

SEGA

4/2000

77. Ausgabe
April 2000

Magazin

100% SEGA DREAMCAST

Legacy of Kain

Soul Reaver

Crystal Dynamics 3D-Abenteuer
erobert die einsamen
Dreamcast-Seelen



Resident Evil: Code Veronica
Perfekter Horror-Thriller aus dem
japanischen Capcom-Labor



Rayman 2
Ubi Softs Jump&Run-Hit
jetzt im Hartetest

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo K R A N Z V E R S A N D



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

Dreamcast



Crazy Taxi (DC) 89,95

Dreamcast



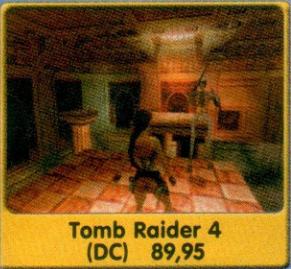
SEGA DREAMCAST DM 399,- (kein Skonto!)

Dreamcast

Dreamcast **UND LADEN**



Shadowman (DC) 89,95



Tomb Raider 4 (DC) 89,95

- Joypad-Verlängerung 18,95
- Pistole Dreamblaster 74,95
- DreamStation Logic 3 PS463 44,95
- Pro Carry Case - Blaze 69,95
- Aero Wings 84,95
- Billard Nights 84,95
- Blue Stinger 94,95
- Buggy Heat 89,95
- Caesars Palace 2000 84,95
- Crazy Taxi 89,95
- Deadly Skies 89,95
- Dragon's Blood (Mrz) 89,95
- Dynamite Cop 2 89,95
- ECW Hardcore (Mrz) 89,95
- Evolution-W.o.Sacred Dev.(Apr) 84,95

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

- Speed Devils 89,95
- Star Wars Ep. 1: Racer (Apr) 89,95
- Streetfighter 3w/Impact (Mrz) 99,95
- Streetfighter Alpha 3 89,95
- Suzuki Alstare Racer 89,95
- Tee Off 89,95
- Tokyo Highway Challenge 84,95
- Tomb Raider 4 (Mrz) 89,95
- Tony Hawk's Skateboard (Apr) 89,95
- Toy Commander 89,95
- Toy Story 2 (Mrz) 89,95
- Trick Style 89,95
- UEFA Striker 99,95



Rayman 2 (DC) 89,95



Soul Reaver (DC) 89,95

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



Deadly Skies (DC) 89,95



Virtua Striker 2 (DC) 89,95

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

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

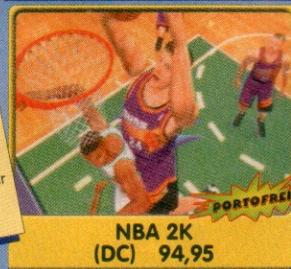
- Rayman 2 (Mrz) 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing 99,95
- Red Dog 94,95
- Renegade Racing (Mrz) 89,95
- Resid. Evil: Code Veronica(Apr) 99,95
- ReVolt 89,95
- Roadsters (Mrz) 89,95
- Sega Rally 2 99,95
- Shadowman 89,95
- Slave Zero 99,95
- SnowSurfer - Cool Board. 94,95
- Sonic Adventures 89,95
- Soul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

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



Zombie Revenge (DC) 89,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15.00 Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig
sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht
alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für
die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
portofrei*. Bestell-Annahme: 8.00-20.00 Uhr,
Sa.10.00-16.00 Uhr.



NBA 2K (DC) 94,95

Besuchen Sie uns im Internet!
Ab sofort ist das Bestellen von
Dreamcast-Artikeln im
Theo K R A N Z G A M E S ONLINE-Shop möglich!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545222

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

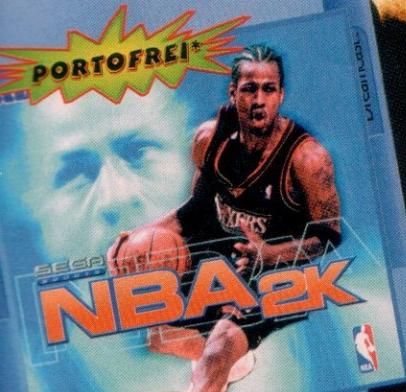
3% Rabatt
Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert
Konsolenartikel

Theo KRANZ VERSAND

keine
Nachnahmegebühr
bei Kreditkartenzahlung!

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

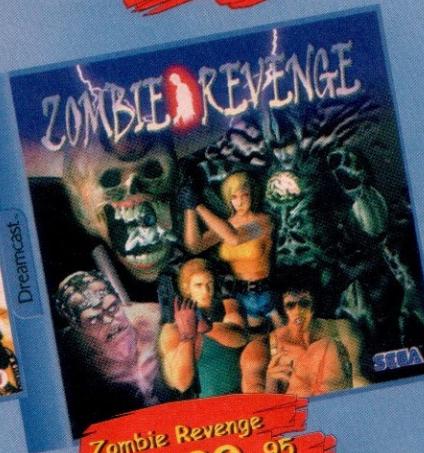
10 Jahre



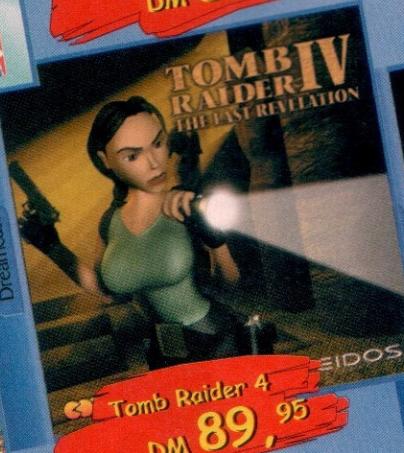
NBA 2K
DM 94,95



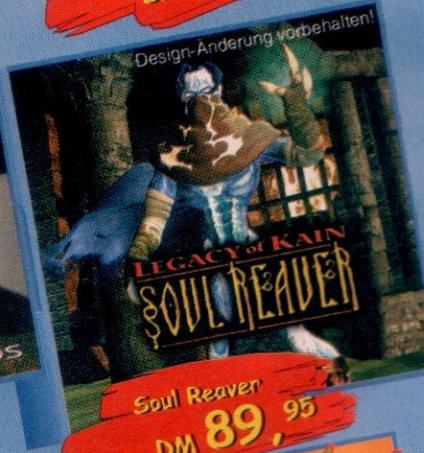
Soul Calibur
DM 89,95



Zombie Revenge
DM 89,95



Tomb Raider 4
DM 89,95



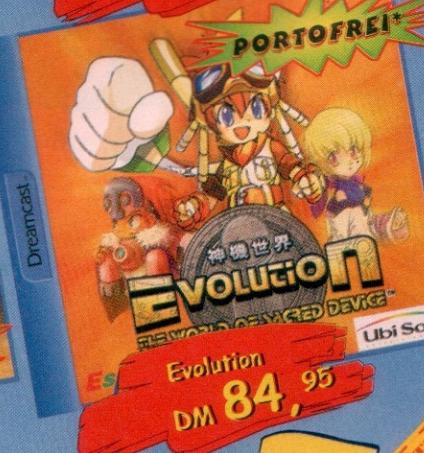
Soul Reaver
DM 89,95



Virtua Striker 2
DM 89,95



Vigilante 8 - 2nd Offense
DM 94,95



Evolution
DM 84,95



Crazy Taxi
DM 89,95

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

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

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

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden
KRANZ GAMES
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

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

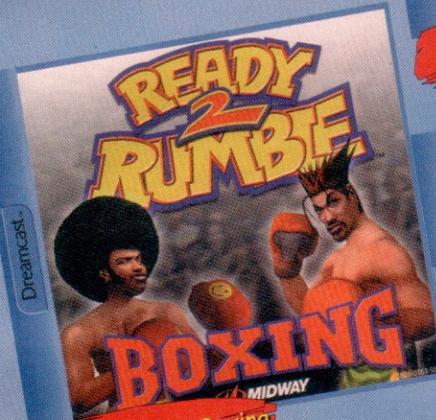
Versand
KRANZ VERSAND
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

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



UND LADEN

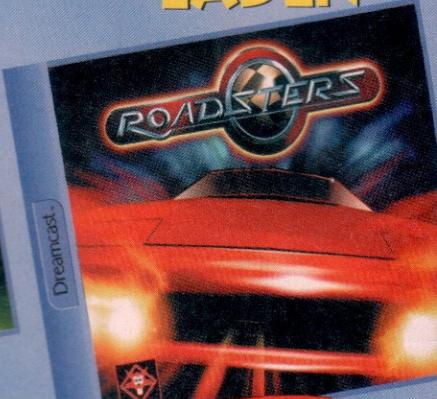
HÄNDLER-
 ANFRAGEN
 ERWÜNSCHT!
 FAX:
 0931-571602



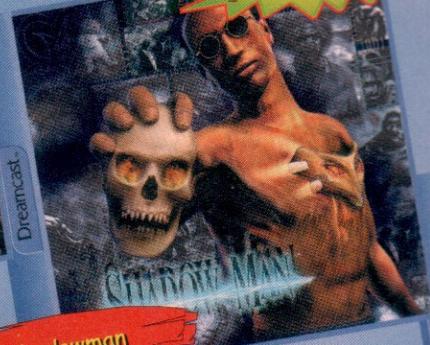
Ready 2 Rumble Boxing
 DM 99,95



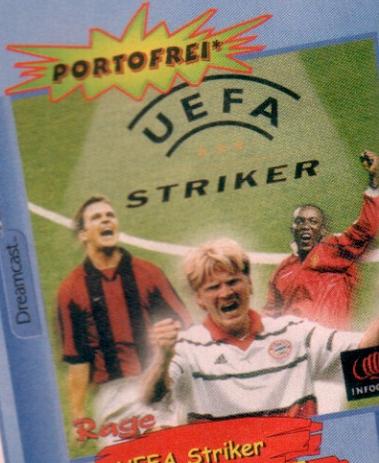
Rayman 2
 DM 89,95



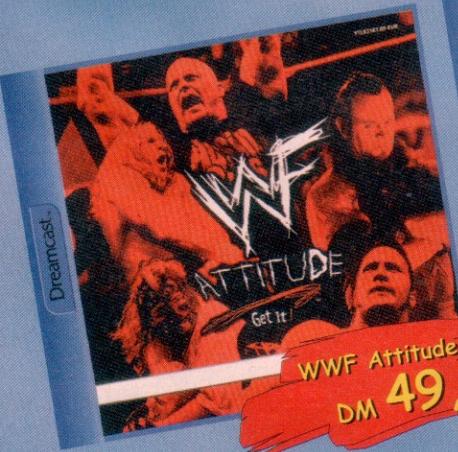
Roadsters
 DM 89,95



Shadowman
 DM 89,95



UEFA Striker
 DM 99,95



WWF Attitude
 DM 49,95



Sega Rally 2
 DM 99,95

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

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

10 Jahre Theo Kranz Versand

Bestellen Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
 X durch Einsenden dieses Coupons - oder
 per E-Mail an info@tkgames.de
 Sie adressieren Rückumschlag - oder
 einfach per E-Mail an info@tkgames.de

10 Jahre Theo Kranz Versand

AUSTRIA EXPRESS
 Schallservice für Österreich
 Tel.: 0049-9313545288
 Umrechnung inkl. Bearbeitungsgebühren:
 DM = 7,805, Porto 6,90 zzgl. NH-Geb.

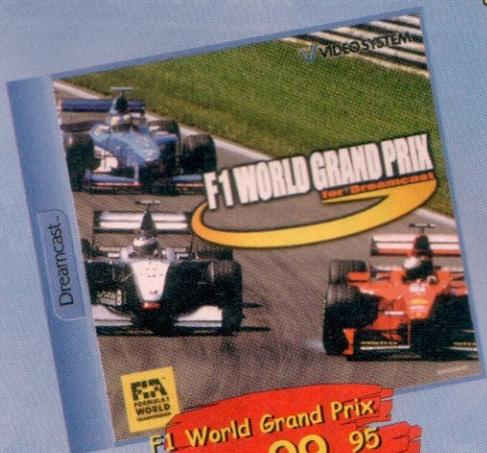
3% Rabatt
 (Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert
 bei Kontokorrentzahlung)

keine
Nachnahmegebühr
 bei Kreditkartenzahlung!

**Theo
 KRANZ
 VERSAND**

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

10 Jahre



F1 World Grand Prix
 DM 99,95



Virtua Fighter 3tb
 DM 89,95



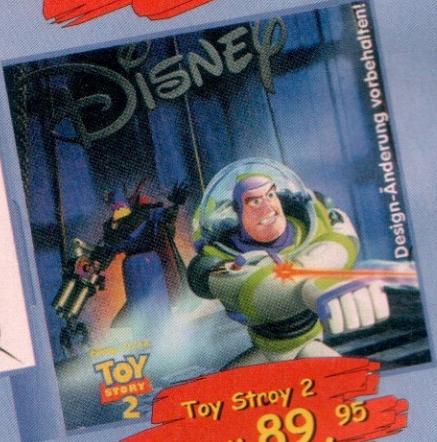
Sonic Adventure
 DM 89,95



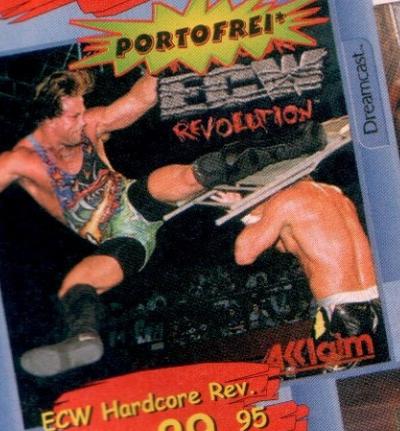
Tee Off
 DM 89,95



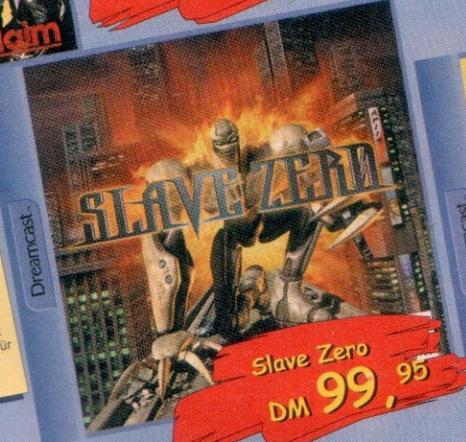
Deadly Skies
 DM 89,95



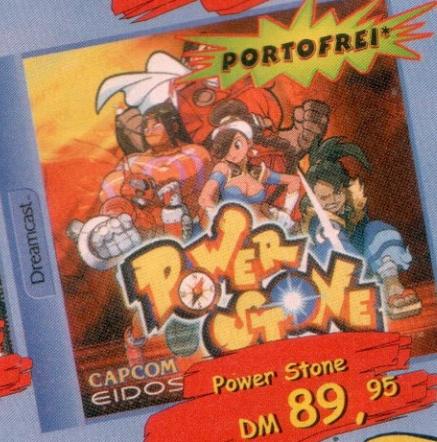
Toy Story 2
 DM 89,95



ECW Hardcore Rev.
 DM 89,95



Slave Zero
 DM 99,95



Power Stone
 DM 89,95

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

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung nur 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr.
 Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Dieser Artikel wird portofrei verschickt. Jubiläumsgeschenk: 2009. Jubiläumsgeschenk, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *lediglich für Nachnahmebesteller falls die NN-Gebühr an <BA> noch nicht bekannt.

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have
fun,
baby!



MEGA FUN
Das für mehr Konsolenspaß

NINTENDO - SEGA
DM 5,90
02/2000

Gran Turismo 2 ps
Ausgefahren: Erfährt GT 2 die Klasse seines Vorgängers?

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

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

Insektentöter für N64: Der Turbok-Herausforderer im Megatest!

Komplett gelöst:
Alle 39 Levels von Tomb Raider IV auf 14 Seiten enthüllt

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

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

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!



Abverkäufe steigend!

Sega ärgert es, den Verbraucher freut es. Der Dreamcast wird teilweise in größeren Handelsketten schon zu Kampfpreisen knapp über 300,- DM angeboten. Klar, dass nun viele Fans zuschlagen und mehr und mehr Dreamcast-Konsolen Einzug in deutsche Wohnzimmer halten. Weiterhin steigt die Qualität der Spiele enorm an, wie die Tests der aktuellen Ausgabe beweisen. Neben der Fortsetzung zu Resident Evil halten Perlen wie Legacy of Kain: Soul Reaver,

Crazy Taxi, Ecco und Rayman 2 jeden Spieler für Wochen berauscht am Screen gefesselt. Tauchen wir ein in das geniale Sega-Universum und genießen wir viele lange Stunden wahrer Spielfreude. Natürlich mit eurem Sega Magazin.

Hans Ippisch
Chefredakteur

Inhalt

LeXikon

Dreamcast-Spiele im Überblick28

RuBriken

Impressum.....30

VorSchau30

HautNah

MailBox.....24

Sega Millennium Quiz.....23

SecretService

Cheats, Tipps und mehr27

BrandHeiß

Aktuelle Dreamcast-Infos12

DemNächst

Ecco the Dolphin - Defender of the Future9

Grandia 2.....9

Tomb Raider IV.....8

TestFertig

Crazy Taxi17

Deadly Skies22

Legacy of Kain: Soul Reaver18

Rayman 220

Rainbow Cotten (ip).....22

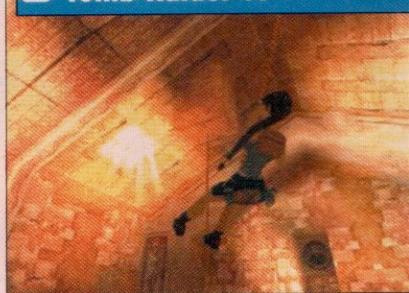
RE: Code Veronica (ip).....14

Red Dog22

SpeZial

NFL2K-SuperBowl-Spezial.....10

Tomb Raider IV



Erste Ausblicke auf Laras viertes Abenteuer.

RE: Code Veronica



Krieg der Zombies. Claire in Lebensgefahr.

Crazy Taxi



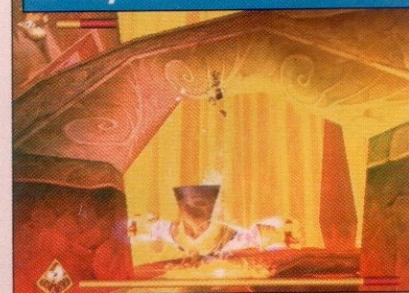
Vollgas, Bruder!!!

Soul Reaver



Dunkle Mächschaften im Reich der Toten.

Rayman 2



Knuddel-Jump&Run der Superlative!

8

14

17

18

20



Tomb Raider - The Last Revelation

Die pralle Brünette gibt nicht auf. Nach einer langen Zwangspause kehrt Lara Croft wieder zu Sega zurück.

Es ist schon wirklich ungerrecht. Eigentlich war das Projekt Tomb Raider von Core ausschließlich für den Sega Saturn gedacht. Die erste PlayStation-Version dieses Spieles hätte nur eine Umsetzung werden sollen. Aber dank des großen Erfolges der PlayStation entwickelte sich dieses grandiose Action-Adventure zu einem Sony-only-Titel. Mit der Gegenwart des Dreamcast ändert sich diese Tatsache jetzt schlagartig. Für Eidos ist es ein Leichtes,

das Spiel für diese leistungsfähige Konsole zu konvertieren. Wie das Team schon bei Legacy of Kain: Soul Reaver bewies, ist eine kompetente Portation durchaus möglich. Bei Tomb Raider - The Last Revelation wollen die Programmierer aber noch einen Schritt weitergehen. Hier soll die PC-Version nicht nur einfach übertragen werden. Da Eidos nicht auf das Konfigurations-Wirrwarr eines PCs Acht geben muss, bleiben natürlich

jede Menge Ressourcen frei. Deshalb werden sich in der Dreamcast-Version jede Menge Effekte finden, die zuvor in keiner anderen Umsetzung enthalten waren. Schon auf den ersten Screenshots ist zu erkennen, dass Lara endlich einen realistischen Schattenfall hat, der sich je nach Lichteinfall dynamisch anpasst. Die Texturen der antiken Gemäuer hat man ebenfalls gründlich überarbeitet und einen Bump-Mapping-Effekt hinzugefügt, der feine Unebenheiten auf den Oberflächen erzeugt. Auch hat man dem Wasser, dem wohl sterilsten Element in der PS-Version, Beachtung geschenkt. Mit einer feinen Trübung wirkt es jetzt sehr viel authentischer als bei allen anderen Umsetzungen. Spieltechnisch wird sich



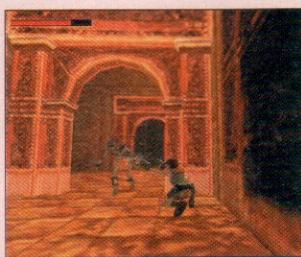
Durch die Trübung des Wassers kommt optisch nicht mehr das Gefühl auf, haltlos in der Luft zu schweben.



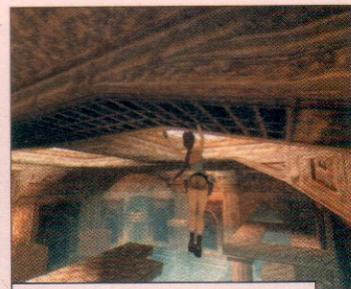
Der Schattenwurf der Hauptfigur richtet sich nach dem Einfallswinkel des Lichts.



Die Sichtweite der Dreamcast-Version scheint sehr viel weiter zu sein, als es beim PC der Fall war.



Lara lauert hier einigen Skeletten hinter einer Ecke auf.



Hier hangelt Lara über das trübe Wasser.

vermutlich nur wenig ändern. Jedoch ist es nicht ganz auszuschließen, dass Eidos einige Bonus-Level integrieren wird. Mit der Dreamcast-Version von Tomb Raider - The Last Revelation kommt ein überarbeitetes Highlight auf uns zu, das nie zuvor in dieser Pracht gesehen war.



Zusammen mit dem Wüstensohn durchquert ihr den ersten Level.



Manchmal nimmt die Heldin die Stange gern selbst in die Hand.

Action-Adventure

DreamFacts

Hersteller:

Eidos

Fakten:

VMU,

Vibration-Pak

Erscheint:

April 2000

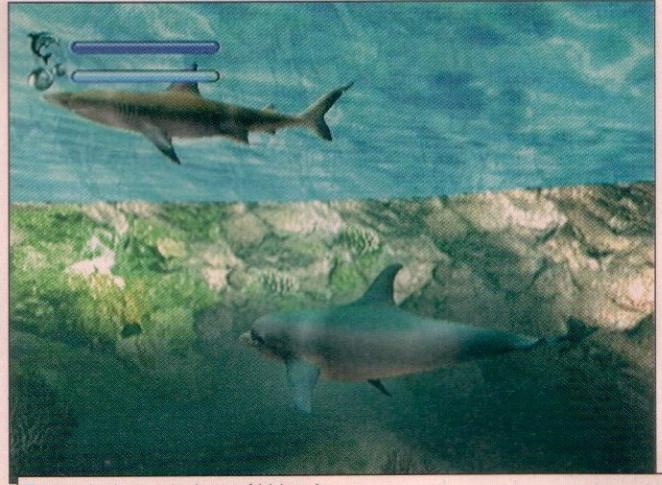
„Heiße Adventure-Kost mit vielen Rätsel-Einlagen“

Ecco the Dolphin Defender of the Future

Die lange Durststrecke für die Anhänger des schlaun Delfins geht zu Ende.

Appaloosa machte sich vor rund fünf Jahren mit einem recht eigenwilligen Titel unter den Mega-Drive-Usern einen Namen. Ecco the Dolphin wurde trotz des ungewöhnlichen Meeres-Settings zu einem Verkaufsschlager. Zwar brachte es der Titel zu einem 16-Bit-Nachfolger, auf dem Saturn suchte man nach dem Meeres-säuger allerdings vergebens.

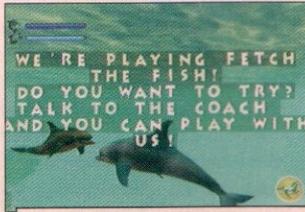
Nun, mit der Rechenpower eines Dreamcast, musste der Hersteller das komplette Spielprinzip von Grund auf neu überdenken. Schließlich ist es um einiges schwieriger, eine 3D-Welt zu erzeugen als eine 2D-Bitmap-Landschaft. Wie dem auch sei, die Preview-Fassung beeindruckte uns fast auf ganzer Linie. Die Grafik wirkt sehr ausgereift, auch wenn spätere Levels nicht ganz die Framerate der ersten Abschnitte haben. Hier herrscht also noch Verbesserungsbedarf. Ebenso beim Sound. Die Effekte sind durchweg sehr realistisch, leider fehlt aber der Soundtrack, der ja in den Vorgängern wegen



Haie sind in den ersten Levels eure gefährlichsten Gegner.



Mit weiten Sprüngen aus dem Wasser schnappt Ecco nach lebensnotwendiger Luft.



Die Meeresbewohner stehen euch gerne mit Rat und Tat zu Seite.



Den ätzenden Quallen sollte man am besten aus dem Weg schwimmen.

seiner hohen Qualität für Aufmerksamkeit sorgte. Spielerisch ist soweit alles beim Alten geblieben. Man schwimmt noch immer mit viel Geduld durch die Tiefen der Meere und vergisst

während des Abenteuers die Zeit. Eben Ecco, so wie wir ihn lieben!

Geschicklichkeit

Dream Facts

Hersteller: Appaloosa/Sega
 Fakten: 15+ Levels, VMU, Vibration-Pak, VGA-Box
 Erscheint: April 2000

„Mit viel Liebe zum Detail. Die schönste Meerwelt aller Zeiten!“

Grandia 2

Klassisches RPG, dank DC-Power mit völlig neuen Möglichkeiten.

Wird Grandia 2 eines der Top-RPGs des Jahres? Mittlerweile sickern weitere News zum Spiel aus allen Ritzen des Internets. Der Nachfolger von

Grandia, welches seinerzeit für Saturn und auch PlayStation veröffentlicht wurde, soll die Grenzen der RPGs sprengen. Die gesamte Hintergrundgeschichte ist völlig neu durchdacht und aufgebaut. Ähnlich wie die Final-Fantasy-Serie von Squaresoft, bei der zwar grundlegende Elemente in den Kämpfen und Gegebenheiten unverändert bleiben, wird nun auch hier die Geschichte neu aufgezogen. Alles wird sich auf einem

Kontinent der Welt Granacliff abspielen. Branchentypisch herrschte vor 1000 Jahren ein gewaltiger Kampf zwischen dem Guten und dem Bösen, worauf schließlich der Kontinent gespalten wurde. Nun, in der Gegenwart, huldigen die Überlebenden der Gottheit Granas. In einem Ort namens Shurisen beginnt die Geschichte rund um den Jungen Rudo. Er ist ein Idealist, der sich ähnlich wie Justin in Teil 1 als Monsterjäger betätigt. Eines Tages trifft er auf die Priesterin Elena sowie auf ein mysteriöses Mädchen namens Millenia (beide Charaktere wurden übrigens vom bekannten japanischen Manga-Artisten Kanoe Yuushi kreiert). Alle drei werden feststellen, dass in ihrer Welt etwas Grauenhaftes



Die Designer beweisen Detailverliebtheit. So werdet ihr Hunderte von verschiedenen Locations aufsuchen dürfen.

passiert, und sie machen sich auf, dem Bösen erneut Einhalt zu gebieten.



Mit den richtigen gesegneten magischen Waffen strotzt ihr jedem Monster.



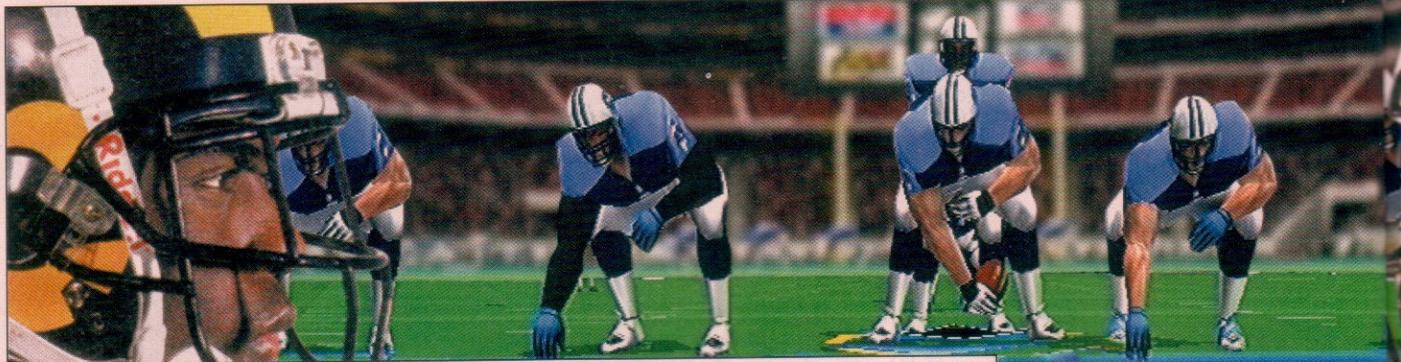
Mächtige Zauber helfen der Gruppe, sich in zahlreichen Kämpfen zu beweisen.

Rollenspiel

Dream Facts

Hersteller: Game Arts
 Fakten: 100+ Locations
 Erscheint: 4. Quartal 2000

„Frischer Wind! Grandia 2 könnte den RPG-Rahmen sprengen“



NFL2K Superbowl Spezial

Wie echt sind die Sportspiele aus der 2K-Serie für den Dreamcast wirklich? Wir machten den Test!

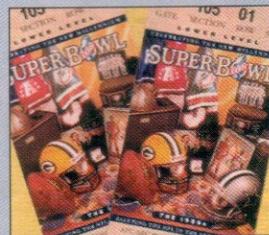
Seit der Dreamcast auf dem Markt ist, haben viele Zocker die Hoffnung, endlich realistische Spiele auf einer Konsole genießen zu dürfen. In erster Linie möchte man dies vielleicht an der außergewöhnlichen Grafik-Power von Segas 128-Bit-Gerät festmachen, aber im Vergleich zu einer PlayStation ist es allerdings nicht nur die Pixelpracht, die für den Realismus sorgt, sondern vielmehr eine detailgenaue Ausarbeitung der künstlichen Intelligenz. Sie ist

nun endlich – dank 16 MB Hauptspeicher – für die Programmierer kein Problem mehr. So behaupten diese zumindest! Wir vom SegaMagazin sind der Sache mit dem Realismus mal auf den Grund gegangen. Und welches Spiel als das zur Zeit authentischste Sportspektakel NFL2K aus der Sega-Sports-Serie ist dafür besser geeignet zu beweisen, ob uns der Dreamcast in eine neue Welt versetzen kann. Als Vergleichsgrundlage diente uns das größte Sportereignis des Jahres: der Superbowl XXXIV zwischen den Tennessee Titans und den St. Louis Rams, ausgetragen im ehr-

würdigen Georgia Dome zu Atlanta. Wir stellten die komplette Saison 1999/2000 per VMU nach, bis schließlich die beiden richtigen Mannschaften im NFL-Finale aufeinanderprallten. Dort sorgten wir noch für die passenden Aufstellungen. So war beispielsweise der verletzte Titans-Widereceiver Yancey Thigpen zu ersetzen, ebenso wie Rams Quarterback Trent Green, der im Laufe der Saison von seinem Backup Kurt Warner an die Wand gespielt wurde. Danach wurden alle Game-Settings auf die höchste Realitätsstufe aktiviert, alle Strafen hochgesetzt und eine Stunde reine Spielzeit eingestellt. Ab jetzt überließen wir jegliche Kontrolle dem Dreamcast und schauen uns den Superbowl quasi ein zweites Mal an. Im Laufe der Partie stellten wir inte-

Super Bowl XXXIV 2000 Fakten

Der Superbowl ist nicht irgendein Sportereignis auf der Welt – er ist der Event schlechthin. Weltweit schauen über 800 Millionen Zuschauer per Live-Schaltung zu. An diesem Tag werden allein in den USA rund 15.000 Tonnen Chips und 4.000 Tonnen Popcorn vertilgt. Am Super-Sunday sinkt sogar die Kriminalitätsrate um 30 %, während im Gegenzug in vielen Bundesstaaten der Wasserstand ausgerufen wird. Grund: In der kurzen Halbzeitpause rennt halb Amerika aufs Klo!



ressante Parallelen zum echten Match fest. Die Rams setzten verstärkt aufs Passspiel, während die Titans fast ausschließlich über ihr Halfback-Ass Eddie

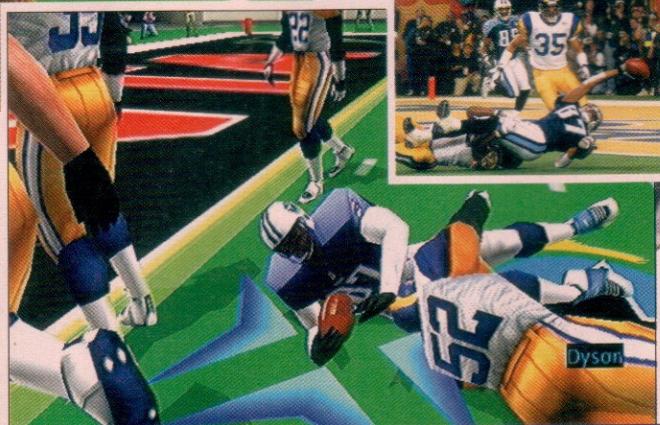
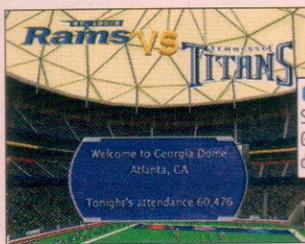
☐ Kleine Unstimmigkeit: Beim Superbowl wäre natürlich der Georgia Dome bis zum letzten der 74.000 Plätze gefüllt.



☐ Catch-Action: Isaac Bruce (#80) macht sich bereit zum Fangen eines tiefen Balls.



☐ Die Referees zeigen in NFL2K nur das Nötigste an. Besprechungen gibt es nicht.



☐ Die spannendste Szene des gesamten Spiels: Mit dem allerletzten Spielzug hätten die Titans zum Ausgleich kommen können, allerdings stoppt Rams Linebacker Mike Jones (#52) Titans Widereceiver Kevin Dyson (#87) an der 1-Yard-Linie. Er macht sich zwar so lang er kann, es reicht jedoch nicht!



☐ Isaac Bruce (#80) freut sich über den entscheidenden 73-Yard-Touchdown-Pass.

**Super Bowl XXXIV 2000** **Fakten**

Der erste deutsche Superbowl-Champion und somit der erste deutsche Champion im US-Profi-Sport überhaupt, kommt aus Oelde in Westfalen. Tom Nütten ist sogar eine zentrale Figur im Spiel der Rams. Die Hauptaufgabe des Offensive Guards ist die Bewachung von Quarterback Kurt Warner, der ohne Nütten sicher nicht einen neuen Final-Rekord mit 414 gepassten Yards hingelegt hätte. Wegen Nütten wurde übrigens das komplette Computer-Equipment der Rams umgestellt, so dass es auch Umlaute verarbeiten kann. Schließlich hat Thomas nichts mit Prostituierten zu tun, wie seine Mutter Helga im Sat-1-Interview betonte. Thomas war nach dem Gewinn des Vince-Lombardi-Pokals für mehrere Stunden nicht ansprechbar. „Das braucht mein Junge einfach nach so einem Spiel!“



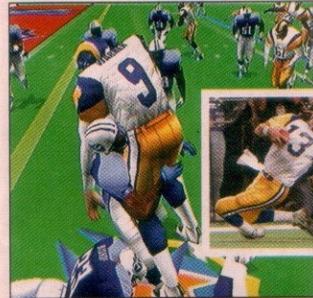
Zu Beginn der Partie wird mit dem Coinstoss die Seitenwahl bestimmt. Hier könnte NFL2K noch ein wenig mehr Show einbinden.

George gingen. Ebenfalls wie in der Realität festzustellen war die Überlegenheit der Titans-Defense, die sich einer hervorragenden Rams-Offensivreihe gegenüber sah. Etwas aus dem Rahmen fällt hingegen die Mannschafts-Einschätzung von NFL2K. Die Titans liegen mit insgesamt 84 Punkten klar vor den Rams mit 77 Zählern, obwohl dies die meisten Fachleute ganz anders sahen. Daher gab es zum Schluss unseres Experiments wohl auch den knappen 15:13-Erfolg

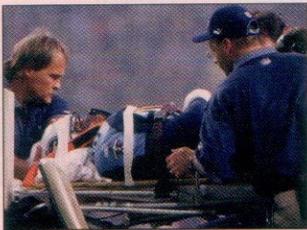
für Tennessee, obwohl der richtige Superbowl-Sieger dieses Jahr aus St. Louis kommt. Die Rams gewannen nämlich das Finale mit 23:16. Also, wo zeigte NFL2K Schwächen im Vergleich zum echten Sport? Verbesserungswürdig sind beispielsweise noch die Animationen am Spielfeldrand. Keine Cheerleader, kein Coach und die Chaingang fehlt komplett. Außerdem könnten die Referees noch besser ins Spiel mit eigenen Aktionen integriert werden. Das sind aber wahrlich nur Kleinigkeiten, wenn man mal das Geschehen auf

Einer der besten Kicker der Liga patzt! Al Del Greco (#3) verschoss ebenso ein Fieldgoal beim Superbowl wie auch in unserem Testmatch.

dem Bildschirm mit dem wahren Superbowl vergleicht. Sogar die aktuellen Logos haben die Entwickler eingebaut, auch die Kommentatoren ändern entsprechend ihre Begrüßung. Wir haben euch die heißesten Szenen aus Realität und Fiktion zusammengestellt, damit ihr selbst vergleichen könnt, wie nah dieses Spiel an echten Football herankommt. Unser Fazit lautet daher auf jeden Fall: Echt, echter, NFL2K!



Kurt Warner (#9) wird von der Defense hart angegangen. Allerdings sonderlich unfair waren sie bei NFL2K nicht gerade, im Gegensatz zur harten Facemask-Einlage während des Superbowls.



Blaine Bishop (#23) musste nach einem harten Tackle das Spielfeld verlassen. In unserem Spiel gab es keine Verletzungen.



Fast immer wenn Steve McNair (#9) kurz vorm Sack steht, zeigt er seine wahren Qualitäten als Quarterback: Er reißt sich los und holt noch ein paar Yard raus.



Gejubelt wird immer gerne! Torry Holt (#88) macht da keine Ausnahme, besonders nach einem Touchdown.



Udo

Meine Meinung: Wir hatten zwar das geniale NFL2K bereits einem ausführlichen Test unterzogen, aber nach den vielen Anfragen, wie realistisch denn NFL2K, NBA2K oder das brandneue NHL2K wirklich seien, haben wir uns gedacht: Na gut, wir schauen uns diese Games mal ganz genau an! Und siehe da, der Football-Ableger hat uns nicht enttäuscht. Vielleicht könnten einige kleine Details noch ausgefeilter sein, wie die Strafen, das Zelebrieren eines Touchdowns oder die Häufigkeit von Turnovers, allerdings die großen Parallelen, die sich zum echten Superbowl auftraten, waren verblüffend. Nicht nur dass die Mannschaften ähnlich agierten, sondern vielmehr das Zusammenspiel aus den vielen kleinen authentischen Fragmenten ließ uns erstaunen. Daher heißt das Fazit auch zum zweiten Mal: Die 2K-Spiele sind ihr Geld absolut wert!

AmRande

▣ Vor zwei Ausgaben haben wir bereits berichtet, dass eine Umsetzung von Half-Life (deutsche Version) in der Mache ist. Sierra bestätigte jetzt diese Vermutung und teilte mit, dass bereits im Sommer mit dem Release des PC-Vorzeige-Ego-Shooters zu rechnen ist.

▣ Sega werkt derzeit fleißig an neuer Hardware für den Dreamcast. Das Zip-Drive soll schon im Spätsommer erscheinen. Ferner ist eine Kamera in der Planung, die es euch ermöglichen soll, via Internet auch visuell mit einem Freund zu kommunizieren. Last but not least ist eine VMU, die wesentlich mehr Speicherplatz bietet, in der Entwicklung.

▣ Laut diverser Gerüchte soll der Agenten-Thriller Metal Gear Solid bereits im Sommer für den Dreamcast erhältlich sein.

▣ Weitere Gerüchte besagen, dass Namco an einem vierten Teil der Tekken-Saga werkt, der zunächst für das Naomi-Board erscheinen soll. Eine Umsetzung wäre dann nur noch eine Frage der Zeit.

▣ Aggressive Werbung soll Sega/Amerika helfen, bis zum März kommenden Jahres mehr als sechs Millionen Dreamcast zu verkaufen.

▣ Die PAL-Version von MDK 2 erscheint nun definitiv im April.

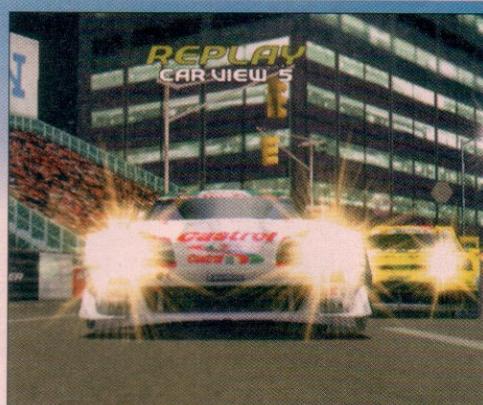
▣ Sega GT erhielt vom japanischen Fachmagazin Famitsu Weekly 33 von 40 möglichen Punkten. Somit erhielt der Racer einen Punkt weniger als wenige Wochen zuvor Gran Turismo 2.

▣ Im dritten Quartal des Jahres soll neben der PlayStation- und der PC-Fassung auch eine Dreamcast-Variante des Fox-Interactive-Titels "Der Planet der Affen" erscheinen.

▣ Acclains Wrestling-Titel ECW Hardcore Revolution soll sogar ein Online-Modus spendiert werden, dank dem ihr euch via Internet mit Freunden virtuell prügeln dürft.

▣ Hobby-Strategen versorgt Take 2 wohl noch in diesem Jahr mit einer Umsetzung ihres PC-Hits Railroad Tycoon 2.

▣ Rockstar Games wird dem verrückten Geheimagenten Austin Powers ein virtuelles Abenteuer auf dem DC spendieren. Angestrebter Veröffentlichungstermin ist in den USA der Spätsommer dieses Jahres.



Mehr als nur ein Gran-Turismo-Klon?

▣ Gerade ist in Japan mit Sega GT einer der Most-Wanted-Titel für rennspielbesessene Dreamcast-Besitzer erschienen. Dabei wirkt der Racer nicht nur auf den ersten Blick wie eine Gran-Turismo-Kopie. Genau wie im Original dürft ihr beispielsweise vor dem Rennen entscheiden, ob ihr eher wilde Drift-Orgien mir eurem Fahrzeug vollführen wollt oder ob ihr auf realistisches Fahrverhalten des Modus Wert legt. Der Karriere-Modus, der Sega GT spendiert wurde, erinnert ebenfalls stark an den Story-

Mode von Gran Turismo. Bevor ihr jedoch überhaupt einen Wettbewerb starten dürft, müssen genau wie in Sonys Vorzeige-Racer diverse Prüfungen abgelegt werden. Im Vergleich zum PlayStation-Konkurrenten hebt sich Segas Renner aber in puncto Grafik-Engine deutlich von dem 32-Bit-Rennspiel ab. So wird Sega GTs



hochauflösende Grafik-Engine aller Voraussicht nach mit 60 Bildern pro Sekunde über die heimische Mattscheibe flimmern. Zudem lagern ungleich mehr rennspieltypische Details am Rande der Rennstrecken.



Die totale Kontrolle dank InterAct

▣ Das V3 FX Racing Wheel ist eines der besten Eingabegeräte für die PlayStation. Auch Dreamcast-Fans versorgt der Peripherie-Hersteller nun mit einem solchen Lenkrad, das unter anderem mit acht Feuer-

tasten, der Dual-Vibration-Technologie und einer in Höhe und Neigung verstellbaren Lenksäule ausgestattet ist. Das Steuerrad ist für DM 139,95 im gut sortierten Fachhandel erhältlich.



Die Macht ist mit dem Dreamcast

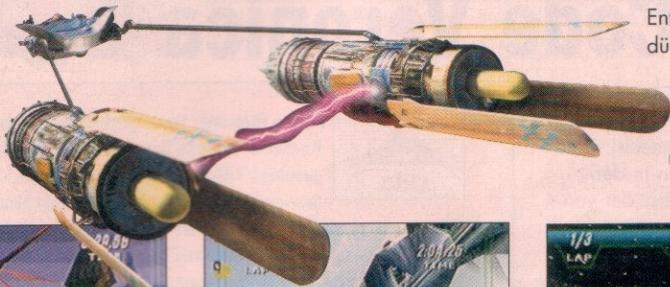
Nachdem LucasArts vor kurzem bereits PC- und Nintendo-64-Zocker mit einer Variante ihres Star-Wars-Racers versorgt haben, entwickelt das amerikanische Unternehmen derzeit eine Dreamcast-Variante des Renners. Dabei handelt es sich um eine 1:1-Konvertierung der PC-Version. Somit stehen dem Spieler alle 21 Rennkurse des Originals

zur Verfügung, über die es mit über 1000 Sachen geht. Natürlich warten auch alle 20 Charaktere des Vorbildes samt Anakin Skywalker auf ihren Einsatz an authentischen Schauplätzen des mehr oder weniger aktuellen Kino-Streifens. Ferner entstammt



der komplette Soundtrack des Future-Racers dem Filmvorbild.

Läuft alles nach Planung des Entwicklers, dann dürfen wir bereits im April dieses Jahres in einem virtuellen Podracer Platz nehmen.



Ein eindrucksvolles Comeback des Genre-Klassikers

Die Horror-Adventure wurden 1992 von Alone in the Dark begründet. Somit öffnete dieser Schocker quasi auch den Resident-Evil-Schöpfern die Augen, die sicherlich die ein oder andere Stunde mit Alone in the Dark verbracht haben dürften. Bislang gab

es jedoch nur kurze Videosequenzen und einige Screenshots des neuesten Abenteuers aus dem Hause Infogrames zu bestaunen, die aber Lust auf mehr machen. Ihr bewegt euren Charakter im Stile von Resident Evil aus der Third-Person-Perspektive durch die beklemmenden Locations. Im Gegensatz zu Capcoms Grusel-Spaß bestehen die Backgrounds nicht aus vorberechneten Renderings. Vielmehr werden die Polygon-Hintergründe in Echtzeit berechnet, wodurch auch



Kamerafahrten im Stile der Genre-Kollegen Dino Crisis oder RE möglich sind. Aufgrund des frühen Stadiums ist mit einer Veröffentlichung von Alone in the Dark 4 nicht vor dem vierten Quartal dieses Jahres zu rechnen.

Der Alptraum kehrt zurück

Neben einem PlayStation-Sequel werkt Kalisto derzeit auch an einer Dreamcast-Fassung ihres Horror-Schockers Nightmare Creatures II. Die Handlung des Spieles knüpft dabei nahtlos an den Vorgänger an. Die beiden Hauptakteure des Prequels überlebten den Alptraum. Ihnen ist jedoch bewusst, dass das Übel noch

nicht gänzlich beseitigt wurde. So setzen sie sich zum Ziel, die Kreaturen zu vernichten, und für den Spieler beginnt erneut ein Action-Abenteuer im Stile von Berserk. Bewaffnet mit einer Vielzahl mittelalterlicher Todbringer zieht ihr in den Kampf gegen das untote Gesindel. Zudem solltet ihr fleißig alle in den Locations auffindbaren



Goodies einsammeln, um ständig über ausreichend Lebensenergie zu verfügen. Im Vergleich zum Vorgänger wurden die Levels deutlich vergrößert. Die hochauflösende Grafik-Engine der Dreamcast-Variante flimmert mit 60 Bildern pro Sekunde sehr flüssig über den Bildschirm. In den Regalen der Videospiele-Stores wird das virtuelle Grauen wohl aber erst im dritten Quartal stehen.

GAMESTORE

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

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



CRAZY TAXI
99,90



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



Zombie Revenge
99,90

H. of Dead 2 dt. 99,90

Virtua Striker 2 dt. 99,90

Carrier verb.

Deadly Skies dt. 99,90

Vigil-2Heraus. Dt. 109,90

Red Dog dt. 99,90

MDK 2 dt. 99,90

Tomb Raider 4 dt. 99,90

Soul Calibur dt. 109,90

Soul Reaver PAL uncut 109,90

NHL2K verb.

NBA2K dt. 99,90

Dead or Alive 2 verb.

Sega GT verb.

Dreamcast-Umbau 149,90

0201 / 777235

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



Resident Evil: Code Veronica



Das Warten hat ein Ende! Capcom erhört endlich die Rufe der Dreamcast-Besitzer und veröffentlicht auch für Segas 128-Bitter eine Resident-Evil-Fassung, die alle bislang erschienenen Horror-Thriller schlecht aussehen lässt.

Es ist schon ein Laster mit dem leidigen Umbrella-Virus, das sogar dafür sorgte, dass die amerikanische Kleinstadt Raccoon City dem Erdboden gleichgemacht wurde. Selbst die toughie Jill Valentine konnte die Zerstörung des

Seuchenherdes nicht aufhalten (Resident Evil 3: Nemesis). So sicher wie das Amen in der Kirche ist jedoch, dass der von Umbrella in die Welt gesetzte Erreger nicht ausgerottet ist. Da Chris Redfield, einer der Helden des ersten Abenteuers, auch dieser Überzeugung ist, fliegt er kurzerhand ins ferne Europa, wo sich das Hauptquartier des Umbrella-Unternehmens befindet. Seine besorgte Schwester Claire, die ebenfalls schon erfolgreich gegen das Virus ankämpfte



Udo

Meine Meinung: Um es gleich vorwegzunehmen: Code Veronica ist das beste Horror-Abenteuer aller Zeiten. Dank der gewaltigen 128-Bit-Power ließen sich von den Programmierern neue grafische Feinheiten einbauen, die die Atmosphäre des Games nochmals stark verdichten. Zudem kehrte man zu den Wurzeln (Resident Evil 1) zurück und steigerte die Rätselkost und die virtuellen Schreckmomente deutlich. Zu guter Letzt fügte man dem neuen Genre-Leader einen Bonus-Mode hinzu, der es dem Spieler erstmals ermöglicht, das Geschehen aus der Ego-Ansicht zu zocken. Erfolgreichen Zombie-Jägern winken ferner zusätzliche Spielcharaktere, wie zum Beispiel Hunk.

(Biohazard 2), folgt Chris nach Deutschland, da der Kontakt zu ihrem Bruder plötzlich und unerwartet abreißt. Dort angelangt, wird die attraktive Heldin von

einigen Dunkelmännern gefangen genommen und auf eine



Diese Burschen besitzen "Gummiarme", mit deren Hilfe sie euch auch aus der Ferne attackieren.



Zum ersten Mal in einem RE-Abenteuer verwendet der Spielcharakter zwei Waffen gleichzeitig.



Alexia ist scheinbar der weibliche Drahtzieher, der alle Mutationen zu verantworten hat.



Solche Zwischensequenzen laufen in Spielegrafik ab. Die Explosionseffekte sind dabei absolut atemberaubend und suchen ihresgleichen.



Die Kameraposition ist im Gegensatz zu den Vorgängern nicht starr. Die Polygon-Hintergründe erlauben sogar Kamerafahrten à la Dino Crisis.



Claire säuberte bereits mit Leon in einem Vorgänger die Stadt Raccoon City von dem Bösen. Nun hilft sie ihrem Bruder, der in Europa auf Zombie-Hatz geht.

mysteriöse Insel verschleppt, auf der natürlich auch die Seuche ausgebrochen ist. So trifft Claire kurz nach ihrem Ausbruch aus einer Gefängniszelle auf die ersten Untoten, denen sie jedoch noch nichts entgegenzusetzen hat. Kurze Zeit später findet sie eine Pistole und trifft auf einen weiteren Gefangenen namens Steve Burnside. Gemeinsam mit Steve gelingt ihr nach einigen aufreibenden Kämpfen gegen die Saat des Todes sogar die Flucht von der Insel. Die Suche nach Chris führt die Protagonisten schließlich auf eine Forschungsstation am Südpol, wo sie bereits von einem neuen Mutanten erwartet werden, der mit dem

furchtbarsten Virus aller Zeiten (T-Veronica) infiziert ist. Bevor ihr jedoch in die Rolle von Claire schlüpft, entfaltet sich eine minutenlange Rendersequenz in die Anfänge der verhängnisvollen Geschichte. Anschließend startet das Abenteuer in guter alter RE-Tradition. Gesteuert wird Claire nämlich wie gewohnt aus einer Third-Person-Perspektive: Dabei könnt ihr sowohl das Steuerkreuz als auch den Analog-Stick als Eingabegerät nutzen. Ihre Schrittfrequenz erhöht die Dame, wenn der Spieler den A-Button drückt. Ein Betätigen der B-Taste eröffnet ein Inventar-Menü, das zu 100 % von den Vorgängern übernommen wurde. Die Waffe

zückt Claire, indem ihr die R-Taste presst, und geschossen wird mit dem X-Button. Die Möglichkeit, einem gegnerischen Angriff auszuweichen (Resident Evil 3: Nemesis), wurde leider nicht in das erste Dreamcast-Horror-Abenteuer eingebaut. In puncto Spielverlauf erinnert Code Veronica stark an den ersten Teil der Horror-Serie. Nicht nur die meisten gegnerischen Charaktere, wie Zombies oder Höllenhunde, übernahmen die Programmierer, sondern auch Rätselkonte entstammt beinahe unverändert dem Urvater des Survival-Horrors. Zudem

spendierten die Schöpfer dem Sequel auch wieder eine ganze Reihe der klassischen Schreckmomente, die auf den virtuellen Zombie-Jäger lauern und auf die man in den beiden Vorgängern leider fast gänzlich verzichten musste. Ausgebaut wurde löblicherweise die Anzahl der zu steuernden Charaktere. Bot man dem Spieler bei den Vorgängern maximal zwei lenkbare Helden, stehen euch bei Code Veronica mit Claire, Chris und Steve drei unterschiedliche Protagonisten zur Verfügung. Zudem bauten die Entwickler den spieler-



Der Mitgefangene Steve Burnside ist einer von drei verschiedenen Charakteren, die ihr durch das Abenteuer steuern dürft.



Das Inventar-System wurde 1:1 vom Vorgänger übernommen.



Die Polygon-Charaktere wurden lebensecht digitalisiert.



Auch in Europa trifft die Protagonistin auf das Umbrella-Virus, das dort in einer noch schlimmeren Form existiert.



Dank eines U-Boots gelangt ihr zum Flughafen der Gefangenen-Insel.

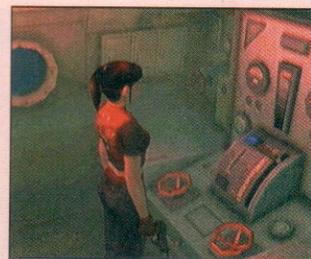




► Glücklicherweise kommt Steve Burnside zur rechten Zeit an den Ort des Grauens.



► Alfred Ashburn bedroht die Protagonistin mehrmals während des Abenteuers mit seinem Jagdgewehr.



► Der Rätselanteil bei Code Veronica ist deutlich größer als im PS-Vorbild.



► Leider trübt zumeist dichter Nebel den Weitblick innerhalb der Locations.

schen Umfang deutlich aus. Benötigte ein Durchschnitzzocker für das erfolgreiche Durchleben der Vorgänger maximal zwölf Stunden, so nimmt die Lösung des neuesten Abenteuers etwa



► Schichtwechsel: Diese Umbrella-Arbeiter wurden mit dem grauhaften Virus infiziert. Lediglich der Tod kann die Mutationen von ihrem Leid befreien.

doppelt so viel Zeit in Anspruch. Außerdem winkt euch nach gelungener Zombi-Jagd als Belohnung der so genannte Battle-Game-Mode. Hier erlebt ihr das Abenteuer aus der Ego-Perspektive von Chris oder Claire. Habt ihr zuvor den Normal-Mode unter 3 Std 30 min durchgezockt und alle Files dabei eingesammelt, stehen zudem weitere Recken, wie der legendäre Capcom-Charakter Hunk (Biohazard 2), bereit. Doch nicht nur spielerisch baute man die Vorzüge der Prequels

aus, sondern man setzte auch auf technischer Seite imposante Highlights. So erlebt der Spieler immer wieder wahre Grafik-Wunder, wie die genialen dynamischen Lichteffekte. Die Locations schmückte man mit einer fast schon verschwenderischen Anzahl authentischer Details aus. Abgerundet wird das superbe Gesamtbild vom stimmungsvollen Grusel-Sound, der bereits aus den Vorgängern bestens bekannt sein dürfte.



► Die Gesamtspielzeit wurde bei Resident Evil: Code Veronica im Vergleich zu den Vorgängern nahezu verdoppelt.

Action-Adventure DM 149,-

Hersteller: **Capcom**
 Bezugsquelle: **Eigenimport (jp)**
 Levels: **3 Charaktere, Battle-Game-Mode**
 BRD-Release: **Mai 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: **Vibration-Pak**
 Internet: **www.capcom.com**

Grafik 88% Lediglich leichter Nebel trübt den genialen Gesamteindruck minimal.

Sound 85% Gewohnt gute RE-Soundkulisse mit gruselig schönem Soundtrack.

Fun Capcoms Meisterwerk lässt D2 alt aussehen. Derzeit gibt es wohl auf keiner Konsole einen größeren Horror-Spaß.

Kauf
 Tip




FUN 94%



Crazy Taxi

Segas AM-Abteilung schlägt erneut zu und präsentiert mit Crazy Taxi eine astreine Arcade-Umsetzung. Zusätzliche Features werben den Knaller weiter auf.

Zunächst einmal solltet ihr alles, was ihr jemals in der Fahrschule gelernt habt (sei es auch nur, während ihr den Fahrrad-Führerschein erworben habt) über Bord werfen. Wer mit einem der insgesamt vier spielbaren Fahrer durch die weitläufigen Straßen San Franciscos brettet, hat für solche Kinkerlitzchen keine Zeit mehr.

Eure Aufgabe besteht einzig und allein darin, mit einem Yellow Cab über den amerikanischen Asphalt zu düsen und dabei möglichst viele Fahrgäste zu kutschieren. Ein Punk möchte beispielsweise schnell eine neue Jeans im Levi's Store kaufen oder ein altes Mütterchen hat in der riesigen Mall einiges zu erledigen. Kein Problem, denn ihr seid genau der Mann für diese heiklen Fälle. Packt die zahlungswilligen Fahrgäste kurzerhand in eure gelbe Kiste und versucht ohne unnötige Umwege den gewünschten Zielpunkt zu erreichen. Je schneller ihr die Personen abliefern, desto höher fällt eure Belohnung aus. Ihr dürft den Weg relativ frei bestimmen, wobei ihr auf



Tommy

Meine Meinung: Der Titel Crazy Taxi ist Programm. Ich ziehe meinen nicht vorhandenen Hut vor Segas AM-Jungs. Deren Ideenreichtum scheint wirklich keine Grenzen zu kennen. Obwohl das Spielprinzip sehr simpel daherkommt, weiß der rasante Personen-Abliefer-Service vollends zu gefallen. Der technische Rahmen bietet kaum Platz für Verbesserungen. Einzig die mit sieben Titeln etwas magere Song-Auswahl der Westcoast-Punks mag den einen oder anderen eher traurig stimmen. Nichtsdestotrotz hat selten ein Game den Weg in die Konsole gefunden, welches mich völlig abschalten lässt. Kein taktisches Geplänkel oder strategisches Überlegen wird hier gefordert. Ihr steigt ein, brettet los und macht das, wonach euch der Sinn steht. Ein Pflichtkauf für den noch jungen Dreamcast!

Kisten oder sonstige sperrige Gegenstände keine Rücksicht zu nehmen braucht. Waghalsige Sprünge über Kreuzungen oder über kleine Ramps hinweg zählen noch zu den harmlosen Rowdy-Varianten. Der optische Rahmen präsentiert sich, wie von Sega nicht anders gewöhnt, auf allerhöchstem Niveau. Das Stadtbild der Bay-Area-Metropole San Francisco wirkt

enorm authentisch. Ab und zu kommt es in Bezug auf die Framerate zu kleineren Einbrüchen, die jedoch kaum ins Gewicht fallen. Zudem integrierten die Coder insgesamt sieben Songs der Punks von Bad Religion und The Offspring. Die Stücke beider Combos fügen sich hervorragend in das fulminante Geschehen ein.



Abgehoben: Das Mädels wollte schnell ans Ziel und ihr lest ihr diesen Herzenswunsch von den funkelnden Augen ab. Vollgas!



Der Geistliche möchte gern pünktlich zur Frühmesse. Nachdem er bei euch Platz genommen hat, erwartet ihn ein holpriger Ritt durch die Innenstadt.



Die rasanten Beförderungen enden des Öfteren in regelrechten Rempelorgien. Um keine Zeit zu verschenken, solltet ihr stets aggressiv und offensiv durch die Gegend heizen.



Replays zeigen euch die fulminantesten Szenen der Fahrt erneut auf.



Abkürzungen bieten eine geschickte Möglichkeit, Stausituationen aus dem Weg zu gehen.

Rennspiel DM 99,-

Hersteller: Sega
Bezugsquelle: Sega
Levels: 4 Fahrer, 2 Areale
BRD-Release: erhältlich
Schwierigkeitsgrad: mittel
Fakten: -
Internet: www.sega.com



Grafik 89% Absolut detaillierte Darstellung. Leider kommt es hier und da zu kleinen Einbrüchen in der Framerate.

Sound 85% Bad Religion ist eh der Kult pur. Lediglich sieben Songs sind auf Dauer gesehen etwas wenig.

Fun Crazy Taxi ist momentan der mit Abstand beste Fun-Racer.



FUN 90%



Legacy of Kain: Soul Reaver

Crystal Dynamics adaptierte innerhalb weniger Wochen die herausragende PC-Version für den Dreamcast.

Alleine beim Erklären dieses Titels läuft den Fans wegweisen der Action-Adventure das Wasser im Mund zusammen. Ein halbes Jahr schon befinden sich PlayStation-Zocker in dem Genuss, den Sohn des sagenumwobenen Kain durch finstere Welten zu dirigieren. Die Macher von Crystal Dynamics adaptierten kurzerhand die PC-Fassung 1:1, so dass nun auch die Sega-Spieler den Zugang zur Welt von Nosgoth erhält. Für all diejenigen, die mit der Hintergrund-

story noch nicht vertraut sind, soll die zu Grunde liegende Geschichte kurz zusammengefasst werden. Lord Kain, ein mächtigerer Fürst, versuchte mit aller Gewalt, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Um an dieses Ziel zu gelangen, verschwand Kain in die dunklen Gefilde der Unterwelt. Dort schnappte sich der sinistre Adlige sechs Seelen, aus welchen er seinen Statthalterstab rekrutierte. Alle sieben Charaktere erwerben im Laufe der Zeit neue Fähigkeiten. Doch gerade der Sohn des Kain, ein gewisser Raziel, gelangt als Erster in den Genuss, über Flügel zu verfügen. Kain zeigt sich davon weniger erfreut, lässt dem Erstgeborenen

die Flügel stutzen und ihn schließlich in den See der toten Seelen werfen. Im so genannten Vortex erleidet Raziel Höllenqualen und bezahlt den dortigen Aufenthalt mit schwerwiegenden Verletzungen. Doch allen Unkenrufen zum Trotz lebt er schwer entstellt weiter. Wie schon im ebenfalls von Eidos stammenden Tomb Raider steuert ihr den Heroen in der typischen 3D-Verfolger-Perspektive. Nachdem der Protagonist eine seltsame Stimme vernommen hat, die ihm eine Rückkehr in die Welt der Lebenden in Aussicht stellt, willigt ihr ein. Euer Vorhaben besteht nun darin, die Untaten der untoten Statthalter und die des Kain zu rächen. Hierzu



Entgegen aller biologischen Logik bluten die Fürsten der Dunkelheit grün.

wandert ihr durch die riesig anmutenden Locations aus Höhlen und opulent ausgestatteten Innenräumen mittelalterlicher Burgen. Da eure Flügel stark verkümmert sind, seid ihr die meiste Zeit darauf angewiesen, zu Fuß durch die Räume zu marschieren. Besonders tiefe Abgründe werden jedoch per Gleitflug galant gemeistert. Regelmäßig trifft ihr auf Portale, die euch übermäßige Laufarbeit ersparen. Doch auch die euch gestellten Rätsel scheinen direkt von Laras Abenteuern beeinflusst zu sein. Schalterrätsel oder Kisten-Schiebereien stellen



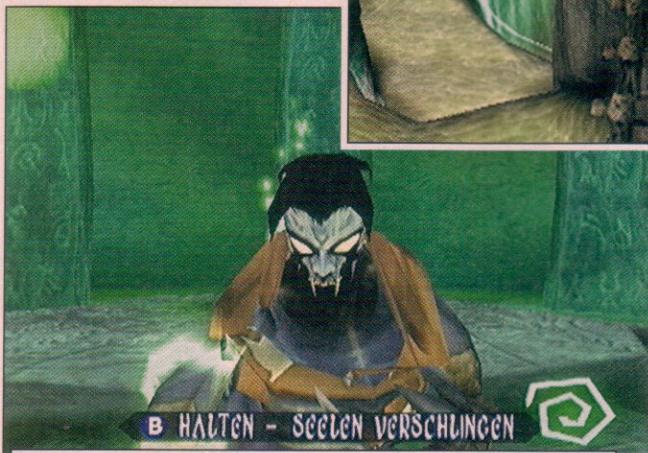
Die in Spielgrafik gehaltenen Zwischensequenzen spinnen den Handlungsstrang gekonnt weiter.



Die Location, die in zwei verschiedene Welten unterteilt wurde, wirkt wie aus einem Guss.



Raziel erlernt durch das Aufsaugen der herumschwebenden Seelen neue Fähigkeiten, zum Beispiel Klettern.



B HALTEN - SEELN VERSCHLUNGEN

Durch einen Druck auf den B-Button "füttert" ihr den gepeinigten Raziel mit neuen Seelen.



Um euch der Angriffe der Fieslinge zu erwehren, ist vor allem ein guter Umgang mit den zahlreichen Waffen gefordert.



Befindet sich ein Blutsauger erst einmal auf eurer Lanze, gibt es für denselben kein Entrinnen mehr.



▶ Selbst in extremen Close-ups besticht die Optik durch einen fehlerfreien Detailreichtum.



▶ Raziel wirkt, falls gerade bewaffnet, extrem angsteinflößend.

dennoch nur einen kleinen Bereich dar. Der untote Raziel kann sich in zwei Parallelwelten aufhalten, in der Spektralwelt sowie in der materiellen Welt. Beide Locations unterscheiden sich in puncto Inventar. Zwar erreicht

der Held in der materiellen Welt vormals nicht zugängliche Passagen, verliert jedoch ständig an wichtiger Lebensenergie. Um den Energiehaushalt aufzubessern, müssen Vampire ausfindig gemacht und ausgelöscht werden. Mit Hilfe diverser Waffen pie-sackt ihr die Beißer, um denselben schließlich einen Pfahl durch die Rippen zu jagen oder diese durch einen Wurf in das Feuer zu Asche zu verarbeiten.



▶ Der sinistre Vampir haucht beim Ritt auf dieser Lanze seinen letzten Atemzug.



▶ Die grüne Spirale zeigt den Energievorrat an, der es Raziel gestattet, sich in der materiellen Welt aufzuhalten.



▶ Um euch die Seele des Schurken zu schnappen, muss der garstige Beißer unschädlich gemacht werden.



Udo

Meine Meinung: Soul Reaver bildet zusammen mit Acclains Shadow Man klar die Elite der DC-Action-Adventure. Zockte ich das PlayStation-Vorbild bereits mit Freude, setzt die DC-Fassung atmosphärisch noch eins drauf. Abgesehen von der gegenüber Sonys Variante extrem verbesserten und detailreichen Grafik-Engine und der höheren Auflösung, erzeugen die Coder ein derart dichtes Werk, dass man sofort mit der grandiosen Story verschmilzt. Einzig ein Fakt löst etwas Verbitterung aus: Die Gesamtspielzeit fällt im Vergleich zur Sony-Fassung ähnlich niedrig aus. Doch der zweite Teil kommt bestimmt...

Nach deren Ableben geben die Widersacher ihre Seelen frei, welche von Raziel unbedingt aufgenommen werden sollten. Aber auch ein Wurf der Vampire ins Wasser stellt eine wirksame Methode dar, sich der Blutsauger zu entledigen. Während eurer Bemühungen, dem legendären Kain gegenüberzutreten, trifft ihr nach und nach auf die fünf Statthalter, die sich wiederum nur mit Hilfe einiger taktischer Kniffe ausschalten lassen. Besiegt ihr die widerspenstigen Schurken, so erlernt Raziel neue Fähigkeiten, beispielsweise das Schwimmen. Soul Reaver zeigt sich technisch von ausgezeichneter Seite. Eine Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten sowie eine Fülle an optischen Details und Effekten erzeugen ein Flair, wie es bislang

nur in Shadow Man zu beobachten war. Minutenlange Cut-Scenes führen die dichte Story immer weiter.



▶ Ein Wurf in Richtung Feuerstelle wirkt Wunder. Ein Vampir hat bekanntlich eine Abneigung gegen helles Licht.

Action-Adventure DM 99,-

Hersteller: Crystal Dynamics/Eidos
 Bezugsquelle: Eidos
 Levels: 2 große Welten
 BRD-Release: erhältlich
 Schwierigkeitsgrad: mittel
 Fakten: VMU, Vibration-Pak
 Internet: www.eidos.com



Grafik 87% Absolut detailreiche Locations umrahmen ein optisches Feuerwerk erster Güteklasse.

Sound 87% Die gewählten Sounds untermalen das gruselige Flair im Reich der Untoten famos.

Fun Lediglich die etwas kurz geratene Gesamtspielzeit enttäuscht. Kain und seine Statthalter sind zu schnell ins Reich der Toten gewandert.



FUN 91%



Rayman 2

Der kleine Franzose rettet jetzt auch auf dem Dreamcast die Welt.

Endlich ist diesen Monat die Test-Version von Rayman 2 bei uns eingetrudelt. Nach dem grandiosen Einstand auf dem Nintendo 64 hat es Ubi Soft geschafft, die PC-Version des Spieles auf den Dreamcast zu portieren. Dabei hat die Programmierer-Crew Erstaunliches geleistet und das ganze Game gründlich überarbeitet. Mit etlichen Verbesserungen macht sich Rayman 2 daran, das beste Jump & Run auf dem DC zu werden. Der böse Admiral Klingensbart hat das Gefüge der Welt in tausend

Lums zerschlagen und beginnt gerade das ganze Land zu versklaven. Der kleine Rayman sitzt auch schon im Gefängnis, weil er durch das Desaster seine ganzen magischen Kräfte verloren hat. Alles scheint ziemlich aussichtslos, bis sein alter Freund Globox in die Zelle geführt wird. Dieser hat von der guten Fee Ly einen Silberlum bekommen, der dem Held einen Teil seiner Kraft wieder zurückgibt. Kaum sind die beiden ausgebüchst, verlieren sich



Die Dreamcast-Version von Rayman 2 hat eine neue Oberweltkarte spendiert bekommen.



Hat man einen der Kleinlinge aus dem Käfig befreit, tanzen alle Anwesenden im Kreis.

die Kumpels und das große Abenteuer beginnt. Bei der neusten Auflage von Rayman haben die Programmierer viele Teile des ersten, zweidimensionalen Rayman übernommen. Diese wurden von den Codern perfekt in die dritte Dimension portiert und mit einigen Verfeinerungen versehen. In bester Jump&Run-Manier bewegt sich der Protagonist relativ linear durch die gigantischen 3D-Welten. Nur selten tun sich dem Spieler Verzweigungen auf, durch die er in

andere Bereiche vordringen kann. Aktionen wie Schwimmen, Hangeln oder Hüpfen beherrscht der kleine Held natürlich aus dem Effeff. Damit das Spiel sehr abwechslungsreich bleibt, finden sich immer wieder Passagen, bei denen Rayman auf Raketen, Sprengstofffässern oder Granaten durch die Gegend rasen muss. Hierbei solltet ihr aber beachten, dass jede kleine Kollision mit einem Gegenstand eine



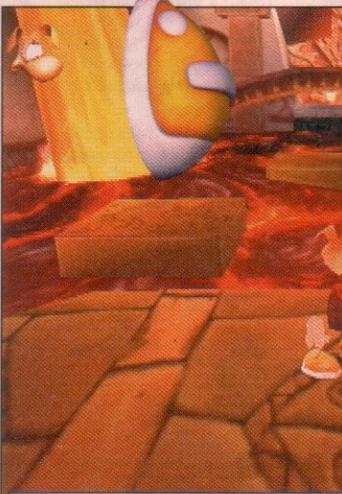
Auf den Rutschen ist gute Reaktion gefragt.



Mit der Perspektiven-Taste könnt ihr euren Kontrahenten immer sicher im Auge behalten.



Dieser zudringliche Roboter-Gegner versucht euch in den tiefen Abgrund zu drängen.



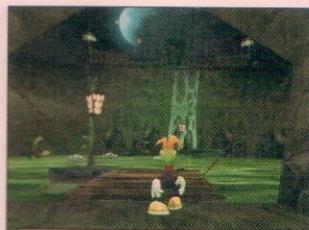
Der Lava-Level ist einer der tückischsten im ganzen Spiel.



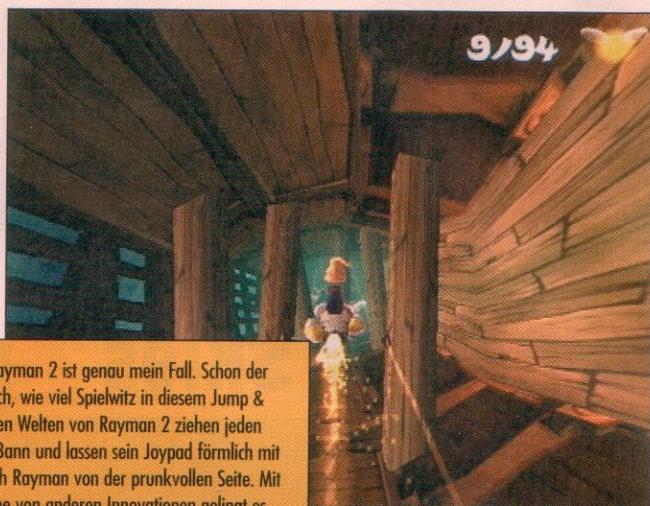
Der böse Admiral Klingensbart schmiedet Pläne, wie er den kleinen Rayman am besten ins Jenseits befördert.



Wenn Rayman auf der Granate reitet, steht die ganze Welt Kopf.



▶ Während der Mond von einer Wolke verdeckt wird, sucht Rayman einen Weg über das gefährliche Gewässer.



▶ Um das Piratenschiff möglichst schnell zu verlassen, reitet Rayman auf einer Rakete der Freiheit entgegen.



Udo

Meine Meinung: Rayman 2 ist genau mein Fall. Schon der Vorspann zeigt deutlich, wie viel Spielwitz in diesem Jump & Run steckt. Die riesigen Welten von Rayman 2 ziehen jeden Spieler sofort in den Bann und lassen sein Joypad förmlich mit ihm verschmelzen. Grafisch präsentiert sich Rayman von der prunkvollen Seite. Mit dem Bump-Mapping-Effekt und einer Reihe von anderen Innovationen gelingt es Ubi Soft spielend, die Herzen aller Grafik-Fetischisten zu erfreuen. Die herzerreißende Story sorgt vor allem bei emotionalen Spielern für starke Gefühlswechsel. Hat man einige Freunde zu Hause eingeladen, kommt aber erst so richtig Laune auf. Bei dem genialen Mini-Game sorgen heiße Multiplayer-Matches für stundenlange Unterhaltung auch nach dem erfolgreichen Durchzocken von Rayman 2.

anderem Getier ist es gelungen, die ganze Atmosphäre noch lebendiger zu gestalten, als es beim Vorgänger der Fall war. Ebenso sind im Spiel vier Bonus-Level enthalten, die man zuvor noch in keiner anderen Version sah. Da der Dreamcast eine Internet-Funktion besitzt, ist es möglich, einen dieser Level auf der Homepage von Ubi Soft freizuschalten. Weiterhin haben die Programmierer

noch zahlreiche Kristalle in den Welten versteckt. Sammelt der Spieler genügend davon ein, dürfen in einem Dorf der Globos Mini-Games gezockt werden. Bis zu vier Mitspieler haben bei diesen Games die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten. Bei einem Game, das entfernt etwas an das alte Bomberman erinnert, müssen kleine Lums durch ein drehendes Labyrinth in das eigene

Lager geschafft werden. Mit vielen Power-ups, die auf dem Spielfeld verteilt liegen, dürfen Wände gesetzt, die Geschwindigkeit verringert oder Mauern durchquert werden. Besonders witzig ist dabei ein kleiner Globox, der sich von Zeit zu Zeit durch den Bildschirm hangelt und die gesamte Sicht verdeckt. So verliert dieses Spiel auch nach erfolgreichem Durchzocken nicht so schnell seinen Reiz.



▶ Beim Spurt durch das knietiefe Wasser stechen die netten Effekte besonders ins Auge.

Explosion auslöst, die den putzigen Helden ins Jenseits schickt. Am Ende einer jeden Welt wartet dann ein riesiger Endboss auf unsere Hauptfigur. Diesem ist nur in den seltensten Fällen mit purer Gewalt entgegen zu kommen. Einzig mit einer ausgeklügelten Taktik kann man diese Horde von Giganten besiegen. Die grafischen Verbesserungen bei Rayman fallen schon nach wenigen Metern auf. Durch die hohe Leistungsfähigkeit des Dreamcast ist es den Entwicklern möglich, diverse Details ins Spiel einzufügen, die nicht einmal in der PC-Version zu sehen waren. Mit vielen Pflanzen, Schmetterlingen und



▶ Beim Endgegner muss Rayman die Bomben mit einem Schuss zurückschleudern. Danach ist der riesige Roboter aber noch lange nicht besiegt.



▶ Trifft unser Held im Spielverlauf auf einen seiner zahlreichen Freunde, ist die Freude meist riesengroß.



▶ Bei einem besonders tiefen Tauchgang hilft euch ein Wal mit einigen Luftblasen aus, damit euch der Sauerstoff nicht so schnell ausgeht.



▶ Rennt Rayman in diese Schranke, muss er mit einem Energieverlust rechnen.

Jump & Run DM 99,-

Hersteller: **Ubi Soft**
 Bezugsquelle: **Ubi Soft**
 Levels: **4 Mini-Games**
 BRD-Release: **März 2000**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Fakten: **Vibration-Pak**
 Internet: **www.ubisoft.de**



Grafik 93% Perfekt überarbeitete PC-Umsetzung mit vielen Verbesserungen.

Sound 84% Saubere Soundeffekte, die viel klarer klingen als bei der Nintendo-64-Version.

Fun Geniales, aber auch recht lineares Jump & Run der Extraklasse!



FUN 90%



Rainbow Cotton

Die Story in Rainbow Cotton handelt von einer heiligen Süßigkeit, die von einem bösen Dämon gestohlen wurde. Hexe Cotton und ihre Begleiterin, die Fee Silk, machen sich auf, das Bonbon zurückzuholen. Im Stile von

Panzer Dragoon fliegt ihr durch fünf riesige 3D-Levels und schießt auf alle möglichen Monster. Über Sinn und Unsinn der kindlichen Ballerei lässt sich streiten. Hohen Anspruch werdet ihr vergebens suchen. Dafür erwarten euch ein paar witzig anzuschauende Manga-Sequenzen.

Shoot 'em Up 140,- DM

Hersteller: **Success**
Bezugsquelle: **Import**
Levels: **5 große 3D-Stages**
BRD-Release: **tba.**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: -
Internet: -

GRAFIK 47% **FUN 63%**
SOUND 72%

Deadly Skies

Als todesmutiger Pilot macht ihr euch auf die Jagd nach Beute.

In Deadly Skies übernehmt ihr die Rolle eines Kampfpiloten, der nach streng abgesteckten Zielen in verschiedenen Kampfarenen zu agieren hat. Mit

diversen Kampfjets, die sich durch ihr Handling und vor allem durch ihre Bewaffnung erheblich unterscheiden, beweist ihr euer Geschick. Gesteuert werden die fliegenden Kisten aus der Innenperspektive, wobei wichtige strategische Informationen, wie Geschwindigkeit, Schub

und Flughöhe, stets in eurem Display eingeblendet sind. Feindliche Einheiten werden durch Radar registriert. Zusätzliche Anzeigen ermöglichen es euch, zur richtigen Zeit eure Waffensysteme Gewinn bringend anzuwenden. Nach erfolgreich abgeschlossenen Aufträgen werden eure Leistungen mit Geld verrechnet. Dieses investiert ihr überlegt in neue Kampfjets. Werdet ihr abgeschossen, verliert ihr nämlich auch den jeweiligen Fighter, was bedeutet, dass das Spiel vorüber ist, sobald sich nicht mehr genügend Einsatzgefährte auf der Landepiste befinden. Alles in allem offenbart Deadly Skies erst nach mehreren Stunden Spiel sein wahres Potential und kann

dann ein leichtes Suchgefühl erzeugen.

Shoot 'em Up DM 109,-

Hersteller: **Konami**
Bezugsquelle: **Konami**
Levels: **20+ Missionen**
BRD-Release: **erhältlich**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: -
Internet: **www.konami.com**

Grafik 70% Grafisch kann der Dreamcast bestimmt mehr.

Sound 38% Motorengeräusche und sonstiger Fluglärm reicht uns nicht. Wo bleibt der Action-Sound?

Fun Für gestandene Tornado-piloten bestimmt eine lohnenswerte Anschaffung. Actionverwöhnte Gewalt-Fans werden jedoch enttäuscht sein.

GRAFIK 70% **FUN 76%**
SOUND 38%



Durch die On-Screen-Anzeige alles im Griff haben!



Gute Planung dank ausführlichem Briefing.

Red Dog

Ein weiterer DC-Fun-Racer schickt sich an, eure Gunst zu erringen.

Red Dog versetzt den unvorbereiteten Spieler in eine ferne Zukunft. Anscheinend hat es die Menschheit endlich geschafft, sich durch Kernwaffen zu dezimieren. Eure Aufgabe ist es nun, bewohnbaren Lebensraum zum

Überleben zu finden. Mit einem Spezialpanzer, der starke Ähnlichkeit mit einem Amphibienfahrzeug hat, beweist ihr eure Überlebensbestrebungen in knallharten Kampfsituationen. Selbstverständlich ist der Tank bis unter die Antriebsturbine mit unterschiedlichen Waffensystemen bestückt. Auf dem knallharten Weg zum Ziel erwarten

Meine Meinung: Red Dog ist eines der Dreamcast-Spiele, die das Shoot'emUp-Genre auch nicht neu erfinden. Euer Tank lässt sich sauber steuern, aber in Sachen Zielgenauigkeit wurde einfach geschlumpt. Der Spieler hat nur wenig Chancen, einen Gegner schnell und effektiv unter Feuer zu nehmen. Dies ist sehr ärgerlich und nach einiger Zeit wird deswegen so manches Pad schnell zur Seite gelegt sein. Lediglich der Multiplayer-Mode kann für heiße Sessions sorgen. Aber wo bekommt man immer gleich drei weitere Freunde her?



Tommy



Getroffene Gegner blinken kurz auf und verschwinden dann. Es grüßt der Jugendschutz.

euch jede Menge feindliche Aktionäre. Außer gegnerischen Söldnern und hinterhältigen mechanischen Spinnen gilt es auch, sture, aber mächtige Geschütze auszumerzen. Neben den genretypischen Zusatz-Modi, wie beispielsweise Tournament, Tag sowie Knockout, steht natürlich auch eine Mehrspieler-Option parat. Hier dürfen sich gleichzeitig bis zu vier menschliche Mitspieler via Splitscreen beharken und fleißig Punkte sammeln.



Gefahr kommt von allen Seiten.

Shoot 'em Up DM 99,-

Hersteller: **Argonaut**
Bezugsquelle: **Sega**
Levels: **8+ Levels**
BRD-Release: **März 2000**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: **Vibration-Pak**
Internet: **www.argonaut.com**

Grafik 65% Optisch saubere, jedoch zweckgebundene triste Grafik.

Sound 38% Die Kampfgeräusche sowie der Hintergrund-Sound nerven wegen einer gewissen Eintönigkeit mit der Zeit.

Fun Für Freunde tristen trivialen Ballervergnügens bestimmt einen Blick wert. Wer Anspruchsvolleres sucht, schaut woanders hinein.

GRAFIK 65% **FUN 70%**
SOUND 38%

SMQ Top 200

Stefan Ackermann	230	Daniel Reitenbach	205
Volker Bette	230	Alexander Schmitz	205
Alexander Bock	230	Christian Sköries	205
Johannes Fischer	230	Michael Asse	200
Alexander Klassen	230	Marcus Burger	200
Jürgen Richter	230	Christian Lang	200
Kai Schnippinger	230	Carsten Planer	200
Karl-Heinz Seidl	230	Hannes Sigiist	200
Richard Strobel	230	Pascal Simon	200
Ralf Apel	215	Carsten Baganz	195
Kai Aufferfeld	215	Andreas Bauchert	195
Sascha Augustin	215	Patrick Bühler	195
Marcel Bartz	215	HP Klönhammer	195
Heinz Becker	215	Karsten Kühl	195
Nils Bierschwal	215	Norman Kühl	195
Enrico Bohm	215	Thomas Ludewig	195
Jan Brockmann	215	Hans Maj	195
Eva Dellinger	215	Frank Schleicher	195
Cornelis Deuerling	215	Christopher Will	195
Manuel Diekhous	215	Sebastian Behne	190
Martin Dlawichowski	215	Samuel Stössel	190
Mario Donvito	215	Tobias Peterka	185
Sven Draxbauer	215	Matthias Silberbauer	185
Manuel Dumas	215	Matthias Fernau	180
Anton Eibl	215	Timo Schulz	175
Hannes Fabian	215	Oliver Wolff	175
Benjamin Feldberg	215	Jan-Philipp Beschmer	170
Marius Fiala	215	Manuela Böhme	170
Holger Fischer	215	Peter Böhme	170
Michael Fischer	215	Michel Enderich	170
Andreas Gering	215	Birgit Hahn	170
Jan Glaser	215	Jürgen Hahn	170
Jürgen Gössnitzer	215	Till Enderich	165
Matthias Hagena	215	Antonio Galle	165
Jan Hantke	215	Lutz Hahn	165
Anika Häuschen	215	Ronny Hoppenheit	165
Sonja Hesse	215	Matthias Rater	165
Roland Hirzinger	215	Matthias Rümousser	165
Lorenz Hoddow	215	Andre Schubert	165
Björn Horak	215	Roland Willert	165
Dmitri Hörig	215	Marcel Sachtleben	160
Joachim Horschütz	215	Maik Starke	160
Andreas Huber	215	Wilko Bartels	150
Martin Jentsch	215	Daniel Buschmeyer	150
Ralf Kafner	215	Manfred Gerdes	150
Franz Kern	215	Sven Grunow	150
Thomas Kerscher	215	Stefan Heßler	150
Rene Khop	215	Burkhard Krone	150
Thorsten Klaus	215	Kay Löwenstrom	150
Robert Kluge	215	Jörg Müller	150
Sascha Koepsel	215	Matthias Schwingel	150
Peter Kreulj	215	Andreas Zietz	150
Mario Leonhardt	215	Erik Oestreich	145
Andreas Lindig	215	Jochen Böttcher	140
Ronny Löffler	215	Patrick D'Addino	140
Martin Losack	215	Benjamin Schaff	140
Axel Menzel	215	Thomas Scherer	140
Peter Mithöner	215	Roland Tiefenbrunner	140
Silke Nehning	215	Ben Tischacher	140
Antonio Orsi	215	Jörg Friedrich	135
Matthias Pinger	215	Martin Gilles	135
Maik Preisser	215	Dennis Mankens	135
Alexander Reinbold	215	Steffen Scheibner	130
Edward Rogers	215	Michael Wehite	130
Petra Rosenplänter	215	Hauke Albert	125
Michael Raß	215	Yaman Senal	125
Philipp Scholl	215	Josmin Matzsch	120
Thomas Schiele	215	Christin Gerards	110
Michael Scholtes	215	Ivo Kostadinov	105
Stefan Schröder	215	Marc Matzka	105
Stefan Schuhart	215	Adam Rafinski	105
Thomas Schwarz	215	Daniel Schmidt	105
Markus Schwiedand	215	Marcel Schulz	105
Dagmar Sebrek	215	Kim Simon	105
Alfred Seidlmeier	215	Oskar Stanek	105
Alexej Siebert	215	Stefan Studtucker	105
Bruno Sieler	215	Michael Zünd	105
Sven Störmer	215	Marko Fischer	100
Marco Stresemann	215	Thomas Häbler	100
Marco Teuschner	215	Amlo Kocis	100
Marco Thiel	215	Nico Mencke	100
Florian Thoni	215	Kathleen Bindemagel	95
Jens Tuestfeld	215	Branco Rathmann	95
Martin Voigt	215	Michael Wydra	95
Mario Voit	215	Daniel Kötting	90
Christoph Weddemann	215	Marcel Kötting	90
Thomas Wessinghage	215	Sebastian Kutrieb	90
Tobias Wörner	215	Luc Majeres	90
Ralf Duballa	210	Andreas Prütz	90
Stefan Müller	210	Suad Ramovic	85
Tanja Pattberg	210	Carsten Kühne	80
Ronny Seidel	210	Constantin Kühne	80
Simon Wallach	210	Roland Lieblich	75
Nicolas Beyer	205	Christoph Kramer	70
Michael Boschek	205	Andreas Kläver	65
Danny Bruchalla	205	Maurice Schemel	65
Manuela Freitag	205	André Powo	60
Kay Gruzak	205	Marcel Bante	55
Christian Jobst	205	Christina Heberle	55
Gerd Müller	205	Denis Holz	55

SMQ

Dreamcast-Gewinnspiel

Ein Drittel der SMQ-Wegstrecke liegt hinter euch! Und noch immer haben viele keine Probleme mit den Fragen. Na dann...

Auch diesmal gab es wieder zahlreiche Einsendungen zu unserem Millennium-Quiz, die zeigen, dass euer Interesse ungebrochen ist, obwohl die Antworten immer schwerer zu finden sind, wie viele bereits zugegeben haben.



In Japan bereits in den Arcaden Realität: The Typing of the Dead.

Die Antworten zu Teil 4 des SMQ lauten wie folgt:

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

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

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

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

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

Gewinner des ausgelobten Preises, nämlich der PAL-Version von Tokyo Highway Challenge, ist: **Mario Voit, Pulsnitz**
Herzlichen Glückwunsch!

Die größten Probleme gab es scheinbar mit Frage Nummer 5. Viele haben noch nie von diesem Automaten gehört und kontaktierten daher den Hauptvertrieb von Sega Automaten in Deutschland. Leider war man auch dort überfragt, wie uns das Hamburger Büro telefonisch mitteilte. Wer richtig lag, darf sich also zur wahren Elite zählen.



Teilnahmebedingungen: Es werden nur Antworten als richtig gewertet, die korrekt geschrieben sind. Buchstabenreihenfolge und Rechtschreibfehler gelten als falsch. Damit ihr nicht euer geliebtes SM zerreißen müsst, könnt ihr die Antworten auf eine Karte schreiben oder einem Leserbrief anfügen. Fax-Einsendungen nur auf eigenes Risiko! E-Mails unter segamagazin@megafun.de



Unser Monatspreis für Teil 5.

kommen zwar in die Wertung, nehmen aber nicht an der monatlichen Auslosung teil. Alles klar?!

Sega Millennium Quiz - Teil 5

Auf geht's in die fünfte Runde des SMQ! Als Monatspreis gibt es diesmal die PAL-Version von NFL Blitz 2000 zu gewinnen. Einziges Hindernis: Beantwortet die folgenden 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.

1. Wie heißt das Dreamcast-Angelspiel im Original?

10 Punkte

2. Welche Bezeichnung trug Segas 8-Bit-Handheld?

15 Punkte

3. Wie viele Teile erschienen von Shining Force III in Japan?

(Zahl in Worten) 20 Punkte

4. Welches Suzuki-Rennspiel benötigt gleich mehrere Naomi-Boards?

15 Punkte

5. Wie viele Tomb-Raider-Teile erschienen bisher für Sega-Systeme?

(Zahl in Worten) 10 Punkte

Schickt uns eure Antworten an folgende Adresse:

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

Einsendeschluss für Teil 5 ist der 16. März 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

Danke für eure Zusendungen. Wir hoffen, dass euch auch diesmal das SM zusagt und freuen uns wieder über zahlreiche Zuschriften und Anregungen. Besonders mehr „Leserkäs“ könnten wir gebrauchen! Oder habt ihr keine Meinung oder Kritiken zu Spielen? Trotzdem weiter so, ihr nimmermüden SM-Fanatiker!

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

segamagazin@megafun.de

Joypad-Heroes

Ich musste euch mal schreiben! Und zwar geht es um die Aussage, die ich auf der Sega-Internetseite gefunden habe. Darin steht ein Zitat vom Europa-Chef Herrn Cecillon: "Dreamcast ist die erste weiterentwickelbare Konsole. Sie wird mit dem technischen Fortschritt wachsen und sich verändern und sich so weiter zu einer multifunktionalen Plattform

entwickeln." Bitte übersetzt diese zwei Sätze doch mal für einen Otto-Normal-Verbraucher! Ich gehe derzeit von einem eventuell schnelleren Modem, einem DVD-Laufwerk sowie möglichem Windows-CE-Update aus. Was meinst du?

Für mich wäre eine ähnliche Entwicklung denkbar. Wahrscheinlich geht er noch von zahlreichen anderen Hardware-Geräten aus, wie Zip-Laufwerk, Digital-Kamera, etc. Übersetzt bedeutet der Satz wohl: „Wir wissen, dass die Konkurrenz bald bessere Hardware auf den Markt wirft, jedoch haben wir uns die Möglichkeit offen gehalten, zurückzuschlagen.“

Bedeutet „Virtua Striker 2 Version 2000.1“ etwa, dass es noch dieses Jahr eine weitere Version geben wird, die dann auch spielerisch hält, was man von Sega erwartet?

Von einer weiteren Virtua Striker-Version ist uns nichts bekannt, obwohl man in Zukunft sicher damit rechnen kann.

André Schubert, Pfaffroda

Blasphemie

Erst mal ein sehr großes Lob an euch: Eure Tests sind meistens sehr gut und helfen oft vor einem Kauf des Spiels, obwohl ich die Wertung von Virtua Striker 2 nicht ganz nachvollziehen konnte. Ich hatte keine Probleme mit dem Gameplay und fühlte mich von Anfang an gefesselt. Zu Shenmue: Es ist ohne Frage ein Klasse Spiel, aber es hat auch Mängel! 1. Der Held hat immer einen Schatten, egal ob da Licht ist oder nicht, auch wenn es regnet oder schneit. 2. Alle Geschäfte öffnen auf die Sekunde genau. 3. Egal wo sich Ryo um 23:30 befindet, er wird augenblicklich nach Hause in sein Zimmer gebracht und nur zwei Minuten vergehen! 4. Menschen tauchen auf der Straße auf und lösen sich wieder auf.

Ich würde dem Spiel Grafik 89%, Sound 90% und Fun 93% geben.

Deine Kritik ist berechtigt, rechtfertigt allerdings nicht deine „vernichtenden“ technischen Wertungen.

Könntet ihr vielleicht eine Übersetzung zu Shenmue in eurem Heft liefern?

Keine Chance, weil viel zu

umfangreich! Schau mal im Internet unter: www.gnn.ch/gnet/dreamcast/shenmue/FAQwalkthru.html Dort gibt es einen recht guten Walkthru für Shenmue.

Wisst ihr, ob in Deutschland eine voll lokalisierte Fassung erscheinen wird?

Selbst Sega Deutschland weiß zur Zeit nicht genau, ob es eine Version mit deutscher Sprachabgabe oder nur mit Untertiteln geben wird.

Wird RE: Code Veronica in irgendeiner Weise gekürzt werden?

Davon ist ist glücklicherweise nicht auszugehen, da sich der Aufwand einer Änderung des Programm-Codes bei angestrebten 30.000 zu verkaufenden Einheiten für Eidos nicht lohnen würde.

Ich habe seit neuestem Probleme mit meiner Speicherkarte. Nachdem ich meinen DC umbauen ließ, verliert jedesmal, wenn ich die Konsole ausschalte, die VMU das Datum. Wisst ihr, was da los ist?

Wenn die Batterie in Ordnung ist, liegt es wohl tatsächlich am Umbau. Wir haben mit unseren Umbauten zwar auch hier und da Probleme, was die Autostart-Funktion oder die Bildschirmdarstellung betrifft, allerdings mit der VMU ging bisher alles klar. Vielleicht haben andere Leser ähnliche Problem?

Matthias Ax, Dortmund

Hallo Doc!

Diesmal möchte ich gern wissen, was an der Meldung stimmt, dass Sega und Viag Interkom die deutschen DC-Internet-User betreffs der Gebühren für den Orts-



☐ Vom PC wird der Strategie-Kracher Black & White auf den DC übersetzt, obwohl EA den PC-Vertrieb übernommen hat.

SEGA RALLY



TOP 8

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

ENTER YOUR INITIALS *

HIGH SCORE

SO GEHT'S:

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

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

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

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

Derya Batmaz, Hannover über South Park - Chef's Luv Shack

Grafik: 62%
Sound: 65%
Gesamt: 84%

Wer auf die Schnippelfiguren aus Southpark und ihren skurrilen Humor steht, wird besonders dann mit Chef's Luv Shack auf seine Kosten kommen, wenn sich noch einige Freunde vor dem Bildschirm versammeln. Alleine ist es zu öde.



Jetzt red i
Leserkäs



tarif ganz schön hinter
Licht führen. So habe ich im Chat von anderen Usern erfahren, dass deren Berechnungen zufolge des Orts-tarifs bei konstant 7 Pf pro Minute liegt. Auch nachts soll man demzufolge 7 Pf pro Minute abtreten. Das stimmt dann aber in keinsten Weise mit den von Sega genannten Preisen überein, welche sich ja streng an den von der Telekom bekannten Gebühren orientieren sollten. Auch das von mir letztlich kritisierte "offizielle Magazin" hat darüber berichtet, wobei in einer früheren

Ausgabe sogar die Kosten ab 21 Uhr mit 1.80 DM angegeben wurden. Ist die Gebühr nun wirklich 7 Pf pro Minute, so würde der Preis bei einer Stunde Online-Vergnügen satte 4.20 DM betragen. Damit hätte ich mich in der Einteilung meiner Zeit total verschätzt und müsste nun eine saftige Rechnung bezahlen. Wenn der Verdacht stimmt, so müsste man Sega eigentlich auf Schadensersatz verklagen können, da hier eindeutig ein Fall von Betrug vorliegt. Bitte klärt diesen Vorfall in einer eurer nächsten Ausgaben auf, sonst ist mein mittlerweile elfjähriges Vertrauen in die Marke Sega stark erschüttert und die weitere Nut-

zung des Modems für mich kein Thema mehr. Macht weiter so!
Christian Scholz

Wie dann eure Rechnungen zu Stande kommen, ist mir allerdings ebenfalls schleierhaft.

Offizielle Fakten

Hi, ich wollte euch schon längst geschrieben haben, jetzt hat es endlich geklappt. Der Dreamcast hat alle meine Erwartungen erfüllt und zum Teil sogar übertraffen. Nach dem Ableben des Saturns (schluchz!) hat Sega es wieder geschafft, wegweisende Technologie mit gutem Gameplay zu verbinden. Es scheint, als ob Sega wieder gut im Geschäft ist, auch wenn ihr Marketing alles andere als glücklich funktioniert. Dies ist aber eine andere Geschichte. Ich kann mich der

Das Thema Internet ist mittlerweile auch für mich wie ein rotes Tuch. Sega sieht sich einfach nicht in der Lage, für klare Verhältnisse zu sorgen. Unsere letzten Informationen lauten wie folgt (natürlich ohne Gewähr):

Mo-Fr von 8 - 18 Uhr
7 Pf/min
Mo-Fr von 18 - 8 Uhr
5 Pf/min
Sa+So von 8 - 18 Uhr
5 Pf/min
Sa+So von 18 - 8 Uhr
3 Pf/min

Sega-Fans im Internet

Dirk Mensing, dirk.mensing@de.dreamcast.com
Hannes Fabian, Greenjelly@t-online.de
Christian Scholz, christian.scholz@de.dreamcast.com
Norman Kuhn, norman.kuhn@de.dreamcast.com
Matthias Ax, matthias.ax@de.dreamcast.com
Tim Schrader, roxnase@gmx.de
Andrej Preradovic, andrej.preradovic1@de.dreamcast.com
Christian Lang, christian.lang3@de.dreamcast.com
Stefan Gruber, Otaku.stg@dreamcast.de

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

evolution

Dual Force™ PSX-Lenkrad

Das brandneue Dual Force-Lenkrad mit hochsensibler SX 2000-Technik für programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, 8 Action-Buttons, Doppel-Fingertip-Renschaltung, gummierte ergonomische Griffflächen, X-tra-starke Dual-Shock™ Vibrationseffekte, rutschfeste Gas- und Bremspedalen. Funktionales Design für Knieauflage, alternative Tischbefestigung über mitgelieferte Tischklammern. 12 Monate Garantie.

empfohlener VK
129,95 DM

Evolution-Pad (PSX)

Dual-Analog Joypad mit zuschaltbarer G-Tilt-Bewegungssensor-Technik, voll programmierbaren Buttons und kräftigen Vibrations-Effekten.

empfohlener VK
99,95 DM

G64 Lenkrad mit Rumble-Technik

- Das neue analoge N64- Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
- Benötigt keine Batterien
- Digitale Fingertip-Schaltung
- Analoges Gas- und Bremspedal
- Ergonomisches Design
- X-tra-starke Rumble-Effekte

empfohlener VK
129,95 DM

Evolution Control System für PlayStation™ oder N64™

Die virtuelle Realität wird spürbar. Die revolutionäre analoge G-Tilt-Technik ersetzt die analogen Mini-Joysticks. Rennwagen, Fighter und Spielfiguren werden nur über die Bewegungen der Hand durch hochempfindliche Sensoren gesteuert – die Figuren bewegen sich nur so stark wie Ihre Hand. Sie erleben ein völlig neues, atemberaubendes Spielgefühl. In jeder Position haben Sie eine bequeme Handhaltung, denn durch die Reset-Taste wird automatisch die Nullstellung neu berechnet. Alle Buttons und Achsen können schnell und einfach über eine LCD-Anzeige programmiert werden. Das Evolution Control System kann ein- und beidhändig bedient werden und funktioniert mit allen PSX- bzw. N64™-Spielen. Die PlayStation™-Version enthält zusätzlich X-tra-starke Vibrationsmotoren und ein kostenloses Demo-Video. Auf beide Versionen gibt es 12 Monate Garantie.

empfohlener VK
149,95 DM

Ab sofort im Fachhandel!

VIDIS

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg
Tel.: 040/51 48 40-0 · Fax: 040/51 48 40-40
www.vidis.com

Sega

Tim Schrader, Göttingen, über das Saturn-Sportspiel

Winter Heat

Grafik: 84%
Sound: 80%
Gesamt: 90%

Das beste Olympia-Game aller Zeiten!

Nur Athlete Kings kann ansatzweise mithalten. Vierspieler-Action und super abwechslungsreiche Disziplinen! Wo bleiben die Umsetzungen der Olympischen Spiele für den Dreamcast?



Meinung der anderen Leser nur anschließen: Ihr hättet das offizielle DC-Magazin werden sollen. All die Jahre, in denen ihr zu Sega gehalten habt, auch als der Saturn faktisch tot war, werden anscheinend gar nicht honoriert! Schämt euch, Sega! Nun hab ich meinem Ärger genug Luft gemacht, nun zu meinen Fragen:

1. Ist es nun offiziell, dass Lara einen Abstecker auf den DC macht (wäre genial!)?
Jawohl, Lara wird mit Teil IV wieder auf einem Sega-Gerät Einzugs halten!

2. Bringt mehr über Daytona 2! Auch wenn es nichts Offizielles gibt, könntet ihr Licht in das Dunkel bringen!
Noch zu viel Dunkelheit, um Licht zu spenden!

3. Gibt es schon Neuigkeiten zu Zubehör, wie Zip-Drive, MP3 oder gar DVD-Add-on?
Das Zip-Laufwerk wird im Laufe dieses Jahres noch nach Deutschland kommen. Von einem MP3-Player wissen wir nichts, wäre aber sicher eine tolle Sache. In Sachen DVD wird Sega sicher zunächst einmal die Entwicklung der PlayStation 2 in Japan verfolgen. Ich bin mir aber sicher, dass Sega ein DVD-Laufwerk schon längst in der Schublade liegen hat und nur auf den richtigen Zeitpunkt wartet.

4. Wie sieht es aus mit Panzer Dragoon und wie weit ist schon NiGHTS? Es gibt sicher nicht wenige User, die sich Fortsetzungen sehnlich herbeiwünschen.
Noch nichts Neues von der Saturn-Revival-Front!

Das war es auch schon. Bitte bleibt so, wie ihr seid, denn ihr seid schon die Besten! Ich freue mich auf viele weitere Jahre mit dem SegaMagazin!

Dirk Mensing

Punkt-Vergabe

Ich hoffe, ich habe das richtig erkannt, dass man in jedem SMQ-Teil immer 5 Punkte mehr gewinnen kann. Erst 50, dann 55, dann 60, jetzt 65. Wenn das so weitergeht, sind im letzten Teil insgesamt 105 Punkte zu erreichen. Das heißt für alle: Nicht aufgeben! Eure Sonic-II-Frage war ja schon von einem ganz schönen Kaliber, noch gemeiner ist jedoch die HotD2-Sequel-Frage der letzten Ausgabe! Aber diesmal liege ich richtig, hoffe ich! Ich gewinne euer Quiz!

Das wollen wir doch erst mal sehen! Wie du richtig erkannt hast, gibt es pro Teil 5 Punkte mehr, jedoch nur bis zur einer bestimmten Grenze. Mehr wird jetzt nicht verraten (he, hi, ho)!

Nun zu meinen Fragen: Steht bereits ein Preis für den Gesamtsieger fest? Habt ihr schon Ideen?

Nein. Wir denken aber an ein Spielpaket oder vielleicht einen Dreamcast. Mal sehen...

Welchen Vorteil habe ich vom www-Zugang des DC, wenn ich schon einen PC mit ISDN besitze? Die paar VMU-Daten kann ich mir auch von Freunden holen oder selber erspielen.

Ich sehe, ehrlich gesagt, keinen echten Vorteil!

Ich denke, Sega muss da noch ganz ordentlich was nachlegen, um die PS 2 zu stoppen. Wie steht es um Black & White für DC?

Der Populous-Strategie-Mix wird zu aller Überraschung für den DC umgesetzt. Sega-Präsident Irimajiri ließ die Bombe auf der Milia 2000 platzen. Das Game wird starken Gebrauch von den Netzwerkfähigkeiten des DC machen.

In der Hoffnung auf einen fairen und ausgeglichenen Konkurrenzkampf zwischen Sony und Sega, der sich hoffentlich auf die Qualität und nicht auf die Quantität der Spiele auswirkt (Nintendo Dolphin ist jetzt schon tot, an Microsofts X-Box glaube ich auch noch nicht), verabschiede ich mich für diesen Brief von diesem wunderbaren Magazin und hoffe, dass ihr wieder größer werdet (vom Umfang, denn ansonsten seid ihr sowieso die Größten).

Da bin ich mal gespannt, ob Nintendo so einfach die Segel streichen wird, ganz zu schweigen von Microsoft! Wenn der PC-Gigant auf den Konsolen-Markt drängen wird, bedeutet das Krieg, und dann gibt's Tote!

Hannes Fabian

Hey-ho Segamaggies!

Wir sind langjährige Leser des SegaMagazins und hätten ein paar Fragen an euch.

1. Wie kommt es, dass die Release-Daten sich von Magazin zu Magazin so unterscheiden. Zum einen wechseln Release-Daten von Woche zu Woche, aber meistens sind die angegebenen Release-Daten nicht offiziell, sondern basieren auf Mutmaßungen der einzelnen Magazine. Entweder hat man sie aus Interviews oder durch Nachforschungen beim Hersteller erfahren.



MSR bietet nicht nur eine bemerkenswerte Optik, sondern Bizarre Creations möchte auch mit einigen Auto-Lizenzen auftrumpfen.

2. Ich habe in einem Screenshot von MSR einen Audi TT gesehen. Wird es mehr deutsche bzw. europäische Wagen geben, wenn ja, welche?

Bislang gibt es von Bizarre Creations nur die Aussage, dass die Lizenzen noch überprüft werden, weshalb einige Marken, wie Audi, Renault oder Honda, wie sie in dem Preview zu sehen waren, noch nicht zwingend in der Endversion zu erwarten sind.

Marco und Florian

HIGH SCORE

TOP 5

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

ENTER YOUR INITIALS

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 spielstandverzerrende 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

Legacy of Kain: Soul Reaver (dt) Cheats

Gebt die Cheats wie beschrieben ein. Für die Richtungsbefehle können der Analog-Stick sowie das Steuerkreuz benutzt werden, wobei das normale Steuerkreuz natürlich besser geeignet ist.

Fähigkeiten:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓.

Gesundheit auffüllen:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ↓, B, ↑, ←, ↑, ←.

Maximale Lebensenergie:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 →, B, ↓, ↑, ↓, ↑.

Energielevel eine Stufe erhöhen:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 →, A, ←, Y, ↑, ↓.

Magie auffüllen:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 →, →, ←, Y, →, ↓.

Maximale Magie:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 Y, →, ↓, →, ↑, Y, ←.

Barrieren überwinden:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ↓, B, B, ←, →, Y, ↑.

Wände erklären:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 Y, ↓, X, →, ↑, ↓.

Raziel verletzen:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ←, B, ↑, ↑, ↓.

Soul Reaver:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ↓, Y, X, →, →, ↓, ↓, ←, Y, ↓, →.

Aerial Reaver:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:

A, →, ↑, ↑, Y, ←, ←, →, ↑.

Kain Reaver:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 A, B, →, Y, ←, ←, →, ↑.

Fire Reaver:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, B, →, ↓.

Make Fire Reaver:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 Y, →, ↓, B, ↑.

Force:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ←, →, B, ←, →, ←.

Constrict:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ↓, ↑, →, →, B, ↑, ↑, ↓.

Force Glyph:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ↓, ←, Y, ↓, ↑.

Stone Glyph:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ↓, B, ↑, ←, ↓, →, →.

Sound Glyph:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 →, →, ↓, B, ↑, ↑, ↓.

Water Glyph:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ↓, B, ↑, ↓, →.

Fire Glyph:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ↑, ↑, →, ↑, Y, X, →.

Sunlight Glyph:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ←, B, ←, →, →, ↑, ↑, ←.

Jederzeit Shift:

Pausiert ein Spiel. Haltet dann die R- oder L-Taste und gebt Folgendes ein:
 ↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓.



Sega-Hotlines

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

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

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

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

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

Crazy Taxi (dt) Cheats

Hier einige coole Tipps, die wir für euch aus dem Internet gefischt haben.

Fahrrad als Fahrzeug: Sucht einen Charakter aus und drückt zweimal ca. eine Sekunde L + R. Wählt ihr einen Fahrer nun mit der A-Taste, ertönt ein Klingeln und ihr düst mit einem Fahrrad zum nächsten Gegenstand.

Drei weitere Modes sind über das Start-/Original-Menü frei. Die ersten beiden Tasten gedrückt, bzw. die letzten herauswahl seid.

Expert-Mode:

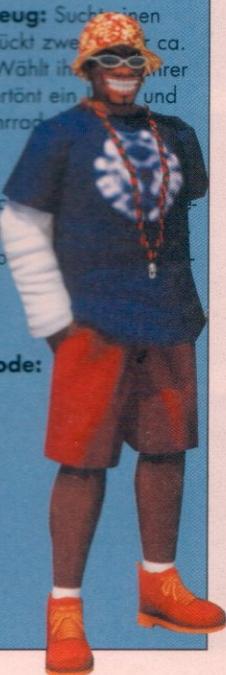
Start + L + R.

No-Destination-Mode:

Start + R.

No-Arrows-Mode:

Start + L.



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

Vorschau

Getestete Dreamcast-Titel

Aerowings	CRI	Simulation	Nov 99	76%
Airforce Delta	Konami	Action	Okt 99	79%
Berserk	ASCII	Beat 'em Up	Feb 00	86%
Blue Stinger	Sega/Climax Graphics	Action-Adventure	Nov 99	85%
Buggy Heat	CRI	Rennspiel	Dez 99	74%
Cool Boarders Burrrn!	UEP Systems	Fun-Sports	Nov 99	83%
Crazy Taxi	Sega	Rennspiel	Apr 00	90%
Dynamite Cop	Sega	Action	Nov 99	73%
Elemental Gimmick Gear	Hudson Soft	Action-Adventure	Aug 99	75%
Evolution	ESP	Rollenspiel	Apr 99	74%
F1 World Grand Prix	Video System	Rennspiel	Feb 00	85%
Fighting Force 2	Core/Eidos	Beat 'em Up	Mär 00	54%
Frame Gride	From Software	Action	Okt 99	85%
Jaja's Bizarre Adventure	Capcom	Beat 'em Up	Feb 00	64%
Millennium Soldier - Expendable	Imagineer/Rage	Action	Nov 99	71%
Get Bass	Sega	Sport	Jun 99	81%
Giant Gram	Sega	Fun-Sports	Sep 99	81%
Godzilla Generations	Sega	Action	Feb 99	58%
House of the Dead 2, The	Sega	Shoot 'em Up	Jun 99	91%
Incoming	Imagineer/Rage	Action	Nov 99	70%
King of Fighters Dream Match 99	SNK	Beat 'em Up	Sep 99	85%
Maken X	Atlus	Ego-Shooter	Feb 00	85%
Marvel vs Capcom	Capcom	Beat 'em Up	Mär 00	76%
NBA 2K	Sega	American Sport	Feb 00	94%
NBA on NBC	Midway	American Sports	Feb 00	82%
NFL 2K	Sega	American Sports	Jan 00	93%
NFL Blitz 2000	Midway	American Sports	Nov 99	48%
NFL Quarterback Club 2000	Acclaim	American Sports	Feb 00	56%
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel	Nov 99	80%
Pen Pen 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%
Puya Puya 4	Sega/Compile	Denkspiel	Mai 99	88%
Rainbow Cotton	Success	Shoot 'em Up	Apr 00	63%
Rayman 2	Ubi Soft	Jump & Run	Apr 00	90%
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	Sport	Nov 99	85%
Red Dog	Sega	Shoot 'em Up	Apr 00	70%
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	Action-Adventure	Apr 00	94%
Sega Rally 2	Sega	Rennspiel	Nov 99	87%
Seventh Cross	NEC Home Electronics	Rollenspiel	Mär 99	59%
Shadow Man	Acclaim	Action-Adventure	Jan 00	93%
Shenmue	Sega	Action-Adventure	Mär 00	92%
Snow Surfers	UEP/Sega	Fun-Sports	Jan 00	84%
Sonic Adventure	Sega	Jump & Run	Nov 99	90%
Soul Calibur	Namco	Beat 'em Up	Jan 00	94%
Soul Fighter	Piggyback/Mindscape	Beat 'em Up	Jan 00	75%
Soul Reaver	Eidos	Action-Adventure	Apr 00	91%

Street Fighter III W Impact	Capcom	Beat 'em Up	Feb 00	74%
Street Fighter Zero 3	Capcom	Beat 'em Up	Okt 99	80%
Super Speed Racing	Sega	Rennspiel	Jun 99	70%
Suzuki Alstare Extreme Racing	Ubi Soft	Rennspiel	Jan 00	69%
Tetris 4D	Bullet-Proof Software	Denkspiel	Mär 99	63%
Tokyo Highway Challenge	Genki	Rennspiel	Nov 99	47%
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%

Alone in the Dark 4

Genre: Action-Adventure Hersteller: Infogrames Erscheint: tba. (dt)

Alone in the Dark galt seinerzeit zusammen mit Capcoms Horrortrip als Urvater aller gruseligen Survival-Adventure. Die Coder von Infogrames haben sich mächtig ins Zeug gelegt, um die beliebte Serie den großartigen Möglichkeiten des DC gerecht werden zu lassen.



Castlevania Resurrection

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

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



Dead or Alive 2

Genre: Beat 'em Up Hersteller: Tecmo Erscheint: 10. März 2000 (us)

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





Ecco the Dolphin - Defender of the Future

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

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



F355 Challenge

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

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



Gauntlet Legends

Genre: **Action** Hersteller: **Konami** Erscheint: **2. Quartal 2000 (us)**

Gauntlet Legends gehört zweifelsohne zu den am sehnlichsten erwarteten Titeln der Zockergemeinde. Bereits vor 15 Jahren sorgte der Ur-Gauntlet vielerorts für Verzückung. Am eigentlichen Spielprinzip, dem marodierenden Umherziehen und Schätzerüberrn in finsternen Dungeons, hat sich wenig geändert.



Grandia 2

Genre: **Rollenspiel** Hersteller: **Game Arts** Erscheint: **tba. (dt)**

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



Half Life (deutsche Version)

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

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



Sega GT - Homologation Special

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

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



Shenmue - Chapter II: Hong Kong

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

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



Angekündigte Dreamcast-Titel

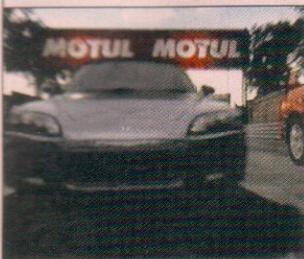
Plasma Sword	Virgin	Beat 'em Up	März
Dragon's Blood	Virgin	Action	März
Toy Story II	Activision	Jump & Run	März
Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos	Action-Adventure	März
Roadsters	Titus	Rennspiel	März
Heroes of Might and Magic	Ubi Soft	Rollenspiel	März
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	Action-Adventure	März
Tomb Raider IV	Eidos	Action-Adventure	März
The Nomad Soul	Eidos	Action-Adventure	März
Jojo's Bizarre Adventure	Capcom	Beat 'em Up	März
Zombie Revenge	Sega	Beat 'em Up	März
MDK 2	Virgin	Shoot 'em Up	März
Rayman 2 - The Great Escape	Ubi Soft	Jump & Run	März
Renegade Racing	Interplay	Rennspiel	März
Caesar's Palace 2000	Crave	Genre-Mix	März
ECW Hardcore Revolution	Acclaim	Fun-Sports	März
GTA 2	Take 2	Action	1. Quartal
Wild Metal Country	Rockstar Games	Action	1. Quartal
Hidden & Dangerous	Take 2	Action/Strategie	1. Quartal
Killer Loop	FEB	Rennspiel	1. Quartal
Ecco the Dolphin - Defender of the Future	Sega	Geschicklichkeit	7. April
Metropolis Street Racer	Bizarre Creations	Rennspiel	14. April
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	Fun-Sports	April
Star Wars Episode I: Racer	THQ	Rennspiel	April
Super Magnetic Neo	Crave	Jump & Run	April
Super Runabout	Climax	Rennspiel	April
Hot Rod City	Avalon	Rennspiel	April
Deep Fighter	Ubi Soft	Action-Adventure	April
Evolution	Sega	Rollenspiel	April
Time Stalkers	Capcom	Beat 'em Up	5. Mai
V-Rally 2: Championship Edition	Infogrames	Rennspiel	10. Mai
South Park Rally	Acclaim	Rennspiel	Mai
Arcatera	Ubi Soft	Rollenspiel	Mai
Spirit of Speed	Avalon	Rennspiel	Mai
F1 Racing Championship	Eidos	Rennspiel	Mai
Giga Wing	Capcom	Shoot 'em Up	Mai
Rainbow Six	Take 2	Shoot 'em Up	Mai
Max Payne	Take 2	Action	2. Quartal
Take the Bullet	Sega	Shoot 'em Up	9. Juni
Wacky Races	Infogrames	Rennspiel	21. Juni
Stunt GP	Hasbro	Rennspiel	30. Juni
Silver	Infogrames	Rollenspiel	30. Juni
Fur Fighters	Acclaim	Shoot 'em Up	Juni
Max Payne	Take 2	Action	2. Quartal
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel	Juli
Legend of the Blade Masters	Ripcord Games	Rollenspiel	3. Quartal
Croc 2	Fox Interactive	Jump & Run	3. Quartal
Draconus	Crave	Action	3. Quartal
Flying Heroes	Take 2	Rennspiel	tba.
Sega Bass Fishing	Sega	Sport	tba.
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.
Alone in the Dark 4	Infogrames	Action-Adventure	tba.
Half-Life (dt)	Sierra	Ego-Shooter	tba.
Gutherman	No Cliché	Rennspiel	tba.
Planet der Affen	Fox Interactive	Action-Adventure	tba.
NFL 2K	Sega	American Sports	tba.
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel	tba.
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	tba.
Dark Angel	Metro3D	Action	tba.
Snowboarding Supreme	Housemarque	Fun-Sports	tba.
Grandia 2	Game Arts	Rollenspiel	tba.
4 Wheel Thunder	Kalisto	Rennspiel	tba.
Bald als Import erhältlich...			
Sega GT (jp)	Sega	Rennspiel	17. Februar
Carrier (jp)	Sega	Action-Adventure	24. Februar
Virtua Bulle 2 (jp)	Sega	Shoot 'em Up	2. März
Dead or Alive 2 (us)	Tecmo	Beat 'em Up	10. März
Grandia II (jp)	Game Arts	Rollenspiel	1. Quartal
Gauntlet Legends (us)	Atari	Action	2. Quartal
Daytona 2 (jp)	Sega	Rennspiel	2. Quartal
Phantasy Star Online (jp)	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
F355 Challenge (jp)	Sega	Rennspiel	tba.
Shinobi (jp)	Sega	Action	tba.
Evolution 2 (jp)	Sting	Rollenspiel	tba.
Eternal Arcadia (jp)	Sega	Rollenspiel	tba.
Shenmue - Chapter II: Hong Kong (jp)	Sega	Action-Adventure	tba.

Das gibt's im nächsten Heft:

Sega GT - Homologation Special

Sega GT bewegt sich prinzipiell im Fahrwasser realistischer Simulationen im Stile eines Gran Turismo. Doch Segas Sim-Racer bietet zusätzlich zur offensichtlich famosen Optik zumin-

dest in der NTSC-Version die Möglichkeit, per Internet gegen menschliche Rivalen zu zocken. Wir prüfen die Sim in einem umfassenden Import-Test auf Stärken und Schwächen.



Ecco the Dolphin - Defender of the Future

Über Ecco the Dolphin braucht man eigentlich nicht mehr viele Worte zu verlieren. Es bleibt nur noch zu hoffen, dass wir euch in der nächsten Ausgabe bereits einen ausführlichen Test präsentieren können. Wie ihr in dieser Ausgabe nachlesen konntet, überzeugte uns bereits die Preview-Fassung und

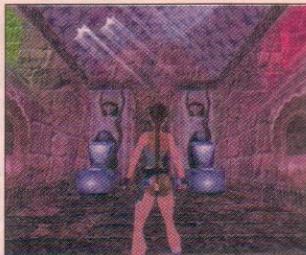
nun sind wir gespannt auf die Version mit Musikuntermalung. Ob sich die Symbiose aus Geschicklichkeitstest, meditativen Sounds und genialer Grafik zu einem weiteren Highlight für den Dreamcast entpuppen wird, lest ihr hoffentlich in der nächsten SM-Ausgabe.



Tomb Raider IV

Seit der Sega-Saturn-Version von Tomb Raider I hat man die vollbusige Schönheit leider auf keiner Sega-Konsole mehr bewundern dürfen. Damit sich das ändert, hat Eidos jetzt beschlossen, den vierten und

vielleicht auch letzten Teil dieser Serie auf dem Dreamcast zu veröffentlichen. Ob die Umsetzung der PC-Version allerdings auch auf Segas neuer Wunderkonsole taugt, wissen wir bis zur nächsten Ausgabe.



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

+ Metropolis war lange angekündigt. Ist der PAL-Racer eine ernst zu nehmende Konkurrenz für Sega GT?

+ Wieder die neusten Tipps und Cheats für Segas Edelschleuder. Natürlich für euch getestet!

Ab 05.04.2000 im Mega-Fun-Abo erhältlich!

ImPressum

So erreichst du uns:

Anschrift der Redaktion

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

Anschrift des Abo-Service

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

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur

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

Leitender Redakteur

Uwe Kraft

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Udo Lewalter,
Gunther Hruby, Thomas Schmitt

Bildredaktion

Karel Stumpf, Peta Mensing

Freie Mitarbeiter

Christoph Heer

Redaktion England

Derek dela Fuente

Layout

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

Konzeption und Gestaltung

Uwe Kraft

Titel

Eidos

Manuskripte und Programme

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

Urheberrecht

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

Beilagen

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

Zentrale Service-Nummer:

0911 / 2872-150

Service-Fax:

0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:

Tel: 0180 / 5959506

Fax: 0180 / 5959513

e-Mail: computec.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH

Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Telefon: 0911 / 2872-143

Telefax: 0911 / 2872-241

e-mail: carudolph@computec.de

Web: www.computec.de

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

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

tszameitat@computec.de

Assistenz der Anzeigenleitung

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

carudolph@computec.de

Anzeigenmarketing

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

malfleenor@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)

asklopfer@computec.de

Online-Werbeflächen

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

szszameitat@computec.de

Anzeigenassistentz

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

iaschubert@computec.de

VERLAG

Computec Media AG

Roonstr. 21

90429 Nürnberg

Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143

Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241

E-Mail: serviceteam@computec.de

Web: www.computec.de

Verlagsleiter

Roland Bollendorff

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: OS 528

Druck

Christian Heckel GmbH,

Nürnberg

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

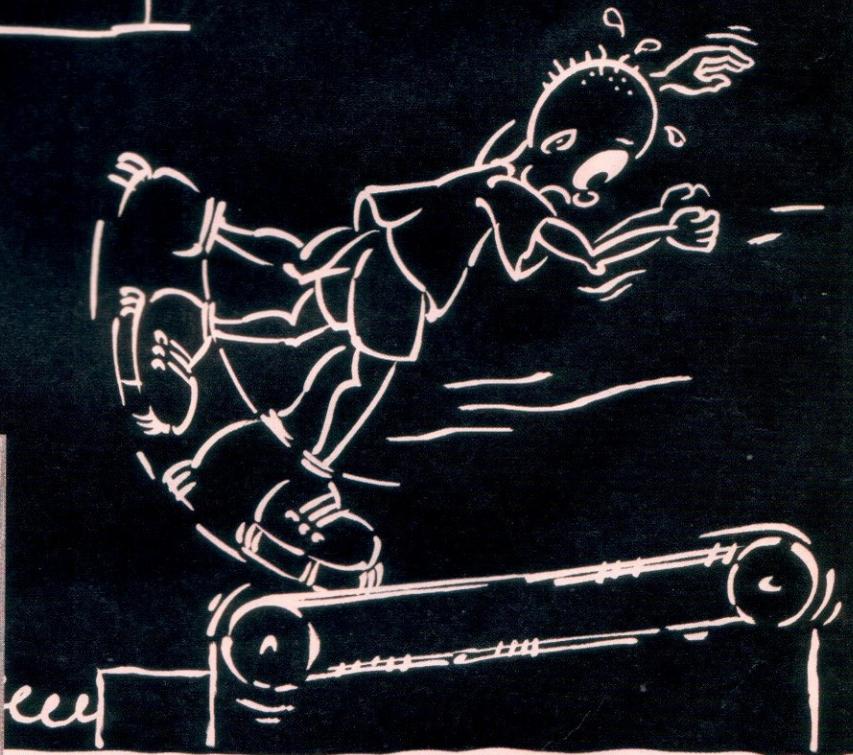
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES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



NEULICH IM FITNESS-STUDIO...



Have
fun,
baby!



MEGA FUN
Das für mehr Spaß
und Action

NINTENDO · SEGA
DM 5,-90
02/2000

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

**Resident Evil:
Code Veronica** DG
Dyror pur: Aufregende
Bilder zur HiRes-Version
des Gruselspektakels

**Inspektorkiller für
N64: Der Turok-
Herausforderer
im Megatest!**

**Armoredes
PROJECT S.W.A.R.M. N64**

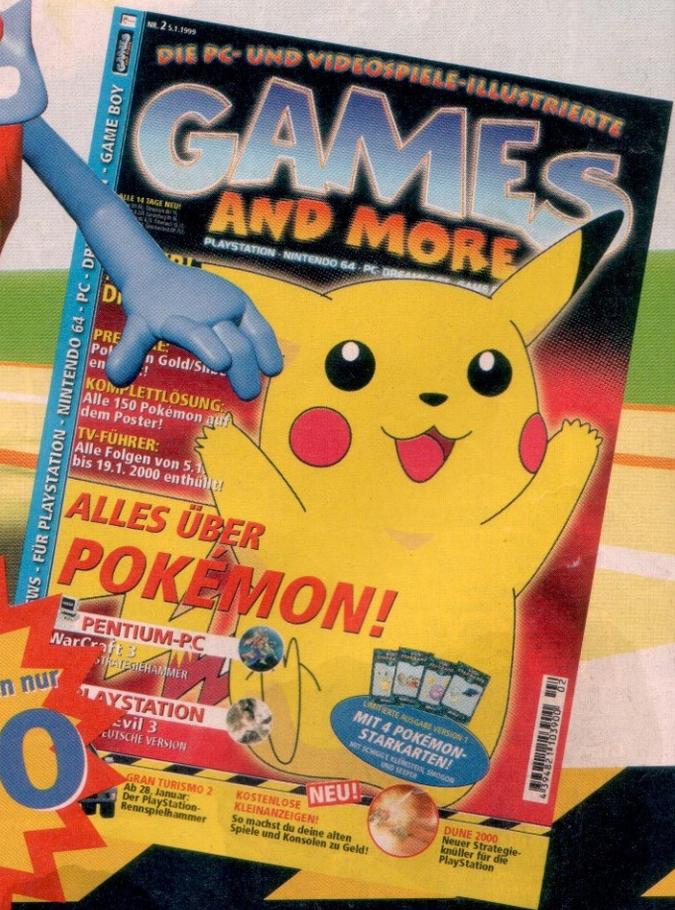
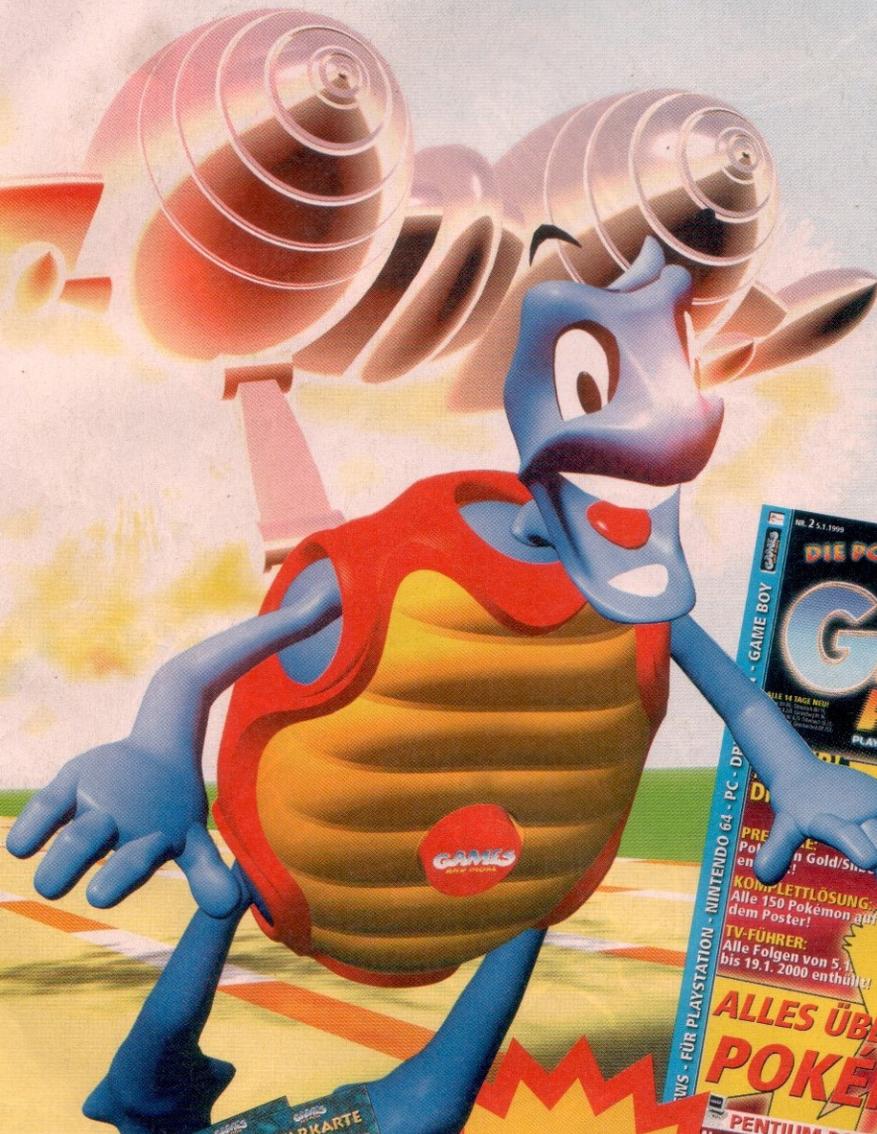
Komplett gelöst:
Alle 34 Levels von Tomb
Raider IV auf 14 Seiten
enthüllt

& tricks zum Sammeln
Americas Project S.W.A.R.M.,
Dukeley King 88, Tomb Raider IV,
The Last Revelation, Ace Combat 3,
Der Morgen stirbt nie, Dino Crisis,
FIFA 2000,
Grand Theft
Auto 2

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

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

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