe eurer Äxte, Schwerter oder Zaubersprüche vom Screen fegt. Aller Voraussicht nach

wird Draconus noch im Herbst erscheinen.



Planet der Affen

Der Planet der Affen ist ein klassisches Action-Adventure, in dem ihr den Protagonisten Ulysees aus einer aussichtslos scheinenden Situation führen müsst. Dabei lehnt sich das Game storytechnisch nah an das Filmvorbild an. Der Protagonist, ein Astronaut, ist auf einem frem-

den Planeten notgelandet. Dieser Himmelskörper wird von behaarten Primaten beherrscht, die den Fremdling natürlich töten wollen. So gilt es, einen Weg zu suchen und unbeschadet von dem Gestirn zu entkommen. Besonderen Wert legen die Coder beim Entwerfen des Spieles auf einen hohen Grad an Rätselkost. Dies soll jedoch nicht bedeuten, dass Action-Freunde nicht auf ihre



Kosten kommen werden. In zahlreichen Kampfsequenzen gilt es nämlich die Affen mit roher Waffengewalt auszuschalten.



Monza! Montreal! Monte Carlo! Montabaur?

Ob im Fernsehen oder am Computer: Mit dem Sonderheft „Formel 1“ von PC Games und Play Zone haben Sie die Pole-Position.

Egal, wo Ihr Rennen läuft!



➤ Aktuelle Tests und Berichte zu Formel 1-Spielen, Rennsimulationen, Rennspielen sowie Motorrad-Rennspielen für PC, Playstation und N64 und vieles mehr.

➤ Mit Vollversion „Racing Simulation 1“

➤ Ab 19.7.2000 am Kiosk





Space Channel 5



In den USA ist mit großem Hype Space Channel 5 auf den Sender gegangen. Wird Nachwuchs-Reporterin Ulala die Verkaufszahlen des Dreamcast weiter ankurbeln können?

Auf der Erde herrscht Chaos. Kurz vor dem Eintritt ins 26. Jahrhundert wird der blaue Planet von einer Invasion Aliens bedroht. Allerdings

wollen die Extraterrestrischen nicht etwa mit Gewalt an die Macht kommen, nein, seltsame Strahlung aus den Handfeuerwaffen der Morolianer versetzen den



Ulala ist ein kleiner Star bei Space Channel 5. Ihre allabendliche Sendung berichtet exklusiv von der Alien-Invasion.

Getroffenen in einen unaufhörlichen Tanzrausch. Ganz in der Nähe des Geschehens ist der Fernsehsender Space Channel 5 vor Ort, dessen junge aufstrebende Nachrichten-Moderatorin Ulala natürlich eine heiße Story wittert und sich sofort zum Tatort, Raumstation 9, bringen lässt. Dort angekommen, macht sie sogleich Bekanntschaft mit den merkwürdigen Aliens. Von nun an übernimmt der Spieler das Handlungsgeschehen. Das Space-Channel-5-Gameplay ist alles andere als kompliziert. Es gibt zwei Arten von Spielsequenzen, zum einen Tanzabschnitte und zum anderen Schussattacken gegen die Aliens bzw. eine Art Befreiungsstrahl, um Gefangene zu retten. Alle Abschnitte wer-



Tommy

Meine Meinung: Import-Fans brauchen Space Channel 5, das sich perfekt ins Regal zu Titeln wie Samba de Amigo, Get Bass oder Crazy Taxi stellen lässt, aber nicht weil es über einen unerschöpflichen Spielspaß verfügt (dazu fehlt es ganz einfach am nötigen Umfang), sondern weil es sich um eines der durchgestyltesten Spiele der letzten Jahre handelt. Selbst Zocker wie ich, die normalerweise nichts mit Musik-Titeln anfangen können, wurden von Space Channel 5 verzaubert, meiner Meinung nach allein wegen der umwerfenden Ulala.

den von den Morolianern bestimmt: Sie geben Ulala einen Bewegungsablauf in einem bestimmten Rhythmus vor, wobei die Kombinationen nur aus den vier Richtungen des D-Pads (up, down, right, left), der A-Taste (Alien attackieren) und der B-Taste (Gefangener befreien) bestehen. Der erste von vier Levels ist noch relativ leicht, mit Combos wie up, up, down, down, chu. Bei der Konvertierung hat Sega of America darauf verzichtet, das japani-

sche Wort chu (schießen) zu ersetzen. Da die Morolianer auch nicht gerade perfekt die englische Sprache beherrschen, ist es um so besser, dass sie die Kombinationen parallel vortanzen. Vermutlich werdet ihr jetzt denken: „Was ist denn das für ein beknacktes Spiel?“ Und da liegt ihr gar nicht so falsch. Aber, Space Channel 5 ist das am meisten durchgestylte und spaßigste beknackte Dreamcast-Spiel zur Zeit. Alleine schon die Auf-



Morolian

View Rating

1 0 3

Die hypnotisierten Gefangenen im Hintergrund tanzen noch kräftig mit den Aliens mit.



In Japan gibt es schon seit Monaten Space Channel 5 zu kaufen. Dort oft zu sehen: Model Naho als Reporterin Ulala.



Habt ihr den Beat nicht ganz getroffen, dann schießen die Aliens zurück!



Der Sender von Space Channel 5 befindet sich im Orbit über der Erde. Ulala unter-



Charaktere



Ulala
Die 22 Jahre junge Klatsch-Reporterin arbeitet beim TV-Sender Space Channel 5. Hobby: Tanzen

Morolians

Vor kurzem starteten die Morolianer eine Invasion auf die Erde. Ziel: Die Menschheit soll tanzen!



Pudding
Direkte Konkurrenz für Ulala. Arbeitet bei Kanal 42 und möchte mindestens so erfolgreich wie sie werden.

Jaguar

Boss eines Piratensenders. Ein zwielichtiger Typ, der sich gegenüber Ulala freundlich verhält.



Space Michael
Wahrscheinlich über Jahrhunderte hinweg eingefroren, macht er jetzt die Zukunft unsicher. Beat it!



machung und das Holo-Cover bilden Anreiz zum Kauf. Aber kommen wir zurück zu den spielerischen Fakten. Jeder Level bietet einen Mittel- und einen Endgegner. Ein Mittelgegner ist beispielsweise die Reporterin Pudding von Kanal 42, die versucht, während Ulalas Sendung ihr Zuschauer abzuluchsen. Das ist nämlich eure eigentliche Aufgabe. Euer Produzent Fuse erwartet von Ulala eine ordentliche Quote. Zu Beginn jeden Levels legt er die Mindestzuschauerzahl fest. Bei der ersten Sendung (also Abschnitt 1) sind es 15 %, zu Ende des 2. Abschnittes 25 % und im letzten Level solltet ihr Dreiviertel der Zuschauer fes-

seln. Das gelingt euch durch fehlerfreie Tanzeinlagen und durch Retten viele Gefangener. Zum Schluss noch einen Blick auf die technische Umsetzung. Musikalisch ist Space Channel 5 über jeden Zweifel erhaben, denn nicht ohne Grund wird bereits ein separater Sound-



track zum Spiel vertrieben. Wie die Faust aufs Auge passt der 70er-Jahre-Stil. Als besonderes Schmankerl wird die Musik der entsprechenden Situation angepasst. Macht Ulala ihre Sache gut, ist der Sound groovy, während bei schlechter Performance die Musik träge und schräg wird. Die Sprachausgabe ist komplett in Englisch und überzeugt durch professionelle Sprecher. Ulala wird beispielsweise von der amerikanischen Anime-Sprecherin Apollo Smile gemimt. Grafisch beschreibt Sega wieder alte Wege. Ähnlich wie bei einigen Mega-CD-Titeln, etwa Silpheed, wird die Hintergrundgrafik als Film direkt von der

▶ Ulalas Handfeuerwaffe ist zierlich, aber wirkungsvoll.

GD-ROM eingelesen und die Charaktere werden darüber gelegt. Mit diesem Trick erreicht Sega eine tolle Optik, die aber ein wenig durch die teilweise mindere Qualität der Filme leidet.



▶ Die Morolianer halten eine Taktik-Konferenz ab.



▶ Konkurrentin Pudding (heißt wirklich so) geizt nicht mit ihren Reizen.



View Rating

▶ Japanische (und nicht nur die) Spanner kommen in diesem Spiel voll auf ihre Kosten. Ulala ist aber vor solchen Blickattacken geschützt.



▶ Die letzte Tanzpassage beim ersten Endgegner hat es schon in sich. Das Glibbervieh legt nämlich ein ordentliches Tempo vor.



▶ Zu Beginn des Spieles bekommt ihr die Steuerung erklärt. Leider gibt es keinen Trainingslevel oder etwas Ähnliches.

Geschicklichkeit DM 139,-

Hersteller: Sega
Bezugsquelle: Eigenimport
Levels: 4+
BRD-Release: 4. Quartal 2000
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Fakten: 25+ Charaktere
Internet: www.spacechannel5.com

Grafik 72% Tolles Motion-Capturing und Charakter-Design. Die Hintergrund-FMVs sind teilweise ein wenig „schmutzig“ gerendert.

Sound 91% Einfach klasse! Super Retro-Sound à la Deee-Lite. Groove-Ansteckungsgefahr!

Fun Ist natürlich Geschmacksache, aber fast jeder wird dem Charme von Ulala erlegen sein.



FUN 85%



Street Fighter III Double Impact

Wieder einmal stellt sich die Grundsatzfrage, ob 2D-Klopfer noch eine Berechtigung haben?

Capcom bringt Street-Fighter-Teile heraus, als wären es warme Semmeln. Diesmal liegt Street Fighter III Double Impact vor uns. Die GD beinhaltet die beiden Teile Street Fighter III New Generation sowie Street Fighter III 2nd Impact. In gewohnter Manier dürft ihr mit endlos langen Combos und Attacks aufeinander losgehen. Aber selbstverständlich finden auch normale Schlag- und Trittkombinationen ihr Ziel in gegnerischen Sprites. Tja, Street Fighter, eine unendliche Geschichte. Sicherlich gibt es noch einige Fans der ersten Stunde, die diese Serie lieben und aus traditionellen Gründen jede Neuauflage Capcoms mitmachen. Nach einer Redaktionssitzung, die sich gewaschen hat, steht jedoch von unserer Seite aus fest, dass 2D-Klopfer dieser Art einfach zum alten Eisen ge-



Tommy

Meine Meinung: Eigentlich heißt es diesmal unsere Meinung, denn die gesamte Truppe hier kann die wiederholten Aufgüsse von Capcom langsam nicht mehr sehen. Das Relikt aus der Vergangenheit ist für einige Veteranen der Videospielezene bestimmt noch interessant, aber mal ehrlich, wer würdigt so ein Spiel überhaupt noch eines Blickes, wo es um Klassen bessere Games gibt? Oder kann mir vielleicht jemand erklären, was an den alten Schinken noch gut sein soll?

hören und durch solch eine mangelhafte Präsentation wirklich ihre Existenzberechtigung verloren haben. Wenn sich auf so einer Sammlung wenigstens

eine Auswahl von einem Dutzend und mehr alter Prügel-Spiele befinden würde, wäre die Wertung sicherlich höher anzusetzen.



Teilweise werden Wettereffekte ins triste 2D-Bild eingeblendet. Das rettet aber auch nichts.

Marvel vs. Capcom 2 - New Age of Heroes

Auch die Marvel-Helden haben ihren Kampf mit den Street Fightern. Auf in Runde 2!

Stan Lee und Jack Kirby, die Gründerväter der Marvel-Comics, können aufatmen. Diesmal hat Capcom ihre Elite-Heroes nicht einfach nur verramscht, sondern eine durchaus ansehnliche Plattform geschaffen. Man wartet im Spiel mit einer gewaltigen Anzahl von Marvel- und Capcom-Charakteren auf. Die Auswahl ist hierbei sehr gut gelungen, denn neben den altbekannten Haudrauf-Gesellen findet sich die eine oder andere unbekannte Figur in der Arena ein. Wirklich kultig sind die Specials, die eingesetzt eine neue Hintergrundszenerie aufbauen und für ein farbenprächtiges Feuerwerk sorgen. Da wird schon mal eine alte Geisterfregatte aufgefahren, die auf den Kontrahenten eine komplette Breitseite mit ihren Kanonen abgibt. Aber auch ganz einfache Schlag- und Trittkombinationen kommen zum Einsatz, um die



Spektakuläre Specials brennen ein farbenprächtiges Feuerwerk ab.

gegnerische Energieleiste zu minimieren. Allerdings wäre es trotz allem schön gewesen, das Spektakel endlich mal in die

dritte Dimension zu verlagern, um auch Meckertanten wie mir den Wind aus den Segeln zu nehmen.



Tommy

Meine Meinung: Farbenfrohe Smarties-Grafik, ein Heer an bekannten, abwechslungsreichen Charakteren sowie eine Special-Auswahl, die sich im 2D-Sektor gewaschen hat. Also gibt es sie doch noch, die 2D-Klopfer, die Spaß machen. Gerade die gewaltige Charakter-Auswahl kann gefallen. Allerdings könnte Capcom in Sachen Animation doch etwas mehr zeigen, denn auch hier sind die Bewegungen der Charaktere recht hakelig. Dies sieht einfach zu unharmonisch aus.



Alte Bekannte treten zum Kampf an.

Beat 'em Up DM 89,-

Hersteller: **Capcom**
 Bezugsquelle: **Virgin**
 Levels: **20+** Charaktere
 BRD-Release: **erhältlich**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Fakten: **2 SFIII-Teile auf einer GD**
 Internet: **www.capcom.com**

Grafik 29% Sorry, so etwas ist nicht mehr zeitgemäß. Ruckelige Animationen, farbarme Fighter.

Sound 72% Belangloses Geplänkel, mehr nicht.

Fun Vergleicht man die Mini-SF-Sammlung mit Hämmern wie Soul Calibur, verliert Capcoms hundertster Aufguss gnadenlos. Der 2D-Klopfer ist einfach peinlich.



FUN 19%



Beim Wechsel sind kurz drei Charaktere anwesend.

Beat 'em Up DM 89,-

Hersteller: **Capcom**
 Bezugsquelle: **Virgin**
 Levels: **25+32** Charaktere
 BRD-Release: **erhältlich**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Fakten: -
 Internet: **www.capcom.com**

Grafik 63% Große Sprites und spektakuläre Specials verwöhnen das Auge.

Sound 60% Sauber abgemischt und perfekt passend.

Fun Also doch! 2D-Klopfer können gefallen und mit Marvel vs. Street Fighter 2 haben wir ein solches Beispiel im Laufwerk.



FUN 63%

South Park Rally

Kenny und Co auf den Spuren Mario des Klempners. Irrwitziges Rennen in South Park.

Kenny und Freunde als Mario-Kart-Verschnitt? Was geht denn da? Ihr habt in South Park Rally einmal die Gelegenheit, die ganzen abgedrehten Einwohner des amerikanischen Örtchens durch die Gegend zu jagen, wobei sich South Park Rally nicht wie andere

Rennspiele auf eine Strecke beschränkt. Vielmehr findet ihr euch in einem Durcheinander aus Strecken wieder, in denen verschiedene Wegpunkte definiert sind. Eure Aufgabe ist es nun, im Verlauf des Rennens diese Punkte zu überfahren. Als Orientierungshilfe steht eine eingeblendete Übersichtskarte zur Verfügung. Klar, dass auch jede Menge Goodies auf der Strecke zum Ein-



Es geht hoch her auf der Rallye. Lustigerweise schimpfen alle Charaktere mit der Originalstimme.



Tommy

Meine Meinung: Um es mal mit Kennys Worten zu sagen, South Park Rally ist "hmm hmmm uhh mmmhmm hm!" Für Fans der Serie bestimmt ein absoluter Pflichtkauf, denn hier wurden geschickt Elemente aus Spielen wie Mario Kart und der South-Park-Serie lustig zusammengemischt. Anfangs ist es zwar ein wenig gewöhnungsbedürftig, den Weg durch das teilweise Wirrwarr der Strecken per Karte zu finden, aber mit ein wenig Übung ist auch das zu schaffen. Für so manchen Lacher sorgen die Goodies auf der Strecke. Sicherlich kann sich jeder denken, was hier alles herumliegt.

sammeln herumliegen. Diese ermöglichen eurem Kart kurzfristig ein Upgrade, durch das ihr entweder besseren Schutz gegen andere Attacken erhaltet oder eurerseits mit Waffengewalt das Rennen beeinflussen dürft. Für gewonnene Durchläufe erhaltet ihr weitere Optionen und andere Figuren im Spiel. Und da jedes Kart etwas anders in Sachen Handling ausgelegt ist, stellt jedes Rennen eine neue Herausforderung für Fahrer und Spieler dar.



Ups, sehr schnell hat man sich verfahren.

Rennspiel DM 89,-

Hersteller: **Tantalus**
Bezugsquelle: **Acclaim**
Levels: **30+** Fahrzeuge
BRD-Release: **erhältlich**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
Fakten: **VMU**
Internet: **www.acclaim.de**

Grafik 63% Komplett animierte South-Park-Charaktere versprechen ein lustiges Rennen.

Sound 55% Abgedreht und voll passend. Der Sound lädt zum Mitpfeifen ein.

Fun Für Fans der Serie ein absolutes Muss und für Leute mit Humor sowieso. South Park macht einfach Spaß!



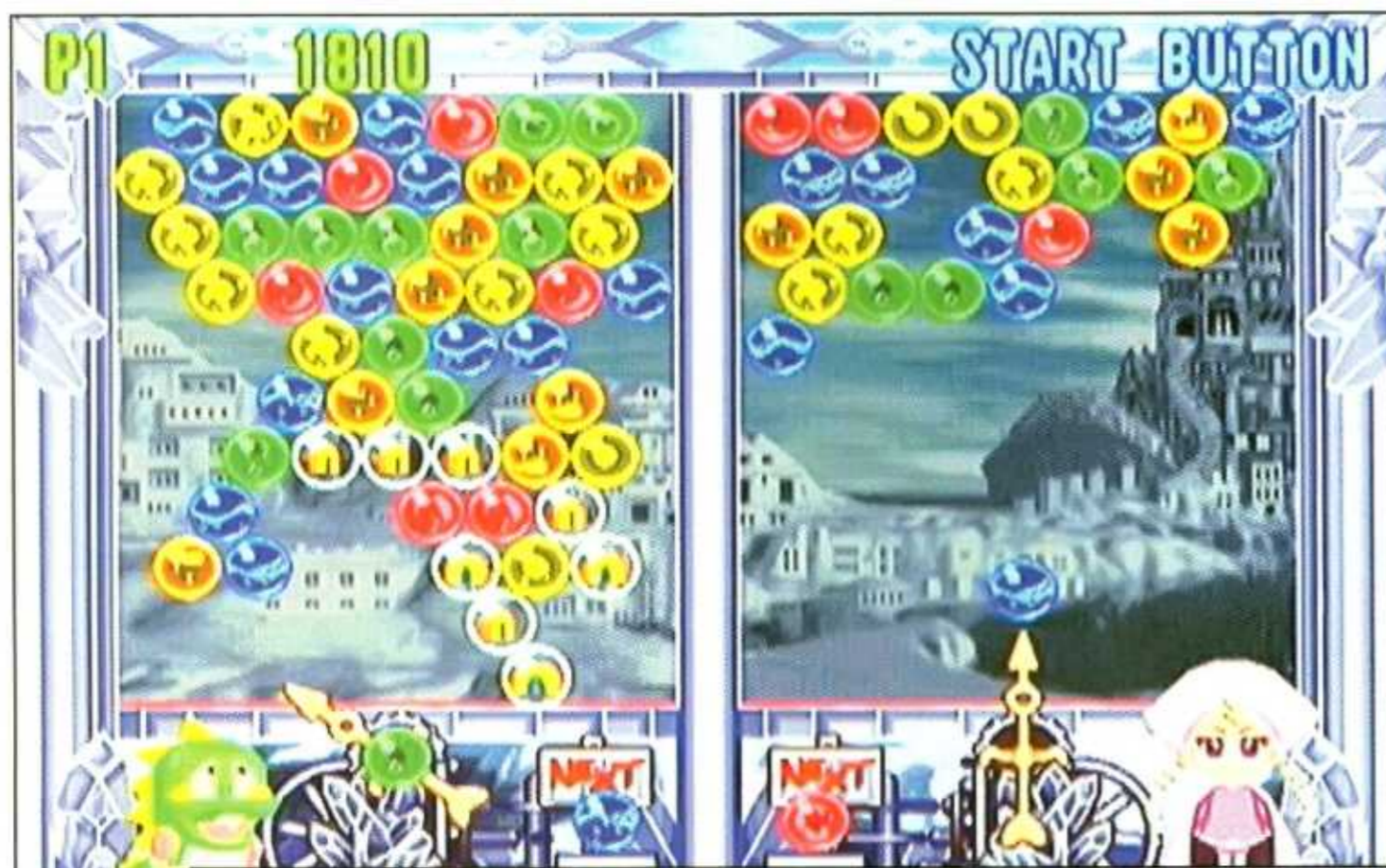
FUN 79%

Bust a Move 4

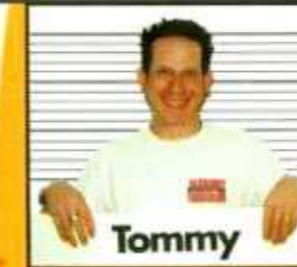
Wie soll es auch anders sein? Dank Acclaim gibt es Bust a Move für jede Konsole.

Ach ja, es ist nahezu ein Naturgesetz, dass Acclaim jede neuere Konsole mit einem Teil von Bust a Move beglückt. Aber das ist nicht einmal so schlimm, stellt die Knochelei um Bob doch Unterhaltung pur dar. In Bust a Move besteht eure Aufgabe darin, verschiedenfarbige Blasen per Vorrichtung

gezielt in einen bereits vorhandenen Blasenhaufen zu schießen. Ihr müsst darauf achten, dass sich mehr als zwei gleichfarbige beim Aufeinandertreffen in Luft auflösen. Habt ihr gut vorgeplant, lösen sich hierbei einige der andersfarbigen Blasen und fallen herab. Diese freien Objekte werden nun eurem Gegner, der seinerseits das Gleiche probiert, gnadenlos aufgehalst. Hört sich kompliziert an? Ist es nicht einmal,



Im Verlauf des Spieles kann es ganz schön stressig werden, den Überblick zu bewahren.



Tommy

Meine Meinung: Bust a Move 4 bietet nach wie vor einen riesen Knobelspaß. Zugegebenermaßen haut die CPU in puncto Schwierigkeit manchmal ganz schön auf den Putz. Man muss die grauen Zellen auf Hochtouren laufen lassen, um eine Chance zu haben, aber jede weitere gewonnene Runde sorgt wieder für Motivation. Etwas nervend wurde die Vibrationsunterstützung gestaltet, die genau dann einsetzt, wenn man gerade zum Zielen ansetzt. Eine ruhige Hand behält hier keiner mehr. Ansonsten gilt auch für diesen Teil das Motto: Party-Game!

denn vielmehr zeichnet sich Bust a Move 4 durch eine gehörige Ladung Spielspaß aus. Viele spannende Duelle gegen die CPU oder einen anderen menschlichen Mitspieler sorgen für wochenlangen Fun-Faktor. Habt ihr keine Lust mehr auf Duelle, wählt ihr den Story-Mode, in welchem ihr einen langen Weg auf der Suche nach einer Regenbogenblase geht. Hier trifft ihr auf unterschiedlich starke Knobelgegner.



Kleine Ereignisse werden durch Vibration unterlegt.

Denkspiel DM 89,-

Hersteller: **Taito**
Bezugsquelle: **Acclaim**
Levels: **50+**
BRD-Release: **erhältlich**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
Fakten: -
Internet: **www.acclaim.de**

Grafik 29% Witzige, knuddelige und zweckdienliche Grafik, aber lange kein DC-Niveau.

Sound 50% Genauso knuddelig wie die Grafik ist auch der Sound. Passend zum Spielgeschehen.

Fun Grafisch liegt Bust a Move 4 bestimmt ganz schön weit hinten, macht dies durch sein erfrischendes Gameplay aber allemal wieder wett.



FUN 84%



Nightmare Creatures 2

Während die PlayStation schon längst bedient wurde, findet sich der grausame Adam Crowley jetzt auch auf dem DC ein.

Sie sind wieder da, die Nightmare Creatures. Nachdem der tapfere Ignatius Blackward und die schöne Nadia Fransiscus vor gut hundert Jahren verhindert haben, dass der schreckliche Zauberer unsterblich wird, hat dieser die Zeit sinnvoll genutzt und seine Kräfte erneuert. Durch ein mächtiges Glyph, das dem Besitzer unendliche Macht verleiht, gelingt es ihm abermals, die Welt mit finsternen Dämonen zu überfluten.

Doch eine Person hat der Unhold in seine Rechnung nicht einkalkuliert: Herbert Wallace. Dieser ist ebenfalls Mitglied des geheimen Zirkels, der schon damals die beiden Heroen des ersten Teiles auf die Mission geschickt hat. Ausgestattet mit einer Axt und etlichen Zaubersprüchen, macht er sich auf, dem Bösen Adam Crowley das Handwerk zu legen. Ihr steuert dabei euren Charakter aus der Third-Person-Perspektive. Dies ermöglicht euch, stets den besten Überblick beim Kampf zu behalten. Trefft ihr in den apokalyptischen Dungeons auf einen Gegner, wechselt das Spiel in den gut durchdachten Kampf-Modus, bei

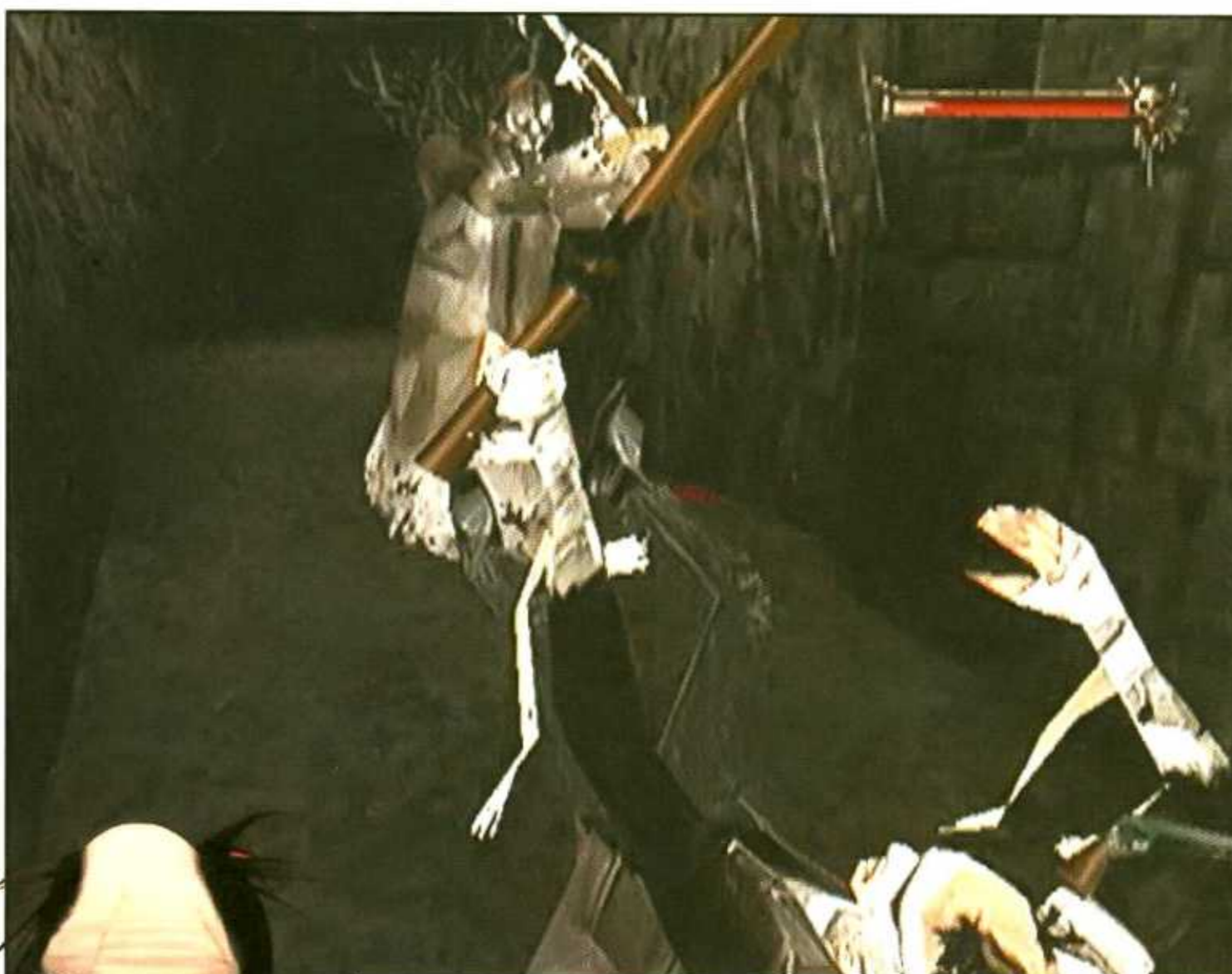


Meine Meinung: Dieses Spiel wird mit Sicherheit seine Fans finden. Vor allem diejenigen, welche an Klassikern wie Resident Evil oder Silent Hill Gefallen fanden, sollten Nightmare Creatures 2 genauer betrachten. Obwohl der Grafik-Gewinn gegenüber der PlayStation-Version fast nicht vorhanden ist, macht das Niederstrecken der Monsterhorden kurzzeitig Spaß. **Achtung!** Auch wenn es auf der Packung steht, dieses Spiel unterstützt keinen VGA-Modus.

dem ihr zelda-ähnlich schnell um die Monster herum springen könnt. Damit sich die Figur noch über mehrere Ebenen hinweg bewegt, verfügt Herbert über unterschiedliche Aktionen, wie Springen, Klettern oder Tauchen. Ebenso findet er noch verschiedene Waffen und Zaubersprüche, die er sehr effektiv gegen seine Widersacher einsetzt. Grafisch ist die DC-Version fast identisch mit der PS-Variante. Sogar die relativ pixeligen Texturen der Wände scheinen kaum geglättet zu sein und das Clipping sticht deutlich ins Auge.



Der Sensenmann hat seine Sichel gegen eine wirksame Motorsäge eingetauscht.



Wer nicht genügend Abstand zum Gegner hält, wird mit harten Schlägen bestraft.



Knifflige Schalterrätsel sind bei Nightmare Creatures 2 eher die Ausnahme.



Beim Erklimmen des Eiffelturms trifft ihr immer wieder auf kräftige Monster.



In prunkvoll ausgekleideten Särgen warten diese Vampir-Wesen auf euch.

Beat 'em Up DM 139,-

Hersteller: **Kalisto**
 Bezugsquelle: **Eigenimport**
 Levels: **9 Welten**
 BRD-Release: **September 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Fakten: **Rob-Zombie-Soundtrack**
 Internet: **www.konami.com**

Grafik 65% Pixelige Texturen und starkes Clipping verderben jeden Spielspaß.

Sound 80% Düstere Klänge und Musik von Rob Zombie passen hervorragend zum Horror-Ambiente.

Fun Harter Schwierigkeitsgrad, langweilige Rätsel und plumpes Gemetzel faszinieren einfach nicht lange genug.



FUN 76%

Fur Fighters

Während wir alle gespannt auf Metropolis Street Racer warten, präsentiert uns Bizarre einen süßes Shooting-Game, welches kombiniert mit Jump&Run-Elementen eine interessante Mixtur ergibt.

Da sämtliche 3D-Shooter, die momentan auf den Markt kommen, von Haus aus indexgefährdet sind, entschlossen sich die klugen Köpfe von Bizarre, ein Action-Game auf der Basis von Stoff-Figuren zu programmieren. Damit es dem Spieler bei diesem Game nicht langweilig wird, haben sich die Story-Writer eine interessante Geschichte für



Schwimmen und Tauchen gehören zu den Spezialfähigkeiten dieser Figur.



Fallen die Gegner ins Wasser, planschen sie hilflos im nassen Element.

Fur Fighters ausgedacht. Vor einigen Jahren lebte im Furball-Dorf ein böser General namens Viggo. Dieser hatte nur eines im Sinn, den totalen Krieg. Als seine Artgenossen jedoch keine Lust auf eine Auseinandersetzung mit anderen Völkern hatten, machte er sich davon, um in der weiten Welt sein Glück zu suchen. Als er mit seinem Vorhaben erfolgreich war, musste er natürlich noch sichergehen, dass ihm die Fur Fighters, ein Trupp von Kämpfern, nicht in die Quere kommen würden. Also kidnappte er kurzerhand die Kinder der tapferen Helden. Da sich die sechs Heroen aber nicht so leicht einschüchtern lassen, zogen diese sogleich los, ihren Nachwuchs zu retten. Zuerst führt euch das Abenteuer nach New Quack City, wo ihr das World Quack Centre von Feinden befreien müsst. Dabei geht ihr natürlich nicht gerade zimperlich mit den



Udo

Meine Meinung: Was Bizarre hier auf die Beine gestellt hat, kann sich wirklich sehen lassen. Obwohl man schon lange nichts mehr von den britischen Codern gehört hatte, bestätigen sie mit diesem Game ihren Platz unter den Top-Spiele-Entwicklern. Vor allem das durchdachte Gameplay mit den witzigen Spieleinlagen fesselt den Spieler tagelang vor den Fernseher und lässt ihn so manches Mal laut auflachen. Auch grafisch hat dieses Spiel Einiges zu bieten. Durch das zwar etwas bunte, aber perfekt zum Comic-Ambiente passende Level-Design entsteht eine hervorragende Atmosphäre. Sicherlich ist dieses Game nicht für jedermann geeignet. Wer sich jedoch mit dem Grafikstil anfreunden kann, den erwartet ein klasse Shooter, der mit seinem herzlichen Spielwitz viele Stunden Spaß garantiert.

feindlich gesonnenen Stofftieren um. Bewaffnet mit einer Pistole, ballert ihr den Kuscheltieren die Watte aus dem dünnen Stoffleib. Ihr bewegt euch mit einer Steuerung durch die Levels, die schon bei Slave Zero zum Einsatz kam. Zusätzlich zu seiner Bewaffnung verfügt jeder Charakter noch über eine Spezialfähigkeit, zum Beispiel in der Erde zu graben oder zu schwimmen, was euch an bestimmten Stellen weiterhilft. Um diese effektiv einzusetzen, wechselt ihr an bestimmten Teleportern zwischen den Charakteren. Hauptziel des Spieles ist es

natürlich, eure Kinder wiederzufinden, die nur von dem passenden Elternteil aufgenommen werden können. Trotz der knallbunten Bonbon-Grafik sieht Fur Fighters sehr gut aus und überzeugt mit großer Sichtweite und hochauflösenden Texturen. Zusätzlich läuft dieser Titel noch mit konstanten 60 fps.



Zu Beginn des Spieles legt ihr fest, mit welchem Charakter ihr starten möchtet.



Auf der Suche nach dem richtigen Weg trefft ihr immer wieder auf aggressive Stofftiere, die euch nach dem Leben trachten.

Shoot 'em Up DM 110,-

Hersteller: **Acclaim**
 Bezugsquelle: **Acclaim**
 Levels: **6 Charaktere**
 BRD-Release: **August 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: **Vibration-Pak, VGA-Box**
 Internet: **www.acclaim.net**

Grafik 83% Super Comic-Atmosphäre mit genialen Texturen und konstanter Framerate.

Sound 85% Manchmal zwar etwas hektisch, passt sich die Musik dennoch jederzeit optimal an das Geschehen an.

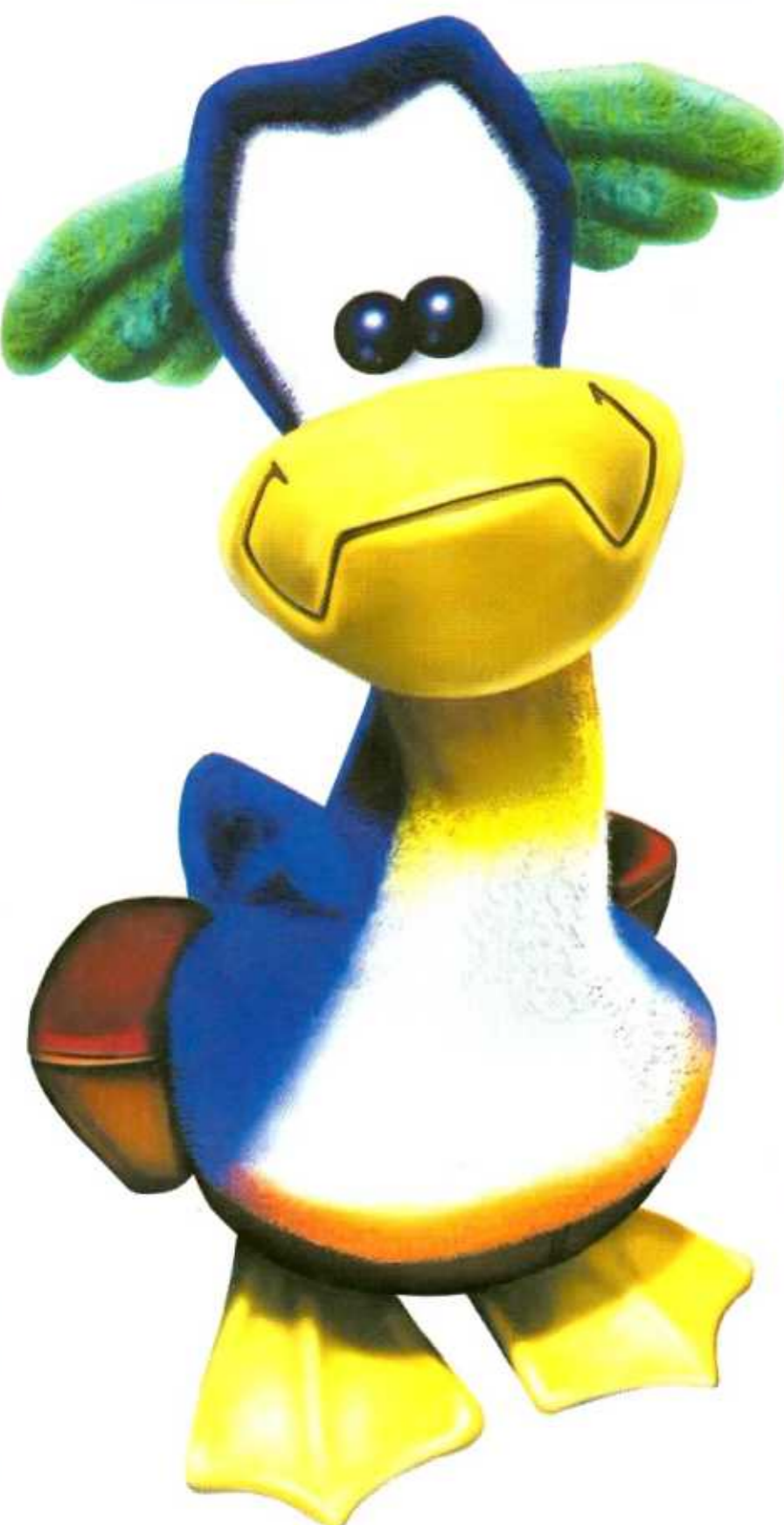
Fun Super Shooting-Game, das sich durch den außergewöhnlichen Grafikstil deutlich von den Mitbewerbern abhebt.

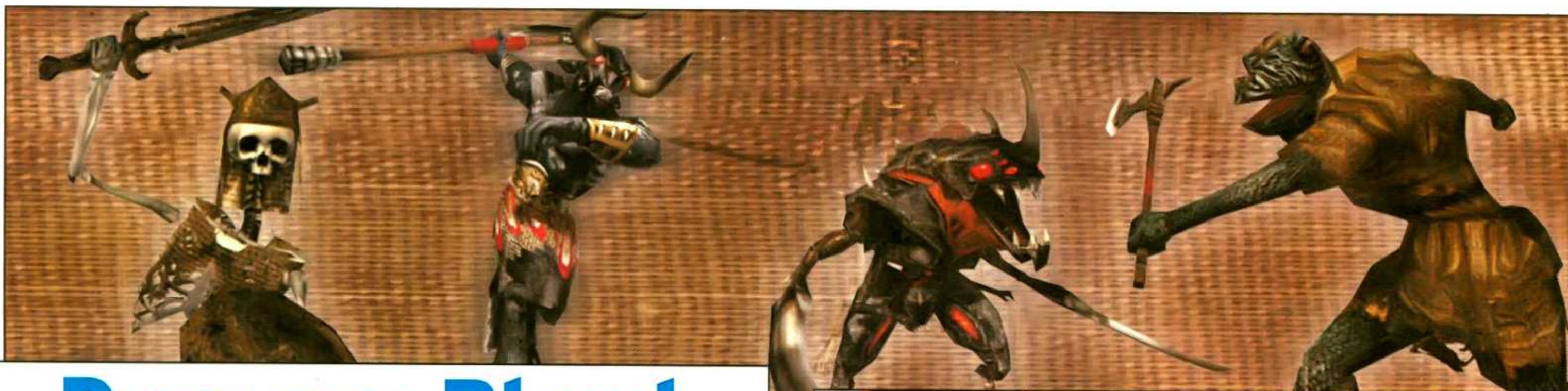


FUN 85%



Wenn euch eine Kugel des Gegners streift, hinterlasst ihr eine kleine Fussel-Wolke. Jedoch weiß sich der Pinguin Rico gegen die Attacken des Widersachers zu wehren.





Dragons Blood

In Craves neuem Machwerk hackt ihr euch den Weg durch Monsterhorden frei und löst nebenbei kleine Puzzles.

Drachen, Sagen und Mythen stehen momentan wieder ganz hoch im Kurs. Deshalb entschloss sich Treyarch unter der Führung von Crave dazu, einen weiteren Titel seiner auf dem PC sehr erfolg-

reichen Die-by-the-Sword-Reihe zu programmieren. Allerdings erscheint dieses Game unter dem vielversprechenden Titel Dragons Blood. Wie schon bei den vorhergehenden Titeln auch, spielt dieses Game in einer Welt, in der es noch etwas bedeutet, mit Schwert und Magie umzugehen. Bei euren Hauptcharakteren steht euch anfangs die Auswahl zwischen einem starken, aber trägen Ritter oder einer gelenkigen, schnellen Amazone. Ähnlich wie bei Tomb Raider steuert ihr den Helden anschließend aus der Third-Person-Perspektive durch die fantastische Welt. Dort trifft ihr immer wieder auf aggressive Monsterscharen, die euch an das Leder wollen. Gott sei Dank, habt ihr immer euren mächtigen Zweihänder dabei, mit dem ihr spielend die

Kobolde in kleine appetitliche Happen zerteilt. In den umfangreichen Welten finden sich auch noch kleine Elfenwesen, die euch mit neuen Zaubersprüchen oder Lebensenergie versorgen. Zur besseren Übersicht lässt sich eine Karte einblenden, auf der stets die nächste zu erreichende Location eingeblendet ist. Grafisch beginnt dieses Spiel relativ stark, doch schon nach dem ersten Level schränkt sich die Sichtweite stark ein und hässlicher Nebel kaschiert den Grafikaufbau. Die schönen Texturen darf man durchaus als HiRes bezeichnen, aber wahrscheinlich ist dieser

qualitativ hervorragende Punkt schuld an der etwas zu niedrigen Framerate.



Findet ihr eine orangene Fee, füllt sie eure komplette Lebensenergie wieder auf.



Nach jedem Level werden die Erfahrungspunkte auf die Fähigkeiten der Figur aufgeteilt.



Zerlegt ihr die anhänglichen Kobolde in kleine Teile, fließt ordentlich viel virtuelles Blut.



Dieser Minotaurus ist einer der härtesten Endgegner im Spiel.



Tommy

Meine Meinung: Dragons Blood beginnt im ersten Level mit einer schönen Grafik, die nur wenige Schwächen zeigt. Sobald ihr aber in ein größeres Gebiet kommt, geht die Framerate unweigerlich in die Knie. Das führt unter anderem dazu, dass die schnellen Gegner beim Kampf einen kleinen Vorteil haben. Ansonsten hat dieses Spiel durch seine Rätsel und die sehr gute Story für jeden Fantasy-Fan etwas zu bieten.



Bei zwei Feinden dieses Kalibers hilft nur ein kräftiger Zauberspruch.



Das Level-Design könnte man durchaus als gelungen bezeichnen.

Action-Adventure DM 99,-

Hersteller: **Treyarch**
 Bezugsquelle: **Crave**
 Levels: **10+**
 BRD-Release: **August 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: **Vibration-Pak, VGA-Box**
 Internet: **www.crave.de**

Grafik 69% Viel Nebel und starke Slowdowns trüben das ansonsten recht anständige Bild.

Sound 73% Nette Kampfgeräusche und klare Sprachausgabe sorgen für die nötige Atmosphäre.

Fun Leider verderben die ruckelige Grafik und die hakelige Steuerung den Spielspaß schon nach sehr kurzer Zeit. Für Fans ist Dragons Blood aber auf alle Fälle einen Blick wert.



FUN 72%



Die detaillierten Charaktere wurden von den Designern mit einem ordentlichen Fantasy-Outfit versehen.



Magforce Racing

Neidisch blickten wir bisher auf futuristische PS-Vorzeige-Racer wie WipEout. Doch Team FEB will diese Lücke jetzt auf dem DC schließen.

Als virtueller Rennpilot in der nahen Zukunft donnert ihr über die Piste. Durch spezielle Magnatantriebe erzeugt euer Vehikel ein besonderes Magnetkissen, auf dem ihr schwebt und tüchtig Gas gebt. Mit Spitzengeschwindigkeiten weit über der 300 Stundenmeilen-grenze jagt ihr um Punkte und eure Ehre über die Pisten. Dass die Magnetkraft bei solchen

Geschwindigkeiten nicht leicht zu beherrschen ist, kann sich sicherlich jeder vorstellen, und so steuert ihr nicht nur via Analog-Stick den Gleiter in die gewünschte Richtung, sondern ihr könnt ihn zusätzlich noch seitlich hin- und herbewegen, um in extremen Kurven eine bessere Gewalt über das Gefährt zu haben. Dass in der Zukunft ein simples Rennen niemanden mehr hinter den Sesseln hervorlockt, dürfte verständlich sein. Daher haben die Piloten der Strecke natürlich auch Waffenpotential an Bord, das sie gnadenlos einzusetzen wissen. Aufgenommene Waffensysteme werden sogar durch Aufnahme von Goodies verstärkt. Sicherlich benötigt man ein wenig Übung, um den



Meine Meinung: Eine flotte Sache, die wir hier geboten bekommen. Killer Loop für DC kann als Racer überzeugen. Warum der Name in Magforce Racing umgeändert wurde, bleibt uns mal wieder verborgen. Saubere Texturen, eine flotte Engine, abwechslungsreiche Strecken und viel Action auf dem Screen! Was will man mehr? Gut, die Intelligenz der Gegner überragt bestimmt nicht die der Gummibärchentüte, die ich nebenbei verdrücke, aber der Renn-Fun ist auf jeden Fall gegeben. Mit etwas mehr Liebe zum Detail in Sachen Waffeneinsatz wären hier bestimmt mehr Punkte drin gewesen.

Gleiter im ganzen Trubel noch gezielt zu steuern, aber es zählt schließlich Ruhm und Ehre. Die Strecken des Spiels sind sehr abwechslungsreich aufgebaut und bieten genügend Herausforderung, um sich stundenlang an ihnen zu beweisen. Ihr habt beispielsweise genauso die Möglichkeit in Hawaii aufzufahren wie auf dem Planeten Mars, auf dem natürlich ganz andere Schwerkraftverhältnisse vorherrschen. (Gibt es auf dem Mars über-

haupt ein Magnetfeld?) Zusätzlich bietet jede Piste ihren eigenen, speziellen Soundtrack, der anfangs gefällt, aber nach einiger Zeit greift man zu anderer Musikkost. Übrigens wurde ein Vierspieler-Mode integriert. In diesem tretet ihr aber nur gegen die CPU an. Was sich die Entwickler dabei gedacht haben, kann ich nicht ganz nachvollziehen.



In Röhrenabschnitten wird einem fast schon schwindelig, sobald man mit dem Herumgleiten anfängt.



Das hat gesessen! Ein Verfolger hat uns vor lauter Frust einen über den digitalen Rücken gezogen. Das bedeutet Energieverlust im Schutzschild.



Durch die ausgestreuten Pixel füllt ihr euren Energievorrat wieder auf.



Leider versucht die künstliche Intelligenz der gegnerischen Fahrzeuge mich nicht einmal am Überholen zu hindern. Hier hätte man mehr tun können.



Vierspieler-Mode, unverständlicherweise nur gegen die CPU.

Rennspiel DM 99,-

Hersteller: Team FEB
 Bezugsquelle: Crave
 Levels: 22+ Fahrzeuge
 BRD-Release: August 2000
 Schwierigkeitsgrad: mittel
 Fakten: -
 Internet: www.crave.de

Grafik 74% Sauberer Streckenaufbau und stimmige Lichteffekte sorgen für ein gutes Fahr- bzw. Schwebefeeeling.

Sound 55% Der Szene angepasste, nette Soundstücke untermalen das Spielgeschehen, nerven aber mit der Zeit.

Fun Spielerisch in Ordnung, nur Mängel in dynamischen Bereichen.



FUN 78%

Tony Hawk's Skateboarding

Wie eine Bombe schlug im vergangenen Jahr Tony Hawk's Skateboarding auf Sonys 32-Bitter ein und löste eine wahre Hysterie bei unseren Lesern aus, die sich im Zockerkönig-



Die Moves entstammen der Realität.



Die Akteure lassen sich präzise steuern.

Wettbewerb unseres Schwestermagazins Mega Fun regelrecht mit Höchstpunktzahlen bekriegt haben. Das Spielprinzip dürfte ausreichend bekannt sein. Eure Aufgabe besteht darin, in abwechslungsreichen Locations, zum Beispiel Lagerhaus, Schulgelände, Mall, diverse Aufgaben zu erfüllen und fleißig Tapes zu sammeln, die ihr für jede erfolgreich gemeisterte Aufgabe erhaltet. Insgesamt stehen zehn verschiedene Charaktere zur Auswahl bereit, die über unterschiedliche Attribute verfügen. Einige von ihnen, wie Tony Hawk, sind real existierende Skater, andere wiederum, wie Officer Dick,

entstammen der Fantasie der Schöpfer. Grafisch gibt es keine merklichen Verbesserungen im Vergleich zur PS-Fassung. Auch der coole Soundtrack mit Songs von den Suicidal Tendencies, Primus oder den Dead Kennedys wurde komplett vom Original übernommen.



Das Zeitlimit erhöht den Schwierigkeitsgrad.



Tommy

Meine Meinung: Tony Hawk's Skateboarding rocks, auch auf Segas Dreamcast. Die geniale Atmosphäre, die authentischen Moves und das motivationsfördernde Sammeln von Tapes verleihen dem Sportspiel ein unglaubliches Suchtpotential.

Leider verzichtete man auf 128-Bit-würdige Verbesserungen in grafischer Hinsicht. Die Engine wurde quasi 1:1 umgesetzt, was jedoch nicht unbedingt negativ ist, da sich das Original in einem vergleichsweise hohen technischen Rahmen bewegte. Insgesamt gesehen hätte ich aber ein wenig mehr von einem Next-Gen-Game erwartet. Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass Tony Hawk für DC-Besitzer ein absoluter Must-have-Titel ist, der den Spieler mehrere Wochen vor den Bildschirm fesselt.



Es stehen mehr als zehn Recken bereit.

Fun-Sports DM 100,-

Hersteller: **Neversoft**
Bezugsquelle: **Crave**
Levels: **100+**
BRD-Release: **erhältlich**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
Fakten: **10 Original-Skater**
Internet: **www.crave.de**

Grafik 78% Eine perfekte 1:1-Umsetzung der PS-Variante, nicht mehr und nicht weniger.

Sound 88% Genialer Soundtrack, der absolut zum abgedrehten Geschehen passt.

Fun Wochenlanges Dauerdaddeln ist vorprogrammiert! Der PS-Hit dürfte auch dem Dreamcast zu einigen Hardware-Abverkäufen verhelfen.



FUN 87%

Gauntlet Legends

Ataris Vorzeige-Automat aus dem Jahre 85 geht nun dank Midway in der dritten Dimension an den DC-Start.

Auf allen Systemen war Ende der 80er, Anfang der 90er das kultige Beat 'em Up Gauntlet zu Hause. Auch auf dem Mega Drive gab es Gauntlet 4, das mit dem Vierspieler-Adapter für schlaflose Nächte während ausgedehnter Multiplayer-Sessions sorgte. Midway brachte vor zwei Jahren den Klassiker wieder in die Spiel-

hallen und präsentiert uns nun einen perfekten Port der Arcade-Version auf unserem geliebten Dreamcast. Gauntlet Legends spielt sich im Prinzip immer noch so einfach wie am ersten Tag. Schnappt euch zunächst einen der zwölf Helden und auf geht es zur Monsterjagd. Dabei dürft ihr aus diversen Fantasy-Charakteren, wie Krieger, Magier und Zwerg, wählen, die sich alle in den Kategorien Stärke, Schnelligkeit, Magie und Rüstung unterscheiden. Weit über 40 riesige Levels müssen erkundet werden. Denn nur wenn man alle Runensteine findet, die der Erzdämon Skorn in alle



Magie ist das Zauberwort.

Winde zerstreut hat, darf die Helden-Party dem finsternen Burschen gegenüberreten. Technisch ist Gauntlet von Grund auf solide. Die Grafik ist gut gelungen und macht selbst bei vier Spielern gleichzeitig (da kommt Freude auf) und Massen von Monstern nicht schlapp. Sogar die deutsche Sprachausgabe erinnert an den Klassiker, auch wenn die Übersetzung manchmal ein wenig sinnlos erscheint.



Tommy

Meine Meinung: Das ist lange her, dass ich zum letzten Mal Gauntlet auf dem Mega Drive gespielt habe! Und ich habe mich tierisch auf den seit Monaten angekündigten Nachfolger für den Dreamcast gefreut. Immerhin ist Gauntlet ein Stück Spielgeschichte. Vielleicht bin ich deshalb ein wenig zu unkritisch mit diesem Titel, allerdings hatte (und habe) ich meinen Spaß, und das ist schließlich die Hauptsache. Zum Schluss noch ein Tipp für Arcade-Fans: Wenn euch die merkwürdige deutsche Sprachausgabe auf den Keks geht, dann schaltet im Bios-Menü des DC die Sprache auf Englisch und ihr erhaltet die Original-Kommentare.

Der robuste Zwerg ist mit dem Phoenix-Power-up nahezu unbezwingbar.



Zu viert gleichzeitig dank DC-Power!

Beat 'em Up DM 89,-

Hersteller: **Midway**
Bezugsquelle: **Konami**
Levels: **40+**
BRD-Release: **erhältlich**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
Fakten: -
Internet: **www.midway.com**

Grafik 75% Schöne Dungeons, farbenprächtiges Charakter-Design. Ein paar mehr Polygone hätten es schon sein dürfen.

Sound 72% Original Arcade-Sound, daher manchmal ein wenig kratzig.

Fun Als Multiplayer-Game ebenso empfehlenswert wie für Fans der Serie und Fantasy-Action-Anhänger. Gauntlet is back!



FUN 75%

SMQ Top 200

Alexander Klassen	540	Patrick Bühler	385
Roland Hirzinger	525	H-P Klönhammer	385
Franz Kern	525	Michael Wehrle	385
Volker Bette	520	Christian Jobst	375
Ralf Apel	510	Mathias Silberbauer	375
Alexander Bock	505	Ronny Seidel	365
Karl-Heinz Seidl	505	Anton Eibl	360
Marco Stresemann	505	Marcel Sachtleben	355
Richard Strobel	505	Marcus Burger	350
Stefan Ackermann	500	Matthias Fernau	345
Tanja Pattberg	500	Joachim Horschitz	345
Christian Skörjes	500	Philipp Schadl	345
Michael Asse	495	Jens Tuestfeld	345
Sascha Augustin	490	Maurice Schemell	335
Cornelis Deuerling	490	Christopher Will	335
Mario Donvito	490	Ronny Hoppenheit	330
Sven Draxlbauer	490	Christian Lang	330
Hannes Fabian	490	Andreas Beuchert	315
Michael Fischer	490	Timo Schulz	305
Jürgen Gössnitzer	490	Marcel Bonte	300
Anika Hüschchen	490	Manfred Gerdes	295
Lorenz Hoddow	490	Thomas Haßler	295
Björn Horak	490	Johannes Fischer	290
Dmitri Hörig	490	Enrico Bohn	285
Andreas Huber	490	Matus Fiala	285
Peter Mitlöchner	490	Dagmar Sebrek	285
Matthias Pinger	490	Simon Wallach	280
Thomas Schwarz	490	Nils Bierschwall	275
Martin Voigt	490	Martin Dlawichowski	275
Mario Voit	490	Benjamin Feldberg	275
Ralf Duballa	485	Peter Kreculj	275
Mario Leonhardt	485	Jasmin Mattausch	275
Stefan Möller	485	Hannes Sigrist	270
Michael Scholtes	485	Thomas Wessinghage	270
Sebastian Behne	480	Andreas Lindig	265
Manuela Freitag	480	Axel Menzel	265
Ralf Kafiner	480	Antonio Orsi	265
Gerd Müller	480	Martin Losack	255
Daniel Reitenbach	480	Jochen Böttcher	250
Alexander Schmitz	480	Antonio Galle	225
Christoph Weddemann	480	Stefan Heßler	225
Manuel Diekhaus	475	Jan Hanke	215
Alexander Reinbold	475	Robert Kluge	215
Edward Rogers	475	Michael Roß	215
Stefan Schuhart	475	Thomas Schiele	215
Sven Störmer	475	Bruno Sieler	215
Thomas Kerscher	470	Tobias Wörner	215
Silke Nehring	470	Pascal Simon	200
Petra Rosenplänter	470	Carsten Baganz	195
Frank Schleicher	470	Thomas Ludewig	195
Danny Bruchalla	465	Hans Maj	195
Andreas Gering	460	Wilko Bartels	150
Thorsten Klaus	460	Daniel Buschmeyer	150
Ronny Löffler	460	Sven Grunow	150
Matthias Reiter	460	Burkhard Krone	150
Alfred Sedlmeier	460	Kay Löwenstrom	150
Carsten Planer	455	Ronald Miller	150
Markus Schwiedland	455	Matthias Schwingel	150
Karsten Kühl	450	Andreas Zietz	150
Andre Schubert	440	Erik Oestreich	145
Roland Willert	440	Jan Rehschuh	145
Michel Enderich	425	Patrick D'Addino	140
Rene Khop	425	Benjamin Scharff	140
Norman Kühnl	425	Roland Tiefenbrunner	140
Jürgen Richter	425	Ben Tschacher	140
Tobias Peterka	420	Jörg Friedrich	135
Kai Schnippering	420	Martin Gilles	135
Oliver Wolff	420	Dennis Menkens	135
Sascha Koepsel	415	Suad Ramovic	130
Thomas Scherer	415	Steffen Scheibner	130
Maik Starke	415	Hauke Albert	125
Kai Aufferfeld	405	Yaman Senol	125
Marcel Bartz	405	Sebastian Berghoff	115
Manuela Böhme	405	Christian Gerards	110
Peter Böhme	405	Ivo Kostadinov	105
Jan Brockmann	405	Marc Matzka	105
Eva Dellinger	405	Adam Rafinski	105
Manuel Dumas	405	Daniel Schmidt	105
Jan Glaser	405	Marcel Schulz	105
Matthias Hagena	405	Kim Simon	105
Birgit Hahn	405	Oskar Stanek	105
Jürgen Hahn	405	Stefan Studtrucker	105
Sonja Hesse	405	Michael Zünd	105
Martin Jentsch	405	Marko Fischer	100
Maik Preisser	405	Attila Kocis	100
Stefan Schröder	405	Nico Mencke	100
Marco Teuscher	405	Matthias Ax	95
Heinz Becker	400	Kathleen Bindernagel	95
Till Enderich	400	André Powa	95
Lutz Hahn	400	Branco Rathmann	95
Alexej Siebert	400	Michael Wydra	95
Michael Boschek	395	Dagmar Köttig	90
Kay Gruzlak	395	Daniel Köttig	90
Samuel Stüssel	395	Marcel Köttig	90
Jan-Philipp Beschoner	390	Siegfried Köttig	90
Holger Fischer	390	Sebastian Kutrieb	90
Matthias Rüttmayer	390	Luc Majeres	90
Marco Thiel	390	Andreas Prütz	90
Florian Thorni	390	Carsten Kühne	80
Nicolas Beyer	385	Constantin Kühne	80

SMQ

Dreamcast-Gewinnspiel

Wieder erholt zeigten sich die meisten SMQ-Mitstreiter beim 8. Teil. Langsam geht's auf die Zielgerade...

In Teil 8 unseres SMQ gab es diesmal nur eine echte schwere Frage, die dementsprechend zu Recht mit stolzen 30 Punkten belohnt wurde. Aber auch die anderen waren nicht unbedingt leicht, wie uns eure zahlreichen Einsendungen bewiesen haben. Alexander Klassen hält sich noch immer ohne Makel an der Spitze. Wird er nach diesem Monat noch immer eine weiße Weste haben? Bevor die nächsten Fragen warten, die Antworten zur achten Folge des SMQ:

1. Welche Bezeichnung tragen die Demo-GD-ROMs?

Dreamon



Joe Musashi ist der Held der Shinobi-Serie.

2. Wie heißt der Held der Shinobi-Serie?

Joe Musashi

3. Wie heißt der Präsident von Sega of Japan, unter dessen Führung der DC startete?

Shoichiro Irimajiri

4. Welcher Name wurde neben „Katana“ noch für den Dreamcast gehandelt?

Black Belt

5. Von welchem japanischen Hersteller stammt die Shoot'emUp-Serie Thunder Force?

Tecno Soft

Bemerkung zu 2: Um auf die Lösung der Shinobi-Frage zu kommen, musste man schon tief in die Sega-Geschichte eindringen. Auf dem Master-System und der Arcade-Version wurde Joe namentlich erwähnt.

Zu 3: Irimajiri-san ist vor kurzem seinen Präsidenten-Job bei SoJ an Isao Okawa losgeworden.

Zu 5: Viele Leser haben richtig zu bedenken gegeben, dass bei



Ging zunächst als Tecno-Soft an den Start, wurde später als Techno-Soft im Westen bekannt.



ihren Thunder-Force-Spielen Techno Soft steht. Das ist natürlich richtig und wurde entsprechend gewertet. In Japan ist der Hersteller als Tecno Soft bekannt. Das ist übrigens mit einer PAL-Version von TF4 und einem umgebauten MD festzustellen. Entsprechend der Ländereinstellung erscheint das passende Logo.

Gewinner der VGA-Box von Blaze ist:

Matthias Reiter, Hünxe.
Herzlichen Glückwunsch!

Teilnahmebedingungen: Es werden nur Antworten als richtig gewertet, die korrekt geschrieben sind. Fax-Einsendungen nur auf eigenes Risiko! E-Mails unter segamagazin@megafun.de kommen zwar in die Wertung, nehmen aber nicht an der monatlichen Auslosung teil.

Sega Millennium Quiz - Teil 9

Diesmal winken fette 90 Punkte, wenn ihr es schafft, die fünf Fragen des neunten SMQ-Teils korrekt zu beantworten. Als Monatspreis wird diesmal ein Original-Sega-DC-Pad geboten. Für jede richtige Antwort gibt es die angegebene Punktzahl, die dann auf eurem Konto verbucht wird. Wer nach Folge 12 die Nase vorn hat, gewinnt den Hauptpreis.

1. Wie heißt der ewige Feind von Sonic?

10 Punkte

2. Welche legendäre Serie stammt vom Team Andromeda?

15 Punkte

3. Wie viele Spieler konnten bei Saturn Bomberman maximal gleichzeitig an die Pads?

(Zahl in Worten) 15 Punkte

4. Mit welchem Mega-CD-Titel schaffte Core Design den Durchbruch?

20 Punkte

5. Aus welchem Land stammt das Entwicklungsteam der Ecco-Serie?

30 Punkte

Schickt uns eure Antworten an folgende Adresse:

Redaktion SegaMagazin

Stichwort: SMQ

**Franz-Ludwig-Str.9
97072 Würzburg**

Einsendeschluss für Teil 9 ist der 13. Juli 2000

Mehrmalige Einsendungen werden nicht berücksichtigt. Als Passwort benötigen wir euer Geburtsdatum (damit niemand anders eine falsche Zusendung in eurem Namen schreibt).

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

Name

Straße

PLZ Wohnort

Geburtsdatum

(unbedingt angeben)



MailBox

Schlotterten den zahlreichen Sega-Fans vor wenigen Monaten noch die Knie bei dem Gedanken, dass Sonys Next-Gen-Konsole auf den Markt kommt, erntet die PlayStation 2 nun von vielen Seiten Kritik und Spott. Unsere Leser hingegen beobachten die Situation wie gewohnt recht objektiv und freuen sich über den Kauf ihres Dreamcast.

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

segamagazin@megafun.de

Abwärtskompatibel

Manche finden das mit dem Bleem! bestimmt toll und es ist auch eine tolle Sache. Aber was ist mit den 1000den von Sega-Fans? Es wäre doch viel toller, wenn es einen Adapter geben würde, mit dem ich auf meinem DC meine ganzen Saturn-Games (ca. 40 Stück) zocken kann (in aufgewerteter Grafik, wie mit

Bleem!). So einen Adapter wollen bestimmt viele. Also wenn ihr diesen Brief abdrucken würdet und sich viele Leute melden, die so einen Adapter wollen, und ihr dies an Sega weiterleitet, wäre das echt toll und auf jeden Fall einen Versuch wert.

Ronny Wunsch aus Freiberg

So ein Adapter wäre sicher eine tolle Sache für uns Sega-Fans. Aber sind wir mal ehrlich: Ein SAT-Bleem wäre doch kein Kaufargument für uns. Die meisten haben ihren Saturn schließlich noch. Entsprechend würden sich die Absatzzahlen eines solchen Emulators stark in Grenzen halten. Außerdem gibt es immer noch die Hoffnung, dass das Gerücht um einen SAT-Emulator in Shenmue in einem seiner nächsten Teile verwirklicht wird.

Nachfolger-Fragen

Als mich letztens die Langeweile geplagt hat, habe ich mir vom Boden alle alten SegaMagazine geholt, um darin zu schmökern. Was soll ich euch sagen, ich habe riesigen Spaß damit gehabt,

mir alte News, Previews, Reviews und natürlich Leserbriefe reinzuziehen. Was haben wir gelacht, mein Bauch und ich. Egal, nach den absolvierten Lesestunden habe ich erstmal meinen Saturn hervorgekramt und Deep Fear gezockt. An alle, die noch nicht auf Tauchstation gegangen sind: Das Game ist voll der Hammer! Top-Grafik, tolle Story und geniales Gameplay. Was will man mehr? Im Moment bin ich gerade dabei, kolumbianische Drogenkartelle und Piraten im südchinesischen Meer etwas aufzumischen. Die Rede ist natürlich von Thunderhawk 2. Und da bin ich auch schon bei meinen Fragen angelangt. Ist ein Nachfolger zu Mark Avory's Meisterwerk für DC in Arbeit? Ist was dran an dem Gerücht, Gun Griffon von Game Arts wird neben einer Fortsetzung für PS2 auch eine für DC bekommen? Das war's zu meinen Fragen, anderes Thema. In letzter Zeit kann man immer häufiger lesen, dass sich bekannte Unternehmen (Konami, Namco) beschweren, es sei schwierig, für die PS2 zu programmieren. Im gleichen Atemzug bekommt man von diesen "Großen der Branche" solche geistigen Ergüsse, wie als

wolle man mit der Umsetzung von Top-Games wie Metal Gear Solid 2 für DC abwarten, wie sich die Hardware-Verkäufe entwickeln. Was soll denn das! Software sells Hardware, das ist ein alter Hut. Die Kunden werden so nur verunsichert. Es ist nicht nur allein die Aufgabe von Sega, die Massen mit Werbung zu überschwemmen. Nein, auch Software-Hersteller wie Konami sollten nicht nur die PS2 mit Top-Games bedienen. Solche Titel wie MGS2, RRV, TTT bedeuten nun mal Massenmarkt und sie werden der Konsole, auf welcher diese Titel erscheinen, sicherlich auch nochmal einen Push nach oben geben.

Udo Grosser

Da hast du natürlich Recht. Wenn solche Blockbuster nicht auf dem Dreamcast erscheinen, dann bedeutet das im Gegenzug, dass mehr zum Konkurrenzprodukt greifen, da sie die Vorgänger bereits von der PlayStation kennen. Welche Rolle die Programmierproblematik für die zukünftige Entwicklung der PS2 spielen wird, bleibt abzuwarten. Immerhin konnte Sega in Japan aus dem angeschlagenen Riesen noch kein Kapital schlagen. Über Nachfolger von Thunderhawk und Gun Griffon wissen wir nichts, wobei ich die Möglichkeit für Gun Griffon nicht schlecht einschätze, hingegen Thunderhawk 3 keine Chance einräume, da Eidos sich scheinbar immer mehr zurückzieht.

Pandoras-VGA-Box

Könntet ihr als SegaMagazin nicht mal die VGA-Box ausführlich testen? Was mich interessiert: Brauche ich noch spezielle Kabel, um den Adapter mit dem PC zu verbinden? Muss der Rechner laufen, um ein Bild darstellen zu können? Mir erzählte ein Händler, dass man die Kabel



Ersten Gerüchten zufolge sollte Microsofts X-Box mit dem Dreamcast kompatibel sein. Scheinbar ist dieser Deal geplatzt...



TOP 5 - CRAZY TAXI

	SCORE	PLAYER
1ST	\$5,318,08	ROBERT KLUGE
2ND	\$4.811,02	MARCO HARTUNG
3RD	\$1.000,00	AXEL FOLEY
4TH	\$0.500,00	AXEL ROSE
5TH	\$0.250,00	AXEL SCHWEISS



ENTER YOUR INITIALS ?

HIGH SCORE

SO GEHT'S:

Die geschickten Rennspieler unter euch haben bewiesen, dass man immer noch ein weiteres Zehntel aus dem Stratos herauskitzeln kann. Daher sind wir gespannt, wie ihr bei dem etwas anderen Rennspiel abschneiden werdet:

Crazy Taxi!

Folgende Regeln gelten für diesen Wettbewerb:

- Modus: Arcade
- Work for 5 Minutes
- Fahrer: Axel

Zeichnet euren kompletten Höllenritt von Anfang bis Ende auf Video auf und fügt dem Ganzen ein Passbild bei. Schickt alles (kann nicht zurückgeschickt werden) an die Redaktionsadresse. Der Gewinner erhält eine VMU!

Einsendeschluss ist der 31.7.2000.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Coralie Brandt aus Roth über

Chu Chu Rocket

Grafik: 35%

Sound: 65%

Gesamt: 85%

Dieses Game deckt gleich zwei Genres auf einmal ab: Denkspiel und Geschicklichkeit. Beide Modi finde ich absolut genial, wobei es mir am meisten Spaß macht, über die DreamArena gegen andere auf Mäusejagd zu gehen. Chu Chu Rocket ist ein Muss für alle Knobel-Fans, die auch mit Action klarkommen.



je nach Gebrauch jedesmal umstecken muss. Das wäre ja Blödsinn. Der nächste Händler sagte, man muss zusätzlich ein Scartkabel an den DC anschließen. Keiner weiß richtig Bescheid.

Christel Fischer

Dann versuche ich mal Licht ins Dunkel zu bringen. Segas VGA-Box wird einfach über den AV-Port angeschlossen. Die Verbindung zum Monitor erfolgt über einen 15 pol. Sub-D-Stecker an der VGA-Box. Diese Stecker werden auch standardmäßig bei PCs benutzt. Daher benötigt man keine weiteren

Kabel. Der Rechner braucht selbstverständlich nicht zu laufen, wenn man DC spielt, es sei denn, die Spannungsversorgung des Monitors läuft über den PC. Den Sound kann man per Y-Kabel (3,5mm Klinke auf Stereo-Chinch) an Aktiv-Boxen oder einen Verstärker anschließen. Mittlerweile gibt es bessere und billigere VGA-Boxen von Drittherstellern.

Ping-Ding

Im SegaMagazin 7/2000 ist mir die Antwort auf den Leserbrief von Benjamin Vinzens aufgefallen: „Allerdings steht fest,

dass Online-Gaming möglich ist. Das hat Quark eindeutig auf der Messe mit über 20 per DreamArena vernetzten Konsolen bewiesen. Keine Verzögerungen, einfach geil!“ Mir ist klar, dass es bei nur 20 Leuten online keine Verzögerungen gibt, aber was nutzt das einem Zocker, der von Zuhause aus online zockt? Da sind die Telefonleitungen mit "etwas" mehr als 20 Leuten vollgestopft. Da könnt ihr mir nicht erzählen, dass man bei einem Deathmatch mit 19 anderen zockt, und es keine Verzögerungen gibt, sollte denn etwa der Ping-Wert auf 0 sein? Wie gesagt, auf der Messe mit 20 Leuten

glaub ich auch, dass es keine Verzögerungen gab, aber von Zuhause in die vollgestopften Telefonleitungen...

Florian Ströbel

Ich möchte mich nicht auf Spekulationen einlassen, wie stark die Verzögerung sein wird, schließlich gibt es bislang noch keine Review-Version. Dass es natürlich eine geben wird, steht außer Frage. Man sollte dennoch bedenken, dass die DreamArena nicht mit den Online-Spielen des PC vergleichbar ist.

Sega-Fans im Internet

Ronny Wunsch, ronny.wunsch@de.dreamcast.com

Udo Grosser, udo.grosser@de.dreamcast.com

Christoph Schutte, christoph.schutte@de.dreamcast.com

Benjamin Lange, benjamin.lange@de.dreamcast.com

Sega-Fan-Homepages im Internet

metropolis.de/teepottsteestube.html von Christoph Schutte

Schickt eure E-Mail-Adresse oder Homepage-URL an:

segamagazin@megafun.de



Nutz die Chance, Baby!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



50% sparen im Mega-Fun-Miniabo!

Teste zwei Ausgaben von Mega Fun zum Preis von einer.

Gefällt dir Mega Fun, so musst du nichts weiter tun. Du erhältst das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 5,75 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt dir Mega Fun wider Erwarten nicht, so gib uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Einfach anrufen:

01805/95 95 06

0,24 DM/Min.

Johannes und Dagmar Schlösser aus Brühl über **V-Rally 2 EE**

Grafik: 91%

Sound: 81%

Gesamt: 90%

Wie viele Nächte unseres Ehelebens wir uns schon bei V-Rally 2 heiße Splitscreen-Schlachten geliefert haben, ist kaum noch zählbar. Die Grafik sieht einfach fantastisch aus und die Fahrzeuge lassen sich total realistisch über die Pisten jagen. Dank des geilen Strecken-Editors wird V-Rally 2 so schnell nicht langweilig.



red i
Leserkäs

da scheinbar die Entwicklung des Windows-CE-Systems für DC die einzige und letzte Zusammenarbeit der beiden Konzerne war.



Ist der neue Sonic-Stil nun schlechter oder besser als noch zu Mega-Drive-Tagen? Warum verzichtete Yuji Naka auf Green Hill?

3. Wisst ihr schon irgendwelche Fakten über F355 Challenge? Einerseits sagen viele, es sei eine gute Umsetzung, andererseits hört man auch oft, es sei eine schlechte Umsetzung auf der E3 gewesen! Was meint ihr dazu? **Alles Wissenswerte wirst du wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe nachlesen können, denn dann haben wir vielleicht eine spielbare Version in der Redaktion. Die E3-Fassung war bereits sehr vielversprechend.**

Teepott

Massen-Durchbruch

Ich kann Hans Ippisch nur zustimmen: Sega ist echt gut im Rennen! Aber was nützen die schönsten, besten und innovativsten Spiele, wenn der große Durchbruch nicht gelingen will und die Absatzzahlen weiterhin nicht super sind (in Europa und Japan)? Und dann kommt da so eine billige Massenmarktkonsole namens PlayStation 2 auf den Markt und jeder kauft sie, nur weil da PlayStation und Sony draufsteht. Das ist einfach nicht fair! Sega hat was Besseres verdient!

Martin Nettelbusch, Oberhausen

Bis auf eine Sache gebe ich dir Recht, Martin. Ich halte die PS2 keineswegs für eine Massenkonzole. Zumindest in den nächsten ein bis zwei Jahren wird sie es nicht werden, da ihre aktuelle Preisgestaltung es nicht zulässt. Sony dürfte dies allerdings egal sein, solange sie mit der PS (1) weiterhin den Markt dominieren.

Gemischtes I

1. Sega hat ja auf der E3 den Prototypen eines DVD-Add-ons gezeigt. Wann wäre deiner Meinung nach der richtige Zeitpunkt, um ihn auf den Markt zu werfen? **Das hängt davon ab, ob das DVD-Laufwerk wirklich eigenständig funktioniert oder nur in Verbindung mit dem DC. Trifft Ersteres zu, könnte ich mir einen Japan-Release noch in diesem Jahr vorstellen. Andernfalls sollte Sega dringend von einer Veröffentlichung absehen, da der Käufer sonst den Eindruck erhält, der DC wäre nur ein halbfertiges Produkt. Das Mega CD war damals ebenfalls ein Flop.**

2. Diversen Gerüchten zufolge soll die X-Box von Microsoft wohl kompatibel mit dem DC sein. Wie ist das möglich? Da die Hardware der X-Box der des DC überlegen ist, müsste man doch DC-Spiele auf der X-Box mit minderwertiger Grafik programmieren? Oder?

Diese Gerüchte werden sich sicher nicht bestätigen,



Konami kündigt bereits Jahre im Voraus Metal Gear Solid 2 für PS2 an. Keine Chance für DC?

Test-Symbol-Legende

- Spielersanzahl (1-4)
- VMU-Speichermöglichkeit
- Vibration-Pak
- VGA-Box
- 50/60Hz-Umschaltung
- Arcade-Board
- Internet-Funktion
- Tastatur
- VMU-Mini-Game
- Link-Option
- Lenkrad
- Maus
- Lightgun

Gemischtes II

1. Als Jump&Run-Fan finde ich Sonic natürlich klasse. Leider muss ich sagen, dass ich von Sonic Adventure sehr enttäuscht bin. Warum? Grafik, Sound und Gameplay sind toll, auch wenn die Kamera-Einstellung nicht immer perfekt ist. Aber was suchen Sonic & Co eigentlich auf der Erde? Mal abgesehen davon, dass kein Grund angegeben wird, dürfen wir uns so nicht mehr über den Kult-Level Green Hill freuen. Auch die anderen Stages in ihrem typischen Sonic-Design werden uns vorenthalten. Außerdem hat der Sound nicht mehr viel mit der Tradition des blauen Igels zu tun. Schade, da hätte ich von Sega mehr erwartet. **Es ist schade, dass du von**

Sonic Adventure enttäuscht bist, nur weil einige „Kult-Features“ dem neuen Konzept weichen mussten. Ich für meinen Teil habe großen Spaß mit beiden Arten von Sonic-Spielen.

2. Ich finde, der Bericht über Chu Chu Rocket ist viel zu kurz ausgefallen, schon weil es für DreamArena-User kostenfrei und das erste PAL-Online-Game ist.

Du hast Recht, dass der CCR-Bericht kurz war. Wir wollten aber noch abwarten, um eine objektive Bewertung der Online-Funktion machen zu können, da der Test zeitlich vor dem Online-Start angesiedelt war. Ich darf dich also bis zur nächsten Ausgabe verträsten.

3. Aktuelle Berichte über die DreamArena wären sehr sinnvoll.

Wie du weißt, kämpfen wir mit Platzproblemen (trotzdem wir seit der letzten Ausgabe zwei redaktionelle Seiten mehr haben).

Nikolas Berger

HIGH SCORE

SO GEHT'S:
Neues Spiel, neues Glück! Nach dem Sonic-Adventure-Wettbewerb kommen wir zu einem der besten DC-Beat'emUps: **Soul Calibur**. Folgende Richtlinien müsst ihr beachten, um in die Liste aufgenommen zu werden:
- **Modus: Survival**
- **Charakter: Kilik**
Zeichnet euren kompletten Versuch vom ersten bis zum letzten Gegner auf. Gewertet wird, wer die höchste Anzahl an bezwungenen Gegnern erreicht. Schickt uns euer VHS-Video (wir akzeptieren auch s/w-NTSC-Aufnahmen) samt Passbild (wenn möglich) an die Redaktionsadresse. Der glückliche Gewinner erhält eine brandneue VMU!

Einsendeschluss ist der **31.7.2000**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TOP 5 - SOUL CALIBUR

SCORE	PLAYER
1ST 55 WINS	DMITRI HÖRIG
2ND 38 WINS	ROBERT KLUGE
3RD 10 WINS	KILIK
4TH 6 WINS	BASIC
5TH 4 WINS	SCHASCHLIK

ENTER YOUR INITIALS !

SecretService



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

Tony Hawk's Pro Skater (us) Moves

In der vergangenen Ausgabe haben wir euch die restlichen Moves versprochen. Schlagt die aktuelle Ausgabe der Mega Fun auf, die ihr als Abonnenten erhaltet. Dort haben wir alle gelistet.

V-Rally 2 (dt) Mega-Cheat

Wie schon bei der PlayStation-Version verbirgt sich in V-Rally 2 ein Cheat, mit dem ihr alle Fortschritte aktivieren könnt. Startet ein Spiel und schaut unter den Optionen bei Fortschritte nach. Ist der Fortschritte-Bildschirm zu sehen, muss Folgendes zügig eingegeben werden: L, R, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, A, A, Start.

Nun kann im Screen jeder Fortschritt einfach aktiviert werden. Die Richtungseingaben müssen übrigens mit dem Steuerkreuz getätigt werden.



Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes (us) Charakterwechsel

Charaktere während des Spieles austauschen. Beispiel: Ihr sucht euch in loser Reihenfolge Cable, Ken und Ryu aus. Später wollt ihr einen anderen Charakter zuerst antreten lassen. Benutzt die L-Taste, um den zweiten Charakter aufzurufen, und die R-Taste, um den dritten Charakter zuerst antreten zu lassen.

Power Stone 2 (dt) Diverses

Optionen in Extra-Optionen freischalten:

Immer nachdem ihr den Basic-Mode mit einem anderen Charakter erfolgreich abgeschlossen habt, wird hier eine neue Option freigeschaltet.

Als Pryde spielen:

Besteht den Basic-Mode mit sieben verschiedenen Charakteren erfolgreich.

Als Mel spielen:

Besteht den Basic-Mode mit acht verschiedenen Charakteren erfolgreich.

Zusätzliche Arenen:

Besteht den Basic-Mode erfolgreich mit allen Charakteren sowie Pryde und Mel. Hierdurch schaltet ihr drei weitere Arenen frei. Bewegt in der Auswahl den Cursor nach links oder rechts aus dem Screen, bis die Meldung „Extra-Arena“ erscheint.

MDK 2 (dt) Diverses

Slow-Motion-Mode:

Während ihr als Max spielt, haltet ihr die Feuertaste und drückt schnell viermal hintereinander das Steuerkreuz nach oben.

Kurt in Boxershorts:

Gebt im Main-Menü Folgendes ein: Haltet L + R gedrückt und gebt dann X, X, Y, X ein.

Crazy Camera:

Pausiert ein Spiel und haltet L + R gedrückt. Gebt dann A, B, A, B ein.



Sega-Hotlines

Habt ihr Fragen zu Sega Dreamcast? Dann haben wir hier die richtigen Nummern parat:

Kundendienst (Hardware-Problem, etc.):
0180/3000410 (Ortstarif)

Internet-Unterstützung:
0190/770499 (2,40 DM/min)

Tipps zu Spielen:
**0190/780009
(2,40 DM/min)**

(Hinweis: Die angegebenen Rufnummern sind von Sega, nicht von uns.)



Super Runabout (us) Cheat-Mode

Gebt als Lizenz-Eintrag Elvis!!! ein. Hierdurch werden diverse Dinge freigeschaltet.

South Park Rally (us) Diverses

Cheat-Mode: Schließt den Championship-Mode erfolgreich ab, ohne ein Token zu benutzen.

Random-Checkpoint-Options: Schließt den Championship-Mode erfolgreich ab.

Speech-Test-Option: Schließt den Championship-Mode erfolgreich ab.

Cheat-Sheet-Option: Gewinnt das Rally Days 1 Race, ohne ein Pick-up aufzunehmen.



In dieser Vorschau erhaltet ihr einen schnellen Überblick über alle interessanten Spiele, für die es sich sicher lohnt zu sparen.

Die 100 bestgetesteten Dreamcast-Titel

NBA 2K	Sega	American Sports	Feb 00	94%	Street Fighter Zero 3	Capcom	Beat 'em Up	Okt 99	80%
Resident Evil Code: Veronica	Capcom	Action-Adventure	Jul 00	94%	Zombie Revenge	Sega	Beat 'em Up	Feb 00	80%
Soul Calibur	Namco	Beat 'em Up	Jan 00	94%	Airforce Delta	Konami	Action	Okt 99	79%
NFL 2K	Sega	American Sports	Jan 00	93%	South Park Rally	Tantalus/Acclaim	Rennspiel	Aug 00	79%
Shadow Man	Acclaim	Action-Adventure	Jan 00	93%	Magforce Racing	Team FEB/Crave	Rennspiel	Aug 00	78%
Shenmue	Sega	Action-Adventure	Mär 00	92%	Virtual On: Oratorio Tangram	Sega	Beat 'em Up	Mär 00	77%
Dead or Alive 2	Tecmo	Beat 'em Up	Mai 00	91%	Aerowings	CRI	Simulation	Nov 99	76%
House of the Dead 2, The	Sega	Shoot 'em Up	Jun 99	91%	Marvel vs Capcom	Capcom	Beat 'em Up	Mär 00	76%
Soul Reaver	Eidos	Action-Adventure	Apr 00	91%	Nightmare Creatures 2	Kalisto/Konami	Beat 'em Up	Aug 00	76%
Crazy Taxi	Sega	Rennspiel	Apr 00	90%	Elemental Gimmick Gear	Hudson Soft	Action-Adventure	Aug 99	75%
Rayman 2	Ubi Soft	Jump & Run	Apr 00	90%	Sega GT	Sega	Rennspiel	Mai 00	75%
Sonic Adventure	Sega	Jump & Run	Nov 99	90%	Soul Fighter	Piggyback/Mindscape	Beat 'em Up	Jan 00	75%
Chu Chu Rocket!	Sega	Denkspiel	Jul 00	89%	Gauntlet Legends	Midway/Konami	Beat 'em Up	Aug 00	75%
Grand Theft Auto 2	Take 2	Action	Jun 00	89%	Buggy Heat	CRI	Rennspiel	Dez 99	74%
V-Rally 2 Expert Edition	Infogrames	Rennspiel	Jul 00	89%	Evolution	Ubi Soft	Rollenspiel	Jun 00	74%
Biohazard 2	Capcom	Action-Adventure	Mär 00	88%	Pen Pen Tricelton	General Entertainment	Rennspiel	Feb 99	74%
Ecco the Dolphin - Defender of the F.	Appaloosa	Action-Adventure	Jul 00	88%	Rainbow Six	Red Storm	Shoot 'em Up	Jul 00	74%
Puyo Puyo 4	Sega/Compile	Denkspiel	Mai 99	88%	Street Fighter III W Impact	Capcom	Beat 'em Up	Feb 00	74%
4 Wheel Thunder	Midway	Rennspiel	Jun 00	87%	Black Matrix	NEC	Strategie	Dez 99	73%
Sega Rally 2	Sega	Rennspiel	Nov 99	87%	Dynamite Cop	Sega	Action	Nov 99	73%
Tomb Raider IV: The Last Revelation	Eidos	Action-Adventure	Jun 00	87%	Climax Landers	Climax	Rollenspiel	Dez 99	72%
Virtua Fighter 3tb	Sega	Beat 'em Up	Nov 99	87%	Dragons Blood	Treyarch/Crave	Action-Adventure	Aug 00	72%
Tony Hawk's Skateboarding	Neversoft/Crave	Fun-Sports	Aug 00	87%	Millennium Soldier - Expendable	Imagineer/Rage	Action	Nov 99	71%
MDK 2	Bioware	Shoot 'em Up	Mai 00	86%	Seaman	Sega	Simulation	Nov 99	71%
WWF Attitude	Acclaim	Fun-Sports	Dez 99	86%	Incoming	Imagineer/Rage	Action	Nov 99	70%
Blue Stinger	Sega/Climax Graphics	Action-Adventure	Nov 99	85%	Pop 'n Music	Konami	Geschicklichkeit	Mai 99	70%
F1 World Grand Prix	Video Systems	Rennspiel	Feb 00	85%	Pop 'n Music 2	Konami	Geschicklichkeit	Nov 99	70%
Frame Gride	From Software	Action	Okt 99	85%	Red Dog	Sega	Shoot 'em Up	Apr 00	70%
King of Fighters Dream Match 99	SNK	Beat 'em Up	Sep 99	85%	Space Griffon	Panther Software	Shoot 'em Up	Jan 00	70%
Maken X	Atlus	Ego-Shooter	Feb 00	85%	Super Speed Racing	Sega	Rennspiel	Jun 99	70%
NHL 2k	Sega Sports	Sport	Mai 00	85%	Suzuki Alstare Extreme Racing	Ubi Soft	Rennspiel	Jan 00	69%
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	Sport	Nov 99	85%	Jojo's Bizarre Adventure	Capcom	Beat 'em Up	Feb 00	64%
Star Wars: Episode I Racer	Lucas Arts	Rennspiel	Jun 00	85%	Rainbow Cotton	Success	Shoot 'em Up	Apr 00	63%
Toy Commander	Sega	Geschicklichkeit	Dez 99	85%	Tetris 4D	Bullet-Proof Software	Denkspiel	Mär 99	63%
Worms Armageddon	Team 17/Hasbro	Geschicklichkeit	Jan 00	85%	Marvel vs. Capcom 2 - New Age of H.	Capcom/Virgin	Beat 'em Up	Aug 00	63%
Space Channel 5	Sega	Geschicklichkeit	Aug 00	85%	Plus Plumb	Takuyo	Denkspiel	Dez 99	60%
Fur Fighters	Bizarre/Acclaim	Beat 'em Up	Aug 00	85%	Seventh Cross	NEC Home Electronics	Rollenspiel	Mär 99	59%
Power Stone 2	Capcom	Beat 'em Up	Jul 00	84%	Godzilla Generations	Sega	Action	Feb 99	58%
Snow Surfers	UEP/Sega	Fun-Sports	Jan 00	84%	Panzer Front	ASCII	Action	Mär 00	58%
Bust a Move 4	Taito/Acclaim	Denkspiel	Aug 00	84%	Virtua Striker 2000	Sega	Sport	Feb 00	58%
Cool Boarders Burrrn!	UEP System	Fun-Sports	Nov 99	83%	Psychic Force 2012	Taito	Beat 'em Up	Mai 99	57%
Power Stone	Capcom	Beat 'em Up	Nov 99	83%	NFL Quarterback Club 2000	Acclaim	American Sports	Feb 00	56%
Trickstyle	Acclaim	Rennspiel	Nov 99	83%	Nomad Soul	Eidos	Action-Adventure	Jul 00	55%
NBA on NBC	Midway	American Sports	Feb 00	82%	Fighting Force 2	Core/Eidos	Beat 'em Up	Mär 00	54%
Berserk	ASCII	Beat 'em Up	Jul 00	81%	NFL Blitz 2000	Midway	American Sports	Nov 99	48%
Get Bass	Sega	Sport	Jun 99	81%	Tokyo Highway Challenge	Genki	Rennspiel	Nov 99	47%
Giant Gram	Sega	Fun-Sports	Sep 99	81%	Nadesico the Mission	ESP	Strategie	Nov 99	43%
UEFA Striker	Infogrames	Sport	Jan 00	81%	Espinon-age-ents	NEC	Geschicklichkeit	Dez 99	42%
Gundam Sidestory 0079	Bandai	Beat 'em Up	Nov 99	80%	Slave Zero	Acclaim	Action	Jan 00	38%
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel	Nov 99	80%	Giga Wings	Capcom	Shoot 'em Up	Jan 00	37%

Skies of Arcadia

Genre: **Rollenspiel** Hersteller: **Sega** Erscheint: **3. Quartal 2000 (jp)**

Sega of Japan hat überraschenderweise den Titel ihres hitverdächtigen Rollenspiels Eternal Arcadia in Skies of Arcadia umbenannt. Warum, blieb uns Sega schuldig. Wahrscheinlich gab es Copyright-Probleme. Oder liegt es an den Abkürzungen EA (Electronic Arts) und SoA (Sega of America)?



Grandia 2

Genre: **Rollenspiel** Hersteller: **Game Arts** Erscheint: **3. August 2000 (jp)**

Game Arts kann sich mit Grandia 2, das Anfang August in Japan erscheinen soll, auf hervorragende Abverkäufe freuen. In den japanischen Magazinen liegt es auf Spitzenplätzen der Most-Wanted-Listen. Wenn wir es haben, dürft ihr euch auf einen ausführlichen Import-Test freuen.



NBA2K1

Genre: **American Sports** Hersteller: **Sega** Erscheint: **November 2000 (us)**

Kaum ist die NBA-Saison 2000 vorbei (Glückwunsch, Lakers!), macht Sega mit dem NBA2K-Nachfolger von sich reden. Pünktlich zum Start der nächsten Meisterschaft soll NBA2K1 mit verbesserter Grafik und Online-Unterstützung die amerikanischen Hoop-Fans begeistern.



Silent Scope

Genre: **Shoot 'em Up** Hersteller: **Konami** Erscheint: **26. Oktober 2000 (us)**

Spielhallengänger dürfen sich freuen. Konamis Shooter soll bereits im Oktober die Wohnzimmer erobern. Zwar wird die Umsetzung ohne Zielferngewehr auskommen müssen, eine einfache Steuerung macht dies aber wieder wett. Neue Modi, wie Professional, Night und Shooting Galleries, sowie ein neuer Jungle-Level sollen Einzug halten.



Metropolis Street Racer

Genre: **Rennspiel** Hersteller: **Bizarre Creations** Erscheint: **15. September 2000 (dt)**

Und wieder musste Segas lang erwarteter Straßen-Racer eine erhebliche zeitliche Verschiebung in Kauf nehmen. Aber lieber ein wenig länger auf ein perfektes Spiel warten, als ein schlechtes Stück Software in den Händen halten. Hoffentlich erscheint MSR überhaupt noch für Dreamcast.



Outtrigger

Genre: **Shoot 'em Up** Hersteller: **Sega** Erscheint: **3. Quartal 2000 (jp)**

Satte Effekte, Vierspieler-Splitscreen und Extrawaffen en masse sorgen für Adrenalinschübe. Auf der E3 machte Segas Automaten-Konvertierung Outtrigger bereits einen genialen Eindruck. Wird es vielleicht das Sommerloch-Game für schwüle Multiplayer-Sessions?



Virtua Fighter 4

Genre: **Beat 'em Up** Hersteller: **Sega** Erscheint: **tba. (jp)**

In den letzten Wochen ist es wieder ein wenig ruhiger um Yu Suzukis liebstes Kind (nach Shenmue, versteht sich) geworden. Ob Sega einen Überraschungsauftritt zur Tokyo Game Show plant? Sobald wir etwas Neues durch unsere Kontakte in Japan in Erfahrung bringen, werden wir es euch postwendend mitteilen.



Angekündigte Dreamcast-Titel

Maken X	Sega	Action	21. Juli
Kiss Psycho Circus	Take 2	Action	27. Juli
Railroad Tycoon II	Take 2	Strategie	27. Juli
Arcatera	Ubi Soft	Rollenspiel	30. Juli
Dead or Alive 2	Acclaim	Beat 'em Up	30. Juli
Aerowings 2: Air Strike	Crave	Shoot 'em Up	Juli
Heroes of Might & Magic III	Ubi Soft	Strategie	Juli
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel	Juli
Magforce Racing	Crave	Rennspiel	Juli
Nightmare Creatures 2	Konami	Action-Adventure	Juli
Plasma Sword	Virgin	Beat 'em Up	Juli
Renegade Racing	Virgin	Rennspiel	Juli
Street Fighter Alpha 3	Virgin	Beat 'em Up	Juli
Time Stalkers	Sega	Rollenspiel	4. August
DeeDee Planet	Sega		4. August
Sydney 2000	Eidos	Sport	18. August
Virtua Tennis	Sega	Sport	25. August
Vanishing Point	Acclaim	Rennspiel	August
Space Channel 5	Sega	Geschicklichkeit	8. September
Metropolis Street Racer	Sega	Rennspiel	15. September
Extreme Sports	Sega	Sport	27. September
European Super League	Virgin	Sport	September
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	September
Hot Rod City	Virgin	Genre-Mix	September
Stunt GP	433	Rennspiel	September
Super Runabout	Virgin	Rennspiel	September
Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames	Rennspiel	Oktober
Space Race	Infogrames	Rennspiel	Oktober
UEFA Soccer 2001	Infogrames	Sport	Oktober
Alone in the Dark IV	Infogrames	Action-Adventure	November
Supreme Snowboarding	Infogrames	Sport	November
D2	Sega	Action-Adventure	tba.
Independence War 2	Infogrames	Action	tba.
Sega GT Racing	Sega	Rennspiel	tba.
Shenmue	Sega	Action-Adventure	tba.
Take The Bullet	Sega	Shoot 'em Up	tba.
Bald in Japan erhältlich...			
Virtua Athlete 2K	Sega	Sport	Juli
F1 World Grand Prix II	Video System	Rennspiel	Juli
Grandia 2	Game Arts	Rollenspiel	3. August
F355 Challenge	Sega	Rennspiel	3. August
Cool Cool Toon	SNK	Geschicklichkeit	10. August
Spawn In the Demons Hand	Capcom	Shoot 'em Up	August
Capcom vs. SNK Millennium Fight 2000	Capcom	Beat 'em Up	September
El Dorado Gate	Capcom	Rollenspiel	3. Quartal
Outtrigger	Sega	Shoot 'em Up	3. Quartal
Skies of Arcadia	Sega	Rollenspiel	3. Quartal
Daytona 2	Sega	Rennspiel	3. Quartal
Phantasy Star Online	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Sonic Adventure 2	Sega	Jump & Run	4. Quartal
Shenmue 2	Sega	Action-Adventure	tba.
Virtua Fighter 4	Sega	Beat 'em Up	tba.
Bald in den USA erhältlich...			
Star Trek: New Worlds	Interplay	Strategie	1. Juli
Virtua Tennis	Sega	Sport	11. Juli
Giga Wing	Capcom/Tommo	Shoot 'em Up	18. Juli
Demolition Racer: No Exit	Infogrames	Rennspiel	Juli
Bleemcast	Bleem!	PS-Emulator	Juli
Toy Story 2	Activision	Action	Juli
Sydney 2000	Eidos	Sport	2. August
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child	Take 2	Action	8. August
Seaman	Sega	Simulation	13. August
D2	Sega	Action-Adventure	22. August
Sega GT	Sega	Rennspiel	29. August
Vanishing Point	Acclaim	Rennspiel	August
F1 Racing Championship	Video System	Rennspiel	16. September
Half-Life	Sierra Studios	Action	17. September
Skies of Arcadia	Sega	Rollenspiel	September
Prince of Persia 3D	Mattel Interactive	Action	September
Silent Scope	Konami	Shoot 'em Up	26. Oktober
Shenmue Chapter I	Sega	Rollenspiel	14. November
F355 Challenge	Sega	Rennspiel	November
NBA2K1	Sega	American Sports	November
Black & White	TBA	Strategie	Dezember
Evil Dead: Hail to the King	THQ	Adventure	3. Quartal
Croc 2	Fox Interactive	Jump & Run	3. Quartal
Samba De Amigo	Sega	Geschicklichkeit	3. Quartal
18 Wheeler - American Pro Truck	Sega	Rennspiel	3. Quartal
Illbleed	Sega	Action-Adventure	4. Quartal
NFL2K1	Sega	American Sports	4. Quartal
Alien Resurrection	Fox Interactive	Action	4. Quartal
Sonic Adventure 2	Sega	Jump & Run	4. Quartal
Alone in the Dark	Infogrames	Action-Adventure	4. Quartal
Quark 3	Sega	Action	4. Quartal

Das gibt's im nächsten Heft:

F355 Challenge

Games von Mastermind Suzuki sind bekanntlich immer eine Offenbarung. Auch die Arcade-Umsetzung des Ferrari-Flitzers F355 Challenge scheint ein echtes Brett zu werden. Ein Probespiel auf der E3 zeigte

bereits, dass die Boliden absolut authentisch auf Lenkbewegungen des Piloten reagieren. Ein ausführliches Preview in unserer nächsten Ausgabe wird zeigen, ob die hohen Erwartungen erfüllt werden.



Silent Scope

Die Arcade-Version war ein wahres Groschen-Grab. Ihr schlüpft dabei in die Rolle eines virtuellen Scharfschützen, der innerhalb eines Zeitlimits haarsträubende Aufträge zu erfüllen hat. Mit Hilfe eines kleinen Monitors, der am Eingabegerät (Gewehr) angebracht war, konnte der Spieler in den Bildausschnitt hineinzoomen und

diesen somit stufenlos vergrößern. Die Dreamcast-Version hingegen wird die Gun nicht unterstützen. Es gilt, das Zielkreuz mit Hilfe des Analog-Sticks über den Screen zu führen. Mit den Schultertasten könnt ihr den entsprechenden Abschnitt dann vergrößern und eure virtuellen Gegner ins Visier nehmen.



Tokyo Xtreme Racing 2

Nachdem der erste Teil des Arcade-Racers nicht gerade für allgemeine Begeisterungstürme bei den Spielern sorgte, schickt sich Genki nun an, mit dem Sequel einen wahren Ridge-Racer-Killer zu veröffentlichen.

Schenkt man den hohen Wertungen des japanischen Famitsu-Magazins Glauben, steht uns ein Anwärter auf die Poleposition des Genres bevor. Wir schildern euch die Eindrücke einer ausführlichen Testfahrt.



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- + Jet Grind Radio im Härtetest (Import)
- + neuste Infos zum Action-Spektakel Half-Life (dt)
- + und wie immer die coolsten Tipps zu euren DC-Games

**Ab 31.07.2000 im
Mega-Fun-Abo 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, Peta Mensing

Freie Mitarbeiter

Christoph Heer

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) (Fax: -241)
tmszameitat@computec.de

Assistenz der Anzeigenleitung

Claudia Rudolph (-143) (Fax: -241)
carudolph@computec.de

Anzeigenmarketing

Monika Fleenor (-345) (Fax: -240)
mafleenor@computec.de

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144) (Fax: -244)
wgmenne@computec.de

Jens Klüver (-348) (Fax: -240)
jskluever@computec.de

Anzeigendisposition

Andreas Klopfer (-140) (Fax: -240)
asklopfer@computec.de

Online-Werbeflächen

Susanne Szameitat (-142) (Fax: -241)
sszameitat@computec.de

Anzeigenassistent

Ina Schubert (-346) (Fax: -241)
iaschubert@computec.de

VERLAG

Computec Media AG

Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Web: www.computec.de

Verlagsleiter

Roland Bollendorf

Produktionsleitung

Martin Clossmann

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

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für im Heft dargestellte Produkte und Dienstleistungen, die missbräuchlich und zu illegalen Zwecken benutzt werden könnten. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph.



Alles dran!



Alles drin!

**GAMES AND MORE –
mehr geht nicht!**

- Die neuesten Games, aktuelle Tests, Tipps, Tricks und News.
- Für PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, PC und Game Boy.
- Jeden Monat neu. Für nur DM 3,90.





PSG YOUR PLAYSTATION SECRET GANG

- Undercover! Die PSG-Informanten riskieren täglich Leib und Leben für die heißesten News der PlayStation-Szene.
- Corpus Delicti! PSG ermittelt Sprengstoff und Rohrkrepierer unter den aktuellsten Games.
- Top secret! PSG zeigt die ultimativen Überlebensstipps & -tricks für die besten Spielehits.

