

SEGA

Magazin

7/2000

80. Ausgabe
Juli 2000

100% SEGA DREAMCAST

V-Rally 2

Infogrames'
Rallye-Antwort auf
Sega Rally endlich im Test



Ecco the Dolphin Defender of the Future

Der Freund aller Kinder,
jetzt in der dritten Dimension



18 Wheeler

Mit dem 40-Tonner quer
durch die Staaten



Sonic Adventure 2

Level-Update oder
innovative Fortsetzung?

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren
1 DM = 7.8 OS, Porto & 90 zzgl. NN-Geb.

0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

GameSite GmbH
Geschäftsbereich:

Theo KLANZ VERSAND

Laden
Theo KLANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
KLANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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



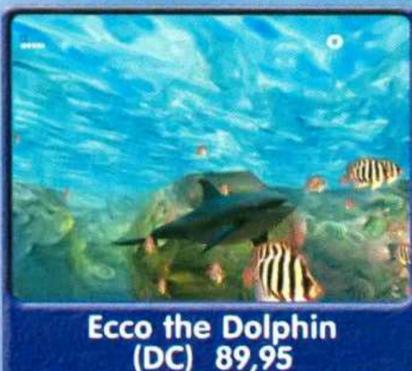
Dreamcast



Crazy Taxi (DC) 89,95



4 Wheel Thunder (DC) 99,95



Ecco the Dolphin (DC) 89,95

- Dreamcast (kein Skonto!!!) . 399,00
- Controller Innovation - black . 49,95
- Controller Innovation - blue . 49,95
- Controller Innovation - grau . 49,95
- 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
- Innovation VMU 4meg 64,95
- 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 Adaptor Blaze 39,95

Dreamcast



SEGA DREAMCAST
DM 399,-
(kein Skonto!)



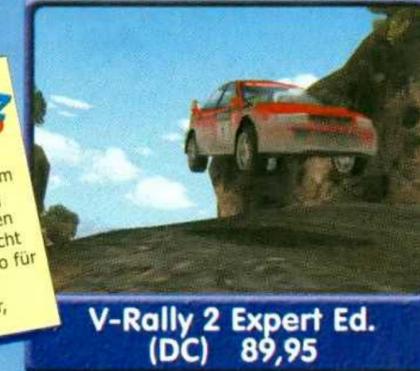
feiert 10-jähriges Jubiläum,
feiern Sie mit: Bestellungen mit
Artikeln, die mit gekennzeichnet
sind, schicken wir jetzt
portofrei*. Ab sofort können Sie
auch per Kreditkarte (nur Euro und
DM) bezahlen; hier sparen Sie
die Nachnahmegebühr! Ab einem
Rechnungswert von 170,- DM für
Konsolenartikel erhalten Sie
3% Rabatt (Skonto!)

- 4 Wheel Thunder (Mai) 99,95
- Jimmy White's 2 - Cueball . . . 84,95
- Blue Stinger 94,95
- Caesar's Palace 2000 84,95
- Chu-Chu-Rocket (Online)(Mai) 59,95
- Crazy Taxi 89,95
- Dead or Alive 2 (Aug.) 89,95
- Deadly Skies 89,95
- Deep Fighter 89,95
- Dragon's Blood 89,95
- Ecco the Dolphin (Juni) 89,95
- ECW Hardcore Revolution . . . 89,95
- Evolution-World of Sacred Dev. 84,95
- F1 Racing Championship (Mai) 89,95
- Fighting Force 2 94,95



Metropolis Street Racer (DC) 99,95

- Giga Wing (Mai) 99,95
- Grand Theft Auto 2 79,95
- Heroes of Might & Mag.3(Juni) 89,95
- Hidden & Dangerous 79,95
- House of the Dead 2 89,95
- Jojo's Bizarre Adventure 94,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver . . 89,95
- MDK 2 99,95
- Millenium Soldier - Expendable 89,95
- Metropolis MS-R (Juli) 99,95
- NBA 2K 94,95
- NBA Showtime 99,95
- NFL Blitz 2000 99,95
- NFL Quarterback Club 2000 . . 94,95
- The Nomad Soul 89,95



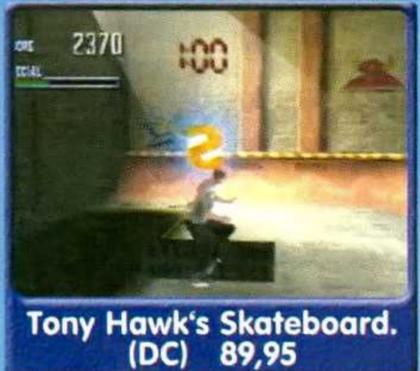
V-Rally 2 Expert Ed. (DC) 89,95

Dreamcast



MDK 2 (DC) 99,95

- Tech Romancer (Mai) 99,95
- Tee Off 89,95
- Tomb Raider IV 89,95
- Tony Hawk's Skateboarding . . . 89,95
- Toy Story 2 89,95
- Vigilante 8: Second Offense . . 94,95
- Virtua Striker 2 Version 2000.1 89,95
- Power Stone 89,95
- Psychic Force 94,95
- Rayman 2 89,95
- Red Dog 94,95
- Renegade Racing (Mai) 89,95
- Resid. Evil: Code Veronica(Juni) 99,95
- Roadsters 89,95
- Sega Rally 2 99,95
- WorldWide Soccer Euro (Mai) 89,95



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

- Shadowman 89,95
- Silver (Juni) 89,95
- Slave Zero 99,95
- Sonic Adventures 89,95
- Soul Calibur 89,95
- Soul Fighter 94,95
- Spirit of Speed (Mai) 89,95
- StarWars EP1: Racer (Mai) . . . 89,95
- Streetfighter Alpha 3 (Mai) . . . 99,95
- Super Magnetic Neo 89,95

UND LADEN

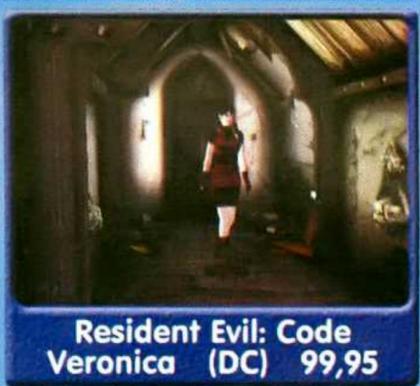


- Tech Romancer (Mai) 99,95
- Tee Off 89,95
- Tomb Raider IV 89,95
- Tony Hawk's Skateboarding . . . 89,95
- Toy Story 2 89,95
- Vigilante 8: Second Offense . . 94,95
- Virtua Striker 2 Version 2000.1 89,95



Dead or Alive 2 (DC) 89,95

- V-Rally 2 Expert Edition (Mai) 89,95
- Wetrix 79,95
- Wild Metal 89,95
- WWF Attitude 49,95
- Zombie Revenge (Juni) 89,95



Resident Evil: Code Veronica (DC) 99,95

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. Beim
Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig
sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht
alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für
die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
portofrei*. Bestell-Aannahme: 8:30-20:00 Uhr,
Sa. 10:00-16:00 Uhr.



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

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

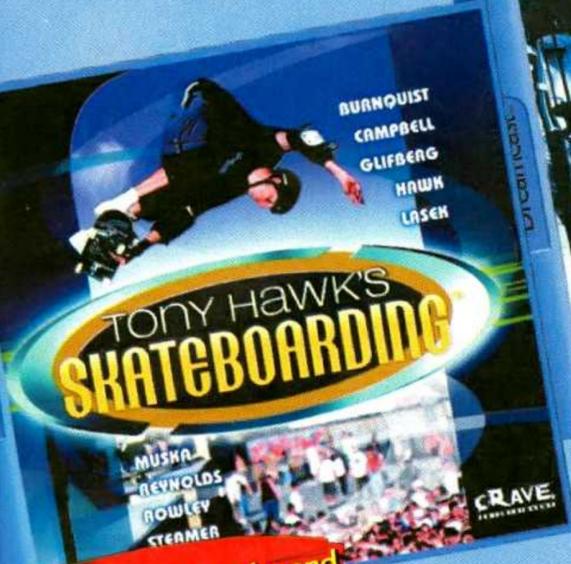
0931 3545223

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

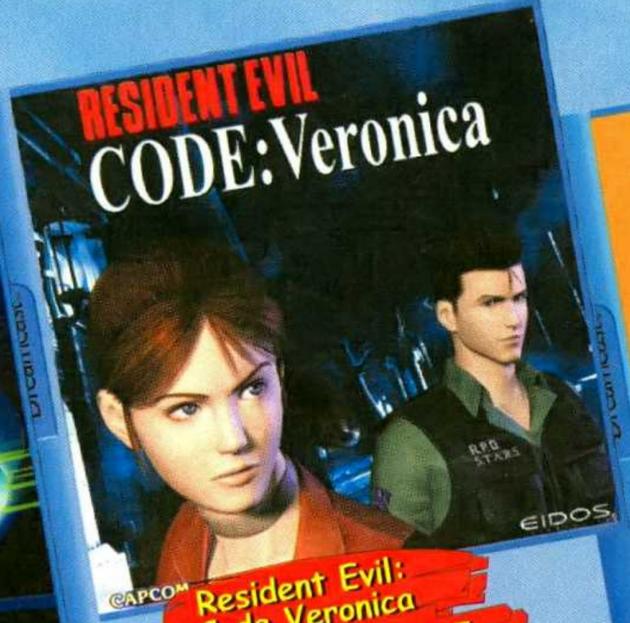
0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://www.tkgames.de)

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



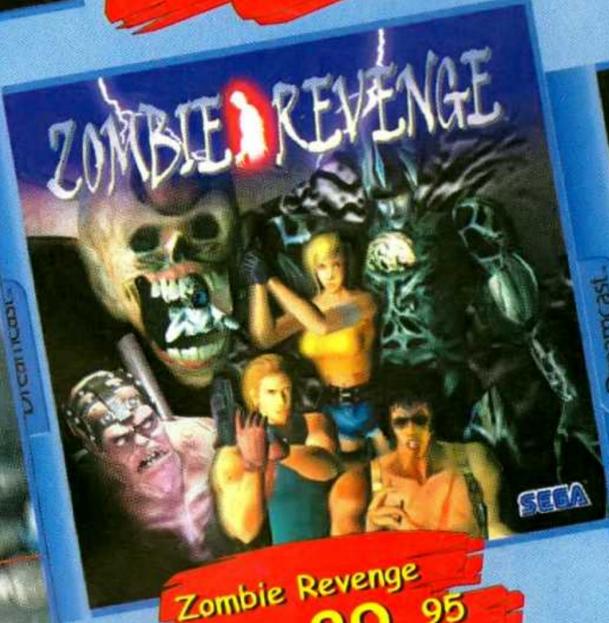
Tony Hawk's Skateboard
DM 89,95



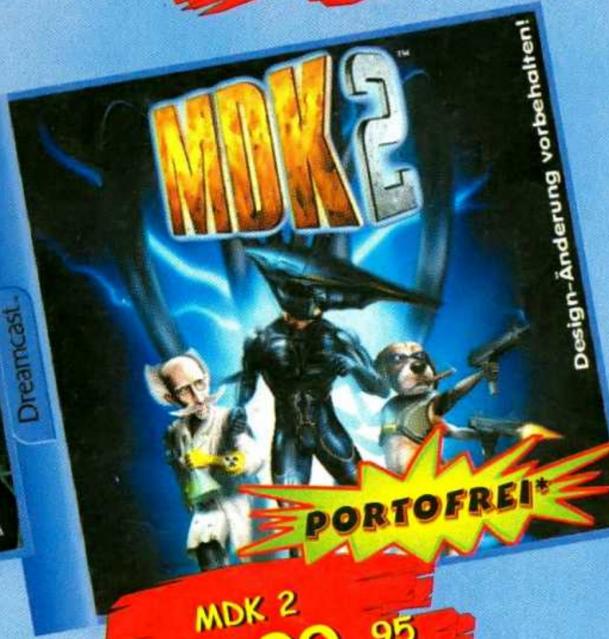
Resident Evil: Code Veronica
DM 99,95



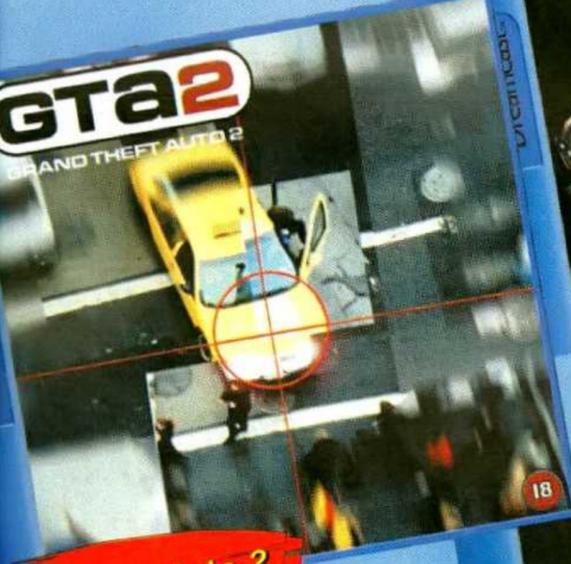
Crazy Taxi
DM 89,95



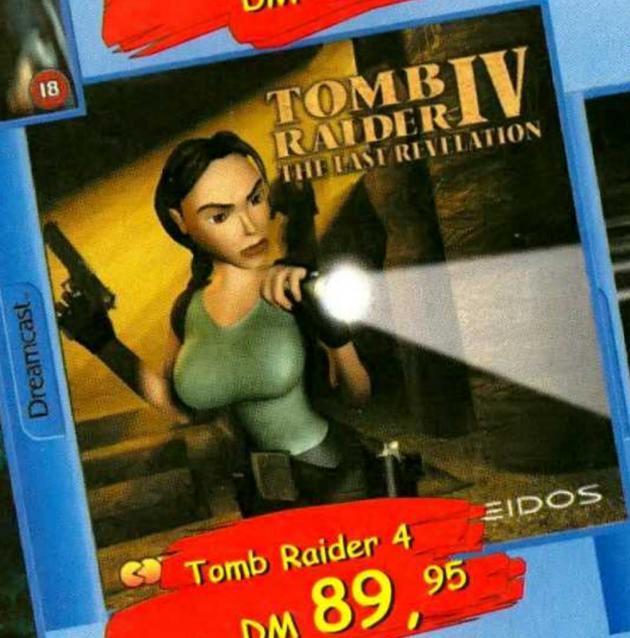
Zombie Revenge
DM 89,95



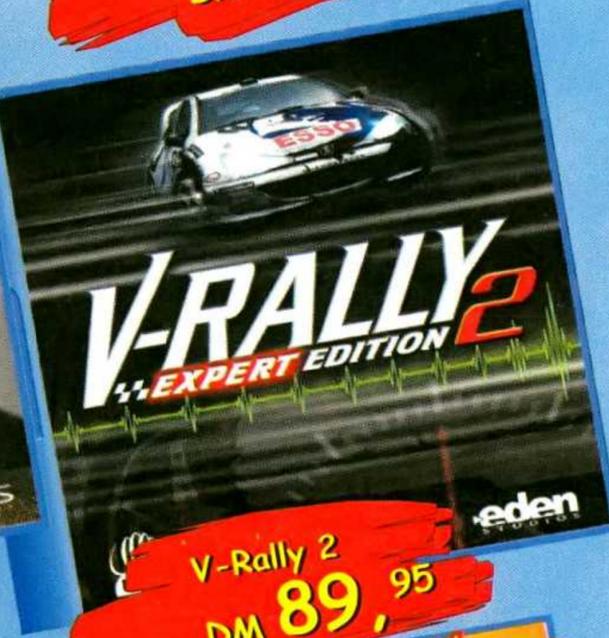
MDK 2
DM 99,95



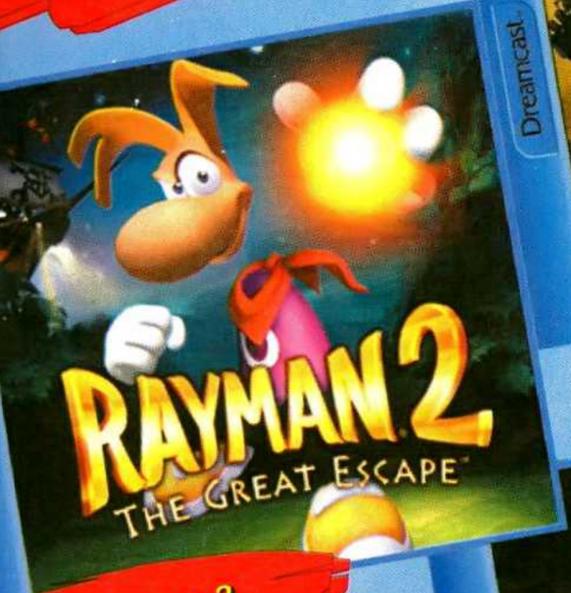
Grand Theft Auto 2
DM 79,95



Tomb Raider 4
DM 89,95



V-Rally 2
DM 89,95



Rayman 2
DM 89,95



F1 Racing Championship
DM 89,95



Evolution
DM 84,95

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



PSG YOUR PLAYSTATION SECRET GANG

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





Sega macht sich!

Die in L.A. stattfindende E3-Messe hat überaus eindrucksvoll bewiesen, dass die Vorzeichen für Segas Zukunft alles andere als schlecht stehen. In Sachen Titelauswahl ließ man die in den letzten Wochen und Monaten hoch gelobte PS2 klar hinter sich. Da auch der dritte Riese im Bunde, Nintendo, nichts Neues über das Projekt Dolphin verlauten ließ, hatte Sega ein leichtes Spiel. Mit der Gesamtanzahl an gezeigten Games lag man numerisch nur knapp hinter der PS (1). Die

X-Box kursiert zudem bislang nur als Phantom durch die Konsolengeschichte. Sega sollte diese Zeit nutzen, um die geschaffene Position weiter auszubauen und vor allem im europäischen Markt weiter zuzulegen, um die letzten Zweifler von der Qualität des Dreamcast zu überzeugen.

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-Infos16

DemNächst

SegaSports-Titel.....13

Eternal Arcadia.....11

Heroes of Might & Magic III.....14

Outtrigger6

Mag Force Racing10

MSR.....11

Phantasy Star Online.....7

Samba De Amigo15

Shenmue15

Silver9

Sonic Adventure 28

Soul Reaver 2.....12

Spawn.....14

TestFertig

Ecco the Dolphin - Defender of the Future21

Chu Chu Rocket22

Nomad Soul22

Power Stone 2 (jp).....18

Rainbow Six (us)19

Resident Evil Code: Veronica (dt).....22

Sword of the Berserk: Guts Rage (dt).....22

V-Rally 220

Mag Force Racing



Killer Loop für den DC!

Samba De Amigo



Musik-Game nur für die Rasselbande?

Sonic Adventure 2



Das Sonic Team gibt wieder Gas mit dem blauen Igel.

Power Stone 2



Sequel des 3D-Klopfers.

V-Rally 2



Besser als Sega Rally?

10

15

8

18

20



Outtrigger

Eines der Highlights der diesjährigen E3-Messe war die DC-Umsetzung des Arcade-Shooters Outtrigger.

In puncto Ego-Shooter-Nachschub wusste das Sega-Line-up dieses Jahres wahrlich zu gefallen. Neben der PC-Umsetzung von Quark III überzeugte vor allem der Coin-up-Port Outtrigger, der von der legendären AM2-Schmiede stammt, die derzeit zudem noch an Titeln wie 18 Wheeler American Pro Trucker und F355 Challenge werkelt. Um Söldner der Counter-Terrorism-Special-Forces zu werden, müsst ihr eine Reihe von Tests bestehen, die in weitläufigen Kampfarenen ablaufen. Hier steuert ihr einen von vier zu Beginn anwählbaren Söldnern wahlweise aus der

Ego-Ansicht oder einer Third-Person-Perspektive. Prinzipiell



Im Multiplayer-Mode tümmeln sich bis zu vier menschliche Mitspieler auf den Spielfeldern.

piell laufen alle Aufträge nach dem gleichen Schema ab. Es gilt, innerhalb eines knappen Zeitlimits eine gewisse Anzahl gegnerischer Terroristen mit Hilfe futuristischer Ballermänner vom Screen zu fegen. Innerhalb der Stages befinden sich neben den Gegnern zahlreiche Goodies, die euch unter anderem Zeitschenken oder die Waffensysteme aufpowern. So erhalten eure Laser-Kanonen beispielsweise zusätzliche Zielsuchsysteme, mit deren Hilfe die Schurken komfortabler vom Screen geputzt werden. Den größten Spaß dürfte jedoch der Multiplayer-Mode bringen, dank dem ihr bei geteiltem Bildschirm gegen



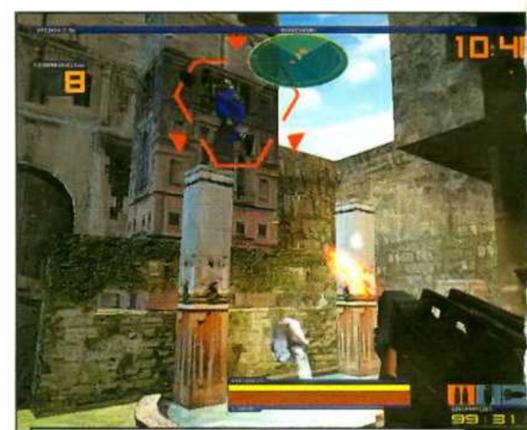
bei geteiltem Bildschirm gegen



Die Grafik-Engine überzeugt durch viele spektakuläre Special-Effekte.

bis zu drei menschliche Gegner antreten könnt. Ferner integrieren die Coder einen Online-Mode, der es euch erlaubt, via DreamNet gegen die gleiche Anzahl von Freunden in die virtuelle Kampfarena zu ziehen. Auf der technischen Seite hinterließ der Shooter bereits einen absolut überdurchschnittlichen Eindruck. Die Framerate

beispielsweise blieb selbst bei einer Vielzahl dargestellter Details und Effekte absolut konstant.



Habt ihr einen Gegner einmal angepeilt, kann er dem automatischen Zielsuch-System nicht entkommen.



Ein hartes Zeitlimit erschwert euer Schaffen.



Die Stages, in denen die Kämpfe stattfinden, gestalten sich abwechslungsreich.



Der Vierspieler-Mode verlangt nach einem großen Fernseher.



Neben der Ego-Ansicht steht eine Third-Person-Perspektive zur Verfügung.

Shoot 'em Up

DreamFacts

Hersteller:

AM2/Sega

Fakten:

VMU, Vierspieler-Modus, Vibration-Pak

Erscheint:

4. Quartal 2000

„Gelungene Umsetzung des Spielautomaten“



Phantasy Star Online

Mit großen Schritten nähert sich das erste Konsolen-Online-Game der Fertigstellung. Wir versorgen euch mit den ersten Facts über diesen Killer-Titel.

Als es publik wurde, dass Sonic Team an einem neuen Geheimprojekt arbeitet, überschlugen sich die Spekulationen der Fachpresse. Bereits mit Sonic Adventure gelang es den Codern zu beweisen, dass sie die Hardware des Dreamcast im Griff haben. Einige Monate später sickerten schließlich die ersten Informationen durch und eine große Überraschung offenbarte sich uns. Mit Phantasy Star Online werkelt das Team an dem ersten Konsolen-Online-

Spiel der Geschichte. Um nicht allzu große Verwirrung zu stiften, enthüllt Mastermind Yuji Naka die Informationen zu diesem Spiel nur stückweise. So sind zum jetzigen Zeitpunkt noch keinerlei Daten zur Story bekannt. Allerdings gibt es schon viele Infos über die Online-Möglichkeiten von Phantasy Star Online. Um auch ohne Telefon auf seine Kosten zu kommen, wird der Titel auch offline spielbar sein. Hierbei werden die drei anderen menschlichen Charaktere, die euch in der Gruppe beistehen, von einer perfekten KI ersetzt. So richtig spannend wird das natürlich nur im Online-Modus. Interessanterweise könnt ihr mit Leuten auf der ganzen Welt spielen, da die ausgewählten



Hoffentlich kommt unsere Party wieder heil aus der Höhle dieses Drachens heraus.

Text-Stücke automatisch übersetzt werden. Solltet ihr einmal im Kampf sterben oder eure Internet-Leitung zusammenbrechen, müsst ihr selbstverständlich kein neues Spiel beginnen, sondern könnt einfach in der nächsten größeren Stadt auf eure Party warten. Grafisch scheint Phantasy Star Online ein Brett zu werden. Auf unseren ersten Screenshots könnt ihr euch schon mal Appetit holen.



Das Design der Monster erinnert stark an die Unholde aus Panzer Dragoon Saga.



Ever Weg durch die Fantasy-Welt ist mit filigranen Pflanzen verschönert.



Endzeit-Städte in Blade-Runner-Manier dürfen auch besucht werden.



Heiße Gefechte mit übermächtigen Monstern stehen bei Phantasy Star Online an der Tagesordnung.



Sollte sich ein deutscher Spieler in dieser Gruppe befinden, erscheinen die Texte auf seinem Fernseher in seiner Landessprache.



Dieser Drache gehört zu den mächtigeren Monstern. Nur mit vereinten Kräften könnt ihr hier gewinnen.



Das Landschaft-Design ist in diesem Online-Spiel wirklich sehr gut gelungen.

Online-Rollenspiel

DreamFacts

Hersteller:
Sonic Team/Sega

Fakten:

▶ Online-Funktion, VMU, Vibration-Pak

Erscheint:

4. Quartal 2000 (jp,us,dt)

„Grafisch überzeugendes Rollenspiel mit Online-Funktion“



Sonic Adventure 2

Yuji Naka ist nicht tatenlos geblieben. Nach dem kleinen Abstecher in Denkspiel-Gefilde mit Chu Chu kehrt er zu seinen Wurzeln zurück!

Auf der E3 ließ Sega die Bombe platzen: Das Sonic Team arbeitet am Nachfolger zum DC-Knaller Sonic Adventure. Vor Ort durften wir uns bereits ein Bild in Form von ersten Echtzeit-Rolling-Demos machen. Leider spendierte Sega nur acht Screenshots, die wir euch natürlich nicht vorzuenthalten wollen. Als erste spärliche Fakten gab Sega bekannt, dass die Story auf den ersten Teil beruhe, aber wesentlich mehr zu bieten habe. So werden wir



Die Chao-Wesen werden wieder per Mini-Game vertreten sein.



Robotnik, du alter Sack! Dich kriegen wir auch noch klein!



Atemberaubende Backgrounds sorgten für offene Münder auf der E3.



Quer durch San Francisco. Sonic erobert die Welt im Sauseschritt.

auch von einigen alten Charakteren Abschied nehmen müssen, die glücklicherweise durch vollkommen neue ersetzt werden. Genaue Angaben - Fehlangeige! Fest steht aber bereits jetzt: Doktor Robotnik wird wie immer mit von der Partie sein. Natürlich will Sega bis zum angepeilten Launch-Termin zum Weihnachtsfest in Japan noch einige News und Facts zurückhalten, um den Hype aufrechtzuerhalten. Der US- und EU-Markt wird sicher nicht vor 2001 mit Sonic Adventure 2 rechnen dürfen. Klar, dass das Sonic Team eine bessere 3D-Engine, mehr Welten und größere Spieltiefe verspricht. Ersteres durften wir schon begutachten. In einer Sequenz rennt Sonic mit einem Affenzahn durch die Straßen von San Francisco, verfolgt von einem mächtigen Truck. Es scheint, als hätte sich das



Verfolgt von einem Truck, setzt Sonic zur Höchstgeschwindigkeit an.



Geniale Texturen! Sonic Adventure 2 hieft den Dreamcast in die nächste Generation.

Sonic Team vor Ort Inspiration besorgt oder sich einen Spaß mit den Jungs von Crazy Taxi und 18 Wheeler gemacht. Auf jeden Fall wirkt die Grafik noch eine ganze Ecke besser als der erste DC-Sonic. Und das will was heißen! Es bleibt nur zu hoffen, dass zum einen die Demos halten, was sie versprechen, und zum anderen Yuji Naka sich mit Sonic Adventure 2 und

Phantasy Online in Parallel-Produktion nicht übernommen hat.



Das Sonic Team (Yuji in der Mitte) besuchte San Fran zum Ideensammeln.



Knuckles darf jetzt sogar abtauchen!

Jump & Run

DreamFacts

Hersteller:

Sonic Team/Sega

Fakten:

VMU, VGA-Box, Vibration-Pak, Internet

Erscheint:

4. Quartal 2000

„Der Nachfolger zum DC-Kracher. Schneller, schöner, besser!“



Silver

Vor gut einem Jahr erschien ein hübsches Action-Rollenspiel für den PC, das inzwischen auch seinen Weg auf den Dreamcast findet.

Die Geschichte ist benannt worden nach einem bösen Herrscher, der sämtliche Frauen der Umgebung gekidnappt hat, um die Schönste der Schönen zur Frau zu nehmen. Dass diese möglicherweise den hässlichen Gnom verabscheut, spielt dabei nur eine nebensächliche Rolle. Jennifer, die Frau des Haupthelden David, gehört ebenfalls zu den Entführten. David kann sich diese Unverfrorenheit natürlich nicht bieten lassen und macht sich daher auf, die Frau-

en zu befreien. Die Dreamcast-Version ist nahezu identisch mit der auf dem PC. Ihr betrachtet euren Polygon-Helden in den einzelnen Szenen aus fixen Kamera-Perspektiven, wo dieser auf vorgeordneten Hintergründen umherläuft. Das Einzige, was speziell an die Konsole angepasst wurde, ist die Steuerung. Statt der PC-üblichen Point-&-Klick-Manier bewegt ihr David direkt. Nähert sich beispielsweise der Held einer Person, die er zulabern kann, erscheint über ihr ein Mund, so dass ihr quasi mit der Nase in diverse Aktionen hineingestoßen werdet. Das actionhaltige Kampfsystem enthält etwas für alle Geschmäcker. So ist neben der Haudrauf-Methode, in der ihr die Monster immer mit dem gleichen Schlag besiegt, mit Hilfe verschiedener



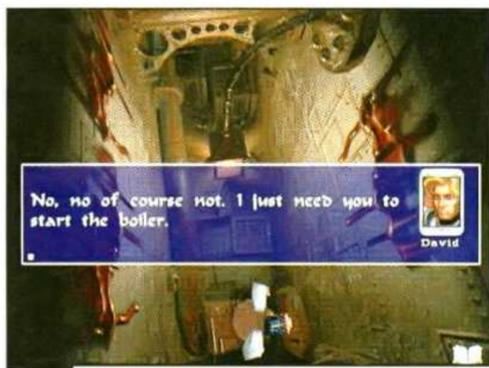
Das mystische Intro verwirrt anfangs, bevor der böse Silver in Aktion tritt.

Tastenkombinationen ein sehr eleganter Kampf möglich, an dem auch Prügelspiel-Spezis ihre Freude haben dürften. Entsprechend vielfältig ist das Waffenarsenal. Dazu gehören eine Palette Hieb Waffen und eine ebenso große Anzahl an Geschossen und magischen Waffen, etwa simple Steinschleudern oder vereisende Schwerter. Hin und wieder dürft ihr die Maus-Funktionalität testen. Benutzt ihr beispielsweise eine Schleuder, könnt ihr



Duke ist der Anführer einer Rebellen-Truppe, die mit allen Mitteln ihre Frauen zurückholen will.

mit einem Cursor das Ziel auswählen. Ansonsten wird automatisch der nächste Gegner anvisiert. Insgesamt gesehen hinterlässt Silver einen sehr guten Eindruck. Grafisch und technisch zeigt bereits das Preview, dass ohne großen Aufwand eine gelungene Konvertierung einer PC-Version möglich ist.



Mit dem Sniper-Gewehr eliminiert ihr die Bestien aus sicherer Distanz.



Der Nachteil der hochauflösenden Grafik ist, dass David hin und wieder viel zu klein dargestellt wird.



In jedem Dungeon gibt es einen hässlichen Endgegner. Die Bibliothek wird von einem Dämonen bewacht.



Da hat der Professor aber Glück, dass David und sein Großvater im richtigen Moment vorbeischauen.



Unter jedem Punkt des Menüs liegt eine weitere Ebene voller Gegenstände oder Fähigkeiten.

Rollenspiel

DreamFacts

Hersteller:

Infogrames

Fakten:

VMU

Erscheint:

3. Quartal 2000

„Hübsches und gelungenes konvertiertes Rollenspiel“



Mag Force Racing

Kennt noch jemand Killer Loop für Sonys CD-Schleuder? Hier kommt die DC-Fassung!

Multikonsolisten werden sich vielleicht noch an einen Titel namens Killer Loop erinnern, der im letzten Jahr zeitgleich mit Psygnosis dritter Auflage der WipEout-Reihe

erschien. Genau darin liegt das Elend begründet, dass dem Game ein größerer Erfolg verwehrt geblieben ist. Für den DC sehen die Tatsachen jedoch ganz anders aus, denn einen vergleichbaren Titel gibt es bislang nicht für diese Konsole. Wiederum jagt ihr mit den merkwürdig aussehenden Tri-Pods über futuristische Pisten. Die Besonderheit der Flitzer ist, dass ihr euch via Magnetkraft über den Grund der Strecken hinfortbewegt, somit also in wahrhaftigen Schwebegleitern Platz nimmt. Über insgesamt neun verschiedene Kurse führt euch die temporeiche Tri-Pod-Hatz. Ihr düst beispielsweise über malerische hawaiianische Landstriche oder gar über die rot-braune Marsoberfläche. Gegenüber der PC- bzw. der PlayStation-Fassung hielten neue Features Einzug. So ist es euch nun gestattet, die rasanten Rennen gegen bis zu



Gerade die wunderschöne Hawaii-Strecke zeichnet sich durch einen hübsch anzusehenden Unterwasser-Part sowie fantastische Wasserfälle aus.



Die Fluggeräte wirken nur auf den ersten Blick etwas behäbig. Auf den zweiten Blick überraschen dieselben mit hohen Top-Speeds.



Die mehr als zehn Pisten wurden sehr abwechslungsreich in Szene gesetzt und mit vielen Details ausgeschmückt.

drei Mitspieler gleichzeitig zu bestreiten. Sobald ihr alle neun anfangs befahrbaren Kurse gemeistert habt, schaltet ihr weitere Strecken bzw. nach und nach alle der 22 verfügbaren TriPods frei. Letztere unterscheiden sich teils erheblich voneinander. Doch was wäre ein echter Future-Racer ohne anständiges Waffenarsenal? Hier fahren die Programmierer auch einiges an sowohl defensivem als auch offensivem Gerät auf, um zügig über die Runden zu kommen. Besonders überraschend fiel der gesamte optische Eindruck aus. Hier wird überaus deutlich, dass die Macher die Hardware sehr gut beherrschen.



In Moskau erhaltet ihr gar die Möglichkeit, am Kreml, dem Wahrzeichen der Stadt, vorbeizuhuschen.



Das Handling der TriPods erfordert ein wenig Übung und Geschick, verläuft jedoch nach wenigen Minuten absolut intuitiv.



Ohne den brachialen Einsatz diverser Peacemaker, wie etwa der Lenkraketen, kommt ihr gegen die CPU-Piloten kaum an.



Die knallharten Kurven stehen in direktem Wechsel mit heftigen Loopings à la Achterbahn.

Rennspiel

Dream Facts

Hersteller:

Team FEB

Fakten:

▶ VMU, Vibration-Pak, 22 Vehikel

Erscheint:

4. Quartal 2000

„Geniale Umsetzung des Sony-Vorbildes“

MSR

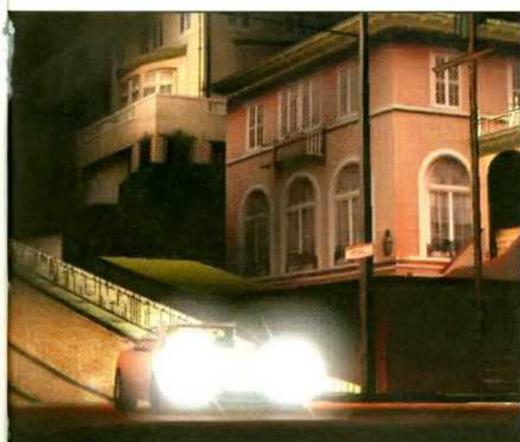
Das lang erwartete Rennvergnügen durch mehrere Metropolen nimmt langsam Formen an.

Über Bizarre Creations Racer wurde in den letzten Wochen viel spekuliert. Kann der Titel die optischen Eindrücke bestätigen oder fällt er etwa im spielerischen Bereich stark ab? Die Antwort lieferte die E3 auf dem Fuße. MSR setzt nicht nur einen optischen Glanzpunkt, sondern weiß auch spielerisch zu begeistern. Ihr habt die Wahl, euch sowohl für den Arcade- als auch für

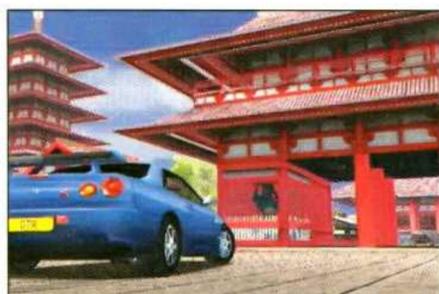
den Gang-Battle-Modus zu entscheiden. Letzterer beinhaltet die Möglichkeit, relativ frei durch die riesigen Städte zu schippern. Apropos Städte, die drei befahrbaren Metropolen London, San Francisco und Tokyo wurden mehr als nur ansprechend in Szene gesetzt. Ihr bekommt neben allen Sehenswürdigkeiten auch die realen Straßenzüge zu Gesicht. Zusätzlich sollte beachtet werden, dass ihr nicht nur in Großbritannien, sondern auch in Japan mit dem Linksverkehr zu kämpfen habt. Bislang wurden 13 Auto-Hersteller bestätigt, die einige ihrer bekanntesten PKW zur Verfügung stellen. Neben Mitsubishi, Renault und Mercedes darf zum Beispiel auch in einem Jensen Platz genommen werden. Soundtechnisch gibt es einen temporeichen Mix aus treibenden Techno-Beats zu



Bizarre Creations gelang rein optisch gesehen ein brillantes Meisterwerk mit vielen superben Effekten.



Selbst die Steigungen in San Francisco wurden hervorragend umgesetzt.



Die Tokyo-Strecke wartet mit all ihren Sehenswürdigkeiten auf.



Die brachiale Hatz in London führt euch unter anderem am Piccadilly Square vorbei.

hören. Nicht zuletzt die Lichteffekte wissen auf ganzer Linie zu begeistern. Wechselnde Wettereinflüsse erhöhen ferner den bereits sehr hohen Grad an Realismus. Es kann durchaus

passieren, dass ihr im Sonnenschein startet und direkt in einen Regenschauer brettet.

Rennspiel

DreamFacts

Hersteller:

Bizarre Creations

Fakten:

VMU, Vibration-Pak

Erscheint:

tba.

„Racer mit äußerst detaillierten Locations“

Eternal Arcadia

Luftpiraten beherrschen Segas düstere futuristische Szenerie, in der ihr mit eurer Party für Recht und Ordnung sorgt.

Die auf der diesjährigen Messe gezeigte Version von Eternal Arcadia erlaubte es dem Spieler, in vier unterschiedliche Abschnitte des Rollenspiels einzublicken. So ließ sich unter anderem ein Luftkampf bestreiten, bei dem ihr ein altertümliches Schiff frei durch die Lüfte bewegt. Zusätzlich lassen sich natürlich die an Bord befindlichen Kanonen als Waffen einsetzen, dank deren Hilfe ihr gegnerische Luftschiffe oder Drachen beseitigt. Ein weiteres Szenario führte den Spieler an

Bord eines Schiffes. Eine gegnerische Ansammlung finsterner Piraten hat euer Schiff geentert und eure Party muss nun natürlich Haus und Hof verteidigen. Das Kampfsystem erinnert dabei stark an Final Fantasy. Jeder Charakter verfügt über spezielle Waffensysteme, mit denen er die Schurken aus einer bestimmten Entfernung bekämpfen kann. Ferner dürft ihr eine Vielzahl magischer Sprüche zaubern oder mit Hilfe einer Spezial-Attacke (entsprechend der Guardian Force bei FF) gleich mehrere Gegner auf einen Streich vernichten. Grafisch zeigte sich die frühe Version in einem herausragenden Zustand. Die Engine strotzte mit einer großen Menge



Jeder Charakter ist mit einer individuellen Waffe ausgerüstet.

gleichzeitig dargestellter Details. Zudem erreichte die musikalische Untermalung Final-Fantasy-Niveau. Somit bleibt zu hoffen, dass auch die PAL-Gefilde noch

in diesem Jahr mit Segas Rollenspiel-Highlight versorgt werden.



Natürlich lassen sich Feinde auch unter Zuhilfenahme todbringender magischer Sprüche vernichten.



Die Luftkämpfe sind einzigartig in der virtuellen Welt der Rollenspiele.



Die fulminante Grafik-Engine holt alle Ressourcen aus dem 128-Bitter.

Rollenspiel

DreamFacts

Hersteller:

Sega

Fakten:

VMU, Vibration-Pak, VGA-Box

Erscheint:

4. Quartal 2000

„Vielversprechender Angriff auf Squaresofts FF-Reihe“



Soul Reaver 2

Der Seelenräuber Razel kehrt nach kurzer Wartezeit erneut zurück, um Vampire zu peinigen.

☞ Es war durchaus davon auszugehen, dass Soul Reaver, eines der erfolgreichsten Action-Adventure, eine Fortsetzung erhalten würde. Nichtsdestotrotz überraschte Eidos bereits im Rahmen der E3 mit einer voll spielbaren Version. Leider hielten sich die Publisher mit Aussagen über den Inhalt des Prequels der

spannungsgeladenen Seelenjagd sehr bedeckt. Erneut schlüpft ihr in die Rolle des kieferlosen Helden. Kain, der Anführer der Vampir-Horden, hat seine Kräfte erneuert und strebt danach, zu alter Stärke und Macht zurückzufinden. Ihr reist mit dem Ziel in die Vergangenheit Nosgoth zurück, dem garstigen Beißer ein für alle Mal die Leviten zu lesen. Zahlreiche neue Gefolgsleute des machthungrigen Herrschers versuchen jedoch, euer Vorhaben zu vereiteln. Mit Hilfe eures verbesserten Soul Reaver sowie diverser neuer Zaubersprüche stellt ihr euch den Handlangern dieser Schreckensherrschaft entgegen. Nachdem ihr die flinken Wesen eliminiert habt, saugt ihr ihre unsterblichen Seelen auf, um eure eigene Macht zu stärken. Wie schon aus dem Vorgänger bekannt, müsst ihr auch im zweiten Teil der Saga wiederum zwischen



▶ Razel wirkt besonders imposant, sobald er seine mächtige Waffe ins Spiel bringt.

den Welten umherwandeln. Schon bald lüftet ihr die sinistren Geheimnisse und Intrigen rund um das Vampir-Volk und deren Machthaber Kain. Die optische Seite wurde im Vergleich zum Prequel durch eine erhöhte Polygonzahl noch weiter verfeinert. Nicht zuletzt aus diesem Grund wirken die dunklen Räumlichkeiten noch detaillierter und versprühen ein wahres Horror-Flair. Die Sprachausgabe hält den aus dem Vorgänger gewohnt hohen Standard und bildet eine

sehr gute akustische Untermalung der Seelenräuberei. Legacy of Kain: Soul Reaver 2 setzt genau dort an, wo der erste Teil endete, und dürfte erneut nicht nur die Teilzeit-Pfähler ansprechen.



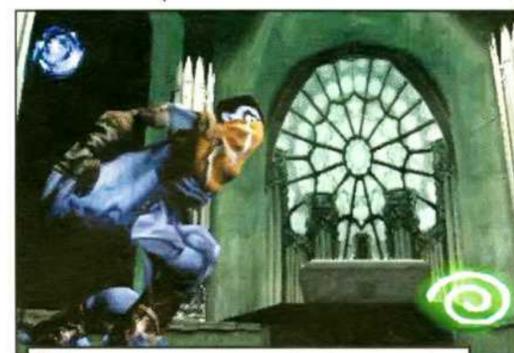
▶ Razel wurde durch verbesserte Animationen noch imposanter gestaltet.



▶ Um in die Paralleldimension zu gelangen, müsst ihr Tore durchschreiten.



▶ Gerade bei den Zaubersprüchen zeigt der Reaver optisch seine ganze Klasse.



▶ Die Spirale am unteren Bildrand zeigt wieder euren Energievorrat an.



▶ Die Umgebung wurde nun noch imposanter in Szene gesetzt.

Action-Adventure

DreamFacts

Hersteller:

Crystal Dynamics

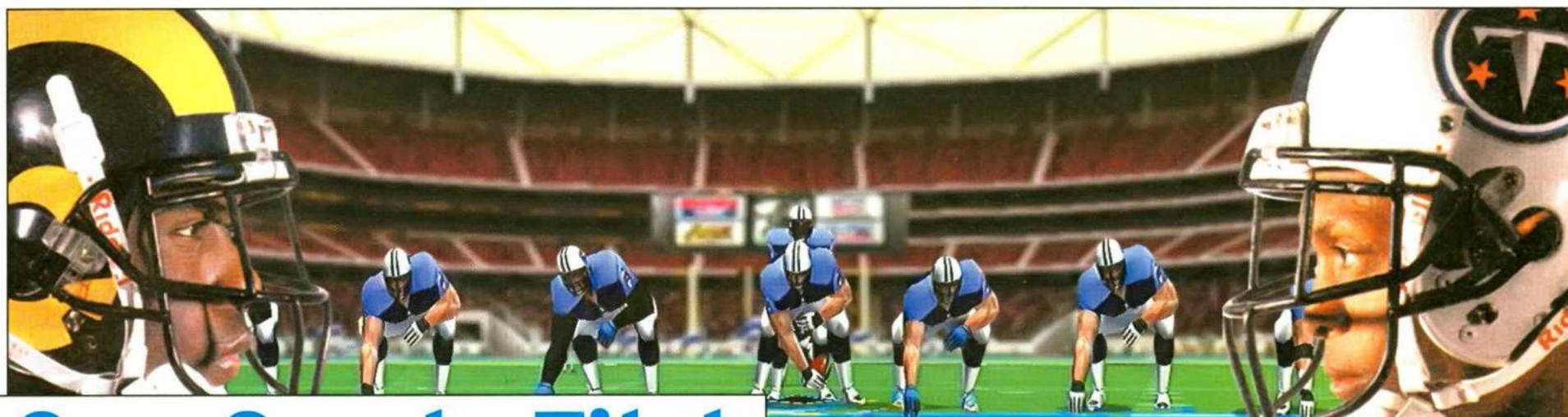
Fakten:

▶ VMU,
Vibration-Pak

Erscheint:

4. Quartal 2000

„Razel überzeugt abermals auf ganzer Linie“



SegaSports-Titel

Noch für Spätsommer hat Sega Nachwuchs für seine Sports-Reihe angekündigt. Was sich beim Update alles verändert hat, haben wir für euch enthüllt.

Dass Sega auf die Sportprodukte von Electronic Arts nicht angewiesen ist, hat der japanische Konzern mit seinen eigens produzierten Sport-Titeln bewiesen. Um sich auf diesen Lorbeeren nicht auszuruhen, haben die Coder von Sega Sports bereits die nächsten Titel in den Startlöchern. Allen voran das spektakuläre **NBA2K1** welches schon im Prequel zu begeistern wusste. Für das Update hat Sega

wieder einige Veränderungen an der Grafik-Engine vorgenommen. Dadurch sehen die Athleten noch besser aus und überzeugen durch feinste Motion-Capturing-Technik. Ebenso interessant dürfte der Online-Part des Games ausfallen, der erstmals in dieser Saison zum Zuge kommt. Auch das online-fähige **NFL2K1** befindet sich in einem sehr weit fortgeschrittenen Status. Der Überraschungshit vom vergangenen Jahr soll auch diesmal ordentlich Kohle in die Kassen von SoA spülen. Mit ebenfalls verbesserten Bewegungsabläufen und überarbeiteten bzw. neuen Spielzügen wirkt die Football-Sim noch realistischer. Betrachtet man die bisher erschienenen



SES: Ganz im Pilotwings-Stil segelt ihr mit eurem Drachen durch die Thermiken.



SES: Mit dem Board quer durchs Gelände! Besser sah ein Snowboard-Titel noch nie aus.

Sport-Titel, dann dürften wir mit **WLB2K1** einen weiteren Top-Hit aus dem Hause Sega Sports erwarten. Schon eine relativ frühe Version des Spiels zeigt deutlich, dass hier sehr fein modellierte Sportler zum Einsatz kommen, die mit authentischen Bewegungen den Ball abschlagen. Allerdings ist bei diesem Spiel noch nicht über eine Online-Option entschieden. Wir würden uns jedenfalls darüber freuen. Um

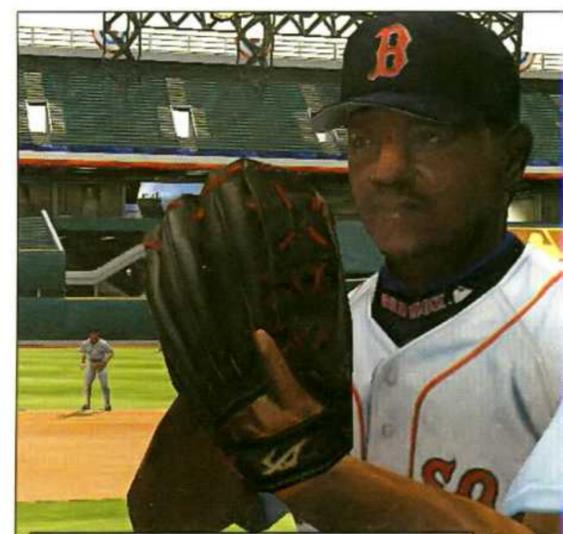
Freunde des Extrem-Sports anzusprechen, schickt Sega den Titel **Sega Extreme Sports** ins Rennen. Neben Paragliding und Drachenfiegen könnt ihr mit Quads durch das Gelände brettern. Zudem dürfen sich Snowboarder freuen, denn auch sie werden mit diesem Game bestens bedient.



NBA2K1: Kaum startet ihr den Angriff auf den Korb, ist die gegnerische Defence sofort zur Stelle.



NBA2K1: Perfektes Motion-Capturing und bis aufs Detail ausgearbeitete Polygon-Figuren schmücken dieses Game.



WLB2K1: Bereits jetzt übertrifft die Detail-Darstellung von diesem Baseball-Titel alle Erwartungen, die wir an dieses Spiel gestellt hätten.



NFL2K1: Im Handgemenge ist nicht mehr so gut zu erkennen, wer eigentlich jetzt im Ballbesitz ist.



SES: Über kleine Rampen zu fahren macht mit den wendigen Quads besonders viel Spaß.



Virtua Tennis wurde 1:1 direkt von der Spielhalle konvertiert und macht einen technisch sowie spielerisch sehr guten Eindruck. Einziger Wermutstropfen: Es sind keine weiblichen Vertreter des weißen Sports anwählbar.

Spawn

Capcom werkelt derzeit fleißig an einer Umsetzung ihres Arcade-Highlights für die PS 2 und den Dreamcast.

Die Spiel-Designer, die bereits mit Power Stone für Aufruhr sorgten, zeichnen sich auch verantwortlich für die Fertigstellung des neusten Action-Games aus dem Hause Capcom. Im Gegensatz zu Power Stone ist Spawn jedoch kein klassisches Beat 'em Up, sondern vielmehr ein Shoot 'em Up. Ihr steuert den Comic-Helden aus einer Third-Person-Perspektive (Über-Schulter-Kamera) in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die feindverseuchten Stages. Doch nicht nur in Person



Spawn wird aus der Third-Person-Perspektive durch die Stages gesteuert.



Aller Wahrscheinlichkeit nach wird Spawn nicht über das Internet spielbar sein.

des Spawn geht es durch die Locations, sondern auch Violator, Trimor, Overkill oder Tiffany lassen sich zu Beginn des Spiels als Protagonisten selektieren. Dabei trifft ihr natürlich auf eine große Menge gegnerischer Schurken, die aber aufgrund der starken Bewaffnung des Helden

kein Problem darstellen sollten. Zudem könnt ihr in bester Tekken-Manier mit Faustschlägen und Tritten auf eure Gegner einwirken. Die

technische Seite zeigt mitsamt der eindrucksvollen Spezialeffekte und der detailreich ausgestaffierten Welt schon jetzt, was uns im Spätherbst erwarten wird, ein echtes Genre-Highlight nämlich.



Die Ballermänner lassen sich im Verlauf des Games aufpowern.



Auf Wunsch könnt ihr zu viert in den virtuellen Krieg ziehen.



Shoot 'em Up

DreamFacts

Hersteller: Capcom
Fakten: VMU, Vibration-Pak, VGA-Box
Erscheint: 4. Quartal 2000

„Gelungene Umsetzung des Arcade-Krachers“

Heroes of Might & Magic III

3DO setzt seinen Fantasy-Strategie-Rollenspiel-Hit auf den Dreamcast um.

Wer bisher nur Konsolen-Rollenspiele verzehrt hat, der sollte sich diesen Artikel genau durchlesen, denn mit dieser PC-Umsetzung erreicht unseren geliebten DC ein Rollenspiel-Strategie-Fantasy-Mix, der sich gewaschen hat. Schon lange hat man von der Heroes-of-Might-and-Magic-Serie nichts Gescheites mehr auf einer Konsole gesehen. Außer einer halbherzigen PlayStation-

Version der Crusaders of Might and Magic produzierte 3DO in den letzten Jahren ausschließlich für den PC. Da der Dreamcast dem Computer relativ ähnlich ist, entschloss sich das britische Team, den erfolgreichen dritten Teil der Serie für Sega umzusetzen. Mit euren Helden zieht ihr durch eine zweidimensionale Fantasy-Welt. Weil im Spiel

rundenbasierend gezogen wird, habt ihr für jeden Spielzug nur eine gewisse Distanz, bevor der Gegner an der Reihe ist. Auf der Oberwelt-Karte werdet ihr ständig in kleine Kämpfe verwickelt, die ähnlich wie in Shining Force ablaufen. Besiegt ihr eure Widersacher, erhaltet ihr Erfahrungspunkte und Goldstücke, die ihr in eure Ländereien und Burgen investieren dürft. Alle Fantasy-Freaks, die von aktuellen Rollenspielen gelangweilt sind, sollten diesen Titel auf alle Fälle im Auge behalten.



Fighter mit großer Waffenreichweite sind in manchen Kämpfen sehr von Vorteil.



Die Oberwelt-Karte zeigt euch, wo ihr euch befindet und welchen Punkt ihr noch erreichen könnt.



Für den Kampf solltet ihr euch eine ausgewogene Mannschaft zusammenstellen.



Auf der Übersichtskarte könnt ihr überprüfen, wie stark eure aktuelle Armee ist.

Rollenspiel

DreamFacts

Hersteller: 3DO
Fakten: große Fantasy-Welt
Erscheint: 3. Quartal 2000

„Brandheißer Fantasy-Rollenspiel-Strategie-Mix“

Samba De Amigo

**Japan im Musik-Fieber!
Das Sonic Team stößt genau
in diese Kerbe.**

Titel wie Konamis Beatmania-Reihe mitsamt aller Gitarren- oder Drum-Ableger erfreuen sich insbesondere im Land der aufgehenden Sonne einer immensen Beliebtheit. Im letzten Jahr setzte auch Sega in den fernöstlichen Spielhallen ein Zeichen und überraschte die Arcade-Fans mit einem neuen Game. Die Rede ist natürlich von Samba De Amigo, einem weiteren Musik-Spielchen mit abgefahrenen

Controllern. Insider sind bekanntlich viel gewöhnt, aber zwei Rasseln als Eingabegeräte fielen klar aus dem gewohnten Rahmen. Im Takt der Musik müssen die Rasseln geschwenkt werden, um den vorgegebenen Rhythmus einzuhalten. Die mittlerweile in Japan erhältliche Variante wird auch mit dem regulären DC-Pad spielbar sein. Dennoch kommt man erst in den wahren Musikrausch, indem man die beiden Rasseln schwingt. In Sachen Musik wählten die Coder Stücke, die aus dem lateinamerikanischen Raum stammen. Der Schönling Ricky Martin wird in der DC-Variante glücklicherweise nicht enthalten sein, aber mit Samba



▶ Kunterbunte Animationen untermalen den Musikspaß für Zuhause.

De Janeiro und weiteren Tracks fährt man einige Gassenhauer auf. Im direkten Vergleich zum großen Arcade-Bruder wurden zusätzliche Modi, etwa ein Battle-Mode

gegen einen menschlichen Rivalen, sowie einige Mini-Spiele integriert.

Geschicklichkeit

DreamFacts

Hersteller:
Sonic Team/Sega
Fakten:
▶ Rassel-Controller
Erscheint:
tba.

„Witziger Titel für Musik-Begeisterte“



▶ Je nach den abgelieferten Leistungen drückt euer Screen-Charakter mit den Gesichtszügen Emotionen aus.



▶ In späteren Levels wird die Koordination zwischen Hand und Auge besonders wichtig.



▶ Vor allem im Multiplayer-Modus rettet Samba De Amigo noch die schlechteste Party.

Shenmue - Chapter I

**Auf der E3 wurden die ersten
Demos zur englischen Version
von Yu Suzukis Meisterwerk
gezeigt.**

Auf dem E3-Messe-Stand war Shenmue nicht unbedingt die Hauptattraktion. Trotz einer immensen Fläche und vielen Anspielmöglichkeiten waren Jet Set Radio und Space Channel 5 höher frequentiert. Unbeeindruckt davon stellte Yu Suzuki höchstpersönlich die ersten Demos und Bilder von seinem 70-Millionen-Dollar-Projekt der amerikanischen Öffentlichkeit vor. Zu sehen gab es die von der japanischen Zusatz-Passport-CD

bereits bekannten Charakter-Studien mit sehr guten englischen Sprechern. An der Animation hat man nichts verändert, so dass nicht immer eine Lippensynchronität vorhanden ist. Zu hören waren unter anderem Shen Hua, Tom, Chai und Nozomi. Leider konnte bei Rapper Tom nicht mehr das Flair der Japano-Ami-Sprache des Originals eingefangen werden. Zusätzlich zur Sprachausgabe wird das US-Shenmue (auch die europäische Version) mit englischen Untertiteln versehen sein. Die Sprache wurde absichtlich recht einfach gehalten, um auch Jüngeren einen leichten Zugang zur Story zu geben. Wie sich letztendlich das noch immer gra-



▶ Die Charakter-Studien wirken noch immer so beeindruckend wie am ersten Tag.

fisch beeindruckendste DC-Spiel auf dem amerikanischen Markt behaupten wird, muss man ab-

warten. Wir gönnen Yu den Erfolg aber von ganzem Herzen.

Action-Adventure

DreamFacts

Hersteller:
AM2/CRI/Sega
Fakten: englische Sprachausgabe, 4 GD-ROMs, VMU, Vibration-Pak, VGA-Box
Erscheint: 14. November 2000 (us), tba. (dt)

„Shenmue hat kein bisschen seines Flairs verloren“



▶ Ryos Freund Tom zeigt ihm im Hafen einen weiteren fiesen Trick.



▶ Bei der großen Massenkeilerei am Schluss des Spiels brauchten kaum Anpassungen gemacht zu werden.



▶ Das Gabelstaplerrennen ist auch in der US-Fassung eine harte Nuss.

AmRande

Importe? Nein, danke? Mittlerweile ist Dreamcast sehr einfach zu modifizieren, um auch die ganzen Import-Spiele lauffähig zu machen. Allerdings solltet ihr schon ein wenig Übung beim Löten haben. Die neuesten 4-PIN-Chips erhaltet ihr beispielsweise bei Gamefreak in Troisdorf. Telefon: 02241 - 881240 Fax: 02241 - 881250

Tony Hawk's Pro Skater für DC heimst in den Staaten überall Traumwertungen ein. Wo bleibt die PAL-Version?

Sega stellte auf der E3 schon ein DVD-taugliches Stand-alone-Gerät vor, welches in Verbindung mit DC eine DVD als Speichermedium nutzen könnte. Der Vorteil liegt klar auf der Hand: Speicherplatz ohne Ende.

Bleem! Der geniale Emulator für PlayStation-Spiele auf PC wird für DC umgesetzt! Somit werdet ihr bald in der Lage sein, mit der entsprechenden CD vorzubooten. Dann könnt ihr ganz einfach aufgemotzte PlayStation-Spiele auf eurem Dreamcast spielen. Und das in grafischer Reinkultur, welche derzeit Sony nicht einmal selbst auf den TV zaubern kann. Wer braucht denn dann noch eine PlayStation?

AM-Entwickler werden in unabhängige Gruppen aufgeteilt. Die voraussichtliche Namensgebung lautet wie folgt:

AM1 - Wow
AM3 - Hit Maker
AM4 - Amusement Vision
AM5 - Sega Rosso
AM6 - Smile Pit
AM7 - Over Works
AM8 - Sonic Team
AM9 - United Game Artists
Wave Master - Digital Media

Zum Thema Dreamcast Starlancer: Letzten Meldungen zufolge soll der Shooter im Wing-Commander-Stil Starlancer doch für Dreamcast kommen.

Sega will sein Image verändern und verstärkt das DC-Logo einsetzen. Will man hier Altlasten abstreifen?

JAKKS Pacific baut gerade fleißig an WWF Royal Rumble. Nachdem die Jungs für ihr WWF SmackDown! auf der PlayStation reichlich hohe Wertungen einheimen konnten, kann man sich an drei Fingern abzählen, dass sich Acclaim Studios ECW Hardcore Revolution warm anziehen muss.

Mission Impossible 2 von Infogrames wird für DC angekündigt.

Driver

Driver war im letzten Jahr der Titel, welcher wie die sprichwörtliche Bombe eingeschlagen hat. Die ca. 40 verschiedenen Missionen überzeugten durch eine geniale Mischung aus irrem Fahrverhalten sowie einem imposanten 70er-Jahre-Flair. Nun endlich kommen auch die DC-Besitzer in den Genuss, den virtuellen V-Mann Tanner zu spielen, um sich in ein Verbrecher-Syndikat einzuschleusen. Die bekannten Aufgaben bis hin zur Rettung des Präsidenten der USA wurden allesamt aus dem Vorbild übernommen.

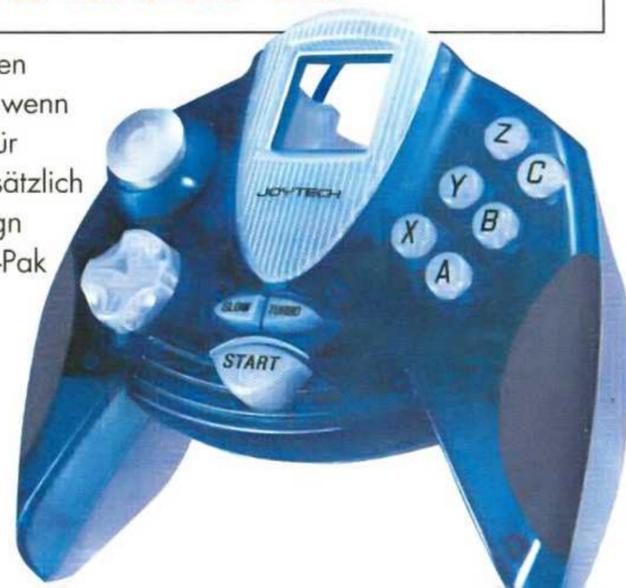
Gleiches gilt für die vier spielbaren Städte. Dennoch wird es noch einige Monate bis zum Release des Titels dauern.



Controller Plus von Joytech im iMAC-Stil

Peripherie-Segen gibt es für Dreamcast reichlich. Aus dem Hause Joytech erreichte uns eine interessante Variante des Controllers: Voll im iMAC-Stil. Durchsichtig und mit entsprechenden poppigen Farben buhlt der Controller um eure Gunst. Der Vorteil gegenüber Segas Original-Pad liegt darin, dass die auslaufenden Flügel nicht nach innen, sondern gerade abschließen. Dies

hat für Spieler mit größeren Händen Vorteile, gerade wenn VMU und Vibration-Pak für Kopffastigkeit sorgen. Zusätzlich wird es im gleichen Design auch VMU und Vibration-Pak geben. Allerdings ist das Anschlusskabel im Gegensatz zum Original (200 cm) nur 150 cm lang. Kostenpunkt 59,- DM.



Silent Scope kommt für Dreamcast

Silent Scope steht bereits seit einiger Zeit in den Spielhallen und sorgte aufgrund des ungewöhnlichen Gameplays für Aufsehen. Ein Gewehr, auf dem ein kleines Zielfernrohr mit integriertem Monitor angebracht ist, dient als Eingabegerät. Dank diesem werden fiese Terroristen vom Screen geballert. Diese Zieleinrichtung wird bei der Heimversion nur mit dem Pad gesteuert werden können. Mit den Schultertasten zoomt ihr in die Szenerie, während ihr das Kreuz mit dem Analog-Stick über den Screen steuert.



Evil Twin, neuer Superstar aus dem Hause Ubi Soft

Im Mittelpunkt des neuen Games aus dem Hause Ubi Soft steht ein kleiner Held namens Cyprien, der für Superhelden schwärmt. An seinem zehnten Geburtstag erfährt das Leben des Knaben eine plötzliche Wendung. Obwohl ihm seine besten Freunde eine Überraschungsfeier stiften, schließt sich Cyprien in seinem Zimmer ein und träumt einen Traum, der Wahrheit wird. Er gerät in eine Welt, die von bizarren Geschöpfen bevölkert wird. Diese leben in Angst und Schrecken vor einer mysteriösen Macht, die Cyprien nun vernichten muss. Dazu nutzt er seine

Vorstellungskraft, die ihn in einen Superhelden transformiert, der mit Hilfe seiner übernatürlichen Fähigkeiten Gegner beseitigen kann. Evil Twin ist ein Action-Adventure, das mit vielen Jump&Run-Passagen unterlegt wurde. Doch nicht nur das Gameplay lässt bereits jetzt auf ein Highlight schließen, auch die Grafik-Engine holt alle Ressourcen aus dem 128-Bitter.



AmRande

Virtua Athlete King 2K wird ab dem 13. Juli in Japan erhältlich sein. Sieben Disziplinen werden für reichlich Sportfreuden sorgen.

Dreamcast-Konsolen, die im Juni neu ausgeliefert werden, sollen mit einem neuen Operating-System (r11) ausgestattet sein. Acht Dolby-Surround-Soundkanäle sorgen dafür, den Entwicklern neue Möglichkeiten bei der Sound-Erstellung zu bieten.

Atari Klassiker Teil 567 ist schon im November in den Staaten erhältlich. Mit dabei sollen folgende Spiele sein: Asteroids, Asteroids Deluxe, Battlezone, Centipede, Crystal Castles, Gravitar, Millipede, Missile Command, Pong, Super Breakout, Tempest und Warlords. Als Schmankerl werden einige Goodies in Form von Interviews enthalten sein. Der anvisierte Preis wird unter \$30 US liegen.

Sega entwickelt ein neues Action-Spiel, das auf der Shenmue-Engine basieren wird. Bisheriger Arbeitstitel: Head Hunter.

F355 wird ab September in den Staaten erhältlich sein.

Beben 3! soll unbestätigten Quellen zufolge wegen seiner Befehlsvielfalt auch über die DC-Tastatur zu steuern sein. Inwieweit es realisiert werden soll, Mischspiele online zwischen PC und DC zu ermöglichen, ist noch unklar.

Dreamcast-Xploder wird definitiv erscheinen. Die Schummelmöglichkeit der bisher angebotenen Blaze/Fire-International-Technik ist derzeit noch im vollen Entwicklungsstadium. Ob eine Lösung über CD oder Modul angestrebt wird, ist noch genauso offen wie der Erscheinungstermin.

Weitere Peripherie für Dreamcast bald erhältlich! Neben einer neuen Maus wird es ein spezielles Kopfhörer-Set geben. Aber auch die Dreamcast-Camera wird für klasse Perspektiven sorgen. Werden Live-Chats mit Webcam hierdurch möglich sein?

Der Panther-TC-Joystick soll es ermöglichen, in Spielen wesentlich dynamischer auf Joystick-Basis zu agieren. Heiße Kandidaten zur Unterstützung der vielen Features sind ganz klar Titel wie Beben 3, KISS und möglicherweise die noch unbestätigten Titel Spec Ops und Rogue Spear (Fortsetzung zu Rainbow Six). Ob wir in Europa jedoch in den Genuss lokalisierter Versionen kommen werden, ist noch offen.



Power Stone 2

Während wir noch mit dem ersten Teil von Power Stone spielen müssen, halten unsere Freunde in Japan bereits den zweiten Teil dieses prächtigen Kloppers in den Händen.

Dabei kann ich mich noch gut an den Erfolg des ersten Teiles erinnern. Bereits die japanische Version dieses Spieles hinterließ nur ungläubiges Staunen und offene Münder. Eine derart actionreiche Beat'emUp-Variante fand man zuvor höchstens in einer Spielhalle, aber nicht auf einer Heimkonsole. Mit dem Sequel versucht Capcom nicht nur an dem Vorgänger anzuknüpfen, sondern diesen noch in Sachen

Action und Komplexität zu überbieten. Obwohl ihr bei Power Stone 1 fast ausschließlich auf einer Ebene den Kampf ausgetragen habt, gestaltet sich die Auseinandersetzung im zweiten Teil etwas anders. Schon nach kurzer Kampfzeit beginnen sich einige drastische Veränderungen an den Stages bemerkbar zu machen. Diese wirken sich so auf den Untergrund aus, dass dieser zu bröckeln oder brechen anfängt, bis ihr schließlich haltlos nach unten stürzt. Meistens setzt sich der Kampf für wenige Sekunden in dem scheinbar bodenlosen Schlund fort. Ist euer Gegner immer noch nicht ausgeknockt, landet ihr oftmals in einer anderen Ebene, wo ihr beispielsweise in bester

Meine Meinung: Mit diesem Spiel sichert sich Capcom eine Spitzenposition unter den Beat'emUp-Herstellern für Segas Dreamcast. Wer schon von dem Gameplay des ersten Teiles fasziniert war, findet in Power Stone 2 einen überaus würdigen Nachfolger. Durch den famosen Tempowechsel und die zahlreichen in mehrere Ebenen unterteilten Levels entsteht ein einzigartiger Klopper, der vor allem bei Freunden der schnellen Action bestens ankommen wird.



Tommy

Indiana-Jones-Manier vor einer riesigen rollenden Steinkugel herläuft, wohlgermt immer mit dem feindlichen Kämpfer im Nacken. Ist dieser endlich besiegt, stehen euch mehrere Verzweigungen zur Auswahl, die euch in unterschiedliche Levels führen. Wollt ihr alle Stages erblicken, kommt ihr nicht um das mehrfache Durchspielen des Games herum. Die Grafik ist bombastisch ausgefallen. Mit grandiosen Effekten und rasantem Stage-Wechsel kommt hier so schnell keine Langeweile auf.



Über verschiedene Abzweigungen kämpft ihr euch bis zu dem gigantischen Endgegner am unteren Kartenrand vor.



Dieser Zwischenboss muss erst gründlich zerlegt werden, ehe ihr an seine verletzlichen Teile herankommt.



Bei einem besonders harten Treffer verliert ihr die hart erkämpften Goldstücke, die meist euer Widersacher einsammelt, solange ihr am Boden liegt.



Besitzt ihr sämtliche Powerstones, verwandelt sich euer Charakter in einen Superhelden, der viele Tricks beherrscht.



Zum Glück ist der Endgegner von Power Stone 2 nicht ganz so schwer wie im Prequel. Kennt ihr erst seine verwundbare Stelle, benötigt ihr nur wenige gezielte Attacken, um ihn niederzustrecken.



Auf der Flucht vor der riesigen Steinkugel behindern euch Schlageisen und heimtückische Abgründe vor dem sicheren Ziel.

Beat 'em Up DM 139,-

Hersteller: **Capcom**
Bezugsquelle: **Import**
Levels: **9 Levels**
BRD-Release: **tba.**
Schwierigkeitsgrad: **schwer**
Fakten: **Vibration-Pak, VGA-Box**
Internet: **www.capcom.com**

Grafik 81% Grandiose Effekte wechseln sich mit durchdachtem Level-Design ab. Klasse!

Sound 77% Die puschende Hintergrundmusik und die netten Kampfeffekte treiben den Puls in die Höhe.

Fun Power Stone 2 ist fast perfekt für den Zock zwischendurch. Nur der etwas geringe Umfang gibt in der Endwertung etwas Abzug.



FUN 84%



Rainbow Six

Leider ist es noch nicht klar, ob der Titel als PAL-Version bei uns erscheinen wird. Aber auch die US-Version hat alles, was man braucht.

Spezialisten aus aller Welt müssen für Ruhe und Ordnung sorgen. Ihr übernehmt einen selbst zusammengestellten Kampftrupp und müsst mit diesen vorgegebenen Aufgaben in guter alter Ego-Shooter-Tradition bewältigen. Hierbei gilt es stets ein ausgeklügeltes Geschick bei der Einsatzplanung sowie der Zusammenstellung der Ausrüstung zu beweisen,

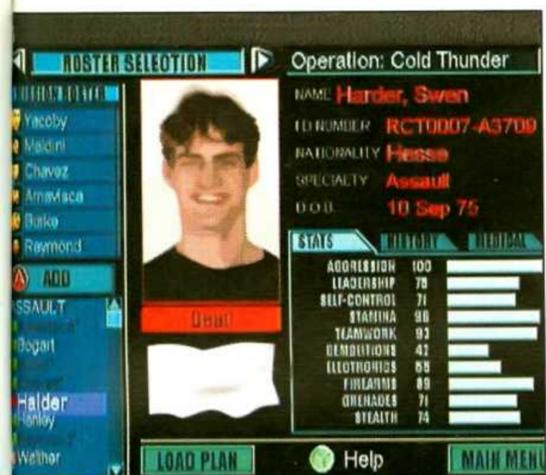
denn Rainbow Six versucht möglichst realistisch zu sein. Die Entwickler haben ihrerzeit sehr viel Wert darauf gelegt, sich Informationen von real existierenden Anti-Terror-Einheiten zu besorgen. Dieses Background-Knowledge ist komplett umgesetzt worden. Dies sorgt für einen extrem hohen Schwierigkeitsgrad im Spiel. Beispielsweise erhaltet ihr in Missionen keinerlei Munitionsnachschub. Getötete Mitglieder des Einsatzkommandos bleiben verloren und ein gegnerischer Treffer bedeutet sofortiges Ableben. So bleibt es nicht aus, dass viele Missionen mehrfach gespielt werden müssen, um überragende Komplett-Erfolge zu erzielen und seine gesamten Leute



Meine Meinung: Im Gegensatz zu Gunther, der sich das Spiel für die Mega Fun reingezogen hat, ist mir der Schwierigkeitsgrad bei Rainbow Six viel zu hoch angesetzt. Der Versuch, einen möglichst hohen realistischen Background abzuliefern, ist zwar sehr gut gelungen, aber man kann auch übertreiben. Nein, so kommt keine Spiel Freude auf, sondern nur Frust! So etwas schlägt sich in der Wertung nieder.

lebend für die nächsten Aufgaben zu erhalten. Wunderbar fein sind dabei die Fähigkeiten der einzelnen Charaktere gehalten. Zum Beispiel werden Aufklärungsspezialisten wesentlich schwerer geortet, wenn sie versuchen sich anzupirschen. Was ferner auffällt, ist die hohe künstliche Intelligenz der CPU-gesteuerten Kämpfer. Sie agieren zwar in ihrem vorgegebenen Rahmen, nehmen aber sehr effektiv von sich aus Gegner unter Feuer. Dass all dies nur durch viele Befehlsmöglichkeiten realisiert wird, wird einem sehr schnell

bei der Pad-Belegung klar. Viele Kommandos, etwa simples Wechseln eines Magazins oder das Aufbrechen einer Tür, werden durch Tastenkombinationen erzeugt. Diese im Einsatz schnell und richtig anzuwenden erfordert jedoch sehr viel Übung. Übrigens läuft die US-Version wunderbar auf einem umgebauten deutschen Dreamcast und ist somit allen, die den hohen Schwierigkeitsgrad in Kauf nehmen wollen, uneingeschränkt zu empfehlen.



Jeder Spezialist wird mit allen Fähigkeiten genau vorgestellt. Allerdings verzichten wir auf diesen Herrn hier.



Tarnen und täuschen. Lauert potentiellen verbrecherischen Elementen in geduckter Haltung auf.



Anders als in den veränderten deutschen Versionen (PS, N64, PC) bleiben in der US-Version neutralisierte Gegner am Boden liegen.



Dieser Geisel haben wir das Leben gerettet, indem der Geiselnnehmer kurzerhand durch Waffengewalt ausgeschaltet wurde. Nun heißt es, die Person sicher ins Freie zu geleiten.



Eine jederzeit aufrufbare Karte sorgt für den genauen Überblick.

Shoot 'em Up DM 140,-

Hersteller: **Red Storm Ent.**
 Bezugsquelle: **Eigenimport**
 Levels: **27+**
 BRD-Release: **tba.**
 Schwierigkeitsgrad: **unfair**
 Fakten: **Vibration-Pak**
 Internet: **www.redstorm.com**

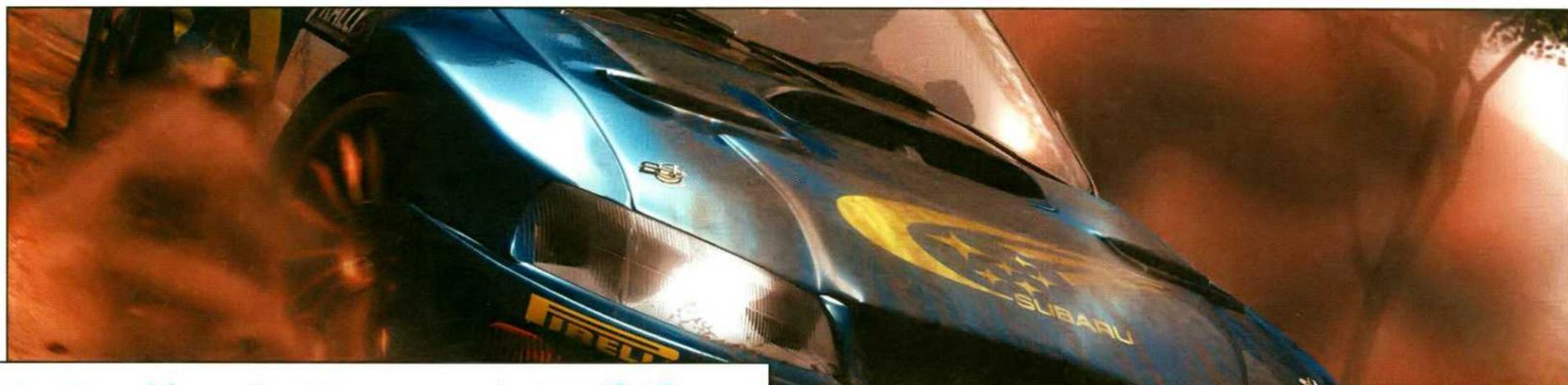
Grafik 66% Dreamcast ist in der Lage, wesentlich bessere Grafik darzustellen. Hier wurde geschlamps.

Sound 35% Außer ein paar Sprach-Samples gibt es nur ein wenig Hintergrundmusik. Belanglos.

Fun Nur für Spiele-Profis geeignet, da Schwierigkeitsgrad zu hoch.



FUN 74%



V-Rally 2 Expert Edition

Infogrames hat lange gebraucht, seinen PlayStation-Bestseller auf DC zu bringen. Ist die Expert Edition besser als Sega Rally 2?

Nach Sega Rally 2 kam lange Zeit kein Rennspiel mehr, das Offroad-Fans ebenso begeisterte wie Simulations-Fetischisten. Infogrames nutzt die Gunst der Stunde und bringt nun direkt vom französischen Entwickler Eden

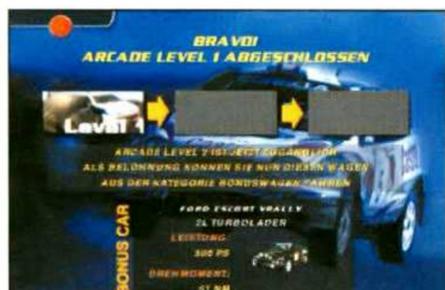
Studios die Expert Edition von V-Rally 2. Falls jemand die - zugegebenermaßen hervorragende - PlayStation-Fassung kennt, der weiß, welche Qualität dieses Spiel hat. Zum einen hat es einen unglaublichen Umfang: 27 Fahrzeuge, davon zehn Bonuswagen, 84 Strecken, Vierspieler-Split-screen (kommt gut, trotz abgepekter Engine), Level-Editor und vier unterschiedliche Spielmodi. Da kann Sega Rally 2 einpacken! Das Gameplay unterscheidet die beiden selbst im Arcade-Modus deutlich. Während in SR2 die 15 gegnerischen Boliden erst nach und nach überholt werden können, ist man bei VR2EE immer mit drei anderen im direkten Clinch, wohingegen im Time-Trial oder dem Championship-Modus nur gegen die Zeit gefahren wird. Besonders „Trophy“ und „Championship“ sind in den höheren Levels selbst für Profis

wahre Herausforderungen. Dort ist erfolgreiches Fahren nur mit fachechtem Tuning und den passenden Reifen möglich. Ein weiterer Pluspunkt für VR2EE ist die hervorragende, sensible Steuerung, die euch das Gefühl vermittelt, den Boliden jederzeit im Griff zu haben. Nicht zu vergessen die überraschend gute Grafik: hochauflösend, pfeilschnell und detailliert. Aber auch die VR2EE-Engine ist nicht ohne Makel. Die Wagen clippen ab und an sehr tief in die Streckenbegrenzung oder bei Überschlagen in die Fahrbahn. Hinzu kommt bei einigen Strecken ein unschöner Aufbau am Horizont. Glücklicherweise haben beide Mankos keinen negativen Einfluss auf die Spielbarkeit. Der

Sound verdient eine besondere Erwähnung: Die Effekte sind sehr gut und die fetzige Musik der Brit-Band Sin gibt Vollgas!



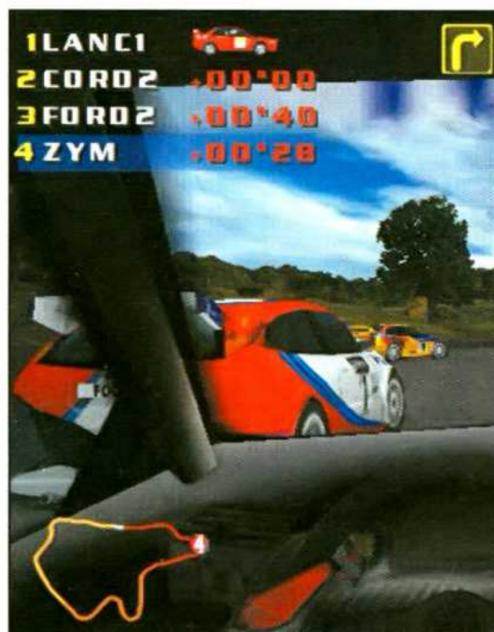
Gegen drei CPU-Fahrer gilt es, sich zu behaupten.



Nach jeder überstandenen Meisterschaft spendiert euch VR2EE neue Extras.



Die Wagen erleiden auch schwere Beschädigungen, die sich aufs Fahrverhalten auswirken.



Die Cockpit-Perspektive gehört bislang zum Besten auf dem Dreamcast.



Animierte Objekte am Straßenrand sind nur spärlich gesät. Trotzdem sieht VR2EE sehr gut aus.



Tommy

Meine Meinung: Ich habe mich wirklich gefragt, wie lange es dauert, bis ein Racer auftaucht, der mit Sega Rally 2 auf eine Stufe zu stellen ist. Nun, mit Infogrames' Rallye-Hatz gibt es eindeutig eine neue Referenz, denn Sega Rally 2 hat für mich nur noch in einem Punkt die Nase vorne: Es hat den allerletzten Feinschliff beim Gameplay. Dennoch, unterm Strich ist V-Rally 2 Expert Edition einfach die bessere Wahl, aufgrund der Steuerung und des Umfangs.



Die Zuschauer knipsen während des Rennens das ein oder andere Erinnerungsfoto.



Glücklicherweise überquert ihr vor dem Aufprall bereits die Ziellinie.

Rennspiel DM 109,-

Hersteller: **Eden Studios**
Bezugsquelle: **Infogrames**
Levels: **84+** Strecken
BRD-Release: **erhältlich**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: **Level-Editor**
Internet: **www.infogrames.de**

Grafik 85% Tolle Engine, obwohl Clipping und Aufbau-Fehler den Gesamteindruck schmälern.

Sound 84% Österreichische Sprachausgabe (kein Witz!), klasse Rock-Tracks und passende Effekte. Was will man mehr?

Fun Der unglaubliche Umfang und die geschmeidige Steuerung lässt VR2EE deutlich von SR2 absetzen.



FUN 89%

Ecco - Defender of the Future

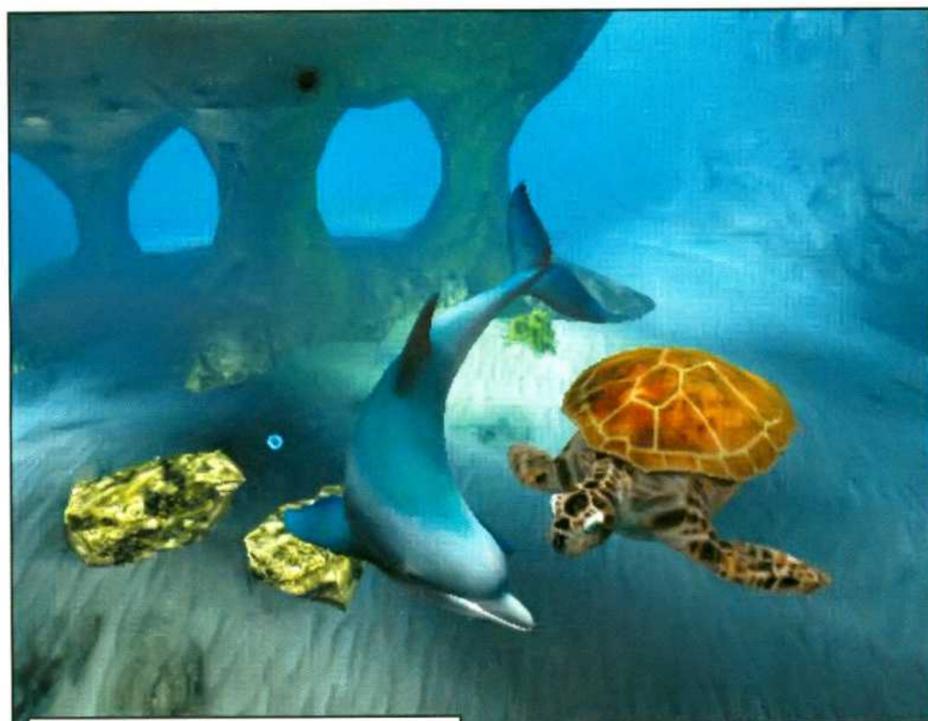
Der Saturn wurde seinerzeit vom Appaloosa-Delfin nicht besucht. Nun wagt dieser den Sprung aus dem 16-Bit-Tümpel ins weite 128-Bit-Meer.

Es ist schon ein Wagnis, das Sega eingeht. Damals, zu MD-Zeiten, wurde Ecco mit gemischten Gefühlen aufgenommen. Nur wenige erkannten die wahre Klasse des Spiels. Hinter der Fassade aus einfacher Bitmap-Grafik und besinnlichem Gameplay steckte eine schöne Geschichte. In Zeiten der Next-Gen-Konsolen sind es aber Technik und schneller Zugang, die den Massenmarkt begeistern. Um so höher ist Sega die Ent-

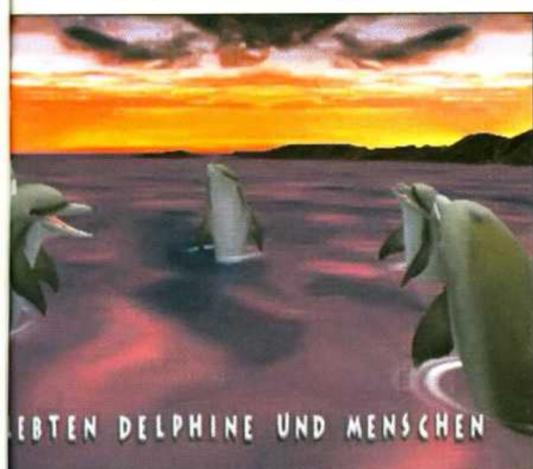


Der kleine Fischschwarm folgt euch, vorausgesetzt ihr beherrscht das Fischlied.

wicklung von Ecco anzurechnen, denn es ist alles andere als leichte Software-Kost. Viel Zeit und Geduld ist notwendig, um die zwei Dutzend Levels und ihre knackigen Rätsel und Aufgaben unter Wasser zu bewältigen. Alleine den ersten Abschnitt zu überstehen verlangt viel Orientierung. Mit dem alt-



Mit der Schildkröte im Schlepptau erkundet Ecco die Umgebung.



Im Intro halten die Delfine eine Konferenz ab. Ahnen sie schon etwas von der bevorstehenden Bedrohung aus dem All?



Wunderschöne Wasserwelten bringt Appaloosa zu uns nach Hause.



Udo

Meine Meinung: Mein Freund aus alten Mega-CD-Tagen ist wieder da! Damals war ich in erster Linie von dem tollen Soundtrack begeistert, heute ist es mehr! Zum ersten Mal nach Shenmue gibt es für mich wieder Grund, die Grafik eines Spiels besonders hervorzuheben. Ecco wirkt dermaßen realistisch und zugleich farbenfroh und verspielt, wie es eben nur ein Delfin in der Tiefsee sein kann. Spielerisch muss man Ecco erst einmal begreifen lernen. Zu Anfang empfiehlt es sich, einen Schluck Baldrian einzunehmen, denn die Ruhe und Geduld, die vom Spieler abverlangt wird, ist heutzutage alles andere als normal. Wer sich jedoch mit Ecco eine Zeit lang beschäftigt hat, der wird so schnell nicht wieder von diesem Erlebnis-Spiel loskommen!

bekanntes Echolot lässt sich eine kleine Karte der näheren Umgebung einblenden. Attackieren kann Ecco als Unterwasserjäger selbstverständlich auch. Per Rammattacke macht er sogar Jagd auf Haie, per Sonar nimmt er Kontakt zu anderen Wesen auf. Höher entwickelte Tiere, wie Wale oder Delfine, unterhalten sich mit euch und geben wertvolle Infos. Niedere Tiere können durch erlernte Ge-

sänge zu besonderen Aktionen gebracht werden, die ihr zum Absolvieren von Aufgaben benötigt. Grafisch bietet Ecco allerhand. Die Engine ist nahezu perfekt, die Framerate ist auf höchstem Niveau, die Texturen fein und abwechslungsreich. Es gibt überdies Angst einflößende Endgegner, beispielsweise Riesenkraken, die sehr realistisch anmuten.



Haben die Sterne auf Eccos Stirn eine tiefere Bedeutung?



Diese Fische auf Eccos Rücken sind keine Zierde oder gefährlich. Nein, sie dienen ihm als Rüstung.

Adventure DM 99,-

Hersteller: **Appaloosa**
Bezugsquelle: **Sega**
Levels: **20+**
BRD-Release: **16. Juni 2000**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: **Vibration-Pak**
Internet: **www.sega.de**



Grafik 90% Wunderschöne Unterwasserlandschaften und eine realistische Animation von Flora und Fauna.

Sound 86% Nicht so genial wie die Mega-CD-Fassung, dennoch atmosphärische Klänge und Musiken.

Fun Der spezielle Titel, den viele hassen, aber noch mehr lieben werden!



FUN 88%



▶ Guts räumt nun auch in Deutschland auf.

Sword of the Berserk

☞ Viele fanden die japanische Version von Berserk zu eintönig und zu kurz, trotz des ordentlichen Gores. Wir hingegen freuen uns über das einfache und knackige Spielprinzip: Metzeln ohne Ende! Da fühlt man sich doch gleich

an alte Tage erinnert. Glücklicherweise hat Eidos den Rotstift in der PAL-Version stecken lassen. Alle Splatter- und Bluteffekte (und davon gibt es genug) sind immer noch in diesem grafisch herausragenden Beat 'em Up vertreten. Sprachausgabe und Bildschirmtexte sind in sehr gutem Englisch.

Beat 'em Up 90,- DM

Hersteller: ASCII
Bezugsquelle: Eidos
Levels: 8
BRD-Release: erhältlich
Schwierigkeitsgrad: leicht
Fakten: Bonus-Spiele
Internet: www.eidos.de



GRAFIK 85%
SOUND 87% **FUN 81%**



▶ Lauert in diesem Cocoon die Gefahr?

Resident Evil Code: Veronica

☞ Endlich ist sie da, die deutsche Version des Horror-Schockers. Eidos sei Dank, hat es dieses Spiel ohne größere Schäden auf die Konsolen hier zu Lande geschafft. Weder die Zombies noch alle anderen Bestandteile dieses Spieles

mussten irgendwelchen Änderungen weichen und schocken den Spieler genau wie in der US-Version. Lediglich die deutschen Bildschirmtexte unterscheiden die beiden Varianten voneinander. Alle Horror-Fans sollten hier sofort zuschlagen, bevor die BPjS ihre Fühler nach diesem Spiel ausstreckt.

Action-Adventure 99,- DM

Hersteller: Capcom
Bezugsquelle: Eidos
Levels: entfällt
BRD-Release: erhältlich
Schwierigkeitsgrad: mittel
Fakten: Battle-Game
Internet: www.eidos.de



GRAFIK 84%
SOUND 82% **FUN 94%**



▶ Der Polizist Kay'l kämpft gegen eine Sekte.

Nomad Soul

☞ Im futuristisch anmutenden Paralleluniversum kommt es immer wieder zu Anschlägen einer militanten Sekte gegen die Regierung der Stadt Omikron. Ihr schlüpf in die Haut des Polizisten Kay'l, der in eine fesselnde Story gezogen wird.

Action-Fans sollte allerdings von Nomad Soul abgeraten werden, da es nur selten zu aufreibenden Schusswechseln kommt. Zudem entspricht die Grafik-Engine nicht den heutigen Maßstäben eines 128-Bit-Games. Lediglich der von David Bowie eingespielte Soundtrack ist ein echtes Highlight.

Action-Adventure 109,- DM

Hersteller: Quantic Dream
Bezugsquelle: Eidos
Levels: Omikron
BRD-Release: erhältlich
Schwierigkeitsgrad: mittel
Fakten: VMU, Vibration-Pak
Internet: www.eidos.de



GRAFIK 40%
SOUND 86% **FUN 55%**

Chu Chu Rocket!

Kostenlos Chu Chu kriegen? Klar, nehme ich! Äh, um was geht's eigentlich?

☞ Wer hätte gedacht, dass das Sonic Team jemals ein Denkspiel kreieren würde? Nun, mich hat es schon ein wenig verwundert. Wie dem auch sei, Chu Chu Rocket trägt klar die geniale Handschrift von Yuji Naka, der wieder einmal beweist, dass geniale Spiele ein einfaches Prinzip brauchen. Bei diesem hektischen Denkspiel geht es darum, möglichst viele Mäuse innerhalb eines Zeitlimits in eine Rakete zu lotsen, bevor sie von herumlaufenden Katzen gefressen werden bzw. sie euch der Gegner vor der Nase wegschnappt. Auf dem Spielfeld dürft ihr bis zu drei Pfeil-Icons setzen, nach denen sich die Nager und die Katzen orientieren. Damit das Ganze nicht zu langweilig wird (glaube ich kaum, denn CCR ist Stress ohne Ende!), gibt es Sondermäuse. Die eine trägt eine „50“ auf dem Rücken. Bringt ihr sie in eure Rakete, zählt

sie auf einen Schlag als 50 Mäuse. Die andere kommt mit einem „?“ daher. Sie setzt das Ereignis-Roulette in Gang. Dort stehen besondere Happenings auf dem Plan, wie Raketen werden umpositioniert, neue Pfeile setzen oder Mäuse- bzw. Katzen-Flut. Neben



▶ Blau ist auf der Siegesstraße.

diesem so genannten Battle-Mode gibt es einen Coop-Mode und den Puzzle-Modus. Dort könnt ihr euer Hirn durch Lösen von knackigen Rätselstellungen à la „Wie kriege ich die blöde Maus an den zehn Katzen vorbei?“ trainieren.



▶ Katzen und Raketen vertragen sich nicht.



Meine Meinung: Chu Chu Rocket wird nicht zuletzt wegen des geringen Verkaufspreises und der Schenk-Aktion an Dreamarena-User zu einem Erfolg werden. Nein, dieses verdammte Spiel macht einfach eine Menge Spaß! Kaum sind mehrere Pads am DC angestöpselt, kommt Freude auf. In

diesen Momenten wird einem schnell klar, wie viele Schimpfwörter er Kumpel wirklich auf Lager hat. Kritikpunkte gibt es dennoch. Alleine ist Chu Chu Rocket trotz des Level-Editors (ups - fast vergessen zu erwähnen) durch den knappen Umfang an Rätseln zu schnell durch. Da lob ich mir doch die Online-Funktionen! Auch wenn sie in Amerika noch eher holprig funktionierten, werden sie das Spielen revolutionieren. Der erste Schritt wurde gemacht. Endlich!



▶ Regel 1: Vergiss niemals die Zeit!

Denkspiel DM 69,-

Hersteller: Sonic Team/Sega
Bezugsquelle: Sega
Levels: 100+
BRD-Release: erhältlich
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Fakten: kostenlos an DA-User
Internet: www.sega.de

Grafik 29% Witzige Grafik ohne Patzer, allerdings auch auf dem Mega Drive machbar.

Sound 72% Abgedrehter Japano-Sound mit schräger Mucke. Passt hervorragend zum Spiel.

Fun Als Multiplayer-Game ein absoluter Party-Spaß. Netzkompatibilität muss sich erst noch beweisen, dennoch Anerkennung für das erste PAL-Online-Spiel!



FUN 89%



SMQ Top 200

Alexander Klassen	455	Maik Starke	350
Roland Hirzinger	440	Samuel Stössel	350
Franz Kern	440	Heinz Becker	345
Volker Bette	435	Matthias Fernau	345
Ralf Apel	425	Joachim Horschitz	345
Rene Khap	425	Philipp Schadl	345
Mario Leonhardt	425	Jens Tuesfeld	345
Jürgen Richter	425	Jan-Philipp Beschorner	340
Alfred Sedlmeier	425	Christopher Will	335
Stefan Ackermann	420	Patrick Bühler	330
Alexander Bock	420	Christian Lang	330
Edward Rogers	420	Thomas Scherer	330
Kai Schnippering	420	Michael Wehrle	320
Karl-Heinz Seidl	420	Andreas Beuchert	315
Marco Stresemann	420	Alexej Siebert	315
Richard Strobel	420	Timo Schulz	305
Tanja Pattberg	415	Manfred Gerdes	295
Alexander Reinbold	415	Thomas Häfler	295
Christian Skörjes	415	Ronny Hoppenheit	295
Michael Asse	410	Johannes Fischer	290
Kai Aufferfeld	405	Enrico Bohn	285
Sascha Augustin	405	Matus Fiala	285
Jan Brockmann	405	Dagmar Sebrek	285
Eva Dellinger	405	Ronny Seidel	280
Cornelis Deuring	405	Simon Wallach	280
Mario Donvito	405	Nils Bierschwall	275
Sven Draxlbauer	405	Martin Dlawichowski	275
Manuel Dumas	405	Benjamin Feldberg	275
Hannes Fabian	405	Peter Kreculj	275
Michael Fischer	405	Jasmin Mattausch	275
Andreas Gering	405	Hannes Sigrist	270
Jan Glaser	405	Thomas Wessinghage	270
Jürgen Gössnitzer	405	Andreas Lindig	265
Matthias Hagen	405	Axel Menzel	265
Anika Häuschen	405	Antonio Orsi	265
Sanja Hesse	405	Martin Losack	255
Lorenz Hoddow	405	Maurice Schermell	255
Björn Horak	405	Jochen Böttcher	250
Dmitri Hörig	405	Antonio Galle	225
Andreas Huber	405	Stefan Heßler	225
Martin Jentsch	405	Marcel Bante	215
Thorsten Klaus	405	Jan Hantke	215
Ronny Löffler	405	Robert Kluge	215
Peter Mitlöhner	405	Michael Raß	215
Matthias Pinger	405	Thomas Schiele	215
Maik Preisser	405	Bruno Sieler	215
Michael Scholtes	405	Tobias Wörner	215
Stefan Schröder	405	Pascal Simon	200
Thomas Schwarz	405	Carsten Baganz	195
Markus Schwiedland	405	Thomas Ludewig	195
Marco Teuscher	405	Hans Maj	195
Martin Voigt	405	Wilko Bartels	150
Mario Voit	405	Daniel Buschmeyer	150
Ralf Duballa	400	Sven Grunow	150
Stefan Möller	400	Burkhard Krone	150
Sebastian Behne	395	Kay Löwenstrom	150
Michael Boschek	395	Ronald Miller	150
Manuela Freitag	395	Matthias Schwingel	150
Kay Gruzlak	395	Andreas Zietz	150
Ralf Kaßner	395	Erik Oestreich	145
Gerd Müller	395	Jan Rehschuh	145
Daniel Reitenbach	395	Patrick D'Addino	140
Alexander Schmitz	395	Benjamin Schaff	140
Christoph Weddemann	395	Roland Tiefenbrunner	140
Manuel Diekhaus	390	Ben Tschocher	140
Holger Fischer	390	Jörg Friedrich	135
Norman Kühnl	390	Martin Gilles	135
Silke Nehring	390	Dennis Menkens	135
Carsten Planer	390	Suad Romovic	130
Petra Rosenplänter	390	Steffen Scheibner	130
Stefan Schuhart	390	Hauke Albert	125
Sven Störmer	390	Yaman Senol	125
Marco Thiel	390	Sebastian Berghoff	115
Florian Thoni	390	Christian Gerards	110
Nicolas Beyer	385	Ivo Kostadinov	105
Thomas Kerscher	385	Marc Matzka	105
H-P Klönhammer	385	Adam Rafinski	105
Frank Schleicher	385	Daniel Schmidt	105
Danny Bruchalla	380	Marcel Schulz	105
Michel Enderich	380	Kim Simon	105
Christian Jobst	375	Oskar Stanek	105
Matthias Reiter	375	Stefan Studtrucker	105
Matthias Silberbauer	375	Michael Zünd	105
Karsten Kühl	365	Marko Fischer	100
Tobias Peterka	365	Attila Kocis	100
Oliver Wolff	365	Nico Mencke	100
Marcel Bartz	360	Matthias Ax	95
Manuela Böhme	360	Kathleen Bindemagel	95
Peter Böhme	360	André Powa	95
Anton Eibl	360	Branco Rathmann	95
Birgit Hahn	360	Michael Wydra	95
Jürgen Hahn	360	Dagmar Kötting	90
Sascha Koepsel	360	Daniel Kötting	90
Till Enderich	355	Marcel Kötting	90
Lutz Hahn	355	Siegfried Kötting	90
Matthias Rüttmayer	355	Sebastian Kutrieb	90
Marcel Sachtleben	355	Luc Majeres	90
Andre Schubert	355	Andreas Prütz	90
Roland Willert	355	Carsten Kühne	80
Marcus Burger	350	Constantin Kühne	80

SMQ

Dreamcast-Gewinnspiel

Diesmal gab es aber mächtig auf die Ohren! Kaum eine Einsendung zu Teil 7 war komplett korrekt. Na, schon genug?

In Teil 7 unseres SMQ waren wieder zwei fiese Fallen versteckt, in die die meisten unserer Leser auch hereingefallen sind. Nur drei Einsendungen wurden mit der Maximalpunktzahl von 80 gewertet. Daher wollen wir diese drei Herrschaften auch nennen: Roland Hirzinger, Franz Kern und Alexander Klassen. Ehre, wem Ehre gebührt! Der Rest musste leider mehr oder weniger Federn



Kein Scherz: Auf dem Game Gear erschien in Japan ein weiterer Panzer-Dragoon-Ableser

lassen. Dennoch kein Grund zur Panik! Es gibt noch viele Punkte zu sammeln. Das sind die Antworten zu Teil 7 des SMQ:

1. Wie viele Fahrzeuge gab es im ersten Sega Rally?
drei
2. Wie viele Panzer-Dragoon-Spiele gab es auf Sega-Systemen?
vier
3. Wie heißt der Third-Party-Entwickler der DC-Version von Virtua Fighter 3tb?
Genki
4. Welches japanische DC-Spiel unterstützte als Erstes den Vierspieler-Splitscreen?
Pen Pen Tricelon
5. Welche Geschwindigkeit hat das GD-ROM-Laufwerk des Dreamcast?
12-fach

Bemerkung zu 1: Der Sega-Rally-Automat hatte ebenso den Stratos als Bonus-Wagen versteckt wie bei der Saturn-Version. Als die wahren Nüsse entpuppten sich allerdings Fragen 2 und 4. Zu 2: Neben den drei Saturn-Panzer-Dragoon-Titeln erschien in Japan auch die Handheld-Variante „Mini“ auf Game Gear. Zu 4: Die richtige Schreibweise ist TRIICELON (mit doppeltem „i“). Viele haben sich vom „i-feindlichen“ Zeichensatz der Zeitungen



ins Boxhorn jagen lassen.

Gewinner des gerahmten Berserk-Posters ist: **Alexander Klassen, Nürnberg**
Herzlichen Glückwunsch!

Teilnahmebedingungen: Es werden nur Antworten als richtig gewertet, die korrekt geschrieben sind. Buchstabendreher oder Rechtschreibfehler gelten als falsch. Damit ihr nicht euer geliebtes SM zerreißen müsst, könnt ihr die Antworten auf eine Karte schreiben oder einem Leserbrief anfügen. Fax-Einsendungen nur auf eigenes Risiko!

E-Mails unter segamagazin@megafun.de kommen zwar in die Wertung, nehmen aber nicht an der monatlichen Auslosung teil. Alles klar?!

Sega Millennium Quiz - Teil 8

Teil 8 steht an. Als Belohnung winken 85 Punkte und als Monatspreis gibt es einen DC-VGA-Adapter von Blaze. Also, was muss ich tun, um die Games auf meinen Monitor zu bekommen? Folgende Fragen richtig beantworten! Für jede richtige Antwort gibt es die angegebene Punktzahl, die dann auf eurem Konto verbucht wird. Wer nach Folge 12 die Nase vorn hat, gewinnt den Hauptpreis.

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

5 Punkte

2. Wie heißt der Held der Shinobi-Serie?

30 Punkte

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

10 Punkte

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

20 Punkte

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

20 Punkte

Schickt uns eure Antworten an folgende Adresse:

Redaktion SegaMagazin
Stichwort: SMQ
Franz-Ludwig-Str.9
97072 Würzburg

Einsendeschluss für Teil 8 ist der 15. Juni 2000

Mehrmalige Einsendungen werden nicht berücksichtigt. Als Passwort benötigen wir euer Geburtsdatum (damit niemand anders eine falsche Zusendung in eurem Namen schreibt). Bei mehreren richtigen Zusendungen entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name

Straße

PLZ Wohnort

Geburtsdatum
 (unbedingt angeben)



MailBox

Der E3-Monat scheint die letzte Offensive von Sega in Amerika vor dem PS2-Launch zu sein. Das riesige Messe-Areal konnte aber auch nicht über die vielen negativen Gerüchte hinwegtäuschen. Angeblich steht Sega kurz vor der Spaltung seiner AM-Abteilungen in einzelne Unternehmen und Sega-Präsident Irimajiri wirft das Handtuch...

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

segamagazin@megafun.de

Spielflaute

Ich könnte jetzt auch anfangen, euch von hinten bis vorne zu loben, aber ich will gleich mit der Kritik anfangen. Ich habe mir zum Start des DC einen zugelegt, da es ja am Anfang geheißsen hat, dass er Massen an Spielen gleich zum Release haben wird. Das hat ja zuerst auch noch gestimmt. Aber was ist denn bitte danach

gekommen? Zum größten Teil doch nur Schrott! Wenn ich mir die Release-Liste der DC-Spiele anschau, komme ich gar nicht mehr aus dem Staunen heraus. Denn es sind so viele Hammertitel dabei, dass ich heulen könnte vor Freude. Aber was ist? Von den Hammertiteln, die angekündigt sind, sind bis jetzt gerade mal (wenn es hoch kommt) 1-3 Spiele da. Ich lese immer in den Zeitschriften von den genialen Spielen wie Black&White, MSR usw., ich könnte hier mindestens 10-20 Titel, die wirklich gut sind, aufzählen, die für den DC kommen sollten. Nur die Frage ist: Wo bleiben die? Immer wird geredet, dass es so super Titel gibt, aber das Problem ist, die werden immer wieder verschoben. Und durch diese Sache finde ich, dass Sega die Spieler verarscht! Nun, sagt mir bitte, was ist euer Argument?! Und fangt jetzt nicht an, Sega hat doch toll Spiele. Denn Sega hat genau zwei gute Spiele und die heißen Soul Calibur und Crazy Taxi, aber mehr auch nicht. Also bitte, druckt diesen Brief und sagt mir, was ihr davon haltet.

Christian Maurer

Bitte entschuldige, Christian, aber ich kann nicht ganz

nachvollziehen, warum du uns für verschobene Titel verantwortlich machst. Ganz davon abgesehen ist dies nicht nur ein Segaspezifisches Thema, sondern generell in diesem Business so, dass Titel immer wieder verschoben werden. Zum Thema Spitzentitel: Auch hier kann ich deinen Frust nicht nachvollziehen, da unserer Meinung nach fast für jedes Genre gute Spiele da sind. Leider kenne ich deinen Geschmack bzw. Vorlieben nicht. Daher will ich jetzt keine Liste zum Besten geben, aber gerade in dieser Ausgabe sind doch wohl ganz nette Spielchen dabei.

Unterschätzte Bits

Zwei Anmerkungen möchte ich mir erlauben:

1. Das Gerede über die technischen Daten, Bits und Bytes ist dem Käufer gar nicht so unwichtig, wie ihr anscheinend glaubt. Denn der Käufer einer Konsole will nicht nur ein zum Kaufzeitpunkt hervorragendes Spiele-Lineup, sondern er will auch wissen, was er in Zukunft erwarten kann, wie groß das Potential seiner

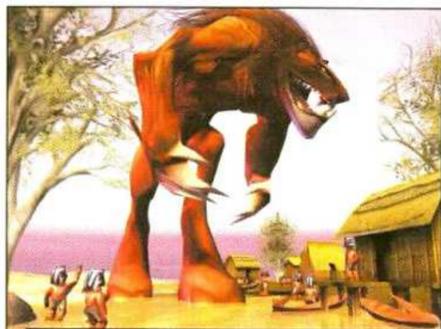
neuen Konsole ist. Ich würde mir keinen DC mit Shenmue kaufen, wenn ich wüsste, dass die Konsole anscheinend damit schon ausgereizt ist. Außerdem kommt noch eine natürliche Faszination des Menschen für technische Daten hinzu. Man will einfach wissen, womit man es zu tun hat. Daher ist es gar nicht so "unsinnig", darüber zu diskutieren, welche Konsole mehr Polygone pro Sekunde auf den Bildschirm bringt. Sicher, für den Augenblick zählt die Qualität der vorhandenen Games, aber für die Zukunftserwartungen sind diese Daten nicht zu unterschätzen!
2. Also von einer Werbe-Offensive ist weniger als nichts zu spüren! Macht Sega überhaupt Werbung? Bei mir kommt jedenfalls nix an.

Christian Rolfes

Du redest eindeutig von Leuten, die wissen, was sie kaufen. Also von informierten Zockern und nicht von dem typischen Kaufhausgänger. Ich wage zu behaupten, dass es denen nämlich egal ist, wie viele Bits, Bytes, Polys oder sonst was die Konsole unter der Haube hat. Diese Jungs wollen einfach nur gute Software!

UNI-Balken

Ich habe meinen PAL-DC auf Multinorm umbauen lassen (Chip-Typ DCUNIMOD). Es läuft auch alles brav, nur eine Sache ist wirklich störend: Sämtliche NTSC-Spiele werden mit 50 Hz dargestellt, d.h. gestaucht, mit fetten Balken und wie üblich langsamer! Auf Nachfrage bei meinem Händler bekam ich die Antwort, die Frequenz-Modulation wäre nicht zu vermeiden, da der BIOS-Chip des PAL-Geräts automatisch die 50 Hz ansteuert. Da frage ich mich doch: Wozu Importe, wenn sie dann nicht mit 60 Hz und ohne (PAL-)Balken laufen?! Es ist ja schließlich nicht nur das frühere Erscheinen, man will ja auch ungetrübten (und -gebremsten) Spiel-



Das monumentale Black&White von Peter Molyneux ist ein wahres Highlight der nächsten Monate. Grund, sich über die derzeitige Flaute aufzuregen?



TOP 5 - CRAZY TAXI

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

ENTER YOUR INITIALS ?

HIGH SCORE

SO GEHT'S:

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

Crazy Taxi!

Folgende Regeln gelten für diesen Wettbewerb:

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

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

Einsendeschluss ist der 31.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jetzt red i

Timm Buning, Stadtlohn
über

Sega Swirl

Grafik: 56%

Sound: 45%

Gesamt: 87%

Bei Sega Swirl handelt es sich um ein simples, aber dafür extrem süchtig machendes Denkspiel. In verschiedenen Spielmodi geht es darum, kleine Swirls, die nebeneinander liegen, wegzubekommen. Für bestimmte Swirls gibt's Punktabzug. Das Spiel bietet stundenlangen Spielspaß alleine oder auch zusammen mit Freunden.



genuss! Nachher hat die PAL-Version auch noch 'nen 60Hz-Mode und läuft flotter... Auch bei Wolfsoft kannte man das Problem und sagte mir freundlich, ich solle doch zufrieden sein, überhaupt Importe abspielen zu können. Ich sehe das, wie gesagt, etwas anders und finde es schade, dass weder ihr noch eines eurer Mitbewerber-Mags darauf hingewiesen habt! Gibt es da wirklich keine Möglichkeit, Importe mit Vollbild zu zocken? Hätte ich das vorher gewusst, ich hätte mir die Stange Geld für Umbau und Import-Games gespart! Wäre nett, wenn ihr mir kurz antworten könntet. Was denkt ihr darüber?

Matthias Loges

Es ist nicht ganz so schlimm, wie du es darstellst. Es stimmt zwar, dass es Spiele gibt, die durch den UNIMOD-Chip mit PAL-Balken dargestellt werden (z.B. Soul Calibur), jedoch gibt es auch berühmte Gegenbeispiele (wie Sonic Adventure und Shenmue). Der einzige „Trick“, wie man um die PAL-Balken herumkommt, ist der Anschluss an einen Monitor über die VGA-Box. Oder hat einer unserer Leser bereits einen Fix für dieses Problem gefunden? Zum Schluss noch eine Bemerkung. Wir sehen es nicht als unsere Aufgabe

an, über jeden Umbau-Typ oder deren Probleme zu berichten. Jemand, der sich zu solch einem Eingriff entschließt, sollte den entsprechenden Fachhändler nach eventuellen Problemen fragen und sich ggf. schriftliche Zusagen machen lassen, dass bestimmte Funktionen auch erfüllt werden.

Halbes Erdbeben

Ich denke, ich muss da einiges klarstellen. Im Sommer soll ja Half-Life für den Dreamcast erscheinen. Wie ich gehört habe, soll auch Opposing Force enthalten sein. Doch was ist mit den

zahlreichen anderen Modifications wie Counter Strike, Cold Ice (inzwischen eingestellt, trotzdem sehr gut), Team Fortress Classic, SvenCoop (Multiplayer in Einzel-Levels), Action Half-Life oder Einzelspieler-Erweiterungen wie They Hunger 1 & 2, The Xeno Projekt usw. Wahrscheinlich werden diese fehlen (Erlaubnis der Hersteller). Doch zumindest Counter Strike könnte draufgepackt werden, das ja mit dem neusten Patch fester Bestandteil von Half-Life wird. In Bezug auf Online-Fähigkeit muss man Folgendes bedenken: Es wird, und da bin ich mir 100%ig sicher, nicht möglich sein, Half-Life online zu zocken.

Sega-Fans im Internet

Marco Hartung, marcko.hartung@de.dreamcast.com

Timm Buning, tb@de.dreamcast.com

Marc Busse, marc.busse@de.dreamcast.com

Jaco Möglich, jaco.moglich@de.dreamcast.com

Sega-Fan-Homepages im Internet

tails.de von Tobias Peterka

segastar.de von Hannes Fabian

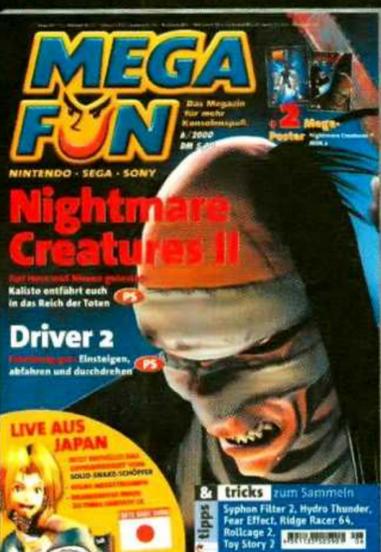
dc-today.de von Timm Buning

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

segamagazin@megafun.de



Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



Nutz die (Chance, Baby!

50% sparen im Mega-Fun-Miniabo!

Teste zwei Ausgaben von Mega Fun zum Preis von einer.

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

Einfach anrufen:

01805/95 95 06

0,24 DM/Min.

Sabrina aus Hürth bei Köln über **RE Code: Veronica**

Grafik: sieht joht uss
Sound: mät joht krach

Gesamt: is a joht spillche

Su, leeve Lück, da bin isch. Ich woll och ens jet zo nem Spell schrieve. Dat Code Voronica vun Capcom find ich äscht joht! Dat is nämlich äscht spannend, und su. Usserdem sieht dat och joht us, find isch. Dat mädsche deht sich äscht joht bewäje, find isch. Und die fiese zombies sind äscht hatt. Vor allem die doof Nuss Alexia, die mäht misch äsch fäddisch.



Leserkäs

Grund ist das Modem, auch wenn Sega ein neues 56,6er anbietet. Half-Life ist im Internet nur über einen ISDN-Anschluss mit Kanalbündelung bei uns spielbar. Wie sich die Sache in den USA verhält, kann ich leider nicht sagen. Weiterhin ist Half-Life vor allem grafisch heute nicht mehr auf der Höhe. Ebenso kann ich mir denken, dass es Probleme mit der Quark-Engine geben wird. Nun hätte ich noch eine Frage zum Browser. Werden Script-Sprachen wie Java Script oder Visual Basic überhaupt unterstützt? Und ist es möglich, auch komplexere Programme mit diesen zu verfassen? Hat Sega auch an Viren bzw. schädigende Funktionen von Webseiten (Formatierungsbefehle über VB, Auslesen wichtiger Dateien) gedacht? Dies wäre vor allem dann zu bedenken, wenn es eine Festplatte geben sollte. Ich hoffe, ich habe damit Themen angesprochen, die sonst zu kurz kommen.

Benjamin Vinzens

Trotz des recht speziellen Inhalts drucke ich deine Mail hier ab. Zu Half-Life kann man leider zur Zeit wirklich keine verlässlichen Angaben machen, da auf der E3 nichts davon gezeigt wurde (vielleicht wegen deiner Bedenken?!). Allerdings steht



Simon Wallach hat seinen Stoff-Sonic wirklich zum Drücken gern...

fest, dass Online-Gaming mit dem DC möglich ist. Das hat Quark eindeutig auf der Messe mit über 20 per Dreamarena vernetzten Konsolen bewiesen. Keine Verzögerungen, einfach geil! Okay, die Kisten laufen mit 56,6er-Modems, aber die will Sega in Europa zu Weihnachten auch bringen. Deine Einwände zum Thema Dreamkey solltest du am besten gleich zu Sega Europe schicken, denn darauf haben wir freilich keinen Einfluss. Aber das Thema Viren wird voraussichtlich keine Rolle spielen, solange Sega die Festplatte auf Eis liegen lässt. Übrigens soll laut Sega die neue Version 2.0 Java Script, MP3 und Video-kompression unterstützen. Wir sind gespannt.

Fragen plus Tipp

Es gibt da einige Sachen, die mich brennend interessieren. Wann kommt denn endlich der neue Dreamkey 2.0?
3. Quartal 2000

Was ist inzwischen aus den Nachfolgern zu Panzer Dragoon Saga und NiGHTS geworden?
Zu beiden Titeln gibt es nichts Neues. Bei PDS liegt immer noch eine Überraschung in der Luft, während Yuji Naka höchstpersönlich auf der E3 einem „NiGHTS 2“ eine Absage erteilte.

Kann man Quark auch in Deutschland online zocken?
Warum nicht?

Bringt das Quiz bitte in jeder Ausgabe!
Wie stehen unsere anderen Leser dazu?

Berichtet bitte mehr über Import-Games. In den Staaten kommt ja sowieso mehr raus.
Wir versuchen im Rahmen unserer Möglichkeiten, eine ausgewogene Berichterstattung zu machen.

Ich habe noch einen Trick herausgefunden, wie man an unbegrenzt Speicherplatz für Save-Games kommt: Man schickt die Files an eine Mail angehängt einfach sich selbst! Im Browser einfach „Strg+M“ drücken oder im Jump-Fenster „mailto:“ eingeben. Im neuen Fenster auf „Compose mail“ gehen und bei „attach file“ ein „sav“ aussuchen, was z.B. sinnvoll ist bei NBA2K. Die Gamemail-Address befindet sich bei den Options. Wen man auf „new mail“ geht, werden alle Files runtergeladen. Ich habe mir so schon ein richtiges Archiv an Spielständen aufbauen können,



Das Dreamkey-Update 1.5 ist über die Sega-Hotline zu bestellen. Die weiterentwickelte Version 2.0 soll im Herbst folgen.

mit nur einer VMU! Das sollten auch andere User erfahren.
Timm Buning aus Stadtlohn
Somit geschehen!

Ansichtssache

Euch schreibt ein verärgerter Leser. Wie kann Sega so viel Arbeit in ein Spiel (Grafik, Strecken & Autos) stecken und dann so das Gameplay versauen. Entschuldigt bitte diesen Ausdruck. Was hat sich da eigentlich Sega mit ihrem Sega GT gedacht? So wie ihr schreibt, sei die Steuerung voll daneben. Solche Coder müsste man auf Bewährung wieder freilassen und die nächsten zwei Jahren genau beobachten. Vielleicht wird die PAL-Version besser.

Patrick Kögel

Sega GT spaltet die Sega-Gemeinde scheinbar in zwei Lager. Die einen können mit der Steuerung wirklich nicht viel anfangen, die anderen sprechen von „realistischem“ Fahrverhalten. Daher ist deine Wut vielleicht etwas zu früh. Schau es dir erst einmal an, bevor du uns blind vertraust, schließlich sind wir nicht unfehlbar!

SOUL CALIBUR



TOP 5 - SOUL CALIBUR

SCORE	PLAYER
1ST 38 WINS	ROBERT KLUGE
2ND 10 WINS	KILIK
3RD 6 WINS	BASIC
4TH 4 WINS	SCHASCHLIK
5TH 2 WINS	THE LEGEND WILL NEVER DIE



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

Tony Hawk's Pro Skater (us) Moves

Hier schon mal einige Specialmoves zur US-Version. Der Rest folgt in der nächsten Ausgabe. Die Moves sind ausführbar, sobald die Special-Anzeige des Charakters gelb aufleuchtet.

Andrew Reynolds:

Backflip: ↑, ↓, B.
 Heelflip Bluntslide: ↓, ↓, Y.
 Triple Kickflip: ←, ←, X.

Bob Burnquist:

One Footed Smith: →, →, Y.
 Backflip: ↑, ↓, B.
 Burntwist: ←, ↑ + Y.

Bucky Lasek:

Fingerflip Airwalk: ←, →, B.
 Varial Heelflip Judo: ↓, ↑, X.
 Kickflip McTwist: →, →, B.

ECW Hardcore Revolution (dt) Hast du keinen, bau dir einen! Schon wieder!

Ihr erinnert euch an unseren Bastel-Aufruf aus Heft 5/2000? Leider konnten uns die bisherigen Zuschriften nicht überzeugen. Daher verstauben hier noch drei nagelneue Dreamcast-Spiele bei uns! Also, ECW Hardcore Revolution schnappen, einen coolen Charakter kreieren und das Ganze an folgende Adresse schicken:

Redaktion SegaMagazin
Stichwort: ECW-Bastelei
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Mitarbeiter der Firma Acclaim und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

NBA 2K (dt) Bau dir selber einen. Teil 2.

Diesen Monat überzeugte uns die Kreation von Ralf Schulz aus Maltzien. Auch er erhält dafür ein Spiel für seinen Dreamcast von Sega.

Spielerprofil:

Vorname: Earvin
 Nachname: Johnson
 Spitzname: Magic
 Position: PF
 Team: Lakers
 Schulabgang: 1974
 Profi-Jahre: 13
 Spielerdarstellung
 Größe: 7'0"
 Beste Hand: rechts
 Jersey Nummer: 32
 Gesichtstyp: 2
 Körpertyp: stark
 Muskelkraft: stark
 Linkes Tattoo: nein
 Rechtes Tattoo: nein
 Linker Ellbogen: nein
 Rechter Ellbogen: nein
 Linkes Armband 1: Handgelenk 2
 Linkes Armband 2: nein
 Rechtes Armband 1: Handgelenk 2
 Rechtes Armband 2: nein
 Linkes Knie: blauer Schutz
 Rechtes Knie: blauer Schutz
 Länge der Shorts: kurz
 Kompressenshorts: nein
 Socken: mittel
 Sneakertyp: 6
 Kopfveränderungen:
 Spielertyp: 2
 Frisur: 3

Bartwuchs: nein
 Kopfband: nein
 Schutzbrille: nein
 Mundschutz: nein
 Ohren: Balken in der Mitte
 Nase: Balken in der Mitte
 Mund: voll (Balken ganz voll)
 Kinn: Balken ganz leer
 Kopfform: Balken in der Mitte
 Nacken: voll (Balken ganz voll)
 Körpermerkmale:
 Taille: 5
 Schenkel: 6
 Schienbein: 6
 Brustkorb: 7
 Arme: 6
 Unterarme: 6
 Handgelenke: 6
 Spieler-Attribute:
 Ball-Handling: 10
 Passing: 9
 Free Throws: 10
 Shooting: 10
 3-Point-Shooting: 3,5
 Dunking: 7
 Low Post: 7
 Offensive Rebound: 7,5
 Defensive Rebound: 8
 Shot Blocking: 4
 Steals: 2
 Schnelligkeit: 6
 Ausdauer: 7
 Stärke: 9

Von einem leeren Balken ausgehend. Die Zahl ist die Anzahl, wie oft ihr A drücken müsst.

Noch einmal kann ein cooler NBA2K-Spieler-Bastler ein nagelneues DC-Spiel gewinnen. Baut einen Charakter im Spiel zusammen und schickt die Werte an:

Redaktion SegaMagazin
Stichwort: NBA2K-Bastelei
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Mitarbeiter der Firma Sega und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Sega-Hotlines

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

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

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

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

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



Power Stone 2 (us) Tipps

Neue Levels

Nachdem ihr das Spiel mit allen Charakteren gemeistert habt (inklusive den beiden versteckten), erhaltet ihr Zugriff auf neue Levels. Diese drei erreicht ihr, indem ihr den Cursor einfach außerhalb der Level-Anwahl bewegt.

Versteckte Charaktere

Schließt den Arcade-Mode erfolgreich mit allen Charakteren ab, um Pride und Ann freizuschalten.





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

Vorschau

Getestete Dreamcast-Titel

4 Wheel Thunder	Midway	Rennspiel	Jun 00	87%	Pen Pen Trilcelon	General Entertainment	Rennspiel	Feb 99	74%
Aerowings	CRI	Simulation	Nov 99	76%	Plus Plumb	Takuyo	Denkspiel	Dez 99	60%
Airforce Delta	Konami	Action	Okt 99	79%	Pop 'n Music	Konami	Geschicklichkeit	Mai 99	70%
Berserk	ASCII	Beat 'em Up	Jul 00	81%	Pop 'n Music 2	Konami	Geschicklichkeit	Nov 99	70%
Biohazard 2	Capcom	Action-Adventure	Mär 00	88%	Power Stone	Capcom	Beat 'em Up	Nov 99	83%
Black Matrix	NEC	Strategie	Dez 99	73%	Power Stone 2	Capcom	Beat 'em Up	Jul 00	84%
Blue Stinger	Sega/Climax Graphics	Action-Adventure	Nov 99	85%	Psychic Force 2012	Taito	Beat 'em Up	Mai 99	57%
Buggy Heat	CRI	Rennspiel	Dez 99	74%	Puyo Puyo 4	Sega/Compile	Denkspiel	Mai 99	88%
Chu Chu Rocket!	Sega	Denkspiel	Jul 00	89%	Rainbow Cotton	Success	Shoot 'em Up	Apr 00	63%
Climax Landers	Climax	Rollenspiel	Dez 99	72%	Rainbow Six	Red Storm	Shoot 'em Up	Jul 00	74%
Cool Boarders Burrrn!	UEP Systems	Fun-Sports	Nov 99	83%	Rayman 2	Ubi Soft	Jump & Run	Apr 00	90%
Crazy Taxi	Sega	Rennspiel	Apr 00	90%	Ready 2 Rumble Boxing	Midway	Sport	Nov 99	85%
Dead or Alive 2	Tecmo	Beat 'em Up	Mai 00	91%	Red Dog	Sega	Shoot 'em Up	Apr 00	70%
Dynamite Cop	Sega	Action	Nov 99	73%	Resident Evil Code: Veronica	Capcom	Action-Adventure	Jul 00	94%
Ecco the Dolphin - Defender of the Future	Appaloosa	Action-Adventure	Jul 00	88%	Seaman	Sega	Simulation	Nov 99	71%
Elemental Gimmick Gear	Hudson Soft	Action-Adventure	Aug 99	75%	Sega GT	Sega	Rennspiel	Mai 00	75%
Espinon-age-ents	NEC	Geschicklichkeit	Dez 99	42%	Sega Rally 2	Sega	Rennspiel	Nov 99	87%
Evolution	Ubi Soft	Rollenspiel	Jun 00	74%	Seventh Cross	NEC Home Electronics	Rollenspiel	Mär 99	59%
F1 World Grand Prix	Video System	Rennspiel	Feb 00	85%	Shadow Man	Acclaim	Action-Adventure	Jan 00	93%
Fighting Force 2	Core/Eidos	Beat 'em Up	Mär 00	54%	Shenmue	Sega	Action-Adventure	Mär 00	92%
Frame Gride	From Software	Action	Okt 99	85%	Slave Zero	Acclaim	Action	Jan 00	38%
Jojo's Bizarre Adventure	Capcom	Beat 'em Up	Feb 00	64%	Snow Surfers	UEP/Sega	Fun-Sports	Jan 00	84%
Millennium Soldier - Expendable	Imagineer/Rage	Action	Nov 99	71%	Sonic Adventure	Sega	Jump & Run	Nov 99	90%
Get Bass	Sega	Sport	Jun 99	81%	Soul Calibur	Namco	Beat 'em Up	Jan 00	94%
Giga Wings	Capcom	Shoot 'em Up	Jan 00	37%	Soul Fighter	Piggyback/Mindscape	Beat 'em Up	Jan 00	75%
Giant Gram	Sega	Fun-Sports	Sep 99	81%	Soul Reaver	Eidos	Action-Adventure	Apr 00	91%
Godzilla Generations	Sega	Action	Feb 99	58%	Space Griffon	Panther Software	Shoot 'em Up	Jan 00	70%
Grand Theft Auto 2	Take 2	Action	Jun 00	89%	Star Wars: Episode I Racer	Lucas Arts	Rennspiel	Jun 00	85%
Gundam Sidestory 0079	Bandai	Beat 'em Up	Nov 99	80%	Street Fighter III W Impact	Capcom	Beat 'em Up	Feb 00	74%
House of the Dead 2, The	Sega	Shoot 'em Up	Jun 99	91%	Street Fighter Zero 3	Capcom	Beat 'em Up	Okt 99	80%
Incoming	Imagineer/Rage	Action	Nov 99	70%	Super Speed Racing	Sega	Rennspiel	Jun 99	70%
King of Fighters Dream Match 99	SNK	Beat 'em Up	Sep 99	85%	Suzuki Alstare Extreme Racing	Ubi Soft	Rennspiel	Jan 00	69%
Maken X	Atlus	Ego-Shooter	Feb 00	85%	Tetris 4D	Bullet-Proof Software	Denkspiel	Mär 99	63%
Marvel vs Capcom	Capcom	Beat 'em Up	Mär 00	76%	Tokyo Highway Challenge	Genki	Rennspiel	Nov 99	47%
MDK 2	Bioware	Shoot 'em Up	Mai 00	86%	Tomb Raider IV: The Last Revelation	Eidos	Action-Adventure	Jun 00	87%
MK Gold	Midway	Beat 'em Up	Nov 99	32%	Toukon Retsuden 4	ESP	Fun-Sports	Dez 99	20%
Nadesico the Mission	ESP	Strategie	Nov 99	43%	Toy Commander	Sega	Geschicklichkeit	Dez 99	85%
NBA 2K	Sega	American Sport	Feb 00	94%	Trickstyle	Acclaim	Rennspiel	Nov 99	83%
NBA on NBC	Midway	American Sports	Feb 00	82%	UEFA Striker	Infogrames	Sport	Jan 00	81%
NFL 2K	Sega	American Sports	Jan 00	93%	Virtua Fighter 3tb	Sega	Beat 'em Up	Nov 99	87%
NFL Blitz 2000	Midway	American Sports	Nov 99	48%	Virtua Striker 2000	Sega	Sport	Feb 00	58%
NFL Quarterback Club 2000	Acclaim	American Sports	Feb 00	56%	Virtual On: Oratorio Tangram	Sega	Beat 'em Up	Mär 00	77%
NHL 2k	Sega Sports	Sport	Mai 00	85%	V-Rally 2 Expert Edition	Infogrames	Rennspiel	Jul 00	89%
Nomad Soul	Eidos	Action-Adventure	Jul 00	55%	Worms Armageddon	Team 17/Hasbro	Geschicklichkeit	Jan 00	85%
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel	Nov 99	80%	WWF Attitude	Acclaim	Fun-Sports	Dez 99	86%
Panzer Front	ASCII	Action	Mär 00	58%	Zombie Revenge	Sega	Beat 'em Up	Feb 00	80%

Eternal Arcadia

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

Rollenspiel-Fans in Japan warten schon voller Sehnsucht auf die Mischung aus Luftkampf und Kampfstrategie auf dem Schlachtfeld. Aufgrund des Charakter-Designs erinnert Eternal Arcadia ein wenig an die alten Sega-Klassiker der Shining-Force-Serie.



Grandia 2

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

Endlich hat der japanische Kult-Entwickler Game Arts den Release-Termin für Grandia 2 ausgespuckt. Wird das lang erwartete Rollenspiel dem Dreamcast im Land der aufgehenden Sonne endlich zum Durchbruch verhelfen? Die Grafik sieht auf jeden Fall schon sehr beeindruckend aus!



Illbleed

Genre: **Action** Hersteller: **Climax/Sega** Erscheint: **4. Quartal 2000 (us)**

Der inoffizielle Nachfolger zu Blue Stinger machte bereits durch seine ersten Videos des Gameplays von sich reden. Tolle Spezialeffekte und eine horrorgeladene Story lassen diesen Titel zu einer der interessantesten Neuerscheinungen in Japan und Amerika werden.



Jet Set Radio

Genre: **Action** Hersteller: **Sega** Erscheint: **29. Juni 2000 (jp)**

Der Style von Jet Set Radio (bzw. Jet Grind Radio in den USA) sucht bisher seinesgleichen. Alle 3D-Charakter-Modelle wurden mit einer schwarzen Outline versehen, die der Grafik eine ganz eigene Note verleiht. Ob sich das auch vom Spielspaß sagen lässt, muss erst noch abgewartet werden.



Metropolis Street Racer

Genre: **Rennspiel** Hersteller: **Bizarre Creations** Erscheint: **7. Juli 2000 (dt)**

Die zuletzt gezeigten Demos und die spielbare Version auf der E3 ließen es uns eiskalt den Rücken runterlaufen! MSR könnte sich zu einem wahren Ridge-Racer-Killer entpuppen! War die Preview-Version noch gespickt mit fehlerhaftem Aufbau und Framerate-Problemen, so ist nun alles perfekt.



Outtrigger

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

Der Shooter wird nach seiner Veröffentlichung sicher mit den ganzen berühmten id-Titeln in einem Atemzug genannt werden. Denn allem Anschein nach konnte Sega das Naomi-Automaten-Vorbild optisch sowie spielerisch übertreffen. Ferner ist noch ein Vierspieler-Splitscreen hinzugekommen!



Virtua Fighter 4

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

Trotz der Querelen mit den AM-Teams bleibt Sega bei ihrem Prestige-Objekt weiterhin am Ball. Yu Suzuki hat zwar mit Shenmue noch immer alle Hände voll zu tun, aber genauso wie Kollege Naka tanzt er auch gerne auf mehreren Hochzeiten. Vielleicht wird Virtua Fighter 4 bald ein Weihnachtsthema?



Angekündigte Dreamcast-Titel

Hidden & Dangerous	Talon Soft	Shoot 'em Up	2. Juni
Fur Fighters	Acclaim	Action	9. Juni
Take the Bullet	Sega	Shoot 'em Up	9. Juni
Time Stalkers	Capcom	Beat 'em Up	9. Juni
Zombie Revenge	Sega	Action	9. Juni
Star Wars: Episode I Racer	Sega	Rennspiel	14. Juni
Evolution World of Sacred Device	Ubi Soft	Rollenspiel	15. Juni
Toy Story 2	Sega	Action	15. Juni
Ecco the Dolphin - Defender of the Future	Sega	Adventure	16. Juni
NHL2K	Sega	American-Sports	23. Juni
Walt Disney: Magical Racing Quest	Eidos	Fun-Racer	23. Juni
South Park Rally	Acclaim	Fun-Racer	26. Juni
Wacky Races	Infogrames	Fun-Racer	28. Juni
Deep Fighter	Sega	Beat 'em Up	30. Juni
Silver	Infogrames	Rollenspiel	30. Juni
Bust a Move 4	Acclaim	Denkspiel	Juni
MDK 2	Virgin	Action-Adventure	Juni
Rainbow Six	Take 2	Shoot 'em Up	Juni
Heroes of Might & Magic III	Infogrames	Action-Adventure	Juni
Marvel vs Capcom 2	Virgin	Beat 'em Up	Juni
European Super League	Virgin	Sport	Juni
Plasma Sword	Virgin	Beat 'em Up	Juni
Street Fighter 3W/Impact	Capcom	Beat 'em Up	Juni
4 Wheel Thunder	Kalisto	Fun-Racer	1. Juli
Metropolis Street Racer	Bizarre Creations	Rennspiel	7. Juli
Maken X	Sega	Action	14. Juli
Stunt GP	Hasbro	Rennspiel	30. Juli
Arcatera: The Dark Brotherhood	Ubi Soft	Rollenspiel	30. Juli
Dead or Alive 2 Alpha	Tecmo	Beat 'em Up	30. Juli
Nightmare Creatures 2	Konami	Action	Juli
Street Fighter Alpha 3	Capcom	Beat 'em Up	Juli
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel	Juli
Croc 2	Fox Interactive	Jump & Run	3. Quartal
Black & White	Lionhead Studios	Strategie	4. Quartal
Carrier	Jaleco	Action-Adventure	tba.
Deadly Pursuit	Fox Interactive	Rennspiel	tba.
D2	Warp	Action-Adventure	tba.
Alone in the Dark 4	Infogrames	Action-Adventure	tba.
Half-Life (dt)	Sierra	Ego-Shooter	tba.
Gutherman	No Cliché	Rennspiel	tba.
Planet der Affen	Fox Interactive	Action-Adventure	tba.
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	tba.
Dark Angel	Metro3D	Action	tba.
Snowboarding Supreme	Housemarque	Fun-Sports	tba.
Agartha	No Cliché	Action-Adventure	tba.
Bald in Japan erhältlich...			
Rent a Hero	Sega	Action	25. Mai
Tokyo Xtreme Racer 2	Genki	Rennspiel	22. Juni
Street Fighter III 3rd Strike	Capcom	Beat 'em Up	29. Juni
Jet Set Radio	Sega	Action	29. Juni
Record of Lodoss War	ESP	Simulation	29. Juni
Virtua Athlete 2K	Sega	Sport	13. Juli
Cool Cool Toon	SNK	Action	Juli
Grandia 2	Game Arts	Rollenspiel	3. August
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	4. Quartal
Shenmue 2	Sega	Action-Adventure	tba.
Virtua Fighter 4	Sega	Beat 'em Up	tba.
Bald in den USA erhältlich...			
Bleemcast	bleem!	PlayStation-Emulator	16. Juni
ESPN Baseball Tonight	Konami	Sport	Juni
Tony Hawk's Pro Skater	Crave	Fun-Sports	Juni
Gauntlet Legends	Midway	Action	Juni
Space Channel 5	Sega	Genre-Mix	Juni
Virtual On: Ontario Tangram	Activision	Action	Juni
Street Fighter III: Double Impact	Capcom	Beat 'em Up	Juni
Star Trek: New Worlds	Interplay	Strategie	1. Juli
Toy Story 2	Activision	Action	Juli
D2	Sega	Action-Adventure	Juli
Samba De Amigo	Sega	Geschicklichkeit	Juli
F1 Racing Championship	Video System	Rennspiel	16. September
Eternal Arcadia	Sega	Rollenspiel	September
F355 Challenge	Sega	Rennspiel	September
Shenmue Chapter 1	Sega	Rollenspiel	14. November
18 Wheeler - American Pro Truck	Sega	Rennspiel	3. Quartal
Virtua Tennis	Sega	Sport	3. Quartal
Seaman	Sega	Simulation	3. Quartal
Illbleed	Sega	Action-Adventure	4. Quartal
NFL2K1	Sega	American Sports	4. Quartal
NBA2K1	Sega	American Sports	4. Quartal

Das gibt's im nächsten Heft:

Tony Hawk's Skateboarding

Der Skate-Gott schlechthin reitet nun auch endlich für den DC. Bezüglich des Level-Designs sowie der euch gestellten Aufgaben darf mit einer 1:1-Umsetzung des PlayStation-Kassenschlagers ge-

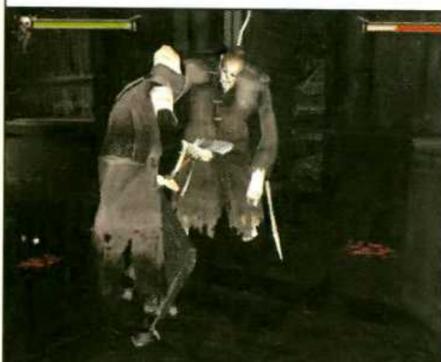
rechnet werden. Wir zerlegen den enorm motivierenden Titel in einem ausführlichen Test in seine Bestandteile, um zu sehen, ob auch auf dem DC stilgemäß gegründet werden kann.



Nightmare Creatures II

Die französische Schmiede Kalisto hat sich erbarnt und setzt den Horror-Schocker rund um den gepeinigten Herbert Wallace nun auch für die GD-ROM-Schleuder ansprechend in Szene. Wir klären in unserem ersten DC-Preview, ob im Gegensatz zur eben fertiggestellten Sony-Fassung

Änderungen Einzug hielten. Fans der knallharten Action, die auch vor dem Gebrauch von Äxten oder noch derberen Todbringern nicht zurückschrecken, sollten sich diesen Titel auf alle Fälle schon einmal vormerken. Hack and Slay vom Allerfeinsten steht hier auf der Tagesordnung.



F1 Racing Championship

Ubi Soft nimmt sich, wie alle Jahre wieder, erneut einer stark simulations-trächtigen Raserei über die Formel-1-Kurse dieser Erde an. Da der gewünschte Erfolg beim inoffiziellen

Vorgänger Racing Simulation ausgeblieben ist, haben die Macher diesmal umgedacht. Neben dem Einbau einer kompletten Lizenz wurde auch inhaltlich einiges verbessert.



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- + Spirit of Speed im Preview
- + ausführliches Work-in-Progress zu Silent Scope
- + und wie immer die coolsten Tipps zu euren DC-Games

Ab **03.07.2000** im
Mega-Fun-Abo erhältlich!

ImPressum

So erreichst du uns:

Anschrift der Redaktion

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

Anschrift des Abo-Service

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

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur

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

Leitender Redakteur

Uwe Kraft

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Udo Lewalter,
Gunther Hruby, Thomas Schmitt

Bildredaktion

Karel Stumpf, Peta Mensing

Freie Mitarbeiter

Christoph Heer

Redaktion England

Derek dela Fuente

Layout

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

Konzeption und Gestaltung

Uwe Kraft

Titel

Infogrames

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)
tnszameitat@computec.de

Assistenz der Anzeigenleitung

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

Anzeigenmarketing

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

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144) (Fax: -244)

wgmenne@computec.de

Jens Klüver (-348) (Fax: -240)

jskluever@computec.de

Anzeigendisposition

Andreas Klopfer (-140) (Fax: -240)

asklopfer@computec.de

Online-Werbeflächen

Susanne Szameitat (-142) (Fax: -241)

seszameitat@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 Bollendorf

Produktionsleitung

Martin Clossmann

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung

Klaus-Peter Ritter

Abonnement

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

Abobestellung Österreich

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



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.



Nach dem Spiel ist Vor dem Spiel.



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

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



Ab sofort für nur DM 6,50 am Kiosk