

SEGA

Mag

EXTRA

79. Ausgabe
Juni 2000

100% SEGA DREAMCAST



Laras letzter Auftritt
jetzt auch auf dem
Dreamcast

Tomb Raider IV



Black & White

Göttliches vom Populous-Schöpfer
Peter Molyneux



4 Wheel Thunder

Midway setzt die erfolg-
reiche Thunder-Reihe fort

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

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

Theo KLANZ GAMES
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
dynatron
 Brückstrasse 42-44
 Im Brückcenter
 44135 Dortmund

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

THEO KLANZ VERSAND

Dreamcast

Crazy Taxi (DC) 89,95

Tomb Raider 4 (DC) 89,95

Rayman 2 (DC) 89,95

- Dreamcast (kein Skonto!!!) 399,00
- Controller Innovation - black 49,95
- Controller Innovation - blue 49,95
- Controller Innovation - grau 49,95
- Controller SEGA 59,95
- RGB Kabel + AV - Innovation 24,95
- RGB (Scart)-Kabel Sega 49,95
- Joypadverlängerung Innovation 19,95
- Ferrari Shock 2 Racing Wheel 129,95
- MadCatz MC2 Racing Wheel 114,95
- Innovation VMU 4meg 64,95
- Memory Card SEGA VMU 1meg 59,95
- Pistole Hunter Lightgun 64,95
- Pistole MadCatz Dreamblaster 74,95
- Innovation - Rumble Pack 39,95
- SEGA Vibration Pack 49,95

Dreamcast

SEGA DREAMCAST DM 399,- (kein Skonto!)

- Tastatur / Keyboard - SEGA 59,95
- VGA Adaptor Blaze 39,95
- 4 Wheel Thunder (Mai) 99,95
- Jimmy White's 2 - Cueball 84,95
- Blue Stinger 94,95
- Caesar's Palace 2000 (Apr.) 84,95
- Chu-Chu-Rocket (Online) (Mai) 59,95
- Crazy Taxi 89,95
- Dead or Alive 2 (Aug.) 89,95
- Deadly Skies 89,95
- Deep Fighter (Apr.) 89,95
- Dragon's Blood (Apr.) 89,95
- Ecco the Dolphin (Juni) 89,95
- ECW Hardcore Revolution 89,95
- Evolution-World of Sacred Dev. 84,95

MDK 2 (DC) 99,95

- F1 Racing Championship (Mai) 89,95
- Fighting Force 2 94,95
- SEGA Bass Fishing inc. Contr. 169,95
- Giga Wing (Mai) 99,95
- Grand Theft Auto 2 (Apr.) 79,95
- Heroes of Might & Mag.3 (Mai) 89,95
- Hidden & Dangerous (Apr.) 79,95
- House of the Dead 2 89,95
- Jojo's Bizarre Adventure (Apr.) 94,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver 89,95
- MDK 2 (Apr.) 99,95
- Millenium Soldier - Expendable 89,95
- Metropolis MS-R (Juli) 99,95
- NBA 2K 94,95
- NBA Showtime 99,95

NBA 2K (DC) 94,95

Dreamcast

Resident Evil Code Veronica (DC) 99,95

- HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602**
- NFL Blitz 2000 99,95
 - NFL Quarterback Club 2000 94,95
 - The Nomad Soul (Apr.) 89,95
 - Power Stone 89,95
 - Psychic Force 94,95
 - Rayman 2 89,95
 - Red Dog (Apr.) 94,95
 - Renegade Racing (Mai) 89,95
 - Resid. Evil: Code Veronica (Mai) 99,95
 - Roadsters (Apr.) 89,95
 - Sega Rally 2 99,95
 - WorldWide Soccer Euro (Mai) 89,95
 - Shadowman 89,95
 - Slave Zero 99,95
 - Sonic Adventures 89,95
 - Soul Calibur 89,95
 - Soul Fighter 94,95
 - Spirit of Speed (Mai) 89,95
 - StarWars EP1: Racer (Mai) 89,95
 - Streetfighter Alpha 3 (Mai) 99,95
 - Super Magnetic Neo (Apr.) 89,95
 - Tech Romancer (Mai) 99,95
 - Tee Off 89,95

Top-Angebote für Sega Dreamcast

UND LADEN

Dreamcast

Shadowman (DC) 89,95

Evolution (DC) 84,95

- Tomb Raider IV 89,95
- Tony Hawk's Skateboard. (Apr.) 89,95
- Toy Story 2 (Apr.) 89,95
- Vigilante 8: Second Offense 94,95
- Virtua Fighter 3 TB 89,95
- Virtua Striker 2 Version 2000.1 89,95
- V-Rally 2 Expert Edition (Mai) 89,95
- Wetrix 79,95
- Wild Metal 89,95
- WWF Attitude 49,95

Tony Hawk's Skateboarding (DC) 89,95

Theo Kranz Online-Shop

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:
0931 35 45 223

10 Jahre Theo Kranz Versand



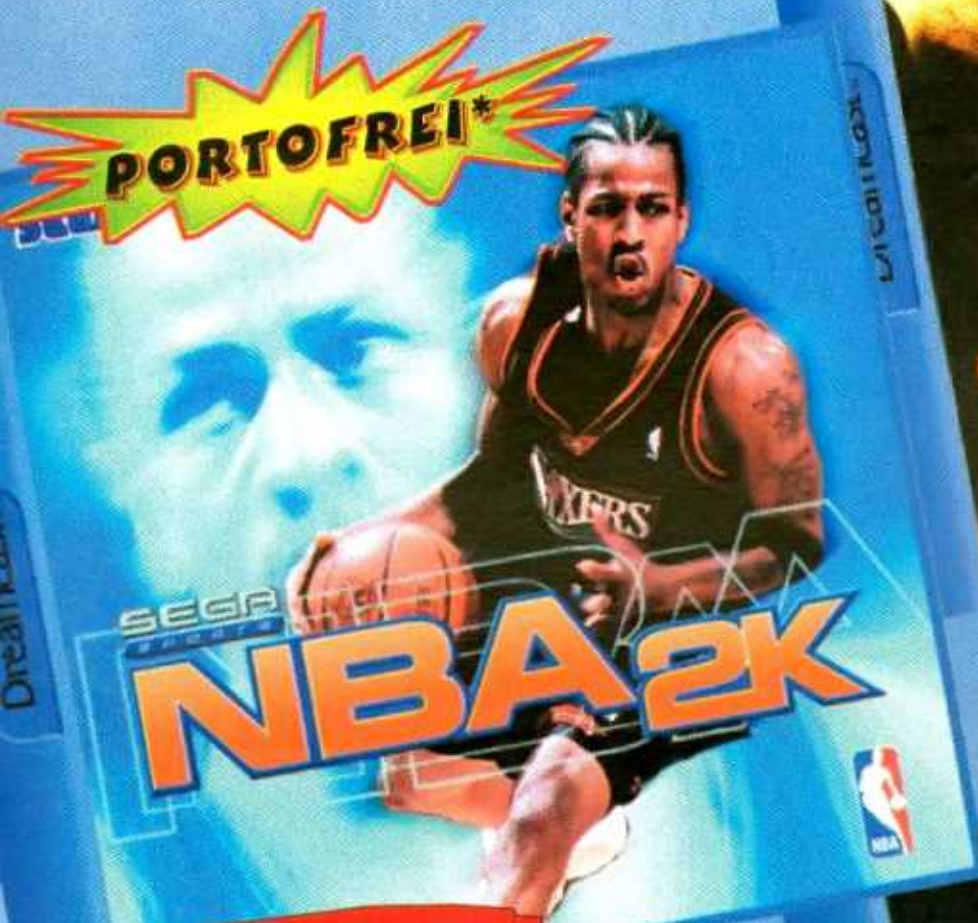
3% Rabatt
(Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert bei Konsolenartikeln)

Theo KLANZ 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



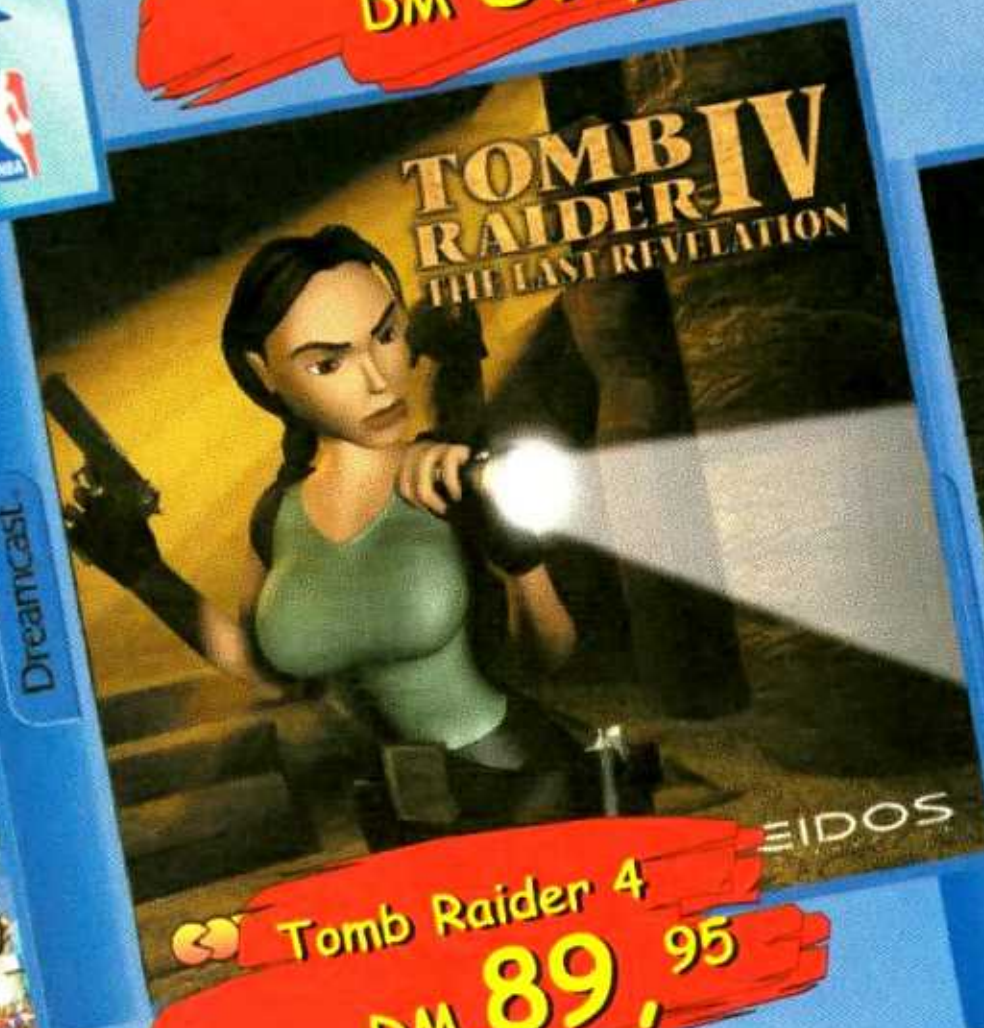
PORTOFREI*
NBA 2K
DM 94,95



Soul Calibur
DM 89,95



PORTOFREI*
MDK 2
DM 99,95



Tomb Raider 4
DM 89,95



Soul Reaver
DM 89,95



Virtua Striker 2
DM 89,95



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



PORTOFREI*
Evolution
DM 84,95

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr. UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroschick 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. **skonto**: 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.TKGAAMES.DE](http://www.tkgames.de)

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



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

Theo KLANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
dynamix
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
Theo KLANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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



Theo KLANZ VERSAND UND LADEN

HÄNDLER-
ANFRAGEN
ERWÜNSCHT!
FAX:
0931-571602

Red Dog DM 94,95

Rayman 2 THE GREAT ESCAPE DM 89,95

Roadsters DM 89,95

Shadowman DM 89,95

Tony Hawk's SKATEBOARDING DM 89,95

Sega Rally 2 CHAMPIONSHIP DM 99,95

WWF Attitude DM 49,95

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

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

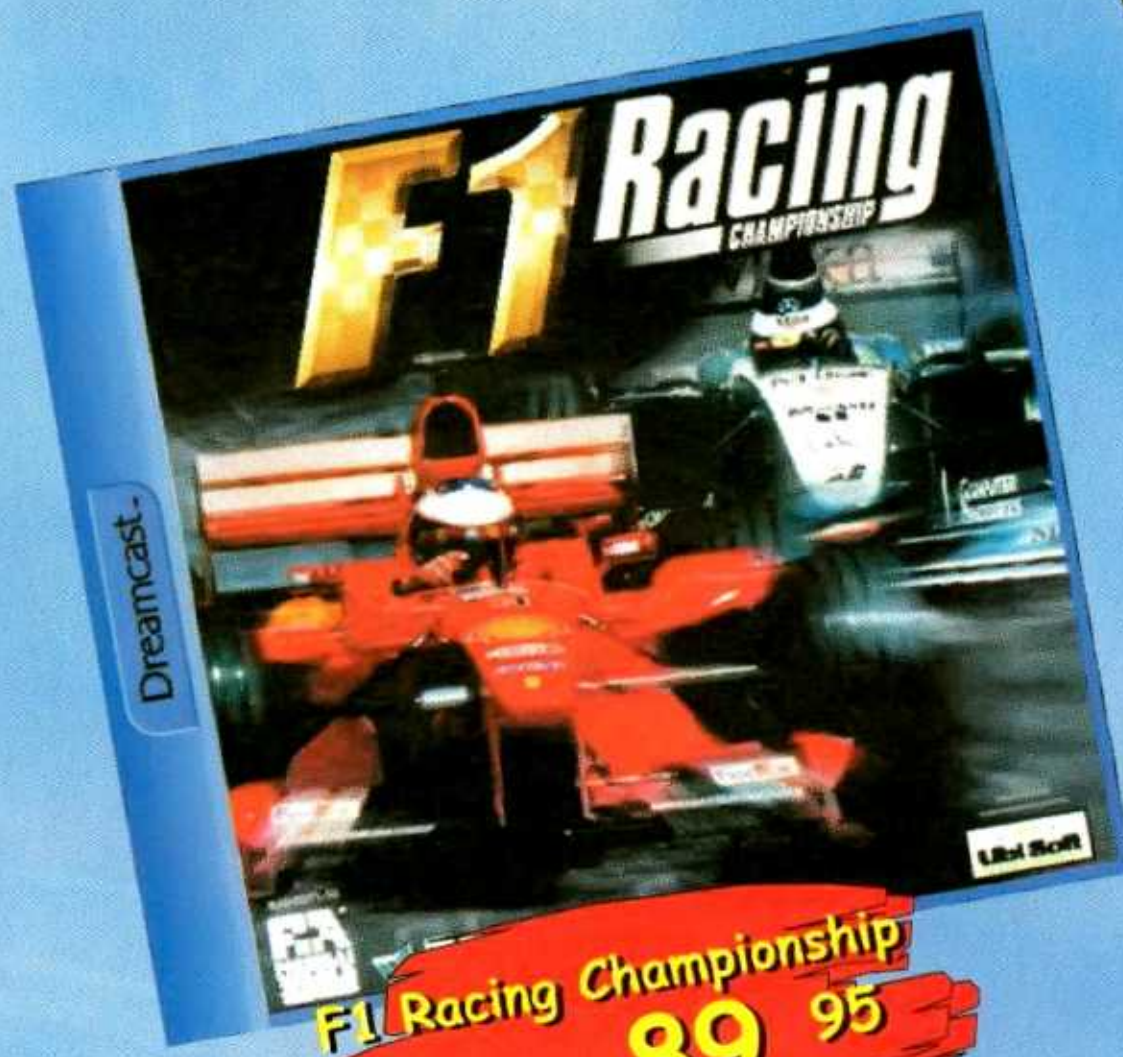
3% Rabatt
(Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert
bei Konsolenartikeln)

keine
Nachnahmegebühr
bei Kreditkartenzahlung!

**Theo
KRANZ
VERSAND**

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

10 Jahre



F1 Racing Championship
DM 89,95



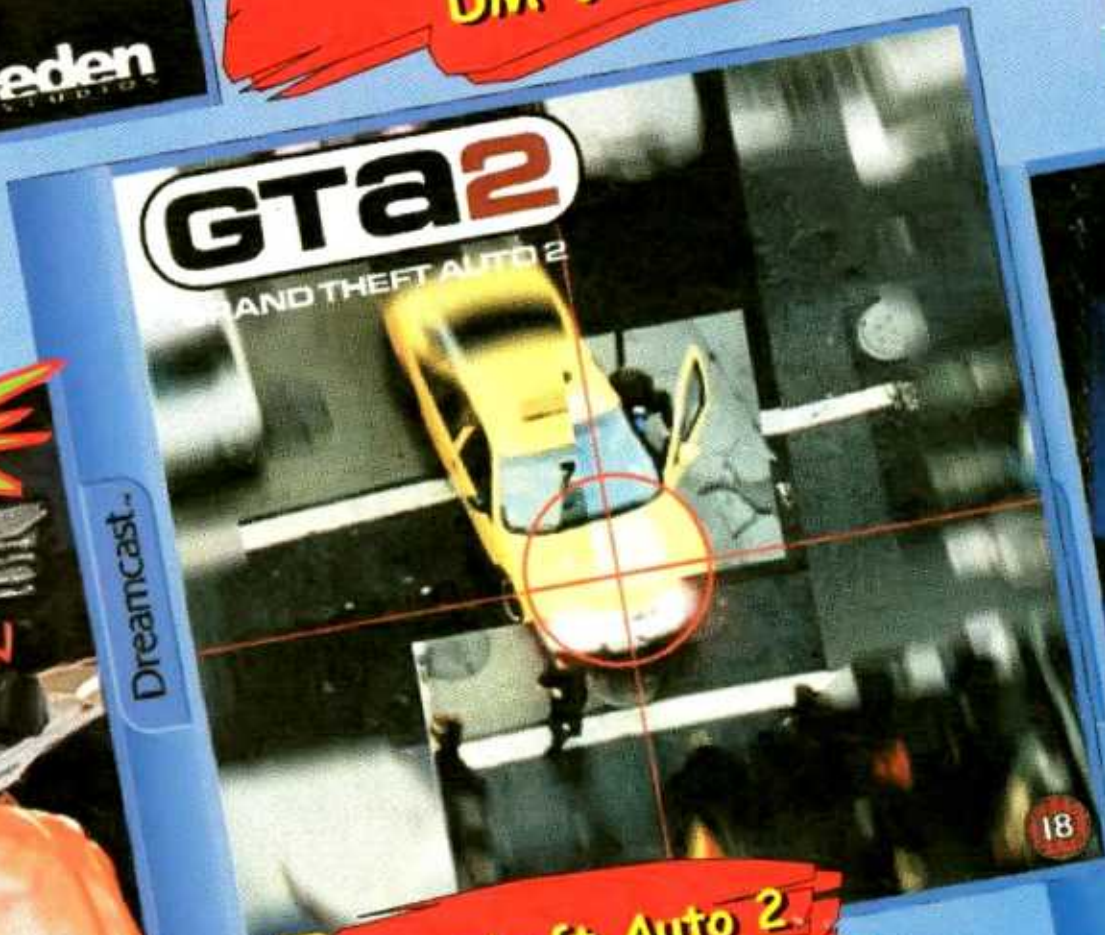
Wetrix
DM 79,95



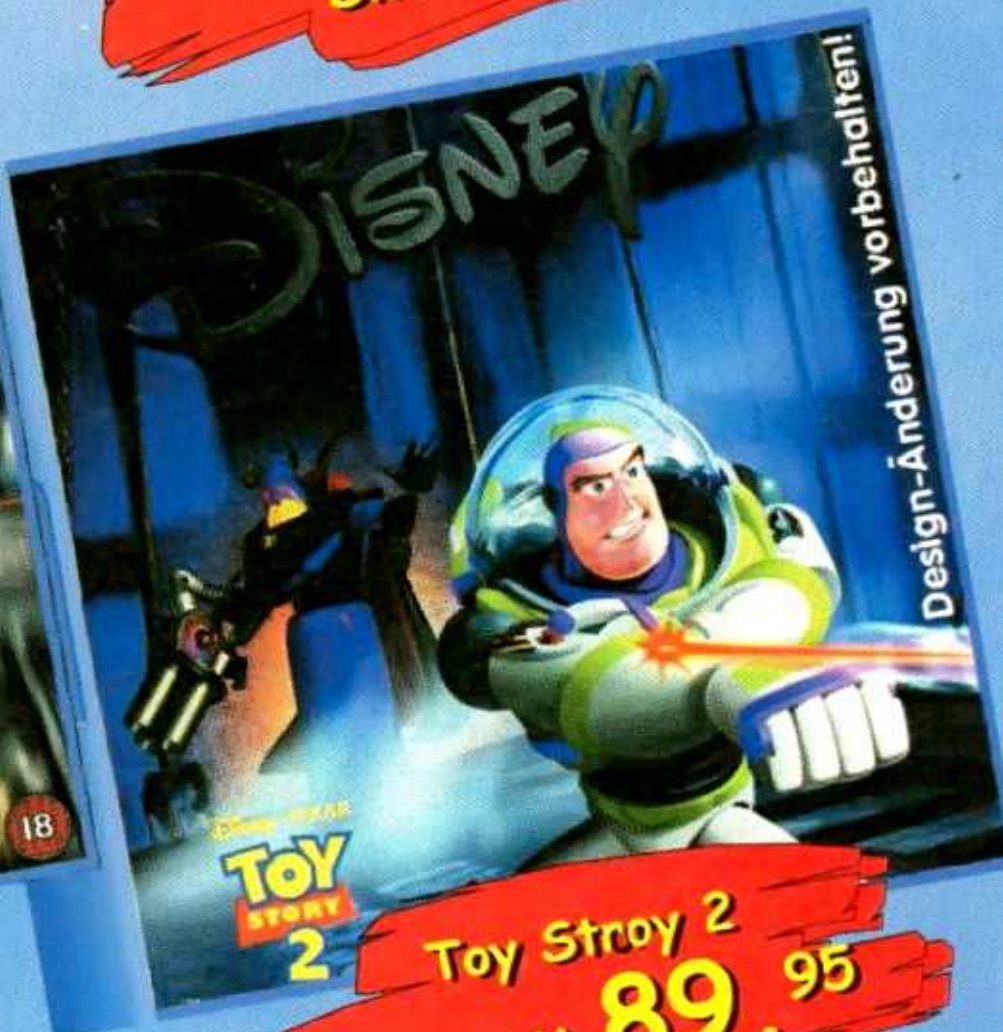
Sonic Adventure
DM 89,95



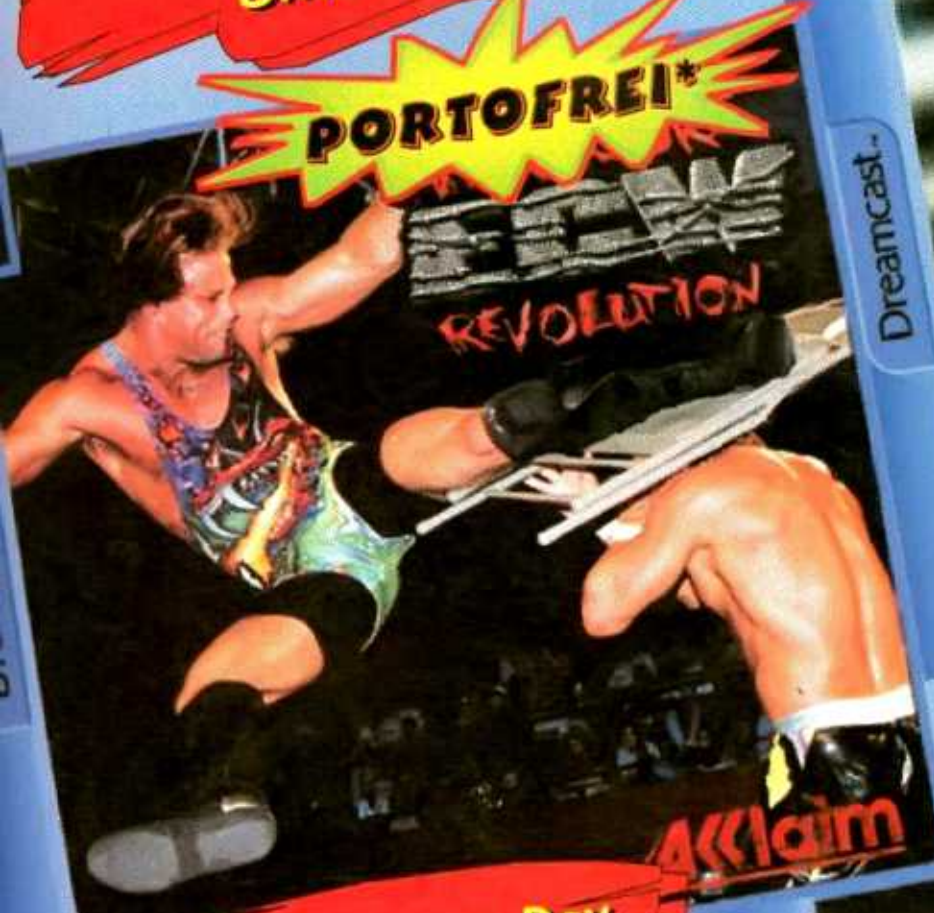
V-Rally 2
DM 89,95



Grand Theft Auto 2
DM 79,95



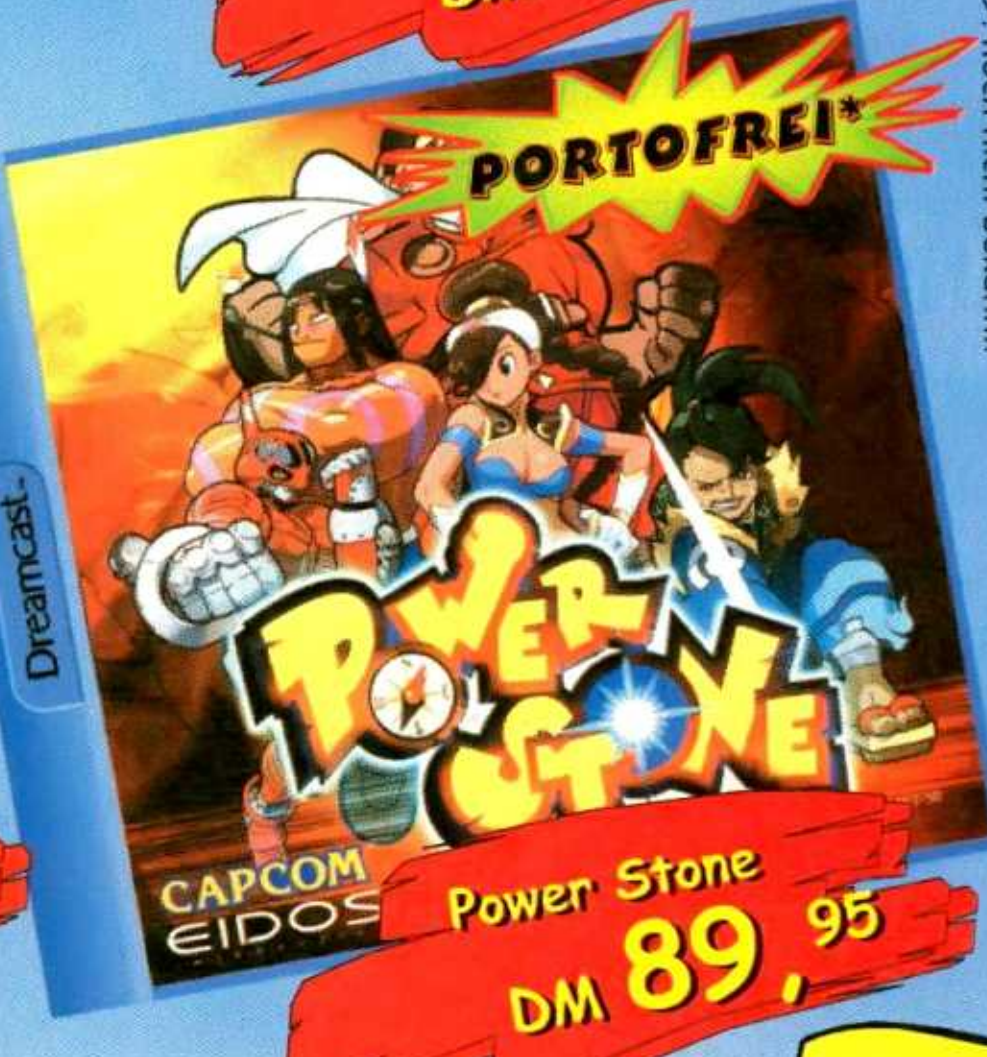
Toy Story 2
DM 89,95



ECW Hardcore Rev.
DM 89,95



Slave Zero
DM 99,95



Power Stone
DM 89,95

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-Aannahme: 8:00-20:00 Uhr,
Sa. 10:00-16:00 Uhr.

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr.
Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. **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](http://www.tkgames.de)

Alles dran!



Alles drin!

**GAMES AND MORE –
mehr geht nicht!**

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





Quo vadis, PS2?

Ein erstes Probespiel macht es bereits deutlich: Qualitative Unterschiede zwischen Segas und Sonys 128-Bit-Konsolen sind (noch) nicht sichtbar. Auch das DVD-Feature kann aufgrund des daraus resultierenden hohen Preises nicht wirklich als Vorteil für die PS2 gewertet werden. Das Line-up zum Japan-Start war darüber hinaus alles andere als überzeugend. Außer Ridge Racer V fesselt keiner der Titel den Spieler länger als fünf Minuten vor den Screen. Wo sind

denn die zuvor so hoch gepriesenen Mega-Titel geblieben, die fotorealistische Grafiken bieten sollen und vollkommen neue Spielprinzipien verfolgen? Ich jedenfalls setze nach wie vor voll auf den Dreamcast. Die Tokyo Game Show zeigte nämlich deutlich, dass Sega noch immer die innovativsten Spielideen hat.

Hans Ippisch
Chefredakteur

Inhalt

LeXikon

Dreamcast-Spiele im Überblick28

RuBriken

Impressum.....30

VorSchau30

HautNah

MailBox.....24

Sega Millennium Quiz.....23

SecretService

Cheats, Tipps und mehr27

BrandHeiß

Aktuelle Dreamcast-Infos12

DemNächst

Black & White8

Jet Set Radio10

Power Stone 2.....11

TestFertig

4 Wheel Thunder18

Evolution22

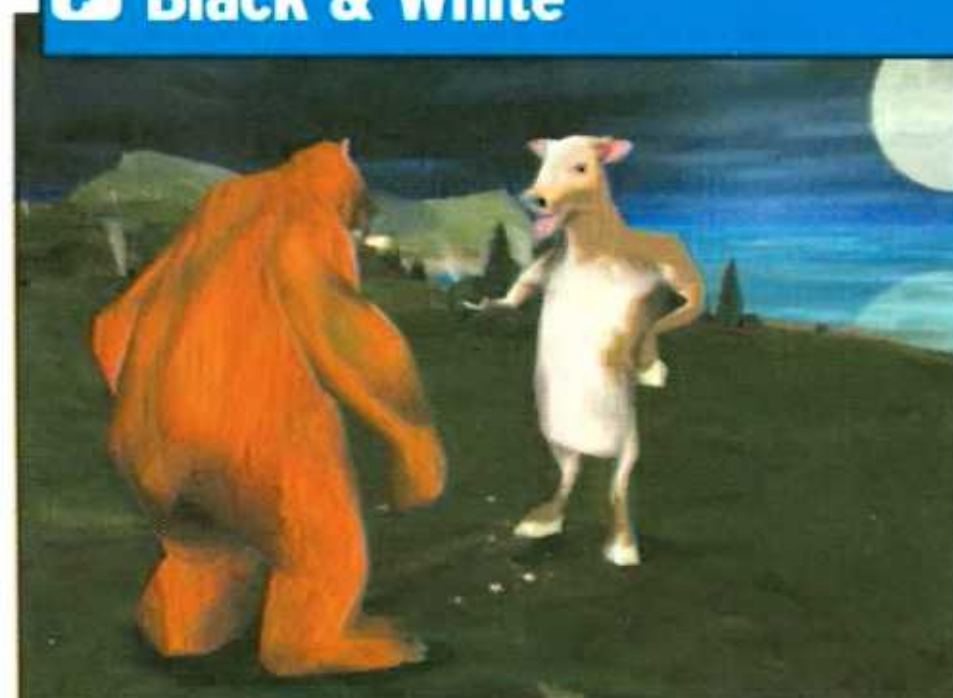
Grand Theft Auto 2.....20

Star Wars: Episode I Racer (us)14

Tomb Raider IV16

8

Black & White



Einmal Gott sein!

10

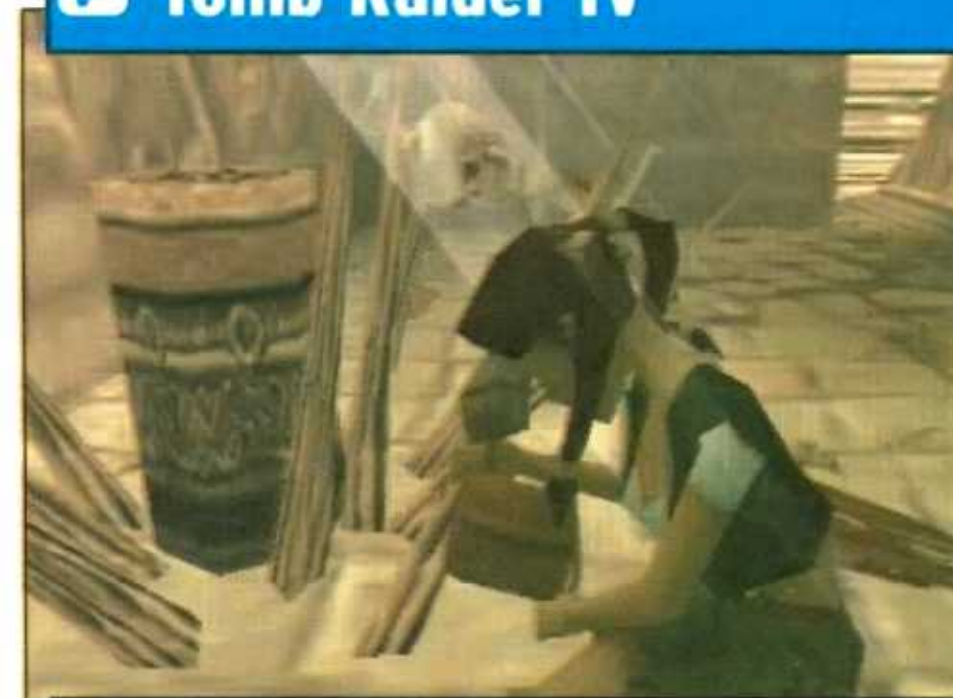
Jet Set Radio



Der coolste Genre-Mix aller Zeiten.

16

Tomb Raider IV



Laras tragischer Tod in 128-Bit.

18

4 Wheel Thunder



Umfangreicher Arcade-Racer.

20

Grand Theft Auto 2



Trotz schwacher Grafik-Engine eine absolute Software-Perle.



Black & White

Auf der Suche nach dem ultimativen Spielkonzept beschreitet das Team von Lionhead unter der Führung von Peter Molyneux neue Wege.

Peter Molyneux ist bekannt für seine außergewöhnlichen Spiele. Titel wie Populous, Power Monger und Dungeon Keeper sorgten auf dem PC für offene Münder und ferner für zahlreiche Auszeichnungen für Molyneux' früheres Programmier-Team Bullfrog. Nach dem Kauf von Bullfrog durch Electronic Arts und der Veröffentlichung von Dungeon Keeper kehrte das Spiele-Genie EA den Rücken und wollte wieder selbst maßgeblich an der Spiele-Entwicklung beteiligt

sein. Vor über zweieinhalb Jahren wurde die Idee zu Black & White geboren, einer Simulation der besonderen Art. Basierend auf dem legendären Götterspiel Populous wollte Molyneux ein neues, revolutionäres Konzept entwickeln. Der Spieler übernimmt also wieder die Rolle einer überirdischen Macht, die durch eine riesige Hand dargestellt wird. Mit dieser Hand lassen sich auf der (noch) friedlichen Welt entsprechende Aktionen, wie Bäume ausreißen, Felsen schleudern oder Menschen umsetzen, durchführen. Sinn des Ganzen: Die Menschen in Eden (so heißt das Land) flehen eines Tages eine Gottheit um Hilfe an. Da ihr gerade in der Nähe seid, kümmert ihr euch um sie. Eure Aufgabe ist es nun, mit gött-

lichen Taten die Aufmerksamkeit der Menschen auf euch zu lenken und so ihren Glauben an euch zu mehren. Je zahlreicher eure Anhänger sind, um so größer wird eure Macht. In der Zitadelle, einer extra für euch errichteten heiligen Stätte, bündelt sich eure Energie. Dort lassen sich Zauber aufnehmen, mit denen die Welt noch schneller zu beeinflussen ist. Beispielsweise gibt es einen Wald-Spruch, der an einer beliebigen Stelle einen satten Hain entstehen lässt. Dort können die Menschen dann Holz roden, um dieses für den Bau von Gebäuden zu nutzen. Natürlich ist Black & White nicht ohne wirkliche Herausforderung. Auf jeder Welt gibt es eine andere Gottheit, die das genaue Gegenteil von euch repräsentiert. Denn eins ist ganz entschei-



Diese Frau bittet ihren Gott (also euch) darum, ihren verlorenen Mann wieder zurück nach Hause zu bringen.

dend: Wie spielt ihr? Seid ihr gut oder böse? Um neue Anhänger zu bekommen, gibt es immer alternative Möglichkeiten. Während des Spiels werden euch Aufgaben gestellt, die ihr je nach Einstellung gut oder böse absolvieren könnt. Fürchten die Menschen sich vor ihrem Gott, opfern sie Tiere oder Jungfrauen und eure Macht steigt schneller an. Problematisch wird es aller-



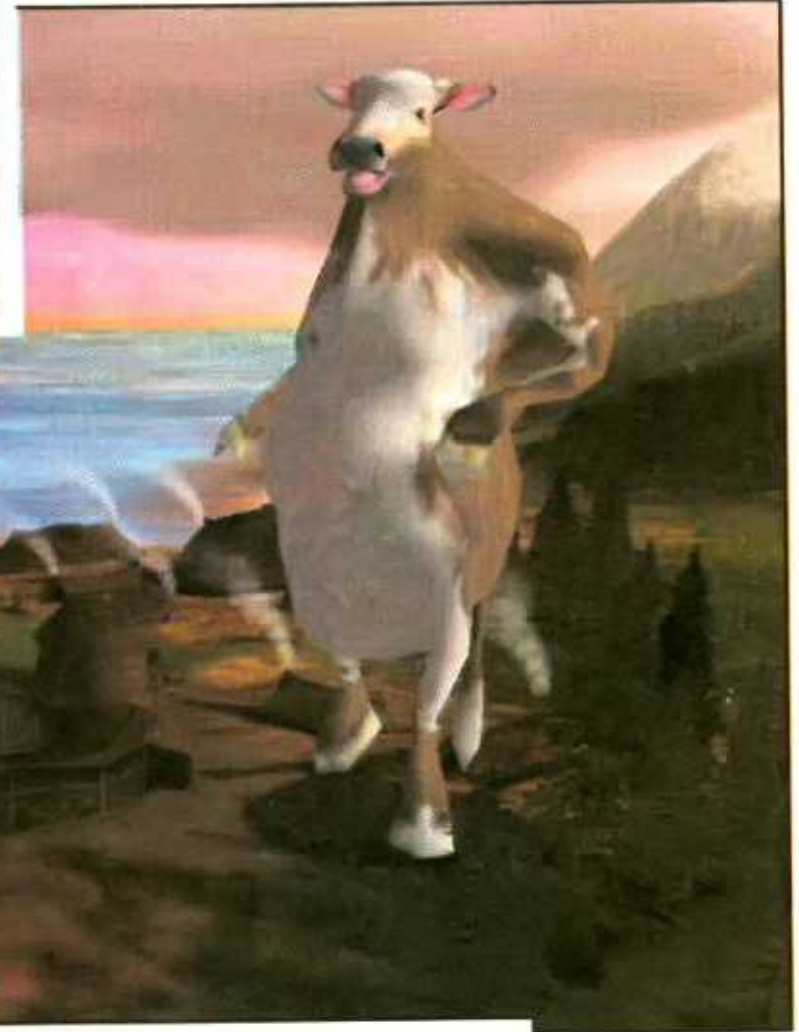
Je böser das Herrchen, desto böser die Kreatur. Alleine am Anblick eines Feindes erkennt man die Spielweise des Gegners.



Dank dem allwissenden Internet zeigt der Mond die passende Sichel.



Sehr gut zu erkennen ist hier die an den Tag gelegte Detailtreue der einzelnen Artisten.



Je mächtiger ihr seid, desto riesiger werden eure Kreaturen.



▶ Friedlich liegt die Stadt vor euren Augen. Welches Tageswerk ihr diesmal vollbringen wollt, liegt ganz bei euch.



▶ In der monumentalen Zitadelle lassen sich alle Optionen einstellen.



▶ Die Landkarte in der Zitadelle gewährt euch einen groben Überblick.



▶ Die göttliche Hand zeigt der Kuh, wie sie mit ihrer Umwelt umzugehen hat.



▶ Beim Live-Chat unterhalten sich der Bär und die Kuh über Gott und die Welt.

dings, wenn eine andere Gottheit auf den Plan tritt. Dann nämlich geht das Gerangel um die Gefolgschaft erst richtig los. Da man selbst immer nur Kontrolle über seinen eigenen Stamm hat (Populous-Prinzip), fallen die Einflussmöglichkeiten auf den gegnerischen Stamm eher hinterhältig aus. Herrscht zum Beispiel eine Hungersnot bei den Heiden, lassen wir ihnen einfach ein paar Säcke voll Korn aus unseren Vorräten zukommen und schon zweifeln sie ihren Gott an. Wenn wir Glück haben, laufen sie sogar zu uns über. Black & White bietet neben solchen kleineren Scharmützeln noch die Möglichkeit, mit einer eigens erschaffenen Kreatur in die irdischen Gepflogenheiten einzugreifen. Die DC-Version hat im

Gegensatz zur parallel entwickelten PC-Variante zwei Tiere mehr. So darf der göttliche Spieler aus insgesamt 13 Wesen seinen Favoriten auswählen. Je nachdem wie ihr spielt, ändert sich die Gesinnung eurer Kreatur. Mit einfachen Kommandos wird das Wesen erzogen. Gefällt euch das Verhalten nicht, bekommt

der Knabe eine Ohrfeige und schon macht er es nicht mehr! Aber nicht nur die KI der Welt beeindruckt, sondern auch die Einbindung der DC-Internet-Fähigkeiten. Black & White wird nämlich online-fähig sein, sprich es werden sich dann mehrere Götter gleichzeitig auf den idyllischen Inseln um Gefolgschaft streiten. Als weiteren Gag gibt es einen

Live-Chat zwischen den Göttern und die Witterungsverhältnisse bzw. der Lauf der Gestirne wird an die aktuelle Situation vor eurer Wohnzimmertür angepasst. Wie der Dreamcast das macht? Er baut während einer Online-Sitzung schnell eine Verbindung zu www.weather.com (oder entsprechend des Landes) auf und fragt die aktuellen Wetterdaten ab. Regnet es bei euch, dann regnet es auch in Black & White. Anhand dieser kleinen Spielerei kann man erkennen, welche Visionen ein Peter Molyneux hat.



▶ Treffen zwei Kreaturen aufeinander, kommt es zu einem echten Beat'emUp-Kampf. Spinning-Kicks und Blut, fast wie bei Mörta! Kombat.



▶ Da die Tiere euch alles nachmachen, erlernen sie sogar eure Magie.



▶ Voller blinder Wut trampelt diese Schildkröte durch das arme Menschendorf. Wäre sie guter Gesinnung, würde sie das Dorf umwandern.



▶ Als kleiner Gag fangen die Tiere an zu tanzen, wenn sie nichts Besseres zu tun haben.

Simulation

Dream Facts

Hersteller:

Lionhead, Sega

Fakten:

▶ 13 Kreaturen, VMU, VGA, Vibration-Pak

Erscheint:

3. Quartal 2000

„Alt und gut. Ein gestandenes Konzept wird endlich genial!“



Jet Set Radio

Sega dominierte in diesem Jahr auf der Frühjahrsausgabe der Tokyo Game Show. Der herausragende Titel war sicherlich dabei das ungewöhnliche „Rennspiel“ Jet Set Radio.

Man stelle sich folgendes Szenario vor: In einer Großstadt lebt eine Bande jugendlicher, die es sich zum Ziel gesetzt haben, mit Hilfe ihrer Sprühdosen der gesamten Metropole ein schöneres Gesamtbild zu verpassen. So schwärmen die Jugendlichen auf ihren Inlinern aus und nehmen sich Wände, Busse, Autos oder Eisenbahnwagons vor, die sie nach ihren persönlichen Vorstellungen verzieren. Dass natürlich nicht jeder Bewohner der Stadt mit dieser Situation zufrieden ist, versteht sich von selbst. So ziehen staatliche Ordnungshüter los, dem bunten Treiben ein Ende zu setzen. Doch auch viele Einwohner des Ortes formieren sich zu einer Art Privat-Polizei.



► Nichts wie weg: Auch durch Sprünge erhaltet ihr Bonus-Punkte.



► Der Soundtrack wird mit genialen Hip-Hop-Stücken unterlegt werden.



► Nur selten wird dem Spieler Zeit zum Ausruhen gewährt.

Genau in dieses Szenario wird der Spieler versetzt. Er schlüpft in die Rolle eines Sprayers, der für hübsche Verzierungen einen Haufen wichtiger Punkte sammeln kann. Dabei stören ihn diverse Schutzmänner, die teilweise auch mit harten Gummiknüppeln auf den armen Jugendlichen einschlagen. Eine Leiste am oberen linken Bildrand informiert euch ständig über den Gesundheitszustand eurer Spielfigur. Habt ihr ein ganzes Stadtviertel unbeschadet umgestaltet, erreicht ihr die nächste Stage, die euch in einen neuen, noch tristeren Stadtteil entführt. Hier trifft ihr natürlich auf wesentlich aufmerksamere Polizisten, die manchmal sogar Pistolen nutzen, um euren Taten ein Ende zu setzen. Doch nicht nur das Spielprinzip hebt sich voll-



► Die Leiste am oberen linken Bildrand gibt Auskunft über euren Gesundheitszustand.



► Je nach Güte der Malereien erhaltet ihr eine entsprechende Punktzahl.

kommen von den bisher erschienenen Games ab, sondern auch die grafische Präsentation ist ein absoluter Eye-Catcher. So wählten die Programmierer ein stimmungsvolles Comic-Szenario, in dem die heißen Verfolgungsjagden vonstatten gehen. Die Charaktere wurden dementsprechend witzig animiert, so dass während der Fahrten für lustige Stimmung beim Spieler gesorgt ist. Auch die Specialmoves, etwa Grinds über Parkbänke, wurden mit comic-haften Effekten unterlegt. So lässt sich bereits jetzt vermuten, dass im Herbst ein absolutes Spiele-Highlight auf die DC-Spieler

zukommt, das in puncto Ausgefallenheit sogar noch Crazy Taxi schlagen könnte. (Udo L.)



► Die stimmungsvollen Hintergründe verdichten die Atmosphäre nachhaltig.



► Der coole Style des Games ist ein Eye-Catcher.

Genre-Mix

DreamFacts

Hersteller:
Sega
Fakten:
VMU,
Vibration-Pak
Erscheint:
4. Quartal 2000

„Könnte zum innovativsten Game des Jahres werden“



Power Stone 2

Gerade mal ein halbes Jahr nachdem Capcom mit Power Stone für Segas Dreamcast auf sich aufmerksam gemacht hat, kündigt die japanische Schmiede bereits einen Nachfolger an.

Über das Spielprinzip von Power Stone waren Spieler rund um den Globus geteilter Meinung. Für die einen war das Gameplay des Kloppers mitsamt der Bewegungsfreiheit vollkommen innovativ, andere Spieler fühlten sich durch das hektische Geprügel vollkommen genervt. Wie dem auch sei, Power Stone war für Capcom verkaufstechnisch gesehen sicherlich ein großer Erfolg, so dass ein Nachfolger nur eine Frage der Zeit war. Im Sequel entwickelten die Coder die Vorzüge des Originals konsequent fort, damit euch in den Locations jetzt wesentlich mehr Aktionsmöglichkeiten durch die interaktiven Hintergründe zur Verfügung stehen. So dürft ihr beispielsweise die Kanonen eines Zerstörers nutzen, um euren Gegner zu vernichten. Auch Fahrzeuge, die ihr

in den Arealen findet, lassen sich zur Bekämpfung der gegnerischen Brut einsetzen. Natürlich gilt es für den Spieler in erster Linie, die Kristalle einzusammeln, die sich gut verteilt in den Stages finden lassen. Nachdem ihr drei farblich unterschiedliche Juwelen eingesackt habt, erhaltet ihr für einen kurzen Zeitraum übernatürliche Kräfte, mit deren Hilfe ihr den Gegner schnell niedermacht. Erfolgreichen Hobby-Kämpfern soll am Ende des Schlagabtausches sogar ein Final-Fight-Modus winken, dank dem ihr ganze Straßenzüge von der Feindeschar säubern müsst. Grafisch wurde die Engine mit vielen neuen Special-Effects bedacht. Zudem wurden die Locations deutlich ausgeweitet und dem



Die Stages wurden teilweise extrem vergrößert und lassen dank ihrer abwechslungsreichen Gestaltung so schnell keine Langeweile aufkommen.

Spieler steht nun ein wesentlich größerer Raum zum Agieren zur Verfügung. Inwieweit der Multiplayer-Mode ausgebaut wurde, ist noch nicht bekannt. Denkbar wäre es jedoch, dass es nun vier

menschlichen Widersachern möglich sein wird, gleichzeitig eine Stage zu betreten. Obwohl sich das Spielgeschehen dabei aller Voraussicht nach nochmals hektischer gestalten würde, wäre dieser Modus eine echt coole Dreingabe. Warten wir also eine erste spielbare Version ab, die bereits im Spätsommer unsere heiligen Redaktionshallen erreichen könnte. Über den genauen Release-Termin schweigt sich Capcom derzeit leider noch aus. (Udo)



Im Nachfolger lassen sich die Hintergründe sogar in das Spielgeschehen miteinbeziehen. Hier steuert ihr zum Beispiel die Kanonen des Bootes.



Aufgeblitzt: Die Specialmoves wurden auch grafisch wieder eindrucksvoll mit tollen Lichteffekten präsentiert.



Gut getroffen ist halb gewonnen: Natürlich dürft ihr auch wieder mit Gegenständen nach euren Gegnern werfen.



Dieses Level-Design erinnert mitsamt der vielen Plateaus stark an die Architektur des Square-Kloppers Ehrgeiz.

Beat 'em Up

DreamFacts

Hersteller:
Capcom
Fakten:
VMU,
Vibration-Pak
Erscheint:
3. Quartal 2000

„Coles Sequel mit innovativen Neuerungen“

AmRande

► Eidos Interactive hat sich die Lizenz für die kommenden olympischen Sommerspiele in Sydney gesichert und an einer Olympia-Simulation namens Sydney 2000 wird derzeit bereits kräftig gewerkelt. Mit den Arbeiten beauftragt man die englische Schmiede Attantion to Detail, die sich schon für Software-Perlen wie die Rollcage-Serie verantwortlich zeigten.

► Unglaublich, aber wahr: In den USA werden Dreamcast-Konsolen samt Tastaturen kostenlos abgegeben. Einziger Haken dabei ist, dass man einen Zwei-Jahres-Vertrag mit dem neuen Internet-Provider Sega.com abschließen muss. Für den Kunden fallen monatliche Kosten von rund 22 US-\$ an.

► Bereits auf der E3-Messe will Sega of America eine spielbare Version der arcade-lastigen Truck-Simulation 18 Wheeler American Pro Trucker präsentieren. Im Herbst soll der außergewöhnliche Titel, in dem der Spieler die Ladung seines LKWs in einer vorgegebenen Zeit von Punkt A nach Punkt B zu transportieren hat, bereits in den Videospiele-Stores stehen.

► Namco of America wird als dritten Dreamcast-Titel Ms. Pac-Man neu auflegen. Genau wie bei Pac-Man: 20th Anniversary (PlayStation) wird die Spielfigur in die dritte Dimension verfrachtet, so dass auch die Dreamcast-Version rein spielerisch der Gattung 3D-Jump&Run zugeordnet werden muss. Ab Oktober sollen wir den weiblichen Nimmersatt über den heimischen Screens lenken dürfen.

► Die Macher von Blue Stinger werkeln mit Illbleed derzeit an ihrem zweiten Horror-Titel. Dabei handelt es sich jedoch nicht um ein direktes Sequel zum Erstlingswerk. Vielmehr findet die Handlung des Action-Adventures, welches im dritten Quartal veröffentlicht werden soll, in einer komplett neu entworfenen Szenerie statt.

► Konami hat die Basketball-Simulation ESPN NBA 2 Night deutlich nach hinten verschoben. Laut Internet-Gerüchten wird das Game mit aktuellstem Spieler-Roster erst im November veröffentlicht.

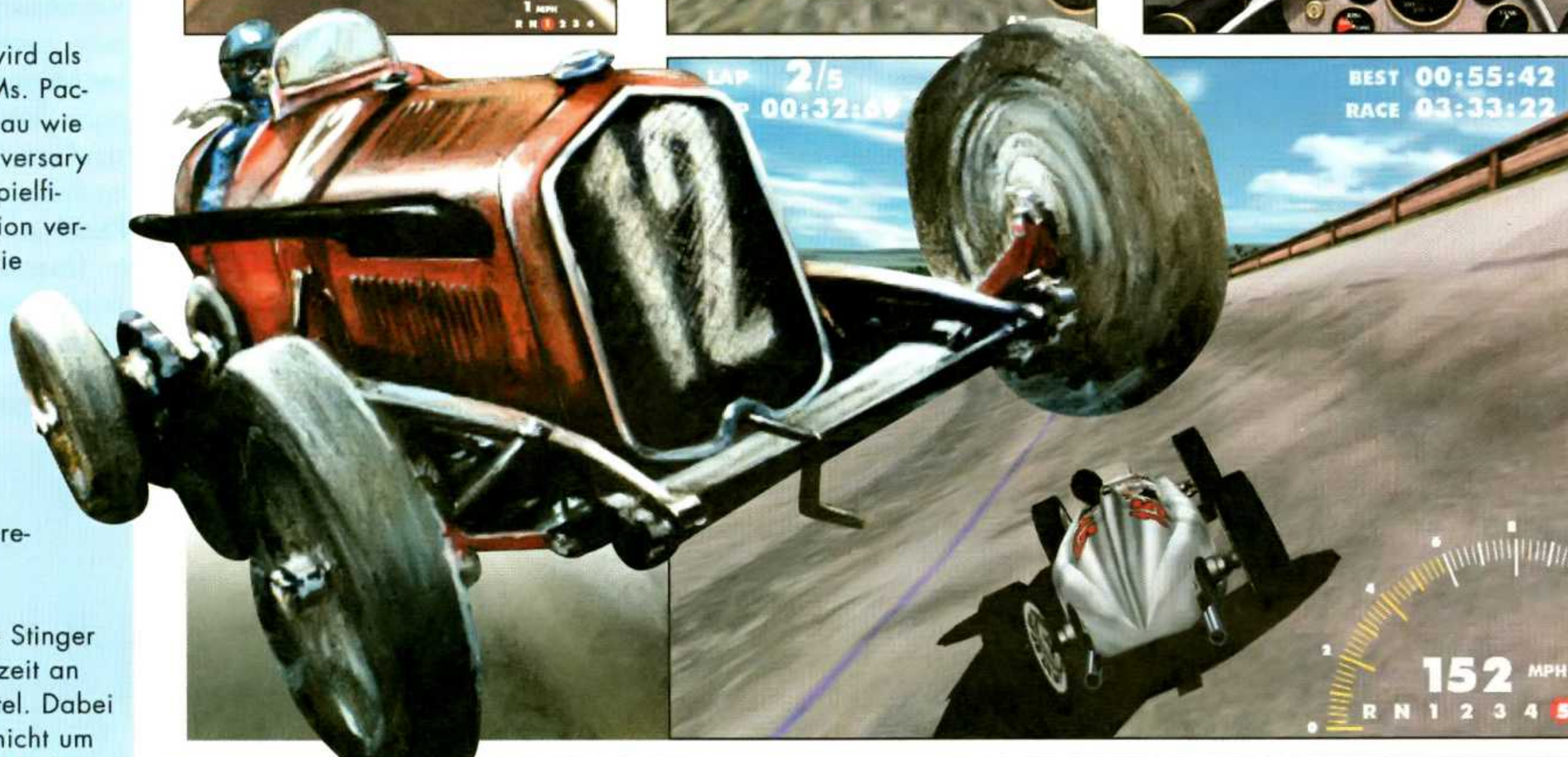


Back to the Roots

► Acclaims neuester Racer für Segas Flaggschiff entführt euch in das Jahr 1937. Der Rennsport steckt noch in seinen Kinderschuhen und ihr erlebt mit, wie die ersten Fahrer-Legenden geboren werden. Steigt ein in einen vierrädrigen Boliden der Marke Auto Union, Bugatti oder Düsenberg. Über neun authentisch nachgebildete Strecken donnert ihr um

wichtige Weltmeisterschaftspunkte. Parcours wie Tripoli (Libyen), Avus (Deutschland), Montana (USA) oder Monza (Italien) warten dabei auf den virtuellen Rennfahrer. Grafisch beweisen schon erste Screenshots, dass Spirit of Speed durchaus mit bereits erschienenen Rennspieletiteln mithalten kann. Die Strecken wurden beispielsweise mit einer Viel-

zahl realistischer Details ausgeschmückt und auch die obligatorischen Licht- und Schatteneffekte wurden von den Programmierern integriert.



Streng limitiertes Arcade-Board aus dem Hause InterAct

► Der Alloy Arcade-Stick ist eigentlich ein absolutes Muss für jeden Beat'emUp-Fan. Das genial verarbeitete Eingabegerät glänzt nicht nur durch seinen metallenen Look, sondern auch in puncto Ausstattung weiß InterActs 8-Wege-Stick sehr zu gefallen. So verfügt das Board über sechs Feuertasten, zwei zusätzliche Buttons, ein

regulierbares Auto-Fire-Feature und eine gummierte Handauflage. Ab Mitte Mai ist das gute Stück für ca. DM 150 im gut sortierten Fachhandel erhältlich. Interessierte sollten sich jedoch beeilen. Den Alloy Arcade-Stick wird es in Deutschland lediglich 150 Mal geben.



Strategie-Gemetzel vom Feinsten

Segas US-Online-Division präsentierte auf der diesjährigen Tokyo Game Show die interessante Action-Strategie-Mixtur 10 Six. Nachdem der Spieler Mitglied eines von vier multinationalen Konzernen geworden ist, wird ihm ein Spielfeld zugeteilt. Insgesamt besteht die Welt von 10 Six aus 1.000.000 solcher Abschnitte, wodurch theoretisch 999.999 menschliche Spieler gegen euch in den Online-Krieg ziehen könnten.

Doch auch Single-Player-Missionen soll Segas Werk in reichlicher Anzahl enthalten. In grafischer Hinsicht macht das Strategie-Spiel noch keinen ganz so gelungenen Eindruck. Die Locations wirken noch etwas steril und die Weitsicht

wird durch dichte Nebelbänke erschwert. Bis zum Release von 10 Six werden aber noch einige Wochen ins Land ziehen, was sicherlich auch der 3D-Engine zugute kommen wird.



Über Stock und Stein

Die in Birmingham ansässige Software-Schmiede Rage werkelt derzeit an einem coolen Buggy-Racer namens OffRoad. Für Scott Phillips, den Product-Manager aus dem Hause Rage, stand vor

allem das physikalisch realistische Verhalten der Vehikel im Vordergrund. Insgesamt stehen dem virtuellen Piloten 13 verschiedene Boliden zur Verfügung, die durch erfolgreiches Bestreiten der Cups kräftig getunt werden dürfen. 13 unterschiedliche Upgrade-Stufen gibt es pro Fahrzeug während der Rennen innerhalb der drei Ligen zu gewinnen. Natürlich steigen die Anforderungen stetig an, so dass das neunte und letzte Rennen nur noch absolute Profis

für sich entscheiden können. Grafisch scheint der Racer Buggy-Heat-Klasse erreichen zu können. Die breiten Schotterpisten wurden mit lebensnahen Details, wie Blockhütten, jubelnden Zuschauern oder mächtigen Felspartien, ausgeschmückt. Vor allem bei Nacht wird das Auge des Spielers von aufwändigen Lichteffekten verwöhnt. Sollte alles nach Plan des Herstellers verlaufen, werden wir bereits im Sommer dieses Jahres in den Genuss des Flitzers kommen.

Gespaltene Digi-Welten

Quantic Dreams ungewöhnliches Adventure Quark spielt in zwei Welten. Zum einen steuert ihr Waki durch die real existierenden Straßen Londons und zum anderen kontrolliert ihr Una in der Fabelwelt Quark. In nächtlichen Träumen begegnen sich die beiden Protagonisten und lernen sich auf

diese ungewöhnliche Art und Weise kennen und schätzen. Ein Bösewicht namens Konrad versucht die Herrschaft über beide Welten an sich zu reißen. Nur durch ein strategisch kluges Wechseln zwischen beiden Charakteren kann der Spieler den Schurken zur Strecke bringen. Dass ein solches Spielprinzip durchaus für Spielspaß sorgt, zeigen Spiele-Highlights wie Shadow Man oder Soul Reaver. Auch grafisch scheint das Adventure mit den Größen der Videospieldwelt mithalten zu können. Die beiden unterschiedlichen Locations wurden

sehr fantasievoll gestaltet und das Charakter-Design weiß durchaus zu gefallen. Bislang ist noch nicht bekannt, welcher Publisher den vielversprechenden Titel veröffentlichen wird. Somit kann leider auch noch keine Aussage über den Erscheinungstermin gemacht werden.



AmRande

Ein absolut geniales Feature wollen die Programmierer parallel zur Veröffentlichung ihres Musikspieles Samba de Amigo im Internet präsentieren. So soll es den DC-Usern möglich sein, jede Woche einen Song des Games herunterzuladen.

Silicon Dreams haben die Arbeiten an Dogs of War unterbrochen, um die Entwicklung des PC-Pendants beschleunigen zu können.

Prince of Persia wird nun auch für Segas Schlachtschiff veröffentlicht. Dabei wollen die Mannen von Mindscape die bereits veröffentlichte PC-Version nochmals hinsichtlich der Engine deutlich aufpeppen.

Der mehr oder weniger gelungene Filmstreifen „Die Mumie“ soll in Kürze auch für unseren Dreamcast als Videospiel umgesetzt werden. Zu erwarten ist dabei sicherlich ein Abenteuer im Stile von Tom Raider IV. Hoffentlich wird das Action-Adventure besser als der Film.

Ein Shooter namens Eden soll Gerüchten zufolge bereits im dritten Quartal für den Dreamcast erscheinen. Core Design will eine erste spielbare Version schon auf der E3 präsentieren.

Die Deer-Avenger-Serie, die bereits auf dem PC große Erfolge feierte, wird in Kürze auch für den Dreamcast erscheinen. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines Hirsches, der auf die Jagd nach dem Jäger geht. Kein Witz!

Bereits im Juni soll in Japan die Flug-Simulation für den Dreamcast Imperial Falcon: Fighter of Zero in den Regalen der Videospiegel-Geschäfte stehen. Die Sim spielt inmitten des Zweiten Weltkrieges und bietet dem Spieler insgesamt rund 20 aufregende Missionen.

THQ wird auf der diesjährigen E3-Messe eine erste spielbare Version von Evil Dead vorstellen.

Der mittelmäßige Racer Tokyo Highway Battle bekommt mit Shutoku Highway Battle 2 einen Nachfolger. Laut Hersteller Genki werden die Verbesserungen vor allem auf steuerungstechnischer Seite vorgenommen. Zudem soll der Fuhrpark um ein Vielfaches ausgebaut werden. Vertrieben wird der Racer wieder von Crave.





Star Wars: Episode I Racer



Mit diesem Spiel portiert Lucas Arts das erfolgreichste Star Wars-Spiel der letzten Jahre auf den Dreamcast. Wer auf ultraschnelle Future-Rennen steht, darf bei diesem Titel beweisen, ob die Macht mit ihm ist.

Die Flut von PC-Spiel-Umsetzungen auf den Dreamcast scheint beinahe unendlich. Mit dem Star Wars: Episode I Racer beglückt Lucas Arts den Dreamcast-Besitzer mit einem hyper-schnellen Rennspiel, welches den Spieler tief in das Star-Wars-Universum führt. In der Zukunft geht es rau zur Sache. Sportarten wie Laufen, Weitsprung oder Schwimmen mussten dem halsbrecherischen Pod-Rennen weichen.

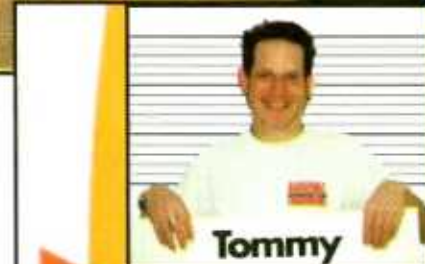


Am Anfang könnt ihr einen Charakter mit seinem Pod-Racer auswählen. Diese unterscheiden sich in verschiedenen Attributen.

Bei dieser Disziplin, welche von Aliens dominiert wird, rasen die Athleten mit kleinen Gondeln, die an gigantischen Turbinen befestigt sind, über die Planetenoberfläche. Nur Außerirdische mit übernatürlichen Reflexen oder eben ein kleiner Junge namens Anakin Skywalker sind im Stande, diese Höllenmaschinen zu steuern. Nachdem der



Vor dem Rennen zoomt die Kamera ganz nahe an die am Start stehenden Gleiter heran, bis ihr sogar das Gesicht der Fahrer erkennen könnt.



Meine Meinung: Mit Star Wars: Episode I Racer gesellt sich ein ganz besonderer Titel zur Dreamcast-Library. Wer sich schon immer einmal wie Anakin Skywalker fühlen wollte, sollte sich diesen Titel unbedingt zulegen. Mit atemberaubender Geschwindigkeit hetzt ihr mit dem Pod-Racer über die genial gestalteten Strecken. Betrachtet man die restlichen Spiele, welche aus dem Episode-I-Film auf Spielekonsolen herübergeschwappt sind, stellt dieser Titel ein absolutes Highlight dar.

Spieler seinen Charakter ausgewählt hat, beginnt das Turnier. Mit atemberaubender Geschwindigkeit düst ihr mit dem Pod-Racer zuerst durch die Wüste von Tatooine. Neben euch stehen noch zwölf computergesteuerte Piloten an der Startlinie, von denen jeder als Erster ins Ziel kommen möchte. Nach dem Start hat sich der Spieler

schnell an die hohe Geschwindigkeit der Pod-Racer gewöhnt. Durch die relativ breit angelegten Strecken ist es auch nicht besonders schwierig, ohne anzustoßen die Gegner zu überholen. Dabei sollte nicht vergessen werden, auf langen Geraden den Boost ausreichend zu gebrauchen. Jedoch sollte man diesen nicht zu lange ge-



Besonders aus der Ego-Perspektive sollte die Macht mit euch sein. Hier kommt der Geschwindigkeitsrausch so richtig gut rüber.



Nur wer ganz genau auf diese schmale Brücke fährt, muss nicht mit einem Sturz in das tiefe Tal rechnen.



Während unsere Turbine an der Bande schleift, blendet uns dieser wunderschöne Lens-Flare-Effekt.





In eurem Hangar könnt ihr jederzeit euren schnittigen Gleiter betrachten, während euer Droide geschäftig daran herumbastelt.



An dieser engen Stelle sollte der Spieler besser nicht versuchen zu überholen. Durch den Kontakt mit der Bande würde das Triebwerk starken Schaden nehmen.

zündet lassen, da sich sonst das Triebwerk stark überhitzt und Schaden nehmen kann. Auch zahlreiche Kollisionen mit gegnerischen Fahrzeugen oder Tunnelwänden schaden dem eigenen Fahrzeug. Blinkt die Triebwerkanzeige verdächtig rot, ist es an der Zeit, den Pit-Droiden den Gleiter reparieren zu lassen. Das kostet den Fahrer zwar etwas Geschwindigkeit und somit auch Zeit, aber der nächste Kontakt mit einem Widersacher würde sich noch viel verheerender auswirken. Wer den Streckenverlauf aufmerksam beobachtet, findet immer wieder neue Abkürzungen, die dem Gespann sehr

viel Zeit ersparen. Habt ihr das Ziel endlich als Erster erreicht, wartet eine fette Siegesprämie auf den Fahrer. Mit den hinzugewonnenen Krediten tigert ihr ohne Umweg in das nächste Ersatzteillager, um euch neue, leistungsfähigere Bauteile für euren Pod zu kaufen. Dabei müsst ihr selbst entscheiden, ob ihr lieber noch einige PS mehr unter der Haube oder einen leistungsfähigeren Pit-Droiden haben möchtet. Grafisch bietet dieses Spiel alles, was man von einer anständigen Dreamcast-Version erwartet.

Mit einer konstanten Framerate rast ihr in detaillierten Fahrzeugen über die futuristisch anmutenden Strecken. Dabei spielt vor allem das Design der Rundkurse eine große Rolle. In einer Spice-Mine düst ihr sogar durch riesige Anti-Schwerkraft-Röhren, in denen sich euer Gleiter völlig frei bewegt. Allerdings sollte sich der aufmerksame Fahrer vor den großen Gesteinsmassen in Acht nehmen, die unkontrolliert in dem Tunnel schweben. Besonders faszinierend ist die Musikkuntermalung des Spieles ausgefallen. Die orchestralen Tracks



Die Strecke von Tatooine ist die erste und damit leichteste im ganzen Spiel. Hier können selbst Anfänger gut die Steuerung trainieren.

lassen schon nach einigen Takten absolute Star-Wars-Stimmung aufkommen. Höhepunkt hierbei stellt das Musikstück „Duel of the Faith“ dar, welches jedem Star-Wars-Fan eine Gänsehaut über den Rücken jagt.



Bei einer Remperei am Start drängt ein riesiger Pod in unsere Fahrbahn. Bei stärkeren Kollisionen kann auch unser Triebwerk Schaden nehmen.



Während dieser brennende Pod an uns vorbei fliegt, steckt er unser funktionierendes Triebwerk in Brand.



Wenn euer Racer aus der Anti-Schwerkraft-Röhre schießt, wird er weit in den Himmel geschleudert. Jetzt ist ein ruhiges Händchen gefragt.



Manche Strecken führen die Sportler unter den Meeresspiegel. Beobachtet hierbei genau das Wasser, denn hier könnt ihr riesige Fische und U-Boote betrachten.



In der Eishöhle versperren euch riesige Eisblöcke den Weg. Prallt ihr mit eurem Pod dagegen, zerspringen diese in tausend Stücke.

Rennspiel DM 99,-

Hersteller: Lucas Arts
 Bezugsquelle: Eigenimport
 Levels: 15+ Strecken
 BRD-Release: Mai 2000
 Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
 Fakten: 25+ Charaktere
 Internet: www.sega.com

Grafik 83% Mit konstanter Framerate und HiRes-Grafik gibt es fast nichts zu meckern.

Sound 86% Der geniale Star-Wars-Sound verleiht diesem Spiel fast schon Kult-Charakter.

Fun Mit gigantischem Speed katapultiert euch dieser Titel in das Star-Wars-Universum.



FUN 85%



Tomb Raider IV The Last Revelation

Endlich kehrt Lara Croft auf ein Sega-System zurück. Mit neuer Grafik-Engine durchstreift sie die ägyptischen Welten.

Nachdem der erste Teil von Tomb Raider eigentlich von Core Design als Sega-only-Titel entwickelt wurde, ging die brünette Schönheit in den folgenden Teilen fremd und beehrte fortan nur noch Sonys PlayStation mit neuer Adventure-Kost. Dabei brach das Programmierer-Team seine jahrelange Zusammenarbeit mit Sega und stellte im Akkord jedes

Jahr ein neues Lara-Croft-Abenteuer für die PlayStation her. Dass hierbei die Qualität des Spieles über kurz oder lang etwas zu kurz kommen würde, musste selbst einem Software-Giganten wie Eidos klar sein. Was uns Freaks an Teil 2 und 3 sehr störte, scheint nun mit der neusten Auflage vergessen zu sein. In ihrem vierten Abenteuer entsinnen sich die Coder von Core wieder an die Qualitäten des ersten Teils. Ein Spiel von solcher Güte ist es auch wieder einmal wert, für eine Sega-



Tommy

Meine Meinung: Es ist Core Design endlich wieder gelungen, einen würdigen TR1-Nachfolger zu programmieren. Leider hat dieser Teil seine technischen Schwächen. Zwar hat man der Schönheit einen realistischen Schattenschwurf und zusätzliche Nebeneffekte spendiert, doch gerade dadurch geht die Framerate sehr in die Knie. Dennoch bietet dieses geniale Action-Adventure wochenlange Unterhaltung für spannende Abende.

Konsole umgesetzt zu werden. Da zeigt sich der Dreamcast als optimale Plattform, denn durch seine PC-ähnliche Software-Architektur ist es für die Programmierer ein Leichtes, die gelungene PC-Version von Tomb Raider IV zu konver-

tieren. Damit sich die DC-Variante aber von den anderen deutlich unterscheidet, haben die Coder daran aufwändig herumgefeilt. Mit etlichen neuen Effekten gelang es, eine noch dichtere Atmosphäre zu erzeugen. Im neusten Teil der



▶ Berührt der Spieler ein nicht leuchtendes Feld, bleibt die Tür verschlossen.



▶ Hier haben es die Coder etwas zu gut gemeint. Ich kann mir kaum vorstellen, dass es in Ägypten am Tag so neblig ist.



▶ Ever Mentor Werner von Croy weist euch im ersten Level in die Geheimnisse der Archäologie ein.



▶ Dieser nette Beduine entschärft für euch diese Falle. Die Messer hätten euch sicherlich in tausend Stücke zerteilt.





▶ In Alexandria darf der Spieler jederzeit zwischen drei Welten wechseln. Dadurch wird es immer schwieriger, neue Hinweise zu finden.



▶ Mit einem Jeep muss unsere Lara durch drei Levels hindurchfahren. Dabei überquert sie einige haarige Passagen.

Adventure-Serie erweckt die Schönheit Lara Croft aus Versehen einen uralten ägyptischen Gott, der sofort einige Katastrophen über das Land jagen lässt. Um diesen Bösewicht wieder in sein steinernes Grab zu befördern, bedarf es einer bestimmten Rüstung, welche in Einzelteilen in ganz Ägypten verstreut liegt. Mittlerweile dürfte so ziemlich jeder über das Spielkonzept von Tomb Raider informiert sein. In

bester Indiana-Jones-Manier durchstreift ihr mit dem wohlgeformten Hauptcharakter ausgedehnte Labyrinth und arbeitet euch über Fallen und Rätsel bis zu



▶ Wenn Lara den feindlichen Jeep verfolgt, sollte sie auf herumliegende Minen Acht geben. Diese können schnell zum Spielende führen.



▶ Durch das leicht eingetrübte Wasser erscheint es nicht mehr so, als würde Lara im Raum schweben.

▶ Um auf die andere Seite des Abgrundes zu gelangen, müsst ihr an einem Seil entlang hangeln. Mit genügend Schwung ist das aber kein Problem.



Übersicht hat, wird unsere Protagonistin beim Betätigen der Free-Look-Taste transparent, aber leider nur der Charakter, nicht ihre Klamotten.



▶ Teilweise haben die Entwickler einen leichten Nebeneffekt programmiert, um die Atmosphäre des Spiels zu verbessern.

Action-Adventure **DM 99,-**

Hersteller: **Core Design**
 Bezugsquelle: **Eidos**
 Levels: **32 Welten**
 BRD-Release: **erhältlich**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: **Vibration-Pak, VGA-Box**
 Internet: **www.eidos.com**

Grafik 84% Leider etwas ruckelig, aber dafür gibt es viele neue Effekte.

Sound 79% Klare Effekte und stimmige Hintergrundmusik, lediglich die Geräusche von Lara nerven etwas.

Fun Nicht viel Neues, aber altbewährt. Lara zeigt sich auf dem Dreamcast von ihrer Schokoladenseite.



FUN 87%



4 Wheel Thunder

Midway schickt als zweiten Vertreter der Thunder-Serie einen actiongeladenen Offroad-Renner in den Kampf um die Rennspiel-Krone. Und dieser Titel kann mit Sega Rally 2 mithalten.

Midway konnte mit der Automaten-Umsetzung von Hydro Thunder einen Überraschungs-Hit für den Dreamcast abliefern. An diesen Erfolg will man nun mit 4 Wheel Thunder anknüpfen. Ebenso wie das Rennboot-Spektakel ist auch dieser Offroad-Racer auf pures Arcade-Feeling ausgelegt. Der zweite Platz zählt hier nichts und wer bremst, verliert. Legt ihr die GD-Rom in euren Dreamcast, werdet ihr zunächst mit einem schönen und verdammt schnellen Intro auf das Bevorstehende eingestimmt. Im Hauptmenü angekommen, stehen euch dann



Tommy

Meine Meinung: Was Genre-Konkurrenten wie Sega Rally oder Buggy Heat zuvor nicht schaffen konnten, erreicht Midway scheinbar ganz locker: 4 Wheel Thunder fährt auf Anhieb in die Oberklasse der Rennspiele. Klasse Kontrolle, sehr gute Grafik-Engine, genügend Spielmodi und ordentliche Zweispieler-Mini-Games machen aus diesem Spiel einen Top-Titel. Einzig der überzogene Schwierigkeitsgrad mindert den Spielspaß etwas. Insgesamt aber auf jeden Fall empfehlenswert.

folgende Spielmodi zur Auswahl: Practice-Mode, Championship-Wettbewerb, Arcade-Indoor und Arcade-Outdoor. Für zwei Spieler hält Midway etwas Besonderes parat, denn was hier geboten wird, erinnert schon fast an einen Fun-Racer. Neben den "normalen" Einspieler-Geschichten habt ihr noch diverse Mini-Games zur Verfügung. Dazu zählen

Bomb!, das Bomb-Race, das Ballon-Rennen und ein Pokal-Rennen. Der Championship-Modus bildet aber erneut das Herzstück. Hier fahrt ihr um harte Dollars und Meisterschaftspunkte. Die Punkte werden zum Weiterkommen benötigt und mit den Dollars



Zwar stellen Hindernisse für diese Autos eigentlich kein Problem dar, aber selbst der Crazy Cruncher hat ab einer gewissen Seitenneigung Probleme.



Fast wie Colt Sievers in seinen besten Tagen. Diese riesigen Monstertrucks stehen euch unter anderem als Fahrzeuge zur Verfügung.



In zehn Sekunden geht die Bombe hoch und der Gegner ist weit vor euch. So langsam würde ich mir als Player 1 ernsthafte Gedanken machen.



Bei einem derart heißen Rennen tut ein Bad zwischendurch immer gut. Aber wer baut denn einen Wassergraben in einen Hallenkurs?



Den Boost zu verpassen sollte euch nicht allzu oft passieren, denn nur mit dessen Einsatz habt ihr reelle Chancen auf den Sieg.





TOTAL TIME: 1'25
BEST LAP TIME: 0'29"816
LAP: 1/8
POS: 8/11
GAP: -0'08"00



128 MPH AT 5

▶ Auf den versteckten Abkürzungen findet ihr sehr häufig die begehrten Neun-Sekunden-Boosts. Das Suchen lohnt sich also in zweifacher Hinsicht.

können Upgrades für die Fahrzeuge erworben werden, denn die acht Wagen sind am Anfang nicht gerade übermotorisiert. Überhaupt ist der Schwierigkeitsgrad von 4 Wheel Thunder sehr hoch



▶ Mit etwas Zufall erscheint zwischen zwei Championship-Rennen der einarmige Bandit, an dem ihr mit euren sauer verdienten Dollars zocken dürft.



▶ Mit den Sprungschanzen in der Halle solltet ihr vorsichtig sein, denn häufig folgt ihnen eine scharfe Kurve, welche ihr dann verpasst und geradeaus in die Mauer kracht.

angesetzt. Nur mit viel Übung kommt man bei diesem Game bis in höhere Renngefilde. Dafür sind Steuerung und Grafik sehr gut gelungen. Die Autos reagieren sensibel, aber dennoch direkt und schnell genug für einen Arcade-Racer. Grafisch zeigen uns die Programmierer von Kalisto, wie gut sie die Hardware im Griff haben. Bei einer Framerate von 60 Hz läuft das Spiel absolut flüssig, und das bei genügend Objekten am Streckenrand, um die Kurse nicht zu steril, sondern belebt aussehen zu lassen. Selbst bei

den Zweispieler-Games bleibt die Framerate konstant hoch. Freunde elektronischer Musik werden sich zudem noch über den Soundtrack freuen, andere müssen ihn wohl leise drehen, was den guten Motorengeräuschen zugute kommt. Rennspiel-Fans werden mit diesem Titel ihre wahre Freude haben.



▶ Neben dem zu gewinnenden Preisgeld sind noch Geldbeträge in Form von großen, grünen Dollarzeichen auf der Strecke versteckt.



▶ Im "normalen" Zweispieler-Modus geht es ordentlich zur Sache. Drängeln ist hierbei noch das Harmloseste.



▶ Auch wenn es so aussieht, der gegnerische Fahrer kann euch den Boost nicht wegnehmen. Achtet mal auf die enorme Weitsicht.



▶ Sämtliche Boliden unterscheiden sich in den Punkten Endgeschwindigkeit, Beschleunigung, Handling und Grip. Tuning-Maßnahmen verbessern die Autos dabei merklich.

Rennspiel DM 99,-

Hersteller: Midway
Bezugsquelle: Konami
Levels: 20+ Pisten
BRD-Release: erhältlich
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Fakten: 8+ Autos
Internet: www.konami.com

Grafik 83% Hohe Framerate ohne Slowdowns, saubere Grafik und viele Details. Spielerherz, was willst du mehr?

Sound 72% Peitschende elektronische Musik mit authentischen Motorengeräuschen. Geschmackssache!

Fun Arcade-Rennspiel, das trotz zu hohem Schwierigkeitsgrad insgesamt voll überzeugt.



FUN 87%



▶ Nach jedem Rennen wird schonungslos abgerechnet. Nur wer genügend Punkte sammelt, kommt weiter.



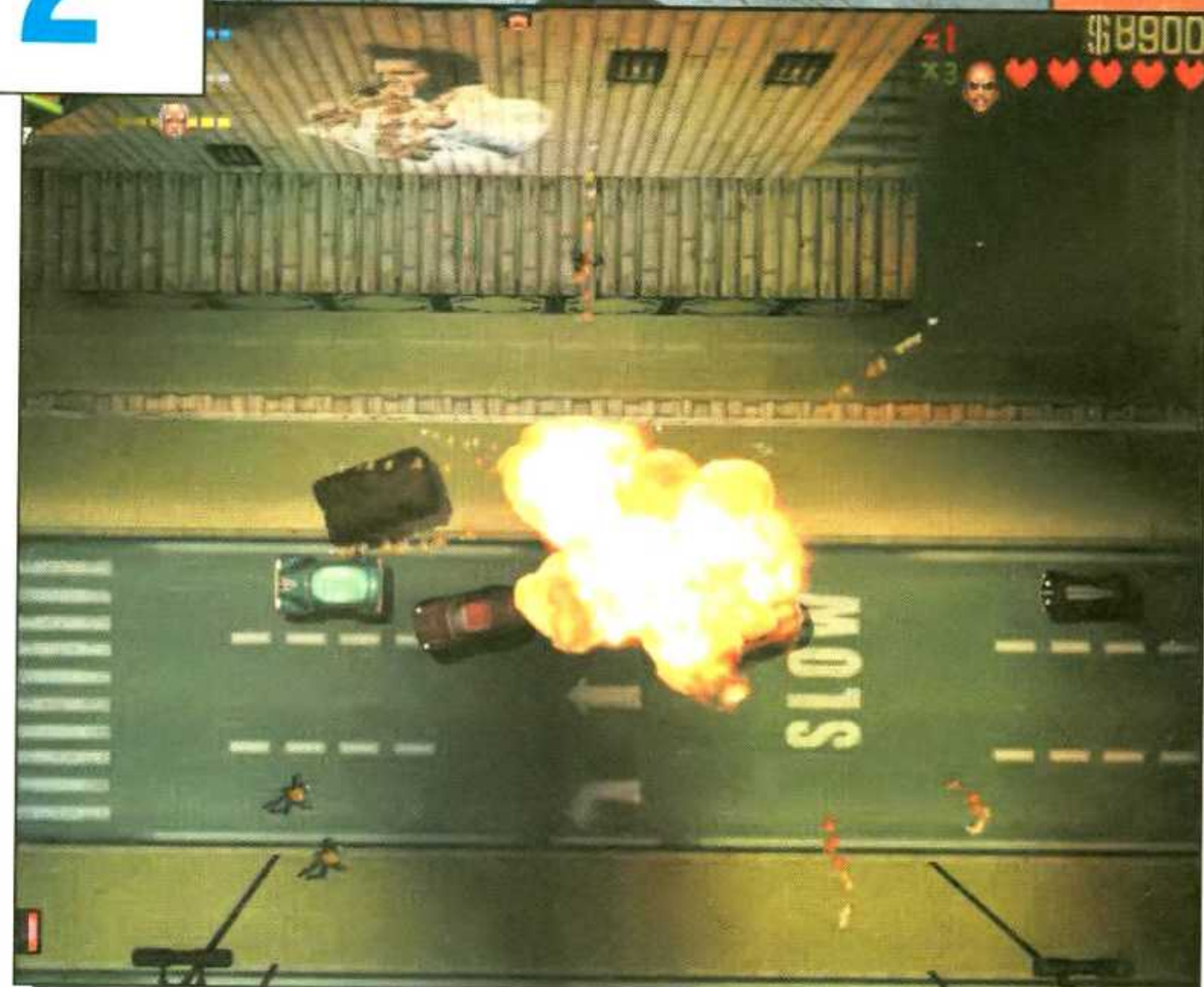


Grand Theft Auto 2

Das Klagen und Maulen hat ein Ende. Zum ersten Mal setzt ein Vertreter der Grand-Theft-Auto-Reihe auf einer Sega-Konsole zur Landung an! Und diese ist mit allen Wassern gewaschen.

Für alle, die die Grand-Theft-Auto-Serie noch nicht kennen, hier eine grobe Zusammenfassung der Thematik. Als halb-starker Kleinkrimineller liegt euer ganzes Bestreben darin, in der Gilde der Gangster und Verbrecher aufzusteigen und

eines Tages zu den ganz großen Bossen zu gehören. Da aller Anfang schwer ist und die Bosse der Unterwelt sich ganz sicher nicht einfach so dazu überreden lassen, mit anderen zu teilen, liegt es an euch, ein grundsätzliches Ansehen zu erwerben. In diesen Kreisen werden jedoch keine Arbeitszeugnisse verteilt und so gibt es nur eine Möglichkeit: fetten Eindruck schinden. Also macht ihr euch auf, Verbrechen zu begehen. In Grand Theft Auto 2 habt ihr die Gelegenheit, euch zuerst einmal auf den verwinkelten Straßenarealen umzuschauen und die Gegebenheiten kennen zu lernen. Ohne ein wenig Übung werdet ihr es auch schwer haben, später knifflige Situationen zu meistern, denn GTA hatte schon immer sein eigenes System, wie euer Charakter gelenkt wird. Ihr gebt mit dem analogen Steuerkreuz lediglich die Marschrichtung an.



Wird euer Vehikel zu oft von Kugeln getroffen, explodiert euch die Kiste unter den vier Buchstaben weg. Sobald ein Fahrzeug durch Flammen auf Beschädigungen hinweist, heißt es sich ein neues zu besorgen.

Damit ihr euch in Bewegung setzt, muss zusätzlich der Laufen-Knopf gedrückt werden. Ansonsten stehen euch noch die Möglichkeiten offen, rückwärts zu laufen sowie zu springen. Da die Stadt ziemlich groß ist und Schuhsohlen alles andere als billig sind, empfiehlt es

sich, ein Auto zu nehmen. Die Besitzer der fahrbaren Untersätze wollen zwar nicht freiwillig darauf verzichten, aber mit dem richtigen Griff zerrt ihr diese einfach heraus und über-



Hier hat die örtliche Polizei-Truppe eine Straßensperre aufgebaut. Vielleicht hätten wir unvorsichtigerweise keinen ihrer Kollegen überfahren dürfen?



Explosionen sind wunderbar anzusehen. Es macht einen Heidenspaß, einfach ziellos in der ganzen Stadt für Chaos zu sorgen.



Zwickmühle: Hier heißt es mit Vollgas die Sperren zu durchbrechen. Solltet ihr hängen bleiben, droht eine Verhaftung.



▶ Schaut euch stets ganz genau um! An allen Ecken und Enden wimmelt es vor Nachschub an Waffen.



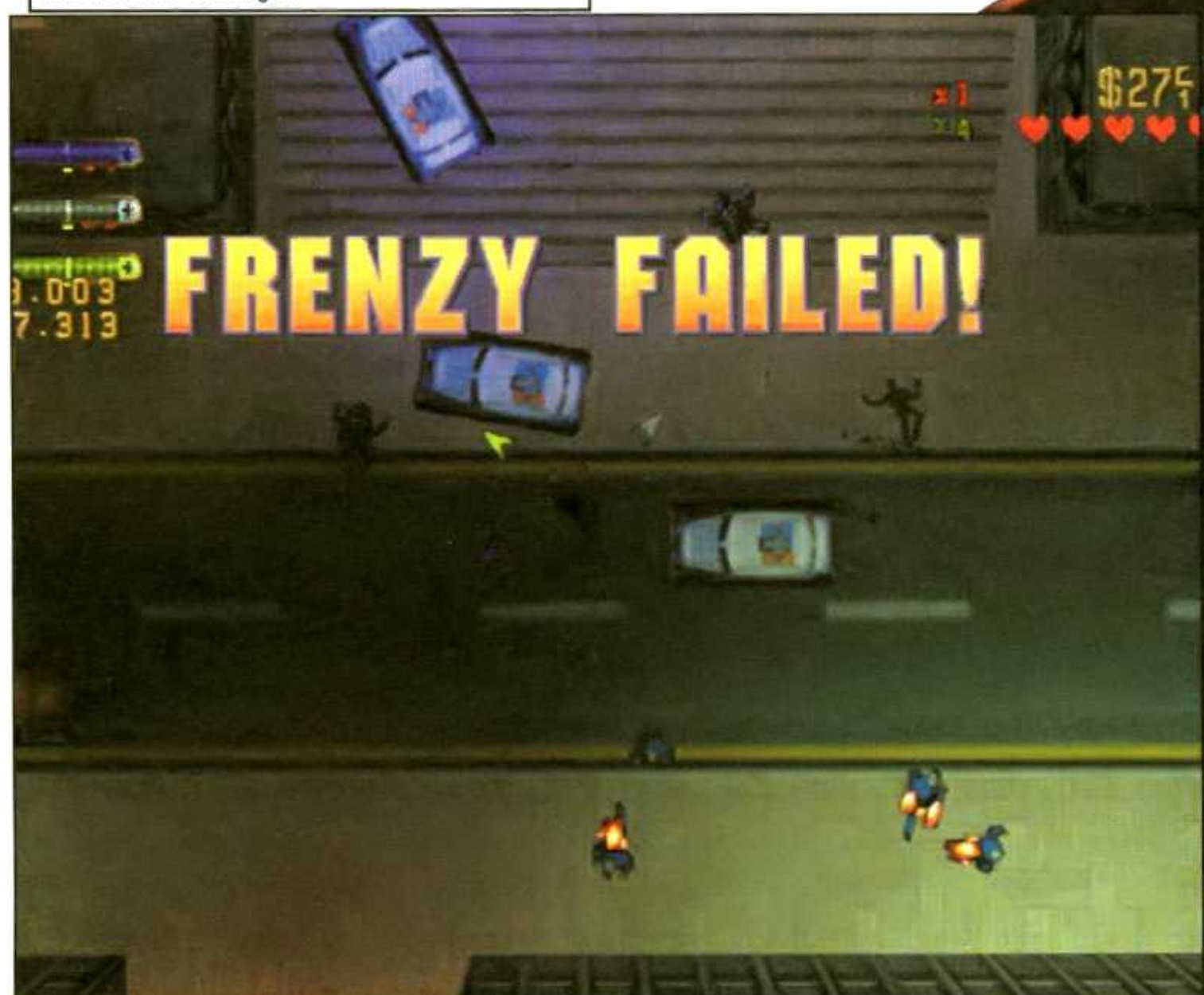
▶ Unachtsame Verbrecherlehrlinge haben es nicht leicht und werden anfangs sehr schnell Opfer übereifriger Gegner.

nehmt selbst die Führung. Wer jetzt denkt, Auto sei gleich Auto, irrt sich gewaltig. Jedes Vehikel hat unterschiedliche Beschleunigungswerte und Handling-Eigenschaften. Es kann schon recht kompliziert werden, mit einem normalen Linienbus durch enge Gassen zu schüren. Vor allem gilt es, Brems- und Kurvenmanöver zu trainieren. Versucht, die Fußgänger zu schonen, denn ansonsten erhaltet ihr sehr schnell erheblichen Ärger mit der Polizei. Habt ihr euch dann genügend mit dem Handling vertraut gemacht, dürft ihr eure Verbindung auswählen. Es sind

drei verschiedene Gangs ansässig, die sich auf den Tod nicht aussetzen. Ihr habt nun zwei Möglichkeiten. Entweder ihr schließt euch einer Gruppierung auf Gedeih und Verderben an oder ihr versucht die drei Banden gegenseitig auszuspielen. Wie hoch euer Ansehen bei den Gruppen im aktuellen Moment im Kurs steht, kann stets von der Freundschaftsanzeige oben links im Screen abgelesen werden. Entsprechend eurer Taten verändert sich diese. Bewegt ihr euch in einem Gebiet, werdet ihr mit Aufträgen bedacht, die es zu lösen gilt. Neben trivialen Aufräumaktionen (Gegner verklopfen) muss beispielsweise der Healer um die Ecke, der das eigene Geschäft vermiest, unschädlich gemacht werden. Aber auch Kurierdienste und Sprengstoffattentate stehen auf der Auftragsliste. Zwei Punkte erschweren euch das Leben dennoch: zum einen die Wut gegnerischer Banden auf euch, die sich darin äußert,



▶ Die Konsequenz im Spiel ist beeindruckend. Schießt ihr etwas in Brand, trifft kurz darauf die Feuerwehr mit lautem Tatütata ein und versucht den Brand unter Kontrolle zu bringen.



▶ Abwechslungsreiche Boni versprechen reichliche Belohnung, vorausgesetzt ihr erfüllt ein Zeitlimit, beispielsweise: Überfahrt 50 Passanten in 30 Sekunden.

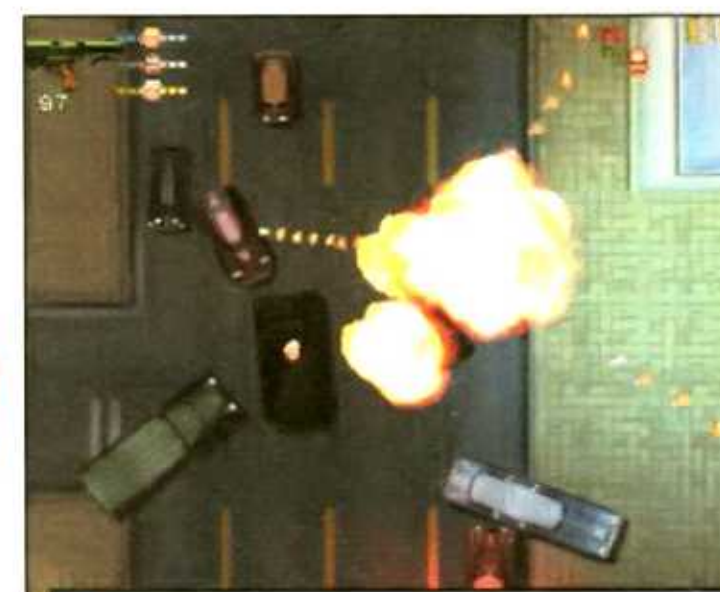


Tommy

Meine Meinung: Grand Theft Auto 2 ist jeden Pfennig wert. Was auf der PlayStation fast schon grafisch peinlich wirkte, kommt auf Dreamcast richtig gut rüber. Während keiner Sekunde im Spiel erlebt man einen Slowdown, völlig egal wie viel Action gerade zu sehen ist. Was mich schon immer begeisterte, war die Tatsache, dass man bei GTA auch einfach sinnlos herumrennen darf, ohne sich überhaupt um Missionen kümmern zu müssen. Stundenlanger Spielspaß ist somit vorprogrammiert, vorausgesetzt ihr nehmt das Spiel nicht allzu bierernst.

haben so dass deren Mitglieder sofort das Feuer auf euch eröffnen, sobald ihr in Sichtweite seid, und zum anderen die Polizei, mit der nicht gut Kirschenessen ist. Gerade Gesetzeshüter

manchen Trumpf im Ärmel. Versteht ihr es nicht, sie abzuhängen, schicken sie euch gnadenlos FBI und Armee auf den Hals. Das klingt anfangs zwar recht lustig, wird aber später zu einer immensen Bedrohung.



▶ Nicht nur Feuerwaffen kommen zum Einsatz, auch mit einer Panzerfaust oder einem Flammenwerfer wütet ihr in der Stadt.

Action DM 99,-

Hersteller: DMA
Bezugsquelle: Take 2
Levels: -
BRD-Release: erhältlich
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Fakten: 100+ Autos,
Internet: www.take2.de

Grafik 70% Die DC-Version steht der PC-Vorlage in nichts nach.

Sound 72% Man fühlt sich voll in eine Großstadt versetzt. Alle Hintergrundgeräusche tragen zum Flair bei.

Fun Was soll man noch sagen? Wer GTA 2 nicht kennt, hat echt was verpennt!



FUN 89%



Evolution

Kinder, freut euch! Ubi Soft bringt das erste DC-Rollenspiel auf den Markt.

Ein recht ungewöhnliches Rollenspiel eröffnet den Reigen auf Segas Großem. Die Geschichte handelt von einem jungen Schatzsucher namens Mag Launcher und seiner Freundin Linear. Die beiden sind im Auftrag einer archäologischen Gesellschaft, der Society, unterwegs, um in monsterverseuchten Ausgrabungsstätten nach besonderen Funden zu schauen. Dabei müssen insgesamt acht aus zehn einzelnen Etagen bestehende Dungeons bewältigt werden, in denen neben vielen Monstern ein Endgegner in der letzten Ebene wartet. Nebenbei versucht Mag gleich das Familienerbe zu erfüllen, indem er einen mystischen Stein namens Evolutia findet. Natürlich

ist er nicht der Einzige, der es auf das Schmuckstück abgesehen hat. Der arrogante Prinz des Nachbarreiches setzt sogar seine Armee ein, um als Erster an den wertvollen Schatz zu kommen. Damit Mag und Linear nicht ganz allein gegen diese Übermacht antreten müssen, dürfen die beiden ihre kleine Gesellschaft um ein weiteres Mitglied aufstocken. Dafür stehen diverse Charaktere in Mags Heimatstadt zur Auswahl, wie die laszive Pepper Box oder die vorlaute Chain Gun. Das Hauptaugenmerk von Evolution liegt auf den Dungeons. Sie werden dynamisch erstellt, was im Klartext bedeutet, dass sie jedes Mal anders aussehen. Überall darin sind mehr oder minder schwierige Monster verteilt. Kreuzt ihr ihre Wege, kommt es zum rundenbasierenden Kampf. In einer Extra-Ansicht können die



Tommy

Meine Meinung: Evolution sieht auf den ersten Blick gar nicht schlecht aus und bietet ein interessantes Spielkonzept. Leider fehlt in letzter Konsequenz die Qualität. Das einzig richtig Gute sind die veränderlichen Dungeons, so dass diese sehr kurzweilig bleiben. Leider gibt es nur eine rudimentäre Geschichte. Ebenso kann das durchschnittliche technische Niveau auf Dauer nicht überzeugen. Geschmackssache hingegen sind der kindliche Stil des Rollenspiels und die einfach gestalteten Dialoge.

Gegner dann mit normalen Attacken, Magie oder Gegenständen, etwa Bomben, besiegt werden. Magie unterscheidet sich in zwei Arten: Cyframes oder normale Magie. Cyframes sind überdimensionierte Waffensysteme, die austauschbar sind. Ein Charakter kann wie Mag entweder nur Cyframes verwenden oder wie die Heilerin Linear nur zu normaler Magie greifen. Die einzelnen Zauber lernen eure Leute mit Hilfe von Technikpunkten, die sie im Kampf erhalten. Haben sie genügend zusammen, können sie sich einen neuen Spruch eröffnen.



Im Intro erlebt ihr, wie Mag und Linear ein riesiges Teleskop in Bewegung setzen.



Viele Zauber und Gegenstände greifen nur eine einzelne Reihe der Gegner an.



In der Society teilt ihr der Angestellten auf einer Karte mit, welchen Dungeon ihr als Nächstes leer räumt.



Werdet ihr von einem Schlafzauber erwischt, seht ihr nur noch Schäfchen hüpfen.



Jetzt dürfte wohl deutlich werden, warum es die Redewendung „in die Pfanne hauen“ gibt.



Die Seeotter ist ein Flugzeug, das zum Familienbesitz der Launchers gehört und die Kämpfer zur Arbeitsstätte bringt.

Rollenspiel **DM 89,-**

Hersteller: **Sting**
 Bezugsquelle: **Ubi Soft**
 Levels: **entfällt**
 BRD-Release: **April 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: **VMU**
 Internet: **www.ubisoft.de**

Grafik 69% Hübsche kindliche Figuren mit durchschnittlichen Hintergründen.

Sound 73% Passable Musikstücke, die auf Dauer etwas nerven.

Fun Das Wichtigste eines RPGs, die Story, kommt viel zu kurz. Sehr schön sind die veränderlichen Dungeons, die keine Langeweile entstehen lassen.



FUN 74%

SMQ Top 200

Stefan Ackermann	375	Lutz Hahn	310
Volker Bette	375	Matthias Reiter	310
Alexander Bock	375	Matthias Rüttner	310
Alexander Klassen	375	Andre Schubert	310
Jürgen Richter	375	Roland Willert	310
Kai Schnippering	375	Marcel Sachtleben	305
Karl-Heinz Seidl	375	Timo Schulz	305
Richard Ströbel	375	Maik Starke	305
Ralf Apel	360	Samuel Stössel	305
Kai Auffenfeld	360	Christopher Will	305
Sascha Augustin	360	Jan-Philipp Beschauer	295
Marcel Bartz	360	Manfred Gedes	295
Jan Brockmann	360	Thomas Hatfler	295
Eva Dellinger	360	Johannes Fischer	290
Cornelis Deuerling	360	Enrico Bohn	285
Manuel Diekhaus	360	Matus Fiala	285
Mario Donvito	360	Thomas Scherer	285
Sven Draxlbauer	360	Dagmar Sebrek	285
Manuel Dumas	360	Ronny Seidel	280
Anton Eibl	360	Simon Wallach	280
Hannes Fabian	360	Nils Bierschwall	275
Holger Fischer	360	Martin Dlawichowski	275
Michael Fischer	360	Benjamin Feldberg	275
Andreas Gering	360	Peter Kreculj	275
Jan Glaser	360	Michael Wehrle	275
Jürgen Gössnitzer	360	Alexej Siebert	270
Matthias Hagen	360	Hannes Sigrist	270
Anika Häuschen	360	Thomas Wessinghage	270
Sonja Hesse	360	Patrick Bühler	265
Roland Hirzinger	360	Ronny Hoppenheit	265
Lorenz Hoddow	360	Andreas Lindig	265
Björn Horak	360	Axel Menzel	265
Dmitri Horig	360	Antonio Orsi	265
Andreas Huber	360	Martin Losack	255
Martin Jentsch	360	Andreas Beuchert	250
Franz Kern	360	Jochen Böttcher	250
Rene Khop	360	Jasmin Mattausch	230
Thorsten Klaus	360	Antonio Galle	225
Sascha Koepsel	360	Stefan Hefler	225
Mario Leonhardt	360	Jan Hantke	215
Ronny Löffler	360	Robert Kluge	215
Peter Mitföhner	360	Michael Raß	215
Silke Nehring	360	Thomas Schiele	215
Matthias Pinger	360	Bruno Sieler	215
Maik Preisser	360	Tobias Wärner	215
Edward Rogers	360	Maurice Schermell	210
Petra Rosenplänter	360	Pascal Simon	200
Michael Scholtes	360	Carsten Baganz	195
Thomas Schwarz	360	Thomas Ludewig	195
Markus Schwiedland	360	Hans Maj	195
Alfred Sedlmeier	360	Marcel Bonte	185
Marco Stresemann	360	Wilko Bartels	150
Marco Teuscher	360	Daniel Buschmeyer	150
Florian Thoni	360	Sven Grunow	150
Martin Voigt	360	Burkhard Krone	150
Mario Voit	360	Kay Löwenstrom	150
Ralf Duballa	355	Ronald Miller	150
Stefan Möller	355	Matthias Schwingel	150
Tanja Pattberg	355	Andreas Zietz	150
Michael Boschek	350	Erik Oestreich	145
Manuela Freitag	350	Jan Rehschuh	145
Kay Gruzlak	350	Patrick D'Addino	140
Ralf Kaßner	350	Benjamin Scharff	140
Gerd Müller	350	Roland Tiefenbrunner	140
Alexander Reinbold	350	Ben Tschacher	140
Daniel Reitenbach	350	Jörg Friedrich	135
Alexander Schmitz	350	Martin Gilles	135
Christian Skörjes	350	Dennis Menkens	135
Christoph Weddemann	350	Steffen Scheibner	130
Michael Asse	345	Hauke Albert	125
Heinz Becker	345	Yaman Senol	125
Joachim Horschitz	345	Christian Gerards	110
Carsten Planer	345	Ivo Kostadinov	105
Philipp Schadl	345	Marc Matzka	105
Stefan Schröder	345	Adam Rafinski	105
Stefan Schuhart	345	Daniel Schmidt	105
Sven Störmer	345	Marcel Schulz	105
Marco Thiel	345	Kim Simon	105
Jens Tuesfeld	345	Oskar Stanek	105
Nicolas Beyer	340	Stefan Studtrucker	105
Thomas Kerscher	340	Michael Zünd	105
HP Klönhammer	340	Marko Fischer	100
Norman Kühnl	340	Attila Kocis	100
Frank Schleicher	340	Nico Mencke	100
Sebastian Behne	335	Matthias Ax	95
Danny Bruchalla	335	Kathleen Bindemagel	95
Christian Jobst	330	André Powa	95
Christian Lang	330	Branco Rathmann	95
Matthias Silberbauer	330	Michael Wydra	95
Marcus Burger	320	Dagmar Köttig	90
Karsten Kühl	320	Daniel Köttig	90
Oliver Wolff	320	Marcel Köttig	90
Manuela Böhme	315	Siegfried Köttig	90
Peter Böhme	315	Sebastian Kutrieb	90
Michel Enderich	315	Luc Majeres	90
Matthias Fernau	315	Andreas Prütz	90
Birgit Hahn	315	Suad Ramovic	85
Jürgen Hahn	315	Carsten Kühne	80
Tobias Peterka	315	Constantin Kühne	80
Till Enderich	310	Roland Lieblich	75

SMQ

Dreamcast-Gewinnspiel

Halbzeit! Nach Teil 6 des SMQ halten sich noch immer acht wackere Sega-Fans an der Spitze. Zeit zum Federnlassen!

Bevor wir uns der 6. Folge des SMQ widmen, noch einen Nachtrag zu Teil 5. Adrian Praetorius hat uns darauf aufmerksam gemacht, dass es von Shining Force III vier Teile in Japan gegeben hätte. Dies ist jedoch nur teilweise richtig, da die letzte Folge mit der Bezeichnung „Premium Disc“ niemals offiziell erschienen ist. Sie gab



Yu Suzuki zeigte auf der Tokyo Game Show bereits erste Echtzeit-Demos zu Phantasy Star Online.

es, wie Adrian auch richtig sagte, nur gegen Vorlage der drei ersten Folgen bei Camelot selbst in limitierter Auflage. Jetzt aber

zu den Antworten von Teil 6:

1. Wie heißen die kleinen Knuddelwesen in Sonic Adventure?

Chao

2. Für welches Wort steht das "G" in der Abkürzung GD-ROM?

Giga

3. Unter welcher Bezeichnung ist das Vibration-Pak in Japan bekannt?

Puru Puru

4. Zu welcher RPG-Serie möchte Sega zu Jahresende eine Online-Version bringen?

Phantasy Star

5. Wie hieß das DC-Spiel, das laut Mega Fun im 8. Oktal 2012 erscheinen sollte?

Humpty Bumpy sat on the wall

Bei Frage 1 wurde gerne Coas angegeben, scheinbar im Hinblick auf den Sonic-Adventure-Endgegner. „Game“ als Antwort zu Frage 2 war ebenso erfinderisch wie „Resident Evil“ zu 4. Aber wir sind uns wohl einig, dass man dieses Spiel nur schlecht als Rollenspiel bezeichnen kann, oder?



Gewinner vom Acclaim-Golfspiel Tee Off ist: **Dmitri Höring, Berlin**
Herzlichen Glückwunsch!

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

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

Sega Millennium Quiz - Teil 7

Auf zur letzten Hälfte des SMQ! Als Monatspreis von Folge 7 gibt es diesmal ein Berserk-Poster zu gewinnen. Wie kriege ich das? Einfach die folgenden fünf Fragen richtig beantworten und an uns zurückschicken. Für jede richtige Antwort gibt es die angegebene Punktzahl, die dann auf eurem Punktekonto verbucht wird. Wer nach Folge 12 die Nase vorn hat, gewinnt den Hauptpreis.

1. Wie viele Fahrzeuge gab es im ersten Sega Rally?

(Zahl in Worten) 15 Punkte

2. Wie viele Panzer-Dragoon-Spiele gab es auf Sega-Systemen?

(Zahl in Worten) 15 Punkte

3. Wie heißt der Third-Party-Entwickler der DC-Version von Virtua Fighter 3tb?

15 Punkte

4. Welches japanische DC-Spiel unterstützte als erstes den Vierspieler-Splitscreen?

20 Punkte

5. Welche Geschwindigkeit hat das GD-ROM-Laufwerk des Dreamcast?

-fach 15 Punkte

Schickt uns eure Antworten an folgende Adresse:

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

Einsendeschluss für Teil 7 ist der 18. Mai 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

Nachdem die PlayStation 2 auf dem japanischen Markt erschienen ist, hagelte es starke Kritik. Viele kleine Details und die ersten Spiele hinterließen einen faden Beigeschmack. Dies war natürlich Wasser auf die Mühlen von Sega. Mit einer verstärkten Werbekampagne in den USA und Europa möchte man weiteren Boden gutmachen.

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

segamagazin@megafun.de

Geniale Neuauflagen

Ich lese schon seit ca. zweieinhalb Jahren das SegaMagazin und bin auch sonst ein richtiger Sega-Fan. Ein großes Lob an euch!

1. Es kursiert im Internet ein Gerücht, dass Virtua Fighter 4 für den Dreamcast umgesetzt wird. Wisst ihr was Genaueres?

Wir haben dieses Gerücht freilich auch gehört und haben bei Sega of Europe

selbstverständlich nachgehakt. Dort ernteten wir nur Achselzucken. Allerdings verdichten sich immer mehr die Anzeichen für ein VF4. Sega plant nämlich eine neue Arcade-Plattform (wahrscheinlich Model 4). Und wenn Sega seiner Tradition treu bleibt, wird mit deren Erscheinen ein neuer Virtua Fighter kommen!

2. Wird es für Dreamcast ein Fighter Megamix 2 geben? **Bislang sehr unwahrscheinlich, da noch nicht einmal ein Fighting Vipers für DC angekündigt wurde.**

Rene Wojciak

SM-Interna

Ich möchte anmerken, dass es mir nicht besonders gefällt, wenn man alte Ausgaben der Mega Fun durchblättern muss, um 20 Punkte einzustreichen. Schließlich habe ich das SegaMagazin abonniert und bekomme die Mega Fun nur als "Beilage".

Dieser kleine Seitenhieb auf unsere Humpty-Fraktion musste mal sein!

Und nun noch eine Frage bzw. Vermutung: Ihr bekommt sicher

eine Menge Post bezüglich des Problems eures Heftumfangs. Wann werdet ihr endlich wieder größer? Kann es sein, dass ihr Angst habt, „größer“ zu werden, weil ihr dann mit dem Erscheinen der PS2 über kurz oder lang wieder „klein“ werdet? Das könnte ich durchaus verstehen, allerdings denke ich, dass sich der Dreamcast gegen die PS2 eine Zeitlang halten können wird.

Die SM-Red wäre die erste, die es begrüßt, wenn der Verlag grünes Licht zur alten Stärke geben würde.

Ich wüsste außerdem gerne, wie viele Leser das SegaMagazin noch hat. Das können ja so viele nicht mehr sein. Ich tippe mal so um die 3000.

Falsch getippt! Es sind weitaus mehr, als du denkst. Die konkrete Zahl dürfen wir natürlich nicht preisgeben.

Naja, bis zur nächsten richtigen Lösung. Ich glaube aber, die Fragen müssen noch schwerer werden, damit auch mal Leute Fehler machen. Schließlich will ich ja noch vor die neun Leute an der Spitze.

Hannes (Greenjelly@t-online.de)

Freak-Zone

Ich schreibe euch schon wieder, da ich gerade die Lektüre der Leserbriefe hinter mir habe. Und da haben mir die letzten Zeilen besonders gut gefallen, da das genau die Position ist, in der ich mich sehe: als Freak! Wer Sega mag, ist anscheinend ein Freak und kann nichts dagegen tun. Aber ich kann nicht sagen, dass mich das stört. Im Gegenteil. Alles begann mit dem Mega Drive. Meine Freunde hatten alle ein Super Nintendo und ich war der Freak mit der Sega-Maschine. Waren sie dann bei mir, staunten sie nur. Das Gleiche mit dem Saturn. Alle haben eine PlayStation und machen dann große Augen, wenn sie Panzer Dragoon, Sega Rally, Winter Heat, Daytona, etc. sehen. Und mit dem Dreamcast scheint es ähnlich zu werden. Ich kenne in meiner Stadt (immerhin 25000 Einwohner) nicht einen weiteren DC-Besitzer. Meine Freunde wollen alle nur das Gleiche, wenn sie mich besuchen: Soul Calibur, Ready 2 Rumble, HOTD2, Power Stone, Sega Rally 2, usw. Das freut mich jedesmal so richtig und ich fühle mich in meiner Leidenschaft bestätigt. Es tut mir dann leid, wie viele PSX-User nicht in den Genuss kommen, denn sie sind nichts Besonderes. Bei Sony ist meiner Meinung nach lange Quantität wichtig gewesen. Ein Durchschnittsspieler kauft vielleicht zehn Spiele für seine Konsole und ist damit glücklich. Also ist die Masse nie ein Argument gewesen, denn Sega hatte immer unzählige Spiele von übertragender Qualität, auf die jeder Sony-Mensch neidisch gewesen wäre, wenn er sie denn gekannt hätte. Aber das Wichtigste ist wirklich einfach nur, dass ich mit meinen Spielen Spaß habe. Und das bietet Sega mir seit den guten alten Mega-Drive-Zeiten (NES vs. Master System war vor meiner Zeit). So, noch etwas, das ich erstaunlich finde: Bisher hatte Sega immer die leistungsfähigere Konsole und einen Zeitvorteil gegenüber der Konkurrenz und hat jedes Mal den Kampf verloren, zumindest im Massenmarkt. Dieses Mal schei-



Das fiese Luder Candy vom Saturn-Prügler Fighting Vipers (ich sag nur Eieieieie) würde sicher auch dem Dreamcast gut zu Gesicht stehen, oder?



TOP 5 - CRAZY TAXI

	SCORE	PLAYER
1ST	\$1.000,00	AXEL
2ND	\$0.750,00	AXEL SCHULZ
3RD	\$0.500,00	AXEL FOLEY
4TH	\$0.250,00	AXEL ROSE
5TH	\$0.100,00	AXEL SCHWEISS

ENTER YOUR INITIALS /

HIGH SCORE

SO GEHT'S:

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

Crazy Taxi!

Folgende Regeln gelten für diesen Wettbewerb:

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

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

Einsendeschluss ist der 31.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jetzt red i

Kenan Kapidzic, Wullersdorf (Österreich) über **NiGHTS**

Grafik: 94%

Sound: 88%

Gesamt: 96%

Eines der wenigen Saturn-Spiele, die wirklich den Konsolenmarkt revolutionierten. Mit seiner genialen Grafik machte es unglaublich viel Spaß und das extra hierfür entwickelte 3D-Analog-Pad sorgte für eine perfekte Steuerung. Genial!



nen die Karten wesentlich besser verteilt zu sein, obwohl in der Leistung eine starke Differenz zu kommenden Next-Generation-Konsolen zu sehen ist bzw. sein wird. Ich traue Sega zu, dass sie in Sachen Werbung dazulernen und 2010 eventuell mal wieder Nr. 1 sein könnten. Aber ich weiß gar nicht, ob ich das will.

Wahrscheinlich geht es den meisten Sega-Freaks ähnlich. Dumm wäre nur, wenn es der Dreamcast verpassen würde, sich zumindest einen kleinen Marktanteil im Massenmarkt zu sichern, denn dann würde es der anerkanntermaßen hervor-

ragenden Hardware ähnlich ergehen wie dem Saturn, als plötzlich nur noch sehr wenige PAL-Umsetzungen angefertigt wurden.

Sega-Netz

Ich habe in der letzten Ausgabe gelesen, dass man euch die URLs der eigenen Sega-Fan-Pages schicken kann. Ich hoffe, es ist noch nicht zu spät und ihr druckt meine Page in der nächsten Ausgabe ab.

www.sega-fanpage.de

Ich hoffe, irgendwann wird es das gute alte Format des Sega-Magazin wieder geben, denn ich lese euch schon seit der 1. Ausgabe. Haltet mindestens bis zur

100. durch, denn dann wird gefeiert!

Daniel Tamme

Ich habe auch eine Dreamcast-Website:

www.deadoralive2.de

Ihr könnt ja mal eine Rubrik für DC-Homepages in eurem Magazin erstellen. Wäre das nicht etwas? Wie der Name schon sagt, handelt meine Homepage von Dead or Alive 2. Leider wird das mit dem Review noch dauern, da DoA2 ja erst im Juli bei uns erscheint.

Chappi

Danke für eure Mühen! Wir drucken gerne die Links zu euren Homepages ab. Zu DoA2 noch ein schnelles

Wort. Wenn man Acclaim Glauben schenken darf, erscheint das Beat 'em Up erst im August, dann allerdings vollkommen überarbeitet als so genannte „Alpha-Version“ mit einem erheblich aufpolierten Umfang. Wahrscheinlich war das der Grund, warum die japanische Version bislang nicht erschienen ist. Wir halten euch auf dem Laufenden.

Schlechter Schlaf

Seit Monaten kann ich nicht mehr schlafen, liege ruhelos im Bett und träume von schweißüberströmten Muskelmännern! Nur ihr könnt mir jetzt noch helfen, damit meine Fantasien wahr werden! Folgendes: Als absoluter Football-

Sega-Fans im Internet

Nico Freuer, nico.freuer1@de.dreamcast.com

Tanja Pattberg, tanja.pattberg@de.dreamcast.com

Ronny Hoppenheit, ronny.hoppenheit@de.dreamcast.com

Ray Wallmuth, ray.wallmuth2@de.dreamcast.com

Chang Hsu, chang.hsu@de.dreamcast.com

Matti Popesku, matti.popesku@de.dreamcast.com

Heinz Becker, neo.a.1@de.dreamcast.com

Schickt eure E-Mail-Adresse an: **segamagazin@megafun.de**

Der Kracher unter den PlayStation-Magazinen

Fetziges Heft plus bombige CD



Kenan Kapidzic, Wullersdorf (Österreich) über das Saturn-Kult-Beat'emUp **Virtua Fighter 2**

Grafik: 94%

Sound: 87%

Gesamt: 95%

Was für ein Spiel! Dank neuer Model-2-Technologie ließ seinerzeit Virtua Fighter 2 alles bisher Dagewesene im Beat'emUp-Bereich alt aussehen. Wann kommt endlich Virtua Fighter 4 für den Dreamcast?



Für Deutschland gibt es keine Release-Daten. Der neue Browser wird voraussichtlich nicht mehr lange auf sich warten lassen. Wie jedoch Sega das gute Stück an Leute vertreiben will, die bereits einen DC haben, ist noch offen.

2. Wird es für den DC irgendwelche Umsetzungen von Anime-Filmen (zum Beispiel Dragonball, Slam Dunk, etc.) geben? Umsetzungen zu den beiden genannten Filmen kenne ich nicht, aber das bereits erhältliche Berserk (Hack & Slay) und Record of Lodoss War (Rollenspiel im Diablo-Stil) sollten dir genügen.

3. Was haltet ihr von dem Spiel Gundam Sidestory? Ein actiongeladenes, strategisches Mech-Spiel. Für Gundam-Fans (besonders in der US-Fassung) ein Muss!

4. Werdet ihr einen Bericht von der E3 machen? Aus Platzgründen voraussichtlich nicht. Wir werden aber sicher über die Spiele berichten.



Gundam Sidestory 0079 ist wahrlich kein Spiel für den Massenmarkt, aber gerade sein fernöstlicher Charme begeistert.

Also, Manuel, leider schlechte Nachrichten für dich: NFL 2K wird laut Sega höchstwahrscheinlich nicht in Europa erscheinen, da die zu erwartenden Verkaufszahlen in keinem Verhältnis mit dem Aufwand einer PAL-Umsetzung stehen. Das ist freilich sehr schade, denn NFL 2K ist eines der besten Sportspiele überhaupt. Mittlerweile gibt es einen unglaublich einfachen Umbau (Löten sollte man allerdings trotzdem können) mit dem Namen DCUNIMOD 4W, der aus einer winzigen Platine besteht, die nur über den BIOS-Chip des DC gelegt und an vier Kontakten angelötet werden muss. Der Chip alleine kostet 69 Mark, Umbau komplett 99 Mark. Kontakt: Game Town 089-54403481.

Fragen-Marathon

Ich hätte da mal einige Fragen.

1. Wisst ihr vom SegaMagazin, wann das neue Modem, der neue Browser und die MP3-VMU in Deutschland erscheinen?

Fanatiker (und Dreamcast-Besitzer) sehne ich mich nach dem angeblich besten Football-Spiel aller Zeiten: NFL 2K (NFL Quarterbackclub ist ja nur ein überteuerter und verfrühter Aprilscherz gewesen). Doch zu meinem Erstaunen ist es (obwohl für das erste Quartal 2000 angekündigt) auf einmal aus jeglichen Release-Listen verschwunden. Bitte sagt mir, dass eine PAL-Konvertierung der Realität entspricht. Wenn das (gegen meine Befürchtungen) der Fall sein sollte (ich bete täglich dafür, obwohl ich Atheist bin), sagt mir, wann es in die Läden kommt. Oder muss ich mich doch mit dem Gedanken abfinden, meinen DC einer Operation zu unterziehen, um ihm einen Multinorm-Chip einzubauen? Sollte mein geliebter kleiner weißer Kasten diese Qualen ertragen müssen? Ich hoffe auf eine baldige Antwort, da ich der schlaflosen Nächte und des ewigen Betens zu viel habe.

Manuel Fuhrmann, Wiesbaden

Kurz & gut

Gibt es das SM zum Nachbestellen? **Nein.**

Wird es ein Soul Calibur 2 geben? **Schwere Frage. Sicher wäre es für Namco relativ leicht, auf der bestehenden Engine einen zweiten Teil zu schustern, wahrscheinlich wird dies Sony aber zu verhindern wissen. Wir müssen abwarten.**

Was ist dein Lieblingsspiel, Doc? **Noch immer Panzer Dragoon Saga für den Saturn. Ich würde mich beissen, wenn endlich ein DC-Nachfolger angekündigt würde. Hey, Team Andromeda, wie wäre es mit Panzer Dragoon Legacy?**

Eure Screenshots sehen deutlich besser aus. Benutzt ihr eine neue Grafikkarte?

Ja. Wir können jetzt von der VGA-Box grabben. Leider unterstützen nicht alle Spiele dieses Feature.

Test-Symbol-Legende



5. Wo im Internet findet man eigentlich VMU-Spiele? Könnte Sega in der Dream-Arena nicht mal sowas machen?

Versuch es mal unter: www.hkems.com/dclink.htm Es wird nicht mehr lange dauern, bis in der Dream-Arena auch solche Save-Files angeboten werden.

6. Wann kommt Shenmue endlich nach Deutschland? **Wir rechnen mit einem September-Termin. Eine deutsche Sprachausgabe wird es wahrscheinlich nicht geben.**

7. Was haltet ihr von der PS2? **Das erste Line-up hat uns stark enttäuscht und gleichzeitig bewiesen, dass der fast zwei Jahre ältere DC doch hervorragend entwickelt worden ist.**

Viele Grüße aus der Dream-Arena wünscht Christian Scholz

SOUL CALIBUR



TOP 5 - SOUL CALIBUR

	SCORE	PLAYER
1ST	10 WINS	KILIK
2ND	8 WINS	BRILIK
3RD	6 WINS	BASIC
4TH	4 WINS	SCHASCHLIK
5TH	2 WINS	THE LEGEND WILL NEVER DIE

ENTER YOUR INITIALS !

HIGH SCORE

SO GEHT'S:

Neues Spiel, neues Glück! Nach dem Sonic-Adventure-Wettbewerb kommen wir zu einem der besten DC-Beat'emUps: **Soul Calibur**.

Folgende Richtlinien müsst ihr beachten, um in die Liste aufgenommen zu werden:

- Modus: Survival
- Charakter: Kilik

Zeichnet euren kompletten Versuch vom ersten bis zum letzten Gegner auf. Gewertet wird, wer die höchste Anzahl an bezwungenen Gegnern erreicht. Schickt uns euer VHS-Video (wir akzeptieren auch s/w-NTSC-Aufnahmen) samt Passbild (wenn möglich) an die Redaktionsadresse. Der glückliche Gewinner erhält eine brandneue VMU!

Einsendeschluss ist der **31.7.2000**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Secret Service



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

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

Star Wars: Episode I Racer (us) Bonus-Charaktere

Belegt den ersten Platz im jeweiligen Rennen, um Charaktere freizuschalten.
 Sebulba - Boonta Classic/Galactic
 Aldar Beedo - Beedo's Wild Ride/Amateur
 Ratts Tyerell - Howler Gorge/Semi-pro
 Mawhonic - Andobi Mountain Run/Galactic
 Slide Paramita - AP Centrum/Invitational
 Clegg Holdfast - Aquilaris Classic/Amateur
 Bullseye Navior - Sunken City/Semi-pro
 Ark Bumpy Roose - Bumpy's Breakers/Semi-pro
 Wan Sandage - Scrapper's Run/Semi-pro
 Bozzie Baranta - Abyss/Invitational
 Neva Kee - Baroo Coast/Semi-pro
 Ben Quadinaros - Inferno/Invitational
 Teemto Pagalies - Mon Gazza
 Speedway/Amateur
 Mars Guo - Spice Mine Run/Amateur
 Boles Roor - Zugga Challenge/Semi-pro
 Fud Sang - Vengeance/Amateur
 Toy Dampner - Executioner/Galactic

NHL 2K (us) Cheats

Programmierer-Team:

Gebt Folgendes auf einem Controller ein, der am Port D angeschlossen ist, während das Black-Box-Logo zu sehen ist: L + R gedrückt halten, B, B, X.

Big-Head-Mode:

Gebt Folgendes auf einem Controller ein, der am Port D angeschlossen ist, während das Black-Box-Logo zu sehen ist: L + R gedrückt halten, B, A, B, Y. Bei richtiger Eingabe wird der Satz "Oh Black Box Baby" gesprochen.

Wayne-Gretzky-Message:

Kreiert einen Spieler neu und benennt ihn Wayne Gretzky.

Dale-Hunter-Bild:

Kreiert einen Spieler neu und benennt ihn Dale Hunter. Schaut dann im Menü Edit-Lines nach.

Marty-Reasoner-Bild:

Kreiert einen Spieler neu und benennt ihn Marty Reasoner. Schaut dann im Menü Edit-Lines nach.

Ron-Hextall-Bild:

Kreiert einen Spieler neu und benennt ihn Ron Hextall. Schaut dann im Menü Edit-Lines nach.

Tony-Twist-Bild:

Kreiert einen Spieler neu und benennt ihn Tony Twist. Schaut dann im Menü Edit-Lines nach.

Programmierer-Bilder:

Kreiert einen Spieler neu und benennt ihn nach einem Mitarbeiter des Programmierer-Teams. Schaut dann im Menü Edit-Lines nach.

NBA 2K (dt)

Bau dir selber einen. Teil 1.

Marius Gigoj aus Stendal hat seinen Humor bewiesen und erhält für seine heiße Eigenkreation ein DC-Spiel direkt von Sega!

Spielerprofil

Vorname: Humpty
 Nachname: Bumpy
 Spitzname: BUG
 Position: SF
 Team: unabhängig
 Schulabgang: 1999
 Profi-Jahre: 0

Spielerdarstellung

Größe: 5'0"
 Beste Hand: links
 Jersey Nummer: 00
 Gesichtstyp: 7
 Körpertyp: schlank
 Muskelkraft: normal
 Linkes Tattoo: 4
 Rechtes Tattoo: 1
 Linker Ellbogen: weißer Schutz
 Rechter Ellbogen: weißer Schutz
 Linkes Armband 1: Handgelenk 2
 Linkes Armband 2: Handgelenk 2
 Rechtes Armband 1: Handgelenk 2
 Rechtes Armband 2: überm Ellbogen 2
 Linkes Knie: weißer Schutz
 Rechtes Knie: weißer Schutz
 Länge der Shorts: kurz
 Kompressenshorts: rot
 Socken: lang
 Sneakertyp: 1

Kopfveränderungen

Spielertyp: 7
 Frisur: 2
 Bartwuchs: nein
 Kopfband: ja
 Schutzbrille: Typ 3
 Mundschutz: blau
 Ohren: total voll (Balken ganz rot)
 Nase: total voll
 Mund: total wenig (Balken ganz leer)
 Kinn: total wenig
 Kopfform: total wenig
 Nacken: total voll

Körpermerkmale

Taille: 0
 Schenkel: 3
 Schienbein: 3
 Brustkorb: 0
 Arme: 3
 Unterarme: 3
 Handgelenke: 4
Spielerattribute
 Ballhandling: 10
 Passing: 5
 Free Throws: 10
 Shooting: 10
 3-Point-Shooting: 10
 Dunking: 10
 Low Post: 0,5
 Offensive Rebound: 4,5
 Defensive Rebound: 4,5
 Shot Blocking: 4,5
 Steals: 10
 Schnelligkeit: 10
 Ausdauer: 10

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

Sega-Hotlines

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

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

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

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

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

Rayman 2 (dt) Cheats

Direkt vom Hersteller einige Codes.

Globox Disc Access:

Gebt im Startmenü Folgendes ein:
 Start, L + R, B, B, B, B.

Bonus-Map-Bonus (Raycap):

Gebt Folgendes ein, bevor „Access Denied“ erscheint:

A, B, X, Y, X, Y.

Caledoscope:

↓, A, ↓, B, A, Y, X, X.

Rayman als

VMS-Icon:

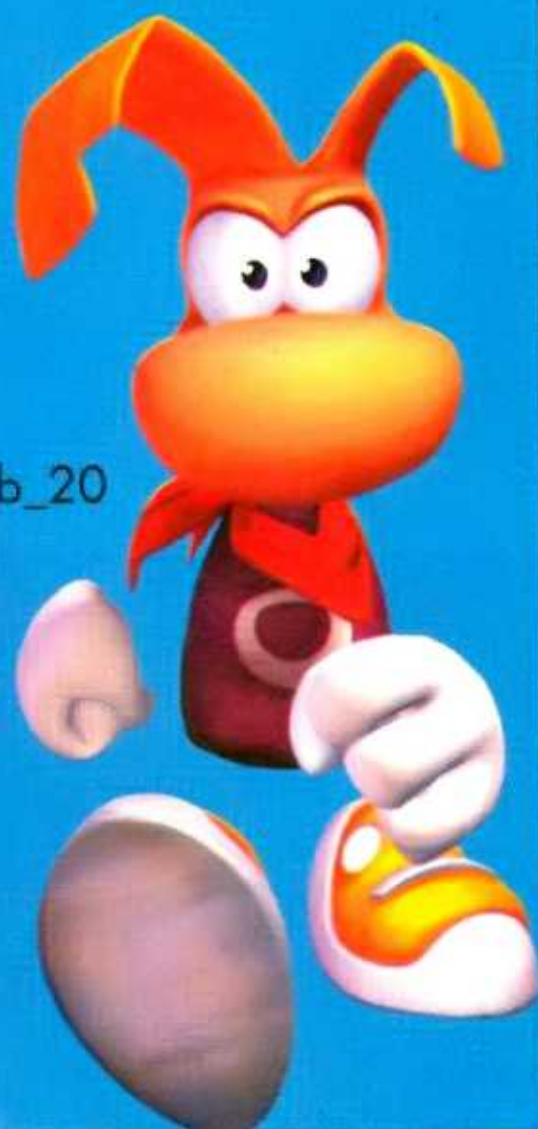
↑, X, Y, ↓, Y, X, ←,
 →.

Cheats:

Gebt im Level Morb_20

Folgendes ein, um eine versteckte Passage zu aktivieren:

A, B, X, Y, X, Y.





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

Vorschau

Getestete Dreamcast-Titel

4 Wheel Thunder	Midway	Rennspiel	Jun 00	87%
Aerowings	CRI	Simulation	Nov 99	76%
Airforce Delta	Konami	Action	Okt 99	79%
Berserk	ASCII	Beat 'em Up	Feb 00	86%
Biohazard 2	Capcom	Action-Adventure	Mär 00	88%
Black Matrix	NEC	Strategie	Dez 99	73%
Blue Stinger	Sega/Climax Graphics	Action-Adventure	Nov 99	85%
Buggy Heat	CRI	Rennspiel	Dez 99	74%
Climax Landers	Climax	Rollenspiel	Dez 99	72%
Cool Boarders Burrn!	UEP Systems	Fun-Sports	Nov 99	83%
Crazy Taxi	Sega	Rennspiel	Apr 00	90%
Dead or Alive 2	Tecmo	Beat 'em Up	Mai 00	91%
Dynamite Cop	Sega	Action	Nov 99	73%
Elemental Gimmick Gear	Hudson Soft	Action-Adventure	Aug 99	75%
Espinon-age-ents	NEC	Geschicklichkeit	Dez 99	42%
Evolution	Ubi Soft	Rollenspiel	Jun 00	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%
Giga Wings	Capcom	Shoot 'em Up	Jan 00	37%
Giant Gram	Sega	Fun-Sports	Sep 99	81%
Godzilla Generations	Sega	Action	Feb 99	58%
Grand Theft Auto 2	Take 2	Action	Jun 00	89%
Gundam Sidestory 0079	Bandai	Beat 'em Up	Nov 99	80%
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%
MDK 2	Bioware	Shoot 'em Up	Mai 00	86%
MK Gold	Midway	Beat 'em Up	Nov 99	32%
Nadesico the Mission	ESP	Strategie	Nov 99	43%
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%
NHL 2k	Sega Sports	Sport	Mai 00	85%
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel	Nov 99	80%
Panzer Front	ASCII	Action	Mär 00	58%
Pen Pen Tricelon	General Entertainment	Rennspiel	Feb 99	74%
Plus Plumb	Takuyo	Denkspiel	Dez 99	60%
Pop 'n Music	Konami	Geschicklichkeit	Mai 99	70%
Pop 'n Music 2	Konami	Geschicklichkeit	Nov 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%
Rainbow Cotton	Success	Shoot 'em Up	Apr 00	63%
Rayman 2	Ubi Soft	Jump & Run	Apr 00	90%
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	Sport	Nov 99	85%
Red Dog	Sega	Shoot 'em Up	Apr 00	70%
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	Action-Adventure	Apr 00	94%
Seaman	Sega	Simulation	Nov 99	71%
Sega GT	Sega	Rennspiel	Mai 00	75%
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%
Slave Zero	Acclaim	Action	Jan 00	38%
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%
Soul Reaver	Eidos	Action-Adventure	Apr 00	91%
Space Griffon	Panther Software	Shoot 'em Up	Jan 00	70%
Star Wars: Episode I Racer	Lucas Arts	Rennspiel	Jun 00	85%
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%
Tetris 4D	Bullet-Proof Software	Denkspiel	Mär 99	63%
Tokyo Highway Challenge	Genki	Rennspiel	Nov 99	47%
Tomb Raider IV: The Last Revelation	Eidos	Action-Adventure	Jun 00	87%
Toukon Retsuden 4	ESP	Fun-Sports	Dez 99	20%
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%
Virtual On: Oratorio Tangram	Sega	Beat 'em Up	Mär 00	77%
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%

Dead or Alive 2 Alpha

Genre: Beat 'em Up Hersteller: Tecmo/Acclaim Erscheint: August 2000 (dt)

Kurz vor Abgabeschluss erhielten wir eine interessante Nachricht. In diesen Tagen laufen die letzten US-Versionen von DoA2 vom Band. Tecmo hat sich nämlich entschlossen, das Spiel zu überarbeiten und weitere Charaktere hinzuzufügen. Natürlich erscheint hier zu Lande gleich die komplett überarbeitete Version.



Grandia 2

Genre: **Rollenspiel** Hersteller: **Game Arts** Erscheint: **tba.**

Ein Gut Ding will Weile haben. Klar können übermächtige RPG-Perlen nicht innerhalb weniger Tage für eine Konsole erdacht und realisiert werden. Grandia 2 wird genau deshalb auch noch einige Zeit als lokalisierte Version auf sich warten lassen. Aber was die japanische Version zeigt, macht sehr neugierig.



Virtua Fighter 4

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

Die Anzeichen häufen sich, dass Segas AM2-Abteilung einen Nachfolger zu ihrer erfolgreichen Serie plant. Yu Suzuki gab bekannt, dass die Erfahrungen, die man beim Motion-Capturing von Shenmue sammelte, direkt in neue Projekte einfließen werden. Außerdem braucht Sega neuen Schwung in der Arcade.



Black & White

Genre: **Simulation** Hersteller: **Lionhead/Sega** Erscheint: **3. Quartal 2000 (dt)**

Zu Anfang wurde Sega noch belächelt, als EA ihnen den Rücken zukehrte. Nun wird Lionhead seinen Kracher Black & White für den Dreamcast mitsamt Online-Funktionen umsetzen. Bereits im Vorfeld erntet Designer Peter Molyneux von allen Seiten nur positive Resonanz. Wird dieser Titel zum Mega-Seller?



Metropolis MS-R

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

Bizarre Creations fotorealistischer Racer wird nun bereits seit einem geschlagenen halben Jahr sehnsüchtig erwartet. Glaubt man der aktuellen Release-Liste, dann soll bereits im kommenden Monat eine ausführliche Testfahrt in den authentisch nachgebildeten Städten möglich sein.



Half-Life (deutsche Version)

Genre: **Ego-Shooter** Hersteller: **Sierra Studios** Erscheint: **4. Quartal 2000 (dt)**

Der Ego-Shooter, der neben id's Meisterwerk (das wir hier nicht beim Namen nennen dürfen) neue Maßstäbe im Genre setzte, wird von Sierra für Segas Schleuder umgesetzt. Wir sind neben dem Handling gerade auf die deutsche Lokalisierung gespannt. Und vor allem: Wird diese online-tauglich sein?



Alone in the Dark 4

Genre: **Action-Adventure** Hersteller: **Infogrames** Erscheint: **tba.**

Infogrames setzt den Horror-Klassiker endlich fort und präsentiert mit den ersten Bildern ein beeindruckendes Action-Adventure. Mit in Echtzeit beleuchteten Renderbildern und einer sehr detaillierten Polygon-Figur vermittelt dieser Titel bereits jetzt eine faszinierende Atmosphäre.



Shenmue 2

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

In einem Interview gab Mastermind Yu Suzuki bekannt, dass er zusammen mit seinem AM2-Team bereits fieberhaft an der Weiterführung der Saga arbeitet. Teil 2 wird übrigens die Kapitel 2 bis 5 umfassen, die alle in China spielen. Wie viele GD-ROMs diesmal benötigt werden, steht noch nicht fest.



Angekündigte Dreamcast-Titel

Chu-Chu-Rocket	Sega	Geschicklichkeit	12. Mai
Dead or Alive 2 Alpha	Tecmo	Beat 'em Up	15. Mai
Star Wars: Episode I Racer	Sega	Rennspiel	19. Mai
V-Rally 2	Infogrames	Rennspiel	24. Mai
Sega Worldwide Soccer Euro	Sega	Sport	26. Mai
Resident Evil: Code Veronica	Eidos	Action-Adventure	26. Mai
Sega Worldwide Soccer Euro Edition	Sega	Sport	26. Mai
Sword of the Berserk: Guts Rage	ASCII	Beat 'em Up	Mai
Tech Romancer	Sega	Rollenspiel	Mai
F1 Racing Championship	Eidos	Rennspiel	Mai
4 Wheel Thunder	Kalisto	Fun-Racer	Mai
Giga Wing	Capcom	Shoot 'em Up	Mai
Spirit of Speed	Avalon	Rennspiel	Mai
Renegade Racing	Sega	Rennspiel	Mai
Ecco the Dolphin	Sega	Adventure	2. Juni
Fur Fighters	Acclaim	Action	9. Juni
Take the Bullet	Sega	Shoot 'em Up	9. Juni
Deep Fighter	tba.	Beat 'em Up	9. Juni
Time Stalkers	Capcom	Beat 'em Up	9. Juni
Wacky Races	Infogrames	Fun-Racer	21. Juni
Zombie Revenge	Sega	Action	23. Juni
NFL 2K	Sega	Sport	23. Juni
South Park Rally	Acclaim	Fun-Racer	26. Juni
Silver	Infogrames	Rollenspiel	30. Juni
Stunt GP	Hasbro	Rennspiel	30. Juni
Arcatera: The Dark Brotherhood	Ubi Soft	Rollenspiel	30. Juni
Rainbow Six	Take 2	Shoot 'em Up	Juni
Heroes of Might & Magic III	Infogrames	Action-Adventure	Juni
Marvel vs Capcom 2	Virgin	Beat 'em Up	Juni
European Super League	Virgin	Sport	Juni
Plasma Sword	Virgin	Beat 'em Up	Juni
Street Fighter 3W/Impact	Capcom	Beat 'em Up	Juni
Metropolis MS-R	Bizarre Creations	Rennspiel	7. Juli
Maken X	Sega	Action	14. Juli
Street Fighter Alpha 3	Capcom	Beat 'em Up	Juli
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel	Juli
Croc 2	Fox Interactive	Jump & Run	3. Quartal
Black & White	Lionhead Studios	Strategie	3. Quartal
Carrier	Jaleco	Action-Adventure	tba.
Castlevania Resurrection	Konami	Action-Adventure	tba.
Deadly Pursuit	Fox Interactive	Rennspiel	tba.
D2	Warp	Action-Adventure	tba.
Alone in the Dark 4	Infogrames	Action-Adventure	tba.
Half-Life (dt)	Sierra	Ego-Shooter	tba.
Gutherman	No Cliché	Rennspiel	tba.
Planet der Affen	Fox Interactive	Action-Adventure	tba.
NFL 2K	Sega	American Sports	tba.
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	tba.
Dark Angel	Metro3D	Action	tba.
Snowboarding Supreme	Housemarque	Fun-Sports	tba.
Agartha	No Cliché	Action-Adventure	tba.
Bald als Import erhältlich...			
Industrial Spy: Operation Espionage (us)	UFO Interactive	Action-Adventure	Mai
Tech Romancer (us)	Capcom	Beat 'em Up	Mai
Draconus: Cult of the Wyrn (us)	Crave Ent.	Action-Adventure	Mai
Arena League Football (us)	Midway	Sport	Mai
Dark Angel: Vampire Apocalypse (us)	Metro3D	Beat 'em Up	Mai
Omikron: The Nomad Soul (us)	Eidos	Action-Adventure	Mai
Dee Dee Planet (jp)	Sega	Genre-Mix	Mai
Bird Cage Kapitel 5 (jp)	Sega	Genre-Mix	Mai
Marionette Company 2 (jp)	Microcabin	Simulation	Mai
Innocent Tears (jp)	Global Ent.	Simulation	Mai
Sakura Wars (jp)	Sega	Genre-Mix	Mai
Kyuen no Kizuna Sairin Shou (jp)	FOG	Action	Mai
Communication Logic Puzzle Battle (jp)	Forty Five	Genre-Mix	Mai
Bikkuriman 2000: Viva! Festiva! (jp)	Sega	Genre-Mix	Mai
Ring: Legend of Nibelungen (jp)	tba.	Action-Adventure	Mai
Nightmare Creatures 2 (us)	Konami	Action-Adventure	Mai
Microsoft Combat Flight Simulator (us)	Konami	Simulation	Mai
Dark Angel	Metro 3D	Action	Mai
ESPN Baseball Tonight (us)	Konami	Sport	Juni
Daytona 2 (jp)	Sega	Rennspiel	2. Quartal
Phantasy Star Online (jp)	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
El Dorado Gate (jp)	Capcom	Rollenspiel	tba.
F355 Challenge (jp)	Sega	Rennspiel	tba.
Shinobi (jp)	Sega	Action	tba.
Evolution 2 (jp)	Sting	Rollenspiel	tba.
Eternal Arcadia (jp)	Sega	Rollenspiel	tba.
Grandia 2 (jp)	Game Arts	Rollenspiel	tba.
Imperial Hawk (jp)	Konami	Action	tba.
Shenmue 2 (jp)	Sega	Action-Adventure	tba.
Virtua Fighter 4 (jp)	Sega	Beat 'em Up	tba.

Das gibt's im nächsten Heft:

Fur Fighters

Wer bei dem Spiel Fur Fighters erfolgreich sein will, muss vor allem richtig kombinieren können. Denn nur wer alle vier Charaktere richtig einsetzt, gelangt zum erwünschten Ziel. Dieser mit kon-

stanten 60 Frames laufende Genre-Mix ist besonders für ein jüngeres Publikum ausgelegt. Hoffentlich schafft es Bizzare Creations, diesen vielversprechenden Titel rechtzeitig fertigzustellen.



Ecco the Dolphin

Bereits zum Japan-Release des Dreamcast stand dieser Titel auf allen Most-Wanted-Listen. Doch bis vor kurzem hörte man nur sehr wenig darüber. Jetzt scheint sich Software-Hersteller Appaloosa mit riesigen Schritten der Fertigstellung zu nähern. Bereits unsere Preview-Version zeigte das

immense Potential des Titels. Besonders die Gestaltung der fantastischen Unterwasser-Welten hatte es uns dabei angetan. Um so mehr freuen wir uns auf den Test, denn dieses Game könnte wieder einmal frischen Wind in den etwas angestaubten Adventure-Alltag bringen.



Nightmare Creatures 2

Aufgrund technischer Probleme schaffte es das Zombie-Gemetzel der französischen Grusel-Spezialisten Kalisto nicht mehr in dieses Magazin. In der nächsten Ausgabe werden wir jedoch

dieses Spiel bis auf das kleinste Detail ausleuchten. Vor allem die deutsche Lokalisation dürfte ein interessanter Punkt werden, den wir besonders genau unter die Lupe nehmen.



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- + Erste Infos zum neuen Titel Stunt GP von Infogrames.
- + Namco werkelt an Ms Pac-Man Maze Madness für den DC.
- + Sega entwickelt MLB 2K1 für Dreamcast ...endlich!

**Ab 05.06.2000 im
Mega-Fun-Abo erhältlich!**

ImPressum

So erreichst du uns:

Anschrift der Redaktion

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

Anschrift des Abo-Service

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

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur

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

Leitender Redakteur

Uwe Kraft

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Udo Lewalter,
Gunther Hruby, Thomas Schmitt

Bildredaktion

Karel Stumpf, Peta Mensing

Freie Mitarbeiter

Christoph Heer

Redaktion England

Derek dela Fuente

Layout

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

Konzeption und Gestaltung

Uwe Kraft

Titel

Virgin

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)

Inszameitat@computec.de

Assistenz der Anzeigenleitung

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

carudolph@computec.de

Anzeigenmarketing

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

mafleenor@computec.de

Anzeigenberatung

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

wgmenne@computec.de

Jens Klüver (-348) (Fax: -240)

jskluever@computec.de

Anzeigendisposition

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

asklopfer@computec.de

Online-Werbeflächen

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

seszameitat@computec.de

Anzeigenassistentz

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

iaschubert@computec.de

VERLAG

Computec Media AG

Roonstr. 21

90429 Nürnberg

Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143

Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241

E-Mail: serviceteam@computec.de

Web: www.computec.de

Verlagsleiter

Roland Bollendorf

Produktionsleitung

Martin Clossmann

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),

Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung

Klaus-Peter Ritter

Abonnement

SEGA Magazin (incl. Mega Fun)

kostet im Abonnement DM

79,- (Ausland DM 103,-).

Abobestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246 / 8820,

Fax: 06246 / 8825277

e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Aus-

gaben: ÖS 528

Druck

Christian Heckel GmbH,

Nürnberg

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

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



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

Ab 17. Mai neu am Kiosk.



PC Action – hart, aber gerecht



PSG YOUR PLAYSTATION SECRET GANG

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

