

SEGA

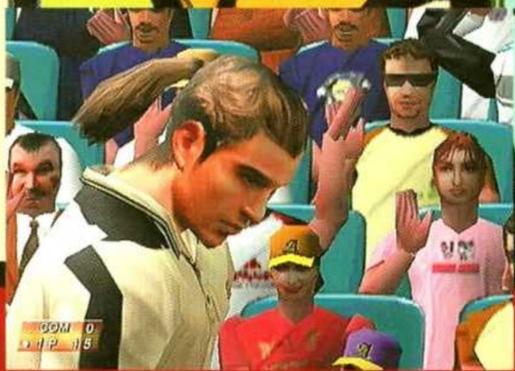
9/2000

82. Ausgabe
September 2000

100% SEGA DREAMCAST

Jet Set Radio

Spektakulär:
Sprayen und Bladen
im Zukunfts-Japan



F355 Challenge
Realismus pur: AM2s
Ferrari-Simulation angespielt

Virtua Tennis
Sega schlägt auf: Die neue
Tennis-Referenz im Test

Extreme Sports
Der Iron-Man unter den
Sega-Sportspielen

Theo

KRANZ VERSAND

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



Versand
GameSite GmbH
Geschäftsbereich:
Kranz Versand
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Laden
Kranz Games
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Dreamcast



Metropolis Street Racer (DC) 89,95



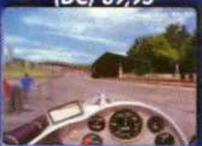
Fur Fighters (DC) 89,95



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



- 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 (Aug) 89,95
- Deep Fighter 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
- Ferrari 355 Challenge 89,95
- Fur Fighters 89,95
- Gauntlet Legends 89,95
- Giga Wing 99,95



Crazy Taxi (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 (Sept) ... 89,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver .. 89,95
- Mag Force Racing 94,95
- MDK 2 99,95
- Metropolis MS-R (Sept) 89,95
- NBA 2K 94,95
- NHL 2K 89,95
- Nightmare Creatures 2 (Sept) 89,95
- Power Stone 89,95
- Railroad Tycoon 2 89,95



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

Dreamcast



- Rayman 2 89,95
- Renegade Racing 89,95
- Resid. Evil: Code Veronica ... 99,95
- Roadsters 89,95
- Sega Rally 2 99,95
- WorldWide Soccer Euro 89,95
- Shadowman 89,95
- Silver 89,95
- Slave Zero 99,95



Virtua Tennis (DC) 89,95

- 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
- Sydney 2000 99,95
- Tech Romancer 99,95
- Tomb Raider IV 89,95



UND LADEN

Dreamcast



MDK 2 (DC) 99,95

- Tony Hawk's Skateboarding .. 89,95
- Toy Story 2 89,95
- Vanishing Point 89,95
- Vigilante 8: Second Offense ... 94,95
- Virtua Striker 2 Version 2000.1 89,95
- Virtua Tennis 89,95
- V-Rally 2 Expert Edition 89,95

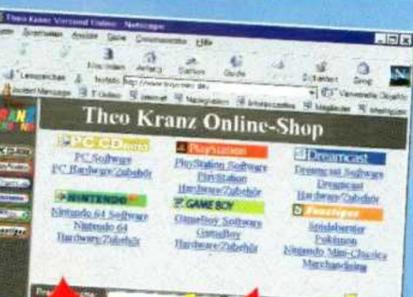


Dead or Alive 2 (DC) 89,95

- 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



Besuchen Sie uns im Internet!
Die aktuellsten Release-Termine finden Sie im

Theo KRANZ GAMES ONLINE-Shop
auf www.tkgames.de

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

0931-3545222 oder 0180-5211844

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

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist
in der Regel schon am nächsten Morgen
bei Ihnen. 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*. Bestell-Aannahme: 8:30-20:00
Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr.

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.





Fit durch den Sommer

Diesen Monat gings bei uns wirklich sportlich zu. Sega servierte uns drei absolute Hochkaräter dieses Genres. Da wäre zum einen die fulminante Arcade-Umsetzung von Virtua Tennis, die euch alle Courts dieser Welt bereisen lässt. Wer größeren Wert auf Fun-Sport legt, dem sei die kunterbunte Sprayer-Orgie Jet Set Radio ans Herz gelegt, die Japaner bereits seit Wochen Zocken dürfen. Udos dicke Augenränder sprechen eine deutliche Sprache, das

Spiel kann zur Sucht werden, die euch so manch schlaflose Nacht bereitet. Last but not least gönnt uns Sega einen ersten Blick in den Athlete-Kings-Nachfolger, Virtua Athlete, von dem ihr vor allem grafisch eine ganze Menge erwarten dürft. Viel Spaß beim Schmökern,

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-Infos12

DemNächst

F355 Challenge.....6

Extreme Sports8

Athlete Kings9

Vanishing Point10

Aerowings11

TestFertig

Virtua Tennis14

Jet Set Radio (jp)16

Maken X18

Wacky Races19

Samba de Amigo (jp).....20

Tokio Xtreme Racing 2 (jp).....21

Mr Driller (us)21

Tokyo Bus Guide (jp).....22

Silver22

South Park Rally.....22

Spirit of Speed.....22

Super Magnetic Neo22

Techromancer22

F355 Challenge



Yu Suzukis Racer ausführlich Probegefahren

Virtua Tennis



Das beste Tennis-Game aller Zeiten

Virtua Athlete



Grafisch opulenter Nachfolger

Jet Set Radio



Die Sucht hat einen neuen Namen!

Samba de Amigo



Sonic Team auf glorieichen Abwegen



F355 Challenge

Der Heimfassung des Arcade-Racers fehlt mehr als nur die Leistung von drei Naomi-Boards. Überquert F355 Challenge trotzdem als erster die Ziellinie?

Games des Masterminds Yu Suzuki können im Normalfall als Meilensteine der Videospiegelgeschichte bezeichnet werden. So mutierte auch die Automatenfassung des neuen Titels des japanischen Spieldesigners in den Spielhallen für so manchen Zocker zu einem wahren Münzgrab. An Coolness fehlt es dem Arcade-Kracher wahrlich nicht. Sage und schreibe vier Naomi-

Boards treiben den Ferrari-Racer an, wobei sich drei Einheiten um die grafische Darstellung kümmern. Diese Hardware-Anforderung erklärt sich in Anbetracht der insgesamt drei Monitore von selbst. Erstmals war es dem Fahrer möglich das Geschehen quasi aus den Seitenfenstern zu betrachten. Besonders genial ist dieser Effekt natürlich beim Überholen eines Konkurrenten. Das verbleibende vierte Naomi-Board kümmert sich einzig und alleine um die authentische Wiedergabe der Soundkulisse. Ein Wehrmutstropfen war lediglich der hohe Preis von 5 DM, der für eine flotte Fahrt in einem virtuellen Ferrari zu zahlen

war. Die Zeit der gähnenden Leere im Portmonee ist in Kürze glücklicherweise zu Ende, denn Acclaim veröffentlicht die Heimfassung des Renners. Ja, ihr habt richtig gelesen, nicht Sega selbst, sondern der amerikanische Publisher kümmert sich um den Vertrieb des Games. Der Grund hierfür ist schnell gefunden. Acclaim besitzt die exklusiven Lizenzrechte für alle Ferrari-Videospiele und ist somit in der glücklichen Situation Suzukis Renner zu vermarkten. Doch endlich zum eigentlichen Spiel: Uns liegt noch eine recht frühe Preview-Version vor, in der lediglich der Arcade-Mode integriert ist. Nach Anwahl des selbigen gelangt ihr in den



▶ Vollgas voraus: Die Replays wurden dank der fernsehreifen Schnitte sehr dynamisch in Szene gesetzt.

Kurs-Auswahl-Screen. Insgesamt stehen euch alle sechs Pisten der Automatenfassung zur Verfügung. Einige davon, wie z.B. Suzuka, existieren wirklich, andere dagegen entstammen vollkommen der Fantasie der Coder. Besonders erfolgreichen Fahrern winkt als



▶ Anfänger sollten sich für die CPU-Hilfen wie Brems- oder Steuerungsunterstützung entscheiden.



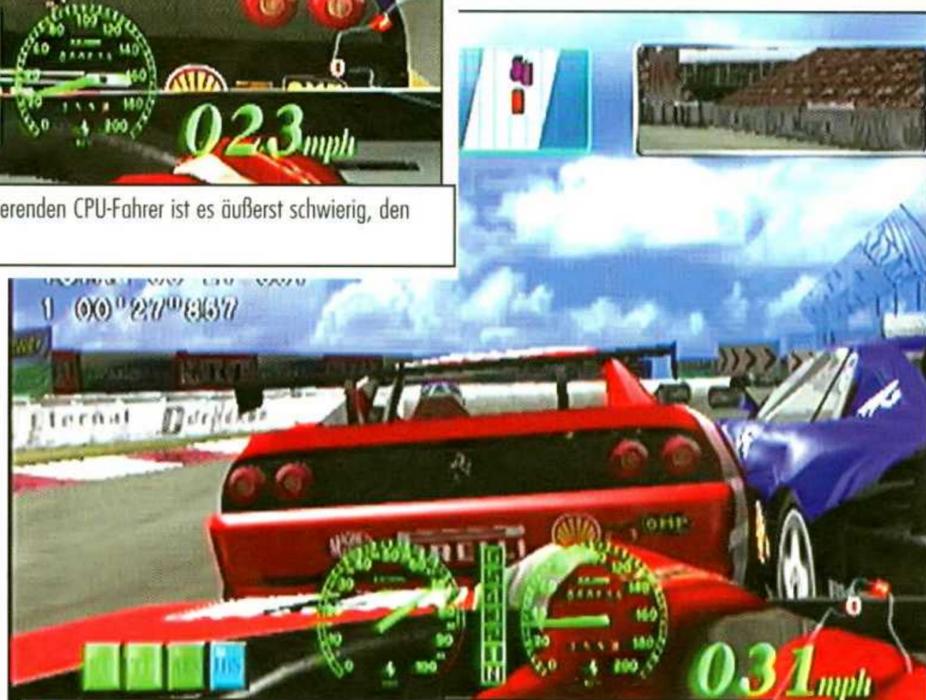
▶ Das Gedrängel ist groß: Aufgrund der intelligent agierenden CPU-Fahrer ist es äußerst schwierig, den ersten Platz zu erreichen.



▶ Die Farbe des eigenen Rennvehikels lässt sich vor Spielstart festlegen.



▶ Im Gegensatz zu so manchem F1-Boxenteam läuft bei F355 der Stopp problemlos ab.



▶ Die vier Buttons am unteren Bildschirmrand zeigen die aktiven Fahrhilfen an.



▶ Eine der Stärken der Rennsimulation ist das authentische Fahrverhalten der PS-Monster.



▶ Alles im Blickfeld: Der eingeblendete Spiegel sowie eine Straßenkarte ermöglichen gute Übersicht.



Belohnung ihrer Taten sogar eine Bonuspiste, über die an dieser Stelle jedoch nichts ver-raten wird. Auf dem Parcours angelangt warten sieben Computer-gesteuerte Gegner auf euch. Anders als bei anderen Titeln des Genres sind diese keine schlappen Anfänger, sondern echte Profis. Sie kämp-

▶ Während der Replays könnt ihr einen äußerst aktiven Fahrer bestaunen.

fen mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln darum, die Position zu halten und schmetterten Überholversuche des Spielers durch Blockieren ab. Ein weiterer Fakt, der den lockeren Gang an die Spitze verwehrt, ist das absolut au-

thentische Fahrverhalten der Boliden. Donnert ihr in den Kurven beispielsweise zu sehr an die Fahrbahnbegrenzung, kann dies den gnadenlosen Abflug von der Piste bedeuten. Doch nicht nur der Rennablauf sorgt bereits in der Vorabversion für Anerkennung, auch die grafische Präsentation des Spektakels kann sich sehen lassen. Im direkten Vergleich zum Arcade-Vorbild fällt eigentlich nur die geringere Auflösung als Manko auf. Ansonsten setzte man das optische Erscheinungsbild mitsamt der Vielzahl an Kleinigkeiten entlang der Strecken 1:1 um. Ein wahrer



▶ Die fertige Version wird euch drei verschiedene Ansichten bieten.

Blickfang sind die Boliden, die ebenfalls mit sehr viel Liebe zum Detail umgesetzt wurden. Man darf wohl ohne Übertreibung sagen, dass diese Ferraris die best realisiertesten Wagen der Videospiegeschichte sind. Abschließend lässt sich daher vermuten, dass auch der neue Streich von Yu Suzuki ein echter Knaller wird. Ob auch der Langzeitspielspaß gegeben ist, wird der Test in einer der nächsten Ausgaben zeigen. (Udo)



▶ Die lebensnahen Strecken wurden 1:1 digitalisiert. So fährt man in Suzuka an einem Vergnügungspark vorbei.



▶ Neben den Kontrahenten erschwert euch ein knappes Zeitlimit das virtuelle Rennfahrerleben.



▶ Die Rennen finden zu unterschiedlichen Tageszeiten statt. Dass die Coder zusätzlich Regenfall implantieren, muss bezweifelt werden.



▶ Niemals zuvor wurden die Boliden so detailliert gezeigt. Jedoch mangelt es dem Racer am nötigen Geschwindigkeits-Feeling. Ab Tempo 80 bewegt sich die Tachonadel zwar nach oben, der Highspeed-Rausch bleibt aber leider aus.



▶ Die fertige Fassung wird im Vergleich zum Original eine zusätzliche Strecke enthalten.

Rennspiel DreamFacts

Hersteller:
Sega/AM 2
Fakten:
VMU, Vibration-Pak
Erscheint:
3. Quartal 2000

„Äußerst simulationslastiger Racer“



Sega Extreme Sports

Ein weiterer brillanter Sega Sport-Titel erblickt das Licht der Welt.

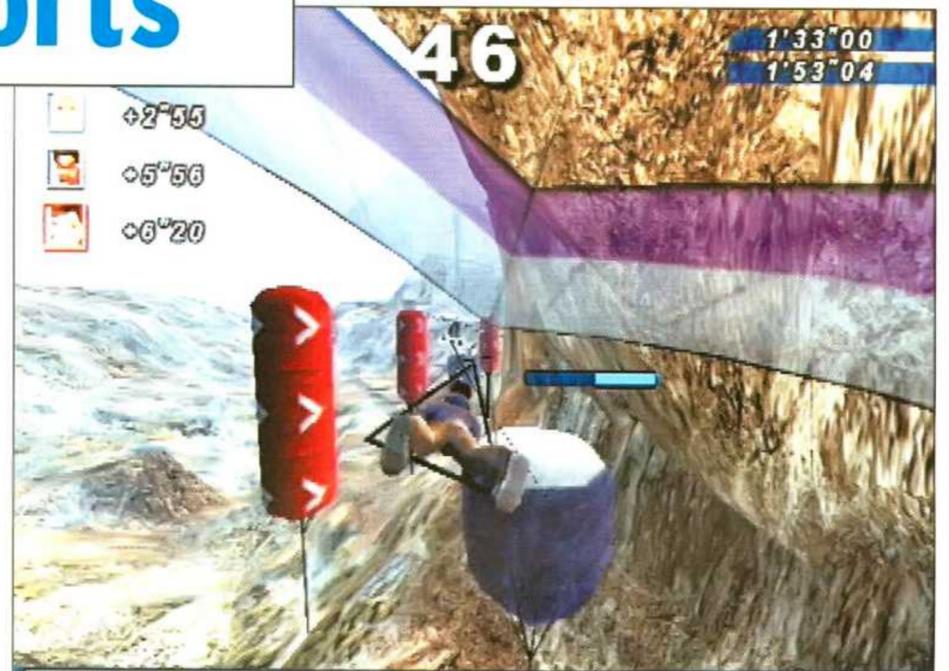
Extrem-Sportarten liegen zur Zeit sehr hoch im Kurs. Durch das überaus erfolgreiche Tony Hawk's Skateboarding hat sich auch hier zu Lande ein Trend entwickelt, der nicht so schnell zu stoppen ist. Sega erkennt diesen neuen Markt und überrascht uns zu der Ausgabe mit



Die ersten vier Charaktere sind sportlich gestylt und werden später noch durch andere ergänzt.

Sega Extreme Sports. In diesem rasanten Disziplinen-Mix ist es absolut notwendig, in mehreren Sportarten fit zu sein, da ihr während eines Durchgangs nicht nur ein Sportgerät bedienen müsst. Wer als Erster ins Ziel kommen will, muss in sechs Competitions hintereinander bestehen, die sich aus Bungee-jumping, Segelfliegen, Snowboarden und Mountain-Biking zusammensetzen. Faszinierend ist dabei, dass die Konsole kein einziges Mal nachladen muss, um die nächste Disziplin zu laden. Sega ist es tatsächlich gelungen, eine Physik-Engine zu entwickeln, die jeder Anforderung gerecht wird. Dabei verhalten sich die Sportgeräte hinsichtlich Fahr- oder Flugverhalten absolut korrekt. Betrachtet man die Umgebung der Sportkulisse, meint man seinen Augen nicht zu trauen. Bei diesem Spiel bewegt ihr euch kilometerweit durch die Landschaft,

- +2'55
- +5'50
- +6'20



Wer hier als Erster über die Ziellinie kommen will, sollte möglichst alle blauen Ballons einsammeln und die roten meiden.

ohne dabei auch nur den geringsten Grafikaufbau zu erkennen. Lediglich die Texturen der Berge und Täler ändern in kurzer Entfernung die Auflösung. Dieser Effekt sorgt zwar für HiRes-Texturen, wirkt aber für das Auge etwas seltsam.



Beim Bungee-Sprung aus mehreren hundert Metern Höhe treibt es jedem Extrem-Sportler das Adrenalin in die Adern.



Wer mit dem Mountain-Bike über schmale Gebirgswege düst, sollte auf herumliegendes Geröll Acht geben.



Nicht nur Schnee, auch Dünen werden für eure Zwecke missbraucht.

Wird dieses Manko noch ausgebügelt, hat Sega demnächst wieder einen Sport-Hit in der Tasche.



Bei den riesigen Schluchten in Sega Extreme Sports findet sich keinerlei Grafikaufbau.



Kommen euch die Computergegner zu nahe, kickt ihr sie einfach mit einem kräftigen Stoß vom Bike.



Zwischen den einzelnen Disziplinen müsst ihr mit Vollgas zum nächsten Gerät sprinten.

Sport DreamFacts

- Hersteller:** Sega
- Fakten:** VMU, Vibration-Pak, 7 Sportarten
- Erscheint:** Oktober 2000

„Super Sportarten-Mix mit Hit-Potential“



Virtua Athlete

Das mittlerweile mehr als 18 Jahre alte Prinzip des Atari-VCS-Klassikers Decathlon wurde erneut aufgewärmt.

In wenigen Wochen fällt der Startschuss bzw. findet das Entzünden des Olympischen Feuers im australischen Sydney statt. Grund genug, die sportvernarnten Gemüter zu besänftigen und eine abgespeckte Version des Spektakels in den Handel zu bringen. Abgespeckt deswegen, weil ihr nur einen kleinen, aber feinen spielerischen Eindruck von der Vielfalt des athletischen Umfelds gewinnen könnt. Zu Beginn stehen sieben Sportarten parat, in denen ihr euer

Können unter Beweis stellt. Dazu zählen der 100m-Sprint, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen, 110m-Hürdenlauf, Speerwurf sowie der abschließende Kräfte zehrende 1500m-Lauf. Kennern früherer Dattel-Organen muss das Spielprinzip nicht seitenlang erklärt werden. Neulingen sei gesagt, dass es zwei unterschiedliche Wege gibt, das erwünschte Ziel zu erreichen. In den Laufdisziplinen beschränkt sich euer Tun darauf, zwei Buttons in möglichst schnellem Rhythmus zu drücken. Demgegenüber verlangen euch technische Wettbewerbe, wie etwa der Weitsprung, etwas mehr an Timing ab. Zu einem guten Anlauf gesellt sich hier noch das punktgenaue Treffen der



Technische Disziplinen verlangen euch einiges ab, denn hier ist Genauigkeit gefragt.



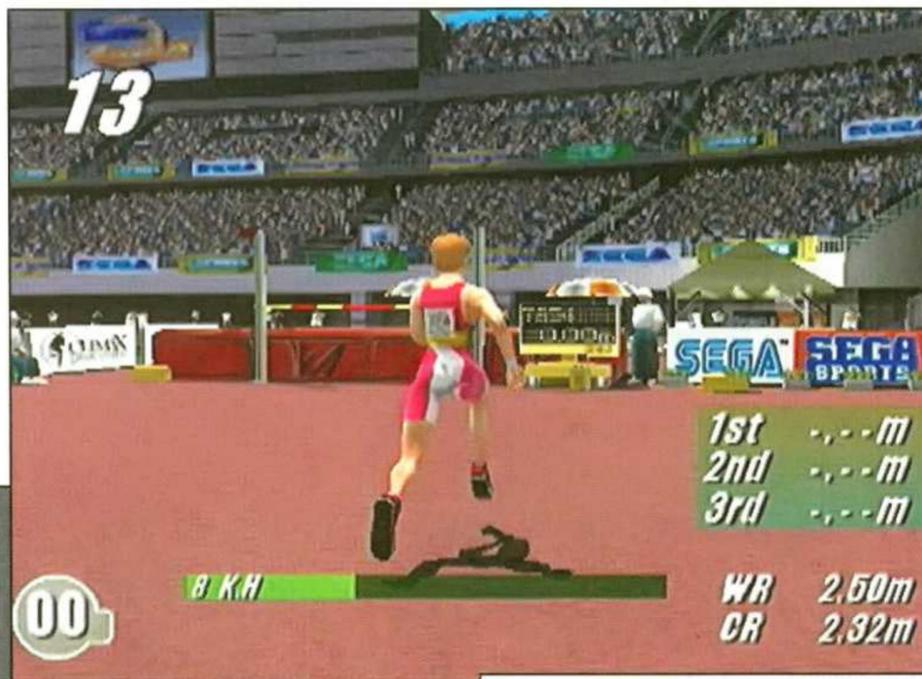
Ein guter Start ist bereits die halbe Miete. Wer hier patzt, verspielt alle Chancen.

Absprungzone und des richtigen Absprungwinkels hinzu. Technisch bewegt sich Virtua Athlete auf dem gewohnt hohen Sega-Sports-Niveau. Die einzelnen Sportler strotzen nur so vor Details. Schön gezeichnete Muskeln oder Gesichtszüge gehören für die Programmierer mittlerweile schon zum guten Ton. Auch die Musikuntermalung kann sich hören lassen, fällt aber weder besonders positiv noch

negativ auf. Sobald ihr dieses Heft in Händen haltet, sollte Virtua Athlete den Weg in japanische Läden gefunden haben. In einem ausführlichen Test werden wir das Sportereignis zerlegen und prüfen, ob der brillante erste Eindruck gar noch getoppt werden konnte. Wir sind mehr als gespannt auf die fertige Version!



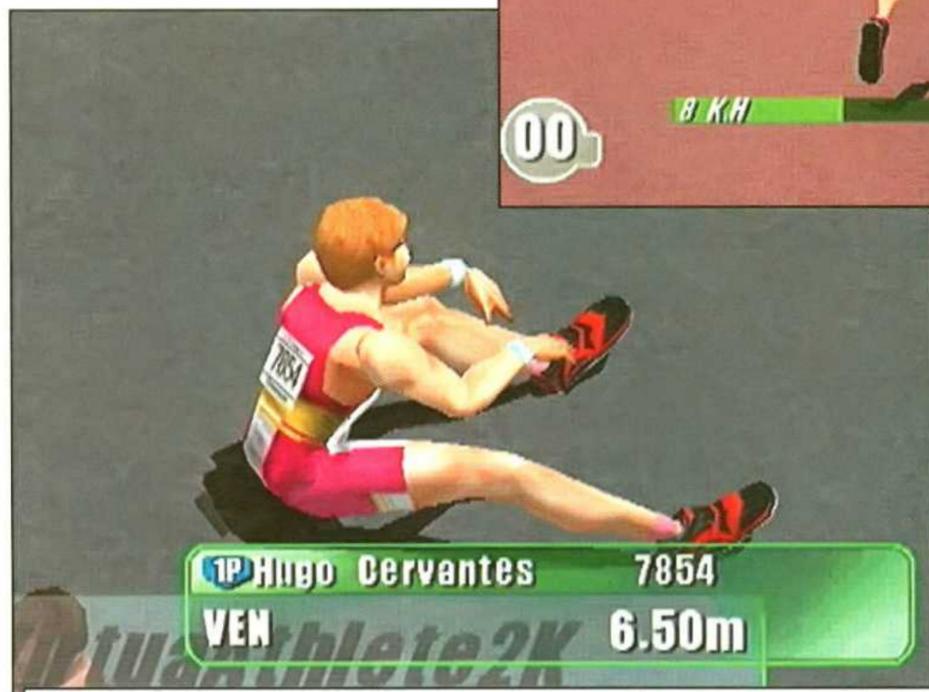
Während des 1500m-Laufes sollten die Reserven gut eingeteilt werden.



Erst die Mischung aus Schnelligkeit und technischem Können führt zu den gewünschten Erfolgen.



Sobald ihr den genauen Zeitpunkt erwischt, gleitet der Hochspringer galant über die Latte.



Nach schlechten Wettbewerben nehmen die Sportler enttäuscht am Boden Platz.



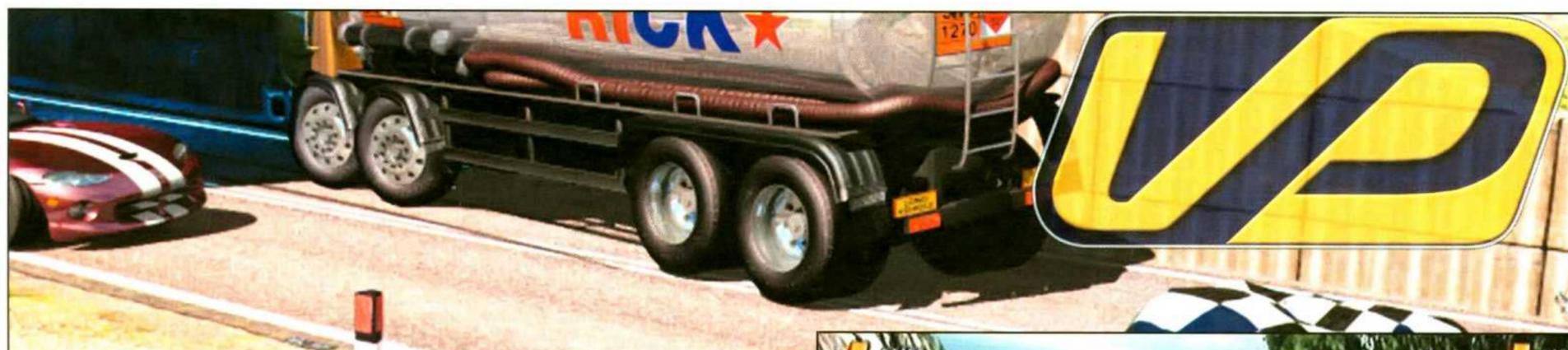
Mit dem komfortablen Editor lassen sich eigene Athleten kreieren und per VMU save.

Sport

Dream Facts

Hersteller: Sega Sports
Fakten: 7+ Disziplinen, VMU, Vibration-Pak
Erscheint: erhältlich (Jp)

„Technisch brillantes Sportspiel in bester Sega-Machart“



Vanishing Point

Acclaim gibt Vollgas und schickt einen heißen Anwärters ins Feld der Rennspiele.

Vanishing Point bietet auf den ersten Blick ins Menü wenig Bahnbrechendes. Euch stehen die üblichen Modi, wie Time-Trial oder Free-Race zur Verfügung, um euch auf den Fantasie-Kursen auszutoben. Doch zusätzlich zum obligato-

rischen Turnier fahren die Coder von Clockwork Games einen spannungsgeladenen Stunt-Modus auf. Hier lassen sich, gute Beherrschung des Arbeitsgerätes vorausgesetzt, zahlreiche Bonus-Wagen und Pisten freischalten. Euch werden solch illustre Aufgaben präsentiert wie etwa einen Sprung über 80 Meter mit einem fabrikneuen Sportwagen auf den Asphalt zu zaubern oder durch geschickte Fahrweise eine 360-Grad-Rolle zu vollführen. Doch auch fernab dieser zweifelsohne tollen Möglichkeiten, euren Fuhrpark aufzustocken, bieten die Programmierer einiges. Apropos Fuhrpark: Zu Beginn der Hatz stehen lediglich einige der insgesamt mehr als 30 PKWs zur Verfügung. Hierzu gehören neben einem New Beetle und einem Aston Martin auch der



Selbst Jeeps wie der Ford Explorer neigen zum Aufschaukeln.

Audi TT oder etwa ein Ford Explorer. In den Rennen befahrt ihr die Strecken mit bis zu 80 Fahrzeugen gleichzeitig. Hierbei setzt sich das Feld sowohl aus direkten Rivalen als auch aus unberechenbaren Verkehrsteilnehmern zusammen. Technisch gesehen weiß man durchaus zu gefallen. Die Sichtweite auf den Pisten erscheint durch einige Pro-

grammierkniffe nahezu bis ins Unendliche ausgedehnt worden zu sein. Schön inszenierte Licht- und Raucheffekte sorgen zudem für ein imposantes Erscheinungsbild. Leider blieb das Handling der Boliden gegenüber dem mehr als soliden technischen Eindruck etwas zurück. Selbst solch schwere und spurgenaue Kisten wie der Ford Explorer lassen sich nur ungenau um die engen Kurven manövrieren und neigen sehr zum Aufschaukeln. Sollten diese Mängel bis zur Testversion behoben werden, dürfen sich die Fans freuen!



Mit dem Pick-Up düst ihr durch malerische Landschaften.



Tolle Leistungen dürfen in den Replays nochmals bewundert werden.



Ein Audi TT darf in keinem Racer neueren Datums mehr fehlen.



Ein Zweikampf zwischen einem Mini und einem Golf kann zur harten Nervenprobe werden.



Der New Beetle liefert sich ein erbittertes Duell mit einem Vehikel aus den gleichen Werkshallen.



Sammelt die kunterbunten Ballons im Balloon-Buster.

Rennspiel

DreamFacts

Hersteller:
Clockwork Games

Fakten:

▶ 32 Autos, 12+ Strecken, VMU, Vibration-Pak

Erscheint:

August 2000

„Potentieller Hit mit leichten Handling-Problemen“



Aerowings 2

Beim zweiten Teil von Aerowings sind eure Fähigkeiten als Top-Gun-Pilot gefragt.

Schon kurz nach Release des Dreamcast erschienen sehr beeindruckende Spiele auf der neuen Hardware. Allen voran Aerowings, welches grafisch sogar mit aktuellen PC-Simulationen mithalten konnte. Auch spielerisch wusste dieser Titel zu gefallen, jedoch vermissten viele die Action-Komponente. Bei Aerowings 2 hat CRI eingesehen, dass sich ein Titel bei dem es bumst und kracht sehr viel besser verkauft. Wer den ersten Teil ausführlich gespielt hat, findet sich beim Sequel sofort wieder zurecht. Zuerst gilt es, einen speziellen Trainings-Modus zu absolvieren, bei dem euch eine freundliche Frauenstimme die grundlegenden Features erklärt. Im eigentlichen Spiel beginnt ihr mit einfachen Übungen, für deren korrekte Ausführung Punkte verteilt werden. Hier könnt ihr für den persönlichen Ruhm Medaillen einheimsen, die ihr durch eine angemessene Punktzahl erhaltet. Wer noch nicht so viel Erfah-



Im Replay dürft ihr das Flugzeug aus allen Perspektiven betrachten.

rung im Luftkampf gesammelt hat, darf zwischen zwei Schwierigkeitsstufen wählen. Allerdings vereinfacht sich das Spiel dadurch nicht, sondern nimmt euch komplizierte Manöver ab, wie etwa beim Landeanflug das Fahrwerk auszufahren. Anfangs stehen euch nur fünf Flugzeuge zur Verfügung die sich in Leistung und Panzerung unterscheiden. Natürlich erhaltet ihr bei fortgeschrittenem Spielstand weitere Modelle, die euch die Missionen immens erleichtern. Diese sind dringend nötig, denn der Computer verhält sich im Luftkampf sehr geschickt. Testet man seine Flugzeugstaffel im zwanglosen Free-Flight, fallen sofort feine Unterschiede in der Flug-Dynamik auf. Dadurch kann jeder Spieler selbst bestimmen, welchen Jet er für den besten hält. Grafisch hat dieser Titel



Beim Tiefflug über Tokio ist eine Kollision mit den Hochhäusern fast vorprogrammiert.

ebenfalls einiges zu bieten. Auch wenn sich in dieser Hinsicht nur wenig zum Vorgänger geändert hat, ist die Optik von Aerowings immer noch up to date. Die hervorragend gestalteten Flieger sehen den Vorbildern zum Verwechseln ähnlich und hören sich genau so an. Um eine besondere Atmosphäre zu schaffen, hat man sich bei der Gestaltung der Erdoberfläche viel Mühe gegeben. Auch wenn man sich sehr selten in geringer Höhe bewegt, haben die Coder kleine Häuschen und Wolkenkratzer auf die Texturen der Stadt gestellt. Wer schon den

ersten Teil mochte, sollte Aerowings 2 auf alle Fälle weiter im Auge behalten.



Diese Missile findet sicher ihr Ziel.



Die realistischen Landstriche scheinen bis zum Horizont zu reichen.



Die Modelle entsprechen den realen Vorbildern bis auf das kleinste Detail.



Als erstes lernt ihr das Flugzeug zu starten.



Sobald der gelbe Kreis erscheint, kommen eure Waffen zum Einsatz.

Simulation

DreamFacts

Hersteller:
CRI

Fakten:
VMU,
Vibration-Pak

Erscheint:
Oktober 2000

„Coole Flugsimulation mit harten Action-Einlagen“

AmRande

► Spiel, Satz und Sieg für Sega Sports: Innerhalb der ersten drei Tage ging der Mega-Hit Virtua Tennis in den USA 50.000 Mal über die Ladentheken und war somit sogar landesweit komplett ausverkauft.

► Im November erscheint in Japan ein neues Rollenspiel namens Trickle Crisis. Für die Entwicklung zeichnet sich Victor Entertainment verantwortlich.

► In unserer letzten Ausgabe ist uns im Testbereich ein kleiner Fehler unterlaufen. Nightmare Creatures 2 wurde nämlich nicht explizit als Import-Test deklariert. Für diesen Fehler möchten wir uns bei der Firma Konami entschuldigen.

► Der für den deutschen Markt wohl weniger interessante Titel World Series Baseball 2K1 soll definitiv Anfang August in den USA erscheinen.

► Mit Ecco the Dolphin 2 will Appaloosa Interactive dem Zocker die Möglichkeit geben, dank Online-Option gemeinsam mit menschlichen Mitspielern ein Unterwasserabenteuer zu erleben. Über den Erscheinungstermin schweigt man sich noch aus.

► Aller Voraussicht nach werden die Entwickler von Half-Life (dt. Version) keine Multiplayer-Features in den vielversprechenden Ego-Shooter integrieren. Laut Hersteller reicht dazu einfach die Zeit nicht mehr aus. Der Titel soll bereits im September in den Regalen heimischer Videospiele-Stores stehen. Dafür wird der Action-Kracher einige exklusive Levels enthalten, die nicht in die PC-Fassung integriert wurden.

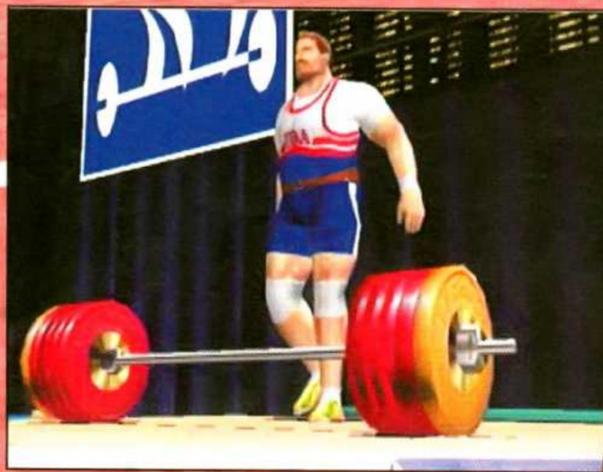
► Der bereits für den PC erschienene Ego-Shooter KISS Psycho Circus: The Nightmare Child Gold wird definitiv noch Ende August in den USA herausgebracht. Wie Quark 3 wird auch der von Tremor Entertainment entwickelte Titel Online-tauglich sein.

► Mit System Shock 2 werkelt Vatical Entertainment derzeit an einer weiteren hochklassigen PC-Umsetzung für unseren Dreamcast. Herausstechendes Merkmal des Games ist die gelungene Verquickung von Ego-Shooter-Elementen mit Komponenten des Rollenspiel-Bereichs.

Olympia-Feeling dank International Track & Field

► Neben der PlayStation 2 erhält auch Segas Dreamcast pünktlich zu den olympischen Sommerspielen, die bekanntlich im australischen Sydney stattfinden, eine sportliche Pad-Daddelei. Dabei hat International Track & Field auf dem Dreamcast einen sehr viel schwereren Stand, da etwa zeitgleich das Sega-eigene Olympia-Produkt Vir-

tua Athlete erscheint. Die nackten Fakten sprechen jedoch für Konamis Titel, da dieser insgesamt zwölf Disziplinen bietet, während Virtua Athlete derer nur sieben besitzt. Neben den obligatorischen Events, wie dem 100-Meter-Lauf, dem Stabhochsprung oder dem 100-Meter-Freistil-Schwimmen, integrieren die Coder ausgefallene Wettbewerbe wie rhythmische Gymnastik oder Tontaubenschießen.



Cooler Peripherie-Nachschub von Gamefreax

► Wer kennt nicht das leidige Problem mit den viel zu labilen Schulter Tasten des Dreamcast-Pads, die bei mittlerer bis starker Beanspruchung ihren Geist aufgeben. Für Abhilfe sorgt der Troisdorfer Hard- und Software-Store GAMEFREAX, der sogenannte Joypad-Replacement-Buttons anbietet. Das Paar, das zum Preis von 14,95 DM erhältlich ist, kann problemlos ausgetauscht werden.

Ein weiteres, nützliches Peripheriegerät ist die Dreamcast-Control-Einheit, die es euch erlaubt, die guten alten Saturn-Pads an Segas 128-Bitter anzu-

schließen. Der Verkaufspreis liegt bei 59 DM. (Bezugsquelle: Firma Gamefreax, Kölner Str. 155, 53840 Troisdorf, Tel.: 02241/881250)



Einmal Chicken Run mit Dreamcast bitte

☑ Dreamworks Kinofilm Chicken Run steht derzeit ganz oben in der Gunst der Amerikaner. Im Zuge dieser Erfolgswelle soll auch das gleichnamige, dreidimensionale Action-Adventure den Zenit des Genres erreichen. Ihr steuert dabei die Hühner Ginger und Rocky aus der

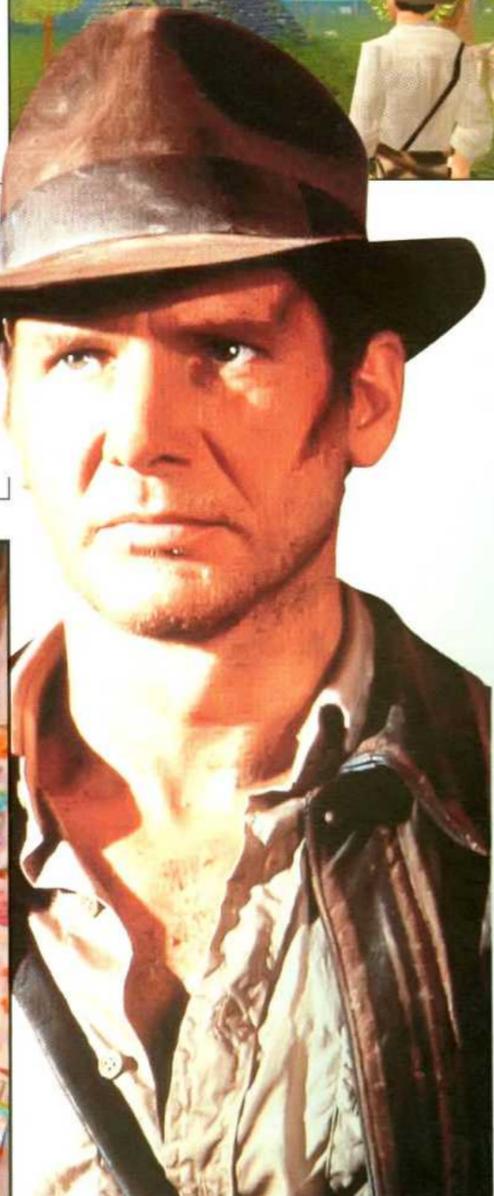
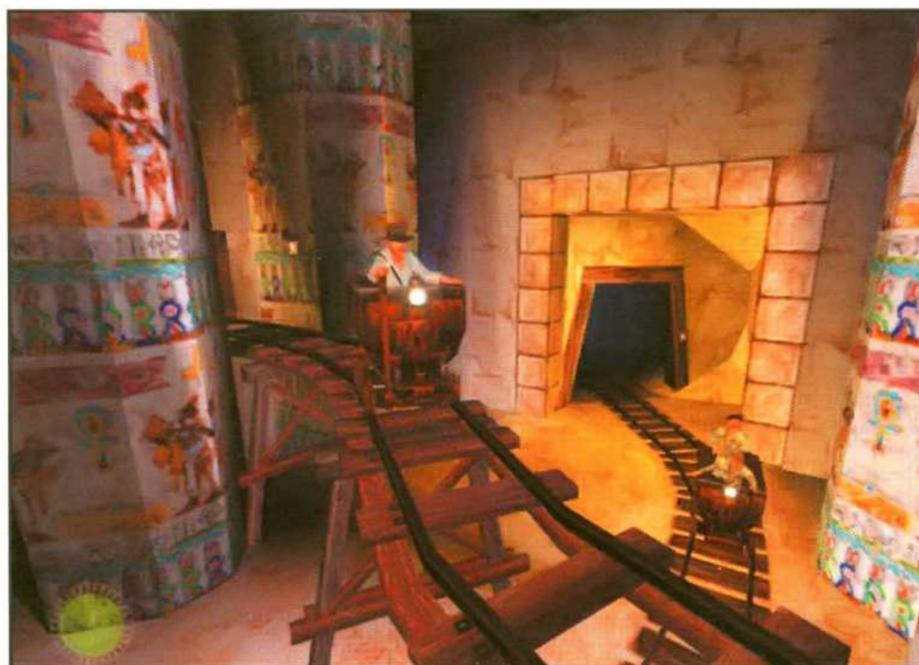
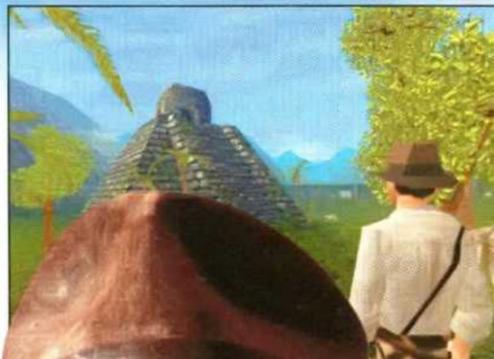
Third-Person-Ansicht. Ziel des Games ist es von der Tweedy-Farm zu entkommen, auf der die beiden Protagonisten gefangen gehalten werden. Dabei bieten die Coder dem Spieler ein abwechslungsreiches Gameplay, das aus vielen Räseleparts und klassischen Jump&Run-Einlagen besteht.



Peitscht Indiana Jones bald auf dem Dreamcast?

☑ Ganz im Lara-Croft-Stil durchlebt der ewig junge Held Indi Jones bereits seit Monaten aufregende Abenteuer auf heimischen PCs. Nachdem die PlayStation-Variante von den Entwicklern gecancelt wurde, arbeitet THQ derzeit mit Hochdruck an entsprechenden

Umsetzungen für den Dreamcast und das Nintendo 64. Im Vergleich zur PC-Fassung soll die Grafik-Engine auf dem Dreamcast jedoch gehörig aufgebohrt sein und mit vielen grafischen Schmankerln, wie Lens-Flare-Effekten, glänzen.



AmRande

☑ In den USA wird Sega ab dem 9. September ein sogenanntes Sega-Sports-Pak zum Preis von 219,99 US-\$ (ca. 450 DM) anbieten. In der Zusammenstellung enthalten sind eine schwarze Dreamcast-Konsole, ein schwarzer Controller sowie jeweils ein Exemplar der Sport-Titel NBA 2K und NFL 2K.

☑ Mit Planet Harrier erscheint in Kürze eine Arcade-Fortsetzung des Klassikers Space Harrier. So soll das Gerät Gerüchten zufolge bereits als Testversion in einigen japanischen Spielhallen gesichtet worden sein. Leider haben wir noch keine Screenshots zum Shooter und auch die Frage einer möglichen DC-Umsetzung können wir noch nicht beantworten.

☑ Capcoms Survival-Horror-Abenteuer Dino Crisis wird im September in Japan veröffentlicht. Im Vergleich zur PC-Fassung wurde die DC-Version laut Hersteller nochmals deutlich aufgepeppt. Wann wir den Wahrheitsgehalt dieser Aussage im deutschen Ableger prüfen können, steht noch nicht fest.

☑ Der Beat'emUp-Kracher Dead or Alive 2 wird in Japan am 28. September in den Regalen stehen. Entwickler Tecmo gab bekannt, dass man dem Klopper neue Charaktere, Kostüme und eine Photo-Gallery-CD spendiert.

☑ Die Fußball-Simulation UEFA 2001 von Infogrames soll noch im Oktober gleichzeitig für PC, PlayStation und Dreamcast erscheinen.

☑ Brian Farrell, seines Zeichens Präsident von THQ, soll Segas Dreamcast nur eine begrenzte Zukunft vorausgesagt haben.

☑ Die Filmaufnahmen zu Terminator 3 laufen gerade auf Hochtouren, da werden auch schon Gerüchte laut, die besagen, dass eine Videospiel-Umsetzung für die Next-Generation-Konsolen in Planung ist.

☑ Die japanische Software-schmiede Konami errichtet im chinesischen Shanghai eine Niederlassung. Damit befindet man sich in sehr guter Gesellschaft, denn auch Ubi Soft unterhält dort ein komplettes Team.

☑ Gerüchte um eine Eidos-Übernahme reißen nicht ab. Neben Infogrames scheint auch EA Interesse zu haben.



Virtua Tennis



Mit diesem Titel portiert Sega einen enorm erfolgreichen Spielhallen-Automaten, der sich voll und ganz dem Tennis-Sport widmet. Ob Grundlinienspiel oder Serve-and-Volley, jedermann wird bedient.

Zocker, die einem gelegentlichen Ausflug in die heimischen Arcaden nicht abgeneigt gegenüberstehen, wird der Name Virtua Tennis bereits beim Erklingen wohlige Gefühle auslösen. Sega gelang es, das Feeling des "weißen Sports" perfekt einzufangen. Eine Umsetzung für den 128-Bitter war somit seit geraumer Zeit so klar wie das Amen



Die Hälfte der Spielstätten muss durch erfolgreiches Absolvieren des World-Circuit freigespielt werden.

in der Kirche. Die Konsolen-Version hat hierbei noch den entscheidenden Vorteil statt Markstücken nur Strom zu fressen. Durch die riesige Anzahl an Boni und Goodies war es nahezu unmöglich, den kompletten Umfang kennenzulernen. Virtua Tennis stellt euch vor die Qual der Wahl, aus mehreren Modi zu wählen. Anfangs sollten einige Übungsmatches auf dem Plan stehen. Denn trotz dem stark Arcade-lastigen Gameplay beinhaltet dieses Spiel doch einen gewissen Anspruch. Abhängig davon, wie lange ihr den jeweiligen Volley- oder Lob-Button gedrückt haltet, verändert sich die Präzision der Bälle oder die Schlagstärke. Mit diesem Wissen ausgerüstet geht es schließlich ans Eingemachte, den so-



Meine Meinung: Sega Sports ist eben immer für einen Knaller gut. Hat mir die Arcade-Version schon einige Silberlinge aus den Taschen gezogen, spielt auch die Heimversion ihre ganze Klasse aus. Die Optik steht dem Automaten in nichts nach und präsentiert Sportler, die vor Details wie Muskeln und Emotionen nur so strotzen. Doch am entscheidendsten fällt die Motivation ins Gewicht, die höher nicht sein könnte. Alles freispielen ist die eine Sache, aber versucht einmal Nummer Eins zu werden. Spiel, Satz und Sieg für Sega!

nannten World-Circuit. Dieser stellt eine Art Karriere-Modus dar. Es gilt einen der Tennis-Asse an die Weltspitze zu führen. Doch vor das Erreichen dieses gewagten Ziels stellen die Coder langwierige Turniere. Einige der zehn Profis, wie Costa, Courier oder Haas, sind von Beginn an anwählbar, während die anderen fünf erst freigespielt werden müssen. Gleiches gilt für weitere Arenen, wie etwa den Hallencourt im schwedischen Stockholm. Sobald ihr einen Blick auf die individuellen Weltkarten jedes Pros werft, erkennt ihr, dass es neben den Austragungsorten der Matches auch einen spezifischen Shop zu besuchen gilt. Dieser ist eine enorm wichtiger Punkt, zu dem ihr des Öfteren zurückkehrt. Gewonnene Preisgelder lassen sich hier nämlich



Geteilte Freude ist doppelte Freude. Sobald ihr mit einem Partner den Court betretet, wird nach gewonnenen Points erst einmal abgeklatscht.

in wertvolle Goodies, wie Energy-Drinks oder neue Saiten, anlegen. Zudem erwirbt man in den Geschäften für harte Dollars neue Sportler wie auch neue Arenen, die später im Arcade-Modus angewählt werden können. Zusätzlich zu den bereits genannten Competitions setzt Sega mit diversen Bonus-Games eine beliebte Tradition fort. Solch spaßige Freizeitbeschäftigungen, wie Tennis-Bowling, bringen euch bei siegreichem Absolvieren bare virtuelle Münze und



Als weitere nette Boni lassen sich insgesamt mehr als 20 Outfits durch den Einsatz der Preisgelder im virtuellen Shop kaufen.



Ein kraftvoller Aufschlag bedeutet für den Gegner Schwerstarbeit, denn ein halbherzig retournierter Ball lässt sich leicht in einen entscheidenden Cross umwandeln.

Nach misslungenen Aktionen ist die Enttäuschung in der Gestik eures virtuellen Helden eindeutig ersichtlich.



▶ Während jeder der einzelnen Karrieren sind zahlreiche Boni zu ergattern, wie etwa neue Plätze oder Spieler.



▶ Die automatischen Wiederholungen geben genauen Aufschluss darüber, wie perfekt ihr den Volley über das Netz gedroschen habt.



▶ Man sollte so lange wie möglich warten, um durch eine knallharte Vorhand den Rivalen in die falsche Ecke zu schicken.



▶ Boris Beckers Wohnzimmer, der heilige Rasen von Wimbledon, eignet sich aufgrund des schnellen Belags nur für versierte Athleten.

schalten im Rahmen dieser Karriere weitere Wettbewerbe frei. Die Mini-Games haben den nützlichen Nebeneffekt, dass die Präzision eurer Schläge enorm verbessert wird. Im Rahmen dieses World-Circuit tretet ihr des Weiteren in Doppel-Partien an. Der Kauf eines schlagkräftigen Partners ist somit Voraussetzung für weitere Paarungen. Ihr

schlägt euch wacker durch Bonus-Spiele und Matches, um den begehrten ersten Platz der Weltrangliste zu erringen. Es muss wohl nicht gesondert erwähnt werden, dass euch dieses Vorhaben einige Zeit und Nerven kosten wird, denn von Match zu Match werden die CPU-Widersacher stärker und schmettern euch die gelben Filzkugeln nur so um die Ohren. Ganz in der Tradition der Klasse-Titel, wie NBA 2K oder NHL 2K, versteht es Sega Sports erneut, dem temporeichen Geschehen einen optischen Rahmen zu verpassen, der kaum Raum für Kritik lässt. Die Spieler wurden derart detailliert in



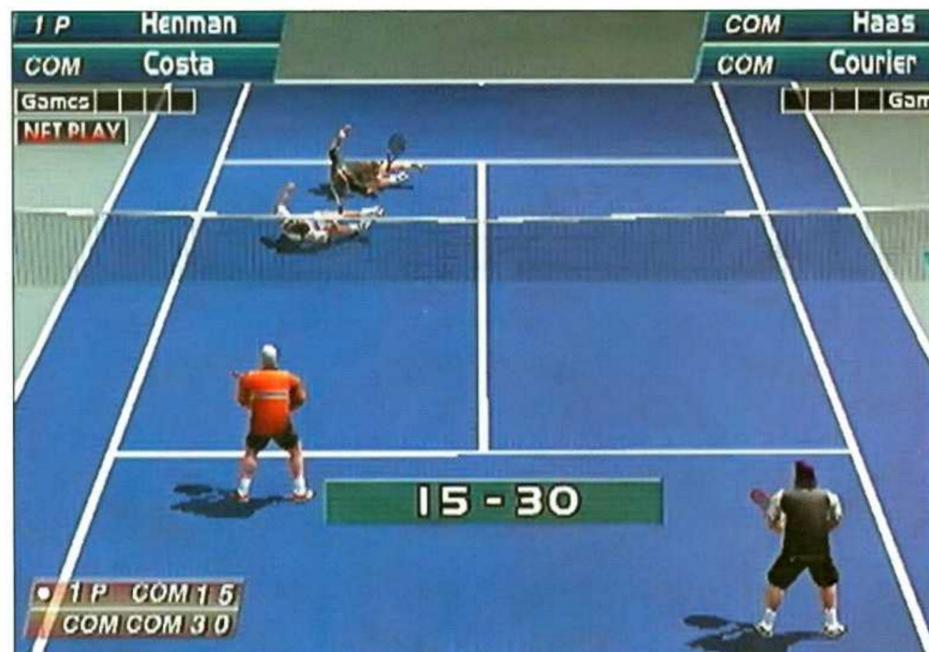
▶ Als weiteres Bonus-Spielchen wird euch das Zielschießen offeriert, bei welchem eine Punktevorgabe zu knacken ist.



▶ Wie schon Crazy Taxi so verfügt auch Virtua Tennis über einen spaßigen Bowling-Modus, bei dem ihr durch geschickte Aufschläge abräumt.

Szene gesetzt, dass 32-Bit-Zocker ihre Mühlen vor Scham in den dunklen Keller verfrachten werden. Neben deutlich zu erkennenden Muskeln überzeugen vor allem die Animationen der Cracks, sowohl bei geglückten Big Points als auch bei unforcierten Fehlern. Die automatisch ablaufenden Wiederholungen stehen dem in nichts nach und vermitteln nahezu TV-Feeling. Neben der Optik weiß auch die akkustische Seite zu gefallen. Zwar wirken die rockigen Sounds nach einer Weile etwas monoton, doch die glasklare

Sprachausgabe macht diesen Kritikpunkt deutlich wieder wett. Spielt ihr beispielsweise im französischen Paris, so ertönen die Bemerkungen des Referees in eben jener Landessprache. Als einziges Manko mag manchen vielleicht das Fehlen der eigenen Lieblings-Profis aufstoßen. Doch bedenkt man den Umfang des Games, so lässt sich dies verschmerzen, zumal vielleicht schon ein Sequel geplant ist.



▶ Szenen wie diese erfreuen das Betracherauge nur solange das eigene Team nicht diesen Simultansturz auf den Hallenboden zaubert.



▶ Während ihr eurer Freude freien Lauf lasst, verharrt der Netzrichter scheinbar regungslos auf seinem Arbeitsplatz.



▶ Der Tennis-Crack muss sich gehörig lang machen, um diese Vorhand noch zu erreichen und in einen Punkt umzumünzen.

Sport DM 99,-

Hersteller: **Sega Sports**
 Bezugsquelle: **Sega**
 Levels: **10 Stages**
 BRD-Release: **August 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Fakten: **16 Profis**,
 Internet: **www.sega.com**

Grafik 80% Sega Sports zeigt einmal mehr, zu welchen Leistungen der 128-Bitter fähig ist: Detaillierte Sportler vom Feinsten.

Sound 73% Passende Sprachausgabe, die von Land zu Land variiert und rockige Mucke.

Fun Ungemein motivierendes Stück Software!

FUN 88%

Kauf Tip



Jet Set Radio

Japan Import spielbar



Udo

Meine Meinung: Ein Zuckerschlecken ist Segas mega-geniales Jet Set Radio wahrlich nicht. Meiner Meinung nach wurde jedoch der schmale Grad zwischen Frustration und Motivation von den Entwicklern genau getroffen. Nach dem Misslingen einer Aufgabe muss man einfach einen neuen Versuch starten. Dieses Game ist eine wahre Droge! Zudem regt die kunterbunte Comic-Grafik und der oberkultige Soundtrack immer wieder zum Spielen an. Für mich persönlich gehört Jet Set Radio auf jeden Fall zur Crème de la Crème der Videospiele!

Sega rules! Kein anderes Software-Haus präsentiert so innovative Spielprinzipien wie der japanische Konsolenveteran. Da macht auch der neue Genremix aus dem Hause keine Ausnahme.

Man stelle sich folgendes Szenario vor: Im Tokio der Zukunft existieren rivalisierende Straßengangs, die sich gegenseitig bekämpfen. Nein, nicht die Fäuste lassen die Jungs sprechen, sondern kunterbunte Graffitis werden an Häuserwände, Busse oder U-Bahn-Waggons geschmiert. Natürlich versucht jede Gruppierung die Erkennungszeichen der Konkurrenz zu übersprayen. Dass sich nicht jeder Bewohner der Metropole mit



Sammelt während der Hetzjagden immer genügend Spraydosen ein.

einer solchen "Verschönerungsaktion" einverstanden erklärt, zeigt die staatliche Gewalt in Form der Polizei, die unter Einsatz unterschiedlichster

Methoden versucht, den Sprühaktionen Einhalt zu gewähren. So verfolgen euch zu Beginn lediglich kleine Polizei-Verbände, die mit Baseball-Schlägern ausgerüstet sind. Im weiteren Verlauf des Games werdet ihr dann von Dobermännern, Hub-schraubern oder Panzern ver-

folgt, die eure Untaten kräftig erschweren. Die Gesetzeshüter kosten vor allem eine ganze Menge Zeit, von der euch nicht gerade viel zur Verfügung steht. Zudem müsst ihr während der Graffiti-Aktionen stets darauf achten, dass sich genügend Spraydosen in eurem Inventar befinden. Nachschub erhaltet ihr durch simples Einsammeln gelber Flaschen, die sich an einigen Locations der Levels befinden. Des Weiteren stoßt ihr auf rote



Absolut motivierend: Einen Bonus-Charakter erhaltet ihr, indem ihr die teils kniffligen Aufgaben besteht.



Um an die wichtigen Spraydosen zu gelangen, müsst ihr manchmal euer ganzes Können aufbringen.



Die futuristisch gestylten Stages sind am Ende des durchgeknallten Abenteuers riesengroß. Der erfahrene Jet-Set-Zocker nutzt daher Abkürzungen, um schnell von einem Punkt zum anderen zu gelangen.



► Nur in der Realität verboten: In einigen Stages müssen sogar PKW, Busse oder Bahnwaggons besprüht werden.



► Der Schattenwurf wurde sehr authentisch in Szene gesetzt.



► Einige Gebäude von Neo-Tokyo könnt ihr sogar betreten. Hierdurch gelangt ihr an einige versteckte Jet-Set-Logos.

Dosen, die euch zuvor verlorene Energie zurückgeben. Last but not least befinden sich an versteckten Orten jeder Stage kleine Jet-Set-Logos. Diese sorgen dafür, dass euch im weiteren Spielverlauf neue Graffitis zur Verfügung stehen. Nicht nur zur Auflockerung dienen Zwischenlevels, in

denen ihr Aufgaben zu erledigen oder Figuren auszuführen habt, die euch ein unbekannter Skater vormacht. Zumeist gilt es, drei aufeinander folgende Prüfungen erfolgreich zu meistern. Zur Belohnung reiht sich der neue Charakter in eure Sprayer-Gang ein, das heißt dass ihr ihn ab diesem Zeitpunkt als spielbare Figur auswählen dürft. Eine andere Möglichkeit einen neuen Protagonisten zu erhalten ist das siegreiche Bestreiten eines verrückten Wettrennens, das euch quer durch die gesamte Metropole führt. Am Ende wartet ein fetter Endgegner auf euch, über dessen Identität jedoch an dieser Stelle noch kein Wort verloren wird. Neben der spielerischen Erstklassigkeit wird euer Auge von einer unglaublich detaillierten

Grafik-Engine verwöhnt, die an den kunterbunten Trailer von MTVs Mode-Sendung Fashion-Zone erinnert. Den Locations sowie den Spielfiguren verpasste man typisch harte Schattenwürfe, die Graustufen nicht beinhalten. Zudem spendierte man Jet Set Radio eine präzise Steuerung und eine logische Pad-Belegung. Abgerundet wird das überdurchschnittliche Gesamtbild von

dem abwechslungsreichen Soundtrack, der viele Sparten von Musikstilen abdeckt. Einziger Schwachpunkt ist unserer Meinung nach die automatische Kameraführung, die das Geschehen nicht zu jedem Zeitpunkt übersichtlich widerspiegelt.



► Neben der Auswahl des Spielcharakters könnt ihr in diesem Raum euren Spielstand sichern und eigene Graffitis erstellen.



► Während der Missionen solltet ihr zu jedem Zeitpunkt die am oberen Bildschirmrand eingeblendete Uhr im Auge behalten.



► Hier erhaltet ihr Unmengen von Bonus-Punkten: Beim Aufsprühen der großen Graffitis müssen spezielle Moves ausgeführt werden.



► Das Charakterdesign hätte nicht ausgefallener sein können. Zudem bewegen sich die Comic-Figuren absolut stilgerecht.



► Schneller als Skaten: Um kostbare Zeit zu gewinnen, solltet ihr jede Möglichkeit zum Grinden nutzen.



► Einer der härtesten Level befindet sich in der Kanalisation. Hier müssen drei gegnerische Skater besprüht werden.

Genre: **Sega** DM 99,-

Hersteller: **Sega**
 Bezugsquelle: **Eigenimport**
 Levels: **3 Stadtteile**
 BRD-Release: **3. Quartal 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Fakten: **8+ Charaktere**
 Internet: **www.sega.com**

Grafik 89% Konstante Framerate und geile Comic-Grafik: Kein Grund zum Meckern.

Sound 90% Coole Techno-, Rap-, Trance- und Rockklänge erfreuen das Ohr des Spielers.

Fun Schwer aber gut! Motivation wird durch kurzweilige Aufgaben und haufenweise Bonus-Charaktere geschürt.



FUN 90%





Maken X

Noch vor den PC-Umsetzungen erscheint mit Maken X der erste Ego-Shooter für den DC.

Die Hintergrundstory zu Maken X ist schnell erzählt: Kay Sagami, eine adrette Japanerin, befindet sich mit ihrer Familie sowie einigen Freunden in einer Forschungseinrichtung. Ihr Vater, der leitende Wissenschaftler tüfelt an

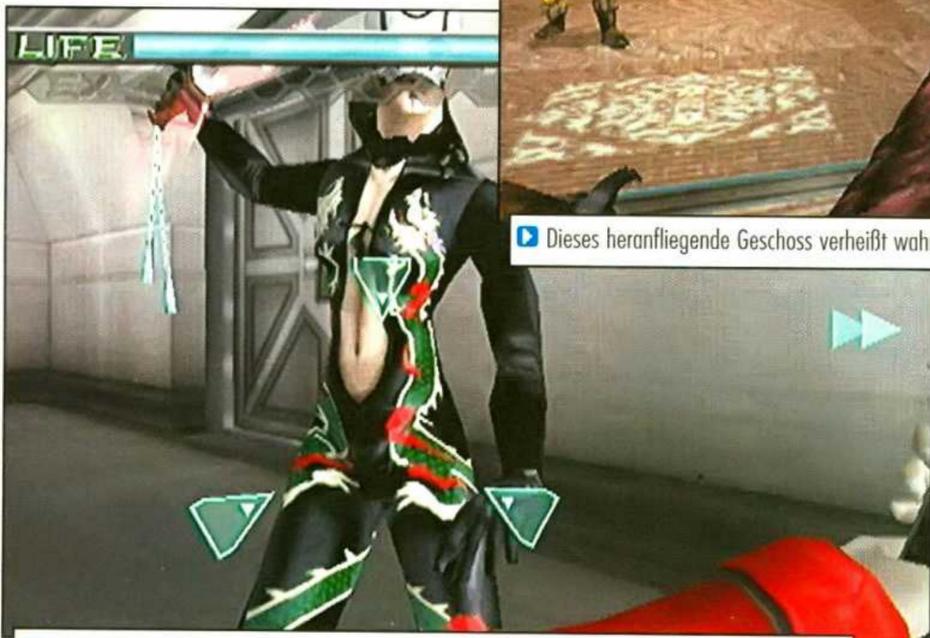
einer Möglichkeit, die Gestalt anderer Personen anzunehmen. Doch kurz vor dem Abschluss der Experimente stürmt ein finsterner Schurke das Gebäude und metzelt mit Ausnahme der schönen Kay alle nieder. Vom Tode eurer Angehörigen schwer betroffen, bereitet ihr einen Rachefeldzug vor, der euch von Asien über Europa bis hin nach Amerika ins Weiße Haus zum finalen Showdown führt. Bewaffnet seid ihr lediglich mit einem Schwert, mit dessen Klinge ihr den Widersachern das Fürchten lehren wollt. Mit dem Y-Button visiert ihr die angriffslustigen Schergen, um mit einigen schnell ausgeführten Hieben deren virtuelle Existenz zu beenden. Apropos Schergen: Gerade in Bezug auf deren Look verschwendeten die Coder einige Gedanken.



Attacken wurden durch stimmungsvolle Effekte nett untermalt.



Nur wer die Identität anderer annimmt, schafft es, alle Rätsel zu lösen.



Knalliges Design: Eure Todfeinde wurden sehr abgefahren inszeniert.



Dieses heranfliegende Geschoss verheißt wahrlich nichts Gutes.



Das Brainjacking wird durch eine nette Sequenz optisch untermalt.



Tommy

Meine Meinung: Kenner der PC-Ego-Shooter à la Quark 3 oder ähnlichen Vertretern werden sich aufgrund des hohen Action-Gehalts in Atlus' neuestem Werk sofort angesprochen fühlen. Durch die englischen Untertitel sowie die Sprachausgabe wird die Background-Story endlich verständlich. Dem Game fehlt auf Dauer jedoch schlicht und einfach die Langzeitmotivation. Für einen Ausflug zwischendurch taugt Maken X jedoch allemal.

Monströse Lebewesen mit riesigen Gatling-Guns oder Feinde, die entfernt an Spiderman auf Rollerblades erinnern, bilden nur die Spitze der Fahnenstange. Besonders die Möglichkeit, die Gestalt der Level-Endgegner anzunehmen, verdient Beachtung. Neben deren Erscheinungsbild erhaltet ihr auch das zugehörige Waffenarsenal, das teils erheblich schlagkräftiger als euer eigenes Repertoire ist. Derart gewappnet säubert ihr eine Location nach der anderen. Bis ihr den Endgegner im Regierungssitz des amerikanischen Präsidenten aufs Korn nehmt, vergehen einige Stunden.

Grafisch bewegt man sich auf dem konstanten Niveau von 60 Bildern pro Sekunde.



Kenner von Half-Life werden beim Charakter-Look an den PC-Shooter erinnert.



Glücklicherweise überquert ihr vor dem Aufprall bereits die Ziellinie.

Ego-Shooter DM 109,-

Hersteller: Atlus
Bezugsquelle: Sega
Levels: 10+ Levels
BRD-Release: 3. Quartal 2000
Schwierigkeitsgrad: mittel
Fakten: Vibration-Pak, VMU
Internet: www.atlus.co.jp

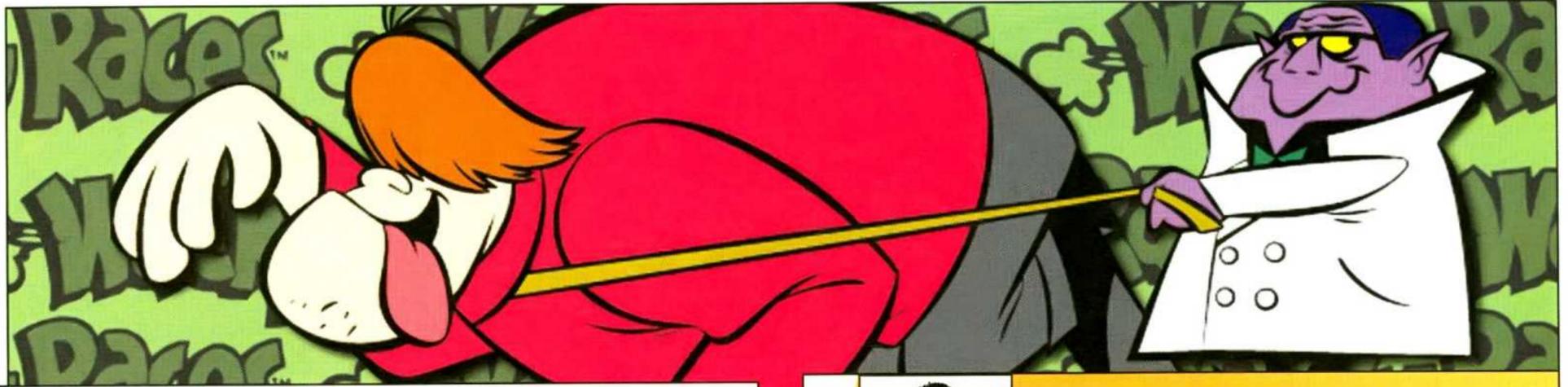
Grafik 73% Saubere und fließende Optik. Leider etwas monotoner Look.

Sound 77% Unspektakuläre, aber passende Soundeffekte mit netter Musikuntermalung.

Fun Kurzweilige Variante eines Ego-Shooters mit brachialen Schlagwaffen. Auf Dauer etwas zu eintönig.



FUN 70%



Wacky Races

Obwohl South Park Rally erst letzte Ausgabe getestet wurde, kommt hier schon der nächste Fun-Racer für Segas Flaggschiff.

So wie heute die japanischen Zeichentrickserien die Comicszene prägen, so haben früher die Trickfilme aus dem Hause Hanna Barbera die Kinder vor den Fernseher gelockt. Eine dieser erfolgreichen Serien war das verrückteste Wagenrennen der Welt. Bei diesem starteten zehn skurrile Teams um den heiß begehrten Titel des verrücktesten Rennfahrers. Neben dem Original-Rennen um ebendiesen Fahrer hat Infogrames noch ein paar andere nette Modi ein-

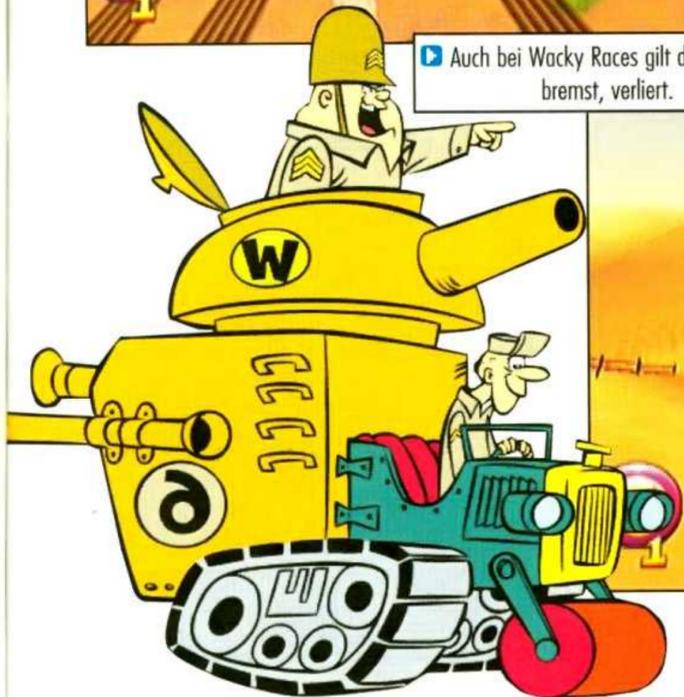


Slalom oder Super-G? Selbst mit dem Panzer geht es die Skipiste hinunter.

gebaut, zum Beispiel den obligatorischen Zeitrenn-Modus. Es wurden aber auch Multiplayer-Varianten implementiert. Leider müssen diese aber erst im eigentlichen Game freigespielt werden. Zu Beginn stehen sowieso sehr wenige Strecken zum Befahren zur Verfügung, der Rest wird eben nach und nach freigeschaltet.



Auch bei Wacky Races gilt das Fun-Racer-Motto Nummer eins: Wer bremst, verliert.



Auch mitten in der Wüste kann es zu Stauungen kommen. Da heißt es entweder seitlich vorbei oder mit Waffengewalt mittendurch.



Meine Meinung: An sich ist Wacky Races ja ein sehr gelungener Fun-Racer. Die Strecken sind ansprechend, die Charaktere abgefahren, die Power-ups witzig, die vielen Bonus-Aspekte lange Zeit motivierend und die Grafik gut gelungen. Allerdings hat das Spiel zwei große Mankos und die mindern den Spaß deutlich. Zum einen ist da der übertriebene Schwierigkeitsgrad mit recht fiesen Attacks der Gegner und zum anderen muss man die Multiplayer-Spiele erst freispielen. Das motiviert zwar, allerdings setzt es auch viel Zeit voraus. Für jemanden, der schnell mal eine Runde mit einem Freund zocken möchte, ist Wacky Races daher nicht das Richtige. Eigentlich schade, denn ansonsten ist der Titel wirklich gut gelungen und über die kleineren Mankos, wie den durchschnittlichen Soundtrack, hätte man hinwegsehen können.

Dazu müsst ihr fleißig Siege einfahren und die damit verbundenen Sterne sammeln. Das Freispiel ist allerdings nicht so einfach, denn der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch und die Gegner sind häufig sehr unfair. Um bei den Mängeln zu bleiben: Die Kamera arbeitet leider nicht immer optimal. Fährt ein großes Fahrzeug dicht hinter euch her, so seht ihr euer Vehikel überhaupt nicht mehr und da es nur diese eine Perspektive gibt, ist das nicht gerade gut gelöst. Dafür sind die technischen Aspekte bis auf den durchschnittlichen Soundtrack sehr gut. Die

Grafik ist sehr nah am Serienvorbild orientiert und sieht auch mindestens genauso gut aus. Alles ist kunterbunt und so abgedreht wie die ganzen Charaktere. Auch die Optionen 50/60 Hz-Modus und die Möglichkeit eines für 16:9-TVs optimierten Bildes verdienen ein Lob.



In den engen Kurven wird mit harten Bandagen gekämpft. Häufig bleibt man dabei auf der Strecke.



Anfangs gibt es sehr wenige Strecken und Modi. Da hilft nur fahren, fahren, fahren.

Rennspiel DM 99,-

Hersteller: **Infogrames**
 Bezugsquelle: **Infogrames**
 Levels: **15+** Strecken
 BRD-Release: **erhältlich**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Fakten: **Vibration-Pak, VMU**
 Internet: **www.infogrames.de**

Grafik 83% Super Comic-Atmosphäre mit farbenfroher Oberwelt. Sehr nah an der Serie.

Sound 69% Der Sprecher ist noch gut, aber die Musik wird schnell langweilig und lädt zum Abschalten ein.

Fun Wäre der Schwierigkeitsgrad niedriger und die Multiplayer-Sachen von Anfang an zugänglich, dann gäbe es den Kauf Tipp.



FUN 74%



Samba de Amigo

Tanze Samba mit mir, Samba, Samba die ganze Nacht! Samba de Amigo macht rasselwütig und süchtig nach mehr.

Samba de Amigo ist eine typisch japanische Spielidee. Mit zwei Maracas (Rasseln) "bewaffnet" rasselt ihr euch durch diverse Samba-Tracks und nur wer einen gewissen Prozentsatz erreicht, darf weiterspielen. In den

Arcades ist man solch kuriose und aufwändige Spiele gewohnt, aber zu Hause? Sega macht es möglich und bringt uns Samba de Amigo als Heimversion mit knallroten Maracas. Dadurch erhöht sich der Importpreis auf deutlich über 400,- DM. Dennoch kommt man nur unter großen Anstrengungen an diesen Titel inklusive Zubehör heran. Dafür erhält man allerdings ein Spiel, das seinesgleichen sucht und grandios verarbeitete Controller. Im Spiel selbst gibt es sechs Punkte, die in Form eines Sechsecks angeordnet sind. Diese Punkte bestimmen die Rasselhöhe, denn bei den oberen muss auch in der Höhe gerasselt werden usw. Beginnt ihr ein Spiel, so kommen aus der Mitte dieses Sechsecks im Rhythmus der Musik blaue und rote Kugeln auf diese Punkte zu. Beim Zeitpunkt des Eintreffens muss dann dort gerasselt werden. Hört sich kom-

plizierter an als es in Wirklichkeit ist. Obwohl die Grafik bei diesem Titel eigentlich zweitrangig ist, sieht Samba de Amigo super aus. Die Grafik ist kunterbunt, die Charaktere sind wunderschön und klasse animiert und auf dem Screen ist häufig so viel los, dass man schon fast vom Rasseln abgelenkt wird. Viel wichtiger ist aber der Sound, der einfach genial ist. So gibt es viele bekannte, aber auch unbekannte Samba-Tracks zu hören, die allerdings alle vom Ohr direkt in Arme und Beine gehen. Und wem die im Spiel enthaltenen Songs zu wenig sind, der kann sich zusätzliche Titel aus dem Internet downloaden. Diverse Mini-Games lockern

das Spiel auf und sorgen für weitere Langzeitmotivation.



Um das Rasseln etwas aufzulockern, müssen immer wieder Figuren nachgemacht werden.



Fast schon Space Channel 5: Erst merken, dann nachhacken.



Die wildesten Charaktere feuern euch ständig an. Was soll da schon schief gehen?



Für die optischen Feinheiten des Spiels bleibt leider kaum Zeit.



Wichtig ist es, den Zähler in der Mitte durch fehlerfreies Rasseln so hoch wie möglich zu schrauben. Das gibt viele Extra-Punkte.



Tommy

Meine Meinung: Samba de Amigo ist der wahr gewordene Traum eines jeden Musikspieffreundes, aber auch alle anderen werden begeistert sein. Gerade mit Freunden ist diese Spiel ein Spaßmacher ohne Ende. Es vereint super Grafik, genialen Sound und ein einfaches, aber wohl durchdachtes Gameplay. Wer es gerne etwas ausgefallen mag und den hohen Preis verschmerzen kann, der sollte zugreifen. Wir hier bereuen keine müde Mark und rasseln uns seit Tagen den Wolf, Muskelkater inklusive.



An der Helligkeit und dem Gesichtsausdruck erkennt ihr eure Leistung: Das ist wohl nix!



Nette Mini-Games machen das Spiel zum Partyknüller. Wer kann da schon widerstehen?

Geschicklichkeit DM 459,-

Hersteller: Sega
Bezugsquelle: Eigenimport
Levels: 10+ Songs, Mini-Games
BRD-Release: 4. Quartal 2000
Schwierigkeitsgrad: schwer
Fakten: Maracas-Controller, VMU
Internet: www.sega.co.jp

Grafik 88% Optischer Leckerbissen: Kunterbunt und wunderschön!

Sound 93% Genialer Soundtrack. Schade nur, dass Ricky Martin fehlt.

Fun Zunächst etwas ungewohntes Gameplay, aber dann macht es immer mehr Spaß. Rasseln bis der Muskelkater die Glieder lahm legt! Einfach Spielspaß pur.



FUN 87%

Tokio Xtreme Racing 2



Laut Hersteller Genki ist Tokio Xtreme Racing 2 (Original-Name: Shutokou Battle 2) ein einzigartiges Rennspielerlebnis. Und tatsächlich, der Spielablauf im Story-Mode unterscheidet sich doch sehr von den Spielmodi der Konkurrenten.

So donnert ihr über die nächtlichen Strecken der Tokioer Innenstadt und sucht nach einem Rivalen, der sich auf ein Rennen mit euch einlässt. Dieser wird dann frech per Lichthupe zu einer flotten Hetzjagd animiert. Gleichzeitig erscheinen am oberen Bildschirmrand in bester Beat'emUp-Manier zwei Energiebalken. Der zweitplatzierte Fahrer verliert nach und nach ein Stück Energie. Gewinner ist logischerweise derjenige, dessen Energievorrat länger andauert. Als Belohnung für seinen Sieg erhält der Spieler eine Handvoll Yen, die er in

das Tuning seines Vehikels stecken kann. Sparsame Daddler dürfen sich darüber hinaus nach einigen erfolgreich bestrittenen Rennen neue Fahrzeuge kaufen. Technisch brillieren vor allem die absolut realistisch digitalisierten Boliden und die fließende Grafik-Engine.



Durch die Lichthupe fordert ihr den Kontrahenten zum Wettkampf auf.



Die Spiegelungen am Fahrzeug sind brillant.



Replays lassen euch die Fahrt in Ruhe genießen.



Verschiedene Perspektiven sorgen für Überblick.



Udo

Meine Meinung: Nachdem ich die Wertungen der japanischen Magazine zu Ohren bekam, wollte ich den Racer unbedingt zocken. Als ich dann endlich die japanische GD-ROM einlegen durfte, stellt sich bereits nach einigen Runden die Ernüchterung ein. Zugegeben, die Steuerbarkeit der Boliden präsentiert sich im Sequel deutlich verbessert und auch das ausgefallene Spielprinzip kann kurzzeitig überzeugen. Auf lange Sicht jedoch bietet der Racer einfach zu wenig und die ewigen Nachtrennen nerven. Hätte man optisch für größere Abwechslung gesorgt, wäre sicherlich eine Wertung in den mittleren 80ern möglich gewesen, schade drum.

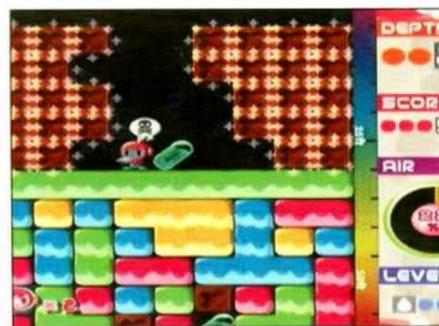
Mr Diller



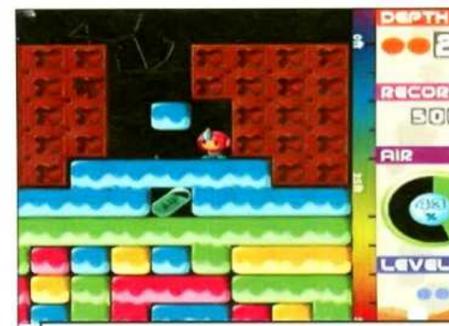
Namco setzt das altbewährte Tetris-Prinzip mal ein bisschen anders in Szene und entlässt den Bohrer-Mann auf die Zocker.

Der Knobelspaß Tetris sowie Games in der Machart eines Bust-A-Move sorgen gerade in langen Winternächten für Gehirnzellen-Tuning. Namco, die Schöpfer solch imposanter Titel wie Tekken oder Ridge Racer, versuchen sich hier an einem für die Jungs völlig neuartigem Genre. Die Backgroundstory liest sich wie folgt: Zahllose

Gesteinsbrocken prasseln auf die Erde nieder und begraben alles unter sich. Ihr schlüpf nun in die Haut des emsigen Protagonisten, der einen Bohrer mit sich führt. Es gilt, sich einen Weg durch vier verschiedenfarbige Gesteinsschichten zu bahnen. Sobald ihr die Schicht unter den Steinen wegbohrt, fallen diese naturgemäß nach unten. Berühren sie hierbei gleichfarbige Objekte, so bleiben sie an denselben haften. Sobald vier gleichartige Steine zusammentreffen, wird diese Ansammlung aufgelöst. Hier ist besondere Vorsicht geboten, denn solltet ihr in diese Ketten-

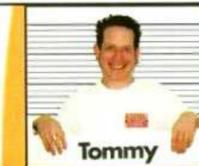


Sauerstoff-Flaschen bringen Erleichterung.



Gleichfarbige Blöcke verschwinden!

reaktion verwickelt werden, haucht ihr euer Leben schnell aus. Ein solch ungewolltes Ableben droht euch auch bei Sauerstoffmangel. Herumliegende Sauerstoffflaschen sollten somit tunlichst eingesammelt werden, um den drolligen Mr. Driller vor dem Erstickungstod zu bewahren. Wer eine Luxus-Optik im gewohnten Namco-Qualitätsstandard erwartet, wird enttäuscht werden.



Tommy

Meine Meinung: Namco ist ohne Zweifel ein Spiele-Entwickler, der es bislang verstanden hat, wegweisende Titel auf den Markt zu werfen. Doch wenn man den drolligen Mr. Driller länger zockt, stellt sich leider nicht das gewünschte Tetris-Feeling ein. Technisch gesehen bietet man allenfalls das Nötigste. Gut, Knobelspiele verlangen keine Edelgrafik, aber motivationstechnisch lässt man trotzdem einige Fragen offen. Wo bleibt der essenziell wichtige Mehrspieler-Modus, der solchen Games erst den eigenen Reiz verleiht? Einige Modi hätten zudem noch auf die Scheibe gepasst. Es bleibt ein leicht fader Beigeschmack zurück.



Boni lassen euch länger bohren.

Rennspiel DM 140,-

Hersteller: **Genki**
Bezugsquelle: **Eigenimport**
Levels: **7+ Strecken**
BRD-Release: **tba.**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Fakten: **20+ Fahrzeuge**
Internet: **www.crave.de**

Grafik 88% Größter Pluspunkt des Racers, wobei das Scrolling der Hintergründe nicht stimmig ist. Zudem finden die Events nur bei Nacht statt, so dass coole Backgrounds kaum zu sehen sind.

Sound 69% Magerer Durchschnittssound...

Fun Bis auf die bessere Steuerbarkeit der Boliden hat sich beim Sequel nicht wirklich viel getan.



FUN 75%

Geschicklichkeit DM 89,-

Hersteller: **Namco**
Bezugsquelle: **Eigenimport**
Levels: **20+**
BRD-Release: **3. Quartal 2000**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
Fakten: -
Internet: **www.namco.com**

Grafik 32% Zweckdienliche Optik ohne Schnickschnack und wegweisende Effekte.

Sound 30% Nervige Sounduntermalung, die zum Abschalten einlädt.

Fun Wegen fehlender Vielfalt in Bezug auf die Spielmodi ist Mr. Driller leider nur kurzzeitig für Knobelfreunde interessant.



FUN 41%



Japan Import
bedingt spielbar

Tokyo Bus Guide

Japaner sind schon verrückte Menschen. Immer wieder entdecken sie neue skurrile Spielprinzipien, zu denen auch die neueste Simulation der Schmiede Forty Five gehört. Als Busfahrer gilt es die Innenstadt Tokios zu

durchfahren. Dabei müssen natürlich die allgemeinen Verkehrsregeln beachtet werden. Ansonsten droht Führerscheinentzug, sprich der Game-Over-Schriftzug. Aufgrund des langweiligen Spielprinzips und der altbackenen Grafik sollten nur Bewohner der japanischen Metropole zugreifen.

Auf den Straßen herrscht gähnende Leere.

Simulation 140,- DM

Hersteller: **Forty Five**
 Bezugsquelle: **Eigenimport**
 Levels: **komplette Innenstadt Tokios**
 BRD-Release: **tba.**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Internet: **keine**

GRAFIK 10%
 SOUND 10% **FUN 10%**

South Park Rally

Der South-Park-Wahn setzt sich nun für den DC fort. Selbst Zocker, denen die spassigen Kenny, Cartman und Co nichts sagen, sollten aufgrund des witzigen Inhalts einen Blick auf diesen Funracer riskieren. Die Rennen wurden nach unter-

schiedlichen Thematiken, wie einem Halloween-Kurs gestaltet. Der eigenwillige Humor der Serie findet sich nicht zuletzt in den Waffen wieder. Neben einer Furz-Attacke dürft ihr die Rivalen auch mit Körperflüssigkeiten begiessen. Für Fans auf alle Fälle ein Muß, alle anderen sollten Probe spielen.



Mit dem Chef düst ihr über vertrackte Kurse.

Fun-Racer 109,- DM

Hersteller: **Tantalus**
 Bezugsquelle: **Acclaim**
 Levels: **9 Strecken**
 BRD-Release: **erhältlich**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: **VMU, Vibration-Pak**
 Internet: **www.acclaim.net**

GRAFIK 70%
 SOUND 65% **FUN 72%**



Heisse Rennaction mit alten Kisten.

Spirit of Speed

Dieser Titel versucht, euch die Faszination des Motorsports vergangener Tage näherzubringen. Mit Modellen, wie einem Bugatti oder dem Watson Flyer brettert ihr über neun alte Kurse. Abgesehen von den spassigen Bezeichnun-

gen der einzigen Events bietet man wenig Anlass zur Freude. Auf der einen Seite lassen sich die Boliden kaum wunschgemäß dirigieren, andererseits stößt das langweilige Pisten-Design sauer auf. Abgesehen von den passenden Motorengeräuschen bleiben keine Punkte auf der Habenseite. Finger weg!

Rennspiel 109,- DM

Hersteller: **Broadsword Int.**
 Bezugsquelle: **Sega**
 Levels: **9 Strecken**
 BRD-Release: **erhältlich**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: **VMU, Vibration-Pak**
 Internet: **www.sega.de**

GRAFIK 40%
 SOUND 41% **FUN 30%**

Tech Romancer

Anhänger solch imposanter Mech-Schlachten, wie einem Virtua On erhalten neues Futter. Capcom, die Meister der 2D-Prügler wagen sich mit Tech Romancer in neue Gefilde vor. Durch den brachialen Einsatz eurer Peacemaker, wie Laserka-

nonen oder Raketenwerfern, versucht ihr, den Widersachern die Leviten zu lesen. Leider bleibt die Kollisionsabfrage, das wichtigste Prüglererelement noch hinter der durchschnittlichen Technik zurück. Prügel- und Mech-Fans sollten diesen Titel einmal ansehen. Doch wer braucht Durchschnitts-Titel?



Imposante Effekte untermalen die Treffer.

Beat'em Up 109,- DM

Hersteller: **Capcom**
 Bezugsquelle: **Virgin**
 Levels: **-**
 BRD-Release: **September**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: **VMU, Vibration-Pak**
 Internet: **www.virgin.de**

GRAFIK 62%
 SOUND 55% **FUN 61%**



Der drollige Neo hüpf durch bunte Levels.

Super Magnetic Neo

Genki lässt euch die Abenteuer den drolligen Neo nachvollziehen, der seine Fabelwelt von widerlichen Eindringlingen befreien will. Hüpfend macht ihr euch daran, alle fünf Welten mit je vier Level zu absolvieren. Als hilfreiches Instrument

stehen euch Neo's Magnetkräfte zur Verfügung, um wahlweise durch den Einsatz des Plus- oder Minuspols Gegner zu paralisieren oder artistische Einlagen zu absolvieren. Leider bleibt der Fun aufgrund der mangelnden spielerischen Abwechslung doch bald auf der Strecke.

Jump & Run 109,- DM

Hersteller: **Genki**
 Bezugsquelle: **Crave**
 Levels: **20**
 BRD-Release: **erhältlich**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: **VMU, Vibration-Pak**
 Internet: **www.crave.de**

GRAFIK 64%
 SOUND 42% **FUN 63%**

Silver

Mit diesem Spiel erscheint ein weiterer PC-Titel auf dem Dreamcast. Als kleiner Held macht ihr euch auf die Suche nach eurer Liebsten, die von einem Bösewicht entführt wurde. Ganz im üblichem Action-Adventure-Stil durchforscht ihr vor-

gerenderte Dungeons, die mit Feinden gespickt sind. Immer wieder findet ihr neue Waffen und Gegenstände, die euch das Leben sichtlich erleichtern. Wären die Figuren nicht so mega-winzig und die Steuerung etwas durchdachter, würde Silver durchaus Gefallen finden.



Eine wilde Gang führt euch in ihr Lager.

Action-Adventure 99,- DM

Hersteller: **Infogrames**
 Bezugsquelle: **Infogrames**
 Levels: **entfällt**
 BRD-Release: **erhältlich**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: **VMU, Vibration-Pak**
 Internet: **www.infogrames.de**

GRAFIK 64%
 SOUND 69% **FUN 65%**



MailBox

Auch diesen Monat gibt es wieder heiße Diskussionen über Gedei und Verderb unserer Lieblings-Konsole Dreamcast. Allerdings scheinen die meisten Sega-Fans, aufgrund der relativ schlechten Presse der PlayStation 2, mittlerweile wieder recht zuversichtlich zu sein, dass sie sich das richtige Gerät zugelegt haben.

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

segamagazin@megafun.de

Werbe-Defizit?

Ich bin ein großer Dreamcast-Fan und finde euer Heft immer wieder super! Als ich aber in der aktuellen Ausgabe den Brief von Christian Rolfes gelesen habe, musste ich einfach mal schreiben. Also, es geht um die Dreamcast-Werbung, von der Christian angeblich nichts mitbekommt. Ich komme aus Berlin und hier

sehe ich sehr viel Werbung für den Dreamcast. Zum Beispiel gibt es einige Doppeldecker-Busse, die von oben bis unten mit DC-Werbung beklebt sind. In allen Kaufhäusern in denen sie auch DC-Spiele haben stehen mindestens zwei Konsolen zum Spielen herum, die immer belegt sind, und außerdem gibt es dort viele Gratis-Prospekte und Poster über DC. Im TV gibt es auch immer mehr Werbung für Ecco zum Beispiel. In der Werbepause von NBC GIGA kommen auch sehr oft die DC-Werbespots mit den Franzosen und den Briten! Also ich finde schon, dass SEGA viel Werbung macht und die anderen sollten erst einmal die Augen aufmachen, bevor sie aus Gewohnheit wieder losmeckern.

Björn Kunow

Da hast du absolut recht, Björn. Kein anderer Konsolen-Hersteller hat momentan mehr Werbung am Laufen als Sega. Nicht nur, dass zur werbetätigsten Zeit die Spots über die Mattscheibe flimmern, auch in Kinos und Diskotheken finden sich zahlreiche Displays, an denen man die neuen Hits Probe

spielen kann. Zudem hat Sega vor kurzem noch die Werbe-Agentur gewechselt, was uns eigentlich noch mehr Anzeigen und Spots beschern sollte.

Shining-Force-Revival

Auch ich bin nach dem Leserbrief von Ronny Wunsch in der Ausgabe 8/2000, der Meinung, dass ein Saturn-Bleem! (Eventuell sogar inklusive Mega-CD-Bleem!) genau das richtige für alle Sega-Fans wäre. Vom umstöpseln der Konsolen am Monitor ganz zu schweigen, gibt irgendwann auch die beste Saturn-Konsole ihren Geist auf. Trotzdem, die Ankündigung eines PSX-Bleem! für den Dreamcast ist wohl für alle die Meldung des Jahres. Was mich allerdings am meisten ärgert ist die Tatsache, dass Sega bisher keine Ankündigungen über weitere Teile der legendären Shining-Force-Reihe gemacht hat. Zumindest die Shining-Force-Trilogie (mit dem Handlungsvorgänger Shining the Holy Ark) müsste Sega in Europa für den Dreamcast lokalisieren, da die letzten beiden Teile hier nie veröffentlicht wurden. Schließlich hat dies schon einmal bei Shining-Force auf dem Mega-

CD funktioniert, wo zwei Game-Gear-Titel (plus Bonus Teil!) der Reihe auf eine CD gebannt wurden. Bis heute fühle ich mich diesbezüglich von Sega betrogen, denn die treuen Sega-Fans waren die Dummen. Deshalb meine Bitte an euch, fragt doch mal diesbezüglich bei Sega nach.

Alois Hilken

Eine Neuauflage der Shining-Force-Reihe auf dem Dreamcast ist eigentlich sehr wahrscheinlich. Allerdings glauben wir nicht, dass die alten Teile noch einmal neu aufgelegt werden. Wünschenswerter wäre es, einen grafisch opulenten vierten Part zu veröffentlichen, der sich auch online spielen lässt. Sega würde mit einer derartigen Aktion sicherlich sehr viel mehr Spieler faszinieren, als mit einem Revival der klassischen Serie.

Zukunftsaussichten

Ich würde mich gerne einmal über die Zukunft von Sega äußern. Nachdem die PlayStation 2 in Japan auf den Markt gekommen ist, habe ich eigentlich gedacht, dass der Dreamcast vollkommen in der Versenkung verschwinden würde. Doch genau das Gegenteil ist eingetreten. Betrachtet man die Ankündigungslisten von Sega etwas genauer, scheint die Flut an qualitativen Spielen nicht abreißen zu wollen. Vor allem jetzt, da viele Entwickler ihre Probleme mit der neuen Sony-Hardware in die Öffentlichkeit tragen, scheint der kleine weiße Kasten immer mehr Freunde zu gewinnen. Sollte sich Sega keine gravierenden Fehler mehr erlauben, könnte es ihnen in gelingen, noch einige Marktanteile einzuheimsen, bevor der große schwarze DVD-Player auf den Markt kommt.

Stefan Kantert



MODE SELECTION

ARCAD
CRAZY TAXI
OPTI
HONOR
GAME & LOAD
EXIT

ARCADE

PLAY BY ARCADE RULES
WORK FOR 5 MINUTES
WORK FOR 5 MINUTES
WORK FOR 5 MINUTES
EXIT

AXEL



TOP 5 - CRAZY TAXI

	SCORE	PLAYER
1ST	\$7,401,83	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.



In Japan lief die PlayStation 2 relativ gut an, allerdings herrscht dort eine völlig andere Mentalität als bei uns.

Jetzt red i



Konfuzius
über
**Nightmare
Creatures 2**

Grafik: 77%
Sound: 90%

Gesamt: 86%

Spielen Nightmare Creatures den ganzen Tag. Supel Grafik, supel Musik (Lob Zombie Locks!). Flau hat sich nach Spielen gefühlt die ganze Nacht, ich übligens auch. Also nichts für kleine Kinder sein. Nur Erwachsene spielen dürfen.

Deine Vorahnung können wir dir nur bestätigen, Stefan. Momentan sieht es gar nicht so gut für Sonys neue Hardware aus. Es ist auch relativ blauäugig, eine Konsole auf den Markt zu werfen, die nur wenige gängige Features Hardware-seitig unterstützt. Zwar hat dieses Gerät einen extrem leistungsfähigen Prozessor, der aber immens beansprucht wird, wenn er Effekte wie Full-Screen-Anit-Aliasing oder Texturkompression emulieren muss. Der Dreamcast hat es hier wesentlich einfacher, da er

diese Features Hardware-seitig beherrscht und daher sehr viel Rechenleistung spart. Vor allem die 3rd-Party-Entwickler werden ihre Probleme mit der PlayStation 2 haben, da diese relativ schwer zu programmieren ist. Wir vermuten auch, dass es beim PAL-Release der Konsole nur wenige Titel geben wird, da sich durch die auftretenden Probleme die Entwicklung der Spiele immens verzögert. Sollte Sega zu diesem Zeitpunkt geschickt reagieren, könnten sie den Spieß vielleicht noch ein-

mal umdrehen. Schließlich ist ein DC mit ausgereiften Spielen und einem geringen Kaufpreis sehr viel interessanter als eine vollkommen überbewertete PlayStation 2, die mit ihrer Software nur sehr träge aus den Startlöchern kommen wird.

Defekter Dreamcast?

Ich habe mir vor kurzem das deutsche 4-Wheel-Thunder gekauft und benötige eure Hilfe. Ich habe einen umgebauten japanischen Dreamcast zu Hause und bekomme das Game einfach nicht zum Laufen. Ich habe es schon bei einem Freund ver-

sucht, der einen umgebauten deutschen Dreamcast hat und bei ihm läuft es einwandfrei. Natürlich konnte ich das Spiel auch nicht zurückgeben, da es ja im Geschäft ebenfalls keine Probleme mit 4-Wheel-Thunder gab. Was soll ich nur machen, ihr seid meine letzte Hoffnung.

Andreas Endreß

Da muss ich dich leider enttäuschen, Andreas. Weder das Spiel, noch der Dreamcast weisen in diesem Fall einen Defekt auf. Der Fehler liegt eigentlich beim Programmiererteam Kalisto, welches dieses Spiel speziell für den

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

Sega-Fan-Homepages im Internet

www.benfan.de von ben.fan@de.dreamcast.com

www.keith2000.de von Keith Calchera

Schickt eure E-Mail-Adresse oder Homepage-URL an:
segamagazin@megafun.de

Schnelle Hilfe:

www.tippscenter.de

- ➡ **Tipps und Tricks von Deutschlands führender PC-Spielerredaktion**
- ➡ **Über 300 PDF-Dokumente mit Komplettlösungen, Tipps, Cheats und Codes zum Downloaden**
- ➡ **Einfach net900-PlugIn downloaden und über die Telefonrechnung bezahlen**
- ➡ **NEU: Alle Kurztipps ab sofort kostenlos zum Download!**



Sandra aus Würzburg über **Fur Fighters**

Grafik: 89%

Sound: 81%

Gesamt: 90%

Wow, was für ein lustiges Game! Bisher dachte ich ja, dass Shooter nichts für mich wären, aber Fur Fighters fasziniert mich schon seit Tagen. Dabei ist es nicht einmal sonderlich brutal. Die niedlichen Stofftiere bluten nicht und schreien auch nicht grässlich, wenn sie sich in den Woll-Himmel begeben, einfach putzig!



red i
Leserkäs

Ich will F355

Als ich vor kurzem wieder einmal in meiner Lieblings-Arcade vorbeigeschaut habe, konnte ich fast meinen Augen nicht trauen. Dort stand doch tatsächlich ein nagelneuer F355 Challenge-Automat. Nachdem ich etliche Scheine in dieses Gerät investierte, bin ich zu dem Schluss gekommen, dass dieses Spiel einfach genial ist. Auch wenn es einem teilweise etwas langsam vor- kommt, bietet F355 Challenge doch eine super Steuerung. Hut ab, ich hoffe nur, dass die Dreamcast-Version dem Arcade-Vorbild gerecht wird.



Leider hat Gearbox den Multiplayer-Part canceln müssen, da sich das Projekt sonst zu sehr verspätet hätte.

europäischen und amerikanischen Markt entwickelt hat. In diesen Regionen ist die erste Modell-Variante des japanischen Dreamcast niemals veröffentlicht worden. Wir vermuten, dass es sich bei deinem DC um solch ein Gerät der ersten Stunde handelt. Leider verweigert 4-Wheel-Thunder auf diesem Gerät den Dienst. Es bleiben dir also nur folgende Möglichkeiten: Entweder du wartest, bis die japanische Version von 4-Wheel-Thunder erscheint, oder du kaufst dir noch einen deutschen Dreamcast.

DC-Kopien?

Ich habe eine etwas peinliche Frage an euch. Meine Freunde behaupten, dass man mittlerweile Dreamcast-Spiele kopieren könnte. Ich kann das einfach nicht glauben, da es sich bei den GD-Roms doch um spezielle Medien handelt, die

man nirgends kaufen kann. Sollte Sega tatsächlich den Fehler gemacht haben, diese Scheiben nicht geschützt auf den Markt zu bringen, wird sich wohl bald der PlayStation-Effekt einstellen, dass die Hardware-Verkäufe anschnellen und die Software in den Regalen stehen bleibt.

Christian Adenauer

Leider ist es wirklich so, dass in letzter Zeit einige Kopien von Dreamcast-Spielen aufgetaucht sind. Allerdings ist es unseres Wissens nicht so ohne Weiteres möglich, diese von der GD-Rom auszulesen. Wer an solche Spiele kommen will, muss sie sich aus dem Internet laden, was bei bis zu 700 MB ein sinnloses Unterfangen sein dürfte. Daher dürfte sich diese Art der Piraterie sehr schnell wieder einstellen. Wir rechnen auch mit einer Reaktion von Sega, die sicherlich bereits einen Kopierschutz entwickelt haben, der auf den nächsten Titeln zu finden sein wird.

Wie du sicherlich schon in unserer DemNächst-Section gesehen hast, hatten wir für diese Ausgabe bereits eine Version von Yu Suzukis Racer spielbar in unserer Redaktion. Daher kann ich dich beruhigen. Die Umsetzung des Racers ist absolut geglückt. Wir konnten keine Unterschiede zu der Arcade-Version feststellen. Zusätzlich gibt es sogar noch eine Bonus-Strecke und andere Features. Leider müssen wir uns noch etwas gedulden, aber in der nächsten Ausgabe dürft ihr schon den Test vorfinden.

LAN-Adapter

Als ich mit meinem Dreamcast online war, habe ich eine interessante Neuigkeit entdeckt. Sega hat vor, einen LAN-Adap-

ter zu veröffentlichen, der an Stelle des Modems seitlich eingesteckt wird. Allerdings ist mit noch nicht so ganz klar, wofür dieses Gerät gut sein soll.

Jochen Binzenhöfer

Leider hat Sega noch keine genaue Presse-Mitteilung veröffentlicht, aus der hervorgeht, wie das neue Gerät zum Einsatz kommen soll. Für uns ergeben sich aber nur zwei Alternativen. Entweder hat der LAN-Adapter die Funktion eines Link-Portes, über den mehrere Dreamcasts miteinander verbunden werden können, oder es besteht die Möglichkeit über ein Netzwerk schneller ins Internet zu surfen. Vor allem wenn man kommende Spieletitel wie Quark oder Outrigger betrachtet, dürfte dieses Gerät immer mehr an Bedeutung gewinnen. Übrigens hat man bei Half-Life (dt) den Multiplayer-Modus aufgrund von Zeitersparnissen gestrichen. Wir finden das wirklich schade!



Wenn alles klappt, dürfen wir in der nächsten Ausgabe den Test zu F355 Challenge präsentieren.

Test-Symbol-Legende

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

TOP 5 - SOUL CALIBUR

	SCORE	PLAYER
1TH	96 WINS	DANIEL ANDERS
2ND	57 WINS	ROBERT KLUGE
3ST	55 WINS	DMITRI HÖRIG
4RD	10 WINS	KILIK
5TH	6 WINS	BASIC

ENTER YOUR INITIALS ?

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.

Secret Service



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

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

Maken X (jp) Cheats

Folgende Cheats sollen in der japanischen Version von Maken X funktionieren:

Unendlich Lebensenergie:

Während des Zockens muss das Spiel pausiert werden. Drückt nun SCHNELL folgende Tastenkombination:

runter, links, hoch, rechts, L, A, X, links, R, B, Y, hoch, L, A, runter.

Alle Waffen:

Pausiert erneut das Spiel und gebt wieder schnell folgende Kombination ein:

hoch, rechts, links, runter, B, L, R, A, rechts, X, B, links, R, Y, hoch.

Grand Theft Auto 2 (us) Diverse Cheats

500.000 \$ Guthaben:

MUCHCASH als Namen eintragen

10.000.000 \$ Guthaben:

ULTIMATE als Namen eintragen

99 Leben:

BIGCATS als Namen eintragen

Alle Waffen:

GIGGUNS als Namen eintragen

Alle Levels:

SESAME als Namen eintragen

Unendlich Energie:

INFINITY als Namen eintragen

Keine Polizei:

LAWLESS als Namen eintragen



Sega-Hotlines

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

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.)



Power Stone 2 (jp)

Tipp

Sammelt den roten Turban ein und verkauft ihn für stolze 100.000 Credits.

Buggy Heat (us)

Diverses

Le-2001-Truck: Im Mode-Select-Screen folgenden Code eingeben:

Y, X, rechts, links, rechts, links, runter, runter, hoch, hoch.

T4-Fighter-Jet: Ebenfalls im Mode-Select-Screen folgenden Code eingeben: links, rechts, runter, x, x, x, x.

Maximaler Respekt:

ALLFRIEND als Namen eintragen

Maximaler Wanted-Level:

BADBOYZ als Namen eintragen

Fünffacher Multiplikator:

BOYAKASH als Namen eintragen

Unlimitiertes Double-Damage-Power-up:

DBLWAMMY als Namen eintragen

Unendlich viele Unzerstörbarkeits-Power-ups:

SCOOBYDO als Namen eintragen

Unendlich Munition für die Electro-Gun:

BIGFRIES als Namen eintragen

Unendlich Munition für den Flammenwerfer:

TOASTIES als Namen eintragen

Nach Lebensverlust alle Waffensysteme im Inventar:

LOSTTOYS als Namen eintragen

Gore-Mode:

WOUNDED als Namen eintragen

Alle Fußgänger sehen aus wie Elvis:

ERRHUH als Namen eintragen

4 Wheel Thunder (dt)

Tipp

Um einen Mega-Start hinzulegen, solltet ihr einen kurzen Moment bevor das "GO" erscheint R + L gleichzeitig drücken. Euer Bolide donnert nun mit voller Kraft die ersten vier Sekunden über die Piste.

MDK 2 (dt)

Diverses

Lustige Sounds:

Wenn ihr mit Dr. Hawkins spielt, drückt ihr während des Spielens L, R, links und A gleichzeitig.

MDK-2-Besitzer sollten die GD-ROM in einen PC legen. Hier findet ihr einige schöne Zeichnungen sowie MP3-Sounds. Zudem sollen sich auf der CD Tracks befinden, die während des Spielens nicht gespielt werden. Diese könnt ihr mit einem handelsüblichen CD-Spieler abspielen.





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

Skies of Arcadia

Genre: **Rollenspiel** Hersteller: **Sega** Erscheint: **November 2000 (us)**

Jetzt ist es raus. Eternal Arcadia wird nach wie vor unter diesem Namen in Japan auf den Markt kommen. Für die USA hat man sich allerdings für Skies of Arcadia entschieden. Rollenspielfans dürfen sich schon mal freuen, denn die Vorabversion lässt auf einiges hoffen.



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: **22. 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

Kiss Psycho Circus	Take 2	Action	27. Jul.
Railroad Tycoon II	Take 2	Strategie	27. Jul.
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel	Juli
Renegade Racing	Virgin	Rennspiel	Juli
Star Wars: Episode I Racer	THQ	Rennspiel	Ende Juli
Sydney 2000	Eidos	Sport	18. Aug.
Bangai-O	Virgin	Shoot 'em Up	22. Aug.
Vanishing Point	Acclaim	Rennspiel	August
Aerowings 2: Air Strike	Crave	Shoot 'em Up	August
Plasma Sword	Virgin	Beat 'em Up	August
Giga Wing	Virgin	Shoot 'em Up	August
Street Fighter 3 Double Impact	Virgin	Beat 'em Up	August
Virtua Athlete	Sega	Sport	1. Sep.
Virtua Tennis	Sega	Sport	1. Sep.
Metropolis Street Racer	Sega	Rennspiel	22. Sep.
Extreme Sports	Sega	Sport	27. Sep.
Space Channel 5	Sega	Geschicklichkeit	29. Sep.
F1 World Grand Prix II	Konami	Rennspiel	September
International Track & Field	Konami	Sport	September
Nightmare Creatures II	Konami	Action-Adventure	September
MTV Sports: Skateboarding	THQ	Sport	September
WWF Royal Rumble	THQ	Sport	September
Deep Fighter	Ubi Soft	Action-Adventure	September
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	September
Time Stalkers	Sega	Rollenspiel	6. Okt.
Ultimate Fighting Championship	Crave	Sport	Oktober
Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames	Rennspiel	Oktober
UEFA Soccer 2001	Infogrames	Sport	Oktober
Rush 2049	Konami	Rennspiel	Oktober
Silent Scope	Konami	Shoot 'em Up	Oktober
Indiana Jones und der Turm von B.	THQ	Action-Adventure	Oktober
Super Runabout	Virgin	Rennspiel	Oktober
Shooter 3	Sega	Shoot 'em Up	10. Nov.
Sega GT	Sega	Rennspiel	24. Nov.
The Mummy	Konami	Action-Adventure	November
Messiah	Virgin	Action	November
Shenmue	Sega	Action-Adventure	tba.
Grandia 2	Ubi Soft	Rollenspiel	1.Q 2001
Galleon	Virgin	Action-Adventure	1.Q 2001
Bald in Japan erhältlich...			
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	10. August
Giantgram 2000	Sega	Wrestling	10. August
Dead or Alive 2: Hardcore	Tecmo	Beat 'em Up	28. September
Capcom vs. SNK Millennium Fight 2000	Capcom	Beat 'em Up	9. September
El Dorado Gate	Capcom	Rollenspiel	3. Quartal
Outtrigger	Sega	Shoot 'em Up	3. Quartal
Eternal Arcadia	Sega	Rollenspiel	3. Quartal
Daytona 2	Sega	Rennspiel	3. Quartal
Phantasy Star Online	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Sonic Adventure 2	Sega	Jump & Run	2001
Shenmue 2	Sega	Action-Adventure	tba.
Virtua Fighter 4	Sega	Beat 'em Up	tba.
Bald in den USA erhältlich...			
World Series Baseball 2K1	Sega	American Sports	Anfang August
Sydney 2000	Eidos	Sport	2. August
ECW Anarchy Rules	Acclaim	Action	2. August
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child	Take 2	Action	8. August
Seaman Vivarium Simulation	Sega	Simulation	8. August
Seaman 2001	Sega	Simulation	10. August
D2	Sega	Action-Adventure	22. August
Bleemcast	bleem		August
Vanishing Point	Acclaim	Rennspiel	August
NFL Quarterback Club 2001	Acclaim	American Sports	August
ESPN International Track & Field	Konami	Sport	5. September
Quark 3	Sega	Action	5. September
Sega GT	Sega	Rennspiel	12. September
F1 Racing Championship	Video System	Rennspiel	16. September
Half-Life	Sierra Studios	Action	17. September
Prince of Persia 3D	Mattel Interactive	Action	September
Silent Scope	Konami	Shoot 'em Up	26. Oktober
Evil Dead: Hail to the King	THQ	Adventure	2. November
Shenmue Chapter I	Sega	Rollenspiel	14. November
F355 Challenge	Sega	Rennspiel	November
Skies of Arcadia	Sega	Rollenspiel	November
NBA2K1	Sega	American Sports	November
Black & White	TBA	Strategie	Dezember
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

Das gibt's im nächsten Heft:

Virtua Athlete

Anfang September lässt Sega ihre virtuellen Athleten zum weltgrößten Medienereignis antreten um auch Dreamcast-Sportlern die Chance auf Medaillenregen zu geben. Als heißester Kandidat wird Konamis International Track & Field gehandelt, der mit

feinstem Motion Capturing und 12 Disziplinen ebenfalls auf Rekordjagd geht. Eidos offizielles Produkt Sydney 2000 hingegen legt wahrscheinlich einen grafischen Fehlstart hin, anatomisch deformierte Recken lassen zu wünschen übrig.



Spawn: In the Demons Hand

Der legendäre Comic Anti-Held Spawn wird demnächst auf dem Dreamcast sein Unwesen treiben. Die Naomi-Board-Umsetzung wird alle namhaften Spawn-Helden, wie Cogliostro, Sam, Tiffany, Grace, Twitch sowie Spawn beinhalten, welche allesamt ganz fiese Specials zur Verfügung haben.

Gerade im Team Battle Mode können bis zu vier Spieler gleichzeitig in den schaurigen Gewölben ihr Durchhaltevermögen und Waffengeschick unter Beweis stellen. Grafisch stellt Spawn Capcoms bislang bestes Spiel dar, allerdings ist die Kameraführung noch verbesserungsfähig.



Grandia 2

Bald ist soweit, Game Arts' mit Spannung erwartete Rollenspiel läuft am 3. August die japanischen Läden an und wird aller Voraussicht nach einen wahren Ansturm seitens Videospiel-Begeisterter Japaner auslösen.

Auch dieses Mal tobt ein unerbitterlicher Kampf zwischen Gut und Böse, nämlich Granus, der den Menschen das Licht schenkte und Valmur dem bösen Herscher der Dunkelheit.



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- + F355 Challenge wird in der Test-Garage erwartet
- + neues von UBI Soft: Udo enthüllt, was in Orlando gezeigt wurde
- + und wie immer die coolsten Tipps zu euren DC-Games

**Ab 4.09.2000 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)
tszameitat@computec.de

Assistenz der Anzeigenleitung

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

Anzeigenmarketing

Monika Fleenor (-345) (Fax: -240)
maffeenor@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

Anzeigenassistentz

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 Bollendorff

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: ÖS 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 Service-Leistungen 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.



NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have fun, baby!



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

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



PSG YOUR PROFESSIONAL SECRET GUIDE

- ✂ 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.

