

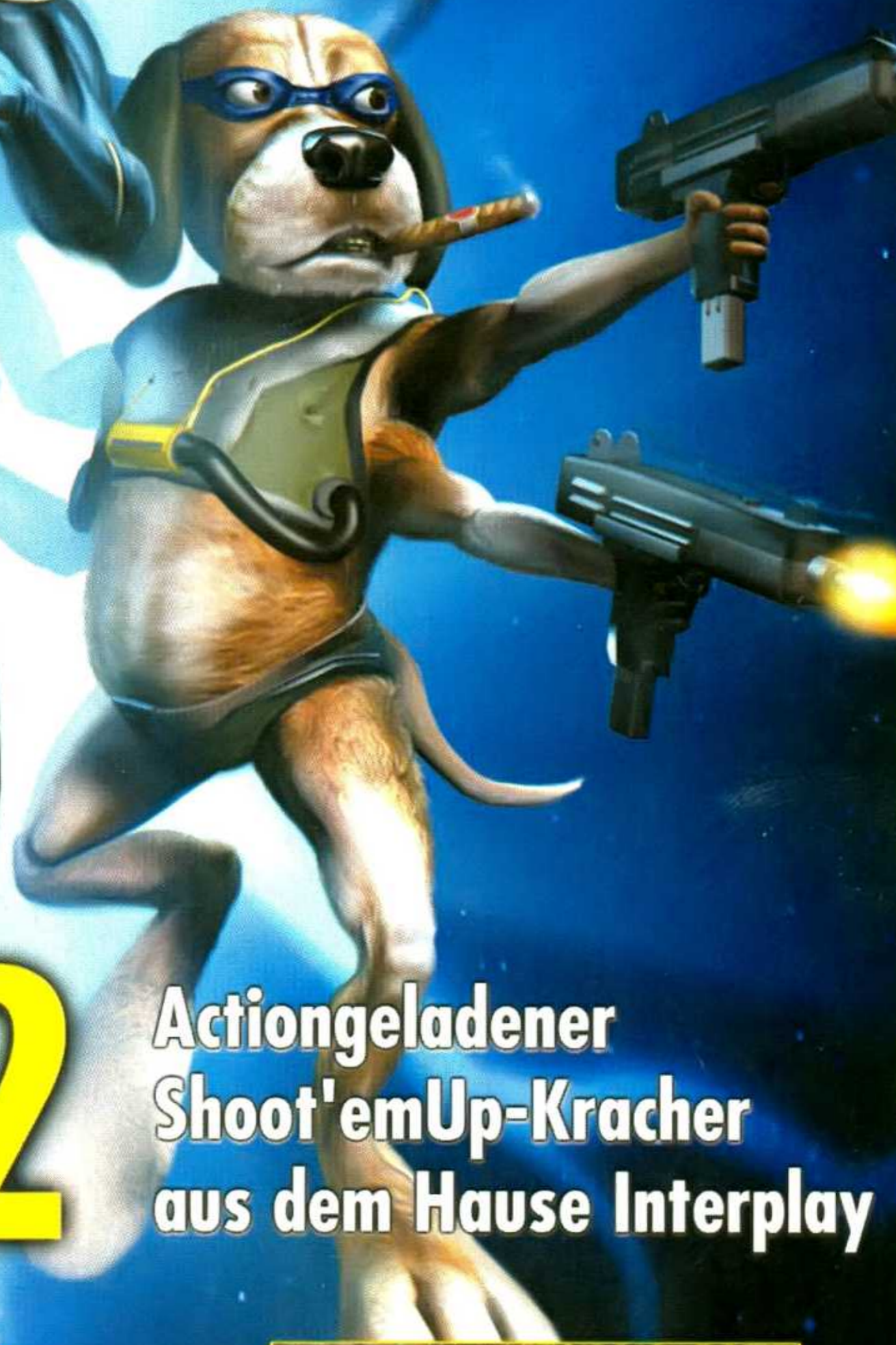
SEGA

5/2000

78. Ausgabe
Mai 2000

100% SEGA DREAMCAST

MDK 2



MDK 2

Actiongeladener
Shoot'emUp-Kracher
aus dem Hause Interplay



Nightmare Creatures II
Kalistos Horror-Beat'emUp
ausführlich angespielt



**Tony Hawk's
Skateboarding**
Skaten wie die Profis?

Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren
1 DM = 7,8 OS, Porto 6,90 zzgl. NV-Geb.

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

Theo KRAANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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

Versand
KRAANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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



Theo KRAANZ VERSAND

UND LADEN

Dreamcast



Crazy Taxi (DC) 89,95



Tomb Raider 4 (DC) 89,95



Rayman 2 (DC) 89,95

- Dreamcast (kein Skonto!!!!) ... 399,-
- Controller orig. 59,95
- Mad Catz Control Pad 54,95
- Dreamcast-Stick orig. 94,95
- Keyboard orig. 59,95
- Vibration Pack orig. 49,95
- Mad Catz Force Pack 44,95
- VMU-Card orig. 59,95
- Racing CP (Lenkrad) orig. ... 124,95
- Ferrari Shock 2 Rac.Wheel . . 129,95
- Lenkrad Mad Catz MC2 114,95
- AV-Kabel 19,95
- Scart-Kabel orig. 49,95
- Scart-Kabel 24,95
- Super RGB-Kabel + AV 24,95
- Super VHS-Kabel 23,50

Dreamcast



SEGA DREAMCAST
DM 399,-
(kein Skonto!)

- Joypad-Verlängerung 18,95
- Pistole Dreamblaster 74,95
- DreamStation Logic 3 PS463 . 44,95
- Pro Carry Case - Blaze 69,95
- 4 Wheel Thunder (Mai) 99,95
- Aero Wings 84,95
- Billard Nights 84,95
- Blue Stinger 94,95
- Buggy Heat 89,95
- Crazy Taxi 89,95
- Dead or Alive 2 (April) 89,95
- Deadly Skies 89,95
- Dragon's Blood 89,95
- ECW Hardcore 89,95
- Evolution-W.o.Sacred Dev.(Apr) 84,95



MDK 2 (DC) 99,95

- Fighting Force 2 89,95
- F1 Racing Championship (Mai) 89,95
- Formula One World GP 99,95
- Get Bass (inkl. Contr.) 169,95
- Heroes of Might & Mag.3 (Mai) 89,95
- House of Dead 2 94,95
- Hydro Thunder 99,95
- Incoming 99,95
- Jojo's Bizarre Adventure 99,95
- Leg. of Kain: Soul Reaver ... 89,95
- Marvel vs. Capcom 89,95
- MDK 2 99,95
- Metropolis - MS-R (Juli) 99,95
- Millenium Soldier-Expandable 89,95
- NBA 2K 94,95



NBA 2K (DC) 94,95

Dreamcast

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

- NBA Showtime 99,95
- NFL Blitz 2000 99,95
- NFL Quarterback Club 2000 .. 89,95
- Nomad Soul 89,95
- Plasma Sword 89,95
- Power Stone 89,95
- Psychic Force 89,95
- Racing Simulation 2 89,95
- Rainbow Six 89,95



Resident Evil: Code Veronica (DC) 99,95

- Rayman 2 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing 99,95
- Red Dog 94,95
- Renegade Racing 89,95
- Resid. Evil: Code Veronica(Apr) 99,95
- ReVolt 89,95
- Roadsters 89,95
- Sega Rally 2 99,95
- Shadowman 89,95
- Slave Zero 99,95
- SnowSurfer - Cool Board. ... 94,95
- Sonic Adventures 89,95
- Soul Calibur 89,95
- Soul Fighter 94,95
- South Park Luv Shack 89,95
- South Park Rally 89,95

Dreamcast



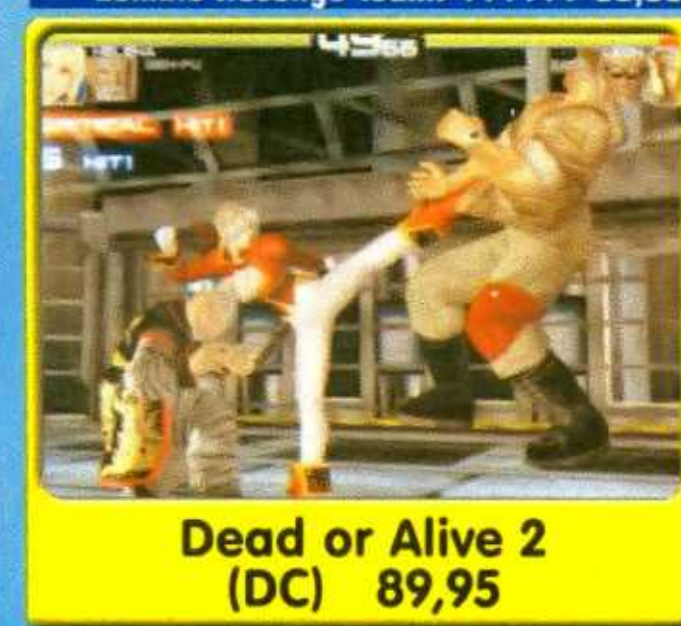
Shadowman (DC) 89,95

- Speed Devils 89,95
- Star Wars Ep. 1: Racer (Apr) . 89,95
- Streetfighter 3w/Impact 99,95
- Streetfighter Alpha 3 99,95
- Suzuki Alstare Racer 89,95
- Tee Off 89,95
- Tomb Raider 4 89,95
- Tony Hawk's Skateboard.(Apr) 89,95
- Toy Commander 89,95
- Toy Story 2 89,95
- Trick Style 89,95
- UEFA Striker 99,95
- V-Rally 2 (Mai) 89,95



Evolution (DC) 84,95

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



Dead or Alive 2 (DC) 89,95

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

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

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:



0931 35 45 223

10 Jahre Theo Kranz Versand

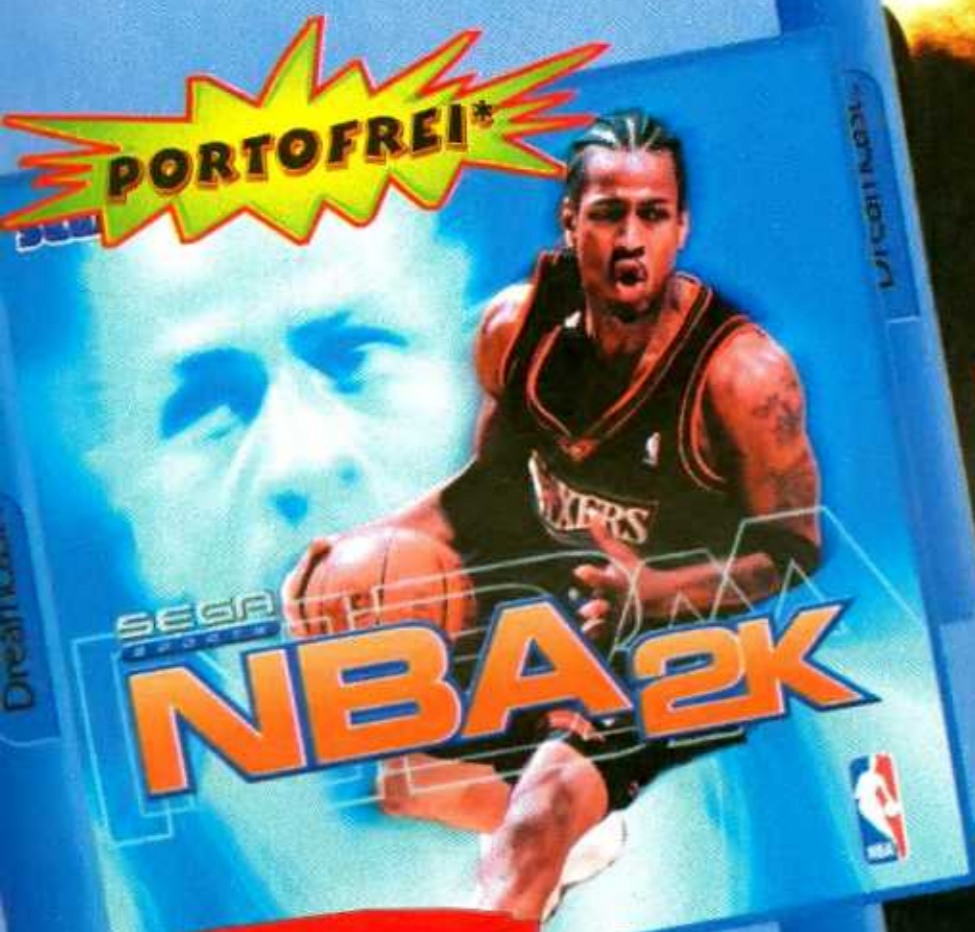
3% Rabatt
(Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert
bei Konsolenartikeln)

**Theo
KRANZ
VERSAND**

keine
Nachnahmegebühr
bei Kreditkartenzahlung!

feiert 10-jähriges Jubiläum,
feiern Sie mit: Bestellungen mit
Artikeln, die mit **PORTOFREI** 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)

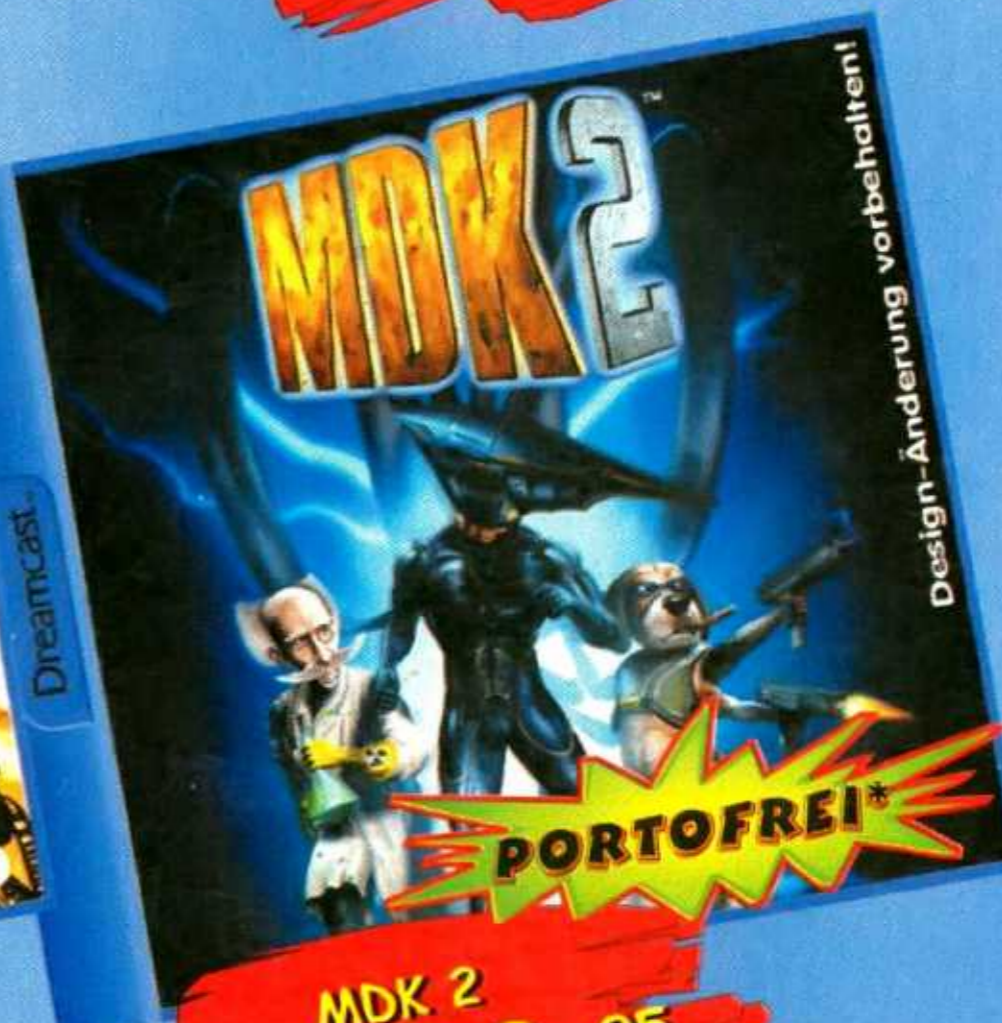
10 Jahre



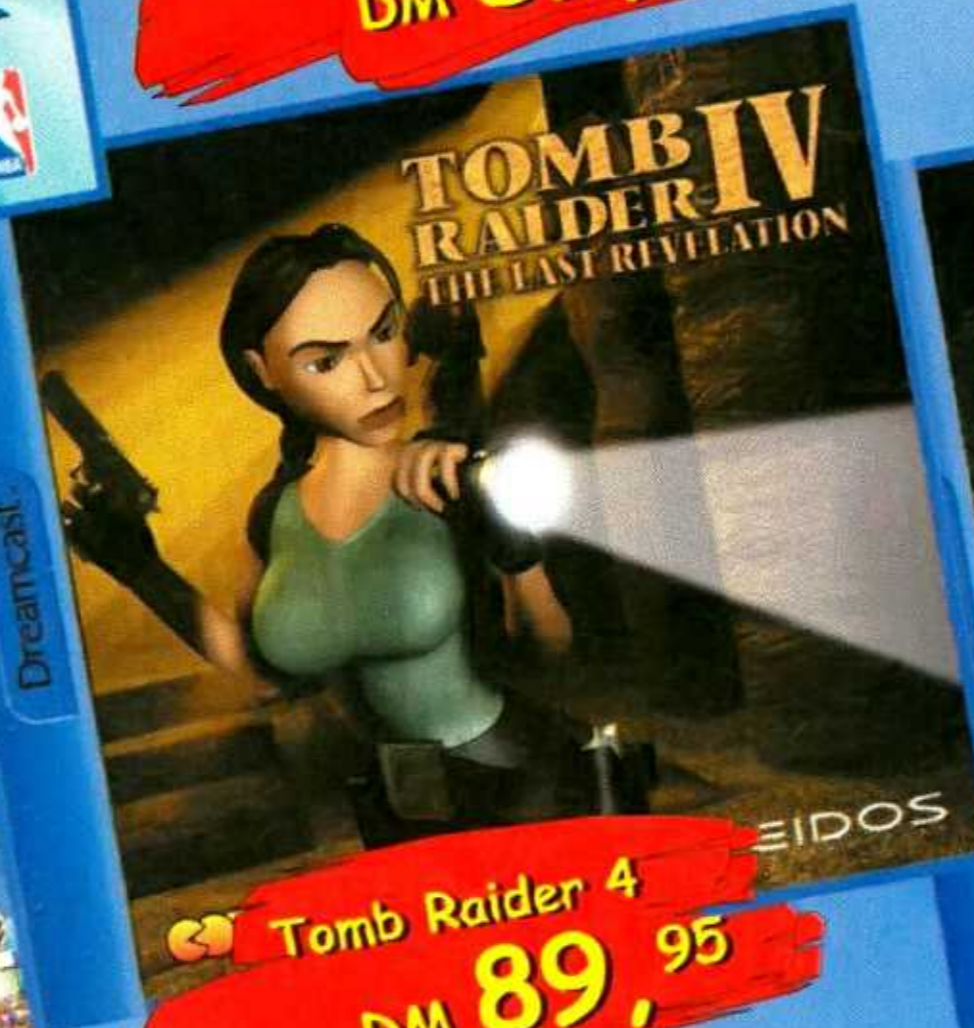
PORTOFREI*
NBA 2K
DM **94,95**



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*
Evolution
DM **84,95**



Crazy Taxi
DM **89,95**

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**: Dieser Artikel wird portofrei versichert. **gratis**: 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.TK GAMES.DE](http://www.tkgames.de)

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

0931-3545222 ODER 0180-5218444
INTERNET: HTTP://WWW.TKGGAMES.DE

Theo KLANZ VERSEND

UND LADEN

Theo KLANZ GAMES
Laden
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

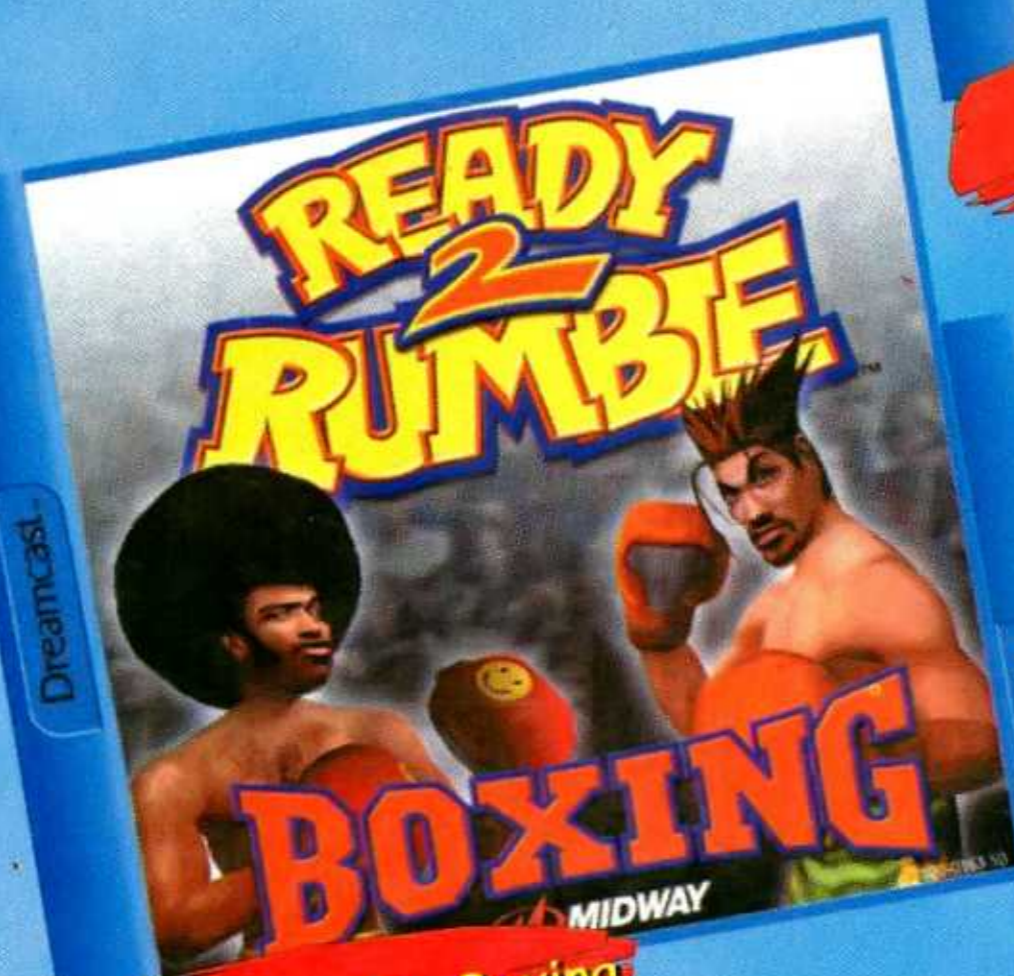
nur Laden - kein Versand
dynatex
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
KLANZ VERSA D
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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



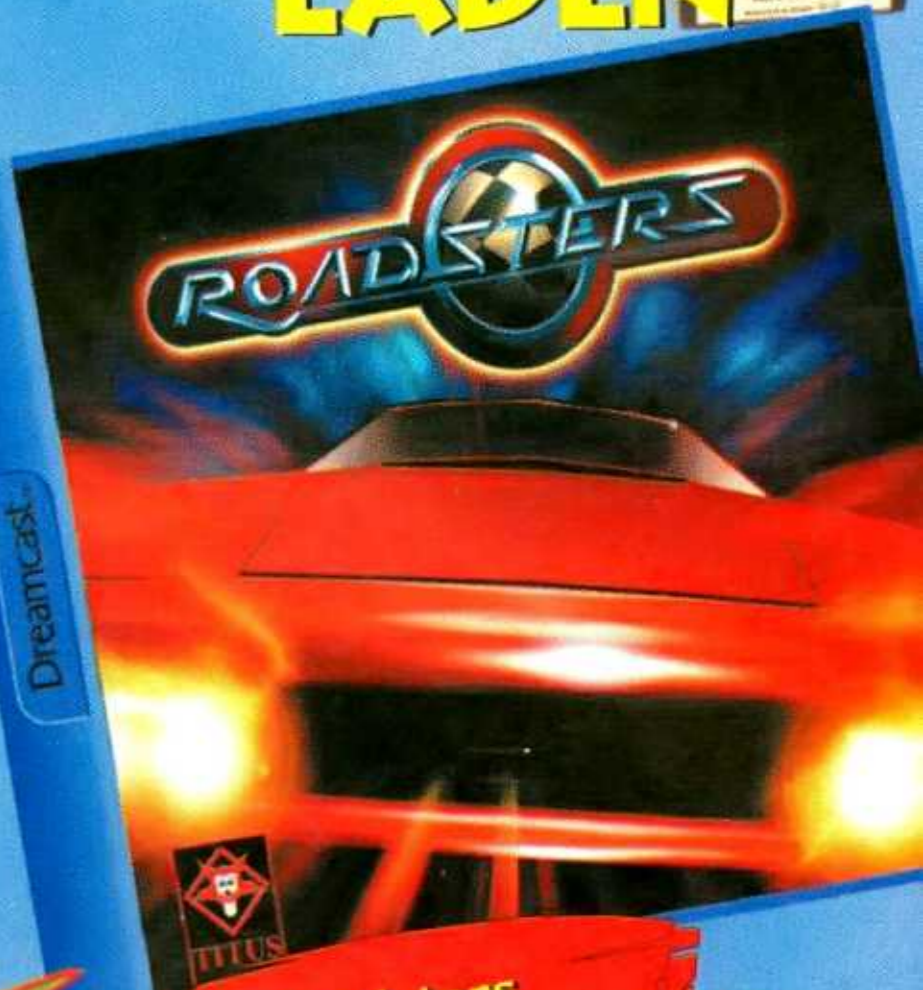
HÄNDLER-
ANFRAGEN
ERWÜNSCHT!
FAX:
0931-571602



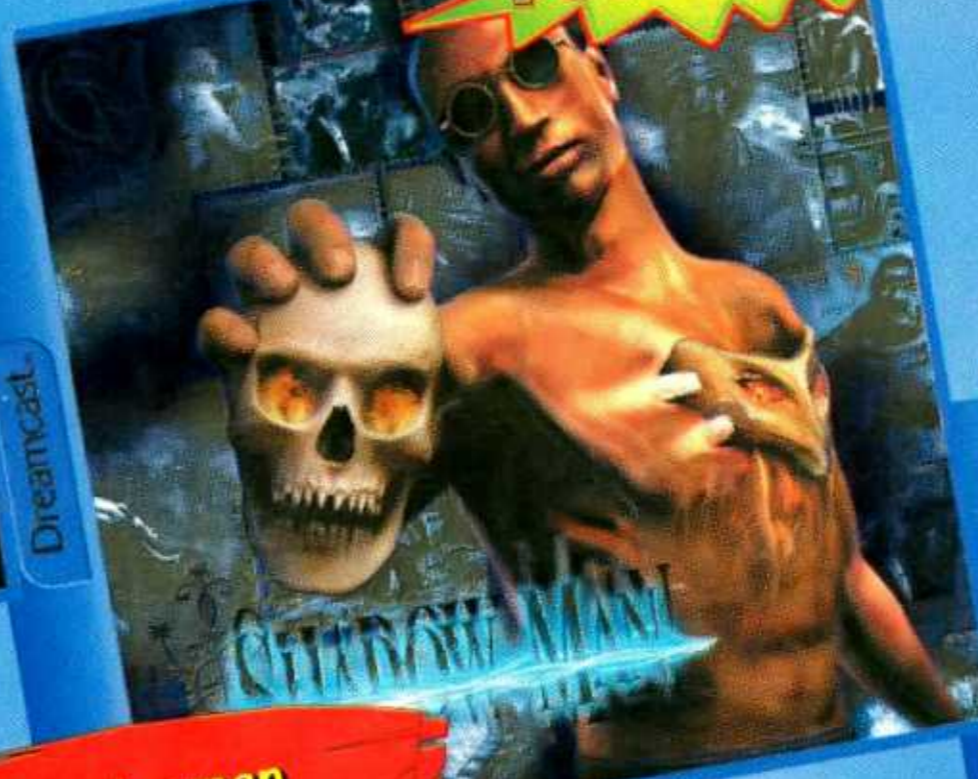
Ready 2 Rumble Boxing
DM 99,95



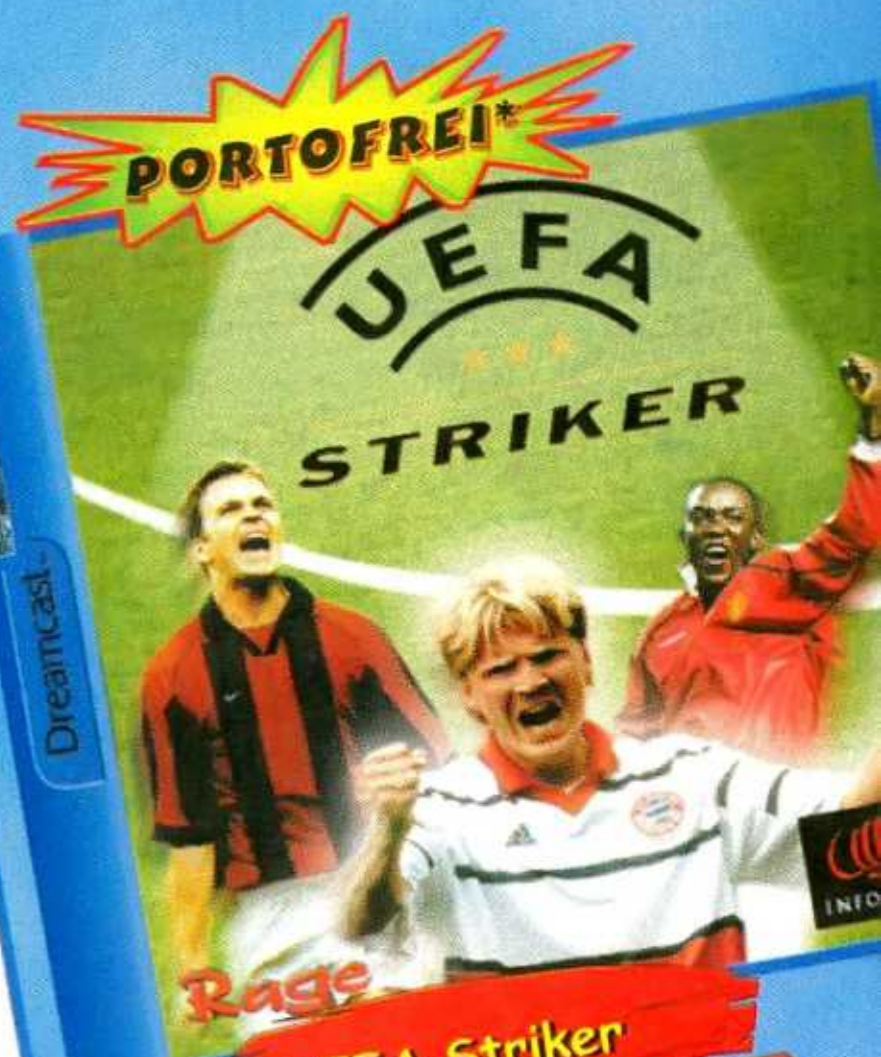
Rayman 2
DM 89,95



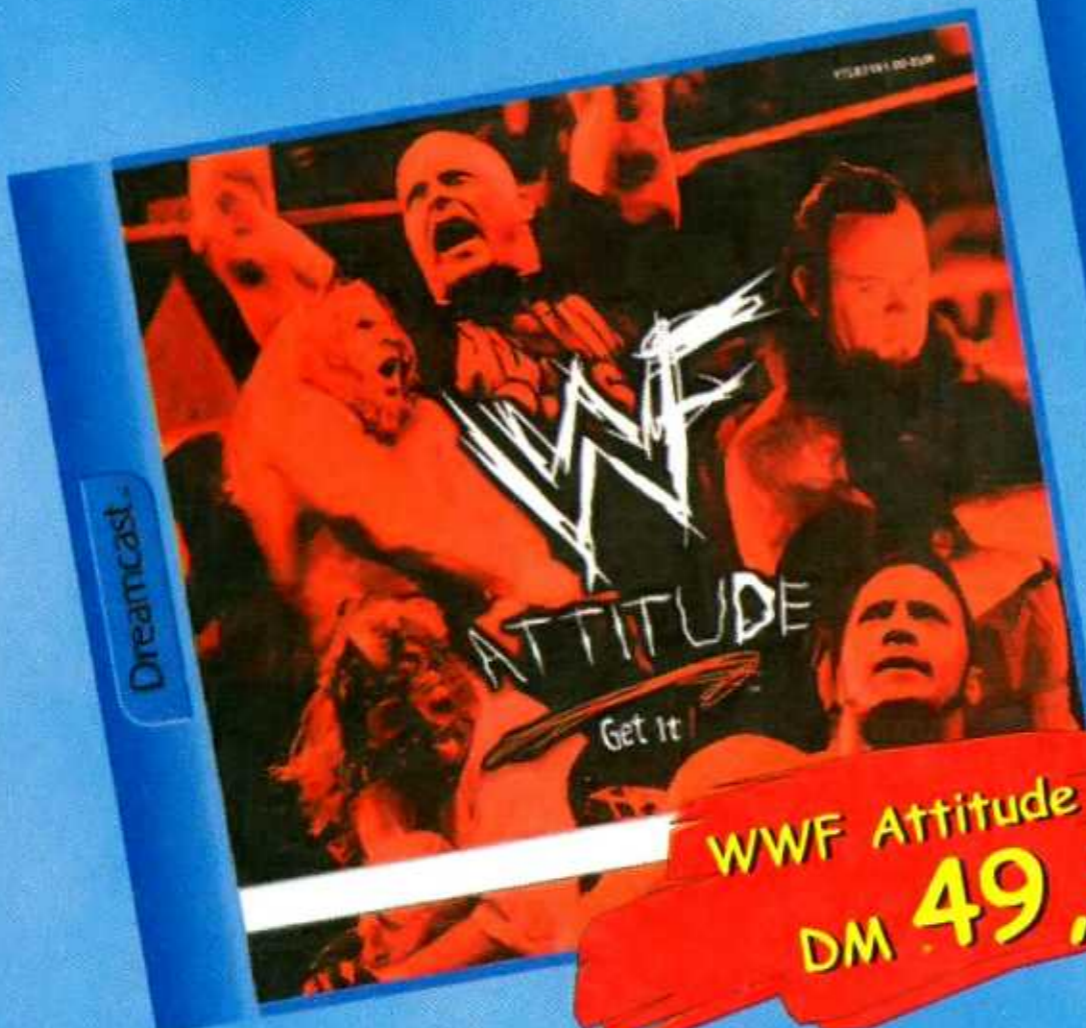
Roadsters
DM 89,95



Shadowman
DM 89,95



UEFA Striker
DM 99,95



WWF Attitude
DM 49,95



Sega Rally 2
DM 99,95

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

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545223

10 Jahre Theo Kranz Versand

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



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

Theo KRANZ VERSAND

keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit **Bestpreis** gekennzeichnet 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

PORTOFREI*

TEE OFF

Tee Off
DM **89,95**

PORTOFREI*

REVOLUTION

ECW Hardcore Rev.
DM **89,95**

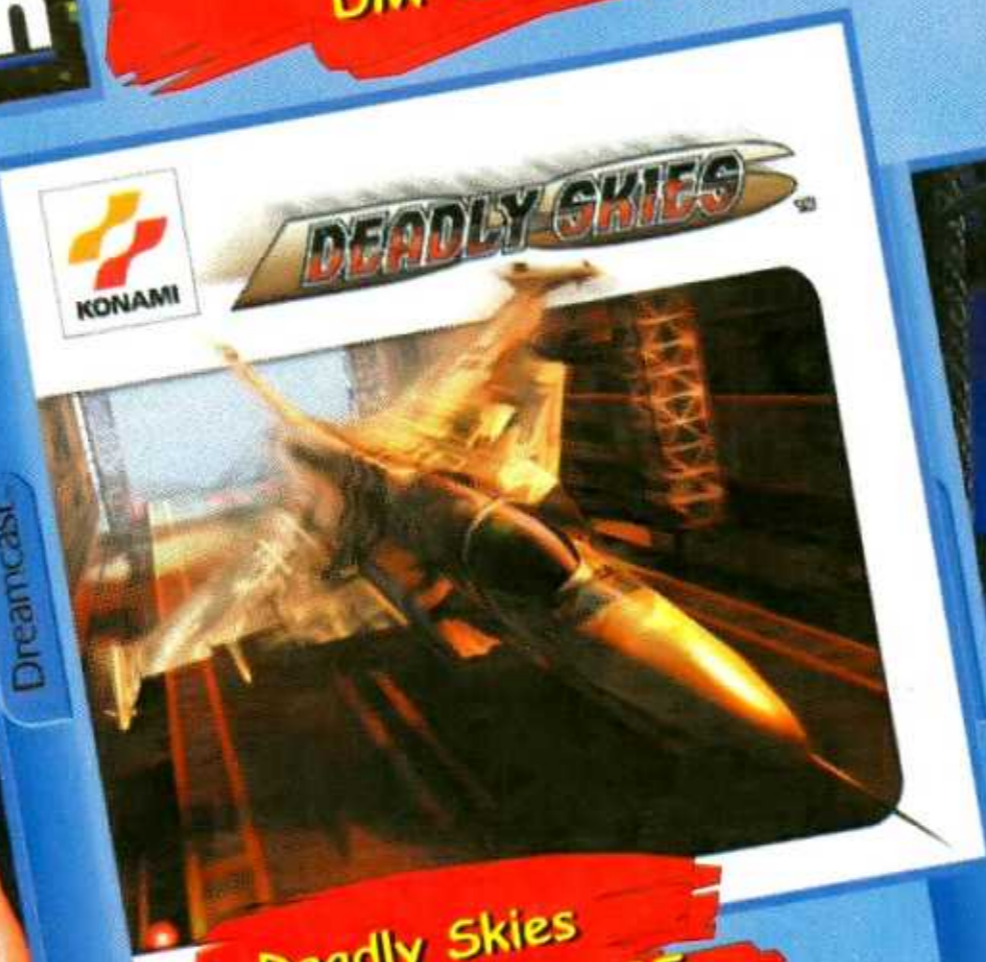
Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei!** Nutzen Sie unseren besonderen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



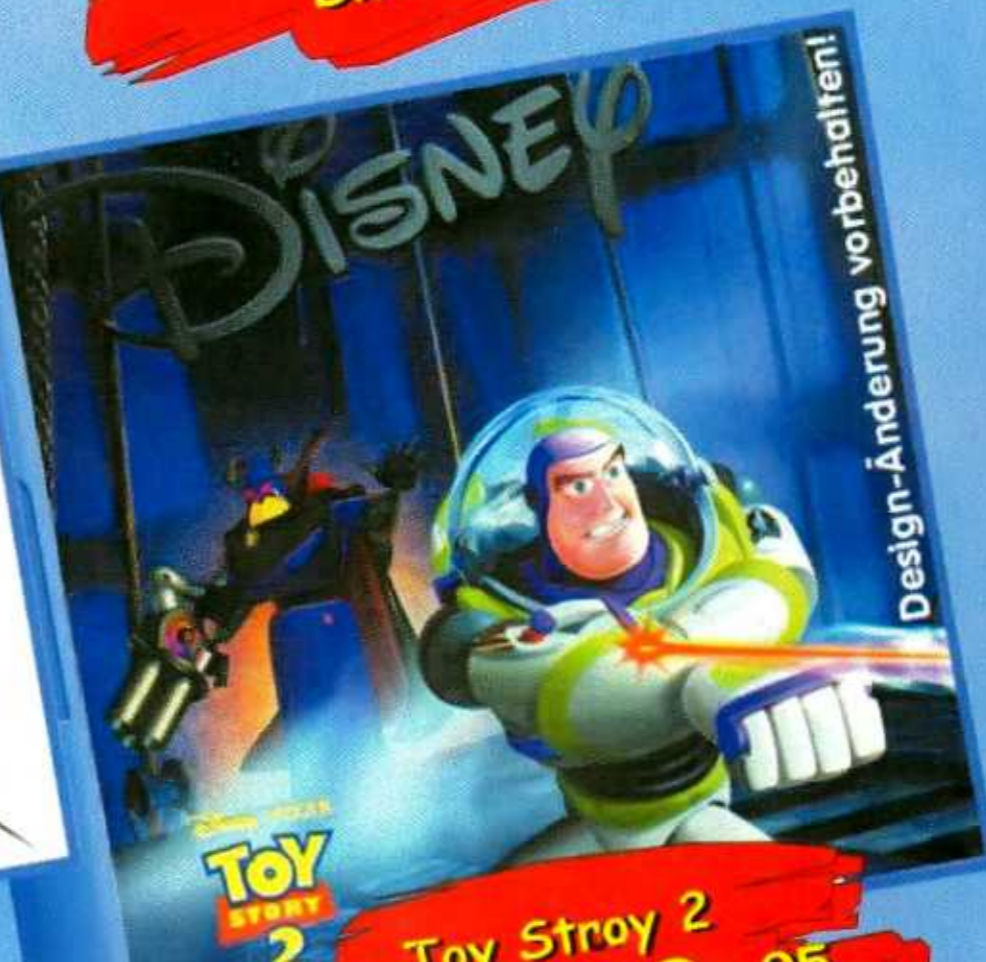
Virtua Fighter 3tb
DM **89,95**



Sonic Adventure
DM **89,95**



Deadly Skies
DM **89,95**



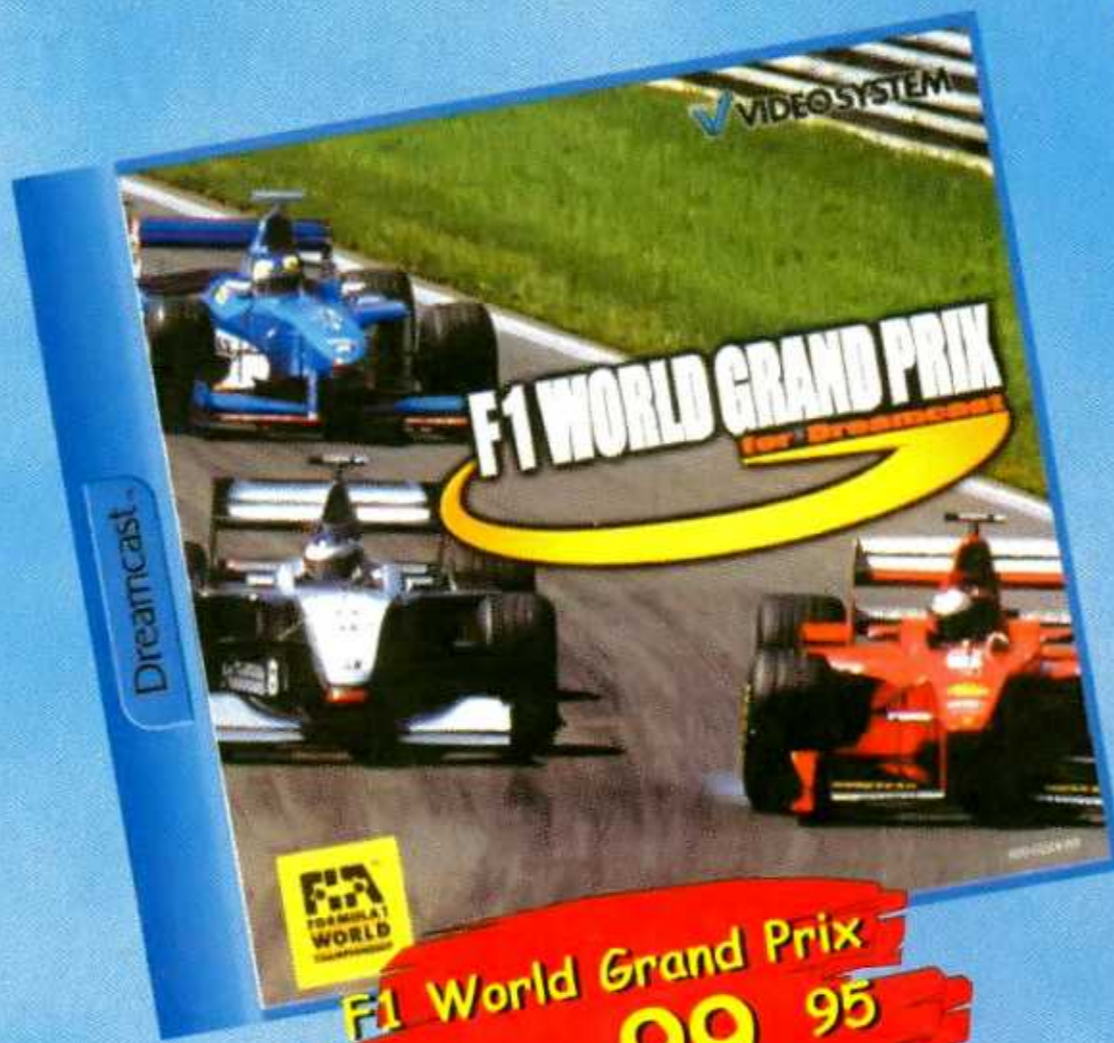
Toy Story 2
DM **89,95**





Slave Zero
DM **99,95**



Power Stone
DM **89,95**



F1 World Grand Prix
DM **99,95**

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



PSG YOUR PLAYSTATION SECRET GANG

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





Qualität, die überzeugt!

Allen Unkenrufen zum Trotz. Dreamcast definiert den Qualitätsanspruch neu. Die Ankündigungen von Titeln, deren Qualität nur Bestes erahnen lässt, reißen nicht ab. Der Beweis wird schon in diesem Monat aufgezeigt. Neben dem genialen Dead or Alive 2 aus dem Hause Tecmo, das seinesgleichen sucht, beweist NHL 2K von Sega Sports, wie schön Eishockey wirklich ist. Aber auch Kurt in MDK 2

braucht sich nicht zu verstecken, schließlich obliegt ihm die Aufgabe, unseren Planeten zu retten. Weitere Toptitel bahnen sich an und wir verraten alles über diese. Tony Hawk's Skateboarding, schon jetzt als Kulttitel gehandelt, wird ebenso wie Kalistos düsteres Nightmare Creatures 2 für endlose Stunden Spielspaß sorgen. In diesem Sinne...

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-Infos14

DemNächst

4 Wheel Thunder13

Dragon's Blood11

Nightmare Creatures 212

Super Magnetic Neo10

Tony Hawk's Skateboarding8

TestFertig

Carrier (jp).....22

Dead or Alive 2 (us).....20

ECW Hardcore Revolution22

MDK 218

Sega GT (jp).....16

Vigilante 8: 2. Herausforderung22

Virtua Squad 2 (jp).....22

8

Tony Hawk's Skateboarding



Zeigt, was ihr und euer Board drauf habt!

12

Nightmare Creatures 2



Wahnsinn und Gewalt, Kalisto trumpft auf!

16

Sega GT



Stundenlange Vollgasfreuden.

18

MDK 2



Kurt rettet erneut die Welt.

20

Dead or Alive 2



Alles wird gut! Soul Calibur in Gefahr?



Tony Hawk's Skateboarding

Nach Sonys 32-Bitter bzw. Nintendos Modultaster gelangt auch Segas GD-ROM-Schleuder endlich zu ihrem Skater-Debüt.

☛ Tony Hawk's Skateboarding setzte zum Zeitpunkt der Veröffentlichung mit Sicherheit einen Standard, den es zu überbieten sehr schwer fallen dürfte. Auch auf Segas Flaggship darf nun endlich geskatet werden. Erneut fährt der

weltberühmte Skater mit seiner kompletten Posse über den Screen. Neben einem Rune Cliffberg und Chad Muska sowie der athletischen Elissa Steamer rollen insgesamt zehn Pros durch die Locations. Die Coder von Neversoft setzen in Sachen Skater und Örtlichkeiten exakt auf die bereits allseits bekannten Fakten, anstatt etwa neue Spots zugänglich zu machen. Neueinsteigern sei zuerst ein Free-Skaten ans Herz gelegt, da die zahlreichen Moves erst noch erlernt werden müssen. Wagt ihr euch in den Karriere-Modus, sind abermals viele Aufgaben zu erfüllen, um neue Kurse freizuspielen bzw. eure Fähigkeiten in den Punkten Ollie, Air, Speed und

Balance zu verbessern. Ferner stehen euch nach erfolgreich absolvierten Levels neue Original-Decks der jeweiligen Rider zur Verfügung. Jeder Kurs stellt euch vor anders gelagerte, teils knochenharte Prüfungen. Ist die Vorgabe im Warehouse noch relativ simpel, da ihr nur fünf Holzkisten umfahren sowie versteckt angebrachte Lettern einsammeln müsst, steigern sich die technischen Anforderungen mit jeder weiteren Gegebenheit. Für jeden Spot müssen zudem jeweils ein sehr gut verstecktes Geheim-Tape gefunden und zwei verschieden hohe Punktzahlen eingefahren werden. Erfüllt ihr eine dieser Aufgaben, erhaltet ihr als Belohnung ein Videotape. Mit diesen Tapes im Gepäck erhöht ihr die oben erwähnten Skills der



▶ Die gesuchten Hidden Tapes befinden sich zumeist an sehr schwer zu erreichenden Orten.

Brettartisten. Eure Anstrengungen führen euch durch insgesamt zehn Levels. Hierbei setzen die Jungs von Neversoft erneut auf Abwechslung. Ihr dürft euch in einer menschenleeren Mall austoben oder in einem leer gepumpten Kanal in Phoenix beweisen. Besonders hartnäckigen Cracks steht am Ende der Ertüchtigung wie schon im Sony-Pendant die



▶ Wer versucht, den Handplant zu lange zu halten, schließt mit dem harten Boden Bekanntschaft.



▶ Zwar sind nicht alle Moves völlig realistisch, dem Spaßfaktor tut dies jedoch keinen Abbruch.



▶ Die Skater vollführen attraktive Dehnübungen, bei denen der Normalbürger verzweifeln würde.



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



▶ Combos bringen durch ein Multiplikator-System besonders hohe Punktwertungen.



Die Wettbewerbe setzen mindestens den Gewinn der Bronze-Medaille voraus, um weiterzukommen.



Sobald spektakuläre Moves aneinander gereiht werden, steigt das Special-Meter.



Die detailgetreue Darstellung lässt euch sogar die Cargo-Hosen genauer betrachten.



Die DC-Variante bringt exakt die gleichen Skater auf den Screen, die schon in der Sony-Fassung enthalten waren.

einmalige Gelegenheit offen, durch den Hochsicherheitstrakt der Area 51 zu düsen, arme Aliens auf Seziertischen inklusive. Um alle Hürden zu meistern, kramen die Rollbrett-Profis naturgemäß einiges aus der virtuellen Trickkiste. Toll ausgeführte Tricks helfen besonders, um gute Punktezahlen einzuheimsen. Doch die beste Möglichkeit, traumhafte Scores zu erzielen, ist es, mehrere Moves zu atemberaubenden

Combos aneinander zu reihen. Im Zuge der Trickausführung solltet ihr dem oben am Screen angebrachten Special-Meter besondere Aufmerksamkeit schenken. Nachdem einige gute Aktionen abgeliefert wurden, füllt sich eben jenes und ihr dürft die Special-Tricks der Könner auf den Schirm zaubern. Sobald die Special-Leiste wieder den ursprünglichen Wert erreicht hat, muss diese erneut durch spektakuläre Tricks, etwa Madonnas oder Handplants, gefüllt werden. In technischer Hinsicht lässt die vorliegende Preview-Version noch keine endgültigen Rückschlüsse auf den fertigen Titel

zu, da sowohl die Sounduntermalung als auch die Musikstücke noch nicht vollständig integriert waren. In Sachen Optik setzt sich die DC-Fassung klar von Sonys Vorbild ab, denn die Animationen der Skater wirken einen

Tick flüssiger. Gleiches gilt für das Level-Design. Am ursprünglichen Level-Setting wurde kein Obstacle verändert. Die einzelnen Locations erscheinen durch die größere Leistungsfähigkeit des DC ansprechender. Dennoch kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, dass die Sega-Hardware nicht vollständig ausgereizt wird. Den Codern bleibt jedoch noch etwas Zeit, um den etwas dunkel wirkenden Örtlichkeiten sowie den ab und an zu beobachtenden Grafikfehlern den letzten Feinschliff zu verpassen bzw. diese zu beheben.



Das Erreichen bestimmter Punktevorgaben bringt ebenfalls wertvolle Tapes.



Die toll gelungenen Animationen während der Grabs und Airs setzen ein optisches Highlight.



Jeder einzelne Skater verfügt anfangs über andersartig verteilte Stärken und Schwächen.



Im Downhill-Jam vollführt ihr hoch über dem leer gepumpten Kanal waghalsige Moves.

Fun-Sports

Dream Facts

Hersteller:

Neversoft

Fakten:

▶ 10+ Skater, VMU, Vibration-Pak

Erscheint:

April 2000

„Geniale Umsetzung der tempo-reichen Sportart“



Super Magnetic Neo

Die Coder von Genki zeichnen sich für ein abgehobenes Hüpfabenteuer verantwortlich.

Segas Dreamcast wurde in den letzten Wochen von wegweisenden Jump & Runs nicht gerade verschont. Man erinnere nur an die Abenteuer des fantastischen Rayman. Genki setzt nun jedoch verstärkt auf japanische Einflüsse. Dies schlägt sich vor allem in der

kunterbunten Farbwahl nieder, die dem Titel ein typisches Knuddel-Flair verleiht. Das beiliegende Material bezeichnet Super Magnetic Neo als einzigartiges, „one-of-a-kind“ Game mit einem durchgeknallten Hauptdarsteller. Ihr schlüpft in die Haut des kleinen Neo, dem die Aufgabe zuteil wird, Pinchu und seine Gang zu besiegen und den Pao Pao Park zu befreien. So weit, so gut. Um dieses Ziel wohlbehalten zu erreichen, stellen euch die Macher eine Reihe vielfältiger Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung, um euch auf geschickte Art und Weise einen Weg durch die mit Feinden nur so gespickten Levels zu bahnen. Normales Springen steht ebenso auf dem Programm wie von Tarzan inspiriertes Umherschwingen. Die Hüpferei führt euch durch insgesamt vier Welten mit je fünf Levels. Hier-

bei stehen euch solch illustre Attacken wie die Magnogimmick-Combo zur Verfügung, um die feindlichen Schergen in die Schranken zu verweisen. Sobald eine derartige Verteidigungsform ausgelöst wird, werden die Widersacher entweder kurzzeitig paralysiert oder hauchen ihr unnützes Leben ganz und gar aus. Das Ungeziefer, welches sich euch in den Weg stellt, weist entfernte Ähnlichkeit mit zu groß geratenen Fleisch fressenden Pflanzen oder aber mit aggressiven Schneemännern auf. Habt ihr die euch gestellten Anforderungen eines Levels gelöst, erhaltet ihr die Chance, in einer anschließenden Bonusrunde zusätzliche Goodies und Punkte zu sammeln. Die dezent im Hintergrund vor sich hindudelnden typisch japanischen Klänge dürfen zum Schutz der



Die Killer-Pflanzen sind zurück. Das gefährliche Gewächs stellt sich euch in den Weg, wo es nur geht.

Ohren löblicherweise abgestellt werden, da sie bereits nach wenigen Takten die Gehörgänge reizen. Sollten die Coder von Genki noch ein wenig an der unpräzisen Steuerung feilen, könnte bald ein gerade für die jüngeren User witziges Hüpfabenteuer die Screens beehren.



Sobald euer knuddeliger Held Neo abtritt, sieht das aus wie der Tod eines Teletubbies.



In den Bonus-Levels wird euch noch mehr Sprunggenaugigkeit abverlangt als in den regulären Levels.



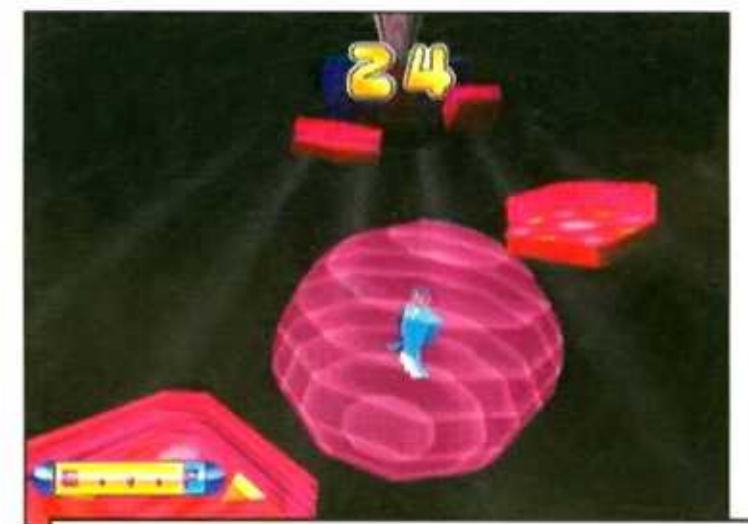
Mit Hilfe der Magnet-Attacke lasst ihr die böartigen Schergen schnell verstummen.



Nutzt ihr die Superkräfte eures Helden, gleitet ihr die höher gelegenen Passagen entlang.



Genkis Hüpfspaß erinnert entfernt an Klassiker wie die Abenteuer des italienischen Klempters.



Nur mit dem richtigen Feingefühl lassen sich die entfernten Plattformen lebend erreichen.



Die aufziehbaren Eierköpfe verfügen nicht gerade über das, was man Intelligenz nennt.

Jump & Run

DreamFacts

Hersteller:

Genki

Fakten:

▶ VMU,
Vibration-Pak

Erscheint:

Mai 2000

„Drolliger Hüpfen für jüngere Zocker“



Dragon's Blood

Ein vielversprechendes Fantasy-Action-Adventure kommt vom Entwicklerstudio Treyarch.

Für die Fantasy-Liebhaber unter euch gibt es nun bald neues Futter. Das Abenteuer erzählt von einer Welt mit Elfen und Goblins, die von einem böartigen roten Drachen und dessen Konsorten heimgesucht wird. Ihr übernehmt wahlweise die Rolle des Kriegers Cynric oder der Magierin Aeowyn.

Im Auftrag des Elfen An-sorin, dessen Heimatstadt hoch in den Bäumen von einer Horde Goblins heimgesucht wird, be-gebt ihr euch auf die Suche nach der Ursache allen Übels. Die Handlung ist in 15 Levels unterteilt, in denen ihr jeweils einen bestimmten Auftrag erfüllen sollt. So sucht ihr beispielsweise nach einem alten Weisen, der euch mit Rat zur Seite steht. Auf dem Weg zu ihm müssen natürlich die Gegend unsicher machende Monster besiegt werden. Das geschieht mit Hilfe von Schwert und Zaubersprüchen. Bevorzugt ihr die Waffe, stehen euch eine Vielzahl Angriffskombinationen zur Verfügung, die in ihrer Konsequenz fast an ein Prügelspiel erinnern. Je nach Attacke werden den Gegnern dann wie in einem Rollenspiel Trefferpunkte abgezogen. Es gibt noch andere Möglichkeiten, einen Kontrahenten zu



Schnelles Rundumschlagen hilft gegen viele Monster, die dann schon beseitigt sind, bevor sie überhaupt an euch heran kommen.

erledigen. So besitzt ihr ein umfangreiches Zauberbuch, in dem sich 22 Sprüche eintragen lassen. Ihr dürft aber auch zu konventionellen Mitteln greifen. Besonders hartnäckige Monster lassen sich einfach über eine Klippe stoßen und simples Wegrennen führt ebenfalls zum Erfolg. Die dahinter stehende künstliche Intelligenz macht einen sehr guten Eindruck. Die Gegner greifen euch zum

Beispiel gern in Gruppen an und umstellen euch dann. Treffer in alle Richtungen zu verteilen bereitet dann auch den besten Kämpfern Probleme. Auf eine Körperertüchtigung à la Tomb Raider, sprich Wände hochklettern und tieftauchen, wird verzichtet. Grafisch macht Dragon's Blood schon einen recht guten Eindruck. Insbesondere die Animation der Zauber wirkt aufwändig. Störend ist hingegen der Nebel, der die Sicht auf den Horizont verdeckt. Hoffen wir, dass sich die dicke Suppe bis zum Release noch etwas hebt.



Die Zwischensequenzen sind eher zweckdienlich in der normalen Spielgrafik gehalten.



Hier ist schnelles Handeln gefragt, da ihr sonst in die Zange genommen werdet.



Diese geflügelten Schemen stärken euren Charakter, indem sie ihm bessere Zauber, mehr Magiepunkte oder mehr Trefferpunkte verleihen.



Auf den ersten Blick erinnert das Abenteuer an Tomb Raider. Der Held besitzt hingegen nicht Aktionsmöglichkeiten wie Klettern oder Tauchen.



Einer der wichtigsten Zauber angesichts der clever kämpfenden Monster ist das Healing.



Unser Konterangriff kam leider etwas zu früh, was Aeowyn mit einem starken Treffer hinnehmen muss.

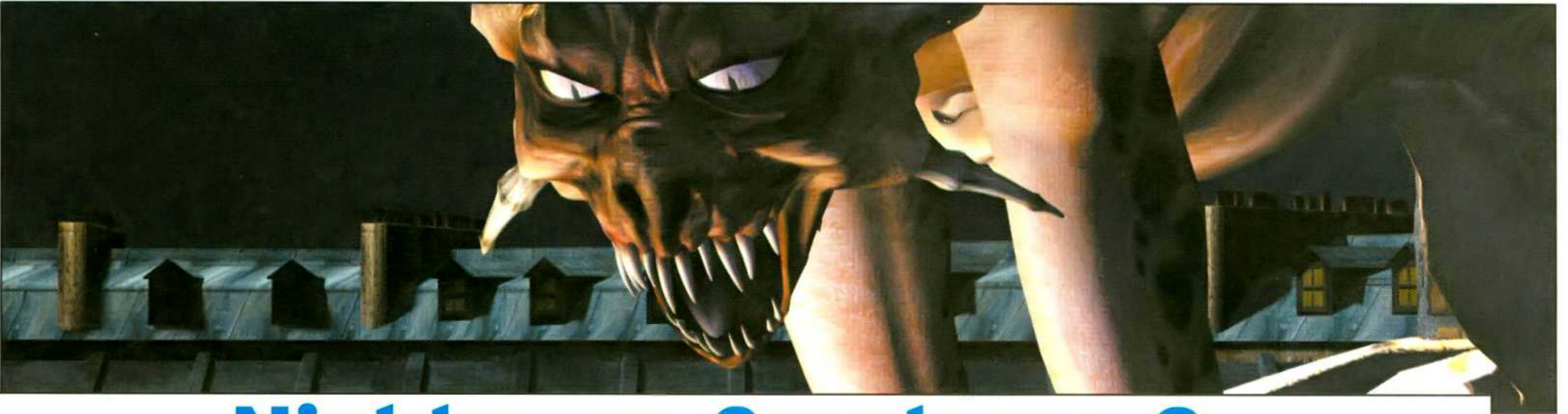
Action-Adventure

Dream Facts

Hersteller:
Treyarch LLC

Fakten:
VMU, 15 Levels
Erscheint:
2. Quartal 2000

„Treyarchs Abenteuer präsentiert sich in bester D&D-Tradition“



Nightmare Creatures 2

Sega hatte noch nicht die Ehre, von den Kreaturen der Dunkelheit heimgesucht zu werden. Aber was nicht ist, wird nun...

Wallace, eine arme verlorene Seele, die vom diabolischen Wissenschaftler Crowley jahrelang zu teuflischen Experimenten missbraucht wurde, sinnt auf Rache. Rache an seinem Peiniger, Rache an der Welt, die ihm das angetan hat, sein Gesicht zu entstellen. Nur schmutzige, verschlissene Binden halten die Fleischfetzen seines Gesichts zusammen. Wallace bricht aus seinem Gefängnis, das mit so viel Schmerz, so viel Pein verbunden war, aus, und findet sich wieder in einer Welt des Grauens, verseucht von dunklen Geschöpfen der Hölle. Er nimmt den langen Weg auf. Sein Ziel heißt Rache. Mit dieser kurzen Vorgeschichte schickt euch Kalisto hinab in Abgründe, die dem Hirn Clive Barkers entsprungen sein könnten, nur begegnet ihr mit Wallace nicht Cenobiten, sondern Zombiegestalten und weiteren



Durch die dunklen Abwasserkanäle Londons bahnt sich Wallace seinen Weg.

Monstern. Gesteuert wird die Spielfigur (leider steht nur ein Charakter zur Auswahl) aus der Third-Person-Perspektive, und da wir schon beim Begriff sind, den ein Spiel namens Tomb Raider seinerzeit überhaupt erst definierte, kann man sehr schnell Parallelen finden. Ihr habt die Möglichkeit zu laufen, springen, treten und einige spezielle Manöver bis hin zu Combos durchzuführen. Aber auch Hieb- und Stichwaffen finden in den Händen des Wahnsinnigen ihren Weg in untotes verwesendes Fleisch. Sicherlich erschrecken viele Freunde der Szene, sobald der Begriff Tomb Raider-Klon auftaucht, aber wenigstens stupide, nervende Kletterpassagen scheinen uns in NC2 erspart zu bleiben. Das Hauptaugenmerk wurde verstärkt auf Action gesetzt. Gar-

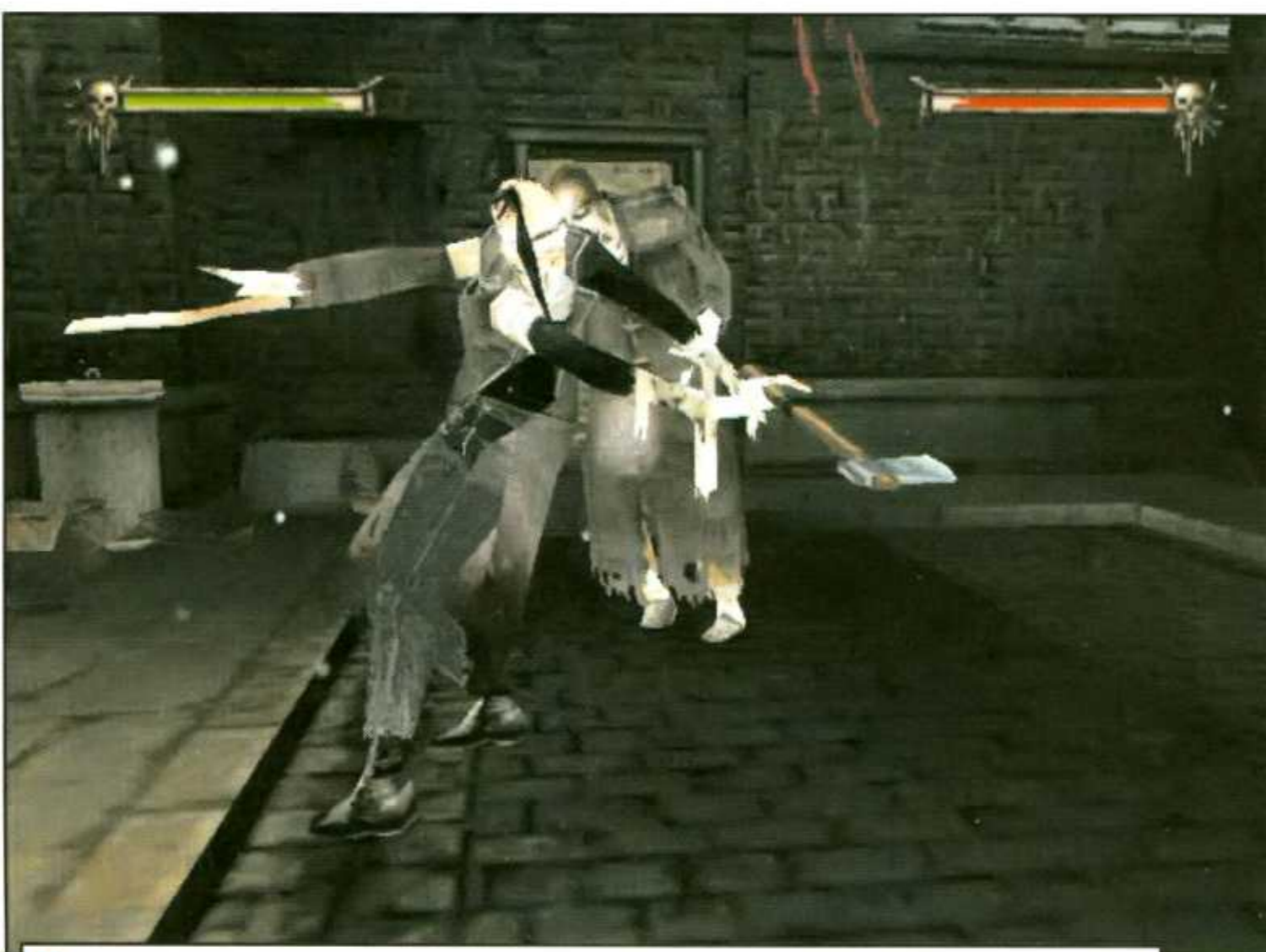


Die Kollisionsabfrage zeigt in der Preview-Version noch Schwächen. Kalisto ist aber am Fixieren.

nert mit einer flüssigen, sauberen Grafik-Engine, sorgt vor allem der bedrohliche Hintergrund schon in der Preview-Version für so manchen Schauer. Steuerungstechnisch liegt der Schwerpunkt auf der Kollisionsabfrage, die in dieser frühen Version noch recht ungenau ist. Aber Kalisto feilt noch fleißig an Wallace und seinen Peinigern der Nacht.



Wallaces Seele brennt im Wahnsinn der Rache.



Die Axt im Haus erspart den Horror-Film. Mit verschiedenen Hieb- und Stichwaffen wehrt sich Wallace.



Die Entwickler von Kalisto beweisen ihren Sinn für Humor. So schaut unser Gunther auch immer drein, wenn der Kaffee alle ist.



In dunklen Ecken lauern teuflische Geschöpfe.

Beat 'em Up

DreamFacts

Hersteller:

Kalisto

Fakten: 30 Levels, VMU,

Vibration-Pak

Erscheint:

2. Quartal 2000

„Altes Schema mit neuer Geschichte, wir sind gespannt“



4 Wheel Thunder

Schon wieder ein Offroad-Rennspiel für den Dreamcast? Oh ja, und was für eins! Midway gibt jetzt richtig Gas.

Eigentlich gibt es für Segas Konsole schon recht viele Rennspiele im Off-Piste-Bereich. Sega Rally 2, Buggy Heat, und V-Rally ist auch schon in der Mache. Sega Rally hatte leichte technische Probleme, bei Buggy Heat war die Steuerung zu realistisch und V-Rally lässt noch auf sich warten, aber Midway hat das Richtige für alle Rennspiel-Fans. 4 Wheel Thunder ist, wie der Name schon zeigt, an das gute, aber sehr schwere Hydro Thunder angelegt. Zwar stecken hinter diesem Titel eigentlich die französischen Programmierer von Kalisto

(Nightmare Creatures), allerdings war man bei Midway so von der Güte dieses Games angetan, dass man sich die Rechte sofort gesichert hat. Wie schon der Rennboot-Hit Hydro Thunder ist auch dieser Titel als Arcade-Game ausgelegt. Das heißt, die Steuerung reagiert auf jede Bewegung des Analog-Sticks und nur Vollgas zählt. Wer hier bremst, hat keine Chance auf den Sieg. Die Kurse unterstützen dieses Fahrverhalten zwar nicht immer, aber die Autos stecken glücklicherweise alles weg. Die Kurse unterteilen sich zunächst in Hallenkurse wie beim Motocross und richtige Rallyestrecken. Die Außenkurse sind weitläufig und erlauben viele Abkürzungen, was den Spaß noch vergrößert. Vom Design und den Details her kön-



Das Wichtigste in diesem Spiel ist, dass so viel Turbo-Boosts wie möglich eingesammelt werden. Ohne Turbo-Unterstützung hat man gegen die starken Computergegner kaum eine Chance.

nen sie zwar nicht mit denen von Sega Rally mithalten, aber dafür läuft das Spiel schon jetzt absolut stabil mit 60 fps. Autos gibt es bisher nur acht Stück, diese lassen sich jedoch durch im Championship-Modus verdiente Kohle gehörig tunen. Wer Glück hat,

bekommt sogar die Chance, sein Geld an einem versteckten einhändigen Banditen zu vermehren. Spielerisch und technisch gehört 4 Wheel Thunder schon jetzt zur Spitzenklasse, einzig der unausgegorene Schwierigkeitsgrad verdirbt den vollen Spielspaß. Aber Kalisto hat uns versprochen, daran noch ordentlich zu feilen. Schafft man das, steht uns ein echtes Renn-Highlight ins Haus.



Die Offroader unterscheiden sich je nach Bauart in den Punkten Grip, Handling, Beschleunigung und Geschwindigkeit voneinander.



Da hat wohl jemand Schwein gehabt! Und neben diesem rosa Schwein fliegt auch noch eine Kuh umher. Wahrscheinlich hat jemand ein Faible für tierische Ballons.



Bei den Outdoor-Strecken wechseln sich offene Felder und enge Passagen immer wieder ab. In diesen Engpässen ist Vorsicht geboten, denn wer die Wände streift, wird gnadenlos abgebremst.



Auch dieses idyllische Bergdorf ist vor eurer Rennwut nicht sicher. Man erkennt hier schon den Detailreichtum am Straßenrand.



Die Strecken begrenzenden Wände lassen sich häufig als Steilkurven nutzen. Das spart Zeit und erhält den Schwung.

Rennspiel

DreamFacts

Hersteller:
Midway
Fakten:
VMU, Lenkrad,
Vibration-Pak
Erscheint:
2. Quartal 2000

„Ein Highlight für Freunde von Arcade-Racern“

AmRande

Shenmue 2 soll eine noch leistungsfähigere Engine besitzen als der Vorgänger. Insgesamt sollen 50 Charaktere gleichzeitig dargestellt werden können, ohne dass die Engine in die Knie geht.

Auch den japanischen Video-spiele-Hersteller SNK hat das Musik-fieber gepackt. Das Unternehmen folgt dem erfolgsträchtigen Trend und veröffentlicht bereits im zweiten Quartal einen Titel namens Cool Cool Toon, über dessen spielerischen Inhalt jedoch noch nichts bekannt ist.

Die spinnen, die Japaner: Das Ausnahme-Jump&Run Rayman 2 wurde in der japanischen Famitsu mit 29 von 40 möglichen Punkten bewertet!

Die Human Head Studios kündigen Rune für Segas Dreamcast an.

Messiah wird wohl erst im Spätsommer für Segas 128-Bitter erscheinen. Dies soll der Meister David Perry höchstpersönlich bekannt gegeben haben. Im Vergleich zur bereits erschienenen PC-Version sollen der DC-Fassung noch einige grafische Feinessen spendiert werden.

Das derzeit in der Spielhalle zu bestaunende Virtua Tennis wird definitiv umgesetzt. Eine erste Version soll schon auf der Tokyo Game Show zu begutachten sein. Sega gibt an, den Titel im Sommer dieses Jahres veröffentlichen zu wollen.

Das virtuelle Aquarium Seaman wird derzeit von Jellyvision (You don't know Jack) umgesetzt. Wenn alles nach Plan verläuft, wird der ungewöhnliche Titel im Herbst auf den us-amerikanischen Markt kommen.

Heiße Internet-Gerüchte besagen, dass der Arcade-Kracher Daytona 2 bereits im Mai in Japan in den Handel kommen wird. Für die meisten DC-Fans ist der Mega-Racer sicherlich der Most-Wanted-Titel überhaupt.

Ein weiteres DC-Highlight des Jahres dürfte Virtua Fighter 4 werden, dessen Arcade-Version bereits kurz vor der Fertigstellung sein soll.

Mehr als nur ein Gerücht scheint die Meldung zu sein, dass Microsoft stark interessiert an einer Übernahme des Sega-Konzerns ist. Wie auf der Game Developer Conference von Charlie Bellfield (Marketing Communication, Sega) bestätigt wurde, stehen beide Konzerne derzeit noch in den Verhandlungen.



Einmal Gott sein

Peter Molyneux' neuste Simulation Black & White wird auch für Segas Flaggsschiff erscheinen. Ihr schlüpft natürlich, wie bei Molyneux-Spielen üblich, in die Rolle eines Gottes. Zunächst sucht ihr euch ein kleines

Wesen aus, das ihr im Verlauf des Spieles nach eurem Willen erzieht. Dabei mutiert das Fantasiewesen entweder zu einem bösen Monstrum oder zu einer lieben Seele. Geformt wird der Zögling durch Schläge oder Liebkosungen, die ihr mit einer virtuellen Hand tätigt. Ziel des Spieles ist es, ein Volk zu erschaffen und es mit Hilfe eurer "rechten" Hand vor den Angriffen der

feindlichen Gottheit zu schützen. Auch diese verfügt natürlich über ein Überwesen, welches es das ein oder andere Mal zu bekämpfen gilt. Dabei stehen euch diverse Zauber, zum Beispiel Blitze oder Feuerbälle, zur Anwendung bereit. Im Verlauf des Spieles erlernt der virtuelle Gott besondere Specialmoves, die die Wirkung der Sprüche nachhaltig verstärken. Ein fixer Release-Zeitpunkt wurde leider noch nicht festgelegt, zu erwarten ist der Genre-Mix wohl erst im vierten Quartal dieses Jahres.



Cooler Peripherie-Nachschub

Vidis versorgt auch den Dreamcast mit einigen nützlichen Utensilien. So bietet das Unternehmen ein Scart-Kabel zum Preis von nur DM 19,95 an. Das Dreamcast-Extension-Kabel, eine 1,8 Meter lange Joypad-Verlängerung, ist bereits für schlappe 14,95 DM zu haben. Last but not least vertreibt der Peripherie-Hersteller eine VGA-Box zum

Anschluss des Dreamcast an einen PC-Monitor. Diese lohnenswerte Anschaffung kostet DM 59,95 und ist ab sofort im gut sortierten Fachhandel erhältlich. In Planung ist darüber hinaus noch ein Lenkrad für Segas Spielekonsole. Nähere Infos über das Steuerrad liefern wir euch in einer der nächsten Ausgaben.



Vielversprechender Titel aus Down Under

Das auch Australier vielversprechende Software herstellen können, zeigt der Titel Chimera Project aus dem Hause Micro Forte Pty., der bereits im Sommer kommenden Jahres erscheinen wird. Die Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel handelt in einem futuristischen Szenario. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Geheimagenten Dylan Steel, der mit der modernsten Technologie ausgerüstet ist. Während eines Erkundungsfluges wird er von einer unbekanntem Streitmacht an-

gegriffen. Sein Vogel wird beim Kampf stark beschädigt und Dylan Steel muss auf einem fremden Planeten notlanden. Dort erlebt er ein unglaubliches Abenteuer. Spielerisch ist Chimera Project eine Mischung zwischen Crusader: No Remorse und Diabolo. Während

des Abenteuers sammelt ihr Goodies auf, dank derer ihr beispielsweise euren Raumanzug aufrüsten dürft. Zudem findet ihr natürlich auch nützliche Ballermänner, die euch bei Auseinandersetzungen mit den kriegerischen Cyber-Gegnern unterstützen.



Die härteste Sportart der Welt für Segas Dreamcast

Crave Entertainment werkelt derzeit an der ersten Ultimate-Fighting-Simulation der Videospiegeschichte. Für alle diejenigen, die mit dem Sport nichts anfangen können: Ultimate Fighting ist eine

Art Wrestling-Sport, bei dem im wahrsten Sinne des Wortes bis zum Umfallen gekämpft wird. Dabei gibt es keinerlei Regelwerk zu beachten. Dadurch gehört Ultimate Fighting natürlich zu den umstrittensten Sportarten auf diesem Planeten. Doch zurück zum Spiel, über welches wir zur Zeit nur wenige Informationen haben. Fest zu stehen scheint, dass euch alle Kämpfer des UFC-Verbandes zur Verfügung stehen werden. Erste Screenshots des Titels sehen bereits recht ein-



druckvoll aus. So lässt sich während des Kampfes beispielsweise die Mimik des Recken erkennen. Angestrebter Release-Zeitpunkt ist das vierte Quartal dieses Jahres.

Ausnahmsweise mal kein Shooter aus dem Hause Rage

Die Schmiede Rage, die ihren Sitz in Manchester hat, werkelt momentan an einem vielversprechenden Arcade-Racer. Der Flitzer mit dem klangvollen Namen Midnight GT soll bereits im zweiten Quartal des Jahres erscheinen. Neben einer ausgesprochen realistischen Fahrphysik sollen

die Wagen über ein sehr authentisches Schadensverhalten verfügen. So besitzt jeder Flitzer 32 Punkte, an denen ein Unfall seine Auswirkungen zeigt. Diese sind natürlich nicht nur rein optischer Natur (Blebschäden, etc.), sondern beeinträchtigen auch nachhaltig das Fahrverhalten eures Racers.

Ansonsten läuft alles in bester Ridge-Racer-Manier ab. Es gilt, die so genannte Midnight-Liga erfolgreich zu durchfahren und alle Events des Cups zu bestehen. Grafisch scheint sich anhand erster Screens jedoch abzuzeichnen, dass Midnight GT die Klasse von Sega GT nicht erreichen wird.



GAMESTORE

Ladenlokal
ESSEN

Rüttenscheider
Str. 181

Tel. 0201-777225

Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
DÜSSELDORF

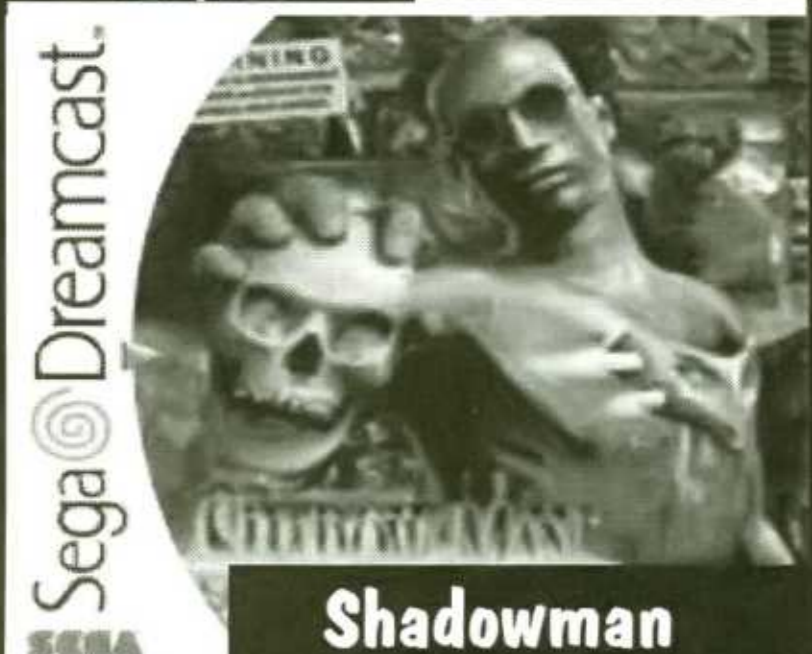
Kölner Str. 25

Tel. 0211-1649409

Ladenpreise können abweichen



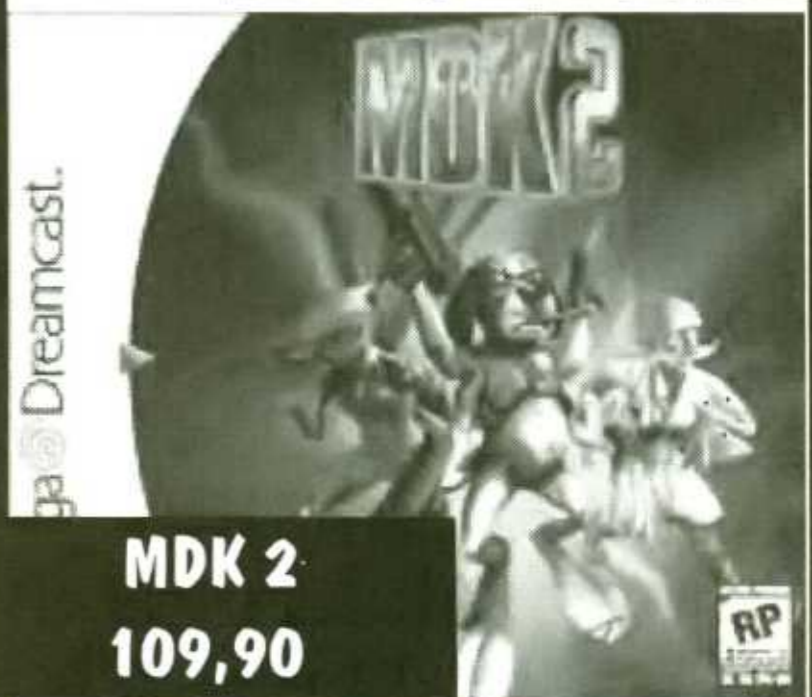
CRAZY TAXI
99,90



Shadowman
Engl. PAL

uncut 119,90

komp. dt. 99,90

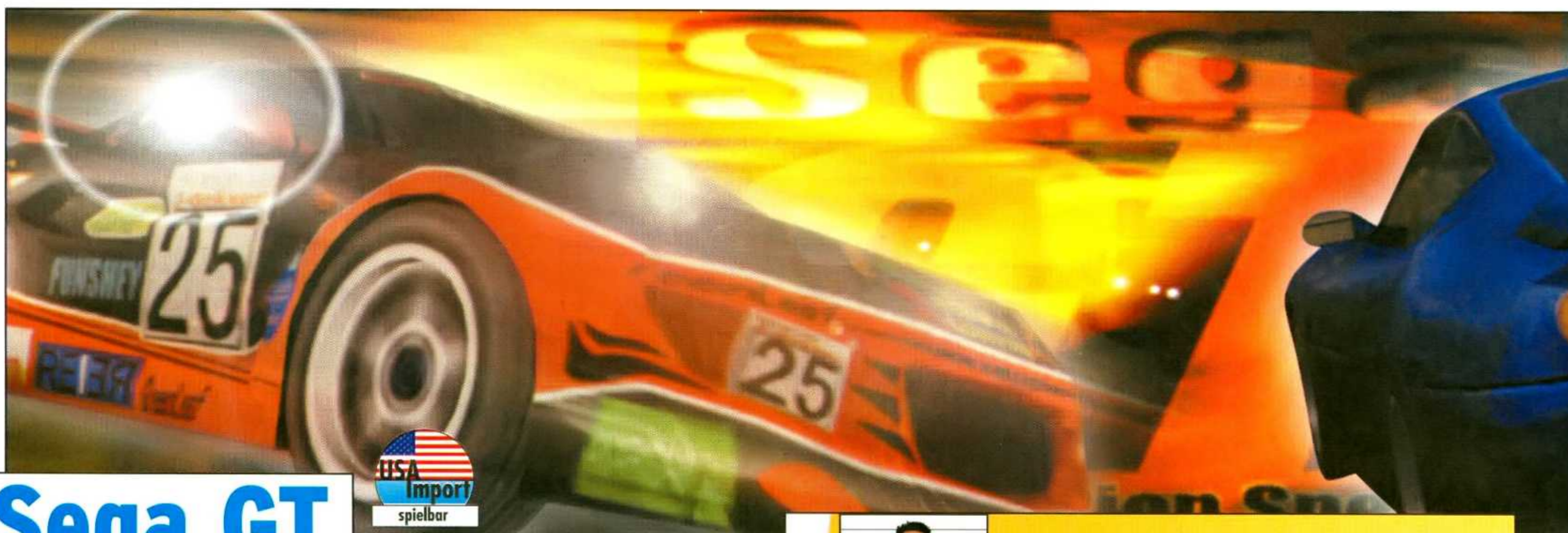


MDK 2
109,90

H.of Dead2 dt.	99,90
Virtua Striker 2 dt.	99,90
Carrier	vorb.
Deadly Skies dt.	99,90
Vigi8-2Heraus. Dt.	109,90
Red Dog dt.	99,90
Roadsters dt.	99,90
Tomb Raider 4 dt.	99,90
Soul Calibur dt.	109,90
Soul Reaver PAL uncut	119,90
NHL2K	vorb.
NBA2K dt.	99,90
Dead or Alive 2 dt.	99,90
ECW Hardcore PAL uncut	99,90
Dreamcast-Umbau	149,90

0201 / 777235

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



Sega GT



Sega versucht sich an einer rasanten Bolidenhatz mit ausgedehnter Tuning-Abteilung.

Der in den vergangenen Wochen entstandene Kaufboom für Rennspiele ist mit Sicherheit auf das herausragende GT2 für Sonys 32-Bitter zurückzuführen. Sega begibt sich nun direkt in das Fahrwasser dieses sowohl vom Umfang als auch von der Realitätsstreue bislang wegweisenden Titels. Was liegt nun näher, als im virtuellen Cockpit Platz zu nehmen, um die DC-Pisten unsicher zu machen und die Rivalen der Rennbahn auseinander zu nehmen. Genau dies hat sich auch Sega gedacht und schickt euch auf die Rennstrecken dieser Erde. Doch wie schon im großen Vorbild stellen die Coder einige Hindernisse bereit, um den Fahrspaß durch einige an Gran Turismo angelehnte Lizenz-Tests zu verlängern. In den Prüfungen

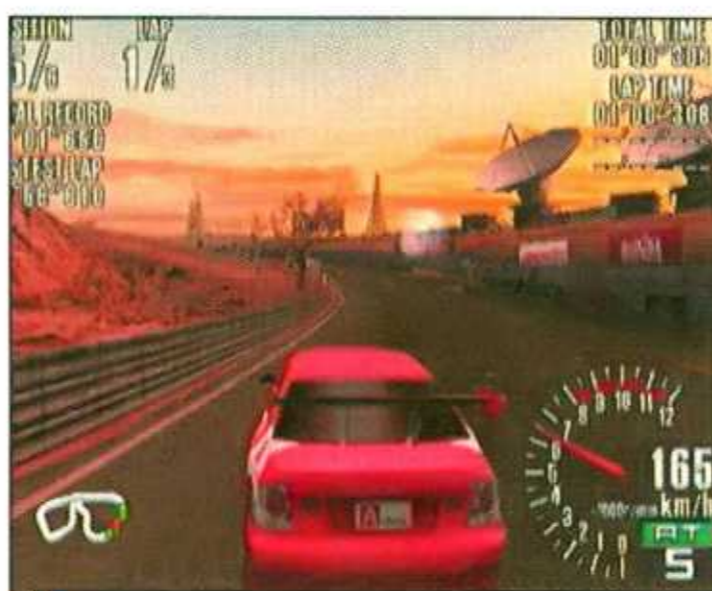
obliegt euch die Aufgabe, bereits vorgegebene Rundenzeiten zu unterbieten, um eine der begehrten Lizenzen zu erhaschen. Drei Klassen stehen parat, die es zu meistern gilt. Von der B- über die A-Klasse bis hin zur höchsten Kategorie, der SA-Klasse, reicht die Bandbreite. Sobald die teils schwierigen Aufgaben gemeistert sind, geht es auch schon ans Eingemachte: Ihr dürft euch endlich einen Boliden eurer Wahl zulegen, den ihr euch von eurem anfangs noch spärlichen Kontostand zusammenkratzt. Wahlweise begeben ihr euch in den ausführlichen Championship-Modus oder in



Meine Meinung: Sega GT bietet ein sehr durchwachsendes Gesamtbild. Auf der einen Seite glänzen die Coder aus Segas heiligen Hallen klar in puncto Technik, denn eine derart flüssige Engine gab es selten zu betrachten. Nichtsdestotrotz zieht man in Sachen Realitätsstreue gegenüber der Konkurrenz bzw. den Vorbildern klar den Kürzeren, denn die Vehikel fahren sich zu schwammig, um einen hohen Sim-Grad zu erreichen. Sorry, Sega!!!

eine weniger zeitaufwändige Time-Attack, um eure Bestzeiten zu schlagen. Ferner steht euch die Möglichkeit offen, ein Einzelrennen zu fahren oder aber gegen einen menschlichen Rivalen den Asphalt via Splitscreen im Dual-Race zum Glühen zu bringen. Doch das Herzstück der fulminanten Renn-Action bildet naturgemäß der Karriere-

Modus, in dem ihr um stattliche Preisgelder und Pokale fahrt. Die gewonnenen Peseten dürfen bei zahlreichen Autohändlern sogleich in neue Vehikel investiert werden. Apropos Hersteller, im Gegensatz zu Polyphonys neuestem Tuning-Kapitel setzen die Jungs aus Segas Schmieden gänzlich auf japanische Fabrikate. Von Suzuki über Subaru bis hin zu



Malerische Sonnenuntergänge bilden einen stimmungsvollen Rahmen.



In den Stimmung erzeugenden Replays kommen alle Details ans Tageslicht. Selbst rotierende Alufelgen lassen sich herrlich beobachten.



Auf der sogenannten Sprint-Zone, einem Testkurs, lassen sich Fabelgeschwindigkeiten erzielen, die hiesigen PS-Freaks das Wasser in die Augen treiben würden.



Nachtfahrten werden von toll inszenierten Lichtreflexionen verschönert.



Der virtuelle Tuner bohrt eure Kisten bis ans Limit gehörig auf.



Die Strecken wurden ansprechend in Szene gesetzt und warten mit einer Bandbreite von verschneiten Pisten bis hin zu Stadtkursen auf.



Die CPU-Piloten warten mit einer guten KI auf und setzen euch im gesamten Renngeschehen gehörig zu.

Toyota finden sich insgesamt neun Firmen im weiten Feld, die ihre interessantesten Modelle auf die virtuellen Pisten schicken. Es lassen sich noch acht Super-Kisten à la BP Apex Kraft Trueno käuflich erwerben. Solltet ihr mit den Leistungsdaten der Kisten nicht zufrieden sein, begeben euch flugs zur jeweiligen Tuning-Schmiede, um die PKW noch einmal kräftig aufzu-bohren. Angefangen von Verbesserungen der Motorleistung über die Antriebswellen und die Übersetzung bis zur Gewichtsreduktion, die für ein besseres Gewicht-Leistungs-

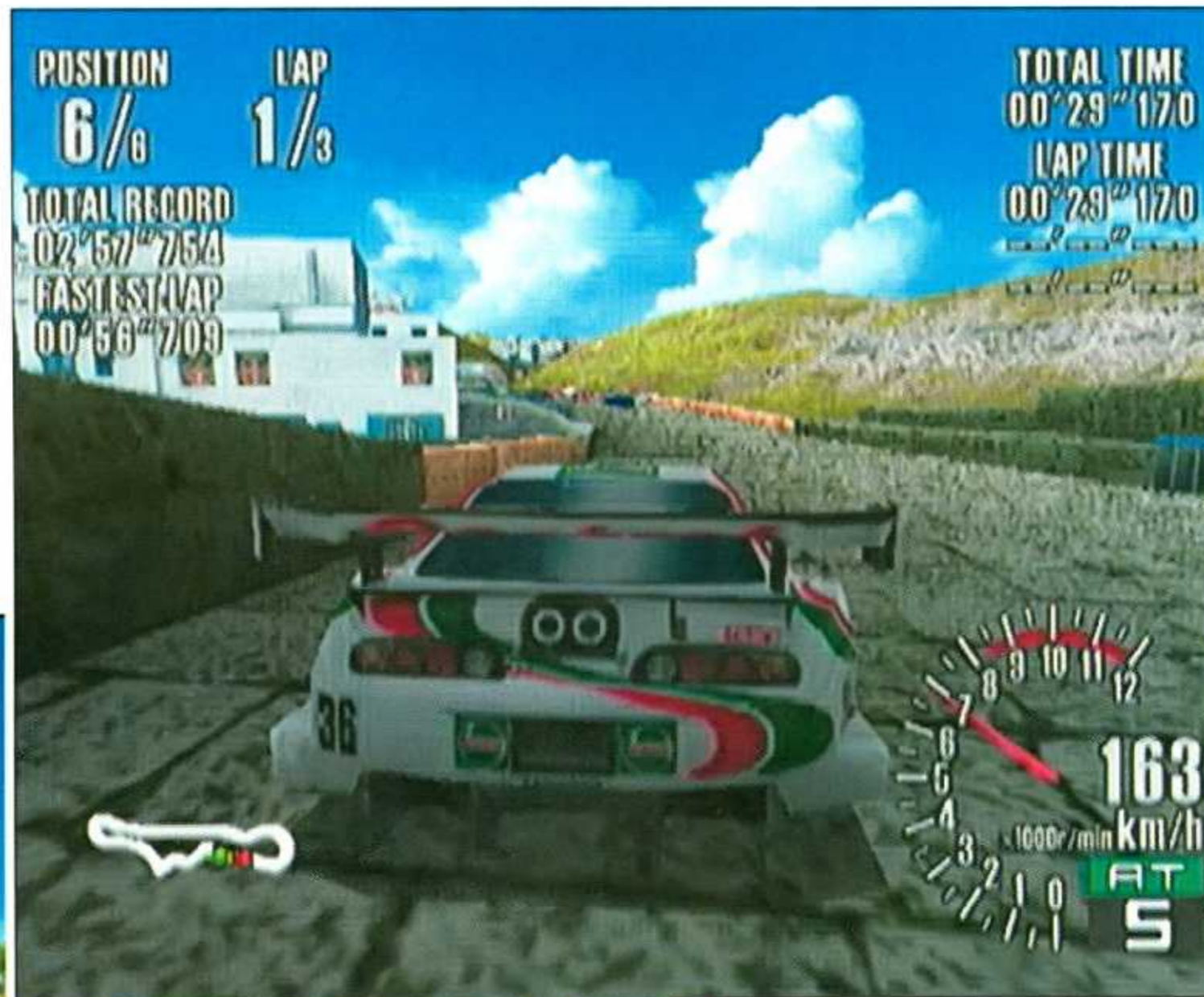
verhältnis sorgt, dürfen die wichtigsten Punkte modifiziert werden. Technisch gesehen gibt sich Sega GT Homologation Special keine Blöße. Die ca. 30 Kurse, Reverse- und Spiegelkurse mitgerechnet, erscheinen allesamt in einem enorm detaillierten Licht. Während der Nachtfahrten durch japanische Metropolen habt ihr wahrlich das Gefühl, durch Tokio zu düsen. Doch auch die malerischen Sonnenuntergänge wissen durch ihre authentische Optik zu gefallen. Darüber hinaus begeistern die 100 verschiedenen Modelle japanischer Hersteller. Durch imposante Lackspiegelungen

wird der Grad an Realismus weiter erhöht und die durchgestylten Vehikel erwecken einen grandiosen Eindruck. Im Gegensatz zur herausragenden Optik bleibt das Fahrverhalten jedoch klar hinter dem technischen Glanz zurück. Egal, ob ihr nun in einem 64PS-starken Subaru PLEO RS Platz nehmt oder einen Xanavi Arta Silvia über die Strecken scheucht, beiden Ereignissen bleibt eins gemeinsam: Sowohl die PS-Protze als auch die motorisierten Einkaufswagen fahren sich nicht gerade realistisch über die malerischen Kurse. Zumeist hat der Pilot das unangenehm

aufstoßende Gefühl, eine Badewanne mit vier Rädern über den Screen zu manövrieren. Hier hätten sich die Coder wohl die beiden großen Vorbilder aus dem Hause Polyphony Digital genauer ansehen sollen, denn selbst auf Sonys 32-Bitter ist ein enorm echt anmutendes Fahrverhalten von nahezu 600 verschiedenen Wagen machbar. Doch der zweite Teil bzw. eine Fortsetzung kommt bestimmt, so viel ist sicher. Vielleicht überarbeiten die Programmierer gerade den Fahraspekt noch einmal gründlich!



Vor dem Kauf dürft ihr einen genauen Blick auf die PKW und deren Spezifikationen werfen.



Bereits der kleinste Fehler führt zum aussichtslosen Kampf gegen die Zeit.



Selbst mit einem Kleinwagen könnt ihr gegen die CPU-Jungs antreten. Doch auch hier verlangen euch diese durch gefährliche Manöver einiges ab.



In den Stadtkursen ist genaue Kenntnis des Streckenverlaufs angebracht.



In den Wiederholungen lässt sich sogar Reifenquallm beobachten.

Rennspiel DM 139,-
 Hersteller: Sega
 Bezugsquelle: Sega
 Levels: 20+ Pisten
 BRD-Release: tba.
 Schwierigkeitsgrad: mittel
 Fakten: 136 Autos
 Internet: www.sega.com

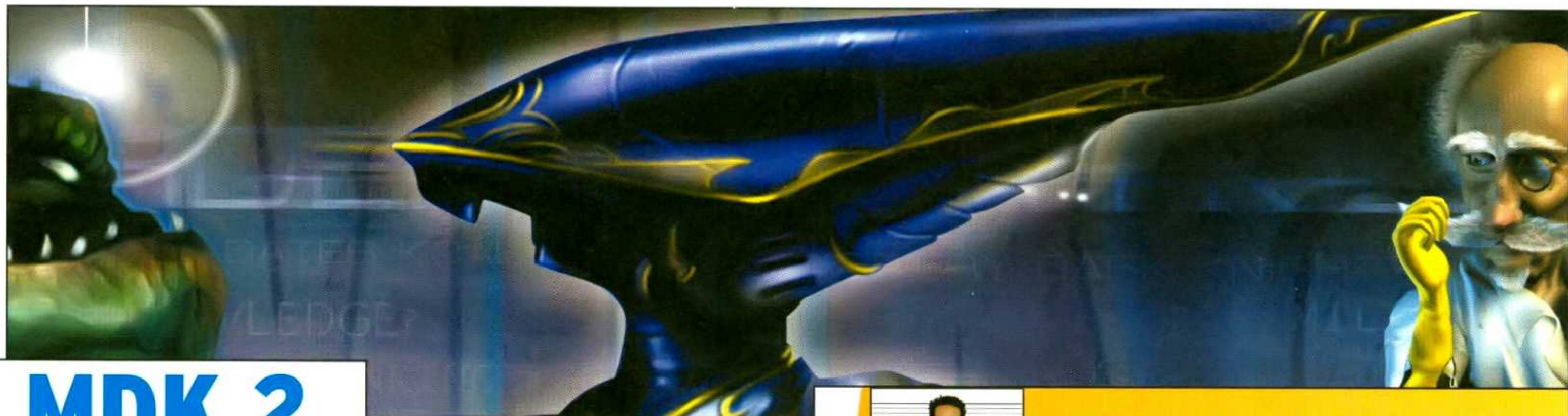
Grafik 83% Selbst bei hohen Geschwindigkeiten geht die Engine nicht in die Knie und bringt detailgetreue Boliden auf den Screen.

Sound 70% Authentisch wirkende Motoren-Sounds liefern die zum rasanten Renngeschehen passende Atmosphäre.

Fun Aufgrund der schwierigen Steuerbarkeit bleibt der Spaßfaktor auf der Strecke.



FUN 80%




MDK 2

Bioware programmiert den Action-Shooter speziell für den Dreamcast.

Kaum hat sich das Team um den fleißigen Helden Kurt eine kleine Pause gegönnt, erschallt erneut die Alarmglocke. Nachdem er mit dem Doktor und

Roboter-Hund Max die Erde erfolgreich vor der nahenden Invasion aggressiver außerirdischer Wesen bewahrt hat, wartet jetzt wieder ein gefährlicher Auftrag auf das Team. Ein riesiges, einem Rasenmäher ähnliches Gefährt pflügt die gesamte Oberfläche der Erde um. Sogleich stürzt sich Kurt aus dem Raumschiff, um seinem geliebten Planeten zu Hilfe zu eilen. Nach einem kleinen Trainingsabschnitt findet sich der Spieler in einer bizarren Welt wieder. Schon am Design der Räume ist klar zu erkennen, dass es sich hierbei keinesfalls um irdische Begebenheiten handelt. Diese Vermutung bestätigt sich sofort, denn hinter der ersten Tür erwarten den bewaffneten Helden riesige Alienscharen, die Kurt an die Wäsche wollen. Ausgestattet mit einem futuristischen Maschinengewehr, das über einen Sniper-Modus ver-

Meine Meinung: Ich war wirklich sehr erstaunt, als ich sah, was Bioware alles aus meinem Dreamcast zu kitzeln vermag. Bei keinem Spiel zuvor habe ich eine derartige Fülle an Spezial-Effekten gesehen. Auch spielerisch weiß dieser Titel ganz zu überzeugen. Mit dem Sniper-Modus findet man immer wieder einen Weg, das verschlossene Tor zu öffnen. Vor allem Freunden des actionlastigen Adventures kann ich diesen Titel wärmstens empfehlen.



fügt, kämpft sich der Spieler dann durch die riesigen Levels. Dabei muss er zahlreiche Rätsel lösen, um die kleinen Energiekugeln zu finden, welche die nächste Tür öffnen. Am Ende eines jeden Levels hat es unser Superheld dann mit einem besonders hartnäckigen Obermütz zu tun, dessen Umfang meist mehrere Häuserblöcke umfasst. Um diesen Fiesling erfolgreich zu schlagen, muss man sich erst einmal auf die Suche nach dem Schwachpunkt machen. Grafisch hat dieses Game alles, was sich der anspruchsvolle Videospieler wünscht. Mit prächtigen Bump-Mapping-Effekten und

dynamischer Beleuchtung reizt MDK2 den Dreamcast gnadenlos aus.



Bei der Jump&Run-Einlage über die Plattformen wird Max von Aliens begleitet.



Über riesige Ventilatoren gleitet Kurt mit seinem Fallschirm nach oben.



Dieses Bild erinnert irgendwie an David und Goliath.



Während ihr das Alien bearbeitet, drehen sich die riesigen Kugeln im Hintergrund.



Dieser gigantische Endgegner feuert aus allen Rohren auf unseren Helden.



Ihr erfahrt im Info-Screen alles Wissenswerte über eure nächste Strecke, von der Breite bis hin zum Wetter.

Shoot 'em Up DM 109,-

Hersteller: **Bioware**
 Bezugsquelle: **Virgin**
 Levels: **20+**
 BRD-Release: **April 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Fakten: **Vibration-Pak, VGA-Box**
 Internet: **www.virgin.com**

Grafik 89% Sehr prunkvolles Level-Design mit vielen Effekten.

Sound 84% Der theatralische Soundtrack zieht den Spieler tief in den Bann von MDK2.

Fun Harte Action-Kost wechselt sich mit kleinen Rätsleinlagen und Jump&Run-Passagen ab. Auch Einsteiger finden sich hier sehr schnell zurecht.

Kauf Tip 

FUN 86%





NHL 2K



Im nördlichen Teil von den USA, aber besonders in Kanada, ist Eishockey eine sehr beliebte Sportart. Und natürlich gibt es dort eine der besten Vereinsligen der Welt, die NHL.

☑ Spieler aus aller Welt streiten sich um den Stanley-Cup und die inoffizielle Vereinsweltmeisterschaft. Nachdem Electronic Arts mit ihrer NHL-Hockey-Serie zu Anfang der 90er ordentlich abgeräumt hatten, sind diese Titel nicht mehr aus der Spielerschlund weggedenken. Unter dem Label Sega Sports bringt nun auch Sega das erste Hockey-Spiel für den Dreamcast heraus. NHL 2K wirkt ebenso wie seine Basketball-

und Football-Ableger sehr realistisch und simulationsnah. Trotz seiner einfachen Steuerung wirkt das Geschehen auf dem Eis immer echt: keine Checks am laufenden Band oder Tore en masse. Die Goalies sind sogar dermaßen schwer zu überwinden, dass es schon viel Übung verlangt, auf der leichten Spielstufe als Sieger vom Eis zu gehen. Im Laufe der Zeit lernt man allerdings diesen knackigen Schwierigkeitsgrad schätzen, da so das Spiel auf lange Sicht herausfordernd bleibt. Wer es nicht ganz so realistisch mag, der darf ein wenig auf die Referees, Verletzungen, Ermüdungen etc. Einfluss nehmen. Apropos Einfluss, wem die Original-Spieler und -Mannschaften aus der NHL nicht ausreichen, der darf per Editor eigene entwerfen. Spielzüge gehen durch das schnelle, aber



Udo

Meine Meinung: Eishockey-Cracks werden lange auf den 2K-Ableger von Sega Sports gewartet haben. Wer allerdings ein Sportspiel der Extraklasse, wie NBA 2K und NFL 2K, erwartet hat, wird voraussichtlich enttäuscht sein. NHL 2K

kommt einfach nicht an deren ausgereifte Symbiose von perfekter Technik und tollem Gameplay heran. Dennoch ist dieses Spiel das bisher beste seines Genres und wird sicher viele Anhänger finden. Gerade das schnelle Gameplay sorgt für so manches Herzschlagfinale. Ich bin mir sicher, dass die kleinen technischen Mängel, wie die „nur“ 30 fps, der schlechte Kommentar oder die verbesserungswürdige KI, bis spätestens nächstes Jahr ausgemerzt sind. Bis dahin werden wir uns wohl mit diesem Teil „begnügen“ müssen.

einfache Passspiel gut von der Hand und sorgen besonders im Multiplayer-Modus (bis zu vier Spieler gleichzeitig) für reichlich Action. Waren NFL 2K und NBA 2K noch absolute Ausnahmetitel in Sachen Grafik und Sound, so muss man bei NHL 2K ein wenig Abstriche machen. Die Grafik ist trotzdem zur Zeit das Beste, was man jemals in einem Eishockey-Spiel gesehen hat. Die Animationen sind flüssig und das Scrolling

weich. Die Framerate mit 30 fps könnte zwar höher sein, dies nimmt aber keinen negativen Einfluss auf das Gameplay. Die Spieler selbst wirken nicht ganz so detailliert im Vergleich, dennoch auch hier das Prädikat „sehr gut“. Der Sound wirkt sehr echt. Schlagschüsse und Bandenchecks krachen durch die Boxen, obwohl die beiden Kommentatoren sich sehr bald wiederholen.



▶ Abgehoben: Dieser unfaire Stockeinsatz wurde von den Refs nicht geahndet.



▶ Tolle Glanzparaden gibt es von den starken Goalies am laufenden Band. Es dauert schon einige Stunden, bis man es raus hat, sie zu überwinden.



▶ Beim Bully vorm eigenen Gehäuse wird es brenzlich. NHL 2K überzeugt auch abseits vom Spielgeschehen mit schönen Animationen.



▶ Mit der guten Replay-Funktion darf man noch einmal das aufspritzende Eis bewundern.



▶ Mit dieser extremen Kameraeinstellung hat man den absoluten Überblick (aber wo ist der Puck?).

American Sports DM 129,-

Hersteller: **Sega**
 Bezugsquelle: **Import**
 Levels: **30+ Teams**
 BRD-Release: **3. Quartal 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: -
 Internet: **www.sega.com**



Grafik 80% Tolle Animationen und Details. Die Framerate könnte hingegen höher sein.

Sound 79% Realistische Geräuschkulisse mit vielen Effekten. Die Sprachausgabe wiederholt sich zu schnell.

Fun Für Eishockey-Fans ein absolutes Muss. Besonders im Multiplayer-Mode ein Heidenspaß.



FUN 85%



Dead or Alive 2



Lust darauf, schöne Frauen nach deiner Pfeife tanzen zu lassen? Tecmo gibt dir die Möglichkeit dazu!

Tecmo hat die Dead-or-Alive-Tradition weitergeführt! Nach dem damaligen Saturn-Abräumer und Virtua-Fighter-Killer ist nun der Dreamcast an der Reihe. Und ebenso wie damals ist Tecmos Beat 'em Up eindeutig



Solche Spezialeffekte werden im eigentlichen Spiel nur sehr selten eingesetzt.



Tommy

Meine Meinung: Tod oder lebendig, Soul Calibur oder Dead or Alive 2? Über diese Frage scheiden sich die Geister. Ich bin mir ehrlich gesagt auch nicht ganz sicher, schließlich ist Soul Calibur ein Meilenstein, den es erst einmal zu schlagen gilt. Tecmo versucht dies eindeutig mit ausgefeiltem Gameplay und neuen Features, wie den riesigen Arealen und dem spannenden Vierspieler-Modus. Dinge, die bisher in 3D-Beat-'emUps einzigartig sind. Unterm Strich würde ich Soul Calibur vorziehen, da es einfach mehr Extras bietet, aber letztendlich sollte das jeder für sich selbst entscheiden, denn beide sind absolute Spitzenprügler!

besser als Segas Virtua Fighter 3tb. Sicher, diesmal hinkt der Vergleich ein wenig, schließlich liegen mittlerweile rund 18 Monate zwischen den beiden Releases. Wie dem auch sei, das SegaMagazin hat sich sofort nach dem US-Start von DoA2 eine GD-ROM gesichert, so dass wir euch in dieser Ausgabe zumindest den Import-Test liefern können, bevor wir euch in der nächsten ein PAL-Update nachreichen werden. Kennt man die Naomi-Fassung, dann wird schnell klar, dass das Team

Ninja erstklassige Arbeit geleistet hat. Die Grafik ist, ebenso wie das Gameplay, 1:1 übernommen worden. Bleiben wir bei Vergleichen: Zieht man das DC-Aushängeschild Soul Calibur hinzu, gibt es auf den ersten Blick Zweifel, ob DoA2 wirklich besser aussieht. Die Antwort ist nicht ohne Weiteres zu geben. Einerseits nein, weil die Charaktere und die Kampfeffekte der Waffen bei Soul Calibur einfach imposanter wirken. Nimmt man beispielsweise Astaroth oder Cervantes, sieht jede DoA2-Figur



Im Story-Modus werden die Charaktere genauer vorgestellt.



Ayane ist schon ein flinkes Luder! Im Story-Modus ist sie fast stärker als der Endgegner.



Nachdem Bass seinen Gegner durch die Brüstung gepfeffert hat, springt er sofort hinterher, um die Sache zu beenden.



Elektrozäune sorgen für Extraschaden, wenn der Kontrahent darauf geworfen wird.



▶ Kasumi hat ordentlich Power in den Beinen. Manch einer wäre schon froh, wenn er nur annähernd einen Spagat auf dem Boden hinbekäme.



▶ Hier sehen wir das Tag-Team Ayane/Hayabusa beim Weichklopfen von Tai-Boxer Zack.

dagegen blass aus. Andererseits sprechen das ganze Drumherum und die technische Komponente eindeutig für DoA2. Die Kampfarenen sind riesig und mit allerlei Zerbrechlichem gepflastert. Außerdem gibt es in jeder der 13 Stages versteckte Verknüpfungen zu anderen Bereichen des Levels, wo dann wieder ganz andere Bedingungen herrschen. Grafik ist aber nicht alles! Kritikpunkt Nummer 1 bei Soul Calibur ist eindeutig das recht einfache Gameplay. Echte Beat'emUp-Cracks fühlten sich unterfordert und zogen ein Virtua Fighter mit seinen perfekt aufeinander abgestimmten Moves vor. DoA2 geht in dieselbe Richtung, verknüpft aber

gekonnt beide Ansprüche: ein schnell zu erlernendes Gameplay und viele kombinierbare Bewegungen. Wer also auf Martial Arts in Perfektion steht, der wird mit DoA2 seine helle Freude haben. Ebenfalls Spaß macht es, nur dem flotten Intro zu folgen und den knackigen DoA2-Girls unter den Rock zu linsen. Tecmo bietet dazu extra eine interessante Option an. Der Spieler muss nämlich sein Alter angeben. Abhängig davon ändert sich die Hüpfreudigkeit der weiblichen Reize und diverser anderer interaktiver Elemente, wie Ventilatoren im Boden (huch, jetzt ist mir doch der Rock hoch geflogen!). Glücklicherweise wirkt dies nicht zu aufgesetzt und diese Schelmerei kann man

Tecmo noch einmal verzeihen. Immerhin bietet DoA2 zum ersten Mal in der 3D-Beat'emUp-Geschichte einen Vierspieler-Modus an, der hervorragend gelungen ist. Dieser Tag-Team-Modus bietet noch weitere Moves, die nur im Partner-Verbund möglich sind. Diese zu entdecken ist eine wahre Herausforderung, denn leider liefert das beigelegte Handbuch nur die Grundschnitte und einige Spezialattacken. Laut Tecmo soll jedoch jeder der zwölf Fighter mindestens 100 verschiedene Bewegungen auf dem Kasten haben. Kommen wir zu den Einspieler-Modi. DoA2 bietet den Story-Modus (tolle Zwischenszenen in Spielgrafik), Time-Attack, Survival und den

Sparrings-Modus zum Üben. Hier lassen sich alle Schläge wunderbar herausfinden, auch wenn eine Move-Liste zum Nachahmen nicht schlecht gewesen wäre. Somit ist DoA2 genauso wie Soul Calibur noch ein kleines Stück von der Perfektion entfernt. Hätte Tecmo seinem Klopfer Extras spendiert (wir konnten bisher weder Bonus-Fighter noch -Kostüme entdecken), wäre Namcos Prügler ernsthaft in Gefahr geraten, vom Thron der Beat 'em Ups gestoßen zu werden. DoA2 bleibt also der respektable zweite Platz, dessen Stärken nicht in seinem Umfang, sondern vielmehr im Gameplay und im technischen Bereich liegen.



▶ Dank des Sparring-Modus erlernt man die versteckten Moves recht schnell.



▶ Da die Sprachausgabe Japanisch ist, gibt es englische Untertitel.



▶ Endgegner Tengu hat einige fiese Tricks auf Lager.



▶ Störende Grafikobjekte im Vordergrund werden transparent dargestellt, damit sie nicht die Sicht versperren.



▶ Da knacken die Knochen! Haltegriffe gehören bei DoA2 zum guten Ton.

Beat 'em Up DM 130,-

Hersteller: Tecmo
 Bezugsquelle: Import
 Levels: 12+ Kämpfer
 BRD-Release: 28. April 2000
 Schwierigkeitsgrad: mittel
 Fakten: -
 Internet: www.tecmo.co.jp



Grafik 91% Tolles Charakter-Design, wahnsinnige Areale und klasse Lichteffekte. Eines der schönsten DC-Spiele überhaupt.

Sound 89% Glasklare Sprachausgabe, realistische Effekte und ein schmissiger Soundtrack sorgen für Begeisterung.

Fun Beat'emUp-Puristen werden DoA2 einem Soul Calibur vorziehen!



FUN 91%



So manche Gänsehaut ist vorprogrammiert.

Carrier

Es gibt sie also doch noch, die kleinen Überraschungsspiele für zwischendurch. Carrier entpuppt sich als Biohazard-Klon, ohne jedoch dessen Klasse zu erreichen. Die Entwickler der Firma Jaleco haben ihre Hausaufgaben im

Abkupfern sehr gut erledigt. Leider wurde bei der Ausarbeitung in Sachen Steuerung ein wenig geschlampt. Auch kann der Dreamcast grafisch bestimmt wesentlich mehr. Hauptkritikpunkt sind die Slowdowns, sobald mehrere Gegner auf dem Screen erscheinen. Fazit: guter Mainstream.

Shoot 'em Up 140,- DM

Hersteller: **Jaleco**
Bezugsquelle: **Import**
Levels: -
BRD-Release: **tba.**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: -
Internet: -



GRAFIK 70%
SOUND 79% **FUN 79%**



Reaktion ist alles. Bumm! Weg bist du!

Virtua Squad 2

Eingefleischte Sega-Fans erinnern sich an Virtua Squad 2 aus guten alten Saturn-Zeiten. Nach wie vor ballert ihr euch alleine oder zu zweit durch Unmengen unverschämter Verbrecherrudel, stets darauf bedacht, jedes Goodie einzu-

sammeln und Zivilisten zu verschonen. Es ist zwar löblich von Sega, Nachschub für die Lightgun zu bringen, aber mehr als es auf dem Saturn gab, erhält der geneigte Fan nicht. Wenigstens lässt sich der Shooter auch einigermaßen mit Pad spielen. So spart man die Doppelanschaffung der Pistole.

Shoot 'em Up 140,- DM

Hersteller: **AM 2**
Bezugsquelle: **Import**
Levels: **5+**
BRD-Release: **tba.**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: -
Internet: -



GRAFIK 55%
SOUND 70% **FUN 72%**



Gnadenlos aus allen Rohren feuern.

Vigilante 8: 2. Herausforderung

Als verrückte Cowboys der Neuzeit vertreibt ihr euch die Zeit nicht in harten Kämpfen Mann gegen Mann, sondern Spacemobil gegen Schulbus. Waffenbeladen attackiert ihr in acht Arenen alle Gegner, bis euch der Sieg gehört. Kurzum,

dies ist ein Arcade-Spiel, das bestimmt eine gute Spielidee birgt, wenn die Verwirklichung nicht so schlampig vollzogen worden wäre. Eine ungenaue Steuerung, mangelhafte Kollisionsabfrage und logische Fehler vermiesen schnell den Spiel Spaß. Fazit: Durchschnitt!

Shoot 'em Up 99,- DM

Hersteller: **Luxoflux**
Bezugsquelle: **Activision**
Levels: **18 Fahrzeuge, 8 Levels**
BRD-Release: **erhältlich**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: **VMU, Vibration-Pak**
Internet: **www.activision.de**



GRAFIK 53%
SOUND 77% **FUN 63%**

ECW Hardcore Revolution

WWF Attitude findet auf dem DC sehr schnell eine Fortsetzung.

Recycling ist "in". So hat Acclaim Studios das Vorgängermodell WWF Attitude kurzerhand leicht aufgepeppt und setzt euch mit ECW Hardcore Revolution Wrestling-Spiel Nummer 2 auf dem DC vor. Mit 36 Original-Wrestlern der ECW dürft ihr es in dutzenden Spielmodi alleine oder bis zu viert so richtig krachen lassen. Die vielfältigen Moves sowie die einfache, dafür saubere Engine sorgen für reichlich Abwechslung, wobei es erfrischend anzusehen ist, wie unterschiedlich die CPU des Dreamcast von sich aus agiert. Aber nicht nur im Ring geht es zur Sache. Wie im Show-Wrestling üblich, dürft ihr euch auch außerhalb traktieren und zeigen, wer der Herr im Hause ist. Wem dies nicht genügend Abwechslung bietet, der darf sich im vorbildlichen Bastel-Mode götlich tun. Hier könnt ihr euch aus tausenden von Optionen einen eigenen Prügler nach Herzenslust zusammenbauen und

euch mit diesem beweisen. Was man erst mit der Zeit richtig zu schätzen lernt, ist die stets aufrufbare Move-Liste, die gewissenhaft die Möglichkeiten der gerade vorherrschenden Situation aufzeigt. Durch dieses Feature und mit ein wenig Übung macht euch so

schnell kein Ringer mehr den Schneid streitig. Leider fehlen nach wie vor Elemente, beispielsweise ein Ringrichter, den man "versehentlich" schachmatt setzt, um eine Niederlage zu verhindern, oder kultige Einzüge der Wrestler, die für Stimmung sorgen.



Viel Action im Vierspieler-Mode.



Auch weibliche Wrestler mischen kräftig mit.



Tommy

Meine Meinung: ECW Hardcore Revolution ist eigentlich ein grundsolides Wrestling-Spiel. Die wichtigsten Elemente, wie Kollisionsabfrage und Ausführbarkeit der Moves, sorgen für reichlich Prügelspaß. Allerdings hat Acclaim Studios nur den Quasi-Vorgänger WWF Attitude neu aufgelegt, ohne viel an der Grafikschaube zu feilen. Beispielsweise bestehen die Zuschauer auf den Rängen aus lächerlichen zweidimensionalen Bitmap-Elementen, die von der Seite aus betrachtet wie Pappaufsteller wirken. So etwas reicht wirklich nicht mehr aus. Alle Dreamcast-Zocker, die bereits im Besitz von WWF Attitude sind, können daher ruhigen Gewissens auf ECW Hardcore Revolution verzichten. Alle anderen sollten mal das eine oder andere Auge riskieren.



Der Bastel-Mode sorgt für Eigenkreationen.

Fun-Sports DM 89,-

Hersteller: **Acclaim Studios**
Bezugsquelle: **Acclaim**
Levels: **36+ Wrestler**
BRD-Release: **erhältlich**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: **VMU**
Internet: **www.acclaim.de**

Grafik 45% Optisch saubere, jedoch zweckgebundene triste Grafik. Der Dreamcast kann wesentlich mehr.

Sound 38% Die Kampfgeräusche reichen auf Dauer nicht aus.

Fun Kollisionsabfrage und Moves sind vorbildlich sauber. Für Einzelkämpfer mit der Zeit etwas langweilig, zu viert ein Partyspaß.



FUN 76%

SMQ Top 200

Stefan	Ackermann	300	Axel	Menzel	265
Volker	Bette	300	Antonio	Orsi	265
Alexander	Bock	300	Frank	Schleicher	265
Alexander	Klassen	300	Sebastian	Behne	260
Jürgen	Richter	300	Marcus	Burger	260
Kai	Schnippering	300	Christian	Jobst	255
Karl-Heinz	Seidl	300	Martin	Losack	255
Richard	Strobel	300	Mathias	Silberbauer	255
Johannes	Fischer	290	Andreas	Beuchert	250
Ralf	Apel	285	Matthias	Fernau	250
Kai	Auffenfeld	285	Karsten	Kühl	245
Sascha	Augustin	285	Samuel	Stössel	245
Marcel	Bartz	285	Oliver	Wolff	245
Enrico	Bohn	285	Manuela	Böhme	240
Jan	Brockmann	285	Peter	Böhme	240
Eva	Dellinger	285	Michel	Enderich	240
Cornelis	Deuerling	285	Birgit	Hahn	240
Manuel	Diekhous	285	Jürgen	Hahn	240
Mario	Donvito	285	Tobias	Peterka	240
Sven	Draxlbauer	285	Till	Enderich	235
Manuel	Dumas	285	Lutz	Hahn	235
Anton	Eibl	285	Thomas	Haßler	235
Hannes	Fabian	285	Matthias	Reiter	235
Matus	Fiala	285	Matthias	Rüttmauser	235
Holger	Fischer	285	Andre	Schubert	235
Michael	Fischer	285	Roland	Willert	235
Andreas	Gering	285	Marcel	Sachtleben	230
Jan	Glaser	285	Timo	Schulz	230
Jürgen	Gössnitzer	285	Maik	Starke	230
Matthias	Hagena	285	Christopher	Will	230
Anika	Häuschen	285	Antonio	Galle	225
Sorja	Hesse	285	Jan-Philipp	Beschmer	220
Roland	Hirzinger	285	Manfred	Gerdes	220
Lorenz	Hoddow	285	Jan	Hanke	215
Björn	Horak	285	Robert	Kluge	215
Dmitri	Hörig	285	Michael	Raß	215
Joachim	Horschitz	285	Thomas	Schiele	215
Andreas	Huber	285	Bruno	Sieler	215
Martin	Jentsch	285	Tobias	Wörner	215
Franz	Kern	285	Jochen	Böttcher	210
Rene	Khop	285	Thomas	Scherer	210
Thorsten	Klaus	285	Pascal	Simon	200
Sascha	Koepsel	285	Michael	Wehrle	200
Mario	Leonhardt	285	Carsten	Boganz	195
Ronny	Löffler	285	Thomas	Ludewig	195
Peter	Mitlöhner	285	Hans	Maj	195
Silke	Nehring	285	Ronny	Hoppenheit	190
Matthias	Pinger	285	Jasmin	Mattausch	175
Maik	Preisser	285	Wilko	Bartels	150
Edward	Rogers	285	Daniel	Buschmeyer	150
Petra	Rosenplänter	285	Sven	Grunow	150
Philipp	Schadl	285	Stefan	Heßler	150
Michael	Scholtes	285	Burkhard	Krone	150
Stefan	Schröder	285	Kay	Löwenstrom	150
Stefan	Schuhart	285	Ronald	Miller	150
Thomas	Schwarz	285	Matthias	Schwingel	150
Markus	Schwidland	285	Andreas	Zietz	150
Dagmar	Sebrek	285	Erik	Oestreich	145
Alfred	Sedlmeier	285	Patrick	D'Addino	140
Sven	Störmer	285	Benjamin	Scharff	140
Marco	Stresemann	285	Roland	Tiefenbrunner	140
Marco	Teuscher	285	Ben	Tschacher	140
Marco	Thiel	285	Jörg	Friedrich	135
Florian	Thomi	285	Martin	Gilles	135
Jens	Tuesfeld	285	Dennis	Menkens	135
Martin	Voigt	285	Maurice	Schemell	135
Mario	Voit	285	Steffen	Scheibner	130
Ralf	Duballa	280	Hauke	Albert	125
Stefan	Möller	280	Yaman	Senol	125
Tanja	Pattberg	280	Marcel	Bante	110
Ronny	Seidel	280	Christian	Gerards	110
Simon	Wallach	280	Ivo	Kostadinov	105
Nils	Bierschwall	275	Marc	Matzka	105
Michael	Boschek	275	Adam	Rafinski	105
Danny	Bruchalla	275	Daniel	Schmidt	105
Martin	Dlawichowski	275	Marcel	Schulz	105
Benjamin	Feldberg	275	Kim	Simon	105
Manuela	Freitag	275	Oskar	Stanek	105
Kay	Gruzlak	275	Stefan	Studtrucker	105
Ralf	Kabner	275	Michael	Zünd	105
Peter	Kreculj	275	Marko	Fischer	100
Gerd	Müller	275	Attila	Kocis	100
Alexander	Reinbold	275	Nico	Mencke	100
Daniel	Reitenbach	275	Matthias	Ax	95
Alexander	Schmitz	275	Kathleen	Bindenagel	95
Christian	Skörjes	275	André	Powa	95
Christoph	Weddemann	275	Branco	Rathmann	95
Michael	Asse	270	Michael	Wydra	95
Heinz	Becker	270	Daniel	Kötting	90
Christian	Lang	270	Marcel	Kötting	90
Carsten	Planer	270	Sebastian	Kutrieb	90
Alexej	Siebert	270	Luc	Majeres	90
Hannes	Sigrist	270	Andreas	Prütz	90
Thomas	Wessinghage	270	Suad	Ramovic	85
Nicolas	Beyer	265	Carsten	Kühne	80
Patrick	Bühler	265	Constantin	Kühne	80
Thomas	Kerscher	265	Roland	Liebling	75
H-P	Klönhammer	265	Sebastian	Berghoff	70
Norman	Kühl	265	Christoph	Kromer	70
Andreas	Lindt	265	Sebastian	Lindl	70

SMQ

Dreamcast-Gewinnspiel

Wer wird denn da schlapp machen? Teil 6 des SMQ wird noch ein wenig schwieriger. Oder etwa doch nicht?

Der Schwierigkeitsgrad steigt ebenso wie die Fehlerquote. Es gibt also keinen Grund, jetzt auszusteigen, auch wenn man bereits deutlich hinten liegt. Schließlich gibt es jeden Monat einen tollen Preis zu gewinnen, der unter allen richtigen Einsendungen verlost wird.



In Japan gab es drei Teile von Shining Force III. In Deutschland kam nur der erste Teil auf den PAL-Markt.

Alle richtigen Zuschriften werden dann in einen Topf geworfen und ein Monatsgewinner wird gezogen.

Die Antworten zu Teil 5 des Sega Millennium Quiz lauten wie folgt:

1. Wie heißt das Dreamcast-Angelspiel im Original?
Get Bass
2. Welche Bezeichnung trug Segas 8-Bit-Handheld?
Game Gear
3. Wie viele Teile erschienen von Shining Force III in Japan?
drei
4. Welches Suzuki-Rennspiel benötigt gleich mehrere Naomi-Boards?
F355 Challenge
5. Wie viele Tomb-Raider-Teile erschienen bisher für Sega-Systeme?
eins

Gewinner von NFL Blitz ist: **Holger Fischer, Schauenburg**
Herzlichen Glückwunsch!

Diesmal waren gleich mehrere Fragen tückisch. So gab es in Japan drei Teile von Shining Force III, in Deutschland hingegen nur einen. Komischerweise gab es bei Frage 4 auch viele falsche Antworten (wenn überhaupt), obwohl wir



in unserem Lexikon die Antwort quasi auf dem Präsentierteller preisgaben. Frage 5 bezog sich eindeutig auf bereits erschienene Titel, und das waren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung nunmal nur Teil 1 für den Saturn. Also, Augen auf beim Lara-Kauf!

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 6

Jetzt ist Halbzeit! Ring frei für Runde 6 des SMQ. Der Monatspreis dieser Folge ist eine Version des Golfspiels Tee Off. Wie kommt ihr da ran? Einfach die folgenden fünf Fragen richtig beantworten und an ans 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 heißen die kleinen Knuddelwesen in Sonic Adventure?

15 Punkte

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

15 Punkte

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

15 Punkte

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

10 Punkte

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

20 Punkte

Name

Straße

PLZ Wohnort

Geburtsdatum
 (unbedingt angeben)

Schickt uns eure Antworten an folgende Adresse:

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

Einsendeschluss für Teil 6 ist der 13. April 2000
Mehrmalige Einsendungen werden nicht berücksichtigt. Als Passwort benötigen wir euer Geburtsdatum (damit niemand anders eine falsche Zusendung in eurem Namen schreibt). Bei mehreren richtigen Zusendungen entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



MailBox

Langsam, aber sicher bemerkt man, dass sich unsere Leserschaft verstärkt in der Dreamarena tummelt, denn die Leserecke wird förmlich von E-Mails zugeschüttet! Weiter so! Wir würden uns auch weiterhin über rege Beteiligung am Leserkäs und Highscore-Wettbewerb freuen, dessen erste Runde übrigens entschieden ist.

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

segamagazin@megafun.de

Eigeninitiative

Dauernd beschwerten sich Leser darüber, dass man mit dem Dreamcast nicht immer ins Internet kommt, weil die Verbindung zu schlecht ist. Und wenn sie dann doch mal reinkommen, können sie überhaupt nichts damit anfangen, weil der Browser so einiges zu wünschen übrig lässt. Dabei sind es die Dreamcast-Fans, die etwas daran ändern

können. Das habe ich auch versucht, indem ich auf meinem PC eine Seite über Resident Evil: Code Veronica gemacht habe. Sie ist zwar zur Zeit nur an die Browser-Einstellung vom IE oder Netscape optimiert, aber ich werde sie auch für den Dreamcast einrichten. Wenn es dann so weit ist, dann werde ich es euch mitteilen, die Adresse für die Seite ist zur Zeit:

<http://go.to/CodeVeronica>

Hiermit möchte ich nur zeigen, dass man als DC-Besitzer nicht nur rumnörgeln muss, sondern auch mal selber tätig werden kann. Daher bitte ich euch, die anderen Leser dazu anzuregen, auch mal die ein oder andere Seite über DC oder die dazugehörigen Spiele zu erstellen und euch dann die Adresse zu geben. Ihr könnt sie ja dann in eurem Heft veröffentlichen. Übrigens habe ich auch nichts dagegen, wenn ihr meine Seite mal angebt. Ich hoffe, dass wir dadurch bald einige gute Seiten von DC-Fans zu sehen bekommen.

Simon Wallach
simon.wallach@de.dreamcast.com

Wir finden es klasse, wenn Fans wie du selbst das Heft in die Hand nehmen, um

dem Internet in puncto Dreamcast auf die Sprünge zu helfen. Vielleicht hast du mit dieser Initiative andere angeregt, es dir gleichzutun. Wer auch eigene Homepages zum Thema DC entworfen hat, kann uns gerne die URL mailen.

Überläufer

Ich bin zwar eingefleischter PSX-User, aber ich wollte euch zu eurem Artikel "NFL 2K Superbowl Spezial" gratulieren. Nach Jahren endlich noch einmal ein "Spieletest", welcher sich von dem Grau der sonst üblichen Tests abhebt. Respekt! Nun habe ich noch eine Frage: Sind generell, wie es bei vielen PSX-Spielen der Fall ist, die Dreamcast-PAL-Spiele mit Balken versehen und laufen im langsameren 50-Hertz Modus ab?

Thomas Pursch
t.pursch@gmx.de

Danke für das Lob (gerade weil es nicht von einem DC-Zocker kommt). Zu deiner Frage: Eindeutig kann man sie nicht beantworten. Die meisten DC-Spiele bieten die so genannte 50/60Hz-Option, mit der das Spiel

entweder in der für alle europäischen Fernseher verträglichen PAL-Norm läuft (50 Hz) oder für moderne TVs im NTSC-Standard (60 Hz). Nehmen wir das prominente Beispiel Soul Calibur. Im 60er-Modus läuft es perfekt, wie die Import-Version, die 50Hz-Variante hingegen hat die so genannten PAL-Balken. Die Geschwindigkeit ist gleich. Es gibt aber auch Titel ohne diese Umschaltung, die perfekt umgesetzt sind.

Anschluss-Problem

Ich habe mir vor Weihnachten endlich ein Scart-Kabel (japanisch) zugelegt und bin eigentlich ganz zufrieden damit, bis auf eine Sache: Der komplette Bildschirm ist um ca. 5-7cm (bei meinem 70er-Fernseher) nach rechts verschoben. Als ich den Händler daraufhin fragte, ob es daran liege, dass es sich um die jp-Version handle, meinte er, es könnte höchstens sein, dass ich einen 50Hz-Fernseher habe. Ich habe nachgesehen und bemerkt, dass die Red-Dog-Demo mit 60 Hz einwandfrei läuft. An was kann es liegen, dass mein Bildschirm verschoben ist? Wie kann ich dieses Problem lösen? Gibt es dieses Problem auch bei der dt-Version des Scart-Kabels?

Matthias Kistler

Ich kann mich immer nur wundern, welche Probleme unsere Leser mit ihren Kabeln haben. Meistens liegt das nicht an den Leuten, sondern an den Geräten bzw. Kabeln. Bei uns in der Red hatten wir bisher keinerlei Probleme, obwohl wir sämtliche Kombinationen von Kabeln und Konsolen (jp, us, dt) nutzen. Auf dein Problem bezogen, liegt es wahrscheinlich wirklich am Fernseher. Er wird das NTSC-Signal nicht sauber verarbeiten können. Wir empfehlen übrigens



Das erstklassige Code Veronica hat unser Leser Simon Wallach auf seiner selbstkreierten Homepage gewürdigt.

HIGH SCORE



MODE SELECTION

ARCADE

AXEL

TOP 10 - SEGA RALLY

	SCORE	PLAYER
1ST	0'31"539	FRANK NEUKE
2ND	0'32"314	JÖRN PETERS
3RD	0'32"325	ROBERT MARINOVIC
4TH	0'32"397	SANDRO KAUFMANN
5TH	0'32"507	STEFFEN HARTMANN
6TH	0'32"624	THOMAS KOWATSCH
7TH	0'32"788	JAN MÜLLER
8TH	0'32"791	MARGO HARTUNG
9TH	0'33"221	TAM BUNING
10TH	0'33"249	DIRK THELEN

ENTER YOUR INITIALS ?

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.

Patrick Bühler, Osterburken,
über den guten alten

Saturn

Auch wenn die Saturn-Ära schon längere Zeit vorbeigeschritten ist, macht es heute immer noch sehr viel Spaß, sich damit zu beschäftigen. Technisch gesehen hat der Saturn leichte Vorteile gegenüber der PlayStation und muss sich nicht verstecken. Allein das BIOS-Menü sagt alles. Da kann noch nicht einmal der Dreamcast mithalten. Leider wurde der Saturn bis auf das Sonic-Demo niemals voll ausgereizt.

Jetzt red i
Leserkäs



das neue Interact-Kabel, das sogar geschleifte Chinch-Anschlüsse für die Stereo-Anlage bietet und nur 30 Mark kostet.

Alles mitgemacht

Ich habe gerade die neue Ausgabe vom SegaMagazin in der Hand und muss sagen, ich bin mal wieder begeistert. Als Leser der ersten Stunde, es begann alles mit dem legendären Sonderheft Ende 1993, habe ich viele Höhen und Tiefen dieser Zeitung miterlebt und ich habe auch gesehen, dass Anregungen und Kritik bei euch großgeschrieben werden. Deshalb denke ich, dass es sich lohnt, euch zu schreiben. Hier meine Fragen:

1. Zum SMQ: Super Fragen, leider habe ich's verpasst mitzumachen... Ich hätte einen Tipp zum Hauptgewinn. Eine Einladung in eure Redaktion mit anschließendem Dauerzocken gegen eure Mitarbeiter und ein Fachsimpelei-Gespräch.

Keine schlechte Idee. Vielleicht machen wir das wirklich. Wie wäre es, wenn wir die beiden Besten zum Dauerdaddeln sechs Stunden auf dem Red-Klo einsperren und via Web-Cam live übertragen würden?

2. Gibt es eine Möglichkeit, bei Worms den nervenden Sudden-Death-Modus abzustellen? Bei

früheren Versionen des Games ging das doch auch!
Ich bin auch schon voll abgenervt! Kennt jemand einen Trick?

3. Stellt euch doch mal bei den Lesern kurz vor. So viele neue Leute, man weiß gar nicht mehr, wer eigentlich hinter dem Sega-Magazin steht!

Wir sind zwar fast alle neu, aber wir wollen keinen Personenkult betreiben. Zum einen fehlt uns der Platz, zum anderen gibt es wirklich Spannenderes als unsere Visagen!

Andre Glöckner, Olbernhau
Andre.Gloeckner@gmx.de

Ansichtssache

Wie meint ihr das mit „Sega ärgert es, den Verbraucher freut es“? Klar, Sega könnte als unfair angesehen werden, etwa von bisherigen Käufern (für 499,- DM), weil der DC nun schon neu für 349,- DM zu haben ist. Dass potentielle Neukäufer jetzt vielleicht eher zugreifen, ist auch klar. Aber Sega hat doch den DC zum Nettopreis (den jeder Einkäufer bezahlt), vielleicht noch abzüglich etwaiger Rabatte, verkauft und macht somit nicht den Verlust. Mehr Geräte im Volk heißt aber mehr Absatz von Software und Zubehör, und das ist doch positiv für Sega. Außerdem steigt der Beliebtheitsgrad, und größere

Sega-Fans im Internet

Martin Nettelbusch, nettelbusch@ob.kamp.net
Bernd Sennhauser, bernd.sennhauser@de.dreamcast.com
Uwe Himpel, uwe.himpel@de.dreamcast.com
Tim Schrader, tim.schrader@de.dreamcast.com
Thomas Kowatsch, thomas.kowatsch2@gm.dreamcast.com
Christian Jobst, christian.jobst@de.dreamcast.com
Jan Rehschuh, jan_2000@gmx.de
Max Öttl, maxfranz.ottl@de.dreamcast.com
Stefan Heßler, HazukiRyo@shenmue.i-p.com

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



NEU: VOLLVERSION
in jeder Ausgabe.
NEU: 32 Seiten
SPIELERFORUM zu
16 Top-Games!

PC Action. Lust auf Computerspiele.

Ersatzbefriedigung

- ➔ Brandaktuell.
PC Action mit den Top-Spieletests.
Ab 19. April neu am Kiosk.
- ➔ Eigenständig.
Die selbstbewußte Alternative im
Dschungel der Spiele-Magazine.
- ➔ Anders.
Schluß mit kunterbunt – Lese-
unterhaltung ohne Schnickschnack.
- ➔ Spielernah.
Das Forum für Ihr Lieblingsspiel.
Neu auf 32 Seiten!

Tim Schrader (schon wieder),
Göttingen, über das Beat 'em Up

Street Fighter Alpha 3

Grafik: 57%

Sound: 61%

Gesamt: 84%

So hätte Marvel vs Capcom aussehen können! Options, Spielmodi und Fighter bis zum Abwinken. Leider immer noch eine zu geringe Auflösung, aber dennoch der bis dato beste 2D-Fighter!



Also, man muss abwarten, wie sich die Lage entwickeln wird.

Bester Freund

Als langjähriger Leser und treuer Freund wollte ich euch schon seit langer Zeit mal schreiben. Ich finde euer Mag einfach klasse. Auch wenn ihr von der Seitenzahl abspecken musstet, ist es dennoch sehr informativ. Macht bloß weiter so wie bisher! Aber leider gibt es von mir auch Kritik. Nicht an euch, sondern an Segal! Internet: Viele Seiten kann man sich durch die schlechte Software nicht ansehen. Wann wird das wohl endlich mal geändert? Man darf nicht davon ausgehen, dass nur Internet-Muffel vor dem DC sitzen, sondern auch Leute wie ich, die etwas mehr vom Internet haben wollen, als nur in der Dreamarena zu chatten! Davon abgesehen ist das Chatten auch total langweilig. Software: Alles, was ich mir bisher an Spielen hätte kaufen wollen, war entweder wegen viel zu kleiner Mengen ausverkauft oder kommt erst am St. Nimmerleinstag auf den Markt. Selbst bei den Spiele-Versandhäusern ist meist schon

am ersten Tag nichts mehr zu kriegen (Beispiel Crazy Taxi). Hardware: Was ist daran so schwierig, genügend Hardware herzustellen? Wieso kann man so schlecht Pads, Speicherkarten, Vibration-Paks etc. erwerben? Wollen die nichts verkaufen? Nur die Tastatur hatte ich zum Glück von vornherein, sonst wäre das Chatten wohl auch unmöglich, auch wenn man ein Akrobat am Pad ist. Werbung: Wo sind denn mal richtige Power-Clips, die zeigen, was Konsole und Spiele können? Momentan sind die Sega-Leute mal wieder auf dem besten Weg, (sagen wir's mal nett) uns den Spaß zu verderben! Nicht wegen schlechter Qualität der Konsole, sondern weil das Drumherum nicht stimmt. Wie soll man sich für etwas interessieren, wenn man ja sowieso kaum was sehen, geschweige denn kaufen kann? Aber um auch die guten Seiten zu erwähnen: Die Konsole gefällt mir echt gut. Super, dass man überhaupt damit ins Internet gehen kann. Auch cool ist, dass man direkt (falls man genug Pads besitzt) ohne Multiplayer-Adapter zocken kann. Auch die Grafik ist momentan unschlagbar. Die Spiele, die ich bisher kenne, sind sehr



Namcos Tekken Tag Tournament (hier ein PS2-Screenshot) ist noch immer ein heißes Thema unter unseren Lesern.

Test-Symbol-Legende



gut gelungen, wie Sonic Adventure, Sega Rally 2, Soul Calibur, Snow Surfers und Shadow Man. Ich hoffe, dass mein Brieflein abgedruckt wird, denn es gibt auf jeden Fall viele, denen ich aus tiefster Seele spreche.

Danyel, Essen

Auf den ersten Blick hast du natürlich Recht, aber der Knackpunkt ist folgender: Sega hatte mit dieser Preissenkung bei den großen Elektro-Ketten nichts zu tun. Das heißt, diese Märkte üben indirekt Druck auf Segas Preispolitik aus. Schließlich wollen andere Händler konkurrenzfähig bleiben und verlangen von Sega billigere Konsolen.

Kurz & gut

Was ist aus dem Import-Adapter geworden?

Nach ersten vielversprechenden Ankündigungen hat sich die Herstellerfirma auf den BIOS-Umbau spezialisiert.

Was wird aus Tekken Tag Tournament?

Namco hat bisher noch keine offiziellen Angaben dazu gegeben. Gerüchtewahrscheinlichkeit: 20 %.

Wisst ihr, was Shenmue bedeutet?

Nein. Laut Yu Suzuki wird dieses Geheimnis in den folgenden Kapiteln der Saga gelüftet.

Wo bleiben eigentlich die Internet-Spiele für die Dreamarena?

Das erste Spiel wird aller Voraussicht nach ChuChu Rocket sein.

Gibt es einen Preis für den Leserkäs?

Nein. Warum auch?

SOUL CALIBUR



TOP 5 - SONIC ADVENTURE

	SCORE	PLAYER
1ST	1'25"14	STEFFEN HARTMANN
2ND	1'27"74	TIM BUNING
3RD	1'34"79	SANDRO KAUFMANN
4TH	1'40"71	ERICH BRUHIN
5TH	1'48"54	TÖBIAS PETERKA



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'em Ups: 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

NBA 2K (dt) Hast du keinen, bau dir einen! Teil 1

NBA 2K hält einen wunderbaren Editier-Mode zur Erstellung eigener Charaktere parat. Hier dürft ihr euch nach Lust und Laune austoben und eure individuellen Spieler zusammensetzen. Um das Ganze etwas spannender zu gestalten, lobt Sega drei Spiele aus. Was ist zu tun, um an eines der Games zu gelangen? Kreiert einen NBA-Star, der nicht im Spiel enthalten ist. Notiert alle Einstellungen ganz genau und schickt uns eure Ideen zu! Einstellungen, die über Leisten vorgenommen werden, sollten mit den Angaben, wie oft das Steuerkreuz bewegt werden muss, definiert sein. In den nächsten drei folgenden Ausgaben veröffentlichen wir den jeweiligen besten Vorschlag und als Belohnung für eure Mühen erhaltet ihr jeweils ein Spiel, direkt von Sega für euren Dreamcast!

Schickt die Vorschläge an:

Redaktion SegaMagazin
 Stichwort: NBA-2K-Bastelei
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen und auch Mitarbeiter des Computec Media Verlages dürfen leider nicht mitspielen. (Ätsch!)

Um euch ein wenig auf die Sprünge zu helfen, hier ein kleiner Vorschlag:



ECW Hardcore Revolution (dt) Hast du keinen, bau dir einen! Teil 2

Auch Acclaim will eure Kreativität sehen. Bastelt einen Charakter aus der Spielwelt. Notiert alle Einstellungen ganz genau und schickt eure Vorschläge an:

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

Der Rechtsweg ist auch hier ausgeschlossen und Mitarbeiter des Computec Media Verlages dürfen leider nicht mitmachen. Der jeweilig beste Vorschlag wird in den nächsten drei Ausgaben vorgestellt und dessen geistiger Schöpfer erhält ein Spiel für seinen Dreamcast.

Hier auch ein Beispiel:

Einstellungen: Body
 Type: Male Muscle;
 Skin Type: Ripped; Skin
 Color: 1 (30/96/38);
 Eyes: Mean Eyes
 (59/100/50); Nose:
 Average Nose 1;
 Mouth: Smile 2
 (6/31/5); Hair: Short
 Hair 1 (29/82/22)
**Na dann,
 frohes Basteln!**



Virtua Squad 2 (jp) Cheats

Cheats für Sega-Produkte haben eine nette Angewohnheit. Fast immer funktionieren die Pokes auch in der späteren lokalisierten Version bei uns. Deshalb solltet ihr euch auch Cheats für Import-Versionen stets aufheben und euer Glück mit den PAL-Scheiben probieren. Die Codes zu Virtua Squad 2 haben wir für euch aus dem Internet gesaugt. Daher veröffentlichen wir diese ohne Gewähr.

Big-Head-Mode:

Hierzu muss das Spiel einmal erfolgreich beendet worden sein. Voraussetzung ist die Schwierigkeitsstufe Easy. Gebt dann Folgendes auf einem Controller ein, der im Port D (also dem Pad-Anschluss, bei dem D steht) steckt, sobald das Spiel erneut auf den Screen mit der Aufforderung „Press Start Button“ springt.

X, A, Y, B, B, B, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.

Mirror-Mode:

Hierzu muss das Spiel einmal erfolgreich beendet worden sein. Voraussetzung ist die Schwierigkeitsstufe Normal. Gebt dann Folgendes auf einem Controller ein, der im Port D steckt, sobald das Spiel erneut auf den Screen mit der Aufforderung „Press Start Button“ springt.

L, ←, L, →, L, ↓, L, ↑, R, ←, R, →, R, ↓, R, ↑.

Random-Mode:

Hierzu muss das Spiel einmal erfolgreich beendet worden sein. Voraussetzung ist die Schwierigkeitsstufe Hard. Gebt dann Folgendes auf einem Controller ein, der im Port D steckt, sobald das Spiel erneut auf den Screen mit der Aufforderung „Press Start Button“ springt.

B, ←, X, Y, X, Y, B, A, B, A, →, ←, →, ←.

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.)

Wild Metal (dt) Cheats

Level-Skip:

Gebt während des Spiels Folgendes ein:
 ↑, →, B, Y, ↓, ←.

Unverwundbarkeit:

Y, →, B, ←, X, ↓.

Energie auffüllen:

↓, ↓, A, X, B, X.

Alle Waffen:

A, A, →, Y, A, →.

Speed-Boost:

↑, X, ↓, B, A, Y.

Tokens auffrischen:

Y, B, A, ←, ↓, ↓.

Freundliche AI Einheiten:

B, ↓, A, ↓, X, Y.

Centipede (us) Cheats

Schon wieder etwas zum Austesten: Haltet während eines Spiels folgende Tasten gedrückt:

L + R + A + B + X + Y.

Rotiert nun den Analog-Stick im Uhrzeigersinn sowie entgegen des Uhrzeigersinns. Angeblich soll man sich somit Leben und einen Level-Select erschwindeln können.



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

Vorschau

Getestete Dreamcast-Titel

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	ESP	Rollenspiel	Apr 99	74%
F1 World Grand Prix	Video System	Rennspiel	Feb 00	85%
Fighting Force 2	Core/Eidos	Beat 'em Up	Mär 00	54%
Frame Gride	From Software	Action	Okt 99	85%
Jojo's Bizarre Adventure	Capcom	Beat 'em Up	Feb 00	64%
Millennium Soldier - Expendable	Imagineer/Rage	Action	Nov 99	71%
Get Bass	Sega	Sport	Jun 99	81%
Giga Wings	Capcom	Shoot 'em Up	Jan 00	37%
Giant Gram	Sega	Fun-Sports	Sep 99	81%
Godzilla Generations	Sega	Action	Feb 99	58%
Gundam	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 Trilcelon	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%
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%
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%

Tomb Raider IV

Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos Erscheint: 24. März 2000 (dt)

Die erfolgreichste Videospiele-Lady sucht demnächst auch die neuste Konsole von Sega heim. Damit sich diese Version von Tomb Raider IV aber auch gravierend von den bisherigen Umsetzungen unterscheidet, werkt Eidos noch fleißig an der DC-Version. Mit vielen neuen Effekten, zum Beispiel Bump-Mapping an den Texturen oder aufwändiger Nebel-Effekte, peppen die Coder das Spiel noch kräftig auf. Ob aber neue Levels oder ein abgewandelter Spielablauf integriert werden, ist noch nicht bekannt. Wir halten euch auf dem Laufenden.



Grandia 2

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

Das 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.



F355 Challenge

Genre: **Rennspiel** Hersteller: **Sega** Erscheint: **tba.**

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



Arcatera: The Dark Brotherhood

Genre: **Rollenspiel** Hersteller: **Ubi Soft** Erscheint: **Mai 2000 (dt)**

Ubi Soft scheint mit Westka Kommunikations' Arcatera ein wahres Goldstück an Land gezogen zu haben. Die Engine besteht zu einem großen Teil aus vorgerenderten Hintergründen und sehr detaillierten Charakteren, die einfach per Click angewählt werden und die Befehle des Spielers ausführen.



Half Life (deutsche Version)

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

Der Ego-Shooter, der neben IDs 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 echtzeitbeleuchteten Renderbildern und einer sehr detaillierten Polygonfigur 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

Tomb Raider IV	Eidos	Action-Adventure	24. März
Toy Story II	Activision	Jump & Run	24. März
Slave Zero	Acclaim	Action	24. März
The Nomad Soul	Eidos	Action-Adventure	31. März
Red Dog	Sega	Action	21. April
Star Wars Episode I: Racer	Lucas Arts	Rennspiel	28. April
Hot Rod City	Sega	Rennspiel	April
Super Magnetic Neo	Crave	Jump & Run	April
Super Run About	Climax	Rennspiel	April
Deep Fighter	Ubi Soft	Action-Adventure	April
Jojos Bizzare Adventure	Capcom	Beat 'em Up	April
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	Action-Adventure	April
Indiziertes Spiel	Capcom	Action-Adventure	April
Roadsters	Titus	Rennspiel	April
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	Fun-Sports	April
Dragon's Blood	Treyarch LLC	Action-Adventure	April
MDK 2	Virgin	Shoot 'em Up	April
Evolution-World of Sacred Device	Sega	Rollenspiel	April
Caesar's Palace 2000	Crave	Genre-Mix	April
Killer Loop	FEB	Rennspiel	1. Quartal
Chu-Chu-Rocket	Sega	Geschicklichkeit	12. Mai
Dead or Alive 2	Tecmo	Beat 'em Up	15. Mai
V-Rally 2	Infogrames	Rennspiel	24. Mai
Ecco the Dolphin	Sega	Adventure	26. Mai
Sega Worldwide Soccer Euro	Sega	Sport	26. Mai
Sword of the Berserk: Guts Rage	ASCII	Beat 'em Up	Mai
Tech Romancer	Sega	Rollenspiel	Mai
Arcatera: The Dark Brotherhood	Ubi Soft	Rollenspiel	Mai
Heroes of Might and Magic III	3DO	Strategie	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
Fur Fighters	Acclaim	Action	9. Juni
Take the Bullet	Sega	Shoot '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
South Park Rally	Acclaim	Fun-Racer	26. Juni
Silver	Infogrames	Rollenspiel	30. Juni
Stunt GP	Hasbro	Rennspiel	30. Juni
Rainbow Six	Take 2	Shoot 'em Up	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	Bizzare 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 Interactiv	Jump & Run	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...			
Twinkle Star Spirits (jp)	SNK	Shoot 'em Up	23. März
The Typing of the Dead (jp)	Sega	Keyboard-Action	30. März
Samba de Amigo (jp)	Sega	Geschicklichkeit	27. April
Powerstone 2 (jp)	Capcom	Beat 'em Up	27. April
Dark Angel: Vampire Apocalypse (us)	Metro3D	Beat 'em Up	2. Quartal
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	tba.	tba.
Shenmue 2 (jp)	Sega	Action-Adventure	tba.
Virtua Fighter 4 (jp)	Sega	Beat 'em Up	tba.

Das gibt's im nächsten Heft:

Nightmare Creatures 2

Während diese Zeilen auf der Tastatur eingehackt werden, übt Kalisto den letzten Feinschliff bei Nightmare Creatures 2 aus. Sämtliche Bugs der Preview-Version sollen ausgebügelt



werden. Sollten es die Jungs rechtzeitig schaffen, werden wir über das Horror-Spektakel aus Gewalt und Wahnsinn von Wallace schon im nächsten Heft genauestes Zeugnis ablegen.



Tomb Raider IV

In Ägypten gilt es die geheimsten Schätze und Rätsel der Menschheit zu lösen. Nehmt den Kampf gegen hinterhältige Mumien und verrückte Gottheiten auf! In dutzenden Abschnitten habt ihr Joypad-Akrobatik zu beweisen, um die goldene Rüstung aufzustoßern. Unser Lara-Fetischist Markus



Häberlein vom Schwesternmagazin PlayStation Games wird die Version gründlich und knallhart unter die Lupe nehmen. Was genau die Dame mit den beiden überzeugenden und hervorragenden Argumenten im 128-Bit-Modus vorzuweisen hat, verrät er euch endlich im kommenden Heft.



Tony Hawk's Skateboarding

Wir decken alle Fakten in einem ausführlichen Test auf. Was hat sich gegenüber Sonys ursprünglicher Fassung geändert? Besonders interessant wird die Tatsache sein, ob es den Codern von Neversoft



gelingt, die leichten optischen Mängel bis zur fertigen Version noch abzustellen. Wir begeben uns in den Karriere-Modus, um alle Details des innovativen Skater-Funs darzulegen.



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- + Hoffentlich wird endlich Ecco aus Segas Tiefen auftauchen!
- + Mit etwas Glück wird Grand Theft Auto 2 durchgecheckt!
- + ...und wie immer die coolsten Tipps zu euren DC-Games.

**Ab 03.05.2000 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@computeec.de
Web: www.computeec.de

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

Thorsten Szameitat (-141) (Fax: -241)
tsszameitat@computeec.de

Assistent der Anzeigenleitung

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

Anzeigenmarketing

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

Anzeigenberatung

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

wgmenne@computeec.de

Jens Klüver (-348) (Fax: -240)

jskluever@computeec.de

Anzeigendisposition

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

asklopfer@computeec.de

Online-Werbeflächen

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

sszameitat@computeec.de

Anzeigenassistentz

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

iaschubert@computeec.de

VERLAG

Computec Media AG

Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: serviceteam@computeec.de
Web: www.computeec.de

Verlagsleiter

Roland Bollendorf

Produktionsleitung

Martin Clossmann

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung

Klaus-Peter Ritter

Abonnement

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

Abobestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246 / 8820,
Fax: 06246 / 8825277
e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528

Druck

Christian Heckel GmbH,
Nürnberg

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

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



Alles dran!



Alles drin!

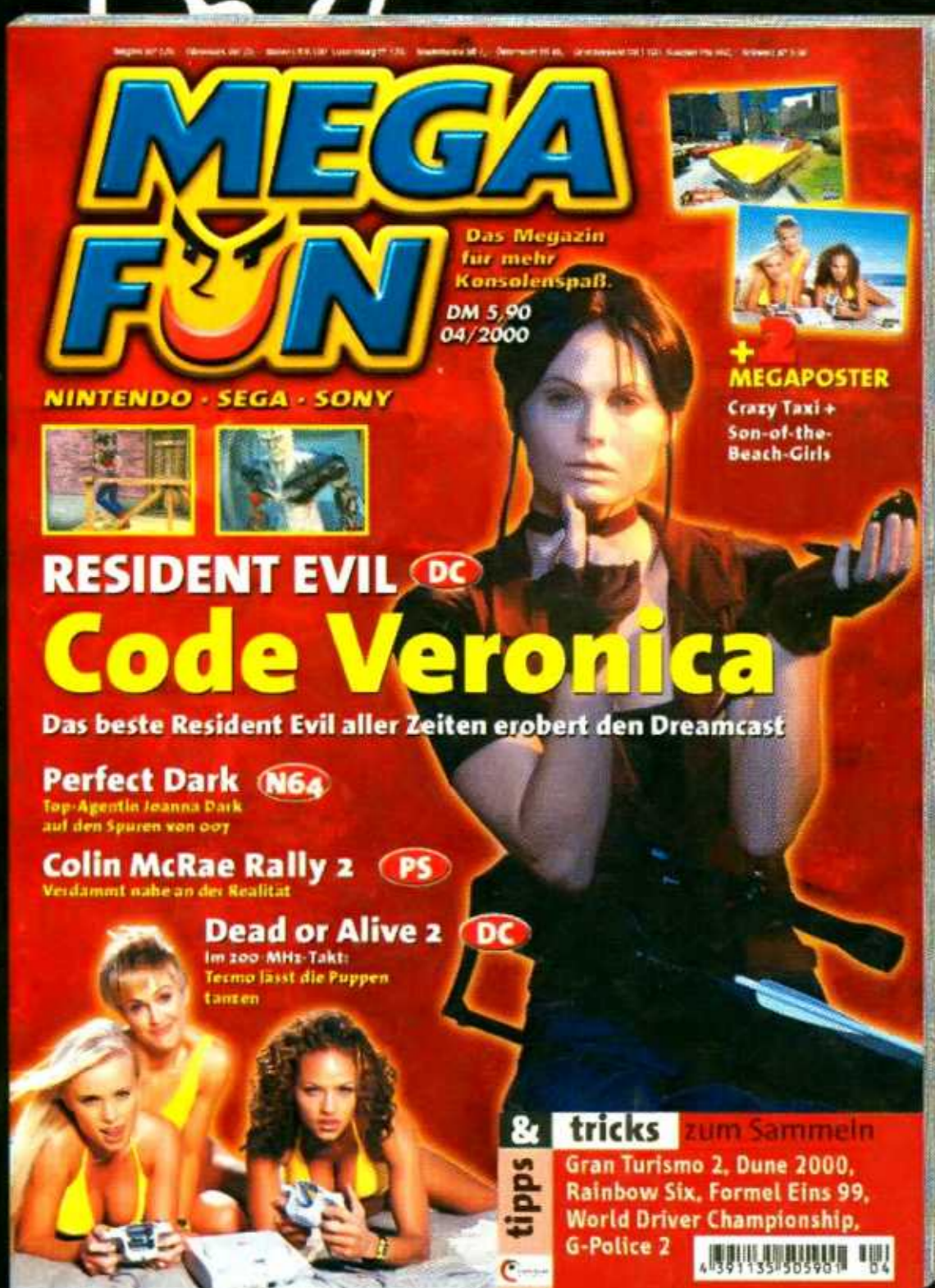
**GAMES AND MORE –
mehr geht nicht!**

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



NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have
fun,
baby!



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

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!