

SEGA

2/2000

75. Ausgabe
Februar 2000

Magazin

100% SEGA DREAMCAST

Crazy Taxi

Anschnallen und durchdrehen:
AM3s heißester Naomi-Racer
jetzt für Dreamcast



RE: Code Veronica
Dank Ego-Perspektive
jetzt noch gruseliger



Berserk
Knallhartes Hack 'n Slay
mit Fantasy-Touch



Rayman 2
Dem Nintendo-Knaller
noch eins draufgesetzt!

10 Jahre Theo Kranz Versand

Dreamcast Dreamcast Dreamcast Dreamcast

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

Theo KRANZ VERSAND

viele Artikel **portofrei***

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

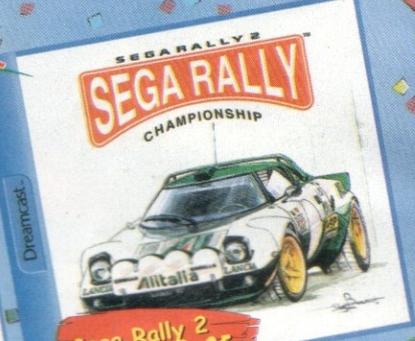
tausende von **Überraschungen**

keine **Nachnahmegebühr** bei Kreditkartenzahlung!

10 Jahre



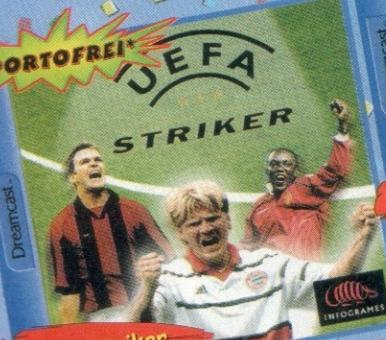
Sonic Adventure
DM 94,95



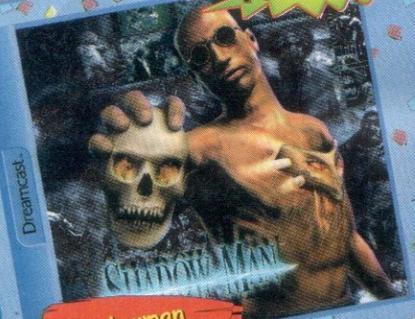
Sega Rally 2
DM 99,95



Soul Calibur
DM 89,95



UEFA Striker
DM 99,95



Shadowman
DM 89,95



Fighting Force 2
DM 89,95



Get Bass inkl. Controller
DM 169,95



Evolution
DM 84,95



ReVolt
DM 89,95

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

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-3545222 ODER 0180-521844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden
TKGAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

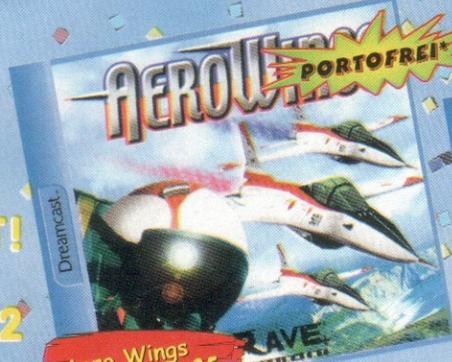
nur Laden - kein Versand
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
TKGAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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

Dreamcast Dreamcast Dreamcast UND LADEN Dreamcast

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX:
0931-571602



Aero Wings
DM 89,95



Blue Stinger
DM 94,95



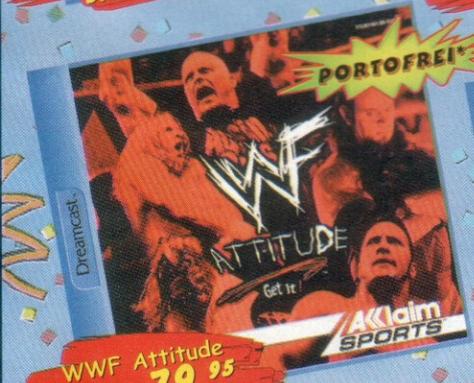
Ready 2 Rumble
DM 99,95



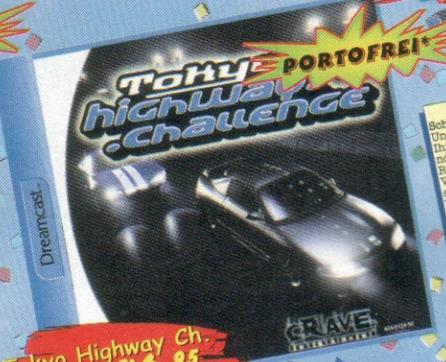
Expendable
DM 94,95



Buggy Heat
DM 89,95



WWF Attitude
DM 79,95



Tokyo Highway Ch.
DM 84,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus bei Ihnen. Beim
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Besondere
Versandart "Portofrei": Nutzen Sie unseren besonderen
"Vorbestell-Service": Sind bei Ihrer Bestellung Porto
alle Artikel lieferbar, die Nachlieferung erfolgt
für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
portofrei. Bestell-Annahme: 6:30-20:00
Uhr, Sa. 10:00-18:00 Uhr. Sie können auch
unser kostenloses Magazin, das jeder
Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM)
Rückumschlag (DM CB) anfordern.

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

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545223

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

Dreamcast

Dreamcast

Dreamcast

Dreamcast

**Theo
KRANZ
VERSAND**

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

10 Jahre

INCOMING

Incoming
DM 99,95

PORTOFREI!

Virtua Fighter 3tb
DM 89,95

HYDRO THUNDER

Hydro Thunder
DM 99,95

PORTOFREI!

SUZUKI ALSTARE
Extreme racing

Suzuki Alstare
DM 89,95

TRICK STYLE

Trick Style
DM 89,95

RACING 2

Racing Simulation 2
DM 89,95

PSYCHIC FORCE

Psychic Force
DM 94,95

POWER STONE

Power Stone
DM 89,95

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288

Umrechnung inkl. Bankgebühren:
1 DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

10 Jahre Theo Kranz Versand

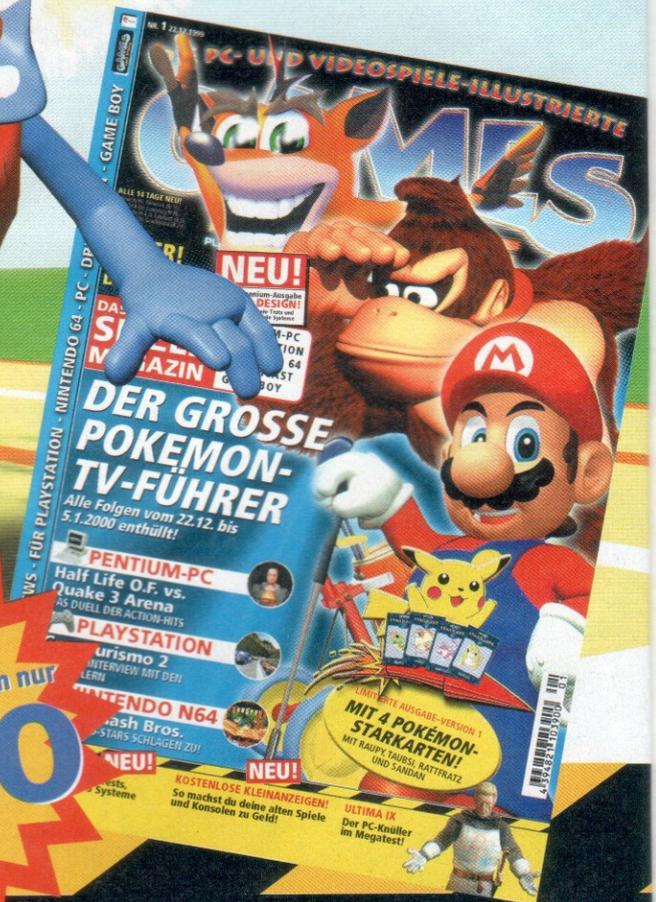
0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Immer schneller



monatlich mit vier
Pokémon-Starkarten nur

3,90



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

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



500.000 Dreamcast in Europa verkauft

Glückwunsch Sega, das kann sich doch sehen lassen. Laut Sega-Angaben wurde die Traumkonsole Dreamcast über 500.000 Mal in Europa verkauft. Nicht zuletzt gründet der Erfolg auf dem großen umfassenden Software-Angebot und dessen überragender Qualität.

Die Anlaufschwierigkeiten scheinen vergessen, allgegenwärtig aber der Zukunftskonkurrent Sony zu sein. Bereits Anfang März soll Sonys Wunderkonsole PlayStation 2 in den japanischen Geschäften stehen. Bis dahin verstärkt Sega sein Software-Angebot mit hochkarätigen Titeln, wie Shenmue, Crazy Taxi, RE: Code Veronica und Sega GT, um nur einige zu nennen. Was euch in naher Zukunft erwartet, könnt ihr schon jetzt nachlesen. Viel Spaß beim

Schmökern der aktuellen Ausgabe,

Hans Ippisch
Chefredakteur

Inhalt

LeXikon

Dreamcast-Spiele im Überblick28

RuBriken

Impressum.....30

VorSchau30

HautNah

MailBox.....24

AmPuls - Sega Millennium Quiz23

SecretService

Cheats, Tipps und mehr27

BrandHeiß

Aktuelle Dreamcast-Infos14

DemNächst

Crazy Taxi8

Rayman 2: The Great Escape10

Resident Evil: Code Veronica12

Virtual-On: Oratorio Tangram.....11

TestFertig

Berserk (jp-Import)16

F1 World Grand Prix19

Jojo's Bizarre Adventure (jp-Import).....22

Maken X (jp-Import)20

NBA 2K (us-Import)22

NBA Showtime: NBA on NBC21

NFL Quarterback Club 200021

Star Gladiator 2 (jp-Import)22

Street Fighter III W Impact (jp-Import)22

Virtua Striker 2 (jp-Import)19

Zombie Revenge (jp-Import)18

8

Crazy Taxi



Rasant durch die Straßen von San Francisco.

10

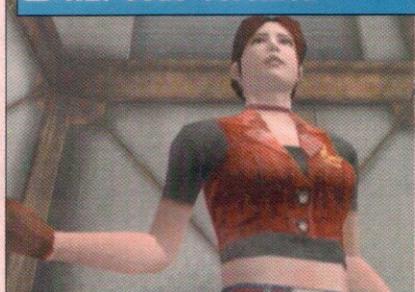
Rayman 2



Rayman stiehlt der N64-Version die Show.

12

RE: Code Veronica



Brandheiße Bilder vom Horror-Schocker.

18

Zombie Revenge



Nichts für schwache Nerven.

19

Virtua Striker 2



Dem Arcade-Dribbler auf die Füße geschaut.



Crazy Taxi

**Anarchie auf Amerikas Straßen!
Vergiss alles, was du in der Fahr-
schule gelernt hast, und mache
mit dem Cabbie schnelle Dollars!**

Wenn Sega einen Automaten in die Spielhalle bringt, handelt es sich meistens nicht um ein

08/15-Spiel, denn die Jungs der AM-Abteilung haben dann ihre grauen Hirnzellen rotieren



Wenn ihr durch die Subway-Tunnel fahrt, erwarten euch auch mal Überraschungen.

lassen und etwas ganz Besonderes auf die Beine gestellt. So auch diesmal bei AM3s neuestem Wunderwerk: Crazy Taxi. Auf den ersten Blick mag sich das Spielprinzip von Crazy Taxi nicht allzu interessant anhören: Nehmt die Fahrgäste auf und bringt sie zu ihrem Zielort. Das wäre an für sich nichts Umwerfendes, wenn da nicht eine kleine Einschränkung wäre. Ihr habt nur 40 Sekunden Zeit, den Fahr-



Selbst unter Wasser lassen sich potentielle Fahrgäste aufstöbern.



Mit Karacho geht es durch die Straßen von San Francisco.



Der grüne Pfeil zeigt in der Regel den kürzesten Weg an. Dummerweise führt er uns direkt in den Park...

gast einsteigen zu lassen und ihn dann so schnell wie irgend möglich an seinem Wunschort innerhalb der riesigen Stadt abzuliefern. Dass ihr dabei weder auf Verkehrsregeln noch auf andere Verkehrsteilnehmer Rücksicht nehmen könnt, liegt auf der Hand. Und genau das macht den Reiz von Crazy Taxi aus. Ihr rast kreuz und quer durch San Francisco und niemet

dabei alles um, was sich euch in den Weg stellt. Kisten, Telefonzellen oder andere Autos werden schlichtweg über den Haufen gefahren oder weggeschoben. Dann gibt es aber Objekte, die sich als sehr widerspzig erweisen. Bäume, Laternen, Busse und Häuser sollte man tunlichst meiden. Da sich euer Cabbie relativ unbeeindruckt von Crashes zeigt,



„Gegnerische“ Fahrzeuge werden einfach aus dem Weg geräumt. Das sieht zwar spektakulär aus, kostet allerdings wertvolle Zeit. Und welcher Taxifahrer hat die schon?



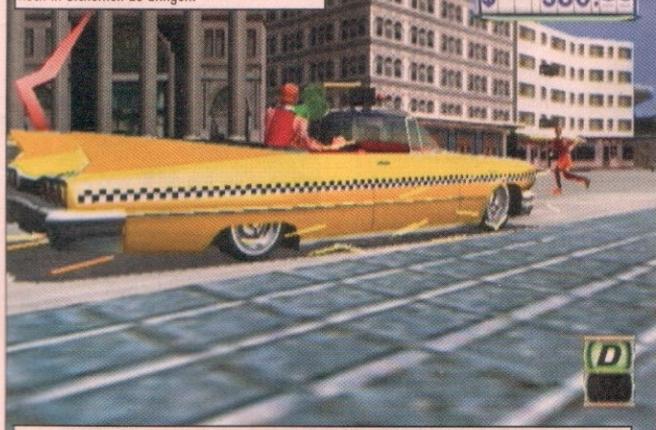
▶ Optimal eingeparkt: Um die Bestzeiten zu schlagen, musst du auf unkonventionelle Fahrtechniken zurückgreifen.



▶ Die Grafik-Engine ist zweifelsfrei eine der besten für den Dreamcast.



▶ Bevor es kracht, versuchen eure Opfer sich noch in Sicherheit zu bringen.



▶ Am besten geht der geschickte Fahrer Gefahren aus dem Weg.

▶ Die Fahrgäste geben manchmal derbe Kommentare zum Besten. Zumeist habt ihr dann aber einen passenden Konter parat.

sollte man solchen Kleinigkeiten wenig Beachtung schenken. Heizt einfach mit Vollgas durch die Straßen und sammelt, so schnell es geht, einen Fahrgast ein! Das macht ihr, indem ihr in der Nähe eines Passanten mit Dollar-Symbol haltet. Er springt in euer Cabrio, gibt seinen Zielort an und ab geht die Post! Habt ihr es in der vorgegebenen Zeit geschafft, erhaltet ihr Bonussekunden und das frohe Passanten-Mobbing geht weiter. Neben dem Arcade-Modus warten übrigens noch ein spezieller Original-Mode mit einer weiteren Stadt (sieht einfach genial aus) und die "Crazy Box" auf euch. In letzterer Variante müsst ihr bestimmte Aufgaben, wie gekonnt Pirouetten drehen oder enge Parcours in strengen Zeitlimits meistern, absolvieren. Aus technischer Sicht gibt es nur Superlative zu berichten. Selten habe ich eine dermaßen schnelle, zugleich flüssige und detaillierte Engine gesehen wie bei Crazy Taxi. Die Stadt wirkt sehr echt und es macht einfach unendlich viel Spaß, durch die Straßen zu jagen.

Dabei ist das



▶ Auf dem Highway ist die Hölle los! Er verbindet Downtown mit der Innenstadt.

Gameplay durch die unglaubliche Fahrgeschwindigkeit so mitreißend, dass man spätestens nach einer halben Stunde eine Pause einlegen muss. Hinzu kommt ein fast perfekter Sound, samt englischer Sprachausgabe. Ganz zu schweigen von der genialen Musikuntermalung mit Songs von Offspring und Bad Religion! Crazy Taxi ist das Rennspiel, auf das Dreamcast-Fans gewartet haben, und lässt die PlayStation-Konkurrenz Driver weit hinter sich. Für mich steht bereits jetzt fest, welchen Titel ich mir im Frühling kaufen werde.



▶ Je spektakulärer ihr fahrt, desto spendabler sind die Fahrgäste mit ihrem Trinkgeld.

Rennspiel

DreamFacts

Hersteller:
Sega (AM3)
Fakten:
▶ 2+ Städte, Bonus-Modus, VMU, VGA-Box, Vibration-Pak
Erscheint:
27. Januar 2000 (jp), tba. (dt)

„Der Frühlings-Hammer schlecht hin. Leute, es heißt sparen!“



Rayman 2

Ubi Softs Maskottchen hat sich nun zurückgemeldet. Auch für den Dreamcast wird es Anfang 2000 eine spezielle Variante geben.

Es ist schon eine ganze Weile her, als der erste Teil von Rayman erschienen ist. Dass ein zweiter Teil jemals programmiert werden soll, war lange Zeit ungewiss. Nach zahlreichen Verschiebungen des Nachfolgers behaupteten böse Zungen, Rayman habe eines seiner losen Körperteile verlegt. Das es nicht so ist, beweist uns Ubi Soft mit einer Preview-Version von Rayman 2, die sogar die PC-Version des Spieles leicht in den Schatten stellt. Oft versprechen Spielehersteller, dass die speziellen Konsolenversionen von ihren Produkten etliche Spezial-Features enthalten. Am fertigen Produkt ist meist leider nur wenig zu sehen. Bei den Entwicklern von Rayman ist das ganz anders. Nicht nur dass man dem Spiel einige neue Levels spendiert hat, auch etliche neue Bonus-

Games wurden hinzugefügt. Doch das ist natürlich immer noch nicht genug. Die aufpolierte PC-Grafik wurde mit zahlreichen Effekten aufgepeppt. Optische Leckerbissen, die allen anderen Fassungen von Rayman 2 fremd waren, finden sich in der Dreamcast-Version wieder. So zieren kleine Frösche, die aufgeschreckt ins Wasser springen, die zahlreichen Flüsse. Sofort fällt auf, dass auch an der Vegetation des Spieles gearbeitet wurde. Eine



Neue Bonus-Games schalten sich nach jedem erfolgreich bestandenen Level frei.



Die witzigen Welten von Rayman werden mit Sicherheit nicht nur den jungen Spieler ansprechen.

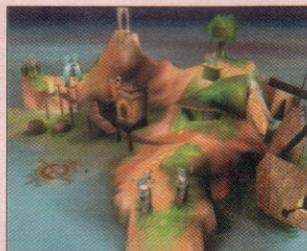
ganze Blumenwiese mit einem Schmetterlingsschwarm erstreckt sich in einem Bereich, der zuvor eher kahl und nackt wirkte. Ebenso wurde dem Spiel ein witziger Multiplayer-Mode spendiert. Mit bis zu vier menschlichen Mitspielern könnt ihr euch jetzt heiße Duelle bei einem Intermezzo leisten, das entfernt an Bomberman erinnert. Hier müssen möglichst viele Lums aus einem Labyrinth befreit werden, ohne dabei von einem Bösewicht erwischt zu werden. Auch der Internetzugang wird von Rayman 2 genutzt. Bei einem Besuch auf der Rayman-Homepage könnt ihr einen weiteren Bonus-Level freischalten. Am Grundgerüst des Spieles hat sich jedoch wenig geändert. Aufgrund der perfekten Idee macht sich das auch nicht erforderlich. Im Rayman-Universum besteht das Gefüge von Raum und Zeit aus 1000 Lums. Diese kleinen, friedliebenden Wesen

wurden von einem bösen Piraten gefangen genommen. Eure Aufgabe ist es, diese Geschöpfe zu befreien. In den großen dreidimensionalen Welten helfen euch natürlich eure Freunde, die ihr aber erst befreien müsst. Im Verlauf des Spieles lernt Rayman immer neue Fähigkeiten, die ihn den Zugang zu neuen Welten eröffnen. Dazu gehört auch der Ritt auf einer explosiven Granate, die zuerst gebändigt werden muss. Die Jump&Run-Welten bei Rayman sind trotz ihres großen Umfangs relativ linear aufgebaut. Nur selten bietet sich die Möglichkeit, zwischen zwei Wegen auszuwählen. Grafisch fordert Rayman 2 dem Dreamcast einiges ab. Mit einer konstanten Bildwiederholrate von 60 fps und einem nicht vorhandenen Grafikaufbau läuft dieses Spiel flüssig wie kein anderes zuvor.

Jump & Run

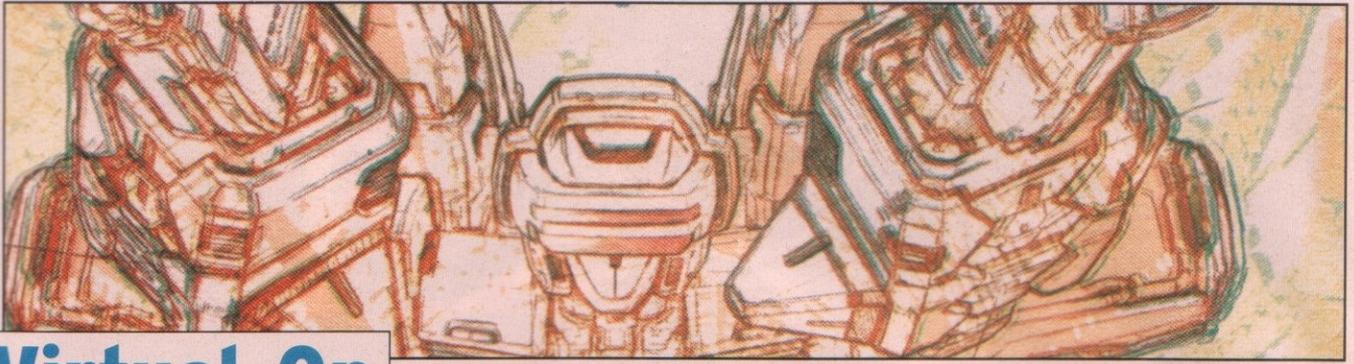
DreamFacts

Hersteller:
Ubi Soft
Fakten:
VMU,
Vibration-Pak
Erscheint:
März 2000



Die neue Levelkarte ist grafisch viel ansprechender als das ursprüngliche Modell.

„Rayman spielt sich erneut ins Herz der Sega-Fans“



Virtual-On

Anime, Manga... Japaner fahren voll auf Mechs ab. Und da Fortsetzungen Tradition haben, wird der Dreamcast mit einem Mech-Prügler bedacht.

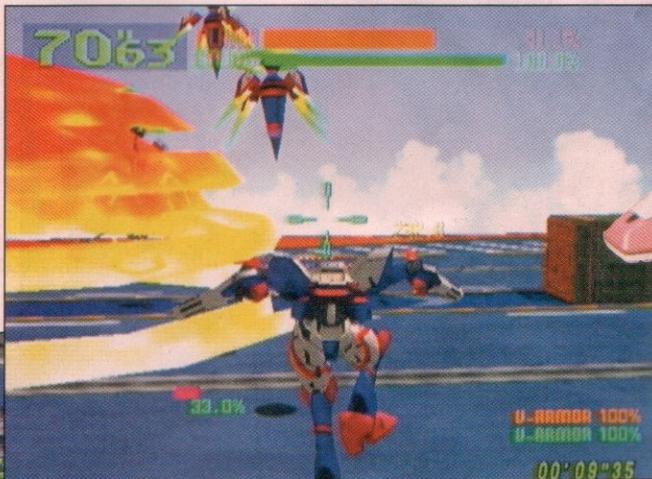
Sega-Fans werden den Vorgänger noch vom Saturn kennen. Um es vorwegzunehmen, möchte ich anschicken, dass es sich bei Virtual-On um eines der Beat 'em Ups handelt, die man entweder mag oder überhaupt nichts damit anfangen kann. Ein Dutzend bis an die Zähne bzw. Schweißnähte bewaffnete Mechs stehen bereit, um in futuristischen Arenen zum großen Kampf anzutreten. Die Auswahl erstreckt sich hierbei von klei-

nen, aber flinken Maschinen bis hin zum mächtigen, klobigen Riesenmech, der den Geschwindigkeitsverlust mit Kraftvorteil honoriert. Wem die Vorauswahl nicht ausreicht, der erhält Gelegenheit, seine eigene Kreation in allen Einzelheiten, etwa Aussehen und Logo, selbst zu editieren. Wie schon im Vorgänger sieht der grundsätzliche Kampfstil so aus, dass ihr eurem Gegner alles an Geschossen und Raketen um die Blechhohlen jagt, was euer Waffenarsenal hergibt. Um feindlichen Attacken auszuweichen, liegt es an euren Steuerkünsten, die eigenen Stahlbeine unter die Arme zu nehmen und jede Deckung im Gelände auszunutzen. Da bei Beat 'em Ups ein Großteil des Spielspaßes darauf beruht, gegen einen mensch-

lichen Opponenten anzutreten, besitzt Virtual-On (zumindest in der japanischen Vollversion) eine Link-Funktion. Was ist ein Link-Modus? Ganz einfach, mit einem speziellen Kabel werden zwei Konsolen zusammengeschlossen und jeder Spieler kann auf einem eigenen Bildschirm das Spielgeschehen verfolgen. Der Vorteil liegt klar beim großen Bildausschnitt. Ob jedoch die Hardware zum Linken zweier Dreamcast auch in Deutschland offiziell verkauft wird, konnte uns Sega derzeit leider weder bestätigen noch verneinen. Übrigens unterstützt das Spiel hervorragend den Twin-Stick, der quasi ein doppeltes Pad darstellt und die Mechs wesentlich schneller steuern lässt.



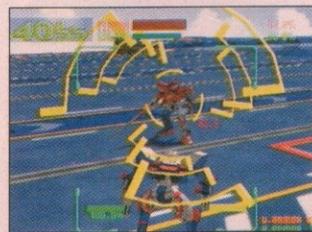
Von klein und flink bis wuchtig und gigantisch ist alles an Mechs vertreten.



Neben normalen Geschossen bringt jede Einheit auch spezielle Raketen mit in den Kampf.



Schnelle, dynamische Kamerawechsel sorgen für filmreiche Action.



Automatische Zielsuchsysteme werden äußerst plastisch in Szene gesetzt.



Haltet euren Mech stets in Bewegung. Somit vermeidet ihr Treffer von euren Gegnern.

Shoot 'em Up Dream Facts

Hersteller:
SEGA

Fakten:

10+ Roboter, Link-Funktion,
Twin-Stick, Vibration-Pak
Erscheint: 2. Quartal 2000

„Für MeCHFans bestimmt ein spannender Titel“



Resident Evil: Code Veronica

Capcoms hochauflösender DC-Ableger der Horror-Serie führt euch nach Europa.

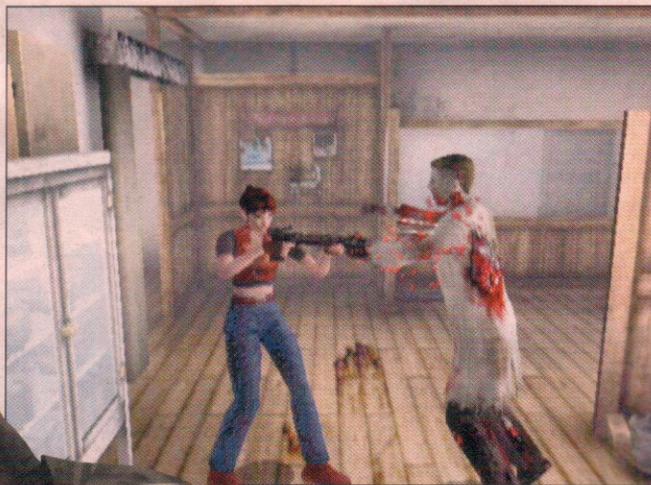
 Mitte Dezember veröffentlichte Capcom in Japan eine erste Resident-Evil-Version für Segas Dreamcast, die bei der dortigen Fachpresse für Aufsehen sorgte. Dabei handelt es sich jedoch lediglich um die 1:1-Umsetzung des zweiten Biohazard-Abenteuers. Spielerische sowie technische Unterschiede lassen sich im direkten Vergleich zur PC-Version nicht erkennen. Code Veronica hingegen soll dem Spieler ein vollkommen neues Resident-Evil-Feeling vermitteln. Bereits die Story deutet an, dass den Daddler einige Neuerungen erwarten. Euer Abenteuer spielt nämlich nicht wie gewohnt im zombieverseuchten Raccoon City, sondern führt euch ins heimische Europa.

Ihr schlüpft in die Rolle von Claire Redfield, die sich auf die Suche nach

ihrem Bruder macht. Dieser vermutet den Ursprung allen Übels in der alten Welt, in der der mysteriöse Umbrella-Konzern, der für die Entstehung des T-Virus verantwortlich war, seinen Hauptsitz hat. Während des famosen Horror-Spektakels trifft Claire auf Steve, der der mutigen Dame bei der Suche nach Chris kräftig unter die Arme greift. Im Verlauf des Abenteuers wird es dem Spieler sogar möglich sein, auch diesen zweiten Protagonisten durch die Angst einflößenden Locations zu steuern, in denen es mal wieder

vor wütenden Zombies nur so wimmelt. Somit sind wir auch schon beim Gameplay angelangt, an dem sich im Vergleich zu den Originalen auf den ersten Blick nicht allzu viel getan hat. Noch immer steuert ihr eure Spielfigur aus der Third-Person-Perspektive durch die Stages, in denen blutrünstige Zombies oder fiese Höllenhunde auf euch warten. Natürlich seid ihr den Schurken nicht hilflos ausgeliefert. Jeder der beiden Helden verfügt über eine Vielzahl todbringender Wummen. Neben einer schlichten Pistole findet ihr im

Verlauf des Spektakels beeindruckende Ballermänner, wie eine Gatling-Gun oder einen Flammenwerfer. Natürlich ist deren Munitionsvorrat nicht unlimitiert. Viele Goodies, die ihr in den Locations findet, sorgen jedoch dafür, dass euer



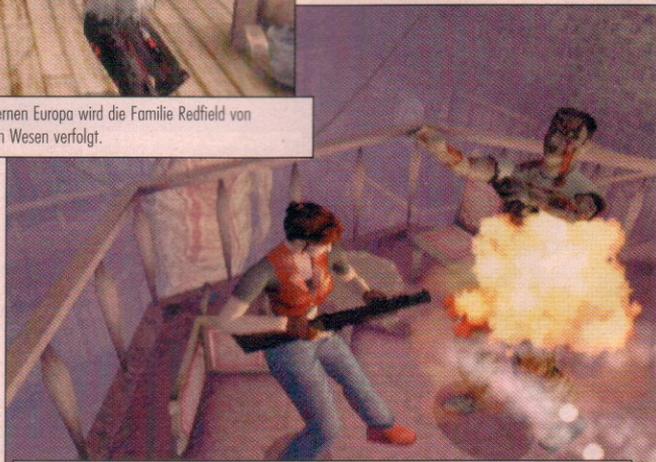
 Selbst im fernen Europa wird die Familie Redfield von mutierten Wesen verfolgt.



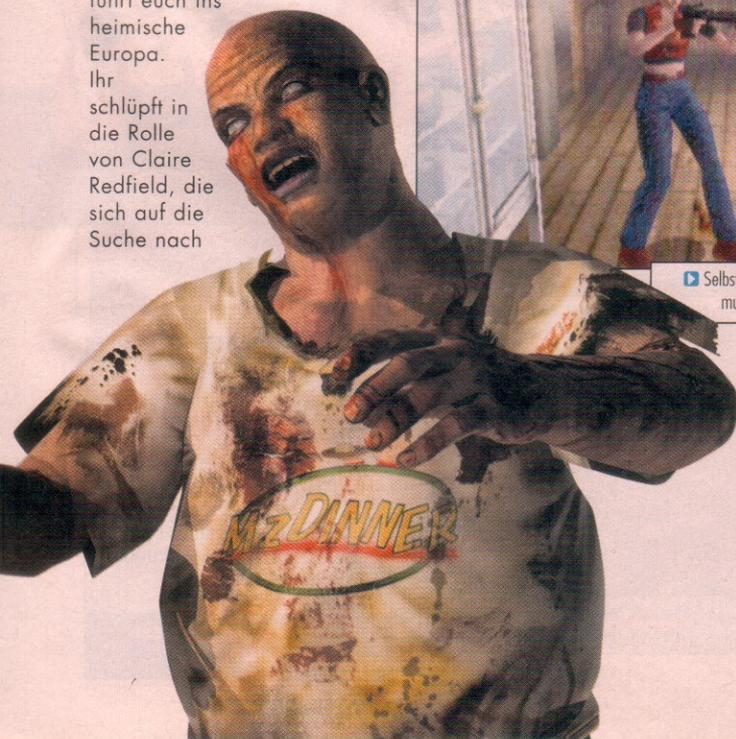
 Neben den üblichen Zombie-Monstern werdet ihr auch wieder von schrecklichen Höllenhunden gejagt.



 Die Locations wurden dank stark verbesserter Grafik-Engine noch stimmungsvoller in Szene gesetzt.



 Die zahlreichen unterschiedlichen Ballermänner findet eure Heldin im Verlauf des Abenteuers oft an versteckten Orten.

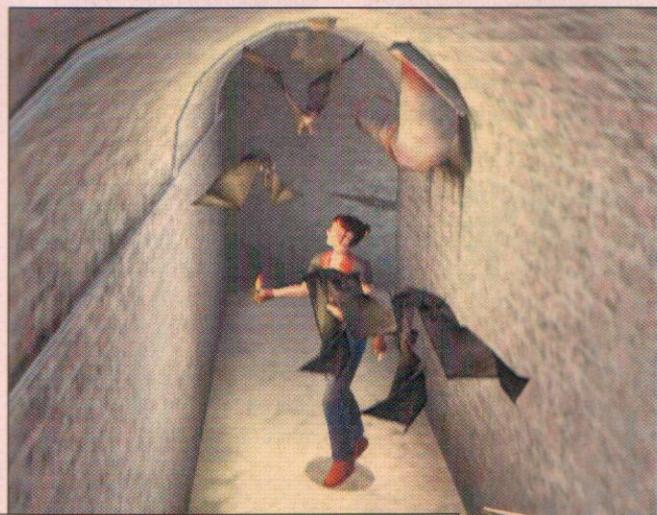




► Beeindruckend: Die Cut-Scenes, die die Story weiterführen, wurden in Spielgrafik gehalten.



► Vermittelt Furcht und Schrecken: Das Charakterdesign ist wieder sehr fantasievoll.



► Tunnel der Angst: Die bestien Fledermäuse sind aufgrund ihrer flinken Fortbewegungsweise schwer zu treffen.

Patronen-Rucksack stets gut gefüllt bleibt. Dass Code Veronica nicht nur ein Action-Game ist, beweisen die teils kniffligen Rätsel, deren Anteil im Vergleich zu den Vorgängern noch einmal deutlich ausgebaut wurde. Im Gegensatz zu den PlayStation-Vorbildern soll in der fertigen Version von Code Veronica auch ein Ego-Modus integriert sein, der euch förmlich mit dem Spielcharakter verschmelzen lässt. Zudem sorgt die vollkommen

neue Grafik-Engine für eine noch dichtere Atmosphäre. Die Hintergründer sind nämlich nicht mehr vorberechnete Renderings, sondern werden aus Polygonen bestehen. Somit sind nun auch cineastische Kamerafahrten in bester Hollywood-Manier möglich. Der erste Eindruck, den ein Video und die Screenshots vermitteln, lässt sich getrost als super bezeich-



nen. Noch nie gestaltete sich ein RE-Abenteuer grafisch so aufwändig. Wann der neuste Resident-Evil-Thriller unsere PAL-Gefilde erreichen wird, ist leider noch nicht bekannt. Da der Japan-Release im Februar erfolgen soll, dürfte der Horror-Schocker, der auf zwei GD-ROMS ausge-

liefert wird, wohl erst im Spätherbst in Deutschland erscheinen.



► Noch hässlicher als Nemesis: Auf diesen schrecklichen Obermotz trifft ihr aller Wahrscheinlichkeit nach mehrmals im neuen RE-Abenteuer.



► Gegner wie diese Zombies bewegen sich relativ langsam und sind somit gefundenes Fressen für die Heldin.



► Nichts für schwache Nerven: Neben den Aktion-Parts setzen die Programmierer wieder auf knackige Rätselkost.



► Next-Generation-Thriller: Mit einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten flimmert das Geschehen über die heimische Mattscheibe.



► In der Klemme: Trefft ihr auf eine zahlenmäßige Überlegenheit des Gegners, solltet ihr schnell das Weite suchen.

Action-Adventure

Dream Facts

Hersteller:

Capcom

Fakten:

2 Charaktere,

Ego-Perspektive

Erscheint:

3. Quartal 2000

„Das wahrscheinlich beste Horror-Abenteuer aller Zeiten“

Am Rande

❑ Spiel ohne Grenzen: Der Dortmunder Videospiele-Händler Dynatex (Tel.: 0231/450000) bietet zum Preis von ca. 140 DM einen Umbau für Segas Dreamcast an. Dadurch lassen sich endlich auch US- bzw. Japan-Importe auf PAL-Konsolen (und umgekehrt) dadeln. Ein erster Praxistest zeigte bei keinem zur Zeit erschienenen Import-Titel Probleme.

❑ Acclams angehender Wrestling-Hit ECW Hardcore Revolution wird auch für Segas Dreamcast veröffentlicht. Die mehr als 50 Kämpfer verfügen dabei über 400 authentische Moves. In real existierenden Arenen laufen die Fights dank brillanter Grafik-Engine mit einer hohen Framerate (voraussichtlich 60 Bilder pro Sekunde) über den Screen:

❑ UnderCover A.D. 2025 wird im nächsten Jahr auch in den USA veröffentlicht. Über den Publisher gibt es noch keine Angaben.

❑ Im 2. Quartal 2000 (April) wird Rockstar Games drei Projekte für Segas Dreamcast veröffentlichen. Dabei handelt es sich um GTA 2, Hidden & Dangerous und Wild Metal.

❑ Yu Suzuki denkt bereits laut über die Fortsetzung des Mega-Abenteuers Shenmue nach. Dabei soll das Adventure mit einer noch aufwändigeren Grafik-Engine aufwarten und das Gameplay wird noch einmal deutlich überarbeitet.

❑ Crave Entertainment sicherte sich die weltweiten Vertriebsrechte für die Dreamcast-Fassung des Skateboard-Hits Tony Hawk's Skateboarding. Aller Voraussicht nach wird der Titel im 2. Quartal 2000 erscheinen.

❑ Sega Amerika befürchtet Engpässe bei der Auslieferung ihres neuen Konsolen-Flaggschiffs. So sollen die Prognosen bezüglich des Verkaufs der Plattform um 50 % übertroffen worden sein. Bis Ende des Jahres werden somit 1,5 Millionen Einheiten über amerikanische Ladentische gegangen sein.

❑ Genki werkelt derzeit an einem 3D-Hüpfier, der bereits im Februar im Land der aufgehenden Sonne veröffentlicht wird. Der Spieler steuert einen Roboter durch 21 Levels, die sich in vier unterschiedlichen Welten befinden.

Erste Peripherie-Welle von Interact

❑ Endlich ist es so weit: Die Palette nützlicher Eingabegeräte für unseren geliebten Dreamcast nimmt dank



Interact zu! Dabei veröffentlicht das Unternehmen gleich zwei neue Controller. Das Astro Pad wird zum Preis von 59,95 DM in vier verschiedenen Farben angeboten und bietet neben den Grundfunktionen ein nützliches Dauerfeuer-Feature. Das Quantum Fighter Pad (69,95 DM) ist darüber hinaus noch voll programmierbar. Neben den beiden Pads beschert uns



Interact weiterhin eine Pad-Verlängerung (19,95 DM), eine Memory-Card (29,95 DM), ein rumble-taugliches Motion-Pak (29,95 DM) sowie ein Scart-Kabel incl. drei RCA-Ausgängen (39,95 DM).

Gentlemen, start your engines!

❑ Es ist zwar noch nicht von offizieller Seite bestätigt worden, doch alles spricht dafür, dass der Arcade-Hammer Daytona 2 bereits in Kürze für den Dreamcast erscheinen wird. Laut dem Online-Magazin GameFan werkelt

Sega bereits seit längerer Zeit an einer Umsetzung des Groschengrabs. Dabei sollen dem Spieler neben den originalen Rundkursen und Fahrzeugen (jeweils drei) natürlich noch einige zusätzliche Pisten und Boliden zur



Verfügung stehen. Zudem sorgt ein spezieller DC-Mode für die nötige Langzeitmotivation. Wann wir in den Genuss des Racers kommen, steht leider noch nicht fest. In Japan dürfte Daytona 2 jedoch spätestens im zweiten Quartal 2000 an den Start gehen.

Vollgas auf dem Dreamcast

❑ Sega GT ist das Ergebnis einer hochkarätigen Kooperation zwischen Takeshi Nimura (NiGHTS) und Hideshi Tatsuno (Giant Gram). Bereits seit mehr als zwei Jahren werkelt ein Team



ausgesuchter Coder unter den beiden Kreativen, um einen Racer zu entwickeln, der es mit Sonys kommemdem Rennspiel Gran Turismo 2 aufnehmen kann. Die Rennkurse, auf denen ihr mit mehr als 200 real existierenden Boliden an den Start gehen könnt, erinnern dabei stark an die des Arcade-Krachers Ferrari F355. Fantastische Stadtparcours, die ein Daytona 2 beispielsweise bietet, werdet ihr hingegen nicht zu Gesicht bekommen. Bezüglich

des Spielablaufs ließen sich die Schöpfer stark von Gran Turismo "inspirieren". Genau wie Segas Edel-Racer bietet euch Sega GT einen Story-Mode. Hier müssen ebenfalls Fahrprüfungen abgelegt werden, um an den späteren Rennereignissen teilnehmen zu dürfen. Leider müssen wir euch mit einem ersten Fahrbericht auf Februar vertrösten, da zu diesem Zeitpunkt der Racer in Japan veröffentlicht wird.

Horror-Edition



❑ Wie bereits für Seaman, wird es auch zum Verkaufstart von Code Veronica in Japan eine limitierte Sonder-Edition des Dreamcast geben. Dabei haben Grusel-Freunde die Auswahl zwischen zwei farblich unterschiedlichen Modellen. Leider ist nicht anzunehmen, dass auch deutsche RE-Fans in den Genuss einer transparenten Konsole kommen werden.



Seelen-Raub in Perfektion

☐ Einer der Spitzentitel des vergangenen Jahres für Sony's PlayStation entstammte der Softwareschmiede Crystal Dynamics. Mit Soul Reaver veröffentlichten sie ein Action-Adventure, das bis auf Metal Gear Solid alle Konkurrenten bezüglich der Atmosphäre alt aussehen ließ. Auch steuerungstechnisch verwies man den Hauptmitstreiter Tomb Raider auf die Plätze. Die Story zog den Spieler

bereits beim Ansehen des Intros in ihren Bann. Die Spielfigur des Abenteurers, Raziel, wurde von seinem Ziehvater, dem mächtigen Kain, aus Neid in den See der toten Seelen geworfen. Wie durch ein Wunder überlebte der Sohnmann den Mordversuch und sinnt nun auf Rache. Nachdem kürzlich die PC-Variante herauskam, werkelt man derzeit mit Hochdruck an einer 1:1-

Umsetzung dieser Version. Diese soll bereits im ersten Quartal 2000 für unsere geliebte Konsole erscheinen.



Fantastische Welten

☐ Sega entwickelt derzeit fleißig ein erstes hauseigenes Rollenspiel,



das in einer Welt spielt, in der es keinen Boden zu geben scheint. Vielmehr schweben Inselgruppen in den Lüften und die Bewohner nutzen riesige Luftschiffe als Fortbewegungsmittel. Im Mittelpunkt des Geschehens stehen die beiden Protagonisten Vyse und Aika, deren Schicksal in eurer Hand liegt. Auf der Reise nach unentdeckten Inseln trifft ihr auf so manch zwielichtige Gestalt. Wie im Seefahrerleben existieren näm-

lich auch in Segas Fantasiewelten gemeine Piraten, die schutzlose Reisende überfallen und ausplündern. Grafisch scheinen die Programmierer alles aus dem 128-Bitter herauszuholen. Erste Screenshots zeigen aufwändig gestaltete Landschaften, die mit einer verschwenderischen Anzahl liebevoll designter Details ausgestattet sind. Über den Erscheinungstermin kann derzeit leider noch keine Angabe gemacht werden.

Yu Suzuki spielt Weihnachtsmann

☐ Shenmue ist bekanntlich der Most-Wanted-Titel für Segas Dreamcast. Um so erfreulicher ist der Umstand, dass Sega offiziell bekannt gab, den Titel bereits am 29.12.1999 in Japan zu veröffentlichen. Vorbesteller hatten sogar das Glück, eine Special-Edition des Knallers bereits am 24.12.1999 zu erhalten, die eine Extra-CD mit dem Sound-

track zum Adventure enthielt. Leider lag uns zum Redaktionsschluss noch keine Version vor, so dass wir euch mit einem ausführlichen Preview auf die kommende Ausgabe vertrösten müssen. Läuft alles planmäßig, so dürfte eine lokalisierte Fassung des revolutionären Abenteurers rund um den jungen Ryo Hazuki im Spätherbst erreichen. Schauen wir mal...



Ladenlokal
ESSEN
Rüttenscheider
Str. 181
Tel. 0201-777225
Ladungspreise können abweichen

Ladenlokal
DÜSSELDORF
Kölner Str. 25
Tel. 0211-1649409
Ladungspreise können abweichen

DREAMCAST



**SOUL
CALIBUR**
109,90



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



SOUL FIGHTER
109,90

H.of Dead2 inkl.Gun	149,90
Virtua Striker 2 dt.	99,90
Worms Arm. dt.	109,90
FightingForce2 dt.	99,90
Red Dog dt.	89,90
Formula 1 dt.	109,90
SouthPark Chef.Luv dt.	89,90
WorldWideSoccer dt.	89,90
Berserk jp.	139,90
Crazy Taxi jp.	139,90
Shen Mue jp.	139,90
Maken X jp.	149,90
Zombie Rev. Jp.	129,90
Virtua Striker 2 jp	139,90

Dreamcast-Umbau US./JP./DT Spiele
0201 / 777235

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



Berserk



Ein wahrer Überraschungshit erreichte die SM-Redaktion von dem recht kleinen Third-Party-Hersteller ASCII.

In Japan sind die Mangas um den Schwertkämpfer Guts und seine verstörte Weggefährtin Casca bereits Klassiker. Zu Beginn der 80er fanden sie den Weg in die Kioske. Nun, anno 1999, bringt ASCII die erste Umsetzung für eine Konsole. Und welches Gerät wäre besser geeignet als Sega Dreamcast, mit seiner Grafik-Power ein spannendes Kämpfer-Epos auf den Bildschirm zu bannen. Wir kennen die schlechten Versuche

zahlreicher Hersteller, Comics zu passablen Spielen zu machen. Daher waren wir sehr positiv von Berserk überrascht. Aber selbst... Die Geschichte beginnt auf einer Lichtung. Ein Planwagen mit drei Gauklern hat eine gebrochene Achse und wird von Wegelagerern attackiert. Bevor es zum ersten Blutvergießen kommt, schreitet ein mächtiger Schwertmeister (das sind wir!) ins Geschehen ein und die erste Kampfsequenz beginnt. Mit einfachen Pad-Commandos schwingt Guts seinen monströsen Zweihänder und häckselt und

stückelt seine Gegner nur so, dass es kracht. Damit das Ganze nicht zu langweilig wird, steht ihm noch eine in seinen rechten Rüstungsarm eingebaute Repetierarmbrust zur Verfügung. Hinzu kommen weitere limitierte Extras, wie Wurfdolche, Granaten und ein sehr zerstörerischer Flammenwerfer. Diese Items sollte man sich jedoch für die sehr imposanten Endgegner aufbewahren. Bevor es so weit ist, geht die Reise weiter und ihr erreicht mit eurer Begleiterin Casca die Hauptstadt. Dort trifft ihr zufälligerweise wieder auf die Gauklertruppe, die sich mit Kunststücken ihren Lebensunter-



Warum fallen diese Mutanten die Nonne nicht an? Eine der vielen Fragen der Berserk-Story.

halt verdient. Durch einen Unfall verliert ihr Gewichtheber einen Teil seiner Bekleidung und den Zuschauern wird klar, dass es sich um einen Mutanten handelt. Sofort peinigen sie den Armen, der sich dann in ein riesiges Monster verwandelt. Wieder seid natürlich ihr gefordert, diesem Ungeheuer den Garaus zu machen. Nach dieser Kampfsequenz darf man schließlich wieder eine ausführliche Cut-Scene in Spielegrafik bewundern. ASCII hat das komplette Spiel so aufgebaut. Dadurch wird eine unglaublich dichte Atmosphäre erzeugt, die bisher nur von wenigen Titeln erreicht wird. Objektiv betrachtet, mag



Dieser Dämon macht ordentlich Druck!



Guts stückelt bevorzugt mit seinem Zweihänder harmlose Monster.



Die Grafik-Engine eines Beat 'em Ups war noch nie so detailliert wie in Berserk.



Im Dorf stellen sich euch die mutierten Bewohner in den Weg. Diese Konfrontationen sind unausweichlich.



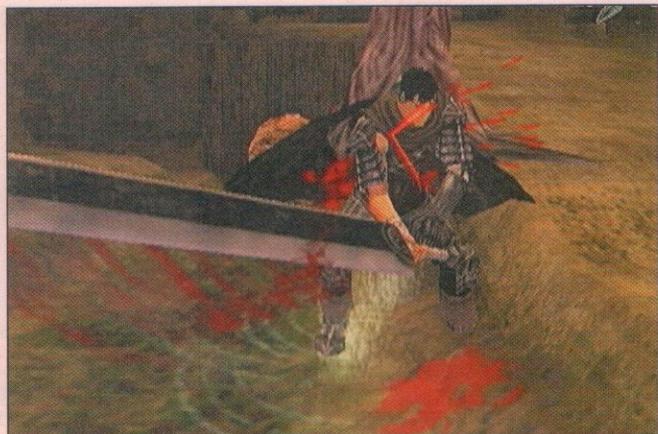
Die Räuber haben nichts mehr zu lachen.



Balzacs Schergen werden sich bald wundern, mit wem sie sich angelegt haben.



Geconnt setzt ASCII die Grafik-Power des Dreamcast ein. Durch Platzieren von Objekten im Vordergrund wird ein perfekter 3D-Eindruck erzeugt.



Wenn Guts zum Berserker wird, erleuchtet sein taubes rechtes Auge und er ist unverwundbar. Diese Phase ist allerdings zeitlich begrenzt.



Udo

Meine Meinung: Segas Dreamcast schien nach der Verzögerung von Code Veronica etwas die Luft auszugehen, was die Horror-Spiele angeht. Dass ausgerechnet ASCII mit Berserk perfekt in die Bresche springt, hätte wohl keiner erwartet. Ich war schlichtweg begeistert.

Zum einen von der Technik, die ein wenig Shenmue-Charakter hat, und zum anderen wegen des grandiosen Game-Settings. Die mittelalterliche Fantasy-Welt mit einem Hauch von Resident Evil hat es mir angetan. Leider fehlt es Berserk an spielerischer Tiefe. Selbst mit den fantastischen Filmsequenzen hat man es schnell durchgespielt. Daher mein Tipp: Spielt es von Anfang an auf „Hard“, um nicht gleich enttäuscht zu werden. Trotz des knappen Umfangs ist Berserk uneingeschränkt allen denjenigen zu empfehlen, die einen festen Magen haben.

das Gameplay etwas dünn sein. Aber was will man von einem Beat 'em Up auch schon erwarten? Neben dem Abschlagen von Monstern und ekligen Mutanten gilt es nur noch Türen aufzubrechen und versteckte Fässer und Kisten zu entdecken. Dort findet sich ab und zu mal ein Extra. Berserk macht trotz dieser spielerischen Einschränkungen

eine Menge Spaß. Es hat einfach Flair, wie es nur selten bei einem Horror-Adventure anzutreffen ist. Alleine die beeindruckende Grafik sorgt für offene Mäuler. Teilweise wirken die Charaktere so detailliert, wie man sie vielleicht von Shenmue erwarten würde. Besonders Guts und der Stadt-Herr-

scher Balzac wirken außerordentlich imposant. Dazu gesellt sich ein toller Soundtrack mit beklemmender und zugleich aufregender Musik. Einziger Kritikpunkt hier: die etwas eintönigen Soundeffekte. Die Schreie der Monster ändern sich nicht, was besonders bei schrillen Schreien nervt. Hingegen ist die Sprachausgabe perfekt, trotz japanisch. Alleine die Sequenzen sind dermaßen aussagekräftig, dass die Story verfolgt werden kann. Ohne Frage ist Berserk sein Geld wert, zumal es nach dem ersten Durchspielen noch einige Überraschungen parat hat, darunter ein Battle-Modus,



Zusammen mit seiner geistig zurückgebliebenen Begleiterin reist Guts durch die Welt.

Bonus-Geschicklichkeits-Spiel und die Schwierigkeitsstufe „Very Hard“ für die absoluten Hack'n Slay-Cracks.



Geniales Charakterdesign: Herrscher Balzac ist selbst aus nächster Nähe ein Augenschmaus. Er wirkt sogar beeindruckender als der Held Guts.



Alle Cut-Scenes haben höchstes cineastisches Niveau. Berserk ist nichts für schwache Gemüter und wird sicher in Deutschland überarbeitet werden.

Hat Guts zu viele Treffer einstecken müssen, wird er zum Berserker und mäht alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt.



Die Endgegner eines jeden Abschnitts haben je nach Schwierigkeitsstufe unterschiedliche Tricks auf Lager.

Beat 'em Up DM 140,-

Hersteller: ASCII
 Bezugsquelle: Import
 Levels: 13+
 BRD-Release: tba.
 Schwierigkeitsgrad: leicht
 Fakten: Bonusmodi
 Internet: www.ascii.co.jp



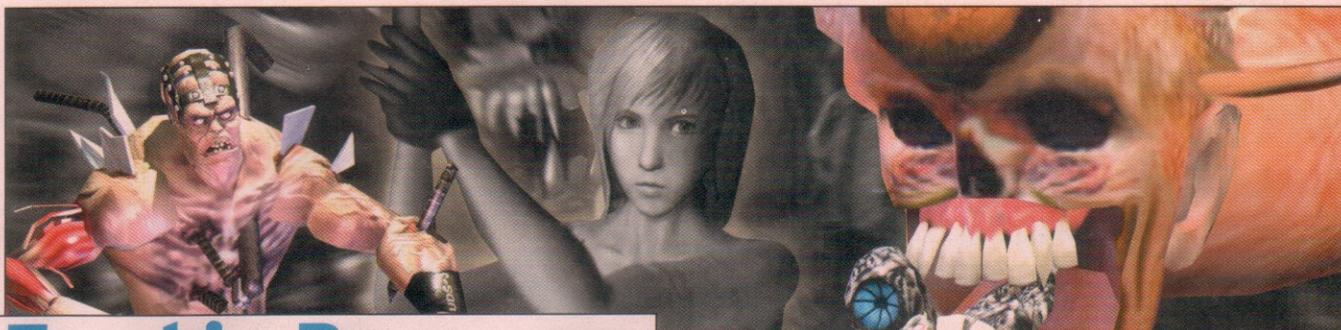
Grafik 90% Fast perfekte Grafik mit vielen Details, annähernd zu schade für ein Beat 'em Up.

Sound 82% Extrem atmosphärische Musik mit mittelalterlichen Klängen. Soundeffekte technisch genial, leider ohne genügend Abwechslung.

Fun Ein weiterer Meilenstein für den Dreamcast. Aufgrund des knappen Umfangs kein 90er!



Fun 86%



Zombie Revenge

Japan
Import
spielbar



Udo

Meine Meinung: Zombie Revenge ist ein sehr guter Titel. Allerdings fehlt auch diesem Spiel für den Heimgebrauch die nötige Spieltiefe. Wer bei diesem Game im Menü auf unendlich Leben stellt, hat eine kurze, wenn auch recht gute Unterhaltung. Besonders erwähnenswert sind die riesigen Endgegner, die nicht selten mehr als einen Bildschirm füllen. Vor allem der Kampf mit dem Endgegner des Spieles ist fast schon psychedelisch und gehört zu den Höhepunkten dieses Action-Titels.

Die Zombies von House of the Dead sind zurückgekehrt.

Es ist bei Videospielen schon fast ein Gesetz, dass ein bestimmtes Gebiet immer wieder von gefährlichen Mutanten und verstümmelten Monstern heimgesucht wird. Dieses Phänomen tritt zur Zeit bei fast allen Konsolen auf. Auch Sega bildet hier keine Ausnahme.

Nach dem überaus erfolgreichen Lightgun-

Shooter The House of the Dead folgt jetzt der inoffizielle Nachfolger. Bei Zombie Revenge spricht der Name schon Bände. Im Gebiet des ehemaligen Horrorhauses geschehen erneut mysteriöse Ereignisse. Als Mitglied einer dreiköpfigen Truppe erforscht ihr die kleine Stadt. Prompt wird das Trio von einer Gruppe blutrünstiger Zombies angegriffen. Hierbei dürft ihr euch mit Waffengewalt oder Fäusten gegen die Teufelsbrut verteidigen. Im Verlauf des Spieles findet ihr ständig weitere Waffen, die euch für kurze Zeit von Nutzen sind. Geht euch die Munition aus, verteidigt ihr euch mit bloßen Fäusten gegen die Ausgeburten der Hölle. Am Ende einer Welt wartet ein riesiger Endgegner auf euch, den es tactisch klug zu erledigen gilt.

Auch ein VS-Modus ist im Spiel integriert. In bester Beat'emUp-Manier kämpft ihr gegen einen menschlichen Mitspieler.

Beim eigentlichen Spiel kann im Optionsmenü festgelegt werden, ob man

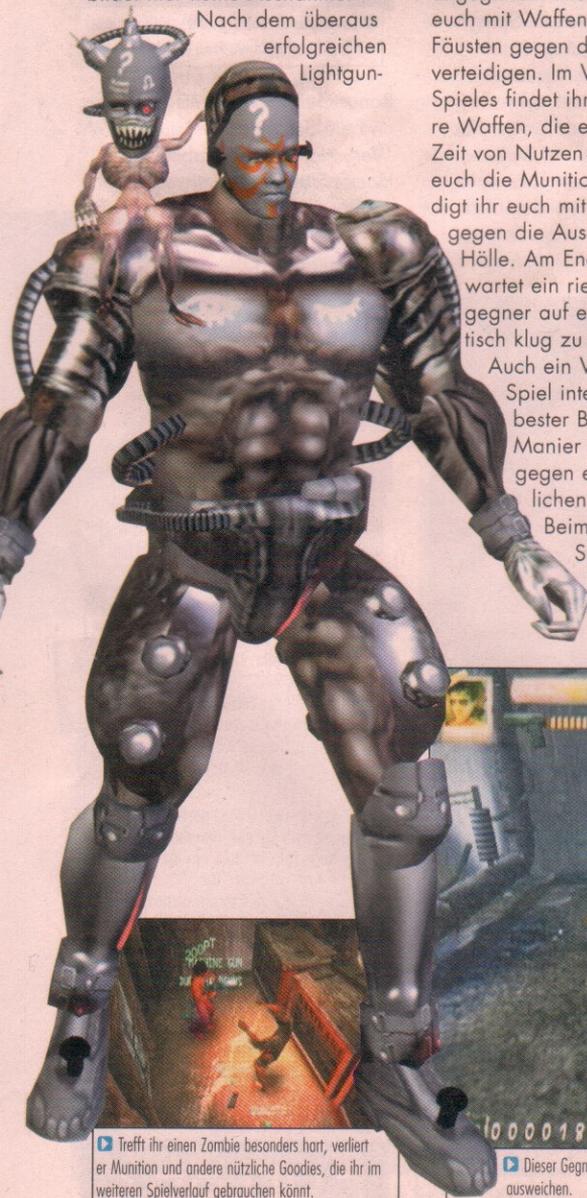
nur mit Fäusten oder mit Feuerwaffen in den Kampf ziehen will. Grafisch ist der Titel dem Arcade-Vorbild sehr ähnlich. Die perfekte Umsetzung vom Naomi-Board auf den Dreamcast ist bestens gelungen. Vor allem Fans der kurzen Action-Unterhaltung werden an diesem Game wahre Freude haben.



Beim VS-Mode können sich zwei menschliche Mitspieler ein heißes Gefecht liefern.



Dieser riesige Zwischengegner hat allerlei Eisenrohre im Körper stecken. Um ihn zu besiegen, sind viel Geschick und eine große Menge Munition nötig.



Dieser Gegner greift euch mit Blitzen an. Nur mit flinken Bewegungen könnt ihr dem Unhold ausweichen.

Trefft ihr einen Zombie besonders hart, verliert er Munition und andere nützliche Goodies, die ihr im weiteren Spielverlauf gebrauchen könnt.

Beat'em Up DM 149,-

Hersteller: Sega
Bezugsquelle: Import
Levels: 15+
BRD-Release: tba.
Schwierigkeitsgrad: mittel
Fakten: 3 Charaktere
Internet: www.sega.co.jp

Grafik 82% Geniale Naomi-Umsetzung mit vielen Effekten.

Sound 78% Der düstere Sound im House-of-the-Dead-Stil jagt dem Spieler einen Schauer über den Rücken.

Fun Cooles Spielhallen-Game, das mit einer größeren Spieltiefe und einer längeren Spielzeit sicherlich in die absolute Referenzliste gerutscht wäre.



Fun 80%

F1 World Grand Prix

Nachdem es bereits ein F1-Spiel für den DC gibt, kommt von Video System nun das erste mit offizieller FIA-Lizenz.

Seitdem Schumi fahrerisch die Formel 1 dominiert, sitzt halb Deutschland vor dem Fernseher, um die Rennen zu verfolgen. Und alle Besitzer eines DC dürfen nun die vorletzte Saison nochmal nachspielen und ihren Liebling zum

Weltmeister machen. F1 WGP bietet hierfür die besten Voraussetzungen, denn neben der famosen Grafik besitzt der Titel vor allem eine offizielle FIA-Lizenz. Zwar ist diese noch aus der Saison 98, aber bis auf Villeneuve sind alle Fahrer und Teams enthalten. Der Titel bietet natürlich neben dem Meisterschaftsmodus einen Einzelrennen-Modus, das Match-Race für zwei Spieler und den Trainingsmodus. Die



Ein Dreher in Monaco kann schwere Folgen für euch haben. Wenn ihr Glück habt, fällt ihr nur zurück, vielleicht scheidet ihr deshalb aber auch aus.



Tommy

Meine Meinung: Nachdem Video Systems schon auf dem Nintendo gezeigt haben, was sie können, geben sie auf dem Dreamcast nun richtig Vollgas. Grafisch ist das Game absolute Oberklasse, allerdings kommt es doch hin und wieder zu Slowdowns und leichtem Ruckeln. Auch die Steuerung ist etwas durchwachsen. Wenn das Spiel ansonsten auch sehr simulationslastig ist, reagiert die Steuerung doch eher arcademäßig. Aber insgesamt ist F1 WGP das absolute Formel-1-Highlight für den Dreamcast. Fans sollten auf jeden Fall zugreifen.

Grafik von F1 WGP ist gut, lediglich die Steuerung ist nicht ganz gelungen. Ist das Game sonst eine reinrassige Simulation, reagieren die Autos träge auf Lenkbewegungen. Insgesamt ist F1 World Grand Prix aber ein überzeugendes F1-Game, das die Konkurrenz weit hinter sich lässt. Denn gerade durch die FIA-Lizenz mit allen Teams und Regeln wird der Titel ungemein realistisch und macht so noch mehr Spaß. Formel-1-Fans sollten auf

jeden Fall zugreifen, alle anderen sollten das Spiel zumindest einmal anspielen.

Rennspiel DM 109,-

Hersteller: **Video System**
Bezugsquelle: **Sega**
Levels: **16 Strecken**
BRD-Release: **erhältlich**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Fakten: **22 Rennwagen**
Internet: www.dreamsquare.co.jp

Grafik 85% Details, so weit das Auge reicht, kein Grafikaufbau erkennbar und das im 60Hz-Modus.

Sound 83% Realistische Motoren-Sounds lassen den Spieler in die Formel 1 entschwinden.

Fun Trotz kleiner technischer Probleme und gewöhnungsbedürftiger Steuerung reicht es zum Top-Titel. Ein Verdienst der offiziellen Lizenz.



Fun 85%

Virtua Striker 2000



Sega portiert die überaus beliebte Arcade-Version für den DC.

Neben dem simulationsbetonten World Wide Soccer für den DC setzt Sega Sports nahezu zeitgleich den Arcade-Knüller Virtua Striker 2 für Segas neues Konsolenflaggschiff um. Wie schon im Spielhallenvorbild zeigt sich die 2000er-Version klar als temporeiches Arcade-Spektakel ohne jegliche Simulationsanleihen. 32 Teams aus aller Herren Länder

stehen bereit, neben den Nigerianern auch die ruhmreichen Mannschaften aus Deutschland oder Frankreich. Alle Equipen laufen mit den jeweilig aktuellen Lineups auf den grünen Rasen, um denselben umzuackern. Standesgemäß steht euch der Arcade-Modus zur Verfügung. Ferner bietet Sega den so genannten International Cup, der durch authentischeres Regelwerk besticht. Letzterer Modus beinhaltet neben einer Abseitsregelung auch



Durch einen Freistoß ergibt sich eine gute Gelegenheit, um einzunetzen.



Tommy

Meine Meinung: Virtua Striker 2000 stimmt mich nachdenklich. Wie viele Münzen hat meine heimische Spielhalle schon alleine wegen genau dieses Fußball-Games eingenommen? Viele jedenfalls! Die DC-Version bildet zwar optisch klar die Soccer-Spitze, doch spielerisch ist der Titel zu unausgewogen. Viele Aktionen verlaufen nach dem Zufallsprinzip, eine fehlende Analog-Steuerung leistet einen weiteren Beitrag zum Misslingen dieses Projekts. Sorry, Sega!

das Verteilen bunter Pappkartons nach unnötigen Attacken der gegnerischen Spieler. Besonders viel Mühe gaben sich die Coder mit der besagten Abseitsstellung. Läuft ein Stürmer in die Abseitsposition, so veranschaulicht eine durchgehende Linie, wie weit und ob der Goalgetter sich wirklich mutterselenealleine in der gegnerischen Hälfte befunden hat. Ansonsten bieten sowohl der Arcade- als auch der International-Cup-Modus spielerisch gleiche Kost, die auf größere Feinheiten verzichtet. Lediglich die grundlegenden Aktionen, wie Passspiel, Schüsse und Flanken, wurden implementiert. Auf Besonderheiten, etwa kurzzeitiges Sprinten, wurde völlig verzichtet, da dies automatisch erledigt wird. Optisch gesehen macht Virtua Striker 2000 einen glanzvollen Eindruck: Die Spieler wirken sehr detailliert, im Fußball-Bereich gibt es konsolentechnisch

keinen Titel, der Segas authentischem Erscheinungsbild überlegen ist.

Sport DM 129,-

Hersteller: **Sega Sports/Sega**
Bezugsquelle: **Eigenimport**
Levels: **entfällt**
BRD-Release: **1. Quartal 2000**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: **32 Teams**
Internet: www.sega.com

Grafik 81% Optisch ist Virtua Striker 2000 über alle Zweifel erhaben. Derart real wirkende Balltreiber gab es bislang im Heimbereich nicht zu bewundern!

Sound 61% Sowohl die In-Game-Geräusche als auch die Kulissen-Sounds bieten Durchschnittliches fürs Gehör.

Fun Aufgrund der spielerischen Mängel kommt kein Arcade-Feeling auf!



Fun 58%



Maken X



Für alle, die noch auf einen Top-Ego-Shooter für Segas Dreamcast hoffen, hat das Warten nun ein Ende.

☑ Noch ist die Software-schmiede Atlus in Deutschland kaum einem Spiele-Freak bekannt, aber mit dem abgedrehten Maken X könnte sich dieser Zustand schon bald ändern. Die Story blieb uns aufgrund der japanischen Version zwar weitgehend unerforscht, doch dreht es sich wohl bei Maken X um ein Schwert mit bösen Kräften, welches sich diverser Personen annehmen kann. Nach einem langen Intro startet ihr in Japan euren Feldzug gegen

einen Bösewicht, der euren Vater verschleppt hat. In nahezu typischer Ego-Shooter-Perspektive hetzt ihr durch enge Gänge. Statt einer Schusswaffe besitzt ihr allerdings "nur" das Schwert Maken X. Mit diesem müsst ihr euch dann gegen verschiedene abgedrehte Charaktere zur Wehr setzen. In späteren Levels begegnet ihr beispielsweise Feinden mit einer Gatling-Gun aus dem Bauch. Besiegt oder findet ihr Levelbosse, könnt ihr beim so genannten Brainjacking deren Gestalt annehmen. Man darf sich aber auch jederzeit wieder in einen früheren Charak-

Meine Meinung: Maken X ist der abgedrehteste Ego-Shooter, den ich kenne, und durch das Brainjacking-Feature gibt es verdammt viele Möglichkeiten, sich durch das Spiel zu kämpfen. Auch wenn manche Endgegner schon fast unfair schwer zu besiegen sind, wagt man doch immer wieder einen Versuch. Insgesamt ist Maken X ein gut geschnürtes Paket aus klasse Grafik, gutem Sound, gelungener Steuerung und ordentlich Spielspaß. So wollen wir das haben! Maken X solltet ihr unbedingt mal anspielen!



Tommy

ter verwandeln. Je nach gewählter Spielfigur verläuft das Game dann anders. Hierdurch ergeben sich unzählige Möglichkeiten, wobei manche Türen nur von bestimmten Figuren geöffnet werden können. Maken X sieht super aus und wunderschöne Lichteffekte zeigen erneut die Power der Sega-Hardware. Dabei läuft das Spiel nahezu konstant mit einer Framerate von 60 Bildern pro Sekunde. Nur selten

kommt es zu Slowdowns. Ebenso trägt der Soundtrack gut zur Atmosphäre bei. Dennoch langweilen die Soundeffekte auf Dauer ein wenig. Ob Maken X es in dieser Form nach Deutschland schaffen wird, ist aufgrund des teilweise recht fragwürdigen Charakterdesigns unbestimmt, aber auch die japanische Version ist gut spielbar, wenn man auf die Story verzichten kann.



▶ Schalter werden euch durch diese gelben Pfeile angezeigt, so dass mühsames Suchen entfällt.



▶ Der Ring aus roten bis gelben Strichen zeigt euch die Energie eures Gegners an, sobald ihr diesen automatisch anvisiert.



▶ Die Tochter des Wissenschaftlers, in deren Körper ihr zu Beginn schlüpfet, führt die Story im Laufe des Spiels mit ihren Erzählungen fort.



▶ Die Lichteffekte beim Kampf suchen ihresgleichen. Hier wird euer Gegner von einem eurer Energieblitze getroffen, was ihn fast die Hälfte seiner Energie kostet.



▶ Haltet ihr den Schlag-Button längere Zeit gedrückt, füllt sich eure EX-Leiste auf und ihr könnt einen Spezial-Angriff durchführen.

Ego-Shooter **DM 149,-**

Hersteller: **Research and Development/Atlus**
 Bezugsquelle: **Import**
 Levels: **10+**
 BRD-Release: **tba.**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis hoch**
 Fakten: **Vibration-Pak, VMU**
 Internet: **www.atlus.co.jp**

Grafik 83% Schnelle und absolut saubere Grafik. Der DC braucht sich nicht hinter dem PC zu verstecken.

Sound 83% Die Musik-Titel sind passend und unterstützen die Atmosphäre. Lediglich die Soundeffekte langweilen auf Dauer etwas.

Fun Gäbe es noch einen Deathmatch-Modus, wäre das Spiel ziemlich perfekt. Aber auch so ist Maken X ein sehr guter Titel. Auf jeden Fall anspielen!

BRD VMU UGA



Fun 85%

NBA Showtime: NBA on NBC

Midway lässt es im wahrsten Sinne des Wortes krachen.

Die Coder aus dem Hause Midway portierten den Arcade-Knüller direkt auf den Dreamcast. Dies hat zur direkten Folge, dass ihr mit einem enorm hohen Spieltempo wie auch mit in der Realität teils unmöglichen Aktionen rechnen müsst. NBA Showtime lässt je Team nur zwei

Korbjäger auf den Court laufen, die sich aus dem reichhaltigen NBA-Spieler-Fundus rekrutieren. Anders als in kompletten Teams mit fünf Spielern wird der Aufbau stark auf die wesentlichen Grundzüge reduziert, ohne manchen Zocker zu überfordern. Midway implementierte zudem einige witzige Elemente, wie etwa brennende Körbe nach spektakulären Slam-Dunks.



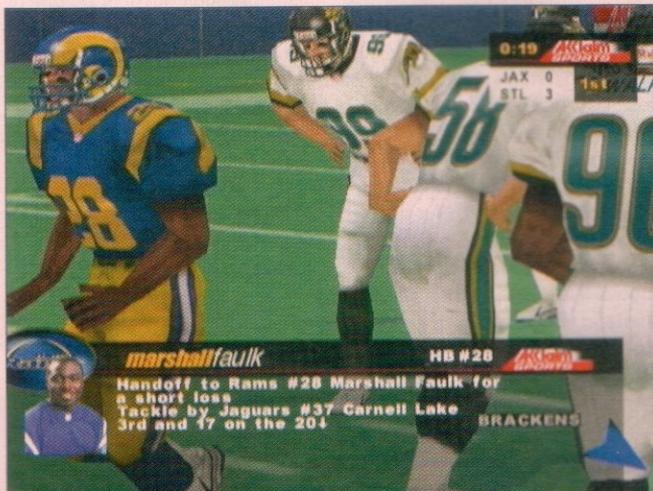
Fulminante Dunkings gehören nicht zu den seltenen Randerscheinungen, mit denen NBA Showtime um sich wirft.

NFL Quarterback Club 2000

Acclams Antwort auf Sega Sports NFL 2K. Eine Überraschung liegt in der Luft.

Football-Anhänger kommen in den letzten Wochen voll auf ihre Kosten. Midways Fun-Ableger Blitz und Segas Ausnahmeprodukt NFL 2K bildeten erst den Anfang. Acclaim schiebt nun kurz vor den NFL-Playoffs ihren Kandidaten nach.

Der Quarterback Club ist dem Multi-Format-Zocker bereits gut vom N64 bekannt. Dort überzeugte es mit außergewöhnlicher Grafik. Leider ist die Dreamcast-Version keinen Deut besser. Soll heißen, grafisch sehr enttäuschend. Die Spieler wirken sehr kantig und hölzern animiert. Dies wäre noch zu verkraften, wenn das Gameplay nicht etwas zurückgeblieben



Klarer Qualitätsunterschied: Die Spieler wurden mit nur wenigen Polygonen zusammengesetzt. Trotz dieser Maßnahme ist die Grafik alles andere als flüssig.

Ferner dachte man auch an die Bastelfreunde unter euch, denn ihr dürft euch wahrlich monströse Gestalten basteln, beispielsweise einen dickbäuchigen Zweimeter-Hünen mit einem Pferdekopf. Die Attribute der Charaktere lassen sich im Verlauf der Paarungen stetig anheben, wodurch ihr spektakuläre Aktionen ausüben könnt.



Zwar wirken die Recken enorm authentisch in Bezug auf die Gesichter. Dennoch sollten Ästheten keinen Anstoß an den Proportionen finden.



Meine Meinung: NBA Showtime ist ein zweischneidiges Schwert. Die wahre Klasse offenbart sich nämlich aufgrund der unausgeglichenen KI erst im Spiel mit menschlichen Kontrahenten. Selten gab es eine Korbjagd, die derart temporeich und witzig rüberkommt. Von technischer Seite überzeugt die rasante Hatz über den Court ebenfalls.

wäre. Pässe sind erst nach sehr langem Üben an den Mann zu bringen und Laufspiele werden zum Glücksspiel, da sich die Mitspieler nicht auf variierende Situationen einstellen können. Unterm Strich wirkt NFL QBC 2000 etwas angestaubt und zieht im Vergleich zu NFL 2K klar den Kürzeren. Einziger Pluspunkt: Die Spielzüge sind noch stärker an die originalen Playbooks der Mannschaften angelehnt.

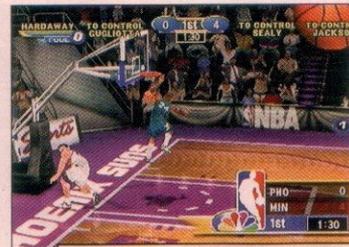


Meine Meinung: Wer NFL 2K schon sein Eigen nennt, der kann auf Acclams netten

Versuch gerne verzichten. Zwischen beiden Spielen liegen schlichtweg Welten. Allerdings ist NFL QBC 2000 bisher die einzige Alternative für Football-Fans mit PAL-Konsole. Daher stellt sich nur die Frage: Warten auf die US-Referenz oder gleich zuschlagen?



Dank der offiziellen NFL-Lizenz macht man Bekanntschaft mit den Profis der Liga. Einige Bilder fehlen dennoch.



Das Team um Hardaway wurde soeben kräftig verladen und kann dem Erfolg der Rivalen nur noch neid erfüllt nachblicken.

American Sports DM 99,-

Hersteller: Midway/Konami
Bezugsquelle: Konami
Levels: entfällt
BRD-Release: erhältlich
Schwierigkeitsgrad: mittel
Fakten: VMU, Vibration-Pak
Internet: www.midway.com

Grafik 78% Alle Akteure wirken sehr detailliert. Ferner wurden die Bewegungen ansprechend umgesetzt.

Sound 77% Der Sound setzt zwar sicherlich keine Maßstäbe, dennoch gefallen gerade die In-Game-Geräusche.

Fun Der Titel erweist sich als waschechte Mehrspieler-Granate. Treten mehrere menschliche Kontrahenten zeitgleich an, überzeugt das Game auf ganzer Linie.



Fun 82%



Kommt es zum Getümmel um das Ei, schaltet die Engine einen Gang zurück. Die Präsentation ist nicht mehr zeitgemäß.

American Sports DM 99,-

Hersteller: Acclaim
Bezugsquelle: Acclaim
Levels: NFL-Lizenz
BRD-Release: erhältlich
Schwierigkeitsgrad: hoch
Fakten: -
Internet: www.acclamsports.com

Grafik 61% Aus der Nähe wirken die Akteure sehr kantig. Die Spieler sind dennoch gut zu erkennen.

Sound 64% Überdurchschnittliche Effekte und nervige amerikanische Kommentatoren.

Fun Enttäuschend auf ganzer Linie. Nach den tollen N64-Titeln hatten wir uns mehr von der DC-Version erhofft. Auf lange Zeit kaum motivierend.



Fun 54%




Japan Import
spielbar

Mit einem Punch schicken wir Ryo schlafen.

Street Fighter III W Impact

Auch Segas Krabbelkiste bleibt nicht von der Flut an 2D-Prüglern verschont. Mit Street Fighter III W Impact erscheint bereits das zweite Spiel rund um die Capcom-Helden. Nach Marvel vs Capcom, in dem die Street-Fighter-Bande schon kräftig mitmischte, versucht der aktuelle Teil der Saga neue Maßstäbe zu setzen. Mit feineren

Animationsphasen und einem Heer neuer Kämpfer scheint dies auch auf den ersten Blick zu gelingen. Doch schon nach wenigen Spielstunden wird klar, dass dieses Spiel dem Referenzspiel Capcom vs Streetfighter nicht das Wasser reichen kann. Hierfür ist der Action-Radius einfach zu eingeschränkt. Der hohe, für Capcom-Prügler typische Schwierigkeitsgrad wird vor allem für Einsteiger schnell zum Frust.

Beat 'em Up 150,- DM

Hersteller: **Capcom**
 Bezugsquelle: **Import**
 Levels: **13 Kämpfer**
 BRD-Release: **tba.**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Fakten: -
 Internet: **www.capcom.com**

Grafik 65% **Fun 74%**
 Sound 73%



Japan Import
spielbar

Der Schatten fährt sein Tentakel aus.

Jojo's Bizarre Adventure

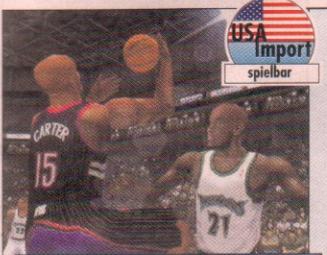
Auch für dieses Beat 'em Up zeigt sich Capcom verantwortlich. Was hier zu Lande nur belächelt wird, ist in Japan der volle Renner. Kommt dort ein neuer Capcom-Spielautomat in die Arcade, stehen die Kids stundenlang an, um einige Yen zu investieren. Deshalb ist es auch kein Wunder, dass Jojo's Bizarre Adventure auf Platz 1 der

japanischen Dreamcast-Charts steht. Eines ist dieses Spiel auf alle Fälle: bizarr. In dem 2D-Beat'emUp schlägt ihr mit Autos, kleinen Hunden und Scheren nach euren Gegnern. Wählt ihr den Story-Modus, müssen nach jedem erledigten Widersacher kleine Jump&Run-Passagen erfolgreich absolviert werden. Auch Capcom macht Fehler. Dieses Spiel ist leider nicht so interessant wie die anderen Produkte dieser Firma.

Beat 'em Up 120,- DM

Hersteller: **Capcom**
 Bezugsquelle: **Import**
 Levels: **16 Kämpfer**
 BRD-Release: **tba.**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Fakten: -
 Internet: **www.capcom.co.jp**

Grafik 51% **Fun 64%**
 Sound 65%



USA Import
spielbar

Basketball at it's best!

NBA 2K

Sicher bald auch für Deutschland ein Thema ist der US-Titel NBA 2K von Sega Sports. Wie bereits der Football-Vorgänger überzeugt dieses Simulationssportspiel mit einer umwerfenden Optik und unzähligen Optionen. Mit dem Editor lassen sich eigene Spieler, Mannschaften und Spielzüge auf die VMU bannen. Neben einem

Freundschaftsspiel darf man eine komplette NBA-Saison mit bis zu 82 Spielen absolvieren, um dann schließlich in die Playoffs vorzudringen. Da das Spiel selbst auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe ein wahre Herausforderung ist, sollte man zunächst einmal die komplexe, aber technisch perfekte Steuerung in der Trainingshalle erlernen. Kurzum, NBA 2K ist ein absolutes Muss für alle Sport-Fans.

American Sports 130,- DM

Hersteller: **Sega Sports**
 Bezugsquelle: **Import**
 Levels: **34+ NBA-Teams**
 BRD-Release: **1. Quartal 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Fakten: **Editor**
 Internet: **www.sega.com**

Grafik 90% **Fun 94%**
 Sound 86%

Star Gladiator 2 - Nightmare of Bilstein

Nach dem mäßigen Erfolg von Star Gladiator auf der PlayStation versucht man sich nun mit einem Nachfolger auf Segas Wunderkiste.

Für Freunde von Prügelspielen entwickelt sich der Dreamcast zur ultimativen Plattform. Neben den Top-Titeln Virtua Fighter 3tb und Soul Calibur gibt es auch für Freunde aller Genre-Abarten, wie

etwa 2D-Prügler, genügend Titel. Gerade für diese ist Capcom ja berühmt (neben ihrer famosen Survival-Horror-Trilogie). Dass sie auch anders können, zeigten sie uns schon mit dem genialen PowerStone. Und als wäre das noch nicht genug, schicken sie auch gleich noch die Fortsetzung von Star Gladiator hinterher. Wer den ersten Teil auf Sonys CD-Schleuder verpasst hat, dem sei gesagt, dass dieser Titel eigentlich



Typisch Capcom: Natürlich dürfen auch bei diesem Prügler farbenfrohe Energiestrahlen nicht fehlen. Fans wird es freuen.



Das Charakterdesign ist mal wieder typisch japanisch: knallbunt und ziemlich abgefahren wie bei diesem Jojo-Schwinger.

ganz gut war, sich hier zu Lande allerdings unverständlicherweise nicht sonderlich gut verkauft hat. Nun aber zum Nachfolger. Capcomtypisch stehen euch hier von Beginn an 22 Charaktere zur Verfügung, wobei einige davon lediglich Alter-Egos bereits vorhandener Kämpfer sind. Sämtliche Standard-Fighter aus dem ersten Teil haben den Weg auch in den Nachfolger gefunden. Nur die freispielbare Schildkröte Kappa blieb auf der Strecke. Das Charakterdesign ist sehr futuristisch. So kämpfen beispielsweise Roboter gegen Adlerwesen. Grafisch und spielerisch hat sich gegenüber dem ersten Teil nicht allzu viel getan. Im Spiel bringt das zwar keinen Nachteil, aber gerade optisch ist man vom Dreamcast und auch von Capcom Besseres gewohnt. So bestehen

die Hintergrundgrafiken lediglich aus einfachen Bildern. Auch die Charaktere und deren Animationen hätte man auf dem Dreamcast besser machen können. Aber bis zum Deutschland-Release ist ja noch Zeit, um Verbesserungen vorzunehmen. Fans von Capcom-Titeln sollten sich dieses Game auf jeden Fall vormerken.



Die Hintergründe färben sich bei Specialmoves teilweise derart bunt ein, dass einem auf Dauer fast die Augen schmerzen.

Beat 'em Up

Dream Facts

Hersteller: **Capcom**
 Fakten: **22 Kämpfer, VMU, Vibration-Pak**
 Erscheint: **tba.**

„Durchschnittliches Beat 'em Up für Capcom-Fans!“

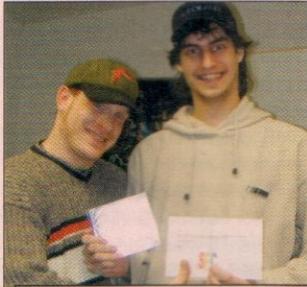
SMQ Top 200

Stefan Ackermann	105	Stefan Schuhart	105
Ralf Apel	105	Marcel Schütz	105
Michael Asse	105	Timo Schulz	105
Kai Auffenfeld	105	Thomas Schwarz	105
Sascha Augustin	105	Markus Schwiedland	105
Carsten Bagonz	105	Matthias Schwingel	105
Wilko Bartels	105	Dagmar Sebrek	105
Marcel Bartz	105	Alfred Sedlmeier	105
Heinz Becker	105	Karl-Heinz Seidl	105
Volker Bette	105	Yaman Senol	105
Andreas Beuchert	105	Alexej Siebert	105
Nils Bierschwall	105	Bruno Sieler	105
Alexander Bock	105	Hannes Sigrist	105
Manuela Böhme	105	Kim Simon	105
Peter Böhme	105	Christian Skories	105
Enrico Bohn	105	Oskar Staneck	105
Jan Brockmann	105	Sven Stürmer	105
Danny Bruchalla	105	Marco Stresmann	105
Patrick Bühler	105	Richard Strobel	105
Daniel Buschmeyer	105	Stefan Stutdrucker	105
Eva Dellinger	105	Marco Teuscher	105
Cornelis Deuringer	105	Marco Thiel	105
Manuel Diekhous	105	Florian Thomä	105
Martin Dlawichowski	105	Jens Thustfeld	105
Mario Donvito	105	Martin Voigt	105
Sven Draxlbauer	105	Mario Voit	105
Manuel Dumas	105	Christoph Weddemann	105
Anton Eibl	105	Thomas Wessinghage	105
Michel Enderich	105	Christopher Will	105
Hannes Fabian	105	Tobias Warner	105
Benjamin Feldeberg	105	Andreas Zietz	105
Matus Fiala	105	Michael Zünd	105
Holger Fischer	105	Ralf Duballo	100
Johannes Fischer	105	Till Enderich	100
Michael Fischer	105	Marko Fischer	100
Jörg Friedrich	105	Stefan Müller	100
Andreas Gering	105	Ronny Seidel	100
Martin Gilles	105	Simon Wallach	100
Jan Glaser	105	Nicolas Beyer	95
Jürgen Gössnitzer	105	Kathleen Bindemögel	95
Sven Grunow	105	Michael Boschek	95
Matthias Hagena	105	Jochen Böttcher	95
Birgit Hahn	105	Patrick D'Addino	95
Jürgen Hahn	105	Manuela Freitag	95
Jan Haranke	105	Kay Grutzak	95
Anika Häuschen	105	Norman Kühnl	95
Sonja Hesse	105	Gerd Müller	95
Stefan Heßler	105	Branco Rathmann	95
Roland Hirzinger	105	Daniel Reitenbach	95
Lorenz Haddow	105	Alexander Schmitz	95
Björn Horak	105	Samuel Stössel	95
Dmitri Hörig	105	Roland Tiefenbrunner	95
Jochim Horschitz	105	Oliver Wolff	95
Andreas Huber	105	Michael Wydra	95
Martin Jentsch	105	Sebastian Behne	90
Christian Jobst	105	Marcus Bürger	90
Ralf Kabner	105	Matthias Fernau	90
Franz Kern	105	Daniel Köhning	90
Thomas Kerschner	105	Marcel Köhning	90
Rene Khop	105	Sebastian Kuhn	90
Thorsten Klars	105	Dennis Menkens	90
Alexander Klassen	105	Erik Ostreich	90
H-P Klöhnhammer	105	Tobias Peterka	90
Robert Kluge	105	Carsten Planer	90
Sascha Koepsel	105	Matthias Silberbauer	90
Ivo Kostadinov	105	Pascal Simon	90
Peter Kreucil	105	Ronny Hoppenheit	85
Burkhard Krone	105	Steffen Scheibner	85
Karsten Kühl	105	Jan-Philipp Beschner	80
Christian Lang	105	Albert Hauke	80
Mario Leonhardt	105	Carsten Kühne	80
Andreas Lindig	105	Constantin Kühne	80
Ronny Löffler	105	Christoph Kromer	70
Martin Losack	105	Andreas Prütz	65
Kay Löwenstrom	105	Antonio Galle	55
Thomas Ludwig	105	Manfred Gerdies	55
Hans Maj	105	Lutz Hahn	55
Marc Matzka	105	Thomas Häfler	55
Axel Menzel	105	Christian Heberle	55
Ronald Miller	105	Denis Holz	55
Peter Mitlöchner	105	Markus Klingenberg	55
Silke Nehring	105	Amlia Kocis	55
Antonio Orsi	105	Roland Liebling	55
Tanja Patberg	105	André Malcherek	55
Matthias Pinger	105	Luc Maseres	55
Maik Preisser	105	Jasmin Mattausch	55
Adam Rafinski	105	Nico Mencke	55
Alexander Reinbold	105	Matthias Reiter	55
Jürgen Richter	105	Matthias Rümmer	55
Edward Rogers	105	André Schubert	55
Petra Rosenplänter	105	Giacomo Urban	55
Michael Raß	105	Michael Wehrle	55
Philipp Schadt	105	Roland Willert	55
Thomas Scherer	105	Ivan Bellitto	50
Thomas Schiele	105	Sebastian Büchner	50
Frank Schleicher	105	Rinaldo Cebula	50
Daniel Schmidt	105	André Dohmen	50
Kai Schnippering	105	Tobias Kamm	50
Michael Scholtes	105	Andreas Kessler	50
Stefan Schröder	105	Marcel Waßholder	50

SMQ**Dreamcast-Gewinnspiel**

Millennium-Quiz zu leicht, oder was? Na, dann macht mal schön weiter! Wir werden ja sehen...

Nachdem wir die ersten Ergebnisse des SMQ abgedruckt hatten, beschwerten sich doch einige Teilnehmer, dass sie nicht die volle



Tom und Sven (von der MF-Redaktion) waren begeistert vom gesponserten Sonic Adventure des Sega-Fan-Clubs.

Punktzahl verbucht bekamen, obwohl sie alle Fragen richtig beantwortet hätten. Nun, wir überprüfen alle Beschwerden und mussten feststellen, dass keine davon gerechtfertigt war. Also Leute, um es auf den Punkt zu bringen: Wir beschließen niemanden und geben euch den dringenden Rat, eure Antworten noch

einmal genau zu überprüfen, bevor ihr sie in den Briefkasten werft. Es werden nämlich nur Antworten als korrekt gewertet, die 100%ig richtig geschrieben sind. Also Buchstabenreher oder Rechtschreibfehler können wir aus Fairness-Gründen nicht durchgehen lassen!

Die Lösungen von Teil 2 lauten wie folgt:

1. Was bedeutet die Abkürzung „Sega“?

Service Games

2. Wie heißt der doppelschwänzige Sonic-Freund?

Tails (oder Miles)

3. Welche Fernsehnorm wird in Japan und den USA betrieben?

NTSC

4. Wie lautet die Bezeichnung der aktuellen Sega-Arcade-Technologie?

Naomi

5. Welches alternative Betriebssystem bietet Dreamcast den Entwicklern an?

Windows CE

Übrigens ist es okay, wenn ihr die Antworten durchnummeriert auf eine Postkarte schreibt oder einem Leserbrief anfügt. Fax-Einsendun-



gen sind zwar auch möglich, allerdings auf euer eigenes Risiko, da sie teilweise sehr schwer zu entziffern sind. Da mittlerweile viele von euch online sind, arbeiten wir an einer Möglichkeit, per Internet oder E-Mail beim SMQ mitzumachen. Bis dahin solltet ihr aber bitte keine Lösungen über diesen Weg an uns schicken.

Der glückliche Gewinner des vom Sega-Fan-Club gesponserten Sonic Adventure ist:

Richard Strobel, Regensburg.

Ab sofort wollen wir euch in dieser Rubrik die Möglichkeit geben, eure E-Mail-Adressen der Dream-Arena auszutauschen. Schickt uns einfach eine entsprechende Mail an

segamagazin@megafun.de

und eure Adresse wird beim nächsten Mal auf dieser Seite erscheinen. Wir hoffen somit, dass ihr euch besser untereinander „kontaktet“ könnt.

Sega Millennium Quiz - Teil 3

Jetzt geht das SMQ in die dritte Runde! Beantwortet einfach die Fragen. Für jede richtige Antwort gibt es die angegebene Punktzahl, die dann auf eurem Punktekonto verbucht wird. Je öfter ihr mitspielt, um so wahrscheinlicher ist es, am Ende des Jahres den Hauptpreis zu gewinnen. Für die beste Einsendung der Februar-Ausgabe gibt es ein gerahmtes Shenmue-Poster (sehr edel)!

1. In welchem Spiel tauchte zum ersten Mal Robo-Sonic auf?

15 Punkte

2. Mit welcher Frequenz ist die CPU des Dreamcast getaktet?

MHz 10 Punkte

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

15 Punkte

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

10 Punkte

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

10 Punkte

Schickt uns eure Antworten an folgende Adresse:

Redaktion SegaMagazin

Stichwort: SMQ

Franz-Ludwig-Str.9

97072 Würzburg

Einsendeschluss für Teil 3 ist der 13. Januar 2000

Mehrmalige Einsendungen werden nicht berücksichtigt. Als Passwort benötigen wir euer Geburtsdatum (damit niemand anders eine falsche Zusendung in eurem Namen schreibt).

Bei mehreren richtigen Zusendungen entscheidet das Los.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name

Straße

PLZ Wohnort

Geburtsdatum

 (unbedingt angeben)

MailBox

Reply All

Habt ihr Lust, selbst für das SegaMagazin zu schreiben? Dann schickt uns einfach euren „Leserkäs“ oder Highscores samt kessem Bild. Sagt uns, wenn euch Wertungen nicht passen und korrigiert sie! Welche Erfahrungen habt ihr im Internet gemacht? Wo sind die besten Sega-Pages?

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

segamagazin@megafun.de

Import-Schock

Ich lese seit nunmehr fünf Jahren das SegaMagazin. Ich war mit eurem Heft immer zufrieden. Doch in den letzten zwei Ausgaben ist mir aufgefallen, dass ihr für die japanischen Spiele nur noch eine Seite benutzt. Kommen denn in Japan nur noch vier Spiele im Monat heraus?

Wir testen nur wirklich absolut interessante Titel auf

einer kompletten Seite, wie du sicher in dieser Ausgabe gesehen hast.

Wann kommt für Japan endlich ein Fußballspiel heraus? **Dort sind bereits World Wide Soccer und Virtua Striker 2 erschienen.**

Wird WWF Attitude auch für Japan erscheinen? **Davon ist uns nichts bekannt.**

Ich wünsche euch noch erfolgreiche Jahre mit dem SegaMagazin. Marco Stirnemann, Schweiz

Schlechte Moral

Ich möchte mir hier mal richtig Luft machen. Und zwar geht es um Sega und ihre Geschäftsmoral! Ich selbst bin ein kleiner Versandhändler, der sich eigentlich auf die "Next-Generation-Konsolen", wie etwa Dreamcast, PlayStation 2 und Projekt Dolphin, eventuell auch das Baby von Big Bell, spezialisieren wollte. Da jeder weiß, wie der Dreamcast-Launch in Europa aussah, möchte ich hierüber auch keine Worte mehr verlieren, denn sie fehlen mir einfach! Dass es nicht annähernd genug Grundgeräte gab, und dazu auch noch

mit einem HF-Stecker ausgestattet, konnte ich noch verkraften. Dass dann aber auf ewige Zeit kein Zubehör zu kriegen ist, ist ein Ding! Hallo Sega, wo sind denn nun die Keyboards, Scartkabel, etc.? Da zieht es Sega vor, den Einzelhandel mit Konsolen, die übrigens für schlappe 439,- DM verkauft wurden, Zubehör und Spielen zuzuschütten, und der gesamte Großhandel freut sich! Mir springen am laufenden Band die Kunden ab, weil nie das gewünschte Zubehör lieferbar ist. Das ihr jetzt nicht denkt, wieso jammert der denn nicht bei Sega, doch, doch, das habe ich getan, und was dabei herauskommt, lasse ich euch natürlich wissen. Sven Walther

Schade, dass du solche Steine in den Weg gelegt bekommst. Wir haben auch schon von diesen Missständen für den Einzelhandel gehört. Warum Sega diese „Politik“ fährt, ist uns ebenfalls schleierhaft.

Das war spitzel!

Hallo Team des UrMagazins. Ich lese euch immer noch am liebsten, obwohl es ja inzwischen noch drei andere Sega- bzw. DC-

Magazine gibt. Und das SMQ ist spitze, wer da nicht mitmacht, ist selber schuld!

Korrekt, korrekt!

Wann sieht euer Verlag ein, dass ihr wieder auf eigenen Beinen stehen müsst?

Nun, der Verlag hofft auf bessere Verkaufszahlen des Dreamcast!

Kommt Seaman nach Deutschland?

Trotz des unbestreitbaren Coolness-Faktors eines Seaman ist es sehr fraglich, ob dieses Ausnahmespiel nach Europa kommt.

Heinz Becker
 (heinz.becker@de.dreamcast.com)

Fragen an den Doktor

Ich lese eure Zeitschrift schon seit Jahren, hab aber noch nie geschrieben. Also erstmal wollte ich euch loben, da ihr immer noch am besten und kritischsten bewertet. Ein dickes Lob auch an euer Millennium-Quiz, auch wenn ich den Einsendeschluss verpasst habe. Jetzt aber zu meinen Fragen: Ich habe gehört, dass Sega bis Jahresende keine Hardware mehr ausliefern will. Stimmt das? **Laut Sega gibt es keine Hardware-Engpässe. Außerdem hat das wohl eher was mit „können“ als mit „wollen“ zu tun.**

Wollt ihr nicht, wenn ihr mal Platz dafür habt, den "Shop" wieder einführen? Ich kann mir wegen Geldmangels nämlich oft nicht jedes Top-Spiel leisten, und ihr hattet immer günstige Angebote.

Den Shop können wir vorerst aus Platzmangel und fehlender Unterstützung seitens Sega nicht wieder öffnen.

Kommen jetzt eine Festplatte und ein Zip-Laufwerk für den DC oder nicht?

SEGA RALLY



TOP 5

	SCORE	PLAYER
1ST	0'33"249	DIRK THELEN
2ND	0'35"181	CHRISTIAN HÜBNER
3RD	0'35"671	SECRET DRIVER
4TH	0'36"105	LANCIA MAN
5TH	0'36"217	FLOTTER HEIZER



ENTER YOUR INITIALS ?

HIGH SCORE

So geht's:

Okay, der Erste hat es geschafft, die von Christian vorgelegte Bestleistung zu knacken. Seid ihr besser als Spitzenreiter Dirk? Dann schickt uns eure Bestleistungen zu **Sega Rally 2** (egal ob PAL- oder NTSC-Version). Folgende Regeln gelten für den Sega-Rally-2-Wettbewerb:

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

Zeichnet eure beste Runde auf Video auf und fügt dem Ganzen ein Passbild bei. Schickt alles (kann nicht zurückgeschickt werden) an die Redaktionsadresse. Der Gewinner erhält eine jungfräuliche VMU! Einsendeschluss ist der **31.3.2000**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



► Nach der Christmas-Edition in Japan möchten unsere Leser, dass eine deutsche Seaman-Fassung so schnell wie möglich zu uns gelangt.

Berit Hansen,
Kopenhagen (Dänemark), über
Toy Commander

Grafik: 85%
Sound: 79%
Gesamt: 86%

Die Herrschaft über das Kinderzimmer zu erlangen macht unglaublich Spaß. Die Missionen gestalten sich sehr abwechslungsreich und bannten mich viele Tage vor den Bildschirm. Mich begeisterte besonders die kunterbunte Grafik-Engine.



Jetzt red i
Leserkäs



Ein Zip-Laufwerk ist zumindest für Japan offiziell, Termin: erstes Halbjahr 2000. Ob und wann eine Harddisk für den DC erscheint, ist mehr als fraglich.

Wann genau kommt MSR für den DC?
Der offizielle Termin für MSR ist der 1. April 2000.

Wozu dient der freie Serial-Port am hinteren Teil des DC?
Zum einen als Link-Verbindung zwischen zwei DC und zum anderen um weitere Hardware (Zip, DVD) anzuschließen.

Lutz Hahn, Braunlage

Anfälle und Games

Ich habe einen kleinen Beitrag zum Thema "Gewalt durch Videospiele". Nach Ansicht der Kriminologie und der Rechtssoziologie haben Gewalttaten und andere Verbrechen viele verschiedene Ursachen. Familie, Umfeld, Schule, Erziehung und noch einiges mehr. Damit ein Videospiele die Hemmschwelle eines Menschen senken kann, muss dieser Mensch erstmal überhaupt "anfällig" dafür sein. Diese Anfälligkeit ist direkt von der geistigen und sozialen Reife abhängig, die durch die oben genannten Faktoren gebildet wird. Nun zu behaupten, allein Videospiele würden diese letzte Hemmschwelle beseitigen, ist kurzsichtig.

Dies kann durch Fernsehen, ja sogar durch Musik geschehen, eben durch alles, was emotionalen Einfluss auf diejenige Person hat. Sicher, auch ich bin dafür, dass nicht allen Kindern alle Spiele zugänglich sind, aber das FSK-System hat sich doch zum Beispiel in der Kinobranche etabliert und funktioniert auch recht gut. Eine FSK, verbunden mit einer besseren Kontrolle im Verkauf, würde viele Indizierungen überflüssig machen.
Christian Rolfes

Das entspricht ganz meiner Meinung. Ich hoffe nur, dass diese derzeitige Massenhysterie, was Videospiele angeht, bald wieder abflaut.

Internet-Versprechen

Wird es jemals ein Dreamcast-Spiel geben, das man wie versprochen im Internet gegeneinander zocken kann? Und wann erscheinen denn mal die großen Top-Titel?

Thomas
(thomas.koch@de.dreamcast.com)

Leider weiß ich nicht, auf welches Land du dich beziehst. In Japan gibt es

schon einige gute Spiele mit Internet-Funktion. Bestes Beispiel ist Virtual-On: Oratorio Tangram, das sogar mit einem Link-Modus aufwartet. Wann die ersten Kracher kommen?! Wenn ich mir die aktuellen DC-Verkaufslisten (auch Deutschland) ansehe, stelle ich mir verwundert die Frage, welche Spiele du gekauft hast. Schließlich sind auch hier zu Lande schon einige Perlen erhältlich.

Is' was, Doc?

Wieso macht ihr kein Video mit den Bestzeiten der Wettbewerbe als Ersatz für die Demo-CDs? Dazu fehlen uns zur Zeit die finanziellen Mittel. Außer-



Metropolis Street Racer wirkt optisch hervorragend. Die Preview-Version hat dennoch einige Bugs beim Gameplay.

TNT

Das Tipps 'n' Tricks-Center

HILFE

Sie bekommen unkomplizierte Hilfe für alle gängigen Spielesysteme.

GUIDE

Erfahrene Spiele-Guides helfen Ihnen sofort, live und kompetent.

SPIELE

Wählen Sie aus verschiedenen Spielgenres aus.

Die TNT-Hotline:

0190/824666

Robert Michel, Obersdorf, über

Saturn Bomberman

Grafik: 23%

Sound: 44%

Gesamt: 95%

Wer glaubt, dass mein guter alter Saturn in der Ecke versauert, der hat sich geschnitten. Saturn Bomberman ist die Macht! Für mich gibt es kein besseres Spiel, wenn Freunde zu Besuch sind. Alleine öde, zu viert oder gar zu zehnt ungeschlagen!



red i
Leserkäs

dem machen nur sehr wenige Leser bei unseren Highscore-Wettbewerben mit. Hey, was ist los? Seid ihr alle unfähig, mit Sonic den ersten Level zu schaffen? Oder soll ich euch mal zeigen, wie man einen Videorekorder bedient?

Wann gibt's eine SM-Homepage? Diese ist zur Zeit in Bearbeitung. Wir würden uns über Anregungen eurerseits freuen. Schreibt uns eure Tipps und Meinungen zu einer guten SegaMagazin-Page.

Wann kommt eine DC-Maus? Sie wurde noch nicht angekündigt. Vielleicht zögert Sega wegen der schlechten Abverkäufe von Sonys PlayStation-Mäusen diese Hardware hinaus.

Christian Nissen
(cnissen@gm.dreamcast.com)

Internet :-)

Da ihr für die nächsten Ausgaben über das Internet mit Dreamcast berichten wollt, habe ich mir gedacht, ich schreibe euch mal. Ich habe nämlich Probleme mit dem Internet. Es funktioniert kein Chat (außer Dream-Arena). Wenn der Chat-Bildschirm geladen wird, heißt es nur "Page could not be displayed". Das Gleiche passiert auch, wenn ich Videos bzw. Sounds abspielen will. Habe ich da vielleicht was falsch eingestellt

oder ist der Browser schuld? Leider kann der Dreamcast außerhalb der Dream-Arena (die speziell auf die Konsole zugeschnitten ist) nur bedingt Elemente des Internets darstellen. Der Grund ist einfach: Chats basieren zu meist auf Java-Scripts oder -Applets, die Daten auf den PC ablegen, sprich auf die Festplatte schreiben müssen. Da der Dreamcast diese Möglichkeit nicht hat, fängt er dies mit einer Fehlermeldung ab.

Wenn ich ein Dreamcast-Spiel mit 60Hz laufen habe, ist der schwarze Balken oben und unten immer noch vorhanden. Ist das normal? Das hängt wohl mit deinem TV zusammen, denn norma-



Beim 50Hz-Modus von Soul Calibur gibt es leider die hässlichen PAL-Balken. Unser Tipp an alle mit neueren TVs: Ruhig einmal die 60Hz-Funktion überprüfen, am Gerät kann dies keinen Schaden verursachen. Links seht ihr Soul Calibur mit Balken, rechts ohne.

erweise müssten die Balken verschwinden, wenn das Gerät NTSC-tauglich ist.

Wenn ein DVD-Laufwerk kommt, werden auch dann Spiele auf DVD erscheinen? Wenn ja, sind diese dann noch besser oder nur umfangreicher?

Spiele auf eine DVD zu bannen wäre wahrscheinlich nur dann wirklich sinnvoll, wenn das Spiel mehr als eine GD-ROM nutzen würde.

Sega plant, immer den aktuellsten Internet-Browser zu verschicken. Wie oft wird denn ein neuer entwickelt? Und ist er gratis? **Sega arbeitet zur Zeit wirklich an einem neuen Browser. Wann dieser fertiggestellt sein soll, steht jedoch noch nicht fest. Er wird wahrscheinlich über Sega direkt vertrieben werden.**

Wird ein Adapter erscheinen, um vom PC Drucker, Scanner u.ä. anzuschließen? Schließlich läuft der Dreamcast ja mit WindowsCE? **Das ist zur Zeit noch blanke Theorie. Ich behaupte aber, dass Sega nicht darauf abzielte, als sie die Windows-CE-Schnittstelle planten.**



Ein wahrer Held aus alten Tagen soll nun wieder eine Sega-Konsole unsicher machen: Shinobi wurde für Dreamcast angekündigt!

Außerdem müssen zum Drucken und Scannen Daten auf einem großen Speichermedium abgelegt werden. Also, so lange es keine Festplatte gibt, gibt es keinen anderen Schnickschnack.

Euer neues Layout ist genial, aber bitte erklärt doch mal die Symbole der Wertungskästen!
Roland Willert
(roland.willert@dreamcast.com)
Schon geschehen!

Test-Symbol-Legende

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

SONIC ADVENTURE

TOP 5

SCORE	PLAYER
1ST 1'48"54	TOBIAS PETERKA
2ND 2'22"73	UDO LEWALTER
3RD 2'23"63	SUPER SONIC
4TH 2'24"18	TAILS PROWER
5TH 2'25"56	DOKTOR IVO ROBOTNIK

ENTER YOUR INITIALS ?

HIGH SCORE

So geht's:

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

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

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

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

Secret Service



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

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

Vigilante 8: Second Offense (us) Cheats

Schnelleres Feuern:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
RAPID_FIRE

Super-Missiles:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
BLAST_FIRE

Schnellere Autos:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
MORE_SPEED

Schwerere Fahrzeuge:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
GO_RAMMING

Schnellere Aktionen:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
QUICK_PLAY

Feinde anlocken:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
UNDER_FIRE

Slow-Motion-Mode:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
GO_SLOW_MO

Keine Feinde im Arcade-Mode:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
HOME_ALONE

Keine Anziehungskraft:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
NO_GRAVITY

High Suspensions:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
JACK_IT_UP

Riesenräder:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
GO_MONSTER

No-Wheel-Attachment-Icons:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
DRIVE_ONLY

Sega-Hotlines

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

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

Internetunterstützung:
0190/770499 (2,40 DM/min)

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

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

Slave Zero (jp)

Diverses

Cheat-Mode:

Während ihr ein Spiel im Einzeler-Mode zockt, müssen folgende Tasten auf ein Pad in Slot 2 gedrückt werden:
L + R + B.

Den Gegner verwirren:

Während ihr ein Spiel im Einzeler-Mode zockt, müssen folgende Tasten auf ein Pad in Slot 2 gedrückt werden:
L + R + A.

Zombie Revenge (jp)

Diverses

Alternatives Aussehen:

Beim Auswählen eines Charakters markiert ihr den gewünschten und haltet die Starttaste. Drückt nun B oder X oder Y.

Cheat-Mode:

Sammelt Punkte auf dem VMU-Minispiel. Hierdurch schaltet ihr Cheat-Optionen ein, wie beispielsweise: Eternal Life, Area Select, Free Continue, and Free Time Limit.

Endsequenzen:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
LONG_MOVIE

Im Multiplayer dieselben Fahrzeuge benutzen:

Gebt Folgendes als Passwort ein:
MIXES_CARS

Toy Commander (dt) Charaktere



Die Codes aktiviert ihr, indem ihr ein Spiel pausiert, die **L-Taste gedrückt haltet** und dann die Kombination zügig eingibt.

Munition:

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

Alle Räume anwählbar:

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

Besseres MG:

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

Bessere Waffen:

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



NBA 2K (us) Cheats

Hier ein kleiner Nachschlag. Gebt die entsprechenden Passwörter unter den Optionen bei Codes ein.

Bonus-Teams: **DEVDUDES**

Riesige Köpfe: **FATHEAD**

Riesige Spieler: **MONSTER**

Kleine Spieler: **LITTLE GUY**

Dicke Spieler: **DOUGHBOY**

Zweidimensionale Spieler: **SQUISHY**

Riesige Füße: **BIGFOOT**

Riesiger Basketball: **BEACHBOYS**

Coaches In Pain: **COACHOUCH**

Versteckte Mitteilungen: **HIMOM**



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

Vorschau

▣ Getestete Dreamcast-Titel

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

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

Castlevania Resurrection

Genre: Action-Adventure Hersteller: Konami Erscheint: tba.

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



Dead or Alive II

Genre: Beat 'em Up Hersteller: Tecmo Erscheint: 1. Quartal 2000 (jp)

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



F355 Challenge

Genre: Rennspiel Hersteller: Sega Erscheint: 1. Quartal 2000 (jp)

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



Biohazard: Code Veronica

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

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



Phantasy Star Online

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

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



Shenmue

Genre: Action-Adventure Hersteller: Sega Erscheint: Dezember 1999 (jp)

Pünktlich zum Weihnachtsfest erschien in Japan das Mega-Adventure Shenmue. Wenn wirklich alle Funktionen, Features und das Gameplay so funktionieren wie versprochen, wird das Abenteuer sicher eine neue Spieldimension einläuten. Wie nahe wird es an die 100%-Marke kommen?



Sega GT

Genre: Rennspiel Hersteller: Sega Erscheint: Februar 2000 (jp)

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



V-Rally 2 - Championship Edition

Genre: Rennspiel Hersteller: Infogrames Erscheint: 1. Quartal 2000 (dt)

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



Tomb Raider IV: The Last Revelation

Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos Erscheint: tba.

Noch immer nicht offiziell, aber fast so sicher wie das Amen in der Kirche. Nach der nun sicheren Umsetzung von Eidos' Adventure Soul Reaver ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Lara Croft ihre zweiten Gehversuche auf einer Sega-Konsole machen wird.



Daytona 2

Genre: Rennspiel Hersteller: Sega Erscheint: tba.

Ein Traum für jeden Rennspiel-Fan scheint wahr zu werden: Sega werfelt unbestätigten Gerüchten zufolge an einer Konvertierung des Arcade-Krachers. Dabei werden natürlich neue Features speziell für die DC-Version eingebaut und zusätzliche Strecken und Fahrzeuge integriert.



Angekündigte Dreamcast-Titel

Virtua Striker 2	Sega	Sport	21. Januar
Biohazard 2	Capcom	Action	Januar
Plasma Sword	Virgin	Beat 'em Up	Januar
Street Fighter Alpha 3	Capcom	Beat 'em Up	Januar
South Park Rally	Acclaim	Rennspiel	Januar
Test Drive 6	Accolade	Rennspiel	Januar
Rayman 2 - The Great Escape	Ubi Soft	Jump & Run	Februar
Rainbow Six	Take 2	Action	Februar
Soul Reaver	Eidos	Action-Adventure	Februar
ECW Hardcore Revolution	Acclaim	Wrestling	Februar
NBA 2K	Sega	American Sports	10. Februar
MDK 2	Virgin	Action	Februar
Renegade Racing	Virgin	Rennspiel	Februar
Slave Zero	Accolade	Action	Februar
Jimmy White's Cueball 2	Interplay	Sport	Februar
Metropolis Street Racer	Bizarre Creations	Rennspiel	1. April
Toy Story II	Activision	Jump & Run	April
Arcatera	Ubi Soft	Rollenspiel	1. Quartal
Deep Fighter	Ubi Soft	Action-Adventure	1. Quartal
GTA 2	Take 2	Action	1. Quartal
Wild Metal Country	Rockstar Games	Action	1. Quartal
Hidden & Dangerous	Take 2	Action/Strategie	1. Quartal
Killer Loop	FEB	Rennspiel	1. Quartal
Red Dog	Sega	Action	1. Quartal
V-Rally 2: Championship Edition	Infogrames	Rennspiel	1. Quartal
Max Payne	Take 2	Action	2. Quartal
Legend of the Blade Masters	Ripcord Games	Rollenspiel	3. Quartal
Croc 2	Fox Interactive	Jump & Run	3. Quartal
Draconus	Crave	Action	3. Quartal
Stunt GP	Hasbro	Rennspiel	3. Quartal
Flying Heroes	Take 2	Rennspiel	tba.
Sega Bass Fishing	Sega	Sport	tba.
Stunt GP	Hasbro	Rennspiel	tba.
Tomb Raider IV	Eidos	Action-Adventure	tba.
Agartha	No Cliché	Action-Adventure	tba.
Carrier	Jaleco	Action-Adventure	tba.
Castlevania Resurrection	Konami	Action-Adventure	tba.
Deadly Pursuit	Fox Interactive	Rennspiel	tba.
D2	Warp	Action-Adventure	tba.
Gutherman	No Cliché	Rennspiel	tba.
Planet der Affen	Fox Interactive	Action-Adventure	tba.
NFL 2K	Sega	American Sports	tba.
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel	tba.
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	tba.
Dark Angel	Metro3D	Action	tba.
Snowboarding Supreme	Housemarque	Fun-Sports	tba.
4 Wheel Thunder	Kolisto	Rennspiel	tba.
Take The Bullet	Sega	Action	tba.
Bald als Import erhältlich...			
Space Channel 5 (jp)	Sega	Simulation	16. Dezember
Toy Fighter (jp)	Sega	Beat 'em Up	Januar
Under Cover: AD 2025 Kei (jp)	Sega	Action-Adventure	Januar
Super Runabout (jp)	Climax	Rennspiel	Januar
Star Trek: New Worlds (us)	Interplay	Strategie	11. Januar
Shenmue (jp)	Sega	Action-Adventure	29.12.1999
Biohazard: Code Veronica (jp)	Capcom	Action-Adventure	1. Quartal
Crazy Taxi (jp)	Sega	Rennspiel	1. Quartal
Dead or Alive II (jp)	Tecmo	Beat 'em Up	1. Quartal
F355 Challenge (jp)	Sega	Rennspiel	1. Quartal
Typing of the Dead (jp)	Sega	Action	1. Quartal
Grandia II (jp)	Game Arts	Rollenspiel	1. Quartal
Phantasy Star Online (jp)	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Daytona 2 (jp)	Sega	Rennspiel	2. Quartal
Shinobi (jp)	Sega	Action	tba.
Carrier (jp)	Jaleco	Action-Adventure	tba.
NBA Tonight (jp)	Konami	American Sports	tba.
Evolution 2 (jp)	Sting	Rollenspiel	tba.
Bakuretsu Muteki Bangaioh (jp)	Treasure	Action	tba.
Ecco the Dolphin 3 (jp)	Sega	Action-Adventure	tba.
Jet Set Radio (jp)	Sega	Action	tba.
Eternal Arcadia (jp)	Sega	Rollenspiel	tba.
Hydro Sprint (jp)	Promethean Designs	Action	tba.
Shenmue 2 (jp)	Sega	Action-Adventure	tba.
Dronez (jp)	Zeta Games	Jump & Run	tba.
Gunbird 2 (jp)	Sega	Action	tba.
Chakan (jp)	AndNow	Action	tba.
Gauntlet Legends (us)	Midway	Action	tba.
Sangokushi VI (jp)	KOEI	Strategie	tba.
Seven Mansions (jp)	KOEI	Adventure	tba.
Floigan Brothers (us)	Sega	Jump & Run	tba.
Rainbow Cotton (jp)	Success	Action	tba.

Das gibt's im nächsten Heft:

Shenmue

Das Warten hat für die japanischen Zocker nun endlich ein Ende. Seit dem 29.12. ist das auf vier GD-ROMs erscheinende Monumentalwerk erhältlich. Ob sich die zusätzliche Zeit,

welche sich der Meister höchstselbst, Yu Suzuki, gegönnt hat, gelohnt hat, wird in unserem ausführlichen Mega-Preview genauestens unter die Lupe genommen.



Biohazard D.C.

Endlich bricht auch für den Dreamcast die Zeitrechnung der Horror-Adventure an. Der japanische Master of Suspense, Shinji Mikami, versorgt virtuelle Grusel-Survivors noch vor dem zuerst angekündigten Biohazard: Code Veronica mit der Umsetzung des Klassikers schlechthin, dem Ur-Biohazard. Ob

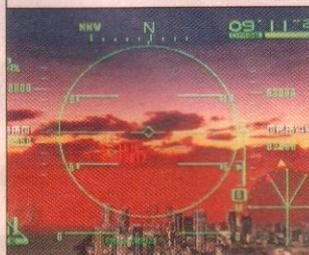
man es tatsächlich schafft, dem Titel neben einer optischen Runderneuerung auch andere Impulse zu verleihen, wird unser ausführlicher Test auf Herz und Nieren zeigen. Ganz nebenbei werfen wir noch erste Blicke auf die beiliegende Demo-Version von Code Veronica.



Deadly Skies

Konami begibt sich in die Lüfte! Wir testen für euch die PAL-Umsetzung des ehemals mit Air Force Delta betitelten Games. Wer auf Spiele der Machart Ace Combat bzw. Eagle One: Harrier

Attack steht, weiß, womit er hier zu rechnen hat. Brachiale Luftkämpfe und zahlreiche Missionen (alles in Schallgeschwindigkeit) sorgen für ein authentisches Combat-Feeling.



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- + Wir testen Argonauts Shoot 'em Up Red Dog für euch.
- + Soul Reaver im Test: Mit Raziel durch die Welt der Untoten.
- + Und natürlich wieder die neuesten Tipps für Dreamcast!

Ab 31.1.2000 im Abonnement erhältlich!

ImpresSum

So erreichst du uns:

Anschrift der Redaktion

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

Anschrift des Abo-Service

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

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur

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

Leitender Redakteur

Uwe Kraft

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Udo Lewalter,
Gunther Hruby, Thomas Schmitt

Bildredaktion

Karel Stumpf

Freie Mitarbeiter

Christoph Heer

Redaktion England

Derek dela Fuente

Layout

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

Konzeption und Gestaltung

Uwe Kraft

Titel

SEGA

Manuskripte und Programme

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

Urheberrecht

Alle im SegaMagazin veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, 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.

Beilagen

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

Zentrale Service-Nummer:

0911 / 2872-150

Service-Fax:

0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:

Tel: 0180 / 5959506

Fax: 0180 / 5959513

e-Mail: computec.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt

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

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

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

Assistenz der Anzeigenleitung

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

Anzeigenmarketing

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

Anzeigenberatung

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

Jens Klüver (-348) (Fax: -240)

jskluever@computec.de

Anzeigen disposition

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

Online-Werbeflächen

Susanne Szameitat (-142) (Fax: -241)
sszameitat@computec.de

Anzeigenassistent

Ina Schubert (-346) (Fax: -241)
iaschubert@computec.de

VERLAG

Computec Media AG

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

Verlagsleiter

Roland Bollendorf
Produktionsleitung

Martin Clossmann

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),

Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung

Klaus-Peter Ritter

Abonnement

SEGA Magazin (incl. Mega

Fun) kostet im Abonnement DM

79,- (Ausland DM 103,-).

Abbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246 / 8820,

Fax: 06246 / 8825277

e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Aus-

gaben: ÖS 528

Druck

Christian Heckel GmbH,

Nürnberg

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



Biohazard: Code Veronica

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

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



Phantasy Star Online

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

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



Shenmue

Genre: Action-Adventure Hersteller: Sega Erscheint: Dezember 1999 (jp)

Pünktlich zum Weihnachtsfest erschien in Japan das Mega-Adventure Shenmue. Wenn wirklich alle Funktionen, Features und das Gameplay so funktionieren wie versprochen, wird das Abenteuer sicher eine neue Spieldimension einläuten. Wie nahe wird es an die 100%-Marke kommen?



Sega GT

Genre: Rennspiel Hersteller: Sega Erscheint: Februar 2000 (jp)

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



V-Rally 2 - Championship Edition

Genre: Rennspiel Hersteller: Infogrames Erscheint: 1. Quartal 2000 (dt)

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



Tomb Raider IV: The Last Revelation

Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos Erscheint: tba.

Noch immer nicht offiziell, aber fast so sicher wie das Amen in der Kirche. Nach der nun sicheren Umsetzung von Eidos' Adventure Soul Reaver ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Lara Croft ihre zweiten Gehversuche auf einer Sega-Konsole machen wird.



Daytona 2

Genre: Rennspiel Hersteller: Sega Erscheint: tba.

Ein Traum für jeden Rennspiel-Fan scheint wahr zu werden: Sega werfelt unbestätigten Gerüchten zufolge an einer Konvertierung des Arcade-Krachers. Dabei werden natürlich neue Features speziell für die DC-Version eingebaut und zusätzliche Strecken und Fahrzeuge integriert.

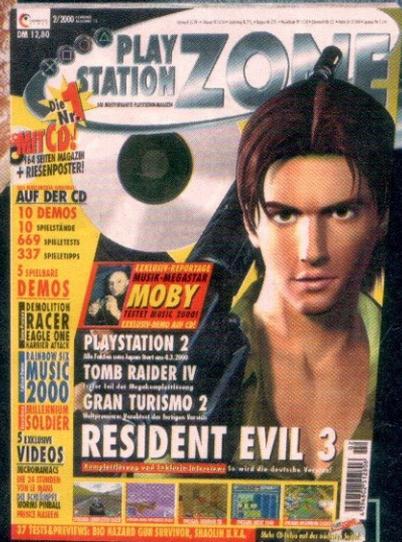


Angekündigte Dreamcast-Titel

Virtua Striker 2	Sega	Sport	21. Januar
Biohazard 2	Capcom	Action	Januar
Plasma Sword	Virgin	Beat 'em Up	Januar
Street Fighter Alpha 3	Capcom	Beat 'em Up	Januar
South Park Rally	Acclaim	Rennspiel	Januar
Test Drive 6	Accolade	Rennspiel	Januar
Rayman 2 - The Great Escape	Ubi Soft	Jump & Run	Februar
Rainbow Six	Take 2	Action	Februar
Soul Reaver	Eidos	Action-Adventure	Februar
ECW Hardcore Revolution	Acclaim	Wrestling	Februar
NBA 2K	Sega	American Sports	10. Februar
MDK 2	Virgin	Action	Februar
Renegade Racing	Virgin	Rennspiel	Februar
Slave Zero	Accolade	Action	Februar
Jimmy White's Cueball 2	Interplay	Sport	Februar
Metropolis Street Racer	Bizarre Creations	Rennspiel	1. April
Toy Story II	Activision	Jump & Run	April
Arcatera	Ubi Soft	Rollenspiel	1. Quartal
Deep Fighter	Ubi Soft	Action-Adventure	1. Quartal
GTA 2	Take 2	Action	1. Quartal
Wild Metal Country	Rockstar Games	Action	1. Quartal
Hidden & Dangerous	Take 2	Action/Strategie	1. Quartal
Killer Loop	FEB	Rennspiel	1. Quartal
Red Dog	Sega	Action	1. Quartal
V-Rally 2: Championship Edition	Infogrames	Rennspiel	1. Quartal
Max Payne	Take 2	Action	2. Quartal
Legend of the Blade Masters	Ripcord Games	Rollenspiel	3. Quartal
Croc 2	Fox Interactive	Jump & Run	3. Quartal
Draconus	Crave	Action	3. Quartal
Stunt GP	Hasbro	Rennspiel	3. Quartal
Flying Heroes	Take 2	Rennspiel	tba.
Sega Bass Fishing	Sega	Sport	tba.
Stunt GP	Hasbro	Rennspiel	tba.
Tomb Raider IV	Eidos	Action-Adventure	tba.
Agartha	No Cliché	Action-Adventure	tba.
Carrier	Jaleco	Action-Adventure	tba.
Castlevania Resurrection	Konami	Action-Adventure	tba.
Deadly Pursuit	Fox Interactive	Rennspiel	tba.
D2	Warp	Action-Adventure	tba.
Gutherman	No Cliché	Rennspiel	tba.
Planet der Affen	Fox Interactive	Action-Adventure	tba.
NFL 2K	Sega	American Sports	tba.
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel	tba.
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	tba.
Dark Angel	Metro3D	Action	tba.
Snowboarding Supreme	Housemarque	Fun-Sports	tba.
4 Wheel Thunder	Kolisto	Rennspiel	tba.
Take The Bullet	Sega	Action	tba.
Bald als Import erhältlich...			
Space Channel 5 (jp)	Sega	Simulation	16. Dezember
Toy Fighter (jp)	Sega	Beat 'em Up	Januar
Under Cover: AD 2025 Kei (jp)	Sega	Action-Adventure	Januar
Super Runabout (jp)	Climax	Rennspiel	Januar
Star Trek: New Worlds (us)	Interplay	Strategie	11. Januar
Shenmue (jp)	Sega	Action-Adventure	29.12.1999
Biohazard: Code Veronica (jp)	Capcom	Action-Adventure	1. Quartal
Crazy Taxi (jp)	Sega	Rennspiel	1. Quartal
Dead or Alive II (jp)	Tecmo	Beat 'em Up	1. Quartal
F355 Challenge (jp)	Sega	Rennspiel	1. Quartal
Typing of the Dead (jp)	Sega	Action	1. Quartal
Grandia II (jp)	Game Arts	Rollenspiel	1. Quartal
Phantasy Star Online (jp)	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Daytona 2 (jp)	Sega	Rennspiel	2. Quartal
Shinobi (jp)	Sega	Action	tba.
Carrier (jp)	Jaleco	Action-Adventure	tba.
NBA Tonight (jp)	Konami	American Sports	tba.
Evolution 2 (jp)	Sting	Rollenspiel	tba.
Bakuretsu Muteki Bangaioh (jp)	Treasure	Action	tba.
Ecco the Dolphin 3 (jp)	Sega	Action-Adventure	tba.
Jet Set Radio (jp)	Sega	Action	tba.
Eternal Arcadia (jp)	Sega	Rollenspiel	tba.
Hydro Sprint (jp)	Promethean Designs	Action	tba.
Shenmue 2 (jp)	Sega	Action-Adventure	tba.
Dronez (jp)	Zeta Games	Jump & Run	tba.
Gunbird 2 (jp)	Sega	Action	tba.
Chakan (jp)	AndNow	Action	tba.
Gauntlet Legends (us)	Midway	Action	tba.
Sangokushi VI (jp)	KOEI	Strategie	tba.
Seven Mansions (jp)	KOEI	Adventure	tba.
Floigan Brothers (us)	Sega	Jump & Run	tba.
Rainbow Cotton (jp)	Success	Action	tba.

**Davon können sich
andere 'ne Scheibe
abschneiden!**

**PlayStation Zone -
starkes Heft
plus fette CD**



Extra Wurst!

Nachschlag - Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu 669 PS-Games.
First Aid - Tipps & Tricks-Data-Base zu 337 PS-Games.
High Score - mit 15 Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen: GTA 2, Final Fantasy VIII, Spyro 2, Worms Armageddon u.v.a.
Alles einfach und bequem von der CD On-Screen abrufbar!

Fettrand!

Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: Demolition Racer, Eagle One Harrier Attack, Music 2000, Rainbow Six, Millennium Soldier
Hit-Tip - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Crash Team Racing, GTA 2, Fußball Live ...

Frischfleisch!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Filmsequenzen zu: Exklusiv: MicroManiacs, Die 24 Stunden von Le Mans, Die Schlümpfe, Prince Naseem Boxing, Worms Pinball.

Qualitätskontrolle!

Work in Progress - der Blick in die Entwicklungs-Labors der Hersteller. Bilder zu über 17 Top Secret Games in der Vorschau. First View - Screenshots zu den neuen Games in einer spannenden On-Screen-Show.

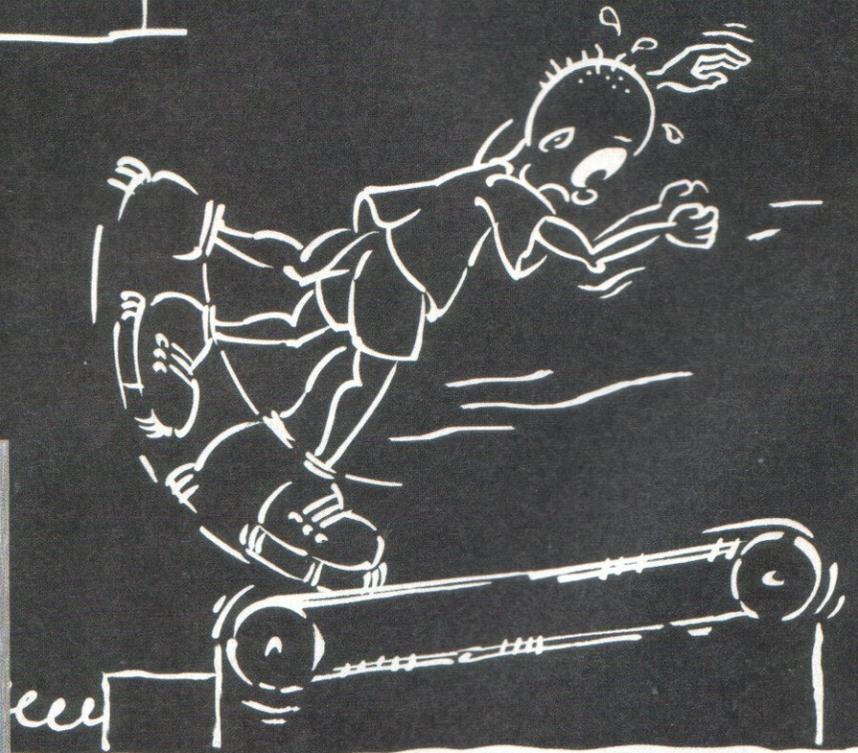
**Mehr Heft -
mehr Fun!**

PlayStation Zone ist die geballte PS-Energie auf 164 Seiten. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans.
PlayStation Zone - wissen was läuft.

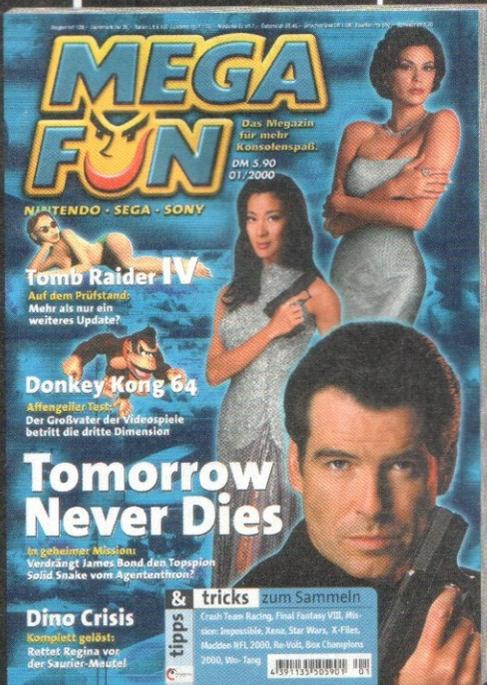
NEULICH IM FITNESS-STUDIO...



Have
fun,
baby!



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



Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!