

SEGA

12/2000

85. Ausgabe
Dezember 2000

100% SEGA DREAMCAST

Segas Meilenstein
endlich als PAL-Version

Shenmue



Jet Set Radio
Sprayen, bis die
Dose glüht



18 Wheeler
Brummi-Spaß oder
Pannenfahrt?



MSR
Der Next-Generation-Racer
endlich im Härtetest



PSG YOUR PLAYSTATION SECRET GANG

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





PlayStation 2? Who cares?!

Obwohl Sonys schwarze Wunderwaffe jetzt auf dem deutschen Markt erhältlich ist, sollten Sega-Fans sich nicht verunsichern lassen, denn in diesem Monat haben sich einige hochkarätige Titel in unsere Testräume verirrt. Mit Metropolis Street Racer und Jet Set Radio steht euch eine spaßige Vorweihnachtszeit ins Haus. Außerdem können wir euch erste Infos und Screenshots zur heiß ersehnten

Rennspiel-Simulation Daytona USA auf dem Dreamcast präsentieren.

Viel Spaß beim Heizen und Spraysen!

Uwe Kraft
Chefredakteur

InHalt

Dem Nächst

Daytona USA.....	4
Shenmue	6
Die 24 Stunden von Le Mans	20

Brand Heiß

Aktuelle Dreamcast-Infos	10
--------------------------------	----

Test Fertig

Sega GT.....	8
Metropolis Street Racer.....	12
Jet Set Radio	14
18 Wheeler (jp)	16
deSPIRIA (jp).....	22
Powerstone 2	22

Haut Nah

Sega Millennium Quiz.....	23
MailBox.....	24

LeXikon

Dreamcast-Spiele im Überblick	28
-------------------------------------	----

RuBriken

ImPressum.....	30
VorSchau	30

12

MSR



Der Mammut-Racer ist in der Testgarage eingetroffen.

14

Jet Set Radio



Graffiti-Alarm auf deutschen Dreamcasts.

16

18 Wheeler



Fernfahrer-Romantik für Mächtigen-Trucker.

22

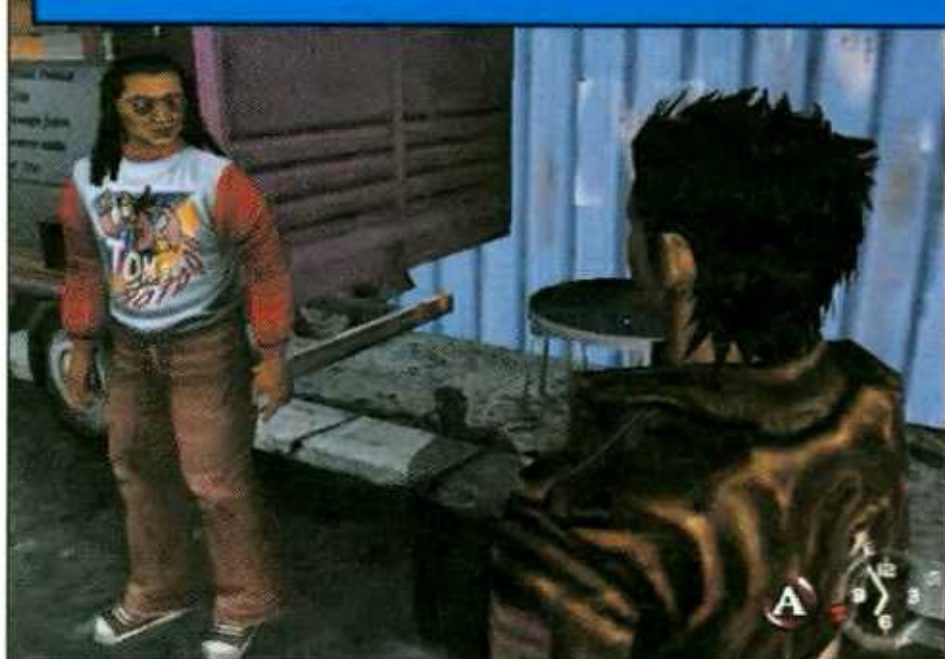
Powerstone 2



Der Nachfolger des Multiplayer-Krachers im Test.

6

Shenmue



Wir werfen einen exklusiven Blick auf die PAL-Version.



Daytona USA 2001

Daaaayttooonaaaaaa!!!!
Da kommen selige
Erinnerungen zurück: Endlich
bekommen wir eine an-
ständige Daytona-Version.

Was ist damals nicht alles
schief gelaufen, als Daytona
USA auf dem Saturn heraus-
kam. Als direkter Konkurrent
zum PlayStation-Ridge-Racer
konnte es sich recht gut be-
haupten, doch nüchtern be-
trachtet hatte der Vorzeige-
Raser damals erhebliche techni-
sche Mängel: Herausragendstes
Beispiel hierfür waren die un-
zähligen Pop-ups, bei denen
Straßenteile plötzlich aus dem
Nichts auftauchten und Bau-
werke wie von Geisterhand
materialisierten. Veteranen
erinnern sich bestimmt noch an



Na, welche Möre darf es denn sein? Mehrere
Autos stehen zur Wahl.

den schmucken Sonic-Felsen,
der zwar schönes Eye-Candy
war, aber nur für den Bruchteil
einer Sekunde ins Bild ploppte.
Die zweite Version mit dem
Zungenbrechernamen Daytona
USA Championship Circuit Edi-
tion brachte eine zeitgemäße
Grafik mit, hatte aber nicht
mehr das typische empfindliche
Fahrverhalten des Originals.
Außerdem gab es mehrere
Stimmen, die sich beschwerten,
dass der neue Grafikstil nicht
das kreischend bunte Etwas
besitzt. Anfang nächsten Jahres
wird aber das Warten auf eine
anständige Daytona-Fassung
vorbei sein, denn das 2001er-
Update steht bereits in den
Startlöchern und freut sich da-
rauf, einen gepflegten "Rolling
Start" hinzulegen. Was man bis
jetzt sehen konnte, lässt Großes



Moment! Dieses Poster war früher noch nicht
da...



Ein angemessenes Monument für den Turbo-Igel!



So haben wir es gerne. Wie gehabt befinden sich im Rundkurs 40 Wagen gleichzeitig auf der Strecke.

erahnen. Zu allererst sei ge-
sagt, dass die finale Dreamcast-
Version flüssig mit 60 fps läuft
und sich keine flinken Maurer
im Spiel befinden, die für die
Pop-ups zuständig sind. Die
Rennstrecken bilden ein kleines
Sammelsurium aller bisherigen
Strecken. Den größten Wieder-
erkennungswert haben natürlich
die drei Originalkurse des
Saturns und der Arcade. Das
Sonic-Relief, das Segelschiff
und der Dinosaurierfelsen
erstrahlen in einem neuen
Glanz, wie ihn noch nicht ein-
mal der Spielautomat gesehen
hat. Sicher ist, dass noch zwei

Kurse der Championship Circuit
Edition zu sehen sind und man
munkelt von zwei weiteren
Strecken, die bisher nur auf der
Deluxe-PC-Version enthalten



Rolling Start! Im vollen Karacho geht's über
die Startlinie.



Checkpoint! Zeitverlängerung für die nächste Runde.



Mit Vollgas durch das Tal der tausend Brücken.

waren. Neben der Familienzusammenführung im Streckenbereich werden wir auch drei Neuzugänge bewundern dürfen. Diese hören auf die etwas merkwürdigen Namen Circuit Pixie, Rin Rin Rink und Mermaid Lake und werden eine

Kleine Vollbremsung. Gestatten Sie, wenn ich rauche?

dem Dreamcast würdige grafische Umgebung bieten. Neben der klaren technischen Evolution geht auch das Gerücht um, dass die Neuauflage einen Modus anbieten wird, der Rennen über das Internet ermöglicht. Schon der erste Arbeitstitel des Spiels Daytona USA: Network Racing ließ dieses Feature erahnen. Bisherigen Planungen nach werden bis zu acht Spieler im Internet gegeneinander antreten können. Da aber zum jetzigen Zeitpunkt noch keine genaueren Informationen hierüber vorliegen, war-



Tunnelfahrt mit Meeresromantik. Saturn-Veteranen erinnern sich bestimmt noch.



Pass bloß auf, du alter Drängelpot! Spätestens beim Bananenfelsen habe ich dich abgeledert!

ten wir mal ab, inwiefern sich dies in die Praxis übertragen lässt. Zwiespältig wurde bei uns die Hintergrundmusik aufgenommen. Bekam der berühmte Daytona-Schreihals für die Championship Circuit Edition keine Einsatzorder mehr, so grölt er jetzt wieder mit vollem Elan aus den Lautsprecherboxen. Wer es damals mochte, wird frohlocken. Allen anderen sei die Hoffnung auf alternative Musikstücke gegeben. Mit dem aktuellen Daytona liefert Sega bei weitem keine lieblose Model-2-Automaten-Konvertierung ab. Es sieht fast danach aus, als hätte man das Spiel um die Grafik-Engine von Ferrari F355 Challenge gebaut. Die Ansätze für eine wirklich perfekte Arcade-Raserei sind gegeben. Wenn Sega nicht im letzten Moment vom Pfad der Tugend abweicht,



Während sich die Konkurrenz noch gegenseitig beharkt, genießen wir den Blick auf das Casino-Viertel.



Yeehaa! Wer bei 180 Meilen pro Stunde die Kontrolle verliert, muss mit satten Crashes rechnen.

steht uns in den nächsten Monaten ein brandheißer Anwärter auf den Titel "Rennspektakel des Jahres" bevor.



Leute mit Tunnelangst haben hier nichts verloren.



Der sieht ja fesch aus! Neue Autos bringen frischen Wind ins Fahrerlager.

Rennspiel

Dream Facts

Hersteller:

Sega

Fakten:

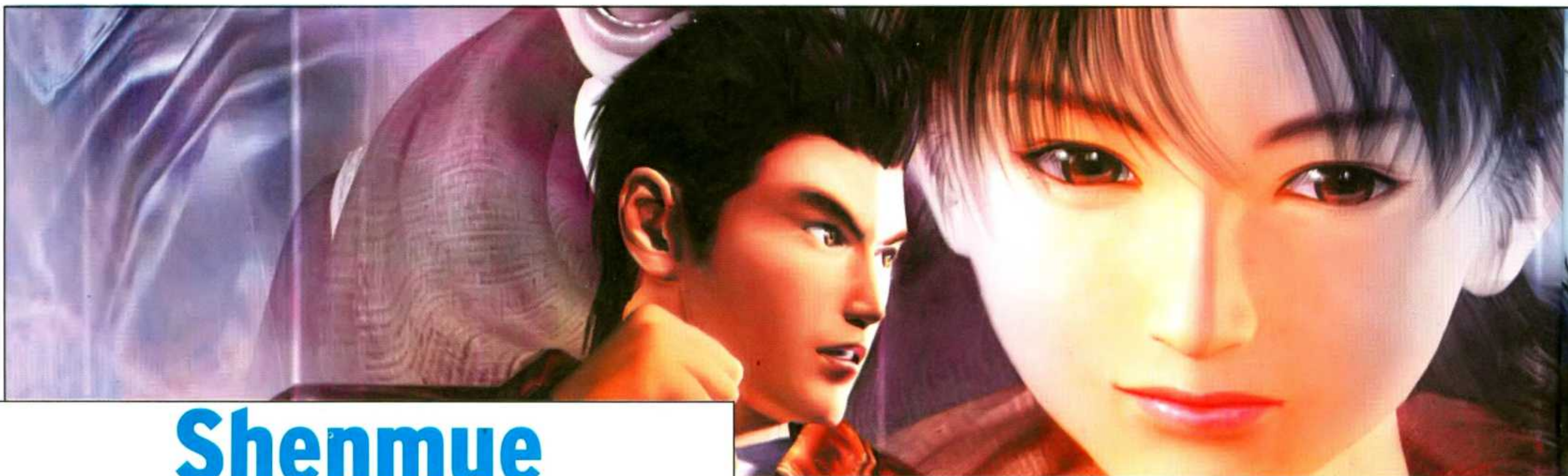
VMU, Vibration-Pak, Internet-Funktion

Erscheint:

Frühjahr 2001

„Endlich eine perfekte Daytona-Umsetzung“





Shenmue

Yu Suzukis lang erwarteter Traumtitel steht nun endlich vor seiner Veröffentlichung. Kann dieses Game die hohen Erwartungen erfüllen?

Nach zahlreichen Verschiebungen ist es nun doch so weit, und Shenmue kommt am 8. Dezember in die deutschen Regale. Das teuerste Game der Videospielgeschichte war ursprünglich 1996 als letzte Rettung für den Saturn geplant. Erst in dem DC fand das Am2-Team die Möglichkeiten, welche für eine perfekte Umsetzung vonnöten waren. Die Hauptperson von Shenmue ist der gerade erst volljährig gewordene Ryo Hazuki. Als er eines Tages nach

Hause kommt, wird er Zeuge eines geplanten Mordes. Der chinesische Karate-Meister Souryu hat sich mit zwei seiner Schergen in Ryos Elternhaus geschlichen und fordert von Ryos Vater ein geheimnisvolles Amulett. Nach der erzwungenen Übergabe kann Ryo nur noch zuschauen, wie sein Vater vor seinen Augen erschlagen wird und die Chinesen-Bande sich aus dem Staub macht. Erfüllt von Rachegefühlen und Streben nach Gerechtigkeit, macht sich Ryo auf, den Mörder zu stellen. Shenmue ist eine völlig eigenständige virtuelle Welt. Der riesige Detailreichtum ist in dieser Form noch nie dagewesen und

wirkt beim ersten Anblick fast erschlagend. Die Geschichte spielt in Dobuita, einem Vorort der Großstadt Yokosuka. In diesem Stadtteil könnt ihr euch völlig frei bewegen. Shenmue spielt in Echtzeit. Die einzelnen Tagesphasen unterscheiden sich deutlich voneinander und sie haben auch einen großen Einfluss auf die Handlungen der Stadtbewohner. Die meisten Bars öffnen z. B. erst nach Einbruch der Dunkelheit, wenn sich auf den Straßen zwielichtige Gestalten herumtreiben. Tagsüber herrscht in der Stadt reges Treiben und Ryo kann mit fast jeder Person in Interaktion treten. Jedes noch so kleine Detail wurde aus der Realität übernommen. Viele Gegen-

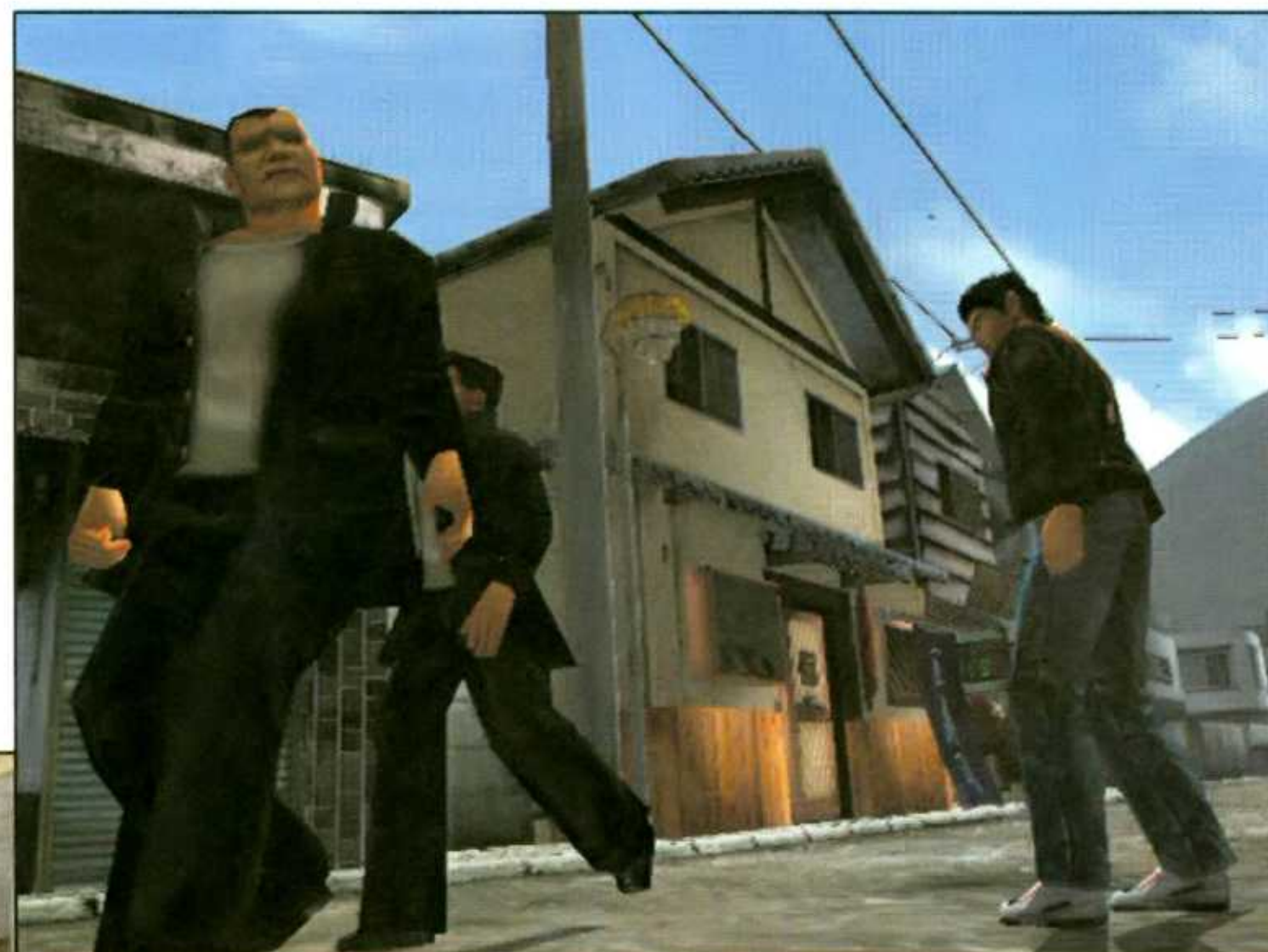


Ryo ist jederzeit auf Überraschungen vorbereitet und behält seine Umgebung immer genauestens im Auge.

stände können für das weitere Spiel entscheidend sein, weshalb Ryo ziemlich viel ausprobieren muss. In vielen Situationen bleibt Ryo keine andere Möglichkeit, als sich seiner Haut mittels Faust-einsatz zu erwehren. Diese Kampfszenen sind flüssige und flotte Action-Einlagen à la Virtua Fighter 3. Außer den Kämpfen



Jede Kleinigkeit kann per Tastendruck beliebig herangezoomt werden.



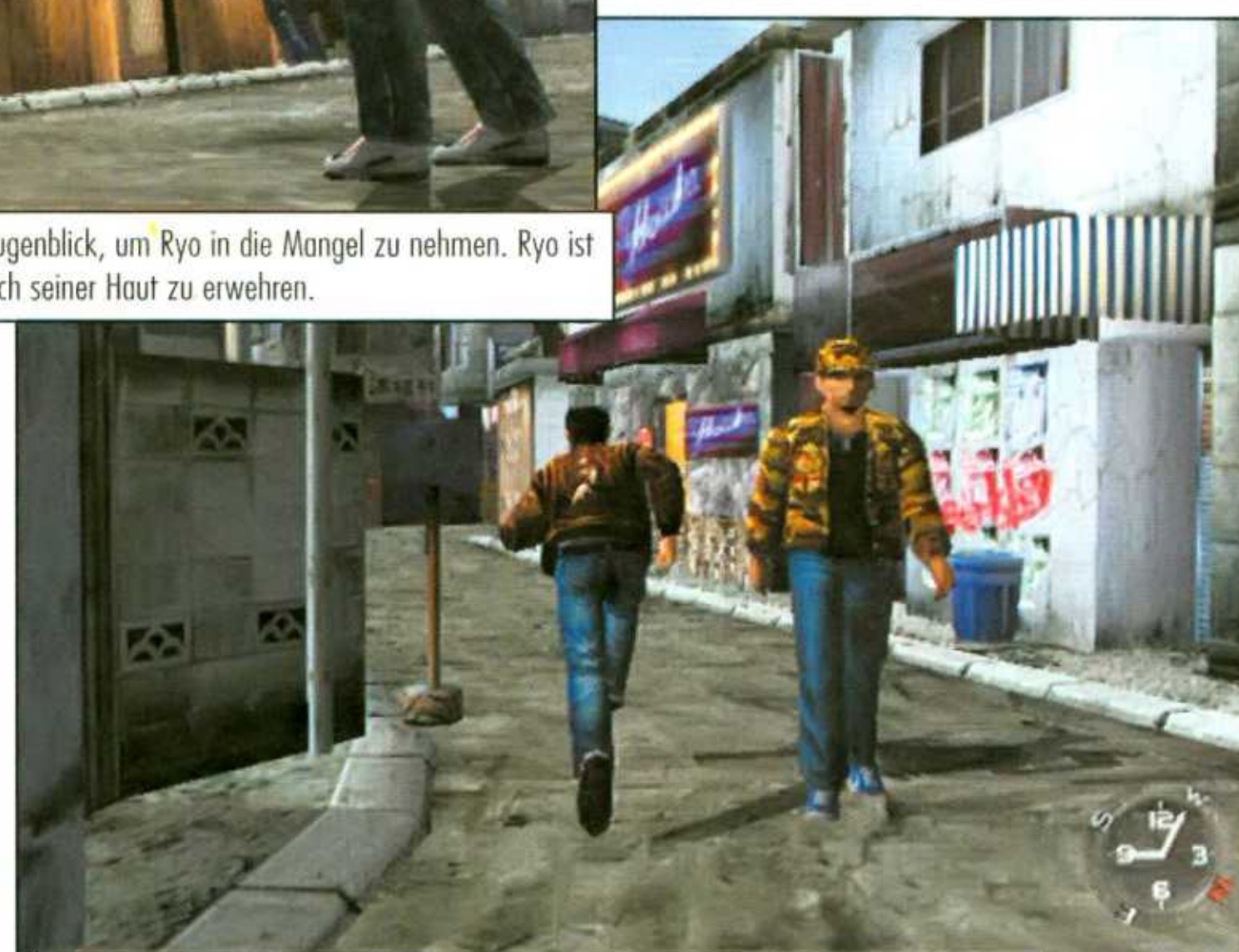
Viele finstere Gestalten warten auf den richtigen Augenblick, um Ryo in die Mangel zu nehmen. Ryo ist jedoch ein hervorragender Karate-Kämpfer und weiß sich seiner Haut zu erwehren.



Die Spielhalle bietet eine gelungene Abwechslung zum Shenmue-Alltag.



Im Friseursalon wurde sogar an den Spiegeleffekt gedacht.



Meistens leidet Ryo unter chronischem Zeitdruck.



In den verwinkelten Bauwerken muss Ryo aufpassen, dass er nicht die Übersicht verliert. Hinter jeder Ecke könnte ein Hinterhalt lauern.



Kneipen sind ein guter Ort, um hilfreiche Hinweise zu ergattern.

sorgen viele Quick-Time-Events für zusätzliche Abwechslung. Bei diesen schnellanimierten Sequenzen kommt es vor allem auf schnelle Reaktionen an. Ihr müsst

genau im richtigen Zeitpunkt den kurz eingeblendeten Button drücken, um erfolgreich aus der Situation hervorzugehen. In der Stadt dürft ihr in fast jedes Haus hineingehen und euch umschauen. In den vielen Läden, Bars und Ämtern könnt ihr allerhand hilfreiche Hinweise erhalten, ohne die ein erfolgreiches Abschließen unmöglich wäre. Überwältigend ist auch die Anzahl der vielen Minispiele. In der Spielhalle habt ihr zum Beispiel die Möglichkeit,



In den vielen Snackbars kann sich Ryo für die anstehenden Abenteuer stärken.



Die Spielhalle bietet mehrere Original-Videospiel-titel zur freien Verfügung.



Billard-Fans können nach Einbruch der Dunkelheit in den vielen Bars ihrem Hobby frönen.

fast schon als kunstvoll zu bezeichnen und sie verleihen Shenmue seine einzigartige Atmosphäre. Die Steuerung ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, stellt sich aber im Laufe des Spieles als hervorragend gelungen heraus. Alles in allem ist Shenmue genau das, wovon viele Zocker seit langer Zeit träumen. Das Warten hat sich also absolut gelohnt. Dieser Titel kann das halten, was er schon vor langer Zeit versprochen hat. Bravo, Yu Suzuki!



Viele hübsche Chinesinnen machen dem jungen Ryo schöne Augen und bringen ihn durcheinander.



Im Gegensatz zur japanischen Version handelt es sich bei der PAL-Version nicht mehr um originale Coca-Cola-Dosen.

Action-Adventure

DreamFacts

Hersteller:

Sega/CRI

Fakten:

VMU, Internet-Funktion, VGA-Box

Erscheint:

8. Dezember 2000

„Nach F355 der Suzuki-Hit schlechthin“



Sega GT

Die GT-Klasse feiert ihren Einstand auf dem Dreamcast. Kann der Racer eine ähnliche Faszination wie Polyphonys Gran Turismo bewirken?

Die immense Rolle, die Rennspiele in der Erfolgsgeschichte einer Spielkonsole einnehmen, kann man neben den Verkaufszahlen auch anhand anderer Faktoren ablesen. Sonys Vorzeigetitel Gran Turismo stellt hierbei wohl das Paradebeispiel schlechthin dar. Nicht umsonst wird Gran Turismo 3 auch als Schlüsseltitel für eine gelungene Markteinführung der PS 2 gehandelt, zumal Ridge Racer

V als Launch-Titel wohl niemanden vom Hocker reißen wird. Und wie sieht das Ganze auf Segas Next-Generation-Konsole aus? Auch hier war Sega Rally 2 als Rennspielgröße im Software-Line-up zum Launch erhältlich und konnte größtenteils überzeugen. Technisch noch ausgereifter präsentierte sich jedoch Infoframes V-Rally in der Expert Edition. Und damit der Spielrang der Racer-Fans ausreichenden Nachschub erhält, standen mit MSR, F355 Challenge und eben Sega GT gleich drei weitere Titel in den Release-Listen. Wenden wir uns dem letzteren Produkt zu, mit dem Sega quasi in direkte Konkurrenz zu Sonys Gran-Turismo-Serie tritt. Genau wie im großen Vorbild steht im Championship-Modus der Erwerb verschiedener Renn-



Es wird hart am Limit gefahren und Blechberührungen sind keine Seltenheit.



Wenn zwei Starrköpfe auf einen Tunnaleingang zu beschleunigen, kann das nur schief gehen.

Lizenzen und der Aufstieg aus der untersten von drei Rennklassen, in der man eher mit aufgemotzten Kleinmobilen zu tun bekommt, bis in die Königsliga der SA-Klassen im Vordergrund. Hier hat der Spieler ausschließlich in den PS-Ungeheuern der 1999er-GTC-Serie eine reelle Chance. Zählt man die Boliden aus

allen drei Klassen zusammen, gehört der Fuhrpark von SGT mit mehr als 100 anwählbaren Fahrzeugen zwar quantitativ nicht zu den Superlativen des Genres, die Auswahl der Fahrzeuge lässt aber qualitativ keine Wünsche offen. Zum einen sind natürlich die japanischen Auto-Hersteller, wie Honda, Suzuki, Toyota Mits-



Trotz integriertem Heckspoiler macht unser indigoblauer Audi TT einen Abflug von der Piste.



Farbenfroh: Zum Teil ist es möglich, die Lackierung der Boliden nach eigenen Wünschen zu verändern.



Hochgeschwindigkeit ist in der Steilkurve dieses Ovalkurses kein Problem.



Das schicke Intro stimmt euch perfekt auf die folgende Rennspiel-Action ein.



Nach einem Dreher im Tunnel hat man es mit diesem Schiff wahrlich nicht leicht.

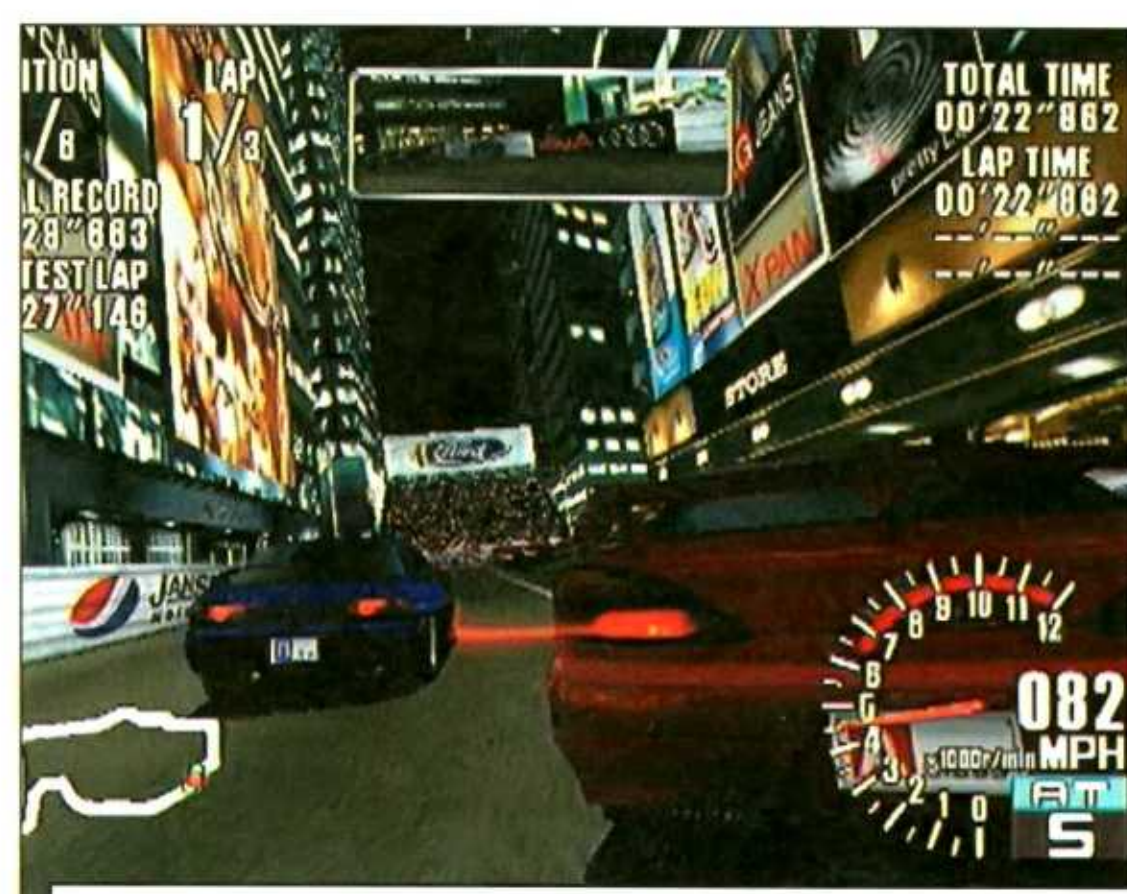




bishi, etc., mit etlichen Modellen vertreten, zum anderen steuern glücklicherweise auch amerikanische und deutsche Branchen-Multis ihre Luxuskarossen bei. Wer also schon immer mal mit dem legendären Dodge Viper oder einem Audi TT schnelle Rundenzeiten meistern wollte, liegt hier genau richtig. Vorbildlich sind bei Sega GT ferner die Tuning-Möglichkeiten gelungen, da man so ziemlich an jeder Schraube des gewählten Vehikels herum-drehen darf. Egal ob Motorleistung, Übersetzung oder Änderungen der Fahreigenschaften, alles kann dem eigenen Fahrstil angepasst werden. So darf also jeder Hobby-Konstrukteur seinen Ideen freien Lauf lassen. Nach der ganzen Feinarbeit geht es dann auf den mehr als 30 Strecken, gespiegelte und Reverse-Pisten mitgezählt, so richtig zur Sache. Zwar sind keine Original-Strecken integriert, aber die erfundenen

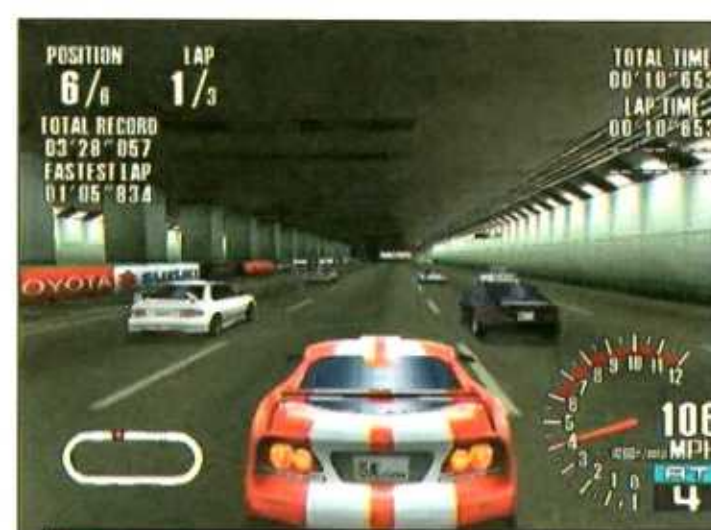


Die kleinen Flitzer der Anfänger-Klasse haben ein sehr giftiges Fahrwerk und fordern höchste Konzentration des Fahrers.



Ein bekannter Grafik-Effekt, aber immer wieder schön anzuschauen: Bei Nacht ziehen die Rücklichter der vorderen Autos deutliche Spuren hinter sich her.

Kurse machen ebenfalls einen guten Eindruck. Stadtkurse bei Nacht oder rasante Fahrten über verschneite Bergpässe erfreuen besonders das Spielerauge, zumal sich Sega GT natürlich technisch seit dem Import-Test nicht verschlechtert hat. Die Grafik-Engine rauscht immer noch mit hoher Geschwindigkeit und konstanter Framerate über den Screen. Verschönert durch einige gelungene Effekte, wie Motion-Blur oder echter Nebel auf den Bergstrecken, kann man Sega GT als ein optisch eindrucksvolles Rennspektakel preisen. Es bleibt abzuwarten, ob die Programmierer an der teils sehr behäbig reagierenden Steuerung und der Fahrphysik der Import-Version deut-



Die Miniaturabbildung des Kurses unten links klärt euch über die Position der Gegner auf.



Die Bergkurse zeichnen sich durch etliche Tunnelpassagen aus.

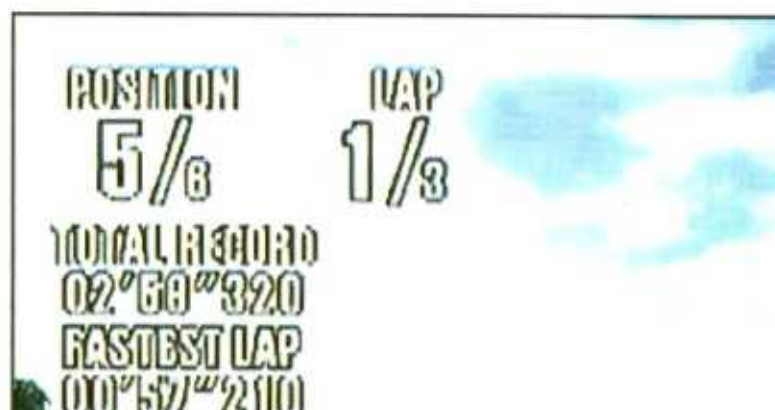
liche Änderungen vorgenommen haben. Mit ein wenig Detailverbesserung könnte man also einen weiteren, überaus motivierenden Racer fertigstellen.



Der Dodge Viper ist ein absoluter Klassiker und eines der Highlights im Fuhrpark.



Die Reklame an den Außenbanden ist sehr auffällig platziert.



Nach einem riskanten Überholmanöver musste der Fahrer des roten Dodge auf den Grünstreifen ausweichen.



Sämtliche Kurse werden euch durch eine kleine Intro-Sequenz vorgestellt.



Mit minimalem Spielraum zur Straßenoberfläche rauschen die Karossen über den Asphalt.

Rennspiel

DreamFacts

Hersteller:

Sega

Fakten:

100+ Fahrzeug-Modelle, VMU, Vibration-Pak

Erscheint:

Dezember 2000

„Rennspiel mit einigen guten Ansätzen“

AmRande

► Daytona! Endlich! Sega wird den Titel als Daytona USA 2001 veröffentlichen. Als Termin steht der 21. Dezember fest.

► Sonic-Adventure-2-Demo! Käufer der japanischen Version von Phantasy Star Online sollen in den Genuss einer spielbaren Demo-Version über das neueste Abenteuer des blauen Igels kommen.

► Entwicklergruppe Zed Two hat zwei DC-Titel in Arbeit. Neben einem Strategie-Spiel soll der DC mit einer Umsetzung von NewKidCo bedacht werden.

► Der Veröffentlichungstermin der US-Version von Half-Life verschiebt sich nun auf Dezember.

► Anscheinend ist das Projekt rund um Colin McRae Rally 2.0 bei Codemasters doch noch nicht vom Tisch. Die Gerüchteküche brodelt.

► Im Ami-Land purzeln die Preise. Import-Freaks können sich auf Titel unterhalb \$ 20 US freuen, darunter beispielsweise Dino Crisis und zwei weitere Horror-Spiele aus dem Hause Capcom.

► Wer braucht schon eine PS 2 zum DVD-Abspielen? Zum 30. Oktober hat Sega of Europe ein spezielles DVD-Bundle angekündigt. Beinhalten soll es neben der Konsole einen DVD-Spieler. Wahrscheinlich wird es jedoch nur in England erhältlich sein.

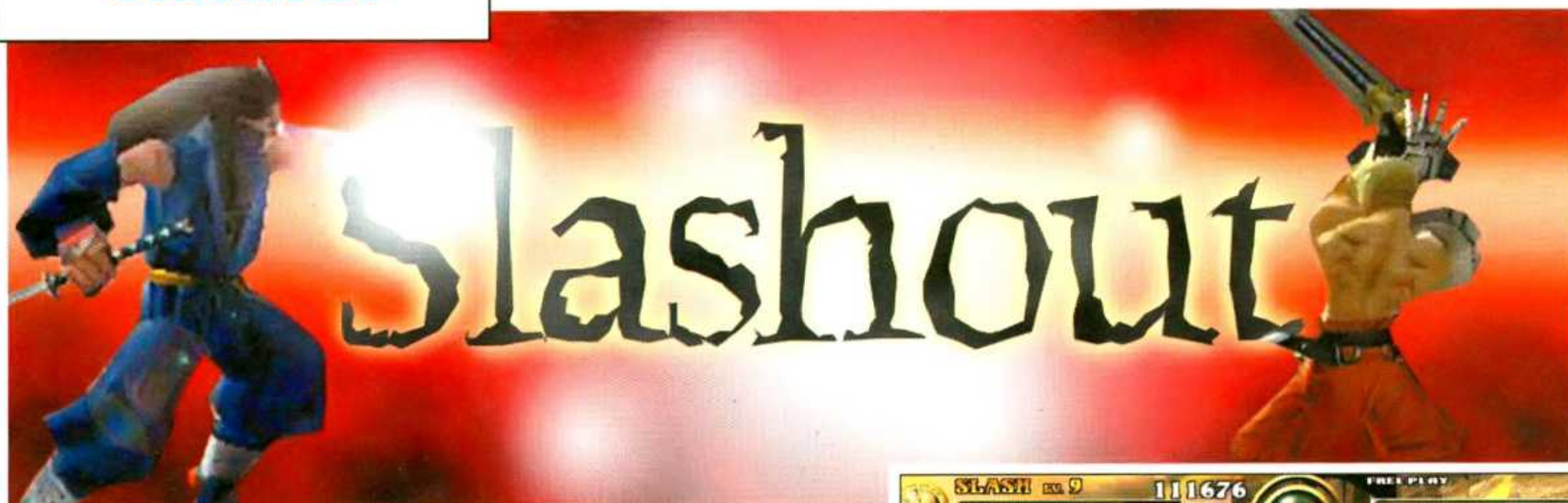
► Gigantisches News-Archiv im Internet. Für alle Internet-Surfer bietet <http://www.dzone.de> zusätzlich viele Informationen rund um den Dreamcast. Wirklich beachtlich, wie viel Mühe sich die Jungs dort rund um Sega machen.

► Naomi-2-Upgrade für den Dreamcast? Sega plant ein Upgrade des DC auf ihr geniales Board. Somit wären Arcade-Umsetzungen 1:1 völlig problemlos realisierbar. Erster möglicher Kandidat: Virtua Fighter X.

► Dreamcast als Shopping-Hilfe im Internet? Segas neueste Version des Dream Passport IV soll neben der Möglichkeit, e-commerce-Features einzusetzen, auch einen Netzwerkdruker ansteuern können.

► Endlich ist Samba De Amigo auch in den Staaten erschienen. Aber wo bleibt die PAL-Version?

Slashout



► Sword-and-Sorcery-Fans aufgepasst! Mit Slashout werdet ihr direkt in eine gewaltige Welt, in der Magie und Mystik noch Bedeutung haben, gesaugt. Dem guten alten Beat'emUp-Prinzip folgend, sollen bis zu vier Spieler gleichzeitig für reichlich Action auf der Mattscheibe sorgen. Allerdings finden die Kämpfe nicht in Arenen statt, sondern der Spieler selbst muss sich den gewünschten Weg durch die Areale bahnen. Betrachtet man die ersten Screenshots, könnte es sich bei Slashout um einen Anwärtler auf den Thron der Beat 'em Ups handeln. Wir sind gespannt.



Hundred Swords

► Strategie online. Im neuesten Werk von den Machern Jet Set Radio wird der Spieler in eine Fantasy-Welt entführt. Hier gilt

es, neben Ressourcensicherung reichlich Handel zu treiben und Krieg zu führen. Online dürfen bis zu acht Spieler gleichzeitig in das Geschehen eingreifen und müssen ihr geschicktes Händchen unter Beweis stellen, denn nur ein ausgewogenes Handeln führt zum Sieg. Erste Bilder und Filme zu diesem Titel lassen Ähnlichkeiten mit Blizzards Warcraft vermuten. Leider sind noch sehr wenige Informationen vorhanden.



Dennoch dürfte auf der Grafik-Seite ein neues Feuerwerk an coolen Animationen abgebrannt werden.

Resident Evil 4D Executioner

► Brandheiße Meldungen zu Capcoms neuem Resident-Evil-Spiel. Auf dem International Film Festival in Tokyo wurden dem staunenden Publikum erste Animationsstudien in Hi-Res vorgeführt. Die vorliegenden Bilder dürfen daher in keinsten Weise als Dreamcast-Grafik empfunden werden. Capcom dementiert zwar jeglichen Zusammenhang und will von einem vierten Teil nichts hören, aber die Fakten liegen klar auf der Hand. Bis wann

diese Studien mit einem DC-Spiel gekrönt werden, liegt aber noch in weiter Ferne. Verantwortlich für die Studien zeichnet sich Visual Science Laboratory unter der Direktion

von Kouichi Oohata, der in Japan durch seine vielen Arbeiten in Animes (MD Geist, Genocyber, etc.) einen hohen Bekanntheitsgrad genießt.



U Games

TESTS ■ TIPPS ■ TUNING

Hardware

DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

Jetzt neu! Jeden Monat im
Zeitschriftenhandel.





Metropolis Street Racer

Eigentlich war MSR ja als Europa-Launch-Titel geplant, doch erst mit über einem Jahr Verspätung kommt Segas Rennspielhoffnung nun in die Läden. Ob sich diese Wartezeit für die Zocker auch gelohnt hat, klären wir nun auf.

Wie lange haben wir auf diesen Titel gewartet! Schon als der DC für Europa angekündigt wurde, wurde Metropolis Street Racer bereits vollmundig angepriesen. Von tausenden Bildern

der drei Städte Tokio, San Francisco und London war die Rede und von noch nie dagewesener Detailtreue. Nach unzähligen Verschiebungen war man nun beim ehemaligen Formel-1-Spiel-Entwickler Bizarre Creations und auch bei Sega mit der Produktqualität zufrieden. Und auch wir sind weitestgehend von der Qualität dieses Rennspiels überzeugt. Doch alles schön der Reihe nach. Nach dem Intro wird euch zunächst einmal der griechische Begriff "Kudos" näher gebracht, denn um diesen dreht es sich hauptsächlich bei MSR. Mit

Kudos ist grob gesagt der Respekt gemeint, welchen ihr durch eure fahrerischen Leistungen verdienen könnt. Bevor es allerdings mit Rennen und dem Kampf um die Ehre losgeht, heißt es, verschiedene Einstellungen zu tätigen. Zunächst spielt die eingestellte Uhrzeit eine sehr wichtige Rolle, denn nach ihr richten sich auch die jeweiligen Tageszeiten in den Rennen. Cooles Feature, denn ist es im realen Leben Nacht in London, fahrt ihr tatsächlich auch durch das nächtliche London. An Modi stehen euch der obligatorische Time-Attack-, Trainingsmodus und vor allem der Street-Attack-Modus zur Auswahl. Dieser baut sich ähnlich wie der Karriere-Modus bei Gran Turismo auf. Ihr startet als kleiner Fahrer in einem mittelmäßig motorisierten Wagen und arbeitet euch immer weiter voran. Dennoch steht euch von Beginn an noch kein Wagen zur Verfügung. Zwar könnt ihr euch zwischen diversen Roadstern ent-



Qualmende Reifen und Gummi auf der Strecke sind nur einige der vielen kleinen Grafik-Details, die den Gesamteindruck noch weiter verbessern.

scheiden, ihr müsst euch aber diese erst in einer Trainingsrunde verdienen. Habt ihr diese kleine Hürde bewältigt, kann es richtig losgehen. Der Street-Attack-Modus, das Herzstück dieses Spieles, teilt sich in 25 Kapitel auf, die sich jeweils in 10 einzelne Rennen aufsplitten. Allen Nichtmathematikern sei gesagt, dass das dann insgesamt sehr viele Rennen sind. Diese einzelnen Rennen unterscheiden sich nochmals stark voneinander, denn neben reinen Fahrten



London at its best. Niemals zuvor gab es eine detailliertere Stadt in einem Game zu bestaunen.



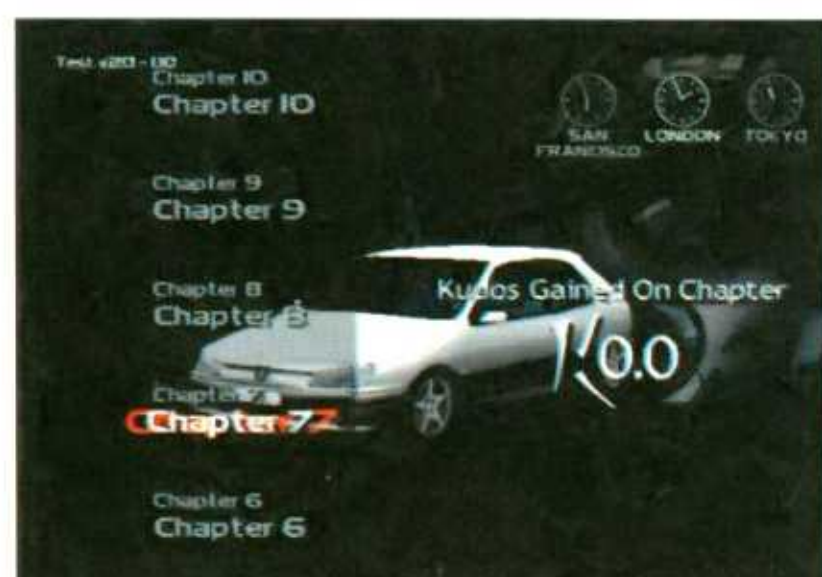
Die Replays sehen aus, als kämen sie direkt aus Hollywood. Schnell geschnitten und aus vielen verschiedenen Perspektiven bekommt ihr so einen Überblick über eure Fahrkünste in den gedrehten Runden.



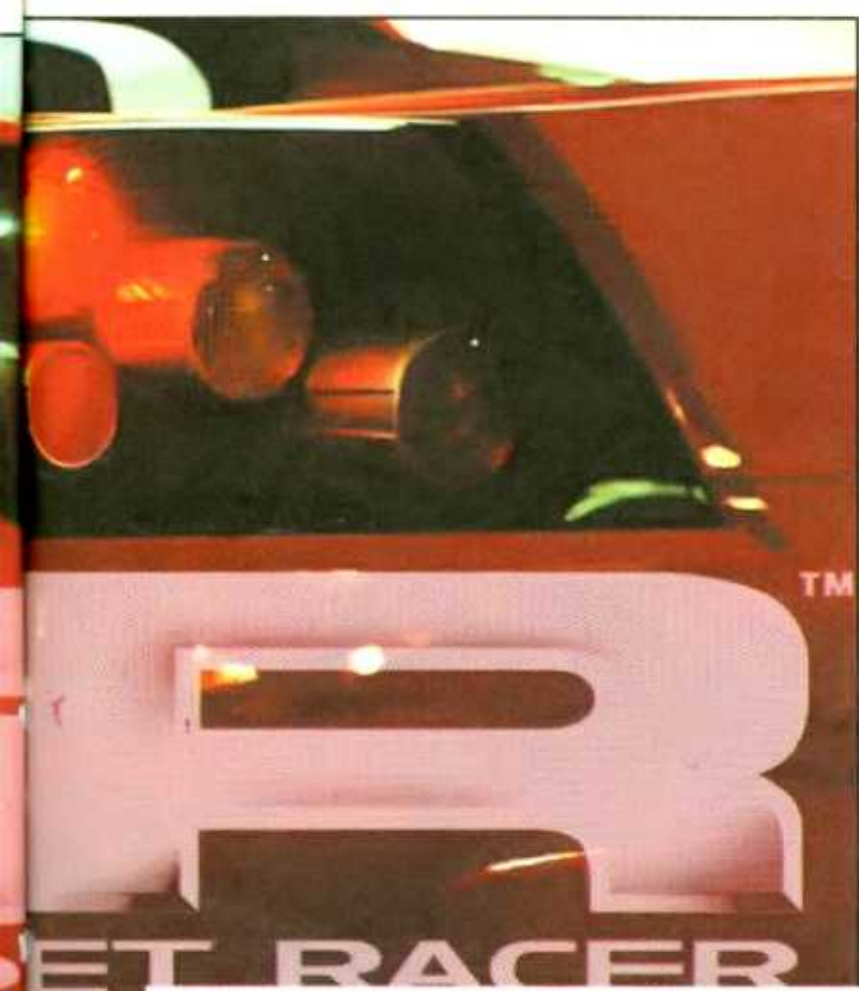
Man fährt deutsch. Neben Opel wurden noch weitere deutsche Fabrikate, wie z. B. Mercedes oder VW, ins Spiel integriert.



Für das Licht des Rückwärtsganges braucht man eigentlich einen Waffenschrein. Also lieber die Sonnenbrille auf beim Rückwärtsfahren.

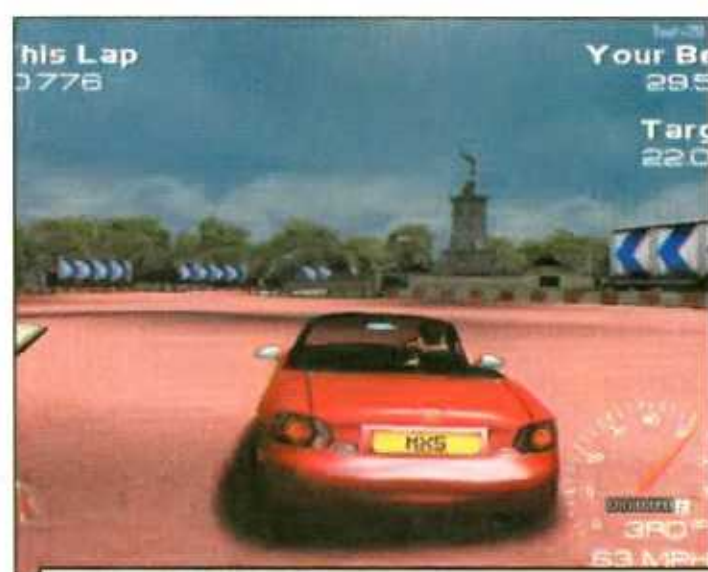


Die insgesamt 25 Chapter müsst ihr erst nach und nach freispielen. Nehmt euch also genügend Zeit für dieses Spiel, ihr werdet sie brauchen.



► Wer breite Autobahnen erwartet, ist fehl am Platze. Wie in echten Städten geht es auch bei MSR meist sehr beengt zur Sache, was viel Übung verlangt.

gegen die Uhr tretet ihr natürlich auch gegen diverse andere Konkurrenten an. Durch stetiges Vermehren eures Kudos gelangt ihr so in immer höhere Rennkreise. Die Fahrzeuge steuern sich dabei recht realistisch, eine Simulation ist MSR aber glücklicherweise nicht. Glanzstück des Titels ist auf jeden Fall die prächtige Technik, die sich auf keinen Fall hinter Sonys schwarzem Kasten und dessen Spielen zu verstecken braucht. Ganz im Gegenteil, MSR sieht eigentlich besser aus als der große Konkurrent Ridge Racer V. Die vielen tausend Fotos wurden wahrlich sinnvoll verknipst, denn die drei

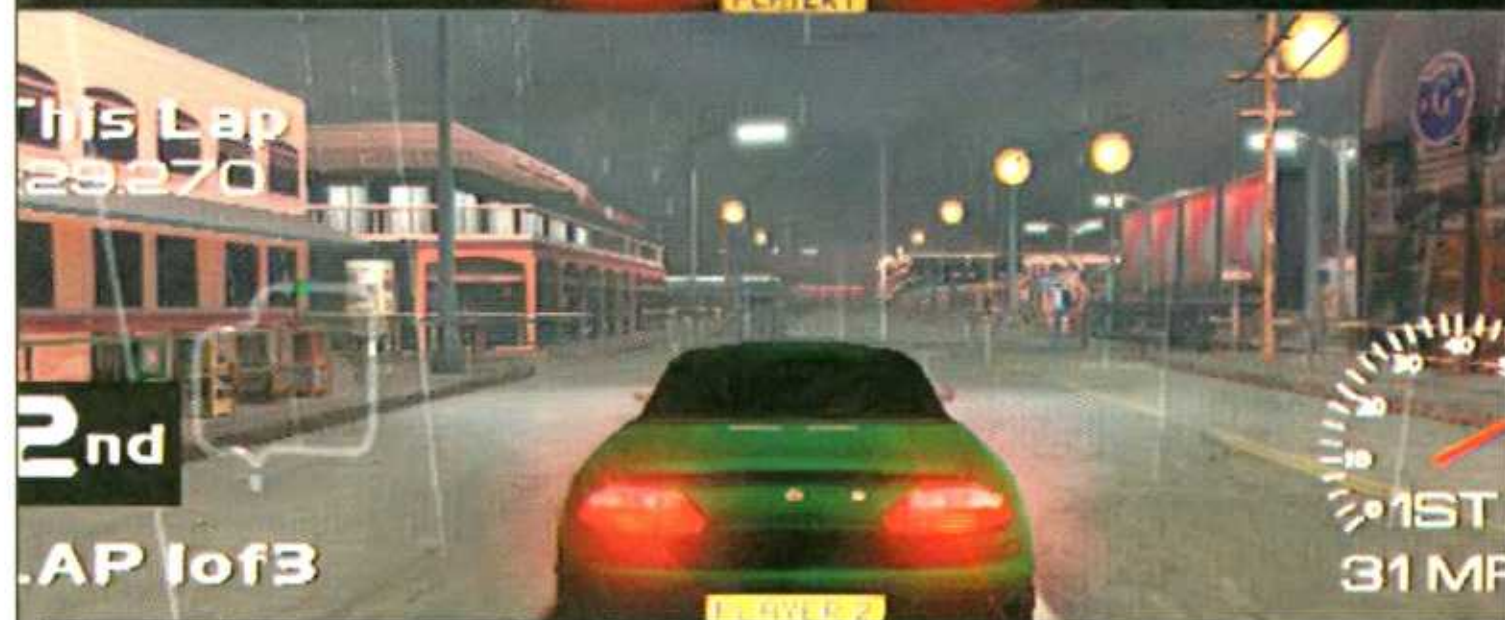


► Bevor ihr euch für einen Wagen entscheiden könnt, müsst ihr zunächst euer Fahrkönnen mit diesem auf einem Trainingskurs unter Beweis stellen.

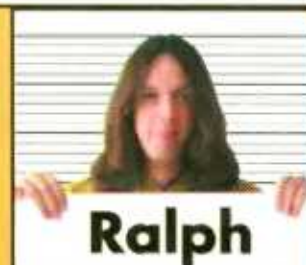


► Die harten Zeitlimits werden noch durch Sonntagsfahrer erschwert, die sich auf den Strecken tummeln. Rammt ihr diese, kostet euch das Kudos-Punkte.

Städte wirken absolut echt und realistisch. Nie zuvor seid ihr durch schönere Städte gerast. Schade nur, dass man keine Zeit zum Gucken hat. Die lange Wartezeit auf MSR hat sich wirklich gelohnt. Das Spiel ist das geworden, was die Entwickler versprochen haben: Ein sehr feines Rennspiel, das auf ganzer Linie zu überzeugen vermag.



► Der Zweispieler-Modus ist nahezu perfekt geworden. Zwar müsst ihr auf weitere Computergegner verzichten, dafür bleibt euch aber auch die dichte Nebelsuppe à la RR V erspart.



Ralph

Meine Meinung: Auch wenn ich sehr lange auf diesen Titel warten musste, es hat sich gelohnt. Die drei Städte sehen fantastisch aus, die Engine läuft super-sauber, das Fahrgefühl der Kisten passt und der Umfang ist mehr als genug, denn wer hat bei den ganzen Sega-Highlights schon Zeit für sechs Wochen MSR. Dieser Titel gehört aber definitiv in jede DC-Sammlung, vergleichbar mit Soul Calibur und Dead or Alive im Beat'emUp-Genre. Wenn ihr also nur einen Tropfen Benzin in euren Adern fließen habt, dann holt euch dieses Sahnestück, schließt euch ein paar Tage ein und lasst die Motoren heulen. Pflichtkauf!



► Wir sind die Jungs von der Opel-Gang. Der neue Speedster taucht sowohl als Opel als auch als Vauxhall auf.

Rennspiel DM 99,-

Hersteller: Bizarre Creations
Bezugsquelle: Sega
Levels: 262 Strecken
BRD-Release: erhältlich
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Fakten: 40 Fahrzeuge
Internet: www.sega.com

Grafik 92% Muss man gesehen haben, ein schönerer Konsolen-Racer ist derzeit nicht zu haben.

Sound 83% Heulende Motoren, quietschende Reifen und gute Musik tönen aus den Boxen, überdurchschnittlich.

Fun Schaut euch die Bilder und die Wertung an. Muss ich noch mehr sagen, um euch den Titel schmackhaft zu machen?



FUN 93%



► Der Rasenmähermann ist wieder on Tour. Nicht nur "normale" Fahrzeuge gibt es für die Bleifüßler, auch Busse oder Taxis stehen zur Wahl.



► Bei einem Rennen seid ihr als Sixpack unterwegs. Die fünf CPU-Gegner fahren dabei größtenteils absolut nachvollziehbar, was für die gute KI spricht.



► Nicht nur einzelne Wahrzeichen der Städte, sondern ganze Viertel sind 1:1 ins fertige Spiel übernommen worden. Warum also noch nach Tokio fliegen, wenn ihr die Metropole auch nach Hause holen könnt?



Jet Set Radio

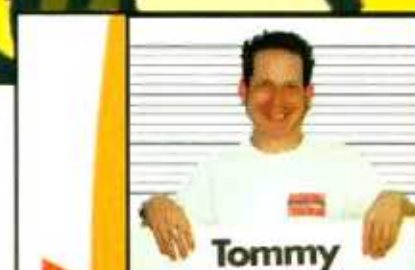
Tony Hawk's meets Crazy Taxi. Der innovative Titel Jet Set Radio ist in der Tat schwer zu kategorisieren, aber eines ist er auf jeden Fall: äußerst motivierend. Selten hat ein Spiel allein durch seine optische Präsentation für so viel Wirbel gesorgt.

Die Meinungen waren schon geteilt, als die ersten Bilder von Jet Set Radio in Augenschein genommen werden konnten. Was sollte man von einem Spiel halten, das einen derart ausgeprägten Comic-Stil anbietet,



Gum ist die erste von zahlreichen Gang-Mitgliedern, die ihr in einem kleinen Test von euren Fähigkeiten überzeugen müsst.

vom Design her im Hip-Hop-Milieu angesiedelt ist und bei dem es scheinbar darum geht, auf Inlines durch die Stadt zu skaten, um seine Graffiti-Malereien an den Wänden zu hinterlassen. Spätestens beim ersten Probespiel an Segas



Meine Meinung: Jet Set Radio ist zur Zeit einer meiner absoluten Favoriten. Das gesamte Design, die coole Comic-Grafik und der satte Sound haben mich einfach in ihren Bann gezogen. Zwar zieht der Schwierigkeitsgrad an manchen Stellen immens an, dennoch bleibt die Motivation, den jeweiligen Abschnitt trotz aller Fehlversuche noch einmal anzugehen, lange erhalten. Technisch muss leider die Kameraführung einige Kritik einstecken, verglichen mit der japanischen Version hat man aber trotzdem Verbesserungen erzielt.

Messeständen wurde hingegen klar, wie viel Potenzial in diesem Produkt steckt. Nicht umsonst hat Jet Set Radio in der Fachpresse absolute Höchstnoten eingeholt. Was sind die Gründe dafür? Die Hintergrundstory reißt noch keinen vom Hocker, erzählt sie doch lediglich, dass in der fernöstlichen Metropole Tokyo vier rivalisierende Straßen-Gangs um ihre Territorien kämpfen. Ausgefochten wird dieser Revierstreit jedoch völlig gewaltfrei, indem man in dem jeweiligen Abschnitt den Gegnern zuvorkommt und eine bestimmte Anzahl von Spray-Logos der eigenen Gang, der GG's,

hinterlässt. Erschwerend kommt jedoch hinzu, dass die örtliche Polizei auch nicht tatenlos zusieht, während ihr die Stadt verunstaltet. Im Gegenteil, das Polizei-Aufgebot mit Captain Onishima als Pistolen schwingenden Einsatzleiter wird umso stärker, je erfolgreicher ihr im Spiel voranschreitet. Dies sind grob zusammengefasst die Gameplay-Elemente, aus denen Jet Set Radio aufgebaut ist. Die Art, wie diese aufeinander abgestimmt sind, und die Feinheiten, mit denen der Spieler konfrontiert wird, sind jedoch



Auch Schulbusse, Polizei-Autos und Feuerlöschzüge bleiben von den Sprühaktionen der GG's nicht verschont.



Nach einer bestandenen Aufgabe legt unsere Spielfigur eine flotte Sohle aufs Parkett, wobei jeder Anfänger ordentlich auf die Fresse fallen würde.



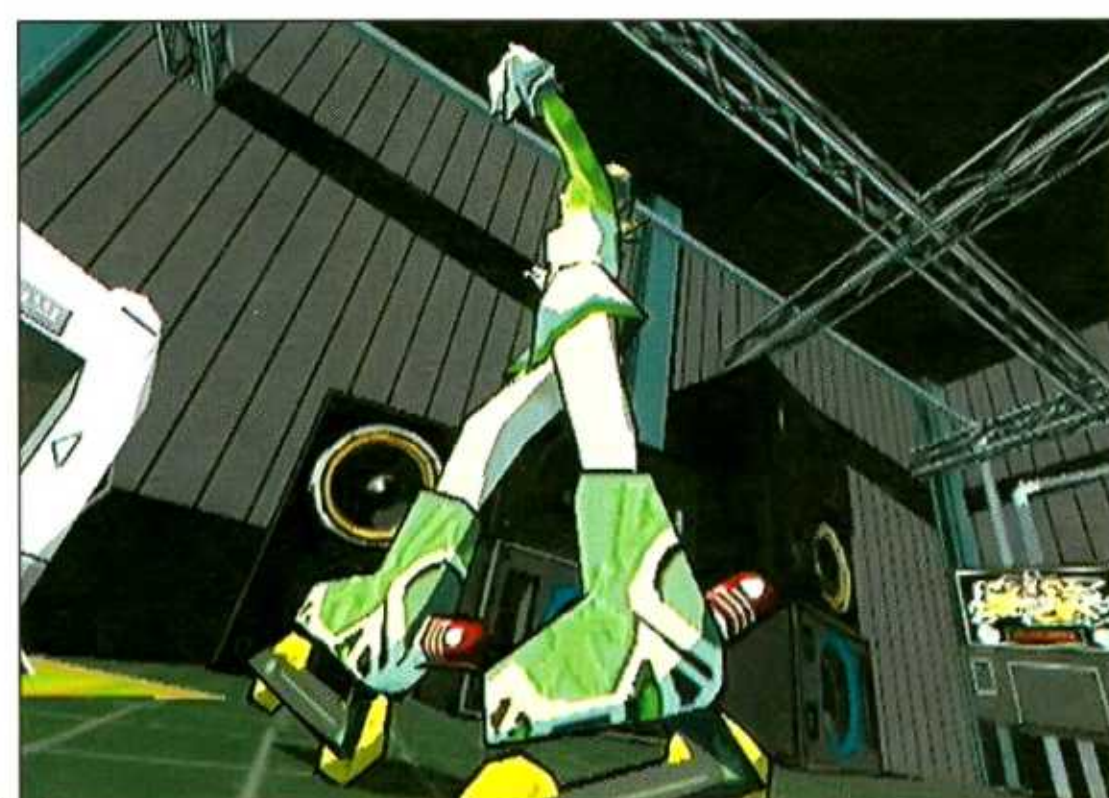
Auf der Straße lebt der Skater gefährlich, denn die rücksichtslosen Fahrer bremsen keinesfalls. Können benutzen die Autodächer als schnelles Taxi.



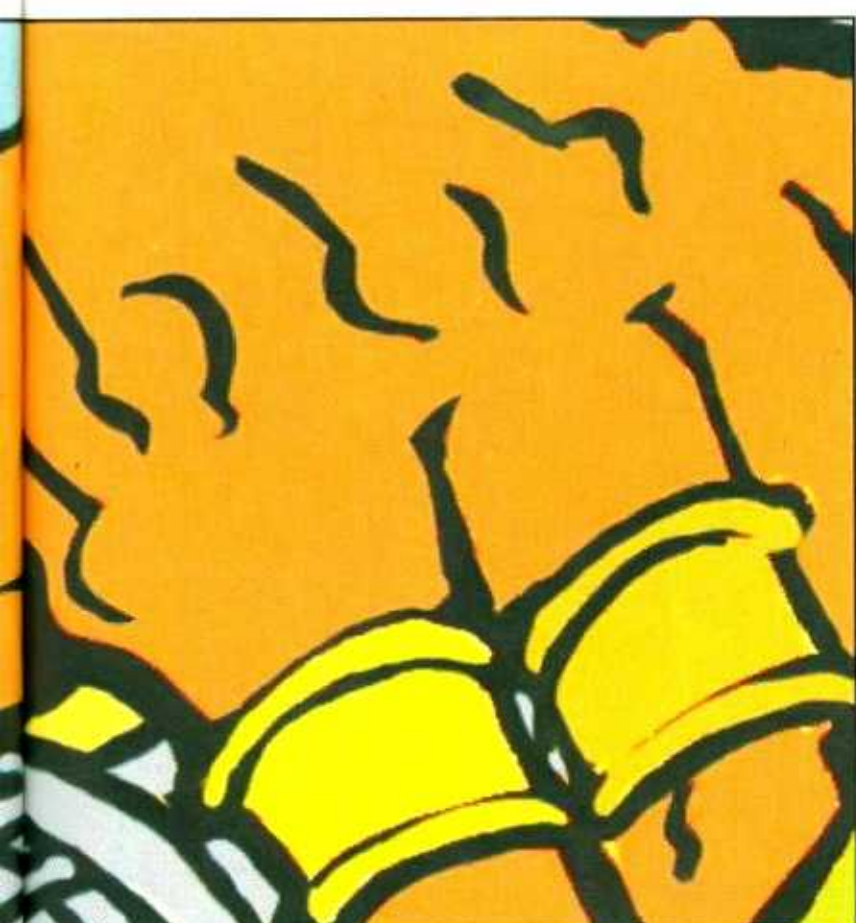
Aus einem immer größer werdenden Pool von Motiven dürft ihr für die drei im Spiel zum Einsatz kommenden Varianten nach Belieben wählen.



Nur durch diesen riskanten Grind auf den Überlandleitungen können sämtliche Sprühaktionen ausgeführt und der Level damit beendet werden.



In der heimischen Garage sind die unterschiedlichen Charaktere in einer kurzen Tanz-einlage zu bewundern.



In den Abschnitten genießt der Spieler nahezu vollständige Bewegungsfreiheit und darf an so ziemlich allem entlangrunden, was nicht niet- und nagelfest ist.



Von den Streitkräften der Polizei umzingelt und durch deren Angriffe mit Tränengas, Schlagstock und Dienstwaffe seiner Kraft beraubt, bricht unsere Spielfigur zusammen.



Äußerst provokant: Durch einen gekonnten Sprung ist unser Gang-Mitglied auf dem Einsatzfahrzeug der Polizei gelandet und damit für die Beamten unerreichbar.

das Ausschlaggebende. Ganz am Anfang steht erst einmal die Rekrutierung zwei neuer Gang-Mitglieder, denen ihr euer Können in einem jeweils dreiteiligen Test zu beweisen habt. Dieses kleine Tutorial erklärt euch die grundlegenden Manöver in puncto Fahren, Springen und natürlich dem Graffiti-Sprayen. Bei letzterer Fähigkeit gibt es eine weitere Unterteilung, nämlich je nach

Größe des zu vollendenden Logos. Das kleinste der drei Formate lässt sich durch einmaliges Betätigen der L-Taste quasi im Vorbeifahren an einer durch rote Pfeile gekennzeichneten Stelle anbringen. Gemeinerweise muss man diese Manöver im Spiel jedoch oft aus rasanten Grinds auf irgendwelchen Geländern oder aus halbsbrecherischen Sprüngen heraus vollführen. Die beiden breitflächigeren Motive stellen den Spieler vor ein ganz anderes Problem. Um diese erfolgreich an die Wand zu kleistern, müsst ihr eure Spielfigur anhalten, um dann vorgegebene Bewegungen mit dem Analog-Stick nachzuvollziehen. Wie kompliziert die Reihenfolge dabei ist, hängt ganz von dem gewählten Charakter ab. Bei einem Meister der Farbdose reichen vielleicht schon vier

Halbkreise, während ein anderer weit komplexere Aufgaben zu bewältigen hat. Während dieser Standzeit ist eure Figur den Angriffen der Polizei natürlich schutzlos ausgeliefert und kann eventuell seine Sprühaktion nicht an einem Stück durchziehen, ohne Verletzungen in Kauf zu nehmen. Die Einsatzkräfte gehen nämlich keineswegs zimperlich mit einem Sprayer um, sobald er mal in Reichweite ist. Man wird mit Schlagstöcken geschlagen, von Hunden angesprungen, Tränengaswolken setzen euch zu, ja selbst Hubschrauber nehmen die Verfolgung auf. Als wären das nicht schon genug Probleme, traktiert euch

ferner das gnadenlose Zeitlimit und die Notwendigkeit, den Vorrat an Sprühdosen immer wieder nachzufüllen. Fazit: Selten hat so ein chaotischer Spielablauf derart viel Spaß gemacht.



Die kleinste Form der Graffiti-Logos ist relativ schnell versprüht, dafür aber oft an unwegsamen Positionen im Abschnitt platziert.



Der hartnäckige Polizei-Captain Onishima ist euch ständig auf den Fersen und zielt sehr gut mit seiner Dienstpistole.



Der coole DJ Professor K, Betreiber des titelgebenden Piratensenders Jet Set Radio, informiert euch über die Vorkommnisse in der Stadt und Aktionen der anderen Gangs.



In der Half-Pipe macht unser Skater eine gute Figur. Die Trickvielfalt ist allerdings nicht mit einer ernsthaften Simulation wie Tony Hawk zu vergleichen.



Von den Polizei-Kräften verfolgt, heißt das Motto erst einmal: Gummi geben und weg, um entweder aus deren Blickfeld zu verschwinden oder in einen höher gelegenen Bereich des Abschnittes zu flüchten.



Genre-Mix DM 99,-

Hersteller: AM6
Bezugsquelle: Sega
Levels: 18+ Missionen
BRD-Release: 24. November 2000
Schwierigkeitsgrad: schwer
Fakten: 10+ Charaktere,
Online-Unterstützung
Internet: www.sega.com

Grafik 86% Die Vereinigung des Comic-Stils mit einer gelungenen 3D-Engine ist beeindruckend.

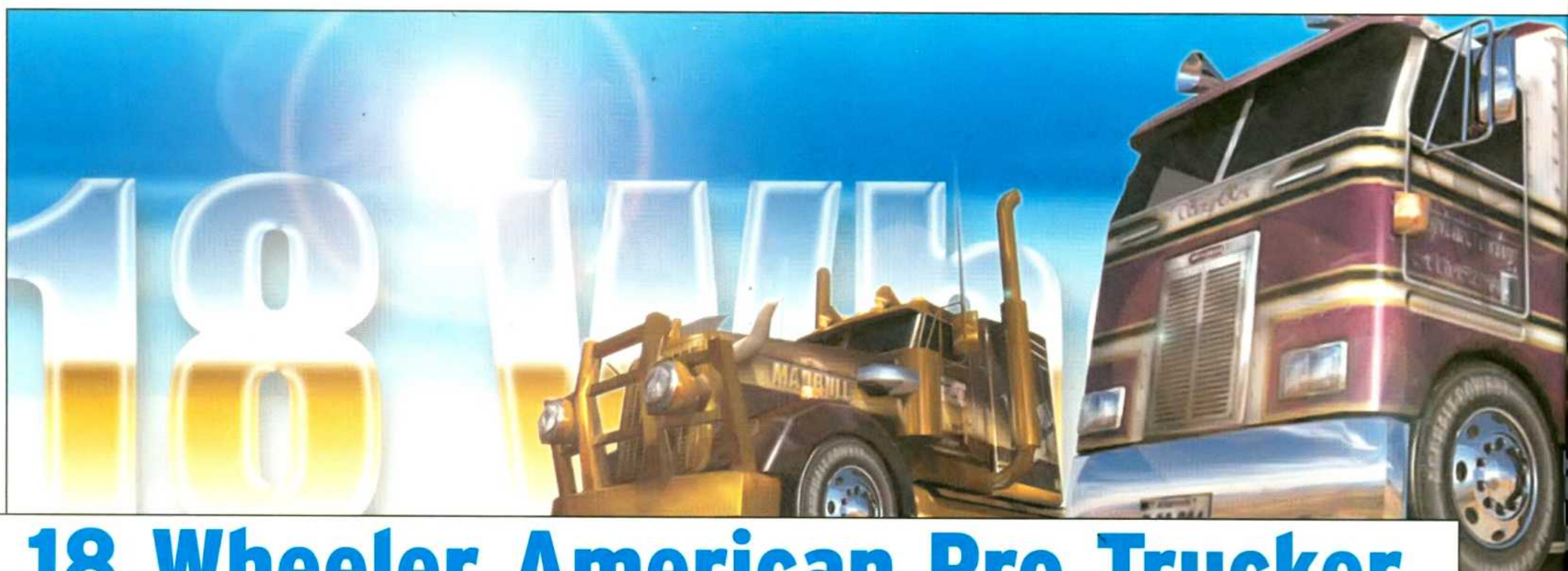
Sound 90% Fette Hip-Hop-Beats, an denen man sich kaum satt hören kann.

Fun Leicht steuerbarer Action-Titel mit unheimlich vielen Details, die es zu entdecken gilt.



FUN 89%





18 Wheeler American Pro Truck

Der Arcade-Spaß rund um schwere Trucks nun endlich in der Heimversion. Ist 18 Wheeler so gut wie Crazy Taxi?



Nachdem 18 Wheeler ja schon auf den vergangenen Messen für glückliche Gesichter gesorgt hat, waren wir natürlich aus dem Häuschen, als die japanische Vollversion bei uns eintrudelte. Zwei Stunden später standen wir dem Spiel dann mit sehr gemischten Gefühlen

gegenüber. Aber der Reihe nach. Ziel des Spieles ist es, mit eurem Truck diverse Anhänger quer durch die USA zu schleppen, natürlich möglichst schnell und vor der Konkurrenz. Dazu stehen euch vier illustre Charaktere mit verschiedenen Trucks zur Auswahl. Entscheidet ihr euch für den Arcade-Modus, geht es gleich mit Vollgas ab ins Rennen, denn die Zeitlimits sind sehr knapp gesetzt, und wer trödeln, erreicht nicht einmal Checkpoint Nummer 1. Neben der übersichtlichen Außenansicht gibt es noch die geniale

Cockpit-Perspektive, die jedem ans Herz gelegt sei. Selten zuvor gab es eine bessere Innenansicht zu bestaunen, eigentlich noch nie. Sämtliche kleine Details, wie Gegenstände auf dem Armaturenbrett, bewegen sich während der Fahrt hin und her, und das sieht einfach super aus. Damit ihr nicht so alleine umherturken müsst, hetzt euch ein Konkurrent hinterher bzw. voraus. Besiegt diesen und kassiert eine dicke Prämie! Zwischen den einzelnen Strecken fordern euch ferner kleine Geschicklichkeitsfahrten, bei



Technisch ist das Game fast perfekt. Auch bei mehreren PKWs im Zweispieler-Versus-Mode bleibt die Framerate der Grafik-Engine konstant.

denen ihr interessantes Zubehör gewinnen könnt: von einer neuen Hupe bis hin zum Austauschmotor. Der nächste Modus ist der Parking-Modus. Hier müsst ihr in vier verschiedenen Szenarien diverse Einparkaufgaben erledigen, erneut durch ein strenges Zeitlimit begrenzt. Beim Score-Attack fahrt ihr schlicht ein Rennen gegen den Rivalen, und wer



Verdammt eng: Im Parking-Modus werden für jede zerstörte Kiste vier Sekunden abgezogen.



Die Umgebung wirkt absolut realistisch, was zum einen am guten Level-Design und zum anderen auch an Lizenzgeschichten, wie hier z. B. mit Texaco, liegt. Wir meinen daher: Super, Ingo!



Zwar sieht man in der Außenperspektive viel mehr von dem, was auf der Strecke passiert, doch die Cockpit-Ansicht ist viel authentischer und macht dazu noch viel mehr Spaß.

REWARD	137	\$16.128
TIME BONUS	SEC. x \$100	13700
DESTRUCTION BONUS		1000
1P TOTAL		\$ 30.828
RESULT		
REWARD	139	\$18.300
TIME BONUS	SEC. x \$100	13900
2P TOTAL		\$ 32.200

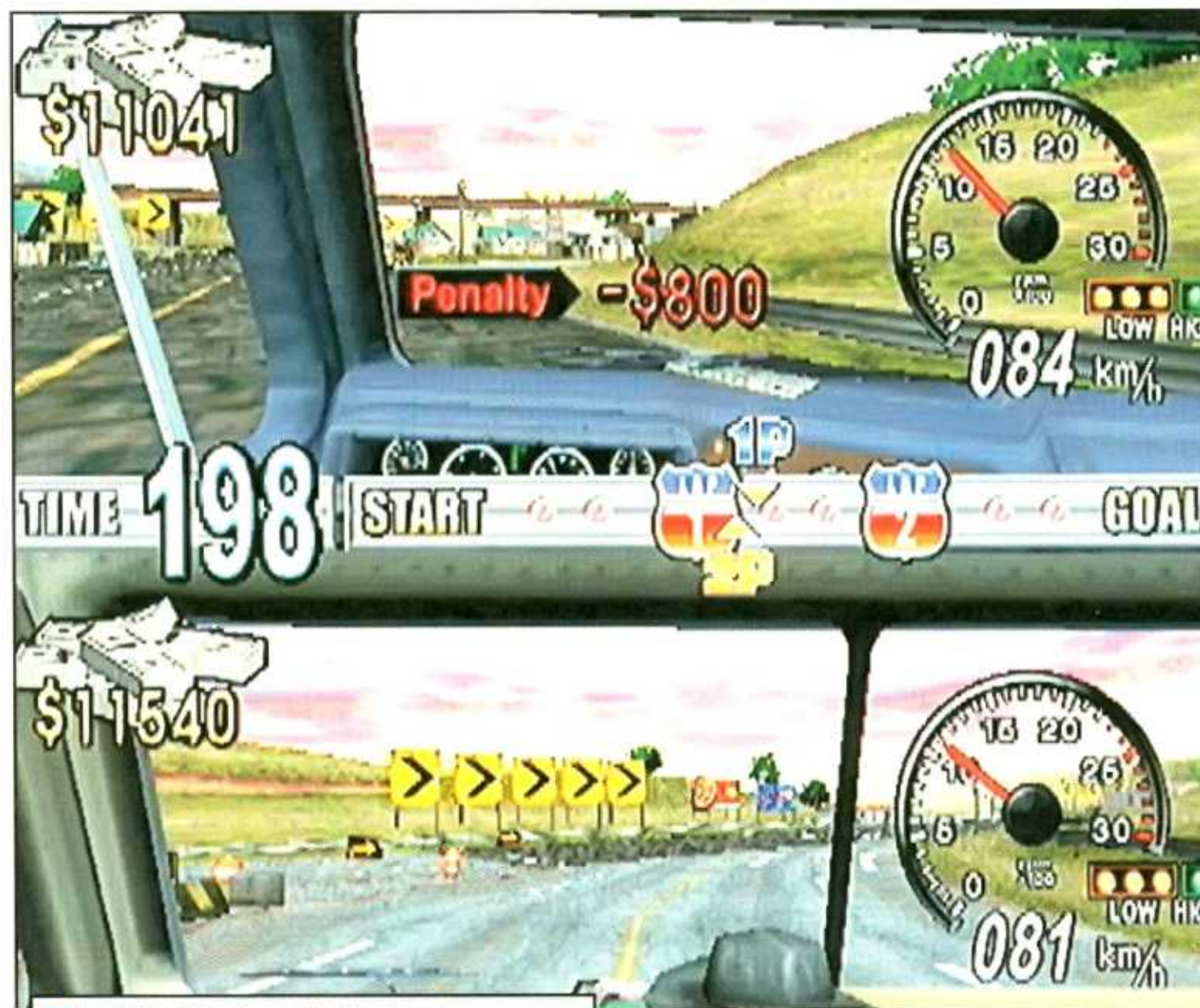
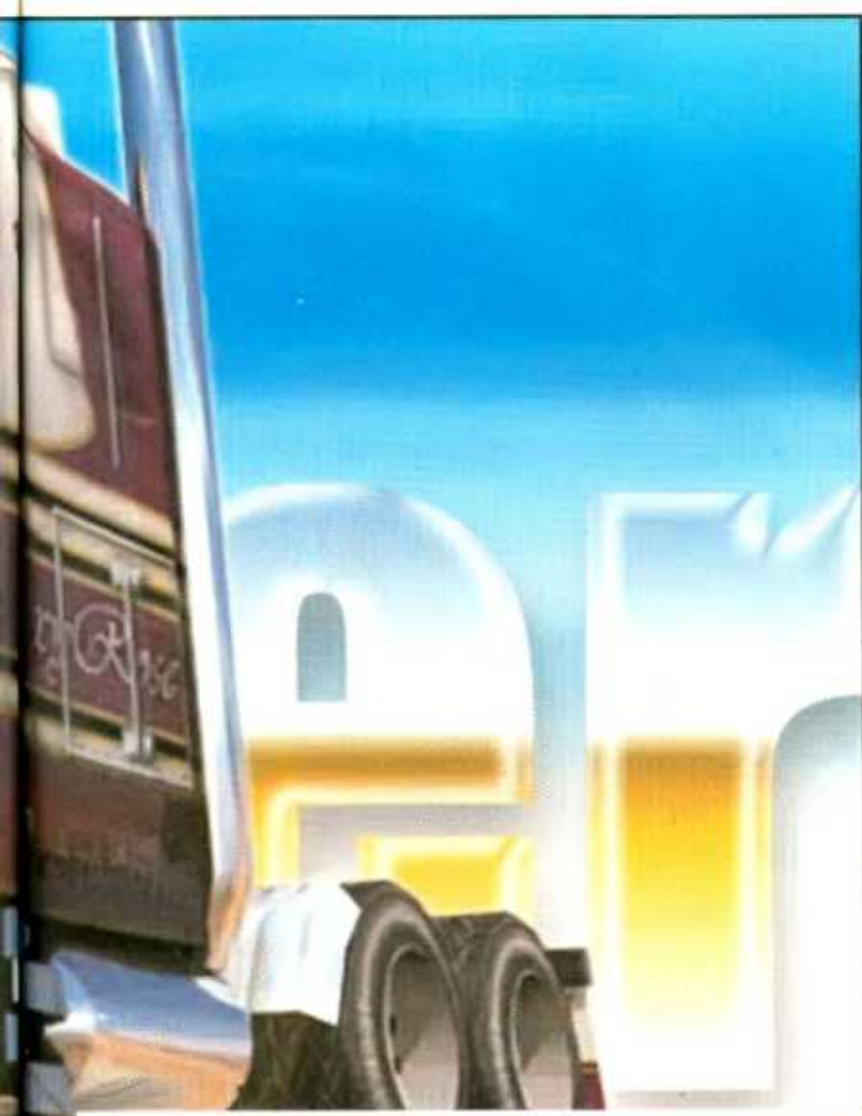
Fahrt ihr ein Rennen gegen einen Kumpel, dann zählt nicht nur die Zeit, sondern vielmehr die verdienten Dollars, die am Ende übrig bleiben.



Erreicht ihr das Ziel vor eurem Rivalen, winkt eine satte Extra-Belohnung von 5000 \$. Wenn das mal kein Grund ist, ordentlich aufs Gas zu treten.



Durch das Rammen bestimmter Fahrzeuge erhaltet ihr Bonus-Sekunden, denn das Zeitlimit ist beinhart und sehr knapp bemessen.



Bei 500 \$ Strafe pro PKW und stolzen 800 \$ pro gerammten Truck ist schnell die ganze Belohnung verspielt.



Die Ausfahrten bieten leider keine Abkürzungen.



Schon nach vier Fahrten erspürt ihr im Arcade-Modus den Abspann. Das ist einfach zu wenig.



Übungssache: Beim Rückwärts-Einparken werdet ihr mehrmals an den Start gehen müssen, da die Parklücken recht eng bemessen sind.

nach dem Rennen mehr Geld verdient hat, ist der Sieger. Ferner könnt ihr auch ein Rennen gegen einen Freund fahren, was großen Spaß macht. Technisch ist dieser Titel über fast alles erhaben. Die Grafik verzaubert mit einer konstanten Framerate, vielen Details, abwechslungsreichen Texturen und atemberaubenden Effekten, während die Steuerung arcade-

typisch simpel und unproblematisch ist. Einen Haken hat dieses Spiel aber dennoch: Es fehlt einfach am Umfang. Innerhalb von zwei Stunden hat man alles gesehen und lediglich Verbesserungen sind möglich. Das ist sogar für eine Arcade-Umsetzung zu wenig, zumal man bei Crazy Taxi ja sehen kann, dass es geht.



Ralph

Meine Meinung: 18 Wheeler hätte ein zweites Crazy Taxi werden können. Die technische Umsetzung schlägt die von Crazy Taxi nochmals um ein Stück und auch der Spielspaß ist mindestens genauso groß. Mit den riesigen Kisten samt schwerer Ladung quer durch die Staaten zu rasen, immer die Hupe „im Anschlag“, das hat einfach etwas! Aber leider hat man hier mal wieder einen Schnellschuss auf den Markt geworfen. Der Umfang ist einfach ungenügend: nur vier Strecken im Arcade-Modus und zwei Spielmodi, die zwar ebenfalls Spaß machen, aber auch nichts Dauerhaftes sind. Für Arcade-Fans und Freunde abgedrehter Spiele dennoch mehr als nur einen Blick wert.



Wer in den Trucks eine automatische Schaltung vermutet, liegt falsch. Allerdings zeigt es euch das Spiel an, falls ihr besser schalten solltet.



Im Score- und Versus-Modus stehen auch nur vier Strecken zur Auswahl, die sich aber zum Glück von den Arcade-Strecken unterscheiden.



Auf dem Weg nach Dallas fegt euch urplötzlich ein genial gemachter Tornado um die Ohren. Dieser verschlingt alles, was ihm in den Weg kommt, um es gleich wieder auszuspuken. Ein grafisches Highlight, das die Blicke komplett auf sich zieht.



Die grafischen Effekte sind einfach phänomenal! Das Light-Sourcing in 18 Wheeler ist absolut realistisch und sieht zudem noch klasse aus. Zum Glück liegt die Sonnenbrille auf dem Armaturenbrett!

Rennspiel DM 139,-

Hersteller: Sega
Bezugsquelle: Eigenimport
Levels: 4 Strecken
BRD-Release: 1. Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad: schwer
Fakten: Internet-Anbindung
Internet: www.sega.com

Grafik 88% Dieses Game sieht wirklich genial aus, auch der Zweispieler-Modus überzeugt.

Sound 75% Country-Musik, u.a. von Tom Petty, sind nicht jedermanns Sache.

Fun Während der kurzen Spielzeit macht dieses Game wirklich Spaß ohne Ende, aber eben nicht lange genug.



FUN 80%



Dino Crisis



Ausgestorben? Von wegen! Capcom setzt seine Umsetzungswelle fort und holt die Dinos auf den DC.

So viel Pech ist schon gar nicht mehr zu glauben. Eben saß der gute, alte Dr. Kirk noch in seinem Insellabor und forschte munter an der Gewinnung neuer Energiequellen, da werden ihm sämtliche staatlichen Subventionsgelder gestrichen und oben-

drein rafft es ihn bei einer hausgemachten Explosion dahin. Hier könnte die Story von Dino Crisis schon zu Ende sein, wenn da nicht ein Agent den Doktor putzmunter beim Forschen ertappt hätte. Sofort wird eine Spezialeinheit zur Wohnungsinspektion losgeschickt. Doch anstelle des tot geglaubten Wissenschaftlers findet diese eine ganze Bande hungriger Dinosaurier vor. Eingepfercht zwischen biestigen Velociraptoren und einem extrem hungrigen Tyrannosaurus Rex übernimmt der Spieler die Rolle der Einzelkämpferin Regina. Mit ihr tastet man sich durch eine Echtzeit-Umgebung, deren Kamera-Modus in bekannter Code-Veronica-Manier entweder im Verfolgungsmodus ist oder Standbilder zeigt. Um das Rätsel des Verbleibes von Dr. Kirk und



Ralph

Meine Meinung: Auf der PlayStation wurde Dino Crisis schon gerne mal als Resident Evil in 3D bezeichnet und erntete dafür so manchen Bonus. Dummerweise gibt es auf dem Dreamcast schon ein eben solches mit dem

Namen Code: Veronica. Tja, und damit hat Capcom diesen Bonus verspielt. Was übrig bleibt, ist eine 1:1-Konvertierung des 32-Bit-Titels, der so gut gelungen ist, dass sogar die PSX-typischen Texturverzerrungen auf dem Dreamcast wieder zu finden sind. Übrig bleibt halt ein farbarmer Resi-Klon, bei dem die Programmierer zwei Jurassic-Park-Filme zuviel gesehen haben und vergaßen, einen Spannungsbogen einzubauen.

dem Auftauchen der Zähne fletschenden Urwelttiere zu lösen, steht neben dem Umgang mit diversen Bleispritzen auch Köpfchen im Vordergrund. Im Vergleich zur hauseigenen Resident-Evil-Konkurrenz ist die Rätseldichte in Dino Crisis um einiges höher. So gibt es kaum einen Raum ohne Passwort- oder Schalterschutz. Die hier getestete Japan-Version bietet zwar englische Sprachausgabe, sämtliche Texte sind aber japanisch gehalten, was den Knobelspaß zum frustrierenden Ausprobieren verkommen lässt. Die Gegner

sind im Gegensatz zu den eher gemächlichen Zombies wieselflink und fordern gut geölte Reflexe. Technisch nutzt Dino Crisis den Dreamcast kaum aus. Regina spurtet durch graue Metallgänge und legt sich mit höchstens einer Hand voll verschiedener Dino-Rassen an. Die Absicht einer möglichst schnellen PC-Umsetzung lässt grüßen.



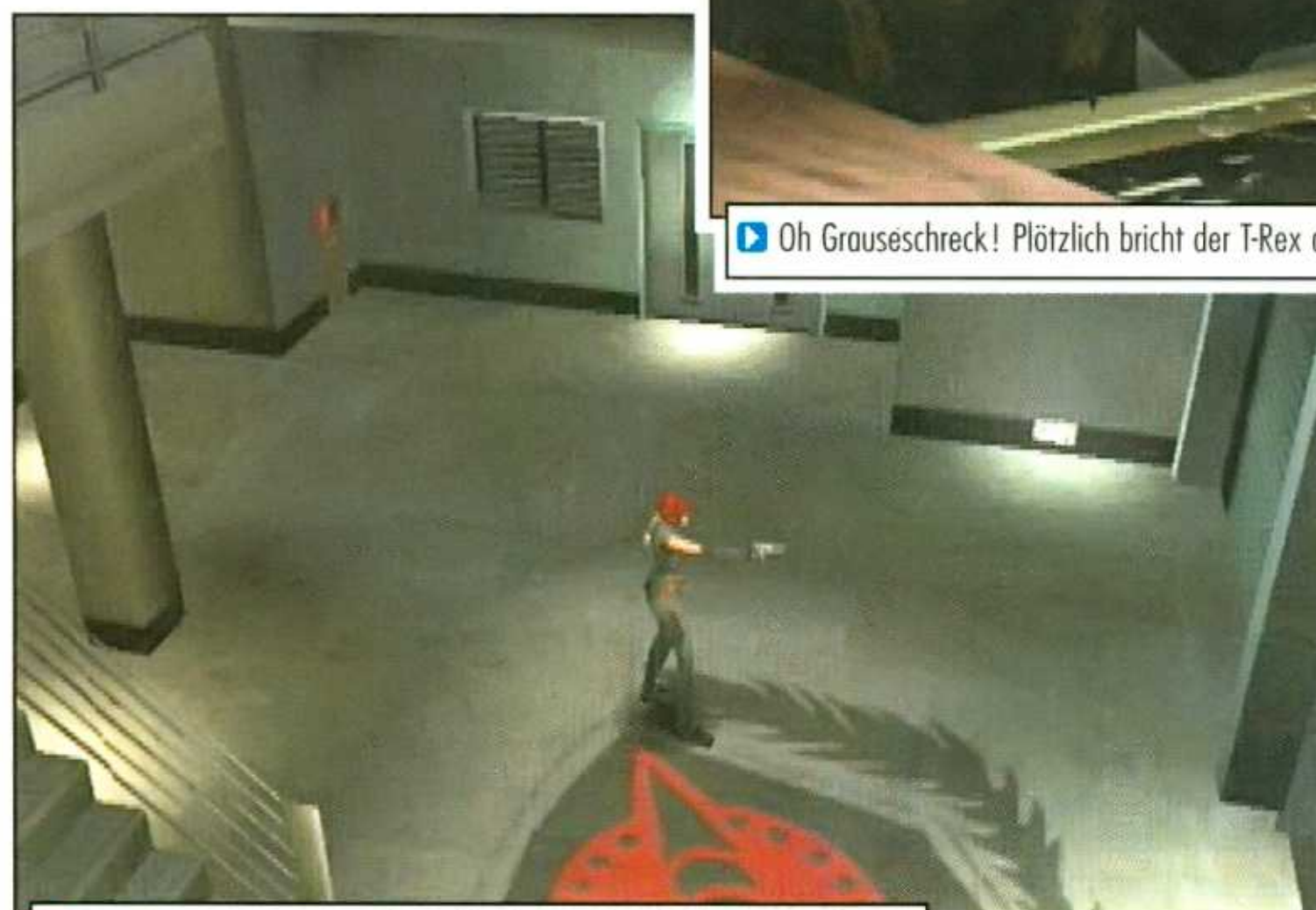
Um jenseits der Laser-Barriere zu gelangen, muss erstmal der Kontrollraum gefunden werden.



Tüftel-Einlagen: Wenn ich den Burschen erwische, der hier immer die Sicherungen vertauscht!



Oh Grauseschreck! Plötzlich bricht der T-Rex durch die Hausfassade.



Ein ruhiger Moment, um die Stille der Empfangshalle zu genießen.



Böser Dino! Erst die Tische und Bänke umwerfen und dann auch noch nach Regina schnappen.



Hilfe, er hat mich! Wenn man jetzt nicht ganz schnell auf den Buttons rumhämmt, endet Regina als Abendessen.

Adventure DM 109,-

Hersteller: **Capcom**
Bezugsquelle: **Eigenimport**
Levels: -
BRD-Release: **tba.**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Fakten: **Vibration-Pak, keine VGA-Box-Unterstützung**
Internet: **www.capcom.co.jp**

Grafik 39% Klasse, genau so sieht die PlayStation-Version aus, wenn man sie im aufgemotzten PS2-Modus laufen lässt.

Sound 64% Recht gute Spannungsthemen wechseln sich mit anständigen Sound-Effekten ab.

Fun Bei Dino Crisis scheint Capcom nur für Code: Veronica geübt zu haben. Wer es mag, sollte auf eine lokalisierte Version warten!



FUN 69%

BACK...





Die 24 Stunden von Le Mans

Nachdem die Formel-1-Weltmeisterschaft nun entschieden ist, blickt die Motorsportwelt gespannt nach Le Mans.

Neben dem 500-Meilen-Rennen von Indianapolis sind die 24 Stunden von Le Mans das bekannteste Langstreckenrennen der Welt. Einen ganzen Tag lang, von 16.00 Uhr bis erneut 16.00 Uhr, ziehen die hochmotorisierten Rennwagen ihre Kreise auf dieser legendären Strecke. Gerade wegen dieser extremen Belastung für Mensch und Maschine ist das Interesse sowohl von Seiten der Zuschauer als auch der Fahrer und Teams sehr hoch, denn hier



In dieser Ansicht wird euer Adrenalinpegel sprunghaft ansteigen! Für Speedsüchtige.

gewinnen wirklich nur die Allerbesten. Nach einer ganz passablen PlayStation-Fassung dieses Rennklassikers hofft Infogrames nun, mit der technisch aufpolierten DC-Version endgültig für den absoluten Rennspielwahnsinn zu sorgen. Aus diesem Grund habt ihr auch auf Segas Schmuckkästchen die Option auf ein echtes 24-Stunden-Rennen. Wem dies zu lange ist, der kann das Rennen auch in drei, zehn oder 60 Minuten bewältigen. Ein Mittelweg ist noch die Renndistanz über sechs Stunden, was allerdings auch schon hart an der Grenze liegt. Um nicht nur das eine Rennen anbieten zu können, hat man noch sechs weitere Rennstrecken integriert, darunter auch Donnington und Suzuka. Für echtes Renn-Feeling ist daher durchaus gesorgt.



Die Innenansicht mit Motorhaube ist ein guter Kompromiss aus Spielbarkeit und Speed-Feeling.



Der Vierspieler-Modus ist eine reife technische Leistung. Kaum ein Ruckeln, gleiche Anzahl an Details und immer noch verdammt schnell. Lediglich die CPU-Gegner mussten deswegen dran glauben.



Markus

Meine Meinung: Auch wenn sich das Game hauptsächlich um nur ein Rennen dreht, durch die ganzen noch fahrbaren Cups geht der Umfang schon in Ordnung. Technisch ist das Spiel ebenfalls gut gelungen, zumal durch die schnelle Engine echtes Renn-Feeling aufkommt. Löblich ist auch der gefundene Kompromiss zwischen Simulation und Arcade-Racer. So steuern sich die Kisten zwar recht einfach, von einer Vollgas-Arcade-Steuerung ist man aber weit entfernt und lässt daher immer genügend Spielraum für fahrerische Verbesserungen. Als Fazit ist zu sagen, dass alle, die sich nicht an lediglich sieben Strecken stören, zugreifen sollten.

Ferner laden diverse Cups zu heißen Rennen ein, allerdings beschränken sich auch diese auf diese sieben Strecken, wenn auch auf verschiedene Abschnitte. Auf der Fahrzeugseite stehen euch echte und wunderschöne GT-Flitzer zur Auswahl. Hier hat sich aber seit der PS-Version nichts mehr geändert. Deutlich geändert, und zwar durchweg zum Positiven hin, hat sich die Technik. So wurde aus der mittelmäßigen technischen Präsentation ein kleines Wunder, das zwar Perlen à la F355 Challenge nicht das Wasser reichen kann, jedoch vollends überzeugt. Der Grafik-Engine läuft superflüssig, die Texturen sind teilweise zwar leicht pixelig, aber dafür sehr unterschiedlich, und Ruckler sind nicht auszumachen. Die

Effekte stellen dann noch das i-Tüpfelchen im Bereich dar, denn der Schatten, die Bremslichter, etc. sehen spitze aus. Die 24 Stunden von Le Mans ist ein überdurchschnittlicher Racer, der in jede bessere Spiele-sammlung gehört.



Ein schwerer Verbremser kann übel enden. Zwar ist dem Porsche nichts passiert, die anderen sind aber erstmal weg.

Rennspiel DM 99,-

Hersteller: Infogrames
Bezugsquelle: Infogrames
Levels: 7 Strecken, 8 Cups
BRD-Release: erhältlich
Schwierigkeitsgrad: mittel
Fakten: VMU, Vibration-Pak
Internet: www.infogrames.com

Grafik 85% Bis auf die Texturen absolut klasse, auch noch im Vierspieler-Modus.

Sound 79% Der Motoren-Sound ist mächtig und vermittelt eine echte Renn-Atmosphäre.

Fun Obwohl ein 24-Stunden-Rennen an die Grenze des Machbaren geht, ist es eine echte Herausforderung für Hardcore-Zocker.



FUN 86%



Das Wahrzeichen der Strecke, der halbe Dunlop-Reifen, darf natürlich nicht fehlen.



Auf noch nasser Straße sollte man sich besser nicht auf derartige Positionskämpfe einlassen.

...4 MORE!



POWER STONE 2™ HAT ALLES, WAS DU VON EINER FORTSETZUNG ERWARTEST - NOCH MEHR CHARAKTERE, VERBESSERTES GAMEPLAY, MASSENHAFT WAFFEN, BRILLANTE GRAFIKEN UND EINE FANTASTISCHE NEUE VIER-SPIELER-OPTION.

4 SPIELER = 4x SOVIEL SPASS!

"DER ERSTE TEIL WAR EIN HIT, DIE FORTSETZUNG IST NOCH VIEL BESSER."

Offizielles Dreamcast Magazin 06/00

CAPCOM


Dreamcast

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

deSPIRIA



Der dritte Weltkrieg hat fast 80 Prozent der Erde zerstört und die Überlebenden vegetieren in den Trümmern vor sich hin.



▶ "Spür meine Symbionten, du widerwärtiger Cyborg!"



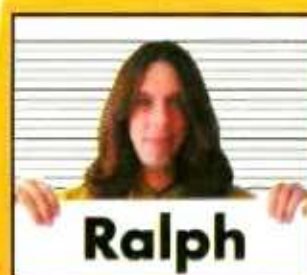
▶ Die Magie-Effekte sind der einzige Augen-schmaus, den deSPIRIA zu bieten hat.

▶ Hoffnung verspricht eine religiöse Vereinigung, die jedoch in einen inneren Machtkampf verstrickt ist. Hier tritt nun die Telepathin Alurre auf den Plan: Um ein Netz der Intrigen aufzudecken, betritt sie die Ruinen Osa-kas, um der Sekte ein wenig auf die Füße zu treten. Ihre einzige Unterstützung sind gentechnisch erschaffene Wurmwesen, die, durch die Nase eingesaugt, ihre Gehirntätigkeit steigern und psychokinetische Attacken erlauben. Adventure-typisch verbringt man die größte Zeit damit, Standbilder nach Hotspots abzusuchen, um entweder zum nächsten Ort zu gelangen oder einen wichtigen Gegenstand zu finden. In den Trümmern treiben sich natürlich auch zwielichtige Gestalten

herum, die Alurre oftmals ein Gespräch aufzwingen. Meistens kann dabei ein Psycho-Scan durchgeführt werden, der überprüft, wie es das Gegenüber mit der Wahrheit hält. Manche Leute lassen sich diese Prozedur aber nicht gefallen und fordern Alurre zum Zweikampf heraus. Die Heldin duelliert sich dann auf der mentalen Ebene und fügt dem Gegner durch ihre Hirnmaden Schäden zu. Diese Kampfsequenzen sind im Rollenspiel-Stil gehalten und peppen die karge Adventure-Kost recht gut auf.



▶ Mit diesem kleinen Naseweis im Kopf stehen Alurre alle Türen offen, ihre Gegner zum Psycho-Duell zu fordern.



Ralph

Meine Meinung: Die Zeit vergeht schneller, als man denkt. Wie gerne habe ich damals Snatcher auf dem Mega-CD gespielt. Doch im Zeitalter von Resident Evil kann man mit simplem Standbilder-Absuchen keinen Adventure-Spieler mehr hinterm Ofen hervorlocken. Vielleicht wäre eine englische Version noch recht interessant, aber so quält man sich von einer Laber-Orgie zur nächsten und hofft, dass diese miese Grafik endlich weggeht. Einzig die Kämpfe sind recht motivierend und bieten sogar anständige Grafik.



▶ Gedankenversunken betrachtet die Heldin die Trümmerwüste und übersieht dabei die Leiche im Hintergrund.

Adventure DM 140,-

Hersteller: **Atlus**
Bezugsquelle: **Eigenimport**
Levels: **entfällt**
BRD-Release: **nein**
Schwierigkeitsgrad: **leicht**
Fakten: -
Internet: **www.atlus.co.jp**

Grafik 27% Hoppala, solche pixeligen Charaktere habe ich seit einigen schlechten Saturn-Spielen nicht mehr gesehen.

Sound 51% Finster, düster und geheimnisvoll.

Fun Wenn man nicht gerade Bildschirme abklickt oder in einen Kampf stolpert, darf man eigentlich nur Gespräche führen und lahme Videosequenzen wegdrücken.



FUN 28%

Powerstone 2

Die Beat'emUp-Innovation geht noch weiter verbessert in die zweite Runde. Schlägt sich das Game diesmal noch besser?

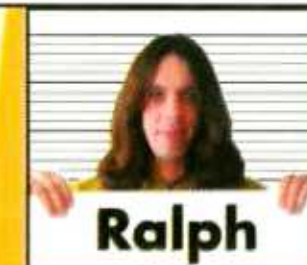
▶ An dem Original-Powerstone schieden sich ja bereits die Geister, denn für die einen kam endlich neuer Wind ins Genre, den anderen war es zu neu, zu anders und vor allem zu hektisch. Die Neuauflage schlägt allerdings in dieselbe Kerbe. Die innovativen Ideen wurden sogar noch weiterentwickelt. So stehen euch zwar

nur noch sieben Stages zur Verfügung, diese sind allerdings deutlich größer und bieten noch mehr Möglichkeiten. Auch der Adventure-Modus wurde weiter ausgebaut. So könnt ihr diesmal die benutzten Waffen und Gegenstände nach dem Spiel im Item-Shop tauschen, verkaufen oder kombinieren. Ihr gelangt dadurch an neue Waffen und Gegenstände. Die Kämpferriege wurde weitestgehend übernommen und etwas ausgebaut, so dass nun insgesamt 14 Charaktere spielbar sind. Neu hinzugekommen sind beispielsweise ein Koch und ein Schuljunge, die es beide ebenfalls faust-



▶ Selbst im freien Fall wird gnadenlos weitergefightet. Wohl dem, der einen Schirm hat.

dick hinter den Ohren haben. Technisch hat man den zweiten Teil nochmal komplett verbessert, angefangen bei der wunderschönen Grafik, über die Spielbarkeit, bis hin zur Kameraführung. Jetzt zoomt diese auch mal weiter vom Geschehen weg, um wirklich alles zu zeigen. Wem Teil 1 gefallen hat, der wird auch Nummer 2 in sein Herz schließen.



Ralph

Meine Meinung: Powerstone ist und bleibt ein sehr kontroverses Beat'em Up. Entweder man kann sich mit dem leicht chaotischen Spielprinzip anfreunden oder eben nicht. Das war so und bei Teil 2 ist es noch extremer, da die Neuerungen noch weiter vorangetrieben wurden. Technisch ist das Spiel auf jeden Fall sehr gut geworden, und wer einmal ein Game zu viert gewagt hat, der wird nicht mehr davon loskommen. Gerade mit Freunden kommt so richtiger Spaß auf, wenn man mit der komplett nutzbaren Umgebung die Gegner bearbeitet, plötzlich sich der ganze Level verändert und bei den Specialmoves der Screen überquillt.



▶ Habt ihr drei Powerstones eingesammelt, verwandelt ihr euch in einen extrastarken Zustand.



▶ Panzer, Specialmoves, interaktive Umgebung, auf dem Screen tut sich eine ganze Menge!

Beat'em Up DM 99,-

Hersteller: **Capcom**
Bezugsquelle: **Eidos**
Levels: **7**
BRD-Release: **erhältlich**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
Fakten: -
Internet: **www.eidos.de**

Grafik 87% Riesige, kunterbunte Levels, wunderschön designte und toll animierte Charaktere. Eine Augenweide.

Sound 69% Musikalisch durchschnittlich, aber die Soundeffekte verstärken den Spaß deutlich.

Fun Liebt es oder hasst es, an Powerstone 2 scheiden sich erneut die Geister der Konsoleros.



FUN 82%

SMQ Top 200

Franz Kern	985	Marco Teuscher	405
Alexander Klassen	980	Alexej Siebert	400
Roland Hirzinger	965	Michael Boschek	395
Stefan Ackermann	960	Kay Gruzlak	395
Tanja Pattberg	960	Holger Fischer	390
Sven Draxlbauer	950	Marco Thiel	390
Hannes Fabian	950	Florian Thoni	390
Jürgen Gössnitzer	950	Patrick Bühler	385
Martin Voigt	950	H-P Klönhammer	385
Mario Voit	950	Ronny Hoppenheit	375
Ralf Duballa	945	Christian Jobst	375
Michael Scholtes	945	Thomas Wessinghage	365
Ralf Apel	940	Anton Eibl	360
Andreas Huber	940	Marcel Sochtleben	355
Marco Stresemann	930	Marcus Burger	350
Ralf Käßner	910	Matthias Fernau	345
Matthias Pinger	910	Joachim Horschitz	345
Thomas Schwarz	910	Philipp Schodl	345
Manuel Diekhäus	905	Jens Tuesfeld	345
Björn Horak	905	Christopher Will	335
Stefan Möller	905	Christian Lang	330
Manuela Freitag	900	Andreas Beuchert	315
Gerd Müller	900	Timo Schulz	305
Daniel Reitenbach	900	Thomas Häfner	295
Alexander Schmitz	900	Johannes Fischer	290
Andre Schubert	900	Enrico Bohn	285
Roland Willert	900	Matus Fiala	285
Alexander Bock	895	Dagmar Sebrek	285
Dmitri Hörig	890	Simon Wallach	280
Karl-Heinz Seidl	890	Nils Bierschwall	275
Danny Bruchalla	880	Martin Dlawichowski	275
Cornelis Deuerling	880	Benjamin Feldberg	275
Anika Häuschen	880	Peter Kreculj	275
Mario Donvito	865	Luc Majeres	275
Sven Störmer	865	Christian Reiter	275
Matthias Reiter	855	Hannes Sigrist	270
Michel Enderich	845	Andreas Lindig	265
Alexander Reinbold	840	Axel Menzel	265
Thomas Scherer	840	Antonio Orsi	265
Frank Schleicher	835	Martin Losack	255
Thorsten Klaus	830	Jochen Böttcher	250
Manuela Böhme	825	Antonio Galle	225
Peter Böhme	825	Stefan Heßler	225
Birgit Hahn	825	Jan Hantke	215
Jürgen Hahn	825	Robert Kluge	215
Petra Rosenplänter	825	Michael Roß	215
Till Enderich	820	Thomas Schiele	215
Maurice Schernell	795	Bruno Sieler	215
Thomas Kerschner	780	Tobias Wörner	215
Peter Mitlöhner	775	Pascal Simon	200
Silke Nehring	775	Carsten Baganz	195
Mario Leonhardt	770	Thomas Ludewig	195
Carsten Planer	755	Hans Maj	195
Ronny Seidel	750	Peter Mödl	160
Alfred Sedlmeier	740	Wilko Bartels	150
Michael Wehrle	740	Daniel Buschmeyer	150
Oliver Wolff	735	Sven Grunow	150
Michael Asse	705	Burkhard Krone	150
Richard Strobel	695	Kay Löwenstrom	150
Volker Bette	690	Ronald Miller	150
Marcel Bonte	690	Matthias Schwingel	150
Heinz Becker	670	Andreas Zietz	150
Christian Skörries	670	Erik Oestreich	145
Tobias Peterka	665	Jan Rehschuh	145
Lorenz Hoddow	660	Patrick D'Addino	140
Maik Starke	660	Benjamin Scharff	140
Matthias Rüttmayer	650	Roland Tiefenbrunner	140
Samuel Stössel	645	Ben Tschacher	140
Edward Rogers	640	Jörg Friedrich	135
Markus Schwiedland	635	Martin Gilles	135
Jan-Philipp Beschoner	620	Dennis Menkens	135
Manfred Gerdes	605	Suad Ramovic	130
Lutz Hahn	590	Steffen Scheibner	130
Sascha Augustin	580	Hauke Albert	125
Stefan Schuhart	565	Yaman Senol	125
Ronny Löffler	550	Ralf Dückerhoff	120
Michael Fischer	545	Sebastian Berghoff	115
Karsten Kühl	540	Christian Gerards	110
Andreas Gering	520	Ivo Kostadinov	105
Matthias Hagena	495	Luc Maseres	105
Sebastian Behne	480	Marc Matzka	105
Christoph Weddemann	480	Adam Rafinski	105
Matthias Silberbauer	445	Daniel Schmidt	105
Rene Khop	425	Marcel Schulz	105
Norman Kühn	425	Kim Simon	105
Jürgen Richter	425	Oskar Stanek	105
Nicolas Beyer	420	Stefan Studtrucker	105
Kai Schnippering	420	Michael Zünd	105
Sascha Koepsel	415	Marko Fischer	100
Kai Auffenfeld	405	Attila Kocis	100
Marcel Bartz	405	Nico Mencke	100
Jan Brockmann	405	Matthias Ax	95
Eva Dellinger	405	Kathleen Bindemagel	95
Manuel Dumas	405	André Powa	95
Jan Glaser	405	Branco Rathmann	95
Sanja Hesse	405	Michael Wydra	95
Martin Jentsch	405	Daniel Köting	90
Jasmin Mattausch	405	Marcel Köting	90
Maik Preisser	405	Sebastian Kutrieb	90
Stefan Schröder	405	Andreas Prütz	90

SMQ

Dreamcast-Gewinnspiel

Es ist vorbei. Der Gewinner des SMQ steht fest! 1000 Punkte gab es zu erringen, allerdings schaffte kein Teilnehmer diese Traumpunktzahl.

Ein ganzes Jahr hat es nun gedauert und jetzt ist es mit der letzten Ausgabe im Jahre 2000, also der letzten dieses Jahrtausends, vorbei. Übrigens trug das SMQ aus zwei Gründen das „M“ im Namen: zum einen wegen der Jahreszahl und zum anderen wegen der zu erreichenden Punktzahl. Aber das nur am Rande. Die Auflösung des 12. Teils lautet wie folgt:

1. Welche Auflösung hat das Display der VMU?
48 x 32 Pixel (Höhe x Breite)



Burning Rangers war der letzte Auftritt von Yuji Nakas Sonic Team auf dem Saturn.

2. Wie hieß das letzte Saturn-Projekt vom Sonic Team?
Burning Rangers

3. Mit welcher Hardware-Komponente wurde Nights im Bundle vertrieben?
3D Control Pad

4. Wie hieß das erste 40MBit-Modul für

das Mega Drive?
Super Street Fighter II

5. Welche tiefere Bedeutung hat der Dreamcast-Kringel? Er symbolisiert das...
Universum



Super Street Fighter II, das erste 40MBit-Modul auf dem Mega Drive.

Bemerkung zu 1: Ganz einfach abzuzählen!
Zu 2: Sollte für Saturn-Fans der letzten Stunde kein Problem gewesen sein.
Zu 3: Viele meinten, es handle sich um das 3D-Analog-Pad, allerdings ist die offizielle Bezeichnung „3D Control Pad“.
Zu 4: Nach dem 24MBit-Kracher Street Fighter II Special Edition schob Capcom die 40MBit-Variante nach.
Zu 5: Bestimmt die schwerste Frage im kompletten Quiz! Wir waren überrascht, wie viele Leser dennoch die richtige Antwort parat hatten. Der damalige Sega-Präsident Irimajiri erklärte das Symbol auf der ersten Sega Präsentation.



Gewinner der nagelneuen VMU ist:

Mario Voit, Pulsnitz
Herzlichen Glückwunsch!

Für den Hauptpreis stiftete uns Sega Deutschland einen Dreamcast. Damit es aber auch gleich losgehen kann, legt die SegaMagazin-Redaktion noch Soul Calibur drauf. Der Hauptpreis geht (wie un-



Der Dreamcast-Kringel hat doch eine tiefere Bedeutung, als manche glaubten!

schwer an der Tabelle zu erkennen) an:

Franz Kern, Bensheim mit 985 Punkten
Respekt!

Wir möchten uns abschließend bei allen fleißigen Mitspielern bedanken und hoffen, dass es auch allen (auch denjenigen unter euch, die nicht mitgemacht haben) Spaß bereitet hat. Wir wären über ein Feedback eurerseits sehr dankbar, ob wir ein ähnliches Quiz noch einmal ins Leben rufen sollen.

MailBox

Reply All

Wir ziehen wieder um! Der komplette Tross kehrt Würzburg den Rücken und geht zurück zu seinen Wurzeln nach Nürnberg in große Verlagsgebäude. Daher beachtet bitte unsere neue (alte) Redaktionsadresse! Hoffentlich geht alles beim Umzug glatt. Bis nächsten Monat, euer SegaMagazin-Team.

Redaktion SegaMagazin
Kennwort: MailBox
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

segamagazin@megafun.de

Zwischen Hoffen und Bangen

Herzlichen Glückwunsch zum 7. Jahr, auf dass es wirklich mal zehn oder mehr werden, was wohl nur passieren wird, wenn es Sega noch zu einem DC-Nachfolger schafft. Oder glaubt ihr, dass es den DC noch drei Jahre geben wird? So manche scheiß Firmen, wie Infogrames, fangen ja jetzt schon wieder an, Sega

den Rücken zuzukehren, und in Japan scheint die Leute der große Preisunterschied auch nicht zu stören. Okay, dem hiesigen Massenmarkt wird die PS 2 wohl zu teuer sein, aber es gilt ja immernoch, erstmal mit der PSone mitzuhalten (was die PS 2 auch erstmal schaffen muss), was qualitätsmäßig zwar kein Problem ist, aber Qualität scheint ja niemanden so richtig zu interessieren. Ich meine immer noch, dass die Saturn-Software zur Anfangszeit der PS überlegen war. Jetzt, wo die Spiele technisch noch ebenbürtig sind, müsste man mal was tun (viele kennen den DC heut noch nicht, ich hab das Gefühl, ich hab schon mehr Leuten als Sega selbst den DC nahe gelegt). Also lasst uns beten, dass Sega wirklich die Werbetrommel in Gang bringt und ordentlich Vorteile aufzeigt und vor allem dass die Leute überhaupt darauf achten! Wenn sie es jetzt nicht mehr schaffen, wann dann? So einfach wird es wohl nie wieder werden. Gamecube und Xbox in weite Ferne und PS 2 massenmarkt-untauglich. Wenn Sega das nicht schafft, dann ade! Eine andere Möglichkeit wäre ein Systemseller à la Pokémon. Sowas geht aber nur bei Kinderspielen, aber da ist ja

auch nichts in Aussicht. Also bleibt nur die Werbung, um den DC zu etablieren, und da sind alle anderen scheinbar überlegen. Aber lassen wir uns überraschen, denn für 900 Mark kann man keine Konsole verkaufen, auch wenn sie noch'n Modem und Drucker eingebaut hätte! Den DC mit einem DVD-Player für 700 Mark anzubieten wäre doch eine Idee, wozu man aber wohl einen Handelspartner bräuchte. Es wird echt interessant, denn früher oder später müssen die Leute von PS zu einer Next-Gen-Konsole umsteigen (war bisher zumindest immer so) und diese Weihnachten gibt es halt nur zwei zur Auswahl (aber letztes Jahr hat es ja auch nicht geklappt und bis auf Chu Chu gibt es immernoch kein Online-Gaming. Also Sega, sorgt bitte dafür, dass es ein paar Hammer-Online-Titel bis Xmas gibt. Macht den Leuten den Preisunterschied, die überlegene Software und die technische Ebenbürtigkeit klar, betet, und wenn Gott ein bisschen fair ist und (Sonys) Arroganz bestraft, könnte es eigentlich klappen!

TheGenius

Du hast vollkommen Recht. Die nächsten Wochen wer-

den wirklich über Segas Zukunft in den westlichen Märkten entscheiden. Kann Sega wirklich 280.000 DC über Weihnachten an den Mann bringen? Ich hoffe, dass es die Ruhe vor dem Sturm war und es wirklich einen Sega-Gott gibt...

Amerikanischer SMQ-Support

Ich dachte mir, für die eine Frage, deren Antwort ich nicht ganz genau wusste, könnte ich mal wieder bei meinen Freunden von Sega of America nachfragen. Man muss Glück haben und den Richtigen von Sega erwischen. So bekam ich folgende völlig unterschiedliche Antworten (ich hatte die Frage zweimal gesendet):

1. „Again, this is just a symbol we choose to represent the system. I do not believe it has any underlying meaning. Ken, Sega of America, Technical Support“. Und hier die zweite geniale Antwort!

2. „The Sega swirl logo has many meanings. It is the primal symbol of life, death and rebirth. It encompasses all of the possibilities of the universe, manifest in one glyph. It is one of the symbols of Amaterasu, Queen of Heaven and mistress of the Infinite. It symbolizes the birth of the Dreamcast, flowing forth from the center of all, to encompass eternity, bathing all in it's radiant glow. Paul, Sega of America, Technical Support“. Eine exakte Antwort hätte mir zwar mehr für das Quiz geholfen, aber ich finde es ist eine fast schon poetische Umschreibung dieses schönen Symbols.

Michael Scholtes

STAR WARS RACER



TOP 5 - STAR WARS RACER

	SCORE	PLAYER
1TH	0'00"00	ANAKIN SKYWALKER
2ND	0'00"00	DARTH IPPISCH
3RD	0'00"00	OBI WAN SHINOBI
4TH	0'00"00	PRINZESSIN LEIERSCHWANZ
5TH	0'00"00	DARTH SCHNAUTZE



ENTER YOUR INITIALS ?

HIGH SCORE

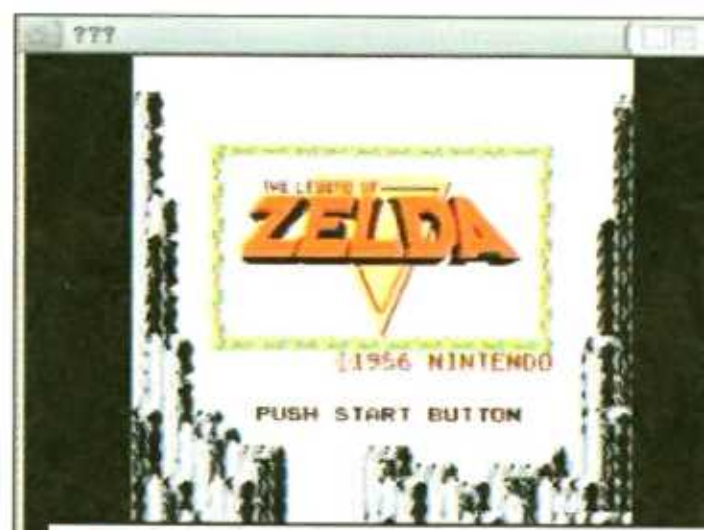
SO GEHT'S:

Nach extremen Crazy-Taxi-Sessions geht's diesmal auf die Star-Wars-Pisten von OOVO IV. Um beim neuen Highscore-Wettbewerb mitmachen zu können, muss euer Rekord-Versuch folgenden Richtlinien entsprechen:

- **Modus: Free Play**
 - **Charakter: Anakin Skywalker**
 - **Strecke: OOVO IV (3 Runden)**
- Zeichnet euren kompletten Versuch vom Titel-Screen bis zur letzten Überquerung der Ziellinie auf. Gewertet wird die beste Zeit nach drei Runden. Schickt uns euer VHS-Video (wir akzeptieren auch s/w-NTSC-Aufnahmen) samt Passbild (wenn möglich) an die Redaktionsadresse. Der glückliche Gewinner erhält eine brandneue VMU!

Einsendeschluss ist der **31.12.2000**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Das kann man wohl sagen! Aber nicht nur, dass diese Beschreibung sehr poetisch wäre, sie ist auch inhaltlich richtig. Somit sollte man Paul eher glauben, da Ken jetzt schon zum zweiten Mal negativ aufgefallen ist! Dieser antwortete auf die Frage nach der Bedeutung der Abkürzung „AM“ wie folgt: „Thank you for e-mailing us



Die Nintendo-Emulatoren könnten in Zukunft zu einem interessanten Thema für DC-User werden.

Alexa Moyses aus Köln
über

Sega Extreme Sports

Grafik: 84%

Sound: 60%

Gesamt: 85%

Sega Extreme Sports ist der beste Fun-Sports-Titel aller Zeiten. Allein die Grafik gehört mit zum Besten, was der Dreamcast zu bieten hat. Der Sound ist nicht so mein Geschmack. Gitarrenmusik hätte mir besser gefallen. Trotzdem, Extreme Sports ist der Hit.



Jetzt red i

Le

here at Sega. The AM in the development teams really doesn't stand for much of anything. It's just an internal designation for our different development groups."

Hacker unter uns

Eure Ausgabe (10/2000) fand ich mal wieder richtig interessant, besonders die Hacker's Diary! Aber wo ist Hans Ippisch? Ist er nicht mehr leitender Chef-redakteur? Na, ich werd's wohl verKRAFTen... Nun zu meinen Fragen: Ihr erwähntet einen NES-Emulator für den Dreamcast. Da ich weiß, dass es für die PlayStation verschiedene Emus (NES,

SNES, Mega Drive) gibt, könnte man ja theoretisch mit dem bald erhältlichen Bleemcast alle alten ROMs auf dem Dreamcast spielen. Oder was sagt ihr dazu? Um mal auf die Dreamcast-Raubkopien zu sprechen kommen: Es war doch klar, dass früher oder später illegale Raubkopien aufkommen werden. Selbst beim N64 gibt es diverse Kopierstationen, z. B. der geniale, wenn auch ein wenig teure Z64. Mit dem Gamecube wird Big N genauso auf die Schnauze fallen. Da bringen auch die verkleinerten DVDs nichts, aber das ist eine andere Sache. Ansonsten seid ihr geil wie immer, macht weiter so!

Jan Engel

Ob diese Doppel-Emulation funktioniert, halte ich für sehr fraglich. Schließlich müsste der Bleemcast diese Emulatoren auf der Bleemcast-CD emulieren.

Thema des Monats

Der Dreamcast hat allen Anschein nach die qualitativ hochwertigste Software. Ich hatte, ehrlich gesagt, noch nie dermaßen große Probleme, mich zu einer Kaufentscheidung durchzuringen. Auf dem DC haben wir in nahezu jedem Genre absolute Highlights! Der Preis beträgt nun auch offiziell nur noch 399 DM und es erwartet uns eine Großoffensive, die mit Spieleperlen nur so gespickt ist. Was kann hier noch schiefgehen? Bleibt ja nur das Marketing übrig. Da finde ich es erstmal ziemlich lobenswert, dass Sega den deutschen Marktführer in Sachen PR zu Rate zieht und sogar rund 80 Mio springen lässt. Nur, ob das im Massenmarkt ankommt, ist fragwürdig. Schaut euch doch mal die Lesercharts an und werft gleichzeitig einen Blick auf die Abverkäufe des DC. Na, was fällt uns denn

da auf? DC-Spiele, wohin das Auge blickt, aber irgendwie kein messbarer kommerzieller Erfolg. Hmm, mich beschleicht das ungute Gefühl, dass Sega eventuell schon verloren hat, obwohl Sonys PS 2 noch nicht mal gestartet ist. Natürlich ist deren „Wunderkiste“ mit 869 Mark wesentlich teurer. Natürlich sind DVD und Abwärtskompatibilität insofern kein Kaufargument, dass diese Zielgruppe zumeist schon einen DVD-Player hat und fast jeder auch eine PS 1 sein Eigen nennt und neue, auf-

Test-Symbol-Legende

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

Schnelle Hilfe:

www.tippscenter.de

- ➔ **Tipps und Tricks von Deutschlands führender PC-Spielerredaktion**
- ➔ **Über 300 PDF-Dokumente mit Komplettlösungen, Tipps, Cheats und Codes zum Downloaden**
- ➔ **Einfach net900-PlugIn downloaden und über die Telefonrechnung bezahlen**
- ➔ **NEU: Alle Kurztipps ab sofort kostenlos zum Download!**

Henne Schlosser aus Brühl über

Bangai-O

Grafik: 10%

Sound: 20%

Gesamt: 12%

Was bitte ist denn das? Dafür habe ich also fast 100 Mark ausgegeben. Krümelige 8-Bit-Grafik, miserable Übersetzung und ein Sound, der wirklich unter aller Kanone ist. Hätte ich bloß auf euch gehört. In eurem Test stand ja, dass Bangai-O superschlecht ist, aber ich wollte es nicht glauben. Möge der Herrgott die Entwickler strafen!



Leserkäs

regendere Konzepte auf der PS 2 erwartet. Die neue Marketingstrategie kommt da leider etwas zu spät. Wieso musste man so viel Geld für diese seltsamen TV-Spots rauswerfen, anstatt einmal den Sonic-Trailer zu zeigen. Ich habe es schon ein paar mal gesagt, und irgendwie scheint das auch jeder bei Sega zu wissen, aber man könnte heute noch damit ein Spiel drastisch mehr verkaufen, was eigentlich schon anderthalb Jahre alt ist. Ihr wisst, was ich damit sagen will. DC ist halt kein Markenname und Sega keine so potente Dachmarke wie Sony. Darauf kommt es aber leider an und Sega hat versäumt, den Blaukringel in genügend Köpfe zu brennen und kann das nur schwerlich nachholen. Sony verkauft ihre Maschine deshalb schon oft genug und wird auch den Preis noch senken. Ich vermute ja, dass man dort den hohen Preis auch ein bisschen mit Absicht gewählt hat, da man in der Übergangsphase noch genügend PS1-User verzeichnen kann, die solange eben PS-1-Spiele zocken werden. Es ist ja nicht so, dass es keine neuen Spiele mehr gibt, sobald die PS 2 auf dem Markt ist. So ganz schleichend, vielleicht bis Mitte nächsten Jahres, wird der Preis erträglicher werden und alle werden zur PS 2 greifen. Daytona und all die anderen Online-Projekte sind ja schön und gut, nur glauben tut das keiner, dass das so schnell die schöne neue Welt der Gamer werden wird. Auch der Umschwung zur Online-Geschichte wird in seiner Tragweite erst in den nächsten 1 bis 2 Jahren zu

spüren sein, zumindest unter den Konsoleros. Sega hat also mal wieder die Vorreiterrolle übernommen und andere werden die Ernte einfahren. Bis es dann so weit ist, werden die Hauptkonkurrenten Big S und Microsoft (Nintendo wird man wohl nicht ganz so ernst nehmen, da man die letzten Konsolen bei einer viel jüngeren Zielgruppe angebracht hat und man dann einer solchen Firma nur eine Ungläubigkeit entgegen bringen wird, wenn sie auf einmal von Online-Play und E-Commerce redet) ihre Messer gewetzt und ihre Online-Strategie ausgepackt haben. Eigentlich macht es mich ja schon traurig, so pessimistisch über Sega zu reden. Vielleicht belehren sie mich



Zu diesem hervorragenden allumfassenden Statement möchte ich nicht viel sagen. Es spricht für sich. Nur noch eine kleine Ergänzung:

Leider bezieht sich das Marketing-Budget von 80 Millionen auf Europa, nicht auf Deutschland. Dort sind nur rund 10 Millionen Mark veranschlagt.

Dreamcast-HTML

Zunächst einmal ein dickes Lob! Das SegaMagazin ist zwar klein,

ja eines Besseren (hoffentlich). In den USA hat man sich aufgrund eines super ersten Jahres die Chance bewahrt, ein zweites Genesis zu werden. Dort wird dann auch die Online-Fähigkeit eines Daytona für Aufsehen sorgen können. Nur im Rest der Welt? Ich weiß nicht. Die Japaner spinnen völlig und kaufen sich lieber Wonderswans als Spiele-Hits. Wen es weder Shenmue noch Code: Veronica oder Grandia 2 gepackt haben? Dann kann man dort nur noch auf Sakura Wars 3 hoffen. Hoffen ist wohl das richtige Wort. Also Sega sollte nicht aufgeben, man hat es sich endlich mal verdient, besser dazustehen als so manche Konkurrenz.

Ralf Wipper



Ist die PlayStation 2 aufgrund ihrer Preisgestaltung wirklich eine Gefahr für Dreamcast?

aber die Qualität stimmt. Zusammen mit Mega Fun findet man hier alles, was das Herz begehrt. Doch jetzt meine Frage: Wo finde ich Tipps, um für das Dreamcast optimierte Web-Seiten zu gestalten? HTML 4.0 ist ja momentan für das Dreamcast bzw. den Browser nicht verständlich. Außerdem interessiert mich die Möglichkeit, mit Flash-Animationen zu arbeiten und Spielstände zum Download anzubieten.

Andreas Wenning

Mit dem neuen Dreamkey 4 wurde in Japan ja wieder eine neue Browser-Software vorgestellt, die auch neuste Internet-Standards unterstützt. Angeblich soll sie sogar Drucker-Treiber haben, was stark für die baldige Veröffentlichung eines Druckers spricht. Eine Page speziell zu Dreamcast-Homepage-Design ist uns leider nicht bekannt. Kennt einer unserer Leser vielleicht eine gute Adresse?



In Amerika wird seit geraumer Zeit abgedrehte DC-Werbung gezeigt. Wird es in Deutschland ab dem 24. November ähnlich?

DEAD OR ALIVE 2

TOP 5 - DEAD OR ALIVE 2

	SCORE	PLAYER
1ST	10 WINS	KASUMI
2ND	7 WINS	SUOMI
3RD	5 WINS	SUOMA
4TH	3 WINS	GROSSMUTTER
5TH	2 WINS	ALLES IN BUTTER

ENTER YOUR INITIALS ?

HIGH SCORE

SO GEHT'S:

- Prügel-Fans aufgepasst! Nach deftigem Waffengeklirre bei Soul Calibur müsst ihr nun eure Fähigkeiten als Faustkämpfer beweisen. Folgende Regeln gelten für den Dead-or-Alive-2-Wettbewerb (egal ob PAL oder NTSC):
- **Modus: Survival**
- **im Survival-Options-Screen „Factory-Settings“ einstellen**
- **Kämpfer: Kasumi**

Zeichnet euren kompletten Versuch vom Boot-Bildschirm bis zum letzten verdroschenen Gegner auf Video auf und fügt dem Ganzen ein Passbild bei. Schickt alles (kann nicht zurückgeschickt werden) an die Redaktionsadresse. Der Gewinner erhält eine VMU!

Einsendeschluss ist der **31.12.2000**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Renner oder Penner?

PC Action zieht schwachen Games gnadenlos die Ohren lang. Und sagt, bei welchem Spiel man bedenkenlos zuschlagen kann. Verlässlich, monatlich, unbestechlich.

Ab 15. November neu am Kiosk.

PC Action – hart, aber gerecht



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

Die 100 bestgetesteten Dreamcast-Titel

NBA 2K	Sega	American Sports	Feb 00	94%	Get Bass	Sega	Sport	Jun 99	81%
Resident Evil Code: Veronica	Capcom	Action-Adventure	Jul 00	94%	Giant Gram	Sega	Fun-Sports	Sep 99	81%
Soul Calibur	Namco	Beat 'em Up	Jan 00	94%	UEFA Striker	Infogrames	Sport	Jan 00	81%
NFL 2K	Sega	American Sports	Jan 00	93%	Spawn	Capcom	Shoot 'em Up	Okt 00	80%
Shadow Man	Acclaim	Action-Adventure	Jan 00	93%	Gundam Sidestory 0079	Bandai	Beat 'em Up	Nov 99	80%
Shenmue	Sega	Action-Adventure	Mrz 00	92%	Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel	Nov 99	80%
Dead or Alive 2	Tecmo	Beat 'em Up	Okt 00	91%	Street Fighter Zero 3	Capcom	Beat 'em Up	Okt 99	80%
House of the Dead 2, The	Sega	Shoot 'em Up	Jun 99	91%	Zombie Revenge	Sega	Beat 'em Up	Feb 00	80%
Soul Reaver	Eidos	Action-Adventure	Apr 00	91%	Airforce Delta	Konami	Action	Okt 99	79%
Crazy Taxi	Sega	Rennspiel	Apr 00	90%	South Park Rally	Tantalus/Acclaim	Rennspiel	Aug 00	79%
Rayman 2	Ubi Soft	Jump & Run	Apr 00	90%	Sega Extreme Sports	Sega	Sport	Nov 00	79%
Sonic Adventure	Sega	Jump & Run	Nov 99	90%	Mag Force Racing	Team FEB/Crave	Rennspiel	Aug 00	78%
Jet Set Radio (jp)	Sega	Genre-Mix	Sep 00	90%	Virtual On: Oratorio Tangram	Sega	Beat 'em Up	Mrz 00	77%
F355 Challenge	Sega	Rennspiel	Okt 00	90%	Aerowings	CRI	Simulation	Nov 99	76%
Chu Chu Rocket!	Sega	Denkspiel	Jul 00	89%	Marvel vs Capcom	Capcom	Beat 'em Up	Mrz 00	76%
Grand Theft Auto 2	Take 2	Action	Jun 00	89%	Nightmare Creatures 2	Kalisto/Konami	Beat 'em Up	Aug 00	76%
V-Rally 2 Expert Edition	Infogrames	Rennspiel	Jul 00	89%	Elemental Gimmick Gear	Hudson Soft	Action-Adventure	Aug 99	75%
Biohazard 2	Capcom	Action-Adventure	Mrz 00	88%	Sega GT	Sega	Rennspiel	Mai 00	75%
Ecco the Dolphin - Defender of the F.	Appaloosa	Action-Adventure	Jul 00	88%	Soul Fighter	Piggyback/Mindscape	Beat 'em Up	Jan 00	75%
Puyo Puyo 4	Sega/Compile	Denkspiel	Mai 99	88%	Gauntlet Legends	Midway/Konami	Beat 'em Up	Aug 00	75%
Virtua Tennis	Sega	Sport	Sep 00	88%	Tokyo Highway Challenge 2 (jp)	Genki	Rennspiel	Sep 00	75%
Ultimate Fighting Championship	Crave	Sport	Nov 00	88%	International Track & Field 2	Konami	Sport	Nov 00	75%
4 Wheel Thunder	Midway	Rennspiel	Jun 00	87%	Buggy Heat	CRI	Rennspiel	Dez 99	74%
Sega Rally 2	Sega	Rennspiel	Nov 99	87%	Evolution	Ubi Soft	Rollenspiel	Jun 00	74%
Tomb Raider IV: The Last Revelation	Eidos	Action-Adventure	Jun 00	87%	Pen Pen Trilcelon	General Entertainment	Rennspiel	Feb 99	74%
Virtua Fighter 3tb	Sega	Beat 'em Up	Nov 99	87%	Rainbow Six	Red Storm	Shoot 'em Up	Jul 00	74%
Tony Hawk's Skateboarding	Neversoft/Crave	Fun-Sports	Aug 00	87%	Street Fighter III W Impact	Capcom	Beat 'em Up	Feb 00	74%
Samba de Amigo (jp)	Sega	Geschicklichkeit	Sep 00	87%	Wacky Races	Infogrames	Rennspiel	Sep 00	74%
Railroad Tycoon 2	Take 2	Strategie	Okt 00	87%	Black Matrix	NEC	Strategie	Dez 99	73%
MDK 2	Bioware	Shoot 'em Up	Mai 00	86%	Dynamite Cop	Sega	Action	Nov 99	73%
WWF Attitude	Acclaim	Fun-Sports	Dez 99	86%	Climax Landers	Climax	Rollenspiel	Dez 99	72%
Blue Stinger	Sega/Climax Graphics	Action-Adventure	Nov 99	85%	Dragons Blood	Treyarch/Crave	Action-Adventure	Aug 00	72%
F1 World Grand Prix	Video Systems	Rennspiel	Feb 00	85%	Millennium Soldier - Expendable	Imagineer/Rage	Action	Nov 99	71%
Frame Gride	From Software	Action	Okt 99	85%	Seaman	Sega	Simulation	Nov 99	71%
King of Fighters Dream Match 99	SNK	Beat 'em Up	Sep 99	85%	Incoming	Imagineer/Rage	Action	Nov 99	70%
NHL 2K	Sega Sports	Sport	Mai 00	85%	Pop 'n Music	Konami	Geschicklichkeit	Mai 99	70%
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	Sport	Nov 99	85%	Pop 'n Music 2	Konami	Geschicklichkeit	Nov 99	70%
Star Wars: Episode I Racer	Lucas Arts	Rennspiel	Jun 00	85%	Red Dog	Sega	Shoot 'em Up	Apr 00	70%
Toy Commander	Sega	Geschicklichkeit	Dez 99	85%	Space Griffon	Panther Software	Shoot 'em Up	Jan 00	70%
Worms Armageddon	Team 17/Hasbro	Geschicklichkeit	Jan 00	85%	Super Speed Racing	Sega	Rennspiel	Jun 99	70%
Space Channel 5	Sega	Geschicklichkeit	Aug 00	85%	Maken X	Sega	Shoot 'em Up	Sep 00	70%
Fur Fighters	Bizzare/Acclaim	Beat 'em Up	Aug 00	85%	Suzuki Alstare Extreme Racing	Ubi Soft	Rennspiel	Jan 00	69%
Power Stone 2	Capcom	Beat 'em Up	Jul 00	84%	Record of Lodoss War	ESP	Rollenspiel	Okt 00	69%
Snow Surfers	UEP/Sega	Fun-Sports	Jan 00	84%	Jojo's Bizarre Adventure	Capcom	Beat 'em Up	Feb 00	64%
Bust a Move 4	Taito/Acclaim	Denkspiel	Aug 00	84%	WWF Royal Rumble	THQ	Beat 'em Up	Nov 00	67%
Cool Boarders Burrrn!	UEP System	Fun-Sports	Nov 99	83%	Rainbow Cotton	Success	Shoot 'em Up	Apr 00	63%
Power Stone	Capcom	Beat 'em Up	Nov 99	83%	Tetris 4D	Bullet-Proof Software	Denkspiel	Mrz 99	63%
Trickstyle	Acclaim	Rennspiel	Nov 99	83%	Marvel vs. Capcom 2 - New Age of H.	Capcom/Virgin	Beat 'em Up	Aug 00	63%
NBA on NBC	Midway	American Sports	Feb 00	82%	Capcom vs SNK	Capcom	Beat 'em Up	Nov 00	63%
Berserk	ASCII	Beat 'em Up	Jul 00	81%	Plus Plumb	Takuyo	Denkspiel	Dez 99	60%

Skies of Arcadia

Genre: **Rollenspiel** Hersteller: **Sega** Erscheint: **14. November 2000 (us)**

Wer nichts mit der japanischen Version von Eternal Arcadia anzufangen weiß (Erscheinungstermin 5. Oktober), der braucht nicht lange auf die US-Übersetzung mit dem Namen Skies of Arcadia zu warten. Bereits Ende November kommt das RPG-Epos dort in die Läden. Grund genug zum Sparen, oder?



Phantasy Star Online

Genre: **Rollenspiel** Hersteller: **Sonic Team** Erscheint: **21. Dezember 2000 (jp)**

Dem opulenten RPG mit Online-Funktion wird eine spielbare Demo von Sonic Adventure 2 beiliegen. Bei Phantasy Star Online dürfen sich Dreamcast-Zocker aus aller Welt via Internet zusammenschließen, um die ausladenden Welten zu erforschen. Ein weltweiter Simultan-Release des Titels wird angestrebt.



Guilty Gear X

Genre: **Beat 'em Up** Hersteller: **Studio 3** Erscheint: **4. Quartal 2000 (us)**

Neues Futter für traditionsbewusste Prügelspieler bietet euch Studio 3 mit Guilty Gear X an. Dieser Bitmap-Prügler glänzt durch superbe Animationen und krachige Special-Effekte. Die schwer bewaffnete Kämpferriege tritt mit verschiedenen Hieb- und Stichwaffen zum Gefecht an.



Sonic Adventure 2

Genre: **Jum & Run** Hersteller: **Sonic Team** Erscheint: **4. Quartal 2000 (jp)**

Yuji Naka werkelt zur Zeit mit Hochdruck an der Fertigstellung des nächsten Adventures rund um den kleinen Igel Sonic. Die Optik wurde im direkten Vergleich zum ohnehin schon rasanten Vorgänger nochmals verfeinert. Schade nur, dass europäische bzw. amerikanische Zocker erst im kommenden Frühjahr in den Sonic-Rausch verfallen dürfen.



Black & White

Genre: **Strategie** Hersteller: **Lionhead** Erscheint: **1. Quartal 2001 (us, dt)**

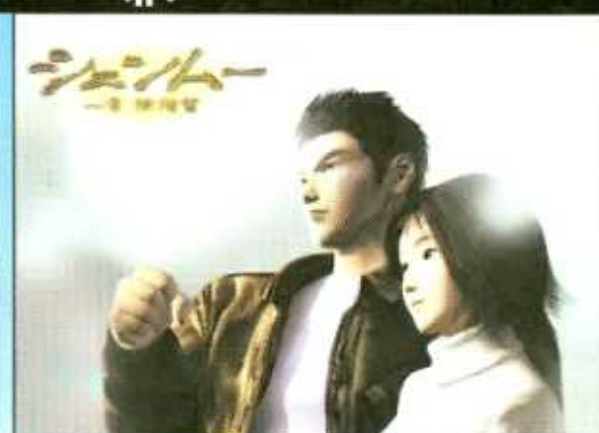
Peter Molyneux musste sein neues Götterspiel leider um einige Wochen verschieben. Aber nicht nur DC-Zocker müssen sich in Geduld üben, sondern auch PC- oder PS2-Fans. Die letzten Demos im EA-Hauptquartier zur ECTS zeigten eigentlich keine spielerischen Neuigkeiten.



Shenmue 2

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

Während europäische und amerikanische Dreamcast-Zocker Grund zur Freude haben (Shenmue kommt am 14. November bzw. 8. Dezember), muss die japanische Shenmue-Fangemeinde weitere Verzögerungen bei der Fertigstellung des Kultspiels hinnehmen.



Virtua Fighter X

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

Auf der 38. Jamma hat Sega zwei wichtige Details über ihre zukünftige Arcade-Strategie verraten: 1. Die neue Plattform wird NAOMI 2 heißen und soll bis zu 10 Millionen Polygone gleichzeitig darstellen können. 2. Yu Suzuki wird nach alter Sega-Tradition Virtua Fighter X als ersten Titel bringen.



Angekündigte Dreamcast-Titel

Heroes of Might & Magic 3	Ubi Soft	Rollenspiel	Dezember
Star Wars: Jedi Power Battles	Lucas Arts	Action-Adventure	7. Oktober
Space Channel 5	Sega	Geschicklichkeit	7. Oktober
European Super League	Virgin	Sport	7. Oktober
Motor Madness	Virgin	Rennspiel	7. Oktober
Time Stalkers	Sega	Rollenspiel	14. Oktober
Extreme Sports	Sega	Sport	14. Oktober
Urban Chaos	Eidos	Action-Adventure	14. Oktober
Metropolis Street Racer	Sega	Rennspiel	21. Oktober
Ultimate Fighting Championship	Crave	Sport	21. Oktober
SnoCross Championship	Acclaim	Rennspiel	21. Oktober
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	21. Oktober
Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames	Rennspiel	26. Oktober
Street Fighter 3: Third Strike	Virgin	Beat 'em Up	28. Oktober
UEFA Soccer 2001	Infogrames	Sport	Oktober
Rush 2049	Konami	Rennspiel	Oktober
Indiana Jones und der Turm von B.	THQ	Action-Adventure	tba.
Super Runabout	Virgin	Rennspiel	Oktober
Alone in the Dark 4	Infogrames	Action-Adventure	tba.
Space Race	Infogrames	Rennspiel	2. November
Silent Scope	Konami	Shoot 'em Up	4. November
ECW Anarchy Rulz	Acclaim	Sport	4. November
Half-Life	Havas	Ego-Shooter	4. November
Shooter 3	Sega	Shoot 'em Up	10. November
Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim	Fun-Sports	11. November
Messiah	Interplay	Action-Adventure	tba.
Hydro Sport Racing	Mattel	Rennspiel	18. November
KISS: Psycho Circus	Take 2	Ego-Shooter	18. November
Ready 2 Rumble Round 2	Midway	Beat 'em Up	18. November
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Fun-Sports	18. November
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	Rennspiel	25. November
Jet Set Radio	Sega	Genre-Mix	25. November
Heavy Metal FAKK 2	Take 2	Action-Adventure	tba.
The Mummy	Konami	Action-Adventure	November
Sega GT	Sega	Rennspiel	2. Dezember
POD 2	Ubi Soft	Rennspiel	2. Dezember
Tomb Raider - Die Chronik	Eidos	Action-Adventure	2. Dezember
Chicken Run	Eidos	Action-Adventure	2. Dezember
Mat Hoffman Pro BMX	Activision	Sport	2. Dezember
Samba de Amigo	Sega	Geschicklichkeit	9. Dezember
Sega Worldwide Soccer	Sega	Sport	9. Dezember
Grandia 2	Ubi Soft	Rollenspiel	1. Quartal 2001
Black & White	Lionhead	Strategie	1. Quartal 2001
Shenmue	Sega	Action-Adventure	8. Dezember
Bald in Japan erhältlich...			
El Dorado Gate	Capcom	Rollenspiel	3. Quartal
Outtrigger	Sega	Shoot 'em Up	3. Quartal
Daytona 2	Sega	Rennspiel	4. Quartal
Phantasy Star Online	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Gun Spike	Capcom	Action	4. Quartal
Blue Submarine No.6	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Doreamon	Sega	Action	4. Quartal
Sonic Adventure 2	Sega	Jump & Run	2001
Shenmue 2	Sega	Action-Adventure	tba.
Virtua Fighter X	Sega	Beat 'em Up	tba.
Biohazard 3	Capcom	Action-Adventure	tba.
Bald in den USA erhältlich...			
Silent Scope	Konami	Shoot 'em Up	26. Oktober
Stupid Invaders	Ubi Soft	Action	Oktober
PBA Tour Bowling 2001	Bethesda Softworks	Sport	Oktober
ESPN Baseball Tonight	Konami	Sport	Oktober
Ms. Pac-Man Maze Madness	Namco	Geschicklichkeit	Oktober
Austin Powers: Mojo Rally	Take 2	Rennspiel	Oktober
Evil Dead: Hail to the King	THQ	Adventure	2. November
V.I.P.	Ubi Soft	Action	2. November
Sonic Shuffle	Sonic Team	Genre-Mix	7. November
Shenmue Chapter I	Sega	Rollenspiel	14. November
F355 Challenge	Sega	Rennspiel	November
Skies of Arcadia	Sega	Rollenspiel	November
NBA 2K1	Sega	American Sports	November
Championship Surfer	Mattel Int.	Fun-Sports	November
ESPN NBA 2 Night	Konami	Sport	November
Black & White	tba.	Strategie	Dezember
18 Wheeler - American Pro Truck	Sega	Rennspiel	3. Quartal
Croc 2	Fox Interactive	Jump & Run	3. Quartal
Samba de Amigo	Sega	Geschicklichkeit	3. Quartal
Bangai-O	Classified Games	Action	3. Quartal
Ilbleed	Sega	Action-Adventure	4. Quartal
Rune	G. of Developers	Action	4. Quartal
NFL 2K1	Sega	American Sports	4. Quartal
Dark Angel	Metro 3D	Action	4. Quartal
S.o.F.	Crave	Shoot 'em Up	4. Quartal
World's Scariest Police Chases	Fox Int.	Action	4. Quartal

Das gibt's im nächsten Heft:

Shenmue-Test

Wenn alles gut läuft, erhalten wir fürs nächste Heft eine komplett spielbare PAL-Version dieses wegweisenden Titels von Yu Suzuki. Schon jetzt weiß das lang ersehnte Traum-Game zu überzeugen. Vor allem durch die detailgetreue Darstellung der Umgebungen und die außergewöhnliche Grafik lässt Shenmue die Konkurrenz weit hinter sich. Bleibt abzuwarten, ob sich der in Japan zum Kult avancierte erste Teil von Shenmue auch auf dem europäischen Markt durchsetzen kann.



Eternal Arcadia

Nachschub für hungrige Rollenspiel-Freaks. Eternal Arcadia steht in den Startlöchern und verspricht heiße Nächte in den grenzenlosen Lüften. Wir schauen uns beim nächsten Mal die Verkaufszahlen von Eternal Arcadia genauer an, um zu beurteilen,

ob die neue Masche mit der kompletten Freischaltung der Demo-Version über einen Online-Code von den Japanern angenommen wurde. Falls ja, könnte dies früher oder später zu einem interessanten Modell auch für die westlichen Märkte werden.



Daytona-USA-Test

Nach Jahren des Wartens geht für altgediente Arcade-Hasen ein Traum in Erfüllung. Sega bringt den Arcade-Racer schlechthin in einer aufgemöbelten Version für den Dreamcast. Wenn euch bei 20

Fahrzeugen gleichzeitig, tollen Spiegeleffekten, keinen Pop-ups und null Frame-Dropping das Wasser im Mund zusammenläuft, solltet ihr unseren Import-Test in der nächsten Ausgabe nicht verpassen!



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- + wir schauen uns die Online-Games genauer an
- + alle Software-Hits zu Weihnachten
- + und wie immer Tipps zu euren DC-Games

Ab 6.12.2000 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),
Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur

Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Ralph Wollner, Henry Ernst

Bildredaktion

Peta Mensing, Björn Harhausen

Freie Mitarbeiter

Christoph Heer

Layout

Björn Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

Konzeption und Gestaltung

Uwe Kraft

Titel

Sega

Manuskripte und Programme

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

Urheberrecht

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

Beilagen

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

Zentrale Service-Nummer:

0911 / 2872-150

Service-Fax:

0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:

Tel: 0180 / 5959506

Fax: 0180 / 5959513

e-Mail: computec.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt

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

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

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

Assistenz der Anzeigenleitung

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

Anzeigenmarketing

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

Anzeigenberatung

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

Jens Klüver (-348) (Fax: -240)
jskluever@computec.de

Anzeigendisposition

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

Online-Werbeflächen

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

Anzeigenassistent

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

VERLAG

Computec Media AG

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

Verlagsleiter

Rainer Kube

Vertriebsleitung

Klaus-Peter Ritter

Produktionsleitung

Martin Clossmann

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Abonnement

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

Abobestellung Österreich

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

Druck

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.



Alles drauf!



Alles drin!

**GAMES AND MORE –
mehr geht nicht!**

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



Nuperman empfiehlt:

Nix, nur N-ZONE

- N-Zone:** Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy und Game Boy Color
- N-Zone:** Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tipps und Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen
- N-Zone:** Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster
- N-Zone:** Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Pokémon-Starkarten und Pokémon-Aufklebern für nur 3,90 DM



**Nas meistgekaufte
Nintendo-Magazin!**

Vier starke
Pokémon-
Starkarten in
jeder Ausgabe!

