

SEGA

11/2000

84. Ausgabe
November 2000

100% SEGA DREAMCAST

WAZI!



**Crave schlägt zu:
Kämpfen bis
zum bitteren Ende**

Ultimate Fighting Championship



Slashout
Beat 'em Up in
bester Final-Fight-Manier



18 Wheeler
Truck-Duell quer durch
die Vereinigten Staaten



MSR
Genialer Racer in
Welt-Metropolen

Alles dran!



Alles drin!

**GAMES AND MORE –
mehr geht nicht!**

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





Sega bläst zum Angriff!

Der Release der PlayStation2 steht kurz bevor und auch wenn der Hype allgegenwärtig ist, standen die Zeichen noch nie günstiger, sich einen Dreamcast zuzulegen. Gerade in dieser Ausgabe wird wieder deutlich, wie viel Mühe sich Sega gibt, den Zockern ihre Konsole ans Herz zu legen. Besonders bei dem bevorstehenden Racing-Hit Metropolis Street Racer und Action-Knallern wie Outtrigger und 18 Wheeler sollten die

Knie eines jeden Videospiele-Freaks weich werden. Doch auch die 3rd-Party-Hersteller legen sich ordentlich ins Zeug. Während Capcom demnächst seinen Grusel-Hit Dino Crisis für den DC veröffentlicht, bringt Ubi Soft mit POD 2 eines der ersten richtigen Online-Games auf den Markt. Wie auch die nächsten Monate für den DC laufen mögen, wir halten Sega auf alle Fälle die Daumen.

Uwe Kraft
Chefredakteur

Inhalt

Dem Nächst

| | |
|-----------------------------------|----|
| MSR-Metropolis Street Racer | 4 |
| Outtrigger | 6 |
| 18 Wheeler | 7 |
| Dinosaurier | 8 |
| Eternal Arcadia | 9 |
| Slashout | 10 |
| Quark | 11 |
| Battle Beaster | 12 |
| Tomb Raider Chronicles | 13 |
| POD 2 | 14 |
| Silent Scope | 15 |

Brand Heiß

| | |
|--------------------------------|----|
| Aktuelle Dreamcast-Infos | 16 |
|--------------------------------|----|

Test Fertig

| | |
|---|----|
| Ultimate Fighting Championship (us) | 18 |
| International Track & Field | 19 |
| Sega Extreme Sports | 20 |
| Bangai-O | 21 |
| WWF Royal Rumble (us) | 21 |
| Capcom vs. SNK (jp) | 22 |

Haut Nah

| | |
|----------------------------|----|
| Sega Millennium Quiz | 23 |
| MailBox | 24 |

Secret Service

| | |
|------------------------------|----|
| Cheats, Tipps und mehr | 27 |
|------------------------------|----|

LeXikon

| | |
|-------------------------------------|----|
| Dreamcast-Spiele im Überblick | 28 |
|-------------------------------------|----|

RuBriken

| | |
|-----------------|----|
| Impressum | 30 |
| VorSchau | 30 |

4

MSR



Der Edel-Racer auf der Zielgeraden.

6

Outtrigger



Das Schützenfest kann beginnen.

7

18 Wheeler



Mit Vollgas den Highway entlang.

9

Eternal Arcadia



Realistischer ist nur noch das wahre Leben.

10

Slashout



Das Beat 'em Up der Superlative?



Metropolis Street Racer

Bizarres Skandal-Racer befindet sich endlich auf der Zielgeraden. Welches Potenzial hat das heiß ersehnte Spiel wirklich?

Die Geschichte von Bizarre Creations reicht nicht besonders weit zurück, trotzdem können die Briten schon auf einige Erfolge blicken. Ausgenommen von ein paar Mega-Drive-Titeln wurden die Coder erst mit ihrem Welterfolg Formel1 auf der PlayStation richtig bekannt. Nach dem grandiosen Sequel Formel1 '97 wendeten sich die Rennspiel-Spezialisten von der PS ab und entwickelten fortan für den Sega Dreamcast. Dort liesen erste Produkte aber länger auf sich warten, da

die Engländer sicher stellen wollten, dass der angestrebte Qualitätsstandard erreicht wird. Somit verschob sich das bereits zum Release des Dreamcast angekündigte Metropolis Street Racer immer weiter, bis letztendlich der 20. Oktober 2000 als Termin angesetzt wurde. Dann nämlich soll dieser geniale Racer auch bei uns in den Regalen stehen. Um sich von herkömmlichen Rennspielen abzuheben, dachten die Coder von Bizarre über ein spezielles Rating-System nach. Heraus kam, was man in Griechenland als Kudos bezeichnet. Dieser Begriff umschreibt den Respekt, den man einem anderen entgegenbringt, in unserem Fall den

gegnerischen Fahrern. Diesen muss man sich hart auf einer der 150 Strecken erkämpfen. Hierfür nutzen die Programmierer die interne Uhr des Dreamcast, um die unterschiedlichen Tageszeiten der Locations zu berechnen. Bestreitet ihr beispielsweise tagsüber in London ein Rennen, ist es in Tokio gerade Abend und in San Francisco finstere Nacht. Um die drei Städte möglichst realitätsgetreu darzustellen, scheute Bizarre weder Kosten noch Mühen und schickte seine Angestellten in die ganze Welt, um die Sehenswürdigkeiten der Location abzulichten. Das Ergebnis dieser Aktion ist wirklich beeindruckend. Brettet ihr mit Vollgas über die

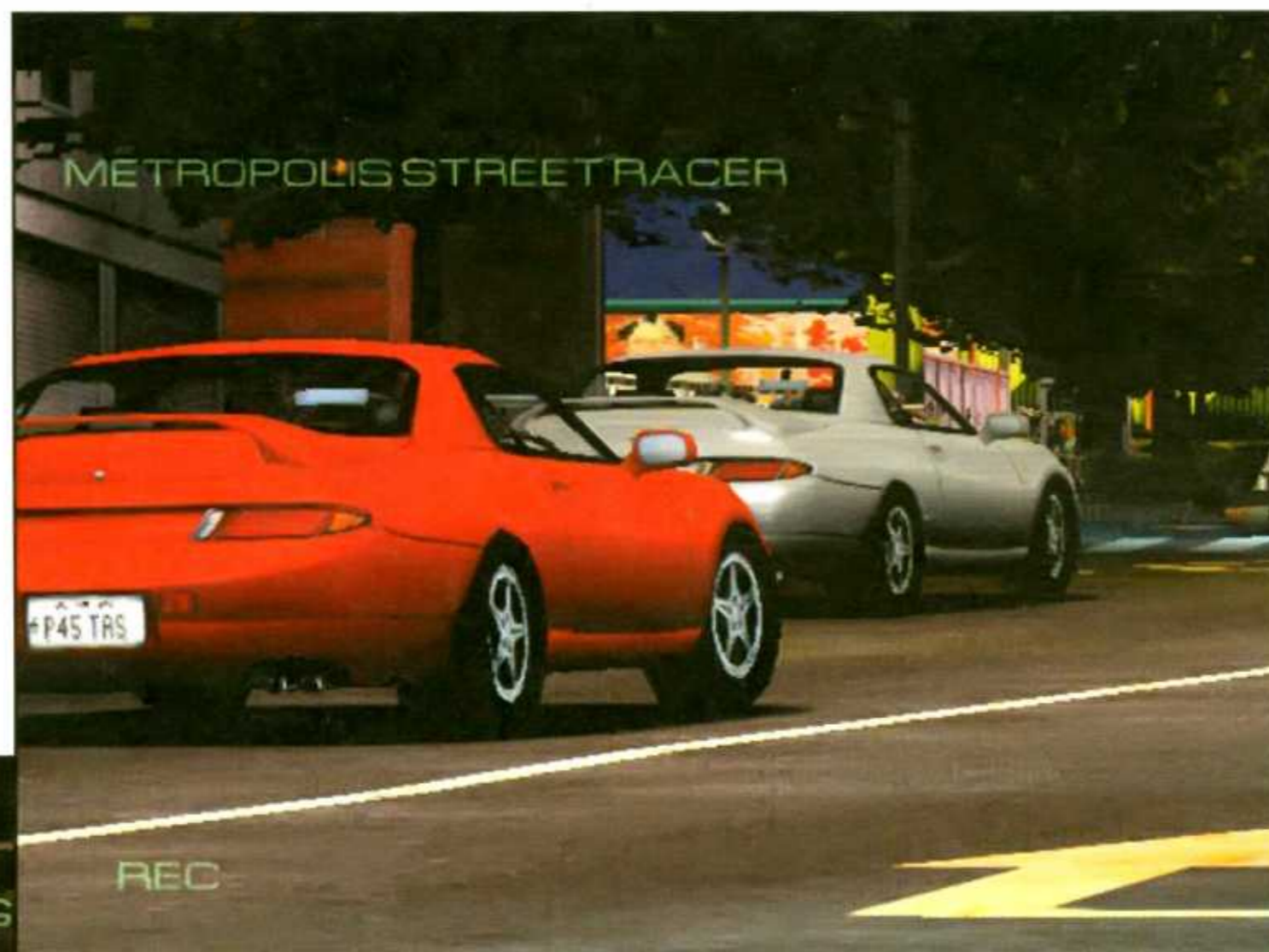


Mit Vollgas plagen wir unseren nagelneuen Audi um eine scharfe Kurve. Das virtuelle Fahrwerk reagiert hierbei bestens.

abwechslungsreichen Strecken, rast ihr immer wieder an bekannten Gebäuden vorbei. Dabei gelang es den Codern, die Atmosphäre der Städte perfekt einzufangen und in das Rennspiel zu integrieren. Grafisch opulent in Szene gesetzt, erfreut sich der Spieler immer wieder an liebevoll



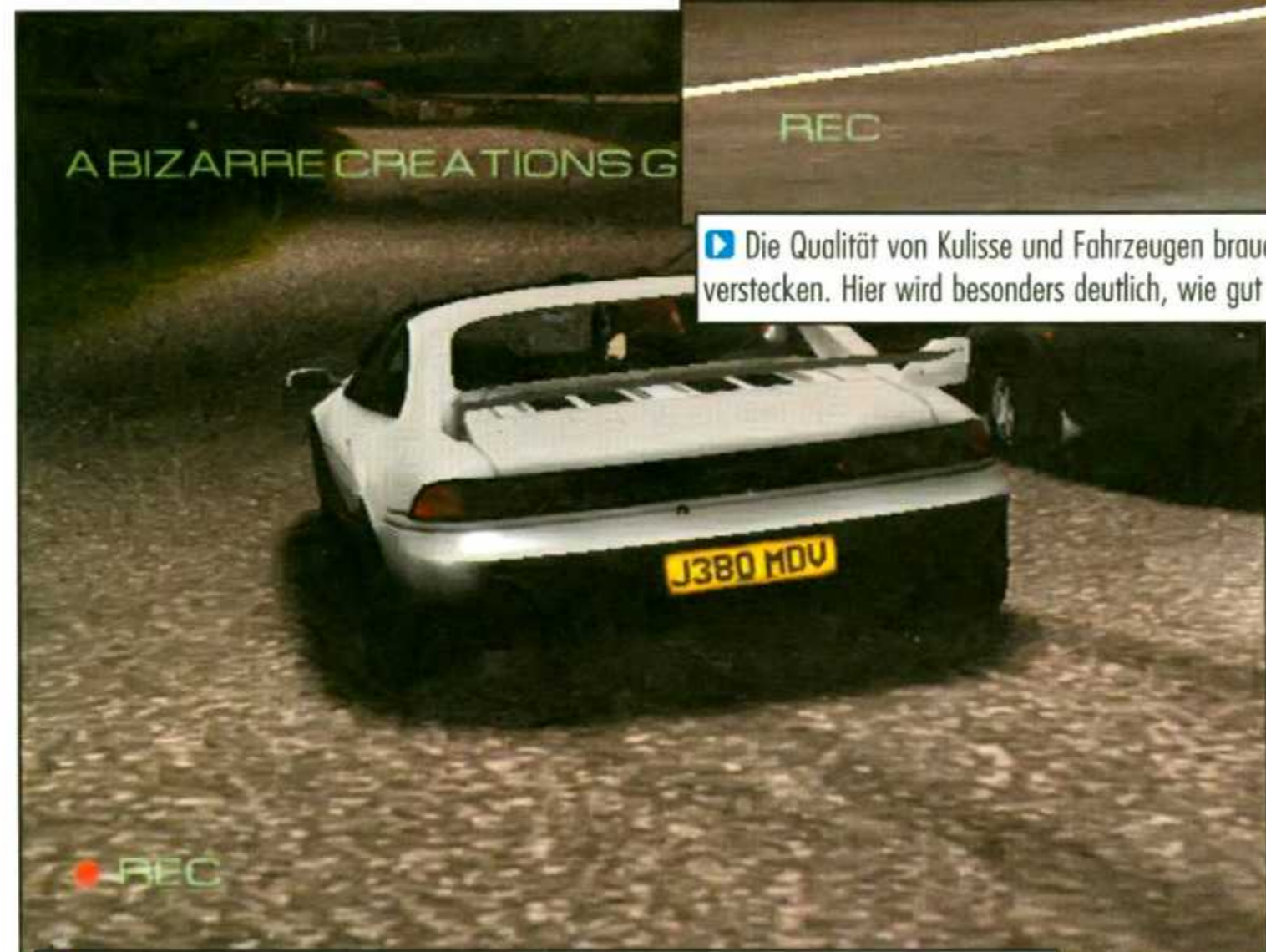
Im ersten Screen wird erklärt, um was es bei Metropolis Street Racer geht.



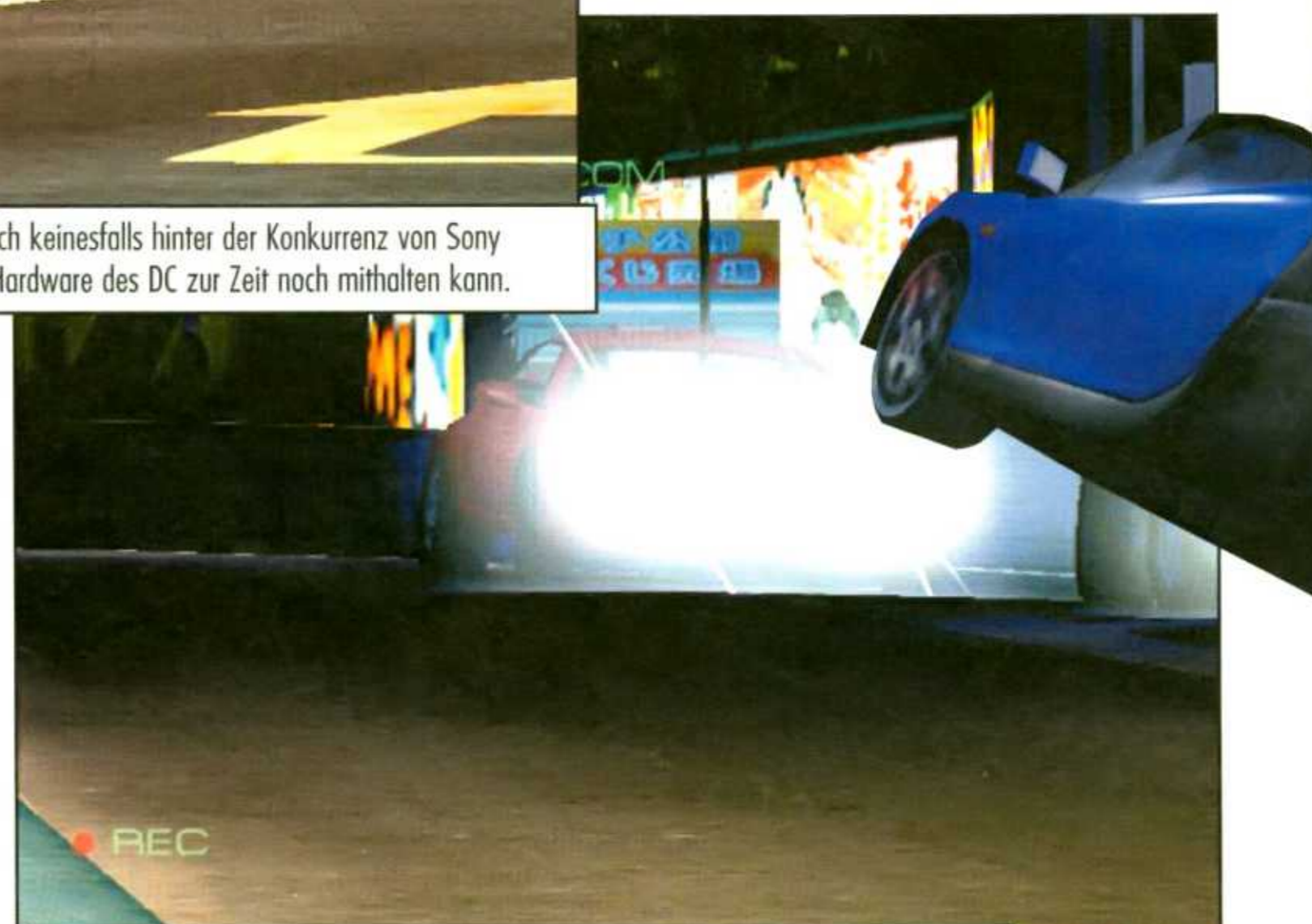
Die Qualität von Kulisse und Fahrzeugen braucht sich keinesfalls hinter der Konkurrenz von Sony verstecken. Hier wird besonders deutlich, wie gut die Hardware des DC zur Zeit noch mithalten kann.



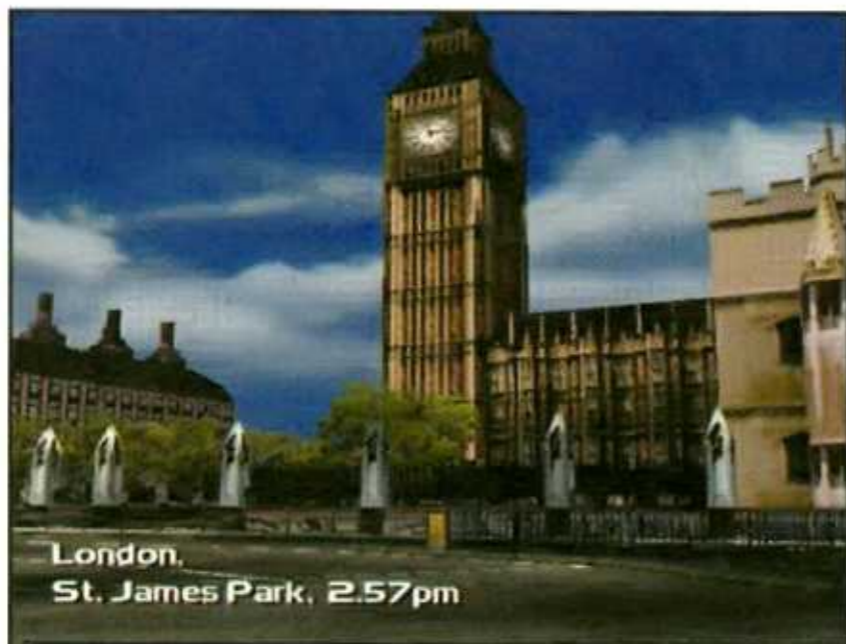
Die Innenstadt von Tokio ist mit zahlreichen Leuchtreklamen geschmückt.



Die Rennboliden entsprechen ihren realen Vorbildern bis auf das kleinste Detail.



Sobald die Nacht hereinbricht schalten sich die Lichter der Fahrzeuge ein.



London, St. James Park, 2.57pm

Um die virtuelle Szenerie genauestens nachbilden zu können, reisten die Coder durch die ganze Welt und fotografierten sämtliche bekannten Bauwerke.



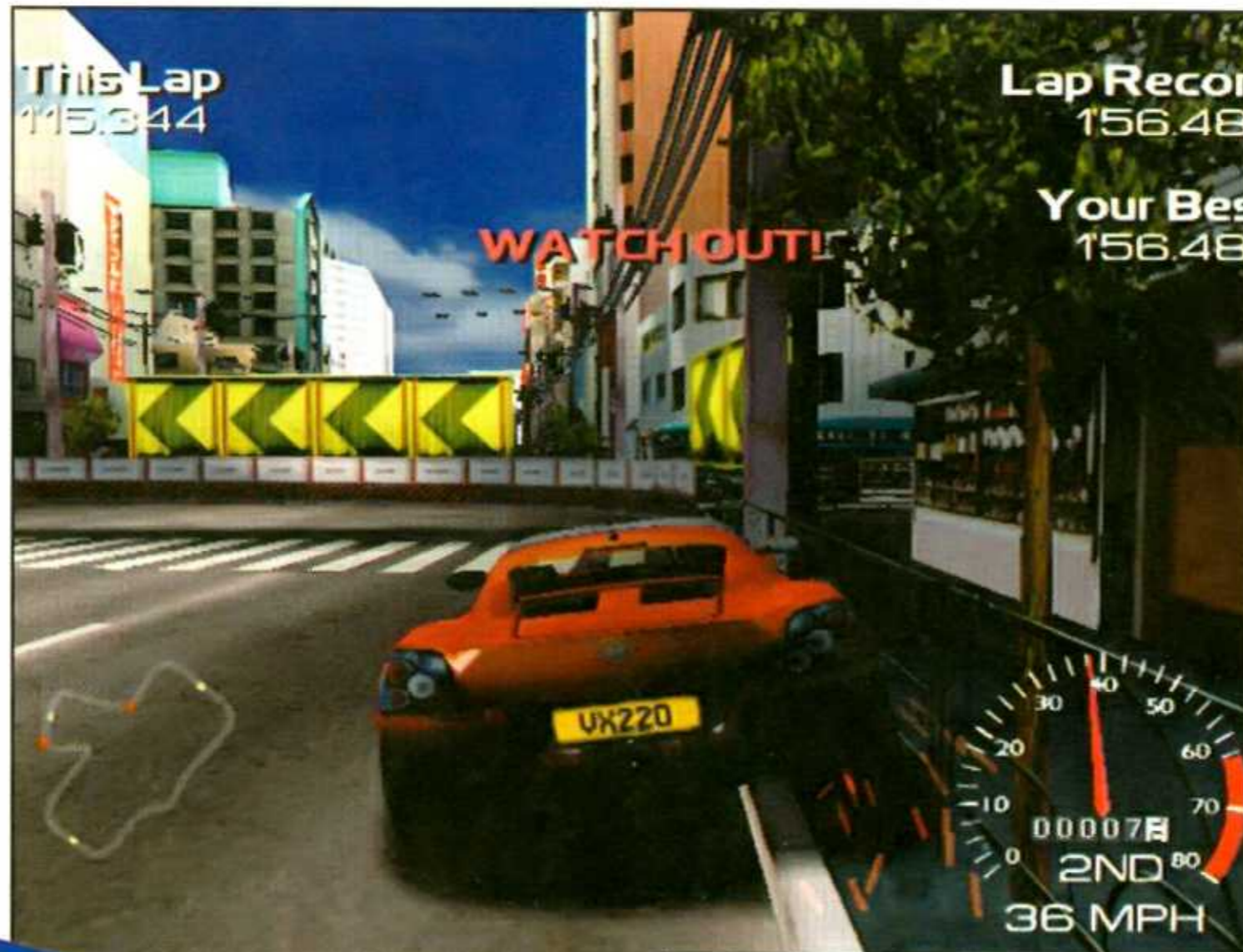
Selbst wenn ihr gekonnt das Rennen bestreitet, hängen euch die Widersacher am Auspuffrohr.

gestalteten Stadtteilen, die den Original-Vorbildern in nichts nachstehen. Genauso verhält es sich mit den Rennboliden. Bizarre gelang es, zwölf der bekanntesten Automobil-Hersteller für sich zu gewinnen. Neben Mercedes Benz, Audi und Peugeot finden sich noch weitere namhafte



In Straßen von San Francisco brettet ihr an den weltbekanntesten Gleisen entlang.

Firmen, die ihre Produktpalette in das Spiel einbauen ließen. Daraus resultierten 40 Wagen, die sich grundlegend durch ihr Fahrverhalten und ihre Leistungen



Streift ihr mit dem Boliden an einer Wand entlang, sprühen kleine Funken auf den Asphalt.

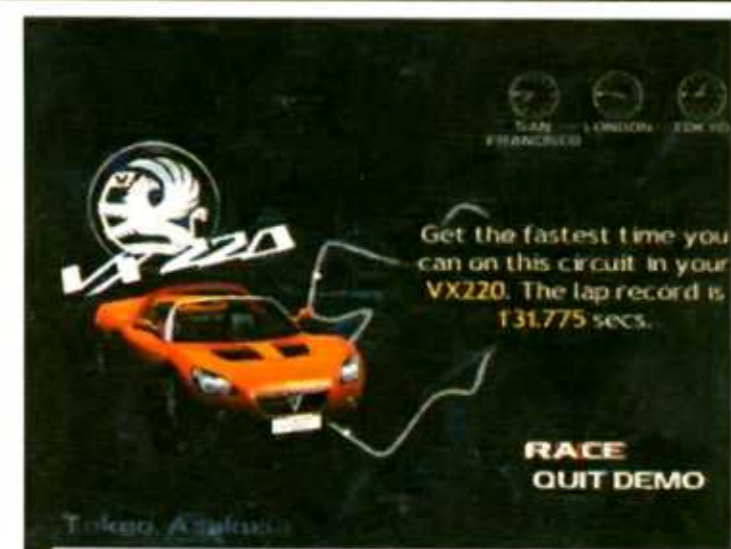


Befindet ihr euch in der falschen Straße, ist Zurückstauchen angesagt.



In den engen Kurven Tokios zeigt sich sehr schnell, wer sein Fahrzeug beherrscht.

unterscheiden. Selbst wenn MSR kein zweites Gran Turismo zu werden scheint, überzeugt das Fahrverhalten sofort. Bizarre ist es hierbei bestens gelungen eine sehr gute Mischung aus Arcade- und Simulationsfeeling zu kreieren. Das ist besonders wichtig, denn bei dem gigantischen Umfang sollte die Steuerung nicht zu kompliziert ausfallen. Neben dem Time-Attack-, Quick-Race- und Trainings-Modus beinhaltet MSR noch ein Street-Race, welches die eigentliche Hauptattraktion des Spieles ist. In diesem, aus 25 Kapiteln bestehenden Modus tragt ihr auf jeweils zehn Strecken einen heißen Fight um die Best-



Bevor ihr einen Boliden durch die Straßen jagen dürft, müsst ihr euren Favoriten auswählen.

zeit und die begehrten Kudos-Punkte, welche ihr durch spektakuläre Kurvenfahrten erhaltet, aus. Sollte Bizarre keine großen Fehler mehr machen und kurz vor Schluss noch Verschlimm-Besserungen integrieren, können wir bei MSR jetzt schon von einem Top-Titel sprechen. Sollte sich unter den bisher geheim gehaltenen Features eventuell ein Internet-Modus befinden, bei dem bis zu acht Spieler gegeneinander antreten dürfen, würde das den Sensations-Rahmen natürlich deutlich sprengen.



Die umfangreichen Straßennetze führen euch an sämtlichen Sehenswürdigkeiten der Großstädte vorbei.

Rennspiel

Dream Facts

Hersteller: Bizarre

Fakten: VMU, Vibration-Pak, Internet-Funktion

Erscheint: Oktober 2000

„Nach F355 ein weiterer hochwertiger Rennspiel-Hit“



Outtrigger

Dieser Herbst scheint sich zu einer freudigen Jahreszeit für Ego-Shooter-Fans zu mausern. Neben Beben 3 stehen sowohl Half-Life als auch die Arcade-Umsetzung des fulminanten Outtrigger ins Haus.

Segas legendäre AM2-Abteilung, die sich schon für solche Perlen wie 18 Wheeler oder F355 Challenge verantwortlich zeichnete, hat mit Outtrigger einen weiteren potenziellen DC-Knaller im Gepäck. Ihr wählt einen von vier Charakteren aus, um als Mitglied der International-Counter-Terrorism-Special-Forces in den unerbittlichen Kampf gegen terroristische Elemente zu ziehen. Jay beispielsweise verfügt über Handgranaten, einen Raketenwerfer und eine Maschinenpistole. Die Ausrüstung der anderen Protagonisten unterscheidet sich hingegen merklich von dessen Repertoire.

Im Gegensatz zum Arcade-Vorbild wurde am Umfang der brachialen Action gefeilt, so dass euch nun anstatt der zwölf bekannten Arenen weitere exklusive DC-Locations erwarten. Eure Aufgabe erstreckt sich zumeist darauf, eine bestimmte Anzahl heranrückender krimineller Objekte zu eliminieren. Um dieses Ziel zu erreichen, findet ihr weitere Power-ups, welche die Durchschlagskraft eurer Peacemaker erhöhen. Durch zusätzliche Zielsuchsysteme etwa lassen sich die Schergen noch bequemer vom Screen räumen. Doch auch in Bezug auf die einsetzbaren Wummen haben sich die Coder einige Gedanken gemacht. Die gute alte Gatling-Gun gelangt ebenso zum Einsatz wie etwa Photonen-Torpedos, Lenkraketen und Flammenwerfer. Als Bonbon dürft ihr, je nach Vorliebe, in der klassischen Ego-



Die Missionen sind zeitlich von strikten Limits begrenzt und erfordern schnelles Vorgehen.

oder der Third-Person-Perspektive durch die abwechslungsreich gestalteten Levels marschieren. Neben dem obligatorischen Single-Player-Modus bieten die Coder jedoch, ähnlich wie in der Arcade-Variante, einen Multiplayer-Modus für heiße Gefechte gegen menschliche Kontrahenten bzw. im Team-Battle ein Zusammenspiel mit Freunden an. Technisch gesehen lässt der imposante Shooter keine Fragen unbeantwortet. Selbst im Vierspieler-Splitscreen geht die Framerate nicht in die Knie und liefert ein konstant flüssiges Bild. Am Leveldesign bleibt ebenfalls



Mit Hilfe des Raketenwerfers lassen sich mehrere Schergen zugleich ausschalten.

nichts auszusetzen. Schon bald scheint sich ein interessanter Kampf der drei Mega-Shooter am Horizont abzuzeichnen. Wer letztendlich die Nase vorne haben wird, muss sich in wenigen Wochen zeigen.



Nicht nur in japanischen Spielhallen sorgt der Automat seit längerem für Begeisterung.



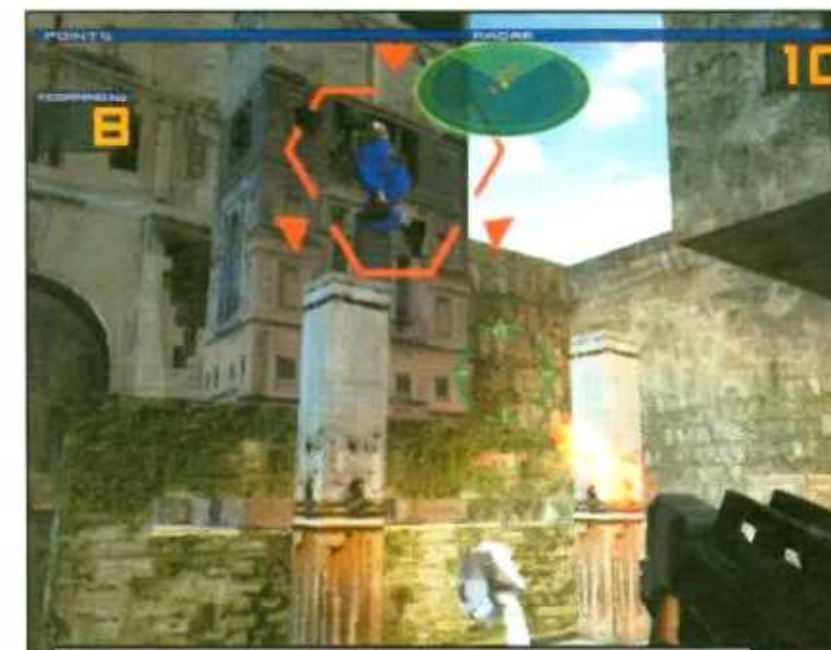
Dieser Scherge haucht bald sein virtuelles Leben aus, denn er befindet sich bereits in eurem Fadenkreuz.



Erst in der Ego-Perspektive kommt das wahre Shooter-Feeling auf.



Die Explosionen mancher Geschosse leuchten nahezu den ganzen Screen aus.



Sobald ihr einen Widersacher im Visier habt, leuchtet ein rotes Symbol auf.



Selbst im Zweispieler-Modus geht die Framerate nicht in die Knie.

Shoot 'em Up

DreamFacts

Hersteller:

AM2/Sega

Fakten:

▶ VMU, Vibration-Pak, Vierspieler-Modus

Erscheint:

4. Quartal 2000

„Überzeugende Arcade-Portierung des Ballervergnügens“



18 Wheeler

Nach der brillanten Arcade-Umsetzung von Crazy Taxi nähert sich ein weiterer Port der Fertigstellung. Jedoch bekommt ihr es diesmal mit wahren PS-Monstern zu tun.

Sega hat vor einigen Monaten mit Crazy Taxi erneut bewiesen, dass ein eigentlich simplizistisches Spielprinzip relativ lange vor den Bildschirm fesseln kann. 18 Wheeler bewegt sich genau in diesem Fahrwasser. Nicht zuletzt die aufgebohrte Crazy-Taxi-Engine lässt auf große Ähnlichkeiten schließen. Doch trotz der optischen Parallelen setzt 18 Wheeler einen anderen Schwerpunkt. Apropos schwer: Ihr begeben euch hinter das Steuer eines 40-Tonnners, um mit diesem Gefährt diverse Warenlieferungen termin- bzw. zeitgerecht an vorher festgeleg-

ten Orten abzuliefern. Bevor ihr euch für eine bestimmte Fracht entscheidet, solltet ihr euch dessen bewusst sein, dass die Könige der Landstraße im Vergleich zu wendigen Taxis ungleich schwerer zu handhaben sind und lediglich über eine Maximalgeschwindigkeit von etwa 110 km/h verfügen. Abhängig davon, ob ihr nun Holzstämme oder etwa Benzin als Ladung wählt, verändert sich aufgrund des Gewichts der Fracht auch das Fahrverhalten. Das virtuelle Trucker-Leben besitzt wie in der Realität jedoch zahlreiche Tücken, die es zu meistern gilt. Rivalisierende LKW-Fahrer versuchen stets vor euch am Zielpunkt anzukommen, zudem liegt euch ständig ein knallhart bemessenes Zeitlimit im Nacken. Gemächliche Fahrweise sollte somit nicht an erster Stelle stehen. Vielmehr



▶ Völlig realistisch bewegen sich die Gegenstände auf dem Armaturenbrett hin und her.



▶ Man sollte aufgrund der relativen Trägheit der 40-Tonner keine High-Speed-Action erwarten.

müsst ihr dafür sorgen, selbst mit rabiaten Mitteln die Ladungen an den Zielort zu befördern. Am Ende jeder der über zehn Missionen, die euch quer durch den amerikanischen Kontinent führen, sollten kleinere Aufgaben, wie etwa das genaue Einparken, absolviert werden, um die Score zu erhöhen. Sega gelang es auf der technischen Seite einmal mehr, die weitläufigen Szenarien mit einer hohen Detailfülle äußerst authentisch in Szene zu setzen. Bemerkenswert hierbei fällt die Tatsache ins Gewicht, dass die Framerate

dabei keine Einbußen erleidet. Der Sound weiß ebenfalls zu begeistern. Gewonnene Belohnungen lassen sich in neue, imposante Hupen investieren. Bereits in wenigen Wochen wird 18 Wheeler in japanischen Gefilden erhältlich sein und sicherlich zu den spaßigsten Games des Jahres zählen.



▶ Der Profi-Trucker hat keine Zeit, den malerischen Sonnenuntergang zu genießen.



▶ In bester Arcade-Manier kämpft ihr gegen ein knallhartes Zeitlimit.



▶ Um das erwünschte Ziel zeitgerecht zu erreichen, sollte euch jedes Mittel recht sein.



▶ Animierte Objekte, wie der kreisende Polizeihelikopter sorgen für ein authentisches Feeling.



▶ Wie im realistischen Straßenverkehr lieben es auch die virtuellen Trucker ihre Vehikel zu verschönern.



▶ Auf den engen Highways mutiert die Warenlieferung zur Materialschlacht.

Rennspiel

DreamFacts

Hersteller:
Sega

Fakten:
▶ 10+ Missionen, VMU, Vibration-Pak

Erscheint:
4. Quartal 2000

„Optisch wie spielerisch ein weiteres Sega-Highlight“



Dinosaurier

Überlebenskampf in der Urzeit. Für die Umsetzung des Kinofilms ist Ubi Soft verantwortlich.

Warum vor 65 Millionen Jahren die größten Landlebewesen der Erdgeschichte, die Dinosaurier, ausstarben, ist bis heute nicht eindeutig geklärt. Die Filmstudios von Walt Disney haben sich der so genannten "Meteoriten-Theorie" bedient, um einen spannenden Kinofilm zu produzieren. Der Einschlag des Meteors soll Wissenschaftlern zufolge die Temperatur auf der Erde gesenkt und so das Aussterben forciert haben. Ubi Soft geht für die DC-Version exakt von der Filmvorlage aus und schickt zu Beginn des Abenteuers die letzten Dinos auf die Suche nach noch unzerstörter Vegetation. Ihr übernimmt die Führung eines eigenwilligen Trios von Jungtieren. Dazu gehören: Aladar, der pflanzenfressende Iguanodon, Fila, ein Flugsaurier, und ein affenähnlicher Lemur namens Zini. Alle drei haben unterschiedliche Fähigkeiten, die nur in Kombination mit-



Achtung, Sumpfland! Aladar kann zwar schwimmen, versinkt aber in dunklem Morast.

einander zum gewünschten Erfolg führen. Aladar ist der Kämpfer, Wegbereiter und fungiert als Reittier für den Lemuren. Dieser Winzling kann nicht schwimmen und muss deshalb auf dem Rücken seines Kumpels reiten. Dafür kann Zini aber umso besser klettern, springen und Steine werfen. Mit den Geschossen verteidigt er sich und bringt auf der Kippe stehende Felsen zum Umfallen. Fila gleitet über dem Boden und kundschaftet in erster Linie die Gegend aus. Mit seinem Schnabel kann er Gegenstände wie z.B. eine Fackel oder Nahrung aufnehmen. Aber auch Sturtzattacken auf kleinere Gegner sind kein Problem. Dadurch wird er zur Eskorte von Zini, wenn Aladar nicht da ist. In jedem Level hat das Trio einige



Dieser fleischfressende Saurier (rot) will den kleinen Aladar als Frühstück verspeisen.

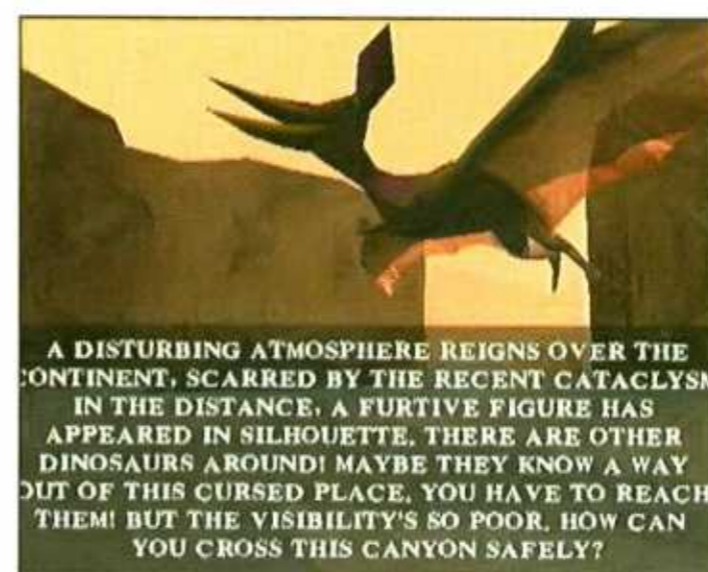
Aufgaben zu erledigen. Diese reichen vom simplen Spurenverfolgen bis hin zum Schutz einiger Jungtiere, die zu einer Wasserstelle geführt werden sollen. Gefahren lauern in Form von fleischfressenden Artgenossen wie z.B. dem T-Rex oder Raptoren. Aber auch Lavaflüsse, Steinschlag, Gruben oder Morast können tödlich sein. Unterschiedliche Früchte, Pflanzen und Gesteinsformen dienen der Heilung oder der OAuslösung besonderer Aktionen.



Der Flugsaurier Fila fungiert in diesem Level als Fackelträger. Er nimmt die Fackel auf und zündet die Feuerstellen an.

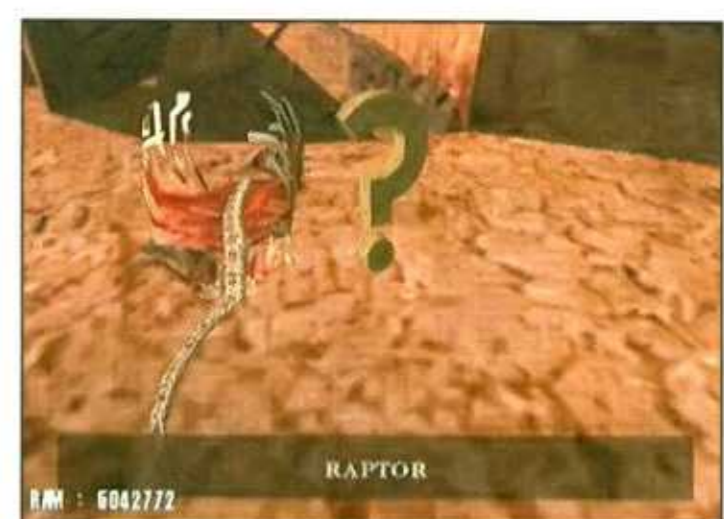


Nur der kleine Lemur Zini kommt durch die Öffnung und so zu einem neuen Lebensstein.



A DISTURBING ATMOSPHERE REIGNS OVER THE CONTINENT, SCARRED BY THE RECENT CATACLYSM IN THE DISTANCE, A FURTIVE FIGURE HAS APPEARED IN SILHOUETTE. THERE ARE OTHER DINOSAURS AROUNDI MAYBE THEY KNOW A WAY OUT OF THIS CURSED PLACE. YOU HAVE TO REACH THEM! BUT THE VISIBILITY'S SO POOR. HOW CAN YOU CROSS THIS CANYON SAFELY?

Vor jeder Mission bekommt ihr Aufgaben gestellt, die ihr dann zu erledigen habt.



In der Enzyklopädie erfahrt ihr mehr über Dinos.



Wenn das kleine Dickerchen Aladar über einen Baumstamm balanciert, wird es gefährlich.

Geschicklichkeit

DreamFacts

Hersteller:

Ubi Soft

Fakten:

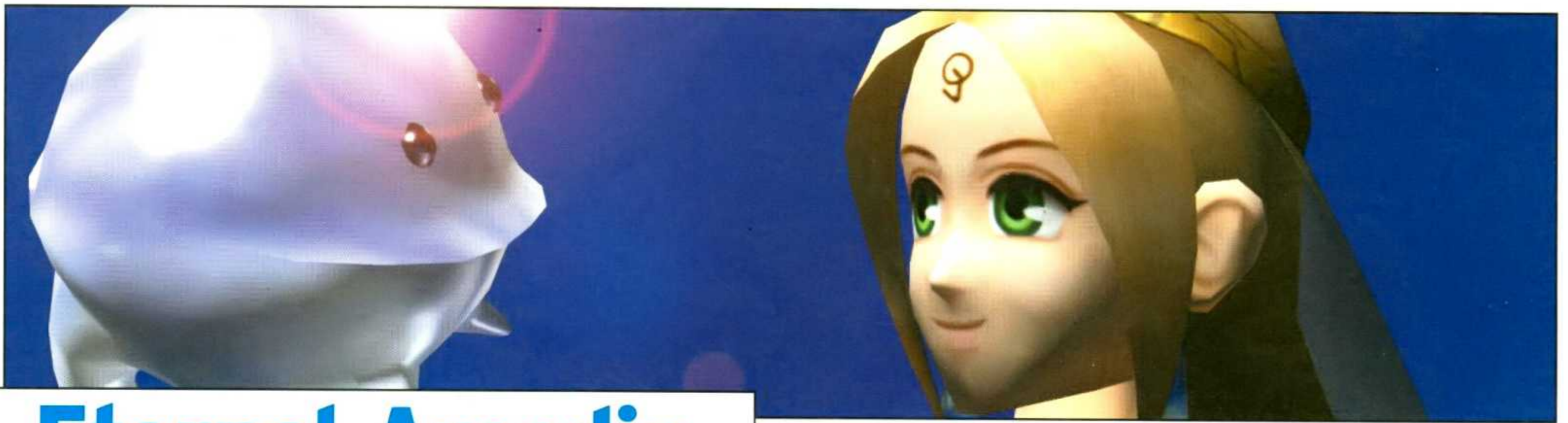
VMU,

15+ Levels

Erscheint:

4. Quartal 2000

„In der Urzeit sind Gehirnschmalz und Geschick gefragt“



Eternal Arcadia

Segas erstes Rollenspiel für den Dreamcast (Codename „Ares“) entpuppt sich als echtes Mammutprojekt. Werden die Japaner dies honorieren?

Die Welt hat in der Luftschiffahrt einen neuen Entwicklungsstand erreicht. Mit außergewöhnlichen Schiffen bereisen die Menschen die unbekanntenen Regionen der Lüfte. Natürlich ist nicht alles friedlich in der Welt von Eternal Arcadia (in den USA und Europa wird es unter dem Namen Skies of Arcadia veröffentlicht). Luftpiraten machen mit Freibeuterei die Schifffahrtswege unsicher. Unzählige dieser Gesetzlosen streiten sich um die Vorherrschaft des Himmels, wobei die Menschen zwei größere Fraktionen unterscheiden: Die schwarzen Piraten und die blauen Piraten.

Dabei unterscheiden sich beide besonders in der Behandlung ihrer Opfer. Während die schwarzen Freibeuter unschuldige Schiffe und hilflose Kutter attackieren, wobei Verluste keine Rolle spielen, fühlen sich die blauen Piraten eher ihrem Stolz und Freiheitsdenken verpflichtet. Die beiden Hauptcharaktere Vyse und Aika, deren Steuerung ihr u.a. übernimmt, gehören der blauen Gruppe an. Eternal Arcadia wird spielerisch ein klassisches Japano-RPG mit rundenbasierenden Kämpfen, wobei es nicht nur Auseinandersetzungen unter Charakteren geben wird, sondern es darüber hinaus ganze Schiffschlachten auszufechten gilt. Zur Grafik muss nicht mehr viel gesagt werden. Nur so viel: Es ist, trotz des gewöhnungsbedürftigen



Was macht einen Mann zu einem Piraten? (5 Punkte) Klar, die Augenklappe.



Vyse und Aika wurden umzingelt von schwarzen Schergen.



Vyse macht seinem Ruf als blauer Piratenanführer alle Ehre.



Mit den Himmelschiffen der Piratenflotte lautlos durch die Lüfte schweben.

Comicstils, ein Augenschmaus auf ganzer Linie. Der Sound soll sich stark an den des Saturn-Klassikers Panzer Dragoon anlehnen. Eigens für Eternal Arcadia wurde eine 41-köpfiges Orchester verpflichtet. Zu Beginn des Jahres wurden bereits die Aufnahmen in Tokio fertiggestellt.



Fina gehört auch der Truppe von Vyse an und besticht durch Zauberkünste.

Auf Deutsch wird Eternal Arcadia voraussichtlich nicht herauskommen, die englische Sprachausgabe machte aber auf den Demos eine so gute Figur, dass dieses Manko sicher zu verschmerzen ist. In Japan werden Anfang Oktober zwei Versionen erhältlich sein. Neben der normalen Fassung wird es noch eine Special-Edition (für umgerechnet rund 200 DM) mit allerlei Gimmicks geben.



Wunderschön konnte ein Sonnenuntergang in Arcadia nicht sein.

Rollenspiel

Dream Facts

Hersteller:

Sega

Fakten:

VMU, Vibration-Pak

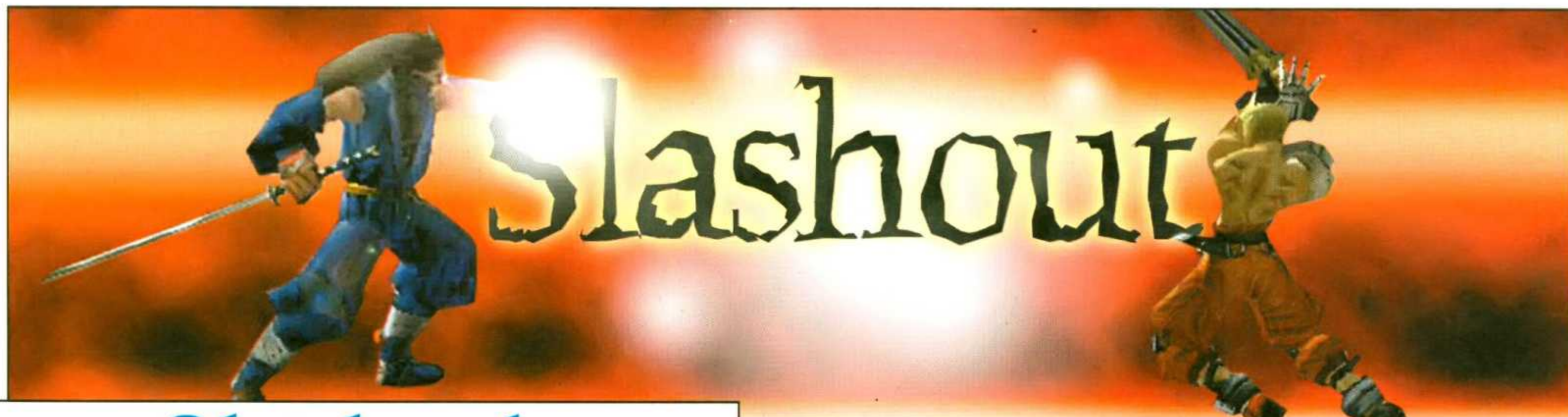
Erscheint: 5. Oktober (jp),

14. November (us), tba. (dt)

„Eine ehrwürdige Vertretung für Panzer Dragoon Saga?“



Magie spielt natürlich eine Hauptrolle in den Kämpfen.



Slashout

Nach langer Entwicklungszeit präsentiert Segas AM2-Abteilung die Fortsetzung zum Prügel-Scroller Spikeout.

Der in unseren Breiten relativ unbekanntere Prügel-Scroller Spikeout lässt sich am ehesten als 3D-Final-Fight beschreiben. Mit unterschiedlichen Charakteren prügelt sich der Spieler durch Unmengen von Gegnern. Das Herausragende an Spikeout war neben der ausgezeichneten Grafik die exzellente Spielbarkeit. Nun, fast zwei Jahre später, lässt Sega den Nachfolger Slashout auf die Arcade-Fans los. Während der Vorgänger in einem urbanen Szenario angesiedelt war, kämpfen sich die Slashout Recken durch eine Fantasy Welt mit allem drum und dran. Drachen, Zwerge und andere Monster gehören hierbei ebenso zum Spiel wie der Einsatz von Magie oder Schwertern. In Slashout hat der Spieler die Wahl zwischen vier unterschiedlichen Haudegen, die alle spezielle Vor- und Nachteile haben. Euch stehen dabei Slash, mit seinem großen Schwert, die Magierin Luna, Ninja Kamui



▶ Zu zweit ist es wesentlich einfacher, sich durch die Gegnerhorden zu schlagen.

und der fette Barbar Axel zur Wahl. Die Steuerung ist identisch zu der des Vorgängers. Die Akteure werden anhand des Joysticks und vier Buttons bewegt, wobei jeweils einer zum Schlagen, Treten, Springen und Strafen dient. Natürlich lassen sich durch Joystick-Button-Kombinationen die verschiedenen Special-Moves auslösen. Begleitet von mittelalterlicher Musik und dem markerschütternden Gebrüll eurer Gegner metzelt man sich durch die weitläufigen Fantasy-Areale. Um den Spielablauf etwas aufzupeppen, spendierten die Coder dem Automaten eine sehr verzweigte Hintergrundgeschichte, die sich vom Spieler abhängig verändert. Des Weiteren habt ihr die Möglichkeit, euren Charakter individuell zu entwickeln. Bestimmte Gegner hinterlassen



▶ Die geniale Animation dieses Drachens beeindruckt selbst Videospiele-Muffel.

nach ihrem Ableben Kristalle, mit denen ihr eurem Schützling zu neuen Fähigkeiten verhilft. Obwohl der Einzspieler-Modus schon viel Spaß macht, entfaltet Slashout seine wahren Stärken (ähnlich wie Gauntlet) erst wenn sich vier oder mehr Spieler auf dem Screen tummeln. Insgesamt gesehen bietet Slashout eine interessante Variation des alten Hack&Slay-Themas. Obwohl die Grafik einen recht guten Eindruck macht, reicht sie nicht ganz an die optische Brillanz des Vorgängers heran. Da

Slashout auf einem Naomi-Board programmiert wurde, steht einer baldigen Dreamcast-Umsetzung nichts im Wege.



▶ Die Hardware-Power des Naomi-Boards wird unter anderem für die schönen Lichteffekte eingesetzt.



▶ Durch die magischen Specials verwandelt sich euer altes Ego in einen Superkrieger.



▶ Dieser Endgegner ist eine harte Nuss. In solchen Fällen sollte man einen Mitstreiter dabei haben.



▶ Die Fight-Animationen sind allererste Sahne.



▶ Alles Gute kommt (nicht immer) von oben.

Beat 'em Up

DreamFacts

Hersteller:
Sega

Fakten: VMU, Vibration-Pak, Vierspieler-Modus

Erscheint: tba.

„Gut gemachte Fantasy-Prügel-Action“



Quark

Die Macher des wenig berauschenden Omikron: The Nomad Soul schlagen erneut zu, diesmal jedoch überzeugender.

Im Gegensatz zum eher actionlastigen Omikron setzt Quark, so der leicht verwirrende Titel, vermehrt auf den Einfluss diverser RPG-Elemente. Quark basiert auf der Theorie multipler Parallel-Universen. Nur bestimmten Lebewesen ist es möglich, zwischen diesen hin- und herzuwandern. Die Geschwister Waki und Una sind zwei dieser Weltenschwärmer. Als Kinder zweier sogenannter Travellers wurden die beiden Heranwachsenden in verschiedene Dimensionen

verbannt, um deren Leben zu schonen. Der garstige Sir John B. Konrad hat es sich nämlich mit seiner schlagkräftigen Kroll-Armee zum Ziel gesetzt, die beiden letzten Travellers zu finden und zu töten, um die uneingeschränkte Herrschaft über alles Leben an sich zu reißen. Während Waki sein Dasein im Reich der Quarks fristet, lebt Una im London der Neuzeit. Beide Charaktere wissen nichts von der Existenz des jeweilig anderen, kommunizieren jedoch in ihren Träumen miteinander. Eure Aufgabe besteht darin, herauszufinden, warum mehr und mehr Universen in das Nichts gezogen werden und für alle Zeiten verschwinden. Um dieses Ziel zu erreichen, stellen



In den Actioneinlagen müsst ihr beispielsweise auf dem Rücken eines Tieres Platz nehmen.



Auf eurem Weg begegnen euch viele obskure Gestalten. Ein Gespräch zu führen lohnt sich meist.

euch die Coder jeweils drei tierische Kreaturen an die Seite. Una beispielsweise wird von einem sprechenden Papagei, einem Hund sowie einem Affen unterstützt. Mit deren Hilfe bestreitet ihr auch die Kämpfe gegen die morbiden Feinde. Die Fights laufen nicht rundenbasierend, sondern in Echtzeit ab. Sobald ihr einmal mit einem der beiden Charaktere keinen Ausweg zu finden scheint, liegt die Lösung wahr-

scheinlich in der Parallelwelt verborgen. Zu jeder erdenklichen Zeit im Geschehen darf zwischen Una und Waki als spielbare Figuren umgeschaltet werden. Leider liegt uns noch keine spielbare Version vor. Dennoch machen die Screens im Zusammenspiel mit der Story einen sehr guten Eindruck, der für frischen Wind in diesem Genre sorgen könnte.



Waki besitzt von Anfang an eine Sense, die ihm treue Dienste leistet.



Una, die im London der Neuzeit lebt, erhält von einem sprechenden Papagei tatkräftige Unterstützung. Der Vogel hilft ihr beim Lösen vieler Aufgaben.



Was sich in diesem Käfig verborgen gehalten hat, werdet ihr erst im Laufe der Geschichte genauer erfahren.



Anstatt sich mit realen Wesen herumzuschlagen, bekommt ihr es in der Fantasiewelt mit illustren Wesen zu tun.



Die Einwohner des Opal-Valley sorgen sich um ihr friedvolles Leben.

Rollenspiel

DreamFacts

Hersteller:
Quantic Dream
Fakten:
k.A.
Erscheint:
tba.

„Interessanter Neuzugang im RPG-Genre“



Battle Beaster

Nachdem Pokémon und Digimon Nintendo und Playstation aufgemischt haben, war es nur eine Frage der Zeit, bis ein Game dieser Art den Dreamcast heimsuchen würde.

Für alle die mit dem Pokémon-Spielprinzip nicht vertraut sind, soll hier noch kurz erklärt werden, worum es eigentlich geht: Der Spieler übernimmt in einer Art simpel gestricktem Rollenspiel den Part eines so genannten Trainers. Seine Aufgabe besteht darin, herumlungende Monster zu fangen und zu trainieren. Durch ausdauerndes Training gewinnen die meistens sehr niedlichen Kreaturen an Stärke und helfen euch dabei andere Trainer und deren Monster zu besiegen. Der neue Dreamcast-Lizenznehmer Studio Wonder Effects versucht dieses Genre auch auf Segas Vorzeigekonzole zu etablieren. Es soll dabei die überlegene Hardwarepower des DC



Alle Monster verfügen über bestimmte Stärken und Schwächen.

ausgenutzt werden. Die Handlung spielt weit in der Zukunft. Der Menschheit ist es durch Biotechnologie gelungen, die so genannten Metal Beasts zu erschaffen. Diese Metall-Monster können nur von Menschen, die über besondere Kräfte verfügen, gezähmt werden. Hier kommt ihr ins Spiel. Ihr schlüpft in die Haut des jungen Sayu, der sich nichts sehnlicher wünscht, als ein Beast-Tamer (to tame= zähmen) zu werden. Um dieses Ziel zu erreichen, besucht Sayu eine Factory (sprich eine Schule) in der alle Fähigkeiten eines Beast-Tamers erlernt werden können. Kampftechniken werden ebenso unterrichtet wie Monsteraufzucht und Pflege. Im Laufe der Geschichte entstehen noch zahlreiche Subplots und Verwicklungen, die für zusätzliche



Bei Battle Beaster bewahrheitet sich die Tatsache, dass es nicht immer auf die Größe ankommt.

Spannung sorgen. Doch was unterscheidet Battle Beaster nun von den Pokémon und Digimon dieser Welt? Die Antwort ist ganz einfach. Während ihr bei Pokémon und Digimon eure Kommandos via Joypad eingibt, lassen sich die Battle Beaster komplett über Spracheingabe steuern. Mit Hilfe des durch Seaman bekannten Mikros dirigiert ihr eure Monster durch simple Kommandos wie "Fight" oder "Escape". Sollte sich diese Technik als funktionstüchtig erweisen, steht weiteren sprachunterstützten Spielen auf dem Dreamcast nichts mehr im Weg. Wieder einmal zeigt sich, dass wirklich innovative Titel zur Zeit

fast ausschließlich auf Segas Dreamcast erscheinen.



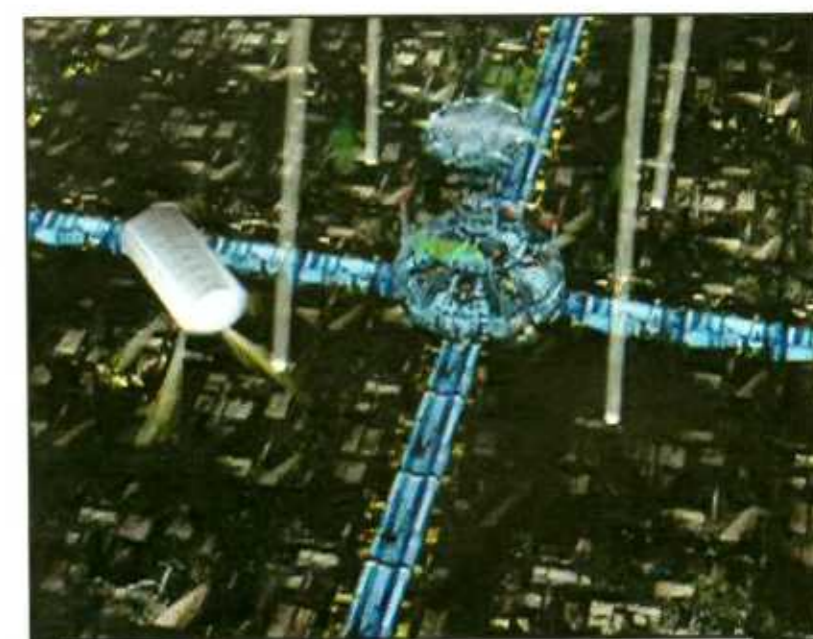
Das gesamte Spiel ist im niedlichen Japano-Style gehalten.



Bei diesem nicht gerade motivierten Herren könnt ihr Items und Heiltränke erstehen.



Wenn zwei Battle Beaster aufeinander treffen, fliegen die Fetzen.



Besondere Kämpfe werden via TV übertragen.



In diesen Arenen trainiert ihr eure Kreaturen.

Geschicklichkeit

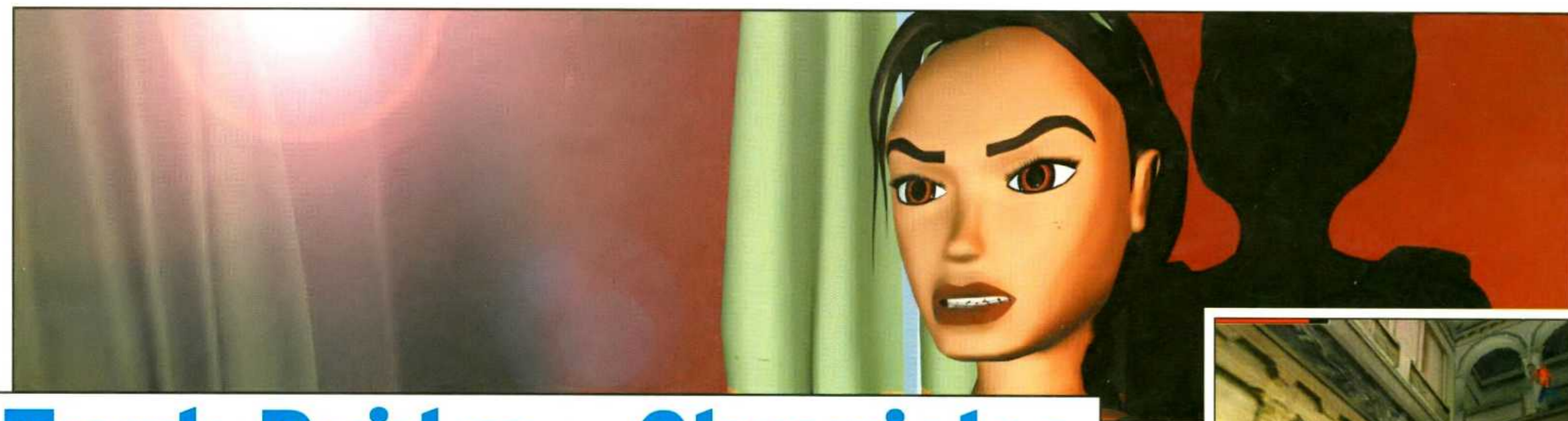
DreamFacts

Hersteller:
Studio Wonder Effects

Fakten:
VMU,
Vibration-Pak

Erscheint:
tba.

„Pikachu sollte sich warm anziehen“



Tomb Raider - Chronicles

Die bekannteste Archäologin der Videospiele-Szene kehrt zurück. Und dies, obwohl Miss Croft in Teil vier eigentlich das Zeitliche segnete.

Nicht wenige Zocker waren über das Ende des vierten Lara-Auftritts etwas empört, als die flinke Forscherin ihrem virtuellen Ende entgegengesehen hat. Doch warum eine kommerziell erfolgreiche Figur sterben lassen? Dies dachte sich wohl auch Core Design und holte Miss Croft durch einen geschickten Trick aus der Gruft zurück. Zu Anfang werdet ihr Zeuge eines Gedenkgottesdienstes, der zu Ehren Laras veranstaltet wird. Zu den Anwesenden zählen mit Jean-Yves, Winston sowie Vater Dunstan auch einige bekannte Gesichter. Die drei treffen sich anschließend im Haus der Crofts und

geraten beim Erzählen vergangener Abenteuer der verschwundenen Schönheit ins Schwärmen. Dies bildet den Auftakt zu vier grundverschiedenen Abenteuern, die euch erneut in die virtuelle Haut der Protagonistin schlüpfen lassen. Die erzählten Episoden entführen die findige Amazone nach Rom, auf ein U-Boot, eine irische Insel sowie ins Innere eines Wolkenkratzers. Jede der Missionen erfordert eine völlig andere Vorgehensweise. Während ihr in Irland gänzlich ohne den Einsatz diverser Peacemaker auskommt und lediglich Rätsel lösen und Fallen überwinden müsst, erwartet euch in Rom ein eher klassisches Tomb-Raider-Abenteuer. In altbekannter Manier durchstreift ihr die Location immer auf der Hut vor angriffslustigem Feindesvolk. Core spendierte der graziösen Dame jedoch einige neue



Freunde knackiger Rätselkost kommen dank vieler Puzzles nicht zu kurz.

Aktionsmöglichkeiten, um das Geschehen noch spannungsgeladener und authentischer werden zu lassen. Beispielsweise besitzt ihr nun die Möglichkeit, mit einem gezielten Schlag Widersacher auszuknocken oder diese per Chloroform-Einsatz kurzfristig zu betäuben. Zusätzlich zu der Möglichkeit, noch tiefer an den Boden gedrückt zu laufen, dürft ihr auch über Seile balancieren. Das Inventarsystem wurde nochmals überarbeitet und gestattet euch nun, noch mehr Items abzulegen sowie weitere Gegenstände kombinieren zu



Rennend und aus allen Rohren feuernd - so lieben Lara-Fans ihre brünette Heldin.

können. Es lassen sich zudem neue Waffen gegen die Schergen einsetzen. Neben einem Sniper-Rifle kommen Wurfhaken zum Einsatz, die euch das Erreichen entlegener Simse ermöglichen. Fans der Serie werden bedenkenlos zugreifen und auch den fünften Croft-Auftritt verschlingen.



Auch im fünften Abenteuer erwarten euch knallharte Sprungpassagen.



Nur mit guter Balance überquert ihr das gespannte Seil.



Hungrige Hunde versuchen euch ebenso das virtuelle Leben schwer zu machen wie menschliche Gegner.



Durch vier völlig unterschiedliche Locations schaffen die Coder enormen Abwechslungsreichtum.



Geschickt kniend nimmt die flinke Lara das Feindesvolk ins Visier.



Lara verfügt in den Chronicles über vier verschiedene Outfits, wie etwa den Tarnanzug.

Action-Adventure

DreamFacts

Hersteller:

Core Design

Fakten:

4 Missionen, VMU, Vibration-Pak

Erscheint:

Dezember 2000

„Der beste Teil der Quintologie?“

AmRande

- ▶ ChuChuRocket-Europameisterschaft: Der Ire Kevin Lim konnte sich in Frankfurt den coolen Titel sichern.
- ▶ Windows CE macht es möglich: Findige Programmfreaks versuchen gerade den bekannten SNES-Emulator SNES9X auf DC zu portieren.
- ▶ Der Erscheinungstermin von Black & White wurde auf das erste Quartal 2001 verschoben.
- ▶ Auch Bleemcast lässt auf sich warten. Mittlerweile wird Ende November als Erscheinungstermin gehandelt.
- ▶ Driver 2 für den Dreamcast? Die Gerüchte über eine Veröffentlichung des Titels auf dem Dreamcast verdichten sich.
- ▶ Und noch eine Verspätung. Alone in the Dark 4 wird voraussichtlich auch erst im ersten Quartal 2001 erscheinen.
- ▶ In den USA werden die Titel Marvel vs. Capcom sowie Power Stone für knapp \$20 US angeboten.
- ▶ Und noch ein verschobener Termin: Evil Twin ereilte dasselbe Schicksal. Auch hier wird der nächste Erscheinungstermin mit dem ersten Quartal 2001 angegeben.
- ▶ Stupid Invaders für Dreamcast wird komplett lokalisiert in Deutschland erscheinen.
- ▶ Samba de Amigo 2 - Sonic Team scheint gerade fleißig an der Fortsetzung zu werkeln.
- ▶ Chakan für den Dreamcast. Die Comicserie - von Robert Krauss kreiert - soll über zwölf umfangreiche Missionen verfügen. Ein Veröffentlichungstermin steht jedoch noch nicht fest.
- ▶ Weiterer möglicher Namco-Titel für DC. Namco Derby wird sich rund um Pferderennen drehen. Leider liegt noch keine Bestätigung für den Titel vor.
- ▶ Beben 3 mit zusätzlichen Arenen exklusiv für DC-Spieler? Dieses Gerücht kann derzeit von uns weder bestätigt noch dementiert werden.
- ▶ Worms World Party soll einen speziellen Online-Modus beinhalten, der den Spielern heiße Gefechte ermöglichen wird.

Powerstone 2 für Deutschland



☞ Eidos bringt am 16. September die PAL-Fassung von Capcoms hektischem Prügelvergnügen heraus. Natürlich ist der spannende Vierspieler-Modus noch immer implementiert. Echte Änderungen zur japanischen Version dürft ihr euch allerdings nicht erhoffen.



Hardware-Nachschub in Massen

☞ Die Gamefreax haben einiges Neues für unser geliebtes kleines Kästchen in petto. Beispielsweise das Dreamcast Link-Kabel, welches mit ca. 129,- DM zu Buche schlägt. Bisher unterstützte Spiele sind hierbei F355 Challenge und Virtual On. Aber auch Angel-freunde kommen auf ihre Kosten. Den aus Drittherstellerquelle bietet Gamefreax eine DC-Angel an, die mit (wer hätte

es gedacht) allen Angel-Spielen kompatibel ist. Der Preis für das edle Stück liegt bei 89,- DM. Oder steht ihr mehr auf Rassel-freuden à la Samba de Amigo? Hier erhaltet ihr das Zubehör für 189,- DM.

**(Bezugsquelle:
Game Freax, Kölner Str.
155, 53840 Troisdorf. Tel.:
02241/881240, Fax.:
02241/881250)**



Der Krieg der Sterne geht weiter

☞ Star Wars Episode One: Jedi Power Battles wird für den Dreamcast umgesetzt. Das actionreiche Gameplay bietet viele der beliebten Charaktere. Inwieweit das seitlich scrollende 3D-Beat'emUp eine mögliche Internet-Schnittstelle beinhalten

wird, konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen. Sicher ist aber, dass die Kollisions-abfrage sowie die Grafik im Gegensatz zur PlayStation-Version, wesentlich verbessert werden soll.

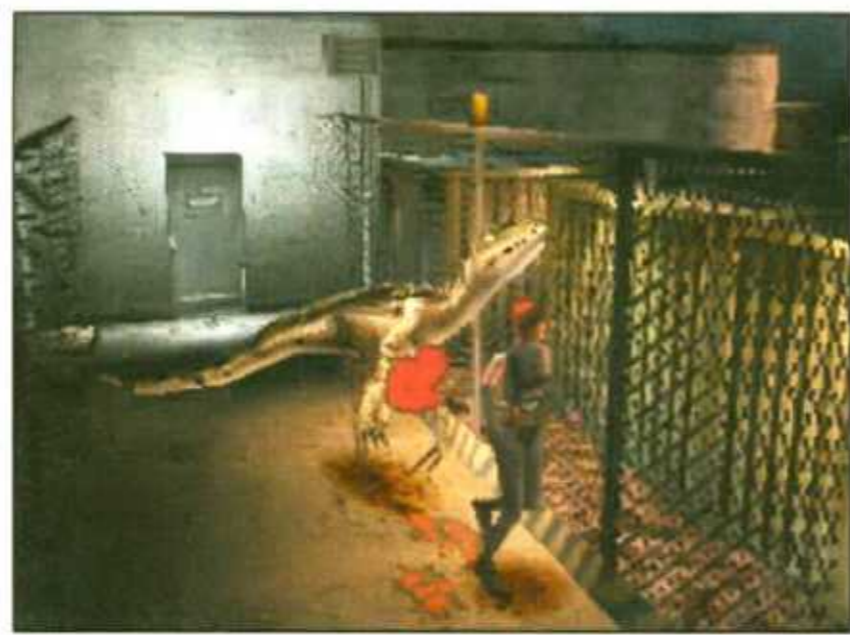


Echsenterror!!!

☛ Nach dem großen Erfolg von Dino Crisis auf der PlayStation ließ es sich Capcom nicht nehmen, eine PC-Version dieses Titels zu programmieren. Netter Nebeneffekt ist eine perfekt angepasste Variante für unseren geliebten Dreamcast, der in letzter Zeit immer wieder mit sehr guten PC-Umsetzungen beglückt wird. Storytechnisch hat sich bei diesem Port so

gut wie gar nichts geändert.

Lediglich die Grafik wurde etwas überarbeitet, ist aber für Dreamcast-Verhältnisse immer noch ziemlich unwürdig. Trotz alledem empfehlen wir allen Resident-Evil-Fans diesen Titel, da er von denselben Game-Designern stammt wie die bekannte Horror-Serie. Denn reichlich Action und Gruselstimmung sind vorprogrammiert. Ein umfangreicher Test folgt in Kürze.



Nur Ärger mit den Toons

☛ Terraglyph haucht den Charakteren der Tiny-Toons-Adventures digitales Leben ein. Furball und seine überängstlichen Kumpel Plucky und Hamton sitzen in der Villa der Baroness Toonenstein fest und müssen versuchen zu verhindern, dass ihre Gehirne in Elmyras knuddlige Kreatur verpflanzt werden. Die einzige Chance der drei

besteht darin, die böse Energie der Villa umzulenken und Elmyras Machenschaften zu durchkreuzen. Mehr von



ihren Abenteuern erfährt ihr sobald wir eine spielbare Version in Händen halten.



AmRande

☛ NFL 2K1 soll für acht Spieler sowie perfekten Dream-Arena-Support ausgelegt erscheinen.

☛ Yu Suzuki verkündet, dass die Virtua Fighter zurückkehren. Auf Segas Next-Generation-Hardware NAOMI 2 soll der Titel als Virtua Fighter X erscheinen. Weitere Informationen folgen.

☛ Hier die Samba-De-Amigo-Track-Liste der amerikanischen version:

Al Compas del Mambo
Ali Bombaye
Cup of Life
El Ritmo Tropical
La Bamba
Livin' La Vida Loca
Love Lease
Macarena
Samba de Amigo
Samba de Janeiro
Soul Bossa Nova
Take On Me
Tequila

Folgende Titel können downloadet werden:

After Burner (Afterburner)
Burning Hearts (Burning Rangers)
Dreams Dreams (Nights)
Super Sonic Racing (Sonic R)
Sonic You Can Do Anything (Sonic CD)
Magical Sound Shower (Outrun)
Opal Opal (Fantasy Zone)
Open Your Heart (Sonic Adventure)
Rent A Hero No. 1 (Rent A Hero)

☛ Entwicklerteam Unique Development erhielt die Rechte an der Zeichentrickserie Futurama. Ein erstes Spiel soll bereits in Arbeit sein.

☛ SEGA will im Zuge der aktuellen Preissenkung verstärkt TV-Werbung schalten.

☛ Crytek Studios aus Bayern haben zwei Titel für den DC angekündigt. Engalus soll ein First-Person-Action-Adventure werden und X-Isle wird dem Genre Ego-Shooter angehören.

☛ Keiji Okayasu, Direktor von Shenmue, hat das AM2-Entwicklerteam verlassen.

☛ Dead Or Alive 3 für Dreamcast von Tecmo soll bereits in Arbeit gegangen sein.

☛ Fox Interactive hat den Dreamcast-Titel Sanity - Aiken's Artifact gestrichen.

☛ Daytona USA als Online-Version geplant? Inwieweit der Titel das Feature in Deutschland unterstützen wird, ist bis dato unklar.



POD II

Vollbringt Ubi Soft das Kunststück und macht aus einem PC-Hit ein gutes Dreamcast-Spiel?

Nachdem immer mehr Spiele-Schmieden erkannt haben, wie einfach PC-Games auf dem Dreamcast umzusetzen sind, rollt eine ganze Spielewelle auf uns zu. Half-Life, Beben 3 und eben auch Pod 2. Wer das Spiel noch nicht kennt, dem soll gesagt sein, dass Pod 2 eines der abgedrehtesten und schnellsten Rennspiele auf dem PC ist. Ähnlich dem Konsolen-Klassiker WipeOut jagt ihr futuristische Fahrzeuge (in dem Fall keine Gleiter) über wilde Strecken der fernen Zukunft. Auch wenn viele PC-Titel für ihren Tiefgang gelobt werden,

dieses Game ist ein reines Arcade-Rennspiel. Das lässt sich schon an den gebotenen Spielmodi erkennen, denn neben dem Arcade-Modus gibt es lediglich noch einen Zweispieler-Modus und das Network. Darf man der Version Glauben schenken, so wird das fertige Produkt Online-Spaß gegen menschliche Gegner beinhalten. Zur Auswahl stehen euch dafür bisher sechs Strecken und acht übermotorisierte Tiere von der Viper bis zur Wespe. Allerdings hat diese Viper mit der aktuellen Dodge Viper nichts mehr zu tun. Um das Geschehen noch spannender zu gestalten, gibt es auf den Kursen unterschiedliche Power-ups einzusammeln. Eines gleich vorne weg, Pod 2 ist technisch lange nicht so brillant, wie es hätte werden können. Zwar sind die Strecken ebenso wie die Fahrzeuge ansprechend und fantasievoll



▶ Da kann der Himmel noch so genial aussehen, die Umgebung wirkt trist und einfallslos.



▶ Auch in ferner Zukunft scheinen Tunnel nicht aus dem Renngeschehen wegzudenken sein.

gestaltet und Hintergründe sowie Texturen sehen gut aus, doch der gesamte Eindruck hinterlässt irgendwie einen faden Nachgeschmack. Die Geschwindigkeit der Engine ist in der Innenperspektive fast schon zu schnell und mit Details wird sehr gezeizt. Die Kurse unterscheiden sich zwar deutlich voneinander, sind in sich selbst aber zu eintönig, futuristisch hin oder her. Es wirkt alles zu steril bei diesem Game. Die Ingame-Musik ist gelungen, denn die verschiedenen Titel sind allesamt gut anhörbare Hard-

trance-Stücke, die auch nach dem Abschalten noch im Ohr bleiben. Sowohl technisch als auch spielerisch rangiert dieser Titel über dem Durchschnitt. Allerdings fehlt es noch am Umfang und an der technischen Politur. Nimmt man sich diesen Mängeln noch an, kann aus Pod 2 ein Top-Titel auf dem Dreamcast werden.



▶ Das aggressive Grünzeug rund um die Strecken ist mit zu viel Leben erfüllt und greift euch des Öfteren an.



▶ Die schnellen Gegner machen jedes Rennen zu einem harten Kampf. Und das Ganze über fünf lange Runden.



▶ Um über die klaffenden Löcher auf der Strecke zu kommen, ist der Turbo-Boost mehr als hilfreich.



▶ Anscheinend sind die Coder Tierfreunde, denn alle Fahrzeuge haben animalische Namen.



▶ Ein ausgebranntes Fahrzeug baumelt über der Strecke und versperrt euch den Weg. Ähnliche Hindernisse gibt es auf allen Rundkursen.



▶ Im Auswahl-Menü steht der Network-Modus zur Verfügung, wie man auf diesem Bild erkennen kann. Die Erklärung spricht von Online-Game.

Rennspiel

Dream Facts

Hersteller:

Ubi Soft

Fakten:

▶ **6+ Strecken, 8 Fahrzeuge, Vibration-Pak**

Erscheint:

4. Quartal 2000

„Schneller, futuristischer Arcade-Racer mit Potenzial“

Silent Scope

Silent Scope

Kann Konamis Scharfschützen-Titel auch ohne die Gewehr-Peripherie aus der Spielhalle Spaß machen?

Wer sich innerhalb der letzten beiden Jahre etwas intensiver in den Spielhallen der Welt rumgetrieben hat, dem wird ein Automat sicherlich nicht entgangen sein: Silent Scope. Denn alleine durch das riesige Scharfschützengewehr erregte dieser Automat Aufsehen. Wer sich dann auch noch hinter diese Waffe wagte, machte eine ganz neue Erfahrung. Nicht schnellstmögliches Dauergeballer, sondern kontrollierte, zielgenaue Schüsse sind hier

gefragt. Denn als bester Scharfschütze eurer Spezial-einheit tretet ihr nicht gegen irgendwelche Freizeitrambos an, sondern gegen die gefährlichsten und meistgesuchtesten Terroristen. Diese haben die Familie des amerikanischen Präsidenten in ihre Gewalt gebracht und verschanzen sich nun mit ihren militärisch gut ausgebildeten Komplizen. Es liegt somit alleine an euch und eurem Baby, dem Scharfschützengewehr, die Verbrecher auszuschalten. Gerade die Steuerung und die Umsetzung des Gewehrs ist gegen alle Erwartungen hervorragend geworden. So seht ihr den größten Teil des Bildes aus seiner normalen Entfernung (also unscharf) und lediglich den runden Ausschnitt eures Zielfernrohres scharf. Allerdings könnt ihr euch damit nur sehr langsam umsehen. Um dieses Manko zu beheben, drückt ihr einfach die linke Schultertaste und das Zielfernrohr verschwindet. Jetzt seht ihr das Geschehen zwar aus großer Entfernung, doch wenn ihr euer Ziel entdeckt habt und die linke Schultertaste wieder



In einem Hotel mit vielen Zimmern kann man sich gut verstecken, aber nicht vor uns!



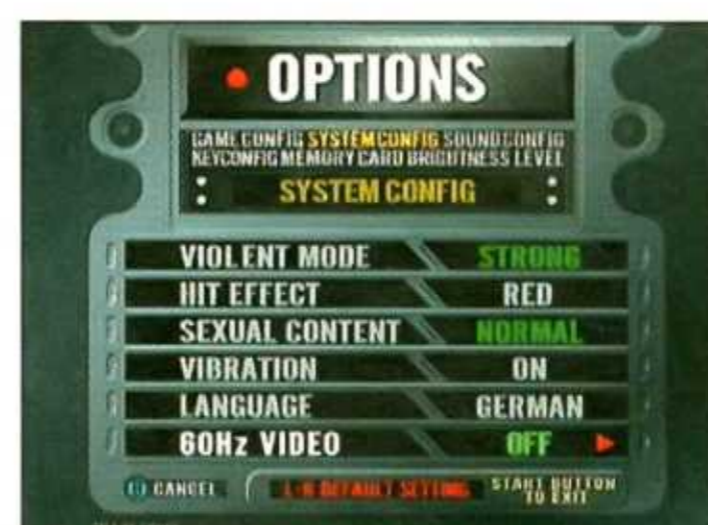
Nicht nur am Boden werden Bösewichter gejagt, selbst auf Kampfflügen in Aktion gilt es zu schießen.



In diesem Chaos muss man Ruhe bewahren und genau zielen. Aber nicht zu lange, denn die Uhr tickt gnadenlos.

loslasst, dann erscheint das Fadenkreuz wieder und ihr könnt genauestens zielen. Neben dem aus der Spielhalle bekannten Arcade-Modus hat man bei Konami noch den Original-Modus für die DC-Version entwickelt. In diesem stellen sich euch 100 Aufgaben, die alle mit einem sehr knappen Zeitlimit unterlegt sind. Und nur wer die ersten 99 Prüfungen besteht, darf sich an die letzte, ultimative Prüfung wagen. Grafisch hat man das Game komplett aus

der Arcade übernommen, denn es sieht fantastisch aus und zeigt keinerlei Probleme. Dieser Titel übt eine ungeheure Faszination aus, daher seht euch vor: Einmal Scharfschütze, immer Scharfschütze!



Neben 50/60Hz und deutscher Sprache, lässt sich in den Optionen auch die Gewalt einstellen.



Bei Angreifern aus nächster Nähe braucht man nicht groß zu zielen: Einfach draufhalten.



Achtung! Der Feind wird erschossen!

Mit dem in euer Zielfernrohr eingebauten Restlichtverstärker ist die Terroristenjagd auch in der finsternen Nacht kein Problem. Hightech in Aktion!

Shoot 'em Up

DreamFacts

Hersteller:

Konami

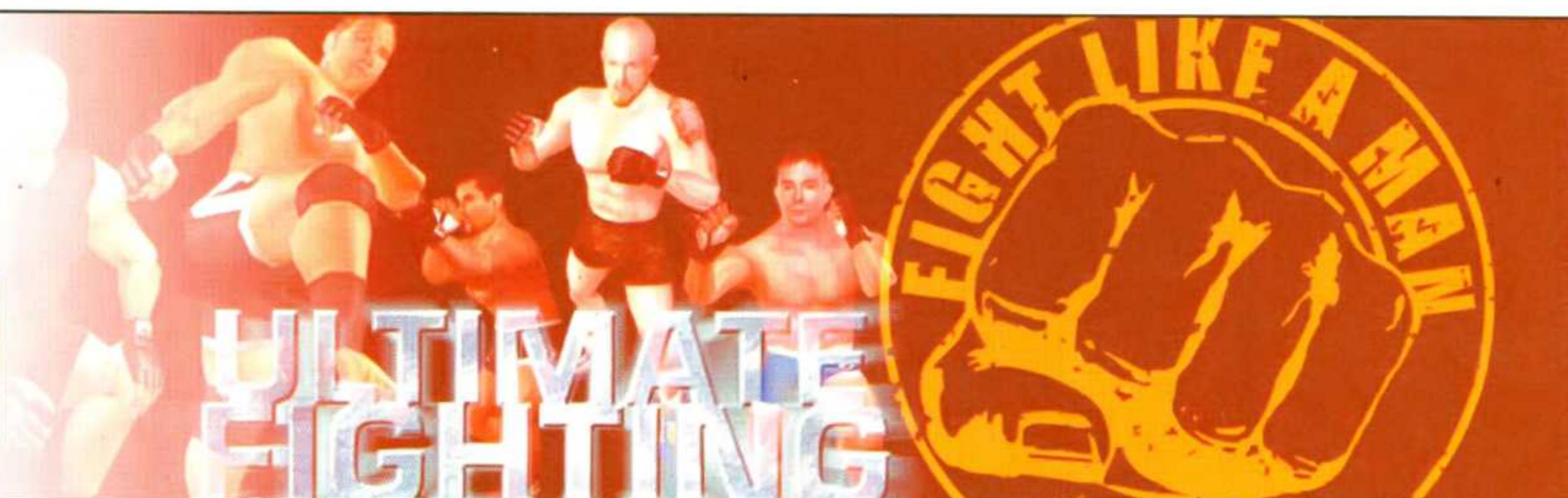
Fakten:

100+ Prüfungen, VMU, Vibration-Pak

Erscheint:

4. November 2000

„Auch ohne Gun ein Heidenspaß. Für die Harten unter euch!“



Ultimate Fighting Championship

Mit diesem Produkt hat Crave einen absoluten Hit gelandet. UFC besticht durch starke Optik und packende Fights.

Ultimate Fighting erfreut sich in Amerika einer ständig wachsenden Fan-Gemeinde. Bei dieser umstrittenen Kampfsportart ist so gut wie jedes Mittel recht, um den Gegner kampfunfähig zu machen. Fernsehübertra-

gungen aus dem berühmten Octagon gehören für viele Amerikaner und Japaner bereits zum Pflichtprogramm. Da dieses Ereignis in Deutschland verboten ist, bekommt ihr durch UFC die Möglichkeit, das Flair und die Spannung von Ultimate Fighting hautnah mitzuerleben. Viele Spielmodi stehen zur Auswahl. Für Schnelleinsteiger gibt es den Exhibition-Modus, bei dem ihr euch für einen vorgefertigten Kämpfer entscheidet und ihn durch beliebig viele Einzel-Matches führt. Ihr könnt ebenfalls gegen einen Freund antreten. Wollt ihr mit bis zu acht Leuten spielen, so bietet sich der Turnier-Modus an. Im Karriere-Modus können eigene Spieler erstellt und trainiert werden. Habt ihr das Training erfolgreich absolviert, so bietet sich euch die Gelegen-



Tommy

Meine Meinung: Mit UFC ist ein neuer Stern am Fighter-Himmel aufgegangen. Bei den aufregenden Kämpfen ist strategisches Vorgehen sehr wichtig. Durch das ausgefeilte Angriffs- und Kontersystem können wüste Schläger schnell auf die Matte gelegt werden. Bei zwei ausgeglichenen Spielern kommt es nicht selten zu hektischen Bodenkämpfen, bei denen die Gefahr des vorzeitigen Endes besonders groß ist. Insgesamt ein Supergame.

diesen Streiter in den verschiedenen Wettkämpfen zu begleiten. Einzelspielern sei der UFC-Modus empfohlen. Hier könnt ihr in einem virtuellen Turnier gegen vom DC gesteuerte Gegner antreten. Steht ihr am Ende als Sieger da, erhaltet ihr den begehrten silbernen Gürtel und als Bonus gibt es neue Charaktere. Wer bedingt durch nervliche Überlastung eine Auszeit nehmen muss, kann den Computerpaarungen auch einfach eine Weile zuschauen und Neues lernen.



▶ Vor dem Einzug der Veteranen tobt die Menge und die Stimmung heizt sich auf.



▶ Gezielte Tritte sind ein gutes Mittel, um den Gegner in die Defensive zu drängen.



▶ Für solche eleganten Bodenwürfe bedarf es schon etwas Übung.



▶ Durch einen kräftigen Faustschlag werden die Reaktionen des Kontrahenten verlangsamt.



▶ Bei UFC geht man nicht gerade zimperlich miteinander um. Hier versucht der Kämpfer in der Oberlage eine Beintechnik anzubringen.



▶ Dieser Kampf ist so gut wie entschieden. Das Rundenende stellt die einzige Hoffnung dar.



▶ Gelungene Ausheber bringen meist eine gute Ausgangssituation für den Bodenkampf mit sich.

Beat 'em Up DM 140,-

Hersteller: Anchor
Bezugsquelle: Crave
Levels: 20+ Charaktere, Turniere
BRD-Release: 4. Quartal 2000
Schwierigkeitsgrad: schwer
Fakten: Bonus-Charaktere
Internet: www.sega.com

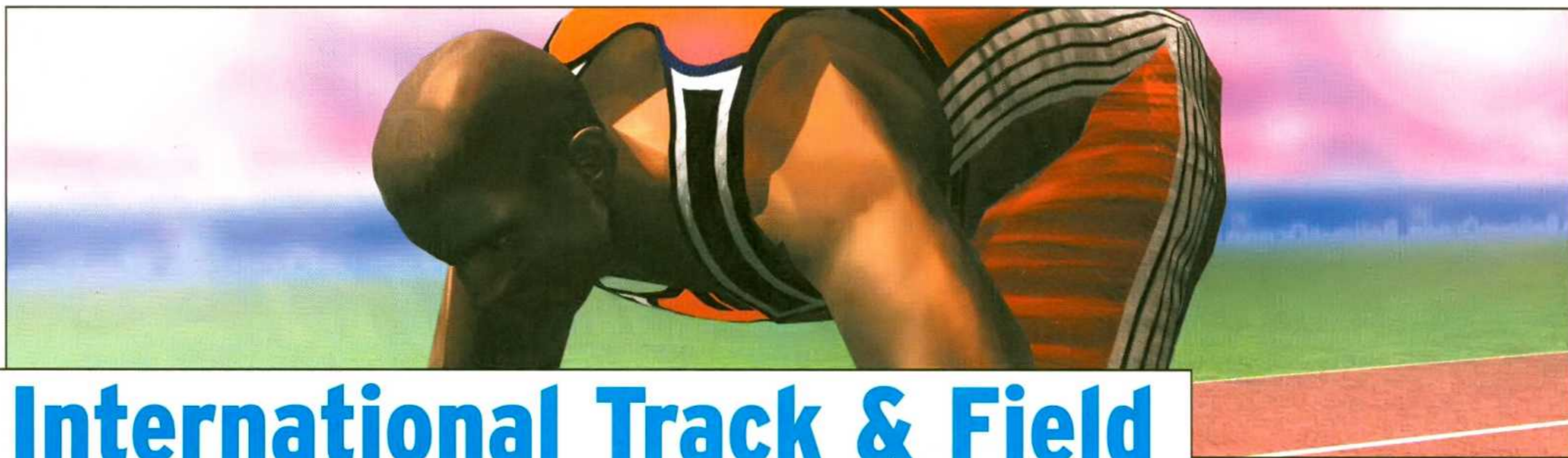
Grafik 87% Optisch sehr gelungene Fighter mit fiesen Gesichtsausdrücken.

Sound 86% Authentische Kampfgeräusche verbunden mit stimmungsvollem Publikum!

Fun UFC besitzt immenses Suchtpotential. Bedingt durch den Schwierigkeitsgrad benötigt man eine gewisse Eingewöhnungszeit, um UFC voll auszuschöpfen.



FUN 88%



International Track & Field

Obwohl die DC-Version einen grafischen Leckerbissen darstellt, kommt sie an die PS2-Version nicht heran.

Die Zeit der Joypad-Killer scheint zurückzukehren. Wer sich von euch noch an das gute alte "Decathlon" auf der ersten Atari-Konsole erinnern kann, der weiß, wie alles begonnen hat. Seitdem hat sich in Sachen Spielprinzip eigentlich nichts getan, lediglich die Grafik ist dem modernen Standard angepasst worden. Gerade in den letzten Monaten fällt auf, dass immer neue Vertreter ihren Weg auf die aktuellen Konsolen finden.

Die insgesamt zwölf verschiedenen Disziplinen stellen eine gute und vor allem abwechslungsreiche Auswahl dar. Auch mit der gut gelungenen Steuerung beweist Konami einmal mehr ein glückliches Händchen. Im Gegensatz zu anderen Vertretern dieses Genres kommt es bei den meisten Disziplinen nicht darauf an möglichst schnell auf den Tasten herumzuhämmern, sondern einen möglichst gleichmäßigen, ständig schneller werdenden Rhythmus zu finden. Bei einigen Sportarten hat man sogar völlig auf die Button-Smasherei verzichtet und selbige durch ausgeklügelte Spielsysteme ersetzt. Als bestes Beispiel bietet sich hierfür die Vorstellung am Reck an. Ihr müsst versuchen, die rechte Schultertaste im richtigen Moment zu drücken. Danach erscheint eine Pfeilkombi-



Markus

Meine Meinung: Eigentlich stellt International Track & Field nichts Neues dar. Irgendwie scheinen diese Games über eine magische Anziehungskraft zu verfügen, denn trotz wildem Tastengeprügel bleibt der Spielspaß nie auf der Strecke. Für

Einzelspieler ist dieses Game (ebenso wie alle anderen Vertreter dieses Genres) auf Dauer eher ermüdend und höchstens zum Trainieren geeignet. Das ändert sich schlagartig, wenn mehrere Athleten teilnehmen. Bei IT&F kommt so richtig Wettkampfatmosphäre auf und der beste Freund wird schnell zum sportlichen Konkurrenten. Dank der sehr gelungenen Steuerung ist IT&F das ideale Partygame.

nation, welche ihr mittels Richtungstasten wiederholt. Bei fehlerfreier Ausführung macht der Athlet am Reck halbschwerkere Turneinlagen. Den größten Spaß macht International Track & Field zusammen mit ein paar Freunden. Insgesamt können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig austoben. Wie bei allen Produkten des

Genres sollte man mit seinen Kräften gut haushalten, vor allem wenn man alle Disziplinen nacheinander spielen will. Grafisch und auch soundtechnisch geht IT&F voll in Ordnung.



Beim Sprinten als Erster durch das Ziel zu gehen ist gar nicht so einfach.



In den gut in Szene gesetzten Replays lasst ihr eure Leistung Revue passieren.



Wechselnde Kameraperspektiven sorgen für den richtigen Überblick.



Die einzelnen Wettkämpfe finden zu unterschiedlichen Tageszeiten statt.



Obwohl die Kraftanzeige recht kompliziert aussieht, ist die Steuerung einfach gehalten.



Beim Stabhochsprung ist neben schnellem Triggern auch ein gutes Gefühl für Timing gefragt, ansonsten kann es schnell passieren, dass ihr unter der Latte durchfliegt.

Sport DM 99,-

Hersteller: Konami
 Bezugsquelle: Konami
 Levels: 12 Disziplinen
 BRD-Release: erhältlich
 Schwierigkeitsgrad: mittel
 Fakten: Bonus-Disziplinen
 Internet: www.konami-europe.com

Grafik 79% Dank des gelungenen Motion-Capturings ist IT&F grafisch als gelungen zu bezeichnen.

Sound 79% Der Stadionsound ist mächtig und vermittelt eine spürbare Atmosphäre.

Fun Gerade mit mehreren Spielern macht IT&F wirklich Spaß. Nur zu empfehlen, wenn ihr noch kein ähnliches Game euer Eigen nennt.



FUN 75%

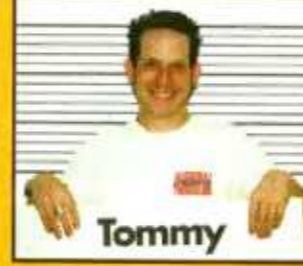


Sega Extreme Sports

Adrenalin-Junkies, aufgepasst! Mit Sega Extreme Sports steht euch ein interessantes Spiel ins Haus.

Für alle Freunde des etwas anderen Sports hat Sega etwas Neues aus dem Hut gezaubert. Extreme Sports gibt euch die Möglichkeit, euer Können in vier halsbrecherischen Disziplinen unter Beweis zu stellen. Wer also

schon immer Snowboard fahren, Drachenfliegen oder mit einem ATB heizen wollte, ist hier an der richtigen Adresse. Neben den Standard-Spielmodi (Time-Trial, Practice, Single-Track) ist die Meisterschaft sicherlich am interessantesten, denn hier werden die Disziplinen übergangslos nacheinander abgefeiert. Das heißt ihr startet meistens mit dem Snowboard, steigt auf einen Drachen um, brettet weiter mit dem ATB, um den Wettbewerb schließlich auf dem Mountainbike zu beschließen. Was an Extreme Sports zuerst auffällt, ist die Grafik. Detaillierte Texturen, sehr schöne Effekte (die Lens-Flares sind einfach traumhaft) und eine sehr hohe Geschwindigkeit machen das Spiel zu einem Fest für die Augen. Aber auch das Gameplay wurde von Entwickler Innerloop nicht vernachlässigt.



Tommy

Meine Meinung: Extreme Sports fetzt! Endlich mal wieder ein innovatives Sportspiel, bei dem die technische Seite genauso begeistert wie das Gameplay. Die Jagd nach Bestzeiten und Medaillen motiviert ebenso wie der Zweispieler-Modus anfangs jedenfalls ungemein. Der Weg in den Olymp der Extrem Sportler ist halt lang und beschwerlich. Leider verliert das Spiel, nachdem ihr alle Strecken freigespielt habt, deutlich an Reiz, woran der etwas unausgereifte Zweispieler-Modus auch nichts zu ändern vermag.

Es macht einfach Spaß, mit den verschiedenen Vehikeln durch die frei befahrbaren Stages zu rasen und um die Meisterschaft zu kämpfen. Die Steuerung geht nach kurzer Zeit locker von der Hand und ermöglicht euch die verrücktesten Trix und Stunts. Egal wie ihr unterwegs seid, ihr habt immer die optimale Kontrolle über euren Untersatz. Der stetig ansteigende Schwierigkeitsgrad motiviert enorm. Bis ihr in allen Disziplinen die Gold-Medaillen gewonnen habt, wird einige Zeit ver-

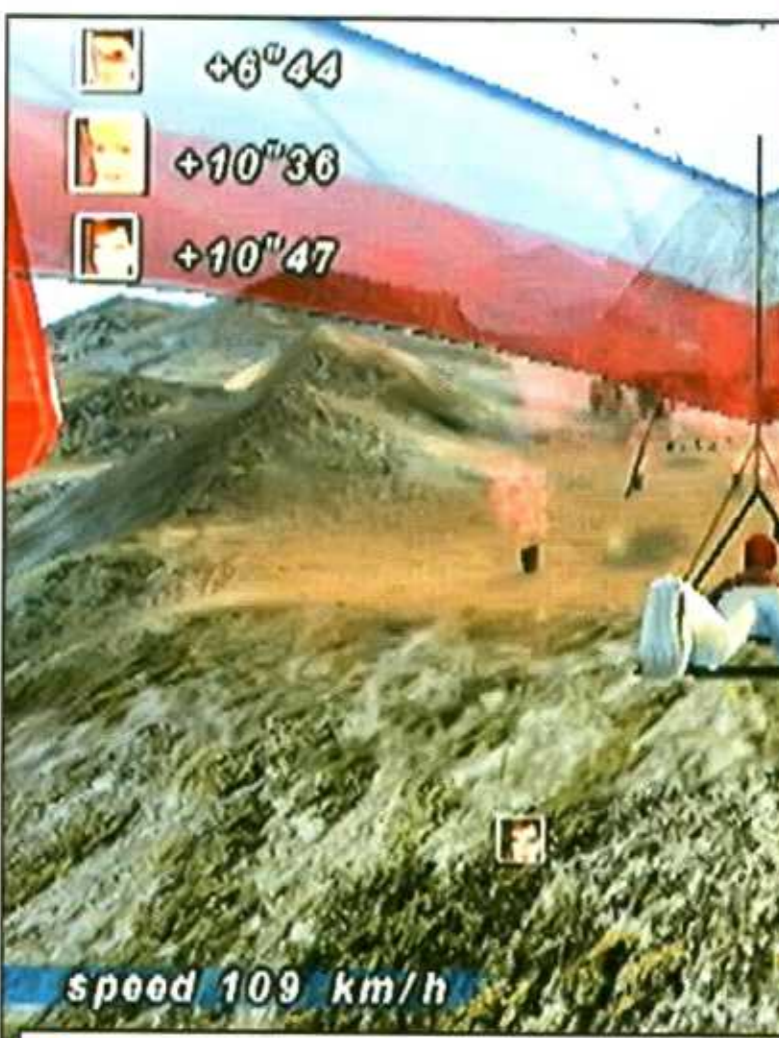
gehen. Für erfolgreiche Spieler hält Sega Extreme Sports außerdem noch diverse Bonus-Strecken und zwei Bonus-Disziplinen bereit. Leider könnt ihr im Zweispieler-Modus nicht um die Meisterschaft kämpfen, sondern euch nur auf einzelnen Strecken das Leben schwer machen (rücksichtsloses Verhalten ist Pflicht).



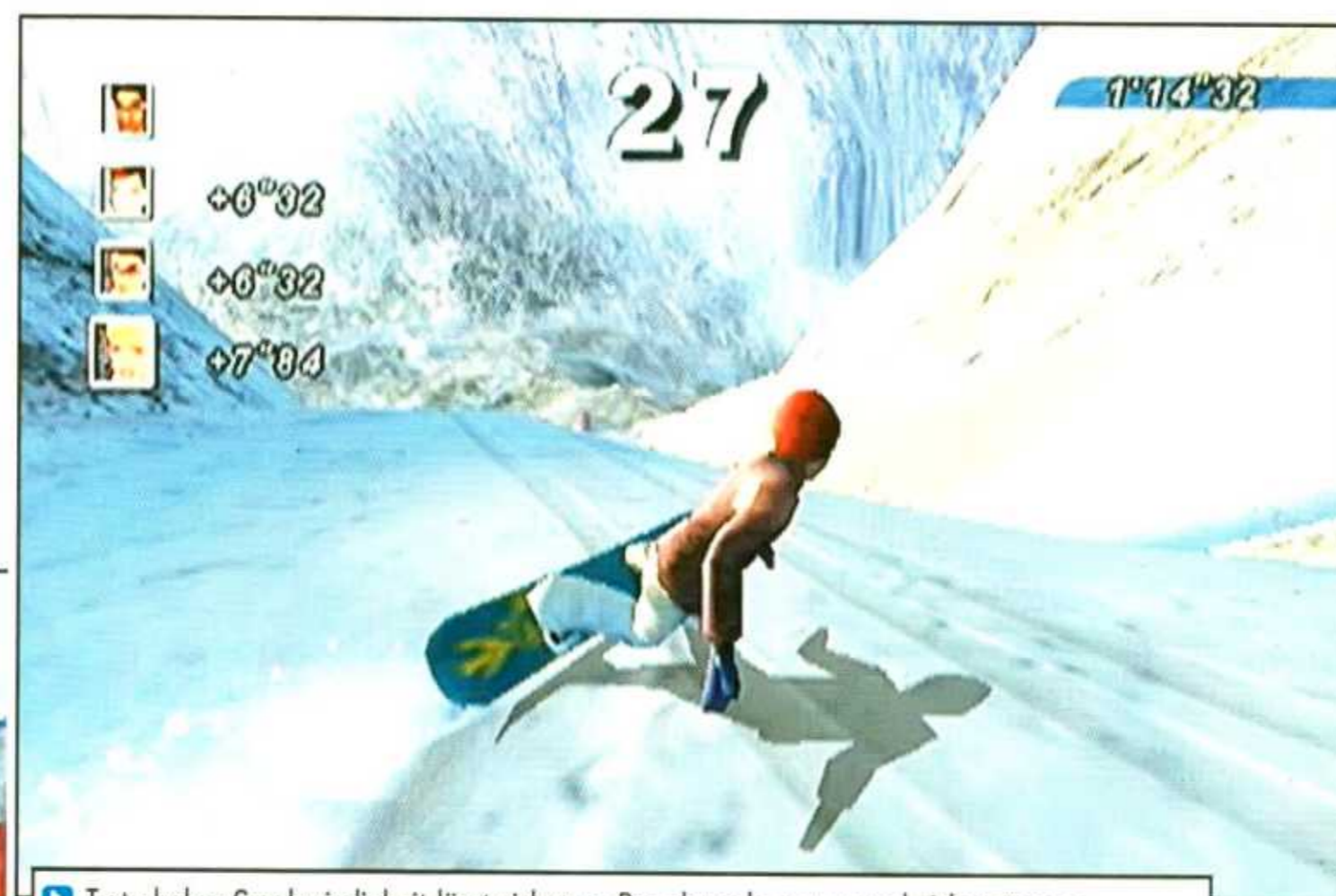
▶ Beim Drachenfliegen geht es haarscharf an spitzen Felsen vorbei.



▶ Mit dem ATB durch unwegsames Gelände zu gurken macht richtig Laune.



▶ Wer genau hinschaut, kann sogar das Sohlenprofil der Turnschuhe erkennen.



▶ Trotz hoher Geschwindigkeit lässt sich euer Boarder sehr genau und sicher steuern.



▶ Beim Mountainbiking solltet ihr eure Energie gut einteilen. Wer zuviel strampelt, dem geht schnell die Puste aus.



▶ Um zwischen den einzelnen Fahrzeugen zu wechseln, ist heftiges Triggern angesagt.

Fun-Sports DM 99,-

Hersteller: Innerloop/Sega
 Bezugsquelle: Sega
 Levels: 6 Strecken
 BRD-Release: 4. Quartal 2000
 Schwierigkeitsgrad: mittel
 Fakten: Vibration-Pak,
 Internet-Schnittstelle
 Internet: www.dreamcast-europe.com

Grafik 87% Tolle Optik, hohe Geschwindigkeit, super Effekte!

Sound 80% Die coolen Grooves des Labels Ninja Tune untermalen das Spielgeschehen perfekt.

Fun Der geringe Umfang verhindert eine höhere Wertung, die Extreme Sports technisch gesehen verdient hätte.



FUN 79%

WWF Royal Rumble

THQ nutzt die Lizenz der World-Wrestling-Federation nun auch für den Dreamcast.

Und noch ein Wrestling-Titel. Diesmal macht sich WWF Royal



Gleich geht es abwärts mit dem Undertaker.



Ausheber kosten viel Energie.

Rumble daran eure Laufwerke zu erobern. THQ vermarktet erneut die gewinnträchtige Lizenz der bekannten Wrestlergrößen. Wie schon der Titel an sich besagt, liegt der Schwerpunkt auf actionreichem Gameplay, der Königsklasse des Showkampfs. Bis zu neun der Wrestler können sich gleichzeitig im Spiel befinden, ohne dass die Grafik-Engine auch nur geringste Anzeichen von Schwäche zeigt. Ansonsten steht noch ein minimaler Ranking-Modus zur Auswahl, in dem man sich nach und nach den anderen Wrestlern stellt. Steuerungstechnisch bietet WWF Royal Rumble sämtliche Grundmoves sowie die entsprechenden Specials der

Stars. Allerdings agieren CPU-gesteuerte Gegner so langsam wie ein Zweitakter im Reisebus. Dafür wurde dem Spiel ein Ringrichter spendiert, der fleißig angeschlagene Wrestler anzählt. Erfreulicherweise kann man diesen schon mal ausknocken, wenn einem langweilig wird.



Wem der Ring nicht reicht, der macht draußen weiter.



Tommy

Meine Meinung: Reichlich was los auf dem Screen. Ein Royal-Rumble-Match macht mit vier menschlichen Spielern auch richtig Laune. Gerade wenn man den Aspekt Partygame betrachtet. Denn grafisch ist dies der bisher einzige Vertreter, der so viele Prügler gleichzeitig auf dem Screen zeigt. Ansonsten bietet das Spiel jedoch im Vergleich zu den Konkurrenz-Titeln zu wenig, um mich länger bei Laune zu halten. Ein gewaltiges Manko liegt in der fehlenden automatischen Ausrichtung auf den Gegner. So kommt es häufig vor, dass man einfach ins Leere schlägt oder eine Aktion noch durchgeführt wird, obwohl im Aktionsradius gar kein Opfer mehr ist. Fazit: Durchwachsen.



Reichlich was los im Ring. Selbst bei so vielen Kontrahenten im Ring geht die Grafik zu keiner Zeit in die Knie.

Beat 'em Up DM 89,-

Hersteller: **Jaks**
Bezugsquelle: **THQ**
Levels: **20+** Wrestler
BRD-Release: **erhältlich**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: -
Internet: **www.crave.de**

Grafik 70% Die Kämpfer sind in puncto Körpergröße und Gesichtszüge unterschiedlich in Szene gesetzt.

Sound 37% Nicht gerade überragend, was aus den Boxen auf uns niederprasselt.

Fun Bestimmt ein Party-Game, das mit Freunden viel Spaß macht. Als Einzelkämpfer droht schnell Langeweile.



FUN 67%

Bangai-O

Lust auf einen 2D-Old-School-Shooter? SWING! liefert euch brachiales Futter für eure Feuer-Buttons!

Bereits im letzten September erschien das Game unter dem japanischen Original-Namen Bakuretsu Muteki Bangai-O. Nun fasste sich SWING! ein Herz und bedient auch DC-Zocker mit diesem Werk. Bangai-O ist ein Shoot 'em Up vom alten Schlag. Ihr schlüpf mit einem der zwei Charaktere, wahlweise Riki oder Mami,

in den Kampfanzug Bangai-O. Euer Anliegen besteht darin, euren Heimatplaneten von den üblen Machenschaften der SF-Cosmo-Gang zu bewahren. Diese hat es sich zum Ziel gemacht, teure Weltraumfrüchte zu schmuggeln, um mit diesen Mitteln eine Invasion zu finanzieren. Euch obliegt die knallharte Aufgabe, dies zu stoppen. Findige Entwickler rüsteten euren Mech-Anzug hierzu mit brachialen Waffen aus. Zerstörte Objekte bergen meist die gesuchten Früchte, die ihr umgehend einsammeln könnt. Habt ihr eine gewisse Anzahl gefunden, erhaltet ihr zusätzliche Energie. Insgesamt



Kleine Denkaufgaben bringen Abwechslung.



Endgegner verlangen eine spezielle Taktik.

bietet Bangai-O mehr als 20 mit Feinden randvoll gespickte Levels. Optisch zeigt sich das Game als lupenreiner Scroller. Jedoch kommt durch die fehlende dritte Dimension kein Tiefeneindruck zu Stande. Das ganze Geschehen wird rein zweidimensional dargestellt. Zusätzliche kleinere Denkaufgaben sorgen für Abwechslung der ansonsten im Mittelpunkt stehenden Daueraction.

Shoot 'em Up DM 89,-

Hersteller: **Treasure/ESP**
Bezugsquelle: **SWING!**
Levels: **20+**
BRD-Release: **Oktober 2000**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
Fakten: -
Internet: -

Grafik 17% Nutzt die Hardware nicht im Geringsten aus. Lediglich Explosionseffekte heben sich positiv ab.

Sound 23% Nette Effekte, aber ein absolut unspektakulärer Soundtrack, der schon nach Minuten nervt.

Fun Lediglich ein für wenige Minuten unterhaltsamer Shooter.



FUN 31%



Die Explosionen können sich sehen lassen.



Tommy

Meine Meinung: Auf den ersten Blick scheint es trotz der riesigen Anzahl an Projektilen und dem euch feindlich gesinnten Gesindel enttäuschend, wie wenig von den Hardware-Fähigkeiten des DC Gebrauch gemacht wird. Trotz dem generellen Spaßfaktor, der verbreitet wird, ziehen einige Punkte die Wertung tief in den Keller. Woran haben die Coder gedacht, als die essentiell wichtigen Power-ups oder weitere Waffensysteme vergessen wurden? Zudem wird das Geschehen in manchen Situationen derart unübersichtlich, dass man die eigene Spielfigur kaum noch im Munitionshagel ausmachen kann.



Capcom vs SNK Millennium Fight 2000



Meine Meinung: Und wieder einmal Nachschub aus dem Hause Capcom. Aber anstatt mehr Spiele im Resident-Evil-Sektor auf den Markt zu werfen, wird die Vergangenheit neu belebt. Dass ich mir mit dieser Meinung erneut den Zorn vieler altbackener Freaks zuziehe, ist mir dabei völlig klar. Fakt ist jedoch, dass 2D-Prügler des vorliegenden Kalibers selbst im eigenen Genre nur Mittelmaß darstellen. Hand aufs Herz: Wer nimmt im Schatten eines Soul Caliburs noch mit den Streetfightern vorlieb?

Gigantischer Mix der beiden 2D-Prügelhersteller. Fans des Genres, aufgehört!

Capcom und SNK werfen ihre Kämpfer erneut ins Spiel. Aus bekannten Serien wie Streetfighter, King of Fighters, Fatal Fury und Samurai Shodown wurden 30 Fighter für den Millennium Fight 2000 aktiviert. In gewohnter Manier wird hierbei das übliche Prügelszenario geboten. Das bekannte Punch-und Kicksystem wurde dem Dreamcast-Pad angepasst. Somit entfallen die Medium-Power-Attacken. Ansonsten dürfte sich hier jeder, der sich im 2D-Prügelgeschäft auskennt, schnell zurechtfinden. Was zusätzlich

ins Auge sticht, ist die Tatsache, dass der Schwierigkeitsgrad allgemein herabgesetzt wurde. So kann auch ein Anfänger schon zu Beginn des Spiels seinen Weg zum Endkampf machen, ohne auf großartige Schwierigkeiten zu stoßen. Allerdings kann das Spiel keine Funktion aufweisen, die es der CPU ermöglicht, sich auf den Gegner einzustellen. Nehmen wir einen genialen Prügler der Klasse Virtua Fighter 2 als Vergleich hinzu, stellt man schnell fest, dass ein Namco-Effekt vorherrscht. Das bedeutet, dass man mit rasantem, völlig planlosem Drücken der Buttons oft schneller Gegner besiegt als es mit gezielten

Attacken möglich wäre. So etwas ist schade, wenn nicht sogar lächerlich. Grafisch wirken die Charaktere auch nicht mehr zeitgemäß. Gerade die peinlichen, ruckeligen Animationsstufen, die zu Amiga- und SNES-Zeiten bestimmt cool waren, sind mittlerweile richtig peinlich. Gut, der 2D-Sektor hat seine Hardcore-Fans die das Spiel sicherlich lieben werden. Aber im direkten Vergleich lassen Capcom und Co mit so etwas immer mehr Federn.



Der gesamte Screen wird als Kampffläche genutzt.



Effektreich werden Treffer mit entsprechenden Reaktionen in Szene gesetzt.



Die unterschiedlichen Kampfarenen sind thematisch sehr abwechslungsreich gestaltet.



Mechaniker-Job: In insgesamt sieben Punkten darf geschraubt und gebastelt werden.



Na also, so klappt es mit den Knochenbrechern. Mit etwas Übung seid ihr schnell die Meister.



Reagiert der Gegner schnell genug, verpuffen eure Attacken im Leeren. Deswegen sollte man diesen immer zum Screenrand drängen.

Beat 'em Up DM 140,-

Hersteller: **Capcom**
 Bezugsquelle: **Eigenimport**
 Levels: **30+ Kämpfer**
 BRD-Release: **tba**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: **Vibration-Pak, Internet-Schnittstelle**
 Internet: **www.capcomasia.com.hk**

Grafik 35% Nein, nein, nein! So etwas ist nicht mehr zeitgemäß! Wer spielt denn noch im Bitmap-Stil?

Sound 34% Na ja, die übliche Streetfighter-Kost ohne Höhen.

Fun Für Fans einen Blick wert. Soul-Calibur-Fans wenden den Blick lieber verächtlich ab, denn die Enttäuschung wäre zu groß.

FUN 63%

SMQ Top 200

| | | | |
|------------------------|-----|----------------------|-----|
| Franz Kern | 835 | Marco Teuscher | 405 |
| Alexander Klassen | 830 | Alexej Siebert | 400 |
| Ralf Apel | 820 | Michael Boschek | 395 |
| Alexander Bock | 815 | Kay Gruzlak | 395 |
| Roland Hirzinger | 815 | Holger Fischer | 390 |
| Stefan Ackermann | 810 | Marco Thiel | 390 |
| Tanja Pattberg | 810 | Florian Thomi | 390 |
| Sven Draxlbauer | 800 | Patrick Bühler | 385 |
| Hannes Fabian | 800 | H-P Klönhammer | 385 |
| Jürgen Gössnitzer | 800 | Ronny Hoppenheit | 375 |
| Matthias Pinger | 800 | Christian Jobst | 375 |
| Thomas Schwarz | 800 | Thomas Wessinghage | 365 |
| Martin Voigt | 800 | Anton Eibl | 360 |
| Mario Voit | 800 | Marcel Sachtleben | 355 |
| Ralf Duballa | 795 | Marcus Burger | 350 |
| Stefan Müller | 795 | Matthias Fernau | 345 |
| Michael Scholtes | 795 | Joachim Horschitz | 345 |
| Manuela Freitag | 790 | Philipp Schadl | 345 |
| Andreas Huber | 790 | Jens Tuesfeld | 345 |
| Ralf Kabner | 790 | Christopher Will | 335 |
| Gerd Müller | 790 | Christian Lang | 330 |
| Daniel Reitenbach | 790 | Andreas Beuchert | 315 |
| Alexander Schmitz | 790 | Timo Schulz | 305 |
| Manuel Diekhous | 785 | Thomas Hafler | 295 |
| Sven Störmer | 785 | Johannes Fischer | 290 |
| Dmitri Hörig | 780 | Enrico Bohn | 285 |
| Thomas Kerscher | 780 | Matus Fiala | 285 |
| Marco Stresemann | 780 | Dagmar Sebrek | 285 |
| Peter Mithöner | 775 | Simon Wallach | 280 |
| Mario Leonhardt | 770 | Nils Bierschwall | 275 |
| Mario Donvito | 755 | Martin Dlawichowski | 275 |
| Björn Horak | 755 | Benjamin Feldberg | 275 |
| Frank Schleicher | 755 | Peter Kreculj | 275 |
| Andre Schubert | 750 | Luc Majeres | 275 |
| Roland Willert | 750 | Hannes Sigrist | 270 |
| Matthias Reiter | 745 | Andreas Lindig | 265 |
| Karl-Heinz Seidl | 740 | Axel Menzel | 265 |
| Michel Enderich | 735 | Antonio Orsi | 265 |
| Danny Bruchalla | 730 | Martin Losack | 255 |
| Cornelis Deuerling | 730 | Jochen Böttcher | 250 |
| Anika Häuschen | 730 | Antonio Galle | 225 |
| Manuela Böhme | 715 | Stefan Heßler | 225 |
| Peter Böhme | 715 | Jan Hantke | 215 |
| Birgit Hahn | 715 | Robert Kluge | 215 |
| Jürgen Hahn | 715 | Michael Roß | 215 |
| Till Enderich | 710 | Thomas Schiele | 215 |
| Michael Asse | 705 | Bruno Sieler | 215 |
| Richard Strobel | 695 | Tobias Wörner | 215 |
| Volker Bette | 690 | Pascal Simon | 200 |
| Alexander Reinbold | 690 | Carsten Baganz | 195 |
| Thomas Scherer | 690 | Thomas Ludewig | 195 |
| Oliver Wolff | 690 | Hans Maj | 195 |
| Thorsten Klaus | 680 | Peter Mödl | 160 |
| Carsten Planer | 675 | Christian Reiter | 160 |
| Petra Rosenplänter | 675 | Wilko Bartels | 150 |
| Christian Skörnes | 670 | Daniel Buschmeyer | 150 |
| Lorenz Hoddow | 660 | Sven Grunow | 150 |
| Silke Nehring | 660 | Burkhard Krone | 150 |
| Maurice Schernell | 645 | Kay Löwenstrom | 150 |
| Samuel Stössel | 645 | Ronald Miller | 150 |
| Edward Rogers | 640 | Matthias Schwingel | 150 |
| Ronny Seidel | 640 | Andreas Zietz | 150 |
| Markus Schwiedland | 635 | Erik Oestreich | 145 |
| Alfred Sedlmeier | 630 | Jan Rehschuh | 145 |
| Heinz Becker | 625 | Patrick D'Addino | 140 |
| Matthias Rüttbauer | 605 | Benjamin Scharff | 140 |
| Michael Wehrle | 590 | Roland Tiefenbrunner | 140 |
| Sascha Augustin | 580 | Ben Tschacher | 140 |
| Marcel Bonte | 580 | Jörg Friedrich | 135 |
| Tobias Peterka | 575 | Martin Gilles | 135 |
| Stefan Schuhart | 565 | Dennis Menkens | 135 |
| Ronny Löffler | 550 | Suad Ramovic | 130 |
| Jan-Philipp Beschorner | 545 | Steffen Scheibner | 130 |
| Michael Fischer | 545 | Hauke Albert | 125 |
| Manfred Gerdas | 545 | Yaman Senol | 125 |
| Karsten Kühl | 540 | Ralf Dückerhoff | 120 |
| Andreas Gering | 520 | Sebastian Berghoff | 115 |
| Matthias Hagena | 495 | Christian Gerards | 110 |
| Lutz Hahn | 495 | Ivo Kostadinov | 105 |
| Sebastian Behne | 480 | Luc Maseres | 105 |
| Christoph Weddemann | 480 | Marc Matzka | 105 |
| Maik Starke | 475 | Adam Rafinski | 105 |
| Matthias Silberbauer | 445 | Daniel Schmidt | 105 |
| Rene Khop | 425 | Marcel Schulz | 105 |
| Norman Kühnl | 425 | Kim Simon | 105 |
| Jürgen Richter | 425 | Oskar Stanek | 105 |
| Nicolas Beyer | 420 | Stefan Studtrucker | 105 |
| Kai Schnippering | 420 | Michael Zünd | 105 |
| Sascha Koepsel | 415 | Marko Fischer | 100 |
| Kai Auffenfeld | 405 | Attila Kocis | 100 |
| Marcel Bartz | 405 | Nico Mencke | 100 |
| Jan Brockmann | 405 | Matthias Ax | 95 |
| Eva Dellinger | 405 | Kathleen Bindernagel | 95 |
| Manuel Dumas | 405 | André Powa | 95 |
| Jan Glaser | 405 | Branco Rathmann | 95 |
| Sonja Hesse | 405 | Michael Wydra | 95 |
| Martin Jentsch | 405 | Daniel Kötting | 90 |
| Jasmin Mattausch | 405 | Marcel Kötting | 90 |
| Maik Preisser | 405 | Sebastian Kutrieb | 90 |
| Stefan Schröder | 405 | Andreas Prütz | 90 |

SMQ

Dreamcast-Gewinnspiel

Letzte Folge! Mit Teil zwölf beenden wir das SMQ. Wer wird nächsten Monat ganz oben stehen?

Jetzt aber mit Vollgas über die Ziellinie! Die noch ausstehenden 150 Punkte machen die Endmarke von 1000 komplett. Leider hat es keiner unserer Teilnehmer bisher geschafft, alle Fragen richtig zu beantworten. Aber gerade deshalb bleibt es bis zum Schluss spannend. Zuerst aber die Auflösung von Teil elf zum Mitschreiben:

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



Die schüchterne Azel ist der weibliche Hauptcharakter in Panzer Dragoon Saga.

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

Amusement

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

Reset

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

Azel

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

Z80

Bemerkung zu 2: Wir erhielten einen interessanten Brief von Michael Scholtes, der sich extra mit Sega of America in Verbindung setzte, um an die Lösung zu kommen. Dummerweise wussten die Jungs des Online-Supports scheinbar nichts darüber und meinten lapidar, dass es sich um eine unbedeutende Bezeichnung ihrer internen Entwickler handle. Naja, fast richtig. Dummerweise bezeichnet Sega of Japan seine Arcade-Abteilungen als „Amusement Machine Devisions“,



abgekürzt AM. In Segas Wirtschaftsberichten nachzulesen. Zu 5: Dank dieser Hardware-Struktur war es möglich, einen Master-System-Konverter für das Mega Drive anzubieten.

Gewinner der PAL-Scheibe Super Magnetic Neo, ist: **Thomas Kerscher, Oberau** Herzlichen Glückwunsch!

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

Sega Millennium Quiz - Teil 12

Die allerletzte Runde des SMQ bringt für die vollständige (und natürlich richtige) Beantwortung aller fünf Fragen magische 150 Punkte! Mit etwas Losglück dürft ihr euch über den Monatspreis (Sega VMU) 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.

Welche Auflösung hat das Display der VMU?

x Pixel (Breite x Höhe) 20 Punkte

Wie hieß das letzte Saturn-Projekt vom Sonic Team?

25 Punkte

Mit welcher Hardware-Komponente wurde Nights im Bundle vertrieben?

30 Punkte

Wie hieß das erste 40MBit-Modul für das Mega Drive?

35 Punkte

Welche tiefere Bedeutung hat der Dreamcast-Kringel? Er symbolisiert das...

40 Punkte

Schickt uns eure Antworten an folgende Adresse:

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

Einsendeschluss für Teil 12 ist der 12. Oktober 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

Klare Sache! Ihr steht hinter dem Dreamcast und seiner Software. Nachdem die offizielle Preisgestaltung seitens Sony heraus ist, wittert auch Sega Deutschland wieder Morgenluft. Haltet ihr die Marketing-Strategie für richtig? Kommt sie noch rechtzeitig? Und was haltet ihr von der Daytona-USA-Ankündigung?

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

segamagazin@megafun.de

Dies und Das

Erstmal muss ich euch schreiben, dass ich es nicht so recht verstehe, warum sich so viele Leute wünschen wieder ein „richtiges“ SegaMagazin in der Hand zu halten. Wo gibt es denn schon so viele Seiten und Infos für so wenig Geld wie in dem MF-SM-Bundle? Gott sei Dank wurde nun endlich dieses bescheidene

OPM abgeschafft. Hach, ich kann mich noch an meine erste SegaMagazin-Ausgabe erinnern, es war eine Mega-Drive-Beilage. So viel hat sich geändert, so viele Redakteure sind gekommen und gegangen, so viele Spiele wurden getestet, so viele Fehler wurden von Sega gemacht und so viele Häschen hatten miteinander Sex seit dieser Ausgabe. Egal! Wo wir gerade bei den Fehlern sind, Sega hat für meine Begriffe genug Werbung im TV gezeigt. Warum kommt das aber nur auf den kleinen Sendern? Bei RTL, PRO7, SAT1 und VOX muss man Werbung zeigen! Na gut, VOX nicht. Einen Gefallen könntet ihr mir übrigens mal tun! Bitte gebt bei US-Versionen an, mit welchem Kabel man es spielen kann (AV/Scart). Timestalkers kann man auf umgebauten PAL-DCs nur mit AV-Kabel spielen und wer will sowas schon? Dann noch was zu dem Brief von Florian Meinhard. Er schreibt, dass er im ChuChu-Chat von diversen Subjekten belästigt wird. Erstens wäre es schön gewesen, wenn er seinen Chat-Namen angegeben hätte und zweitens kann ich seine Meinung absolut nicht teilen. Ich bin ein Chat-Kumpel von

OH GEBIETER und muss sagen, man kann mit ihm klasse labern. Meiner Meinung nach ist es ein ganz klein bisschen - nennen wir es peinlich, deswegen an ein Mag zu schreiben. Davon abgesehen gibt es die Möglichkeit, nicht auf die „Anmachen“ zu reagieren, wodurch normalerweise jeder die Lust am Meckern verliert! Nur stinken die meisten zurück und wundern sich dann, dass sie den halben Chat gegen sich haben. Wenn es zu schlimm wird, kann er sich ja auch mit seinen Freunden einen eigenen Raum aufmachen und sich dort, dank Passwort, einschließen. Seid ihr eigentlich auch mal im ChuChu-Rocket-Chat? Mich hat es übrigens sehr gefreut, als ich sah, dass Alexander Klassen beim Quiz mal einen Fehler gemacht hat, ich dachte schon er wäre eine Maschine! So das soll es an völlig sinnlosem Mist gewesen sein. Nun schwing ich mich in ein Taxi, fahre zum Flughafen, fliege nach Tokyo, leih mir dort ein Auto, tune dieses und fahre illegale Rennen gegen andere Gangs...oder ich spiele doch lieber „Tokyo Highway Challenge 2“. Ein absolut geniales Spiel wie ich finde.

Sockenpapst

Die letzte Mail bezüglich der Chat-Problematik sollte nur stellvertretend für viele Zusendungen dieser Art sein und die Antwort darauf war auch nicht persönlich gemünzt.

Klar sind wir öfters mal im ChuChu-Chat, allerdings inkognito.

Warum Sega nur Werbung auf den „kleinen“ Sendern schaltete, hatte zwei Ursachen: 1. Kosten und 2. Zielgruppe. Trotzdem war die Reichweite der Spots alles andere als optimal, zumal sie quasi nichts sagend an der Masse der Fernsehzuschauer vorbeigingen (was haben Friseure mit Konsolen zu tun?) Zum 24. November, am Tag des PS2-Starts, will Sega gerade in Sachen TV-Werbung sehr aggressiv gegen die Konkurrenz mit vergleichender Werbung vorgehen. Nach dem Motto „Wir sind besser und billiger“ soll dem Kunden der Dreamcast schmackhaft gemacht werden. Rund 80 Millionen Mark soll das komplette Werbe-Budget kosten, wobei Sega eine Reichweite von weit über 50 Millionen Kontakten generieren will. Eine stolze Zahl. Hoffentlich schlägt sich das auch auf die Verkaufszahlen nieder. Denn gelingt es Sega nicht, die 250.000 Exemplare an den Mann zu bringen, dann sieht es für den deutschen DC-Markt nicht sehr rosig aus.

Übrigens nicht besonders fair von dir, dass du dich über das Missgeschick von Alexander freust. Naja, 1000 Punkte wird somit keiner haben.

Helle Freude

Ich möchte mich auch einmal zu einem eurer Themen äußern. Meiner Meinung nach sind die nächsten drei Monate entscheidend über die Zukunft des

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 **31.12.2000**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

STAR WARS EPISODE I RACER

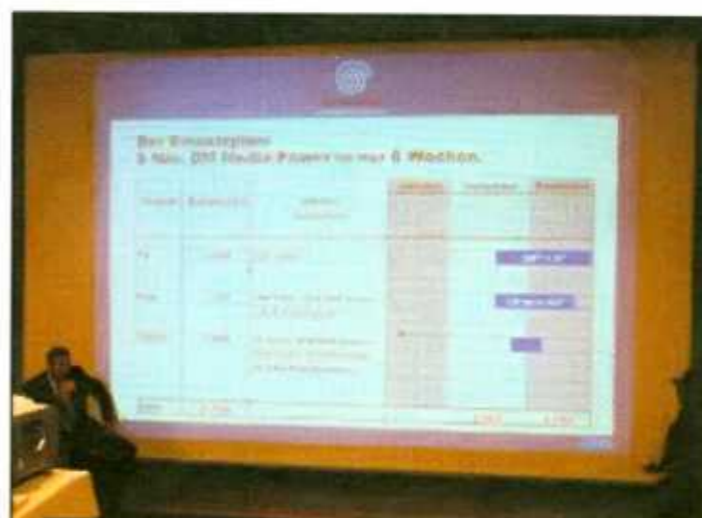


TOP 5 - STAR WARS RACER

| | SCORE | PLAYER |
|-----|---------|-------------------------|
| 1TH | 0'00"00 | ANAKIN SKYWALKER |
| 2ND | 0'00"00 | DARTH IPPISCH |
| 3RD | 0'00"00 | OBI WAN SHINOBI |
| 4TH | 0'00"00 | PRINZESSIN LEIERSCHWANZ |
| 5TH | 0'00"00 | DARTH SCHNAUTZE |



ENTER YOUR INITIALS



Auf dem Sega-Event am 8. September in Düsseldorf wurden knallharte Fakten zur Werbekampagne präsentiert.

Jetzt red i

Nicole Schubert, München,
über**Sega GT**

Grafik: 84%

Sound: 86%

Gesamt: 89%

Der Sim-Racer hat mich vollkommen überrascht. Viele meiner Freunde fanden die Steuerung zu schwer oder die Grafik zu langsam. Ich hingegen bin ganz anderer Meinung. Wenn man sich erst einmal an die schwammige Analog-Steuerung gewöhnt hat und die ersten Erfolge einheimsen konnte, möchte man nicht wieder aufhören.



Dreamcast. Genügend gute Software ist für die Konsole angekündigt. Jetzt muss nur noch der Zeitpunkt der Veröffentlichung abgepasst werden. Der Verbraucher muss kontinuierlich etwas über die neuen Spieleperlen erfahren. Damit das auch bei der breiten Käuferschicht geschieht, fällt auch hier das Zauberwort „Marketing“. Hierzu ist ja schon genug gesagt worden, so dass ich mir weitere Worte sparen kann. Sollte sich jedoch nichts ändern, so wird in kürzester Zeit die PS2 die Absatzzahlen des DC übertreffen und wie bei der PS1 alleine ins Ziel rennen. Denn auch wenn das Software-Angebot ziemlich rar und der Preis sehr

hoch ist, so rennen die Leute ganz bestimmt beim Release der PS2 den Händlern die Bude ein. Dabei kann das Software-Angebot der PS2 mit dem des DC in den nächsten zwölf Monaten höchstens quantitativ, jedoch keinesfalls qualitativ mithalten. Doch dies wissen nur die, die einen DC besitzen! Der DVD-Player wird meines Erachtens kein Kaufargument darstellen. Die DVD hat sich in der geraumen Zeit in der sie existiert nur sehr wage gegen das beliebte VHS-Video durchsetzen können. So denke ich, dass dies höchstens ein sehr netter Bonus ist. Jedoch definitiv kein Kaufgrund für eine Spielekonsole. Da lobe ich mir

doch ein eingebautes Modem, oder nicht? Zum Schluss wollte ich Sega noch zur neuen Dreamarena gratulieren. Endlich passiert mal etwas. Hoffentlich werden die versprochenen Features noch eingebaut, dann werden alle ihre helle Freude mit dem DC haben.

Hans-Peter Tingart

Deiner Zukunftseinschätzung den Dreamcast betreffend kann ich größtenteils zustimmen. Auch ich halte die DVD-Funktion der PS2 nicht für ein echtes Verkaufsargument - zumindest noch nicht. Hierfür ist der Preis einfach zu hoch

bemessen. Neusten Gerüchten zufolge soll Sony sogar darüber nachdenken, ob der Preis wegen des starken Dollars auf 899 Mark angehoben wird. Warten wir es ab.

Revival

Die Zeiten des Saturns sind vorbei, aber ich erlebe gerade mein Saturn-Revival. Und da erblicke ich einen kleinen History-Kasten auf euren Seiten: Phantasy Star! Da wollte ich wissen, ob die Collection-CD in good old Germany erschienen ist oder nur als Import zu bekommen ist? **Die Collection CD ist nur als Import erhältlich.**

Sega-Fans im Internet

Max Scharbatke, dashmaster@segadrom.de

Frank Schleicher, clef.magic-knight-rayearth@de.dreamcast.com

Hans Jensen, haj@giga4u.de

Sega-Fan-Homepages im Internet

www.segadrom.de von Max Scharbatke

www.sega.net von Sega of America jetzt neu am Start!

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

segamagazin@megafun.de

Schnelle Hilfe:

www.tippscenter.de

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

Kathrin Bauer aus Puhlheim über

Dead or Alive 2

Grafik: 92%

Sound: 83%

Gesamt: 84%

Jetzt werden sich bestimmt viele aufregen, aber ich kann mit DoA2 (PAL wohlgeerntet) nicht viel anfangen. Besonders wenn ich sehe, welche Änderungen für die japanische Version angekündigt sind. Die drallen Dinge stören mich nicht, es ist einfach die fehlende Langzeitmotivation im Vergleich zum Kracher Soul Calibur. Es kommt mir bei diesen beiden Titeln so vor als vergleiche man Äpfel mit Birnen.



red i
Leserkäs

Wann erscheint denn nun endlich Alien: Die Wiedergeburt auf unser aller Lieblingsplattform? **Davon ist uns nichts bekannt. Es sei denn du meinst mit „Lieblingsplattform“ die PlayStation...**

Wann bekommen wir die ersten Tests, Screenshots oder Fakten zu Heavy Metal F.A.K.K. 2 zu Gesicht? Dieses Spiel ist einfach ein Hammer.

Take 2 hat bislang noch keine wirklichen F.A.K.T.E.N. herausgelassen. Markus zockt schon seit Wochen auf dem PC und ist von Julie Strains Hinterteil begeistert.

Carsten Baganz

Online-Bedenken

Ich habe meinen deutschen DC mit Hilfe eines Mod-Chips umbauen lassen. Nun habe ich Probleme mit der dritten Disc von Shenmue. Sie springt erst nach unzähligen Versuchen an

und auf der Zusatzdisc ruckeln die FMV-Sequenzen. Gibt es eine Möglichkeit dies abzustellen? **Wir kennen dieses Problem, allerdings gibt es unseres Wissens keine Möglichkeit dies zu umgehen.**

Wird Beben 3 Arena wirklich online spielbar sein? Das lahme Modem wird das kaum zulassen! Wird es im Bundle mit einem schnelleren Modem ausgeliefert?

Also wir konnten uns bereits ein Bild von Q3A und seinen Online-Fähigkeiten über das 33er-Modem bilden. Wir waren von der Performance sehr überrascht. Es gibt absolut keinen Unterschied zum PC. Einschränkend muss gesagt werden, dass dieses Dummy-Netz nur minimal belastet war und die Sache bei ordentlichem Traffic ganz anders aussehen könnte. Bislang ist jedenfalls kein neues Modem geplant.

Sebastian Maass

Moralische Stütze

Ich möchte dem gesamten Team des Sega Magazins (das einzig wahre und echte) meine Bewunderung aussprechen, dass sie sich immer noch mit viel Mühe um den Dreamcast kümmern und uns Abonnenten auf dem Laufenden halten. Dies ist sicher nicht einfach, wenn man dauernd bombardiert wird von Briefen à la „Werdet ihr bald wieder ein richtiges Magazin?“ Und ich kann mir vorstellen, wie euch das Herz blutet, da dies nicht möglich ist und ihr nur die zwei von euch genannten Möglichkeiten habt. Entweder Aufhören oder Weitermachen wie bisher. Und wenn ich mich nicht irre, ist euer Verdienst durch das SM ja auch lächerlich. Genau dafür möchte ich euch danken, dass ihr den treuen Fans ohne kommerziell Gewinn zu machen die Stange haltet und auch noch so geniale Sachen wie das SMQ aus der Tasche zaubert und eure Zeit opfert, um uns Aktuelles aus der Sega-Welt mitzuteilen. Im Gegensatz zu einem anderen Leser halte ich die Demo-GDs nicht für langweilig und außerdem denke ich, dass die DC-Kult ebenfalls eine ordentliche Zeitschrift ist. Alle, die meinen, dass ihr wieder groß werden solltet, sollen erstmal dankbar sein, dass es euch überhaupt noch gibt! Eine Frage habe ich auch noch, die mir bisher niemand zufriedenstellend beantworten konnte: Heißt es „der“ oder „die“ Dreamcast? Ich finde „der“ klingt einfach besser!

Hannes Fabian



Unser freier Mitarbeiter Christoph war mit Q3A in echter Champagnerlaune.

Danke für deine Unterstützung und das Lob. Laut Sega Deutschland ist das DC-Geschlecht männlich, also „der“.



Kurz & gut

Gibt es schon Infos zu Tomb Raider Chronicles?

In den Staaten soll es bereits im November erhältlich sein. Wir müssen uns auf jeden Fall bis Weihnachten verträsten.

Welche neue Hardware möchte Sega bis Weihnachten bringen? Fest steht, dass eine 4fach VMU, eine Mouse (für Half-Life und Q3A), ein Mikrofon und Dreameye kommen wird. Bisher unbestätigt ist das bereits in Japan erhältliche Linkkabel. Spiele wie F355 Challenge und MSR unterstützen ja dieses Feature.

Wird Sega die Online-Tarife verbilligen?

Sega setzt den Preis fest: 3 Pfennige pro Minuten wochentags ab 18 Uhr und am Wochenende bzw. Feiertagen. Ansonsten 6 Pf/min.

DEAD OR ALIVE 2



TOP 5 - DEAD OR ALIVE 2

| | SCORE | PLAYER |
|-----|---------|-----------------|
| 1ST | 10 WINS | KASUMI |
| 2ND | 7 WINS | SUOMI |
| 3RD | 5 WINS | SUOMA |
| 4TH | 3 WINS | GROSSMUTTER |
| 5TH | 2 WINS | ALLES IN BUTTER |



ENTER YOUR INITIALS ?

HIGH SCORE

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 Boot-Bildschirm 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 **31.12.2000**. 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



San Francisco Rush 2049 (us)

Cheats

Cheat-Menu:

Markiert im Hauptmenü die Optionen und haltet dann **L + R + X + Y**.

Ultimate Fighting Championship (us)

Allerlei

Super-Fighter:

Kreiert einen neuen Kämpfer und benennt ihn mit dem Vornamen Best und dem Nachnamen Buy. Mit den nun freigeschalteten 999 Creation-Punkten dürft ihr ihn tüchtig aufmotzen.

Alternative Ringrichter:

Im VS-Screen haltet ihr **L + R** gedrückt. Jetzt wird als Ringrichter Bruce Buffer aktiviert.

Haltet ihr im VS-Screen im Career-Mode **L + R + A + B + X + Y** erscheint ein weiterer.

Bruce-Buffer-Body-Types:

Gewinnt den UFC-Mode, um die Creation-Attribute Bruce Buffers freizuschalten.

Card-Girl-Body-Types:

Gewinnt den UFC-Mode mit allen 22 Kämpfern, um die Creation-Attribute des Card Girls freizuschalten.

John-McCarthy-Body-Types:

Gewinnt den Championship-Road-Mode, um die Creation-Attribute John McCartheys freizuschalten.

Ulti-Man Body Types:

Gewinnt den Championship-Road-Mode auf der Schwierigkeitsstufe Hard, um die Creation-Attribute des Ulti-Man freizuschalten.

Suitcase:

Gewinnt den Championship-Road-Mode

mit allen 22 Kämpfern, um den Ulti-Man-Kampfstil sowie Suitcase freizuschalten.

Weitere Möglichkeiten werden freigeschaltet indem der UFC-Mode mit den bereits vorhandenen Kämpfern durchgespielt wird.

Flag to Flag Cart (us)

Diverses

Bonus Camera Angle:

Gewinnt den Championship-Mode. Jedes Rennen muss mit Platz 1 gewonnen werden. Hierdurch wird eine zusätzliche Kameraperspektive freigeschaltet, welche stark an Micro Machines erinnert.

Gegner ausbremsen:

Versucht den Jungs den Heckflügel kaputt zu fahren. Habt ihr dies geschafft, sind diese gezwungen, einen Boxenstopp einzulegen. Allerdings solltet ihr die Option "No Collision" aktivieren, um eigenen Schaden zu vermeiden.

S.Hattori & Pace-Car:

Komplettiert den Championship-Mode um den japanischen Fahrer freizuschalten. Zusätzlich erhaltet ihr ein Pace-Car im Arcade- sowie High-Speed-Mode.

Wacky Races (us)

Cheats

Extra-Hard-Mode:

Gebt Folgendes im Cheat-Menü ein: CRACKEDNAILS

Alle Fähigkeiten:

Gebt Folgendes im Cheat-Menü ein: BARGAINBASEMENT

Alle Fahrzeuge:

Gebt Folgendes im Cheat-Menü ein: WACKYSPOILERS

Alle Strecken und Bosse:

Gebt Folgendes im Cheat-Menü ein: WACKYGIVEAWAY

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

Hier einige neue Schummel-Codes:

Wetrix+ (us)
Viele Punkte:
800BA89300000090

Grand Theft Auto 2 (us)

Viel Geld:
DE90BFB400000010

Airforce Delta: (us)

Unendlich Raketen:
3D8129D700000032

Unendlich Schutz:
23D76ED500001099

Unendlich Geld:
190C197C00007300



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

Die 100 bestgetesteten Dreamcast-Titel

| | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|----------------------|------------------|--------|-----|-------------------------------------|-----------------------|------------------|--------|-----|
| NBA 2K | Sega | American Sports | Feb 00 | 94% | Get Bass | Sega | Sport | Jun 99 | 81% |
| Resident Evil Code: Veronica | Capcom | Action-Adventure | Jul 00 | 94% | Giant Gram | Sega | Fun-Sports | Sep 99 | 81% |
| Soul Calibur | Namco | Beat 'em Up | Jan 00 | 94% | UEFA Striker | Infogrames | Sport | Jan 00 | 81% |
| NFL 2K | Sega | American Sports | Jan 00 | 93% | Spawn | Capcom | Shoot 'em Up | Okt 00 | 80% |
| Shadow Man | Acclaim | Action-Adventure | Jan 00 | 93% | Gundam Sidestory 0079 | Bandai | Beat 'em Up | Nov 99 | 80% |
| Shenmue | Sega | Action-Adventure | Mrz 00 | 92% | Racing Simulation 2 | Ubi Soft | Rennspiel | Nov 99 | 80% |
| Dead or Alive 2 | Tecmo | Beat 'em Up | Okt 00 | 91% | Street Fighter Zero 3 | Capcom | Beat 'em Up | Okt 99 | 80% |
| House of the Dead 2, The | Sega | Shoot 'em Up | Jun 99 | 91% | Zombie Revenge | Sega | Beat 'em Up | Feb 00 | 80% |
| Soul Reaver | Eidos | Action-Adventure | Apr 00 | 91% | Airforce Delta | Konami | Action | Okt 99 | 79% |
| Crazy Taxi | Sega | Rennspiel | Apr 00 | 90% | South Park Rally | Tantalus/Acclaim | Rennspiel | Aug 00 | 79% |
| Rayman 2 | Ubi Soft | Jump & Run | Apr 00 | 90% | Sega Extreme Sports | Sega | Sport | Nov 00 | 79% |
| Sonic Adventure | Sega | Jump & Run | Nov 99 | 90% | Mag Force Racing | Team FEB/Crave | Rennspiel | Aug 00 | 78% |
| Jet Set Radio (jp) | Sega | Genre-Mix | Sep 00 | 90% | Virtual On: Oratorio Tangram | Sega | Beat 'em Up | Mrz 00 | 77% |
| F355 Challenge | Sega | Rennspiel | Okt 00 | 90% | Aerowings | CRI | Simulation | Nov 99 | 76% |
| Chu Chu Rocket! | Sega | Denkspiel | Jul 00 | 89% | Marvel vs Capcom | Capcom | Beat 'em Up | Mrz 00 | 76% |
| Grand Theft Auto 2 | Take 2 | Action | Jun 00 | 89% | Nightmare Creatures 2 | Kalisto/Konami | Beat 'em Up | Aug 00 | 76% |
| V-Rally 2 Expert Edition | Infogrames | Rennspiel | Jul 00 | 89% | Elemental Gimmick Gear | Hudson Soft | Action-Adventure | Aug 99 | 75% |
| Biohazard 2 | Capcom | Action-Adventure | Mrz 00 | 88% | Sega GT | Sega | Rennspiel | Mai 00 | 75% |
| Ecco the Dolphin - Defender of the F. | Appaloosa | Action-Adventure | Jul 00 | 88% | Soul Fighter | Piggyback/Mindscape | Beat 'em Up | Jan 00 | 75% |
| Puyo Puyo 4 | Sega/Compile | Denkspiel | Mai 99 | 88% | Gauntlet Legends | Midway/Konami | Beat 'em Up | Aug 00 | 75% |
| Virtua Tennis | Sega | Sport | Sep 00 | 88% | Tokyo Highway Challenge 2 (jp) | Genki | Rennspiel | Sep 00 | 75% |
| Ultimate Fighting Championship | Crave | Sport | Nov 00 | 88% | International Track & Field 2 | Konami | Sport | Nov 00 | 75 |
| 4 Wheel Thunder | Midway | Rennspiel | Jun 00 | 87% | Buggy Heat | CRI | Rennspiel | Dez 99 | 74% |
| Sega Rally 2 | Sega | Rennspiel | Nov 99 | 87% | Evolution | Ubi Soft | Rollenspiel | Jun 00 | 74% |
| Tomb Raider IV: The Last Revelation | Eidos | Action-Adventure | Jun 00 | 87% | Pen Pen Tricelon | General Entertainment | Rennspiel | Feb 99 | 74% |
| Virtua Fighter 3tb | Sega | Beat 'em Up | Nov 99 | 87% | Rainbow Six | Red Storm | Shoot 'em Up | Jul 00 | 74% |
| Tony Hawk's Skateboarding | Neversoft/Crave | Fun-Sports | Aug 00 | 87% | Street Fighter III W Impact | Capcom | Beat 'em Up | Feb 00 | 74% |
| Samba de Amigo (jp) | Sega | Geschicklichkeit | Sep 00 | 87% | Wacky Races | Infogrames | Rennspiel | Sep 00 | 74% |
| Railroad Tycoon 2 | Take 2 | Strategie | Okt 00 | 87% | Black Matrix | NEC | Strategie | Dez 99 | 73% |
| MDK 2 | Bioware | Shoot 'em Up | Mai 00 | 86% | Dynamite Cop | Sega | Action | Nov 99 | 73% |
| WWF Attitude | Acclaim | Fun-Sports | Dez 99 | 86% | Climax Landers | Climax | Rollenspiel | Dez 99 | 72% |
| Blue Stinger | Sega/Climax Graphics | Action-Adventure | Nov 99 | 85% | Dragons Blood | Treyarch/Crave | Action-Adventure | Aug 00 | 72% |
| F1 World Grand Prix | Video Systems | Rennspiel | Feb 00 | 85% | Millennium Soldier - Expendable | Imagineer/Rage | Action | Nov 99 | 71% |
| Frame Gride | From Software | Action | Okt 99 | 85% | Seaman | Sega | Simulation | Nov 99 | 71% |
| King of Fighters Dream Match 99 | SNK | Beat 'em Up | Sep 99 | 85% | Incoming | Imagineer/Rage | Action | Nov 99 | 70% |
| NHL 2K | Sega Sports | Sport | Mai 00 | 85% | Pop 'n Music | Konami | Geschicklichkeit | Mai 99 | 70% |
| Ready 2 Rumble Boxing | Midway | Sport | Nov 99 | 85% | Pop 'n Music 2 | Konami | Geschicklichkeit | Nov 99 | 70% |
| Star Wars: Episode I Racer | Lucas Arts | Rennspiel | Jun 00 | 85% | Red Dog | Sega | Shoot 'em Up | Apr 00 | 70% |
| Toy Commander | Sega | Geschicklichkeit | Dez 99 | 85% | Space Griffon | Panther Software | Shoot 'em Up | Jan 00 | 70% |
| Worms Armageddon | Team 17/Hasbro | Geschicklichkeit | Jan 00 | 85% | Super Speed Racing | Sega | Rennspiel | Jun 99 | 70% |
| Space Channel 5 | Sega | Geschicklichkeit | Aug 00 | 85% | Maken X | Sega | Shoot 'em Up | Sep 00 | 70% |
| Fur Fighters | Bizzare/Acclaim | Beat 'em Up | Aug 00 | 85% | Suzuki Alstare Extreme Racing | Ubi Soft | Rennspiel | Jan 00 | 69% |
| Power Stone 2 | Capcom | Beat 'em Up | Jul 00 | 84% | Record of Lodoss War | ESP | Rollenspiel | Okt 00 | 69% |
| Snow Surfers | UEP/Sega | Fun-Sports | Jan 00 | 84% | Jojo's Bizarre Adventure | Capcom | Beat 'em Up | Feb 00 | 64% |
| Bust a Move 4 | Taito/Acclaim | Denkspiel | Aug 00 | 84% | WWF Royal Rumble | THQ | Beat 'em Up | Nov 00 | 67% |
| Cool Boarders Burrn! | UEP System | Fun-Sports | Nov 99 | 83% | Rainbow Cotton | Success | Shoot 'em Up | Apr 00 | 63% |
| Power Stone | Capcom | Beat 'em Up | Nov 99 | 83% | Tetris 4D | Bullet-Proof Software | Denkspiel | Mrz 99 | 63% |
| Trickstyle | Acclaim | Rennspiel | Nov 99 | 83% | Marvel vs. Capcom 2 - New Age of H. | Capcom/Virgin | Beat 'em Up | Aug 00 | 63% |
| NBA on NBC | Midway | American Sports | Feb 00 | 82% | Capcom vs SNK | Capcom | Beat 'em Up | Nov 00 | 63% |
| Berserk | ASCII | Beat 'em Up | Jul 00 | 81% | Plus Plumb | Takuyo | Denkspiel | Dez 99 | 60% |
| | | | | | Seventh Cross | NEC Home Electronics | Rollenspiel | Mrz 99 | 59% |

Skies of Arcadia

Genre: **Rollenspiel** Hersteller: **Sega** Erscheint: **14. November 2000 (us)**

Wer nichts mit der japanischen Version von Eternal Arcadia anzufangen weiß (Erscheinungstermin 5. Oktober), der braucht nicht lange auf die us-Übersetzung mit dem Namen Skies of Arcadia warten. Bereits Ende November kommt das RPG-Epos dort in die Läden. Grund genug zum Sparen, oder?



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.



Guilty Gear X

Genre: **Beat 'em Up** Hersteller: **Studio 3** Erscheint: **4. Quartal 2000 (us)**

Neues Futter für Prügelfreunde befindet sich derzeit bei den britischen Entwicklern Studio 3 in der Mache. Erwarten solltet ihr aber kein zweites Soul Calibur, DoA2 oder einen neuen Virtua Fighter. Guilty Gear setzt vielmehr auf ein weniger kompliziertes Kampfsystem mit vielen Specials.



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.



Black & White

Genre: **Strategie** Hersteller: **Lionhead** Erscheint: **1. Quartal 2001 (us, dt)**

Peter Molyneux musste sein neues Götterspiel leider um einige Wochen verschieben. Aber nicht nur DC-Zocker müssen sich in Geduld üben, sondern auch PC- oder PS2-Fans. Die letzten Demos im EA-Hauptquartier zur ECTS zeigten eigentlich keine spielerischen Neuigkeiten.



KISS Psycho Circus

Genre: **Shoot 'em Up** Hersteller: **3rd Law** Erscheint: **4. Quartal 2000 (us)**

Im Vergleich zur etwas durchwachsenen E3-Version hat sich in Bezug auf KISS Psycho Circus einiges getan. Die stabile Framerate sowie ein Aufsehen erregendes Level-Design sorgen für einen heißen Herbst im Fight um die Vormachtstellung im Ego-Shooter-Bereich.



Virtua Fighter X

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

Auf der 38. Jamma hat Sega zwei wichtige Details über ihre zukünftige Arcade-Strategie verraten: 1. Die neue Plattform wird NAOMI 2 heißen und soll bis zu 10 Millionen Polygone gleichzeitig darstellen können. 2. Yu Suzuki wird nach alter Sega-Tradition Virtua Fighter X als ersten Titel bringen.



Angekündigte Dreamcast-Titel

| | | | |
|--------------------------------------|--------------------|------------------|-----------------|
| Heroes of Might & Magic 3 | Ubi Soft | Rollenspiel | 7. Oktober |
| Star Wars: Jedi Power Battles | Lucas Arts | Action-Adventure | 7. Oktober |
| Space Channel 5 | Sega | Geschicklichkeit | 7. Oktober |
| European Super League | Virgin | Sport | 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 |
| F1 Racing Championship | Ubi Soft | Rennspiel | 21. Oktober |
| Die 24 Stunden von Le Mans | Infogrames | Rennspiel | 26. Oktober |
| Street Fighter 3: Third Strike | Virgin | Beat 'em Up | 28. Oktober |
| F355 Challenge | Acclaim | Rennspiel | 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 |
| ECW Anarchy Rulz | Acclaim | Sport | 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 |
| Messiah | Interplay | Action-Adventure | 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 |
| Heavy Metal FAKK 2 | Take 2 | Action-Adventure | 25. November |
| The Mummy | Konami | Action-Adventure | November |
| Sega GT | Sega | Rennspiel | 2. Dezember |
| POD 2 | Ubi Soft | Rennspiel | 2. Dezember |
| Tomb Raider - Die Chronik | Eidos | Action-Adventure | 2. Dezember |
| Chicken Run | Eidos | Action-Adventure | 2. Dezember |
| Mat Hoffman Pro BMX | Activision | Sport | 2. Dezember |
| Samba de Amigo | Sega | Geschicklichkeit | 9. Dezember |
| Sega Worldwide Soccer | Sega | Sport | 9. Dezember |
| Grandia 2 | Ubi Soft | Rollenspiel | 1. Quartal 2001 |
| Black & White | Lionhead | Strategie | 1. Quartal 2001 |
| Shenmue | Sega | Action-Adventure | tba. |
| Bald in Japan erhältlich... | | | |
| 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 |
| Gun Spike | Capcom | Action | 4. Quartal |
| Blue Submarine No.6 | Sega | Rollenspiel | 4. Quartal |
| Doreamon | Sega | Action | 4. Quartal |
| Sonic Adventure 2 | Sega | Jump & Run | 2001 |
| Shenmue 2 | Sega | Action-Adventure | tba. |
| Virtua Fighter X | Sega | Beat 'em Up | tba. |
| Bald in den USA erhältlich... | | | |
| 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 |
| ESPN NBA 2 Night | Konami | Sport | November |
| Black & White | tba. | Strategie | Dezember |
| 18 Wheeler - American Pro Truck | 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 |
| Dark Angel | Metro 3D | Action | 4. Quartal |
| S.o.F. | Crave | Shoot 'em Up | 4. Quartal |
| World's Scariest Police Chases | Fox Int. | Action | 4. Quartal |

Das gibt's im nächsten Heft:

MSR - Metropolis Street Racer

Leider hat es der Test von Bizarres Vorzeige-Racer nicht mehr in diese Ausgabe geschafft. Das am 20. Oktober erscheinende Spiel sollte aber in den nächsten Tagen bei uns eintrudeln. Dadurch haben wir genügend Zeit, diesen potenziellen Hit-Kandidaten auf Mark und Bein zu testen und euch eventuelle Schwächen genau aufzuzeigen. Jedoch verspricht uns schon die aktuelle Preview-Version ein atemberaubendes Rennerlebnis.



Import-Mania

Rechtzeitig zur nächsten Ausgabe sollten wieder einige Import-Perlen bei uns eintrudeln. Darunter das im Vorfeld schon mit Lorbeeren überhäufte 18 Wheeler, welches dem Spieler im Stile von Crazy Taxi eine aufreibende Spielerfahrung verspricht. Was wirklich in dieser Truck-Simulation steckt,

lest ihr in unserem Import-Test. Ebenfalls in den folgenden Wochen sollte Outrigger auf dem japanischen Markt erhältlich sein. Dieser reinrassige Arcade-Shooter verspricht Unterhaltung in bester Ego-Shooter-Manier und wird als einer der ersten Titel die neue Dreamcast-Maus unterstützen.



Online-Happening

Sollte unserem Import-Händler nicht die Puste ausgehen, halten wir für die nächste Ausgabe ein besonderes Schmankerl bereit. In einem Mega-Test untersuchen wir Sega-Sports neuen Hit NFL2k1. Dieses

Game bietet als erstes Sport-Spiel einen Online-Play-Modus, der es dem Spieler erlaubt, gegen Zocker aus der ganzen Welt anzutreten. Als kleinen Bonus gibt es zusätzlich die aktuellsten News über NBA2k1.



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- + F355 Challenge: Wie schnell läuft die PAL-Version?
- + POD 2: WipeOut-Killer oder lahme Ente?
- + 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

Crave 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)
thszameitat@computec.de

Assistenz der Anzeigenleitung

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

Anzeigenmarketing

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

Anzeigenberatung

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

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

Anzeigendisposition

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

Online-Werbeflächen

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



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





Renner oder Penner?

PC Action zieht schwachen Games gnadenlos die Ohren lang. Und sagt, bei welchem Spiel man bedenkenlos zuschlagen kann. Verlässlich, monatlich, unbestechlich.

Ab 18. Oktober neu am Kiosk.

PC Action – hart, aber gerecht