

SEGA

10/2000

83. Ausgabe
Oktober 2000

100% SEGA DREAMCAST

Magazin

Half-Life

Gorden Freeman
erstrahlt im
128-Bit-Gewand



Spawn
So brutal wie die
Comic-Vorlage?



Grandia 2
Der heiß ersehnte
Rollenspiel-Hit im Preview

F355 Challenge
Endlich: Der Test
des Hardcore-Racers





Für jeden was dabei

Dass große Spiele ihre Schatten voraus werfen, ist ja hinlänglich bekannt. Dass unser Half-Life-Beauftragter Christoph jedoch nach seinem Dallas-Trip nur noch Feuer und Flamme für Havas anspruchsvollen Ego-Shooter war, lässt lediglich den einen Schluss zu: Ein potenzieller Hit-Kandidat bahnt sich an. Aber auch Swen scheint seine Erfüllung mit Phantasy Star Online gefunden zu haben. Gebührend beleuchtet er das erste online-fähige Konsolen-Rollenspiel. Weitaufer näher liegt da zweifelsohne der Release von Grandia 2, von dessen spielerischer und vor allem grafischer Qualität wir uns dank Japan-Import schon mal überzeugen konnten. Viel Spaß beim Lesen,

Uwe Kraft
Chefredakteur

InHalt

LeXikon

Dreamcast-Spiele im Überblick28

RuBriken

Impressum.....30

VorSchau30

HautNah

MailBox.....24

Sega Millennium Quiz.....23

SecretService

Cheats, Tipps und mehr27

BrandHeiß

Aktuelle Dreamcast-Infos 14

SpeZial

Hacker's Diary..... 12

DemNächst

Half-Life.....4

Phantasy Star Online.....6

Grandia 2.....8

NFL 2K1 10

Championship Surfer 11

TestFertig

F355 Challenge (jp) 16

Spawn (jp).....18

Record Lodoss War (jp).....19

Railroad Tycoon 2.....20

Dead or Alive 221

Cool Cool Toon (jp).....22

Giant Gram 2000 (jp)22

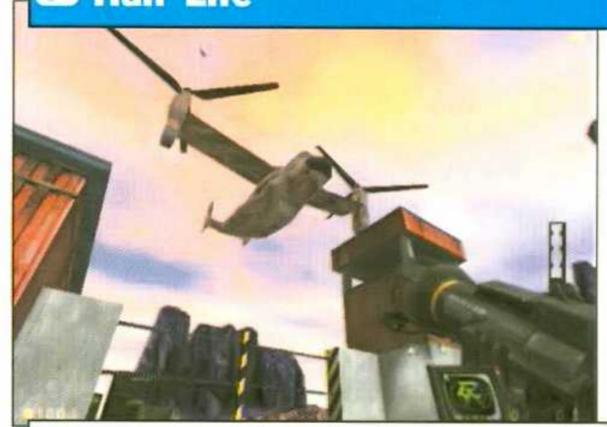
Giga Wing (us)22

Namco Museum Classics (us)22

Masked Rider (jp)22

Jeremy McGrath Supercross 2000 (us).....22

Half-Life



Probieren direkt bei den Entwicklern.

Phantasy Star Online



Das Kaliber von Final Fantasy?

Grandia 2



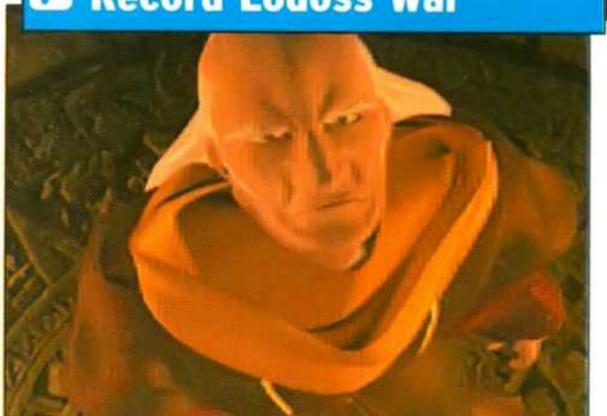
Grafisch erstklassiges Rollenspiel.

F355 Challenge



Realistischer ist nur noch das wahre Leben.

Record Lodoss War



Rollenspiel-Abenteuer mit Diablo-Anleihen.





Half-Life

Auf dem PC war Half-Life ein Monster-Hit. Kann die Dreamcast-Umsetzung trotz Windows CE ebenfalls derart überzeugen?

Die Geschichte des Laborarbeiters Gordon Freeman hat im Jahre 1998 weit über eine Million PC-Spieler-Hezen höher schlagen lassen. Das ist für ein PC-Game eine überwältigende Anzahl verkaufter Spiele. Half-Life beschränkt sich nämlich nicht nur auf das stupide Balieren auf alles, was sich bewegt, wie bei anderen Genre-Vertretern. Half-Life und die preisgekrönte Erweiterungs-CD Opposing Force fesselten durch ihre wohl durchdachte, spannende und sich immer wieder

wendende Story. Wer kennt den typischen Satz "Nur noch fünf Minuten..." denn nicht? Man nimmt sich vor, gleich auszuschalten, aber weil das Spiel so fesselt, vergehen erneut Stunden. Half-Life schafft genau dieses Verlangen nach mehr. Für alle PC-losen unter euch: Gordon Freeman ist ein besserer Laborarbeiter in den Black-Mesa-Labors in New Mexico. Dummerweise ist er an einem Arbeitsunfall beteiligt, welcher ein Dimensionstor öffnet. Dieses Tor verschafft Ekel erregenden Kreaturen Zutritt auf die Erde. Um das zu verhindern, versucht ihr in eurem Schutzanzug durch die sich euch in den Weg stellenden Gefahren hindurch an die

Oberfläche zu gelangen, um Hilfe zu holen. Alles Weitere solltet ihr euch selbst erspielen, denn es lohnt sich. Um aber nicht nur eine reine PC-Umsetzung zu bieten, hat man sich bei Gearbox in Dallas/Texas nochmals über die Grafiken hergemacht und vor allem eine neue Sidestory eingebunden. Der aus dem eigentlichen Spiel bekannte Wachmann Barney hat nämlich noch 30 eigene Levels dazuspendiert bekommen. Diese laufen nur minimal zeitversetzt zum Original-Spiel ab, wodurch eine noch dichtere Story entsteht. Dieses Zusatz-Game ist allerdings nicht als Bonus-Game nach dem Durchspielen gedacht, sondern kann von



Das Ober-Alien sieht nicht nur hässlich aus, es ist auch verdammt böse! Da hilft wohl nur ein richtig dickes Kaliber.

Anfang an gewählt werden. Die Story und der Umfang wurden also noch einmal deutlich aufgewertet, die augenscheinlichste Verbesserung hat allerdings in der Spielegrafik stattgefunden. Wer das Spiel vom Rechner kennt, wird seinen Augen kaum trauen. Die vor-

Ausblick



Beben 3 Arena

Ebenfalls vom PC für den Dreamcast konvertiert wird der berühmte und in Deutschland indizierte Ego-Shooter Beben 3 Arena. Zwar erneut kurzfristig verschoben, kommt das Spiel aber definitiv und könnte sich aufgrund seines zugesicherten Online-Features neben Phantasy Star Online zum absoluten Zugpferd für die DreamArena entwickeln. Geplanter Release in den USA ist nun Oktober.



An diesem Artwork lässt sich der grafische Vorsprung des DC (rechts) zum PC (links) überaus deutlich erkennen. Auch am Polygon-Modell sieht man den Fortschritt.



Der Wachmann hat gleich nichts mehr zu lachen. Die Monster sind gnadenlos.



Die vielen Kisten an der Decke deuten aufregende Sprungpartien an.



Die Soldaten verhalten sich absolut realistisch. Half-Life ist ein Beispiel für gute KI.



▶ Trotz weißen Kittels ist das nicht Dr. Brinkmann, sondern ein ordinärer Wissenschaftler. Am Tod dieses Wachmanns konnte auch er nichts ändern.



▶ Die Wissenschaftler verlangen immer wieder eure Hilfe. Dafür bekommt ihr dann gute Tipps.



▶ Zum Glück kann man jederzeit speichern, denn dieser Heli schießt verdammt gut.



▶ Die Monster wurden natürlich auch noch einmal überarbeitet und sehen noch böser aus.



mals kantigen und farblosen Charaktere sehen wie neu aus. Eigent-

lich sind sie das ja auch, denn sämtliche Figuren wurden nochmals überarbeitet und den enormen Hardware-Fähigkeiten des Dreamcast angepasst. Das

Ergebnis ist wie gesagt mehr als beeindruckend. Selbst die Krawatten schwingen nun am Körper und die Gesichter wirken fast schon fotorealistisch. Um diese Grafikpracht auch optimal rüberzubringen, unterstützt Half-Life die VGA-Box. Ein entscheidendes Kriterium bei einem Ego-Shooter ist die Steuerung. Hier ging man ebenfalls auf Nummer Sicher. Neben zahlreichen Pad-Konfigurationen werden auch die DC-Maus und das DC-Keyboard unterstützt. So fühlen sich PC-Junkies gleich wohl und alle anderen werden die Vorteile dieser Steuerung am eigenen

Leib erfahren. Leider gibt es aber auch weniger Positives zu vermelden, denn noch ist nichts über einen Multiplayer-Modus oder eine Internet-Anbindung bekannt. Zwar ist Half-Life auch im Singleplayer-Modus eine Offenbarung, doch ein paar Deathmatches gegen Freunde und (Un-)Bekannte hätten dem Ganzen noch die Krone aufgesetzt. So bleibt zu hoffen, dass dieser Titel bald in den Regalen auftaucht und die Jungs bei Gearbox die Framerate-Probleme bis zu diesem Zeitpunkt noch in den Griff bekommen.



▶ Selbst auf winzige Kleinigkeiten wurde geachtet. Hier kann man sogar das Bild auf dem Ausweis erkennen.



▶ Die dicken Gegner vertragen eine ganze Menge Blei. Granaten wirken allerdings Wunder. Leider sind diese stark begrenzt.



▶ Die Marines verhalten sich auch wie solche. Harte Kerle mit dem Drang zur Waffe. Da sollte man besser nicht im Weg stehen.



▶ Gestern noch euer Kollege, heute schon euer Gegner. Was so ein Dimensionstor alles anrichtet.

Ego-Shooter

DreamFacts

Hersteller: Sierra/Gearbox/Captivation
Fakten: VMU, Vibration-Pak, Mouse, Keyboard
Erscheint: Oktober 2000

„Macht euch bereit für ein absolutes Highlight“

PHANTASY STAR ONLINE

ファンタースターオンライン

Phantasy Star Online

Wer außer Yuji Naka und das Sonic Team hätten diesen Job übernehmen sollen? Schließlich möchte Sega mit PSO eine neue RPG-Ära einläuten!

Es gibt nur wenige Spiele, die bereits im Vorfeld ihrer Veröffentlichung solch hohe Wellen schlagen wie beispielsweise Shenmue oder Metal Gear Solid 2. Mit Phantasy Star Online versucht Sega eine ähnliche Hysterie in Japan zu erzeugen, schließlich ist der Name noch vielen Konsolen-Fans ein Begriff. Neulinge hingegen sollen durch eine bislang unerreichte Technik überzeugt werden. Soweit zumindest die Versprechungen von Sega. Ob die Story wie in

den Ur-Phantasy-Stars wieder eine Hauptrolle spielt oder ob sie durch verstärkte Action-Elemente in den Hintergrund treten muss, wird sich erst Ende des Jahres zeigen, wenn PSO das Entwicklungs-Endstadium erreicht hat. Trotz der Geheimniskrämerei seitens Sega haben wir versucht, für euch noch einmal alle bisher veröffentlichten Fakten, Gerüchte und nicht zuletzt Bilder zu diesem Most-Wanted-Titel zusammenzutragen. Die Geschichte spielt wie gehabt im Algo-System. Genaue Angaben zur Story gab es ja in der Mega Fun. Wir wollen uns um die Fakten kümmern. Klar, PSO soll

weltweit übers Netz spielbar sein. Daher strebt Sega auch einen weltweit simultanen Release an. Ob dies gelingen wird, bleibt fraglich. Zumindest soll es Ende 2000 in Japan erhältlich sein. Es wäre allerdings nicht verwunderlich, wenn es zu Verzögerungen kommt, denn es gibt viele Herausforderungen zu meistern. Kämpfe werden in Echtzeit bestritten (inklusive First-Person-Perspektive), mit dem „People-Finder“ schließen sich Partys zusammen, die alle das gleiche Ziel verfolgen, und jeder Spieler bekommt eine eigene ID, so dass Kommunikation mit anderen Partys möglich ist, wobei immer vollkommene Kontrolle



Solche detaillierten Charakter-Studien machen Lust auf mehr.

über seinen eigenen Charakter gewährleistet ist. Laut Yuji Naka soll die eigene Persönlichkeit eine wichtige Rolle bei der Entwicklung des Charakters spielen. Das „Character-Create-System“ bildet das Herzstück von PSO. Hier darf der Spieler aus drei unterschiedlichen

History

20. Dezember 1987

An diesem denkwürdigen Datum erschien der erste Teil für das Sega Master System in Japan.

1989

folgte mit Phantasy Star II der Mega-Drive-Einstand.

1991

Mit Phantasy Star III erreichte die Serie für viele ihren bisherigen Höhepunkt.

1994

Der bislang letzte veröffentlichte PS-Teil (abgesehen von den zwei Game-Gear-Titeln) ist technisch herausragend.

1. April 1998

Alle vier Teile und Artworks auf einer Saturn-CD.



Monsterhorden gibt es in PSO zur Genüge. Hoffentlich verliert das Sonic Team nicht die Handlung vor lauter Action aus den Augen.



Also irgendwoher kenne ich doch diesen botanischen Gegner?



Ob am Gerücht was dran ist, dass die ersten vier Teile auch mit PSO verkauft werden?



Alle Auseinandersetzungen werden in Echtzeit berechnet.



Ein imposantes Laserschwert ziert jeden Kämpfer.



Der mächtige Drache räumt kräftig unter der Party auf.



Charakter-Klassen wählen: Ranger, Hunter und Force. Letztere Klasse sind eine Art Magier, die mit Zaubern hantieren dürfen. PSO wird online wie offline spielbar sein, wobei es für die zu erhaltenden Erfahrungspunkte keinen Unterschied macht, ob ihr euch nun gerade im Netz befindet oder nicht. Im Gegensatz zu vielen PC-Online-RPGs wird es nicht möglich sein, dass ein Charakter alle Items und Artefakte findet. Man möchte einfach einen Missbrauch bzw. Über-Helden verhindern. Speziell für PSO entwickelte KI-Routinen sollen die CPU-Charaktere nahezu menschlich wirken lassen. Um ein Online-Spiel wie PSO weltweit funktionell zu machen, entwickelte das Sonic Team eigens das „Keyword-System“. Es basiert auf fünf Sprachen: Englisch, Japanisch, Französisch, Spanisch und Deutsch. Auf der Tokyo Game Show wurde

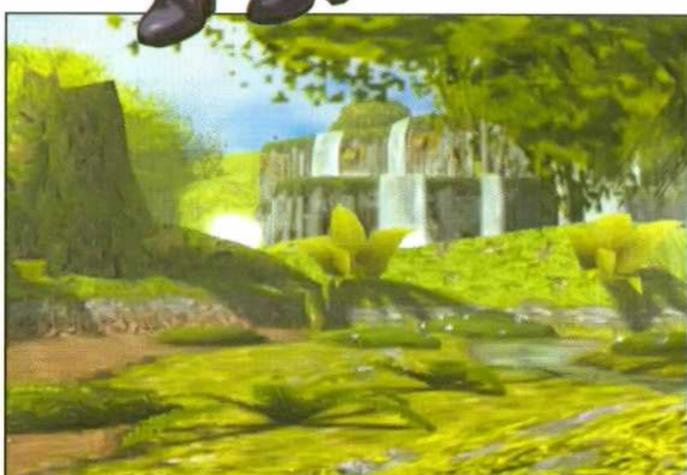
bereits eindrucksvoll bewiesen, dass dieses einfache, aber geniale System funktioniert. Wenn sich tausende Spieler aus aller Herren Länder im Netz tummeln, gibt es noch ein weiteres Problem: die Zeit. Sega versucht mit der Einheit „Beats“ des Uhrenherstellers Swatch die Zeitzonen zu umgehen. Der



Beim Motion-Capturing lässt sich kaum noch etwas verbessern. Sega macht es der Konkurrenz vor.



Die ansonsten schwachen Force-Charaktere können auf unzählige Zaubersprüche zurückgreifen.



Die Grafik-Engine gehört mit Shenmue wohl zur Zeit zum Beeindruckendsten auf dem Dreamcast.

Kampfszenen



Tag hat 1000 Beats und Aussagen wie „Wir treffen uns in 200 Beats beim Drachen“ sind also weltweit gültig. Für Fans der Serie ist es sicher gut zu hören, dass sich bekannte Charaktere in PSO wieder ein Stelldichein geben. Es wird also spannend, wann und wie der fünfte Teil der Fantasy-Star-Saga den Spielmarkt verändern wird.



Manche Monster erinnern stark an Panzer Dragoon Saga.



Es bleibt natürlich die Frage, ob mehrere Spieler gleichzeitig an einem DC zocken dürfen.

Rollenspiel

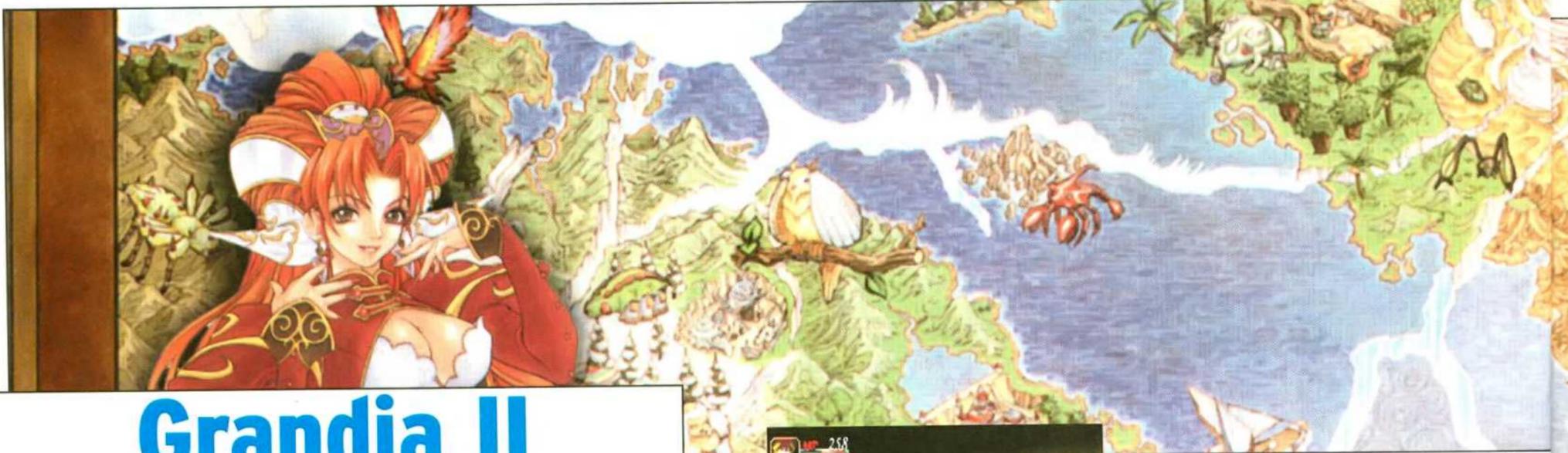
Dream Facts

Hersteller:
Sega/Sonic Team

Fakten:
Online-Fähigkeit, Vierspieler-Modus, VMU, Vibration-Pak

Erscheint:
4. Quartal 2000 (jp), tba. (dt, us)

„Wohl neben Shenmue der Traumtitel zu Jahresende“



Grandia II

Sega konnte schon immer ganz besondere Titel vorweisen. Mit Grandia II gesellt sich ein Rollenspiel der Spitzenklasse hinzu. Wir haben für euch die japanische Version schon einmal ausführlich angepielt.

Alte Sega-Fans erinnern sich bestimmt an Game Arts. Die japanische Schmiede überzeugte auf dem Saturn schon mit genialen Titeln. Ihr erstes Spiel für den 128-Bitter weist erneut höchste Produktqualität

auf. Mit Grandia II dürfte sich für alle Rollenspiel-Freunde ein Meilenstein anbahnen, der spätestens im ersten Quartal 2001 auch in Europa verfügbar sein wird. Die Geschichte im Abenteuer beginnt viele tausend Jahre, bevor der Spieler in das Geschehen eingreift. Mächtige Götter und Dämonen buhlten um die Herrschaft und das Schicksal der Welt. Valmar und Granas, Urgewalten ohne Beschreibung, kämpften lange um die Vormachtstellung. Wie dieser Kampf endete, erzählen die alten Schriftrollen nicht mehr, aber überall finden sich noch Hinweise und Spuren auf dem Planeten. Szenenwechsel in die Gegenwart. Alte Weis-



Besiegte Gegner hinterlassen hilfreiche, Energie spendende Goodies, die ihr auch dringend nötig habt, um zu bestehen.

sagungen berichten von diesem endlosen Kampf vor langer Zeit, und wie es scheint, steht eine erneute Fortsetzung kurz bevor. In dieser Situation begegnet ihr dem Söldner Ryudo, der sich seinen Lebensunterhalt mit kleineren Aufträgen verdient. Als Kämpfer des Lichtes ist es für ihn selbstverständlich, seine Begabungen in den Dienst des Guten zu stellen.

Eines Tages gelangt er mit leeren Taschen in die Stadt Granas. Hier herrscht helle Aufregung. Die Priesterin Elena, deren Stimme gewaltige Mächte innehält, soll entsendet werden, um an den Tempeln für Frieden zu singen.



Ein wärmendes Lagerfeuer bietet Gelegenheit für eine Unterhaltung.



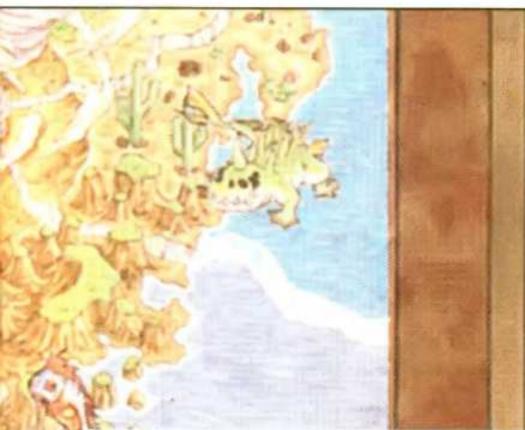
Gewaltige Schläge werden grafisch opulent in Szene gesetzt. Die dynamische Grafik sorgt für zusätzliches actionbetontes Feeling in den Kämpfen.



Per Zufallsprinzip verteidigt sich Ryudo mit Konterschlägen.



Zwischen den Orten hilft euch eine Landkarte zur besseren Orientierung.



Die Kämpfe sind abhängig davon, aus welcher Position heraus gehandelt wird. Ein Schlag in ungeschützte Rücken wirkt stärker.



Versteckte Durchgänge werden durch Hinweise sichtlich gemacht.

Kampfperspektive. Hier wird in Echtzeit die Auseinandersetzung geführt. Je nach Aktion muss sich jeder Kontrahent wieder erholen. Dies wird auf einer aktiven Leiste angezeigt. Die Erholungsphase ist abhängig von der vorausgegangenen Aktion. Schlägt der Held mit einer Combo zu, dauert sie natürlich etwas länger als beim Einsatz eines Items. Für besiegte Gegner erhält man Goodies und Erfahrungspunkte. Mit der Zeit erlernt der Held neue

Haltet bei stärkeren Gegnern stets ein Energie spendendes Goodie parat.

Rollenspielen sieht man diese jedoch auf sich zukommen und hat sogar die Möglichkeit, einigen aus dem Weg zu gehen. Werdet ihr geortet, blinken sie rot auf und rennen auf euch zu. Kommt es zu einem Kampf, wechselt die Szene in eine

Doch der Weg dorthin führt durch finstere Wälder und so wird Ryudo angeheuert, ihr Geleitschutz zu bieten. Selbstverständlich nimmt Ryudo diesen Auftrag an und begleitet sie zum Zielort. Schon auf dem Weg zum nahen Tempel wird er mit Monstern konfrontiert. Anders als in bekannten

Fähigkeiten und Eigenschaften. Natürlich immer rechtzeitig, bevor er diese auch geschickt einsetzen muss. Was an Grandia II sofort sehr positiv ins Auge sticht, ist die großartige Grafik, die den Spieler mit wunderschönen Texturen verwöhnt und überrascht. Insgesamt herrscht auch eine ungeheure, dynamische Abwechslung in der Storyline, die schnell zwischen Aktion und Geschichte wechselt. Da uns für dieses Preview die japanische Version vorliegt, kann man wenig über die Feinheiten der Geschichte aussagen. Aber in groben Zügen ist schon jetzt feststellbar, dass Grandia II einer dieser kleinen Spieleschätze sein wird, den sich jeder Fan einfach in die Sammlung stellen muss.



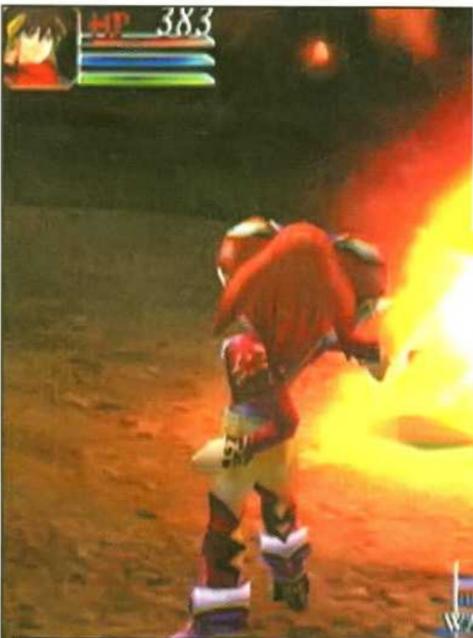
Ryudos Begleiter steht mit so manchem Tipp zur Seite. Auch hilft ihm der Adler in vielen Situationen weiter.



Trotz ihrer lieblichen Erscheinung solltet ihr diese Dämonin der Dunkelheit nicht unterschätzen.



Sobald ihr im Kampf handeln dürft, stehen euch einige Möglichkeiten offen.



Das hat gegessen. Mit mächtigen Zaubern gehen die Dämonen auf euch los. Eine solche Attacke zehrt gewaltig an den Hit-Points des Helden.



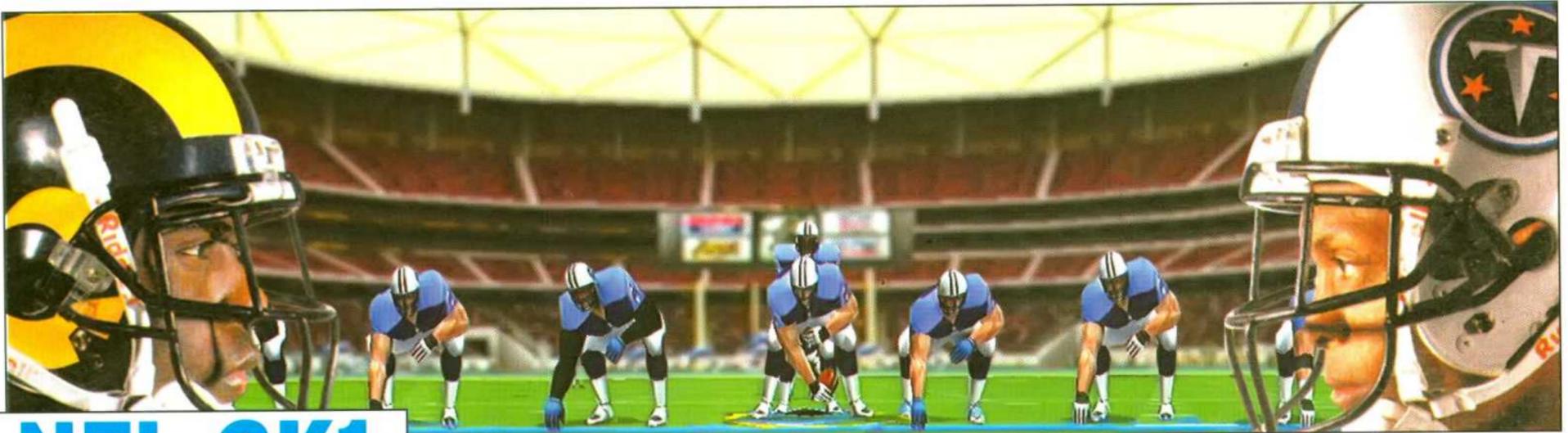
Zauber beruhen auf den Grundelementen Feuer, Wasser, Erde und Luft.

Rollenspiel

DreamFacts

Hersteller: Game Arts
Fakten: VMU, VGA, Vibration-Pak
Erscheint: 1. Quartal 2001

„Atemberaubendes, ungeheuer spannendes Rollenspiel“



NFL 2K1

Wie im letzten Jahr beginnt die Football-Variante der Sega-Sports-Titel den Reigen. Was erwartet die American-Sports-Anhänger?

Im September startet die NFL in die 2000er-Saison. Pech für EA, dass der PS2-Start in den USA erst einen Monat später über die Bühne geht. Hingegen wird Visual Concepts rechtzeitig am 5. September mit NFL 2K1 in den Regalen stehen. Neben den aktuellen Statistiken und Trades will Sega technisch sowie spielerisch neue Akzente setzen. Viele beschwerten sich über ein zu schwieriges Laufspiel, das nur

selten zum angemessenen Raumgewinn führte. Jeff Thomas, Projekt-Manager von NFL 2K1, machte dies zur Chefsache. Mit neuen Power- und Juke-Moves sowie verbesserter Blockarbeit eurer Mitspieler wurde diesem Umstand Rechnung getragen. Bump&Run-Verteidigung und eine überarbeitete Raumdeckung sorgen für mehr Realismus. 400 neue Animationen erhöhen die Move-Palette auf rund 2000. NFL-Star Randy Moss von den Minnesota Vikings leistete in den VC-Motion-Capturing-Studios ganze Arbeit. Die Spieler-Modelle selbst wurden ebenfalls einem Face-lifting unterzogen. Mehr Details in den Gesichtern und in Echtzeit berechnete Spiegelungen geben NFL 2K1 nun den optischen Feinschliff. Hinzu kommen authentisch nachgebildete NFL-Stadien, ver-



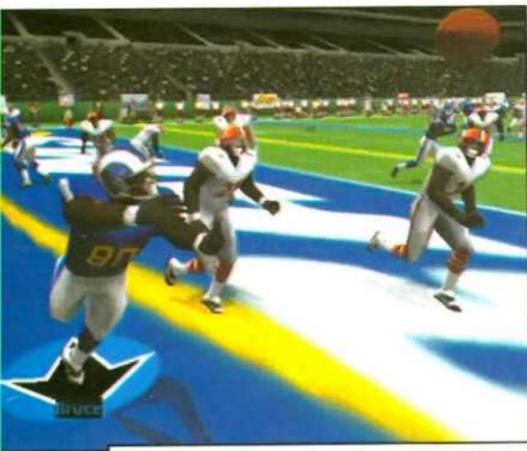
Die Zebras werden diesmal nicht nur aus der öden Frontperspektive gezeigt.



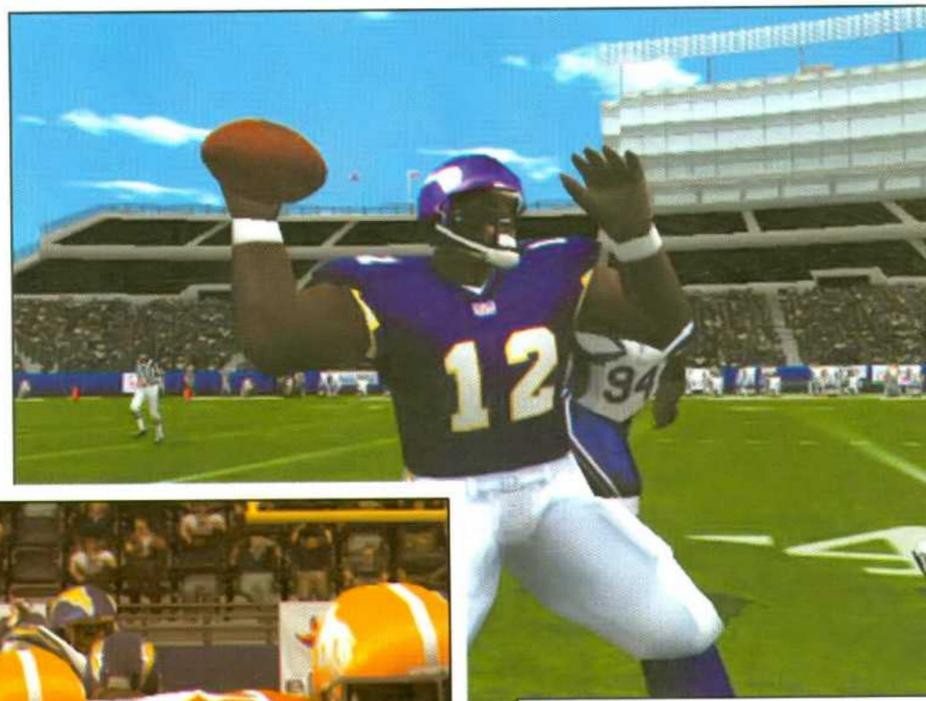
Bump & Run ist eine neue Verteidigungsalternative.

bessertes Kamerasystem und endlich nicht mehr ganz so stocksteife Refs. Wer so richtig in die NFL abtauchen möchte, der wird sich besonders über den brandneuen Franchise-Mode freuen. Übernimmt die Geschicke eines Teams über mehrere Seasons hinweg, kauft und verkauft Spieler, sorgt für gefüllte Stadien und Kassen. Der wichtigste Punkt von NFL 2K1 ist aber ganz klar die Online-

Funktion. Visual Concepts verspricht dank einer neuartigen Programmierung kaum wahrnehmbare Verzögerungen. Klar, zur Zeit lassen sich solche Aussagen noch nicht überprüfen. Sega hatte allerdings schon im Mai vielversprechende Testläufe. Zum Schluss noch eine erfreuliche Nachricht für alle VMU-Liebhaber. Benötigte NFL 2K noch fast die komplette Speichereinheit, so soll der Nachfolger wesentlich geschickter die Daten verwalten. Änderungen der aktuellen Saison, wie Verletzungen oder Trades, sollen übrigens in regelmäßigen Abständen von der VC-Homepage downloadbar sein. Tolle Idee! (Swen)



Ein langer Pass in die Endzone. NFL 2K1 ist spannend wie eh und je.



So realistisch wirkte noch kein Football- oder Sport-Spiel! Selbst bei extremen Zoom-Einstellungen trumpft NFL 2K1 auf.



Mit den neuen Techniken wurde das Laufspiel aufgewertet.



Tolle Model-Details und ein ausgereiftes Motion-Capturing sorgen für offene Münder.



Randy Moss sorgte in den VC-Motion-Capturing-Räumen für Stimmung.



Alle CPU-Spieler reagieren nun noch besser auf schnelle Spielzugänderungen.



Championship Surfer

Nach dem um sich greifenden Skate- und Snowboard-Boom bekommt die nächste Brett-sportart ihren Konsolen-Auftritt.

Tony Hawk und Konsorten haben es vorgemacht. Die Nachahmer ließen nicht lange auf sich warten. Nun dürft ihr endlich einmal wieder hohe Wellen reiten. Gerade diese Fun-Sportart wurde in den letzten Jahren stark vernachlässigt. Noch immer gilt California Games in dieser Beziehung als Vorreiter und bestes Game, wahlweise für den C64 oder den Atari Lynx. Krome Studios hat sich nun jedoch ein Herz gefasst und schickt insgesamt zehn derzeit aktuelle Profi-Wellenreiter an die Traumstrände dieser Welt. Ursprünglich sollte der australische Endorser Billabong als Namensgeber herangezogen

werden, wurde jedoch kurzerhand von O'Neill abgelöst. Der Sponsor bringt sogleich sein komplettes Team von Pro-Ridern mit. Daher kommt ihr auch in den Genuss, den sage und schreibe erst sieben Lenze alten John John Florence über die Wellenberge zu scheuchen. Ihr dürft euer virtuelles Glück in Modi wie etwa einer Competition oder einer Trick-Attack unter Beweis stellen. Alle Brettartisten unterscheiden sich in Attributen wie Kraft oder Fitness. Durch die Tatsache bedingt, dass jede Wasserratte über ein eigenes Repertoire an Moves verfügt, kommt eine stattliche Anzahl an Bewegungsmöglichkeiten zur Anwendung. Verständlicherweise war es den Codern nicht möglich, die Sportler via Motion-Capturing zu integrieren. So musste jede Animation vollständig von Hand pro-



▶ Während ihr euch in der Luft befindet, dürft ihr schöne Grabs mit dem Board praktizieren.

grammiert werden. Gerade auf der technischen Seite beweisen die noch relativ unbekanntem Coder, wie sie mit dem schwierig umzusetzenden Element Wasser umzugehen verstehen. Die Wellenbewegungen wirken ungemein real und waren in dieser Form noch nicht in einem Konsolen-Spiel zu sehen. Selbst die bei Brechern entstehende Gischt wirkt enorm authentisch. Das Design der Pros steht diesem glanzvollen Erscheinungsbild in nichts nach. Den Athleten wurden für die Nahaufnahmen stattliche 750 Polygone spendiert, um



▶ Am linken Bildrand entwickelt sich der Traum aller Wellenreiter, die so genannte Pipeline.

einen hohen Grad an Realismus zu erzielen. Zwar verringert sich diese Anzahl bis auf 250 in den weiter entfernten Kamera-Einstellungen, bietet jedoch noch immer einen guten Grund zum Hingucken. Championship Surfer dürfte im Frühherbst zum gefundenen Fressen für alle Fun-Sportler werden.



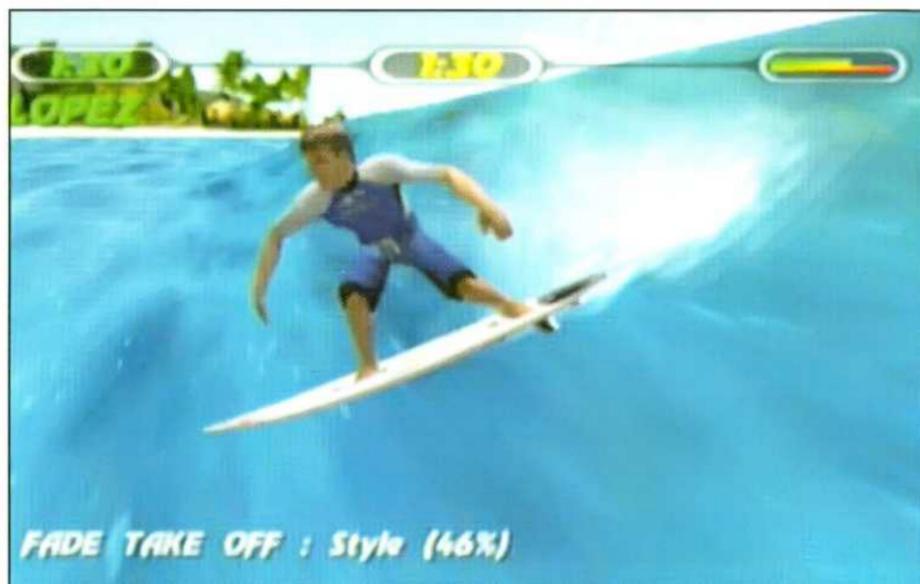
▶ Der Profi-Surfer wirkt in diesem Moment etwas hilflos und verloren.



▶ Zusammengebrochene Wellen lassen die weiße Gischt in meterhohen Fontänen heranstiegen.



▶ Hinter euch wächst der hohe Wellenturm zu einer stattlichen Größe heran.



▶ Gerade während der herangezoomten Einstellungen zeigt der Wellenritt eine ungemein hohe Detailtreue.



▶ Ihr absolviert wilde Grabs vor malerischen Hintergründen, etwa einer Bohrinsel.



▶ Noch stellt sich die Frage, zu welchem Zweck man das Hai-Symbol integriert hat.

Fun-Sports

Dream Facts

Hersteller:
Krome Studios

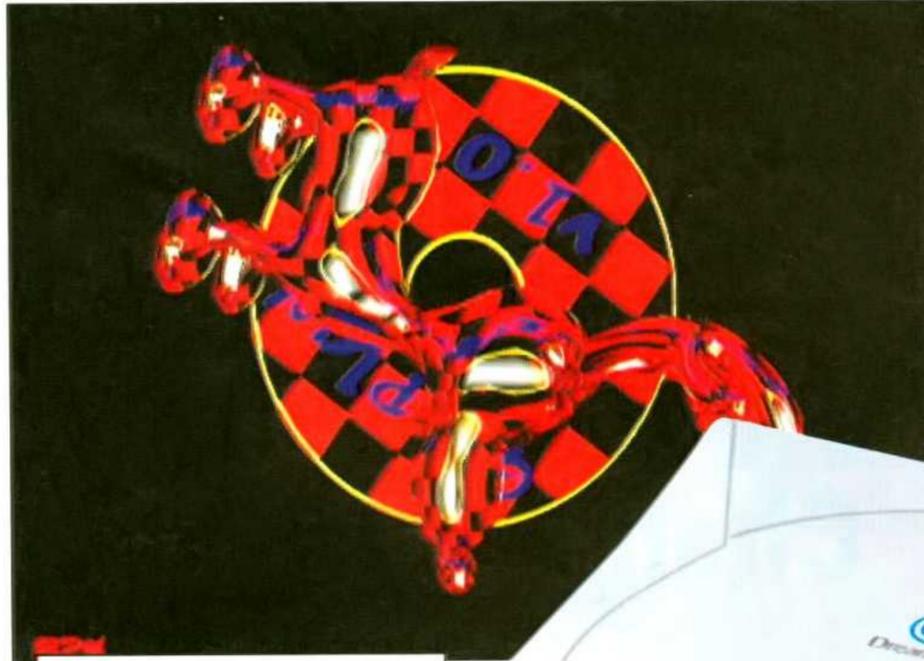
Fakten:
▶ 10 Levels, 10 Profis, VMU, Vibration-Pak

Erscheint:
November 2000

„Überzeugender Neuzugang im Feld der Sport-Games“



Wer sich sehr gut mit PC-Software auskennt, dem ist es ab sofort möglich, Video-CDs auf seinem Dreamcast anzuschauen.



Nach dem Boot-Prozess mit der Utopia-CD legt ihr einfach den Gyp-Player ein, der mit einem eigenen Cover hochbootet.

Hacker's Diary

Leider flattern seit einiger Zeit etliche Raubkopien von Dreamcast-Spielen durch das Internet. Genialer Nebeneffekt dieser Tatsache ist, dass einige Hacker-Gruppen sehr interessante Programme für Segas Konsole veröffentlichten.

Mit dem Dreamcast launchte Sega eine Konsole, die es wirklich in sich hat. Nicht nur, dass das kleine weiße Gerät alle gängigen 3D-Features unterstützt, auch das Internet kann mit dem Gerät erkundet werden. Das meist unterschätzte Goodie des Dreamcast ist jedoch die Unterstützung von Windows CE. Diese Kompatibilität sollte es den Programmierern möglich machen, aufwändige PC-Spiele in nur wenigen Wochen auf die Wunderkonsole umzusetzen. Besonders in der letzten Zeit erscheinen immer mehr Games, die eigentlich ursprünglich für den

PC vorgesehen waren. Mit Erfolg erscheinen auch in nächster Zeit noch Spiele wie Half-Life, Kiss Psycho Circus oder Heavy Metal Fakk 2, welche dem Dreamcast zu einem weiteren Verkaufsschub verhelfen könnten. Durch dieses interessante Betriebssystem wurden auch einige PC-Hacker auf den Dreamcast aufmerksam und versuchten diese neue Plattform mit ihren Windows-Tools zu bearbeiten. Lange Zeit trugen diese Bemühungen leider keine Früchte,

doch seit dem Release einer ominösen Utopia-Boot-CD scheinen alle Barrieren gebrochen. Nachdem es einigen Freaks gelang, diverse Windows-CE-Files aus dem Spiel Midways Arcade Greatest Hits Vol.1 zu extrahieren, stürzen sich die Hacker auf die neue Hardware, um eigene Programme darauf laufen zu lassen. Angefangen hat alles mit einem MPEG-Player, mit dessen Hilfe es möglich war, Videos auf dem Dreamcast anzusehen. Dieser ist momentan, nach etlichen Verbesserungen, so weit, dass sogar

zwischen verschiedenen Tracks gespult werden und eine Restzeitanzeige eingeblendet werden kann. Seit dem illegalen Release eines Dreamcast-Windows-CE-Development-Kits geistert sogar ein Sega Movie-Creator durch die Szene, mit dessen Hilfe man Divix- und MPEG-Videos in das Sega-eigene SFA-Format wandeln kann. Dadurch wäre eine noch bessere Qualität zu erzielen als bei den herkömmlichen Varianten, da dieses System noch einige Videofilter



dcdev

Sections

Menu

DC Hardware Info

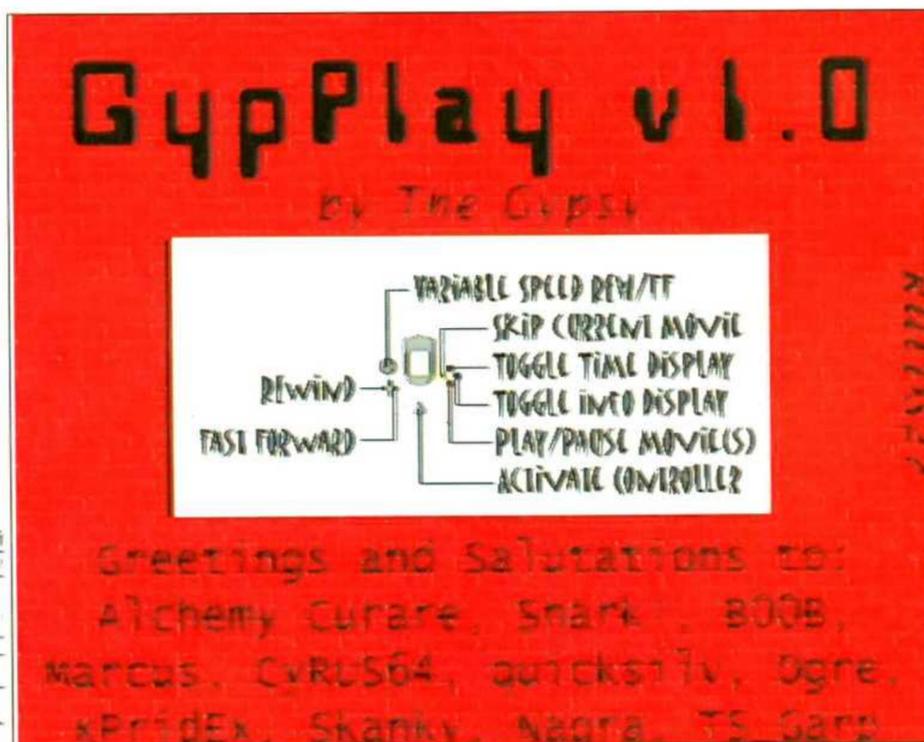
DC Software Info

Hello everyone, and welcome to my Dreamcast site. Yeah, some of the organization is pretty much a copy of Marcus' site, but that's fine - why reinvent the wheel when it works just fine like it is? :) Many thanks to Marcus for parts of that disclaimer at the top. Hopefully that keeps warez kiddies out of my hair. These pages are also setup to be easy to browse in any web browser (e.g., Lynx) and to load as quickly as possible.

I've had a bunch of random bits of info I've been finding out and needed a place to put them. So here it is. And here's a quick guide to the site.

• Index - That's this page.

Einige Web-Pages haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Hardware des Dreamcast zu erforschen und eigene Tools für Segas Konsole zu entwickeln.

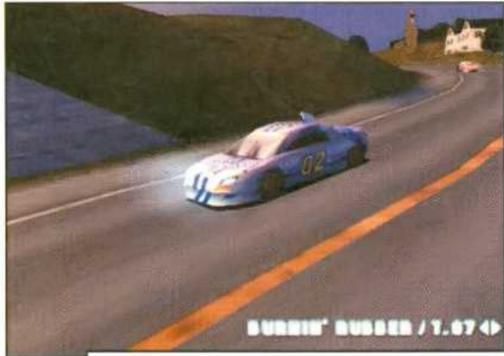


Das simple Menü des Gyp-Players verrät euch, mit welchen Tasten des Dreamcast-Pads ihr spulen, die Restzeit anzeigen und den Film pausieren könnt.

endorsed by Sega. All information is provided as-is, and may be used at your own risk. "Sega" and "Dreamcast" are trademarks of Sega Enterprises.

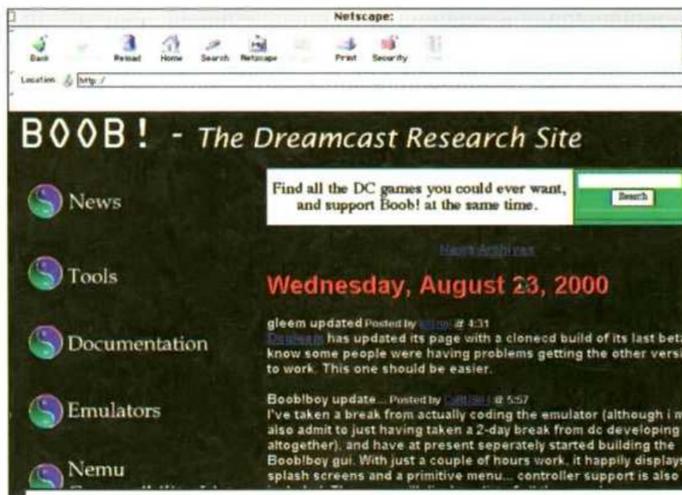


Ein Emulator für Nintendo-Entertainment-System-Spiele ist bereits fast fertig gestellt. Der Besitz dieser ROMs ist natürlich nur dann legal, wenn sich die Original-Module in eurem Besitz befinden.



Dreamcast-Fans können bald ihre alten PlayStation-Spiele in neuer Pracht auf dem Bleemcast! bewundern. Ob Sony damit einverstanden ist?

hinzuschalten würde. Ebenso interessant wie die Video-Option sind einige Emulatoren, die in letzter Zeit immer wieder ins Rampenlicht rücken. Angefangen hat alles mit dem Bleemcast. Dieser PlayStation-Emulator ermöglicht es, auf recht einfache Art und Weise PSX-Games auf dem Dreamcast abzuspielen. Dieses auf einer PC-Technik basierende Programm ermöglicht es aber nicht nur, Konsolen-Spiele auf einer anderen Plattform abzuspielen, es wertet auch die mittlerweile etwas angestaubten Games grafisch auf. Mit Texturfiltern und etlichen anderen 3D-Features erglänzen viele Spiele wieder in



Boob! präsentierte als erste Homepage einen funktionierenden MPEG-Player für den DC. Leider konnte man mit der ersten Version den Film noch nicht spulen.



Mit der Utopia-Boot-CD war es den Hobby-Programmierern erstmals möglich, eigene Ideen und Vorstellungen auf dem Dreamcast zu verwirklichen.

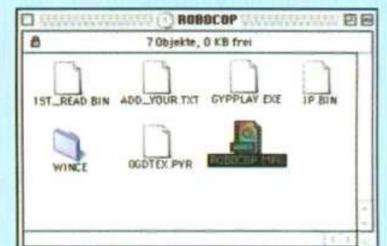
neuer Qualität. Leider hat sich der Release dieses offiziellen Emulators einige Monate verschoben, doch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft dürfte dieses Programm in den Regalen der Händler stehen. Dieses nützliche Tool stand wohl auch Pate für ein paar Projekte, welche momentan von einigen Hackern betrieben werden. Mit Gleam! stellen findige Hobby-Programmierer die ersten Fragmente eines NES-Emulators vor, der in nächster Zeit sicherlich fertig gestellt werden wird. Mit diesem dürfte es ohne weiteres möglich sein, alte Modul-Perlen auf eurem Dreamcast abzuspielen. Ob diese dann auch noch grafisch aufgewertet werden, ist leider zum momentanen Zeitpunkt nicht geklärt.

Der rechtliche Hintergrund

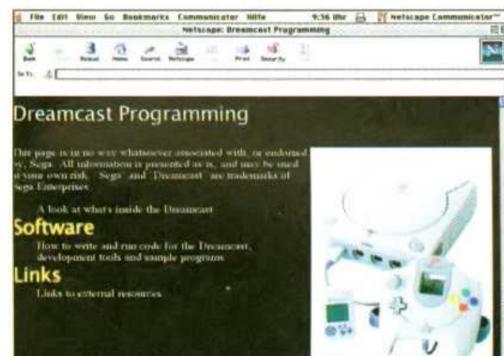
Mit Emulatoren ist es immer eine etwas heikle Sache. Während es nicht strafbar ist, dieses Programm zu besitzen, dürfen ROMs von Spielen nur dann auf einer CD gespeichert werden, wenn man sich im Besitz des Original-Spieles befindet. Jegliche Nutzung darüber hinaus ist strafbar! Genauso verhält es sich mit Filmen, die ihr ja kopieren müsst, wenn ihr sie auf dem Dreamcast betrachten wollt. Auch ist es notwendig, dass sich das Spiel Midways Arcade Greatest Hits Vol. 1 in eurem Besitz befindet, da etliche Files dieses

Games zum Abspielen der Emulatoren und Filme notwendig sind. Sämtliche Inhalte dieses Artikels haben wir dem Internet entzogen, um euch darüber zu berichten.

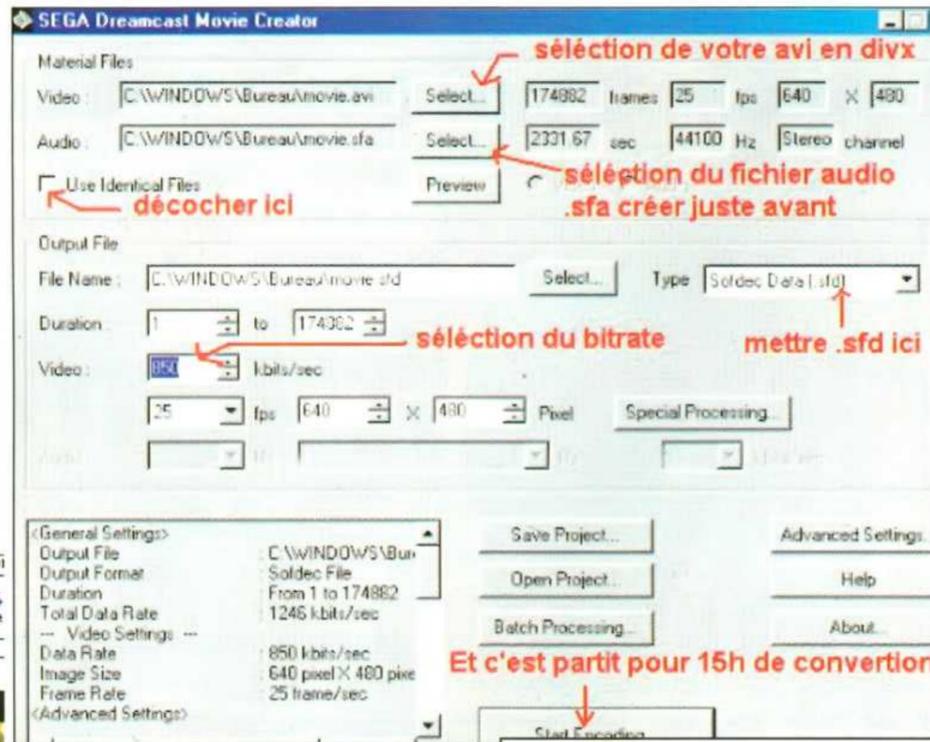
Die Files



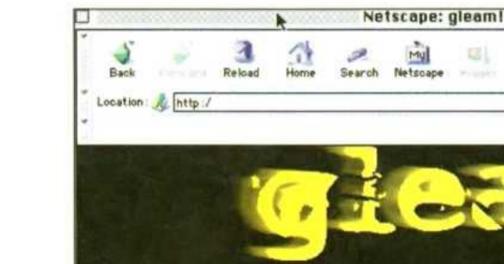
Um Video-CDs auf dem Dreamcast anzusehen, muss man auf alle Fälle im Besitz von Midway Greatest Arcade Hits Vol. 1 sein. Denn um diesen Player zu betreiben, sind einige Files dieses Spiels nötig. Hat man den Player von der Boob!-Homepage heruntergeladen, brennt man diese zusammen mit dem MPEG-File im Mode 1 auf einen handelsüblichen Rohling. Anschließend bootet man mit der Utopia-CD vor und legt danach die Video-CD ein. Als Erstes erscheint ein Screen, der die Funktionsweise des Players erklärt. Spulen und Restzeit-Anzeige gehören ebenso zum Umfang wie eine Pausen-Funktion.



Auf ihren eigenen Homepages tauschen die Coder Erfahrungen aus, die sie mit der PC-ähnlichen Architektur des Dreamcast gesammelt haben.



Mit dem Sega Movie-Creator können sogar Divix-Videos in das Sega-eigene SFA-Format gewandelt werden. Allerdings müsste man für diesen eine Lizenz besitzen.

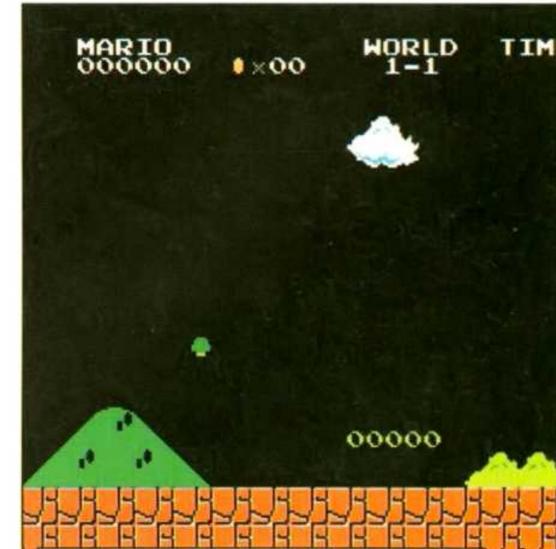


Screen Shots
News
 \$22.00
 Alright! After about 10 minutes of sweat-dwelling hard work, I got my first ROM to load off of a CD-ROM in the dreamcast! (Yes, pop in the emulator CD, take it out and pop in the ROM cd, load a rom, boom!) .. It's cool :) .. So from now on I don't have to have the precompiled-into-the-source-code roms anymore.. Oh, ya, so all you folks out there can start burning rom eds to use with this emulator, you will need to make sure it burns in a MODE1/2352 track, or using the -xal option in cdrecord for you linux people.

Mission:
 "to create a working NES emulator; working, in the sense that it is most compatible with games."
Priorities:
 Speed is one of the lesser priorities. The next highest after compatibility is a port to dreamcast. (yes, play NES on DC!)
Email:



Der Besitz aller Development-Tools, die von Sega lizenziert sind, ist illegal. Lasst die Finger davon, wenn ihr euch nicht strafbar machen wollt.



Wer möchte nicht gern einmal Super Mario Bros. auf seinem Dreamcast spielen? Demnächst könnte sich dieser Wunsch erfüllen.

Die Hacker von Gleam präsentierten als Erste eine Demo-Version eines NES-Emulators. Ob der Name der Emu etwas mit dem großen PlayStation-Vorbild zu tun hat, ist natürlich rein spekulativ.

AmRande

Sega ist alles andere als begeistert von der allgemeinen Raubkopierer-Szene und hat angekündigt, entsprechende Exempel zu statuieren. Gerade im Hinblick auf unverschämte Angebote im Internet ist dies mehr als verständlich.

Mittlerweile haben findige Programmierer einen Media-Spieler für Dreamcast entwickelt, der in der Lage sein soll, verschiedene Film-Files (MPG, AVI, etc.) abzuspielen. Sega Deutschland ist auch hiervon nicht begeistert, da hier offen Lizenzen verletzt werden.

Klipp und klar: Die so genannte Boot-CD, die illegal im Internet zum Download angeboten wird, beinhaltet lizenzierte Software. Jeder, der diese nutzt, kann somit rechtlich belangt werden. Ignoriert daher Versicherungen, dass dem nicht so sei!

Am 8. September findet in Düsseldorf ein Sega-eigener Event statt. Hier werden neben neuen Spielen auch viele relevante Dinge zum Dreamcast bekannt gegeben. Vielleicht wird auch die neue Preispolitik veröffentlicht?

Sega gibt sich zwar verschlossen, aber es ist mit Sicherheit anzunehmen, dass der Preis für eine Dreamcast-Konsole spätestens zum Erscheinungstermin des Hauptkonkurrenten PlayStation 2 (24. November) merklich gesenkt wird. Inwiefern davon die Preise für Dreamcast-Spiele betroffen sein werden, gilt abzuwarten.

Offizielle Preissenkung der Dreamcast-Konsole. Allerdings derzeit nur in Australien! Dort wurde der VK auf australische \$ 299 gesenkt. Unbestätigten Informationen nach soll in den USA in manchen WALMART-Häusern der DC auch schon für US \$149 über die Ladentheke gegangen sein.

Ubi Soft cancelt The Road to El Dorado, da man mit der bisherigen Produkt-Qualität einfach nicht zufrieden ist.

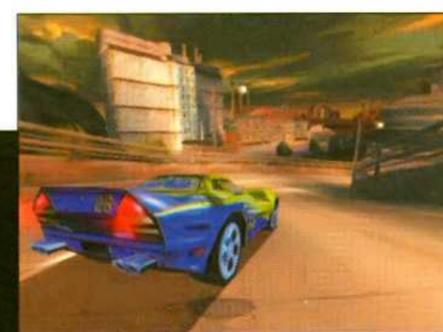
Sega Dream Eye wird in Japan 14.800 Yen kosten (umgerechnet knapp 300 DM). Zusätzlich wird ein Internet-Paket mit Tastatur, Maus, Maus-Pad, Dream-Passport 3 sowie einem Fachbuch angeboten.

Neues WWF-Spiel erhältlich. WWF Royal Rumble ist seit kurzen in den Staaten erhältlich und

Speed Devils Online Racing - Wahnsinn online

Endlich ernsthafter Zugang in Sachen Internet-Gaming. Mit Speed Devils Online Racing veröffentlicht Ubi Soft das erste online-taugliche Rennspiel in unseren Breiten. In heißen Kopf-an-Kopf-Rennen gilt es, sich auf den 15 zur Verfügung stehenden Tracks zu behaupten. 22 unterschiedliche Teufelskisten werden zur Auswahl stehen,

während ihr über den Asphalt schubbt. Viele unterschiedliche Upgrade-Funktionen, beispielsweise Höchstgeschwindigkeitsboni, Nitros, Reifenverbesserungen, sollen für reichlich Langzeitmotivation sorgen. Ob wir in den Genuss einer aktualisierten Bestenliste online kommen werden, gilt abzuwarten, wäre aber eine gute Idee.



Gewinnspiel: 3x Virtua Tennis + 3x Virtua Athlete zu gewinnen

Sega sorgt für Nachschub für hungrige Dreamcast-Laufwerke. Freundlicherweise wurden uns 3x Virtua Tennis sowie 3x Virtua Athlete zur Verfügung gestellt. Beantwortet uns folgende Frage: Welcher Chip emulierte seinerzeit im Mega Drive das Sega Master System? Sprecht die richtige Antwort sowie euren Namen unter folgender Nummer auf: **0190 / 59 58 57** (dieser Service der Computec Media AG kostet euch 1,21 DM/min). Oder

schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Antwort und dem Betreff: Sega-Gewinnspiel. Die Adresse lautet:

**Redaktion
Sega Magazin/Mega Fun
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg**

Teilnahmeschluss ist der 4. Oktober 2000. 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. Viel Glück!



Cooler Peripherie-Nachschub von Hongkongfun

Nachschub für speicherhungrige Zocker. Hongkongfun aus Ebhausen hat einiges an Speicherboliden für euch im Programm. Eclectic Multimedia Speicherkarten mit 2M sowie 4M Platz schlagen hier mit 30 bzw. 40 DM zu Buche. Wir haben die Karten einem Härte-test in der Redaktion unterzogen (50 Formatierungen, 500-faches Beschreiben/Überschreiben von

Spielständen), wobei sich diese als absolut stabil erwiesen haben. Einen Display, wie es normale VMUs von Sega aufweisen, bieten sie jedoch nicht.

(Bezugsquelle: Hongkongfun GmbH, Hardtstr. 6, 72224 Ebhausen, Tel.: 07458 / 999888, E-Mail: info@hongkongfun.de, Homepage: http://www.hongkongfun.de)



POD 2 - Todesspiel Demethra

Neues vom Planeten Demethra. POD, die außerirdische Lebensform mit mutagenen Kräften, wütet mal wieder. Virusähnliche Boten werden ausgeschickt, menschliches Leben auszumerzen. Nur wer schnell genug die Todesbahnen meistert, hat eine Chance zu überleben. Im

zweiten Teil erwarten den Spieler acht neue Strecken sowie Fahrzeuge. Zusätzlich werden dem Spiel unterstützende Zwischensequenzen spendiert, um ein stärkeres Zusammenspiel zwischen Hintergrundgeschichte und Renn-Action zu ermöglichen.



Krieg der Sterne und kein Ende!

Smash 'em! Crash 'em! and Blast 'em! So die Einleitung der Presse-Info von Lucas Arts. Die gewinnträchtige Lizenz zum Star-Wars-Universum wird um einen weiteren Artikel reicher. Schon im Herbst wird Star Wars Demolition verfügbar sein. Mit den Charakteren

des Films bestreitet ihr heiße Single- und Multiplayer-Schlachten. Klar, dass hier Dreamcast grafisch die Muskeln zeigen wird. Inwieweit eine Internet-Option integriert wird, konnten wir jedoch noch nicht in Erfahrung bringen.



AmRande

sorgt dort für Begeisterung. Ein ausführlicher Test folgt in der kommenden Ausgabe.

Shenmue Chapter 2 in Arbeit. Yu Suzukis zweiter Teil zu Shenmue soll als Hintergrundgeschichte ein Abenteuer in Hong Kong beinhalten und könnte schon im März kommenden Jahres verfügbar sein, allerdings nur in Japan.

Der für Ende des Jahres geplante Titel Planet der Affen wurde von Fox Interactive auf Mitte 2001 ohne Angabe von Gründen verlegt.

Heavy Metal FAKK 2. Der knallharte Action-Kracher wird Ende des Jahres erscheinen und sicherlich für Begeisterung sorgen.

ECW Anarchy Rulz wird von Acclaim auch für Dreamcast erscheinen. Das Spiel wird mit einem aktuellen Rooster und neuen Spielmodi versehen. Es ist sicher davon auszugehen, dass erneut die bekannte Grafik-Engine verwendet wird.

Ende November soll es endlich auch ein dreifaches Beben in Europa geben. Ordert schon mal eure Dreamcast-Maus, denn ohne diese werdet ihr schnell Opfer in vielen Arenen sein.

Ewiges Hin und Her um den Titel Messiah. Während einige Quellen davon sprechen, dass das Spiel für DC gecancelt sei, ist es auf der offiziellen Release-Liste von Sega mit dem 10. November als Erscheinungsdatum versehen.

Im Internet kursieren derzeit Gerüchte, dass an Emulatoren für SNES, NES, SMS und MD gearbeitet wird. Vielmehr als diese Gerüchte liegen jedoch derzeit nicht vor.

Vampire Chronicles for Matching Service lautet der Titel eines neuen Capcom-Prüglers mit den bekannten Charakteren. Es handelt sich um einen 2D-Klopfer in gewohnter Street-Fighter-Manier.

Grandia-2-Soundtrack in Japan erhältlich. Die CD soll 22 Tracks haben und mit 2800 Yen zu Buche schlagen.

Die offizielle Seite zu NFL 2K1 findet ihr unter:
http://www.sega.com/sega/game/nfl2k1_launch.jhtml



F355 Challenge

Japan
Import
spielbar

Bei Arcade-Umsetzungen hat Sega mit dem Dreamcast eindeutig die Nase vorn. Ist auch noch Yu Suzuki für das Game verantwortlich, dann kann eigentlich nichts mehr schief gehen.

Für keinen anderen Automaten hat Sega in den letzten Jahren einen größeren Aufwand betrieben als für F355 Challenge. Um ein möglichst realistisches Fahr-Feeling aufkommen zu lassen, hat man in der Spielhallen-Version vier Leinwände in den Automaten eingebaut, die den Spieler vollkommen umgeben. Setzt man sich in das Innere, fühlt



Aus der Spielhalle brettert F355 direkt auf unseren heimischen Dreamcast.



Im Intro dürft ihr den Fahrer sogar aus nächster Nähe betrachten.

man sich wie in einem echten Rennwagen, der mit allen Vorzügen ausgestattet ist. Gerade durch diese üppige Präsentation geriet dieses Game immer



Die hohe Polygon-Anzahl der Fahrzeuge bei diesem Spiel grenzt schon fast an ein Wunder und lässt sogar einige PlayStation-2-Spiele sehr alt aussehen.



Bei der Einfahrt in die Box stehen sogleich einige Mechaniker bereit, die euch die abgefahrenen Reifen wechseln. Allerdings dauert dieser Prozess etwas länger als bei der Formel 1, da die Felgen mit vier Schrauben befestigt sind.



Tommy

Meine Meinung: Was für ein Brett! Sega präsentiert uns mit F355 Challenge eine absolut geniale Simulation. Obwohl der Einstieg in dieses Spiel nicht besonders leicht fällt, fasziniert dieser Top-Titel mit zunehmender Spieldauer immer mehr.

Schaltet man alle Fahrhilfen im Spiel ab, dürften sich sogar Rennprofis zunächst überfordert fühlen. Doch nach einigen Runden kristallisiert sich heraus, dass dieses Game die einzig wahre Simulation ist. Dazu kommt noch, dass F355 Challenge für eine Arcade-Umsetzung wirklich erstaunlich umfangreich ist.

wieder in die Schlagzeilen. Aufgrund großer Nachfrage setzte Sega diesen Münzschluckler auch für den Dreamcast um, der von keinem anderen als Mastermind Yu Suzuki entwickelt wurde. Was uns mit diesem Game präsentiert wird, ist der absolute Hammer.

Während die ersten Spielminuten relativ ernüchternd ausfallen, zeigt sich im späteren Spielverlauf immer mehr, welche Hardcore-Simulation von den Japanern geschaffen wurde. Ganz im üblichen Arcade-Stil bieten sich auf den ersten Blick nur wenige Spielvarianten. Erst beim Erforschen der einzelnen Menü-Punkte zeigt sich, was wirklich in F355 Challenge steckt. Der Arcade-Modus selbst hält keine außergewöhnlichen



Zahlreiche Sponsoren schmücken die großen Banden an der Rennstrecke.



Vor jedem Arcade-Rennen darf der Spieler einige Test-Runden im Training drehen. Für eine saubere Kurven-Technik wird hier eine Ideallinie eingeblendet.



▶ Im atemberaubenden Replay könnt ihr noch einmal euren Kampf um den ersten Platz begutachten, auch wenn diese Kollision sicherlich jedem Ferrari-Fan die Haare zu Berge stehen lässt.



▶ In einem technisch perfekten Zweispieler-Modus leistet ihr euch mit einem weiteren menschlichen Spieler heiße Zweikämpfe.

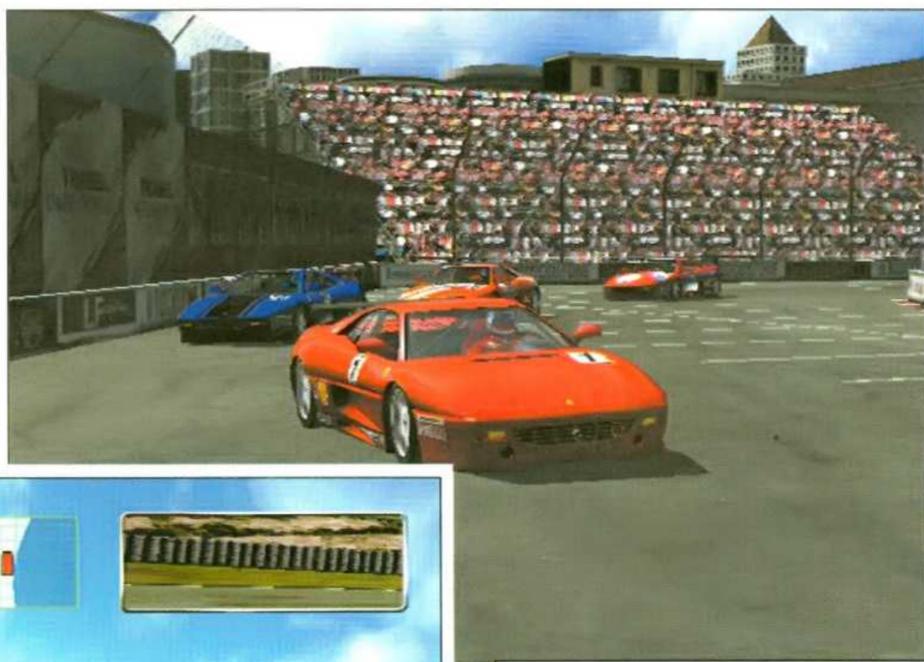
Schmankerl bereit. Erst im Championship-Modus zeigt sich die wahre Stärke dieses Titels. Hier bestreitet ihr sechs Turniere hintereinander, bevor euch eine Trophäe winkt. Als zweites Spiel auf dem DC unterstützt F355 Challenge auch den Link-Modus. Wer es leid ist, auf einem geteilten

Bildschirm zu spielen, hat hierbei die Möglichkeit, mit zwei DCs und Fernsehern fullscreen gegeneinander zu zocken. Diese Multiplayer-Option teilt sich noch in Lag und Duell auf. Während ihr beim Duell lediglich schneller im Ziel sein müsst, dürft ihr im Lag-Modus nur eine bestimmte Zeit später den Check-Point passieren. Selbstverständlich gibt es auch noch eine Single-Race-Option, bei der ihr sofort eure freigefahrenen Kurse in Action testen könnt. Sicherlich sticht jedem Spieler sofort ein Menü-Punkt ins Auge, der sich bei näherem Betrachten als leider nicht all so spektakulär herausstellt.

Das Network-Play hält nämlich keine Online-Spielfunktion bereit, sondern ermöglicht es euch nur, Ghost-Daten anderer Spieler aus dem Netz zu laden, um diese Bestzeiten auf dem heimischen Dreamcast zu schlagen. Die grafische Präsen-



▶ Sogar eine Tankstelle befindet sich auf einer Strecke. Leider haben die Konstrukteure hier die Zapfsäulen vergessen.



▶ Mit F355 Challenge kitzelt Sega wieder einmal alles aus ihrer Wunderkonsole heraus. Schöner können Rennwagen wohl kaum aussehen.



▶ Vor jedem Rennen dürfen die Fahrzeug-Einstellungen geändert werden. Allerdings wirken sich diese nur minimal auf die Fahrleistungen aus.



▶ Je stärker ihr den kleinen Analog-Stick bewegt, um so enger schneidet das Fahrzeug die Kurven. Hier ist viel Gefühl gefragt, da der Wagen sehr leicht ausbricht.



▶ Sämtliche Rennstrecken finden sich auch in der realen Welt wieder. Sehr große Differenzen zu den virtuellen Nachbildungen gibt es dabei nicht.

Bonus-Strecken



Im Spiel befinden sich etliche **Bonus-Strecken**, die ihr mit etwas Geschick freifahren könnt. Unter anderem dürft ihr hier in **Fiorano, Nürburgring, Laguna Seca, Sepang** oder **Atlanta** über die Pisten fegen.

tation von F355 Challenge ist ebenfalls bestens gelungen. Selten zuvor sah man Renn-Boliden in einem derart filigranen Gewand wie bei diesem Spiel. Auch die gesamte Umgebungsgrafik ist von allerfeinster Güte und hält locker mit aktuellen PS2-Spielen mit.



▶ Der imposante Kameraschwenk über den Rennstall von Ferrari würde sogar Schumi die Tränen in die Augen treiben.

Rennspiel **DM 139,-**

Hersteller: **Sega**
 Bezugsquelle: **Eigenimport**
 Levels: **11 Strecken**
 BRD-Release: **3. Quartal 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Fakten: **Link-Modus**
 Internet: **www.sega.com**

Grafik 89% Perfekte Boliden, aufwändig gestaltete Strecken und eine konstante Framerate machen dieses Spiel zu einem Genuss.

Sound 88% Abgesehen von der Rockmusik haben die Fahrzeuge einen absolut authentischen Sound.

Fun Hart, aber herzlich. Entweder man liebt es oder man hasst es. Ich für meinen Teil habe einen neuen Rennspiel-Favoriten.



FUN 90%





Spawn



Nach zwei mehr oder weniger erfolgreichen Auftritten auf PlayStation und Super Nintendo macht sich Todd McFarlanes untoter Superheld daran, Segas Flaggschiff zu erobern.

Bei Spawn: In the Demon's Hand handelt es sich um die Umsetzung eines in Japan sehr erfolgreichen Arcade-Automaten. Wie bei 3D-Shootern üblich, ist die Hintergrundgeschichte schnell erzählt: 32 Figuren aus dem Spawn-Universum treffen aufeinander (davon acht frei wählbar, die restlichen 24 müssen erspielt werden), um herauszufinden, wer der Mächtigste von ihnen ist. Jeder der Charaktere hat seine spezifischen Vor- und Nachteile, die sich auf Geschwindigkeit und Widerstandskraft auswirken. Der Violator zum Beispiel ist schwer

bewaffnet und kann harte Schläge austeilen, verfügt aber über wenig Lebensenergie. Nachdem der Spieler sich für einen der Spielmodi entschieden hat (Arcade, Tournament, Team-Battle, Boss-Battle, Battle-Royal), geht es in 17 verschiedenen Arenen zur Sache. Was sofort nach Spielbeginn auffällt, ist das blitzschnelle Gameplay, welches den großen Vorbildern Unreal Tournament und Quark 3 Beben in nichts nachsteht. Begleitet von harter Gitarrenmusik sprinten und ballern sich die Figuren mit Höchstgeschwindigkeit durch die aufwändig gestalteten Arenen. Hochhäuser dienen hierbei ebenso als Schlachtfeld wie verwunschene Wälder und bizarre Eislandschaften. Überhaupt lässt sich die Grafik nur als hervorragend bezeichnen. Die sehr detaillierten Polygon-Kreaturen wirken, als wären sie direkt aus dem Comic entsprungen, und auch die

Meine Meinung: Spawn rox! Endlich eine Comic-Umsetzung, die ihrem Vorbild gerecht wird. Die ausgezeichnete Grafik bringt die düstere Spawn-Atmosphäre bestens zur Geltung. Der Einzelspieler-Modus motiviert durch tonnenweise erspielbare Extras auch noch nach Wochen und für Multiplayer-Freaks gibt es einfach nichts Besseres. Kurz gesagt: Ein weiterer Hammer aus dem Hause Capcom. Jeder, der etwas für schnelle Ballerspiele oder Spawn übrig hat, sollte zuschlagen!

Tommy

Arenen wissen mit abwechslungsreichen Texturen und schönen Lichteffekten zu begeistern. Bis auf gelegentliche Nebelschwaden gibt es über die Grafik nichts Negatives zu berichten. Auch in puncto Gameplay zeichnet sich Spawn aus. Die computergesteuerten Gegner verfügen über eine erstaunlich hohe KI, legen Hinterhalte, verstecken sich, greifen in Teams an und sind alles andere als Kanonenfutter. Durch die unzähligen erspielbaren Goodies macht Spawn schon im Solo-Modus sehr viel Spaß, bei Multiplayer-Gefechten kann es jedoch zu einer regelrechten Sucht werden. Hier zeigt sich das clevere Level-Design von seiner besten Seite. In den mehrstöckigen Arenen gibt es unzählige Stellen, an denen man dem Gegner auf-

lauern und mit einem der über 50 Waffensysteme beharken kann. Schnelle Shootouts sind ebenso möglich wie taktische Gefechte. Selbst bei vier Spielern gerät die Grafik-Engine nicht ins Stocken. Die japanische Import-Version lässt sich uneingeschränkt spielen, da die meisten Texte englisch gehalten sind. Leider ist es nicht möglich, die eingebaute Internet-Funktion zu nutzen, wobei zu hoffen bleibt, dass Capcom dieses Feature bei der PAL-Version nicht wieder unter den Tisch fallen lässt, damit auch deutsche User Spawn im Internet spielen dürfen.



36 verschiedene Spawn-Charaktere. Was will man mehr?



Die beiden Power-ups würden dem Mädels jetzt sicher gut tun.



Immer wieder auftauchende Schergen helfen dem Boss.



Mit dieser kleinen Spritze entledigt ihr euch jedes feindlichen Bazillus.

Shoot 'em Up DM 139,-

Hersteller: **Capcom**
 Bezugsquelle: **Import**
 Levels: **17+ Levels, 36+ Charaktere**
 BRD-Release: **tba.**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht**
 Fakten: **Zusatz-Booklet**
 Internet: **www.capcom.com**

Grafik 86% Flotte, farbenfrohe und abwechslungsreiche Engine, die hervorragend das Spawn-Universum in 3D darstellt.

Sound 78% Arcade-typische Soundeffekte, kurz, knackig, mitreißend!

Fun Der wohl zur Zeit beste Ego-Shooter aus der Third-Person-Sicht auf dem Dreamcast.

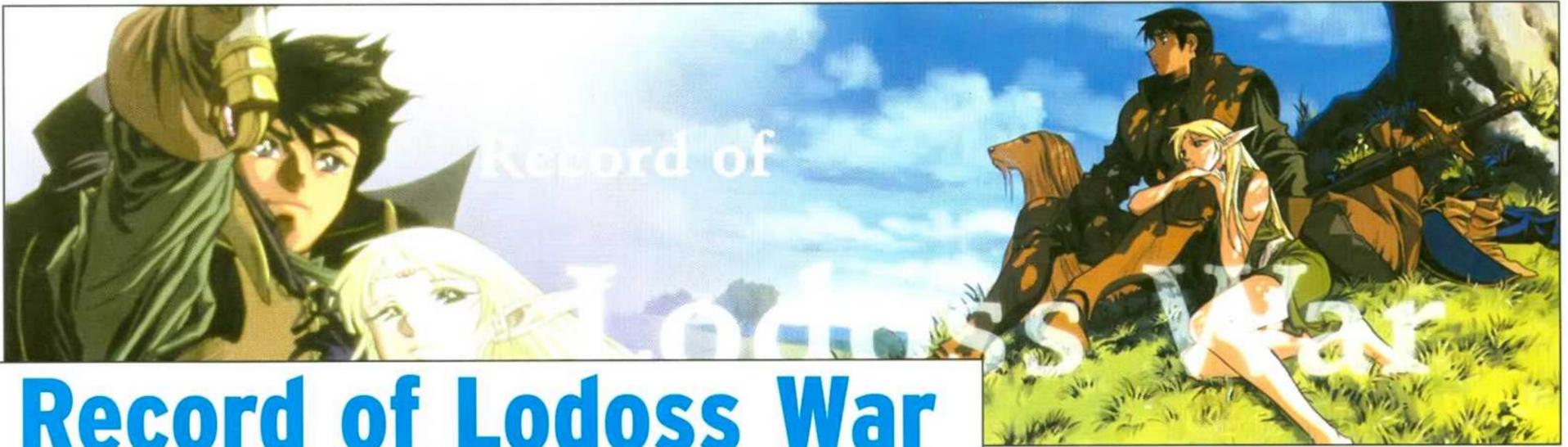
FUN 86%

Icons: Dreamcast, Game Boy Advance, PlayStation 2, Xbox, UGA, Internet

Kauf Tip SEGA.com



Comic-Artworks zieren die Ladebildschirme und sind freizuschalten.



Record of Lodoss War

Fantasy/Anime-Fans wird das Epos um die Insel Lodoss sicher ein Begriff sein. Kann das Spiel die Erwartungen erfüllen?

In Japan gelten Animes als Kulturgut, weshalb es auch nicht weiter verwundert, dass es andauernd mehr oder weniger erfolgreiche Spiele mit Anime-Hintergrund gibt. Record of Lodoss War: The Advent of Cardice stellt keine Ausnahme dar. Zur Story: Einst, vor vielen tausend Jahren, prallten die großen Armeen von Falis, der Göttin des Lichtes, und Falaris, der Göttin der Dunkelheit, aufeinander. Es war ein Kampf, der

die Erde erschütterte. Zuletzt gab es auf jeder Seite nur noch einen Überlebenden: Marfa, die Göttin des Erschaffens, und Cardice, die Göttin der Zerstörung. Sie kämpften bis zur Erschöpfung, bis die Erde sich spaltete: Die Insel Lodoss trennte sich vom Festland ab. Beide Göttinnen aber, nachdem ihre ganze Kraft verbraucht war, versanken in ewigen Schlaf. Wie es sich für eine packende Fantasy-Story gehört, versuchen finstere Gestalten nun diese schlummernden Mächte für sich zu gewinnen. Ihr werdet kurzerhand vom mächtigen Magier Wort erschaffen, um dieser Gefahr zu trotzen. In typischer Diablo-Manier lauft ihr durch isometrische Welten, gefüllt mit Monstern. Zu Anfang erklärt euch Wort noch, was es zu tun gibt (dummerweise komplett auf Japanisch), doch später seid ihr in den Dungeons, Städten und auf der Oberfläche auf euch allein gestellt. Im Laufe der Zeit steigt ihr Erfahrungsstufen auf, verbessert eure Eigenschaftswerte und findet allerlei nützliche Items. Durch Aufsammeln von speziellem Erz kann der Zwerg in der Stadt euch magische Waffen schmieden, die



Markus

Meine Meinung: Hauptmanko dieser GD-ROM ist in erster Linie die Sprachbarriere. Die Story und natürlich viele Rätsel bleiben hinter dem Schleier der japanischen Schriftzeichen verborgen. Dennoch macht Record of Lodoss War aufgrund seiner einfachen Machart Spaß. DC-Spieler, die neidisch auf das PC-Diablo schielten, werden hier sicher gut bedient. Wer die OVA kennt und sich tolle Anime-Zwischensequenzen erhofft, der wird enttäuscht von durchschnittlich gerenderten FMVs. Dennoch ist dieses Spiel aufgrund der Original-Sprecher und des Backgrounds zur Lodoss-Welt für Fans der Serie ein Muss.

postwendend in den Echtzeitkämpfen Verwendung finden. Um dem Spieler ab und zu eine Abwechslung zu bieten, ist Record of Lodoss War mit Schalterrätseln, Geheimtüren und Endgegnersequenzen gespickt. Leider gibt es zahlreiche, unnötig langatmige Abschnitte.



Zu Beginn des Abenteuers erhaltet ihr von einigen Schergen des Magiers Wort ein kleine Einführungstour.



Diesen Abschnitt solltet ihr nur mit ausreichend Lebenspunkten betreten.



Cardice, die Göttin der Zerstörung, wird im Intro vorgestellt.



Da ihr als Erststuffer noch ein wenig schwach auf der Brust seid, muss euch Wort zu Beginn ein bisschen unter die Arme greifen.



Der Charakter-Bildschirm gewährt euch maximale Übersicht.

Rollenspiel DM 130,-

Hersteller: **Kadokawa**
 Bezugsquelle: **Import**
 Levels: **k.A.**
 BRD-Release: **4. Quartal 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: -
 Internet: **www.kadokawa.co.jp**

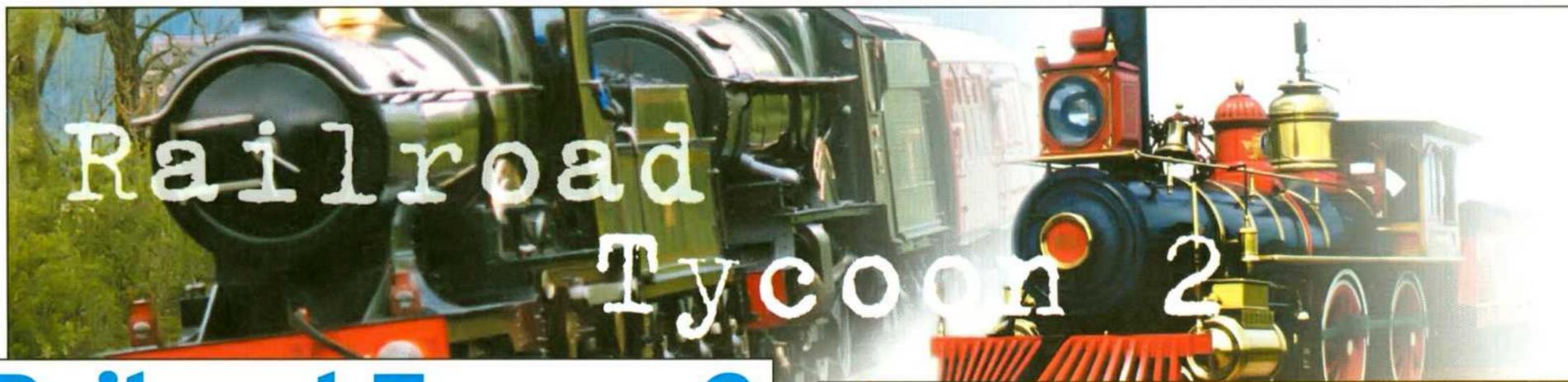
Grafik 61% Hochauflösende und abwechslungsreiche Welten, hingegen eine holprige Animation und hereinplappende Monster.

Sound 65% Spärliche Effekte, vereinzelt auftretende japanische Sprache der Original-OVA-Sprecher, schöne Hintergrundmusiken.

Fun Nur für Anhänger der Serie zu empfehlen. Alle anderen sollten auf eine englische Version warten.



FUN 69%



Railroad Tycoon 2

Nach der erfolgreichen PC-Version ist der Eisenbahn-Klassiker jetzt auch für den DC erhältlich.

Die Hintergrund-Story spielt Ende des 19. Jahrhunderts, also genau in der Entstehungsgeschichte der Eisenbahn. Der Spielort ist Großbritannien. Als Leiter einer großen Eisenbahngesellschaft versucht der Spieler ein möglichst großes, erfolgs-

versprechendes Bahnnetz zu erstellen. Hierbei müssen aber viele Kleinigkeiten beachtet werden und schon so einiges entscheidet sich mit der Wahl des Startpunktes. Am Anfang ist es ratsam, zwei nahe beieinander liegende Städte zu wählen und sich erst einmal auf den Personentransport zu beschränken. Auf diese Weise arbeitet man sich schnell in das Programm hinein und macht sich mit den Vorgehensweisen vertraut. Eine Musterlösung gibt es jedoch nicht. Jeder Spieler kann sein Glück mit einer eigenen Taktik versuchen. Was bringt mehr? Ein großzügig angelegtes Nahverkehrsnetz oder vielleicht doch eher der Güterzugverkehr? Richtig eingesetzt, können (fast) alle Strategien zum Erfolg führen. Anfängern sei es empfohlen, sich eine Weile "nur" um ein relativ

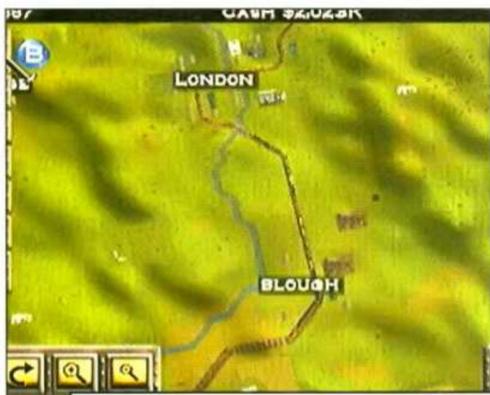


Tommy

Meine Meinung: Fans von Strategie- bzw. Simulationsspielen sei Railroad Tycoon 2 absolut ans Herz gelegt. Ein Spiel, das durch eine solche Vielfalt besticht, wird mit Sicherheit immer wieder den Weg in den DC finden. Gut finde ich auch, dass dieses Game für fast alle Altersschichten geeignet ist. Bedingt durch das Kombinieren vieler Arbeitsschritte und das Konstruieren der Bahngleise weist RT 2 einen deutlichen Lehrcharakter auf. Tolles Spiel!

kleines Gebiet zu kümmern. Zwei Siedlungen und ein Industriegebiet reichen erst einmal völlig aus. Ein großes Bahnnetz bringt "Jungbahrer" schnell an ihre Grenzen und der Traum von der erfolgreichen Bahn-Karriere findet schnell sein trauriges Ende. Die passende Begleitmusik, welche die schöne Atmosphäre des Spieles zusätzlich unterstreicht, verdient großes Lob. Bei Unsicherheiten empfiehlt es sich, den Anfänger-Modus zu wählen, bei dem das Spiel sich selbst erklärt und gute Vorschläge bringt, so dass schon nach kurzer Zeit der großen Bahn-Karriere nichts mehr im

Wege steht. Mit etwas Fingerspitzengefühl und Geduld rollen die Dampflokomotiven schon bald durch ganz Britannien und dann macht RT 2 erst richtig Laune.



Die Vogelperspektive sorgt dafür, dass der Spieler zu jedem Zeitpunkt den Überblick behält.



Einfach zu bedienende Menüs helfen bei der Feinsteuerung der einzelnen Lokomotiven.



Es sieht schon idyllisch aus, wenn die Dampflok durch die 3D-Landschaften fahren.



Um schlimme Kollisionen zu verhindern, sollte man die Weichen immer im Auge haben.



Wird ein Zug auf eine noch nicht fertig gestellte Bahnlinie geschickt, kann es vorkommen, dass der ein oder andere Trip in einer Sackgasse endet.



Die Auswahl an verschiedenen Wagons ist groß. Probieren geht hier über Studieren.



Das Verbinden von Siedlungen bringt den Nahverkehr erst richtig ins Rollen.

Simulation DM 99,-

Hersteller: Pop Top Software
Bezugsquelle: Take 2
Levels: entfällt
BRD-Release: 29. September
Schwierigkeitsgrad: mittel
Fakten: -
Internet: www.take2.de

Grafik 80% Liebevoll dargestellte 3D-Grafik und übersichtliche Menüs.

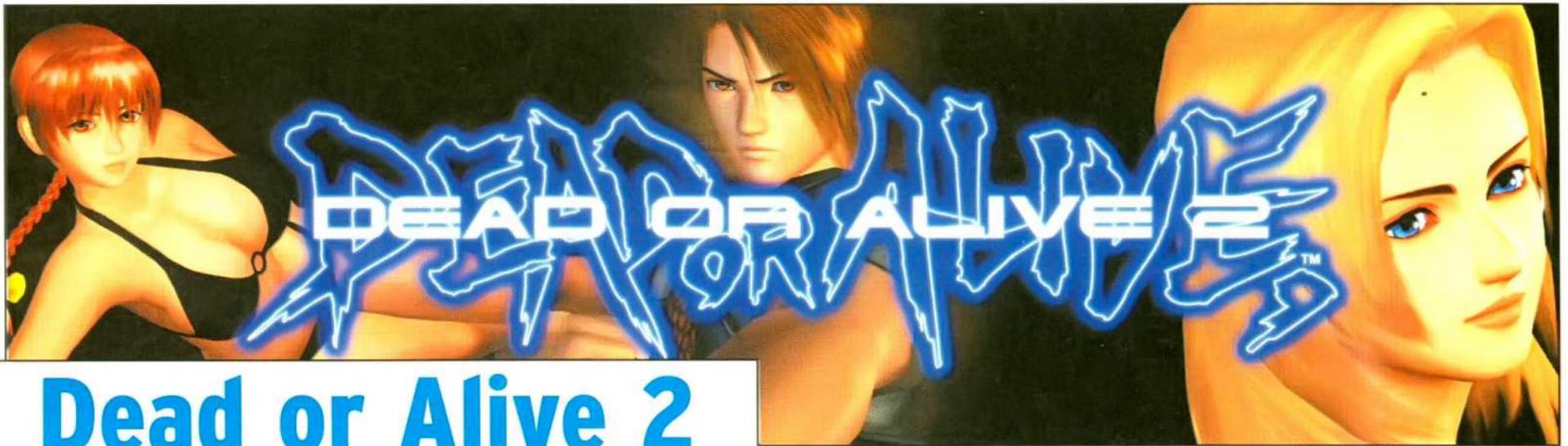
Sound 80% Atmosphärische Blues-Musik, viele verschiedene Titel. Nervt auch bei längerem Spielen nicht.

Fun Ein Spiel mit absoluter Langzeitmotivation. Hat man erst einmal begonnen, stehen lange Nächte auf dem Programm.



FUN 87 %





Dead or Alive 2

Nach der kurzfristigen Verschiebung des Prüglers in unseren Gefilden liegt nun endlich die aktualisierte Version vor.

Amerikanische Zocker hielten mit DoA 2 einen Prügler der Extraklasse in Händen. Leider mangelte es dem Titel an jeglichen Extras, wie neuen Heroen oder Kostümen. Acclaim fasste sich vor wenigen Monaten ein Herz und hat die PAL-Fassung einer nochmaligen grundlegenden Überarbeitung unterzogen. Im spielerischen Bereich ist DoA 2 nach wie vor absolute Spitzenklasse. Hier blieben Änderun-

gen außen vor. Das Beat 'em Up glänzt noch immer mit einer perfekten Spielbarkeit. Es werden sowohl Button-Artisten als auch fingerfertige Hardcore-Trick-Freaks angesprochen. Leider implementierte Acclaim lediglich neue Kostüme, anstatt zusätzliche Protagonisten einzubauen. Jeder der ansehnlichen Prüglerkünstler verfügt anfangs über lediglich zwei Kostüme. Nach jedem Durchspielen mit dem jeweiligen Charakter gesellt sich ein weiteres Outfit zu deren Liste hinzu. So dürft ihr im späte-



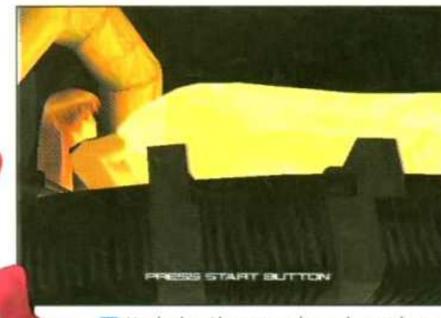
Meine Meinung: Es ist von Acclaim wirklich ein guter Zug, dass sie die PAL-Version deutlich zum US-Vorbild aufgewertet haben. Allerdings lösen neue Kostüme und Level-Bereiche bei mir keine Euphorie mehr aus. Wer also schon die NTSC-Version zu Hause hat, sollte zuerst einmal Probe spielen, ob ihm die Änderungen (Shadow Man ist genial) ausreichen, um noch einmal einen Hunderter auf den Ladentisch zu legen. Alle anderen, die nach Soul Calibur auf ein wirkliches Beat'emUp-Highlight gewartet haben, werden an Dead or Alive 2 nicht vorbei kommen.

ren Verlauf aus bis zu sechs verschiedenen Kostümen für jeden Protagonisten wählen. Beispielsweise erhält der farbige Recke Zack einen Shadow-Man-Anzug, welcher sehr imposant wirkt. Hiermit setzt Acclaim seinem Mike LeRoi, dem Helden des Bestseller-Action-Adventures, selbst ein Denkmal. Ferner bastelten die Coder noch an den Stages, denn durch eine erhöhte Anzahl an Details wirken die

riesigen Arenen noch eindrucksvoller. Durch die neu eingeflossenen Innovationen in Bezug auf die freizuspielenden Kostüme erhöhen die Programmierer eindeutig die Motivationskurve gegenüber dem Prequel.



Ayane, die zierliche Japanerin, findet nach dem Durchspielen etwa dieses nette Kleid in ihrem Fundus.



Nach der Alterseingabe gelangt ihr in den Genuss, Kazumi nackt zu sehen.



Jann Lee, der Meister des gefürchteten Drachen-Angriffs, glänzt nicht nur optisch.



Helena beweist mit dem freizügigen Einblick ihren Sex-Appeal.



Die Chinesin Leifang scheint sich vollends auf knappe Minis spezialisiert zu haben. Auch das kleine Schwarze steht ihr gut!



Shadow Man Mike LeRoi zählt sicherlich zu den optisch interessantesten Charakteren bzw. Outfits der überarbeiteten PAL-Fassung.

Beat 'em Up DM 100,-

Hersteller: Tecmo
 Bezugsquelle: Acclaim
 Levels: 12 Charaktere
 BRD-Release: erhältlich
 Schwierigkeitsgrad: leicht
 Fakten: CD-Extra
 Internet: www.tecmo.co.jp

Grafik 91% Tolles Charakter-Design, wahnsinnige Areale und klasse Lichteffekte. Einer der spektakulärsten DC-Titel überhaupt.

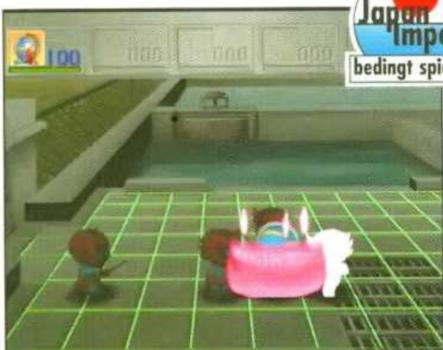
Sound 80% Glasklare Sprachausgabe, mitreißende Effekte und ein schmissiger Soundtrack sorgen für Prügelspaß.

Fun Nur wegen seinem geringeren Umfang und seiner unspektakuläreren Optik Soul Calibur unterlegen.



FUN 91%





Japan Import
bedingt spielbar

Masked Rider

Masked Rider lässt euch in die Rolle eines Gesetzeshüters schlüpfen, immer auf der Jagd nach kriminellen Elementen. Um dem Gesindel Herr zu werden, besitzt euer Super-Hero einige Spezialattacken zusätzlich zu regulären

Punchs. In Kampfsequenzen wird ein Raster eingeblendet, auf dem sich die Akteure bewegen. Leider werden die Ressourcen des DC in keinsten Weise ausgenutzt. Dies gilt sowohl für die spartanische Optik als auch für die jämmerliche akustische Untermalung. Wenig empfehlenswert!

Beat 'em Up ca. 140,- DM

Hersteller: **Banpresto**
Bezugsquelle: **Eigenimport**
Levels: **k.A.**
BRD-Release: **tba.**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Internet: -



GRAFIK 21% **FUN 15%**
SOUND 20%

Den Rivalen geht es an den Kragen!

J. McGrath Supercross 2000

USA Import
spielbar

Endlich kommen auch DC-Zocker in den Genuss, ihren Jeremy McGrath über Cross-Pisten zu hetzen. Neben einem Series-Mode dürft ihr euch auch im Freestyle beweisen. Trotz aller Modifikationsmöglichkeiten an den Bikes

blieb ein realistisches Flair auf der Strecke. Die Fahreigenschaften der Vehikel sind zu unausgewogen. Ihr könnt etwa bei jeder Geschwindigkeit auf einem Bierdeckel wenden! Als Sahnehaube liefert Acclaim eine Optik, die selbst für 32-Bit-Standards schlecht wäre.



Imposante Tricks auf schlammigen Pisten.

Rennspiel ca. 140,- DM

Hersteller: **Acclaim**
Bezugsquelle: **Eigenimport**
Levels: **10+ Strecken**
BRD-Release: **September**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: **VMU, Vibration-Pak**
Internet: **www.acclaim.net**



GRAFIK 25% **FUN 41%**
SOUND 52%



USA Import
spielbar

Namco Museum Classics

Nach Mr. Driller schickt Namco die erste Oldie-Collection für den DC ins Feld. Auf der Scheibe befindet sich neben Pac-Man, Ms. Pac-Man, Galaga, Galaxian und Pole Position auch Dig-Dug, allesamt Games, die zu ihrer Zeit die

Szene prägten. Gerade aber bei einem Titel wie Pole Position stößt die unsaubere Steuerung negativ auf. Zudem sollten sich die Coder die Frage gefallen lassen, warum man nur sechs Games auf die Scheibe gepackt hat. Schon die Collections für Sonys 32-Bitter haben mehr geboten. Nur für Fans.

Genre-Mix ca. 140,- DM

Hersteller: **Namco**
Bezugsquelle: **Eigenimport**
Levels: **6 Oldies**
BRD-Release: **tba.**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: **VMU, Vibration-Pak**
Internet: **www.namco.com**



GRAFIK 20% **FUN 36%**
SOUND 10%

Die gelbe Geisterfresserin kehrt zurück.

Giga Wing

USA Import
spielbar

Giga Wing versetzt euch an den Steuerknüppel eines gut bewaffneten Raumgleiters. In dem Vertikal-Scroller rollt euch eine Feindeswelle nach der anderen entgegen, die es zu bekämpfen gilt. Zusätzliche Power-ups und Extra-

waffen erhöhen eure Schlagfertigkeit, um die insgesamt fünf Levels heil zu überstehen. Für einen 2D-Shooter wirkt die Optik recht ansehnlich und wurde mit netten Explosionen ausgeschmückt. Leider wird nicht genügend Langzeitpaß geboten, um wirklich auf Dauer an den Screen zu fesseln.



Imposante Effekte untermalen die Treffer.

Shoot 'em Up ca. 140,- DM

Hersteller: **Capcom**
Bezugsquelle: **Capcom**
Levels: **5**
BRD-Release: **September**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: **VMU, Vibration-Pak**
Internet: **www.capcom.com**



GRAFIK 51% **FUN 40%**
SOUND 52%



Japan Import
spielbar

Giant Gram 2000

Nachdem der Vorgänger eher schlecht als recht gelungen war, erschien jetzt mit Giant Gram 2000 in Japan ein richtig brauchbares Wrestling-Spiel von Sega. Die Clipping-Problematik konnte ausgemerzt werden und obendrein sieht

das Game gut aus und spielt sich flott. Neben vielen Japano-Wrestlern haben es diesmal auch einige westliche Vertreter, z. B. Vader, in das Spiel geschafft. Für Wrestling-Fans ist dieser Titel sicherlich eine lohnende Investition, zumal der eingefügte Wrestler-Editor langen Spielspaß verspricht.

Fun-Sports ca. 140,- DM

Hersteller: **Sega**
Bezugsquelle: **Sega**
Levels: **45 Kämpfer**
BRD-Release: **tba.**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: **VMU, Vibration-Pak**
Internet: **www.sega.co.jp**



GRAFIK 82% **FUN 81%**
SOUND 68%

Sprünge vom obersten Seil sind einfach cool.

Cool Cool Toon

Japan Import
spielbar

SNK ist ja eigentlich nur für ihre 2D-Beat'emUps bekannt, doch hier zeigen sie, dass sie auch anders können. Cool Cool Toon ist ein Musik-Game im Stile von Space Channel 5. Ihr müsst die richtige Stick/Button-Kombination

zur richtigen Zeit drücken, um eure Gegner zu besiegen. Das Ambiente ist dabei deutlich abgefahren und japanischer als bei SC 5. Wer Musikspiele und abgedrehtes Design liebt, wird diesen Titel vergöttern, alle anderen können wohl darauf verzichten.



Abgedrehte Comic-Grafik. Typisch Japan.

Geschicklichkeit ca. 140,- DM

Hersteller: **SNK**
Bezugsquelle: **SNK**
Levels: **5+**
BRD-Release: **tba.**
Schwierigkeitsgrad: **hoch**
Fakten: **VMU, VGA**
Internet: **www.neogeo.co.jp**



GRAFIK 68% **FUN 66%**
SOUND 76%

SMQ Top 200

| | | | |
|-----------------------|-----|----------------------|-----|
| Franz Kern | 715 | Alexej Siebert | 400 |
| Alexander Klassen | 710 | Michael Boschek | 395 |
| Ralf Apel | 700 | Kay Gruzlak | 395 |
| Alexander Bock | 695 | Holger Fischer | 390 |
| Roland Hirzinger | 695 | Marco Thiel | 390 |
| Marco Stresemann | 695 | Florian Thoni | 390 |
| Richard Strobel | 695 | Patrick Bühler | 385 |
| Stefan Ackermann | 690 | H-P Klönhammer | 385 |
| Volker Bette | 690 | Ronny Hoppenheit | 375 |
| Tanja Pattberg | 690 | Christian Jobst | 375 |
| Cornelis Deuerling | 680 | Anton Eibl | 360 |
| Sven Draxlbauer | 680 | Marcel Sachtleben | 355 |
| Hannes Fabian | 680 | Marcus Burger | 350 |
| Jürgen Gössnitzer | 680 | Matthias Fernau | 345 |
| Anika Hüschchen | 680 | Joachim Horschitz | 345 |
| Peter Mitlöhner | 680 | Jasmin Mattausch | 345 |
| Matthias Pinger | 680 | Philipp Schadt | 345 |
| Thomas Schwarz | 680 | Jens Tuesfeld | 345 |
| Martin Voigt | 680 | Christopher Will | 335 |
| Mario Voit | 680 | Christian Lang | 330 |
| Ralf Duballa | 675 | Andreas Beuchert | 315 |
| Mario Leonhardt | 675 | Timo Schulz | 305 |
| Stefan Möller | 675 | Thomas Hafler | 295 |
| Michael Scholtes | 675 | Johannes Fischer | 290 |
| Manuela Freitag | 670 | Enrico Bohn | 285 |
| Andreas Huber | 670 | Matus Fiala | 285 |
| Ralf Kaßner | 670 | Dagmar Sebrek | 285 |
| Gerd Müller | 670 | Simon Wallach | 280 |
| Daniel Reitenbach | 670 | Nils Bierschwall | 275 |
| Alexander Schmitz | 670 | Martin Dlawichowski | 275 |
| Christian Skories | 670 | Benjamin Feldberg | 275 |
| Manuel Diekhous | 665 | Peter Kreculij | 275 |
| Sven Störmer | 665 | Hannes Sigrist | 270 |
| Mario Donvito | 660 | Thomas Wessinghage | 270 |
| Lorenz Hoddow | 660 | Andreas Lindig | 265 |
| Dmitri Hörig | 660 | Axel Menzel | 265 |
| Thomas Kerscher | 660 | Antonio Orsi | 265 |
| Frank Schleicher | 660 | Martin Losack | 255 |
| Danny Bruchalla | 655 | Jochen Böttcher | 250 |
| Matthias Reiter | 650 | Antonio Galle | 225 |
| Edward Rogers | 650 | Stefan Heßler | 225 |
| Karl-Heinz Seidl | 645 | Jan Hartke | 215 |
| Björn Horak | 635 | Robert Kluge | 215 |
| Andre Schubert | 630 | Michael Raß | 215 |
| Roland Willert | 630 | Thomas Schiele | 215 |
| Michel Enderich | 615 | Bruno Sieler | 215 |
| Carsten Planer | 615 | Tobias Wörner | 215 |
| Petra Rosenplänter | 610 | Pascal Simon | 200 |
| Thomas Scherer | 605 | Carsten Boganz | 195 |
| Manuela Böhme | 595 | Thomas Ludewig | 195 |
| Peter Böhme | 595 | Hans Maj | 195 |
| Birgit Hahn | 595 | Luc Majeres | 190 |
| Jürgen Hahn | 595 | Wilko Bartels | 150 |
| Thorsten Klaus | 595 | Daniel Buschmeyer | 150 |
| Alexander Reinbold | 595 | Sven Grunow | 150 |
| Markus Schwiedland | 595 | Burkhard Krone | 150 |
| Oliver Wolff | 595 | Kay Löwenstrom | 150 |
| Till Enderich | 590 | Ronald Miller | 150 |
| Michael Asse | 585 | Matthias Schwingel | 150 |
| Sascha Augustin | 580 | Andreas Zietz | 150 |
| Stefan Schuhart | 565 | Erik Oestreich | 145 |
| Ronny Seidel | 555 | Jan Rehschuh | 145 |
| Ronny Löffler | 550 | Patrick D'Addino | 140 |
| Silke Nehring | 550 | Benjamin Scharff | 140 |
| Samuel Stössel | 550 | Roland Tiefenbrunner | 140 |
| Michael Fischer | 545 | Ben Tschacher | 140 |
| Karsten Kühl | 540 | Jörg Friedrich | 135 |
| Alfred Sedlmeier | 535 | Martin Gilles | 135 |
| Heinz Becker | 530 | Dennis Menkens | 135 |
| Maurice Schernell | 525 | Suod Ramovic | 130 |
| Andreas Gering | 520 | Steffen Scheibner | 130 |
| Tobias Peterka | 515 | Hauke Albert | 125 |
| Michael Wehrle | 515 | Yaman Senol | 125 |
| Matthias Rüttauer | 510 | Sebastian Berghoff | 115 |
| Matthias Hagena | 495 | Christian Gerards | 110 |
| Manfred Gerdes | 485 | Ivo Kostadinov | 105 |
| Sebastian Behne | 480 | Luc Maseres | 105 |
| Christoph Weddemann | 480 | Marc Matzka | 105 |
| Maik Starke | 475 | Adam Rafinski | 105 |
| Marcel Bonte | 460 | Daniel Schmidt | 105 |
| Jan-Philipp Beschoner | 450 | Marcel Schulz | 105 |
| Matthias Silberbauer | 445 | Kim Simon | 105 |
| Rene Khop | 425 | Oskar Stanek | 105 |
| Norman Kühn | 425 | Stefan Studtucker | 105 |
| Jürgen Richter | 425 | Michael Zünd | 105 |
| Nicolas Beyer | 420 | Marko Fischer | 100 |
| Kai Schnippering | 420 | Attila Kocis | 100 |
| Sascha Koepsel | 415 | Nico Mencke | 100 |
| Kai Aufferfeld | 405 | Peter Mödl | 100 |
| Marcel Bartz | 405 | Christian Reiter | 100 |
| Jan Brockmann | 405 | Matthias Ax | 95 |
| Eva Dellinger | 405 | Kathleen Bindernagel | 95 |
| Manuel Dumas | 405 | André Powva | 95 |
| Jan Glaser | 405 | Branco Rathmann | 95 |
| Sonja Hesse | 405 | Michael Wydra | 95 |
| Martin Jentsch | 405 | Dagmar Köting | 90 |
| Maik Preisser | 405 | Daniel Köting | 90 |
| Stefan Schröder | 405 | Marcel Köting | 90 |
| Marco Teuscher | 405 | Siegfried Köting | 90 |
| Lutz Hahn | 400 | Sebastian Kutrieb | 90 |

SMQ

Dreamcast-Gewinnspiel

Der Spitzenreiter musste absagen! Echt ärgerlich! Aber noch sind zwei SMQ-Teile zu bewältigen...

Und die Hoffnung stirbt zuletzt! Dass Alexander Klassen leider in dieser Folge seinen ersten Rückschlag hinnehmen musste, haben die Chancen von seinen Verfolgern natürlich wieder deutlich steigen lassen! Also, nicht aufgeben, das Ziel ist nahe!

Die Antworten zum letzten SMQ-Teil lauten wie folgt:

1. Wie hieß das erste PAL-Mega-Drive-Spiel?

Altered Beast

2. Wie heißen die beiden Funkotron-Rapper?

Toejam and Earl



Altered Beast - der MegaDrive-PAL-Klassiker schlechthin!

3. Wie hieß das von Sega of America gestoppte DC-Weltraum-Ballerspiel-Projekt?

Geist Force

4. Auf welcher Hardware-Basis wurde die Arcade-Version von VF3 entwickelt?

Model 3

5. Wie hieß die japanische Mega-Drive-Beat'emUp-Serie Bare Knuckle in Europa?

Streets of Rage

Bemerkung zu 1: Altered Beast (oh mein Gott, was für ein Schrott) wurde unter anderem mit dem Mega Drive im Bundle vertrieben.

Zu 2: Angeblich soll ein dritter Teil von Toejam and Earl geplant sein.

Zu 3: Ex-SoA-Präsident Bernie Stolar schmiss den Titel höchstpersönlich aus der Release-Liste.

Zu 4: Ja, ganz recht. Nicht mit Tomb Raider wurde Core Design erfolgreich, es war Thunderhawk, der dieser Spieleschmiede zum Durchbruch verhalf.

ToeJam & Earl



Zu 5: Ganz leicht anhand der PAL-Module und einem umschaltbaren Mega Drive zu kontrollieren. Der Titelbildschirm zeigt einmal „Streets of Rage“ und im jp-Original „Bare Knuckle“.

Gewinner des Original-VMU ist diesmal:

Frank Schleicher, Wolfen
Herzlichen Glückwunsch!

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

Sega Millennium Quiz - Teil 11

120 Punkte sind es diesmal. Wem es gelingt, diese magische Punktzahl zu erreichen, der darf sich mit etwas Losglück über den Monatspreis (PAL-Version von Super Magnetic Neo) freuen. Für jede richtige Antwort gibt es die angegebene Punktzahl, die dann auf eurem Konto verbucht wird. Wer nach Folge 12 die Nase vorn hat, gewinnt den Hauptpreis.

1. Wie hieß die Symbiose aus MD und 32X in einem Gehäuse?

35 Punkte

2. Was bedeutet „AM“ der Sega-Entwickler-Teams?

25 Punkte

3. Was geschieht, wenn man beim Dreamcast A+B+X+Y+Start gleichzeitig drückt?

10 Punkte

4. Welchen Namen trägt der weibliche Hauptcharakter bei Panzer Dragoon Saga?

20 Punkte

5. Wie heißt der Hauptprozessor des Master System und der Sound-Chip des Mega Drive?

30 Punkte

Schickt uns eure Antworten an folgende Adresse:

Redaktion SegaMagazin

Stichwort: SMQ

Franz-Ludwig-Str.9

97072 Würzburg

Einsendeschluss für Teil 11 ist der 14. September 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.

MailBox

Reply All

Nach Bekanntgabe des offiziellen PlayStation-2-Preises geht für Sega scheinbar wieder die Sonne auf. Ist das die letzte Chance für den Dreamcast, in Deutschland effektiv Fuß zu fassen? Was meint ihr? Kann die DC-Software mit dem Starting-Line-up der PS 2 konkurrieren? Ist der DVD-Player ein wichtiges Argument?

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

segamagazin@megafun.de

SM-Frust

Heute muss ich endlich mal meinem Ärger Luft verschaffen. Seit nun fast einem Jahr gibt es den Dreamcast in Deutschland, aber ihr habt es immer noch nicht geschafft, das Sega-Magazin zu einer richtigen Zeitung zu machen. Vielmehr vertröstet ihr eure Anhänger mit Aussagen wie "zur Zeit lohne

sich ein SegaMagazin wie einst nicht". Ich habe mein Abo damals abgeschlossen, weil mir eine Saturn-CD pro Ausgabe zugesagt wurde. Dass der Saturn nun mittlerweile nicht mehr aktuell ist, will ich euch ja nicht in die Schuhe schieben, aber immerhin könnte jetzt wenigstens eine GD-ROM für den Dreamcast drin sein. Das dies möglich ist, beweisen Dreamcast-only-Mags. Allerdings werdet ihr euch wieder mal darauf rausreden, dass dies so ohne weiteres nicht möglich ist (wer es glaubt!). Daher jetzt meine Bitte: Schickt euren langjährigen Lesern doch mal wieder so einen geilen Schlüsselanhänger mit DC-Logo oder etwas Ähnliches. Ich denke, das dürfte kein Problem sein. Sega hat bestimmt noch Marketing-Artikel von irgendwelchen Messen übrig.

Hagen

Ich bin treuer Stammleser und Abonnent eures Magazins, dem besten Sega-only-Heft auf dem ganzen Zeitschriftenmarkt. Vor ein paar Tagen habe ich mit großer Freude erfahren, dass das offizielle DC-Mag eingestellt wurde. Dieses Heft

war so schlecht gemacht und die Demo-CDs immer langweilig und alt. Nun meine Frage: Wieso verhandelt ihr nicht mit Sega und bringt euer Magazin mit Demo-CD wieder in den Handel? Ihr könnt euch ja auch in das Offizielle umbenennen. Die Leser haben ja damals, als der DC erschien, sowieso gehofft, dass ihr wieder auf den Markt kommt. Also holt doch euer Spitzen-Mag wieder raus aus der Versenkung und fristet euer Dasein nicht länger als MF-Beilage! Und wenn der gute alte Hans Ippisch es geschafft hat, dass seine PS-Zone die Nr. 1 unter den PS-Mags ist, wird er es wohl mit dem Sega Magazin auch wieder schaffen, oder? Bitte denkt doch mal darüber nach!

Jürgen Gössnitzer

Ständig erreichen uns solche Briefe. Es ist klar, dass viele Leser unsere augenblickliche Situation nicht nachvollziehen können und uns sogar unterstellen, wir würden das SegaMagazin mit Absicht auf dem aktuellen Seitenniveau belassen. Fakt ist jedoch, dass die Ent-

scheidung der offiziellen Rechte (gleichbedeutend mit der GD-ROM) nicht in unserer Gewalt lag, sondern einzig und allein von Sega Europe getroffen wurde. Ihr könnt sicher sein, dass wir vom Sega-Magazin die Entscheidung, die DC-Kult nun zum offiziellen Mag auszurufen, bedauern. Ausgehend von dieser Situation blieben für uns nur zwei Alternativen: Entweder das SegaMagazin einstellen (und somit eine lange Tradition sterben zu lassen) oder weiterzuarbeiten wie bisher und versuchen, das Beste aus der gegebenen Situation zu machen. Ihr könnt uns glauben, dass wir im Rahmen unserer Möglichkeiten versuchen, das SegaMagazin so gut wie möglich fortzuführen.

Werbungsdefizit

Also, ich bin auch ein großer Dreamcast-Fan und zu dem Brief von Björn Kunow möchte ich Folgendes sagen: Ich meckere ganz bestimmt nicht aus Gewohnheit und laufe auch nicht blind durch die Gegend! Es ist nur so: Ich wohne halt nicht in Berlin, genau wie 77 Millionen andere Deutsche, und außerhalb der Hauptstadt ist wirklich kaum DC-Werbung zu sehen! Weder im Kino (und ich gehe oft ins Kino) noch im Fernsehen habe ich in den letzten drei Wochen DC-Werbung gesehen (im Kino sogar noch nie!). Von Gratis-Prospekten, Postern und Konsolen in Kaufhäusern ist auch nix zu sehen. Dies ist ein Erfahrungsbericht, der außerhalb von Berlin sicherlich auf wesentlich mehr Leute zutreffen wird. Da bin ich mir sicher! Natürlich hoffe ich darauf, dass Sega mehr Werbung macht. Ich bin ja kein Dauermotzer und Schlechtmacher. Dies ist das einzig negative Thema, das ich je an-

STAR WARS
 EPISODE I
RACER

TOP 5 - SOUL CALIBUR

| | SCORE | PLAYER |
|-----|----------|--------------------|
| 1TH | 111 WINS | SEBASTIAN BERGHOFF |
| 2ND | 96 WINS | DANIEL ANDERS |
| 3RD | 71 WINS | JULIA RIEGLER |
| 4TH | 69 WINS | TOBIAS PETERKA |
| 4TH | 69 WINS | MIKE PIVERNETZ |

ENTER YOUR INITIALS ?

HIGH SCORE

SO GEHT'S:
 Nach extremen Crazy-Taxi-Sessions geht's diesmal auf die Star-Wars-Pisten von OOVO IV. Um beim neuen Highscore-Wettbewerb mitmachen zu können, muss euer Rekord-Versuch folgenden Richtlinien entsprechen:
 - Modus: Free Play
 - Charakter: Anakin Skywalker
 - Strecke: OOVO IV (3 Runden)
 Zeichnet euren kompletten Versuch vom Titel-Screen bis zur letzten Überquerung der Ziellinie auf. Gewertet wird die beste Zeit nach drei Runden. 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 **31.10.2000**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Thomas Zeitner, General Manager von Sega Deutschland, erwartet ein lukratives Weihnachtsgeschäft.

Jetzt red i

Tim Schrader, Göttingen, über
**Rayman 2 -
The Great Escape**

Grafik: 89%

Sound: 83%

Gesamt: 90%

Super-Grafik und ein geniales Level-Design machen dieses Game zum Muss für jeden Jump&Run-Fan. Leider haben Profis das Game bereits nach einigen Stunden durchgezockt (maximal zwei Tage). Aber meine Freundin (wegen der ich Rayman 2 hauptsächlich gekauft hatte) hat noch nicht mal ein Drittel geschafft.



gesprächen habe. Ich will nur nicht, dass Sega durch einen extremen Publicity-Mangel wie schon damals beim Saturn wieder von Sony und Nintendo an den Rand gedrängt wird! Ansonsten hab ich wirklich nichts zu meckern. Die DC-Software ist atemberaubend, der Preis für die Kiste kommt langsam auch in wirklich konkurrenzfähige Regionen, in denen man Sony und Nintendo noch in einem Jahr standhalten kann. Sega-Herz, was willst du (außer Werbung) mehr?

Christian Rolfes

**Thomas Zeitner, General
Manager von Sega**

Deutschland, hat angekündigt - im Rahmen von Segas Möglichkeiten - zum Weihnachtsgeschäft mindestens eine Summe von sieben Millionen Euro in Werbung zu investieren. Ob dies ausreicht, um gegen Hauptkonkurrent Sony zu bestehen, ist fraglich. Doch nachdem feststeht, dass die PlayStation 2 zum Preis von 869 Mark erst am 24.11. ausgeliefert wird, stehen die Chancen zumindest wesentlich besser, ein Wörtchen mitzureden. Einige amerikanische Großhändler würde es

sogar nicht wundern, wenn der Europa-Start wegen großer PS2-Nachfrage in den USA noch einmal verschoben würde.

Echter Respekt

Habe echt Respekt vor eurer Zeitung! Außerdem habe ich ein Problem im ChuChuRocket-Chat. Da gibt es einige Typen, die immer nur Ärger machen, und ich hoffe, dass ihr mir den Gefallen tut und in einer freien Minute Sega of Europe anmailt, da ich die Adresse nicht kenne. Die schlimmsten Teilnehmer sind HUSTLER1, SUPERMANN und OH GEBIETER! Sie

schaffen es, jedem den Spaß am Chat zu verderben (zum Beispiel durch unaufhörliches Anflüstern zu dritt), was dazu führt, dass mehrere meiner Freunde keine Lust mehr haben, in den Chat zu gehen, weil eben genannte Individuen sowieso bloß Stress machen. Beleidigungen sind nun wahrlich nicht Sinn und Zweck des Chats, oder? Bitte macht was. Es ist echt nicht mehr auszuhalten! Wenn es wenigstens eine Möglichkeit zum Ignorieren bestimmter Teilnehmer geben würde! Wendet euch mal an Sega oder schickt mir deren Adresse!

Florian Meinhard

Sega-Fans im Internet

Frederik Rothley, Fred1983@web.de

Marco Weber, marco.weber@de.dreamcast.com

Robert Kluge, robertkluge@freenet.de

Sega-Fan-Homepages im Internet

www.expage.com/normiscool von Norman Kühnl

metropolis.de/future3000.html von Heinz Becker

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

Schnelle Hilfe:

www.tippscenter.de

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

Ralph Wollner aus Frankfurt über **Virtua Tennis**

Grafik: 89%
Sound: 88%
Gesamt: 94%

Virtua Tennis ist meiner Meinung nach das beste Tennis-Spiel, das die Welt je erblickt hat. Weder in Sachen Grafik, Sound, geschweige denn Spielspaß kann irgendein anderes Tennis mithalten. Bedingt durch die vielen Mini-Spiele und andere Features wird Virtua Tennis alles andere als schnell langweilig. Einziges Manko ist die vorgegebene Spiellänge.



Die Adresse von Sega of Europe:

Sega Europe
266-270 Gunnersbury Avenue,
London W4 5QB UK

Ich glaube allerdings kaum, dass Sega gegen Beschimpfungen vorzugehen vermag. Allerdings die Idee, bestimmte Dreamarena-Teilnehmer vom Chat auszuschließen, wäre sicher ein interessantes Feature für den Dreamkey.

Futterreste

Ich bin ein Fan von euch und habe mir die Mega Fun nur abonniert, weil ich eure Zeitschrift weiterhin lesen wollte, aber jetzt zu meinen Fragen.

1. Wann kommt Grandia 2 in



Unser Soul-Calibur-Experte Sebastian Berghoff ist Meister aller Klassen! 111 Siege in Folge - Respekt! Man, siehst ziemlich geschafft aus...

Test-Symbol-Legende

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

Deutschland? Ich brauch endlich neues Futter.

Ist noch nicht sicher. Wir gehen vom 1. Quartal 2001 aus.

2. Warum machen so renommierte Spiele-Hersteller wie EA oder Square keine Spiele für den Dreamcast? Dann würden auch die Abverkäufe steigen. Entweder lassen sie sich von Verkaufsprojektionen leiten (EA) oder sie haben ihre Seele an Sony verkauft (Square). Gerade EA musste mittlerweile selbst eingestehen, dass sie die Entwicklung des DC in den USA unterschätzt haben.

3. Kommt Soul Calibur 2 oder ein Tekken-Spiel für die DC? Das sind zur Zeit noch absolute Gerüchte, wobei die Chance auf ein Soul Calibur 2 sicher um einiges höher ist als auf ein Tekken.

4. Wann gehen endlich die Online-Preise runter, denn im

Vergleich zu anderen Firmen, wie T-Online, sind sie relativ hoch.

Ich hoffe, ihr kommt bald als eigenständiges Magazin zurück.

Es wird sicher spannend zu hören sein, was die Sega-Strategen am 8. September in Düsseldorf der deutschen Presse mitzuteilen haben.

Veli Sirin

Spiel-Fragen

Ich wollte euch mal ein paar Fragen stellen:

1. Hat Acclaim schon mal darüber nachgedacht, ein Turok für den DC herauszubringen? Acclaim wollte angeblich ein Turok auf PlayStation bringen. Bislang gibt es keine Anzeichen, dass sich ein DC-Turok in Arbeit befindet.

2. Ich interessiere mich sehr für Sonic Shuffle und Demolition Racer für den Dreamcast. Wisst ihr die genauen Erscheinungstermine?

Infogrames' Demolition Racer ist für den September in den USA angekündigt. Für beide Spiele gibt es bislang keine Termine für Deutschland.

3. Demnächst kommt doch die PAL-Version von Dead or Alive 2 raus. Gibt es in dieser Version irgendetwas zu erspielen? Acclaim hat viele neue Kostüme und



Ist Acclaims Turok-Serie ein Fall für den Dreamcast?

einige Level-Bereiche neu hinzugefügt. Genaueres im Test in dieser Ausgabe.

4. Wird Metropolis Street Racer eigentlich überhaupt erscheinen?

MSR ist ein absolutes Prestige-Objekt von Sega Europe. Es wäre fatal, wenn man hier patzen würde. Man möchte eben ein absolutes Racer-Highlight zum Weihnachtsgeschäft am Start haben.

Manuel Dumas



DEAD OR ALIVE 2



TOP 5 - CRAZY TAXI

| SCORE | PLAYER |
|----------------|------------------|
| 1ST \$7,401,83 | ROBERT KLUGE |
| 2ND \$6.378,38 | ANDREAS KIRCHNER |
| 3RD \$4.811,02 | MARCO HARTLING |
| 4TH \$0.500,00 | AXEL ROSE |
| 5TH \$0.250,00 | AXEL SCHWEISS |

ENTER YOUR INITIALS !

SO GEHT'S:

Prügel-Fans aufgepasst! Nach deftigem Waffengeklirre bei Soul Calibur müsst ihr nun eure Fähigkeiten als Faustkämpfer beweisen. Folgende Regeln gelten für den Dead-or-Alive-2-Wettbewerb (egal ob PAL oder NTSC):
- Modus: Survival
- im Survival-Options-Screen „Factory-Settings“ einstellen
- Kämpfer: Kasumi
Zeichnet euren kompletten Versuch vom ersten bis zum letzten verdroschenen Gegner 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 31.10.2000. 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

Bust-A-Move 4 (dt) Cheats

Another World:
 Gebt im Titel-Screen Folgendes ein:
 X, ←, →, ←, X.
 Bei richtiger Eingabe ertönt ein Jingle. Selektiert dann den Puzzle-Mode und Arcade, um mehr Puzzles zu erhalten.

Bonus-Charaktere:
 Gebt im Titel-Screen Folgendes ein:
 →, →, X, ←, ←.
 Bei richtiger Eingabe ertönt ein Jingle.

Tarot-Reading:
 Gebt im Titel-Screen Folgendes ein:
 ↑, X, ↓, X, ↑.
 Bei richtiger Eingabe ertönt ein Jingle.

Talk-Demo:
 Gebt erst die Cheats für Bonus-Charaktere sowie Tarot-Reading ein. Gebt im Titel-Screen dann Folgendes ein:
 X, ↑, ←, ↓, →, ↑, X, ↓, ←, ↑, →, ↓ + X.
 Bei richtiger Eingabe ertönt ein Jingle. Schaut nun unter den Optionen nach.

Rainbow Six (us) Cheats

Gebt während eines Spiels Folgendes ein:

Avatar-God-Mode:
 Analogstick ↑ + Digistick ↓ + A.

Team-God-Mode:
 Analogstick ← + Digistick ↓ + A.

Heavy Breathing:
 Analogstick ↓ + Digistick ↓ + A.

Big-Head-Mode:
 Analogstick ↑ + Digistick ↓ + X.

Mega-Head-Mode:
 Analogstick ← + Digistick ↓ + X.

Polska-Mode:
 Analogstick ↓ + Digistick ↓ + X.

Stumpy-Mode:
 Analogstick ← + Digistick ↓ + Y.

Brains-Mode:
 Analogstick ↑ + Digistick ↓ + Y.

Side-Scroller-Mode:
 Analogstick ↓ + Digistick ↓ + Y.

Clodhopper-Mode:
 Analogstick ← + Digistick ↓ + B.

Rudeness-Mode:
 Analogstick ↓ + Digistick ↓ + B.

Victory-Conditions:
 Analogstick ↑ + Digistick ↓ + B.

Dead or Alive 2 (dt) Glühender Shadow Man

Wie auf dem Screenshot abgebildet, müsst ihr für dieses Special mit dem Steuerkreuz oder Analogstick einen kompletten Kreis gegen den Uhrzeigersinn, von vorne beginnend, durchführen und dann die drei Aktionstasten drücken.

Sega-Hotlines

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

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

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

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

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



Action Replay CDX

Codes

Der Nachschub an Codes ist für die Schummeleinrichtung noch recht lau, deswegen hier einige neue:

Jeremy McGrath Supercross 2000 (us)

Immer auf dem ersten Platz:

591474F3
 C0707041
 591774F3
 00000000

In der vierten Runde starten:

D1FB807B
 C0705041
 D1F8807B
 00000003





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

Vorschau

Die 100 bestgetesteten Dreamcast-Titel

| | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|----------------------|------------------|--------|-----|-------------------------------------|-----------------------|------------------|--------|-----|
| NBA 2K | Sega | American Sports | Feb 00 | 94% | Giant Gram | Sega | Fun-Sports | Sep 99 | 81% |
| Resident Evil Code: Veronica | Capcom | Action-Adventure | Jul 00 | 94% | UEFA Striker | Infogrames | Sport | Jan 00 | 81% |
| Soul Calibur | Namco | Beat 'em Up | Jan 00 | 94% | Spawn | Capcom | Shoot 'em Up | Okt 00 | 80% |
| NFL 2K | Sega | American Sports | Jan 00 | 93% | Gundam Sidestory 0079 | Bandai | Beat 'em Up | Nov 99 | 80% |
| Shadow Man | Acclaim | Action-Adventure | Jan 00 | 93% | Racing Simulation 2 | Ubi Soft | Rennspiel | Nov 99 | 80% |
| Shenmue | Sega | Action-Adventure | Mrz 00 | 92% | Street Fighter Zero 3 | Capcom | Beat 'em Up | Okt 99 | 80% |
| Dead or Alive 2 | Tecmo | Beat 'em Up | Okt 00 | 91% | Zombie Revenge | Sega | Beat 'em Up | Feb 00 | 80% |
| House of the Dead 2, The | Sega | Shoot 'em Up | Jun 99 | 91% | Airforce Delta | Konami | Action | Okt 99 | 79% |
| Soul Reaver | Eidos | Action-Adventure | Apr 00 | 91% | South Park Rally | Tantalus/Acclaim | Rennspiel | Aug 00 | 79% |
| Crazy Taxi | Sega | Rennspiel | Apr 00 | 90% | Mag Force Racing | Team FEB/Crave | Rennspiel | Aug 00 | 78% |
| Rayman 2 | Ubi Soft | Jump & Run | Apr 00 | 90% | Virtual On: Oratorio Tangram | Sega | Beat 'em Up | Mrz 00 | 77% |
| Sonic Adventure | Sega | Jump & Run | Nov 99 | 90% | Aerowings | CRI | Simulation | Nov 99 | 76% |
| Jet Set Radio (jp) | Sega | Genre-Mix | Sep 00 | 90% | Marvel vs Capcom | Capcom | Beat 'em Up | Mrz 00 | 76% |
| F355 Challenge | Sega | Rennspiel | Okt 00 | 90% | Nightmare Creatures 2 | Kalisto/Konami | Beat 'em Up | Aug 00 | 76% |
| Chu Chu Rocket! | Sega | Denkspiel | Jul 00 | 89% | Elemental Gimmick Gear | Hudson Soft | Action-Adventure | Aug 99 | 75% |
| Grand Theft Auto 2 | Take 2 | Action | Jun 00 | 89% | Sega GT | Sega | Rennspiel | Mai 00 | 75% |
| V-Rally 2 Expert Edition | Infogrames | Rennspiel | Jul 00 | 89% | Soul Fighter | Piggyback/Mindscape | Beat 'em Up | Jan 00 | 75% |
| Biohazard 2 | Capcom | Action-Adventure | Mrz 00 | 88% | Gauntlet Legends | Midway/Konami | Beat 'em Up | Aug 00 | 75% |
| Ecco the Dolphin - Defender of the F. | Appaloosa | Action-Adventure | Jul 00 | 88% | Tokyo Highway Challenge 2 (jp) | Genki | Rennspiel | Sep 00 | 75% |
| Puyo Puyo 4 | Sega/Compile | Denkspiel | Mai 99 | 88% | Buggy Heat | CRI | Rennspiel | Dez 99 | 74% |
| Virtua Tennis | Sega | Sport | Sep 00 | 88% | Evolution | Ubi Soft | Rollenspiel | Jun 00 | 74% |
| 4 Wheel Thunder | Midway | Rennspiel | Jun 00 | 87% | Pen Pen Trilcelon | General Entertainment | Rennspiel | Feb 99 | 74% |
| Sega Rally 2 | Sega | Rennspiel | Nov 99 | 87% | Rainbow Six | Red Storm | Shoot 'em Up | Jul 00 | 74% |
| Tomb Raider IV: The Last Revelation | Eidos | Action-Adventure | Jun 00 | 87% | Street Fighter III W Impact | Capcom | Beat 'em Up | Feb 00 | 74% |
| Virtua Fighter 3tb | Sega | Beat 'em Up | Nov 99 | 87% | Wacky Races | Infogrames | Rennspiel | Sep 00 | 74% |
| Tony Hawk's Skateboarding | Neversoft/Crave | Fun-Sports | Aug 00 | 87% | Black Matrix | NEC | Strategie | Dez 99 | 73% |
| Samba de Amigo (jp) | Sega | Geschicklichkeit | Sep 00 | 87% | Dynamite Cop | Sega | Action | Nov 99 | 73% |
| Railroad Tycoon 2 | Take 2 | Strategie | Okt 00 | 87% | Climax Landers | Climax | Rollenspiel | Dez 99 | 72% |
| MDK 2 | Bioware | Shoot 'em Up | Mai 00 | 86% | Dragons Blood | Treyarch/Crave | Action-Adventure | Aug 00 | 72% |
| WWF Attitude | Acclaim | Fun-Sports | Dez 99 | 86% | Millennium Soldier - Expendable | Imagineer/Rage | Action | Nov 99 | 71% |
| Blue Stinger | Sega/Climax Graphics | Action-Adventure | Nov 99 | 85% | Seaman | Sega | Simulation | Nov 99 | 71% |
| F1 World Grand Prix | Video Systems | Rennspiel | Feb 00 | 85% | Incoming | Imagineer/Rage | Action | Nov 99 | 70% |
| Frame Gride | From Software | Action | Okt 99 | 85% | Pop 'n Music | Konami | Geschicklichkeit | Mai 99 | 70% |
| King of Fighters Dream Match 99 | SNK | Beat 'em Up | Sep 99 | 85% | Pop 'n Music 2 | Konami | Geschicklichkeit | Nov 99 | 70% |
| NHL 2K | Sega Sports | Sport | Mai 00 | 85% | Red Dog | Sega | Shoot 'em Up | Apr 00 | 70% |
| Ready 2 Rumble Boxing | Midway | Sport | Nov 99 | 85% | Space Griffon | Panther Software | Shoot 'em Up | Jan 00 | 70% |
| Star Wars: Episode I Racer | Lucas Arts | Rennspiel | Jun 00 | 85% | Super Speed Racing | Sega | Rennspiel | Jun 99 | 70% |
| Toy Commander | Sega | Geschicklichkeit | Dez 99 | 85% | Maken X | Sega | Shoot 'em Up | Sep 00 | 70% |
| Worms Armageddon | Team 17/Hasbro | Geschicklichkeit | Jan 00 | 85% | Suzuki Alstare Extreme Racing | Ubi Soft | Rennspiel | Jan 00 | 69% |
| Space Channel 5 | Sega | Geschicklichkeit | Aug 00 | 85% | Record of Lodoss War | ESP | RPG | Okt 00 | 69% |
| Fur Fighters | Bizarre/Acclaim | Beat 'em Up | Aug 00 | 85% | Jojo's Bizarre Adventure | Capcom | Beat 'em Up | Feb 00 | 64% |
| Power Stone 2 | Capcom | Beat 'em Up | Jul 00 | 84% | Rainbow Cotton | Success | Shoot 'em Up | Apr 00 | 63% |
| Snow Surfers | UEP/Sega | Fun-Sports | Jan 00 | 84% | Tetris 4D | Bullet-Proof Software | Denkspiel | Mrz 99 | 63% |
| Bust a Move 4 | Taito/Acclaim | Denkspiel | Aug 00 | 84% | Marvel vs. Capcom 2 - New Age of H. | Capcom/Virgin | Beat 'em Up | Aug 00 | 63% |
| Cool Boarders Burrn! | UEP System | Fun-Sports | Nov 99 | 83% | Plus Plumb | Takuyo | Denkspiel | Dez 99 | 60% |
| Power Stone | Capcom | Beat 'em Up | Nov 99 | 83% | Seventh Cross | NEC Home Electronics | Rollenspiel | Mrz 99 | 59% |
| Trickstyle | Acclaim | Rennspiel | Nov 99 | 83% | Godzilla Generations | Sega | Action | Feb 99 | 58% |
| NBA on NBC | Midway | American Sports | Feb 00 | 82% | Panzer Front | ASCII | Action | Mrz 00 | 58% |
| Berserk | ASCII | Beat 'em Up | Jul 00 | 81% | Virtua Striker 2000 | Sega | Sport | Feb 00 | 58% |
| Get Bass | Sega | Sport | Jun 99 | 81% | Psychic Force 2012 | Taito | Beat 'em Up | Mai 99 | 57% |
| | | | | | NFL Quarterback Club 2000 | Acclaim | American Sports | Feb 00 | 56% |

Skies of Arcadia

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

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



Phantasy Star Online

Genre: **Rollenspiel** Hersteller: **Sonic Team** Erscheint: **4. Quartal 2000 (jp)**

Neben dem nächsten Auftritt Sonics nähert sich auch das opulente RPG mit Online-Funktion der Fertigstellung. Bis zu vier Spieler dürfen sich wahlweise per Internet oder an einem DC zu einer Party zusammenschließen. Hoffentlich schaffen es die Programmierer, den weltweit simultanen Release zu halten.



NBA2K1

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

Kaum ist die NBA-Saison 2000 vorbei (Glückwunsch, Lakers!), macht Sega mit dem NBA2K-Nachfolger von sich reden. Pünktlich zum Start der nächsten Meisterschaft soll NBA 2K1 mit verbesserter Grafik und Online-Unterstützung die amerikanischen Hoop-Fans begeistern.



Sonic Adventure 2

Genre: **Jump & Run** Hersteller: **Sonic Team** Erscheint: **4. Quartal 2000 (jp)**

Yuji Naka werkelt zur Zeit mit Hochdruck an der Fertigstellung des nächsten Adventures rund um den kleinen Igel Sonic. Die Optik wurde im direkten Vergleich zum ohnehin schon rasanten Vorgänger nochmals verfeinert. Schade nur, dass europäische bzw. amerikanische Zocker erst im kommenden Frühjahr in den Sonic-Rausch verfallen dürfen.



Metropolis Street Racer

Genre: **Rennspiel** Hersteller: **Bizarre Creations** Erscheint: **Oktober 2000 (dt)**

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



Outtrigger

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

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



Virtua Fighter 4

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

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



Angekündigte Dreamcast-Titel

| | | | |
|-----------------------------------|-------------|------------------|-----------------|
| Virtua Athlete | Sega | Sport | 2. September |
| Virtua Tennis | Sega | Sport | 9. September |
| International Track & Field | Konami | Sport | September |
| Nightmare Creatures II | Konami | Action-Adventure | September |
| MTV Sports: Skateboarding | THQ | Sport | September |
| WWF Royal Rumble | THQ | Sport | September |
| Deep Fighter | Ubi Soft | Action-Adventure | September |
| F1 Racing Championship | Ubi Soft | Rennspiel | September |
| Space Channel 5 | Sega | Geschicklichkeit | 7. Oktober |
| Motor Madness | Virgin | Rennspiel | 7. Oktober |
| Time Stalkers | Sega | Rollenspiel | 14. Oktober |
| Extreme Sports | Sega | Sport | 14. Oktober |
| Urban Chaos | Eidos | Action-Adventure | 14. Oktober |
| Metropolis Street Racer | Sega | Rennspiel | 21. Oktober |
| Ultimate Fighting Championship | Crave | Sport | 21. Oktober |
| SnoCross Championship | Acclaim | Rennspiel | 21. Oktober |
| Die 24 Stunden von Le Mans | Infogrames | Rennspiel | 26. Oktober |
| Street Fighter: Third Strike | Virgin | Beat 'em Up | 28. Oktober |
| UEFA Soccer 2001 | Infogrames | Sport | Oktober |
| Rush 2049 | Konami | Rennspiel | Oktober |
| Indiana Jones und der Turm von B. | THQ | Action-Adventure | Oktober |
| Super Runabout | Virgin | Rennspiel | Oktober |
| Alone in the Dark 4 | Infogrames | Action-Adventure | 2. November |
| Space Race | Infogrames | Rennspiel | 2. November |
| Silent Scope | Konami | Shoot 'em Up | 4. November |
| Half-Life | Havas | Ego-Shooter | 4. November |
| Shooter 3 | Sega | Shoot 'em Up | 10. November |
| Dave Mirra Freestyle BMX | Acclaim | Fun-Sports | 11. November |
| Hydro Sport Racing | Mattel | Rennspiel | 18. November |
| KISS: Psycho Circus | Take 2 | Ego-Shooter | 18. November |
| Ready 2 Rumble Round 2 | Midway | Beat 'em Up | 18. November |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | Activision | Fun-Sports | 18. November |
| Colin McRae Rally 2.0 | Codemasters | Rennspiel | 25. November |
| Jet Set Radio | Sega | Genre-Mix | 25. November |
| The Mummy | Konami | Action-Adventure | November |
| Messiah | Virgin | Action | November |
| Sega GT | Sega | Rennspiel | 2. Dezember |
| POD 2 | Ubi Soft | Rennspiel | 2. Dezember |
| Grandia 2 | Ubi Soft | Rollenspiel | 1. Quartal 2001 |
| Galleon | Virgin | Action-Adventure | 1. Quartal 2001 |
| Shenmue | Sega | Action-Adventure | tba. |

Bald in Japan erhältlich...

| | | | |
|--------------------------------------|--------|------------------|---------------|
| Capcom vs. SNK Millennium Fight 2000 | Capcom | Beat 'em Up | 9. September |
| Dead or Alive 2: Hardcore | Tecmo | Beat 'em Up | 28. September |
| El Dorado Gate | Capcom | Rollenspiel | 3. Quartal |
| Outtrigger | Sega | Shoot 'em Up | 3. Quartal |
| Eternal Arcadia | Sega | Rollenspiel | 3. Quartal |
| Daytona 2 | Sega | Rennspiel | 4. Quartal |
| Phantasy Star Online | Sega | Rollenspiel | 4. Quartal |
| Sonic Adventure 2 | Sega | Jump & Run | 2001 |
| Shenmue 2 | Sega | Action-Adventure | tba. |
| Virtua Fighter 4 | Sega | Beat 'em Up | tba. |

Bald in den USA erhältlich...

| | | | |
|-----------------------------------|--------------------|------------------|---------------|
| ESPN International Track & Field | Konami | Sport | 5. September |
| Quark 3 | Sega | Action | 5. September |
| Sega GT | Sega | Rennspiel | 12. September |
| F1 Racing Championship | Video System | Rennspiel | 16. September |
| Half-Life | Sierra Studios | Action | 17. September |
| Xannon Spike | Capcom | Action | 18. September |
| Prince of Persia 3D | Mattel Interactive | Action | September |
| Frogger 2: Swampy's Revenge | Hasbro | Geschicklichkeit | September |
| Dark Angel | Metro 3D | Action | September |
| Silent Scope | Konami | Shoot 'em Up | 26. Oktober |
| Stupid Invaders | Ubi Soft | Action | Oktober |
| PBA Tour Bowling 2001 | Bethesda Softworks | Sport | Oktober |
| ESPN Baseball Tonight | Konami | Sport | Oktober |
| Ms. Pac-Man Maze Madness | Namco | Geschicklichkeit | Oktober |
| Austin Powers: Mojo Rally | Take 2 | Rennspiel | Oktober |
| Evil Dead: Hail to the King | THQ | Adventure | 2. November |
| V.I.P. | Ubi Soft | Action | 2. November |
| Sonic Shuffle | Sonic Team | Genre-Mix | 7. November |
| Shenmue Chapter I | Sega | Rollenspiel | 14. November |
| F355 Challenge | Sega | Rennspiel | November |
| Skies of Arcadia | Sega | Rollenspiel | November |
| NBA 2K1 | Sega | American Sports | November |
| Championship Surfer | Mattel Int. | Fun-Sports | November |
| Black & White | tba. | Strategie | Dezember |
| 18 Wheeler - American Pro Trucker | Sega | Rennspiel | 3. Quartal |
| Croc 2 | Fox Interactive | Jump & Run | 3. Quartal |
| Samba de Amigo | Sega | Geschicklichkeit | 3. Quartal |
| Bangai-O | Classified Games | Action | 3. Quartal |
| Ilbleed | Sega | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Rune | G. of Developers | Action | 4. Quartal |
| NFL 2K1 | Sega | American Sports | 4. Quartal |

Das gibt's im nächsten Heft:

Sega-Event

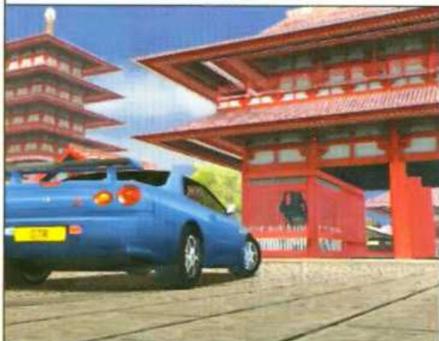
Am 8. September findet in Düsseldorf ein offizielles Sega-Event statt. Im Rahmen dieses Meetings wird sich Sega zu allen anstehenden relevanten Fragen äußern. Auf der Tagesordnung stehen natürlich unter anderem die kommenden Spiele-Hits. Ferner wird die Richtung für die nächsten Monate bekannt gegeben. Inwieweit wird der Launch der PS 2 auf die Sega-Preispolitik Einfluss haben? Man darf gespannt sein, welche Neuigkeiten wir dort erfahren werden!



Metropolis Street Racer

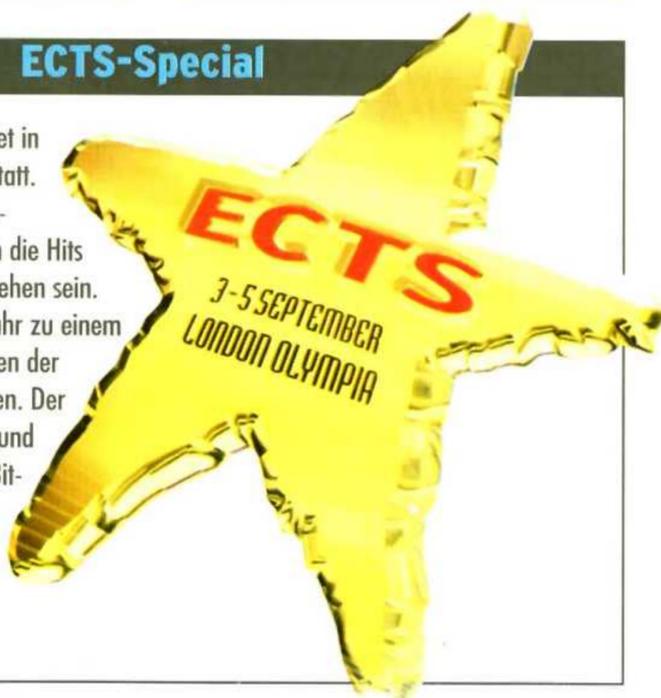
Lange hat es gedauert. Aber was lange währt, wird endlich gut. Hoffentlich lässt sich in einigen Wochen das Gleiche von Bizarre Creations' Racer MSR behaupten. Die Vorzeichen stehen zumindest nicht schlecht, denn bereits die während der E3 gezeigte spielbare Version machte Appetit

auf mehr. Sollte alles nach Plan verlaufen und die Programmierer bzw. der Publisher den angestrebten Street-Date nicht erneut nach hinten verlegen, werden wir euch in der kommenden Ausgabe einen umfangreichen Test rund um die Metropolen-Bolidenhatz präsentieren.



ECTS-Special

Vom 3. bis 5. September findet in London die alljährliche ECTS statt. Im Rahmen der größten europäischen Spiele-Messe werden die Hits der kommenden Monate zu sehen sein. Ferner scheint es in diesem Jahr zu einem interessanten Zusammentreffen der Konsolen-Giganten zu kommen. Der PS2-Launch steht kurz bevor und auch Nintendo wird die 128-Bit-Katze aus dem Sack lassen. Wir sind für euch vor Ort!



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- + NFL 2K1 im gnadenlosen Härtetest: Yard um Yard!
- + Vanishing Point: Der Acclaim-Racer im Brems-Test
- + und wie immer die coolsten Tipps zu euren DC-Games

Ab 2.10.2000 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),
Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur

Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Markus Häberlein, Gunther Hruby, Thomas Schmitt

Bildredaktion

Karel Stumpf, Peta Mensing

Freie Mitarbeiter

Christoph Heer

Layout

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

Konzeption und Gestaltung

Uwe Kraft

Titel

Havas Interactive

Manuskripte und Programme

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

Urheberrecht

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

Beilagen

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

Zentrale Service-Nummer:

0911 / 2872-150

Service-Fax:

0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:

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

Anzeigenkontakt

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

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

Thorsten Szameitat (-141) (Fax: -241)
tszameitat@computec.de

Assistenz der Anzeigenleitung

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

Anzeigenmarketing

Monika Fleenor (-345) (Fax: -240)
maffleenor@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)
szszameitat@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

Rainer Kube

Vertriebsleitung

Klaus-Peter Ritter

Produktionsleitung

Martin Clossmann

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

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: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: OS 528

Druck

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.



Schrott oder Schrittmacher?
PC Action entlarvt schonungslos die
PC-Spiele, deren Kauf nicht lohnt. Und zeigt die
neuesten Hits, die man nicht verpassen darf.
Verlässlich, monatlich, unbestechlich.

Ab 20. September neu am Kiosk.



PC Action – hart, aber gerecht

Monza! Montreal! Monte Carlo! Montabaur?

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

Egal, wo Ihr Rennen läuft!

- Aktuelle Tests und Berichte zu Formel 1-Spielen, Rennsimulationen, Rennspielen sowie Motorrad-Rennspielen für PC, PlayStation und N64
- Einkaufsführer im Hard- und Software-Bereich
- Interviews mit Fahrern und Spieleentwicklern
- Terminkalender zur Formel-1-Saison 2000
- Geschichte der Formel 1
- Fahr-Tipps und -Tricks
- CD mit Vollversion „Racing Simulation 1“
- Ab 6.9.2000 am Kiosk

