

SEGA

Magazin

3/2000

76. Ausgabe
März 2000

100% SEGA DREAMCAST



Chapter I: Yokosuka

Shenmue

Yu Suzukis Traum durchgespielt:
Hat sich der immense Aufwand gelohnt?



Dead or Alive 2

Bouncing Breasts
one more time!



Sega GT

Segas Gran-Turismo-Killer
in den Startlöchern



NHL 2K

Electronic Arts aufs
Eis gelegt

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umsrechnung inkl. Bankgebühren
DM = 7,8 OS, Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRAANZ VERSAND

Laden
KRAANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
BRÜCKEN
Brückstrasse 42-44
im Brückcenter
44135 Dortmund

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



0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGGAMES.DE

Dreamcast



Crazy Taxi (DC) 89,95



Vigilante 8 2nd Offense (DC) 94,95



Rayman 2 (DC) 89,95



Rainbow Six (DC) 89,95

Dreamcast

Dreamcast 494,-

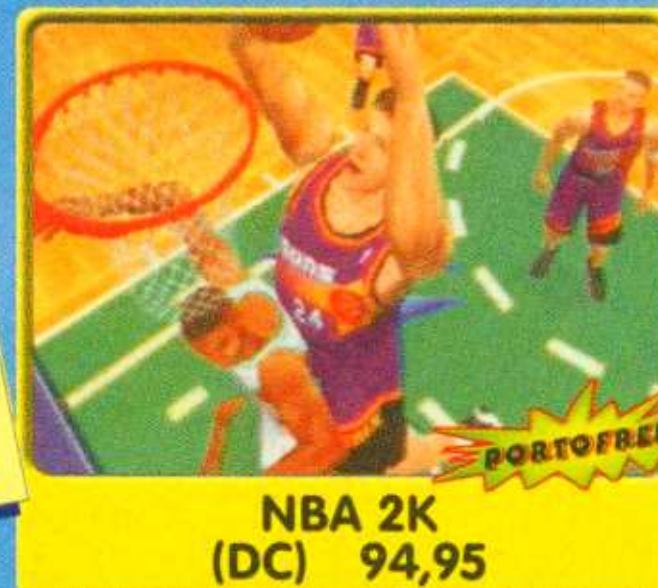


- Controller orig. 59,95
- Mad Catz Control Pad 54,95
- Dreamcast-Stick orig. 94,95
- Keyboard orig. 59,95
- Vibration Pack orig. 49,95
- Mad Catz Force Pack 44,95
- VMU-Card orig. 59,95
- Racing CP (Lenkrad) orig. ... 124,95
- Ferrari Shock 2 Rac.Wheel .. 129,95
- Lenkrad Mad Catz MC2 114,95
- AV-Kabel 19,95
- Scart-Kabel orig. 49,95
- Scart-Kabel 24,95
- Super RGB-Kabel + AV 24,95
- Super VHS-Kabel 23,50
- Joypad-Verlängerung 18,95
- Pistole Dreamblaster 74,95
- DreamStation Logic 3 PS463 .. 44,95
- Pro Carry Case - Blaze 69,95



Soul Reaver (DC) 89,95

- Aero Wings 84,95
- Billard Nights 84,95
- Blue Stinger 94,95
- Buggy Heat 89,95
- Caesars Palace 2000 84,95
- Crazy Taxi (Feb) 89,95
- Deadly Skies (Feb) 89,95
- Dragon's Blood (März) 89,95
- Dynamite Cop 2 89,95
- ECW Hardcore (März) 89,95
- Evolution - W.o.Sacred D. 84,95
- Fighting Force 2 89,95
- F1 Racing Championship (März) 89,95
- Formula One World GP 99,95
- Get Bass (inkl. Contr.) 169,95



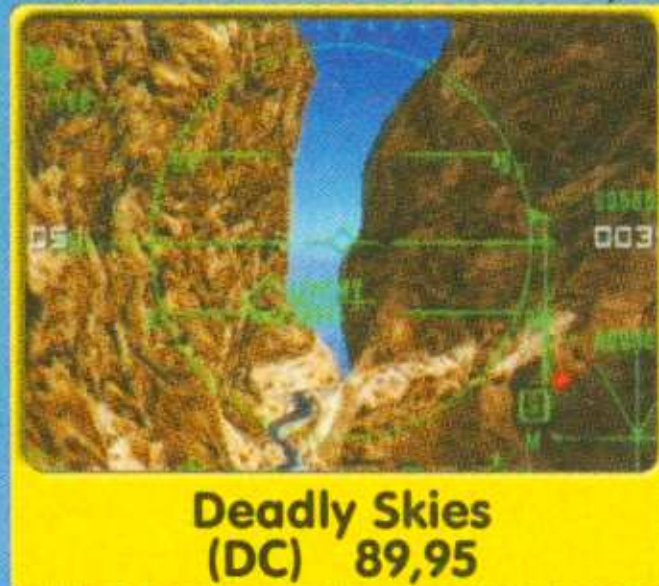
NBA 2K (DC) 94,95

Dreamcast



HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

- Heroes of Might & Mag.3(Mrz) 89,95
- House of Dead 2 94,95
- Hydro Thunder 99,95
- Incoming 99,95
- Leg. of Kain: Soul Reaver(Mrz) 89,95
- Marvel vs. Capcom 89,95
- Millenium Soldier-Expandable 89,95
- NBA 2K (Feb) 94,95
- NBA Showtime 99,95



Deadly Skies (DC) 89,95

- NFL Blitz 2000 99,95
- NFL Quarterback Club 2000 .. 89,95
- Plasma Sword (Feb) 89,95
- Power Stone 89,95
- Psychic Force 89,95
- Racing Simulation 2 89,95
- Rainbow Six (Feb) 89,95
- Rayman 2 (März) 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing 99,95
- Red Dog (Feb) 94,95
- ReVolt 89,95
- Roadsters (Feb) 89,95
- Sega Rally 2 99,95
- Shadowman 89,95
- Slave Zero (Feb) 99,95
- SnowSurfer - Cool Board. ... 94,95

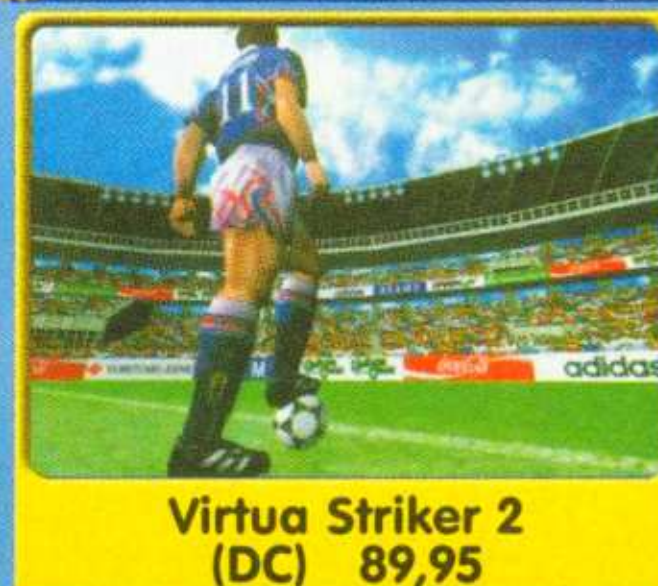
UND LADEN

Dreamcast



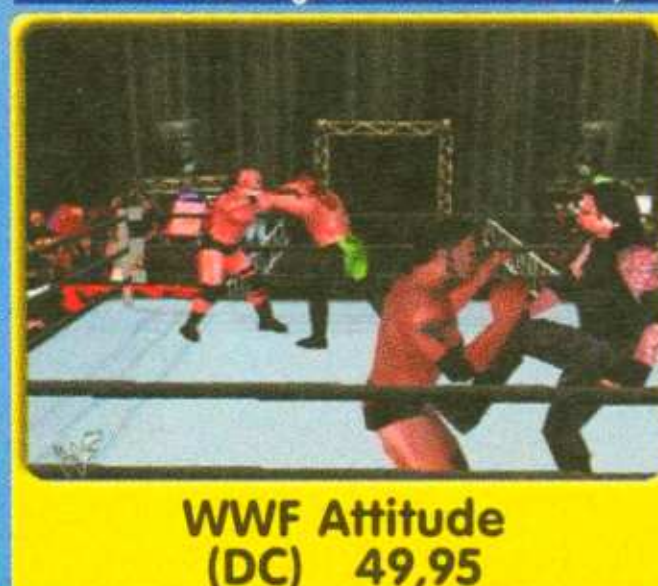
Shadowman (DC) 89,95

- Sonic Adventures 89,95
- Soul Calibur 89,95
- Soul Fighter 94,95
- South Park Luv Shack 89,95
- South Park Rally 89,95
- Speed Devils 89,95
- Streetfighter Alpha 3 (Feb) .. 99,95
- Suzuki Alstare Racer 89,95
- Tee Off (Feb) 89,95
- Tokyo Highway Challenge 84,95
- Toy Commander 89,95
- Trick Style 89,95
- UEFA Striker 99,95



Virtua Striker 2 (DC) 89,95

- Vigilante 8 - 2nd Offense (Feb) 94,95
- Virtua Fighter 3 tb 89,95
- Virtua Striker 2 Ver.2000.1 .. 89,95
- Wild Metal Country (Feb) 89,95
- Worms Armageddon 94,95
- WWF Attitude 49,95
- Zombie Revenge (März) 89,95



WWF Attitude (DC) 49,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig
sogar portofrei!* Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht
alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für
die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
portofrei*. Bestell-Annahme: 8:00-20:00 Uhr,
Sa. 10:00-16:00 Uhr.

Besuchen Sie uns im Internet!

Ab sofort ist das Bestellen von

Theo KRAANZ GAMES ONLINE-Shop möglich!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

Dreamcast Dreamcast Dreamcast Dreamcast

3% Rabatt
(Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert bei Konsolenartikeln)

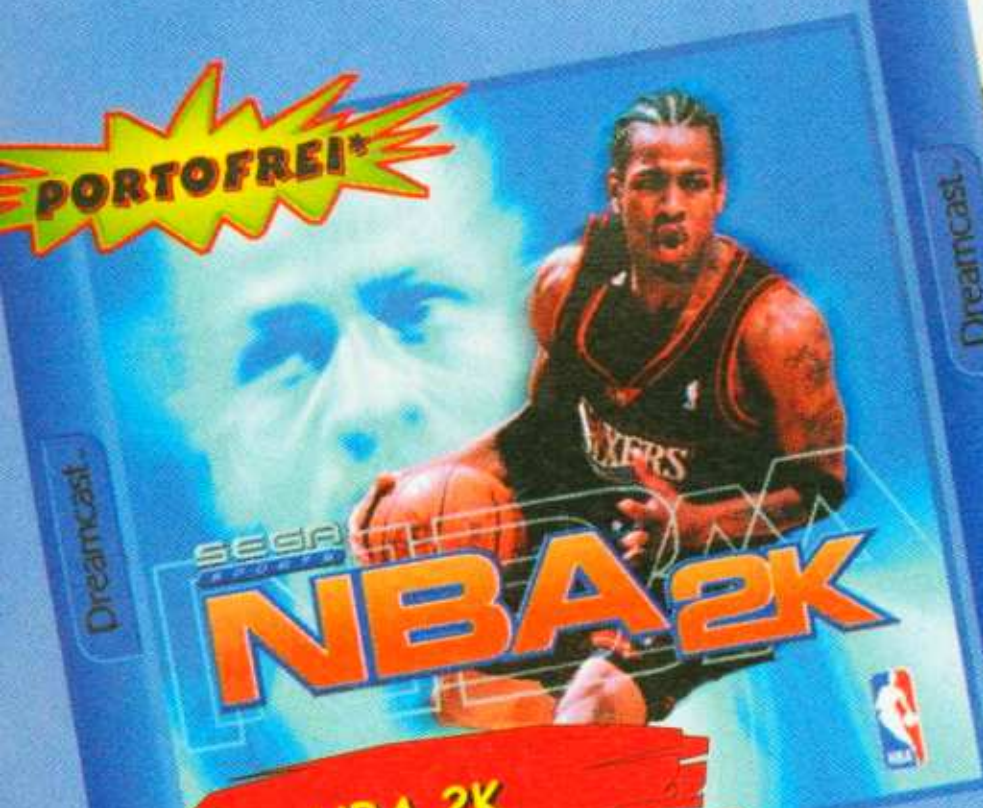
keine
Nachnahmegebühr
bei Kreditkartenzahlung!

Theo KRANZ VERSAND

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

10 Jahre

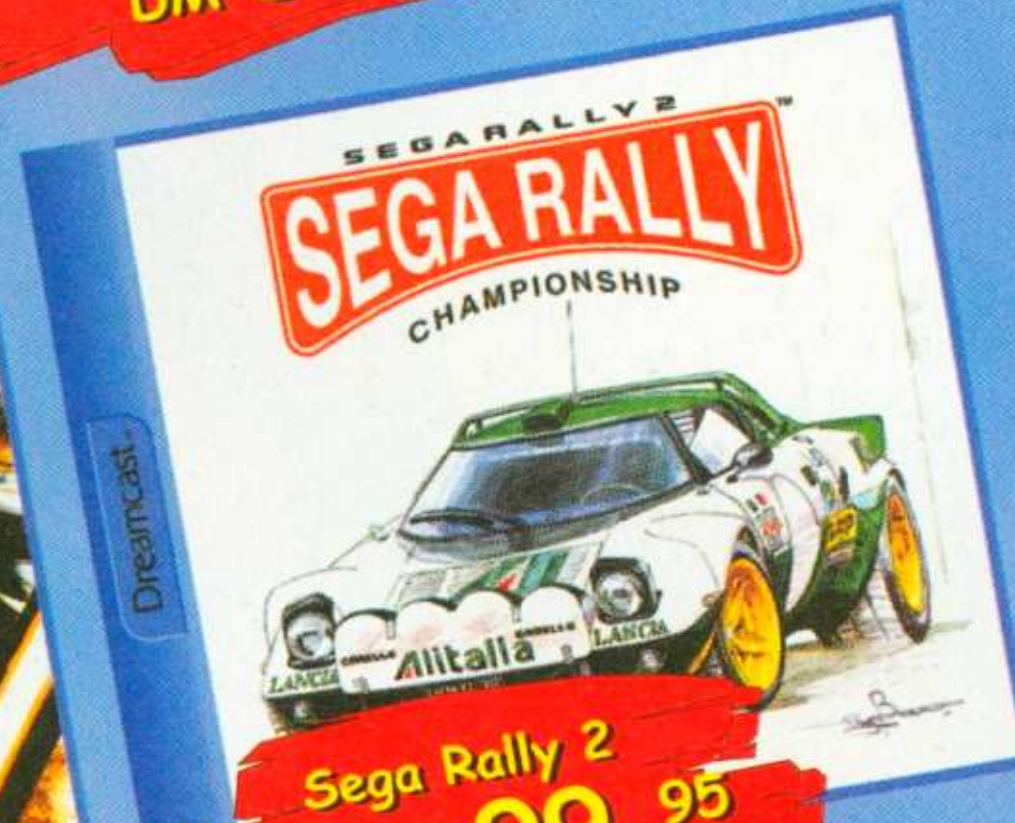
PORTOFREI*



NBA 2K
DM **94,95**



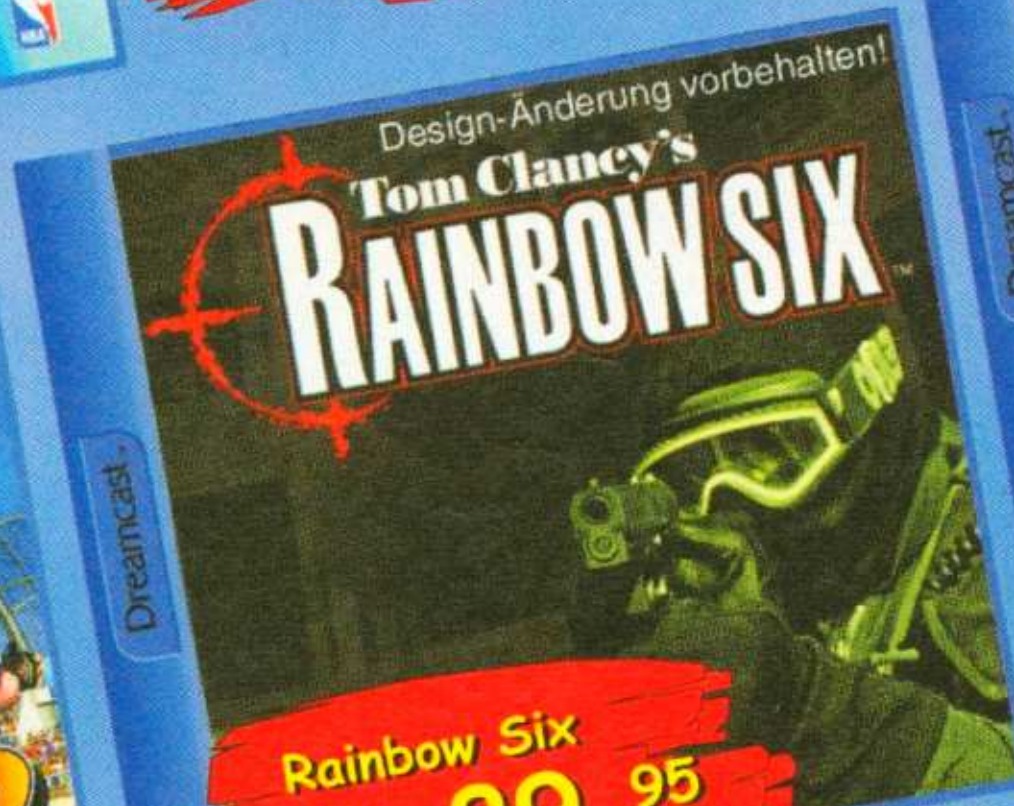
Soul Calibur
DM **89,95**



Sega Rally 2
DM **99,95**



Soul Reaver
DM **89,95**



Rainbow Six
DM **89,95**



Virtua Striker 2
DM **89,95**



Vigilante 8 2nd Offense
DM **94,95**



Evolution
DM **84,95**

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

0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://www.tkgames.de)

10 Jahre Theo Kranz Versand

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



0931-3545222 ODER 0180-5211844
 INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://www.tkgames.de)

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRAANZ VERSAND

Laden
Theo KRAANZ GAMES
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Theo KRAANZ GAMES
 Brückstrasse 42-44
 im Brückcenter
 44135 Dortmund

Versand Der Versandspezialist:
Theo KRAANZ VERSAND
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg
 Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg



Dreamcast Dreamcast Dreamcast **UND LADEN** Dreamcast

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!
 FAX: 0931-571602

PORTOFREI*

Aero Wings
 DM 84,95

PORTOFREI*

Blue Stinger
 DM 94,95

Ready 2 Rumble Boxing
 DM 99,95

PORTOFREI*

Shadowman
 DM 89,95

PORTOFREI*

Buggy Heat
 DM 89,95

WWF Attitude
 DM 49,95

PORTOFREI*

Tokyo Highway Challenge
 DM 84,95

Besuchen Sie uns im Internet!
 Ab sofort ist das Bestellen von Dreamcast-Artikeln im **Theo KRAANZ GAMES ONLINE-Shop** möglich!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

10 Jahre Theo Kranz Versand

KOSTENLOS - **KOSTENLOS** - **KOSTENLOS**
 Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
 durch Einsenden dieses Coupons - oder
 per Einsendung eines Rückumschlag - oder
 Sie adressierten Rückumschlag - oder
 einfach per E-Mail an info@tkgames.de

Dreamcast

Dreamcast

Dreamcast

Dreamcast

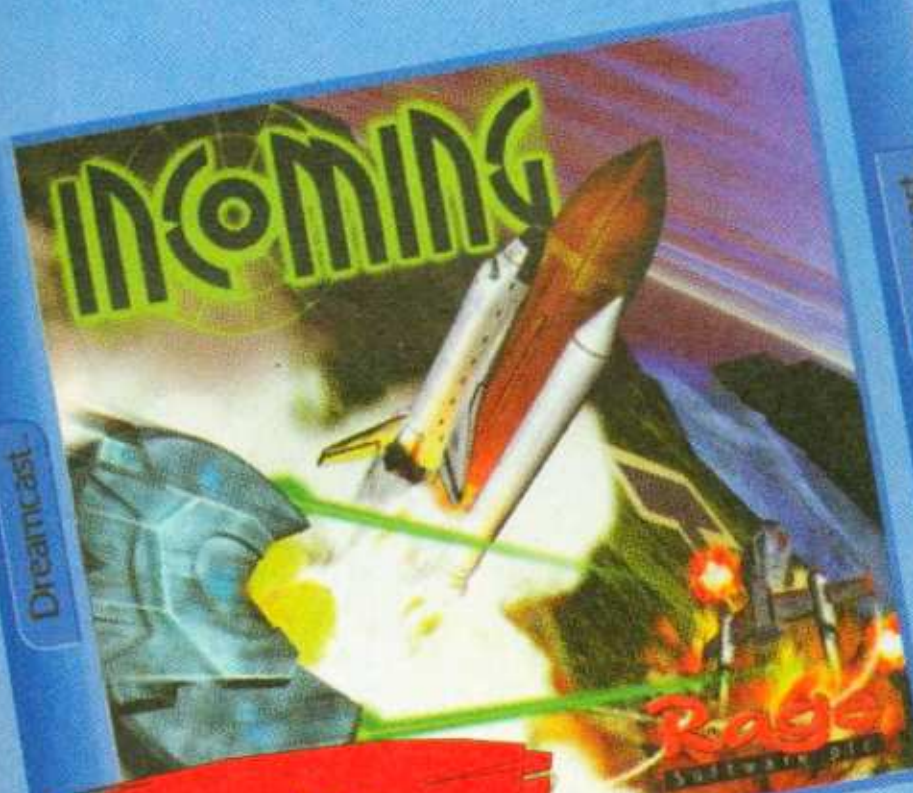
3% Rabatt
(Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert bei Konsolenartikeln)

Theo KRANZ VERSAND

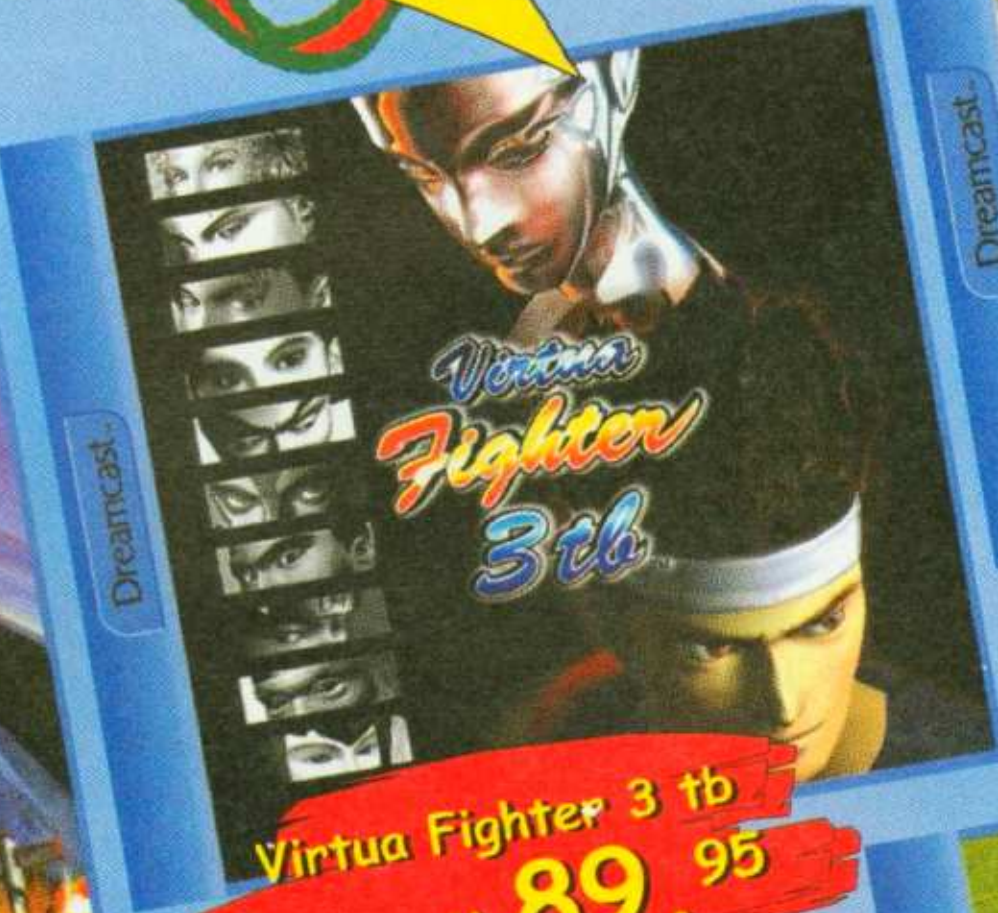
keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

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

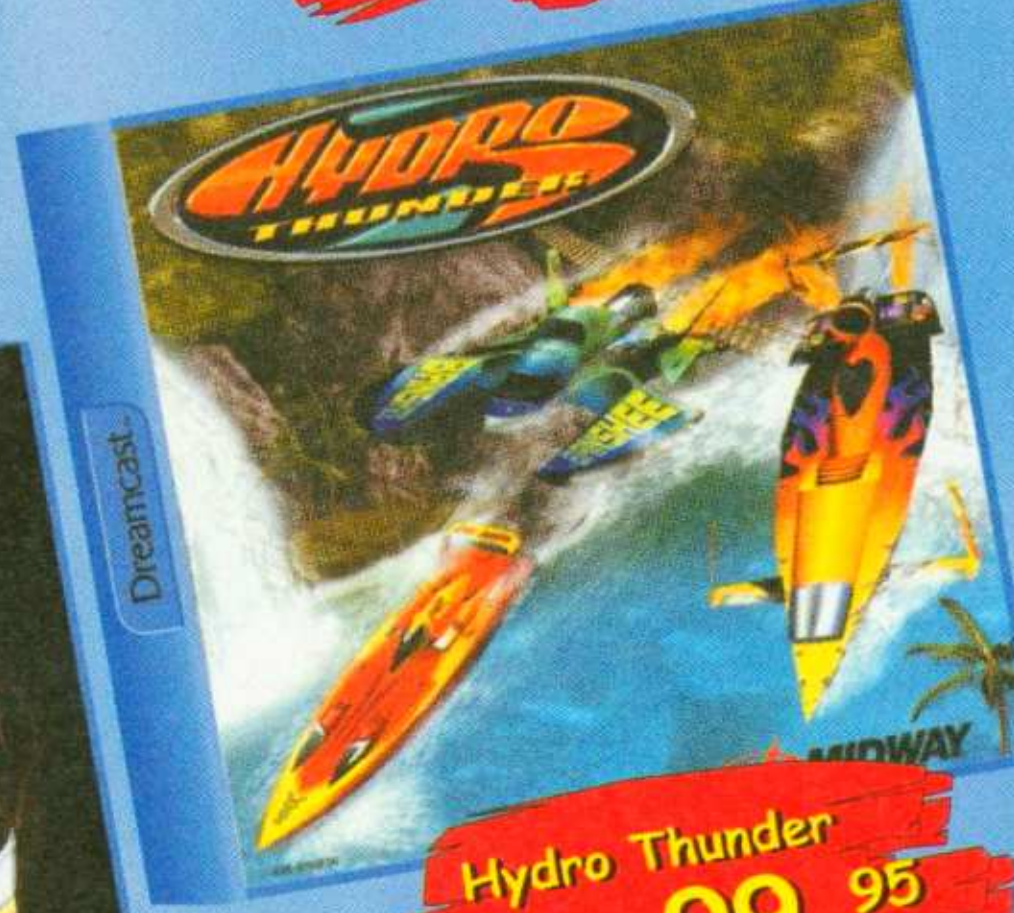
10 Jahre



Incoming
DM 99,95



Virtua Fighter 3tb
DM 89,95



Hydro Thunder
DM 99,95



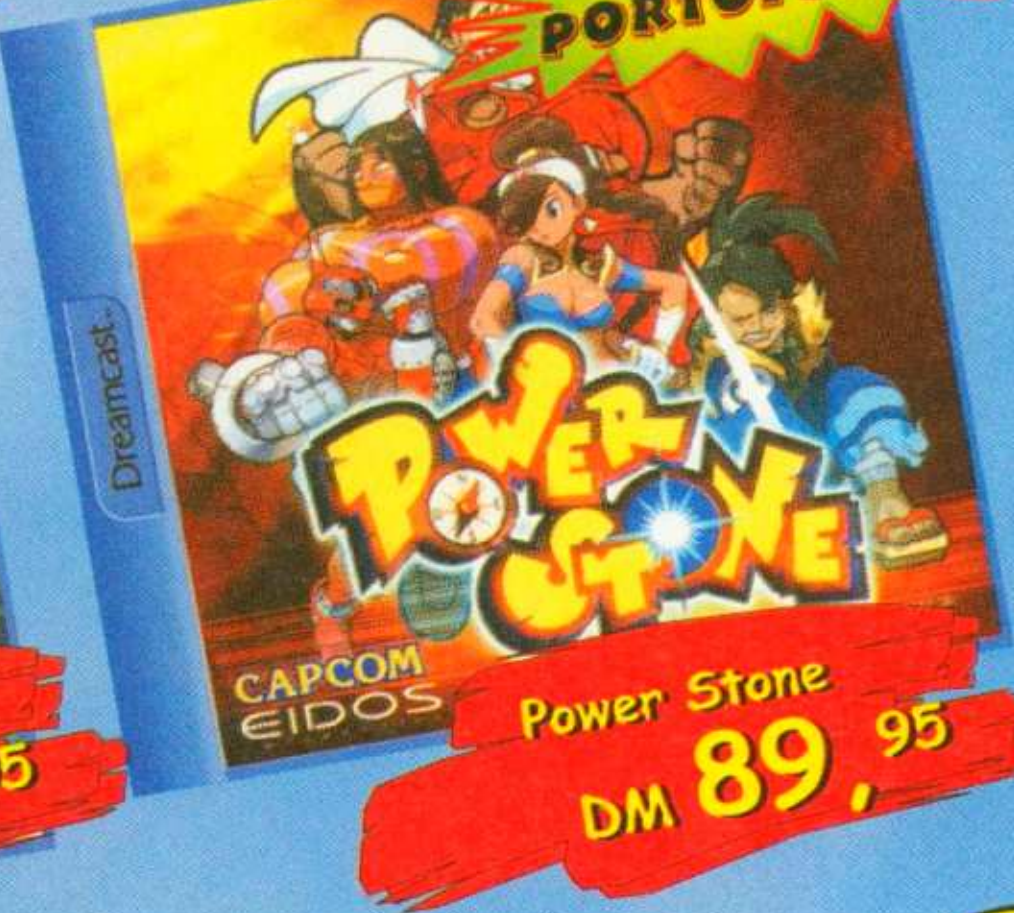
UEFA Striker
DM 99,95



ReVolt
DM 89,95



Racing Simulation 2
DM 89,95



Power Stone
DM 89,95



Sonic Adventure
DM 89,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei**! Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestell-Service**: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt **portofrei***. Bestell-Aannahme: 8:30-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr.

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

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

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have fun, baby!



MEGA FUN

Das für mehr Konsolenspaß

NINTENDO - SEGA
DM 5,90
02/2000

Gran Turismo 2 PS
Ausgefahren: Erreicht GT 2 die Klasse seines Vorgängers?

Resident Evil: Code Veronica PC
Horror pur: Aufregende Bilder zur HiRes-Version des Gruselspektakels

Insektenkiller für N64: Der Turok-Herausforderer im Megatest!

Armorines
PROJECT S.W.A.R.M. N64

Komplett gelöst:
Alle 34 Levels von Tomb Raider IV auf 14 Seiten enthüllt

& tricks zum Sammeln

tipps
Armorines: Project S.W.A.R.M., Donkey Kong 64, Tomb Raider IV: The Last Revelation, Ace Combat 3, Der Morgen stirbt nie, Dino Crisis, FIFA 2000, Grand Theft Auto 2

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

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



Yu Suzukis Meisterwerk sprengt alle Grenzen!

Seit dem 24. Dezember ist ganz Japan im Shenmue-Rausch. Bereits innerhalb der ersten 14 Tage gingen im Land der aufgehenden Sonne 260.000 Exemplare über die Ladentische. Natürlich steht das Mega-Adventure auch im Mittelpunkt unserer aktuellen Ausgabe. Doch damit nicht genug, denn

auch die Sportspiel-Freunde kommen mit NBA 2K in diesem Monat in den Genuss der besten Basketball-Simulation aller Zeiten. Zudem steht der Release von NHL 2K in Amerika kurz vor der Tür, so dass wir auch dieses Highlight für euch genauer beleuchten. Viel Spaß beim Schmökern dieser Ausgabe,

Hans Ippisch
Chefredakteur

Inhalt

LeXikon

Dreamcast-Spiele im Überblick28

RuBriken

Impressum.....30

VorSchau30

HautNah

MailBox.....24

Sega Millennium Quiz.....23

SecretService

Cheats, Tipps und mehr27

BrandHeiß

Aktuelle Dreamcast-Infos 14

DemNächst

D28

Dead or Alive 2 13

NHL 2K.....10

MDK 2.....12

Sega GT Homologation Special 11

TestFertig

Biohazard DC (jp)22

Fighting Force 2.....21

Marvel vs Capcom.....22

NBA 2K20

Panzer Front (jp).....22

Shenmue (jp)16

Virtual On Oratorio Tangram (jp).....22

Dead or Alive 2 ▶ 13

▶ Besser als Namcos Soul Calibur? ▶ 21

Fighting Force 2

▶ PlayStation-Action auf dem Dreamcast. ▶ 20

NBA 2K

▶ Die neue Basketball-Referenz! ▶ 10

NHL 2K

▶ Wer braucht noch NHL 2000! ▶ 16

Shenmue

▶ Das beste virtuelle Abenteuer aller Zeiten.



D2

WARPs Horror-Adventure gelangt mit einem guten Jahr Verspätung in die Regale japanischer Videospiel-Stores. Konnten die Programmierer den langen Entwicklungszeitraum von knapp drei Jahren nutzen, um einen potentiellen Resident-Evil-Killer zu kreieren?

Wir schreiben den Winter des Jahres 2000 und der Hauptcharakter des Abenteuers, Laura, sitzt nichts ahnend in einem Flugzeug, das sich gerade über der Eiswüste Nordkanadas befindet. Plötzlich springen ein paar Männer aus ihren Sitzen, ziehen Pistolen und schießen wild umher (nicht ganz ungefährlich

in einem Flugzeug, das sich in einer Höhe von 30.000 Fuß befindet). Die blutrünstigen Luftpiraten



Nachdem Kim euch einen Schlüssel gegeben hat, kommt ihr in den Besitz eines Rekorders.

erschießen sogar ein unschuldiges kleines Mädchen, das direkt in der Reihe vor unserer Heldin sitzt. Doch damit nicht genug des Unglücks. Ein Meteor streift den Flieger und zwingt den Piloten zu einer Notlandung inmitten der verschneiten kanadischen Berglandschaft. Das minutenlange Intro, in dem euch die packende Story präsentiert wird, befindet sich unlogischerweise auf der vierten und letzten GD-ROM des Games, die extra eingelegt werden muss, wenn ihr den Vorspann betrachten wollt. Nach Spielstart findet ihr euch in einer verlassenen Hütte wieder, in der ihr von eurer Freundin Kim



Fehlgeschlagene militärische Experimente ließen die Einwohner der kanadischen Einöde zu fiesen Zombies mutieren.

den Rest der Story erfahrt. Nachdem das Flugzeug notgelandet war, schleppte euch nämlich die mutige Kimberly in die nahegelegene Behausung. Hier zeigt sie euch zunächst einmal die hohe Kunst des Jagens. Dazu nutzt ihr ein entsprechendes Gewehr, durch dessen Zielfernrohr ihr Hasen anpeilt und erlegt. Die geschossene Beute lässt sich übrigens später dank eines im Inventar befindlichen kleinen Camping-Grills geschmackvoll zubereiten. Somit erlangt ihr verlorene Lebens-



Zu Beginn steht euch lediglich eine Uzi als Waffe zur Verfügung.

energie zurück. In den Weiten der kanadischen Eiswüste wimmelt es nur so von mutierten Ungeheuern, die euch an den



Eine Leiste am oberen Bildschirmrand verdeutlicht den Energievorrat der Mittel- bzw. Endbosse.



Ein Bild der Zerstörung präsentiert sich unserer Heldin beim Betreten des Flugzeuges, das in der kanadischen Schneewüste notlanden musste.



Laura dürfte Videospiele-Kennern aus dem Saturn-Adventure Enemy Zero bekannt sein.

Das Design der gegnerischen Charaktere wirkt sehr abstrakt.



Während des Abenteuers erreicht ihr durch Beseitigung der Gegner höhere Erfahrungssufen.



Geschossenes Freiwild, wie Hasen oder Rehe, sorgen für Aufbesserung des Energiehaushaltes.



Die extrem langen Nachladezeiten kosten eure Heldin so manches Mal unnötig viel Energieverlust.

Kragen wollen. Taucht ein solcher Fiesling auf, wechselt die Third-Person-Perspektive automatisch in eine Ego-Ansicht. Das Zielkreuz auf dem Screen ermöglicht euch nun das präzise Anvisieren des Gegners. Eure Bewegungsfreiheit ist während einer solchen Spielsequenz jedoch relativ stark eingeschränkt. Der Kopf der Heldin lässt sich nämlich nur in bestimmten Situationen bei der Ballerei drehen. Doch nicht nur in den Action-Sequenzen ist die Interaktion begrenzt, sondern auch beim Durchsuchen von Häusern sind die Wege, die eure Spielfigur nutzen kann, strikt vorgegeben. In technischer Hinsicht reizten die Programmierer die gewaltige Power der 128-Bit-Konsole voll aus. Die Charaktere

beispielsweise wurden sehr detailliert gestaltet und erinnern rein äußerlich stark an die Protagonisten des Mega-Hits Shenmue. Zudem verdichtete man gekonnt die Atmosphäre des Horror-Titels durch eine Vielzahl aufwändig gestalteter Details, die die Szenerien säumen. Minutenlange Cut-Scenes, die in Spielegrafik gehalten sind, führen die Story immer wieder fort. Last but not least bleibt der gelungene Soundtrack zu erwähnen, der das kinoreife Vergnügen abrundet. Da die Technik aber nicht alles bedeutet, fällt

der Gesamteindruck, den die japanische Version macht, eher mäßig aus. D2 wird wohl nicht am Stuhl des Thronführers Resident Evil rütteln können. Viel zu sehr ist der virtuelle Mutantenjäger nämlich in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt. Beim Kampf oder beim Gang durch eine der zahlreichen Blockhütten sind die Handlungsmöglichkeiten mager. Lediglich durch die verschneiten Szenerien lässt sich Laura in Tomb-Raider-Manier führen (in kurzem Mini-Rock). Zudem haben selbst Europäer, die der

japanischen Sprache nicht mächtig sind, das 4 GD-ROMs umfassende Abenteuer in wenigen Stunden komplett durchlebt. Da hilft es auch nicht viel, dass die technische Präsentation durchaus als gelungen zu bezeichnen ist. Somit sollten Genre-Fans lieber auf Capcoms Code Veronica warten, das bereits am 3. Februar 2000 auch in den USA auf den Markt kommt.



Ob dieser Bösewicht der Drahtzieher der scheinbar aussichtslosen Situation ist?



Einem Kampf auszuweichen ist bei D2 leider nicht möglich. Somit gelangt ihr häufig in frustrierende Spielsituationen.



In einer solchen Situation lässt sich die Heldin nur bedingt frei bewegen.



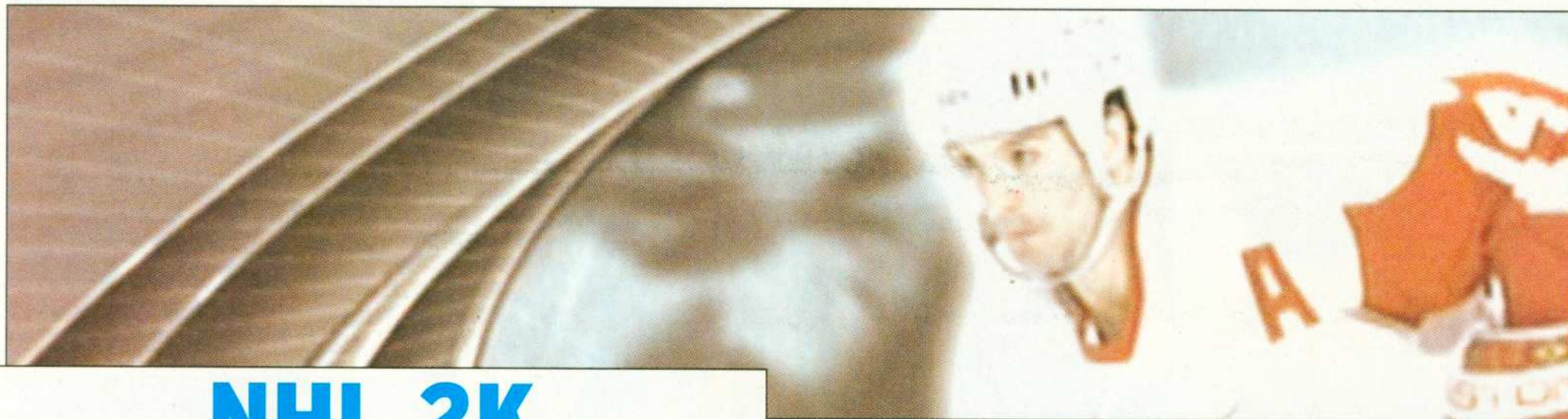
Im Verlauf des Adventures findet ihr nützliche Goodies, wie Erste-Hilfe-Sprays oder Granaten.

Action-Adventure

DreamFacts

Hersteller: WARP
Fakten: 4 GD-ROMs, VMU, Vibration-Pak
Erscheint: erhältlich (jp), tba. (dt)

„Horror-Thriller ohne große Interaktion“



NHL 2K

Sega macht es richtig! Passend zum Start der NHL-Playoffs wartet das Sega Sports Label mit dem 2K-Ableger für Eishockey-Fans auf.

Selten waren wir mehr darauf erpicht, die ersten Eindrücke von einem Sportspiel zu ergattern, als nun bei NHL 2K. Nach den hervorragenden Football- und Basketball-Spielen von Segas Sport-Abteilung ist dies auch nicht weiter verwunderlich, oder? Und das von Black Box übernommene Projekt sieht, obwohl es noch nicht ganz fertig ist, sehr gut aus. Wie bei seinen 2K-Kollegen wurde besonderes Augenmerk auf die Authentizität der Akteure gelegt. Die



Wenn der Puck ruht, fängt die cineastische Kamera auch ungewöhnliche Einstellungen ein.



Nach einem wunderbar herausgespielten Tor ist natürlich erstmal Jubel angesagt.

Spieler bestehen jeweils aus 1500 Polygonen. Bei Close-ups wird diese "Verschwendung" deutlich, da die Figuren dem entsprechenden realen Vorbild zuzuordnen sind. Die Gesichter wirken echt und wurden mit einer passenden Mimik versehen. Nach einem Check wird das Gesicht verzogen oder nach einem Score ist Stimmung angesagt. Neben diesen Kleinigkeiten überzeugt NHL 2K jedoch in erster Linie durch sein reales Gameplay. Frische Angriffslinien sorgen für ordentlich Druck, während Spieler, die zu lange auf dem Eis standen, mit übersäuerten Muskeln kaum mehr vorwärts kommen. Vielleicht mag das den ein oder anderen vom Kauf abschrecken, allerdings erhebt Sega Sports einen hohen Simulationsanspruch, wie schon bei den anderen Titeln



Das Passen fällt noch etwas schwer. Daran muss dringend noch gearbeitet werden!



Hart im Nehmen sollte jeder NHL-Profi sein!

der Serie. Dementsprechend schwierig sind die Goalies zu überwinden. Wer glaubt, ein Belfour oder Hasek ließe sich so leicht narren, der hat sich getäuscht! Da ist schon genau es Passspiel oder ein gezielter Schlagschuss gefragt, um die besten Torhüter der NHL hinter sich greifen zu lassen. Am Passspiel müssen die Jungs von Black Box übrigens noch etwas feilen, ebenso an der Konstanz der Framerate, aber es sind bis zum Release im März ja noch ein paar Tage Zeit.



Besonders realistisch wirken die Bewegungsabläufe der Goalies.



Die schnelle und vielseitig einstellbare Kamera hält euch immer auf dem Laufenden.



Nicht nur die Spieler, sondern auch die Coaches haben auf der Bank Platz genommen.

American Sports

DreamFacts

Hersteller:

Sega Sports (Black Box)

Fakten:

4 Spieler, VMU, Vibration-Pak, VGA-Box

Erscheint:

Februar 2000 (us), tba. (dt)

„Wer braucht schon Electronic Arts?“



Rund 1500 Polygone pro Spieler erzeugen einen bisher ungesehenen Detailreichtum.



Sega GT

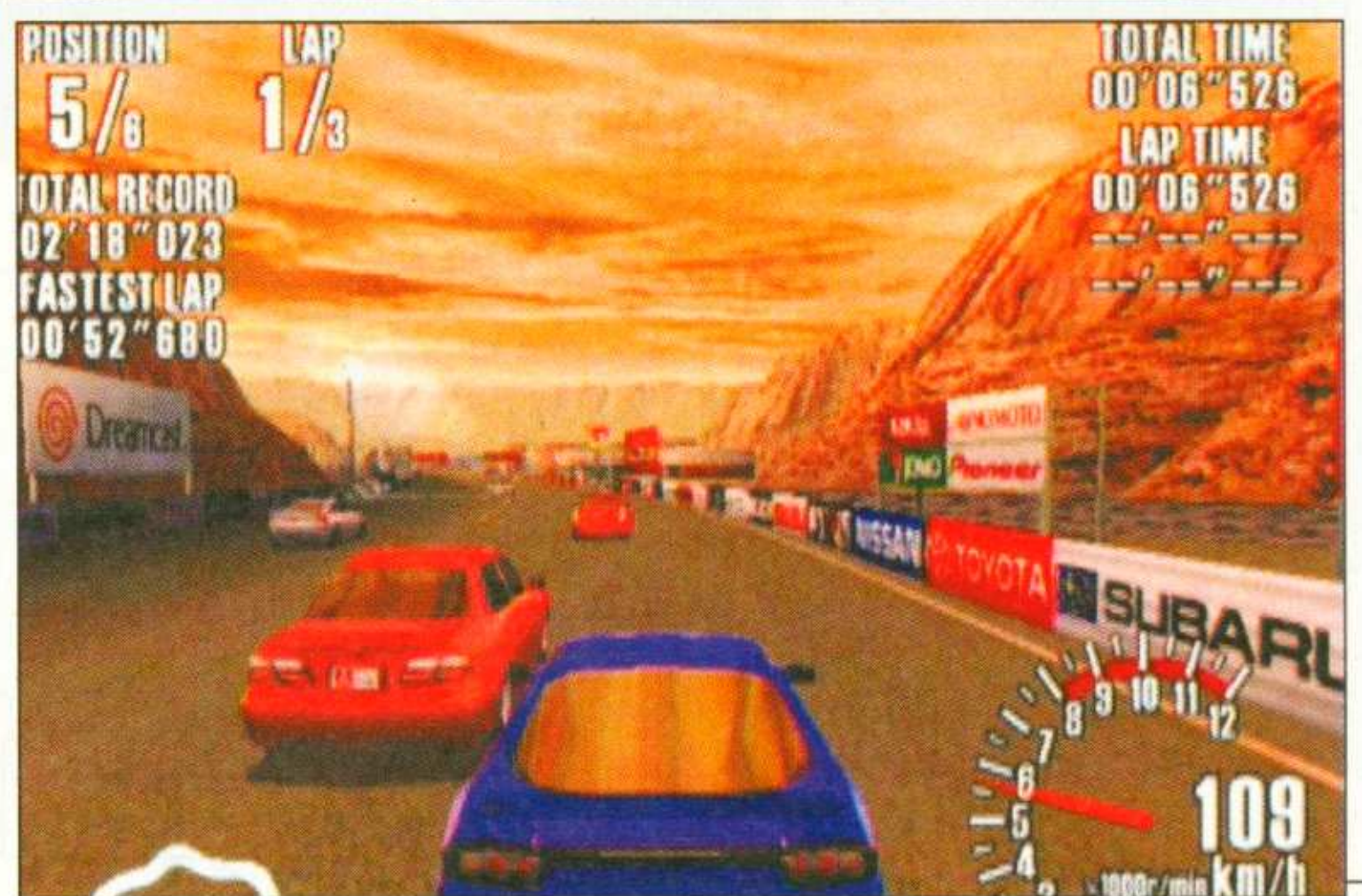
Sega GT Homologation Special versucht sich erstmalig am bewährten GT-Prinzip.

Großartige Worte über Sonys Über-Racer Gran Turismo bzw. den bald erhältlichen zweiten Teil zu verlieren, hieße Eulen nach Athen zu tragen. Der sowohl von Fans als auch von der schreibenden Zunft innig geliebte Sim-Racer überzeugte durch einen sehr hohen Grad an Realismus sowie eine für 32-Bitter phänomenale Optik. Dies brachte die Coder aus Segas eigenen Hallen dazu, dieses bewährte Konzept für die GD-ROM-Schleuder ansprechend umzusetzen. Die Ähnlichkeiten zum Ur-GT lassen sich nicht von der Hand weisen. Sega GT setzt ebenso auf einen Fuhrpark, der nahezu komplett aus japanischen Boliden besteht. Mehr als 100 verschiedene Reiskocher aus den



Sega GT bringt alle relevanten Rennmodelle, wie etwa den Nissan Skyline GT-R V-Spec, auf die heimischen Screens.

Fabrikhallen der Schmieden Nissan, Mazda, Mitsubishi oder Toyota stehen bereit, um über die Kurse gehetzt zu werden. Etwas irreführend wird dem einen oder anderen das "Homologation" im Titel vorkommen. Damit ist lediglich der Erwerb einer Tourenwagenlizenz gemeint. Hier setzt sich die Reihe der Gemeinsamkeiten nahtlos fort, denn Sega GT stellt euch auch vor die Aufgabe, mehrere Lizenzen durch fahrerisches Können einzuheimsen, um



Sogar ein Gigant wie Sega verzichtet nicht auf geschickt platziertes Product-Placement am Streckenrand.

an allen zur Auswahl stehenden Cups und Wettkämpfen teilnehmen zu dürfen. Anders als die Polyphony-Pisten sind die gestalteten Kurse rein fiktiver Natur. Eine Teststrecke befindet sich genauso auf dem Rennplan wie die Fahrt durch eine Großstadt mit der Night-Section-A. Erfolgreich beendete Rennen befördern euch nicht nur auf das virtuelle Siegerpodest, sondern füllen eure imaginären Geldbörsen mit den

wichtigen Preisgeldern auf. Diese lassen sich anschließend sogleich in das Feintuning eurer Vehikel investieren, um schlagkräftigere Untersätze zur Verfügung zu haben. Erste Screenshots deuten bereits darauf hin, dass es Sega zumindestens technisch gelingt, dem in Kürze erscheinenden GT 2000 für Sonys neuste PS-2-Hardware das Wasser zu reichen. Falls Sega die angedachte Internet-Option verwirklichen sollte, stünde damit ein mehr als ebenbürtiger Rivale zur Verfügung, um Sony rechtzeitig vor dem Release der Next-Generation-Hardware den Wind aus den Segeln zu nehmen.



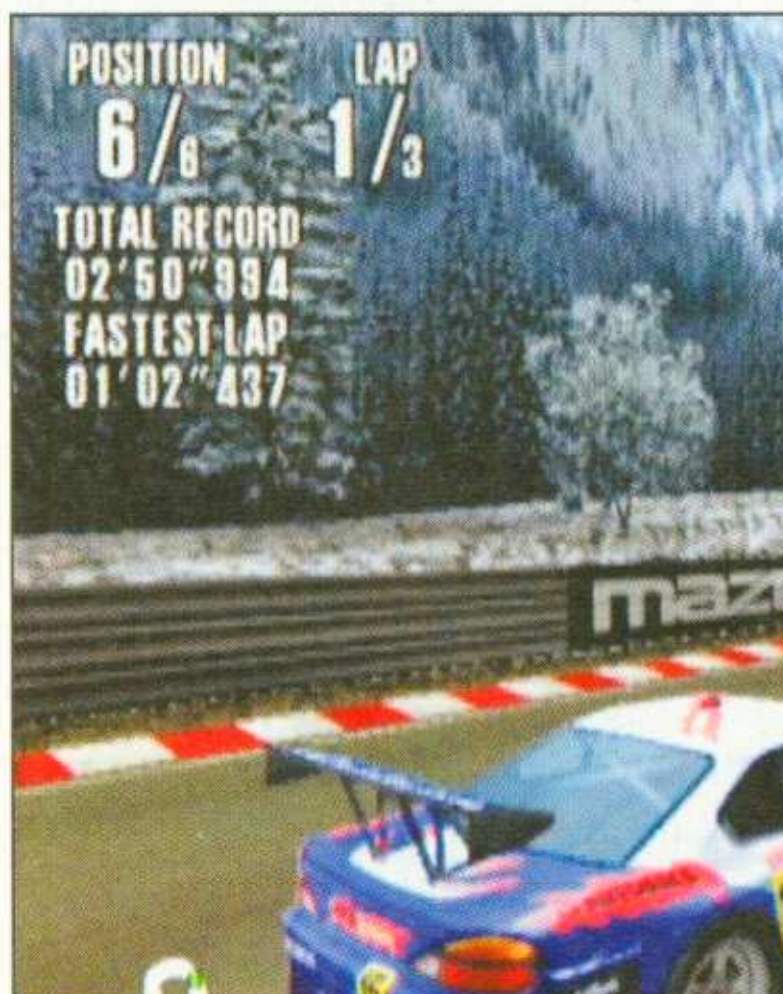
Segas Vorzeige-Racer brilliert mit absolut authentisch in Szene gesetzten Lichteffekten.



Die Detailvielfalt ist überwältigend. Über die Werbeflächchen werden komplette Kaufbotschaften übertragen.



Selbst für geübte Profis bieten die Pflaster-Pisten einen gehobenen Schwierigkeitsgrad.



Zwar führen die Rennen über fiktive Pisten, dennoch stehen beispielsweise auch Fahrten durch verschneite Gebirgsregionen auf dem Plan.



Replays gewähren euch die Möglichkeit, eventuelle Fahrfehler genau zu analysieren.

Rennspiel

DreamFacts

Hersteller:

Sega

Fakten:

VMU, Vibration-Pak, Lenkrad

Erscheint:

17. Februar 2000 (jp)

4. Quartal 2000 (dt)

„Gleichwertige Konkurrenz für das kommende GT 2000“



MDK 2

Shinys Shoot 'em Up MDK sorgte bereits auf der PlayStation für Furore. Die Zeit ist reif für ein DC-Sequel.

Aus der Feder des Shiny-Bosses bzw. aus dessen Gehirnwirungen entspringen die abgedrehtesten Spielkonzepte. Im Gegensatz zu Projekten wie dem Heli-Simulator RC Stunt Copter setzten die Coder bei MDK 2 auf reinrassige Ballerkost, gepaart mit einem äußerst sarkastischen Humor. Für das DC-Sequel wurden kurzerhand die Coder engagiert, die sich schon für PC-Hits vom Kaliber Baldur's Gate verantwortlich zeichneten. MDK 2 bietet anders als im PS-Vorgänger die Möglichkeit, alle drei Hauptcharaktere durch die weit ausladenden Levels zu dirigieren. Dr. Hawkins, Kurt und Max bekommen es erneut mit den wiederkehrenden Steam Riders zu tun. Diese extraterrestrischen Fieslinge führen abermals nichts Gutes im Schilde und versuchen die gesamte Galaxis zu unterwerfen. Steigt ihr als MDK-Novize ein, solltet ihr euch in den einführenden Tutorial-Levels die Tipps und Tricks des Lehrers

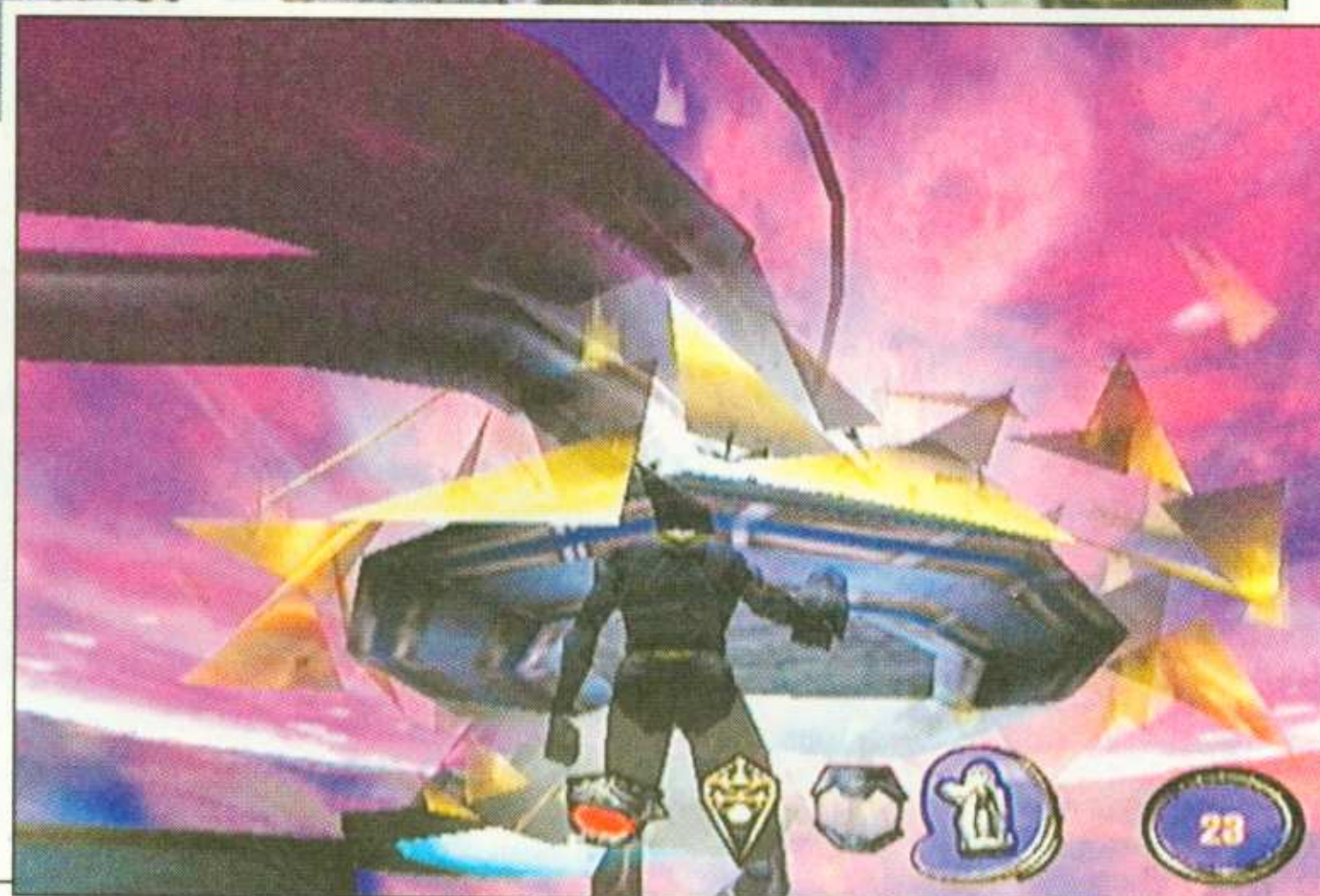


Auch in puncto Endgegner-Design schüttelten sich die Coder durchgeknollte Einfälle aus dem Ärmel.

genauestens verinnerlichen, da das Pad randvoll belegt wurde. Startet ihr den Feldzug gegen die widerspenstigen Aliens, gilt es zunächst Kurt durch mehrere riesige Stages zu geleiten. Wie schon im Prequel habt ihr euren hilfreichen Gleitschirm im Gepäck, der euch weit entfernte Passagen per Schwebeflug erreichen lässt. Durch den geschickten Gebrauch eures Sniper-Riffles vernichtet ihr kleine knifflig platzierte Ziele ganz bequem. Je weiter ihr euch voranarbeitet, desto ab-



Die schleimigen Biester schrecken sogar vor dem Einsatz hochmoderner Lenkraketen nicht zurück.



MDK 2 bietet Explosionen vom Allerfeinsten, die zumeist bildschirmfüllend sind.

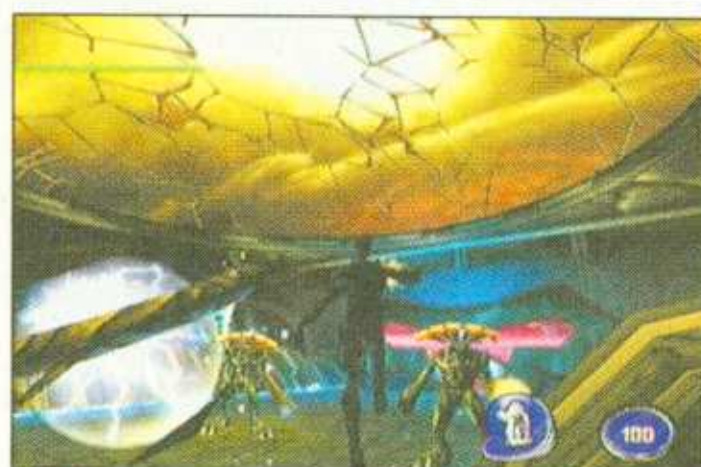
gefahrener werden die auffindbaren Waffensysteme. Sniper-Granaten und eine Black-Hole-Bomb bilden hierbei den Gipfel des Eisbergs. Im Gegensatz zum gewandten Kurt setzt Dr. Hawkins auf seinen erfinderischen Geist, der ihm die Möglichkeit eröffnet, aus herumliegendem Haushaltsabfall einschlagskräftige Waffen, wie Molotowcocktails, zu basteln. Max, der Hund, besitzt seinerseits die spezielle Fähigkeit, in jeder seiner vier (!) Hände je einen

Peacemaker zu führen. Bis hin zur Auslöschung des widerlichen Packs bekommt ihr es mit etwa 20 verschiedenen Antagonisten zu tun, die eure Feuerkraft bis aufs Äußerste fordern. Technisch gesehen macht MDK 2 einen herausragenden Eindruck. Teils wirken die Locations psychedelisch angehaucht, teils absolut futuristisch. Hinzu kommen dynamische Echtzeit-Schatteneffekte, wobei sich der Schattenwurf authentisch auf den Boden zeichnet. MDK 2 wird durch die konsequente Paarung knallharter Action mit sensationellen Effekten mit Sicherheit einschlagen wie eine Bombe.



Diese außerirdische Lebensform erinnert entfernt an einen Ork aus der Saga Herr der Ringe.

Die Gremlins sind zurück! Eine Ähnlichkeit mit Spielbergs Kreaturen ist nicht von der Hand zu weisen.



Das Leveldesign als abgedreht zu bezeichnen wäre noch untertrieben. Man muss die Einfälle gesehen haben!

Shoot 'em Up

DreamFacts

Hersteller:

Interplay

Fakten:

VMU, 10+ Levels, Vibration-Pak

Erscheint:

Februar 2000 (dt)

„MDK 2 hat das Potential zur Shoot'emUp-Referenz“



Dead or Alive 2

Tecmo zeigt der Konkurrenz die Zähne und brennt mit dem Dead-or-Alive-Nachfolger ein wahres Feuerwerk ab.

Der Begriff Bouncing Breasts hat sich in der Videospielebranche ebenso verbreitet wie die Fachausdrücke Mip-Mapping, Triple-Buffering oder Anti-Flashing. Dabei handelt es sich bei diesem Wortspiel um nichts anderes als die schwingenden Brüste der überaus üppig ausgestatteten Kämpferinnen von Dead or Alive. Schon beim ersten Teil des genialen Beat 'em Ups durfte man dieses Phänomen zum ersten Mal in einem Videospiel bewundern. Zunächst erschien dieses Spiel auf dem Sega Saturn, wo gleich von einem Virtua-Fighter-Killer die Rede war. Einige Monate später wurde dann die PlayStation-Variante veröffentlicht, die dem Sega-Vorbild in nichts nachstand. Software-



Nach diesem schmerzhaften Move dürfte einer der Kämpfer leichte Kopfschmerzen haben.

Entwickler Tecmo kehrt mit dem Nachfolger wieder zu seinen Wurzeln zurück und bringt Dead or Alive 2 für den Sega Dreamcast heraus. Motiviert durch die immense Hardware-Power der Konsole, begannen die Programmierer ihre Arbeit an dem grandiosen Sequel. Bereits die ersten Bilder lassen das sehr große Potential dieses Titels erahnen. Als Tecmo dann einige Videos ins Internet stellte, war die Sensation perfekt. Die Arenen von Dead or Alive 2 haben eine gigantische Größe und ihre



Auf dem Alien-Overall spiegelt sich fast die ganze Umgebung wider.

Grafik-Qualität kann sich durchaus mit Spielen wie Soul Calibur messen. Hinzu kommt, dass man nicht auf einen bestimmten Bereich begrenzt ist. Über diverse Klippen, Gletscherspalten und Kirchenfenster prügeln sich die Kämpfer in verschiedene Bereiche der Stadien vor. Dadurch sind logischerweise die Todeszonen des ersten Teils, auf denen der Fighter bei einem Fall besonders viel Schaden genommen hat, weggefallen. Auch bei den Körpern der einzelnen Charaktere hat Tecmo beste Arbeit

geleistet. Zwar sind die Oberflächen nicht ganz präzise detailliert, dennoch wirken die Proportionen erstaunlich anziehend. Vor allem die Bewegungen der Finger wissen besonders zu begeistern. Ebenso schwingt die Kleidung sanft im Wind, als hätte man einen realen Fetzen Stoff vor sich, der sich der Luftströmung anpasst. Auf den neusten Bildern des Beat'emUp-Krachers erkennt man einen Kampfsportler, der einen futuristisch anmutenden Overall trägt, auf dem sich die ganze Umgebung spiegelt. Doch jetzt genug geschwärmt. Hoffentlich erscheint die Import-Version pünktlich. Dann können wir euch in der nächsten Ausgabe einen Vorgeschmack auf dieses Schmankerl geben.



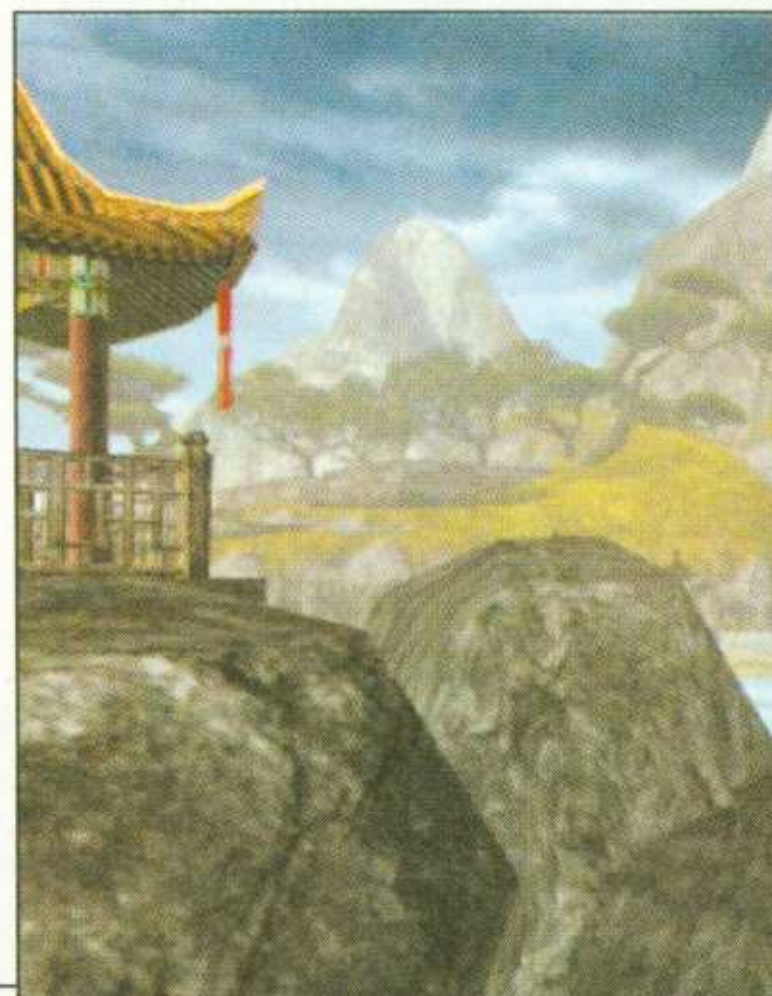
In der Nacht werfen die Leuchten lange Schatten auf das asiatische Tempelgelände.



Auf dem spiegelnden Boden balgen sich die beiden Schönheiten.



Ob dieses Dress von Anfang an erhältlich ist, bleibt abzuwarten.



Die Landschaftsgestaltung von Dead or Alive 2 ist wirklich schon verdammt nah an der Perfektion.



Im Vorspann sieht ihr Kazumi von einer seltsam leuchtenden Masse umgeben.

Beat 'em Up

DreamFacts

Hersteller:

Tecmo

Fakten:

▶ 15+ Kämpfer, VMU, VGA-Box, Vibration-Pak

Erscheint:

Februar 2000 (jp/us), tba. (dt)

„Geniale Keilerei mit vielen optischen Effekten“

AmRande

■ Eidos wird die DC-Version ihres Mega-Sellers Legacy of Kain: Soul Reaver bereits am 25. Februar in Deutschland veröffentlichen. Somit wurde der Release um einen Monat vorgezogen.

■ Mit Walt Disney: Magical Racing soll im Juni in den USA ein waschechter Fun-Racer erscheinen. Die Kurse werden ausgeschmückt mit den weltberühmten Attraktionen der Vergnügungsparks.

■ SNKs 2D-Klopper King of Fighter '99: Dream Match wird den Weg nach Europa nicht finden.

■ Das Online-Rollenspiel Shadowbane wird wahrscheinlich vom Entwickler Wolfpack Studios auch für Segas DC umgesetzt.

■ Die PAL-Version von Resident Evil DC wird keine Code-Veronica-Demo beinhalten.

■ Namco startet Gerüchten zufolge eine Naomi-Offensive. Neben Soul Calibur 2 soll auch Tekken 4 auf der Basis von Segas Arcade-Hardware in der Mache sein.

■ Capcom liefert zum Release von Resident Evil: Code Veronica in Japan (3. Februar) 600.000 Exemplare an den Handel aus.

■ Die us-amerikanische Version von D2 wird zensiert! So sollen einige Videosequenzen, die sexuelle Anspielungen beinhalten, geschnitten werden. Sämtliche Gewaltszenen werden jedoch komplett übernommen.

■ Die Zerstörungorgie Runabout, deren Release bereits für den Februar vorgesehen war, verschiebt sich wohl um einige Monate.

■ Das Action-Adventure Nightmare Creatures 2 soll bereits Ende März zum Kauf im gut sortierten Fachhandel bereit liegen.

■ Sega Amerika scheint die seit kurzem erhältlichen Mod-Chips nicht bekämpfen zu wollen, da diese nur die Länderkennung umgehen und somit nur das Abspielen von Originalen ermöglichen.

■ Shenmue soll sich in Japan in den ersten 14 Tagen bereits 260.000 Mal verkauft haben.



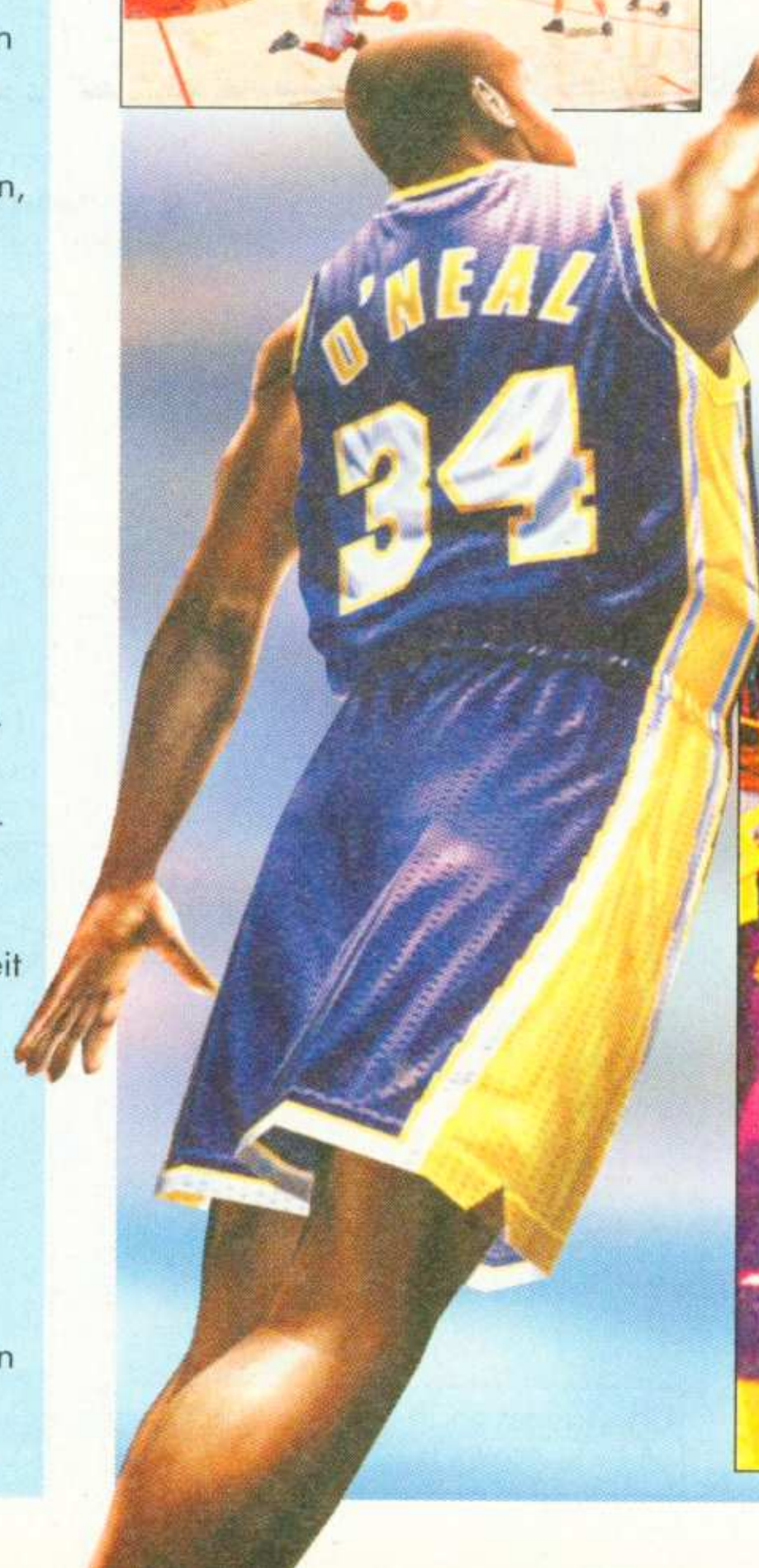
Es lebe der Sport

■ In den nächsten Wochen erscheint Power Smash Sega Professional Tennis in den Spielhallen rund um den Globus. Erste Screenshots und Videos zeigen bereits, welch großes Potential im neusten Sportspiel der Japaner steckt. Im Spielfeld befinden sich beinahe die kompletten aktuellen Top 10. Unter anderem lässt sich auch Deutschlands Tennis-Star Tommy Haas als Spielfigur selektieren. Mit dem gewählten Kameraden zieht ihr dann über die Courts der WTA-Tour. Natürlich befinden sich darunter auch die legendären Grand-Slam-Turniere,

die alljährlich in Paris, Wimbledon, Australien oder New York stattfinden. Die verschiedenen Bodenbeläge verlangen natürlich vom Spieler unterschiedliche Spielstrategien. Während ihr auf dem schnellen Belag von Wimbledon mit Surf&Volley-Spiel schnelle Punkte erzielt, solltet ihr im sandigen Rund von der Roland-Garros-Arena eher auf effektives Grundlinienspiel setzen. Natürlich lassen sich dank logischer Tastenbelegung spielerische Kabinettstücke wie Lobs problemlos durchführen. Ein weiteres Sportspiel-Highlight scheint von einer AM-Abteilung zu kommen. Virtua NBA setzt im Gegensatz zum Sega-Sports-Gegenstück NBA 2K voll auf Arcade-Stil. Dabei stehen euch natürlich



auch alle Spieler der aktuellen Basketball-Liga zur Verfügung. Jeder der Charaktere verfügt über individuelle reale Moves, die nur der jeweilige Spieler ausführen kann. Im Vergleich zum direkten Konkurrenten NBA Showtime: NBA on NBC, der von Midway entwickelt wurde, wirken die Polygon-Recken wesentlich detaillierter und auch deren Animationsphasen ähneln denen der Originale wie ein Ei dem anderen. Wann Virtua NBA bei uns erscheinen wird, steht derzeit noch nicht fest. In den USA soll die Basketball-Simulation bereits im Frühsommer in den Läden stehen.



Beeindruckende DC-Umsetzung aus dem Hause Crave

Die PlayStation-Variante von Tony Hawk's Skateboarding hat sich mittlerweile zum absoluten Kultspiel entwickelt und weltweit hundertausende Videospieler in seinen Bann gezogen. Die DC-Version der Skateboard-Simulation bietet

rein spielerisch natürlich alle Features des Vorbildes. So stehen euch elf unterschiedliche Skater zur Verfügung, mit denen ihr auf insgesamt neun Kursen eure Künste zeigen dürft. Für coole Tricks, wie



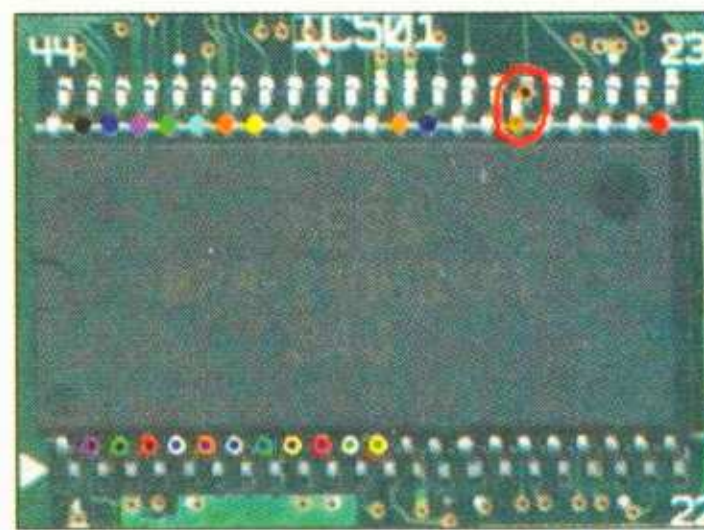
heiße Grinds oder wilde Grabs, werdet ihr natürlich mit einer entsprechenden Punktzahl belohnt. Wirkliche Unterschiede weist hingegen die 3D-Engine auf, die hätte aufwändiger kaum gestaltet werden können. Die Charaktere wurden aus wesentlich mehr Polygonen zusammengesetzt, als es im Vorbild der Fall war. Zudem besticht die Grafik-Routine durch eine Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten und einer Framerate von 60 Bildern pro Sekunde. Verläuft alles nach Plan des Herstellers, kommen wir bereits Ende April in den Genuss der Simulation.



Grenzenloses Spiel auf Segas Dreamcast

Die Firma Flanders.de Multi-Media (Schlossberg 4, 54516 Wittlich) bietet seit kurzem einen Mod-Chip (DREAMLAND) an, der es euch erlaubt, auch Import-Games ohne Probleme auf einem heimischen Dreamcast zu zocken. Das gute Stück kostet 89 DM, der Umbau

sollte jedoch von einem Fachmann ausgeführt werden, da 26 Kabel angelötet werden müssen. Wer noch nicht im Besitz eines Dreamcast ist, kann sich bei Flanders.de gleich ein komplett umgebautes Gerät für DM 599 zulegen. Bei Fragen solltet ihr euch direkt

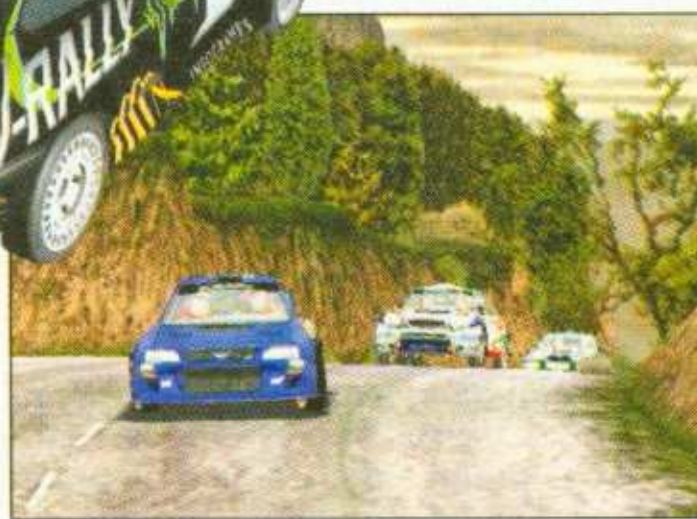


unter der Telefonnummer 06571/265280 an Flanders.de wenden.

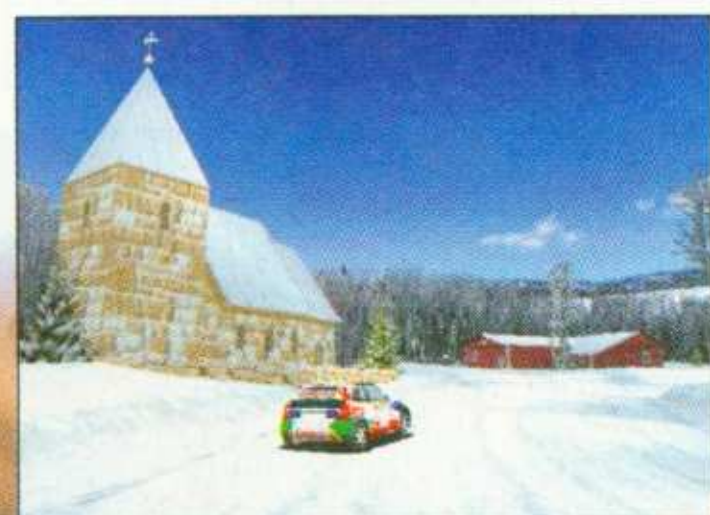
Die PlayStation-Referenz driftet ab in die virtuellen DC-Welten

Am 10. Mai ist es endlich so weit. Infogrames wird die Fortsetzung des PlayStation-Knallers V-Rally für Segas Flaggschiff veröffentlichen. Mit 28 authentischen Rallye-Vehikeln driftet ihr über namhafte Parcours unseres Planeten (insgesamt 94). Im Vergleich zur 32-Bit-Variante fällt natürlich auf, dass die Grafik nochmals deutlich aufgemotzt wurde. Jeder Rennbolide besteht aus ca. 2200 Polygonen und vermittelt somit ein absolut realistisches Bild. Auch die Land-

schaften mitsamt der vielen authentischen Details wirken wesentlich lebensechter. Zudem spendierten die Entwickler auch der DC-Variante den genialen Vierspieler-Modus, der für ausreichenden Langzeitspielspaß sorgt. Ob jedoch der absolut überzeugende Strecken-Editor



der PlayStation-Version auch in der DC-Fassung Beachtung finden wird, kann zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht gesagt werden.



GAMESTORIE

Leben durchs Leben

Ladenlokal
ESSEN
Rüttenscheider
Str. 181
Tel. 0201-777225

Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
DÜSSELDORF
Kölner Str. 25
Tel. 0211-1649409

Ladenpreise können abweichen



CRAZY TAXI
139,90

Sega Dreamcast



Shadowman
Engl. PAL
uncut 119,90
komp. dt. 99,90

Sega Dreamcast

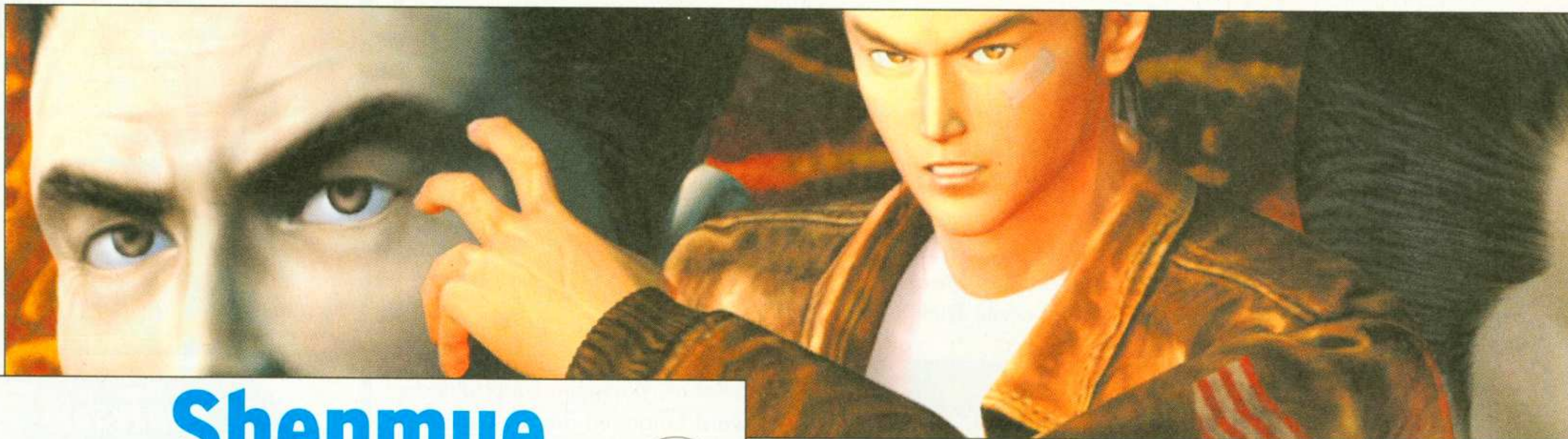


Zombie Revenge
139,90

H.of Dead2 dt.	99,90
Virtua Striker 2 dt.	99,90
Worms Arm. dt.	109,90
TrickStyle dt.	69,90
RE-VOLT dt.	99,90
Formula 1 dt.	109,90
SouthPark Chef.Luv dt.	89,90
Soul Calibur dt.	109,90
Soul Fighter dt	109,90
NHL2K	139,90
Shen Mue	159,90
Maken X	149,90
NBA2K	139,90
D2 (4GDs)	149,90

Dreamcast-Umbau US./JP./DT 149,90
0201 / 777235

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten
Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen



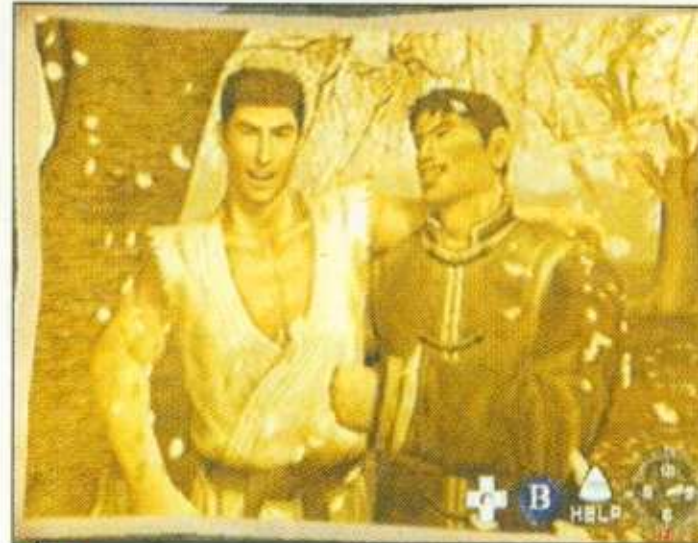
Shenmue



Der erste Teil der Adventure-Saga entführt euch in die 80er-Jahre Japans. In der Großstadt Yokosuka verfolgt ihr das Schicksal des jungen Kämpfers Ryo.

Shenmue. Alleine beim Klang dieses Titels fangen die Augen der meisten Sega-Anhänger an zu leuchten. Seit über zwei Jahren prodelte die Gerüchteküche rund um Yu Suzukis Meisterwerk. Angefangen von wilden Spekulationen von einem möglichen Virtua-

Fighter-3-Rollen-spielableger bis hin zum ultimativen Adventure waren alle Möglichkeiten einer Spieleschöpfung vorhanden. Wie bei noch keinem anderen Titel der Videospiegelgeschichte wurde der Erfolg einer Hardware-Generation von der Qualität dieses Spiels abhängig gemacht. Heute wissen wir, dass der Dreamcast durchaus genügend hochwertige Spiele in seinem Line-up hat, aber dennoch verfolgte man mit zunehmender Unruhe, wie immer wieder der Japan-Release von Shenmue nach hinten verlegt wurde. Nachdem sogar erst vom Frühjahr 2000 die Rede war, schlug die Nachricht vom neuen Veröffentlichungsdatum 29.12.99 ein wie eine Bombe. Wir müssen zugeben, dass wir selbst ein wenig überrascht wurden von dieser Entwicklung und deshalb alle Hebel in Bewegung setzen mussten, um



Auf diesem Bild sehen wir Iwao und Souryu noch vereint auf dem Hazuki-Anwesen.



In der Spielhalle warten einige interessante Mini-Games auf euch. Besonders die Suzuki-Automaten sind ihr Geld wert.

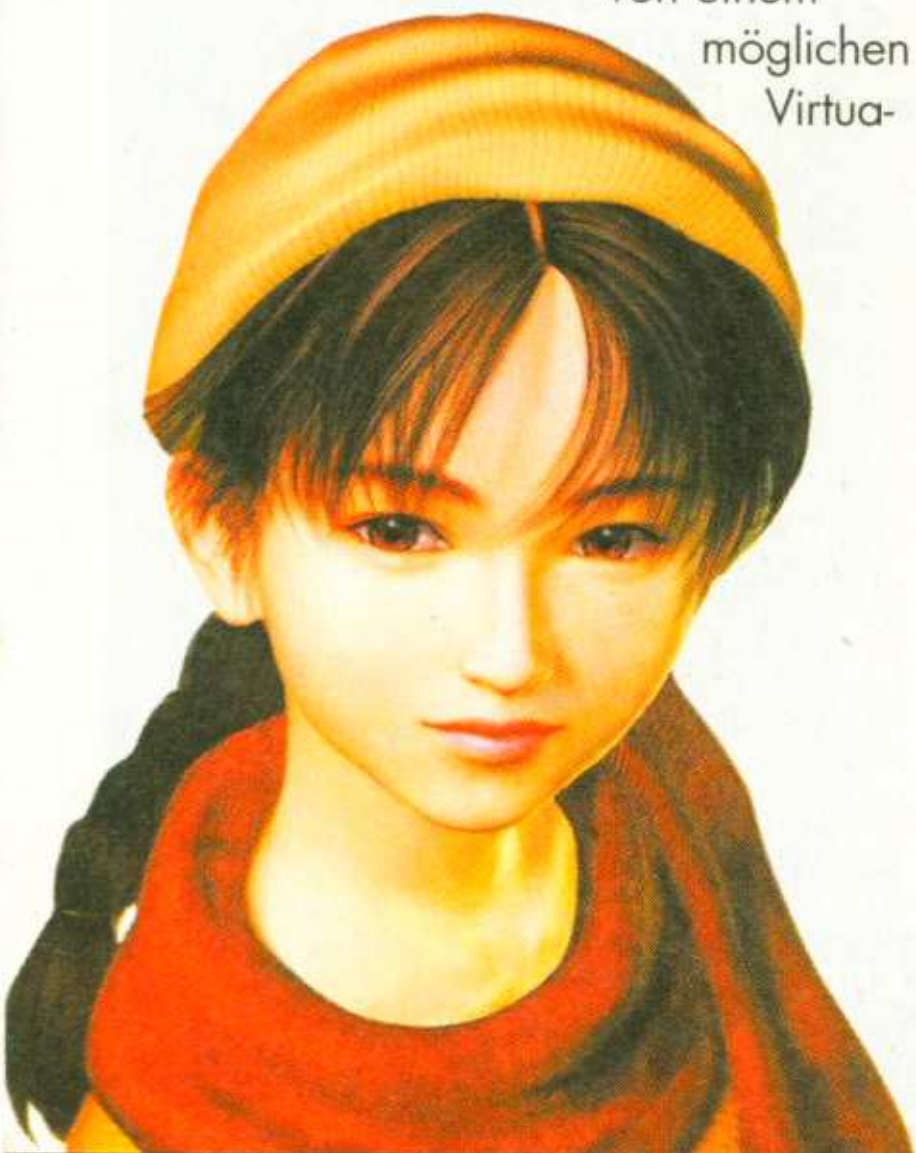
noch rechtzeitig an eine Version heranzukommen. Da wir wissen, dass viele unserer Leser bereits eine Import-Konsole ihr Eigen nennen, wollen wir es aber nicht bei einem Preview belassen, sondern euch mit einem ausführlichen Test (mehr als vier Seiten können wir zur Zeit leider nicht opfern) sagen, ob es sich lohnt, gleich ins kalte Wasser zu springen oder lieber auf die offizielle Version oder zumindest die US-Lokalisierung zu warten. Nachdem die erste der insgesamt drei Spiele-GD-ROMs eingelegt ist, beginnt auch schon

das Abenteuer von Ryo Hazuki mit einer Movie-Sequenz in polygonbasierter Spielegrafik. Zunächst muss er feststellen, dass das Familienanwesen teilweise zerstört ist und Haushälterin Ine sowie sein Kampfsportkollege Masayuki von Eindringlingen aus

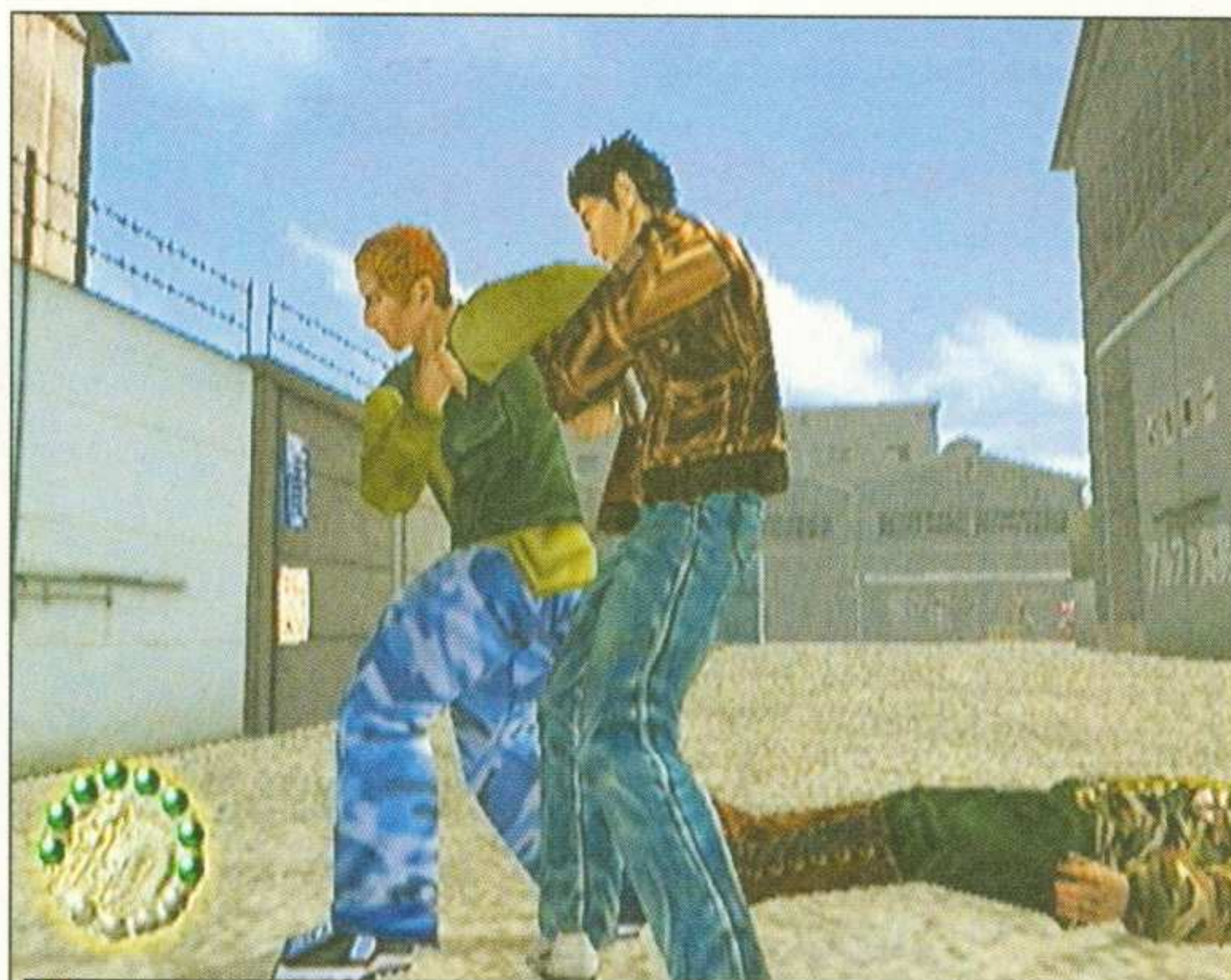
CDExtras



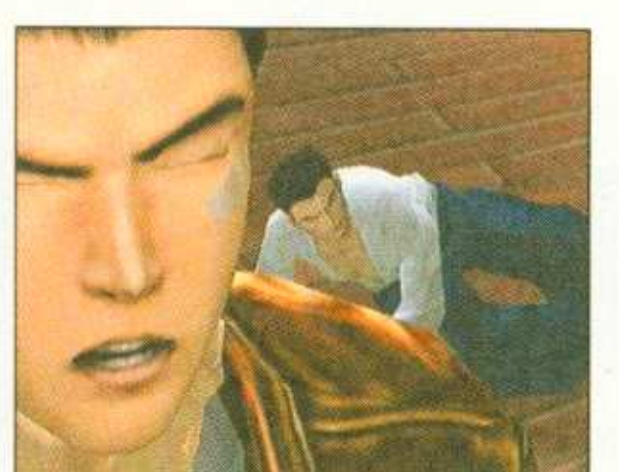
Die japanische Import-Version wartet mit einer wahren Materialschlacht auf. Neben den drei Spiele-GD-ROMs befinden sich noch zwei weitere Silberlinge in der Pappbox: Zum einen eine Info-CD mit Internetzugang zum Downloaden von weiteren Goodies und der Zugang zu den Mini-Games-Highscore-Listen, und zum anderen eine Soundtrack-CD mit zehn Titeln aus dem Spiel.

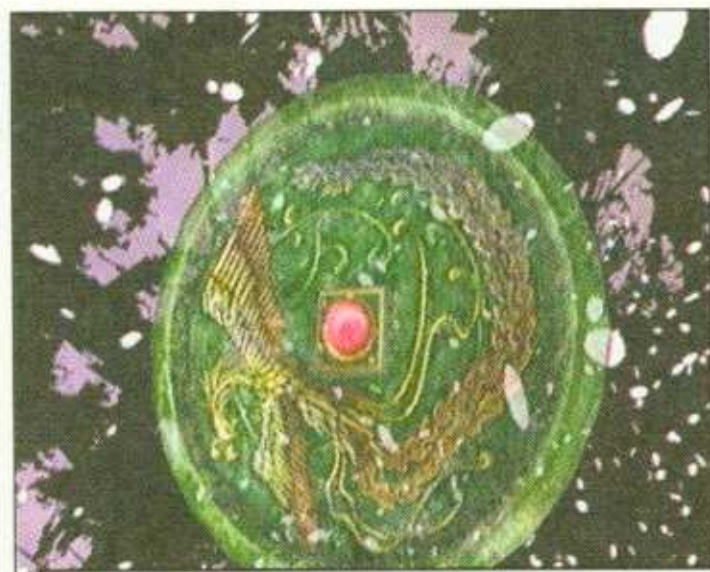
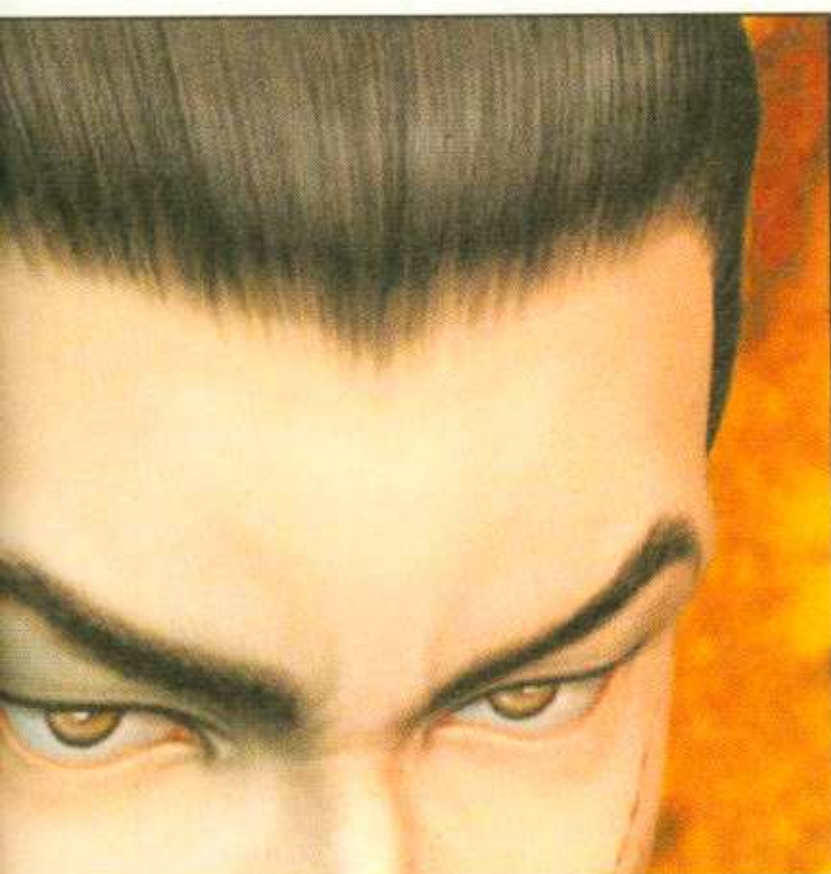


Hier stattet Ryo seinem Mitbewohner und VF-Fan Fukuhara einen kleinen Besuch ab.



Die Free Battles werden in astreiner Virtua-Fighter-Manier abgehalten.





Um diesen mystischen Spiegel dreht sich die Geschichte von Shenmue.



Oftmals träumt Ryo von vergangenen Tagen mit seinem verstorbenen Vater.

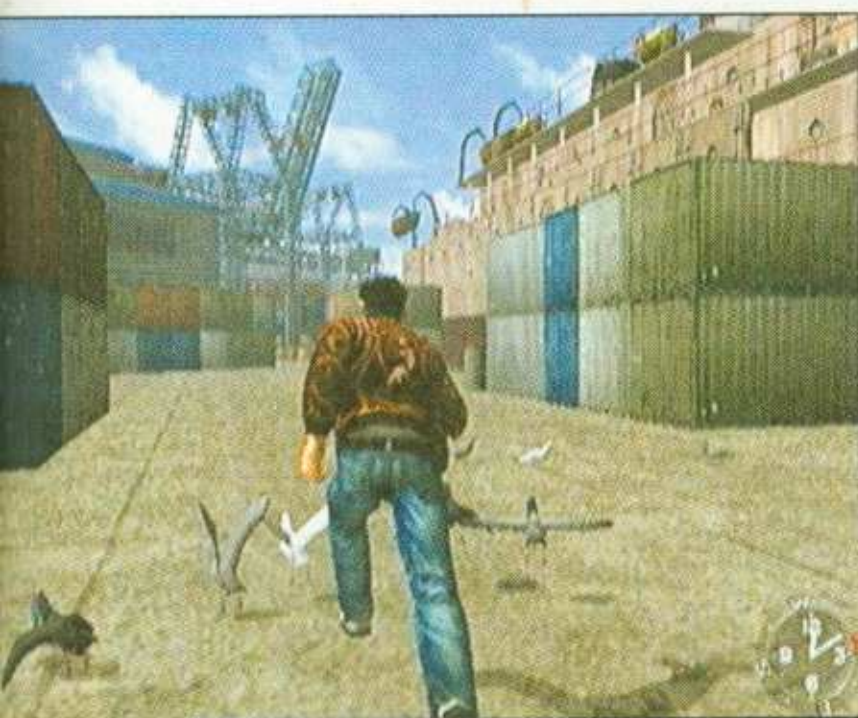


Einen genialen Spiegel-Effekt (im wahrsten Sinne des Wortes) gibt es beim Friseur zu bewundern.

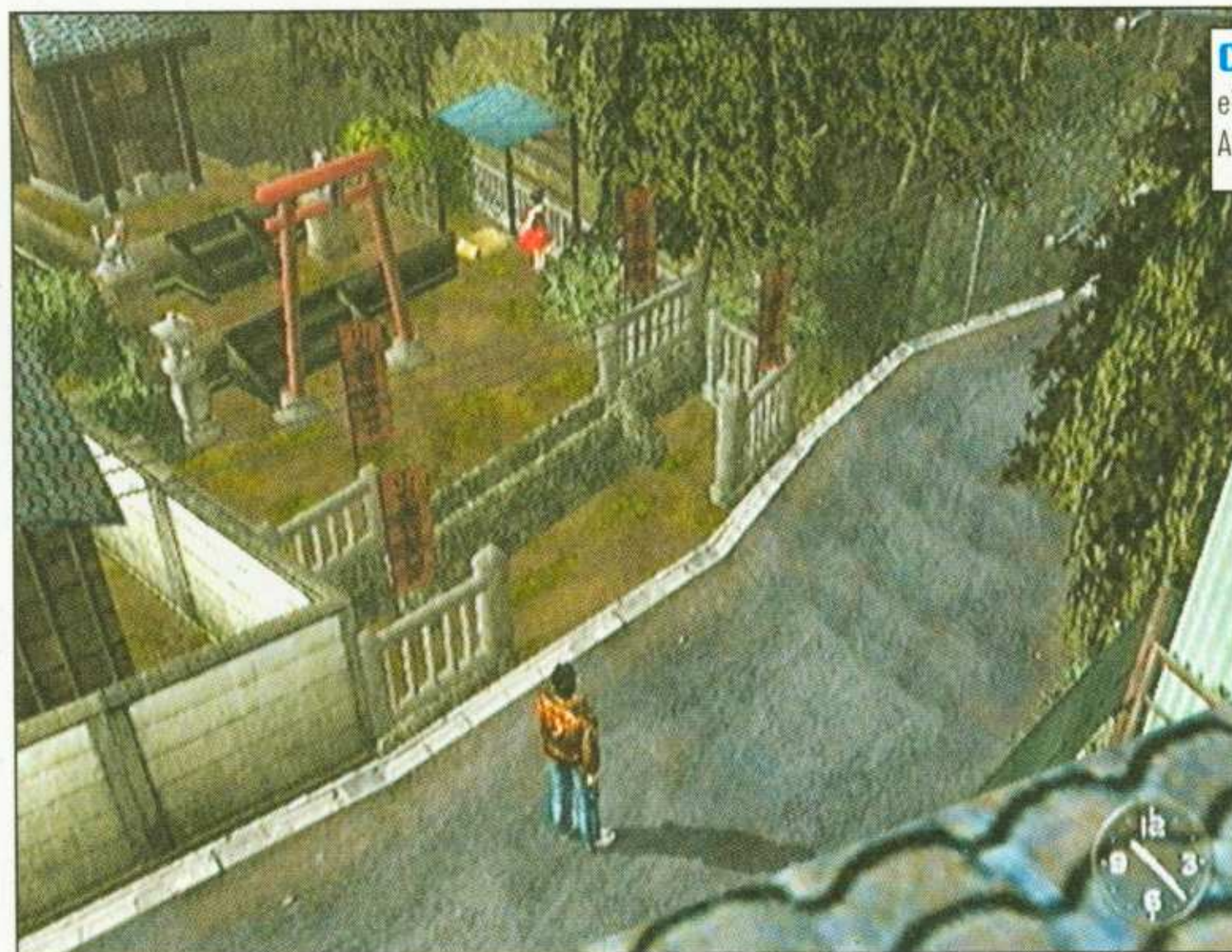
dem Weg geräumt wurden. Er betritt das Dojo und platzt in eine Auseinandersetzung. Sein Vater Iwao und ein finsterner Chinese namens Souryu streiten sich scheinbar um ein altes Artefakt (die Übersetzung des Intros haben wir in einer Box für euch parat). Nachdem Souryu von Iwao den Spiegel erpresst hat, tötet er Ryos Vater und verschwindet. Die eigentliche Geschichte beginnt wenige Tage später in Ryos Zimmer. Geplagt von einem Alptraum wacht der 18-jährige auf und ist fest entschlossen, mehr über den Mörder seines Vaters herauszufinden. Bereits an dieser Stelle

werden die meisten sicher schon erahnen, aus welchem Holz die Geschichte von Shenmue gestrickt ist. Trotz des etwas unspektakulären Settings in unserer realen Welt bringt es Yu Suzuki geschickt auf den Punkt. Nach nur wenigen Stunden ist man komplett in die Spielwelt eingetaucht und kann trotz der sprachlichen, fast unüberwindbaren Schwierigkeiten eine Menge Spaß mit diesem Ausnahmetitel haben. Allein schon die unglaubliche Bewegungs-

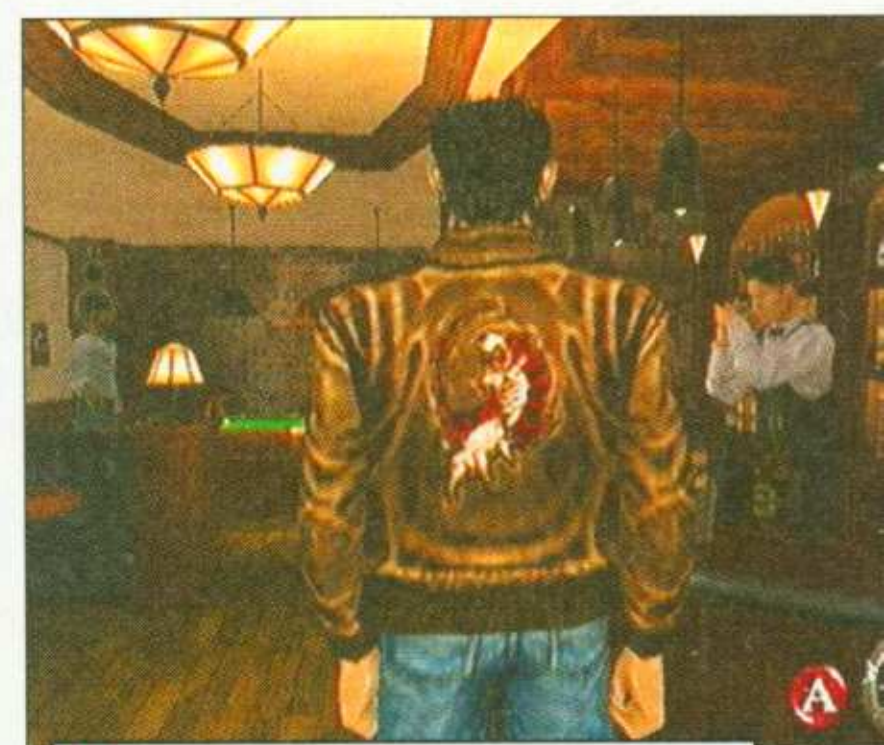
freiheit ist den Kauf der Import-Version wert. So kann Ryo nämlich schon im Anwesen der hochangesehenen Hazuki-Familie alle Schränke und Türen öffnen, Gegenstände herausnehmen und (falls zu gebrauchen) auch einstecken. Begegnet man einer Person, lässt sich mit der A-Taste ein kleines Gespräch führen. Dazu schwenkt die Kamera in eine cineastische Perspektive und die Figuren bewegen fast perfekt ihre Lippen zur japanischen Sprachausgabe. Je nach Einstellung im Optionsbildschirm lassen sich die Gespräche mit der B-Taste abbrechen oder mit Schriftzeichen untertiteln. Generell sind die zahlreichen Gespräche in Shenmue der Schlüssel zum Lösen des Adventures. Hat man nämlich wichtige Informationen erfragt, schreibt sie Ryo sofort in sein Tagebuch (auch japanisch) ein und kann dann beim nächsten Mal nach neuen Aspekten fragen. Da, wie gesagt, die Sprachhürde fast unüberwindbar ist, beschränkt sich das Gameplay für einen Normal-Zocker auf blindes Try and Error, bis man die richtige Person findet und neue Tage-



Mit der linken Analogtaste bringt ihr Ryo dazu zu rennen. Hier scheucht er gerade ein paar Tauben im Hafen auf.



In einem Vorstadtgebiet von Yokosuka trifft ihr auf ein kleines Mädchen, deren Katze ihr im Verlauf des Abenteuers betreuen sollt.



In den Bars trifft man meist etwas zwielichtige Personen.



Der Prolog I

Die Geschichte beginnt am 29. November 1986 um 16.00 Uhr. Es schneit an jenem Wintertag in Yokosuka, als Ryo zum Hazuki-Anwesen zurückkehrt. Das Schild am Eingang des Hazuki-Dojo, das normalerweise die Besucher begrüßt, die den Innenhof betreten möchten, liegt zerbrochen am Boden neben dem Eingangstor. Als Ryo außerdem eine merkwürdige schwarze Limousine vor dem Haus sieht, schwant ihm, dass hier etwas faul sein muss.

Ryo betritt vorsichtig den Hof und entdeckt, dass Ine, die Haushälterin, auf den schneebedeckten Boden gestürzt ist.

Ryo: Ine! Ine!

Er eilt zu ihr und hilft ihr auf.

Ine: Ryo. Es geht mir gut... aber Meister Iwao ist...

Ryo: Vater?

Ryo geht vorsichtig weiter über den Hof und kommt zum Eingang des Dojo. Alles ist ruhig. Plötzlich stürzt Fukuhara, ein Schüler von Ryos Vater, schreiend aus dem Dojo und landet vor Ryos Füßen.

Ryo: Fuku! Fuku!

Fukuhara: Ryo!

Ryo bekommt keine weitere Auskunft von Fukuhara. Er geht die Stufen zum Dojo hinauf, blickt hinein und sieht, wie sein Vater einem mysteriösen Chinesen gegenüber steht. Ryo will den Dojo betreten, wird jedoch von zwei schwarz gekleideten Männern zurückgehalten.

Ryo: Vater?!

Iwao: Bleib zurück, Ryo!

Der Chinese, Souryu, wie Ryo später erfahren wird, spricht gelassen.

Souryu: Ich frage nochmal. Wo ist der Spiegel?
Iwao: Meine Antwort bleibt die gleiche. Ich werde es dir nicht sagen.

Die Lage zwischen den beiden ist sehr gespannt, als ob sie durch ein Band zusammengehalten würden, welches jeden Moment zerreißt. Plötzlich, im Bruchteil einer Sekunde, fallen sie übereinander her. Doch einer der Männer ist stärker und Ryos Vater geht durch einen Tritt von Souryu zu Boden.

Ryo: Vater!

Ryo befreit sich von den beiden Leibwächtern und geht auf Souryu los.

Ryo: Warum hast du...!

Ryos Angriff auf Souryu ist vergebens. Mit Leichtigkeit bringt Souryu den Jungen mit einem einzigen, gut platzierten Schlag zu Boden.

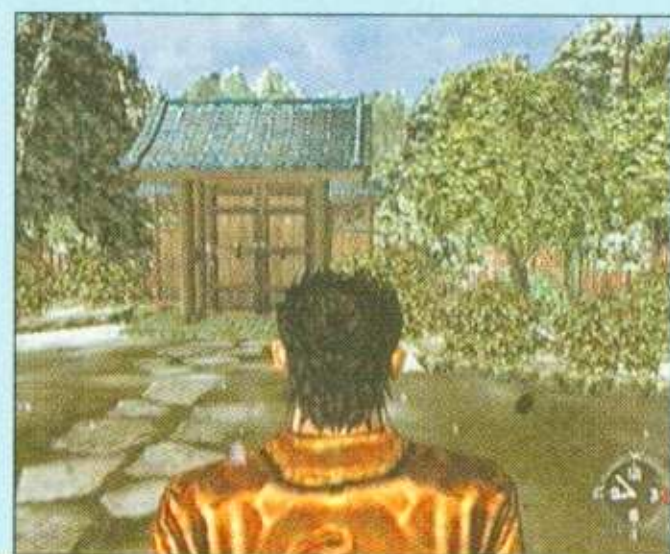
Witterungsverhältnisse



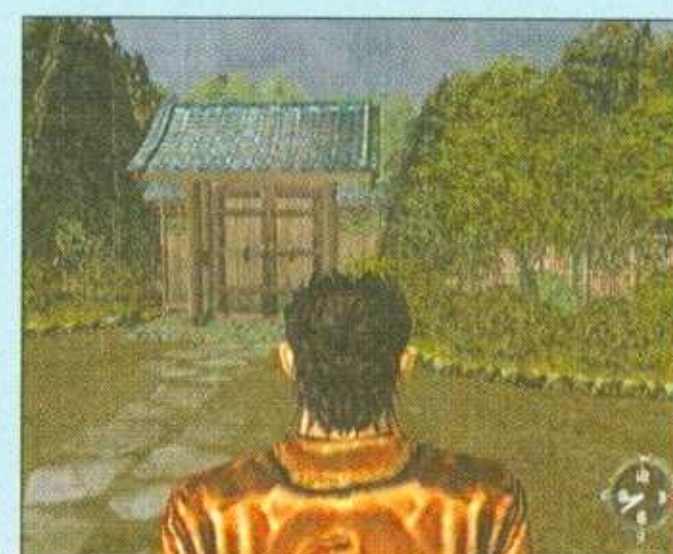
Der Tag beginnt in der Regel um 8:30 Uhr mit strahlendem Sonnenschein.



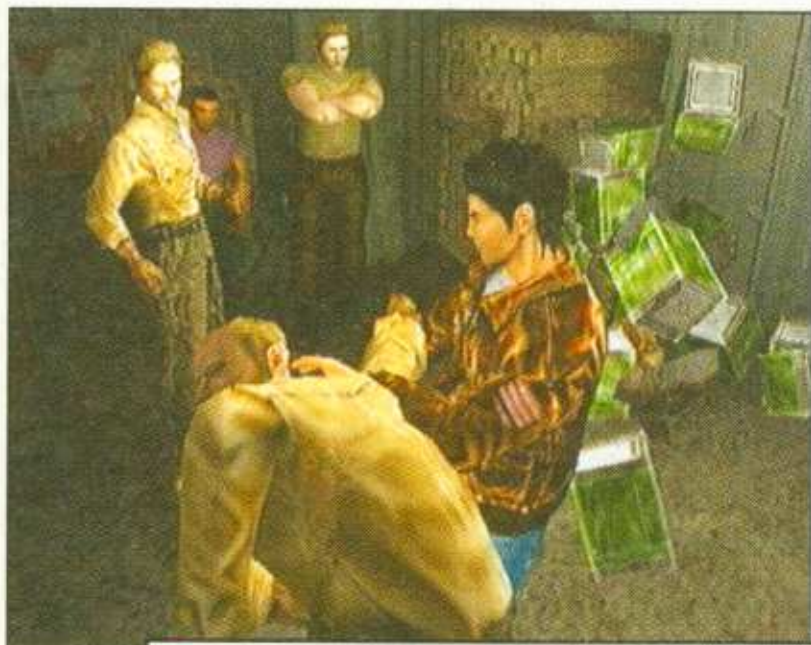
Ab 19 Uhr gehen die Straßenlaternen an und die Sternlein flimmern am Firmament.



Da die Geschichte im Winter spielt, schneit es auch von Zeit zu Zeit.



Regnet es, laufen die meisten Passanten mit Regenschirm auf der Straße. Ryo ist das egal.



Die zahlreichen Quick-Time-Battles sind sehr spannend in Szene gesetzt.

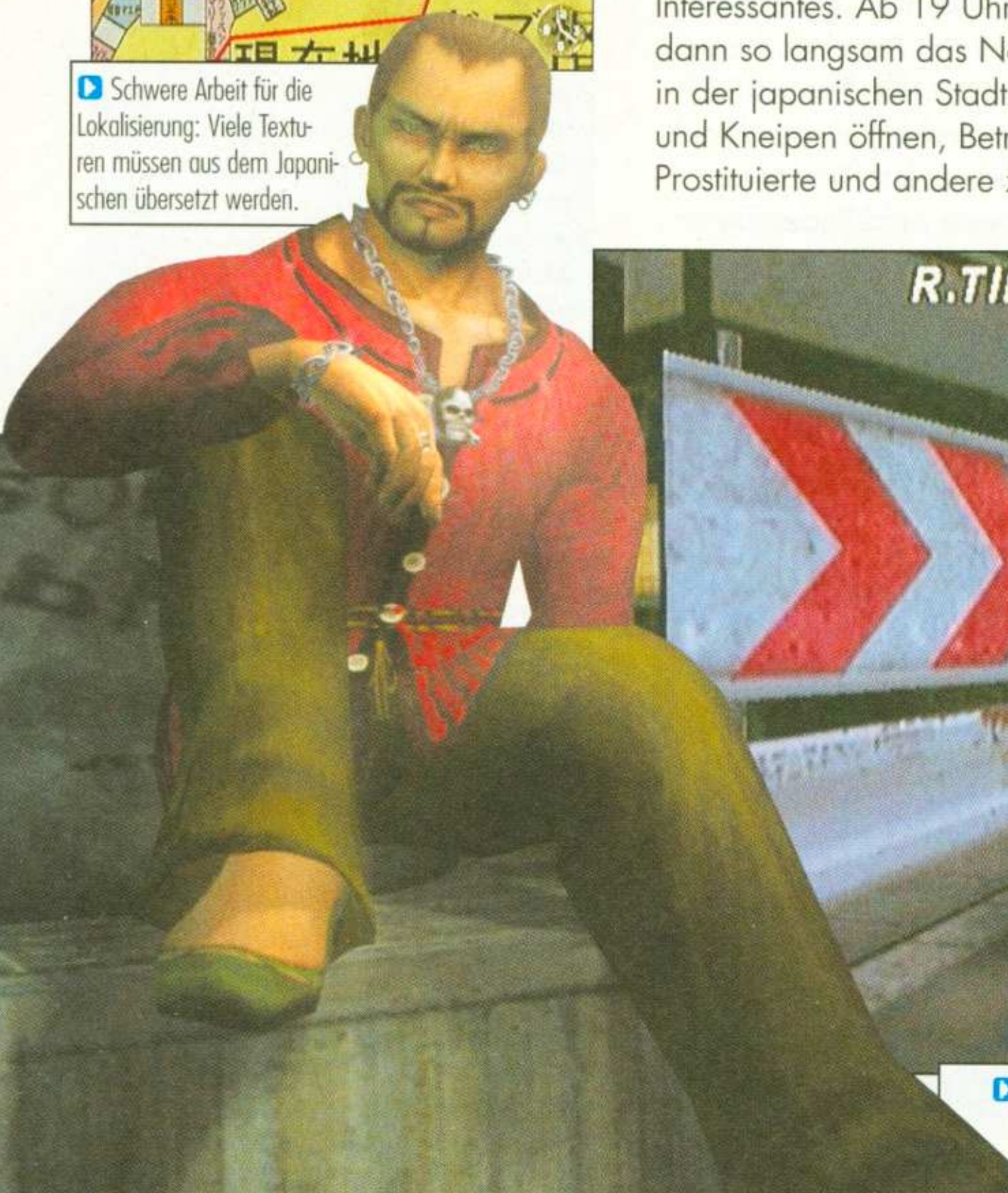


Schwere Arbeit für die Lokalisierung: Viele Texturen müssen aus dem Japanischen übersetzt werden.

bucheinträge erhält. Glücklicherweise ist das nicht alles in Shenmue. Wie es sich für ein wegweisendes Spiel gehört (Yu Suzuki wollte nie weniger), bieten die vollgestopften drei GD-ROMs nicht nur einen technischen Leckerbissen nach dem anderen, sondern auch einiges vom eigentlichen Adventure-Modus. Beispielsweise warten fünf Mini-Games in der Spielhalle von Yokosuka auf euch, darunter die beiden originalen Automaten Hang On und Space Harrier. In Ryos Heimatstadt darf man sich freilich noch anderweitig vergnügen. Tagsüber macht man die Einkaufspassage mit vielen Geschäften, wie Metzger, Friseure, Blumenläden, etc., unsicher und erfährt von den Verkäufern und den Kunden allerlei Interessantes. Ab 19 Uhr beginnt dann so langsam das Nachtleben in der japanischen Stadt. Die Bars und Kneipen öffnen, Betrunkene, Prostituierte und andere zwielichti-

ge Personen machen nun die Straßen unsicher. Der Übergang ist, wie versprochen, ein sehr langsamer, fast unmerklicher. Allein schon die stufenlose Änderung der Lichtverhältnisse ist genial. Morgens kommen die Leute aus ihrem Haus, gehen zur Arbeit, machen ihren Job, schließlich Mittagspause und gehen auch wieder nach Hause. Je nach Situation sind sie verschieden gut gelaunt und erteilen Ryo eine Abfuhr. Hier und da begegnet er Personen, die ihm nicht freundlich gesonnen sind. Meistens kommt es dann zu einem Kampf, entweder dem so genannten Quick-Time-Event oder dem Free Battle. Der QTE scheint auf den ersten Blick etwas langweilig zu sein und erinnert mit seinem simplen Tasten-Gedrucke an alte Mega-CD-Titel wie Time Gal. Binnen Sekundenbruchteilen muss der Spieler einen eingblendeten Button mit dem Pad bestätigen. Misslingt diese

Aktion, bekommt Ryo auf die Mütze oder etwas anderes Negatives tritt ein. Pro QTE-Sequenz darf man sich durchaus mal einen Schnitzer erlauben, allerdings bei zu häufigem Versagen muss nochmal die komplette Sequenz absolviert werden. Glücklicherweise ändern sich die geforderten Tasten samt Reihenfolge nicht, so dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis man die Prüfung besteht. Die Free Battles hingegen sind ganz anders gestrickt. Jeder, der schon mal ein Beat 'em Up à la Virtua Fighter gezockt hat, weiß, wovon ich spreche. Kommt es zum Kampf, schwenkt die Kamera in eine entferntere Perspektive und man übernimmt nun die volle Kontrolle über Ryo. Zu Anfang dürft ihr aus rund 30 verschiedenen Angriffs- und Verteidigungstechniken wählen. Im Laufe des Abenteuers kreuzen immer wieder Kampfsportmeister euren Weg, die willens sind, ihre



Ein weiteres „Mini-Game“ ist die rasante Motorrad-Fahrt zum Hafen mit der Harley eines Freundes. Das Zeitlimit ist knapp bemessen und wird euch einiges abverlangen!



Am Heiligabend begegnet ihr sogar dem Weihnachtsmann!



Eure Freundin Hrasaki betet am Dorfschrein für ihre heimliche Liebe.





Udo

Meine Meinung: Ich möchte gleich klarstellen, dass meine Wertung von 92 % daher so „schlecht“ ausgefallen ist, weil einem als Westeuropäer viel von der Story und der eigentlichen Spieldynamik durch die Lappen geht. Wenn die amerikanische

oder gar die deutsche Version in die Läden kommt, werden wir euch ein entsprechendes Update nachreichen. Trotz der sprachlichen Schwierigkeiten ist Shenmue ein Erlebnis, das man sich einfach nicht entgehen lassen darf! Eine solch detaillierte und zugleich abwechslungsreiche Grafik habe ich noch nie gesehen. Aber nicht nur die cineastische Optik, auch der orchestrale Soundtrack und die stundenlange Sprachausgabe mit unzähligen Geräuscheffekten gab es in dieser Form bei keinem anderen Konsolentitel. Yu Suzuki hat Wort gehalten und präsentierte uns das wohl schönste Spiel aller Zeiten.

Geheimnisse mit euch zu teilen. So erhaltet ihr bis zum Ende des ersten Teils über 40 Moves. Ihr werdet übrigens rege davon Gebrauch machen müssen, sprich im Dojo eures Vaters trainieren, um die finalen Endkämpfe zu bestehen. Als kämpferischen Höhepunkt erwartet euch auf der dritten CD ein wahre Streets-of-Rage-Einlage. Zusammen mit einem Kumpel müsst ihr 70 (!) Gegner ausschalten. Von der Story wollen wir nicht allzu viel verraten, da der eigentliche Spiel Spaß zum größten Teil daraus resultiert. Und trotz der Sprachbarriere bekommt

man einiges davon mit. Daher noch ein Wort zur Technik. Wie zu hoffen war, stellt Shenmue fast in allen Belangen neue Rekorde auf. Die Musik ist abwechslungsreich, stimmungsvoll arrangiert und technisch absolut perfekt. Daneben eine unglaublich detaillierte Geräuschkulisse mit hundert realistischen Effekten. Abzug gibt es nur wegen der in seltenen Fällen etwas verkratzten Sprachausgabe bei Kindern (etwas Negatives muss man doch sagen). Ebenfalls in die Sparte "bahnbrechend" fällt natürlich die Grafik. Die Porträts auf der Zusatz-CD sind dermaßen detailliert, dass sie alleine schon den Kauf wert wären. Neben den sehr authentischen Charakteren sind die fünf großen Locations der Stadt eine Augenweide. An jedes kleinste Detail wurde gedacht: Wäscheleinen, Briefkästen, Stromleitungen - man könnte die Liste ewig weiterführen. Obwohl dieser extreme Detailreichtum fast die technischen Möglichkeiten des Power-VR-Chips sprengt, bleibt die



Damit ihr bei den Free Battles eine gute Figur macht, solltet ihr mit Fukuhara einige Runden im Dojo trainieren.



Zeit des Abschiednehmens: Wählt bloß das richtige Polaroid aus, sonst ist Hrasaki traurig!

Sichtweite auf einem enorm hohen Niveau. Mit diesem Titel begeht die Videospiele-Geschichte neue Wege. Leider gibt es auch zwei Mängel bei der sonst umwerfenden Engine. Zum einen tauchen manche Passanten quasi aus dem Nichts auf (durch eine Art Fade-Effekt), und zum anderen kommt die Framerate bei zu viel Betrieb auf den Straßen ins Stocken. Diese beiden Minuspunkte sind jedoch im Vergleich zur sonst perfekten Technik zu vernachlässigen. Außerdem bleibt da noch etwas Raum für Verbesserungen, denn schließlich möchte ein Mann vom Schlage eines Yu Suzuki seinen Fans wieder etwas bieten...

Der Prolog II

Souryu: Hast du dich inzwischen besonnen?

Iwao (am Boden, schwach): Meine Antwort... ist unverändert.

Souryus Augen blitzen auf, als ihm ein neuer Schachzug einfällt. Er nähert sich Ryo, der noch immer vor Schmerz am Boden liegt. Scheinbar ohne Anstrengung packt Souryu ihn am Hals und hebt ihn in die Höhe.

Iwao: Nein...

Souryu: Ich muss wissen, wo der Spiegel versteckt ist. Das Leben deines Sohnes hängt davon ab.

Souryu holt zum Schlag gegen Ryo aus.

Iwao (noch immer am Boden und schwach):

Warte! Unter dem großen Baum im Hof. Dort ist der Spiegel vergraben.

Souryu lässt Ryo fallen. Er nickt seinen Wachen zu und einer von ihnen geht hinaus in den Hof.

Souryu: Erinnerst du dich an Chosonmei?

Iwao versucht sich aufzurichten.

Iwao: Cho-

Souryu: Der Mann, den du in Mouson getötet hast.

Iwao gelingt es aufzustehen. Er geht auf Souryu zu.

Iwao: Du? Das... kann nicht sein...!

Souryu: Komm her. Ich verpasse dir einen letzten Schlag, der zu diesem Hause passt.

Iwao versucht verzweifelt, Souryu anzugreifen, doch dieser weicht aus und landet einen so harten Schlag, dass Iwao schwer zu Boden geht.

Ryo (schwach, am Boden): Va- Vater!

Der Leibwächter kommt zurück und hält einen grünen Gegenstand in der Hand.

Wache: Der Spiegel war wirklich dort.

Er händigt Souryu den Gegenstand aus.

Souryu sieht sich den Gegenstand, dessen Symbole scheinbar zu der Tätowierung auf seinem Arm passen, genau an. Die drei verlassen den Dojo und schließen die Türen hinter sich.

Ryo schleppt sich zu seinem Vater hinüber.

Ryo: Vater!

Er nimmt Iwaas Hand.

Iwao: Du... bist der einzige, der übrig bleibt...

Ryo: Wovon sprichst du, Vater?

Ryo: Vater!

Iwao: Vertrau immer auf dein Herz, mein Sohn... denen, die du liebst.

Iwao verstirbt.

Ryo: Vater?...Vater! Vater!!

Draußen hallt Donner.

Beim gerissenen Tätowierer in Yokosuka knüpft ihr die ersten Kontakte zur Unterwelt. Langsam wird es also gefährlich!

Action-Adventure (FREE) 170,- DM

Hersteller: **Sega (AM2)**

Bezugsquelle: **Import**

Levels: **entfällt**

BRD-Release: **tba.**

Schwierigkeitsgrad: **mittel**

Fakten: **3 GDs, 1 Info-GD,**

1 Soundtrack-CD

Internet: **www.shenmue.com**

Grafik 96% Bis auf wenige fast unerhebliche Fehler perfekt. Kann der Dreamcast noch mehr?

Sound 98% Wahnsinns-Soundtrack mit Ohrwurm-Effekt. Weit über tausend Effekte machen die Welt real.

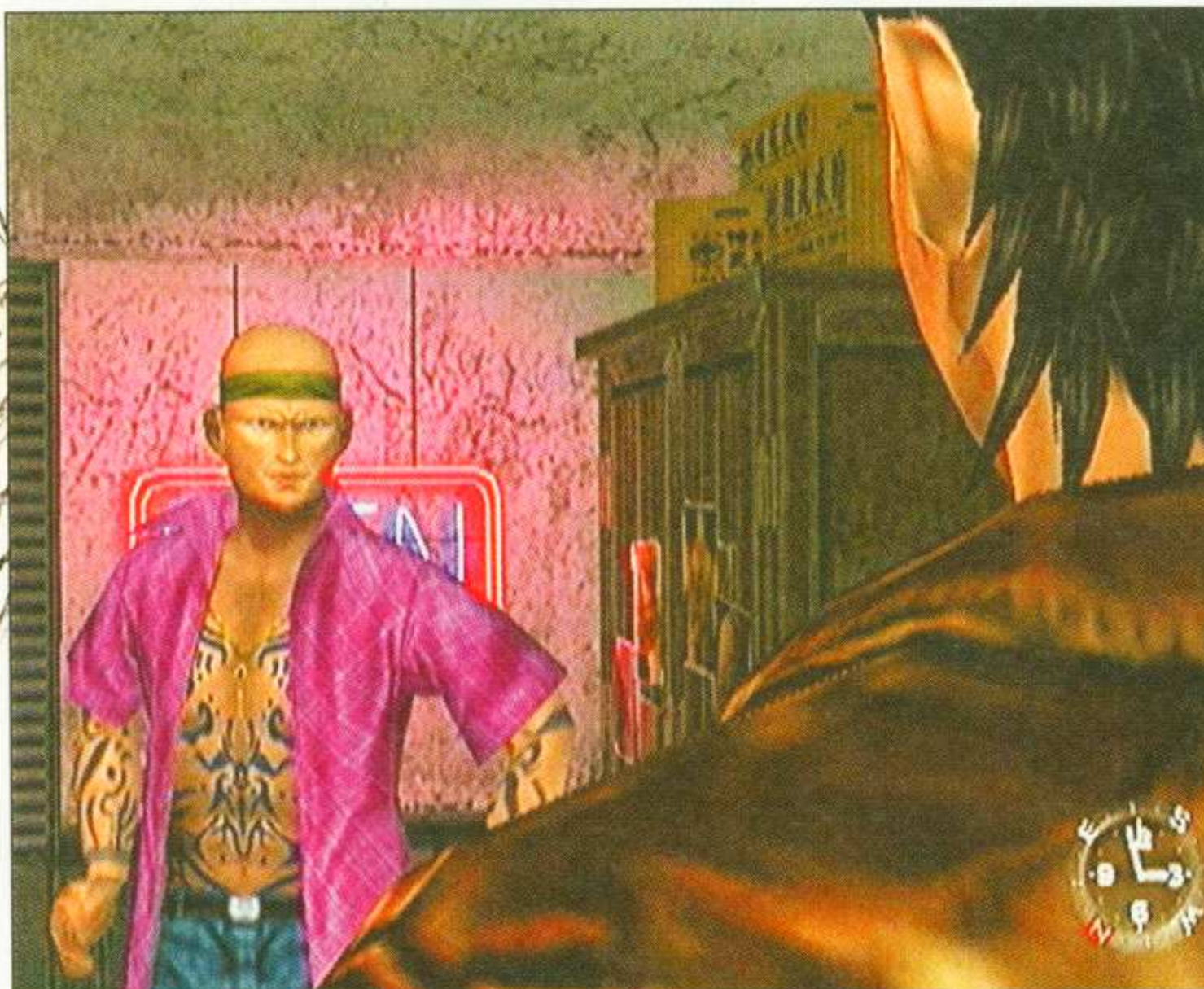
Fun Selbst durch erhebliche Sprachbarrieren ein Erlebnis und für Besitzer der Jap-Konsole ein absolutes Muss!

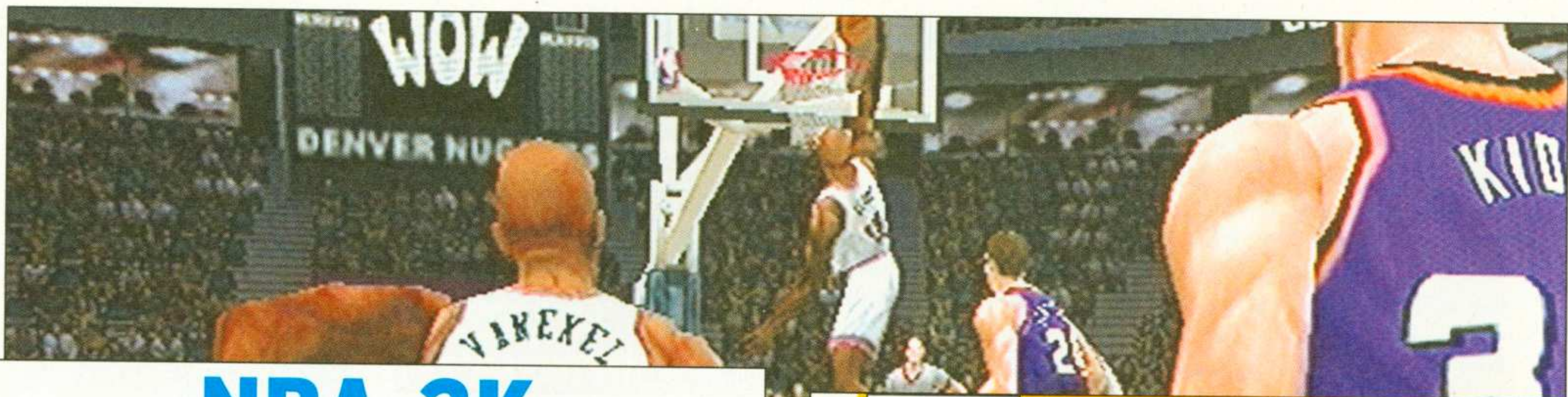


Fun 92%



Dieser Elvis-Verschnitt mag euch zu Anfang gar nicht leiden, jedoch später wird er zu einem Verbündeten.

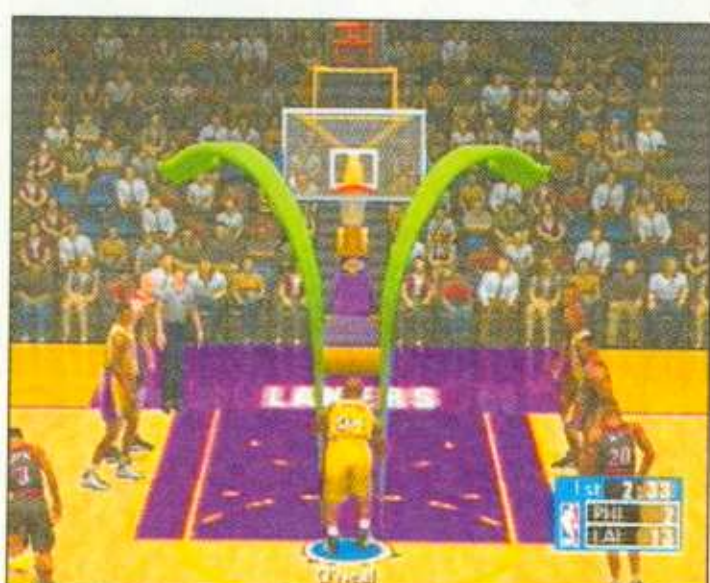




NBA 2K

Sega Sports zeigt wieder einmal Klasse und präsentiert uns NBA 2K in einer nie zuvor gesehenen Qualität.

Wie ein perfektes Sportspiel zu sein hat, haben wir ja an NFL 2K gesehen. Doch mit NBA 2K versucht Sega Sports noch einen draufzulegen. War die künstliche Intelligenz der Spieler bis jetzt durch die 32Bit-Leistung der bisherigen Konsolen begrenzt, sind die Erwartungen bei dem ersten Dreamcast-Basketball nun entsprechend hoch. Aus allen offiziellen NBA-Teams kann der Spieler seinen persönlichen Favoriten auswählen. Zusätzlich stehen noch einige All-Star-



Beim Freiwurf müssen beide Pfeile genau auf den Korb zielen.

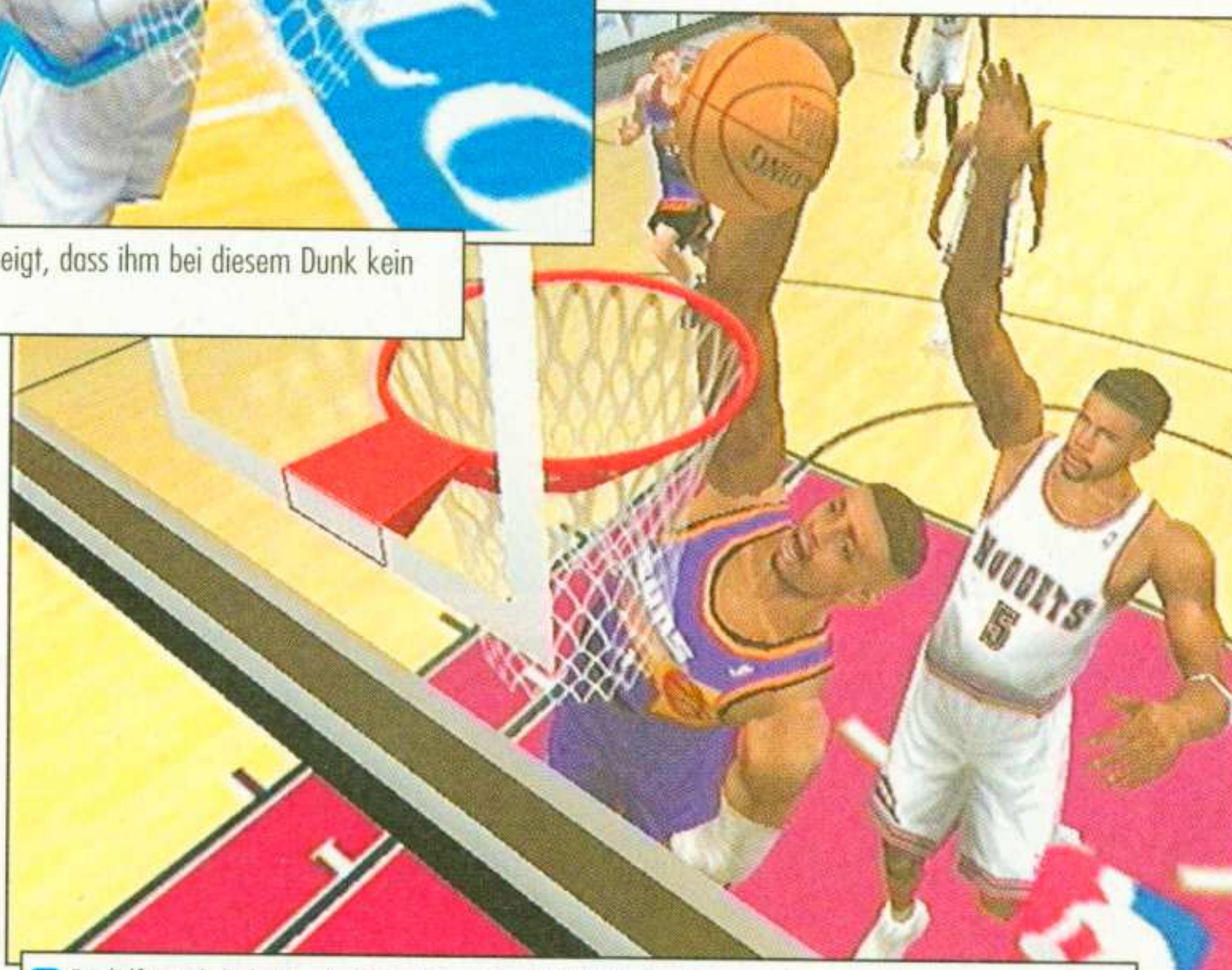
und Fantasy-Teams zur Verfügung. Schon bei den ersten Spielszenen wird dem Basketball-Fan klar, dass dieses Game über alle Zweifel erhaben ist. Mit nur wenigen Handgriffen gestaltet es sich kinderleicht, einen sauberen Angriff mit taktischen Pässen zu starten. Durch das Hotkey-System



JJEEEEAAA... Der Gesichtsausdruck dieses Spielers zeigt, dass ihm bei diesem Dunk kein anderer Akteur in die Quere kommen sollte.



Anthony Peeler von den Timberwolves hat anscheinend bei einem früheren Angriff einige Zähne verloren.



Da hilft auch kein Block. Beim Slam-Dunk bleibt kein Auge trocken.



Tommy

Meine Meinung: Was Sega Sports hier geleistet hat, kann sich wirklich sehen lassen. Nach den Pleiten der letzten Jahre dürfte dieses Sportspiel auch kommende EA-Produkte auf die hinteren Ränge verweisen. Die geniale Grafik vermittelt dem Spieler sofort nach dem Anpfiff das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein. Durch die perfekte Spielbarkeit fällt es auch Genre-Neulingen nicht schwer, den Ball gezielt in den gegnerischen Korb zu befördern.

ist es jederzeit möglich, den Ball direkt an einen anderen Kollegen abzugeben. Diese unterscheiden sich durch ihre speziellen Fähigkeiten sehr deutlich voneinander. Um dem Geschehen eine gewisse Prise Taktik zu verleihen, solltet ihr eigene Spielzüge und Angriffsvarianten erstellen, die im späteren Match von den Computer-Gegnern befolgt werden. Um jede Aktion des Gegenspielers zu analysieren, kann das Turnier, wann ihr wollt, unterbrochen und das Geschehen im Replay-Modus

betrachtet werden. Gerade hierbei wird ersichtlich, wie genial die Grafik dieses Spieles ist. Die Figuren bewegen sich schon fast wie "live" über den Platz. Bei haarigen Szenen verändern sich die Gesichtszüge der Profis erschreckend natürlich. Schaut man den Spielern einmal genauer ins Gesicht, meint man, den realen Vorbildern gegenüberzustehen.



Bei NBA 2K könnt ihr eure Favoriten der National Basketball League auswählen.



Um genau zu den Team-Mitgliedern passen zu können, sind diese immer mit den gleichen Tasten belegt.

American Sports 99,- DM

Hersteller: **Sega Sports**
 Bezugsquelle: **Sega**
 Levels: **entfällt**
 BRD-Release: **18. Februar 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: **NBA-Lizenz**
 Internet: **www.sega.com**

Grafik 88% Perfekte Optik, die den Spieler in eine virtuelle Sportwelt versetzt.

Sound 83% Der Applaus der Zuschauer und die amerikanischen Kommentatoren schaffen eine sehr gute Atmosphäre.

Fun Kein anderes Basketball-Spiel macht momentan mehr Spaß!



Fun 94%

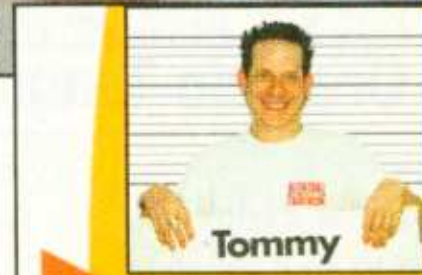
FIGHTING FORCE 2

Fighting Force 2

Ein weiterer Final-Fight-Klon schickt sich an, den trivialen Charme des Urvaters zu erreichen! Wird er es schaffen?

Ach ja, alles hätte so schön werden können. Als Superbulle der Zukunft obliegt euch der Auftrag, das Verbrechen zu bekämpfen. Mehr braucht ihr nicht zu wissen und mehr erfahrt ihr auch nicht in Fighting Force 2.

In der Third-Person-Perspektive macht ihr euch im Lara-Stil auf, um gegen das Bösen anzutreten. Fieslinge in Form hirnloser dreidimensionaler Gestalten trifft ihr schon sehr schnell. Mit handelsüblichen, nicht gerade anspruchsvollen Schlag- und Trittkombinationen schafft ihr diese aus dem Weg. Dabei reicht die Intelligenz der Gegner von besonders planlos (dies aber mit Vollgas) bis hin zur leeren Fantasieflasche. Logo, Fighting Force 2 ist ein Final-Fight-Klon. Deswegen werdet ihr auch an jeder Ecke mit Waffen und Goodies versorgt. Neben normalen Schlag- und Stichwerkzeug erhaltet ihr auch Feuerwaffen. Diese Schussapparate haben einen gewaltigen Vorteil im Spiel, denn mit ihnen bringt ihr Feinde selbst aus größerer Entfernung zur Strecke. Zum noch genaueren Anvisieren kann hierbei praktischerweise in eine Ego-



Meine Meinung: Fighting Force 2 ...ups... sorry... Boring Force 2 ist eines der Spiele, die zwar gute Ansätze zeigen, aber schon auf den ersten Metern der Strecke gnadenlos langweilen. Tristes Herumirren in lieblos gestalteten Abschnitten, hirnlose Gegner, die Gunther zwischen zwei Zigaretten in der Pfeife raucht, und eine grauenhafte Kollisionsabfrage, die schon in sinnloses Durch-die-Luft-Schlagen ausartet, sorgen dafür, dass Fighting Force zwei Punktabzüge in allen Kategorien erhielt.

Perspektive umgeschaltet werden, aus welcher so mancher Fernschuss perfekt gelingt. Ihr solltet daher stets auf reichlichen Vorrat an Munition achten, denn ein Nahkampf kann schnell in Frustration umschwenken. Die Kollisionsabfrage im Infight ist derart schlecht gestaltet worden, dass man von Glück sprechen kann, wenn ein Schlag oder Tritt sein Ziel findet. Auch ist die Situation mit der automatischen Kamera nicht immer optimal gelöst, da der Überblick verloren geht, sobald ihr an Wände oder in Ecken gedrängt werdet. Gut, das sinnlose Zerschlagen von herumliegenden Kisten, PCs und diversen Einrichtungsgegenstän-

den befriedigt kurzfristig, aber alles in allem ist FF 2 einfach zu trist aufgebaut.



Jugendschutz pur. Besiegte Gegner blinken kurz auf und verschwinden einfach.



Sackgasse: Ohne den passenden Schlüssel kommt man nicht weiter. Also, weitersuchen!



Selbst wenn euch mehrere Kontrahenten in die Zange nehmen, sind diese schnell besiegt.



Miese Fallen versuchen eurem Hero den Weg zu blockieren.



Blinde und hirnlose Feinde! Dieser steht einfach herum. Vielleicht langweilt ihn Fighting Force 2 auch?



Aus der Ego-Perspektive ist es wesentlich leichter, entfernte Ziele anzuvisieren.



Zusätzlich dient die Ego-Perspektive dazu, das Gelände genauer zu durchsuchen.

Beat 'em Up 99,- DM

Hersteller: Core Design
Bezugsquelle: Eidos
Levels: 10+ Strecken
BRD-Release: erhältlich
Schwierigkeitsgrad: mittel
Fakten: Vibration-Pak, VGA-Box
Internet: www.eidos.de

Grafik 50% Tristes Grau in Grau sorgt nicht gerade für Begeisterungstürme.

Sound 15% Welcher Sound? Außer Schmerzensschreien gibt es nicht viel zu hören.

Fun Nein, nein, nein. Im Ansatz gut, aber auf dem Dreamcast wollen wir mehr als langweiliges Herumlaufen haben.



Fun 54%



Japan Import
spielbar

Panzer Front

Wieder eines dieser kultigen japanischen Spiele, in welchem der Haupttext in Japanisch, die Menüs in Englisch und die Namen in Deutsch editiert sind. Mit verschiedenen „Panzerkampfwagen“ (Originalauszug aus der Anleitung) begeben sich die Spieler auf diverse Schlachtfelder des Zweiten Weltkrieges, um entscheidend mitzumischen. Euren Tank

seht ihr hierbei stets aus einer frei einstellbaren Außenperspektive. Panzer Front versucht dem Anspruch einer realistischen Simulation nahezukommen. Und dies bedeutet, dass schon ein einziger Feindtreffer eure Kampfschüssel aus dem Verkehr ziehen kann. Durch diese Tatsache wird der Schwierigkeitsgrad extrem nach oben geschraubt und sorgt sehr schnell für etwas Frust im Spiel.

Simulation 130,- DM

Hersteller: ASCII
Bezugsquelle: Import
Levels: 20+
BRD-Release: tba.
Schwierigkeitsgrad: sehr schwer
Fakten: -
Internet: -



Grafik 62% Fun 58%
Sound 70%

Mit Geduld und Spucke knackt ihr jeden Gegner.



Japan Import
spielbar

Virtual On Oratorio Tangram

Schwerer Streit in der Redaktion! Während einige mit Virtual On nicht viel anfangen können, halten die Fans des Saturn-Nachfolgers dessen Banner weiterhin hoch. Was bietet Virtual On? Ein Dutzend Mechs, die sich getreu dem Arcade-Vorbild in wunderschönen, detailliert gestalteten Arenen mit ihren mächtigen

Waffen bis zum Sieg beharken. Als erstes DC-Spiel überhaupt wird hier ein Link-Mode angeboten, der optimale Übersicht für zwei Spieler garantiert. Jeder Zocker hat die Möglichkeit, seinen eigenen charakteristischen Mech selbst zusammenzustellen. Für Beat'emUp-Fans der Virtua-Fighter-Serie wahrscheinlich weniger interessant, für Anime- und Mech-Fans ein absolutes Muss!

Beat'em Up 140,- DM

Hersteller: Sega
Bezugsquelle: Import
Levels: 10+ Roboter
BRD-Release: 2. Quartal 2000
Schwierigkeitsgrad: schwer
Fakten: Link-Modus
Internet: www.sega.co.jp



Grafik 65% Fun 77%
Sound 50%

Mit spektakulären Effekten prügeln die Mechs.



Japan Import
spielbar

Biohazard 2 Value Plus

Auch der Dreamcast ist nicht vor der bakteriellen Bedrohung aus dem Reagenzglas sicher. Vor dem Release von Code Veronica präsentiert uns Capcom eine Neuauflage des Klassikers. Auch hier kämpft ihr euch wieder durch vorgerenderte Hintergründe, wo euch aufdringliche Zombies und gefiernde Monster erwarten.

Ohne viel Spielstress zu haben, sind die Bonus-Charaktere Hunk und Tofu bei dieser Variante gleich von Beginn an wählbar. Zusätzlich haben die Programmierer ein Museum spendiert, in dem ihr die Gegenscharen genauer betrachten dürft. Als kleiner Clou erweist sich die spielbare Demo-Version von Code Veronica, anhand der ihr bis zu zwei Stunden lang einen kleinen Einblick in den nächsten Teil erhaltet.

Action-Adventure 139,- DM

Hersteller: Capcom
Bezugsquelle: Import
Levels: entfällt
BRD-Release: Februar 2000
Schwierigkeitsgrad: mittel
Fakten: Demo Code Veronica
Internet: www.capcom.co.jp



Grafik 84% Fun 88%
Sound 76%

Ungeschnittener Horror-Spaß bis zum Ende.

Marvel vs Capcom Clash of Super Heroes

Nach dem eher mäßigen Star Gladiator 2 besinnt sich Capcom wieder auf das, was sie am besten können.

Na endlich kehren die Coder von Capcom wieder zu ihren Wurzeln zurück und versorgen Fans weltweit mit einem weiteren 2D-Spektakel der feinsten Sorte. Zu diesem Zweck ver-

sammeln sie neben bekannten Capcom-Kämpfern auch nicht minder bekannte Fighter aus dem Marvel-Universum. Wer also schon immer auf den ultimativen Fight zwischen Spiderman, Ryu, Zangief und Captain America gewartet hat, wird sich vor Glück in die Hose machen. Zunächst stehen euch zwar nur 15 Charaktere zur Verfügung, fünf weitere lassen



Es kommt wohl doch nicht auf die Größe an, denn Spiderman versohlt hier Hulk ordentlich den Hintern. Treffer werden auch bei diesem Game farbig angezeigt.



Tommy

Meine Meinung: Obwohl ich mich eigentlich nicht zu den Fans von solchen 2D-Prüglern zähle, muss ich dennoch zugeben, dass Marvel vs Capcom ein Highlight dieser Spiele-gattung ist. Vor allem der lustige Vierspieler-Modus ist eine echte Innovation. Zwei gegen Zwei mit echter Tag-Team-Action! Während es für Fans ein absolutes Muss ist, werden die meisten anderen Zocker nichts mit diesem Spiel anfangen können. Daher gibt es auch keinen Kauf Tipp für diesen Titel.

sich aber noch freispielen. Allerdings gibt es auch noch 20 Gast-Charaktere, welche ihr zwar nicht direkt steuern könnt, die euch aber dennoch im Kampf zur Seite stehen. Das Game greift die immer stärker in Mode kommende Teamfight-Thematik auf, denn ihr tretet im Zweier-Team zum Fight an, wobei ihr jederzeit durch gleichzeitiges Drücken der L- und R-Tasten die Spielfigur wechseln dürft. Capcomtypisch gibt es natürlich auch bei Marvel vs Capcom Combos, Hypercombos, Kettencombos, etc. Das Gameplay ist ebenfalls im SF-Stil, alle Moves gehen leicht und präzise von der Hand. Technisch nutzt man die Fähigkeiten des DC zwar nur bedingt aus, für einen 2D-Vertreter sieht das Spiel aber sehr gut aus. Auch der Ton steht dem in nichts nach. Für alle 2D-Freaks

ist Capcom also weiterhin eine sichere Bank.

Beat'em Up 109,- DM

Hersteller: Capcom/Virgin Int.
Bezugsquelle: Sega
BRD-Release: erhältlich
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer
Fakten: 15+ Kämpfer, VMU, Rumble-Pak, Arcade-Stick
Internet: www.capcom.com

Grafik 72% Im Vergleich zu anderen Dreamcast-Games indiskutabel, für einen 2D-Prügler aber sehr gut und vor allem sauber und schnell animiert.

Sound 70% Genretypische Sounduntermalung, die Soundeffekte sind okay, aber nichts Besonderes.

Fun Knapp am Kauf Tipp vorbei, denn eigentlich ist dieser Titel nur für 2D-Fans interessant, für diese dann aber ein absolutes Muss.



Fun 76%

SMQ Top 200

Stefan Ackermann	165	Jens Tuesfeld	150
Volker Bette	165	Martin Voigt	150
Johannes Fischer	165	Mario Voit	150
Alexander Klassen	165	Christoph Weddemann	150
Tanja Pattberg	165	Thomas Wessinghage	150
Jürgen Richter	165	Christopher Will	150
Kai Schnippering	165	Tobias Wörner	150
Karl-Heinz Seidl	165	Andreas Zietz	150
Richard Strobel	165	Ralf Duballa	145
Ralf Apel	150	Stefan Müller	145
Kai Aufferfeld	150	Ronny Seidel	145
Sascha Augustin	150	Simon Wallach	145
Carsten Baganz	150	Nicolas Beyer	140
Wilko Bartels	150	Michael Boschek	140
Marcel Bartz	150	Danny Bruchalla	140
Heinz Becker	150	Patrick D'Addino	140
Andreas Beuchert	150	Manuela Freitag	140
Nils Bierschwall	150	Kay Gruzliak	140
Alexander Bock	150	Christian Jobst	140
Enrico Bohn	150	Gerd Müller	140
Jan Brockmann	150	Daniel Reitenbach	140
Patrick Bühler	150	Thomas Scherer	140
Daniel Buschmeyer	150	Alexander Schmitz	140
Eva Dellinger	150	Timo Schulz	140
Cornelis Deuerling	150	Michael Asse	135
Manuel Diekhans	150	Sebastian Behne	135
Martin Dlawichowski	150	Marcus Burger	135
Mario Dorvito	150	Matthias Fernau	135
Sven Draxlbauer	150	Jörg Friedrich	135
Manuel Dumas	150	Martin Gilles	135
Anton Eibl	150	Christian Lang	135
Hannes Fabian	150	Dennis Menkens	135
Benjamin Feldberg	150	Carsten Planer	135
Matus Fiola	150	Hannes Sigrist	135
Holger Fischer	150	Pascal Simon	135
Michael Fischer	150	Norman Kühnl	130
Andreas Gering	150	Steffen Scheibner	130
Jan Glaser	150	Oliver Wolff	130
Jürgen Gössnitzer	150	Hauke Albert	125
Sven Grunow	150	Jan-Philipp Beschmerer	125
Matthias Hagena	150	Yoman Senol	125
Jan Hantke	150	Samuel Stössel	125
Anika Häuschen	150	Ronny Hoppenheit	120
Sonja Hesse	150	Erik Oestreich	120
Stefan Heßler	150	Tobias Peterka	120
Roland Hirzinger	150	Matthias Silberbauer	120
Lorenz Hoddow	150	Manuela Böhme	105
Björn Horak	150	Peter Böhme	105
Dmitri Hörig	150	Michel Enderich	105
Joachim Horschitz	150	Bigit Hahn	105
Andreas Huber	150	Jürgen Hahn	105
Martin Jentsch	150	Ivo Kostadinov	105
Ralf Kafner	150	Marc Matzka	105
Franz Kern	150	Adam Rafinski	105
Thomas Kerscher	150	Daniel Schmidt	105
Rene Khop	150	Marcel Schulz	105
Thorsten Klars	150	Kim Simon	105
HP Klönhammer	150	Oskar Stanek	105
Robert Kluge	150	Stefan Studtrucker	105
Sascha Koepsel	150	Michael Zünd	105
Peter Kreculj	150	Till Enderich	100
Burkhard Krone	150	Marko Fischer	100
Karsten Kühl	150	Antonio Galle	100
Mario Leonhardt	150	Lutz Hahn	100
Andreas Lindig	150	Thomas Häßler	100
Ronny Löffler	150	Attila Kocis	100
Martin Losack	150	Nico Mencke	100
Kay Löwenstrom	150	Matthias Reiter	100
Thomas Ludewig	150	Matthias Rüttausuer	100
Hans Maj	150	Andre Schubert	100
Axel Menzel	150	Roland Willert	100
Ronald Miller	150	Kathleen Bindemagel	95
Peter Mitlöhrer	150	Jochen Böttcher	95
Silke Nehring	150	Branco Rothmann	95
Antonio Orsi	150	Marcel Sachtleben	95
Matthias Pinger	150	Maik Starke	95
Maik Preisser	150	Roland Tiefenbrunner	95
Alexander Reinbold	150	Ben Tschacher	95
Edward Rogers	150	Michael Wydra	95
Petra Rosenplänter	150	Daniel Köting	90
Michael Raß	150	Marcel Köting	90
Philipp Schadt	150	Sebastian Kutrieb	90
Thomas Schiele	150	Andreas Prütz	90
Frank Schleicher	150	Manfred Gerdes	85
Michael Scholtes	150	Benjamin Scharff	85
Stefan Schröder	150	Michael Wehrle	85
Stefan Schuhart	150	Carsten Kühne	80
Thomas Schwarz	150	Constantin Kühne	80
Markus Schwiedland	150	Roland Lieblich	75
Matthias Schwingel	150	Jasmin Mattausich	75
Dagmar Sebrek	150	Christoph Kromer	70
Alfred Sedlmeier	150	Christian Heberle	55
Alexej Siebert	150	Denis Holz	55
Bruno Sieler	150	Markus Klingenberg	55
Christian Skörjes	150	André Malcherek	55
Sven Störmer	150	Luc Maseres	55
Marco Stresemann	150	Giacomo Urban	55
Marco Teuscher	150	Ivan Bellitto	50
Marco Thiel	150	Sebastian Büchner	50
Florian Thomi	150	Rinaldo Cebula	50

SMQ

Dreamcast-Gewinnspiel

Langsam wird's hart, Leute! Aber keine Panik, auch wenn ihr jetzt noch hinten liegt, der Weg zum Sieg ist noch lang!

Im dritten Teil des SMQ gab es für viele den ersten Ausrutscher. Den zugegebenermaßen fiesen Fallstrick der ersten Frage haben nur zehn Leser umgehen können und das zeigt, dass man bei manchen Fragen vielleicht doch weiter in Segas Geschichte zurückgehen muss. Die Antworten zu Teil 3 des SMQ lauten nämlich wie folgt:



Robo-Sonic tauchte zum ersten Mal im letzten Level „Death Egg“ von Sonic II auf.

1. In welchem Spiel tauchte zum ersten Mal Robo-Sonic auf?
Sonic II
2. Mit welcher Frequenz ist die CPU des Dreamcast getaktet?
200MHz

3. Welcher Begriff steckt hinter der neuen Genre-Bezeichnung „FREE“ von Shenmue?

Full Reactive Eyes Entertainment

4. Welcher Charakter vollführt die ausgefallensten Bewegungen in Soul Calibur?

Volvo

5. In welcher Stadt befindet sich der neue Firmensitz von Sega Deutschland?

Düsseldorf

Zu Frage 3 gab es übrigens noch eine interessante Einsendung von Matthias Ax aus Dortmund. Er stellte fest, dass auf der japanischen Packung ein Druckfehler ist. Dort steht nämlich „Entertainment“ anstatt „Entertainment“. Daher haben wir seine Einsendung ohne „n“ auch durchgehen lassen.

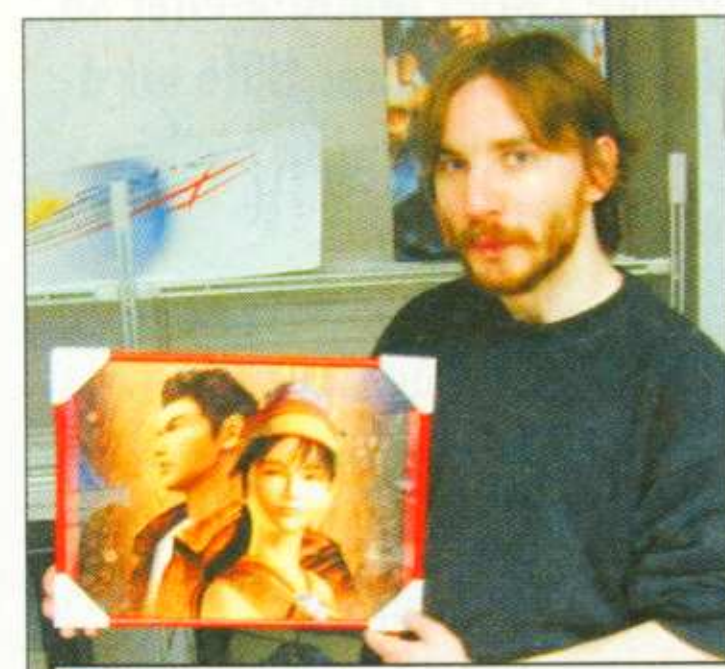
Der glückliche Gewinner des ausgelobten Monatspreises (Shenmue-Poster) ist:

Kai Schnippering, Köln
Herzlichen Glückwunsch!

Teilnahmebedingungen: Es werden nur Antworten als richtig



gewertet, die 100%ig korrekt geschrieben sind. Buchstaben-dreher oder Rechtschreibfehler werden als falsch bewertet. Da



Unser schutzbefohlener Layout-Azubi Björn hat sich persönlich um die Gestaltung des Preises (ein gerahmtes Shenmue-Poster) gekümmert.

mit ihr nicht euer geliebtes Sega-Magazin zerreißen müsst, könnt ihr die Antworten auch durchnummeriert auf eine Postkarte schreiben oder einem Leserbrief anfügen. Fax-Einsendungen nur auf eigenes Risiko!

Sega Millennium Quiz - Teil 4

Ring frei für Runde 4! Wenn ihr den Monatspreis (PAL-Version vom unglaublichen Tokyo Highway Challenge) gewinnen wollt, einfach die fünf Fragen beantworten. Für jede richtige Antwort gibt es die angegebene Punktzahl, die dann auf eurem Punktekonto verbucht wird. Je öfter ihr mitspielt, um so wahrscheinlicher ist es, am Ende des Jahres den Hauptpreis zu gewinnen.

1. Wie heißt der neue weibliche Charakter in Virtua Fighter 3?

10 Punkte

2. Wie hieß das CD-ROM-Laufwerk fürs Mega Drive in Europa?

15 Punkte

3. Wer ist der Erfinder von Virtua Fighter und zahlreicher weiterer Sega-Automaten?

10 Punkte

4. Wie ist die Originalbezeichnung von Capcoms indizierter Horror-Serie?

10 Punkte

5. Wie heißt das skurrile Arcade-Sequel zu The House of the Dead 2?

20 Punkte

Schickt uns eure Antworten an folgende Adresse:

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

Einsendeschluss für Teil 4 ist der 10. Februar 2000

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

Name

Straße

PLZ Wohnort

Geburtsdatum

(unbedingt angeben)



MailBox

Nach unserem etwas unkonventionellen Aufruf in der letzten Ausgabe (man hätte es auch als Tritt in den Hintern bezeichnen können) trudelten doch einige Videos und Mails mehr in der Redaktion ein. Danke Leute! Macht weiter so, denn nur mit eurer Hilfe wird das SegaMagazin so bleiben, wie es ist.

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

segamagazin@megafun.de

Beeindruckt

Ich muss schon sagen, ihr haltet eure Leser auf Trab. Der dritte Teil des SMQ hatte schwerere Fragen als die ersten beiden Teile. Dann hatte ich noch den Sega-Rally-Highscore-Wettbewerb gesichtet. Da mein Freund Sega Rally besitzt, haben wir es mal probiert. Tja, er hat nicht nur mich geschlagen, sondern auch Spitzenreiter Dirk noch knapp eine halbe

Sekunde abgenommen, vom Vorsprung auf mich ganz zu schweigen. Ich hoffe, Jan schafft es nach ganz oben. Wenn ich das Video sehe, bin ich beeindruckt. Ihr bestimmt auch. Ihr seid gut. Bleibt so.
Wilko Bartels

Wir waren wirklich überrascht, wie hervorragend so manche mit dem Stratos auf der Riviera-Strecke umgehen können. Jan fehlen trotzdem knapp drei Zehntel auf den Wahnsinnsritt von Steffen!

Leise Kritik

Nach dem ersten Schock habe ich mich schnell an das "neue" SM gewöhnt, obwohl mir das alte Outfit besser gefiel. Nun aber zu meinen Fragen. Was hat sich Sega eigentlich bei der VMU gedacht? Da war ja der interne Speicher des Saturn doppelt so groß, von den knapp 9000 Blöcken des Moduls ganz zu schweigen. Jetzt noch etwas zum Thema Internet. Bis auf ein paar Macken (zum Beispiel häufige Abstürze, manchmal ewige Ladezeiten) macht es richtig Spaß. Jetzt fehlt nur noch, dass man auch Audio- und Video-Tracks abspielen kann. Außerdem kann man E-Mails nur lesen (ge-

mailte Bilder kann der DC auch nicht darstellen) und schreiben, wenn man sich in die Dream-Arena einwählt. Das finde ich unverschämt. Auf dem PC geht es doch auch. Hoffentlich macht Sega das Update des Dreamkey benutzerfreundlicher. Dennoch steht für mich fest: Sega is back. PS: Es konnte mir noch niemand genau sagen, wie viel eigentlich eine Einheit kostet. Ist Sega denn nicht rechtlich verpflichtet ein "Produkt" zu bepreisen?

Mario Voit, Pulsnitz

Man kann sich schon über den knappen Speicher der VMU ärgern! Besonders bei Sportspielen der 2K-Serie werden fast alle 200 Blöcke verbraten. Von Interact wird in Deutschland in den nächsten Tagen eine neue Memory-Card mit der gleichen Größe, allerdings ohne Display, vertrieben. Genauer gibt es in der nächsten Ausgabe zu lesen.

Klein, aber Fein

Erstmal möchte ich ein riesengroßes Lob an euch aussprechen! Euer (kleines) SegaMagazin ist wirklich spitze! Es ist sehr übersichtlich, hat viele gute Bilder und

ihr berichtet sehr umfangreich und kompetent über Import-Spiele. Diesbezüglich kann sich das offizielle Dreamcast-Mag eine Scheibe von euch abschneiden, auch wenn es wirklich genial aufgemacht ist und gigantische Bilder liefert! Aber das ist halt nicht alles! Ich würde mich auf jeden Fall sehr freuen, wenn ihr bald wieder ein eigenständiges Heft werden würdet. Schließlich habe ich die Mega Fun hauptsächlich wegen euch abonniert und der Dreamcast hat euch wirklich verdient :-)! Macht weiter so! Euer Millennium-Quiz finde ich ebenfalls spitze! Ich war jedoch unheimlich traurig, dass ihr mich nicht in die Wertung genommen habt, nur weil ich anstatt einer Postkarte ein Fax geschickt habe! Das hat mich wirklich schwer getroffen und mit einer Runde Rückstand brauche ich jetzt auch nicht mehr mitmachen! Schade, denn ich kenne mich wirklich sehr gut über Sega aus... Und zum Abschluss noch ein paar Fragen:

1. Ist es mit einem US-DC möglich, wenn man die deutsche Dreamkey-Software hat, ins Internet zu kommen oder Spiele übers Modem zu zocken? Wenn ja, wie könnte man denn die deutsche Dreamkey-Version bekommen?
Ohne Umbau läuft nichts! Aber selbst dann wird Sega Deutschland ohne Tricks keinen deutschen Dreamkey herausrücken.

2. Wisst ihr schon, ob Sega Sports ihre geniale Game-Serie zu den Olympischen Spielen (Athlete Kings, Winter Heat) fortsetzen wird?

Zwar wurde bisher noch nichts angekündigt, allerdings lege ich meine Hand dafür ins Feuer, dass pünktlich zu den Olympischen Spielen 2000 in Sydney die passenden Games in den Regalen stehen.

3. Kommt eventuell auch ein Nachfolger von Alex Kidd, Wonderboy oder Shinobi?
An Shinobi scheint Sega wahrhaftig zu basteln, ob

SEGA RALLY



TOP 5

	SCORE	PLAYER
1ST	0'32"507	STEFFEN „LIGHTWING“
2ND	0'32"624	THOMAS KOWATSCH
3RD	0'32"666	SANDRO KAUFMANN
4TH	0'32"788	JAN MÖLLER
5TH	0'32"791	MARCO HARTUNG
6TH	0'33"221	TIMM BUNING
7TH	0'33"249	DIRK THELEN
8TH	0'35"181	CHRISTIAN HÜBNER

ENTER YOUR INITIALS ?

HIGH SCORE

So geht's:

Da schau einer an! In den letzten Wochen habt ihr euch förmlich mit Rundenrekorden fertig gemacht. Master Lightwing steht zur Zeit ganz vorn. Seid ihr trotzdem besser? Dann schickt uns eure Bestleistungen zu **Sega Rally 2** (egal ob PAL- oder NTSC-Version). Folgende Regeln gelten für den Sega-Rally-2-Wettbewerb:

- Modus: Time Attack
- Free Run
- Fahrzeug: Stratos
- Strecke: Riviera

Zeichnet eure beste Runde auf Video auf und fügt dem Ganzen ein Passbild bei. Schickt alles (kann nicht zurückgeschickt werden) an die Redaktionsadresse. Der Gewinner erhält eine jungfräuliche VMU!

Einsendeschluss ist der **31.3.2000**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Ein Shining-Force-Nachfolger bzw. eine GDRM mit der Trilogie des dritten Teils vom Saturn würden sich viele Leser gern wünschen.

Eugen Matter, Zürich, über
**Panzer Dragoon
Saga**

Grafik: 92%

Sound: 96%

Gesamt: 95%

Für mich ist Panzer Dragoon Saga das Spiel schlechthin für den Saturn! Nicht nur, dass der technische Rahmen fast perfekt ist (geniale Kampf-Animationen und -Effekte), sondern auch das Gameplay und die Story um Edge, Azel und Co stellen die Crème de la crème der RPGs dar.



red i
Leserkäs

knappen Heftumfang das Beste zu machen. Scheinbar fanden andere Leser ebenfalls, dass es eine gute Idee sei, E-Mail-Adressen auszutauschen.

Hallo Doc!

Ich lese das SegaMagazin schon seit Ausgabe Nr. 2 und bin stets zufrieden gewesen in all der Zeit. Es war (und ist) bestimmt nicht immer einfach gewesen, in den vergangenen Jahren etwas Positives über Sega zu schreiben. Doch ihr habt immer ordentliche Arbeit abgeliefert. Respekt! Was mich daher sehr verwundert, ist die Tatsache, dass Sega eure Bemühungen überhaupt nicht honoriert. Stattdessen bekommt ein anderer Verlag die Rechte für das offizielle DC-Magazin, welches außerdem getrost als total verkorkste Schundliteratur abgestempelt werden kann. Generell muss man sich fragen, was die Jungs von Sega Deutschland sich überhaupt bei der Ausübung ihres Jobs denken. Die Dream-Arena ist beinahe lachhaft, was Umfang und Aktualität betrifft. Und warum wir deutschen User uns mit einem 33.6Kb-Modem rumquälen müssen, verstehe ich auch nicht so recht. Gerade aus den Fehlern der Vergangenheit hätte man doch lernen müssen. Sega America macht doch vor, wie es geht. Zum Schluss noch einige Fragen:

1. Stimmen die Gerüchte, dass bei der dritten CD von Shenmue Fehler existieren, die ein Weiterspielen verhindern?

Davon ist uns innerhalb unseres Tests nichts aufgefallen. Trotzdem sind solche Bugs freilich nicht auszuschließen, gerade wenn man sich den immensen Umfang und die Komplexität von Shenmue vor Augen hält. Dennoch würde ich auf solche Gerüchte nicht viel geben. Sie werden zumeist von Leuten in die Welt gesetzt, die meinen, das Internet als Meinungsmache missbrauchen zu müssen.

2. Wie gut sind D2 und Panzer Front?

Man hätte von beiden Titeln mehr erwarten können. Dennoch werden sie sicher die Fans von Horror-Adventure bzw. Kriegssimulationen zufrieden stellen und sind daher selbst als Import kein Fehlkauf.

3. Wann plant der Computec-Verlag, euch wieder in die Regale der Zeitschriftenläden zu stellen (bitte bald)?

Abwarten und durchhalten!

4. Bleibt nach dem Import-Umbau der Zugang zur Dream-Arena erhalten?

Darauf können wir dir keine definitive Antwort geben, da je nach MOD- bzw. BIOS-Chip sich die Sachlage ändern könnte. Bei uns funktioniert es. Um aber sicherzugehen, solltest du den Händler nach dieser Funktion fragen und dir eventuell eine schriftliche Garantie für die Sicherstellung der Internet-Verbindung geben lassen.

Ich hoffe, ich sehe in naher Zukunft ein würdiges offizielles DC-Magazin aus eurem Haus, dem ich auch in Zukunft die Treue schwören würde. Macht weiter so! Und ihr von Sega Deutschland solltet mal langsam aufwachen, sonst ist Sony schon wieder der sichere Gewinner.

Christian Scholz,
christian.scholz@de.dreamcast.com

Die gute alte Zeit...

Erstmal das übliche Geschleime: Eure Berichte sind echt gut und ich finde eure Wertungen voll in Ordnung! Und euer Schreibstil gefällt mir auch! Nun zu meinem eigentlichen Anliegen. Ich habe echt die Nase voll von dem widerlichen Konsolenkrieg! Wieso kann nicht einfach jeder akzeptieren, dass jede Konsole ihre Vorzüge hat! Ich selbst bin stolze Besitzerin von NES, SNES, N64, MD, SAT und DC! Mit anderen Worten, ich spreche aus Erfahrung! Wo soll das denn noch hinführen? Gehen demnächst alle Zocker mit Gewehren auf die Straße und schießen auf alle, die eine andere Konsole besitzen? Ich finde es gut, dass die Firmen sich um den ersten Platz im Zockerherz streiten, denn das hebt die Qualität der Spiele! Stellt euch doch mal vor, es gäbe nur eine Firma, die Konsolen herstellt! Dann wäre die Qualität der Spiele unter aller Kanone und wir würden wahrscheinlich immer noch auf einem 8-Bitler rumdaddeln! Ferner bin auch ich der Meinung, dass sich die FSK ganz gut durchgesetzt hat und dass man dies auch bei Videospiele einsetzen sollte! Denn ich glaube schon, dass ich mit meinen 20 Jahren



Nach dem unerwarteten Japan-Release von Shenmue kursierten natürlich sofort negative Gerüchte über Bugs im Internet.

selbst entscheiden kann, was ich zocken will und was nicht! Außerdem finde ich es nicht besonders ehrenhaft von Sega, dass ihr die Lizenz nicht mehr bekommen habt! Das neue Dreamcast-Mag kann euch nicht das Wasser reichen! (Ich hab es gelesen und eine Beschwerde bei Sega eingereicht!) Nichtsdestotrotz, Frieden für alle! In Gedenken an meinen geliebten Saturn warte ich ab, was noch so passiert!

Sylvia Hahn,
sylvia.hahn@de.dreamcast.com

Da muss ich mir doch mal eine Träne aus den Augenwinkeln wischen! So viel Melancholie und Herzblut an die gute alte Zeit (snief!). Ansonsten kann ich deinem Brief nur zustimmen. Die FSK wäre bestimmt eine bessere Lösung als die BPjS in der uns jetzt bekannten Form.

SONIC ADVENTURE



EMERALD COAST



TOP 5

	SCORE	PLAYER
1ST	1'27"74	TIMM BUNING
2ND	1'34"79	SANDRO KAUFMANN
3RD	1'40"71	ERICH BRUHIN
4TH	1'40"98	STEFFEN „LIGHTWING“
5TH	1'48"54	TOBIAS PETERKA



ENTER YOUR INITIALS !

HIGH SCORE

So geht's:

Sonic Adventure ist eines der besten Spiele für den Dreamcast. Ihr habt es sicher fast alle. Daher dreht sich der neue Highscore-Wettbewerb um den blauen Igel. Folgende Richtlinien müsst ihr beachten, um in die Liste aufgenommen zu werden:

- Modus: Adventure
- Charakter: Sonic
- Level: Stage 1 - Emerald Coast

Zeichnet euren kompletten Lauf vom Levelanfang bis zum Abrechnungsscreen auf. Nur die Zeit ist uns wichtig! Schickt uns euer VHS-Video (wir akzeptieren auch s/w-NTSC-Aufnahmen) samt Passbild (wenn möglich) an die Redaktionsadresse. Der Gewinner erhält eine spielstandverzehrende VMU!

Einsendeschluss ist der 31.3.2000.
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:

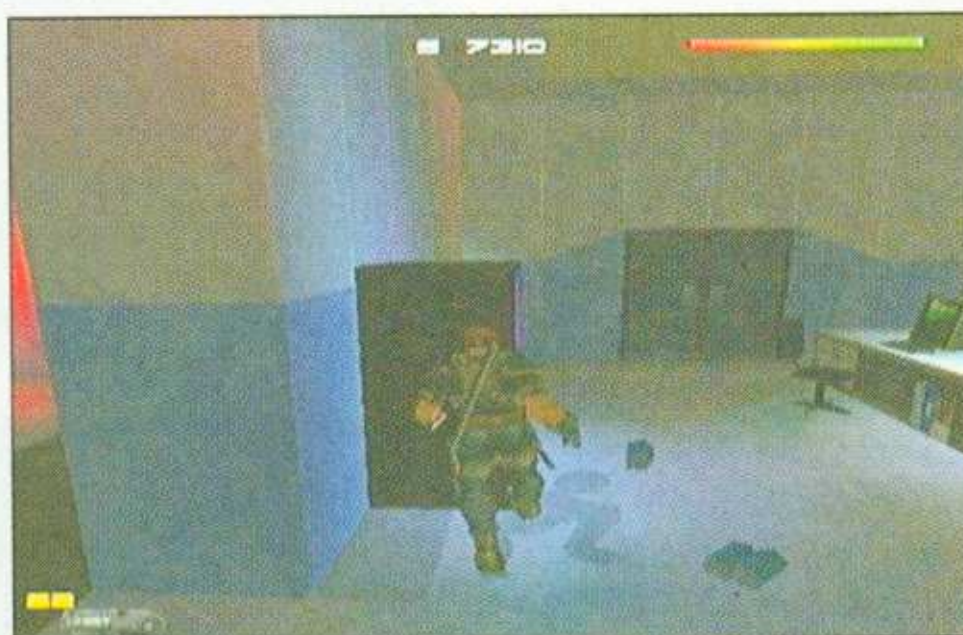
Redaktion SegaMagazin
Kennwort: SecretService
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
e-mail: segamagazin@megafun.de

Fighting Force 2 (dt) Einsteigertipps

Aller Anfang ist schwer. Fighting Force konnte unserem Tom zwar nicht gerade Lobeshymnen entlocken, aber da derzeit keine große Flut an Spielen rollt, wird der ein oder andere unter euch schon mit dem Game in Kontakt gekommen sein. Deswegen hier ein paar wichtige Einsteigertipps.



Die Ego-Perspektive: Eine nicht zu verachtende zusätzliche Möglichkeit, sich Vorteile zu verschaffen. Zwar dürft ihr sie nur zuschalten, während eure Spielfigur steht, aber hierdurch bekommt ihr sehr schnell einen Gesamtüberblick über die Lage. Nehmt euch die Zeit, die Umgebung in Ruhe auszuspionieren. Richtet den Blick auch nach oben. Denn Gegner, die sehr weit entfernt stehen, registrieren euch aus der Weite noch nicht und ihr könnt diese schon jetzt mit einem gezielten Schuss ausschalten.



Die Sache mit den Goodies: Okay, das Game versorgt euch mit Dutzenden von hilfreichen Goodies. Leider in einer solchen Vielzahl, dass ihr diese zu Beginn gar nicht alle nutzen könnt. Im späteren

Verlauf jedoch knausert das Spiel mit ihnen. Daher solltet ihr nicht sofort alles zu Kleinholz verarbeiten, was euch unterkommt. Zerschlagt nur so viele Dinge, wie ihr auch Power-ups und Waffen benötigt. Sollten eure Kräfte schwinden, könnt ihr sehr oft wieder eine ganze Reihe von Abschnitten zurücklaufen und nachtanken. Dies ist ohne Gefahren verbunden, da besiegte Gegner nicht erneut auftauchen. Übrigens, die Schlüssel für die Locations befinden sich fast immer in der Hand des Gegners bzw. in Behältnissen, die ihr nicht immer vorfindet.



Gewaltanwendung: Sicherlich nervt es euch auch mit der Zeit, dass die Kollisionsabfrage so ungenau ist. Versucht daher, euch den Weg mit den Feuerwaffen freizuschießen. Wägt auch bei den Schlagwerkzeugen ab. Schmeißt lieber mal eine Eisenstange aus dem Inventar und nehmt hierfür eine Axt mit, um deren speziellere Wirkung zu nutzen.

Test Drive 6 (us) Cheats

Zur amerikanischen Version von Test Drive 6 schwirren schon die heißesten Cheats im Internet herum. Hier die ultimative Liste für alle Import-Fans: Gebt immer das entsprechende Passwort als Namen ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Alle Fahrzeuge:

DFGY

Alle Strecken:

ERERTH

Alle Quick Tracks:

CVCVBM

Keine Quick Tracks:

OCVCVBM

Short Tracks:

QTFHYF

6 Millionen Dollar:

AKJGQ

Alle Herausforderer:

OPIOP

Keine Herausforderer:

OPOIOP

Checkpoints abschalten:

FFOEMIT

Checkpoints wieder anschalten:

NOEMIT

Sega-Hotlines

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

Kundendienst (Hardwareproblem, etc.):
0180/3000410 (Ortstarif)

Internetunterstützung:
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.)

Panzer Front (jp) Tipp

Für alle frustrierten Panzer-Piloten ein kleiner Tipp am Rande. Setzt euren Tank sofort wieder in Bewegung, nachdem ihr einen Schuss abgefeuert habt! Beim Spielen ist uns aufgefallen, dass ihr so gut wie nie die Chance habt, noch einen weiteren Schuss abzugeben, ohne dass euch Gegner sofort ihrerseits unter Beschuss nehmen.

NBA 2K Eigenes Team importieren

Hier eine Info zu den bereits erhältlichen Versionen. Wollt ihr ein eigenes, selbst erstelltes Team in die offizielle Liga einfügen? Dann geht folgendermaßen vor: Erstellt euer eigenes Team. Geht in die Saison-Option bzw. in die Playoffs. Wählt die Option „Individuell“ und stellt die Saison-Optionen nach Belieben ein. Sucht dann ein Team aus, welches durch euer eigenes ersetzt werden soll. Euer Team sollte nun ganz unten auf der nächsten Liste aufgeführt sein. That's it.





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

▶ Getestete Dreamcast-Titel

Titel	Hersteller	Genre	Ausgabe	Wertung
Aerowings	CRI	Simulation	Nov 99	76%
Airforce Delta	Konami	Action	Okt 99	79%
Berserk	ASCII	Beat 'em Up	Feb 00	86%
Blue Stinger	Sega/Climax Graphics	Action-Adventure	Nov 99	85%
Buggy Heat	CRI	Rennspiel	Dez 99	74%
Cool Boarders Burrrn!	UEP Systems	Fun-Sports	Nov 99	83%
Dynamite Cop	Sega	Action	Nov 99	73%
Elemental Gimmick Gear	Hudson Soft	Action-Adventure	Aug 99	75%
Evolution	ESP	Rollenspiel	Apr 99	74%
F1 World Grand Prix	Video System	Rennspiel	Feb 00	85%
Fighting Force 2	Core/Eidos	Beat 'em Up	Mär 00	54%
Frame Gride	From Software	Action	Okt 99	85%
Jojo's Bizarre Adventure	Capcom	Beat 'em Up	Feb 00	64%
Millennium Soldier - Expendable	Imagineer/Rage	Action	Nov 99	71%
Get Bass	Sega	Sport	Jun 99	81%
Giant Gram	Sega	Fun-Sports	Sep 99	81%
Godzilla Generations	Sega	Action	Feb 99	58%
House of the Dead 2, The	Sega	Shoot 'em Up	Jun 99	91%
Incoming	Imagineer/Rage	Action	Nov 99	70%
King of Fighters Dream Match 99	SNK	Beat 'em Up	Sep 99	85%
Maken X	Atlus	Ego-Shooter	Feb 00	85%
Marvel vs Capcom	Capcom	Beat 'em Up	Mär 00	76%
NBA 2K	Sega	American Sport	Feb 00	94%
NBA on NBC	Midway	American Sports	Feb 00	82%
NFL 2K	Sega	American Sports	Jan 00	93%
NFL Blitz 2000	Midway	American Sports	Nov 99	48%
NFL Quarterback Club 2000	Acclaim	American Sports	Feb 00	56%
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel	Nov 99	80%
Pen Pen Tricelon	General Entertainment	Rennspiel	Feb 99	74%
Pop 'n Music	Konami	Geschicklichkeit	Mai 99	70%
Power Stone	Capcom	Beat 'em Up	Nov 99	83%
Psychic Force 2012	Taito	Beat 'em Up	Mai 99	57%
Puyo Puyo 4	Sega/Compile	Denkspiel	Mai 99	88%
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	Sport	Nov 99	85%
Sega Rally 2	Sega	Rennspiel	Nov 99	87%
Seventh Cross	NEC Home Electronics	Rollenspiel	Mär 99	59%
Shadow Man	Acclaim	Action-Adventure	Jan 00	93%
Shenmue	Sega	Action-Adventure	Mär 00	92%
Snow Surfers	UEP/Sega	Fun-Sports	Jan 00	84%
Sonic Adventure	Sega	Jump & Run	Nov 99	90%
Soul Calibur	Namco	Beat 'em Up	Jan 00	94%
Soul Fighter	Piggyback/Mindscape	Beat 'em Up	Jan 00	75%
Street Fighter III W Impact	Capcom	Beat 'em Up	Feb 00	74%
Street Fighter Zero 3	Capcom	Beat 'em Up	Okt 99	80%
Super Speed Racing	Sega	Rennspiel	Jun 99	70%
Suzuki Alstare Extreme Racing	Ubi Soft	Rennspiel	Jan 00	69%

Titel	Hersteller	Genre	Ausgabe	Wertung
Tetris 4D	Bullet-Proof Software	Denkspiel	Mär 99	63%
Tokyo Highway Challenge	Genki	Rennspiel	Nov 99	47%
Toy Commander	Sega	Geschicklichkeit	Dez 99	85%
Trickstyle	Acclaim	Rennspiel	Nov 99	83%
UEFA Striker	Infogrames	Sport	Jan 00	81%
Virtua Fighter 3tb	Sega	Beat 'em Up	Nov 99	87%
Virtua Striker 2000	Sega	Sport	Feb 00	58%
Worms Armageddon	Team 17/Hasbro	Geschicklichkeit	Jan 00	85%
WWF Attitude	Acclaim	Fun-Sports	Dez 99	86%
Zombie Revenge	Sega	Beat 'em Up	Feb 00	80%

Biohazard: Code Veronica

Genre: Action-Adventure Hersteller: Capcom Erscheint: 3. Februar 2000 (jp)

▶ Mit einer hochauflösenden Grafik-Engine und einem neuartigen Ego-Modus wird Capcoms Horror-Thriller auch Dreamcast-User in seinen Bann ziehen. Dabei steuert ihr zwei verschiedene Charaktere durch feindverseuchte Szenerien Europas, das mittlerweile auch vom T-Virus befallen wurde.



Castlevania Resurrection

Genre: Action-Adventure Hersteller: Konami Erscheint: tba. (jp)

▶ Es steht zwar mittlerweile fest, dass es kommt, wir wissen nur noch nicht wann! Das Urgestein aus alten 16-Bit-Tagen dürfte zu einem der Highlights der ersten Jahreshälfte 2000 zählen. Grafisch ist das Konami-Adventure ein wahrer Augenschmaus.



Dead or Alive 2

Genre: Beat 'em Up Hersteller: Tecmo Erscheint: 21. Februar 2000 (jp)

▶ Nach dem erfolgreichen Arcade-Start von Dead or Alive 2 wurde nun noch einmal kräftig die Werbetrommel für das Ausnahmeprodukt gerührt. Angeblich taucht der Prügler bald auf den Release-Listen des Dreamcast auf. Ob es zu Weihnachten eine Überraschung von Tecmo gibt?



Ecco the Dolphin - Defender of the Future

Genre: **Geschicklichkeit** Hersteller: **Sega (Appaloosa)** Erscheint: **7. April 2000 (dt)**

Bereits vom Mega Drive und Mega CD bekannt, wird Appaloosa schon dafür sorgen, dass das neue Abenteuer durch die unglaublichen Möglichkeiten des DC zu einem wahren Erlebnis wird. Erste Demos ließen uns schon das Wasser im Munde zusammenlaufen.



F355 Challenge

Genre: **Rennspiel** Hersteller: **Sega** Erscheint: **tba. (jp)**

Yu Suzuki tanzt zur Zeit auf mehreren Hochzeiten. Seine Rennspiel-Spezialisten der AM-Abteilung arbeiten mit Nachdruck an der Fertigstellung des Arcade-Hits F355, der im Moment als das Nonplusultra im Racer-Genre gilt. Schafft es Sega, den drei Boards benötigten Automaten für DC zu konvertieren?



Heroes of Might & Magic III

Genre: **Strategie** Hersteller: **Ubi Soft** Erscheint: **März 2000 (dt)**

Ubi Soft bringt zusammen mit dem Software-Publisher The 3DO Company die PC-Umsetzung des rundenbasierenden Strategie-Spiels für Dreamcast auf den Markt. Dutzende unterschiedliche ausgearbeitete Charakterklassen gilt es gezielt aufzuleveln und in den zahlreichen Kämpfen zu bestehen.



Phantasy Star Online

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

Rollenspiele sind zur Zeit rar auf dem Dreamcast. Grund genug für Sega Mastermind Yuji Naka und sein Sonic Team, eine vollkommen neue Dimension dieses Genres zu erschaffen. Mit umwerfender Technik und Internet-Fähigkeit will man sogar PC-Jünger überzeugen.



Sega GT - Homologation Special

Genre: **Rennspiel** Hersteller: **Sega** Erscheint: **17. Februar 2000 (jp)**

Wenn Sega ein Genre fest in der Hand hält, dann sind es Rennspiele. Grund genug, den heraneilenden Herausforderer Sony mit Gran Turismo 2000 Paroli zu bieten. Dazu arbeitete man bereits mit Nachdruck an einem absolut geheimen Projekt: Sega GT. Nicht umsonst trägt es das GT im Namen!



Shenmue - Chapter II: Hong Kong

Genre: **Action-Adventure** Hersteller: **Sega** Erscheint: **tba. (jp)**

Kaum nachdem der erste Teil von Yu Suzukis Meisterwerk in Japan in den Regalen steht, schreien die Fans nach dem Nachfolger. Schließlich will man den Bösewicht Souryu dingfest machen und der mysteriösen Shenhua zu Hilfe eilen. Eigentlich dürfte der zweite Teil nicht lange auf sich warten lassen.



V-Rally 2: Championship Edition

Genre: **Rennspiel** Hersteller: **Infogrames** Erscheint: **10. Mai 2000 (dt)**

Der Sim-Racer aus dem Hause Infogrames wird es sicher schwer haben, sich gegen die Konkurrenz aus dem Fernen Osten durchzusetzen. Daher wird man bestimmt dafür Sorge tragen, viele Wagen, Strecken und den Editor, den es schon bei der PC- und PlayStation-Version gab, zu integrieren.



Angekündigte Dreamcast-Titel

Deadly Skies	JVC	Simulation	18. Februar
Red Dog	Sega	Action	18. Februar
Slave Zero	Accolade	Action	18. Februar
NBA 2K	Sega	American Sports	18. Februar
Crazi Taxi	Sega	Rennspiel	25. Februar
Rainbow Six	Take 2	Action	Februar
Renegade Racing	Virgin	Rennspiel	Februar
Slave Zero	Accolade	Action	Februar
Jimmy White's Cueball 2	Interplay	Sport	Februar
Plasma Sword	Capcom	Beat 'em Up	Februar
Street Fighter Alpha 3	Capcom	Beat 'em Up	Februar
Evolution - World of Sacred Device	Ubi Soft	Rollenspiel	Februar
Vigilante 8	Activision	Rennspiel	Februar
Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos	Action-Adventure	Februar
Zombie Revenge	Sega	Beat 'em Up	10. März
MDK 2	Virgin	Shoot 'em Up	März
Rayman 2 - The Great Escape	Ubi Soft	Jump & Run	März
Heroes of Might & Magic III	Ubi Soft	Strategie	März
F1 Racing Championship	Eidos	Rennspiel	März
Renegade Racing	Interplay	Rennspiel	März
Caesar's Palace 2000	Crave	Genre-Mix	März
ECW Hardcore Revolution	Acclaim	Wrestling	März
GTA 2	Take 2	Action	1. Quartal
Wild Metal Country	Rockstar Games	Action	1. Quartal
Hidden & Dangerous	Take 2	Action/Strategie	1. Quartal
Killer Loop	FEB	Rennspiel	1. Quartal
Ecco the Dolphin - Defender of the Future	Sega	Geschicklichkeit	7. April
Metropolis Street Racer	Bizarre Creations	Rennspiel	14. April
Toy Story II	Activision	Jump & Run	April
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	Fun-Sports	April
Deep Fighter	Ubi Soft	Action-Adventure	April
Arcatera	Ubi Soft	Rollenspiel	April
Furballs	Acclaim	Shoot 'em Up	April
Time Stalkers	Capcom	Beat 'em Up	6. Mai
V-Rally 2: Championship Edition	Infogrames	Rennspiel	10. Mai
South Park Rally	Acclaim	Rennspiel	Mai
Max Payne	Take 2	Action	2. Quartal
Take the Bullet	Sega	Shoot 'em Up	9. Juni
Wacky Races	Infogrames	Rennspiel	21. Juni
Stunt GP	Hasbro	Rennspiel	30. Juni
Silver	Infogrames	Rollenspiel	30. Juni
Max Payne	Take 2	Action	2. Quartal
Legend of the Blade Masters	Ripcord Games	Rollenspiel	3. Quartal
Croc 2	Fox Interactive	Jump & Run	3. Quartal
Draconus	Crave	Action	3. Quartal
Flying Heroes	Take 2	Rennspiel	tba.
Sega Bass Fishing	Sega	Sport	tba.
Tomb Raider IV	Eidos	Action-Adventure	tba.
Agartha	No Cliché	Action-Adventure	tba.
Carrier	Jaleco	Action-Adventure	tba.
Castlevania Resurrection	Konami	Action-Adventure	tba.
Deadly Pursuit	Fox Interactive	Rennspiel	tba.
D2	Warp	Action-Adventure	tba.
Gutherman	No Cliché	Rennspiel	tba.
Planet der Affen	Fox Interactive	Action-Adventure	tba.
NFL 2K	Sega	American Sports	tba.
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel	tba.
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	tba.
Dark Angel	Metro3D	Action	tba.
Snowboarding Supreme	Housemarque	Fun-Sports	tba.
4 Wheel Thunder	Kalisto	Rennspiel	tba.
Bald als Import erhältlich...			
Rainbow Cotton (jp)	Success	Action	20. Januar
Undercover AD2025Kei	NONE	Action-Adventure	27. Januar
Biohazard: Code Veronica (jp)	Capcom	Action-Adventure	3. Februar
Sega GT (jp)	Sega	Rennspiel	17. Februar
Dead or Alive II (jp)	Tecmo	Beat 'em Up	21. Februar
Carrier (jp)	Sega	Action-Adventure	24. Februar
Virtua Bulle 2 (jp)	Sega	Shoot 'em Up	2. März
Grandia II (jp)	Game Arts	Rollenspiel	1. Quartal
Phantasy Star Online (jp)	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Daytona 2 (jp)	Sega	Rennspiel	2. Quartal
F355 Challenge (jp)	Sega	Rennspiel	tba.
Shinobi (jp)	Sega	Action	tba.
Evolution 2 (jp)	Sting	Rollenspiel	tba.
Ecco the Dolphin (jp)	Sega	Geschicklichkeit	tba.
Eternal Arcadia (jp)	Sega	Rollenspiel	tba.
Shenmue - Chapter II: Hong Kong (jp)	Sega	Action-Adventure	tba.
Gunbird 2 (jp)	Sega	Action	tba.
Gauntlet Legends (us)	Midway	Action	tba.

Das gibt's im nächsten Heft:

Biohazard: Code Veronica

Die spielbare Code-Veronica-Demo ließ bereits vielen Zockern das Wasser im Munde zusammenlaufen auf Capcoms nächsten Ausflug nach Raccoon City. Endlich gelangen DC-User in den Ge-

nuss, ihr erstes eigenständiges Zombie-Abenteuer zu zocken. Mal sehen, welche Überraschungen der Survival-Guru Shinji Mikami diesmal aus seinem reichen Ideenfundus zaubert.



Dead or Alive 2

Alle Soul-Calibur-Fans werden es mit Erleichterung vernehmen: Dead or Alive 2 ist da! Eingefleischten Beat'emUp-Anhängern stellt sich eine wichtige Frage: Wird es Tecmo bzw. den Codern vom Team Ninja tatsächlich gelingen, den Prügler aus dem Hause Namco zu übertreffen? Sollten sie es

schaffen, das Flair der Arcade-Variante ansprechend umzusetzen, dürften die Jungs von Namco gehörig ins Grübeln geraten. Zwar betretet ihr die riesigen Areale unbewaffnet, doch dies schreckt unsere Hardcore-Tester nicht vor den knallharten Fights mit weiblicher Beteiligung ab.



Crazy Taxi

Segas Arcade-Knüller Crazy Taxi wandert endlich in die GD-ROM-Schleuder. In einem ausführlichen Import-Test zeigen wir gnadenlos die Stärken und Schwächen (sofern vorhanden) dieser

fulminanten Hetzjagd durch amerikanische Metropolen auf. Dann wird sich herausstellen, ob Segas AM3-Team den grandiosen Automaten wirklich übertrumpft.



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- + MDK 2: Der neuste Shoot'emUp-Knaller im Maxi-Test.
- + Wir wagen uns mit NHL 2K auf eisglatten Untergrund.
- + Und natürlich wieder brandheiße News für Dreamcast!

Ab 29.2.2000 im Mega-Fun-Abo erhältlich!

ImPressum

So erreichst du uns:

Anschrift der Redaktion

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

Anschrift des Abo-Service

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

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur

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

Leitender Redakteur

Uwe Kraft

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Udo Lewalter,
Gunther Hruby, Thomas Schmitt

Bildredaktion

Karel Stumpf

Freie Mitarbeiter

Christoph Heer

Redaktion England

Derek dela Fuente

Layout

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

Konzeption und Gestaltung

Uwe Kraft

Titel

Sega

Manuskripte und Programme

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

Urheberrecht

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

Beilagen

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

Zentrale Service-Nummer:

0911 / 2872-150

Service-Fax:

0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:

Tel: 0180 / 5959506

Fax: 0180 / 5959513

e-Mail: computec.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH

Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Telefon: 0911 / 2872-143

Telefax: 0911 / 2872-241

e-mail: carudolph@computec.de

Web: www.computec.de

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

Thorsten Szameitat (-141) (Fax: -241)

tszameitat@computec.de

Assistenz der Anzeigenleitung

Claudia Rudolph (-143) (Fax: -241)

carudolph@computec.de

Anzeigenmarketing

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

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)

sezameitat@computec.de

Anzeigenassistentz

Ina Schubert (-346) (Fax: -241)

iaschubert@computec.de

VERLAG

Computec Media AG

Roonstr. 21

90429 Nürnberg

Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143

Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241

E-Mail: serviceteam@computec.de

Web: www.computec.de

Verlagsleiter

Roland Bollendorf

Produktionsleitung

Martin Ciosmann

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),

Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung

Klaus-Peter Ritter

Abonnement

SEGA Magazin (incl. Mega Fun)

costet im Abonnement DM

79,- (Ausland DM 103,-).

Abobestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246 / 8820,

Fax: 06246 / 8825277

e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Aus-

gaben: OS 528

Druck

Christian Heckel GmbH,

Nürnberg

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

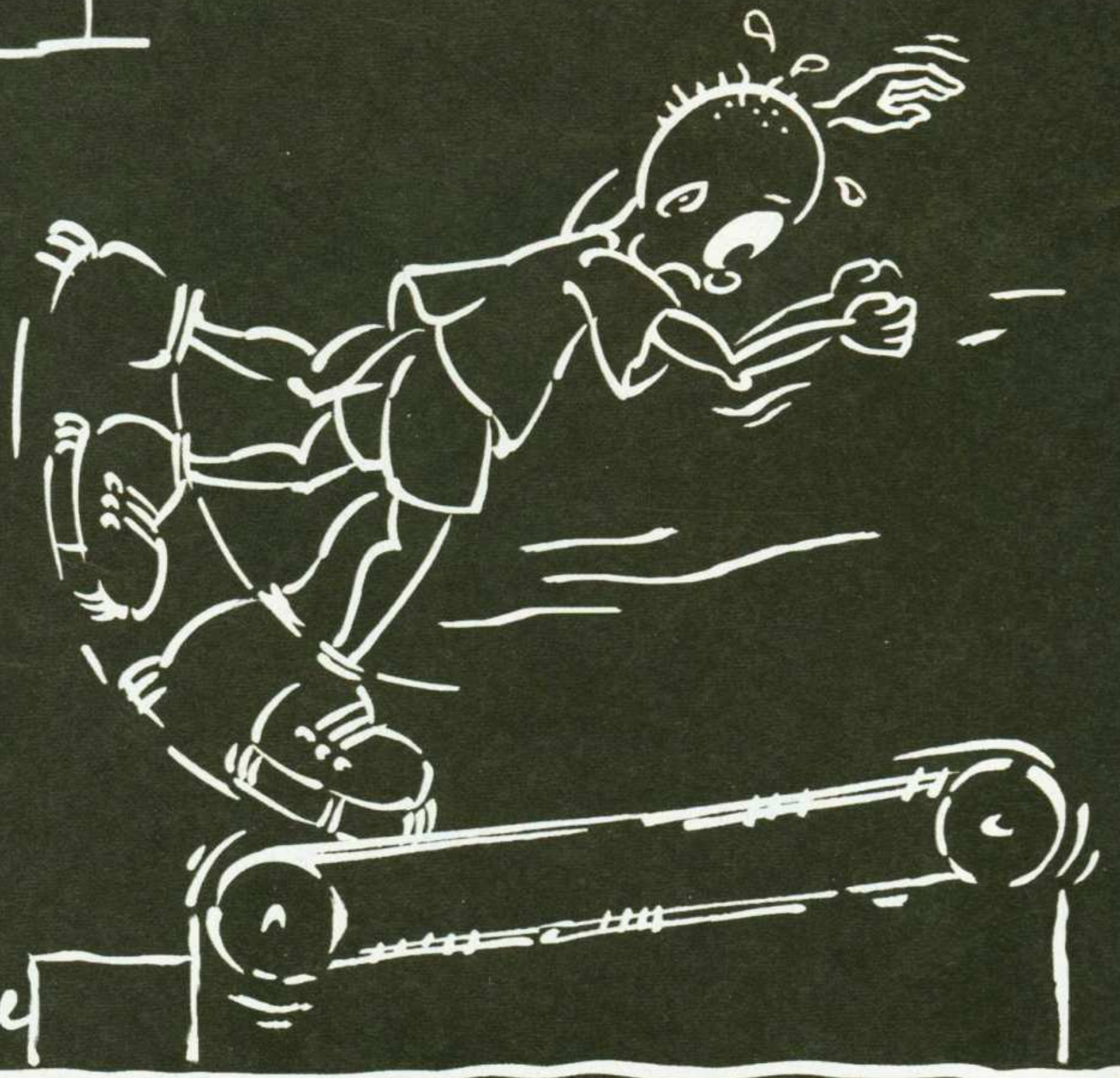
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES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



NEULICH IM FITNESS-STUDIO...



Have
fun,
baby!



MEGA FUN
Das für mehr Konsolenspaß

NINTENDO - SEITE
DM 5,90
02/2000

Gran Turismo 2 PS
Ausgefahren: Erreicht GT 2 die Klasse seines Vorgängers?

Resident Evil: Code Veronica DC
Horror pur: Aufregende Bilder zur HiRes-Version des Gruselspektakels

Inspektoren für N64: Der Turok-Herausforderer im Megatest!

Armorines PROJECT S.W.A.R.M. N64

Komplett gelöst:
Alle 34 Levels von Tomb Raider IV auf 14 Seiten enthüllt

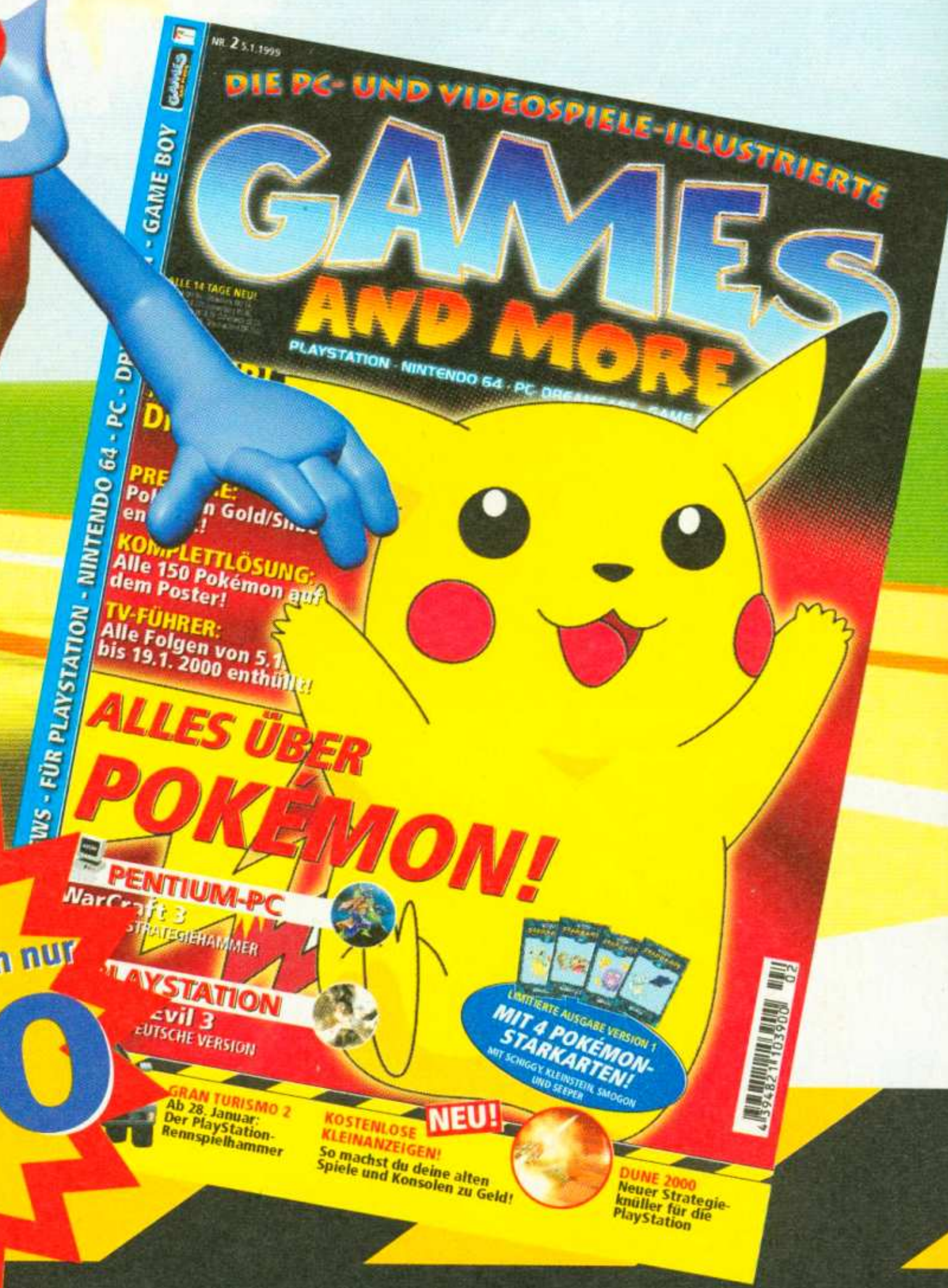
tips & tricks zum Sammeln
Armorines: Project S.W.A.R.M., Donkey Kong 64, Tomb Raider IV: The Last Revelation, Ace Combat 3, Der Morgen stirbt nie, Dino Crisis, FIFA 2000, Grand Theft Auto 2

4 391135 50506 02

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

Mega Fun - das Magazin für mehr Konsolenspaß!

Immer schneller



monatlich mit vier Pokémon-Starkarten nur

3,90

Die PC- und Videospiele-Illustrierte alle **14** Tage neu!

PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast
Die neuesten Games – Tests – Charts – Tipps & Tricks – More Fun