



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Das einzige
Magazin mit
GD-ROM

www.powerplay.de

3/2000 - August
DM 12,80

Auf der GD-ROM:

Spielbar

Toy Commander
(Summer Edition)

Wacky Races

Super Magnetic Neo

Zeigbar

NHL 2K

Space Channel 5

Virtua Tennis

Marvel vs. Capcom 2



Höllenfahrt

Cores Project Eden
kommt ohne Lara aus



OnlineTräume

Wie Phantasy Star
die Spielewelt vereint



Gewinnt!

Holt Claire Redfield
zu Euch nach Hause

Die Konsole! Die Spiele! Ulala!

Dreamcast™

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Space Channel 5

Ulala: Segas
neuester Stern am
Spielehimmel



future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft

4 395024 212802

DM 12,80 S 100,00 Stf 12,80 Lfr 310,00
08



SCHOCKIEREND WIRKLICH

RESIDENT EVIL™ CODE: Veronica



Dreamcast

www.eidos.com

CAPCOM

RESIDENT EVIL™ CODE: Veronica © CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive Limited.
Sega & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd © 2000 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.

EIDOS
INTERACTIVE



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DiesmalDrin

August 2000 (8/00)



28

Cores Weg in die Zukunft?



62

Keine id-Krise zu finden!



38

Tanze Samba mit mir!



88

Alle träumen von einem Spiel...
Phantasy Star Online

JetztDa

- 68 **Magforce Racing**
- 70 **Dragon's Blood**
- 72 **Giga Wing**
- 74 **Tech Romancer**
- 76 **Marvel vs. Capcom 2**
- 78 **Roadsters**
- 80 **Bust-A-Move 4**
- 82 **Gauntlet: Legends**
- 84 **Fur Fighters**
- 86 **Silver**

BaldDa

- 36 **Rent A Hero (No.1... hehe)**
- 38 **Samba De Amigo**
- 40 **Hidden & Dangerous**
- 42 **Tokyo Highway Challenge 2**
- 43 **Bangai-o**
- 44 **Time Stalkers**
- 46 **Super Runabout**
- 48 **Stunt GP**
- 50 **F355 Challenge**
- 52 **Sydney 2000**

SprachStörung

- 58 **Rainbow Six**
- 60 **Gundam: Side Story**

LebensLust

- 28 **MonsterMacher**
- 54 **ZukunftsStar**
- 62 **Japanisch? Amerikanisch!**
- 88 **Online-Träumer**

SonstNoch

- 08 **ErsteWorte**
- 10 **TraumFrau**
- 12 **KnackigFrisch**
- 35 **InhaltsVerzeichnis GD**
- 97 **Impressum**
- 92 **EinSchreiben**



54

Der Star der Zukunft?!

WebInhalt

www.powerplay.de

The screenshot shows the PowerPlay website layout. At the top, there's a navigation bar with categories like 'pc-spiele', 'dreamcast', 'sonstige', 'alle systeme', 'playstation', and 'nintendo 64'. The main content area features a 'DailyRadar - Die News der PowerPlayer!' section with several news items, each with a category icon (DIV, PC) and a 'Triggerhappy' rating. A 'TOP NEWS' section lists recent headlines. A 'NEWS ARCHIV' section includes a date selector for 'Juni 2000'. On the right, there's a 'COMMUNITY' section with login and registration options, and a 'PARTNERSITES' section with logos for PCPLAYER, FUN MAGAZIN, and Dreamcast. A search bar is located in the top left corner.

NavLeiste

Alles auf einen Blick. Die News, die Previews, die Tests. Und dazu noch Tips & Tricks für alle Systeme. Der Motor, mit dem das Spiele-Web gepowert wird. Und das mit nur einem einzigen, echten Mausclick!

TopNews

Keine Zeit, Dich mit allen News zu befassen? Schäm Dich! Aber auch dafür haben wir die richtige Leiste. Die wichtigsten Headlines des Tages. Alles, was man braucht, um mitreden zu können. Und zwar immer...

NewsArchiv

Eine Nachricht verpaßt oder mal einen Tag nicht bei uns reingeschaut? Auch kein Problem. Die älteren News kann man hier nachlesen und sich damit vertraut machen. Also... immer mal wiederkommen!

SuchButton

Die beste Suchfunktion im Web! „Golf“ eingeben, und dann sehen, was der Lycos-, äh, PowerPlay-Hund zurückbringt. Und zwar alles! Vom Rennspiel bis hin zum Shooter, bei dem man einen Golf in die Luft jagt...

PlattForm

Nur an Dreamcast interessiert? Dann hier klicken- und die Site sucht automatisch alles zusammen, was man über Sega wissen könnte, wissen darf und einiges, was man wissen sollte... eigentlich also alles.

LogOn


Im Forum mitmachen und auf andere Wahnsinnige wie uns treffen. Und auf die PowerPlay-Redaktion! Gecko hat das alles fest im Griff, so wie wir das sehen. Und das sehen wir gerne. Go Gecko, go, go, go, go...

**DIE JAGD DURCH DEN
WELTRAUM BEGINNT**



**TITAN
A.E.**

**AB 10. AUGUST
IM KINO!**



**DREAMCAST + ONLINE-SPIEL
CHUCHU ROCKET!
JETZT NUR**

DM 499,-
(unverb. Preisempf.)

VOULEZ-VOUS

CHUCHU

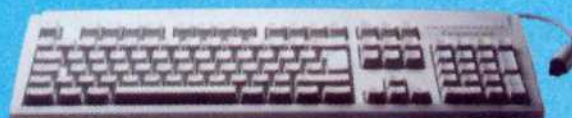
AVEC MOI?

**CHUCHU ROCKET!
SPIEL ONLINE MIT DUFTEN LEUTEN
IN FREMDEN LÄNDERN.**

SEGA™



Dreamcast™

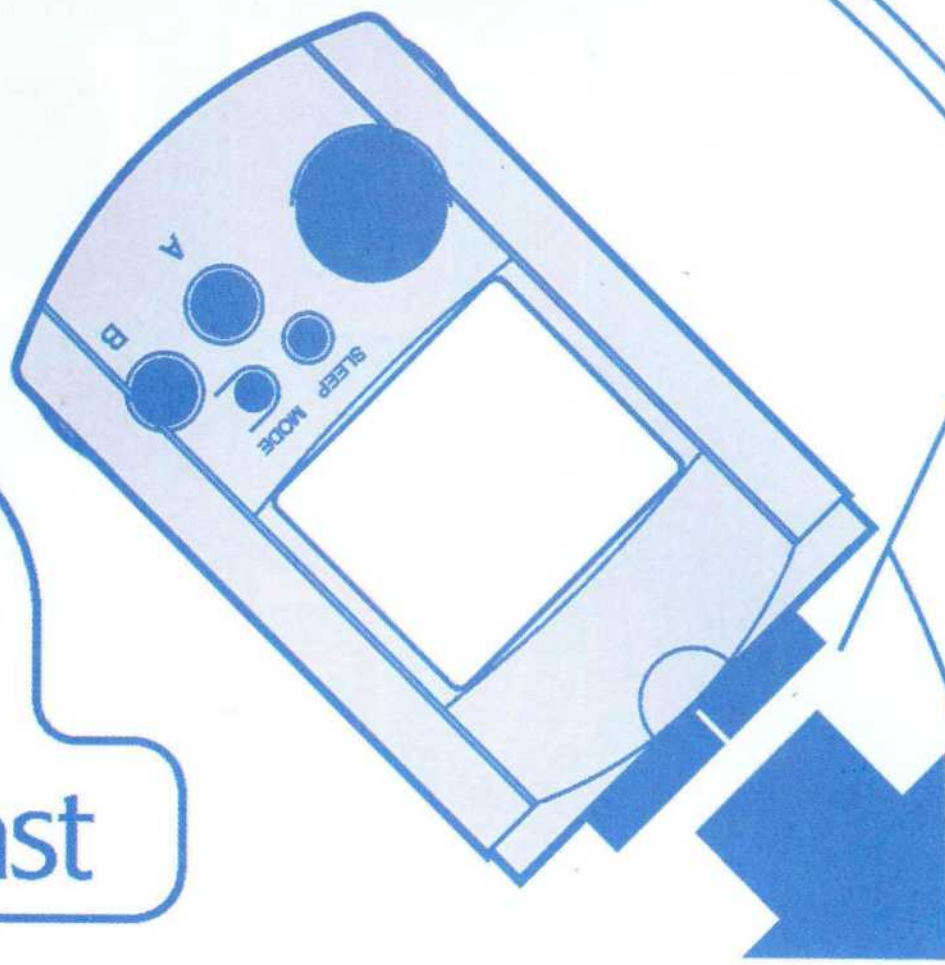


WWW.DREAMCAST-EUROPE.COM

SEGA & DREAMCAST ARE EITHER TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.

Nur über „Call by Call“-Verbindungen und ohne Providerkosten.
(Nur Telefongesprächsgebühren kommen hinzu.)

**Technisch perfekt:
Dreamcast ist für
die Zukunft
gewappnet**



Medien mit Leidenschaft



Future Verlag ist die deutsche Tochterfirma von Future Network, dem britischen Verlagshaus. Weitere Future Büros befinden sich in Bath, London, New York, San Francisco, Somerton, Paris, Mailand und Rom.

Hallo da draußen!



Man soll ja immer dann aufhören, wenn's am meisten Spaß macht, und das tun wir hiermit. Die Ausgabe, die Ihr in den Händen haltet, ist die letzte, die wir machen. Wir haben die beste Konsole der Welt von

ihrem ersten Tag in den Windeln begleitet und sind sehr stolz darauf, daß wir dabei waren, als sie ihre ersten Schritte online gemacht hat. Nun zeigt sich, daß Dreamcast ein Begriff ist, den die meisten kennen – und das ist gut so. Sega ist damit ein technisches Meisterstück gelungen, dem die PS2 noch folgen muß (und wird). Wir von Future berichten natürlich auch weiter über Dreamcast. Und zwar genauso kritisch wie bisher. SubZero (der sich endlich einen Namen leisten kann und zwar: Bronco) und viele andere begleiten unsere Konsole jeden Monat in der *Video Games*. Wer sie noch nicht kennt, der sollte sofort loslaufen und sie am nächsten Kiosk kaufen. Es gibt nichts Besseres auf dem Markt. Und wir? Nun, wir haben einen Plan. Aber den verraten wir noch nicht. Hehehe... einfach mal abwarten.



Dreamcast.
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Thomas Gerhardt

Thomas Gerhardt
Le Cheffe

SpielKinder



Alex Folkers
... ist nun unverwundbar, da er der fünfte Sohn eines fünften Sohnes ist. Häh?!



Martina Vrenegor
... bettelt um Urtaub, kriegt aber keinen, weil wir alle echt fies sind, hehehehehe...



Ulf Schneider
taktiert und taktiert und ... beinahe wie die deutsche Fußballnationalelf, aber mit mehr Erfolg...



Markus Hermannsdorfer
Durfte bei Roadsters endlich mal wieder mit seinem C64 spielen, zum Vergleich. Wer gewonnen hat? S.78

Kaugummi



Manchmal muß man
hart zubeißen können.
Diese junge Dame
kann das... echt wahr!



BlaseBalg

Gum

Dieses Mädel ist der Traum aller Jungen und der Alptraum aller Polizisten, die auf der Straße für Ordnung sorgen wollen. Ah, sollen Sie kommt schnell zur Sache, und ihre Sache ist es, mit Farben die Wände zu besprühen. Irgendwie bewundernswert, denn sie lebt all ihre künstlerischen Neigungen im wirklichen Leben aus. Außerdem hört sie gerne Piratensender, hat einen Modegeschmack, der ansonsten nur von Courtney Love bekommt ist und hilft uns, richtig auf die Rolle zu gehen. Will heißen, am Anfang von *Jet Set Radio* ist sie unsere Trainerin. Wir sollen genau das machen, was sie uns vormacht. Das klingt einfach, aber wer schon einmal probiert hat, mit Skates zu grinden, dabei gleichzeitig an einem parkenden Auto vorbeizukommen und darauf auch noch sein Markenzeichen zu hinterlassen (und nein, wir sprechen nicht vom Mercedes-Stern...), der weiß, wie schnell man dabei auf Granit beißt. Auch bei ihr...

NackteFakten

- **Geburtstag:** 28.10.1982.....
- **Größe:** 1,68 m
- **Gewicht:** 46 kg
- **Maße:** 75-61-79
- **Nationalität:** Cartoonisch
- **Hobbies:** Vor Bullen davonlaufen, uns küssen (haja, man kann mal ja träumen) und Graffiti
- **Lieblingsfilme:** Colors, Hackers, Wanderers, West Side Story
- **Lieblingsmusik:** Sven Väth, Echt, Kraftwerk



Noritaka Funamizu

Kurzfassung

■ **Name:** Noritaka Funamizu

■ **Was er macht:**

Projektleiter für *Power Stone 2*, vielleicht das Spiel, das Capcom aus dem normalen *Street Fighter*-wir-verwenden-Dich-wieder-und-wieder-Trott herausbringt, weil es eine echte Innovation im Beat'em-Up Bereich ist...

Power Stone 2 heißt das Spiel, der Papa (und stolz ist er wie Oskar, hat aber einen schwerer auszusprechenden Namen) ist dieser Herr hier von Capcom...

Als das erste *Power Stone* herauskam, standen wir hier in der Redaktion mit heruntergeklappten Unterkiefern vor der Konsole, weil... so cool durfte ein normales Beat'em-Up einfach nicht sein. Nicht hier und heute. Und bis heute gibt es den andauernden Streit, welches Spiel denn eigentlich das bessere ist... *Power Stone* oder *Soul Calibur*. Das Erscheinen von *Power Stone 2* in Japan senkt die Waagschale bedrohlich in Richtung Capcom – und dieser Mann hier war dafür verantwortlich...

Die neuen Figuren scheinen sich ja in erster Linie an jüngere Spieler zu richten... war das Absicht?

Es war nicht von Anfang an unsere Absicht, das Spiel rein an Kinder zu richten. Aber die ganze Welt in *Power Stone* hat eine Art kindliches Erscheinungsbild an sich, so daß das ganz natürlich erschien. Es ist beinahe so, als wäre diese gesamte Welt mit Spielzeugen aller Art erfüllt, es ist kein realistisches Kampfspiel, eher so das übliche Balgen von Kindern auf dem Spielplatz. Die Figuren werden nicht verletzt, bluten tun sie auch nicht. Das paßt zu der neuen Welt sehr gut...

Hat es sehr lange gedauert, bis man endlich die Balance für den 4-Player-Modus gefunden hat?

Das war wirklich nicht ganz einfach. In der Automatenfassung wird es dadurch manchmal etwas verwirrend, daß man diese vier Figuren gleichzeitig drauf hat. Da kann es schon einmal vorkommen, daß man seine Spielfigur für einen Sekundenbruchteil aus den Augen verliert. Bei der Dreamcast-Fassung haben wir dieses Problem behoben, indem wir die Kamera einfach näher an die Figuren herangebracht haben.

Was waren die Reaktionen der Spieler zu *Power Stone 2* in der Spielhalle?

Jedes Mal, wenn man vier Spieler hat, die gleichzeitig an einem Automaten spielen, dann hat man auch eine Menge Spaß, das ist ja klar. Man schreit sich gegenseitig an, man schubst sich – man könnte meinen, der Kampf bricht auch in der Spielhalle aus. Es war unser erklärtes Ziel, ein sehr hektisches, sehr schnelles und spaßiges Spiel für vier Spieler zu entwickeln. Das hier ist nicht ein Spiel wie *Street Fighter 3*, es ist nicht realistisch im eigentlichen Sinne, sondern es macht einfach nur einen Heidenspaß...

Wie viele verschiedene Objekte kann man eigentlich in der DC-Fassung bekommen?

Eine ganze Menge: Wenn man im Adventure-Modus spielt, dann kann man bis zu 100 verschiedene Objekte sammeln und miteinander kombinieren. Das ist ziemlich cool, denn man kann sie auf dem VM speichern, mit zur Spielhalle nehmen und das Gespeicherte dann auch beim Spielautomaten nutzen.

War diese Nutzung des VM zwischen Spielhalle und Dreamcast eigentlich Segas Idee oder Eure?

Das war eine Idee von uns. Wir sind damit zu Sega gegangen, und die haben's sehr gemocht, also haben wir's gemacht. Habt Ihr mal von einem Spiel gehört, daß da hieß *Giant Gram*?! Das war eigentlich auch unsere Idee, aber Sega war da um einiges schneller...

Wie? Sega hat Euch was geklaut? Skandal!

Nein. [lacht] Das sind diese Zufälle, die in der Spielebranche immer wieder vorkommen. Keine Idee existiert im leeren Raum, und deshalb sieht man so häufig ähnliche Spiele gleichzeitig auf den Markt kommen. Das passiert häufiger, als man denkt.

Welche Projekte plant Ihr für die Zukunft? Liegen die Pläne für *Power Stone 3* schon in der Schublade?

Ich glaube nicht, daß unser nächster Titel *Power Stone 3* sein wird, aber wir werden mit Sicherheit neue 4-Player-Spiele entwickeln. Was das aber genau für Spiele sein werden, das kann ich jetzt noch nicht sagen. Aber es wird sie geben, und sie werden ziemlich hektisch sein...







Holt Claire in Euer Wohnzimmer!

Nun gibt es ja Konsolen und es gibt KONSOLEN (!). Eine von letzteren haben wir hier für Euch zu gewinnen, und zwar mit Riesenhilfe von Eidos Interactive (klingt zwar wie ein Sport-Milch-Mix, ist aber besser) und Capcom und Sega natürlich. Was wir verlosen, das seht Ihr unten am Ende dieses Kastens. Ein speziell gearbrushtes Dreamcast mit dem wohl hübschesten (vielleicht aber auch blutigsten) Mädchen, das es jemals auf Dreamcast gegeben hat. Claire Redfield aus *Resident Evil: Code Veronica*. Das Spiel, das jeder haben muß. Wir meinen,

wirklich jeder! Vergeßt alle anderen Spiele, an diesem hier habt Ihr Stunden und Tage zu knabbern. Wenn die Zombies nicht vorher an Euch knabbern. Aber das ist noch nicht alles... Der Gewinner bekommt die Konsole, ein Keyboard (und wir wissen, wie schwer die immer noch zu kriegen sind), das Spiel *Code Veronica* und dazu noch *Chu Chu Rocket!* von Sega frei Haus dazu. Damit Eure Brieftaschen noch

ein bißchen Luft haben, um Euch all die anderen Spiele zu kaufen, die Ihr ebenfalls ja haben müßt. Als da wären... neee, dazu sagen wir nichts. Da müßt Ihr selbst schon mal im Geschäft probieren. Auf jeden Fall wollen wir auch was von Euch, und zwar eine Antwort. Auch wenn wir keinen Günther Jauch hier sitzen haben, und der Hauptpreis keine Million ist: Wer war der Regisseur vom Original-*Nosferatu*? Wer jetzt sagt, Werner Herzog, der hat schon verloren. Alle anderen schreiben an... (oder eMailen) ODCM
Rosenheimer Str.
145h
81671
München



WAP mich an!
Hey, sollten diese Handys nicht eigentlich für Yuppies hergestellt worden sein? Aäähhhh...

GewAPnet für Spiele?

Nachdem man sich bei Sega Japan gesagt hat, Billy Gates, pfui Teufel, schmiedet man inzwischen fleißig neue Allianzen, um gegen die X-Box oder was auch immer da aus Microsofts Labors in Redmond auf dem Weltmarkt drängen wird, zu stehen. Neuestes Beispiel ist die Zusammenarbeit mit Motorola und Sun Microsystems. Denn Sega entwickelt Spiele, die auf Java basieren. Ihr wißt schon, die Sache, bei der Bill Gates zum ersten Mal heftigst mit der amerikanischen Justiz zusammengerauscht ist, weil der Internet Explorer das Original-Java einfach nicht mochte... die Handys mögen das aber, und Java 2 (eine Abkürzung, wir wissen es) soll es sogar ermöglichen, bessere Spiele als maximal *Tetris* auf das Handy-Display zu zaubern. Motorola ist begeistert, Sega Japan ist begeistert, die Frage ist nur, wieviele Leute, die ein WAP-Handy haben (Sanka von der Videogames zählt nicht...) auch bereit sind, ziemlich viel Kohle für ein kleines Spiel unterwegs auszugeben... einwählen muß man sich

da nämlich doch noch. Vielleicht eine Chance gegen den Gameboy Color Advanced?! Neeeee... glauben wir nicht. Denn so gut Sega auch ist, die Nintendo-Jungs haben die reine Lehre und Macht des Pikachu... egal. Hier eine Liste der Spiele, die für's Handy kommen sollen...

- Blackjack
- Borkov
- Columns
- Golf
- Sonic Logic
- Sonic Head-On
- Sonic's Bomb Squad
- Sonic J

Was denn diese Spiele nun sein sollen, das können wir noch nicht sagen, sind aber daran interessiert, gerade die Sonic-Titel mal in Augenschein zu nehmen. Dazu müssen wir Sanka von der Videogames aber noch sein Handy klauen, weil wir noch nicht so abhängig von dieser neuen Droge des 21. Jahrhunderts sind und uns konsequent weigern, uns eines anzuschaffen. Aber wenn die Spiele gut sind... dann wollen wir mal nicht vorschnell urteilen und abwarten und ausharren...

Segas Marketingmaschine läuft weiter. Nach *Tomb Raider* gibt's was Neues im Fernsehen, und zwar Werbung für... Flipper? Nein, für unser aller Lieblingsdelphin, das ist der mit der Aufgabe, die Zukunft zu retten und durch die Tiefen des Meeres zu schwimmen. Ja, wir sprechen von Ecco, niemand Geringerem. Und Sega konnte eigentlich auch keinen besseren neuen Helden

finden (abgesehen von Claire Redfield), um die brillante Grafik all den Leuten beizubringen, die immer noch auf die PS2 warten und von Dreamcast gar nichts gehört haben. Die soll es ja immer noch geben, hören wir. Wir sind schockiert! Schockiert, sagen wir! Verhaften Sie die üblichen Verdächtigen! Wer Ecco mal selbst sehen will, der kann das zumeist auf RTL tun, Sonntags...

Oder auch auf Viva und Giga und all den anderen Sendern, die wir laut unserem Boss nicht mehr gucken dürfen, weil wir ja viel zu sehr damit beschäftigt sein sollen, neue Spiele zu testen. Buhuuu-

huuuu... dabei wollen wir auch sehen. Sofort. Wenn auch das Spiel, so glauben wir immer noch, nicht wirklich für den Massenmarkt hergestellt worden ist, weil... ein bißchen zu anspruchsvoll. Da liegen wir auf einer Linie (man mag es kaum glauben) mit den Multiformatheften. Aber cool ist's trotzdem. Wie eine Davidoff-Werbung... hehe... ohne nackte Männer...



Ecco schwimmt... auf Erfolgskurs?!?

ENTDECKE DIE MAGIE!



WALT DISNEY World® Quest MAGICAL RACING TOUR

Chip & Chap und ihre Freunde müssen in einem atemberaubenden Rennen mit kultigen Fahrzeugen die fehlenden Teile der Feuerwerks-Maschine einsammeln, um das große Feuerwerk im Park zu retten. Zeig' deinen Freunden, wer der Schnellste am Steuer ist und finde alle Teile der Maschine, um das Feuerwerk zu starten.

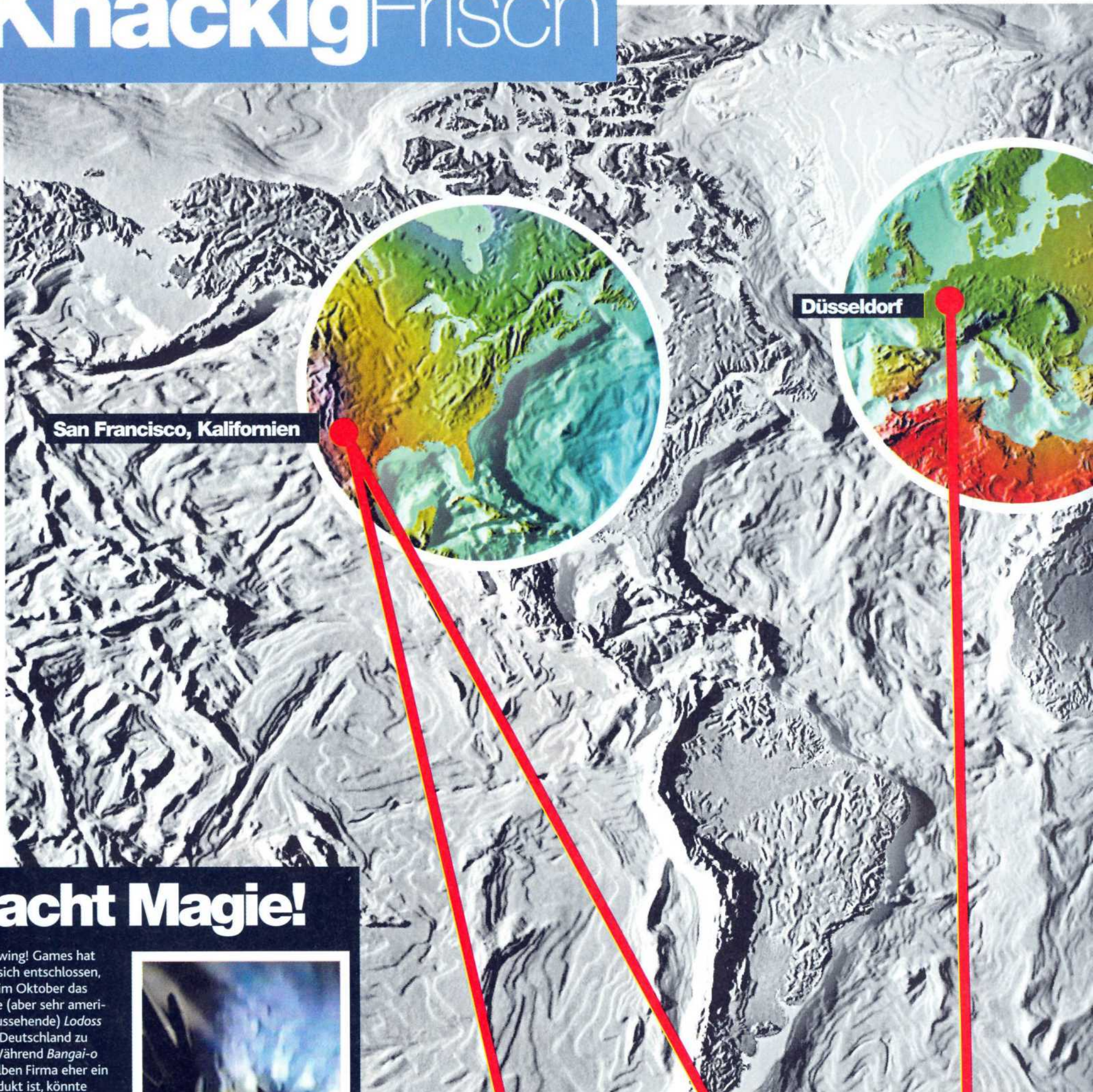
- 13 coole verschiedene Rennpisten, z.B. Space Mountain, Geisterhaus und Rock 'n' Roller Coaster
- 13 coole Typen, z.B. Chip und Chap, Jiminy Cricket und 10 ganz neue Disney-Figuren
 - Single- und Multi-Player-Modus – alle Spiele auch mit Split-Screen
- mit Froschzauber, Teetassenminen, Nussraketen und magischen Kräften erhältst du freie Bahn
- entdecke versteckte Abkürzungen, verborgene Strecken und geheime Charaktere



www.eidos.com



EIDOS
INTERACTIVE



Macht Magie!

Swing! Games hat sich entschlossen, im Oktober das japanische (aber sehr amerikanisch aussehende) *Lodoss War* nach Deutschland zu bringen. Während *Bangai-o* von derselben Firma eher ein Freak-Produkt ist, könnte dieser Titel schon eher was für alle und jedermann werden. Ein Spiel, das vom Gameplay etwas an *Diablo* erinnert, also: isometrische Perspektive, ein Held, viel Magie und viele Monster. Eines der besseren Spiele auf der Tokyo Game Show, das...



MagieMacht
Mit *Lodoss* zum Erfolg?



LizenzPläne



Dieses kleine weißgraue Teil wird uns vielleicht nicht mehr allzu lange in dieser Form erhalten bleiben. Sega USA und Japan haben nämlich Pläne, die Technik in die normalen Consumer-Electronics-Geräte verschiedener Hersteller einzubauen. Also ein DVD-Player, der auch gleichzeitig ein Dreamcast ist. Ein Fernseher, der gleichzeitig ein Dreamcast ist. Ein... Ihr versteht, was wir meinen. Allerdings haben sich die Herren von NEC oder Phillips (die man angesprochen haben will) noch nicht geäußert. Klingt doch wie 3DO. Wir drücken die Daumen... haben wir bei Erich auch gemacht. Hat uns aber nix geholfen, watt 'n Sch...

EASpricht...

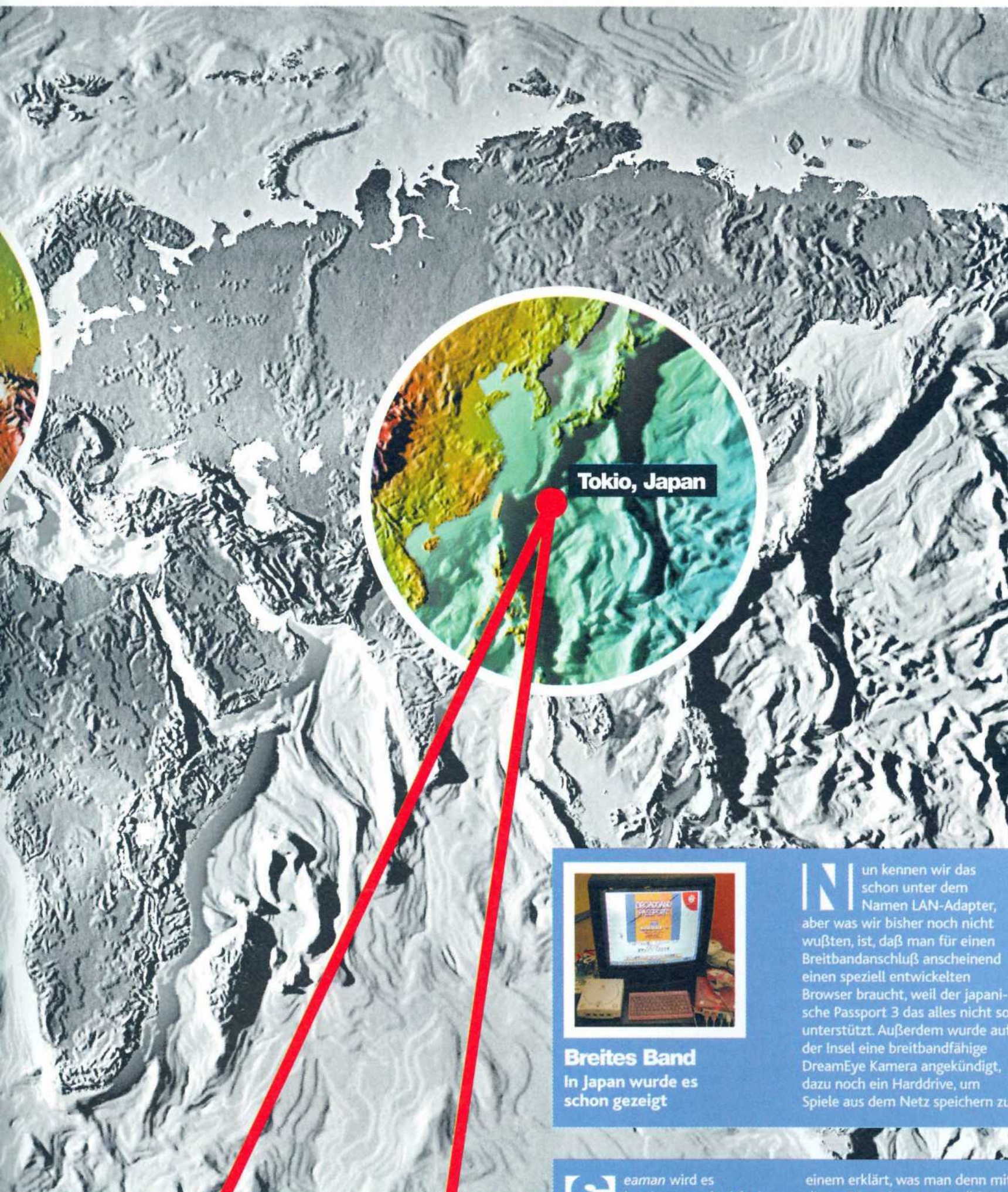


Im Forbes Magazin hat man sich gewundert... warum denn EA Dreamcast in den USA nicht unterstützt, denn eigentlich sollte man doch glauben, daß eine neue Konsole mit soviel Potential eine Goldmine sein müßte. Aber Sega-USA-Chef Peter Moore meint nur staubtrocken: „Die werden sich bestimmt noch ärgern, daß sie uns nicht unterstützen.“ Aus EAs Kreisen hört man dagegen, daß jeder Dollar, den man in Sega stecke, beim Ausbau der Online-Strategie für die PS2 fehlen würde... Häh?! Wie denn?! Wo denn?! Wieso Strategie? Braucht man die denn? Und warum bitte schön hat das niemand Erich Ribbeck gesagt?

HeimTelefon



Im Herbst soll man über Dreamcast, so Sega Europe, auch telefonieren können. Das Ganze soll dann DreamCall heißen und bietet die Möglichkeit, per Headset die normalen Internet-Tarife zu nutzen, um dann mit Gott-allein-Weiß-Wem zu sprechen. An sich hat das bisher auf dem PC-Markt noch nicht ganz eingeschlagen. Aber wofür das mit Sicherheit gut sein wird? *Alien Front*, ja, das Online-Spiel, bei dem man gleichzeitig mit seinen Kumpels über Headset die Taktik besprechen kann, wie man anderen Leuten den Hintern aufreißt. Hätte vielleicht Erich Ribbeck mit seinen Jungs machen sollen. Den Hintern aufreißen...



Tokio, Japan



Breites Band In Japan wurde es schon gezeigt

Nun kennen wir das schon unter dem Namen LAN-Adapter, aber was wir bisher noch nicht wußten, ist, daß man für einen Breitbandanschluß anscheinend einen speziell entwickelten Browser braucht, weil der japanische Passport 3 das alles nicht so unterstützt. Außerdem wurde auf der Insel eine breitbandfähige DreamEye Kamera angekündigt, dazu noch ein Harddrive, um Spiele aus dem Netz speichern zu

können (so zum Bleistift die DreamLibrary mit den alten Klassikern), und an einem Scanner arbeitet man derzeit auch. Wir glauben jetzt allerdings nicht, daß die meisten dieser Zusatzgeräte es nach Europa schaffen, weil sie dann den gesamten Paketpreis für Dreamcast in die Regionen eines PC katapultieren würden. Und ob sich das in Deutschland lohnt? Fragen wir mal Euch. Was würdet Ihr davon halten...

Seaman wird es bestimmt auch nicht in Deutschland geben, aber die Amerikaner scheinen von Sega USA als pervers genug angesehen zu werden. Wer's noch kennt, das ist das Spiel, in dem man einen Mensch-Fisch-Hybriden in seinem Fernseher hat. Nun werden diese kleinen, sehr merkwürdigen, direkt aus der *Akte X* stammenden Tierchen von einem Meister angekündigt: Leonard Nimoy himself ist es, der

einem erklärt, was man denn mit diesen Mutationen tun soll. Wir raten zu einer Harpune. Ähhh, aber das wäre inhuman. Wer es nun aber haben will (oder auch nur den guten alten Mr. Spock wiederhören möchte), der kann das durchaus tun, indem er sich die amerikanische Fassung über Import holt. Können wir's empfehlen? Nein, weil... es ist von der Idee ganz witzig, aber zu japanisch, um neben Sammlern jemanden zu interessieren.



Mr. Spock? ... das wäre unlogisch, Captain...



Vergangenheit... ... ist immer noch die Zukunft!

Und noch einmal die DreamLibrary aus Japan. Sega hat da drüben eine zweite Liste von Spielen veröffentlicht, die da downloaden sein werden, aus den PC-Engine-Spielen *Metal Stalker*, *Time Cruise 2*, *Alien Crush* und *Paranoia*, unter anderem. Außerdem gibt's vom Megadrive *Alien Storm*, *Galaxy Force* und *Romance of the Three Kingdoms*. Coole Spiele. Und wiederum gucken wir bisher in die Röhre, wenn wir auch hoffen,

daß vielleicht diese Spiele früher oder später auch in der Dream-Arena auftauchen werden. Gut wäre das, um neben *Chu Chu* Leute zum Verweilen in der Arena zu behalten. Bisher haben wir noch nix Offizielles verlauten hören, glauben aber, daß man mit Sicherheit bei Sega Europe bzw. der neu gegründeten DreamArena Ltd. schon heftigst hinter den Kulissen daran arbeitet, was man denn damit tun kann... arbeitet mal ein bißchen schneller!

ZahlenSpiel

??\$? In Japan, und das scheint irgendwie die Story rechts zu bestätigen, sind die Dreamcast-Verkäufe recht schleppend. Nun gut, sagen wir, das ist das Sommerloch, nix weiter. Und wenn denn die Hyper-Spiele wie *Jet Set Radio*, *Virtua Athlete 2K* und andere auf den Markt drängen, dann wird das schon wieder besser. Aber die japanischen Kollegen scheinen das nicht ganz zu glauben, sondern fangen an, Schwanengesänge auf die Konsole zu singen. Blödsinn, meinen wir. Schauen wir mal die PS2-Verkäufe an und sehen da, daß da auch nicht wirklich viele gute Spiele sind. Wie bei der deutschen Mannschaft in der EM-Vorrunde...

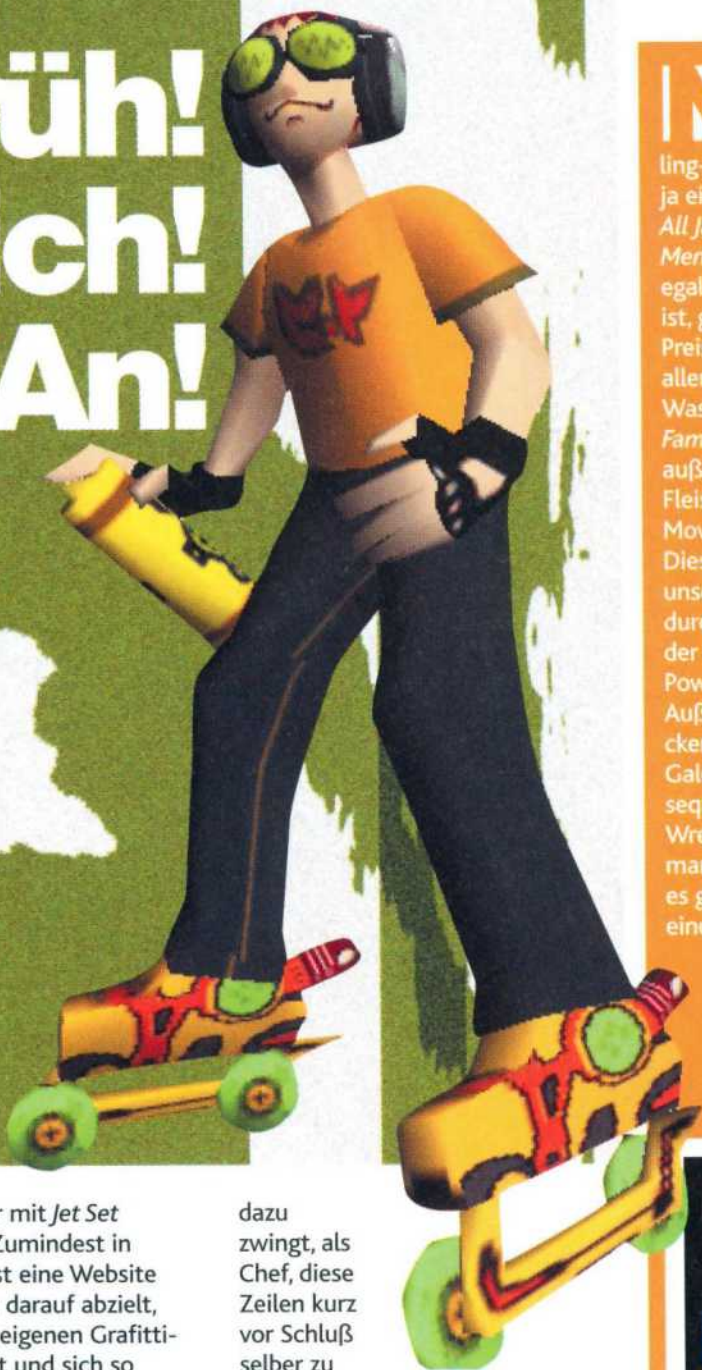
JapanLos



Nur kurz nach dem Redaktionsschluß unserer letzten Ausgabe wurde es dann bestätigt. Und schon vollzogen. Sega Japans Boss Irimajiri ist gegangen worden. Was für eine schöne Phrase. Der Mann soll sich nach den letzten Informationen vielleicht um eine neue Konsole kümmern. Auf jeden Fall aber muß er für die ganz schlechten Abverkäufe Dreamcasts in Japan büßen und die Verantwortung übernehmen. So wie Erich Ribbeck... obwohl, während wir dies hier schreiben, hat Deutschland ja noch eine kleine theoretische Chance auf... nun ja, auf was genau? Beste Arbeitsverweigerung bei einer EM?



Sprüh! Mich! An!



Und zwar mit *Jet Set Radio*. Zumindest in Japan ist eine Website im Entstehen, die darauf abzielt, daß jeder seinen eigenen Graffiti-Tag ins Netz stellt und sich so identifiziert. Eine sehr gute Idee, wie wir meinen, wenn es auch aus dem Lager von Sega Europe bis dato keine Bestätigung für Ähnliches gibt. Aber wir denken, das kommt schon... Das Spiel selbst nähert sich in der US-Fassung mit Riesenschritten der Vollendung, und auch wir haben hier sehr kurz vor Redaktionsschluß eine NTSC-Preview, die unsere Redakteure von der Arbeit abhält. Und mich

dazu zwingt, als Chef, diese Zeilen kurz vor Schluß selber zu tippen. Das kann nicht sein! Ich will dieses Spiel selber in meiner Konsole haben. Aber nein, da muß man doch wieder einmal alles selbst machen. Nun gut, zumindest kann ich die Zeit nutzen, mir mein eigenes Graffiti auszudenken, womit ich dann im europäischen Raum das Netz verschmutzen kann, hehehehe. Aber unter welchem Namen sage ich noch nicht...

Neues gibt's aus Japan zu vermelden, und zwar von Segas Wrestling-Titel *Giant Gram 2000*, der ja eigentlich *Giant Gram 2000: All Japan Pro-Wrestling - Brave Men of Glory* heißt. Dieser Titel, egal wie gut er vom Spielen her ist, gewinnt schon einmal den Preis für den längsten Spieletitel aller Dreamcastzeiten. Aber egal. Was gibt's Neues? Laut der *Famitsu* 31 neue Wrestler und außerdem für jeden dieser Fleischberge einen speziellen Move, genannt *Burning Attack*. Dieser wird nach den Infos unserer japanischen Kollegen durch das gleichzeitige Drücken der L- und R-Tasten bei voller Power ausgelöst. So weit, so gut. Außerdem ist bisher durchgesickert, daß das Spiel eine Art Galerie mit den besten Fightsequenzen der japanischen Wrestlingzene haben soll, die man sich freispielen kann, und es gibt Gerüchte, daß es auch einen historischen Modus geben soll, bei dem man bestimmte Kämpfe nacherleben kann. Der Screenshot unten läßt das zumindest vermuten... schau'n wir mal...



Wrestling... auf japanisch!



Auch von Capcom kommt wiederum etwas Neues, und zwar zum ultimativen (wir lieben dieses Wort) *Spawn* von Todd McFarlane. Am 10. August kommt's in Japan raus und wird einen vollen Online-Modus für 8 Spieler bieten. In den USA sieht das schon etwas düsterer aus. So wollte Capcom dieselbe Möglichkeit für die US-Fassung im Oktober den Kollegen vom *Daily Radar* nicht bestätigen. Und in Europa? Beten wir jetzt, wenn nötig auch zum Teufel... Denn das ist ein Spiel, das mit Sicherheit zu einem Erfolg in Europa führen kann. Schließlich ist Todd McFarlanes Held auch hierzulande eines der Comic-Vorbilder. Also hoffen wir einmal auf Virgin. Und hoffen. Und hoffen... und hoffen weiter.



Schöne Frauen ... sind auch drin, mit dem Engel Angela

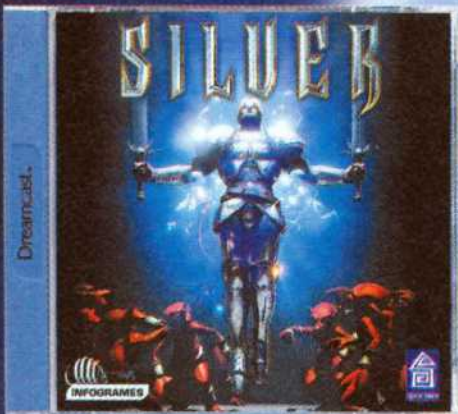
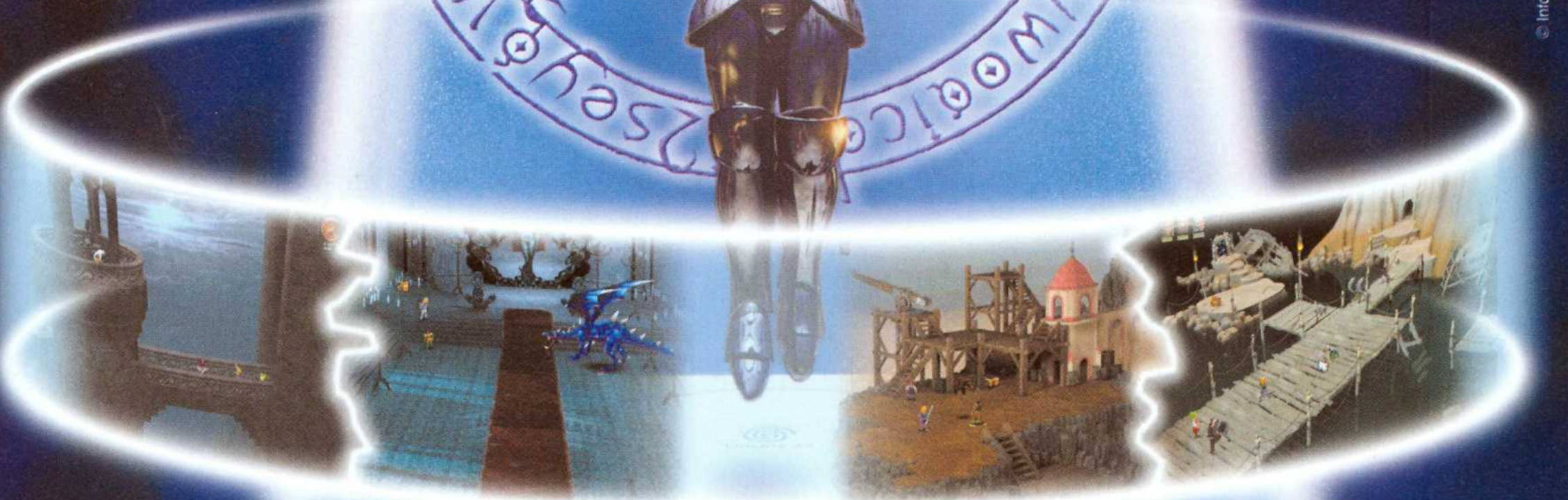
Spawn geht nun online!

SILVER

ERLEBE EIN FESSELNDES FANTASY-EPOS
MIT EINER STIMMUNGSVOLLEN STORY
UND EINER OPULENTEN GRAPHIK!

JETZT AUF DER DREAMCAST!

ENDLICH!



SILVER

THE LEGENDARY ROLE PLAYING GAME



© Infogrames 2000. All rights reserved. Silver is a trademark of Infogrames United Kingdom Ltd. Developed by Spiral House, Ltd.



NeoGeoPocket



Eine jede Software-Firma hat ihr Steckenpferd: Was *Street Fighter* oder *Resident Evil* für Capcom und *Sonic* für Sega sind, entspricht der Bedeutung von *Cotton* für die hierzulande unbekannteren Shooter-Freaks von Success. Die Spiele rund um die knuffige gleichnamige Hexe auf ihrem schußgewaltigen Besen verfolgen uns nun schon seit dem Super Nintendo, Saturn und nicht zuletzt auch auf Dreamcast in einer weniger gelungenen 3D-Variante. Auch in der Pocket-Version wird sieben Level lang horizontal scrollend geballert, was das Zeug hält, bis bei den Schattenmonstern vom Teufelsbaum, der Medusa, einem Sphinx-Verschnitt, dem Sensenmann, Riesenkrebsen oder Feuerkäfern nichts mehr übrig bleibt. Drei verschiedene Items statten euch mit Elektro-Strahlen und Feuerstößen als Superwaffen aus oder sollen die Schußkraft des Besens erhöhen – von letzterem haben wir allerdings während der gesamten Testphase nichts bemerkt. Leider bietet der erste reinrassige Shooter

auf dem Neo Geo Pocket nur durchschnittliches Level-Design, und es fehlt Auto-Feuer – viele Bosse sind dadurch erst via langatmigem, ermüdenden Button-Gedrücke erlegbar. Trotz einiger unfairer Stellen hat man die sieben nicht sonderlich langen Level schnell hinter sich gebracht und das Modul wird mangels Replay-Wert wohl nicht wieder angerührt. Es bewahrheitet sich also mal wieder: Auf SNK-Hardware gibt der Meister selbst den Ton an – Third-Party-Spiele können den *King of Fighters*-Machern nicht das Wasser reichen. In guter Erinnerung bleibt allenfalls die unserer Meinung nach gelungene Japano-Lollipop-Musik, die ganz gut zum Thema paßt.

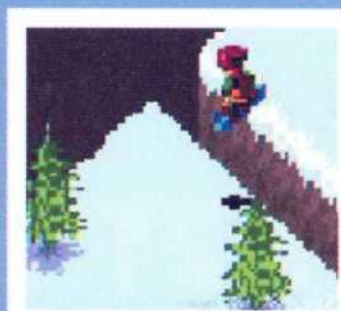
Wertung: 5 aus 10



Cotton: Fantastic Night



Cool Boarders NGPC



Snowboarden im Hochsommer? Die Jungs von UEP Systems, die auch schon mit *Cool Boarders Burred!*, dem ersten Boarder-Spiel für Dreamcast, auftrumpften, haben Nerven! Oder arbeiten einfach anti-zyklisch?! Wie dem auch sei: Trotz 16-Bit-CPU hat sich bei der Pocket-Version nichts mit 3D-Grafik, nicht mal ansatzweise. Man steuert den wenige Pixel großen Mini-Boarder über verschiedenste Hindernisse, während die Strecke diagonal von links unten nach rechts oben scrollt. Viel Einflußmöglichkeiten hat man nicht: Beschleunigen, scharf schwingen oder springen soll vor einem Crash mit Hunden, Wänden und Eisbären bewahren oder einen Absturz in Schluchten verhindern. Es stecken zwar relativ viele Strecken (über 20) auf dem Modul – die Detailfülle läßt jedoch stark zu wünschen übrig. Es scheint gar so, als ob einfach nach dem Zufallsprinzip stets dieselben Flüsse, Eisplatten, umkippenden Bäume oder Felsbrocken in verschiedener Reihenfolge angeordnet worden wären. Wirkliche Unterschiede bieten die Kurse also kaum. So kommt dann auch der

Spielspaß relativ schnell zum Erliegen – ob man nun eine unendliche Strecke solange fährt, bis der Lebensbalken nach einigen Stürzen die weiße Flagge hißt (Survival) oder einfach die vorgegebenen Tracks nach Zeit fährt, macht da auch keinen Unterschied mehr. Für eine schnelle Partie zwischendurch eignet sich *Cool Boarders Pocket* dennoch besser als *Cotton*.

Wertung: 6 von 10

Was ist... Neo Geo Pocket?

Ein Handheld wie der Game Boy Color, bloß besser. Allerdings nur bei den ganz harten Spielern bekannt, weil man es in Deutschland nur über Import bekommen kann. Basierend auf einem 16Bit Chip, ist es

vielleicht die schnellste Spielmaschine für unterwegs. Auch die teuerste. Denn im Import kann Euch das schon knapp 150 bis 180 Mark kosten, und ein Spiel jeweils bis zu 100 Mark. Lohnt es sich dennoch? Ja, sagen wir. Weil's scheeeeee macht. Oder so. Auch wenn SNK, der Hersteller des NGPC demnächst mehr für die Playstation2 machen will. Schade, das. Aber dennoch gibt's von uns beide Daumen nach oben. Wer Geld hat... kaufen gehen. Und zwar jetzt!



SCHARF BIS INS KLEINSTE DETAIL.

LARA AUF 128 BIT.
NIE SAH SIE BESSER AUS.

SEGA



Dreamcast™

TOMB
RAIDER
THE LAST
REVELATION



WWW.DREAMCAST-EUROPE.COM

SEGA & DREAMCAST ARE EITHER TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.



Die Wahrheit ist da draußen



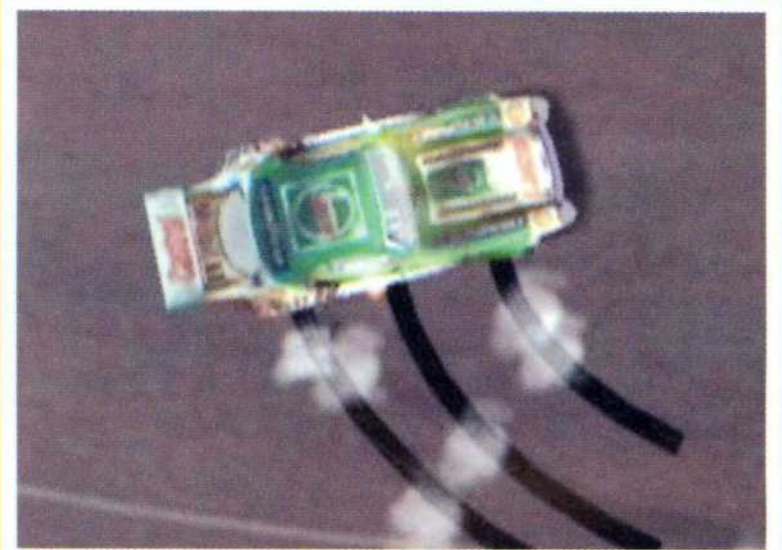
Kleines Vorbild

Ja, ja, schlechte Qualität... der Screens, meinen wir. Wie die Serie ist? Mmmmm, Akte X light, würden wir jetzt mal sagen. Und ohne Scully...

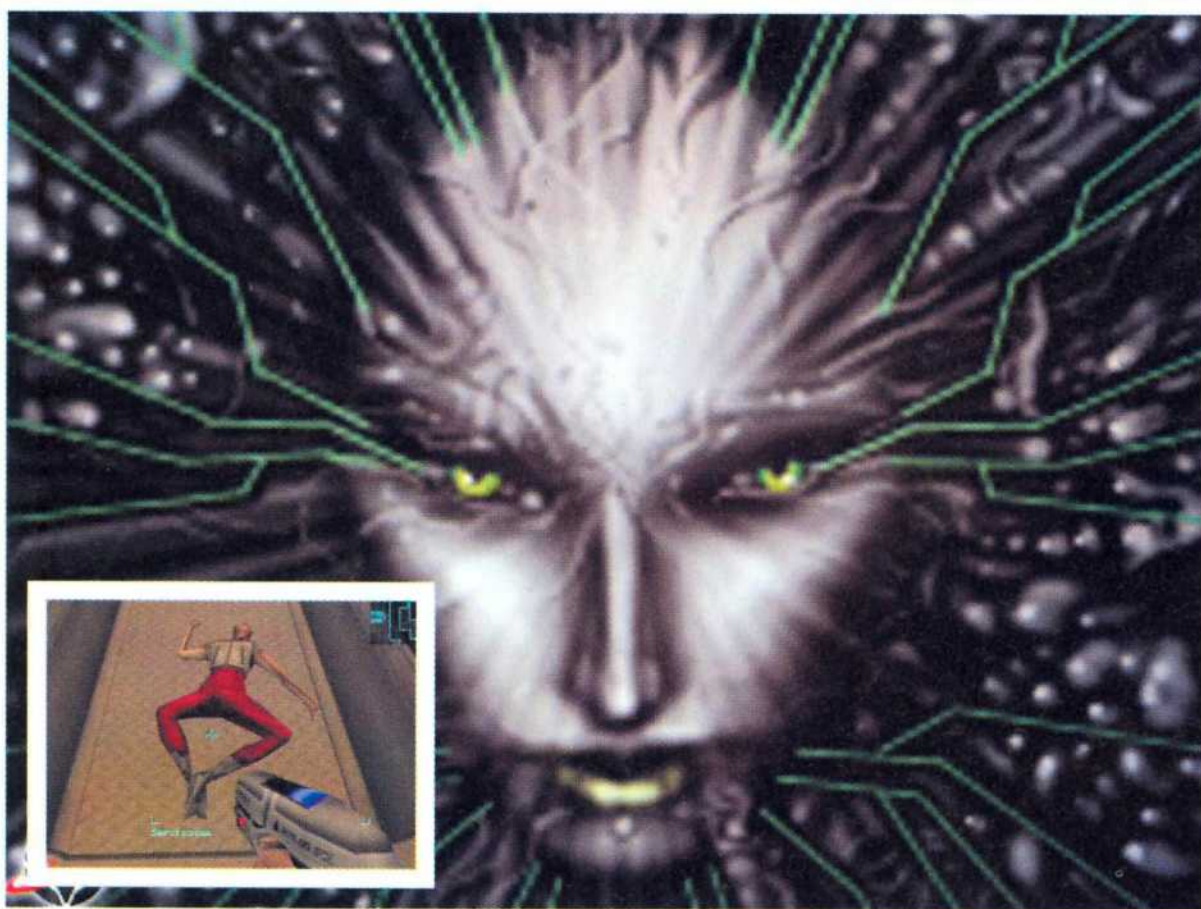
Sie ist irgendwo da draußen, Mulder. Äh, Scully. Äh, wer auch immer. Hier ist ein Produkt, das nennt sich *Roswell Conspiracies*. Wenn Ihr's nicht kennt, seid Ihr entschuldigt, denn das ganze Spiel basiert auf einer Zeichentrickserie, die bisher nur in den USA läuft, da aber mit einigem Erfolg. Entwickelt wird das Spiel dazu von Climax, veröffentlicht (in den USA) von Red Storm. Aber was genau macht man? Auf die Jagd gehen, natürlich, und zwar auf Außerirdische. Die haben sich wie in *Men in Black* als Menschen auf der Erde versteckt, und wir schlüpfen in die Haut (was uns eigentlich ebenfalls zu Außerirdischen machen müßte) von Agent Nick Logan (Trommelwirbel!) und seiner außerirdischen Partnerin Shl'ainn Blaze (sabbern bitte). Das Spiel selbst verspricht eines der Adventures zu werden, die es mit *Code Veronica* aufnehmen wollen, es ist bloß nicht so blutig, weil... wir hatten ja schon erwähnt, daß es sich um eine Zeichentrickserie handelt, oder? Deshalb... Blut fließt hier nicht, aber eine direkte Anbindung an die Handlung der Fernseh Vorbilder ist gegeben. Ach, Marketing. Was wären wir nur ohne Marketing...



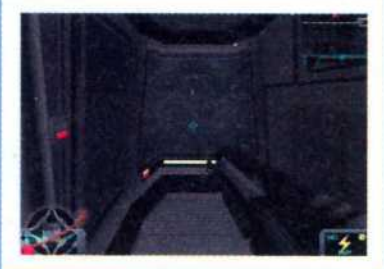
Stunt Driver heißt ein weiteres Spiel, an dem man bei Climax heftigst werbelt. Und wie der erste Screen rechts zeigt, hat man auch hier einen Track Editor. Bei anderen Racern (*V-Rally 2* mal ausgenommen) ist das vielleicht nur eine nette Beigabe, aber hey, die Betonung liegt hier auf Stunt! Also am besten die Tracks zuerst bauen und dann sehen, wie der eigene Wagen über die Rampe schlittert und dann vielleicht glatte fünfzig Meter in die Tiefe stürzt! Climax hat bisher noch keinen Publisher, will den Titel aber bis Januar auf den Markt bringen. Und das mit VM-Unterstützung und Online-Racing-Möglichkeit. Gentlemen, starten Sie die Motoren...



Hüpfen... leicht gemacht!



System Shock war DAS Spiel für den PC vor einigen Jahren, und der Nachfolger war noch genialer. *Resident Evil*? Wer braucht das schon, wenn man gegen den Supercomputer SHODAN (der Böse da links, mit den grün leuchtenden Augen und der leicht näselnden Stimme... wie, Ihr meint, das ist Möllemann?) antreten darf? Äh, muß? Nun hat Looking Glass laut unseren Kollegen von ign.com einen Vertrag abgeschlossen, bei dem man an Electronic Arts vorbei eine Dreamcastversion von *System Shock 2* auf den Markt bringen will. Mit all den Levels der PC-Fassung, laut Entwickler Vatical. Und einem Internet-Deathmatch-Modus (unter anderem) als Bonus für Dreamcast - wir können Le Cheffe kaum noch halten! Der Mann hat uns sowieso schon immer vorgejammert, daß er mehr will als ballern, aber immer noch in Shooter-Perspektive. Und das kann er dann ja endlich, wahrscheinlich ab Herbst auch auf seiner Konsole daheim. Jawohl...

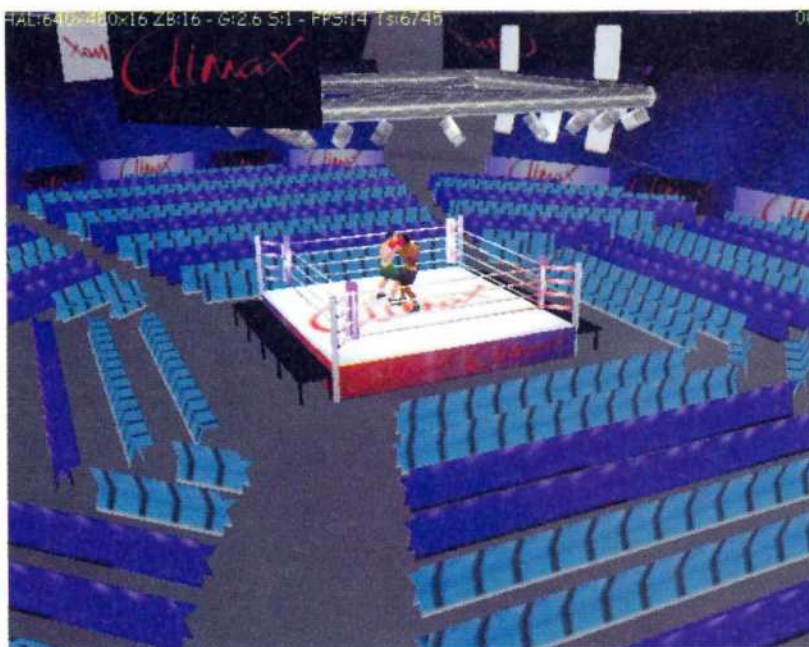


Geschockt?! Neeeee...



Die Mutter aller Prügelspiele?

Crave arbeitet an *Ultimate Fighting Championship*, Midway an *Ready 2 Rumble 2* und Climax denkt sich, hey, da steckt doch sicher Kohle in diesem Genre; vielleicht sollten wir da auch was machen?! Das Ergebnis hier soll denn da heißen: *Title Defense*, obwohl man hier doch noch gar nicht den Titel gewonnen hatte. Egal. Für Januar verspricht Crave die neue Boxsimulation für zwei Spieler, und im Gegensatz zu Midway und zu Crave will man hier richtiges Boxen simulieren. Die typischen Regeln greifen dennoch: Sparring, Training, CPU-Kämpfe und das Match gegen den besten Freund stehen dabei zur Auswahl. Aber was man ebenfalls nutzen will ist das VM und das Netz. Also, stellen wir uns das mal mit Climax vor: Wir trainieren einen Boxer, speichern ihn, geben ihn einem Freund und wetten dann, ob unser Boxer besser ist oder der unseres Kumpels. Klingt vertraut? Ist es auch, denn das ist das Spielprinzip von niemand Geringerem als *Pikachu. Pokémon*. Na kommt schon, Ihr wißt doch... die wahre Mutter aller Prügelspiele, auch wenn es für eine andere Konsole ist. Äh, anderes System. Ist der Gameboy überhaupt ein System? Oder vielleicht eine Lebenseinstellung? Egal. Es ist jedenfalls nicht so realistisch wie Climax diesen Titel machen will. Aber so blutig wie bei Crave soll's wiederum nicht werden, schließlich ist Boxen doch ein Sport für Gentlemen.



Bald Da?! Juli

StreetFighter 3w/ Impact	Capcom
Metropolis Street Racer (MSR)	Sega
Space Channel 5	Sega
Marvel vs Capcom 2	Capcom

August

Deep Fighter	UbiSoft
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim
Dead or Alive II	Acclaim
Maken X	Sega
European Super League	Virgin

September

Hot Rod City	Virgin
Super Runabout	Virgin
F1 Racing Champ.	UbiSoft
Gunbird 2	Virgin

Oktober

HOMM3	UbiSoft
Arcatera	UbiSoft
Capcom vs. SNK	Capcom
Indiana Jones und der Turm von Babel	Sega
MTV Sports: Skateboarding	THQ
V.I.P.	UbiSoft
WWF	THQ
Capcom vs. SNK	Virgin

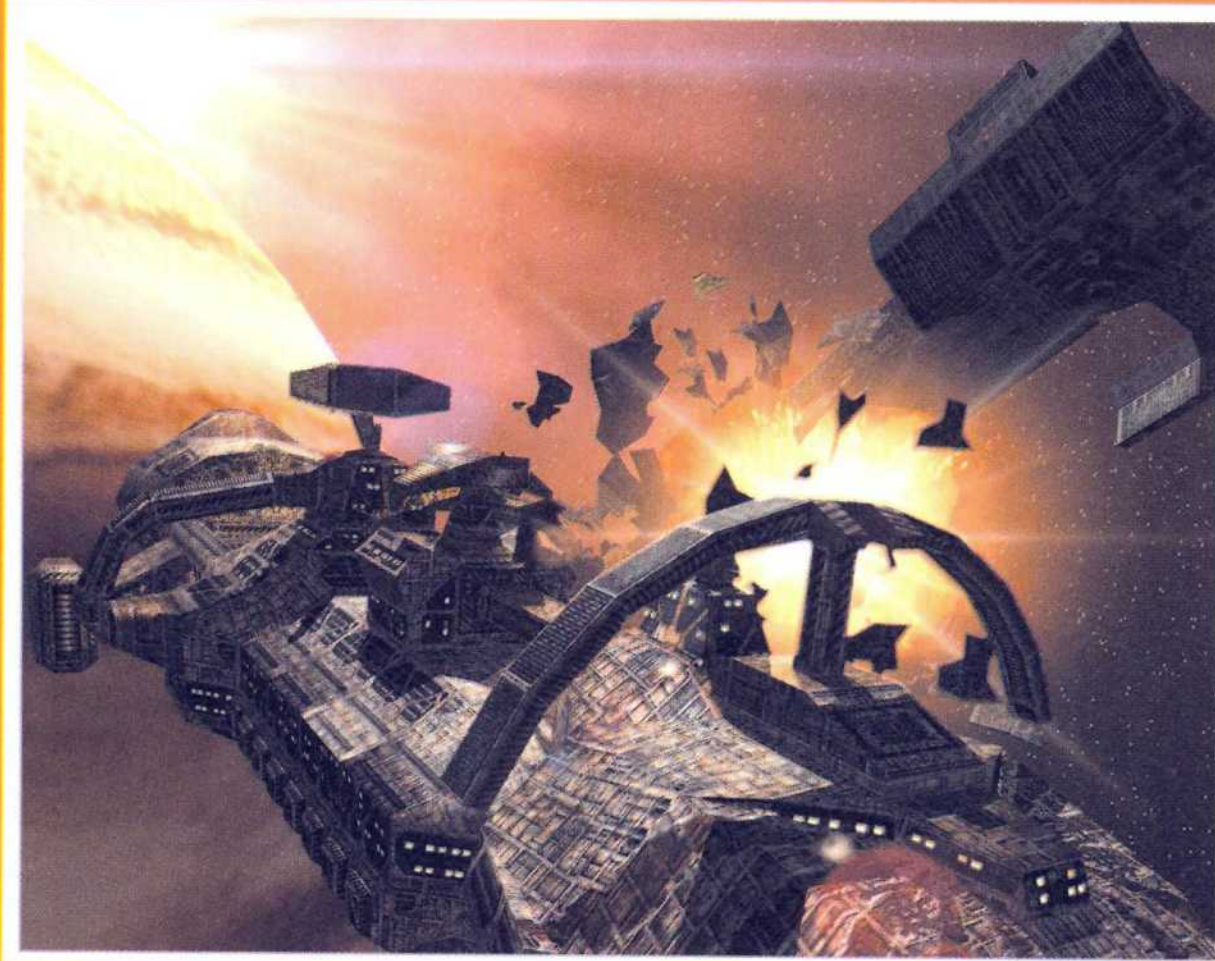
November

Dinosaur	UbiSoft
PeaceMakers	UbiSoft
Stupid Invaders	UbiSoft
Galleon	UbiSoft
Evil Dead: Hail to the King	THQ

Und sonst...

D. Jump	UbiSoft
Indiana Jones und der Turm von Babel	THQ
Renegade Racing	Virgin
Shenmue	Sega
Sega GT	Sega
Typing of the Dead	Sega

Und Sachen verschieben sich, und Sachen werden gecancel, und bei *Arcatera* haben wir so langsam das Gefühl, dieses Spiel kommt nie auf Dreamcast... aber bei *MSR*, nun ja, vielleicht nicht Juli, aber bestimmt August. Und so viele Entwickler haben hier in Deutschland noch keinen Publisher. Und deshalb haben wir sie hier noch nicht aufgeführt. All diese Titel sind schon einmal für Dreamcast auf einer Releaseliste erschienen. Ob sie dann auch wirklich kommen...



Chris Roberts ist sein Name, und er ist ein furchtbarer Regisseur (*Wing Commander*) und ein verdammt guter Spiele-Designer (*Wing Commander*). Und er arbeitet für Microsoft. Trotzdem kommt sein neuestes Werk *Starlancer* von Crave raus. Überrascht? Sollte man nicht, hat was mit Verträgen zu tun. Die Story: Der Kalte Krieg wurde heiß, der heiße Krieg ging in den kalten Weltraum. Und Snoopy ist der Rote Baron. Oder wie? Auf jeden Fall ist es eines der Spiele, die Segas Online-Dienst richtig unterstützen, nicht nur durch diese Schwachfugfunktionen wie Ranking-Liste oder Ghost Cars. Richtige Duelle im Weltraum kann man sich ab Oktober liefern. Wir haben das PC Spiel schon hier und können es kaum noch erwarten, auch mit Dreamcast in die Tiefen unseres Sonnensystems vorzudringen und einigen Leuten richtig Feuer unterm Hintern zu machen. Denn Rache ist ein Gericht, das am besten kalt serviert wird. Und es ist verdammt kalt im Weltraum, Kirk...



Krach-Bumm
Crave bringt Chris Roberts

Im Weltraum hören Dich viele schreien...

Starten Sie die Motoren, meine Damen und Herren, zu der Art von Rennen, die man vielleicht sonst nur bei James Bond mitgeliefert bekommt. *Sno-Cross Championship* von Crave wurde auf der E3 schon einmal kurz vorgestellt. Und der Titel sagt eigentlich schon alles. Man fährt ein Rennen. Im Schnee. Mit einem Schneemobil (oder nennt man das Snowbike?). In diesem Fall, weil mit Lizenz, auf authentischen Yamaha-Bikes und auf den authentischen WorldCup-Strecken. Acht sind's an der Zahl, in Colorado, in Japan und in... München? Also, wir haben hier noch keine WorldCup-Strecke innerhalb der Stadtmauern gesehen, halten aber die Idee für ganz witzig.

Vielleicht am Marienplatz vorbei und den Viktualienmarkt herunter... Die Wind- und Wetterbedingungen sind variabel und beeinflussen die Strecken, die Bikes selber sollen der physikalischen Realität sehr nahe kommen. Le Cheffe meint, sie bewegen sich noch etwas lahm... vielleicht ist es aber auch Realismus. Können wir noch nicht sagen. Eines können wir aber sagen: Die Sprünge, die man hier machen kann, sind sensationell! Und wenn ein Spiel schon einen Track Editor hat, dann muß man es einfach mögen, oder? Was man aber genau davon zu halten hat, das wird man in Deutschland im November wissen, gutes Timing, denn sollte da nicht irgendwo Winteranfang sein?



SchneeWeiß
... war die Performance zwar noch nicht auf der E3, aber dafür war die Engine beeindruckend. Echt wahr...



Schnellball Schlachten

Ultimativ... der Kampf

In weiteres Kampfspiel, das sogar das Wort *Ultimativ* im Titel hat, das ist dieses hier: *Ultimate Fighting Championship* von Crave, das sich im Oktober auf die Bretter machen wird. Wie wir hier schon an den Screens erkennen können, sind Tritte durchaus erlaubt und sogar ganz gerne gesehen. Zumindest aber sind sie sehr effektiv, wie ein kurzes Probespielen zeigte. Außerdem hat *Ultimate Fighting Championship* eine offizielle UFC-Lizenz ergattert. Für den, der's nicht kennt (läuft das irgendwo im deutschen Fernsehen?!), das ist die Kampfsportart, die das Wrestling abgelöst hat. Jeder gegen jeden, egal welchen Kampfstil man auch bevorzugt. Insofern kommen da, zumindest auf dem Fernseher, gar erstaunliche Duelle zustande, wie man sie sonst nur von sehr guten 3D-Prüglern her kennt. 3000 verschiedene Kampftechniken will Crave bieten, 1200 verschiedene Combos. Realismus schimpft sich das, glaube ich. Auch blaue Flecken sollen simuliert werden. Also ein Spiel mit Autsch-Faktor. Ob's ein großer Autsch-Faktor wird? Warten wir bis Oktober...



Die Matte...
... aber nicht die von Günni Netzer ist hier wichtig. Auf die Technik kommt's an

Powerplay

Wie, die kennt Ihr noch nicht? Los, hingehen! Unter Federführung von Gecko von der Videogames! Wir mußten ihn davon abhalten, das Ganze Gecko-Online zu nennen (heheheh...)

www.powerplay.de



Corn Cam

Wenn Ihr das Gras vielleicht nicht wachsen hört, aber wachsen sehen wollt, dann können wir nur die CornCam auf dieser Site empfehlen. Total Zen, das.

www.iowafarmer.com



Dreamcast Magazine UK

Stellen wir nicht nur vor, weil Le Cheffe gegen den Boss des britischen offiziellen Magazins auf der E3 eine Wette verloren hat (nun, vielleicht doch)...

www.dreamcastmag.co.uk



TronixWeb

Dort, wo wir einkaufen, wenn wir ein Import-Spiel aus Japan und USA brauchen. In New York, aber mit guten Preisen und sehr schneller Lieferung. Danke, Jungs...

www.tronixweb.com



Next Planet Over

Comics sind wichtig. Science fiction ist wichtig. Und das ist die Site, wo man die Infos über das alles bekommt. Und zwar schnellstens. Auch über Verfilmungen und Spiele

www.npo.com



Business 2.0

Kommt aus unserem Haus und sollte von uns allen gelesen werden. Da erfährt man, wie man Kohle im Internet macht. Wenn Ihr das alle lest, werdet Ihr reich!!!!!!

www.business2.de



Tier- & Pflanzenverzeichnis

Sollte eigentlich vielleicht www.nutzloses-wissen.de heißen. Übersetzt Tiernamen und Pflanzennamen ins Englische und Wissenschaftliche. Interessant, das...

www.hohermuth.ch/tpverzeichnis.htm



Senf

Doch die gibt's, die gibt's wirklich, aber leider haben wir's mehrfach probiert und immer nur den Fehler 403 bekommen, no access, keinen Senf dazugeben, schade...

www.senf.de



Sega Europe,



... und ein Anfang?

Nun kann man Sega ja eine Menge vorwerfen (und wir tun das manchmal auch), aber das kostenlose Rausrücken von Chu Chu ist eine der Marketingmöglichkeiten, die man braucht, um sich in eine Position zu manövrieren, in der man nicht von den tiefen Taschen Sonys und dem Launch der PS2 überrollt wird. Außerdem hat's dazu geführt, daß Sanka (ja, der von der Videogames) bei RTL 2 über das Thema referiert hat. Wir sind alle sehr stolz auf ihn. Auf Sanka, meinen wir. Auf Sega auch, weil... man kriegt nur sehr schwer kostenlose Zeit bei RTL 2, außer man heißt Zlatko. Grausam, das. Die Zlatkoisierung der Gesellschaft. Aber Schwamm drüber. Reden wir über Chu Chu. Wir haben's inzwischen aufgegeben, uns gegen diese Sucht zu wehren und gehen auch häufiger mal ins

Netz, um gegeneinander zu spielen. Und Sega hat es inzwischen auch verstanden, daß man vor allem tiefere Gebühren braucht, um lange im Netz zu bleiben. Die neuen Gebühren sind also unten im Kasten. Könnten die noch niedriger sein? Sicher doch... aber es ist schon mal ein guter Anfang. Warten wir auf die Sachen, die da kommen mögen. Leider gab es bis zum Redaktionsschluß immer noch keine frohe Nachricht für unsere Eurovisions-Freunde aus der Schweiz und Österreich. Immer noch kein Internetpartner dort in Sicht. Schwach, meinen wir und heben mahnend den Zeigefinger. Da muß jetzt endlich was geschehen, weil... so gut man mit der Chu Chu-Aktion gefahren ist, so schnell kann man sich das Image wieder kaputt machen, wenn die Leute nicht online gehen können. Finden wir...

GebührenZähler

Damit man's leichter hat (und mehr Kohle verbaltert), hat Sega neue Tarife eingeführt, damit wir alle was davon haben. Nun ja, zumindest die Leute in Deutschland. Denn wie gesagt, in Ö-Reich und der Schweiz, da ist noch nix...

Montag bis Freitag
8 - 18 Uhr 6pf/min
Montag bis Freitag
18 - 8 Uhr 3pf/min
Samstag, Sonntag, Feiertags
0 - 24 Uhr 3pf/min

Kommt nahe dran an einige der Call-by-Call-Angebote, aber noch nicht ganz, weil... innerhalb der Woche tagsüber (direkt nach der Schule, wo's ja ganz passend wäre) ist's immer noch teuer...

Unglaublich, aber wahr. Eine Nachricht, die uns ehrlich zum Heulen bringt. SNK USA hat beschlossen, keine Hardware oder Software mehr in den USA und Kanada zu vertreiben. Das kann doch nicht angehen, oder?! Werden sich zumindest die Leute fragen wie wir, die schon so lange verzweifelt auf SNK vs. Capcom warten. Okay, das Spiel wird von Capcom vertrieben werden. Insofern gibt's da keine Probleme, hier in Deutschland übernimmt Virgin den Vertrieb. Aber was ist mit King of Fighters oder Cool Cool Toon?! Und mit den ganzen Neo Geo Pocket Color Spielen? Der Neo Geo Pocket Color kann nun wahrscheinlich seinen Schwanengesang außerhalb der japanischen Inseln anstimmen, für die Umsetzungen der Arcade-Spiele von SNK müssen sich weltweit dann Publisher finden lassen. Man kann da zwar hoffen, aber irgendwie will sich bei uns nicht die überaus große Hoffnung einstellen... wir sind in tiefer Trauer...



SNK USA tot!!!



VIDEO
GAMES
 Bei Fragen zu Konsolen- oder Video-
 spielen, fragen sie die Entwickler oder
 lest am besten einfach Video Games...

Einfach Coupon ausfüllen, abschicken und schon gehört dir die nächste Ausgabe.



■ Jetzt zum Kennenlernen:
 Hol dir ein Gratisheft der
Video Games! Einfach Coupon
ausfüllen, ausschneiden und
abschicken.
 Wenn dir die Video Games
 gefällt, und du den Luxus der
 Frei-Haus-Lieferung jeden
 Monat genießen willst,
 brauchst du nichts weiter zu
 tun. Du erhältst dann deine
 Video Games jeden Monat
 zum günstigen
 Abovorzugspreis.



Bitte ausgefüllten Coupon senden an:

- VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
- oder unter Tel: 089/20959138 bestellen.
- Per Fax: 089/200281-22
- oder Mail: future@csj.de geht's natürlich auch!

Widerrufgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20, Studentenpreis DM 60,00). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

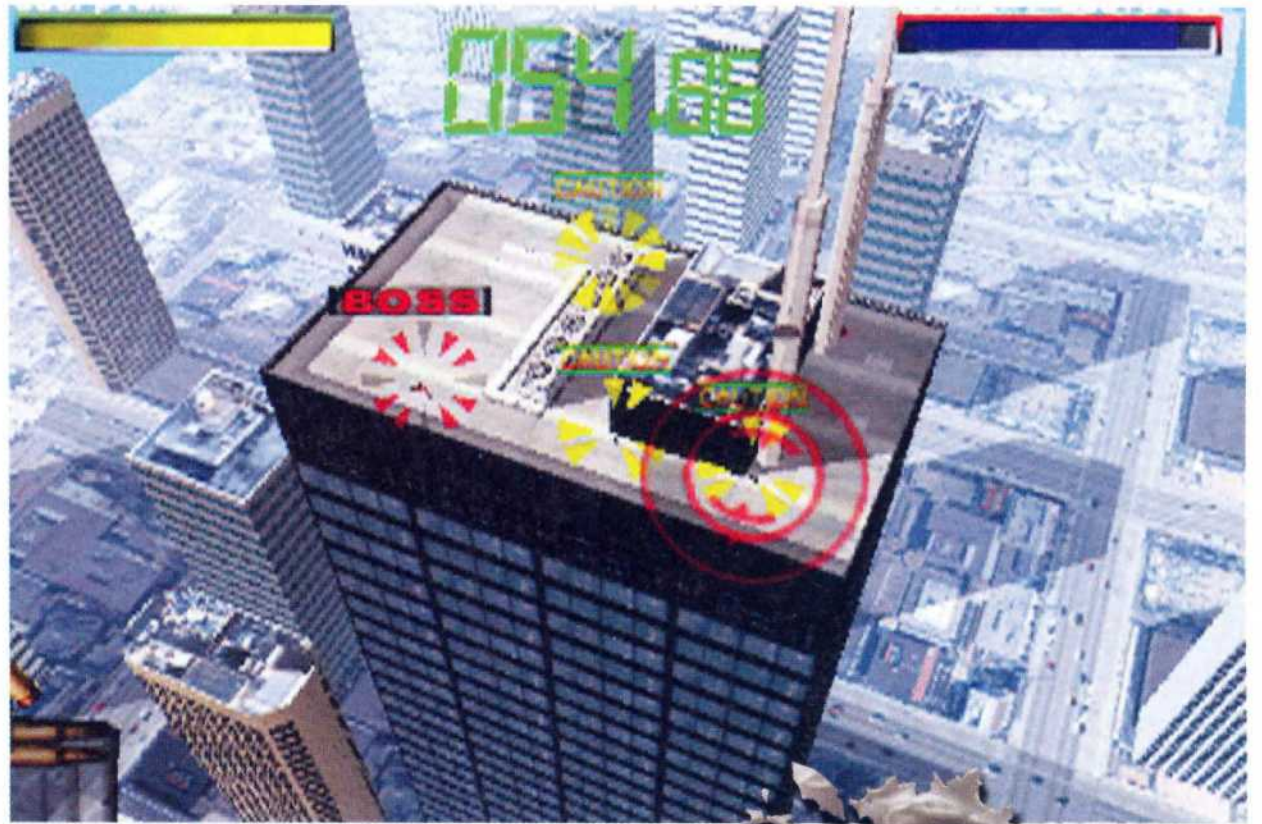
CDC08

Einatmen, ausatmen... ganz ruhig zielen!



B aller mann und Söhne könnte man dieses Spiel auch nennen – ist aber die neue Automatenkonvertierung von Konamis *Silent Scope*. Und es ist ein taktisches Shoot-Em All, in dem man in die Rolle eines SWAT-Snipers schlüpft. Es wird allerdings NICHT mit der Lightgun zu spielen sein (wäre auch ziemlich sinnlos). Und das Coole ist, daß man ein komplettes Blickfeld hat, während man gleichzeitig einen Zoom in der Waffe selbst bekommt, also ein Bild im Bild. Wie bei schlechten RTL-Formel-1-Übertragungen, nur daß es hier funktioniert. Eine Handlung gibt's auch, bei der man die Tochter des Präsidenten retten muß, und Level, bei denen man in der Nacht mit Infrarot arbeitet oder auch aus einem fliegenden Hubschrauber Terroristen erledigen muß. Außerdem hat das Spiel (zumindest am Automaten) eine sehr gute KI, die – ähnlich wie bei *Half Life* (deutsch, weil ansonsten Index...) – es dem Gegenspieler erlaubt, sich zu ducken oder Deckung zu suchen, wenn man ihn verfehlt hat. Dann taucht er unter Umständen an anderer Stelle wieder auf, oder lugt mal vorsichtig hinter einem Kasten hervor, um sich umzuschauen.

IntelligenzBestie
Die Gegner sind nicht blöd, sondern gehen auch in Deckung, wenn man ballert



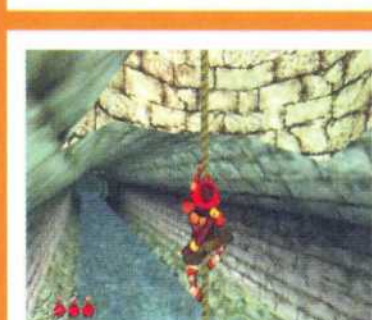
Alloy Arcade Stick

Nun, in der Weltmeisterschaft hechelt er noch Schumi hinterher, im Spielesektor ist er vornedran. Mit Papa und Ubi Soft will man ein futuristisches Racing-Spiel entwickeln, bei dem man im Jahre 2010 auf speziellen neuen Strecken antreten soll. Jacques soll dabei eine Art Trainer sein und uns mit guten Ratschlägen in die obere Liga bringen. Am Schluß soll man dann gegen den früheren Formel-1-Weltmeister selber antreten. Der Release ist für den Herbst 2001 geplant, für den PC und Konsolen mit Internetzugang. Hmmmm...



Villeneuve rennt...


Von diesem guten Stück gibt's nur 150, äh, 149, denn einen haben wir. Edel, unglaublich edel... von InterAct mit einer Chromdecke verziert, insofern ein Pluspunkt. Aber der eigentliche digitale 8-Wege-Joystick verdient einen glatten Punkt-abzug. Wir haben's bei *Street Fighter 3 Alpha* probiert, und die Kontrolle erscheint etwas lahm. Aber ansonsten ist dieser Edel-Arcade-Stick eine sehr gute, mit 129 Mark auch nicht zu teure Alternative zum normalen Arcade Stick. Auch wenn Auto Fire bei einem guten Beat'em-Up nix zu suchen hat, meinen wir...



Okay, wir entschuldigen uns für die Schlagzeile, aber *Prince of Persia 3D* kommt in diesem Herbst auf Dreamcast, auch wenn man auf der E3 nur an einem einzigen Stand eine Version sehen konnte, bei der einiges abstürzte. Es handelt sich um eine 1:1 PC-Umwandlung, wobei der Entwickler Avalanche allerdings ein verbessertes Fight System, eine bessere Kameraführung und so einiges mehr verspricht, denn so ganz der Hit wie der 2D-Vorgänger war dieses Spiel beim Release auf dem PC nicht. Es ist halt eines dieser Teile, die im *Tomb Raider*-Fahrwasser gekommen sind (zumindest der 3D-Ableger). Wer von Lara nicht genug hat – im Oktober soll's kommen...



Der Prinz ist von der Rolle...



Denker und Lenker

Adrian Smith ist zwar nicht mehr an der Tastatur zu finden, hat aber ansonsten bei Core alles unter Kontrolle... für sein neues Lieblingsprojekt, das da heißt: *Project Eden*

Mutant, Baby

Die Bösen erkennt man hier am üblen Outfit... Technik, die Spaß macht?

Begleiterscheinung
Thomas Gerhardt

Monster



Vergessen wir Lara. Core tut es auch... und arbeitet an einem Projekt für PC, Dreamcast und Playstation2... im Garten Eden...

Bisher hat man beim Namen Core eigentlich nur den Namen Lara im Kopf. Das ist so wie bei einer dieser Sommerhit-Bands, oder wie bei Modern Talking, wo man sich jahrelang darauf verlassen hat, einen einzigen Hit in immer neuen Variationen aufzulegen. Ein paar neue Töne hier, eine leicht verbesserte Engine da, vielleicht setzen wir auch noch ein paar zusätzliche Polygone obendrauf, aber damit hat es sich dann auch schon. Die Formel für den Erfolg, die bis zum leichten Verkaufseinbruch von *Tomb Raider IV – The Last Revelation* immer gut funktioniert hat (obwohl gerade das letzte Spiel eigentlich das beste war...). Inzwischen bricht man bei Core Design allerdings zu neuen Ufern auf, wie immer im Zusammenspiel mit Eidos. Und wie alle anderen großen Developer entwickelt man auch das neueste Produkt für alle Plattformen gleichzeitig, will heißen, PC, DC, PS2...

Project Eden soll das neue Meisterwerk heißen, wenn es im Frühjahr 2001 auf den Markt kommt. Und es wirft große Schatten voraus

(könnte mal bitte jemand kurz den Soundtrack zu Stanley Kubricks Film abspielen? Danke).

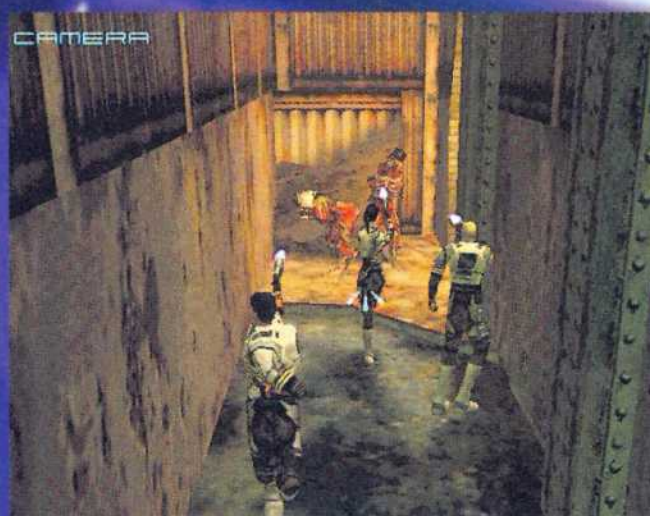
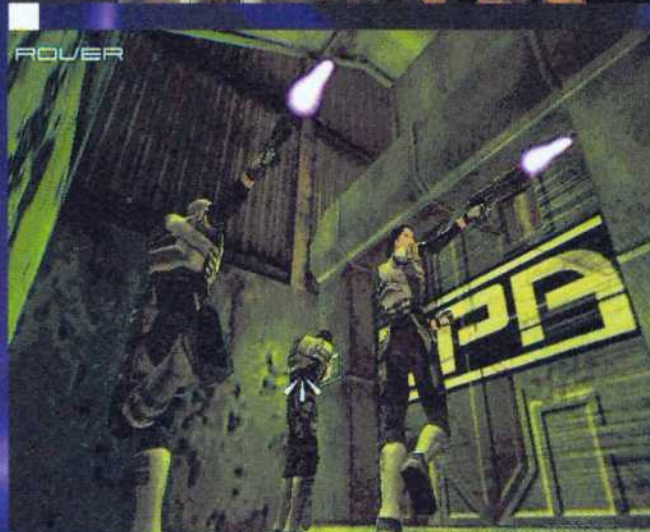
Lesen wir erst einmal, was der Presstext so zu diesem Spiel zu sagen hat: In ferner Zukunft leben wir alle in riesigen Städten (aha, *Blade Runner*), wobei die Ärmsten der Armen in den untersten Ebenen ihr Dasein fristen (aha, *Star Wars*). Ganz tief unten, wo nicht einmal mehr Tageslicht hinkommt, da sollte eigentlich niemand mehr leben. Und eigentlich sollte dieser Ort auch nur von Ingenieurteams hin und wieder besucht werden. Bis eines dieser Teams verschwindet (aha, *Alien*). Vier Leute der Urban Protection Agency werden nach unten geschickt, um mal nach dem rechten zu schauen...

Ja, wir geben zu, das klingt alles wie schon einmal gegessen, verdaut und wieder ausgespuckt. Aber Handlungsoriginalität war der Programmierer Sache doch noch nie. Viel eher stellt sich die Frage, was genau hier ablaufen soll. „Das ganze Spiel dreht sich um genetische Manipulation“, sagt uns der Projekt-Manager Gavin Rummey, was zwei Vorteile bringt: Zum

Macher

Die glorreichen Vier

Nur einer der vier UPA-Spezialisten kann vom Spieler gleichzeitig kontrolliert werden, die anderen besitzen eine eigene Intelligenz. Bisherige Versuche von Spielen, das vernünftig hinzubekommen, sind nur mäßig erfolgreich gewesen. Löbliche Ausnahmen sind *Rainbow Six* und das sehr, sehr alte PC-Spiel *Terra Nova* von Looking Glass. Wie man das in den Griff bekommen will, verrät Gavin Rummey: Man habe genügend Möglichkeiten, die Lebensenergien seiner Leute wieder aufzufrischen. Und es gebe auch genügend Save Points im Spiel. Hoffen wir es. Denn nichts ist schlimmer als der Tod einer der Leute, die für das spätere Lösen eines Puzzles so unerlässlich wären...



► einen kann man so diese kleinen Monster erschaffen, die seit *Resident Evil* so sehr beliebt sind, zum anderen ergibt die Hintergrundstory der genetischen Manipulation eine sehr plausible Begründung, warum all die bösen Buben irgendwie gleich aussehen. Zehn Stück soll's an der Zahl geben, und das alles ist Teil der Story – die Core natürlich zu diesem Zeitpunkt noch nicht wirklich preisgeben will.

Was man aber preisgeben will ist, daß *Project Eden* sich wie eine Art *Half Life* (dt. Version) spielen soll, das heißt, erst denken, dann schießen. Außerdem sind die Fähigkeiten der Einsatztruppe wichtig für das eigentliche Überleben und das Vollenden der Mission. Der Anführer Carter kann von allem etwas, Minoko ist die Computerexpertin, Andreas ist der Ingenieur (warum ihn also nicht Scotty nennen?), und Amber ist ein Roboter, der auch unter schwersten Bedingungen noch funktionsfähig bleibt. All diese Leute können gleichzeitig in einem Level

existieren, was sehr wichtig für das Spielprinzip ist. Denn wie bei *Counter Strike* ist es absolut notwendig, daß man mit verschiedenen Leuten gleichzeitig planen und arbeiten kann.

Des Rätsels Lösung?

Da das Spiel von den *Tomb Raider*-Erfindern konzipiert wurde, kann man sich darauf gefaßt machen, daß man hier nicht nur allein mit der Knarre in der Hand überleben kann. Das Rätseln ist genauso wichtig. Und da kommen die verschiedenen Fähigkeiten des Teams zum Einsatz, genauso wie die verschiedenen Objekte, die einem zur Verfügung stehen. Das übliche Sortiment von Minen, Knarren, ID-Karten etc... wird hier durch sogenannte Rover oder auch Sentries ersetzt, also fliegende oder kriechende Roboter-Drohnen, die man einsetzen kann, um zum Beispiel Sachen aus einem bioverseuchten Labor zu holen, wenn unser großer Roboter Amber da aufgrund seiner Größe gar nicht reinkommt. Und die fiesen Sachen können natürlich auch in den Multiplayer-Levels gegen Mitspieler per Modem eingesetzt werden. Core hält sich allerdings noch bedeckt darüber, ob die Dreamcast-Fassung internetfähig sein wird. bisher ist man da nur bei der PC-Fassung sicher.

Ebenfalls interessant: der *Pokémon*-Faktor. Gegner können ihr Leben als gewöhnliche Kriminelle beginnen, aber durch die Mutationen bleiben sie nicht so... sondern verwandeln sich in allerlei Getier, das so nur in einem Carpenter-Film zu sehen war. Oder in *Resident Evil* halt.

Das Spiel ist ganz gewiß nicht neu, aber neu zusammengemischt. Wie bei einem Techno-Track oder Hip-Hop-Sampler nutzen die Leute bei Core das aus, was bisher erfolgreich war und versuchen, dem etwas Neues zuzumischen. Ob's sich gut spielen läßt, müssen wir noch sehen. Im Frühjahr wissen wir mehr...



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

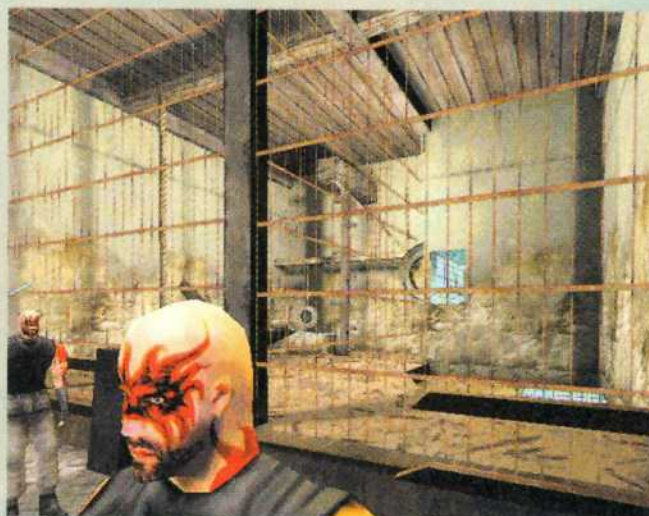
Die neue Spieleserie?!

Ganz cool bleiben, sagen Gavin Rummey und Adrian Smith. Erst einmal ein Spiel nach dem anderen. Neben *Project Eden* arbeiten die beiden noch an einem Spiel namens *Herdy Gerdy*, das sehr cartoonlastig sein soll und irgendwie aussieht wie *Aladin* (die Disney-Fassung). Screens wollte man aber noch nicht der Öffentlichkeit preisgeben. Hier muß man in die Rolle eines kleinen Jungen schlüpfen, der irgendwie Gott spielen muß. Und zwar, um all die seltsamen Rassen zu retten, die im *Herdy Gerdy*-Land rumlaufen. Dies könnte das nächste große Franchise werden... aber nur für die PS2. Sagt man...



Änderungen...

Man soll während des Spiels locker zwischen der Lara-Perspektive, dem Ego Shooter und sogar einer Art fliegender Kamera hin- und herschalten können, was es vielleicht zu einem guten Film machen könnte... noch ist nicht bekannt, ob es vielleicht einen kooperativen Multiplayer-Modus geben wird. Das wäre eigentlich zu wünschen, denn der Erfolg von *Counter Strike* auf dem PC zeigt, daß mehr und mehr Spieler die Nase davon voll haben, in kleinen Leveln rumzulaufen und sich gegenseitig zu frägen (furchtbares Wort, nicht wahr?). Dann könnte man vielleicht auch die Mission gemeinsam angehen... hey, ist ja nur ein Vorschlag von uns! Was meint Ihr?



Adrian Smith war mal Programmierer. Jetzt ist er Manager. Und irgendwie immer noch Kind, zumindest kann man das glauben, wenn man in sein Büro kommt. Denn da finden sich nicht nur die neuesten Lara-Merchandising-Sachen, sondern auch so ziemlich jedes Technik-Spielzeug, für das man bei unserer Schwesterzeitschrift *T3* töten würde. Aber was genau plant Herr Smith?! Fragen wir ihn...

Wieviel Einfluß hattest Du auf Project Eden?

Ein wenig. Wir haben die Arbeit an *Project Eden* direkt nach dem *Original-Tomb Raider* begonnen, und es hat sich einfach weiterentwickelt. Gavin war derjenige, der mit der Idee zu diesem Spiel auf mich zukam.

Kann es nicht zum Problem werden, wenn die Entwicklungsphase eines Projektes sehr lange dauert?

Natürlich! Hier bei Core ist das nicht ganz so schlimm, weil wir sehr rigoros die Zeiten bei der Entwicklung eines Titels einhalten und die Leute verdammt hart arbeiten. Aber zwei Jahre sind eine Menge Holz. Wir haben sehr kleine Teams, aber versuchen dennoch, ein Spiel so schnell wie möglich durchzuziehen, weil man ansonsten immer Einbußen bei der Glaubwürdigkeit hat. Und wir setzen dabei den Schwerpunkt auf Kreativität. Das hat man beim *Original-Tomb Raider* gesehen. Das war ein einzigartiges Spiel...

Wie schwierig ist es eigentlich, Informationen über ein neues, geheimes Projekt der Öffentlichkeit vorzuenthalten?

Sehr schwer. Besonders bei uns, denn seit Lara hat man bei der Presse natürlich ein besonders wachsames Auge auf uns. Aber wir haben es eigentlich immer geschafft, die Spiele so lange unter Verschuß zu halten, bis wir an die Öffentlichkeit wollten. Wir müssen momentan halt damit leben, daß wir Projekte für eine Menge der sogenannten Next-Generation-Konsolen entwickeln. Und nein, ich werde jetzt nicht sagen, PS2, Dreamcast, Dolphin oder X-Box. Einfach nur Next-Generation-Konsolen. Zum Glück haben wir ein sehr gutes Verhältnis zu all diesen Herstellern, zum größten Teil durch den Erfolg von *Tomb Raider*. Das gibt uns die Möglichkeit, jedesmal die neuesten Entwicklertools auszuprobieren. Und das ist natürlich wichtig für unsere Programmierer...

An wievielen Spielen arbeitet Ihr bei Core momentan?

Sechs verschiedene. *Project Eden* ist eines, *Herdy Gerdy* ist ein anderes. Da glauben wir, daß es vielleicht das nächste *Tomb Raider* sein kann. Sony hat es in den frühesten Stadien gesehen und wollte es sofort für die Playstation 2.

Hast du die Befürchtung, die neuen Core-Spiele könnte alle in Laras Schatten verschwinden?

Manchmal ja. *Tomb Raider* war mehr als ein Spiel,

es war und ist ein Phänomen. Lara hat alleine die Videospielebranche aus den normalen Magazinen herausgebracht und in den Mainstream geführt. Insofern bin ich mir nicht sicher, ob es jemals wieder ein Spiel wie *Tomb Raider* geben wird, das einen so tiefgreifenden Einfluß auf die gesamte Industrie haben kann...

Was meint Ihr zu der relativ harschen Kritik an Tomb Raider auf Dreamcast? So gut ist es ja nicht angekommen...

Es war kein Erfolg. Ich glaube, der Grund liegt darin, daß es kein speziell entwickeltes Produkt war. Die Spieler da draußen wollen Sachen haben, die nicht einfach nur das nochmal aufkochen, was schon auf einer anderen Plattform Monate vorher da war. Der Grund, warum wir Lara dennoch gebracht haben, ist folgender: Wir wollten Sega auch öffentlich unterstützen. Insofern wollten wir das Spiel so schnell wie möglich fertigstellen. Und da konnte man leider nur eine 1:1 Konvertierung machen...

Nur aus Interesse... wie sieht's eigentlich bei Core aus, wenn Ihr nahe an eine Deadline kommt?

Wir kommen nicht mehr aus dem Gebäude heraus, und der Pizzakonsum steigt enorm. Das hört sich vielleicht nach einer Menge Spaß an, ist aber eigentlich verdammt viel Streß. Jedesmal, wenn wir einen neuen *Tomb Raider*-Teil gemacht haben, habe ich praktisch hier gewohnt. Ich hatte sogar meine Wäsche hier...

Eine Audienz bei ADRIAN SMITH





Adrian Smith:
Ich glaube, daß die kreative Freiheit das Wichtigste bei Core ist. Wir haben kein Über-Genie, sondern geniale Teams. Jeder weiß genau, was er zu tun hat. Deshalb verlassen nur wenige Leute Core

Achtung!

Nur um Euch vorzuwarnen... die Screenshots in diesem Artikel sind alle von der PC-Fassung, oder vielmehr von der Entwicklungsfassung, die auf PC-Developer-Stationen laufen! Zwar kann man davon ausgehen, daß eine DC-Fassung sehr ähnlich sein wird, aber dennoch...

LevelDesign

Jeder Level in *Project Eden* soll seinen eigenen Stil haben. So kann man unter anderem in einem verlassenen Zoo auf böse mutierte Tiere treffen, oder man wird an unterirdischen Bahnhöfen mit Ratten und ähnlichem konfrontiert. Hoffen wir, daß Core den Fehler von *Fighting Force 2* nicht wiederholt, und da auch mehr Handlung einbaut, die man vielleicht interessant finden kann. Gut gelöst sind allerdings die Perspektiven... in der Ego-Shooter-Perspektive kann man sogar sich selbst auf die Füße schauen...



Pannenhelfer

Keine Panik: Anruf genügt – und wir helfen Dir weiter



KopfNuß

Wenn Du nur mit Helm fährst...



BißFest

Wenn sie nicht beißen wollen...



AutoPanne

Wenn der Wagen zum Monster wird...



FachChinesisch
Wenn Du kombinieren willst...

Dreamcast™

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

HOTLINE

0190 / 87 32 68 46

Natürlich liefern wir in jeder Ausgabe eine Menge an Lösungen und Cheats, aber was ist, wenn genau Dein Problem nicht dabei ist? Wir haben Leute ans Dreamcast gekettet, um all Deine Fragen zu beantworten. Unter 0190 87 32 68 46 stehen sie bereit, um Dir Tipps und Tricks zu verraten. Unmögliches erledigen wir sofort, Wunder dauern etwas länger.

Deshalb, unser Versprechen: Sollten wir nicht direkt eine Lösung für Dein Problem finden, dann machen wir uns auf die Suche. Du bekommst von uns eine Nummer. Das heißt nicht, daß wir Dich nicht mögen, sondern erleichtert nur den ganzen Vorgang. Dann gibst Du uns 24 Stunden Zeit, rufst nochmal an, gibst uns die Nummer und kriegst die Antworten... auf die Frage nach dem Sinn des Lebens, des Universums und darauf, wie man sich den

Endgegner vom Hals schafft. Und da normale Menschen nicht den ganzen Tag vor der Spielkonsole herumhängen wie wir, haben wir die Zeiten so gelegt, daß wir da sind, wenn Du uns am dringendsten brauchst: 8 bis 24 Uhr. Wenn Du solange spielen kannst, müßtest Du eigentlich viereckige Augen haben.

NetzAnschluß

Dreamcast ist mehr als eine Spielkonsole. Und so haben wir eine Nummer eingerichtet, wo Du Deine Fragen zum Internetsurfen mit Dreamcast loswerden kannst. Diese erreichst Du dann unter 0190 88 24 18 86, von 7 bis 24 Uhr.

Wenn Du mit unserer Leistung unzufrieden bist, dann erstatten wir die Telefonkosten zurück, sobald Du uns die Telefonrechnung vorlegst.

NotRuf

Dreamcast™
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Hotline

- 0190 / 87 32 68 46 (**Spiele**)
- 0190 / 88 24 18 86 (**Internet**)
- Der Anruf kostet 3,63 Mark pro Minute
- Minderjährige sollten vorher die Erlaubnis eines Erziehungs berechtigten einholen

Dreamcast

Das Offizielle Magazin
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145 h
81671 München
ODCM@future-verlag.de

Toy Commander

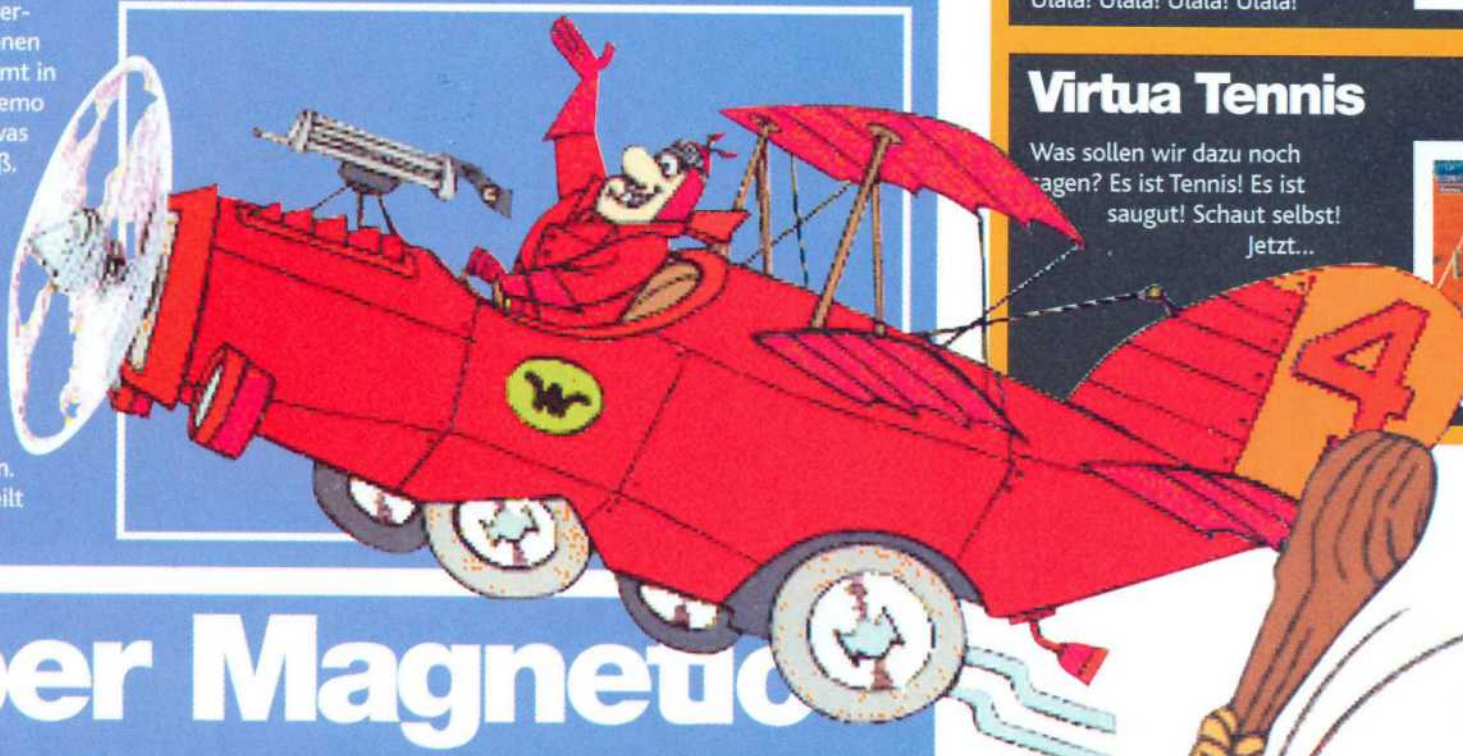


Endlich mal „wieder richtig Sommer“, würde Rudi Carrell jetzt singen (pfui, aufhören). Und passend dazu liefert Sega Europe eine spezielle Edition seines Die-Spielzeuge-übernehmen-das-Land-Spielwunders *Toy Commander*. Exklusiv und nur hier zu bekommen. Wer erinnert sich nicht gerne an die Sonder-Edition zu Weihnachten... damit kann man Leute locken, oh ja. Weiter so, Sega. Und das meinen wir ganz ehrlich. Damit kann man den Wert der GD nämlich gut steigern...

Summer Edition

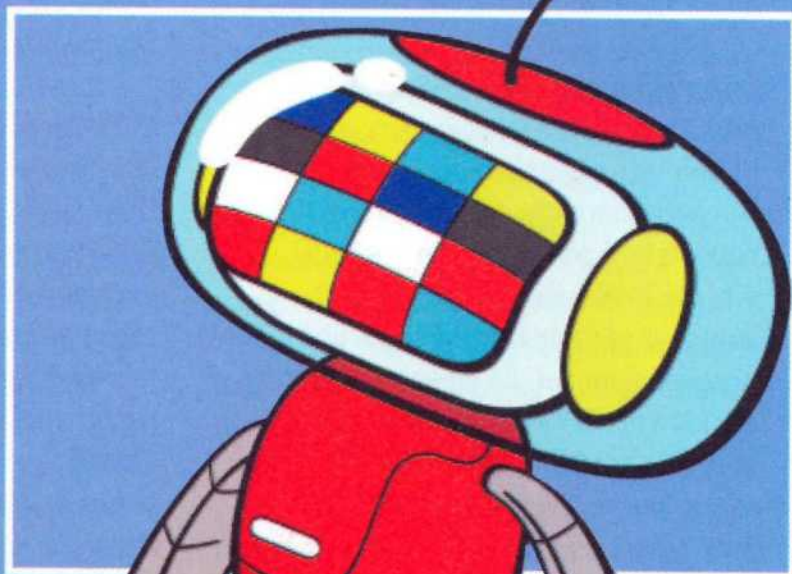
Wacky Races

Das vielleicht verrückteste Rennen der Welt kommt in einer wunderschönen Demo zu Euch. Das ist etwas, was jeder mal austesten muß. Wir meinen, das könnte vielleicht so der Wirhaben-gerade-nicht-aufgepaßt-wieso-ist-das-ein-Hit-Titel des Sommers werden, und damit würde Infogrames schon wieder ein sehr gutes Spiel auf den deutschen Markt bringen. Aber am besten, Ihr urteilt alles mal selbst...



Super Magnetic Neo (langer Titel)

In Titel, der total wahnsinnig ist und Markus in Verückung versetzte, nun auch spielbar. Neben dem brillanten *Tony Hawk* einer der Titel, mit dem man bei Crave gezeigt hat, daß man als absoluter Newcomer Spiele herstellen bzw. vertreiben kann, die einen breiten Publikumsgeschmack treffen. Das Spiel mit dem magnetköpfigen Kerlchen ist mit Sicherheit eines der besseren Jump'n'Runs, dem wir nun auch vorbehaltlos und vollkommen beide Daumen nach oben geben. Weiter so, Crave! Wir warten auf *Starlancer*...



NHL 2K

Endlich kommt's auch für den deutschen Markt! Lang genug hat's gedauert, aber im Sommer kann man sowieso eine Abkühlung gebrauchen. Es ist vielleicht das schwächste der 2K-Spiele, aber das heißt eigentlich gar nichts... es ist immer noch genial.



Marvel vs. Capcom 2

Mindestens so gut wie *Street Fighter 3 Alpha*, wenn auch anders gelagert. Hier ist die volle Konzentration gefordert, um dann Hyper-Moves abzuliefern. Ein Spektakel in 2D, bei dem manches in 3D sich eine oder zwei Scheiben abschneiden kann...



Space Channel 5

Ulala! Ulala! Ulala! Ulala!
Ulala! Ulala! Ulala! Ulala!
Ulala! Ulala! Ulala! Ulala!
Ulala! Ulala! Ulala! Ulala!
Ulala! Ulala! Ulala! Ulala!
Ulala! Ulala! Ulala! Ulala!
Ulala! Ulala! Ulala! Ulala!
Ulala! Ulala! Ulala! Ulala!

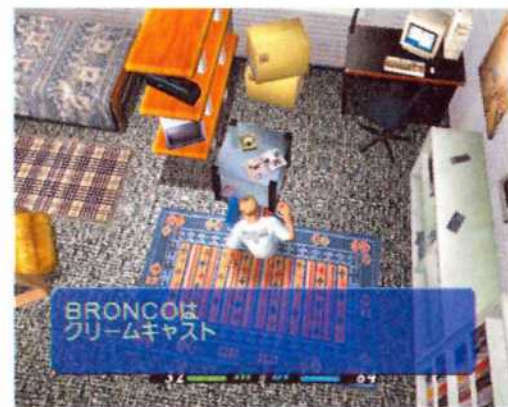
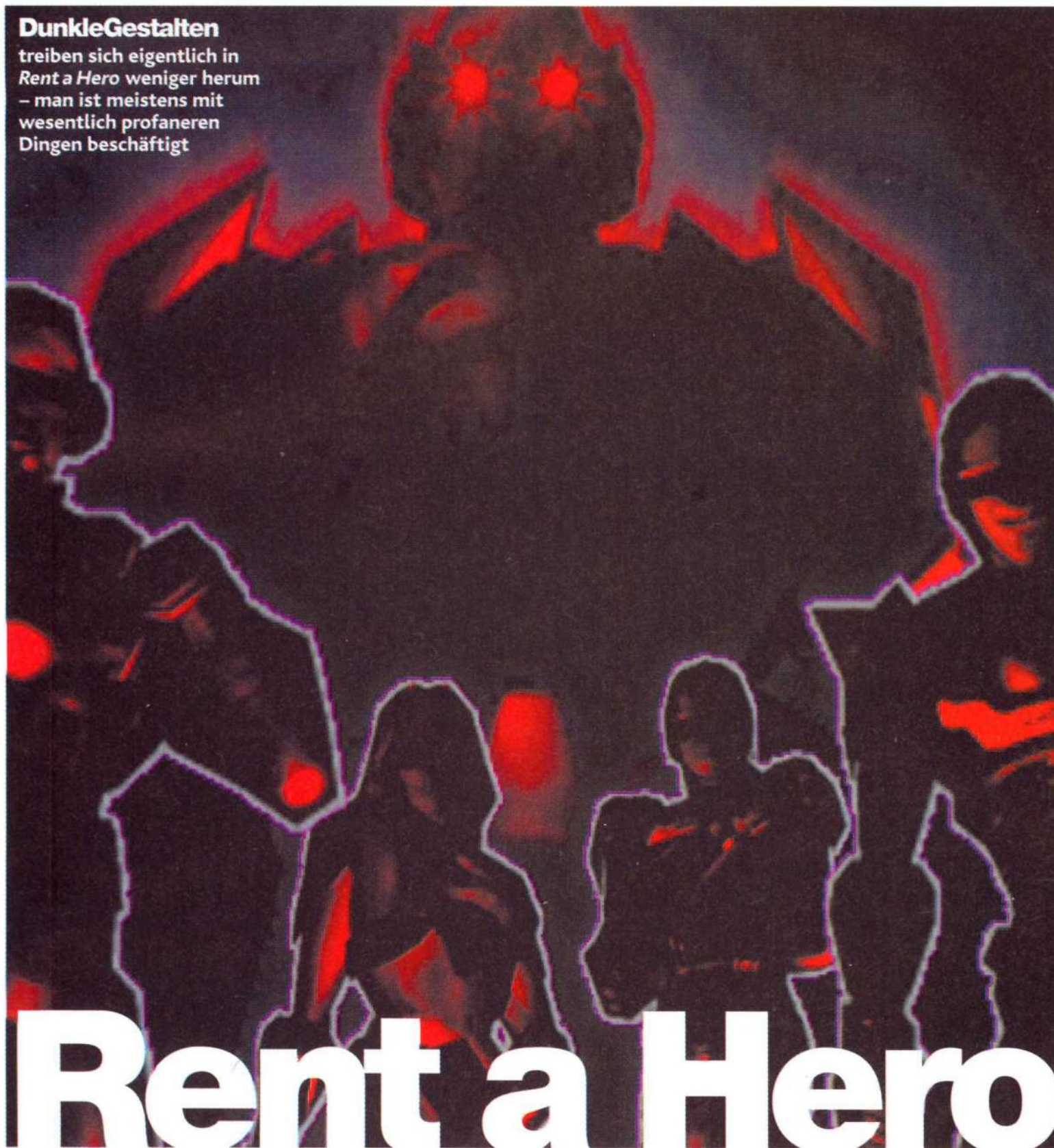


Virtua Tennis

Was sollen wir dazu noch sagen? Es ist Tennis! Es ist saugut! Schaut selbst! Jetzt...



Dunkle Gestalten
treiben sich eigentlich in
Rent a Hero weniger herum
– man ist meistens mit
wesentlich profaneren
Dingen beschäftigt



- Kurzfassung**
- **Titel:** Rent a Hero No. 1
 - **Hersteller:** Sega
 - **Genre:** Beat'em-Up / RPG
 - **Spieler:** 1
 - **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box
 - **Erscheint:** nicht bekannt
 - **Preis:** nicht bekannt

Nicht jedes Spiel kann eine Top-Arcade-Umsetzung oder eine teure Eigenentwicklung sein. Hier sehen wir, wie sich die Budget-Ecke so schlägt

Hellseher Subzero

Wiele werfen Sega und Dreamcast mittlerweile sogar vor, daß zu viele Arcade-lastige Spiele erscheinen, während andere Genres (RPG, Jump'n'Run, Strategie) – von einigen Ausnahmen abgesehen – schmächtig vernachlässigt werden. Nein, *Rent a Hero No. 1*. deckt als Beat'em-Up im *Final Fight*-Stil mit ein paar rudimentären RPG-Elementen auch keines dieser Felder ab, positioniert sich aber dennoch als Vertreter der neuen kreativen Welle von Sega, der schon solche Hits wie *Space Channel 5*, *Samba*

De Amigo und *Jet Set Radio* entsprungen sind. Da es sich hierbei jedoch um den Nachfolger eines Kult-Hits aus längst vergangenen Mega-Drive-Zeiten (1991) handelt und der kommerzielle Erfolg schon damals weitgehend ausblieb – aufgrund der zahlreichen Witze und Anspielungen auf die japanische Kultur erschien leider keine englischsprachige Version – mußte das Sequel mit einem relativ kleinen Budget auskommen, was auch sofort offensichtlich ist. Die Städte wirken aufgrund weniger Polygone, die oft durch Texturen ersetzt werden, auffällig flach und platt, die Animationen präsen-

tieren sich nicht auf dem neuesten Stand der Technik, da sie, wie auch die Game-Engine selbst, aus anderen, älteren Sega-Titel wie *Virtua Fighter 3* oder *Spikeout* entliehen sind. Worum geht's aber nun eigentlich in *Rent a Hero No. 1*? Während der Geburtstagsparty seines Daddys kommt die Köchin ins Schwimmen und beauftragt Taro, als Notlösung den Pizza-Service anzurufen.

Macrosoft Wirows!

Dieser liefert neben dem italienischen Fast Food zu Taros Überraschung aber auch einen Heldenanzug mit, den man sofort ausprobiert und damit seinen Vater mit einem einzigen Schlag vermöbelt, nachdem der sich zur Belustigung aller als Godzilla verkleidet hat. Zur Aufbesserung seines Taschengelds entschließt sich Taro dann, als Held auf Abruf für einen mysteriösen Dr. Trouble zu arbeiten, der einem per „Seca Creamcast“ Aufträge zukommen läßt. Dem humoristischen Gesamt-



VideospielSatire

Sega nimmt sich in *Rent a Hero* selbst auf die Schippe – man nimmt z.B. seine Aufträge auf einem Creamcast entgegen...



Vergeßt Rambo & Co: Der Held des 3. Jahrtausends verteilt Flyer, überbringt Liebesbriefe und liefert auch manchmal Fast Food aus!

Die Aufgaben des Helden im 21. Jahrhundert. Später muß dann Geld transferiert, Seca höchstselbst besucht, Punks eine Lektion erteilt werden und vieles mehr. So einfach die Aufträge klingen, so wenig reibungslos gehen sie natürlich vonstatten: Es muß mit vielen Leuten gequatscht werden, die Taro von Pontius nach Pilatus schicken und in kleine Schlägereien verwickeln, die man mit simplen Moves und Combos nach dem Baukas-

tenprinzip bzw. nach dem Erlernen in der nahegelegenen Karate-Schule meist ohne Probleme meistert. Besonders kultig ist die Verwandlung Taros vom Normalo-Jugendlichen in den Helden, die mit einer Reihe von verschiedenen, absurden Posen eingeleitet wird, die man später auch kaufen kann. Dem Titel des Spiels entsprechend muß im Laufe der Abenteuer auch Leihgebühr für den eigentlich nutzlosen Superhelden-Anzug an den Pizza-Boten berappt werden.

Einen Übersetzer bitte!

Leider ist *Rent a Hero No.1* in der vorliegenden japanischen Version auch komplett in Japanisch ohne ein einziges

englisches Wort gehalten, so daß man weder die zahlreichen Anspielungen wie „Wirows von Macrosoft“ noch die Aufträge selbst versteht. Ohne einen ausführlichen Walkthrough (z.B. bei www.gamefaqs.com) – ist man hier schnell aufgeschmissen und schafft es nicht mal bis zum oben erwähnten ersten Schlagabtausch mit Dad. Entgegen unseres Rubriknamens „BaldDa“ ist aufgrund des umfangreichen Textes und dem schwer einzudeutschenden Sprachwitz aller Voraussicht nach auch nicht mit einer lokalisierten Fassung zu rechnen. Wenn schon die Japaner kein Geld für Sprachausgabe in diesem Low-Budget-Titel – der aber einen hohen Charmefaktor besitzt – bereitstellen, werden es die Europäer sicher keinesfalls tun.

Erster Eindruck
Technisch äußerst schwach ausgeführt, aber zumindest kann das witzige Konzept begeistern. Allerdings sollte man für die Gags vorher einen Japanisch-Kurs belegen.

Posing
Der Held des Spiels entzückt durch viele verrückte Posen.





Samba de Amigo

KurzFassung

- **Titel:** Samba de Amigo
- **Hersteller:** Sonic Team / Sega
- **Genre:** Tanzspiel
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** VGA-Unterstützung, Maracas und Tanzmatte
- **Erscheint:** schon erhältlich (in Japan)
- **Preis:** nicht bekannt

Alle Mann festhalten! Das mit Sicherheit irrste Spiel seit *Get Bass* ist eingetroffen: *Samba de Amigo* sorgt auf jeder Party für Stimmung

Vortänzer Markus Hermannsdorfer

In Tip gefällig, wie man es schafft, die heißeste Party der ganzen Stadt zu veranstalten?! Erstens: so viele Mädchen wie möglich einladen (die Herren kommen dann automatisch, hehe). Zweitens: ein Dreamcast mit *Samba de Amigo* aufstellen. Wichtig ist nur, daß die Konsole an einer guten Stereoanlage hängt und Ihr die nötige Zusatzhardware – nämlich Maracas mit Fußmatte – habt. Denn eines vorweg, der Standard-Controller ist für dieses Spiel völlig ungeeignet. Das wäre etwa so wie *Get Bass* ohne Angel.

Selbst mit japanischer Anleitung weiß man bei *Samba de Amigo* nach drei Minuten, worum es geht. Im Takt von *Macarena*, *Samba de Janeiro* und vielen anderen Musikstücken werden die Maracas in drei verschiedenen Höhen geschwungen. Dann und wann tauchen Symbole auf, bei denen der Spieler eine bestimmte Position einnehmen muß. Eine Wertungsleiste, die von A bis F geht, zeigt an, wie gut man seine Sache macht. Daneben gibt es noch ein Combo-Meter, das die Anzahl der Treffer festhält. Große Farbkreise symbolisieren die Höhe, in der die Maracas gehalten werden müssen. Damit das



auch wirklich partymäßig aussieht, gibt es im Hintergrund animierte Grafiken mit Affen, Tanzbären und ähnlichem. Je besser der Spieler ist, desto psychedelischer und ausgeflippter werden die Hintergründe.

Neues Spiel, neuer Tanz

Samba de Amigo bietet einen umfangreichen Menüwald zum Durchforsten: Da hätten wir zunächst den Arcade-Modus. Wie in der Spielhalle geht es durch mehrere Levels, die Musikstücke werden nach und nach freigeschaltet. Der Original-Modus ist praktisch dasselbe, allerdings können hier sämtliche Stücke gleich angewählt werden. Challenge bietet fünf Levels mit bis zu sechs Lektionen und eine Rangliste, in der man aufsteigen kann. Im Battle-Modus hat jeder Spieler einen Energiebalken und eine Bombe. Je besser man tanzt, desto schneller explodiert die Bombe des Gegners. Sieger ist, wer überlebt. Originell ist der „Love to Love“-Modus. Hier erscheint am Ende ein



FarbKreise
Die verschiedenfarbigen Kreise markieren die Höhe, in der geschüttelt werden muß



AffenStark
Dieses Spiel ist so bunt wie der Karneval in Rio

WilderWesten

FeuerFrei

Der Karneval in Rio ist bekanntlich so gefährlich, daß kaum jemand ohne Knarre daran teilnimmt. Klarer Fall, daß wir ausprobieren mußten, wie sich *Samba* mit der Pistole tanzt. Bei der Starfire-Gun von Interact kann man getrost die Füße stillhalten, denn mehr als Menüclicken geht damit nicht. Echtes Wildwestfeeling kommt nur mit der Mad-Catz-Knarre auf: Einfach in den Battle-Modus gehen (der Name ist Programm) und losballern! Natürlich treffen nur echte Revolverhelden immer den richtigen Farbkreis. Alle anderen sollten auf Autofire umstellen. Die original Sega-Knarre scheidet natürlich aus, sie hat keine Schnellfeuer-Funktion. *Samba de Amigo* unterstützt nur eine Lightgun, der zweite Spieler muß ganz altmodisch mit den Maracas antreten. Dabei hat er allerdings einen Vorteil: Mit den Dingen kann er seinen Gegner notfalls k.o. schlagen!



Im Love to Love-Modus könnt Ihr Euch sogar bessere Anmachchancen ertanzen. Garantiert abgefahren!

Herz, das die Anmachchancen beim Tanzpartner angibt. Der nächste Menüpunkt sind die Minigames, wo man kleine Spielchen, unter anderem *Whack a Mole*, mit den Maracas spielen darf. Im Trainings-Modus darf ungeniert geübt werden. Über Internet kommt man direkt auf die Samba-Homepage. Von dort könnt Ihr regelmäßig neue Musikstücke herunterladen. Bei Voice Select schließlich kann ein spezieller Sound beim Schütteln der Maracas ausgewählt werden.

Samba de Amigo ist technisch perfekt. Das Spiel läuft stabil mit 60 fps, die guten Animationen steigern den Spielspaß ungemein. Die Lieder sind sauber digitalisiert, der Macarena donnert glasklar aus den Lautsprechern. Bis zu zwei

Tanzmatten können an die Konsole gehängt werden, wobei jeweils nur ein Port belegt wird. Die Maracas sind mit der Matte verbunden. Der Standard-Controller wird nur für das VM benötigt, denn dieses kann nicht an der Tanzmatte eingesteckt werden.

Langzeitmotivation bieten allerdings nur die umfangreichen Spielmodi. Wenn man alle durchprobiert hat, wird es langweilig, da das Spiel immer gleich abläuft. Haben sollte es trotzdem jeder, denn als Partygag ist *Samba de Amigo* einfach unschlagbar.

Erster Eindruck
Darf auf keiner Party fehlen: viele Spielmodi, gute Grafik und hammermäßiger Sound.





Halt! Stehenbleiben!
Eine der häufigen Anreden in
Kriegsfilmen... und hier auch!

Hidden & Dangerous

KurzFassung

- **Titel:** Hidden & Dangerous
- **Hersteller:** Talon/Take 2
- **Genre:** 3D-Action
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack
- **Erscheint:** eigentlich Juli (glauben wir aber nicht)
- **Preis:** um 100 DM

Wer bisher geglaubt hat, daß *Metal Gear Solid* auf der Playstation das ultimative Herumschleich-Spiel war, sollte das hier probieren...

Hellseher Thomas Gerhardt

Bisher mußten wir bei den meisten Spielen, die wir auf Dreamcast bekommen konnten, nicht so sehr nachdenken. Ob es sich nun um *Soul Calibur*, *Crazy Taxi* oder *Street Fighter* in allen Variationen handelt, meistens braucht's vor allem eine gute Reaktionszeit und die Fähigkeit, bestimmte Knöpfe zur rechten Zeit zu drücken. Das wird sich mit *Hidden & Dangerous* ändern.

Ja, dieses Spiel ist ein PC-Port. Aber einer, auf den es sich lohnt zu warten. Denn Take 2 und Talon Software haben

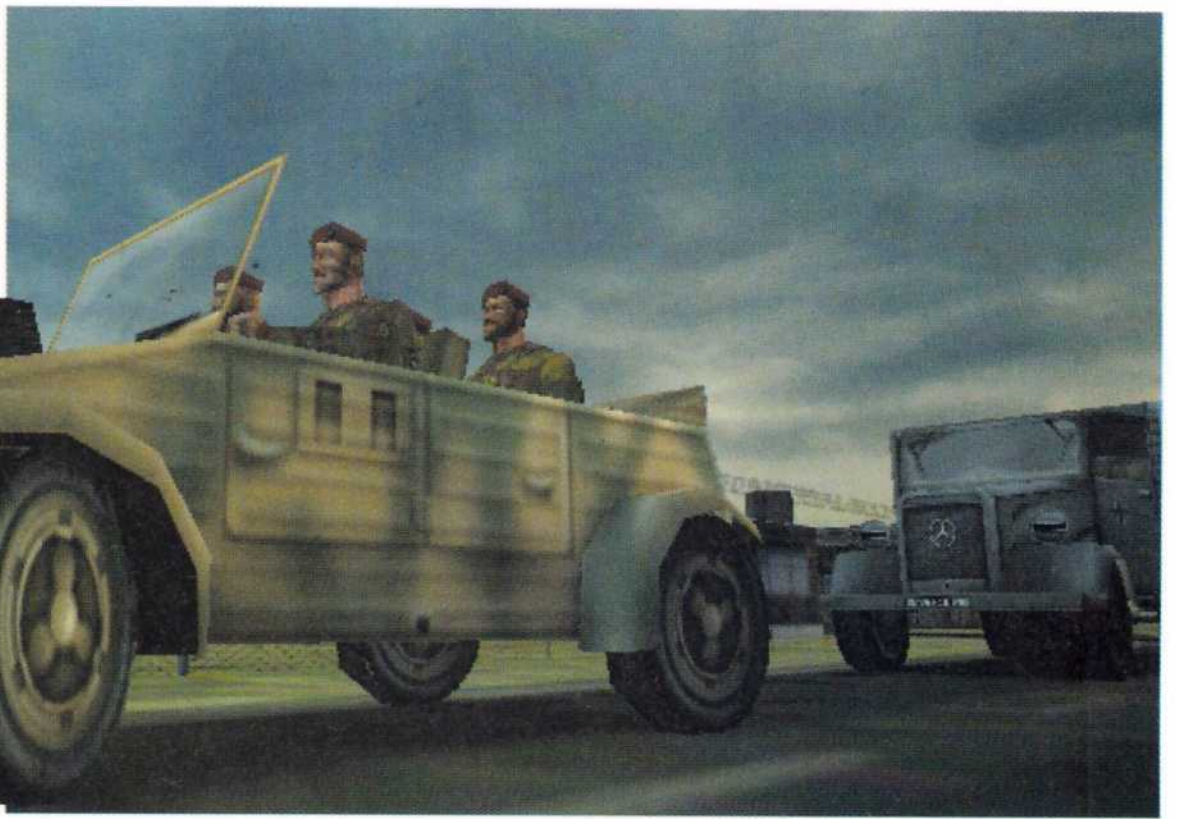
uns in Großbritannien gezeigt, was man von diesem Spiel erwarten kann. Die Fassung war sehr früh, und Musik gab's auch noch keine (schade, weil diese ein großer Teil des eigentlichen Konzeptes ist und auf dem PC sehr atmosphärisch wirkte), aber beeindruckend war es auf jeden Fall schon, was man da sah.

Hidden & Dangerous spielt im Zweiten Weltkrieg, und wir sind in der Verantwortung, aus 40 Soldaten jeweils ein 8-Mann-Team zusammenzustellen, um mit den Jungs bestimmte Missionen hinter den feindlichen Linien zu bestehen. Diejenigen, die sich nicht selbst entschei-

den wollen oder können, versorgt der Computer mit einer Auto-Select-Option, die ein Team zusammenstellt. Und dann geht's mit Renderintro zu den jeweiligen Missionen, komplett mit 3D-Karte, Missionszielen und all dem, was man von der PC-Welt her kennt (*Commandos* in 3D, so kann man das hier auch nennen).

Schwachsinn? Neeeee...

Im Gegensatz zu den leicht schwachsinnigen Shoot'em-Ups wie *Millennium Soldier* oder auch *Fighting Force 2* braucht man hier vor allem das richtige Schuhwerk und die Möglichkeit, einen Einsatz vorher durchzuplanen, damit man während der eigentlichen Mission so schnell und so leise wie möglich durchs Gelände schleicht. So ist es schon einmal bei einem Absprung über feindlichem Gebiet die allererste Priorität, den Schirm zu verstecken, bevor die bösen Deutschen (gibt's eigentlich in Spielen auch gute



DreamcastGrafik
 Es sieht aus wie ein PC-Spiel, und das ist in diesem Fall auch sehr gut so. Denn die Animationen waren schon hier sehr flüssig...



KontrollSache

Das Kreuz mit der Steuerung

Für den PC ist die Sache klar: Maus und Keyboard. Für Dreamcast haben die Leute bei Talon ein System entwickelt, bei dem man den L-Button benutzt, um dann mit dem Digi-Pad die Ansichten zu verstellen, die Karte einzublenden und so weiter. erinnert ein wenig an *Slave Zero*, ist aber aufgrund der Optionen komplizierter. Aber da es nun die Maus gibt, für unser aller Keyboard, sollte man besser zum Ursprung zurückkehren... und das scheint auch zu passieren. Eine gute Sache, das. Meint der alte PC-Fan.



Das könnte eine der besten PC-Konvertierungen für Konsole werden. Ob's erfolgreich ist, hängt vor allem von der Steuerung ab

Deutsche? Wenn jemand mal welche gefunden hat, sollte er mir schreiben... ODCM@future-verlag.de) einen aufspüren. Im Gegensatz zu *Rainbow Six*, wo man nur eine Figur kontrollieren kann, ist es bei *Hidden & Dangerous* lebensnotwendig, während eines Einsatzes zwischen den einzelnen Spielfiguren hin und her zu wechseln. Ebenfalls etwas, was an *Commandos* erinnert. Auch da kontrolliert man ja Spezialisten. Wenn man im Körper eines der Missionsmitglieder steckt, dann kann man einfache Befehle brüllen, bisher aber nur auf Englisch: *Folgt mir*, *Stop*, *Nicht feuern* oder auch ganz simpel *Tötet den Hunnen* (was wiederum zeigt, wie wenig Ahnung einige Briten von Geschichte haben, kommen die Hunnen

doch aus einem ganz anderen Lebensraum). Die vielleicht beste Waffe bei einem solchen Schleichspiel (und wir meinen das nett) ist das Sniper Rifle, mit dem man – wie weißland Kurt in *MDK* – ans Gesicht des bösen Buben ranzoomen kann, um ihn mit einem Schuß auszuschalten. Außerdem kann man die so schon ausgeschalteten Soldaten ihrer Ausrüstung berauben. Das einzige Problem, das wir bisher sehen, ist das etwas eklige Controllersystem, das noch sehr viel Arbeit benötigt (siehe Kasten), aber das kann ja noch werden...

Erster Eindruck
 Ein PC-Port – aber ein sehr guter, wenn man die Steuerung noch in den Griff bekommt.

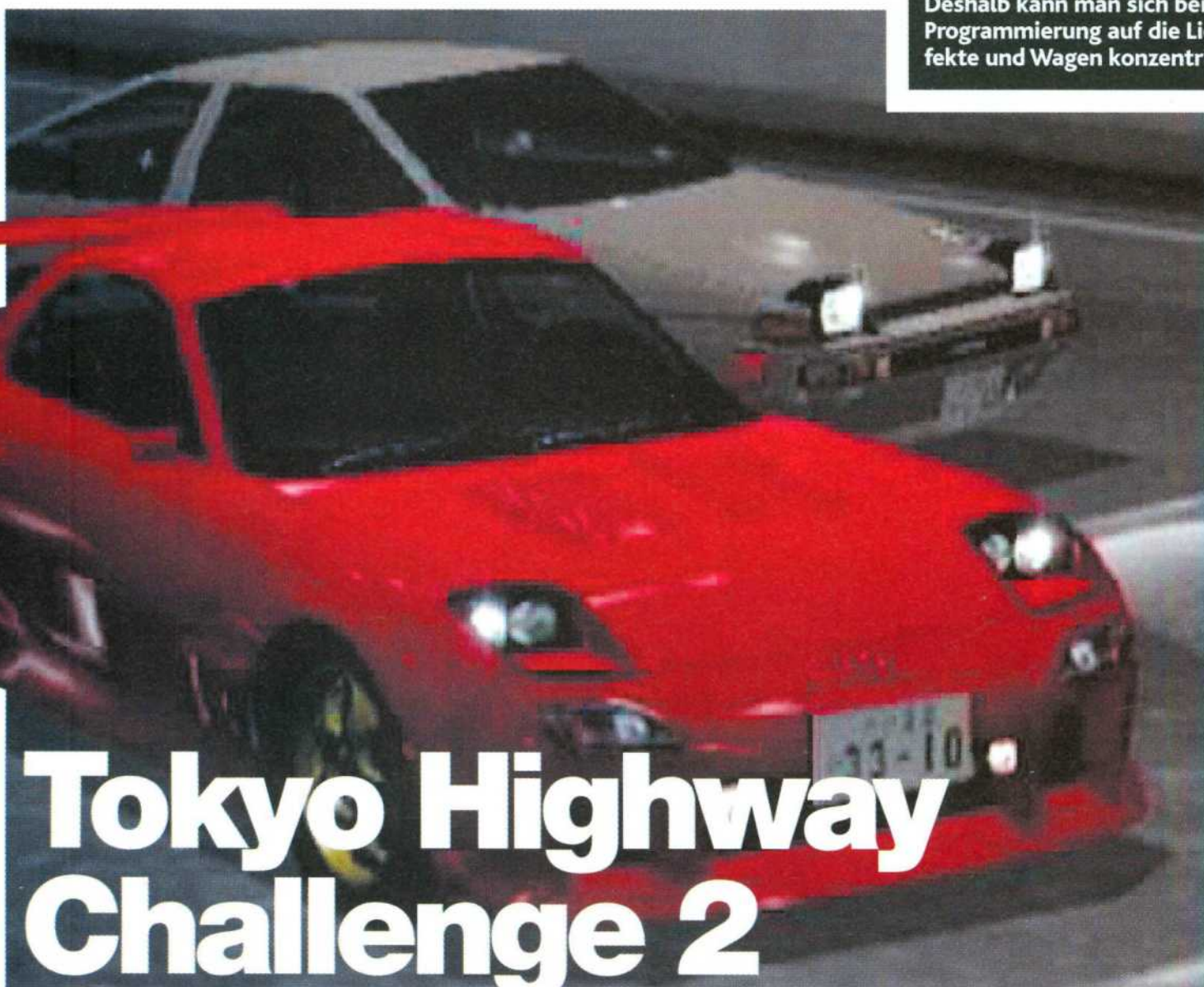


Captain, oh Captain, wen soll ich abknallen?





NachtEule...
Deshalb kann man sich bei der Programmierung auf die Lichteffekte und Wagen konzentrieren...



Tokyo Highway Challenge 2



KurzFassung

- **Titel:** Tokyo Highway Challenge 2
- **Hersteller:** Crave / Genki
- **Genre:** Rennspiel
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** nicht bekannt
- **Erscheint:** Oktober
- **Preis:** um 100 DM

Genki und Crave wagen sich mit *Tokyo Highway Challenge 2* erneut auf die Straßen von Japans Metropole

Hellseher Le Cheffe

Nun warten wir ja alle auf MSR, das durch soviel Hype irgendwie schon zum *Star Wars: Episode 1* der Dreamcast-Welt geworden ist, während Genki sich klammheimlich in die Werkstatt in Tokio zurückgezogen hat, um dem grafisch bisher überzeugendsten Racer auf unserer Lieblingskonsole einen Nachfolger zu verschaffen, der nicht nur gut aussieht, sondern auch ein vernünftiges Gameplay vorzuweisen hat.

Erst einmal vorweg... das Spiel spielt immer noch ausschließlich in Tokio. Zweitens, es spielt immer noch ausnahmslos während der Nacht, was Markus wahr-

scheinlich eine Menge schlafloser Nächte bereitet. Aber das übelste Problem des ersten Spiels, die Minimalstrecke, die mit 30 Kilometern Länge nur dazu diente, sich auf eine Nachtfahrt im realen Leben vorzubereiten, das ist weg: Die Kurse wurden ausgebaut. Nun gibt's 180 km Strecke zu fahren. Und das ist nur der Beginn der Statistik. Waren vorher 29 Wagen zu spielen, so sind's nun 65 Standardtypen, die mit insgesamt 120 verschiedenen Teilen noch weiter getunt werden können.

Die Tatsache, daß das Spiel nur nachts spielt, hat allerdings den Vorteil, daß sich die Grafikengine wie bei MSR, *Super Runabout* oder ähnlichen Stadt-

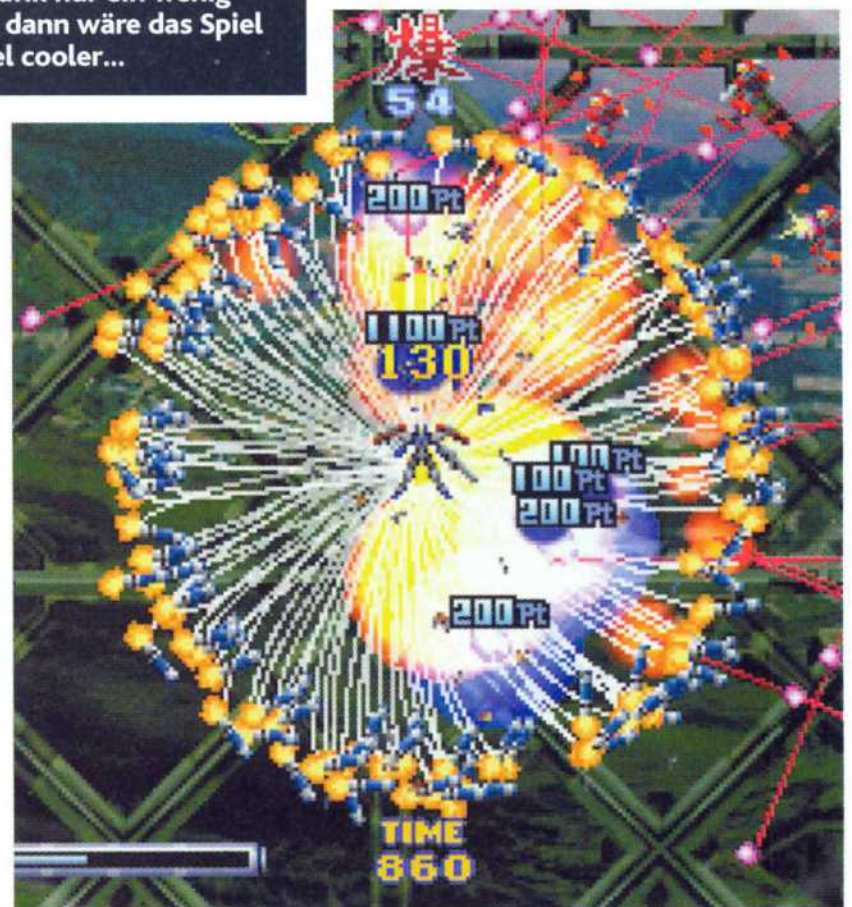
Racern nicht mit den eigentlichen Straßen rumschlagen muß, sondern sich voll auf die Wagen konzentrieren kann. Die Lichteffekte der Wagenscheinwerfer, der Bremsleuchten, die Reflexion der Straßenlampen auf dem Lack, das alles ist sehr beeindruckend. Die Wagen bewegen sich auch ziemlich realistisch, wenn man auch nicht ganz an den Über-Realismus (im schlechten Sinn) von *Super Runabout* herankommt. Was verspricht man sonst noch? Das Übliche halt. Das eigentliche Gameplay bleibt dabei allerdings immer noch dasselbe – also: auf die Autobahn und jemanden zu einem Duell herausfordern! Eine bessere KI der Computergegner, die inzwischen 300 Fahrstile simulieren können. Hört sich gut an, oder? Schauen wir mal, ob das dann auch wirklich funktioniert... wie ich schon mal sagte, bei Racern bin ich immer vorsichtig.

Erster Eindruck
Grafisch ein Leckerbissen. Das Gameplay bereitet uns aber noch Sorgen...





ExplosionsOrkan
Wenn die Grafik nur ein wenig besser wäre, dann wäre das Spiel noch viel, viel cooler...



KurzFassung

- **Titel:** Bangai-o
- **Hersteller:** Treasure / Swing!
- **Genre:** 2D-Shooter
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack
- **Erscheint:** August
- **Preis:** nicht bekannt

Oy... ein Spiel, das wir echt niemals in Deutschland erwartet haben, wird nun doch kommen...

Automaten-Einrichter Le Cheffe

Da wir nicht erwartet hatten, daß dieses Spiel jemals über den großen Teich (und den anderen großen Teich) nach Europa kommen würde, hatten wir's vor zwei Ausgaben schon einmal als Import getestet. Aber Swing! Games hat Erbarmen mit allen Spielern in Deutschland, die auch mal was anderes haben wollen als den siebten Aufguß eines 3D-Lara-Abenteurers. Deshalb hier noch einmal ein kurzes Preview dessen, was uns'Ende August im Laden erwarten wird.

Wie würde jetzt Garth und Wayne sagen? Schawiiiiiiiiing! Das kann man auch zu dem Spiel sagen.

Und tatsächlich, hier gibt es auch eine Story (hätten wir vom japanischen Original her nicht verstanden): Es gibt eine Weltraum-Mafia, die Raumfrüchte stiehlt. Diese Früchte werden benutzt, um... naja, eigentlich für gar nichts, außer für's Punktesammeln. Und nur wir, natürlich in einem Mech, können die Weltraum-Mafia davon abhalten, das kostbare Weltraum-Obst zu klauen. Ach ja, das waren noch Zeiten, als eine Geschichte ausreichte, um alle zu fesseln. Das war in meiner Jugend, aber ich sage Euch nicht, wann das war. Verdammst lang her. Egal.

Was ist mit dem Leveldesign? Sehr durchwachsen, 40 Level gibt es an der Zahl, und so ab Level 15 wird's ein wenig

langweilig, weil... da fehlt dann doch etwas die Abwechslung.

Die Grafik werfen wir den Jungs hier aber nicht vor. Angenehm fällt auf: Im Gegensatz zu anderen Spielen versucht *Bangai-o* niemals mehr zu sein als das, was es ist. Ein simpler, aber sehr oft sehr spaßiger 2D-Shooter, der mich (mit Mikro-Grafik) häufig an *Super Turrican* erinnert hat. Oder an die Spielautomaten, die man damals noch richtig überall an jeder Straßenecke fand. Mit Power-Ups für die Waffen, Unverwundbarkeit und all dem, was einen guten 2D-Shooter so ausmacht.

Das heißt, Markus darf es nie testen, hihi... Ich bin davon aber irgendwie ange-tan. So wie man von den *Batman*-Heften aus den frühen Sechzigern angetan ist. Das ist halt Nostalgie mit Trash-Faktor.

Erster Eindruck
Irgendwie kultig. Irgendwie trashig. Die Grafik ist indiskutabel. Aber es gibt Spiele, bei denen das nicht stört... dies ist eines davon.



KunterBunt
Einige der Welten erinnern vom Zeichenstil stark an Comics, fügen sich aber gut ins Gesamtbild ein



Landstalker

Dieser Typ kommt uns doch irgendwie bekannt vor...



Time Stalkers

KurzFassung

- **Titel:** Time Stalkers
- **Hersteller:** Climax
- **Genre:** RPG
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack, VM-Minispiele
- **Erscheint:** November
- **Preis:** um 120 DM

Kommt es endlich, das erste richtige RPG? Kein simples Dungeon-Gelatsche, sondern knackige, storylastige Fantasy? Hmm, scheint nicht so...

Hellseher Eric Draven

Als echter Held hat man's nicht leicht: Ständig ist man hinter irgendwelchen Schurken her, rettet ganze Königreiche aus den Fängen gemeiner Tyrannen, schlachtet Drachen und Dämonen, hilft alten Omas über die Straße und so weiter, und so weiter...

Wie üblich wollte unser Held Sword gerade wieder einmal eine holde Prinzessin aus dem Würgegriff eines widerwärtigen Wegelagerers befreien, doch der Schurke flüchtete in einen nahegelegenen Turm. Sword, ein echter Edelmann eben,

machte sich natürlich gleich auf die Socken, um den Unhold dingfest zu machen, fand in dem Turm allerdings nichts außer einem alten, verstaubten Buch. Was war geschehen? Wo hat sich der Fiesling versteckt? Fragen, die sich sogleich klären werden, denn als Sword den alten Schmöker aufschlägt, geschieht etwas Unglaubliches. Durch Magie wird unser Held in eine Art Parallel-Universum gezaubert, wo er sofort von einem komischen alten Kauz, der sich selbst Master nennt, überschwänglich begrüßt wird. Sword soll nämlich einer Legende nach der absolute Held sein, der diese Welt vor

der totalen Zerstörung retten kann. Na gut, weil gerade nichts anderes ansteht, stimmt Sword der Bitte des Alten zu und macht sich auf, das Böse zu besiegen und Frieden und Eintracht wiederherzustellen.

Lahme Story

So klischeehaft sich die Hintergrundgeschichte auch anhören mag – dies ist eigentlich der einzige Punkt an *Time Stalkers* (in Japan als *Climax Landers* bekannt), der wenigstens knapp überdurchschnittlich ausgefallen zu sein scheint – der Rest gibt sich äußerst durchwachsen. So setzt sich das Universum, in dem sich Sword befindet, aus verschiedenen Welten zusammen, wodurch dem Spieler recht viel Abwechslung geboten wird: Von technoiden Zukunfts-Arealen über einen Märchenwald oder eine abgedrehte Cartoon-Welt wird so ziemlich alles geboten. Das eigentliche Spiel driftet dann allerdings ins seichte Mittelmaß ab, da ähnlich wie



GrafikPracht
Sieht insgesamt besser aus als *Evolution* – vom Gameplay her ist's aber fast dasselbe



Das gleiche Problem wie bei *Evolution*: Simple Dungeonen ohne große Höhepunkte oder Story-Wendungen

In Ubi Softs *Evolution* lediglich ein zufalls-generierter Dungeon nach dem anderen abzugrasen, der jeweilige Endgegner zu besiegen und dann die Story in der Stadt, dem Dreh- und Angel-Punkt von *Time Stalkers*, weiterzuführen ist. Ein Prinzip, das schon bei *Evolution* nicht funktionier-te und hier noch weit weniger Spaß macht. Größter Kritikpunkt ist nämlich, daß Sword nach jedem Verlassen eines Labyrinthes wieder auf Level Eins zurück-gestuft wird, womit das Kreieren eines möglichst starken Charakters völlig flach-fällt. Auch das Sammeln von wichtigen Items oder das Lernen von mächtigen Zaubersprüchen macht eigentlich wenig Sinn, da Sword auf Level Eins dann sowie-so nur vier Gegenstände mit sich führen

kann und viele der Spezial-Fähigkeiten und Spells auch nur mit einem hohen Erfahrungs-Level einzusetzen sind. Was macht dann eigentlich den Sinn aus, planlos durch die Dungeons zu streifen? Gut, einen Grund gibt es – und zwar das Einfangen von Monstern, von denen dann maximal drei in die eigene Party auf-genommen werden können. Klingt langwei-lig? Ist es auch.

Viele, viele Gimmicks...

... können daran leider auch nichts ändern. Zwar integrierte Climax zehn VM-Spielchen, die eingekauft und auf die Speicherkarte übertragen werden können, von denen allerdings keines wirklich über-

zeugen kann. Auch das Ausbauen des eigenen Hauses in der Stadt bringt nicht wirklich viel und kostet überdies noch einen Batzen Kohle, der besser in stärkere Rüstungen und Waffen investiert werden sollte. Einzig spaßig ist das kleine Sempel-Malprogramm, mit dem eigene „Kunstwerke“ gezeichnet und in der Galerie neben dem Haus ausgestellt werden können, und die Möglichkeit, bei einem Schatzsucher Zusatz-Aufträge anzunehmen, bei deren Erfüllen das eige-ne Konto kräftig aufgestockt wird. In dieses langweilige Gesamtbild fügt sich auch die Präsentation recht gut ein: Eintönige und wiederholungsanfällige Dungeons gepaart mit steifen Animatio-nen der Protagonisten, einer miesen Kollisionsabfrage und der konfusen Kamera-führung geben *Time Stalkers* den Rest.

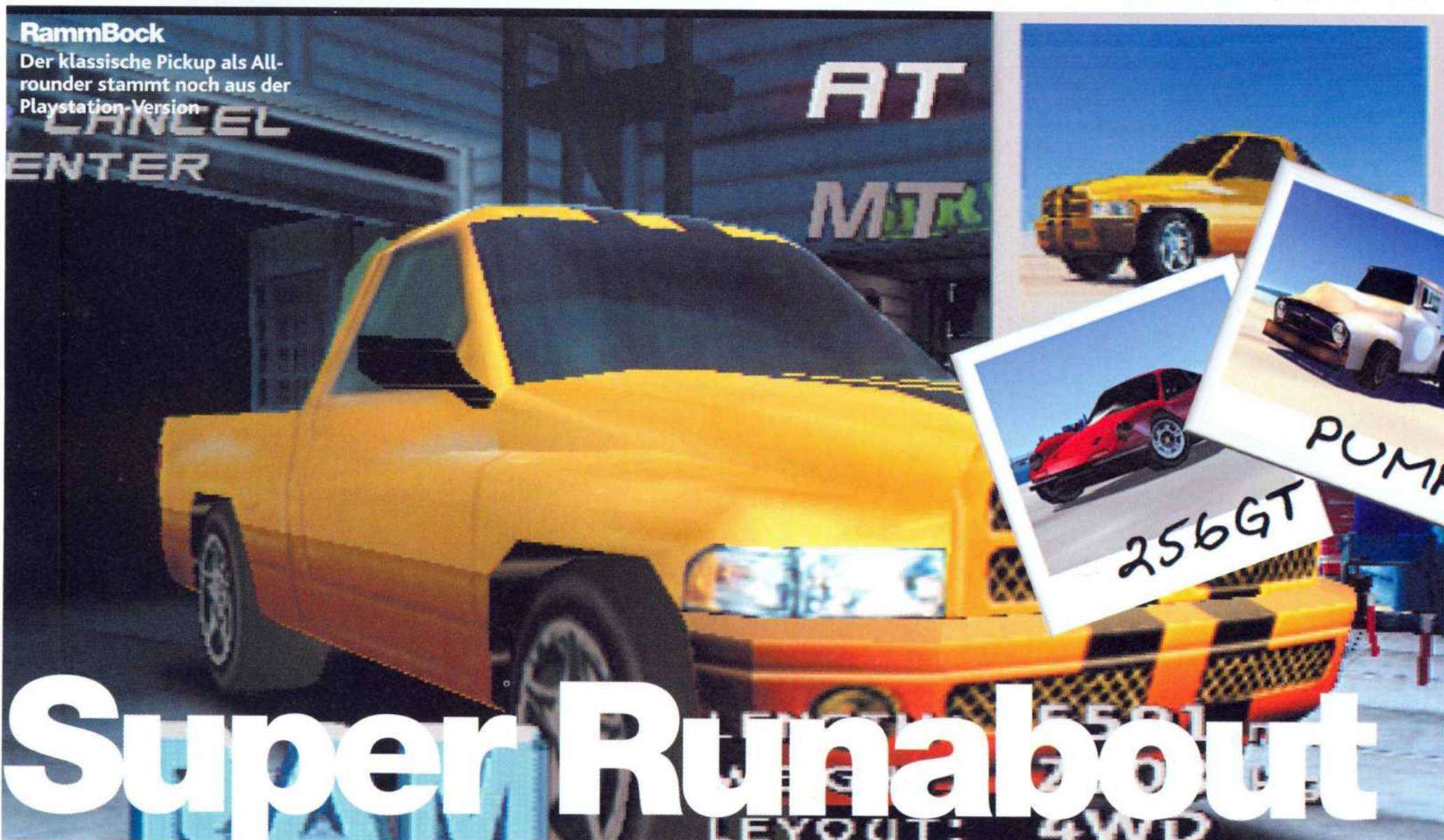
Erster Eindruck
Langweiliges Sempel-RPG ohne Höhepunkte. Bis zum Deutsch-land-Release müßte es noch stark überarbeitet werden, um Spaß zu machen.



Charakterwahl
Neben Sword können auch andere Figuren gesteuert werden



David vs. Goliath
Eine relativ leichte Aufgabe, oder? Mit dem Fiat 500 ein Kamikaze-Rennen gegen einen F1-Renner zu gewinnen, sollte zu machen sein



RammBock
Der klassische Pickup als All-rounder stammt noch aus der Playstation-Version

KurzFassung

- **Titel:** Super Runabout
- **Hersteller:** Climax/Virgin
- **Genre:** Action-Rennspiel
- **Spieler:** 1
- **Extras:** VGA-Box, Vibration Pack, VM-Mini-Spiel
- **Erscheint:** August
- **Preis:** um 100 DM

Nur Passagiere befördern wie in *Crazy Taxi* macht auf Dauer keinen Spaß? Das gibt's in *Super Runabout* auch – aber noch vieles Verrückte mehr!

Hellseher Subzero

Die Reifen quietschen, wir schlingern um die enge Kurve und nehmen dabei noch den Eisverkäufer und die Verkehrsampel mit, bevor wir mit vollem Karacho in die parkenden Autos donnern – alles nur, um innerhalb der vorgegebenen Zeit alle Passagiere aufzunehmen und rechtzeitig zum Baseball-Stadion zu bringen. Was? Nein, es liegt nicht *Crazy Taxi* im Redaktions-Dreamcast, und wir pilotieren auch kein schickes Open-Air-Taxi, sondern einen tonnenschweren, unhandlichen und störrisch zu lenkenden Bus! Willkommen

bei *Super Runabout*, der 128-Bit-Krönung der beiden vorangegangenen Playstation-Teile (hierzulande ist Teil eins unter dem Namen *Felony 11-79* bekannt) und der wohl abgefahrensten Sammlung an spaßigen Rennspielaufgaben in der Konsolenwelt.

1.000.000\$ Schaden

Bevor man seine Heimatstadt in Schutt und Asche fährt, entscheidet man sich zu Beginn für eines von zwei Szenarien: die private Detektei oder die Cops. Danach wartet auch schon der erste Auftrag auf

dem Anrufbeantworter. Innerhalb von knapp fünf Minuten drei Hot Dogs aus vier Zutaten herstellen, die en passant durch Rammen des jeweiligen Händlers aufgenommen werden wollen. Dazu hilft ein Blick auf die Miniatur-Stadtkarte oben rechts, die sowohl Straßennetz und Zielobjekte als farbige Punkte, aber keine Gefahren und Hindernisse anzeigt. Eine ganz normale Route kann sich plötzlich als waghalsiger Spazierweg in Meeresnähe entpuppen oder als Serpentinweg herausstellen, der nur mit einigen Überschlügen einigermaßen schnell zu meistern ist. In weiteren Aufträgen gilt es z.B. wildgewordene Straßenbahnen zu rammen, wertvolle Aktenkoffer aufzusammeln, bevor die Konkurrenz es schafft, ein Rennen ohne Regeln gegen drei F1-Boliden zu meistern, Bomben durch Überfahren zu entschärfen und vieles mehr. Abwechslung wird also großgeschrieben in *Super Runabout*. Jedesmal, wenn ein Auftrag rechtzeitig geschafft wurde, winkt zur Belohnung ein Bonus-Gefährt, eine



ChaosEnsemble
Verrückte Aufgaben,
unkonventionelle Vehikel
und Zerstörung pur!



Der Bus steht im Weg und für Umwege ist keine Zeit? Dann mitten durch – wir lenken schließlich einen Panzer!

neue Aufgabe und bei einer Top-Zeit zusätzlich eine Bonus-Mission. Gefährte übrigens deshalb, weil man nicht nur Autos durch die Gegend scheucht, sondern später auch Panzer, Formel-1-Renner, Mopeds und sogar... ein Schwein! Aber auch von Beginn an kann sich der Fuhrpark sehen lassen: Ein Ferrari 246-GT-Dino-Verschnitt (heißt hier 256 GT) aus den 70er Jahren, eine A-Klasse, diverse Pick-Ups, schwere Streifenwagen und Kombis warten auf ihren Einsatz. Je mehr Schaden man unterwegs anrichtet, desto ramponierter humpelt der fahrbare Untersatz auch über den Asphalt, wobei dennoch die Motorhaube aus Granit zu sein scheint: Fast alles, was vor die selbige kommt, wird ohne mit der Wimper zu

zucken gerammt und bleibt als rauchendes Wrack am Straßenrand liegen. Seltsam nur, daß eine Schadensanzeige erst dann eingeblendet wird, wenn es schon fast zu spät ist, sprich beim nächsten Aufprall die weiße Flagge gehißt werden muß. Ein wenig herumnörgeln wollen wir auch an der Kollisionsabfrage: Während Bäume und Masten schlicht Luft darstellen und die meisten Objekte einfach über den Haufen gefahren werden, kann einen schon ein simpler Zaun komplett zum Stillstand bringen und damit die oft auf die Sekunde berechnete Mission zum Scheitern verurteilen. Die Grafik an sich präsentiert sich in Bezug auf Objekte recht detailliert, die Texturen könnten jedoch feiner sein, und Pop-Ups fallen

hier selbst dem konzentriertesten Spieler unangenehm auf. Die Hauptsache stimmt jedoch: *Super Runabout* macht Spaß – und das nicht zu knapp! Die Abwechslung stimmt genauso wie der Umfang (30+ normale Missionen, ca. 60 erspielbare Fahrzeuge) und die kultige, rockige Soundbegleitung von den *Surf Coasters*. Eure wahnsinnigen Manöver könnt Ihr Euch nach getaner Arbeit nochmal in Zeitlupe und aus verschiedenen Perspektiven ansehen.

Wer von Spielen der Sorte *Crazy Taxi* nicht genug bekommen kann, muß sich allerdings noch bis August gedulden...

Erster Eindruck
Spaßiger Rennspiel-Mix mit chaotischen Aufgaben und einem reichhaltigen Fuhrpark. Die Grafik ist noch verbesserungsbedürftig.



Ferrari Inside
Den schnittigen 246 GT Dino aus den 70er Jahren kann man gleich zu Beginn anwählen und schrott-reif fahren

Stunt GP



Verfolgungsjagd
Wer bremst, verliert. Nur noch einer, dann bin ich auf dem ersten Platz!



KurzFassung

- **Titel:** Stunt GP
- **Hersteller:** Team 17 / Hasbro
- **Genre:** Fun-Racer
- **Spieler:** nicht bekannt
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** September
- **Preis:** um 100 DM

Ein Rennen mit ferngesteuerten Autos? Kommt uns bekannt vor; das hatten wir schon mal bei *Re-Volt*. Jetzt aber startet die Konkurrenz durch: Hasbros *Stunt GP* kommt!

Hellseher Markus Hermannsdorfer

Inigentlich freuen wir uns immer, wenn Preview-Versionen kommender Spiele möglichst schnell bei uns eintreffen. Schließlich sind wir dadurch aktueller als die anderen. Aber was schreibt man nur über ein Spiel, bei dem von insgesamt sechs Spielmodi nur ein einziger funktioniert? Sagen wir einfach, die Planung wirkt vielversprechend, das Gesehene – na ja...?! Was nicht ist, das kann (und soll) ja schließlich noch werden.

Den ersten Unterschied zu *Re-Volt* entdeckt man spätestens beim Betätigen des B-Knopfes. Die Autos bei *Stunt GP* besitzen Afterburner! Der Düsenjäger – äh, ich meine natürlich das RC-Auto – wird dadurch noch mal extra beschleunigt. Das Ganze vor einer Rampe eingesetzt, schon hält sich die Kiste länger in der Luft, wodurch ausgefeiltere Tricks möglich werden. Gerade bei diesen verschwand leider unsere Begeisterung. Denn trotz wildestem Knopfdrücken brachten wir (in dieser Version) nur

lausige drei Tricks heraus! Möglich sind Sprünge, Drehungen um die eigene Achse und Salti. Hier haben die Programmierer noch eine Menge Arbeit vor sich, denn von einem Spiel, welches das Wort „Stunt“ im Titel trägt, erwarten wir schon etwas mehr. Aber – wie gesagt – es ist ja eine recht frühe Version. Gelingt ein Trick, wird dies mit Klatschen und bis zu 3000 Punkten belohnt, Versagen wird dagegen mit Buhrufen quittiert.

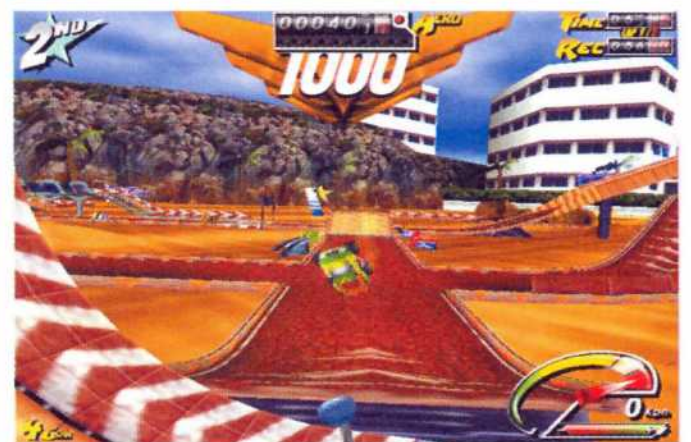
Farbe im Spiel

Jetzt zu den Kursen: Fünf Strecken waren spielbar, eine davon ist allerdings nur zum Ausprobieren von Tricks gedacht. Dieser Kurs sieht wie eine Halfpipe aus und wird dementsprechend benutzt. Ansonsten gab es drei Outdoor- und einen Hallenkurs, bei denen mit dem Computer um die Wette gefahren werden darf. Die Grafik wirkt zwar recht stimmig und strotzt vor guten Ideen, allerdings fanden wir keine Rendereffekte à la *Re-Volt*.



KursSturz

Die Autos überschlagen sich in der Luft, sliden auf der Leitplanke entlang und landen oft ziemlich unsanft. Ein Stunt-Rennen eben



Statt dem typischen Sirren ferngesteuerter Autos erklingt das Röhren eines Formel-1-Renners – so macht das Rasen Spaß



TunnelFahrt

Die Röhren können auch als Looping eingesetzt werden. Schwindelanfall garantiert!

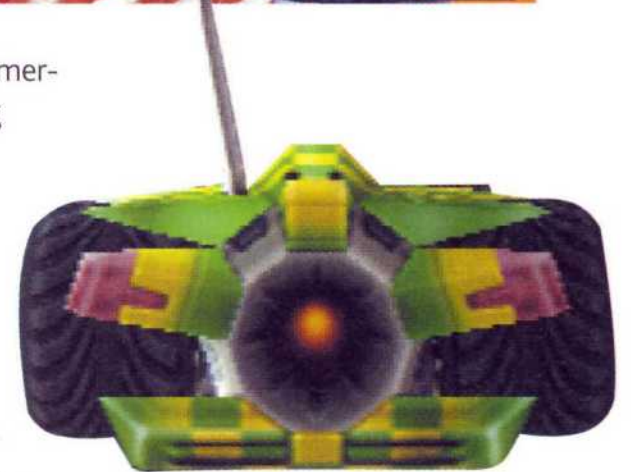
Man merkt dem Spiel an, daß hier der Schwerpunkt auf Fahrspaß gelegt wird – die Realität bleibt draußen vor der Tür. Gleiches gilt für den Sound. Anstatt dem

typischen Sirren ferngesteuerter Autos erklingt das Röhren eines Formel-1-Renners. Die Steuerung ist ganz okay, die Wagen reagieren auf jede Bewegung des Analogsticks. Allerdings ist das Spiel insgesamt zu leicht. Selbst bei krassesten Fahrfehlern wurde ich immer Erster. Der Schwierigkeitsgrad könnte also ruhig noch ordentlich angehoben werden.

Ein letztes Wort

Stunt GP hat das Zeug zu einem stimmigen Fun-Racer. Aber bei der vorliegenden Version fehlt es noch an allen Ecken und Enden. Grafisch und soundtechnisch bleibt es weit unter Dreamcast-Standard. Die wenigen Rendereffekte kann man an

einer Hand abzählen. Immerhin gibt es einen Katalog mit Einzelteilen, wo (hoffentlich) später eigene Autos zusammengebaut werden können. Bei der Vielzahl der hier aufgeführten Einzelteile könnte allein das Basteln zur Lebensaufgabe werden. Internetfunktionen konnten wir zwar nicht entdecken, aber die Spielmodi Multiplayer, Championship Season und League Mode verheißen Langzeitmotivation. Testen konnten wir sie bis jetzt nicht. Warten wir also mal ab, wie sich dieser Titel entwickelt...



VollesRohr

Gigantisch: Eine so große Rückstrahldüse hat höchstens noch die Saturn V vorzuweisen

Erster Eindruck

Die Menüs verheißen viel Gutes, aber bei dieser Preview-Version funktionierte noch nicht besonders viel. Von sechs verschiedenen Spielmodi sahen wir gerade mal einen, und auch dieser bot nur fünf Kurse. Wir dürfen dennoch auf einen stimmigen Fun-Racer hoffen!



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



F355 Challenge



Gute Entwicklung
Auf der E3 waren wir sehr enttäuscht, was Acclaim veranlaßte, uns eine Beta zu geben. Und siehe da, der Eindruck von der E3 täuschte, weil... schlechter Screen...

KurzFassung

- **Titel:** F355 Challenge
- **Hersteller:** Sega / Acclaim
- **Genre:** Rennsimulation
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack, VGA Box
- **Erscheint:** November
- **Preis:** um 100 DM

Die ruhmreichste Automarke der Welt macht einen exklusiven Abstecher auf die derzeit angesagteste Konsole!

Hellseher Subzero

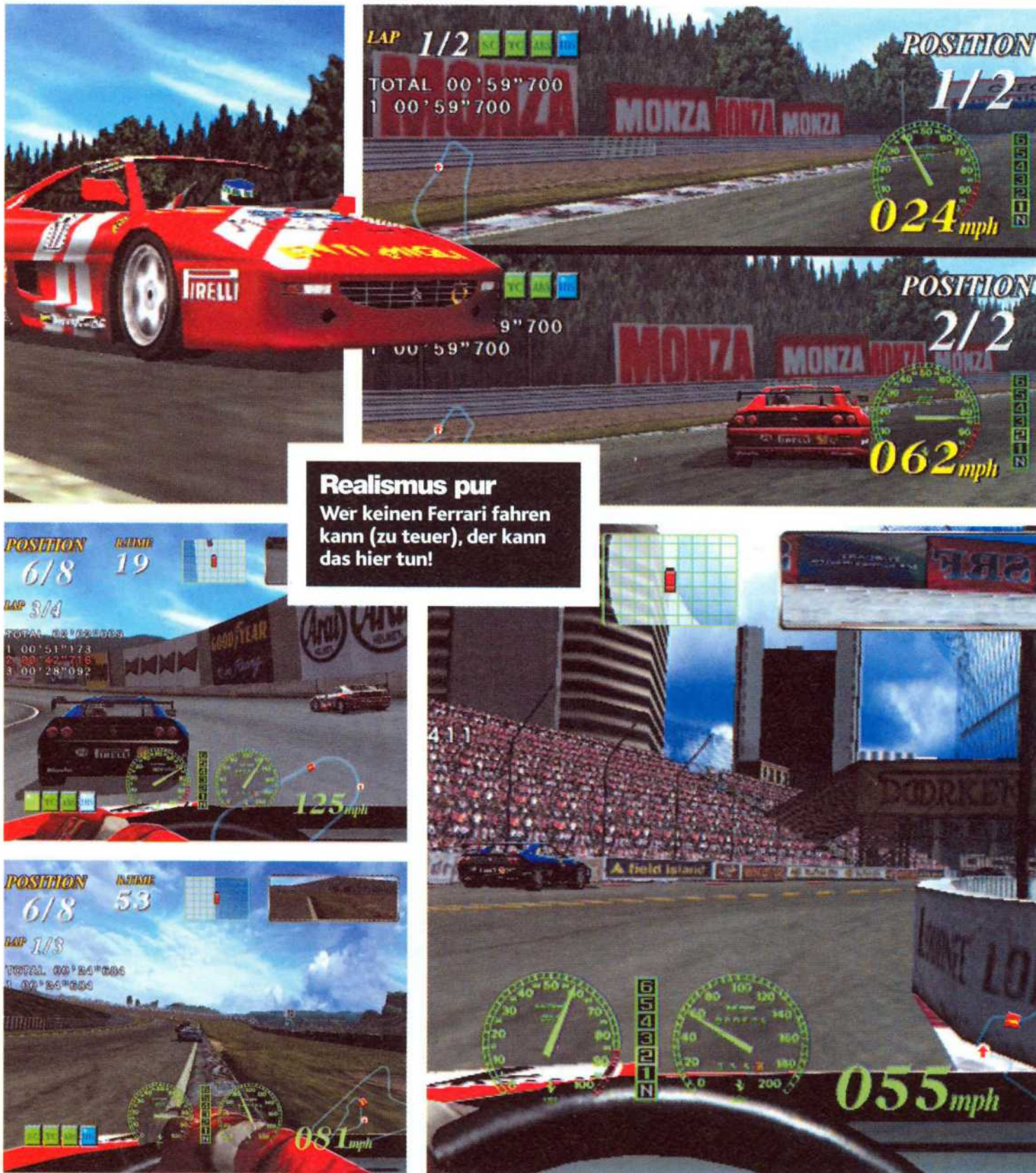
Die Liaison von Ferrari und Dreamcast könnte in der Tat zu einem echten Spielspaß-Feuerwerk avancieren, wie die uns unlängst zur Verfügung gestellte Preview-Version von Acclaim schon erahnen läßt. Im Gegensatz zu ihren zahlreichen Vorgänger-Projekten wie *Daytona USA*, *Scud Race* oder *Super GT* beschritt Segas AM-Abteilung seinerzeit mit dem hochkarätigen, aus vier gekoppelten Naomi-Boards bestehenden *F355 Challenge*-Automaten einen anderen Weg. Knallharter Realismus sollte diesmal das Maß aller Dinge sein. *Shenmue*-Macher Yu Suzuki verbrachte viel Zeit in der Zentrale

der roten Renner in Maranello und auf den Rennstrecken dieser Welt, um Daten und Rennerfahrung zu sammeln, die man komplett in das Handling dieses 380 PS starken V8-Mittelmotor-Boliden einfließen ließ. Es sollte sich also keiner wundern, wenn der Abflug aus der scharfen Kurve aufgrund von Bleifuß-Gelüsten schneller erfolgt, als einem lieb sein kann und der daraus resultierende Kampf, den F355 wieder einzufangen und zurück auf die Strecke zu geleiten erheblich mehr Zeit beansprucht als in den meisten anderen Rennspielen. Bis dahin hat die exzellent fahrende Konkurrenz schon längst das Weite gesucht und befindet sich in uneinholbarer Ferne. Zum Glück

kann man auf Wunsch auf die zahlreichen Hilfen zurückgreifen, um das intensive Fahrerlebnis mit dem F355 weniger frustrierend zu gestalten.

Ein Traum von Auto

Wie aber ist nun die Dreamcast-Umsetzung gelungen? Nach unseren eher mittelmäßigen Eindrücken von der E3 macht die aktuelle Version einen in der Tat umwerfenden Eindruck: Sämtliche Fahrzeuge sind extrem detailliert modelliert (okay – es gibt ja auch nur ein einziges, eben den F355), die sechs Rennstrecken von Monza bis Suzuka sprühen nur so vor feinen Texturen und originalgetreuen Bauten, und den röhrenden Sound der aus seinen zwei Doppelrohren trompetenden „Bella Macchina“ haben die Toningenieure perfekt eingefangen. Hinzu kommt ein sehr feinfühliges Handling der Boliden: Laut Yu Suzuki fließen in den Code jederzeit Daten von den Reifen, der Radaufhängung, den Bremsen und der



Realismus pur
Wer keinen Ferrari fahren kann (zu teuer), der kann das hier tun!

Rennmaschine

Der Weg zum Challenge-Piloten

Im Leben nicht möglich? Na ja, ganz so utopisch wie der Einstieg in die Formel 1 ist eine Karriere als Challenge-Pilot in diesem beliebten Ferrari Markenpokal nicht – eine gut gefüllte Brieftasche braucht der angehende Gentleman-Rennfahrer dennoch. Zunächst muß eine ca. 270.000 Mark teure, modifizierte Rennversion des 380 PS und 295 km/h schnellen Ferrari F355 Berlinetta (bzw. mittlerweile das neue Modell 360 Modena) her. Ohne eine internationale C-Lizenz geht jedoch nichts – die bekommt man nach drei erfolgreichen Starts (d.h. man ist in der Wertung angekommen) mit der nationalen Lizenz. Dummerweise müssen aber zusätzlich je nach Ehrgeiz des Piloten weitere 50.000 bis 150.000 DM pro Saison an Nenngebühren, Reisekosten, Service und Versicherungen investiert werden. Wir schlagen deshalb vor, Ihr haltet Euch lieber an die im Herbst erscheinende Dreamcast-GD, wenn Ihr nicht von Beruf Sohn seid!



Ein Traum wird wahr: Mit 380 PS in einem italienischen Mythos um die Traumkurse dieser Welt rasen – in Bälde möglich

Karosserie (Neigung) ein, so daß ein Ausbrechen nach einiger Übung schon vorauszuahnen ist. Obwohl eigentlich noch in einem frühen Stadium, überzeugt *F355 Challenge* bereits jetzt restlos auf der technischen Seite: Man rast mit konstant 60 fps über die Kurse, kein Pop-Up, kein Clipping-Fehler oder dergleichen trübt den Fahrspaß, während die Landschaft an einem vorbeirauscht und der authentisch designte Drehzahlmesser Richtung rotem Bereich schnell. Lediglich beim Splitscreen-Zweispielers-Modus müssen einige Einschränkungen wie fehlende Armaturen und der virtuelle Pilot aus der bis jetzt einzigen verfügbaren Perspektive (Cockpit) sowie ein leichter Pop-Up-Faktor in Kauf genommen

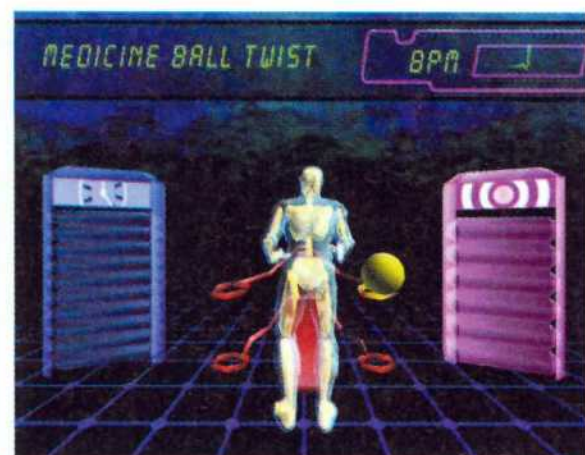
werden. Schade jedenfalls, daß Duell über das Netz mit anderen Ferraristi ein Traum bleiben – Internet-Features dieser Form sind für *F355 Challenge* leider nicht geplant. Dafür hat sich Sega mächtig ins Zeug gelegt, um der Arcade-Version, die ja bekanntlich mit ihren drei Monitoren eine fast perfekte Rundumsicht bietet, so nahe wie möglich zu kommen. So wird in der Dreamcast-Version nicht ausschließlich das Geschehen des mittleren Monitors konvertiert und die beiden anderen einfach vergessen, sondern Teile der Seitenfenster-Aussicht quasi an die Frontscheibe „angedockt“, die ihrerseits etwas gestaucht wurde. Das spiegelt zwar immer noch nicht das beeindruckende Spielhallenerlebnis wider, stellt aber andererseits das Beste dar, was man heraus-

holen kann. Damit's auf Dauer nicht langweilig wird, spendierte man der Heimversion neben dem bereits erwähnten Zweispielers-Modus auch noch einen Original-Modus, in dem sich engagierte Hobby-Mechaniker in der virtuellen Werkstatt am Setup versuchen dürfen, sowie einen Championship-Modus, der einen auf Punktejagd durch die sechs anvisierten Strecken geleitet.

Das wird eine quälend lange Wartezeit bis zum Winter! Wer sich gar nicht beherrschen kann und ein wenig japanischen Text nicht scheut, der wird sich am 3. August bereits auf die Nippon-Version stürzen. Alle anderen fiebern derweil mit Michael Schumacher, denn mit einem Weltmeister-Auto zu fahren macht gleich noch mehr Spaß!

Erster Eindruck
Ein so intensives Ferrari-Erlebnis bot noch kein Konsolen-Spiel jemals zuvor. Da wächst mit Sicherheit starke Konkurrenz für Sega GT heran!





Auf und nieder
... wenn hier zu früh, dann gibt's ein Autsch!

Sydney 2000

KurzFassung

- **Titel:** Sydney 2000
- **Hersteller:** Attention to Detail / Eidos
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Racing Controller, Vibration Pack
- **Erscheint:** August
- **Preis:** um 100 DM

Jubelschreie auf dem Sofa statt Ehrungen auf dem Siegereppchen – mit Eidos' Sportspiel holt man sich die Olympischen Spiele ins Haus

Hellseher Ulf Schneider

Ach ja, die guten alten Zeiten: Da gab es auf dem Atari VCS 2600 (jene Konsole mit den schauderhaft-schönen Holzrippen) ein Sportspiel namens *Decathlon*. Dessen Spielprinzip war – man verzeihe mir die Ausdrucksweise – eigentlich saublöd. Mittels schnellen Rechts-Links-Joystick-Bewegungen muß man einen Pixel-Athleten ordentlich auf Touren bringen, damit er die 100 Meter besonders schnell abstrampelt oder den Diskus am besten gleich aus dem Stadion befördert: Das Resultat waren Krämpfe im

Unterarm, Blasen an den Daumen und vor allem Joystick-Leichen im Wochentakt (ich spreche aus Erfahrung!). Dieser Klassiker taucht seitdem immer wieder aus der Versenkung auf, sobald ein größeres sportliches Ereignis wie eben die Olympischen Spiele ansteht. Doch keine Panik: Seit *Decathlon* hat sich die Grafik „geringfügig“ verbessert und die Spieltiefe heutiger Vertreter ist nicht mehr knöcheltief wie Anfang der achtziger Jahre – Joypads müssen also nicht länger um ihr Leben bangen.

Bei den Olympischen Jahrtausendspielen in Sydney darf diesmal Eidos das

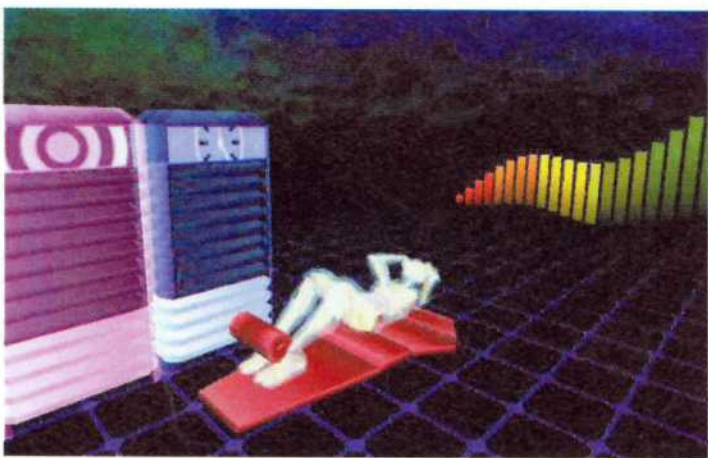
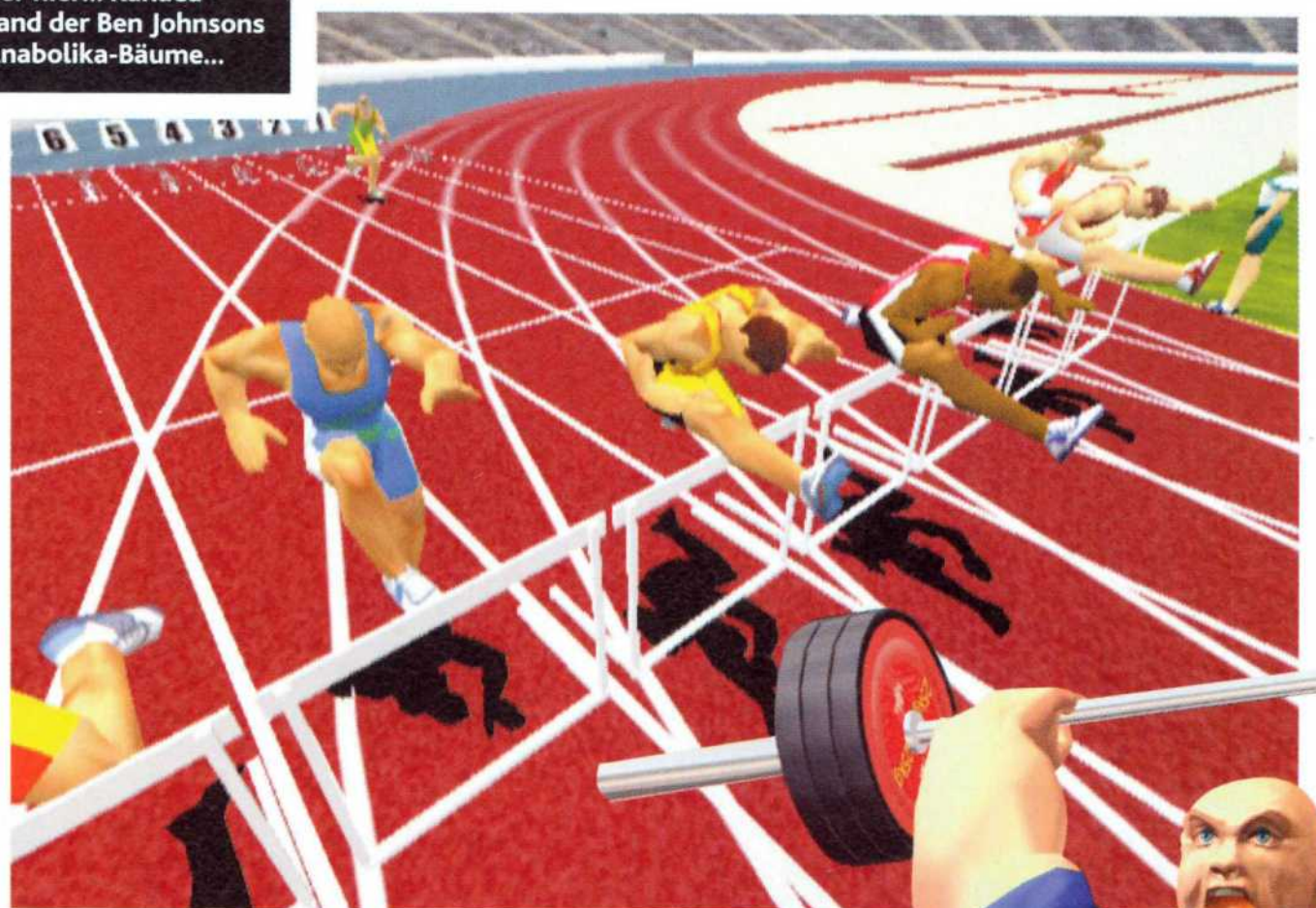
offizielle Videospiele beisteuern. Es dürfte gewiß nicht das letzte Mal sein, denn das britische Unternehmen sicherte sich für die kommenden sechs Jahre exklusiv die IOC-Lizenz. Das ist jenes Rentner-Komitee, das mit Argusaugen über die ordnungsgemäße (räusper) Ausrichtung der Olympischen Spiele wacht. Kein schlechter Deal...

Go for Gold

Die kompletten Olympischen Spiele lassen sich zwar nicht digital nachahmen, insgesamt zwölf Disziplinen reichen aber allemal aus, um den Mochtegern-Athleten längerfristig zu beschäftigen. Folgende Wettbewerbe sind mit von der Partie: 100-Meter-Lauf, 110-Meter-Hürden, Hammer- und Speerwerfen, Dreisprung, Hochsprung, 100 Meter Freistil, Bahnradsport, Tontauben-Schießen, Gewichtheben, Turmspringen, Kajak-Slalom sowie als Bonus Vollkontakt-Gardinestangen-Karate (hey, etwas Spaß muß sein!).



NationenKampf
Koainer hier... Kanada –
Das Land der Ben Johnsons
und Anabolika-Bäume...



100-Meter-Lauf, Bahnradfahren oder Tontaubenschießen – Sydney 2000 deckt nahezu die komplette sportliche Palette ab

Eine ziemlich bunte Mischung also, die deutlich mehr Abwechslung verspricht als der öde Mix aus unterschiedlichen Laufwettbewerben, wie man ihn von Sportspielen früherer Tage her kennt.

Der Olympionike kann wahlweise alleine die Tartanbahn betreten oder – besonders spannend – sich mit drei weiteren Sofa-Sportlern messen. Und das Schönste dabei: Bier- und Chips-Doping ist 100% legal!

Neben den obligatorischen Spielvariationen Arcade und Training fesselt vor allem der umfangreiche Olympia-Modus. Als Trainer einer zwölköpfigen Equipe führt Ihr die Sportler über mehrere Qualifikationswettbewerbe zu den Olympischen Spielen. Bis zum begehrten Flug

nach Sydney müssen die Goldmedaillen-Anwärter im virtuellen Trainingsraum allerdings erst einmal ordentlich schwitzen und ackern, damit ihre physischen und mentalen Fähigkeiten auf Olympia-Niveau liegen. Gerade dieser einzigartige Karrieremodus hebt *Sydney 2000* vom restlichen Sportallerlei wohltuend ab, da er auch Einzelkämpfer über einen längeren Zeitraum motiviert.

Als wär man live dabei

Damit die Bewegungsabläufe der Polygon-Athleten möglichst realistisch aussehen, verpflichtete das Entwicklerteam Attention to Detail (ATD) für jede Disziplin einen aktiven Olympia-Teilnehmer.

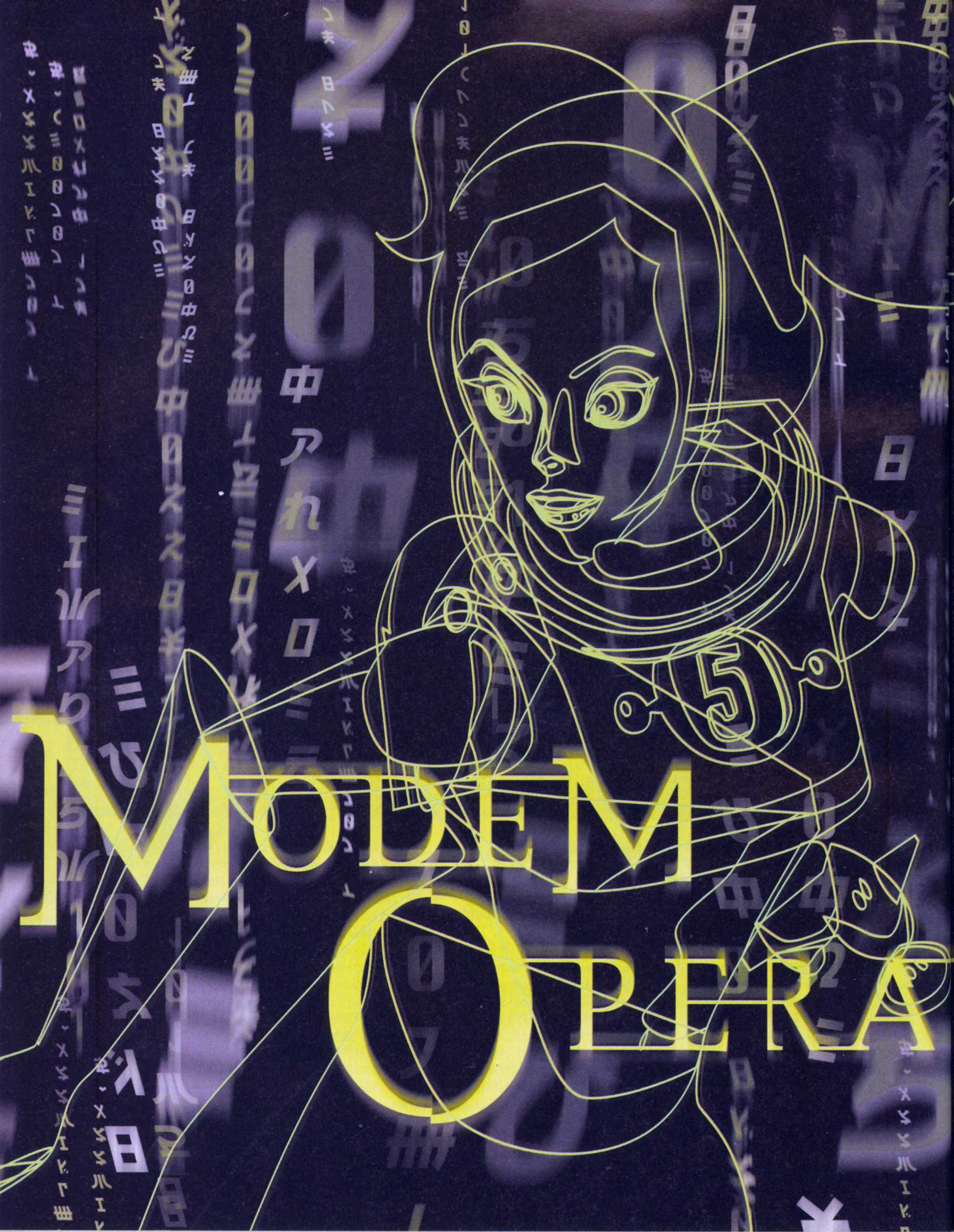
Das Ergebnis überzeugt: Neben Techniken wie aus dem Lehrbuch vollführen die Sportler diverse Freuden-Shuffles oder sacken nach einem Wettkampf erschöpft in sich zusammen.

Darüber hinaus entstanden sämtliche Austragungsorte anhand der Pläne der Original-Wettkampfstätten. Das Videospiel kommt durch diesen Aufwand beinahe einer Fernsehübertragung gleich.

Bleibt nur noch das leidige Problem mit der Steuerung, denn die ist bekanntlich die Achillesferse vieler Sportspiele. Die auf der E3 vorgestellte Alpha-Version sah zwar schon prima aus, das Steuerungskonzept war aber noch nicht ganz ausgereift. Bleibt zu hoffen, daß ATD bis zum Release auch diese Hürde meistert, denn dann gebührt diesem Titel ein Platz auf dem Siegereppchen.

Erster Eindruck
Viele abwechslungsreiche Disziplinen, ein neuartiger Karriere-Modus und als Sahnehäubchen die exklusive IOC-Lizenz obendrein.





>>begin transmission:
hier ist ulala. ich
berichte live von den
ereignissen für space
channel 5

hört mir jemand zu?

>>DOWNLOADING
>>DOWNLOADING
>>DOWNLOADING

NDI

Reporter vor Ort
Thomas Gerhardt
mit speziellem Dank
an Dan Fitzpatrick



>>ACCESSING: Der vielleicht einzige Star, den unsere Konsole bisher hervorgebracht hat, nennt sich Ulala, trägt mit Vorliebe Miniröcke aus Plastik und tanzt den Boogie. Wie Austin Powers sagen würde: Yeah, Baby, Yeah. Und irgendwie genauso bescheuert wie ein typischer Mike-Myers-Film ist auch die Geschichte von *Space Channel 5*. Ort der Handlung: eine Raumstation. Die von Außerirdischen überfallen wird, die alle fatalerweise an Thomas Gottschalks Gummibärchen erinnern, nur daß diese hier sprechen können, laufen und tanzen. Ach ja, hypnotisieren können sie auch noch. Und somit sind alle auf dieser Station ihre Geiseln.

Ach, wie erschreckend! Wo ist Bruce Willis, wenn man ihn mal braucht?! Aber vielleicht ist es auch ganz gut so, daß der Mann mit dem modischen Kurzhaarschnitt und den modischen Langwaffen nicht in diesem Spiel auftaucht, sondern die Reporterin, ja, besagte Ulala, für Space Chanel 5, äh, Space Channel 5. Nur mit ihrem Mikro bewaffnet, einer Stimme, die Herzen zerschmelzen läßt und Tanzschuhen, die schon Baby Spice beinahe das Leben gekostet haben, ist sie bereit, den Kampf gegen die Aliens aufzunehmen. Zusammen mit Michael Jackson, den es in dieser fernen Zukunft immer noch gibt. Immer noch ohne seine echte Nase.

Space Channel 5 ist, wie gesagt, Schwachsinn. Aber witziger Schwachsinn, und vielleicht eine der besten Ideen, die Segas Marketingabteilung in Japan je hatte. Denn Ulala, so erfolgreich sie im Land der aufgehenden Sonne auch gewesen sein mochte (wer schon Werbung für Binden macht...), ist ein nahezu perfektes Instrument für die Marketing-Kampagnen von Sega USA und Sega Europe. Das zeigte sich schon auf der E3. Sowohl auf der Pre-E3-Party (ach, wie war das alles *aufregend*... nein, nicht wirklich) als auch bei der E3 selbst war Ulala (lalalalala) das Aushängeschild der Firma. In Fleisch und Blut und mit leicht realistischeren Zügen als die große Konkurrenz von



Eidos: Die nämlich hatten Brustumfänge, die von wahnwitzig bis lebensbedrohlich reichten. Die *Space Channel 5*-Girls jedenfalls konnten sich sogar richtig bewegen und waren eindeutig die interessanteren Go-Go-Tänzerinnen auf dem Event.

Aber warum sollte man da aufhören? Das Marketing, gerade in Europa, braucht dringendst eine Identifikationsfigur. Ulala könnte somit die Lara Dreamcasts werden. Besser sieht sie ohnehin aus, ja, ich meine das auch im Spiel selbst, denn die Animationen sind einfach schöner und flüssiger, und vom Gesicht und Gewicht (was ein Buchstabe doch ausmachen kann) wollen wir erst gar nicht anfangen...

Deshalb macht es schon Sinn (wenn man Marketing-Mensch ist, und bekannterweise macht da eigentlich fast alles Sinn), daß man diese frische Dame auch ins Fernsehen hievt. Immer noch halten sich hartnäckig die Meldungen, daß Ulala als virtueller VJ in den USA eine zweite Karriere starten wird. Vielleicht die dritte, wenn wir davon ausgehen, daß sie ja als Model für Binden schon einen nicht zu unterschätzenden Erfolg hat.

Nun sind wir vielleicht doch etwas zynisch.

Nein, sind wir nicht. Irgendwie ist es immer so, wenn es ein Spiel gibt, das es schafft, aus den vorgegebenen Limitationen auszubrechen und vielleicht in den wichtigen Massenmarkt vorzustoßen (jaja, an alle Hardcore-Spieler: Wir WISSEN, daß Ihr solche Spiele schon aus Prinzip haßt. Wir nicht...). Dann kommen sofort die grauen Männer, wie bei *Momo*, und denken sich, hey, welchen Teil des Körpers und der Seele können wir wo verschachern?

Das hat Lara schon zu unglaublichem Ruhm verholfen und war mit Sicherheit einer der Gründe für den Erfolg der Playstation. Wer wollte am

>>begin transmission:
wie macht man einen star? mit werbung

segas strategien

>>DOWNLOADING

>>DOWNLOADING

>>DOWNLOADING

>>ACCESSING: Wann hat man es als Star geschafft? Wenn man Werbung für Binden macht? Ja, wir geben zu, daß diese Frau hier nicht ganz Ulala ist. Noch nicht einmal Oh-la-la. Aber es ist schon komisch, mit was man heutzutage alles auf Kundenfang geht. Oder soll der japanischen Frau suggeriert werden, daß man sich nur mit den Erzeugnissen dieser spe-

ziellen Marke so elegant bewegen kann? Ich denke dabei immer an die *Simpsons*-Folge, in der Homer feststellen muß, daß sein Antlitz in Japan als Mister Sparkle dafür sorgt, daß Geschirr porentief rein wird. Sehen wir's positiv. Mit ein bißchen gutem Marketing könnte Ulala in Deutschland problemlos auf die Titelseiten von Lifestyle-Magazinen kommen...





Anfang nicht gerne mit diesem Mädel spielen, besonders nachdem es auf den Titeln von Lifestyle-Zeitschriften wie i-d war. Hubba-Hubba, würde der Amerikaner sagen und sich den Sabber aus dem Mundwinkel wischen. Und hey, Ulala hat den besseren Namen und den besseren Schneider.

Deshalb bescheinigen wir ihr auch eine gute Chance bei ihrem Launch in diesem Monat in den USA. Wir können die beschleunigten Herzschläge sogar auf dieser Seite des Atlantiks hören.

Was aber genau macht das Spiel aus? Ja, es ist nicht für die Leute, die unbedingt nachdenken wollen. Es gehört zur Kategorie der sogenannten Benami-Spiele. Also Tanz- und Rhythmusspiele, bei denen der Erfolg davon abhängt, wie gut und wie genau man im Takt mit der Musik und den Vorgaben auf die Controller-Buttons haut. Oder – wie im Fall von *Samba de Amigo* – mit der Rassel umgeht.

Diese Spiele sind gerade in Japan ganz erfolgreich, aber ob's auch in Europa funktioniert... Ich gebe zu, ich liebe *Space Channel 5*. Ja, trotz der Tatsache, daß das Spiel mit vier Leveln extrem kurz ausgefallen ist. Ja, trotz der Tatsache, daß mein Gehirn hierbei in die Hose rutscht.

Es ist eines der Spiele, die man entweder liebt oder nicht ausstehen kann. Dasselbe trifft auch für *Samba De Amigo* zu. Aber einen gigantischen Unterschied gibt es dann doch. Während man sich bei *Samba* echt zum Affen macht (und sich wahrscheinlich deshalb auch ein Cartoon-Affe auf dem Bildschirm befindet), so hat man doch beim Spielen von *Space Channel 5* den Vorteil, daß man sich am Anfang nicht so schnell wie der letzte Idiot vorkommt (sehr wichtig für den westlichen Markt... weil, wir mögen zwar offener sein als die Japaner, aber mit Sicherheit haben wir größere Probleme, uns zum Narren zu machen, jedenfalls auf diese ritualisierte Weise. Oder wie sieht ein Europäer beim Karaoke aus?!) Man spielt halt mit einer gutaussehenden, gerenderten Dame.

Und das erlaubt es vielleicht auch *Space Channel 5*, hier einen Erfolg zu verbuchen. Verdient hätte es dieses Spiel. Genauso, wie *Tomb Raider* den Erfolg zu Anfang verdient hatte, denn beides sind revolutionäre Spielideen. Die Frage stellt sich allerdings, wie schnell man vom Spiel selber wegkommt und für welche Produkte man demnächst Werbung machen will. Wir schlagen vor: Dessous, Waschmittel, die unsägliche Werbung für *freundin* (nun ja, wenn Lara es schon gemacht hat) und natürlich für Gummibärchen... weil, Ulala vernascht die bestimmt besser und stilvoller als der alternde Dauerhippie Thomas Gottschalk.



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



Rainbow Six

Planemann und Söhne...

Das Videospiel zu Tom Clancys Bestseller: Bereitet eine Anti-Terror-Einheit auf den Ernstfall vor und seht zu, daß nach einer brenzigen Mission eine Mami nicht um ihren verlorenen Sohn weinen muß!

Im Kino sieht alles so verlockend einfach aus: James „Meine-Frisur-sitzt-immer-perfekt“ Bond 007 dringt in ein terroristenverseuchtes Haus ein, knallt reihenweise die Schurken nieder, während er genüßlich geschüttelten Martini schlürft und legt nach getaner Arbeit kurz mal die willige Maid flach. Müssen wir erwähnen, daß die Realität ein klitzekleines bißchen anders aussieht? Wer es genauer wissen möchte, aber keine Lust hat, als Mitglied einer Anti-Terror-Einheit seine wohlverdiente Rente aufs Spiel zu setzen, erlebt mit dieser Simulation zumindest virtuell den Alltag einer Elitetruppe.

Erst einmal Theorie büffeln...

Mit der Einstellung „Laß uns mal schnell die Terroristen niedermetzeln“ kommt der Mächtgern-Bond nicht sonderlich weit. Novizen, die sich sofort an die erste der insgesamt 16 Missionen wagen, verstehen aufgrund der zahlreichen abstrakten Menüpunkte nämlich mit Sicherheit nur Bahnhof. Ist ja auch logisch: Als Befehlshaber einer internationalen Special-Force-Einheit obliegt dem Spieler nämlich nicht nur die präzise Durchführung einer Mission, sondern auch die gesamte Planungsphase, und die macht immerhin rund 40% des Spiels aus. Nicht ohne Grund bietet *Rainbow Six* 27 Trainings-Missionen, in denen Einsteiger von der Pike auf lernen, wie der Eingriff gegen ungezogene Terroristen nicht in einem blutigen Fiasko endet.

Zunächst einmal bemüht man die umfangreiche Datenbank, um detaillierte Hintergrundinformationen zum bevorstehenden Auftrag zu erhalten. Danach stellt der Kommandeur das geeignete Team zusammen. Da jeder Elitesoldat über unterschiedliche Fähigkeiten verfügt, kommt diesem „Ene-mene-mu und raus bist Du“-Spielchen eine große taktische Bedeutung zu. Anschließend stattet Ihr die harten Jungs (und Mädels!) mit Großkalibern sowie anderen nützlichen Utensilien aus und gruppiert sie in verschiedene Einheiten. Den Abschluß der taktischen Planungsphase bildet die Einsatzbesprechung. Anhand einer Karte legt der Befehlshaber minutiös die einzelnen Laufwege seiner Schützlinge fest und bestimmt, was die Profis wann und wo zu tun haben – hey, war doch gar nicht so schwierig.

Auch wenn man das vielleicht beim ersten Mal noch glaubt. Und vielleicht auch einmal denkt, arrrrrrrghghgh, was mache ich hier? Und was machen die anderen hier? Und was soll das alles? Beim Angriff gegen die bösen Buben zeigt sich endlich, wie gut die taktische Vorarbeit war. Sämtliche Soldaten beziehen lautlos Stellung und warten auf die nächste Order. Als Leiter dieser



Auf geht's!
Was hier immer noch einfach wie im Film aussieht, das ist schwer...



Elitesoldat
Ulf Schneider

- **Titel:** Tom Clancy's Rainbow Six
- **Hersteller:** Dreampipe / Red Storm Entertainment
- **Genre:** Strategie/Action
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** 9 Blöcke
- **Preis:** 140 DM

Für das Spiel spricht...
anspruchsvoller Mix

- spannende Thematik,
- Mix aus Action und Strategie
- hohe Authentizität

Gegen das Spiel spricht...
schlechte Steuerung

- lange Eingewöhnungszeit
- mittelpträgliche Grafik
- üble Steuerung



Truppe legt Ihr die weitere taktische Marschroute fest und wechselt zwischen den Elitesoldaten beliebig hin und her, um die Geschicke selber in die Hand zu nehmen, notfalls mit rabiaten Mitteln. Zumindest den Greenhorns bleibt auch nicht anderes übrig, denn nur Meister ihres Faches schöpfen die vielfältigen, strategischen Möglichkeiten völlig aus. Nur damit Ihr eine Vorstellung von der Komplexität dieses Titels habt, sei angemerkt, daß fast jede Aktionstaste vierfach belegt ist – der wahre Tastenterror! Das ist auch mit Sicherheit das größte Problem, nicht nur bei diesem Spiel, sondern bei fast allen 3D-Action-Umsetzungen vom PC auf Dreamcast. Die sind halt alle doch für Keyboard und Maus entwickelt worden. Leider konnte man hier nicht mehr umbauen, weil die Maus zu spät kam. Andere Spiele, wie etwa *Hidden & Dangerous*, werden diese Schwierigkeit dann nicht mehr unbedingt haben.



Nix verstehen? Nix ballern!

Agiert man in der Ego-Perspektive, hegen Außenstehende schnell den Verdacht, *Rainbow Six* sei doch nur ein simpler Ballermann, doch das stimmt nicht. Die Waffen verfügen nicht über das obligatorische Endlos-Magazin. Oftmals reicht zudem ein einziger Treffer aus, und der getroffene Soldat wird von Nahestehenden künftig nur noch mit der Gießkanne in der Hand besucht. Und dann wären da noch die Terroristen. Das sind zwar keine muskulösen Übermenschen, doch ein warnendes „Du, ich finde das echt nicht in Ordnung, daß Du dieses Kidnapping störst“ könnt Ihr von diesen Herren nicht erwarten. Soll heißen:

Aus einer Begegnung resultiert schnell ein Ehrenbegräbnis – Special-Force-Mitglieder führen nun mal kein beschauliches Beamtenleben.



Auswahl
Auch den Deutschen gibt's. Und der heißt Beckenbauer. Doch ein Fußballspiel?



Taktik? Tick Tack Tock...

Bei Spielen wie *Rainbow Six* bekommt man nicht den Adrenalin-Kick wie bei vergleichbaren Produkten aus dem Hause id oder wie bei *Unreal*. Da heißt's: Waffe geschultert und geballert. Hier heißt es für lange Zeit erst einmal Karten

studieren, dann Männer und Frauen aussuchen und dann erst in den Einsatz gehen. Das kann für die Leute langweilig sein, die immer noch den Bildschirm

mit einer reinen Zielvorrichtung verwechseln. Aber die anderen, die auch mal nachdenken wollen, die sind bei diesem Spiel gut aufgehoben, auch wenn es durch die besch...ränkte Steuerung ein gutes Stück von der PC-Qualität entfernt ist.



Gundam: Side Story 0079

Rise From The Ashes

Sternzeit 0079: Es herrscht Krieg. Im Januar dieses Jahres erklärte die Raumstation Side 3 unter der Führung des machthungrigen Herrschers Zeon ihre Unabhängigkeit und begann gegen das Earth Federation Government militärisch vorzugehen. Mit der Operation British wollte Zeon die Machthaber auf der Erde in die Knie zwingen und plante, eine riesige Weltraum-Kolonie auf den blauen Planeten stürzen zu lassen. Ihr Ziel: Jabrow, das Hauptquartier der Earth Federation Army in Südamerika.

Die totale Zerstörung blieb allerdings zum Glück aus. Durch den massiven Einsatz sämtlicher Erdstreitkräfte gelang es der Föderation, die Flugbahn der Kolonie zu ändern und Jabrow vor der Auslöschung zu bewahren. Jedoch konnte der Metall-Gigant nicht komplett zerstört werden, so daß ein großer Teil davon weiterhin Richtung Erde fiel und mitten in Sydney aufschlug. Die Stadt wurde komplett ausgelöscht – wo früher das Leben blühte, befindet sich jetzt nur noch eine kreisrunde, viele Kilometer messende Bucht. Doch durch den Fehlschlag der Operation British ließ sich Zeon nicht einschüchtern und entsandte unverzüglich eine riesige Anzahl von Landungsschiffen mit gigantischen Robotern, die in kürzester Zeit knapp zwei Drittel der Erdoberfläche eroberten. Auch das durch den Aufschlag der Raumstation stark geschwächte Australien befand sich aufgrund der reichen unterseeischen Ressourcen auf der Speisekarte des gnadenlosen Diktators. Aber die Föderation schloß nicht und plante weltweite Gegenangriffe, die den Großteil von Zeons Armee vernichtend schlugen – Europa konnte sogar schon komplett von den Truppen des Aggressors befreit werden. Nun, elf Monate nach Ausbruch des Krieges, beginnt die Gegenoffensive in Australien, die Zeon endgültig von dieser Welt fegen soll.

Und wie wird so eine Schlacht in ferner Zukunft ausgetragen? Richtig, man setzt sich selbst ins Cockpit eines der Gundam-Stahlkolosse, schwingt sich in das nächstliegende Krisengebiet und feuert aus allen Rohren auf alles, was auch nur im entferntesten daran denkt, sich bewegen zu wollen. Bevor man sich allerdings mit Schaum vor dem Mund und haßverzerrtem Gesicht ins Schlachtgetümmel wirft, steht wie in jedem guten Kriegsspiel ein ausführliches Missions-Briefing an. Dort erklärt Commander Hawkins, welche Ziele – seien es nun Search-and-Destroy-Missionen, Geleitschutz-Aufträge oder simple Aufklärungs-Spaziergänge – zu erfüllen sind und weist auf eventuelle Gefahren und Schwachpunkte in der gegnerischen Verteidigung hin. Vor allem hier, so wie auch beim stetigen Funkverkehr zwischen den Mech-Piloten, sind sehr gute Englisch-Kenntnisse unbedingte Voraussetzung, da sämtliche Dialoge (es sind viele und sie sind lang) in feinsten Sprachausgabe aus den Boxen erklingen – Bildschirmtext wird nicht gerade viel geboten. Vor allem, daß das Missions-Briefing während des Einsatzes nicht



Nahkampf
Im In-Fight stecken die Mechs ihre Kanonen ein und greifen lieber zu scharfen Säbeln und Schwertern



Mech-Pilot

Eric Draven

- **Titel:** Side Story 0079: Rise from the Ashes
- **Hersteller:** Bandai
- **Genre:** 3D-Action
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack, VGA
- **VM-Platz:** 2 Blöcke
- **Preis:** um 130 DM

Für das Spiel spricht...

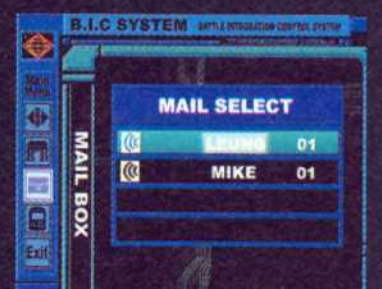
füriöse Mech-Action

- Größenverhältnisse sind gut gelungen
- bis auf die geringe Fernsicht und die z.T. abwechslungsarmen Areale saubere Präsentation
- der gewisse Schuß Taktik
- dichte Atmosphäre

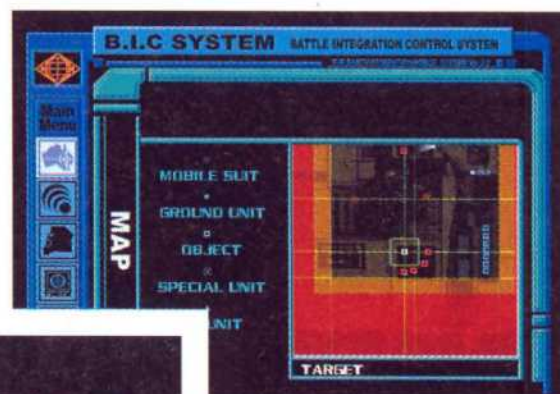
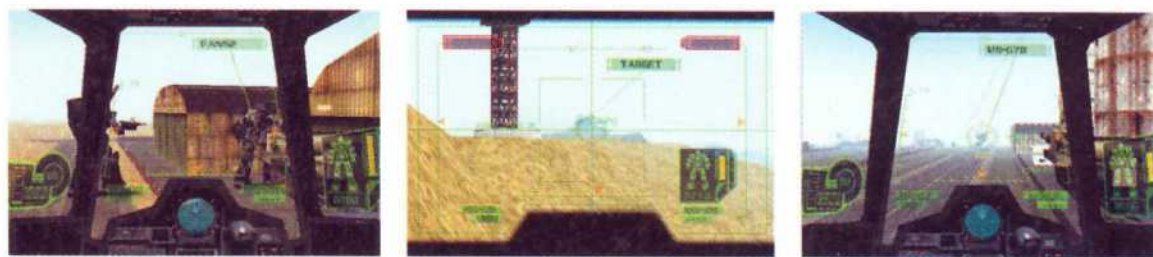
Gegen das Spiel spricht...

extrem dicke Nebelsuppe

- nur drei Spielstände pro VM möglich
- unpräzise Steuerung
- wer nicht sehr gut Englisch kann, sollte sich den Kauf überlegen



mehr nachgelesen werden kann, ist hier ein Kritikpunkt. Nach der Einsatzbesprechung geht's ab in die Garage, wo der geeignete MS (Mobile Suit) samt passender Bewaffnung ausgesucht wird. Hier werden letzte eMails gecheckt und vorsichtshalber der Spielstand gesichert, dann kann die Mission auch schon beginnen. Daß *Gundam – Side Story 0079* aber nicht nur ein reiner Augen-zu-und-durch-Shooter ist, merkt man spätestens beim Blick ins B.I.C System (Battle Integration Control System), wo neben der Möglichkeit, den Status des Roboters sowie die taktische Landkarte zu überprüfen auch die Option angeboten wird, den beiden Mitstreitern Befehle zu geben. So können auf der Karte für jeden Kampfgefährten bis zu drei Wegpunkte markiert werden, an denen er entweder auf Gegner-Jagd geht, lediglich nach feindlichen Einheiten Ausschau hält, sich aber aus sämtlichen Kampfhandlungen fernhält oder nur als Ablenkung dient. Auch die Kampfweise (Distanz, Mittel, Nahkampf) kann in diesem Menü festgelegt werden.



HitzeStau
Bei zu großer Belastung laufen die Maschinen heiß, und der MS ist für einige Sekunden wehrlos

Klappe – und Action!

Doch auch das eigene Vorgehen will sorgsam geplant sein – Rambo-Methoden führen in *Gundam* nur in wenigen Fällen zum Erfolg. Nur wer langsam das Terrain erkundet und Gegner schon von weitem ausmacht, kann sich gegen die feindliche Übermacht behaupten. Die Steuerung des Stahlgiganten fiel hierbei leider etwas zu träge aus (auch wenn es zu den tonnenschweren Ungetümen passen mag), um sich in den Schlachten kontrolliert seiner Haut zu erwehren. Mittels Steuerkreuz wird die Laufrichtung des Mechs bestimmt, während der Analog-Stick den Rumpf, sprich das Fadenkreuz, bewegt. Je ein Button dient zum Wechseln zwischen den drei Waffen-Systemen und zum Abfeuern derselben, Decken, Springen, Lock-On des Gegners und dem Umschalten in den Sniper-Modus. Durch Doppeldruck auf eine der Richtungstasten sprintet der Koloß nach vorne bzw.

wirft sich auf die Seite, zweimal nach hinten drücken läßt den Roboter in die Knie gehen, was im Häuserkampf ebenfalls für Deckung sorgt. Leider ist gerade die Kombination zwischen D-Pad und Stick nicht gerade bedienerfreundlich – ein Spezial-Stick, wie er z.B. in *Virtual On* verwendet wird, würde den Spielspaß sicherlich um einiges erhöhen. Wer ein *Gundam-* oder *Battletech-*Fan ist, wird mit dieser *Side Story* garantiert glücklich werden, alle anderen spielen vorsichtshalber zunächst lieber mal probe.



Info satt

Wer sich eingehender mit dem riesigen *Gundam*-Universum beschäftigen will, dem sei folgende Homepage ans Herz gelegt: www.gundam.com Alles Wissenswerte über sämtliche bisher erschienenen

Fernseh-Episoden, Hintergrundinfos, News, Erklärungen der erhältlichen Robo-Modelle, Grafiken, und, und, und... Hier werdet Ihr sicher fündig. Sogar eine Chronologie, die beginnend vom U.C. 0000 bis zum

U.C. 0153 sämtliche Geschehnisse auflistet (auch der Krisenherd, in dem die *Side Story 0079* spielt, wird hier erklärt; siehe auch Screenshot links) darf natürlich nicht fehlen.





Hiroshi Kataoka

Er hat vielleicht keinen so großen Namen wie sein Partner, der Über-Vater Yu Suzuki, aber das könnte sich mit seinen Umsetzungen von *18 Wheeler* und *Out Trigger* ändern...



Japanische Spieler hatten bis vor kurzem eigentlich sehr wenig Verwendung für so ur-amerikanische Spiele wie die von *id*, die wir immer noch nicht mit Namen nennen dürfen (grrrrr...) oder *Unreal*. Das liegt daran, daß man im Land der aufgehenden Sonne anscheinend schneller von leichten Bewegungsstörungen befallen wird, wenn man dem schnellen Geschehen auf dem Bildschirm folgen will. Aber das änderte sich alles mit dem Spielautomaten *Out Trigger* im vergangenen Jahr. Und siehe: Die Japaner sind genauso schießwütig wie die Leute im Westen. Gott sei Dank, wir hatten schon befürchtet, wir wären irgendwie anders... und darüber sprachen wir mit dem Produzenten und Partner von Yu Suzuki, Hiroshi Kataoka. Auch über sein zweites Projekt, das zu Dreamcast kommt. Und zwar das ebenso sehr amerikanische *18 Wheeler*. Wächst da etwa zusammen, was zusammengehört?! Wir wollten das einmal genauer wissen...

Was war die Inspiration für *Out Trigger*?

Ganz klar die Spiele von *id*. Diese Art von Spielen, Ego-Shooter, sind im Westen sehr erfolgreich, haben aber in Japan bisher diesen Erfolg nicht wiederholen können. Das liegt an mehreren Sachen. Zum einen benötigt man dafür ein Keyboard und eine Maus. Und ein PC wäre auch nicht schlecht. Diese Geräte sind auf dem japanischen Markt einfach noch nicht so weit für Spiele verbreitet. Außerdem gibt's hier sehr hohe Kosten für Netz-Anschlüsse. In den USA ist es viel billiger, ins Internet zu gehen als hier. Also

AM#2 ist nicht nur Yu Suzuki allein, auch wenn wir das manchmal glauben (wollen). Da gibt's noch jemand anderen, und zwar Hiroshi Kataoka, der Mann hinter 18 Wheeler und Out Trigger

Rubber Duck
Thomas Gerhardt

Japanisch? Amerikanisch!



wollte ich ein id-Spiel machen, konnte das aber am Anfang nicht für den Heimmarkt, sondern nur für die Spielhallen, weil man da die Kosten kontrollieren kann. *Out Trigger* sollte kein id-Klon sein, sondern den japanischen Spielern ein anderes Spielkonzept nahebringen.

Und wie hat man die Arcade-Versionen von *Out Trigger* und *18 Wheeler* in den USA dann schließlich aufgenommen?

18 Wheeler ist ein großer Erfolg gewesen, und zwar sowohl in Japan als auch in den USA. *Out Trigger* hat guten Erfolg in Japan gehabt, ist aber in den USA nicht ganz aus den Startlöchern gekommen. Das liegt vor allem daran, daß es den Amerikanern einfach zu teuer war, vier Spielautomaten miteinander zu verlinken. Die Reaktion zum Spiel selbst war allerdings sehr positiv, also glaube ich, daß die Dreamcast-Fassung erfolgreich sein wird...

Wird es bei *Out Trigger* grafische Unterschiede zum Automaten geben? Immerhin ist es eine Naomi-Konvertierung...

Nun, wenn man den normalen Spieler fragt, ob es da Unterschiede gibt, dann wird er verneinen. Beide Versionen sind absolut identisch. Die Framerate ist identisch. Einige der Texturen sind etwas grober, aber die Animationen sind genauso flüssig, insofern wird – so glaube ich – niemand einen Unterschied feststellen. Und darauf bin ich natürlich sehr stolz.

Gibt es einige spezielle DC-Features?

Natürlich. Da wird es einiges geben. Logischerweise wird es Split-Screen-Optionen geben, für Multiplayer an einer Konsole. Aber es wird auch einen Editor geben, mit dem der Spieler seine eigenen Level herstellen kann. Einen

Story-Modus wird's nicht geben, aber im Online-Modus kann man sowohl Deathmatches austragen als auch kooperativ sein. Capture-the-Flag wird's wohl nicht geben. Aber auf jeden Fall ein Chatsystem, damit man sich online auch wüst beschimpfen kann...

Was ist der große Unterschied zwischen einem id-Spiel und *Out Trigger*?

Out Trigger ist ein Arcade-Spiel, das heißt, man muß dem Spieler innerhalb von ein oder zwei Minuten alles abverlangen, denn man will natürlich auch, daß er mehr Geld in die Maschine wirft. Bei einem id-Spiel muß man nicht so sehr auf die Zeit als Spielelement achten. Das hat Vor- und Nachteile. Ich glaube, daß *Out Trigger* einen guten Adrenalinschub gibt.

Ist eine PC-Fassung geplant?

Nein, die ist momentan nicht in Sicht. Leider. Es wäre cool, wenn man auch hier PC- und Konsolenspieler gegeneinander antreten lassen könnte. Vielleicht später.

Bei Automaten benutzt man einen Trackball. Auf der E3 konnten wir das Spiel aber nur mit dem normalen Controller spielen, was nicht so gelungen schien...

Die normalen Controller sind dafür nicht sonderlich gut geeignet, das gebe ich zu. Aber wir haben ja nun ein Keyboard mit Maus...

Wird's bei *Out Trigger* auch spezielle VM-Features geben?

Ich spreche gerade mit Leuten in meinem Team. Vielleicht kann man mit dem zweiten Screen einige geheime Botschaften versenden. Aber das weiß ich noch nicht... meine Güte, ich habe ja noch etwas Zeit...

BallerMann

Kulturaustausch einmal anders herum: AM#2 wollte unbedingt die Japaner zum Ballern verführen. Und das, obwohl der Japaner an sich ja bekanntlich unter schnellen Bewegungen am Schirm leidet. Aber nach dem großen Erfolg der vernetzten Automaten in Japan will man nun auch noch den zweiten großen Schritt wagen: den Japaner an Maus und Keyboard zur Lenkung seiner Spielfiguren erziehen! Frevel! Wo soll das noch hinführen? Zur absoluten Vorherrschaft von Billy Gates auch in Tokio?! Ach nein, das könnte mit der X-Box ja ohnehin geschehen...

Dicke Brummer

Nur einen neuen Truck kann man bei *Out Wheeler* erwarten, so Kataoka. Außerdem wird es auch hier einen Online-Modus geben, aber auch da stellt sich die Frage, ob man es schaffen wird, diesen rechtzeitig in die europäische und amerikanische Fassung reinzubekommen. Sicher ist nur eines: Die Fassung auf der E3 konnte das nicht, zumindest nie dann, wenn wir am Stand waren. Insofern konnten und mußten wir uns mit der normalen Umsetzung begnügen, von der wir zwar in grafischer Hinsicht begeistert, spielerisch (auch wegen der Controller-Lenkung) aber nicht ganz so hin und weg waren. Vielleicht wird's doch ein spezielles Lenkrad geben? Hey, träumen wird man ja wohl noch dürfen...



Hiroshi Kataoke:
Out Trigger war unser Versuch, ein sehr amerikanisches Spiel wie Unreal für den japanischen Markt zu machen. Und zwar für die Spielhalle. Das war auch sehr erfolgreich. Deshalb jetzt die DC-Version...



Alles neu macht die Konsole
 Nun, vielleicht nicht ganz, aber bei 18 Wheeler soll es sogar einen Story-Modus geben, bei dem man vielleicht auch mal erfährt, warum man denn andauernd von Küste zu Küste eilt. Und außerdem wird das Parken schwieriger. Nun ja, immerhin ist dieses Gerät ja gigantisch groß, insofern vielleicht das realistischste Feature...

Kommen wir nun zu 18 Wheeler. Woher kommt so eine Idee? Ist das eine konsequente Weiterführung von Konzepten wie Crazy Taxi?

Ein Mann namens Goji aus der R&D-Abteilung (Research und Development) kam eines Tages mit einem Lkw-Lenkrad zu uns und meinte, ob es nicht cool wäre, ein Spiel zu haben, bei dem man eine solche Steuerung implementieren könnte. Die Idee fanden wir gut, wir fingen einfach an.

Glaubst Du, man hat auf Dreamcast dasselbe Gefühl, auch ohne dieses gigantische Lenkrad wie beim Automaten?

Der Automat ist so speziell, daß man für die Dreamcast-Fassung etwas anderes finden muß, damit es zu einem Klassenspiel wird. Die Online-Option ist eines dieser Features. Dieses Feature wird auf jeden Fall für den japanischen Release fertig sein, ob wir es zum US- und Europa-Release schaffen werden, weiß ich noch nicht. Wir hoffen aber schon. Außerdem wird es eine Multiplayer-Option per Splitscreen geben. Die Framerate sinkt dadurch etwas, das ist aber kaum bemerkbar.

Das Spiel wurde als zu leicht kritisiert. Wird die DC-Fassung schwerer sein?

Nun, im Automaten spielt man mit einem Truck, der von der amerikanischen Ostküste an die Westküste fährt. Da es sich aber um einen Automaten handelte, kam man sehr schnell im Westen an. Für die Dreamcast-Fassung möchte ich das Gefühl vermitteln, daß man auch wirklich auf diesen langen Highways unterwegs ist und man auch etwas von der Landschaft sieht. Die Tracks werden also viel, viel länger sein. Außerdem wird es so etwas wie eine Parking Challenge geben. Ich mochte dieses Feature beim Automaten sehr gerne, aber da war es wirklich zu einfach. Bei der DC-Version wird das viel schwerer werden und eine der größten Herausforderungen für den Spieler sein. Ich glaube, eine Menge Leute werden sich daran aufhalten und immer wieder zurückkommen. Wird es neue Trucks oder Strecken geben? Ich weiß es im Moment noch nicht. Es gibt einen Bonus-Truck in der japanischen Fassung, genauso wie in der

Arcade-Fassung. Bei den Fassungen für Amerika und Europa wird's diesen Truck schon von Anfang an geben...

Beim Automaten waren die Level so groß, daß man irgendwie nie die Zeit hatte, alles mal richtig zu erforschen, weil die Uhr unerbittlich weiterläuft. Beim Dreamcast, gibt's da etwas, damit man auch ohne Streß ein wenig in der Gegend rumfahren darf?

Es wird einen Story-Modus geben, aber im Grunde bleibt 18 Wheeler ein Racing-Spiel.

Ebenfalls die Frage: Wird es VM-Unterstützung für diesen Titel geben?

Ja, wir wollen, daß die Daten des Trucks auf dem VM gespeichert werden. Ein Editor wird es dem Spieler dann ermöglichen, seinen eigenen Truck zusammenzubasteln und abzuspeichern.

Nach 18 Wheeler gab's auch von Namco ein Trucking-Spiel. Ist das ein neuer Trend?

Ich glaube, die Spiele sind sehr unterschiedlich. Namcos Spiel ist ein wenig komischer angelegt als unseres. Insofern kann man beide nur bedingt miteinander vergleichen...

Zum Abschluß noch die Frage: Wie sieht der Markt für Automaten aus? Denn sowohl in den USA als auch in Japan sind die Umsätze rückläufig...

Die Situation ist in Japan nicht so gut, und in den USA wird sie noch schlechter. Ich glaube, man kann mit dem 08/15 Arcade-Spiel nichts mehr bewegen. Da muß man dem Spieler wie bei F355 oder 18 Wheeler etwas bieten, das er zu Hause so nicht bekommen kann. Das haben die Erfolge dieser beiden Titel ganz klar gezeigt. Wenn man etwas Originelles vorzuweisen hat, dann kommen die Spieler auch zu dir. Und da müssen wir ansetzen. Den Leuten immer etwas bieten, was sie sonst nirgends bekommen können. Danach werden wir auch unsere neuen Automaten entwickeln. Und dann müssen wir weitersehen und hoffen.



Dreamcast
 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

1:1 für zu Hause

Kataoka verspricht, daß man bei der Heimversion von *Out Trigger* keinen Unterschied zur Automatenfassung bemerken wird. Will heißen, die Framerate bleibt dieselbe, nur bei den Texturen wird etwas gespart, aber damit kann man wahrscheinlich leben. Außerdem soll die Steuerung für Maus und Keyboard umgebaut werden. Gut so!



Eins, Zwei, Drei, Vier

Neben dem Online-Modus, den wir von den id-Spielen her kennen, soll man bei *Out Trigger* auch als normaler Konsolenspieler Spaß haben, deshalb serviert AM#2 auch die üblichen Splitscreen-Optionen für das Duell am heimischen Fernseher. Wir sehen hier die 2-Player- und 4-Player-Optionen. Dabei werden die Texturen etwas größer...

Schaltraum der Macht

Der Arcade-Markt ist nicht mehr so richtig erfolgreich, insofern verlegt sich AM#2 auf den erfolgreicheren Heim-Markt. So mag es der große Meister Yu Suzuki (das ist der kleine Mann im Hintergrund). Und durch die Umsetzungen der Automatenfolge sollen vollkommen neue Leute an die Spiele herangeführt werden...



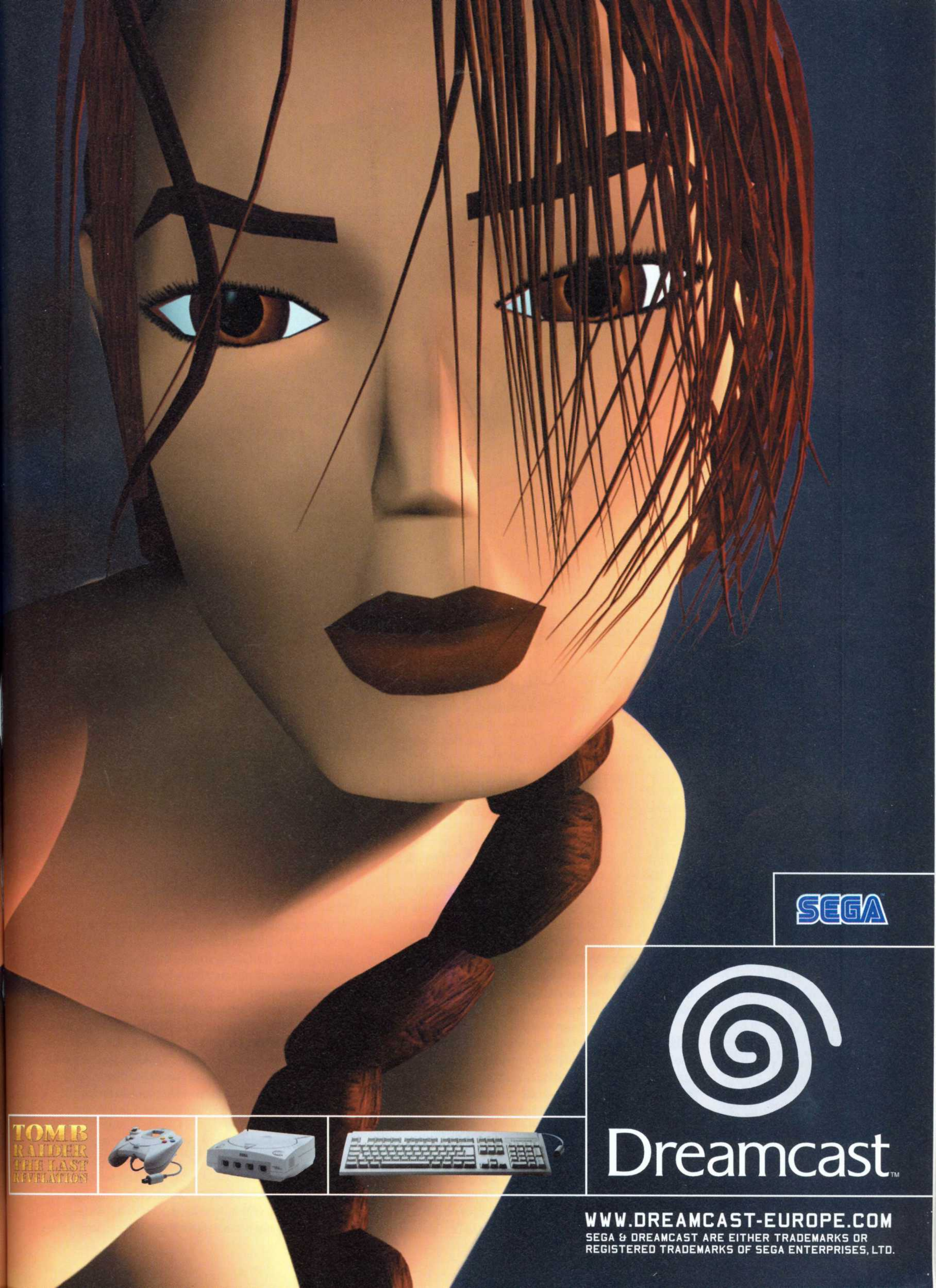
SCHARF BIS

INS KLEINSTE

DETAIL.

**LARA AUF 128 BIT.
NIE SAH SIE BESSER AUS.**



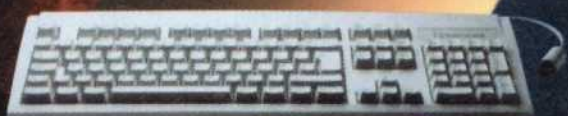


SEGA



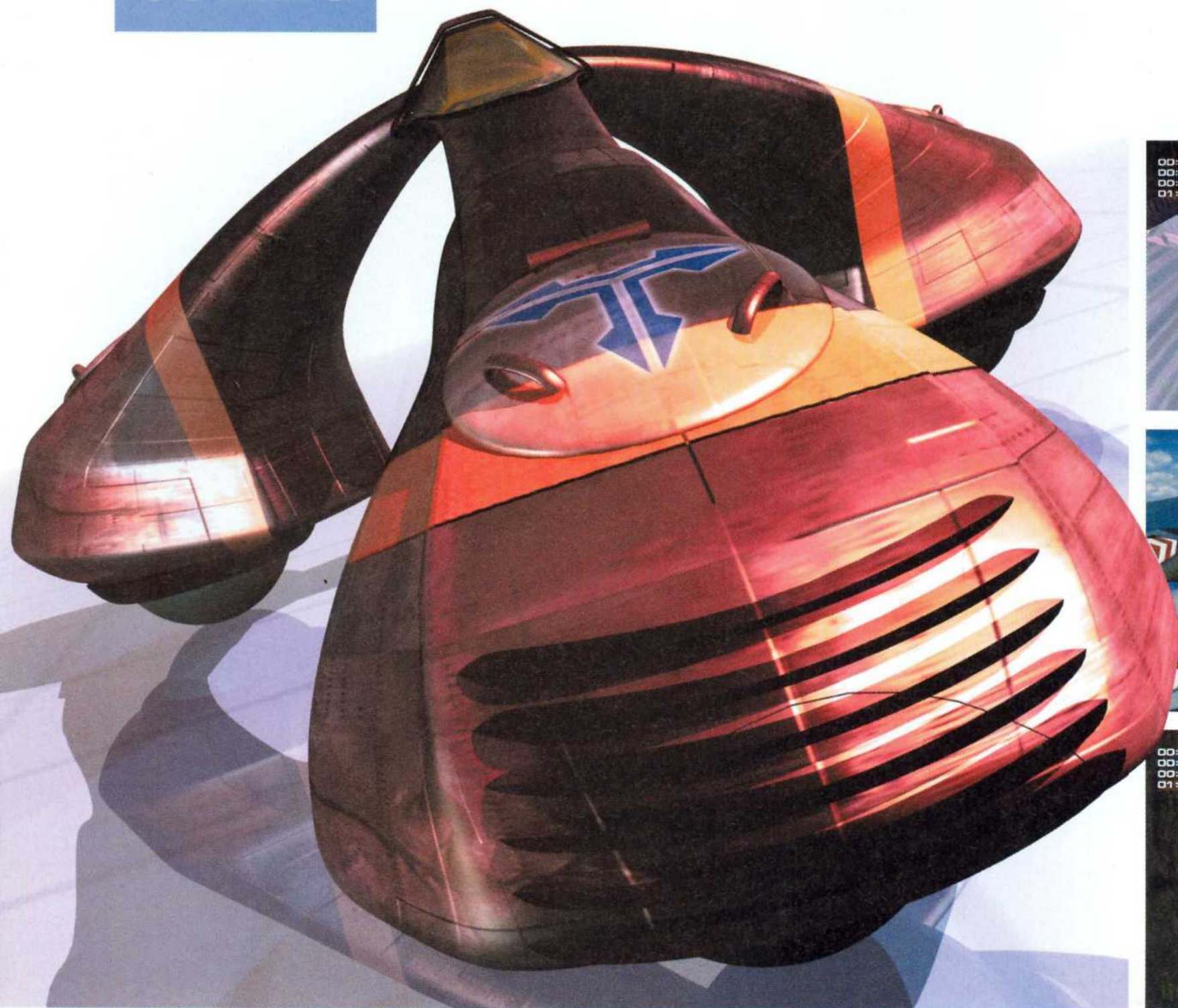
Dreamcast™

TOMB
RAIDER
THE LAST
REVELATION



WWW.DREAMCAST-EUROPE.COM

SEGA & DREAMCAST ARE EITHER TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.



Magforce Racing

Was Neo kann, kann FEB schon lange: Willkommen zum ersten magnetischen Sci-Fi-Rennspiel in der Dreamcast-Geschichte!



Magnetisator
Alexander Folkers

- **Titel:** Magforce Racing
- **Hersteller:** Crave / FEB
- **Genre:** Rennspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box
- **VM-Platz:** 19 Blöcke
- **Erscheint:** Juli
- **Preis:** um 100 DM
- **Pro:** Strecken schön designt, durch knackigen Schwierigkeitsgrad hohe Langzeitmotivation
- **Contra:** nur neun Kurse, schwer zu erlernen

Bunt, laut und schnell: Wo *Super Magnetic Neo* auf knuddeliges Jump'n'Run setzt, fliegen bei *Magforce Racing* die Fetzen auf der Rennbahn. Die Magneto-Kinetik-Liga MKL hat im 22. Jahrhundert einen Sport entwickelt, der die Massen fasziniert und begeistert. Die besten Fahrer der Menschheit setzen sich in ihre dreibeinigen und -rädriigen Wahnsinnskisten und rasen mit irrwitzigem Tempo durch die schwierigsten und verwinkeltesten Kurse, die je in einem Dreamcast-Rennspiel zu sehen waren.

Wahrscheinlich wurde der Grundstein zu *Magforce Racing* gelegt, als einer der Entwickler seine Maus reinigte: Die Theorie hinter dem Spiel sind dreibeinige Fahrzeuge, die statt normaler Räder über in die Ausleger eingebaute Kugeln rollen. Dadurch haben die Fahrzeuge keine feste Ausrichtung, sondern können sich frei um die eigene Achse drehen und trotzdem kontrolliert in jede beliebige Richtung fahren. Der wahre Kick kommt jedoch von einem eingebauten Elektromagneten, der das Fahrzeug auch dann noch auf dem Kurs halten kann, wenn es über Kopf in einem Tunnel hängt! Und wem das noch nicht genügt, der stelle sich das Ganze auch noch bei extrem hohen Geschwindigkeiten vor. Worum geht es also bei *Magforce Racing*? Ganz einfach,

klassisches Rennspiel-Szenario: Der Spieler sucht sich ein Fahrzeug aus und begibt sich zusammen mit einem Feld harter Konkurrenten auf eine Rennstrecke, die er natürlich als Runden- und Rennbester absolvieren will. Ein einfaches Rennen wäre allerdings zu wenig spektakulär, weshalb verschiedene Waffen auf den Kursen verteilt sind und demjenigen zur Verfügung stehen, der sie einsammelt: Normale und Lenkraketen, Minen, Blend- und Störgranaten, Energiestrahlen vom Laser über Ionen bis zum Traktor-Strahl und ein Schutzschirm mit eingebautem Turbo stehen auf dem Programm. Dazu kommen noch Bonusfelder für die Energie und Magnetkraft (die sich bei ihrem Einsatz entlädt und wieder aufgeladen werden muß). Leicht problematisch ist, daß nicht nur der (oder die) Spieler auf diese Gerätschaften Zugriff haben, sondern dummerweise auch die fiesen Computergegner...

Boah ey!

Hat da jetzt jemand *wipEout* gesagt? Hmm? Naja, ein kleines bißchen Verwandtschaft zu diesem alten Klassiker kann *Magforce Racing* (das frühere *Killer Loop*) nicht abstreiten, selbst wenn es nur daran liegt, daß sich jedes futuristische



Verwirrung total
In den späteren Klassen ist die Geschwindigkeit so hoch, daß man schnell die Übersicht verliert



Sehr bitter, wenn man ohne Energie hinter den Gegnern herschleichen muß

Rennspiel an diesem Genre-Meister messen lassen muß. Allerdings hebt sich *MR* doch vom großen Vorbild ab und kann nicht wirklich als reinrassiger Clone bezeichnet werden. Allein das wahnwitzige Design der Strecken macht schon deutlich, daß hier ein ganz anderer Wind weht. Scharfe Kurven, irre Winkel und abgedrehte Korkenzieher-Konstrukte machen ungeübten Fahrern das Leben schwer. Wer dann noch versucht, ein begehrtes Extra in voller Fahrt über Kopf hängend einzusammeln und dabei keine Geschwindigkeit zu verlieren, um nicht überholt zu werden, muß Nerven beweisen.

Das eigentliche Design der Kurse stellt in Frage, ob die Entwickler jemals etwas von Schwerkraft und Statik gehört haben. Während der Moskau-Track noch recht zahm ist und die Strecke in Hawaii höchstens durch den Unterwasser-Abschnitt beeindruckt, ist spätestens in Needle Rock der Ofen aus. Natürlich ist alles nur ein Spiel, und die Fahrphysik ist trotz des fahrerischen Irrsinns recht gut simuliert – man muß sich einfach an *Magforce Racing* gewöhnen, um es wertschätzen zu können.

Krass, das!

Die wichtigsten Spielelemente sind wohl die Beherrschung der Magnetkraft und die Mischung aus Rennen und Strategie – nur die Piloten, die Bleifuß und Streckenplanung

miteinander in Einklang bringen, können genug Energie einsammeln, um die mögliche Höchstgeschwindigkeit im Rennen nicht nur zu erreichen, sondern auch zu halten. Sehr bitter, wenn man ohne Energie hinter den Gegnern herschleichen muß oder feststellt, daß die Magnetkraft für die geplante Überkopf-Fahrt doch nicht mehr ganz ausreicht...

Insgesamt stehen 22 Fahrzeuge zur Auswahl, die größtenteils allerdings erst einmal freigespielt werden müssen. Diese und die später verfügbaren Kurse sind in vier Klassen eingeteilt, die immer schwerer zu bezwingen sind. Die neun verschiedenen Kurse klingen nach nicht besonders viel Abwechslung, bieten allerdings durch ihr Design und die oft sehr abgefahrenen Ideen eine ganze Menge.

Alles in allem ein solides Fahrvergnügen aus deutschen Landen, das alle die anspricht, die von einem Rennspiel mehr Action als Simulation erwarten. Was uns ein wenig negativ auffiel, allerdings laut der Entwickler in der finalen Version ausgemerzt sein soll, sind kleine Ruckler beim Drehen des Fahrzeuges – ein kleines Synchronisationsproblem, durchaus keine Schwäche des Dreamcast. Auch die Computergegner waren noch härter, als sie es sein sollten. Hoffen wir, daß *Crave* und *VCC/FEB* das noch ausfeilen.



Schlußstrich

Magforce Racing ist ein gutes Beispiel dafür, daß auch in „good ol' Germany“ Leute sitzen, die etwas von Spielspaß verstehen – und der ist im vorliegenden Fall vielleicht nicht für jeden auf Anhieb greifbar, aber für jeden, den das Spiel anspricht, ein echter Brocken.

7

Grafik 7

Sound 8



SpielZeit



15 min.
Das hier einsammeln.



30 min.
Das hier abschießen.



45 min.
Das hier überunden.



60 min.
Das hier überleben.



Wichtiger Hinweis
Die Wandbehänge lösen das Rätsel des Minotaurus



OH, DER KELCH SCHIMMERT JETZT, DA ICH IHN IM BRUNNEN AUFGEFÜLLT HABE.



Item-Manie

Wiederholung
RÄTSEL UND UPGRADES
drehen sich um Items

- ANGRIFF
- ABWEHR
- LUFT
- ERDE
- FEUER
- WASSER



DAMIT KANNST DU DURCH ZAUBERKRAFT SCHADEN HEILEN, DER DIR ZUGEFÜGT WURDE.



CHARAKTER-VERBESSERUNG

- RANG
- ANGRIFF
- ABWEHR
- LUFT
- ERDE
- FEUER
- WASSER



EIN DAUERZAUBER, DER DEN ZUGEFÜGTEN SCHADEN UND DIE EINDRINGTIEFE DEINES LIEBLINGSSCHWERTS ERHÖHT.

Dragon's Blood

Wem Lara zu kompliziert und *Berserk* zu heftig ist, der findet in *Dragon's Blood* vielleicht den passenden Mittelweg zwischen Adventure und Action



Drachentöter
Alexander Folkers

- **Titel:** Dragon's Blood
- **Hersteller:** Virgin
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** 10 Blöcke
- **Erscheint:** August
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Gute Balance zwischen Action und Adventure
- **Contra:** Teilweise hölzerne Animationen, deutsche Sprache nur in Untertiteln

Das Schwert in der erhobenen Hand, schleicht die Zauberin durch einen düsteren Gang in der alten Grabstätte. Staub, getrocknetes Blut und Spinnweben verschmutzen ihre Rüstung und den kostbaren Stoff ihrer Kleidung. Schweiß glänzt auf ihrer Stirn, die vor Konzentration und Spannung faltenerfurcht ist. Ein leises, schleifendes Geräusch lässt die Heldin erschrocken herumfahren: In verrottetes Leder und rostiges Eisen gekleidet, erhebt sich hinter ihr ein Skelett-Krieger und wendet ihr den augenlosen Schädel zu. Mit einem grausigen Grinsen hebt er ein scharftiges Langschwert vom Boden auf und beginnt, auf die Zauberin zuzulaufen, die bereits ihren Schild erhoben hat und auf den ersten Schlag des Untoten wartet. Willkommen bei *Dragon's Blood*.

Eine typische Fantasy-Welt ist das Zuhause der beiden Helden Aewyn und Cynric. Elfen, Goblins, Menschen und anderes Getier bevölkern die – zu dieser Zeit noch völlig von der Umweltverschmutzung verschonten – malerischen Landschaften. Dafür existieren aber andere Probleme: Bösewichte mit dem sicher zweitältesten Antrieb der Welt (Machtgier) wollen die friedlichen Bewohner der Welt versklaven. Natürlich kann man das nicht einfach passieren

lassen: Einer der beiden Helden muß nun kurzentschlossen losziehen und die Welt retten.

Und so wählt man dann als geneigter Spieler eine der beiden Figuren aus und findet sich in der ersten von einem guten Dutzend knackiger Missionen wieder, die mit Kriegslust und Kampfkraft gelöst werden müssen. Dazu stehen Schwert, Schild und Zauber zur Verfügung, wobei letztere erst verdient sein wollen: In sämtlichen Levels sind kleine Feen (Wisps) versteckt. Rote heilen den Spieler, blaue dagegen sind Bonuspunkte, die zwischen den Missionen gegen Upgrades eingetauscht werden können. Neben besseren Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten stehen auch die vier Elemente und ihre – in mehreren Stufen auszubauenden – Kräfte zur Verfügung. Heilen durch Tränke ist ganz nett, aber es ist besser, auch einen passenden Zauber in der Tasche zu haben; statt einem Schwert hilft vielleicht auch mal ein geschickt plazierter Feuerball den Gegnern auf die Sprünge.

Fantasy Longsword Massacre

Die Steuerung der Spielfigur und die Handhabung der Waffen und Zauber sind schnell gelernt. Schwerer dagegen ist das Timing des Blockens zu beherrschen, das bei schwe-



Überraschung!
Die vielen Missionen fesseln durch ihren Abwechslungsreichtum eine ganze Weile



WÄHREND DU UM DIE VERNICHTUNG RAKKAS BEMÜHT WARST, IST EINE NICHT-MENSCHLICHE ARMEE IN DAS LAND EINGEFALLEN. DIE INVASOREN SIND WUCHTIGE, ROTE SCHUPPENTIERE, DIE SICH WIE MENSCHEN FORTBEWEGEN, ABER KÖPFE WIE DRACHEN HABEN. SIE NENNEN SICH DRAKONER. DEIN VATER HAT MIT ALLER KRAFT VERSUCHT, DIE HORDE ZU BEKÄMPFEN, DOCH IN EINEM BEWAFFNETEN KONFLIKT KÖNNEN WIR BESTENFALLS HOFFEN, DIE UNVERMEIDLICHE NIEDERLAGI HINAUSZÖGERN ZU KÖNNEN.



Die Kämpfe sind dramatisch und oft hektisch, aber meist gut zu überstehen

ren Gegnern absolut überlebensnotwendig ist. Auf Knopfdruck hebt der Charakter seinen Schild und blockt, bis entweder der Knopf losgelassen oder ein gegnerischer Treffer aufgefangen wird. Da besonders die Endgegner höllisch heftig zuschlagen, sollte man diese Technik besser einige Zeit trainieren.

So man denn die Mechanik intus hat, kann man sich auf die Suche nach den Missionszielen machen. Auch dies gestaltet sich recht einfach, da eine eingebaute Karte den Spielverlauf begleitet und Schlüsselstellen deutlich markiert sind. Das einzige Hindernis sind die oft unvermutet auftauchenden Gegner, die aber mit ein bißchen Übung leicht beseitigt werden. Um dem Spieler ein wenig unter die Arme zu greifen, lassen sie netterweise auch ab und zu mal einen Heiltrank zurück.

Rostfrei mit Garantie

So hackt und sticht man sich seinen Weg durch die Lande, sammelt Gegenstände ein – und löst die einfachen Rätsel, die sich meist auf Schlüssel-zur-Tür-bringen und ähnliches beschränken. Macht das Spaß? Ja. Wer einen Hang zur Fantasy hat und sich weder mit *Tomb Raider* noch *Sword of the Berserk* richtig anfreunden kann, findet in *Dragon's Blood* (die US-Version ist *Draconus: Cult of the Wyrn*) vielleicht den passenden Mittelweg zwischen Action und

Adventure. Falls nicht: *Silver* ist ja auch noch da (siehe Test in dieser Ausgabe).

Besonders positiv ist beim Test aufgefallen, daß man sich als Spieler eigentlich nicht verlaufen kann und trotzdem gespannt auf die weitere Entwicklung in Mission und Story wartet. Immer wieder findet man Hinweise auf den weiteren Weg, wird in kurzen Dialogen (witzig: der dumme, aber freundliche Goblin Polug) auf den richtigen Weg gewiesen und trotzdem so weit im Unklaren gelassen, daß die Freude über neue Entdeckungen nicht gemindert wird.

Auf die ungeübteren Spieler in der DC-Gemeinde dürfte trotz dreifach regelbarer Schwierigkeitsstufe einige Arbeit zukommen. Geschenkt wird dem Spieler nämlich in späteren Spielabschnitten nichts.

Grafisch ist das Spiel gut, trotz einiger kleiner Schnitzer: Die Animation der Charaktere beim Laufen erinnert beispielsweise stark an hölzerne Marionetten. Die Kämpfe sind dramatisch und oft hektisch, aber mit ein wenig Können und dem richtigen Timing meist gut zu überstehen. Die deutschen Untertitel zu den englischen Sprechern sorgen für ein brauchbares Verständnis der Story, und die akustische Kulisse ist unaufdringlich und passend.

SchlußStrich

Ich war immer ein Freund guter Action-Adventures und konnte mich mit Dragon's Blood daher auch schnell anfreunden. Diese Freundschaft wird auch sicher einige Zeit anhalten, da ich noch lange nicht alle Missionen gespielt habe – und erst recht nicht mit beiden Figuren.

8

Grafik 8

Sound 7



SpielZeit



15min.
Der Feminismus schlägt zurück.



30min.
Polug bißchen dumm, was?



45min.
Ihr wolltet es ja nicht friedlich.



60min.
BERSERK! Halt, falsches Spiel!



MannesKraft
 Einer der seltsamen Charaktere, die man im Spiel nie wirklich zu Gesicht bekommt... typisch Capcom



Giga Wing

Mit *Giga Wing* landet das erste klassische Shoot'em-Up auf PAL-Dreamcasts! Leider hapert's aber an vielen Ecken und Enden – wir enthüllen, wo und weshalb



Geflügel-Experte
 Thomas Gerhardt

- **Titel:** Giga Wing
- **Hersteller:** Capcom / Virgin
- **Genre:** 2D-Shooter
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** VGA-Box, Vibration Pack
- **VM-Platz:** 12 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 90 DM

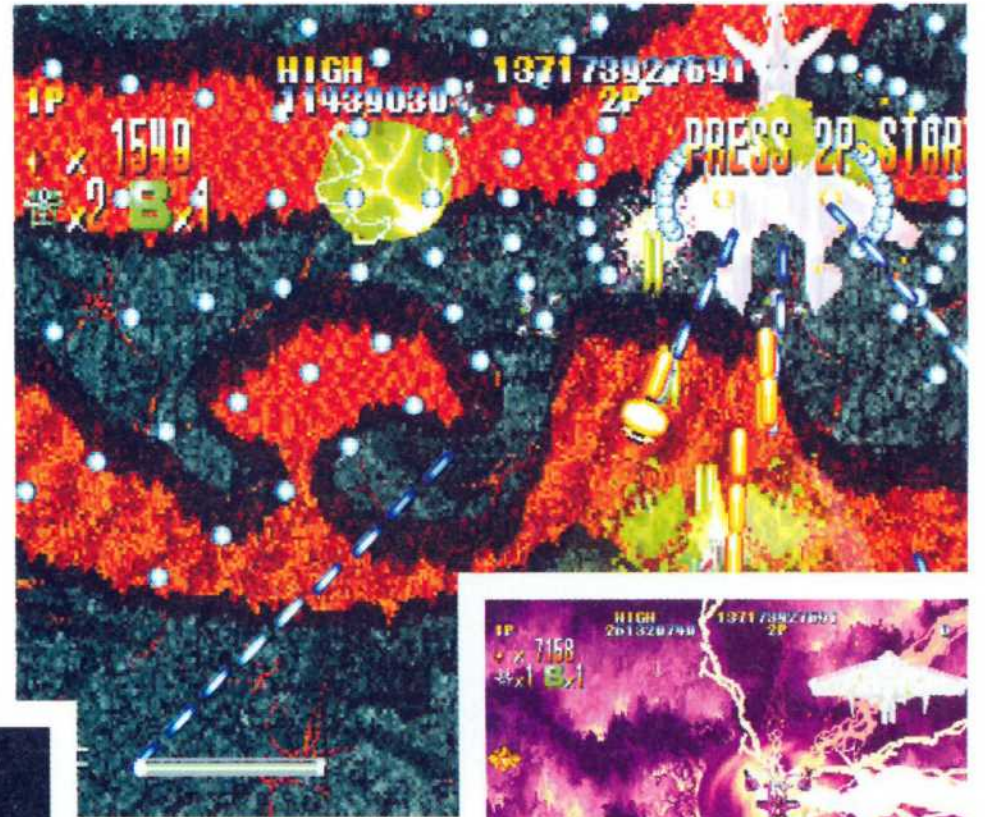
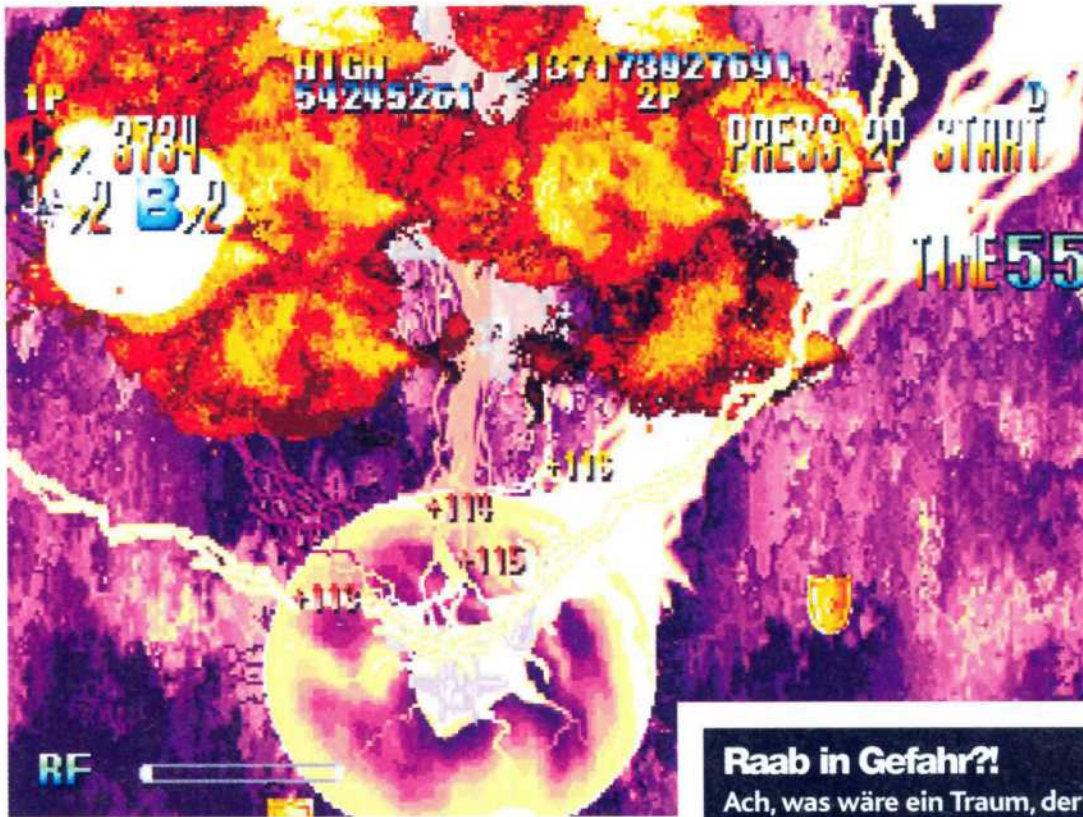
- **Pro:** Farbenfrohe Smart Bombs, Stakkato-Beschuß ohne Slow-downs, nette Idee mit dem aufladbaren Schild, der Schüsse auf den Gegner zurücklenkt
- **Contra:** Viiiieel zu kurz (nur 5 Level), unansehnliche Low-Res-Grafik, keine verschiedenen Waffensysteme pro Charakter, unübersichtlich dank „Goldregen“

Der Prügel- und Horror-König Capcom gilt in Fachkreisen nun nicht gerade als Schöpfer von Meilensteinen des Shooter-Genres, obwohl die Japaner in frühen Arcade-Tagen mit der 194X-Reihe oder *U.N. Squadron* (Super Nintendo) durchaus gezeigt haben, daß sie sich auch im Kugelhagel zurechtfinden. Jetzt will man also auf Dreamcast solch traditionellen Shootern wie *Radiant Silvergun* (Treasure/Saturn), *Thunderforce V* (Technosoft/Saturn, Playstation) oder *R-Type Delta* (Irem/Playstation) mit dem Vertikal-Scroller *Giga Wing* Konkurrenz machen.

Wollt Ihr die Verlängerung?! Nein!

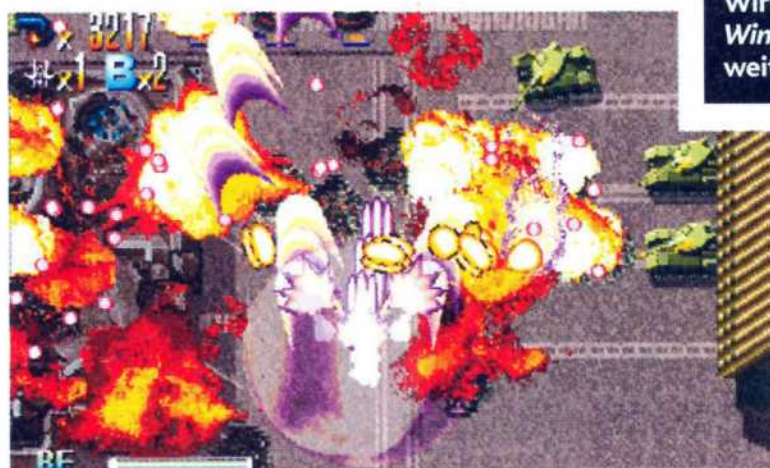
Das erste, was einem hier auffällt: Das Spiel ist unglaublich kurz. Bevor man sich überhaupt einigermaßen mit den Feinheiten der Steuerung angefreundet hat, strahlt einem nach fünf Stages dank unendlich Continues schon der Abspann entgegen. Schade eigentlich, denn *Giga Wing* erfordert doch wesentlich mehr Taktik als die meisten Allerwelts-Ballerspiele, was allerdings durch die unbegrenzten Continues teilweise zunichte gemacht wird. Vor allem in den letzten drei Leveln wird der Beschuß durch die feindliche Armee

derart heftig, daß reines Ausweichen und Zurückschießen nicht mehr zum Ziel führt. Jetzt heißt es, das perfekte Timing zu finden, um die eigene Wunderwaffe in Form eines Superschildes anzuwenden, der sogar in der Lage ist, Projektile zurückzulenken! Es muß jedoch bedacht werden, daß diese Waffe a) eine gewisse Aufladezeit benötigt und b) zusätzlich einer Aktivierungsphase von ein bis zwei Sekunden bedarf. Dummerweise verwandelt sich parallel jedoch jeder abgeblockte Schuß und jedes abgeschossene Alien in ein goldenes Bonus-Item, das lediglich für die Galerie bzw. für die High-Score-Liste einen Wert hat. Den unerwünschten Nebeneffekt dessen erlebt man umgehend: Der Bildschirm quillt jetzt nicht nur von gegnerischen Kugeln, sondern zusätzlich von Hunderten Bonus-Gold-Items über, so daß eine Orientierung manchmal fast unmöglich und das eigene Ableben eine logische Konsequenz wird. Mit Extrawaffen und verschiedenen Laser-Systemen braucht man sich während des Spiels nicht herumzuplagen, während sich der eigene Vernichtungsstrahl unaufhörlich seinen Weg zum Horizont bahnt. Die einzigen angebotenen Items sind zusätzliche Superbomben und ein mehrstufiges Power-Up für die Bordkanone. Insgesamt vier Charaktere mit unterschiedlicher Bewaffnung (mehr oder weniger



Raab in Gefahr?!

Ach, was wäre ein Traum, der Wirklichkeit würde. Aber *Giga Wing* ist eigentlich nur ein weiterer 2D-Shooter...



Wie, schon wieder vorbei? Aber hey, ich habe doch gerade erst angefangen?!

streuend, zusätzliche Raketen etc.) stehen zu Beginn zur Verfügung und können – einmal gewählt – nicht mehr getauscht werden, auch bei einem Continue nicht. Natürlich wird jeder Level von einem mächtigen Bossgegner (Kanonboot, Feuervogel, dreiteilige mobile Panzerfestung etc.) bewacht, den es unter hektischem Ausweichen, geschicktem Schildeinsatz und verschwenderischem Bombenteppich zu bezwingen gilt. Um ein wenig Abwechslung in das Geschehen zu bringen, hat Capcom die fünf Level für jeden Charakter übrigens bunt durcheinandergewürfelt. Wer es alleine nicht schafft, kann gerne dem Kumpel das zweite Pad in die Hand drücken, um der feindlichen Armee mit doppelter Feuerkraft entgegenzutreten.

Kunst?! Neeeee, künstlich!

Was bleibt nun nach dem Durchspielen mit allen Charakteren an Motivation übrig? Man kann sich entweder am Score-Attack versuchen oder durch bessere Abschussquoten im klassischen Arcade-Modus versuchen, sämtliche im Spiel als Zwischensequenzen mit Standbildern verwendete Artworks in der Art Gallery zu erspielen. Ein bißchen dürftig ist das allerdings schon. Neben der Kürze des Spiels müssen wir aber unbedingt die relativ farblose Low-Res-Grafik und die platten Gegner kritisieren, die eines Dreamcast definitiv nicht würdig sind. Selbst im vergleichbaren und ebenso

kurzen *Gunbird 2* wurde da mit mehr Liebe zum Detail gezeichnet. Wer sich Ballerspielfreund nennt und es sich leisten kann, für den kurzen Spaß in der Mittagspause (sprich ca. 25 Minuten Spielzeit) einen Hunderter auszugeben, kann gerne mit *Giga Wing* liebäugeln. Immerhin handelt es sich nach *Bakuretu Muteki Bangaioh* (wird wohl nie den Weg nach Deutschland finden) um das zweitbeste DC-Ballerspiel, was bei insgesamt lediglich vier Stück wiederum keine große Kunst darstellt. An die Top-Hits im Genre reicht es aber bei weitem nicht heran. Dazu fehlt's an ausgeklügeltem Level-Design, taktisch einsetzbaren Waffensystemen, Speed-Ups, einer ausgefeilteren Grafik und vielem mehr. Für einen ersten Versuch (*Giga Wing* war eine Auftragsarbeit seitens Capcom an das kleine Softwarehaus Takumi) aber gar nicht so übel, vielleicht hätten die Jungs einfach ein wenig mehr Zeit gebraucht – mit zehn oder mehr Leveln hätte das Ganze möglicherweise schon wieder ganz anders ausgesehen. Ich persönlich würde *Gunbird 2* momentan den Vorzug geben. Der kommt erst noch auf PAL, ist auch nicht das Gelbe vom Ei und ebenfalls einfach zu schnell durchgespielt, macht aber dennoch erheblich mehr Spaß als dieses Spiel hier...



SchlußStrich

Der normale DC-Spieler kann eigentlich getrost einen Bogen um *Giga Wing* machen: Zu kurz, zu wenig Abwechslung, zu trostlose Grafik, zu unübersichtlich, das sind die Kritikpunkte, die dieses Capcom-Ballerspiel nur für eine Durchschnittswertung qualifizieren.



5
Grafik 5
Sound 4

SpielZeit



15min.
Die 1. Explosion...



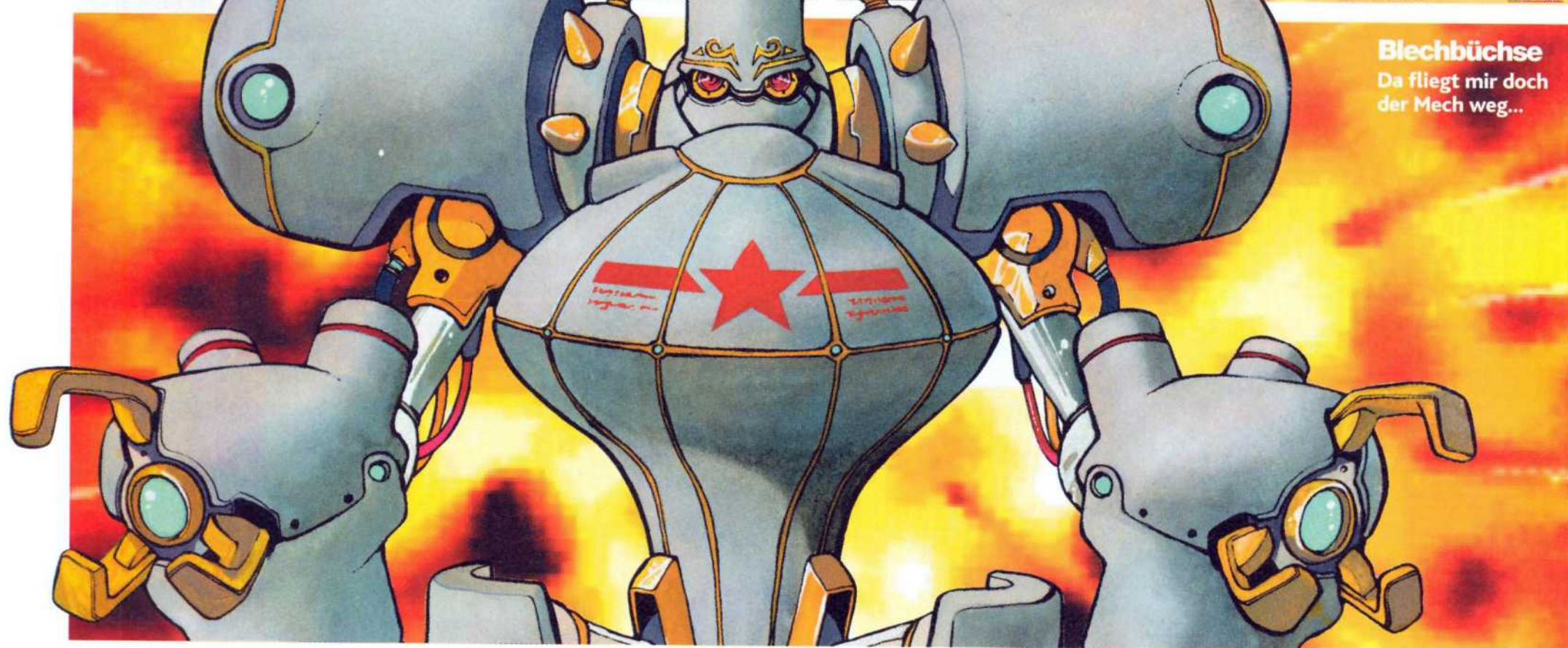
30min.
Die 18te Explosion...



45min.
Die 58ste Explosion...



60min.
Ach, hören wir auf zu zählen...



Blechbüchse
Da fliegt mir doch der Mech weg...

Tech Romancer

Capcom kann's einfach nicht lassen: Nach den Straßenkämpfern, Marvel-Helden und Sternengladiatoren hauen sich jetzt die Mechs Beulen in die Bleche



Mech-aniker
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Tech Romancer
- **Hersteller:** Capcom
- **Genre:** 3D-Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box, VM-Minispiele
- **VM-Platz:** 7 Blöcke
- **Erscheint:** August
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Mal was ganz anderes im Beat'em-Up Bereich.
- **Contra:** Nicht wirklich ganz pikant, das Ganze. Es gibt Besseres auf dem Markt, und zwar ebenfalls von Capcom

Sega kann sich wirklich glücklich schätzen, mit Capcom einen derart hochkarätigen und treuen Entwickler an Bord zu haben, wie folgendes kleine Zahlenspiel veranschaulicht: Wenn in Japan nächsten Monat *Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future* erscheint, haben die Genre-Begründer damit bereits ihr sage und schreibe zehntes Beat'em-Up für Dreamcast veröffentlicht. Das entspricht dann genau der Hälfte an Spielen, die Sega bis jetzt in Deutschland herausgebracht hat – eine bemerkenswerte Tatsache.

Aber zurück zu *Tech Romancer* (in Japan auch bekannt unter *Choukousenki Kikaioh*): Hier kloppen sich zwar nur magere neun Cyborg/Mech-Kandidaten in einer 3D-Polygon-Arena, das Kampfsystem wurde jedoch mit einem gehörigen Schuß Raffinesse und Liebe zum Detail entwickelt und im Hinblick auf Bildschirmanzeigen für manchen Geschmack schon fast ein wenig überladen.

Gekämpft wird à la *Power Stone* mit zwei Attack-Buttons und – sehr ungewöhnlich für Capcom – mit einem Jump- und einem Block-Knopf. Damit lassen sich jetzt die erstaunlichsten Tricks aus dem Hut zaubern. Schon mit den einfachsten Joypad-Kombinationen (etwa zwei Knöpfe

gedrückt halten oder links-rechts plus A/B) setzen Kikaioh & Co. zu vernichtenden Energiestrahlen und Multi-Hit-Combos an.

KampfTechniken

Experimentiert man ein wenig mit dem Block, kommt man schnell drauf, daß in Kombination mit den Schlag-Buttons flinke Ausweichmanöver mit anschließenden Kontern drin sind, die immer wieder für Verwirrung sorgen. Damit aber noch lange nicht genug: In den Arenen schweben auch verschiedene Waffen-Items, die man durch gleichzeitiges Drücken von drei Knöpfen aktivieren und dem Gegner auch entwenden kann. Ist die Steuerung insgesamt noch bewußt simpel gehalten, orientiert sich das Design der Duelle eher an Profis. Ein Mech gibt sich erst geschlagen, wenn nach maximal drei Runden beide seiner Energiebalken gegen Null gesunken sind. Das wäre an sich nichts Neues im Genre, wenn nicht der Vorsprung von Runde zu Runde mitgenommen werden würde. Das bedeutet also, daß die Chancen auf den Gesamtsieg drastisch sinken, wenn eine Runde ziemlich klar verloren wird, da man dann sozusagen mit noch einem verbleibenden Lebensbalken deren zwei vom



Größenordnung
 Meistens gut gelöst sind die Größenverhältnisse zwischen den Mechs und den Stages. Man hat das Gefühl, sie sind riesig



Wir sprechen hier nicht von Plasma Sword, aber beinahe. Ist irgendwie ähnlich...

Kontrahenten eliminieren muß. In diesem Fall muß dann schon der liebe Gott, etwas Glück und der geschickte Einsatz von Super Special Moves und Finishing Moves herhalten, die – ebenfalls ganz untypisch für Capcom-Beat'em-Ups – ganz ohne Viertelkreis-Bewegungen, sondern ausschließlich mit Links-Rechts-Kombinationen ausgelöst werden. Hat man so endlich gewonnen, fliegt der gegnerische Blechhaufen theatralisch durch die Lüfte, sinkt mit einer Rauchfahne gen Boden und detoniert in einer bildschirmfüllenden Explosion zu Sternenstaub, so daß das Vibration Pack ordentlich was zu tun bekommt. Den Mangel an spielbaren Charakteren machte man durch abwechslungsreiches Design wieder gut.

Massenhaft Mechs

Die Bandbreite reicht von bulligen Mechs, die so schwer sind, daß sie nicht fliegen bzw. springen über schwächliche, aber extrem wendige Gattungen bis hin zu obskuren Tentakelmonstern mit unglaublicher Reichweite. An das Gameplay an sich muß man sich erstmal gewöhnen, da es doch einige unerwartete Eigenheiten aufweist. Versucht man z.B. eine Sprungattacke, so landet der eigene Charakter nicht etwa mit einem krachenden Kick im Metall-Kinn des Widersachers, sondern schwebt in der Luft und packt eine Projektilwaffe aus, die nur in den seltensten Fällen ihr Ziel

erreicht. So etwas wie klassische Beat'em-Up-Kombinationen findet man in *Tech Romancer* ebenfalls nicht, was zwar einerseits für Abwechslung sorgt und den Prügelspielsammler freuen wird, andererseits aber den Einstieg trotz der oben beschriebenen, puristisch gehaltenen Steuerung deutlich erschwert. Dafür, daß es sich hier erst um das dritte echte Beat'em-Up von Capcom selbst handelt, das die dritte Dimension nutzt (nach dem *Star Gladiator / Plasma Sword*-Duo), entstand ein guter Genre-Vertreter, der allerdings eher die eingefleischten Spieler ansprechen wird. Aber irgendwie ist es nicht so prickelnd. *Plasma Sword* macht mehr Spaß, auch wenn das hier mit Sicherheit eine rein subjektive Erfahrung ist. Insofern kann ich dem absoluten Capcom-Fanatiker durchaus anraten, es einmal selber im Laden zu spielen und erst dann seine Entscheidung zu treffen. Es ist auf jeden Fall unterhaltsamer als *JoJo*, und das muß man schon anerkennen. Erfahrung mit Mech-Prügelspielen hat man im *Street Fighter*-Lager seit *Cyberbots* auf dem Saturn ja, was jedoch schon eine Weile her ist und nicht wirklich von Erfolg gekrönt war. Und außerdem bin ich ohnehin seit *Robotech* großen Metallungetümen verfallen. Jajaja, ich weiß, das nennt man auch Fetisch...



Schlußstrich
 Monumentales Mech-Prügelspiel mit pfiffigen Gameplay-Finessen, einer unkonventionellen Steuerung und sehenswerten Pyrotechnik-Effekten. Nicht von der Klasse eines Street Fighter Alpha 3, aber für Genre-Fans durchaus interessant.

5
grafik 6
Sound 4

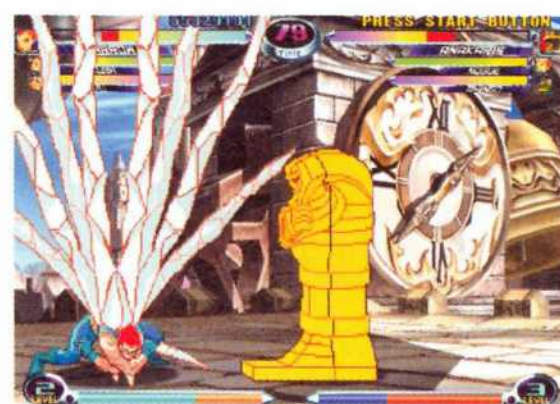
Spielzeit

15min.
 Der Blast, der immer paßt.

30min.
 Ich denke, also schlage ich.

45min.
 Leichte Rückenmassage?

60min.
 Overkill... jetzt.



SpiderMan
... eine der Figuren, die meiner Ansicht nach nicht stark sind...

Marvel vs. Capcom 2

Wollt Ihr jemanden beeindrucken? Dann schiebt dieses Spiel in Euer Dreamcast. 56 Charaktere! Ein exzellentes Gameplay: Und wieder alle meine Superhelden!



Prügelknabe
Le Cheffe

- **Titel:** Marvel vs. Capcom 2
- **Hersteller:** Capcom / Virgin
- **Genre:** 2D-Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** 60Hz, VGA, Vibration Pack
- **VM-Platz:** 5 Blöcke
- **Erscheint:** August
- **Preis:** um 100 DM
- **Pro:** Der bessere der beiden Teile. Unglaublich viele Combos, viele Moves, viel alles...
- **Contra:** Manchmal etwas chaotisch, man hat nicht immer das Gefühl, die Figuren komplett zu beherrschen

➤ gegeben, *Marvel vs. Capcom (1)* hatte mich ja nicht vom Hocker gehauen, obwohl auch hier schon alle meine Superhelden vertreten waren. Aber bei dem Nachfolger, da kriege ich feuchte Augen. Feuchte Hände auch, aber das ist eine andere Sache.

Zuerst zum Gameplay: Es ist eine Verfeinerung der alten Engine, also erwarten Euch die üblichen Wahnsinns-moves, die anscheinend nur Capcom vernünftig hinbekommt. Erwartet auch, daß Ihr wieder was auf die Augen bekommt, denn einige der Special Moves explodieren förmlich über den ganzen Bildschirm. Und meine X-Men-Lieb- lingsfigur Cable (yes!) schafft es sogar, mit dem Viper Beam bis zu 112 Hit Points zu machen. Brilliant, das. Wie bei *King of Fighters '99 Evolution* schlägt man sich hier in Dreier- Teams, die allerdings (und das ist eine gute Variante) nicht nur zum Assist dazukommen, sondern fliegend ausgewech- selt werden können. Somit sind Tag-Team Combos ebenfalls möglich und nötig, um richtig durchzukommen. Einfach mit Wolverine vorbereiten und mit Jill Valentine abschließen. Und das ist eine weitere Sache, die mir beim Testen unge- heuer viel Spaß gemacht hat (und noch weiter Spaß machen wird): das Ausprobieren der neuen Charaktere und

deren Special Moves. Man stelle sich vor, Jill Valentine aus *Resident Evil: Nemesis* hat einen Special Move, mit dem sie brennende (!) Zombies auf den Gegner loshetzt. Auf solch eine Idee muß man erst einmal kommen. Oder Marrow von den X-Men, die Knochenstückchen benutzt, und zwar als Pfeile, Messer und was ihr sonst noch in den Sinn kommt. Oder mein zweiter Lieblingskämpfer, Venom, der es mit ekligem Alienüberbiß schafft, den Leuten förmlich den Kopf abzubeißen. Noch nie war ein Comic so klasse in Szene gesetzt, noch nie hat es einen 2D-Prügler gegeben, der mich so in Ekstase versetzt hat.

Alles in Bewegung

Wieso dieses Spiel das schafft? Schauen wir doch einmal auf die Auswahlmöglichkeiten. Drei verschiedene gibt's für jeden Kämpfer schon zu Beginn, also Alpha-Beta-Gamma (oder anders ausgedrückt: Projectile, Healing, Anti-Air und so weiter...) Und die Engine gibt einem dann während des Spieles auch gleich die Möglichkeit zu sehr verrückten Hyper Moves. Also, nicht nur normale Assist-Konter, sondern Air Raves (böse, weil mitten im Sprung und mit Verzögerung), Team Combos, und Hyper Combos, die mit



Auswahl
Insgesamt 56 verschiedene Figuren, die man freispielt. Absolute Spitzenklasse!



Das vielleicht chaotischste Spiel von Capcom bis dato. Aber ein absolutes Muß

Verzögerung wirken und die höchste Hit-Point-Zahl abräumen. Die Hintergründe sind teilweise 3D-gerendert und bewegen sich wunderbar. Man sieht also eine Kirchenglocke, die hin- und her schwingt, dürre Äste, die vom Wind gebeutelt werden. Und... und... und...

Alles klar... zumeist jedenfalls

Gut, bei den wirklich üblichen Hyper Combos verschwinden diese Hintergründe, ähnlich wie bei *Plasma Sword*, aber damit kann ich leben. Die Moves an sich sind einfach zu lernen, zumeist eine Drehung am DigiPad plus Kick, plus L und R. Und die Animationen sind flüssig, verrückt (wie gesagt, man schaue sich Venom an, oder Amingo, den Kämpfer des Kaktus...) und sehr häufig, was das Posing angeht, witzig. Die Figuren benutzen die Schlagworte, die man auch aus den Comics kennt (Wolverine: *Let's go, Bub*), wenn sie Euch attackieren.

Also erst einmal durchatmen. Bisher gab's nur Positives. Nun auch mal zum Negativen (gibt's auch). Für Leute, die mit Capcom 2D nichts anfangen können, Finger weg. Denn das hier ist Capcom zum x-ten Level hochgepuscht. 2D in Reinkultur, sozusagen. Und es ist manchmal immer noch etwas wirr, weil es teilweise immer noch Moves gibt, bei denen man in der Luft hängt und seinen Gegner nicht mehr im Bildschirm sieht, einer der größten Kritikpunkte

beim Vorgänger. Aber das kommt ob der verbesserten KI nur noch selten vor. Außerdem nicht so gut: die Überladung von Special Moves und manchmal die leichten Probleme, einen Assist aufzurufen. Und nicht immer tun die Assists das, was sie sollen. Wolverine kommt raus, wetzt die Krallen und das war's. Und damit kann ich persönlich dann leben. Aber das war's auch schon.

Im Gegensatz zum japanischen Original haben wir allerdings eine Internet-Option vermisst, zumindest bei der Testfassung. Also ist es Essig (oder Salz und Pfeffer) mit dem Download von neuen Stages, und Duellen übers Netz gibt's auch nicht. Allerdings hat man das Problem mit den versteckten Charakteren sehr gut für den europäischen Markt gelöst. Will heißen, man braucht nicht wie in der japanischen Fassung zu einem (nicht vorhandenen) Automaten zu tigern, um dort Punkte zu bekommen, die dann gegen neue Figuren eingetauscht werden können. Man kann das entweder alles selbst machen, am heimischen Controller, oder man kann die Figuren – *Pokémon* läßt grüßen – mit einem Freund per VM austauschen. Ebenfalls eine klasse Idee. Ein Spiel, das wochenlang Spaß macht. Wer keinen abgrundtiefen Haß gegen 2D-Spiele hegt, muß es kaufen.



Schlußstrich

Ein Spiel, das man haben muß. Wenn man Capcom mag, wenn man 2D mag. Dann sofort in den nächsten Laden gehen und kaufen! Es ist das bessere der vs. Serie... jedenfalls bis SNK vs. Capcom. Da geht dann die wilde Luzie ab...



SpielZeit



15 min.
Nur ein normaler Move.



30 min.
Jill vs. Jill???? Ohne Zombies?



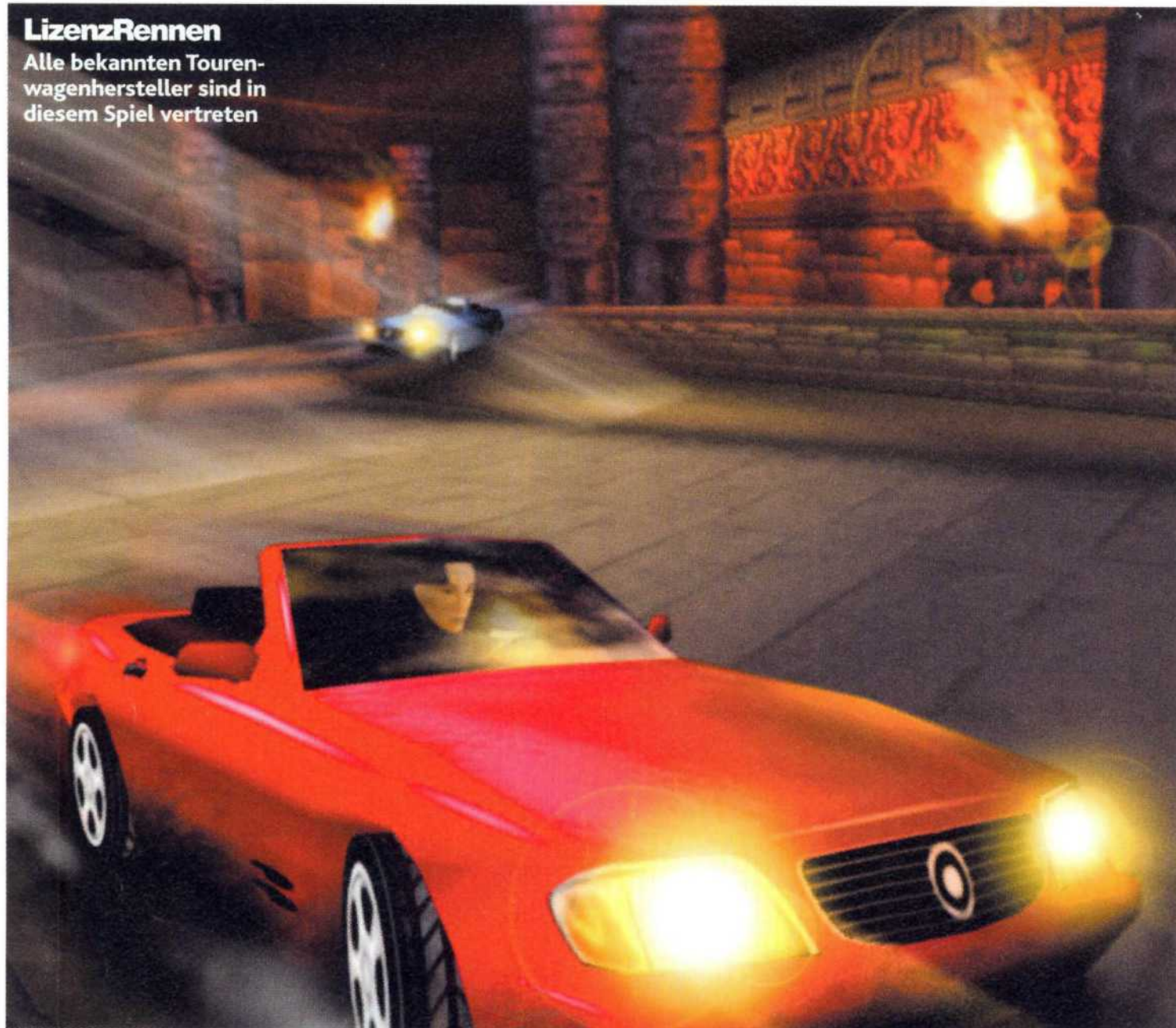
45 min.
Wo ist die Autobahn?!



60 min.
Voll der Hyper-Move, ey!

LizenzRennen

Alle bekannten Tourenwagenhersteller sind in diesem Spiel vertreten



Roadsters

Cool! Ein Rennspiel mit Tourenwagen! Ob es *Sega GT* das Wasser reichen kann oder nur das Warten auf die Referenz verkürzt, erfahrt Ihr hier



Testfahrer

Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Roadsters
- **Hersteller:** Titus
- **Genre:** Rennspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 15 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM
- **Pro:** Nette Unterhaltung für die ganze Familie. Viele bekannte Lizenzen
- **Contra:** Grafisch und soundtechnisch weit unter Dreamcast-Standard, realitätsfremd

Roadsters ist der erste Dreamcast-Titel der Firma Titus, die besonders auf den Nintendo-Konsolen recht erfolgreich ist. Zu einem guten Rennspiel gehören bekanntlich Lizenzen, und die holte man sich gleich reihenweise. Alle bekannten Tourenwagenhersteller, von Mitsubishi über Renault bis Alfa Romeo geben sich bei *Roadsters* ein Stelldichein. Neben einem Roadster-Trophy-Rennen, das in verschiedene Cups unterteilt ist, gibt es noch das Einzelrennen (Quick Race) und Zeitfahren (Time Trial). Der Vierspieler-Splitscreen-Modus rundet die ganze Sache ab. Damit hätten wir eigentlich alles, was ein gutes Spiel ausmacht, oder?

Die magische 8

Habt... acht! Bei *Roadsters* gibt es zu Beginn acht Fahrer, acht Autos und acht Kurse zur Auswahl – alle Achtung! Nur auf acht Spieler dürft Ihr nicht hoffen. Maximal vier Leute können sich gegenseitig ausbremsen. Online-Spielen? Fehl-anzeige. Also erst mal ins Options-Menü. Neben den üblichen Dingen wie Sound und Controller-Belegung kann auch die Steuerung eingestellt werden. Normal, Tight und

Loose stehen zur Auswahl. Auswirkung beim Spielen: niente. Höchstens Fetischisten werden einen spürbaren Unterschied feststellen. Probieren wir zunächst das Einzelrennen. Am Start stehen acht Autos (ah ja). Um möglichst schnell wegzukommen, trete ich gleich auf das Gaspedal. Eine Stimme ertönt: „Three, two“ – Hey, was ist das! Bereits mittendrin schießt der Renault los. Beim Kommando „Go!“ habe ich bereits die erste Kurve hinter mir. Eindeutig ein Fehlstart, aber das scheint niemanden zu interessieren. Auch die Gegner warten das Ende der Startsequenz nicht mehr ab und nehmen die Verfolgung auf. Spätestens jetzt ist klar, daß wohl eher ein Fun-Racer als eine realistische Simulation im GD-ROM-Laufwerk liegt.

Testen wir nun das Schadensmodell in *Roadsters*. Ich visiere einen schönen großen Baum am Wegesrand an. Langsam wie eine startende Rakete steigt der Baum, offensichtlich aus einem Sprite bestehend, hoch in die Luft. Das Auto nimmt keinerlei Schaden und kommt nicht mal vom Kurs ab. Cool! Endlich mal was Neues. An einer Straßensperre, die man aufgrund ihrer filigranen Natur mit einem Fahrrad umnieten könnte, die nächste Überraschung. Das Ding verhält sich wie eine Betonmauer! Kein Durchkommen ist möglich, es hilft nur der Rückwärtsgang. Also gut, der



StraßenKämpfe
Recht spannend sind die Duelle gegen andere Wagen. Ganz besonders natürlich im Mehrspielermodus

Das Röhren hochgezüchteter Motoren klingt wie das Summen einer Stubenfliege

befahrene Kurs nennt sich „Area 51“. Dieser seltsame Vorfall könnte also durchaus mit unerklärlichen Ereignissen aus den X-Akten zu tun haben... Leider Fehlanzeige, auf allen anderen Kursen verhält es sich ebenso. Hier war wohl doch irdische Schlamperei im Spiel.

Preisgelder und Aufrüsten

Verschiedene Rennen können nur gefahren werden, wenn das Fahrzeug entsprechend aufrüstet wurde. Die Aufrüstkits gibt es nur im Sammelpack, einzelne Teile kaufen ist also nicht. Je nach Größe legt man für so ein Sportkit schon mal 15.000 \$ hin. Auswirkungen auf das Fahrverhalten des Wagens: keine. Kein Problem, denn Roadsters ist nicht sonderlich schwer und die ersten Sporen sind schnell verdient. Die KI der Gegner entspricht in etwa der eines Manta-Fahrers: „Immer volle Pulle, ey!“. Genau daran sollte sich auch der Spieler halten. Geschicktes Abbremsen und Beschleunigen in den Kurven wird selten verlangt, meistens kann der Bleifuß auf dem Gaspedal bleiben. Vorsicht ist nur bei Abkürzungen geboten, denn viele der abzweigenden Wege sind nur Sackgassen. Ist man einmal dort hineingegangen, ist das Rennen meistens verloren. Schwierig ist es auch, einen weiter vorausfahrenden Wagen einzuholen. Die Computergegner sind am Gaspedal festgewachsen und machen selten Fahrfehler. Doch keine Regel ohne Ausnah-

me. Liegt der Spieler verhältnismäßig weit hinten, bauen die CPU-Fahrer gern Unfälle. Einerseits soll der Spieler die Chance bekommen, seinen Rückstand aufzuholen, andererseits stellen sich die gegnerischen Autos grundsätzlich quer, wodurch sie nur als Hindernis dienen. Immerhin: Dadurch entstehen des öfteren Massenkarambolagen, die wirklich bildhübsch anzusehen sind.

Das größte Manko bei Roadsters ist leider die technische Seite. Grafisch entspricht das Ganze in etwa dem Standard der frühen 90er Jahre. Rendereffekte oder Objekte mit hohen Polygonzahlen gibt es so gut wie gar nicht, auch Fahrphysik und Gegner-KI lassen zu wünschen übrig. Am schlimmsten von allem ist aber eindeutig der Sound. Das Dröhnen der hochgezüchteten Motoren klingt wie das Summen einer Stubenfliege! Hier wurde gewaltig ins Klo gegriffen. Zusammenfassung: Es fehlt die Grafik eines F1 WGP und der Simulationsgehalt eines Sega GT. Übrig bleibt ein simples Rennspiel, das sich technisch weit unter Dreamcast-Standard bewegt. Damit wir uns aber nicht falsch verstehen – besonders gegen menschliche Gegner macht Roadsters durchaus Spaß, aber Ihr solltet das Teil in jedem Fall erst einmal probierspielen.



SchlußStrich
Roadsters ist ein 08/15-Rennspiel ohne Besonderheiten. Grafisch und soundtechnisch wird der Dreamcast-Standard nicht annähernd erreicht, also bitte nicht als Vorzeigenspiel einsetzen. Höchstens als nette Nachmittags-Unterhaltung geeignet.

4	Grafik	2
	Sound	1

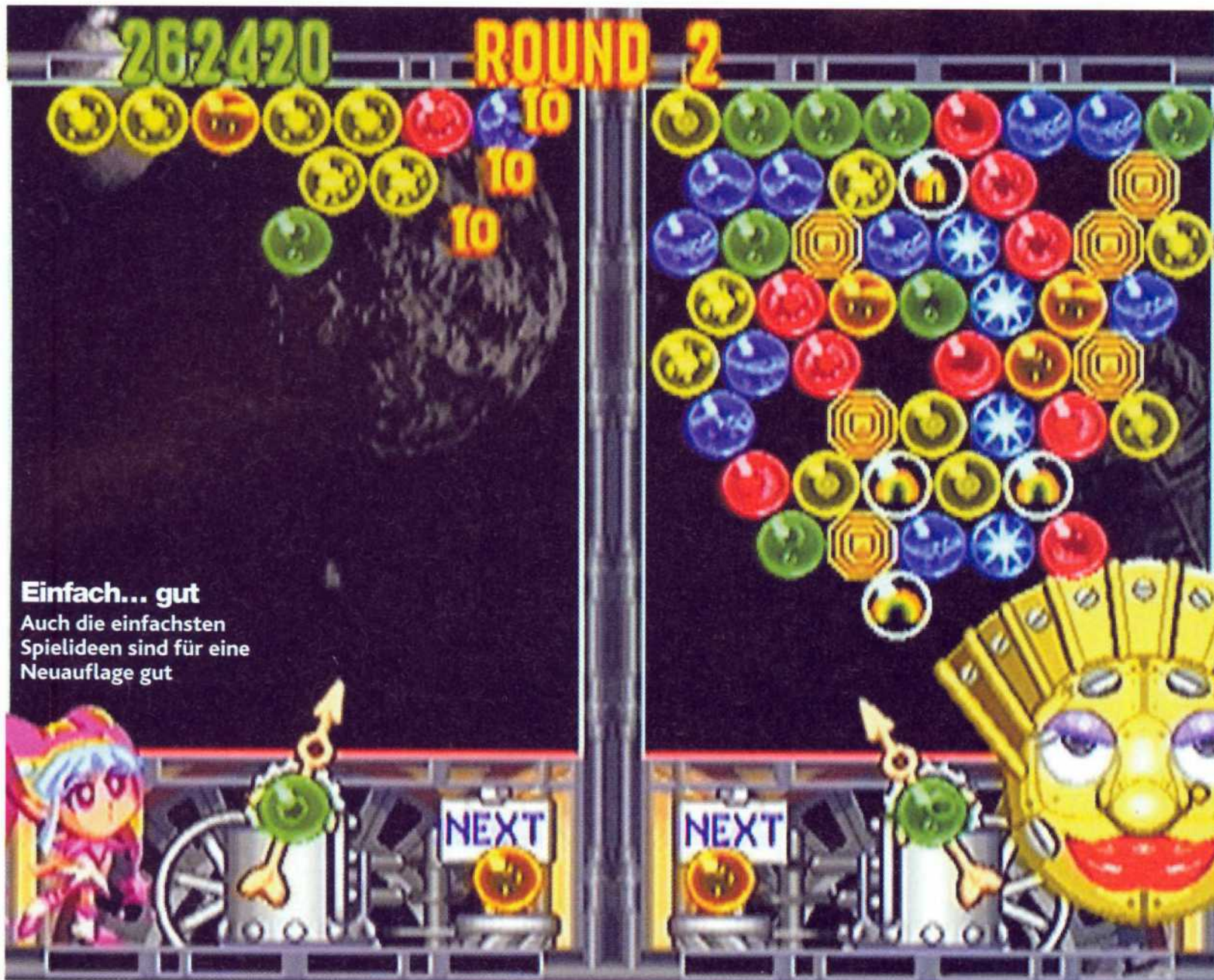
SpielZeit

15 min.
Gib Gas, ich will Spaß!

30 min.
Röhrt wie eine Stubenfliege.

45 min.
Ups, Sackgasse.

60 min.
Und weiter geht's...



Bust-A-Move 4

Für viele Fans ist dieser Denkspielklassiker die japanische Antwort auf *Tetris*. Kein Wunder also, daß auch Dreamcast seine Umsetzung abbekommt



Blasenkiller
Ulf Schneider

- **Titel:** Bust-A-Move 4
- **Hersteller:** Acclaim / Taito
- **Genre:** Puzzlespiel
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** 15 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM
- **Pro:** Zeitloses Spielprinzip, unzählige Levels & Level-Editor, absoluter Dauerbrenner im 2-Spieler-Modus
- **Contra:** Bitmap-Grafik auf 8-Bit-Niveau, kindlicher Japan-Pop (obernervig!)

■ ichtig gehört *Bust-A-Move* eindeutig zu den Spielen, die bereits nach wenigen Minuten wieder schleunigst (und höchst unsanft) aus dem CD-Laufwerk befördert werden. Bei der ätzend süßen Bitmap-Grafik wäre selbst das Mega Drive unterfordert gewesen und mit der aufdringlich fröhlichen La-La-La-Schubidubidu-Musik kann man Geständnisse erzwingen. Und dann noch die sogenannte Hintergrundgeschichte: Die beiden Drachen-Zwillingsbrüder Bub und Bob leben auf dem Planeten Bubbleluna, der von irgendeinem Schlimmling bedroht wird – aua, bitte aufhören! Da ist selbst eine Folge *Teletubbies* weitaus geistreicher!

Kaum zu glauben, aber wahr: Es lohnt sich trotzdem, die innere Schmerzgrenze zu überwinden und sich schleunigst bis zur ersten Spielrunde durchzuklicken, denn *Bust-A-Move* geht nicht ohne Grund bereits in die vierte Runde.

99 Luftballons

Bust-A-Move ist so ein typisches Denkspiel der Marke „eigentlich viel zu simpel und dennoch ungemein Spaßig“. Was geht ab? Mittels einer drehbaren Blasenkanone gilt es,

eine kunterbunte Blasentraube, die am oberen Levelschicht klebt, systematisch zu verkleinern. Die bunten Ballons zerplatzen automatisch, sobald drei Blasen der gleichen Farbe direkt aneinander liegen – das war's eigentlich auch schon. Damit es auch ja nicht zu einfach ist, bauten die Programmierer jedoch einige Schikanen ein. Nach einer bestimmten Anzahl von Schüssen rutscht die gesamte Traube eine Stufe nach unten. Darüber hinaus bleibt für das Anvisieren nur wenige Sekunden Zeit, was den Panikpegel deutlich nach oben schraubt. Apropos Anvisieren, oftmals muß der Blasenkanonier im wahrsten Sinne des Wortes um die Ecke denken, damit ein Ballon sein Ziel erreicht, denn Schüsse über die Bande sind ebenfalls möglich.

Und dann wären da noch die Spezialblasen, die ständig für Unruhe sorgen. Block-Blasen sind beispielsweise unzerstörbar und Regenbogen-Blasen verändern die Farbe der anliegenden Ballons – Ihr merkt schon: Das Ganze ist eine Riesenblaserei!

Bust-A-Move-Erfinder Taito ließ sich löblicherweise eine Menge einfallen, damit es für einsame Blasenkiller nicht allzu schnell langweilig wird. In diversen Spielmodi spielt man entweder alleine gegen die Uhr oder tritt gegen einen CPU-Gegner an. Geradezu furchteinflößend ist dabei



ZuckerSüß
 Primärfarben, Primärsound, ein primäres Spiel für alle, die nachdenken wollen, aber nur für kurze Zeit...



Bitmap-Sparoptik und nerviger Kinderpop – aber Spaß macht's irgendwie trotzdem

die Anzahl der vorgegebenen Levels. Alleine die Spielvariation *Collection Mode* bringt es auf 200 Puzzle-Aufgaben. Wer wirklich ALLE Levels lösen möchte, hat eine Menge, Menge, Menge zu tun. Wem das immer noch nicht ausreichen sollte, der schustert im Level-Editor seine eigenen Blasenkreationen zusammen. Bis zu 25 dieser Do-it-yourself-Puzzles lassen sich auf dem VM-Modul verewigen. Spaß ist also für längere Zeit gegeben, und so kann man fiese Level bauen, die den Freund in die Verzweiflung treiben (hehe... so muß das auch sein). Und vielleicht die eine oder andere Freundschaft in den Ruin treiben können.

Viele, viele bunte Blasen

Das eigentliche Kaufargument ist jedoch der muntere 2-Spieler-Modus, bei dem sich die beiden Duellanten erbitterte Blasengefechte liefern, frei nach dem Motto: „Wer zuletzt schießt, hat gewonnen“. Um die Emotionen zu schüren, sind bei dieser Variante ellenlange Kettenreaktionen möglich – mit bitteren Auswirkungen für den Konkurrenten. Räumt man nämlich mehr als drei Blasen auf einmal ab, finden sich die überschüssigen Ballons auf einmal auf der Spielfläche des Widersachers wieder, und der sagt alles andere als „Danke“ dazu. Da oftmals nur Bruchteile von Sekunden über Sieg und Niederlage entscheiden und kleinste Fehler bereits fatale Folgen haben können, sind verbale

Entgleisungen während der hitzigen Duelle keine Seltenheit. „Du spießiger Gartenmöbelabdecker!“ gehörte während unserer Testphase jedenfalls noch zu den harmloseren Beleidigungen. Insofern ist es eines dieser Spiele, die einen, über längerem Zeitraum gespielt, süchtig machen können, auch wenn man es eigentlich gar nicht will. Das war schon bei den Vorgängern für diverse andere Konsolen der Fall. Eigentlich wäre damit auch schon alles gesagt, außer daß wir irgendwie das Gefühl haben, daß man auch in der fernsten Zukunft immer wieder Spiele hat, die wie *Centipede*, *Tetris* oder auch *Bust-A-Move* an die uralten Zeiten der Spiele anknüpfen und trotz ultra-armer Grafik immer noch soviel Spaß machen, daß man sich vor seine Konsole pflanzt, einen Freund schnappt und gegen ihn spielt. Hey, dieses simple Spieleprinzip hat zum gigantischen Siegeszug des Gameboy geführt – und das vor Pikachu und Co. Auch auf einer Zukunftskonsolle wie Dreamcast ist es etwas, was mit Sicherheit gut verkauft werden wird. Also geben wir vielleicht nicht beide Daumen hoch (der Zahn der Zeit hat schon heftigst dran genagt), aber für das kleine Spiel zwischendurch ist Acclaim hier ein kleines Spielejuwel gelungen, und deshalb gibt's von uns...



SchlußStrich	
<i>Okay, der dürftige technische Rahmen ist eine unverschämte Ignoranz gegenüber der Dreamcast-Hardware, doch darauf kommt es bei diesem zeitlosen Denkspiel der Marke „genial einfach, einfach genial“ gar nicht an. Vor allem der spaßige 2-Spieler-Modus sorgt dafür, daß diese Scheibe selbst nach Monaten immer wieder im DC-Laufwerk rotiert.</i>	
	7
Grafik	2
Sound	2

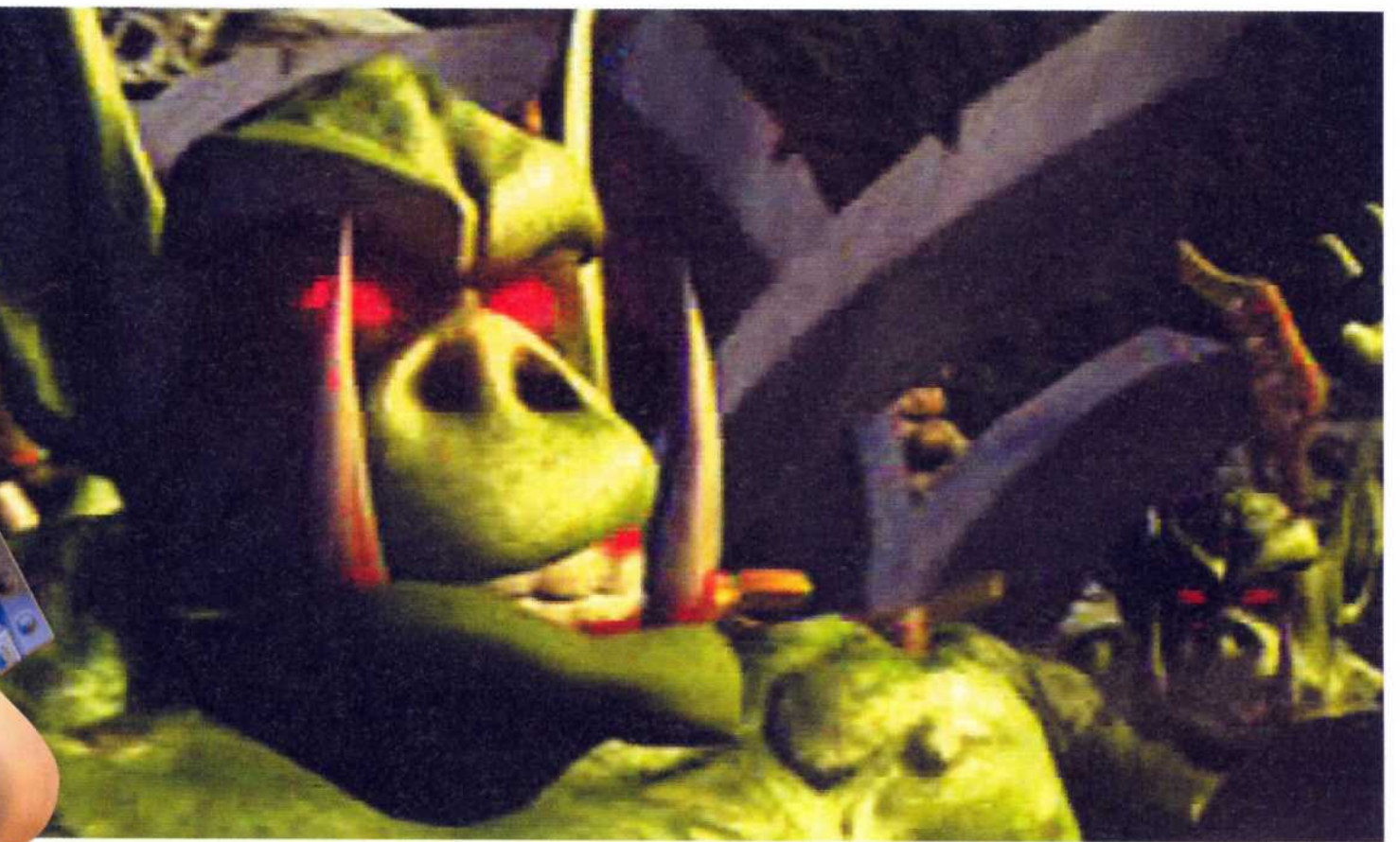
SpielZeit

15 min.
 ... Alleine ist es ja ganz nett...

30 min.
 ... vor allem mit Level-Editor...

45 min.
 ... aber der 2-Spieler-Modus...

60 min.
 ... ist absolut genial!



ReDesign
Nicht nur der Rendervorspann, auch das Spiel selbst zeigt, wie ein Arcade-Klassiker heutzutage aussehen muß. Nur das erfolgreiche Spielprinzip blieb Gott sei Dank völlig unangetastet

Gauntlet: Legends

Mit *Gauntlet: Legends* erwarten wir einen alten Arcade-Klassiker auf Dreamcast. Das Ganze gibt's jetzt natürlich in zeitgemäßem 3D-Look



Orktöter
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Gauntlet: Legends
- **Hersteller:** Konami
- **Genre:** Action-RPG
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Rumble Pack, VGA-Unterstützung
- **VM-Platz:** 3 Blöcke
- **Erscheint:** Oktober
- **Preis:** um 100 DM
- **Pro:** Absolut geniales Spielprinzip
- **Contra:** Grafisch wäre mehr dringewesen

Als typischer Rollenspielcharakter durchforstet Ihr eine Vielzahl von Levels, kilt Monster, bergt Schätze und sucht den Ausgang. Zu viert macht das Ganze natürlich noch mehr Spaß, denn hier darf man den anderen fleißig Schatzkisten vor der Nase wegschnappen. Konamis *Gauntlet* gehörte lange Zeit zu den absoluten Dauerbrennern in den Spielhallen und machte später auf diversen Heimcomputern ebensoviel Wirbel. Das erfolgreiche Spielprinzip wurde in *Gauntlet: Legends* übernommen, nur die Grafik sieht jetzt erheblich besser aus. Die Helden wandern nicht mehr durch sterile zweidimensionale Gänge, sondern bewegen sich durch eine stilechte 3D-Landschaft mit allem, was dazugehört.

Mit Schwert und Stab

Acht Helden stehen anfangs zur Auswahl. Der Magier und die Zauberkundige haben natürlich arkane Kräfte, Zwerg und Krieger lassen lieber die Muskeln spielen. Hinter einer starken Rüstung verstecken sich Ritter und Walküre, der Bogenschütze und der Hofnarr können am schnellsten laufen. Jedem Heldenpaar ist eine bestimmte Farbe zuge-

ordnet, die wiederum bestimmten Leveltypen entspricht. Insgesamt gibt es fünf Hauptlevels, die in jeweils sechs Sublevels aufgeteilt sind. Zu Beginn kann nur der rote Level betreten werden, alle anderen muß man freispielen. Die

RückBlick

Der Klassiker

Atari hat, solange die Firma lebte, immer wieder für wahre Revolutionen in den Spielhallen gesorgt. Gerade dann, wenn den Programmierern die Ideen auszugehen schienen, warf Atari wieder ein revolutionäres Spiel auf den Markt. So war es auch Anfang der 80er, als die *Asteroids*- und *Defender*-Welle langsam verebbte. *Gauntlet* war einer der ersten Automaten, bei denen vier Spieler gleichzeitig antreten durften. Die Grafik und das Spielprinzip waren für damalige Verhältnisse eine Revolution. Das Spiel wurde hauptsächlich auf einem Atari



ST programmiert, und deshalb war eine Umsetzung auf gängige 16-Bit-Rechner kein Problem. Am Ende des Spiels mußte ein riesiger Drache getötet werden. Ob es auch bei *Gauntlet: Legends* so ein Viech gibt, wird aber nicht verraten.



ZauberSpruch
Mächtige Zaubersprüche sorgen dafür, daß unser Held gegen Orks und viele andere fiese Gegner bestehen kann



Die Behausungen der Gegner müssen ebenfalls komplett vernichtet werden

Landschaften unterscheiden sich stark voneinander, das Spektrum reicht vom freien Gelände bis zum Vulkan. Recht rollenspieltypisch präsentiert sich die Bevölkerung. Meist haben wir es mit Orks zu tun, daneben trifft man aber auch Magiere, riesige Zwischenbosse und den Todesdämon. Letzterer kann ausschließlich durch Magie besiegt werden, also spart Euch immer einen Zauberspruch auf! Nach Beenden eines Levelabschnittes kann die eingesackte Kohle im Shop ausgegeben werden.

Brennt alles nieder!

Die meisten Monster in *Gauntlet: Legends* leben in irgendwelchen Behausungen. Orks haben Hütten, Skorpione Skeletthaufen und so weiter. Solange das Haus des jeweiligen Gegners steht, erscheinen immer neue Monster. Fazit: Die Behausungen müssen ebenfalls immer vernichtet werden. Verschiedene Power Ups helfen bei dieser Aufgabe. Das Angebot reicht vom Feuerball über den Phönix bis hin zu wirklich mächtigen Zaubersprüchen.

Alle Levels können übrigens immer wieder durchgespielt werden – recht hilfreich, wenn man beispielsweise auf eine starke Waffe spart. Ein wenig Rätselkost gibt es auch, sie beschränkt sich aber meistens auf das Finden bestimmter Schalter oder Runensteine. Orientierungssinn ist ebenfalls gefragt, denn es gibt keine Automap für die teilweise

riesigen und mit Fallen gespickten Level. Bei *Gauntlet: Legends* steht eindeutig die Action im Vordergrund. Der erste *Gauntlet*-Teil bot haufenweise Melodien, die einem nicht mehr aus dem Kopf gingen. Auch beim Nachfolger haben die Soundtechniker wieder ganze Arbeit geleistet. Jeder Level bietet seine eigenen Ohrwürmer. Aber nicht nur beim Original hat man sich bedient. In den Spielhallen steht mit *Gauntlet: Dark Legacy* bereits der dritte Teil dieser Serie. Und schwupps, ganz ohne Zauberkraft haben sich vier Charaktere aus diesem Spiel bei *Gauntlet: Legends* eingeschlichen. Eine gute Idee, obwohl wir uns nach dem Genuß dieses Spiels auch *Dark Legacy* auf Dreamcast wünschen. Vielleicht haben die Programmierer irgendwann Erbarmen mit einem armen, süchtig gewordenen Spieletester.

Grafisch wäre auf Dreamcast erheblich mehr dringewesen. Die Rendereffekte kann man an einer Hand abzählen, die Bewegung der Helden wirkt etwas gekünstelt. Schade, denn ein so hervorragendes und geniales Spielprinzip kann nicht schön genug eingepackt werden. *Gauntlet: Legends* darf wirklich in keiner gutsortierten Spielesammlung fehlen.



SchlußStrich

Gauntlet: Legends bietet das Flair eines alten Spielhallenhits, neu verpackt in zeitgemäße, dreidimensionale Umgebung. Das geniale Spielprinzip wurde beibehalten, nur grafisch hätte es auf Dreamcast besser aussehen können. Trotzdem ein absoluter Pflichtkauf.



SpielZeit



15 min.
Brenn, du dunkle Kreatur!



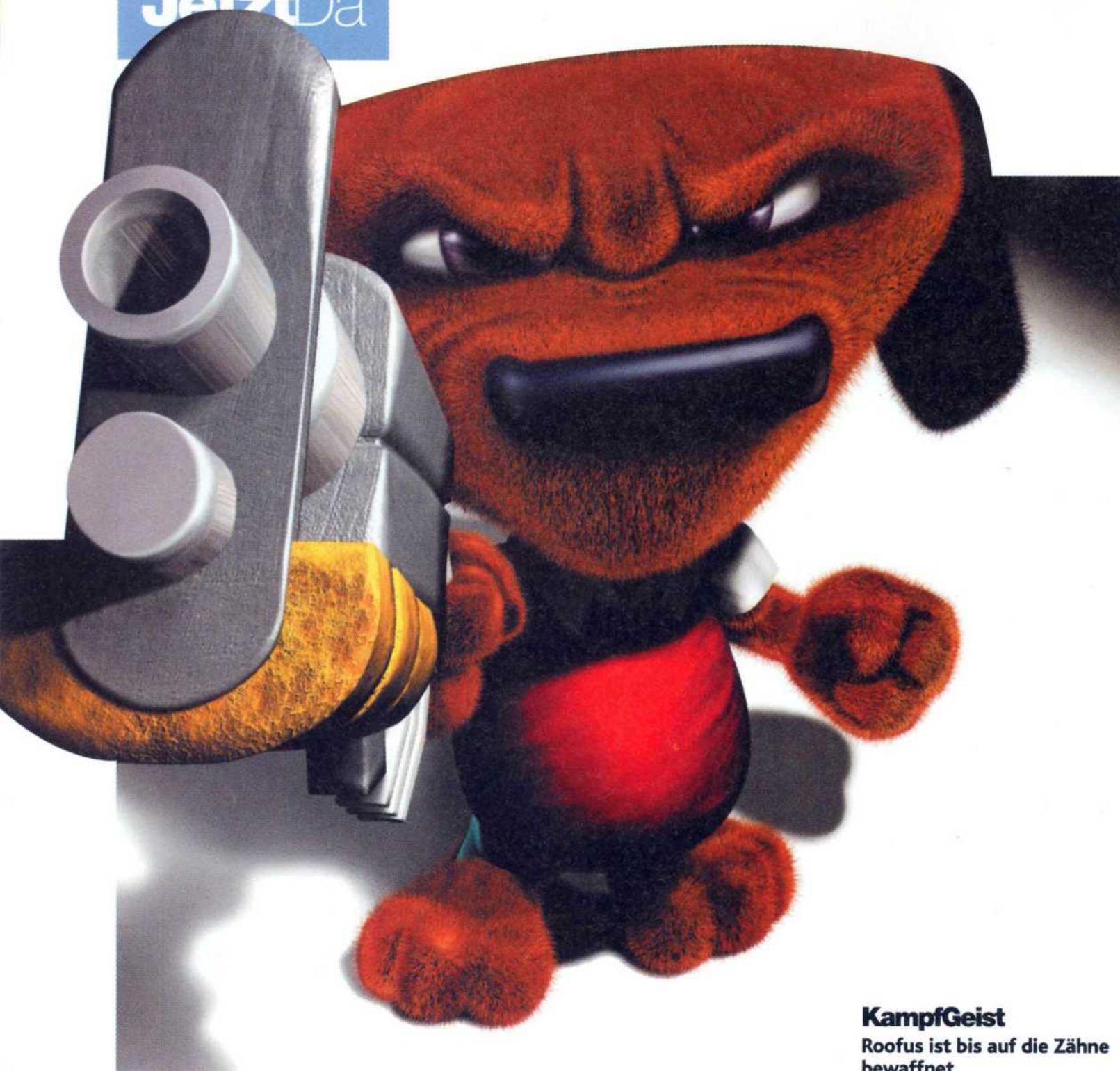
30 min.
Weg da! Der Schatz gehört mir.



45 min.
Ups. Das Essen ist vergiftet.



60 min.
Nichts wie raus hier!



KampfGeist
Roofus ist bis auf die Zähne bewaffnet



Zu spät, dämlicher Bär. Nenn mich nicht dämlich. Wer ist großer Bär da vorne?



GrunzLaute
Viggos Bären grunzen wie eine Horde Zombies



Ah, Roofus, bist du hier, um abzunehmen? Bring dich in der Undermill in Form und erstatte Bericht.

Fur Fighters

Fast hatten wir das Warten schon aufgegeben. Aber jetzt ist es endlich soweit: die *Fur Fighters* liegen bei uns auf dem Prüfstand



Pelztierjäger
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Fur Fighters
- **Hersteller:** Bizarre Creations / Acclaim
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** 60 Hz-Modus, VGA-Unterstützung
- **VM-Platz:** 61 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Gute, abgedrehte Story und bizarre Hintergrundgags. Das hätte sogar Monty Python gefallen
- **Contra:** Etwas gewöhnungsbedürftig. Nix für Kinder, denn trotz putziger Grafik ist *Fur Fighters* eine Gewaltorgie

Es dauert wirklich lange, bis ein Programm das Haus Bizarre Creations verläßt. *Fur Fighters* wurde Dutzende Male angekündigt und wieder verschoben. Als Gründe wurden meistens Gameplay-Verbesserungen angegeben. Auf *Metropolis Street Racer*, das eigentlich ein Launchtitel sein sollte, warten wir übrigens immer noch. Aber Schwamm drüber, die Jungs sind halt Perfektionisten und wollen ihre Software so bugfrei wie möglich veröffentlichen – ein löblicher Vorsatz. Für den Vertrieb und die deutsche Übersetzung ist Acclaim zuständig.

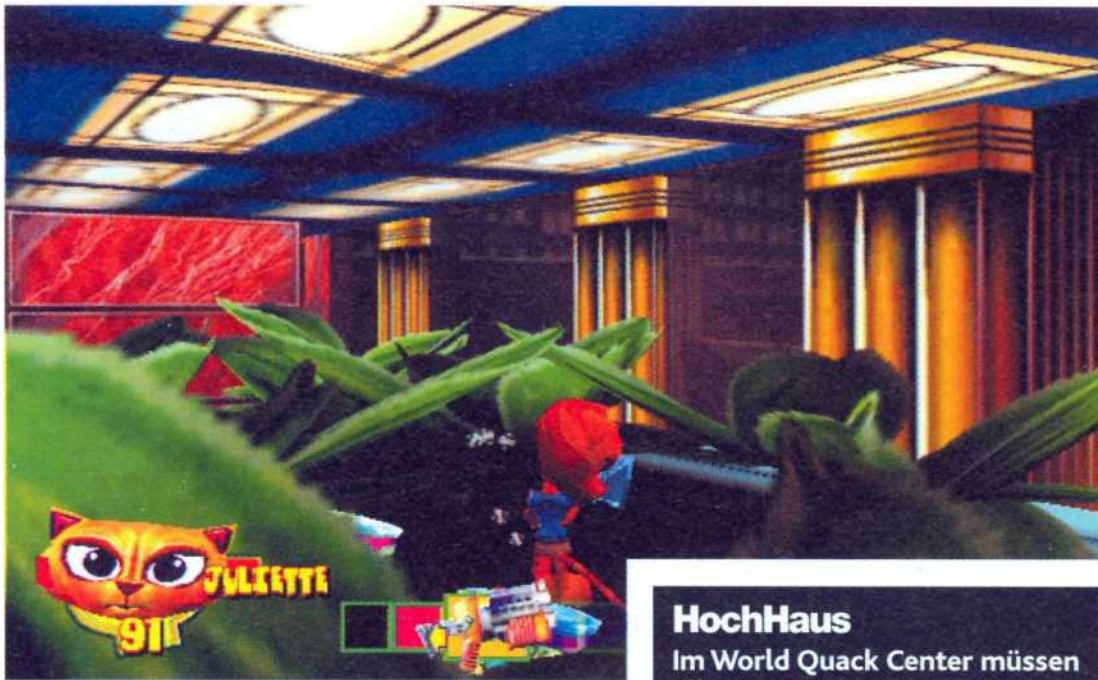
NetzSpiele

Die Homepage

Obwohl *Fur Fighters* nicht online-fähig ist (Bizarre Creations traut Segas Internetfähigkeiten nicht), braucht Ihr nicht auf Online-Spiele zu verzichten. Unter www.furfighters.com können nicht nur Infos zum Spiel abgerufen, sondern auch vier verschiedene Spiele gespielt werden. *Chicago Shoot-em'Up* ist ein Schießspiel im Stil von *Moorhuhn*, nur daß Ihr hier auf Viggos Bären schießt, statt auf das Sumpfflügel. Bei *Adventures Down Under* muß Chang

durch ein Labyrinth geführt werden. Im *Tweak Spar* könnt Ihr Euch Dogfights mit feindlichen Düsenjägern liefern, *Hong Kong Caper* ist nochmal ein Shooter, allerdings schwerer als die Chicago-Variante. Einziger Nachteil: Diese Spiele benötigen Flash 4.0. Das heißt, sie sind mit dem derzeitigen Dreamkey-Browser nicht spielbar. Also gilt in diesem Falle: entweder mit dem PC surfen oder noch ein Weilchen auf den neuen Sega-Browser warten.





Hochhaus

Im World Quack Center müssen alle Babys gefunden und befreit werden. Keine leichte Aufgabe



In jedem der teilweise riesengroßen Levels müssen die Tierbabys gefunden werden

Nach den üblichen Einstellungen hat der Spieler die Qual der Wahl. Sechs Charaktere mit jeweils verschiedenen Eigenschaften stehen Gewehr bei Pfote, beziehungsweise Flosse. Roofus der Hund kann Tunnels graben, Juliette die Katze geht Wände hoch, Bungalow das Känguruh springt höher als alle anderen, Tweek der Drache kann fliegen, Rico der Pinguin tauchen und Chang der Pandabär ist so klein, daß er in jede Röhre paßt.

Fur Fighters ist ein reinrassiges Action-Adventure. Der Spieler putzt nicht nur Viggos Vasallen mit Knarren aller Art weg, er muß auch Rätsel lösen, bei denen die speziellen Eigenschaften des Charakters zum Tragen kommen. In jedem der teilweise riesengroßen Level müssen Tierbabys gefunden und gerettet werden. Dabei kann jeder Charakter nur das Baby seiner eigenen Art befreien. Findet beispielsweise Juliette ein Hundebaby, muß sie erst zu einem Teleporter gehen. Aktiviert sie diesen, übernimmt der Spieler fortan die Rolle von Roofus dem Hund. Als Roofus geht man nun zurück zum Hundebaby und befreit es.

Fressen und gefressen werden

Es hört sich harmlos an, aber Fur Fighters ist bestimmt kein Kinderspiel. Die Texte strotzen vor Zynismus und der Tötungsfaktor kann Spielen wie Code Veronica durchaus das Wasser reichen. Ach ja, wir entdeckten noch eine Ähnlich-

keit: Die Bären in Viggos Armee geben so etwa die gleichen Grunzlaute von sich wie die Zombies in obengenanntem Spiel. Ob man hier an einen Verkaufserfolg anknüpfen will? Neben dem normalen Adventure gibt es in Fur Fighters noch das Fluffmatch, bei dem sich bis zu vier Spieler gegenseitig abknallen dürfen. Das Spielprinzip entspricht dem der vielzitierten id-Shooter. Grafisch wird nichts Bahnbrechendes geboten, Landschaften und Charaktere sind im Comic-Stil gehalten. Passend dazu: die Animationen. Die Figuren bewegen sich slapstickmäßig, Realitätsnähe wird kleingeschrieben. Das Spiel ist zudem nicht ganz leicht: Die Gegner feuern aus allen Rohren und verschanzen sich auch mal hinter Kisten oder ähnlichem. Künstliche Intelligenz ist also durchaus vorhanden. Die Rätsel sind nicht sonderlich schwer, sie werden auch durch den Drachen Bristol erleichtert, der den Spieler wie eine Art Meister durch das Abenteuer führt. Sprechen können die Fur Fighters nicht. Sie bellen, grunzen und quaken nur. Damit wir trotzdem verstehen, was sie wollen, gibt es Untertitel.

Wer auf gute Action-Adventures steht und vor teilweise richtig schweren Gegnern nicht zurückschreckt, der kommt an Fur Fighters unmöglich vorbei.



Schlußstrich

Fur Fighters bietet einen hohen Suchtfaktor und dazu eine gehörige Prise schwarzen Humor. Grafisch und soundtechnisch könnte es besser sein, aber das Gameplay stimmt. Kurz: Ein weiterer Dreamcast-Hit. Gehört in jede Spielesammlung!



Grafik 8
und 7

SpielZeit



15min.
Na los, Roofus!



30min.
Los geht's, Juliette!



45min.
Spring höher, Bungalow!



60min.
Schon wieder geflufft!



DrachenBrut
Ein Drache macht allein noch kein Rollenspiel – in *Silver* hat man es gleich mit mehreren zu tun

Silver

Ein wundervoller Monat für Fantasy-Fans: Neben *Dragon's Blood* wird uns noch das Action-Rollenspiel *Silver* beschert



Schwertschwinger
Alexander Folkers

- **Titel:** Silver
- **Hersteller:** Infogrames / Spiral House
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 2 Blöcke + 8-15 pro Spielstand
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Kernige Story, starke Charaktere, sehr schöne Hintergrundgrafik
- **Contra:** Kämpfe schnell unübersichtlich, manchmal ungünstige Perspektiven, Partysteuering nicht gelungen

Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse findet in so vielen Dimensionen statt, auf so vielen Welten und in so vielen unterschiedlichen Zeiten, daß es niemanden wundert, wenn auch *Silver* dieses Thema aufgreift. Die Stars der Show sind David, „der Gute“, dem Silver, „der Böse“ die Liebste raubt. Doch nicht nur ihm allein: Der böse Herrscher schickt seinen Sohn Fuge und seine Armeen durch die Lande, um ihm sämtliche Frauen im heiratsfähigen Alter vorzuführen – er will sich selbst eine neue Herzdame wählen. Das bringt das durch die Unterdrückung jahrelang schon zornige Volk endgültig auf, und die Bewohner eines Dorfes schicken sich an, Widerstand zu leisten. David und sein Großvater ziehen aus, um den Imperator persönlich das Fürchten zu lehren.

Daß das nicht ganz einfach wird, merkt der Spieler gleich vom Start weg. Während Fuge und seine Mannen das erste Dorf ausrauben und sich aufmachen, die Umgebung zu erkunden, testet Großvater seinen Schützling erst mal auf Herz und Nieren bzw. auf seine Kampffertigkeit. Dabei wird dem Spieler auch gleich grundlegend die nicht ganz einfache Steuerung der verschiedenen Schläge und die Abwehr beigebracht. A propos Steuerung: Nicht gerade

wenig, was da vom Spieler verlangt wird. Ein einfacher Knopfdruck reicht für einen einfachen Schlag, für effektivere Manöver muß man schon ein wenig mehr Fingerfertigkeit beweisen. Dazu kommt noch das ein wenig gewöhnungsbedürftige Ringemenü und die Umschaltung zwischen den bis zu drei Partymitgliedern. Es dauert schon eine Weile, bis man das alles im Griff hat...

Und Action!

Klassisches Rollenspiel und deftige Action, verpackt in wunderschöne Hintergrundgrafiken und fitzlige Renderfiguren. Die Mischung ist durchaus interessant, wenn auch etwas ungewöhnlich. Einen großen Fernseher bzw. Monitor sollte man schon besitzen, um die Figuren dank ungünstiger Perspektiven in manchen Szenen überhaupt noch auseinanderhalten zu können. Dazu kommt, daß Zahlenjunkies die Charakter-Werte nur in einem zwar großzügig ausgelegten, aber mit viel zu kleiner Schrift ausgestatteten Fenster finden.

A propos Zahlenjunkies: In der Beziehung „Items, und wie sie die Werte verändern“ köchelt *Silver* eher auf Sparflamme. Per Design ist die Anzahl der unterschiedlichen



Prachtvoll
Die Hintergründe passen perfekt in das Design des jeweiligen Spielabschnitts und erzeugen eine wunderbare Atmosphäre



Er schlug hier ein und verursachte die Verwüstung in dieser Gegend.

Ohne schlagkräftige Party sind viele Kämpfe hier nicht zu überstehen



Schilde und Waffen stark begrenzt und damit das glatte Gegenteil zu Klassikern wie den späteren Teilen von *Final Fantasy*. Ist hauptsächlich Geschmackssache, da eine große Menge verschiedener Gegenstände hier nicht notwendig ist, um im Spiel einen guten Stand zu haben.

Die wichtigsten Items sind die verschiedenen Nahrungsmittel und Tränke, die den Helden neue Energie verschaffen. Vom Apfel über Käse und die delikate geröstete Ratte bis hin zum Heiltrank ist alles vorhanden – und sollte auch eingesetzt werden, da besonders die knackigen Endgegner heftig an den Energiebalken nagen.

Während man sich die meiste Zeit mit Piraten, Soldaten und kleinen Dämonen herumprügelt, sind die verschiedenen Drachen oder gar Bosse wie Fuge ein komplett anderes Kaliber. Ganz in Action-Manier muß man erstmal eine Strategie austüfteln, mit der die

jeweilige Ober-Monstrosität fachgerecht tranchiert wird, ohne dabei das eigene Leben oder gar die gesamte Party zu verlieren.

Die Party ist es dann auch, die sowohl Probleme als auch Lösungen bietet. Problematisch ist die Steuerung, die in der PC-Version wohl recht einfach zu handhaben war, in der Dreamcast-Fassung allerdings etwas kompliziert ist. Mit unserer Testfassung war es zwar möglich, zwischen den einzelnen Partymitgliedern umzuschalten und sie einzeln zu steuern, aber ein gemeinsames Vorgehen war nicht möglich. Die nicht vom Spieler gesteuerten Figuren stehen nur in der Gegend herum und tun nichts, bis sie angegriffen werden. Erst dann schlagen sie zurück. So dumm sie sein mögen, ohne eine schlagkräftige Party sind viele Kämpfe in *Silver* de facto nicht zu überstehen. Manchmal wimmelt es auf dem Schirm nur so von Gegnern, die einem einzelnen wohlgerüsteten Helden locker auf die Pelle rücken würden – mit oder ohne Dosenöffner. Ein oder zwei kräftige Kampfgenossen stellen da das berühmte Zünglein an der Waage dar: Jeder kämpft für sich und hält damit den anderen den Rücken frei. Nur heilen können sie sich nicht selbst – das muß der Spieler übernehmen.



SchlußStrich

Eine spannende Story, die eigentlich jede einzelne Handlung des Spielers beeinflusst und ihn wirklich gefangennimmt. Die ab und zu ungünstigen Perspektiven und die Mängel in der Partysteuerung trüben das Spielvergnügen nicht zu deutlich.



SpielZeit



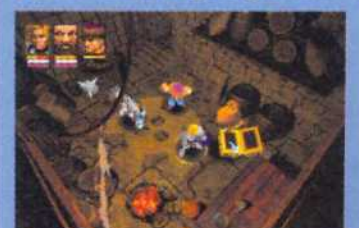
15 min.
Durch diese hohle Gasse...



30 min.
Die Karte macht vieles leichter.



45 min.
Haben wir noch genug Pfeile?



60 min.
Endlich wieder Hausmannskost.

Online

Träume

Wer will sich schon solch großen Träumen verschließen, wie sie das Sonic Team unter der Leitung von Yuji Naka träumt? Wir ganz bestimmt nicht...

TraumTänzer
Thomas Gerhardt

Das Spiel, über das wir hier sprechen wollen, heißt *Phantasy Star Online*. Wir haben schon einmal darüber gesprochen, geben wir zu. Aber noch nie mit dem Erfinder und dem großen Über-Producer des Sonic Teams, Yuji Naka. Der Herrscher über das Sonic Team möchte mit seinem neuen Titel (nach dem wohl coolsten Tanzspiel der Welt, *Samba De Amigo*) in völlig neue Welten vorstoßen. In die Weiten des Internet. Dort, wo bisher nur Alex Folkers mit *EverQuest* war. Und da, wo sich außer uns keiner hintraut. Mit einem Spiel, das wir alle noch aus den Saturn-Zeiten kennen: *Phantasy Star*. Warnung! Warnung! Kult voraus. Und wir wissen, daß Kult immer das ist, was kaum jemand kennt und die meisten auch nicht verstehen. Dennoch, so Naka: „Die ersten beiden Teile waren eigentlich sehr traditionelle Rollenspiele. Nichts Besonderes. Aber mit diesem hier, obwohl es im selben Universum spielt wie die Originale, kommen wir einem vollkommen neuen Erlebnis sehr nahe.“

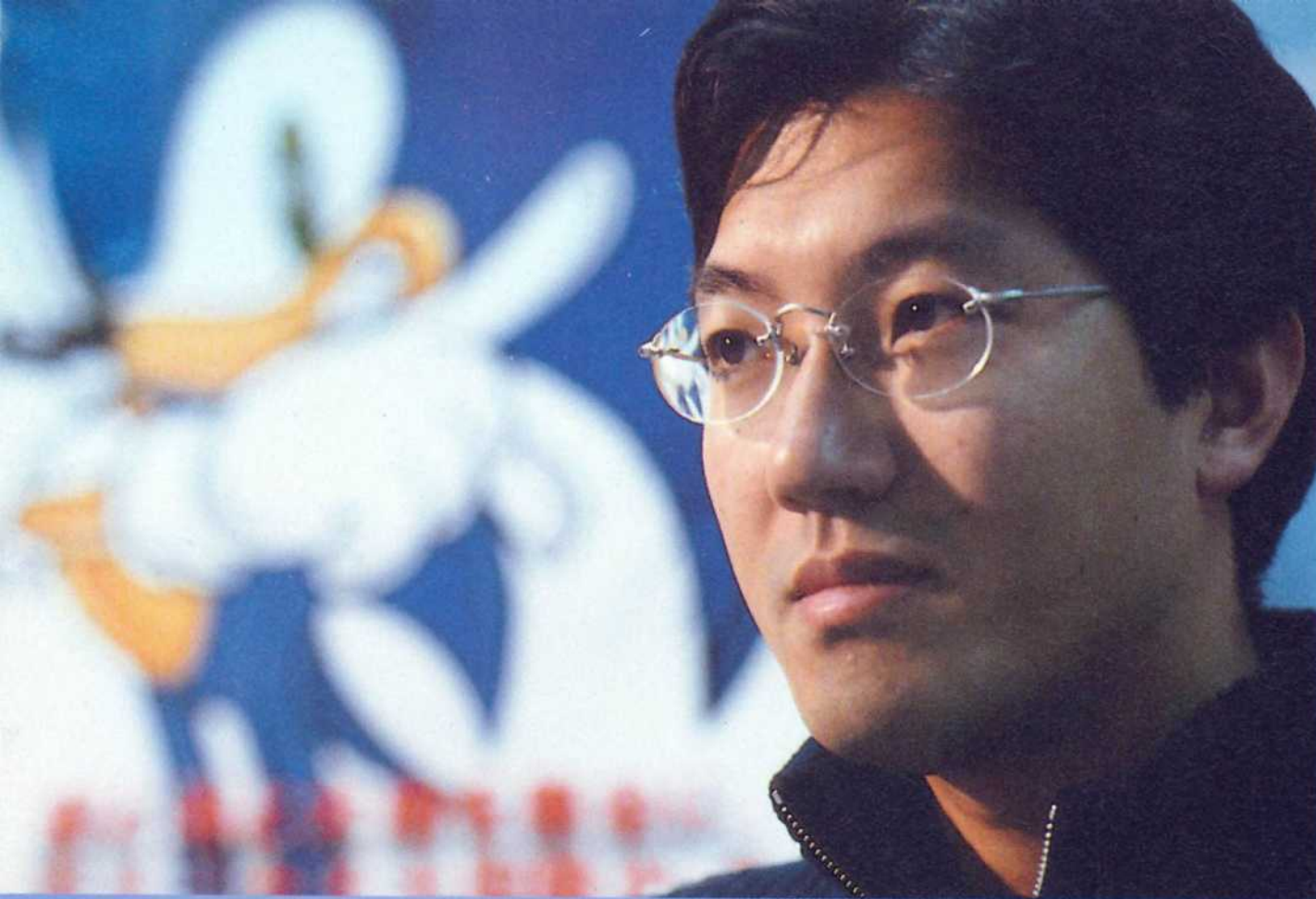
Nun gibt es für den Traditionalisten auch einen Modus bei *Phantasy Star Online*, aber ist der wirklich wichtig? Nein, meint Naka. „Der Schwerpunkt liegt auf Teamwork“, sagt er. „Die meisten Features sind nur dann erreichbar, wenn man online geht. Es ist möglich, die Quest alleine zu schaffen, zumindest den Hauptteil davon, aber das zeigt dem Spieler nur einen sehr minimalen Anteil der Vision, die ich für *Phantasy Star Online* habe.“

Die Spielwelt ist kompakt gehalten, damit man während des ganzen Spaßes nicht ohne Sinn und Verstand einfach nur herumirrt, ohne daß man letzten Endes etwas davon hat. „Ich mag Spiele wie *Final Fantasy* und *Dragon Quest* einfach nicht“, gibt Naka zu. „Die Geschichte ist unglaublich lang, und man muß stundenlang rumlaufen, bis was passiert. Und manchmal verläuft man sich auch auf der Karte. Ich glaube, es ist besser, wenn der Spieler einen Fokus hat, auf den er sich konzentrieren kann. Außerdem ist es ein Online-Titel, und da können die Leute es sich einfach nicht leisten, so lange zu spielen, als wäre man allein vor seiner Konsole zu Hause, wie es bei normalen Rollenspielen der Fall wäre. [Anmerkung: Die Kosten für's Onlinespielen in Japan betragen ein Vielfaches im Vergleich mit den USA oder Deutschland, insofern muß das Sonic Team das beim Gameplay mit einberechnen].“

Die Story klingt vertraut. Nun ja, ist ja auch ein Rollenspiel. „Es wird die Haupt-Quest geben“, so Naka, „die unmittelbar nach einer Katastrophe spielt. Ein gigantischer Meteor ist auf die Erde geschlagen und hat riesige Verwüstungen angerichtet. Der Hauptbestandteil des Spieles wird es sein, herauszufinden, warum diese Katastrophe überhaupt passiert ist.“ Ah-hah!



Yuji Naka:
Ich mag Spiele wie
Final Fantasy oder
Dragon Quest nicht.
Die Geschichte ist
unglaublich lang, und
man muß stunden-
lang rumlaufen, bis
etwas passiert. Und
manchmal verirrt
man sich auch auf
der Karte.



Leer...

... soll es auf keinen Fall in Nakas Online-Welt werden, auch wenn's hier noch so aussieht. Der Mann mag keine langen Reisen und will, daß jeder Level, jede Möglichkeit in diesem Spiel gefüllt ist mit Spiel, Spaß, Spannung und Abenteuer. Los, rufen wir die Leute von Ferrero an. Vielleicht kann man ja zu *Phantasy Star Online* eine Überraschungs-Ei-Sonder-Edition auf den Markt bringen. Auf jeden Fall soll man wenig laufen, aber viel erforschen. Wie das geht, erfahren wir erst später. Bisher glauben wir das einfach mal...



Wir wetten, daß die Dinosaurier bei ähnlichen Katastrophen ebenso erstmal gedacht haben: Häh?! Warum ist das denn jetzt alles so hell hier?!

Phantasy Star Online hat die Möglichkeit, vier Spieler gleichzeitig in die von Naka erdachte Welt zu entführen. Wenig, gibt er zu, im Vergleich zu den PC-Rollenspielen. Aber, so Sonics Papa, „Ich möchte nicht, daß diese Welt zu einem Kriegsschauplatz wird. Kämpfen ist nicht das Wichtigste bei diesem Spiel. Ich will, daß die Erforschung und das Abenteuer im Vordergrund steht.“ Außerdem glaubt er (eine vollständig funktionierende Version gibt's noch nicht), daß Dreamcast durchaus Schwierigkeiten haben könnte, viel mehr Charaktere gleichzeitig in Echtzeit auf dem Bildschirm zu bringen. Die Maschine könnte überlastet sein. Insofern ist es ihm wichtiger, daß das Gameplay und die Technik ausbalanciert sind. Er verspricht, daß die endgültige Version immer mit 30fps (also frame per second, also Bilder pro Sekunde) laufen wird.

„Die Perspektive wird so sein, daß der Spieler hinter seinem Charakter bleibt“, erklärt er. Und es wird absolut notwendig sein, daß man mit seinem Team zusammenarbeitet. Als Beispiel nennt er ein Rätsel, bei dem es darauf ankommt, vier verschiedene Schlüssel gleichzeitig zu benutzen. Und er freut sich schon diebstahlsüchtig drauf, wie man innerhalb einer Gruppe Schätze aufteilt. Man stelle sich vor: Eine Gruppe besiegt einen Drachen und kriegt dafür eine Schatzkiste. Darin: ein Stück vom Glück, wie Herr Rossi sagen würde.



Bla Bla Bla...

Bei Kämpfen wichtig: Jeder muß wissen, was zu tun ist. Und dafür muß man miteinander sprechen können. Ein Chatsystem muß her! Da *Phantasy Star Online* weltweit spielbar sein soll, will Naka mehrere Möglichkeiten bieten: Die fünf wichtigsten Sprachen sollen simultan übersetzt werden (nun ja, so einfache Begriffe wie *Hilfe*), während man das über Tastatur spielt. Aber zusätzlich sollen die weltweiten Rollenspiel-Fanatiker noch die Alternative haben, daß man – wie im Comic – mit Symbolen in Sprechblasen arbeitet (siehe den Screen oben). Wie genau dieses System ist, das lassen wir noch mal dahingestellt. Naka ist jedenfalls der Meinung, es wird ohne Probleme klappen. Glauben wir auch erst einmal...

Aber, die Frage lautet dann, wer von der Gruppe hat diese Waffe oder diesen Schatz eigentlich verdient? „Es wird interessant zu sehen, wie man solche Konflikte untereinander löst.“ Wir persönlich glauben daran, daß man die alle in einen Wohncontainer sperren sollte, bis nur einer übrig bleibt, hehe...

Teamwork ist auch lebensnotwendig, wenn man Feinde bekämpfen will. Wiederum etwas, was den ganz harten Buben wie unserem Alex hier aus PC-Rollenspielen bekannt ist. „Der Spieler muß seine Charakterklasse sehr sorgfältig auswählen. Man kann zum Beispiel einen Science-fiction-Krieger spielen oder vielleicht doch eher einen Magier. Wie bei einem traditionellen Rollenspiel ist es vor allem die richtige Mischung dieser verschiedenen Möglichkeiten, die einem die Chance zum Überleben gibt.“

Und was ist mit dem krassen Unterschied zwischen Neulingen und Veteranen? Im PC-Bereich gibt es auf vielen Servern immer noch Leute, die zur Spezies des gemeinen (und nie wurde ein einfaches Wort wahrer gesprochen) Player Killer gehören. Die sich also einen Spaß daraus machen, daß sie den Frischlingen so schnell wie möglich die Kehle durchschneiden. Aber auch dafür, so Naka, hat man bei *Phantasy Star Online* eine Lösung gefunden. Spieler können sich nicht weh tun. Und würden die fiesen alten Veteranen es auch noch so sehr versuchen, funktionieren tut's nicht. Wie sich das gesamte Spiel denn spielt, sollen eigentlich alle weltweit im frühen Herbst rausfinden, glauben wir den Ankündigungen. Wir sind da vorsichtig geworden... aus gutem Grund, wie wir finden. Denn bisher ist noch nie ein Spiel wirklich und echt zu dem Zeitpunkt gekommen, an dem es sollte...



Böse...

Auch wenn es bei *Phantasy Star Online* keine Player Killer geben wird: Wenn einer der Gruppe bei Kämpfen getötet wird, dann kann die Gruppe nett sein und ihn selber wiederbeleben, oder in eine Stadt gehen, damit das ein Magier für sie tut... oder sie kann auch einfach sagen, hey, cool, der Typ ist weg, nun laßt uns seinen Tod beweinen... und danach all sein Hab und Gut klauen. In diesem Fall heißt's dann: Dumm gelaufen, oder wie?



Eure Meinung zu uns: Wir hören (manchmal antworten wir auch)

EinSchreiben

TelegrammStil

Euer neues Layout gefällt mir, besonders die Seiten 14 & 15 sabber... oops das ist ja Werbung. rotwerd
-DarthCast

Ihr seid super geworden
-Martin

Wie ist dein ChuChu Rocket-Name (oder traust Du dich nicht? Meiner ist Dox)
-Tim

Also erstmal muß ich sagen, daß dies mein erster Brief überhaupt an eine Konsolenzeitschrift ist! Aber nun muß ich auch mal meinen Senf dazugeben!!! Erstmal etwas Kritik: Ich will ja nicht motzen, aber Eure Demos werden immer kürzer; sicher könnt Ihr nix dafür sondern Sega, aber macht denen da in Japan mal klar, daß es uns in Europa auch noch gibt!! Trotz weniger Seitenumfang ist der Preis gleich geblieben! Die erste Ausgabe kostete „nur“ 12 DM und es gab mehr Demos. Ihr könntet ja wenigstens mal ein Poster ins Heft machen! Naja, sonst seid Ihr aber spitze, auch wenn mein Bruder davon noch immer nicht überzeugt ist! Euer Schreibstil ist super, genau wie der Eurer Kollegen in der VG! Dann wollt ich noch sagen, daß Sega nun endlich mal zumachen soll mit der angekündigten „Werbestrategie“, sonst ist der Kampf gegen die Konkurrenz verloren! In den ganzen Monaten seit ich das DC habe (14.10.99), hab ich nur vier Werbespots gesehen – wohl n' bißchen wenig, wie ich finde. Und wo bleiben die Online-Games? Chu Chu ist zwar ein Anfang, aber ja eigentlich nicht das Spiel, was man online haben will, ich meine jetzt nicht nur gewisse Shooter, sondern auch RPGs wie Phantasy Star Online oder Spiele wie Black&White!
-Karsten

Nun werden wir persönlich nicht mehr Sega ärgern, da dieses unsere letzte Ausgabe ist. Aber wenn ich so rübergucke, zu den Jungs der Video Games, dann bin ich sicher, daß hier eine Redaktion ist, die ganz hammerhart (das Wort wollte ich schon immer mal schreiben) Spiele durchtestet, weil man nämlich eine Menge Kohle dafür abdrücken muß...

Ich als großer Ecco-Fan hab mich nicht schlecht gefreut, als bei mir heute morgen der Postbote klingelte und mir mein heiß ersehntes Päckchen überreichte. Ritsch ratsch – AAAH! Ecco!!! Also flugs vor die Konsole geklemmt, GD rein. Alleine diese Verpackung und die wunderbare Bedienungsanleitung – doch o Schreck: Ich hab gedacht, ich fall vom Sofa, als mir anstatt dem süßen Meeresbewohner die Schrift von Bust-A-Move-4 entgegenblinkt. Also nochmal – Dreamcast aus, Augen reiben and try again. Okay, ich hatte gestern abend ja ein Bier zuviel, aber das erschien mir dann doch – und wieder Bust-A-Move-4. Hat Sega einen verspäteten Aprilscherz am Laufen oder hat da aber einer bei der Produktion GAAAAAAAANZ tief gepennt? Dabei sieht alles eigentlich ganz klar aus: Delphin auf der Hülle, Delphin auf der GD, aber kein Delphin drinnen! Ich also ran ans Telefon und zwischen Unglauben und Belustigung beim Händler angerufen. Die Dame am Telefon erklärte mir ebenso belustigt, aber zunehmend unruhiiger („Oh Gott, hoffentlich ist das nicht ein größeres Problem...“), daß mir ein neues Spiel binnen der nächsten Tage zugesandt werden würde. Ich bin gespannt, ob ich nicht wieder „baden gehe“. Sollte dies keine Ausnahme sein und Sega ein dermaßen gewaltiger Produktionsfehler unterlaufen sein, dann wird sich Sony freuen, die Werbemillionen für Ecco wären meiner Meinung nach halbwegs in den Sand gesetzt...

Jens
Oy, kann ich dazu nur sagen. In unserer Ecco-GD war auch Ecco drin, aber in einem hast Du wohl recht. Mit solchen kleinen Fehlern kann



FischFutter
... wird Dreamcast nie sein, solange es Spiele wie Ecco oder auch Code Veronica geben wird. Und vergessen wir nicht die 2K-Sportspiele...

Brief des Monats

Nachdem ich Euer Magazin am Anfang nur wegen der Demo-GD gekauft habe, finde ich Euer Mag inzwischen echt klasse. Endlich habt Ihr diesen Kinderkram rausgenommen, damit meine ich die ganzen Specials. Die Interviews sind okay, aber Ihr habt zum Glück jetzt auch das Titelbild geändert. Ich finde Spielbilder viel besser, als da Personen abzubilden. Ehrlich! Zum Leserbrief von Jens in Ausgabe 7/2000: Die Verkaufszahlen liegen in Deutschland bei ca. 120 000 verkauften Konsolen und in ganz Europa ist die Millionen-Grenze überschritten. In

Amerika sieht es noch besser aus: Hier hat sich unser Dreamcast schon über 2,5 Mio mal verkauft, während die Abverkäufe in Japan eher mäßig verlaufen. Dort wurden in einem viel längeren Zeitraum erst 2 Mio Konsolen verkauft. Weiter so mit dem ODCM!
-Martin

Nun, wie gesagt, wir bedanken uns bei Euch allen. Auch dafür, daß viele von Euch sehr konstruktiv in Ihrer Kritik waren und uns immer dann in den Hintern getreten, wenn es nötig war. Das werden wir vermissen. Aber wir sind ja auch Masochisten...



Windows?

Für was ist der serielle Anschluß auf der Rückseite des DC gut? Und warum steht vorne das Windows CE Logo auf dem Gerät?
-Chris

Hinten schließt man z.B. das DreamEye an, also die Webcam. Und Windows CE steht drauf, weil Dreamcast auf einer Version von diesem Microsoft Operating System basiert. Das System ist jeweils mit auf der GD und lädt dann...

ISDN?

Wenn man ISDN hat und mit DC ins Internet will, geht das überhaupt? Oder gibt es eine langsamere Verbindung?
-Marco

Einen ISDN-Adapter gibt es bisher leider nicht, man kann also nur einen normalen ISDN-Analog-Umwandler nehmen und somit auch leider nicht die ISDN-Geschwindigkeit nutzen, sondern nur die 33K...

KontaktAdresse

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Also, ran an die Tastatur und losschreiben. Wir haben immer ein offenes (und frisch gewaschenes) Ohr für Euch.

■ **Dreamcast**
Das Offizielle Magazin
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145 h
D-81671 München
ODCM@future-verlag.de

man sich ein geniales Marketing leider kaputt-machen. Aber Fehler sind menschlich... und passieren nun mal. Ich hoffe allerdings, Du hast inzwischen mit dem Delphin (ich weigere mich immer noch, Delfin zu schreiben) schwimmen gehen dürfen...

Hey Leute
 Sorry, daß ich in letzter Zeit nicht so oft gemailt hab. Das liegt daran, daß mein Vater als militanter Playstation-Fan mich als Dreamcast-Anhänger k.o. geschlagen hat weil ich ihn wegen dem kotzschlechten RE3: Nemesis geärgert hab. Sind eigentlich alle Playstation-Anhänger Masochisten, denn nur die tun sich sowas an?! Damit meinte ich natürlich auch die PS2. Wahrscheinlich wird sie sich in Germany in 2 Sekunden 10 Trilliarden mal verkaufen, weil die ja ach so toll is. Und Fans von Big N freuen sich auf den Game Boy Advance (was besseres fällt Big N nicht ein) und auf den Dolphin mit Aluminium-Legierung...

-Sebastian
Militante Väter? Militante PS-Anhänger? Nun denn, schauen wir doch mal, was bei diesem Konsolenkrieg noch so alles passiert. Ich freue mich jedenfalls auf den Game Boy Advance, gebe ich zu. Wenn man auf Reisen ist, kann man so wenigstens die 14 Stunden nach L.A. zur E3 überbrücken...

Hi ODCM-Redaktion, ist es wahr? Stimmt es wirklich? Wenn nicht, werde ich mich fürchterlich an dem rächen, der dieses Gerücht in die Welt gesetzt hat! Aber stimmt es: Auf www.videospiele.com im Forum steht, daß EA 80% aller Square-Spiele auf DC umsetzt! Darunter sollen auch Vagrant Story und Final Fantasy IX sein. Angeblich hat es jemand im Game Zone in München gesagt! Ich glaube es nicht richtig! Das ist doch einfach viel zu schön, um wahr zu sein, oder!

-Nils
Ja, das ist wirklich zu schön, um wahr zu sein. Denn offiziell hat ja, wie bei uns in den News auch zu lesen war, Electronic Arts verlauten lassen, daß jeder Dollar, der in Dreamcast investiert würde, einen verlorenen Dollar beim Ausbau der Onlinestrategie für die PS 2 sein soll. Blödsinn...

Nachttest

Nun schreibe ich das hier nach dem grottschlechten Spiel unserer deutschen Elf gegen Portugal, und muß sagen, etwas Gutes hat das Spiel von Sega ja doch, trotz furchtbarer Bugs und allem, was ich in der letzten Ausgabe bemängelt habe. Beim Nachttesten der Verkaufsversion habe ich es siebenmal hintereinander geschafft, mit unserer Elf Europameister zu werden und dabei nie ein Spiel mit weniger als 4:1 verloren (die Franzosen schossen dieses Tor, pfui!). Der Nachttest hier ist nötig geworden, weil die Verkaufsversion die übelsten Bugs nicht mehr aufwies, die ich beim Test bemängelt hatte. Der Torwart macht keine menschenunmöglichen Verrenkungen mehr, und in die Menge wirft er den Ball auch nicht. Ist das Spiel deshalb besser geworden? Nein, es ist bloß spielbar geworden. So ruckeln die Spieler immer noch beim Kameranäher, man kann sich immer noch nicht vernünftig bei einem Freistoß positionieren und bei vielen Einwürfen kann man das dann gar überhaupt nicht. Der Torwart ist immer noch eine Niete und das Paßspiel ist in etwa so, als ob man gleichzeitig Thomas Linke und Oliver Bierhoff auf dem Platz hat. Ballkontrolle ist gleich null bei der Ballannahme, und zu häufig stehen die Mitspieler einfach nur so rum, ohne sich auch nur im geringsten zum Gegner zu bewegen. Hat da etwa auch

Erich Ribbeck trainiert? Außerdem hat es das Spiel während meines Nachttestens es im Liga-Modus zweimal geschafft, weder die Stadien noch die Mannschaften zu laden, sondern klinkte sich gleich wieder aus, mit einer Windows-typischen Fehlermeldung „Map not found“. Sorry, aber das darf mein PC vielleicht, aber nicht meine Konsole. Zu gewinnen ist einfach. Nicht den Ball abgeben, über die Außen laufen, eine bis zwei Sekunden vor Gegnerberührung den Dribbelknopf drücken und dann im 45-Grad-Winkel auf den Torwart zulaufen und schießen. In den seltensten Fällen hält der Mann den Ball. Auch das kennen wir von der EM. Insofern vielleicht ein nicht ganz gewollter Realismus. Außerdem muß ich mich fragen, wer denn da beim Regelwerk nicht aufgepaßt hat? Spieler mit einer roten Karte finden sich sofort im nächsten Spiel wieder auf dem Platz. Das hätten den Rumänen Freude bereitet. Dasselbe gilt auch für zwei gelbe Karten – schlampig gemacht. Aber man arbeitet an einem neuen Titel. Wie bei den deutschen Kickern kann ich leider nur sagen: Es kann ja nur besser werden. Oder etwa nicht. Nun ja, zumindest im Multiplayer-Modus hat es einigen Spaß gemacht... aber das reicht halt nicht aus.



Elfmeterschütze Le Cheffe

- **Titel:** WW Soccer 2K Euro
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Fußballsimulation
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** VGA Box
- **VM-Platz:** 73 Blöcke
- **Preis:** um 100 DM

Wertung
Spielspaß: 4
Grafik: 7
Sound: 6

KopfStand
 ... auch in der Verkaufsversion findet sich leider immer noch soviel zu kritisieren, daß man bei diesem Spiel leider nicht über eine niedrige bzw. mittelmäßige Wertung hinwegkommen kann. Das ist leider schade, aber sehr realistisch...



World Wide Soccer 2K Euro Edition

Wer war?

Also, diese Pseudonyme gehen mir echt auf den Geist. Wer steckt denn eigentlich dahinter? Sagt doch einfach mal...
 -Kathrin

Eine kleine Liste für alle da draußen: Subzero war und ist Ralph Karels (thx, Ralf), Eric Draven verbarg das Gesicht von Christian Daxer, und wer die auch weiterhin lesen will, der muß die Video Games kaufen. Jeden Monat...

Maus?

Wann kommt denn die Maus nach Deutschland, und kann man die an die normale Tastatur anschließen? Bitte um Antwort
 -Florian

Also, an sich soll die Dreamcast-Maus Out Trigger beiliegen, zumindest in Japan. Wir hoffen, daß Sega Deutschland eine ähnliche Idee hat, denn das würde uns sehr freuen. Ein gutes Spiel, und die Maus... davon hat man was.

VM?

In der Gebrauchsanleitung zum VM steht, daß man Spiele auf dem VM spielen kann, und daß diese auf den Spiele-GDs sind.
 -Chris

Es gibt nicht viele Spiele, aber einige, wie Sonic Adventure, Trick Style, Power Stone, und außerdem kann man von www.seganet.de aus einige Sachen runterladen, die auf's VM passen, nicht nur Speicherstände.

Kopieren?

Sagt doch einfach mal Sega, daß man anstelle der GDs CDs nehmen soll, dann kann man die kopieren, dann hat man Erfolg.
 -Anton

Nun ja, das war vielleicht ein Faktor beim Erfolg der Playstation, aber irgendwie glauben wir nicht, daß das wirklich klappt. Und für gute Spiele sollte man auch was hinlegen, weil es eine Menge Geld kostet, die zu machen.

Irene?

Bei der Heidi von der Video Games habe ich das Gefühl, sie ist Kult. Warum versteckt Ihr denn Eure Designerin Irene?
 -Manta

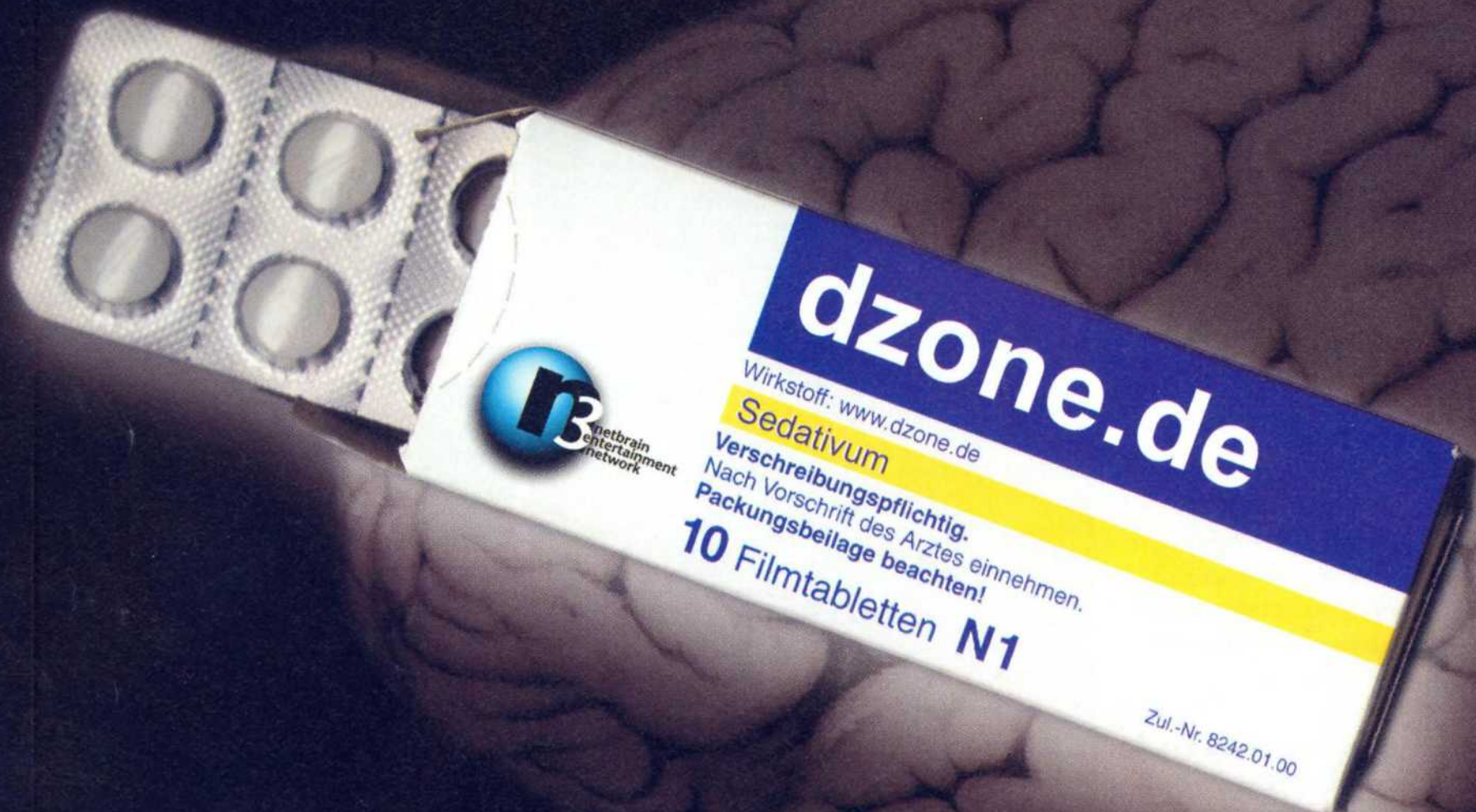
Weil man sie uns sonst wegnimmt. Wir kennen Euch doch da draußen. Irgendwann kommen wir ins Büro und dann ist sie nicht mehr da, weil Ihr sie entführt habt. Und das lassen wir nicht zu. Irene ist unser. Mein, ganz, ganz mein allein...

Traum?

Wieso habt Ihr bei der letzten Ausgabe denn auf der Anzeige in der VG abgedruckt, daß der DreamKey 1.5 bei Euch drin ist?
 -Maik

Weil er eigentlich hätte dabei sein sollen. Aber das war er nicht, weil... äh, Sega hatte einen kleinen Fehler da drin, und deshalb durfte die gesamte Auflage GDs von unserer Druckerei wieder weggeschickt werden – und wir unser Cover ändern. Sorry

Volle Dröhnung



www.dzone.de

Damit Ihr euch nicht länger Kopfzerbrechen darüber macht,
wer die besten Spieleinfos hat, surft einfach mal bei uns vorbei.
Denn wir geben euch die richtige Dosis, die auch
Neueinsteiger in die Abhängigkeit treiben wird.
Unser Rezept ist todsicher.
Risiken und Nebenwirkungen gibt es nur bei der Konkurrenz.

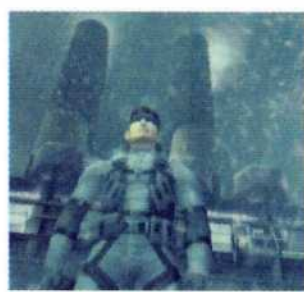


Hi Cheffel! Wollte mal übers neue Heft plaudern: RE:CV und V-Rally2 sind die perfekten Spiele in ihrem Genre? Hmm... was soll da noch kommen? Ich besitze sie beide und muß sagen, sie sind wirklich klasse! Aber 10 von 10!? Deshalb mag ich die Prozentwertung lieber, kann man ein bißchen feiner abstimmen! Hmm... naja! Was ich wirklich coooooooooo fand, war der WWSEE-Test!!! 1 von 10 – HAHAHAAAA, und das von einem Sega-Game, wenn Ihr da mal keinen Ärger bekommt! :) Aber Kritik hin, wo sie hingehört! ... ich wollte doch noch was... hmmm... aaahhhh: GROBER FEHLER (kommt von fehlen)! RE1 kam auch auf Saturn raus, da steht aber nur PSX – eine Schmach für jeden Ur-Segarianer! :) Also, immer weiter so, -Michael

Wir? Ärger mit Sega? Ach nein, auch wenn den Jungs bei Sega Europe meine Wertung sehr sauer aufgestoßen ist. Aber man muß leider auch sagen, daß die Testfassung, die rausgeschickt wurde, teilweise unspielbar war und ich sogar noch nachfragte, ob denn das WIRKLICH eine Testfassung sei. Man sagte ja, die wäre im Release, und deshalb gab ich die Wertung ab. Inzwischen habe ich die Verkaufsfassung gespielt (siehe auch den Nachtest auf der vorherigen Seite), und es kriegt eine höhere Wertung, weil es nun spielbar ist, aber immer noch nicht gut. Und was RE angeht, äh, Asche auf mein Haupt. Weil, ich muß zugeben, daß ich RE nur auf der Playstation gespielt habe und mir die Saturn-Fassung nicht auffiel.

Da Sega ja die Onlinegebühren gesenkt hat, nehme ich mir mal die Zeit, Euch zu schreiben. Ich bin seit einiger Zeit Abonnent des ODCM und muß sagen, daß Ihr die fairsten seid, wenn es um Spielewertungen und die Konkurrenz auf dem Markt geht. Ich hab nämlich den ganzen PS2 vs. Sega-Schrott langsam satt, den die anderen Mags da verbreiten. Es soll doch jeder das spielen, was er will. Was mich auch ärgerte war die Aussage von Hideo Kojima, Metal Gear Solid 2 sei auf dem DC nicht in der Form machbar wie auf der PS2 und man verzichte auf eine Konvertierung. -Michael

Tja, aber irgendwie war der Mann mit der PS 2 auch nicht so zufrieden. Ach, Programmierer, man kann es ihnen auch nie recht machen. Und damit verbeugen wir uns alle hier und danken Euch allen, die mit uns und Dreamcast groß geworden sind. Es war eine ziemlich irrwitzige Zeit, manchmal etwas chaotisch, aber immer lustig. Und deshalb nun nur noch die kleine Entschuldigung, daß wir Eure Kleinanzeigen hier leider nicht mehr aufnehmen konnten. Wir finden aber, daß es so viele waren, daß man sie vielleicht auf der www.powerplay.de, unserem neuen OnlineService, aufnehmen kann. Wollen wir aber nicht tun, ohne eine Erlaubnis von denjenigen zu haben. Deshalb können wir nur sagen, hey, haltet die Ohren steif, wir sehen uns... und damit Ciao, Arrivederci, so long, bis irgendwann...



Nicht gut? ... und das für Metal Gear Solid 2? Das können wir auch nicht glauben. Ja, es sieht kultig aus für die PS2, aber warum sollte man es nicht für Dreamcast machen können? Hmm...

Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

 **Unsere Bestelladresse für Österreich**
Game It!
A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch
Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

 **Unsere Bestelladresse für Deutschland:**
0831/57 51 57
Mo.-Fr.: 7-20h
0180/522 5300
Sa.: 9-16h
Internet: www.gameit.com
Telefax: 0831 / 57 51 555
E-mail: info@gameit.com
Game it! AG - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice. Am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
 - Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
 - Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr
 - Vorkasse/Scheck DM 4,99
- !!! Konsolenartikel ab 44,99 Warenwert versandfrei !!!**
!!! Ab DM 100,- Bestellwert 3% Skonto !!!

* = noch nicht verfügbar am 18.4.2000 Preise Stand 19.06.2000

DREAMCAST SOFTWARE

4-Wheel-Thunder	104,99
Aero Wings	84,99
Alone in the dark 4*	a.A.
Arcatera*	89,99
Sega Get Bass +- Angel	169,99
Billard Nights	84,99
Blue Stinger	94,99
Buggy Heat	89,99
Bust a Move 4	84,99
Caesar's Palace 2000*	84,99
Crazy Taxi	89,99
Dead or Alive*	99,99
Deadly Skies	89,99
Dee Dee Planet*	84,99
Deep Fighter*	89,99
Dragon's Blood*	84,99
Ducati*	84,99
Dynamite Cop	89,99
D2*	89,99
Ecco the Dolphin	89,99
ECW Hardcore Revolution	84,99
ECW Hardcore Revolution EV	84,99
European Super League*	a.A.
Evolution - World of Sacred Dev*	84,99
Extreme Sport*	84,99
Fighting Force 2	89,99
Fur Fighters*	84,99
F1 Racing Championship*	89,99
F1 World Grand Prix	99,99
Giga Wing*	a.A.
GTA 2*	84,99
Heroes of Might & Magic III*	89,99
Hidden & Dangerous*	84,99
Hot Rod City*	89,99
Hydro Thunder	99,99
Incoming	109,99
Independence War 2*	a.A.
Jeremy McGrath Supercross 2K*	84,99
Jojo's Bizarre Adventure	99,99
Killer Loop 2*	a.A.
Le Mans 24*	a.A.
Legacy of Kain - Soul Reaver	84,99
Mag Force Racing*	84,99
Maken X*	89,99
Marvel vs. Capcom 2*	a.A.
Marvel vs. Capcom	89,99
MDK2	94,99
Millenium Soldier	89,99
MS-R*	84,99
NBA Showtime	104,99
NBA2K	89,99
NFL Blitz 2000	104,99
NFL Quarterback Club 2000	84,99
NHL2K*	84,99
Nightmare Creatures 2*	89,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone	84,99
Psychic Force 2012	84,99
Racing Simulation 2	59,99
Rainbow Six*	a.A.
Rayman 2	89,99
Ready 2 Rumble Boxing	99,99
RedDog	89,99
Renegade Racing*	89,99
Resident Evil: Code Veronica	89,99
ReVolt	84,99
Roadsters*	89,99
Sega GT: Homolog. Special*	99,99
Sega Rally 2	99,99
Shadowman	84,99
Shadowman EV UNCUT	89,99



Shenmue*	99,99
Silver*	89,99
Slave Zero	94,99
Snow Surfers	89,99
Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	89,99
Soul Fighter	94,99
South Park Luv Shack	84,99
South Park Rally*	84,99
Space Channel 5*	a.A.
Space Race	a.A.
Speed Devils	59,99
Spirit of Speed*	84,99
Star Wars Episode 1: Racer*	89,99
Street Fighter Alpha 3*	89,99
Street Fighter 3 w/Impact*	99,99
Stunt GP*	94,99
Super Magnetic Neo*	84,99
Super Runabout*	99,99
Supreme Snowboarding*	a.A.
Suzuki Alstare Racer	59,99
Sword of the Berserk	84,99
Tech Romancer*	99,99
Tee Off	84,99
The Nomad Soul	84,99
Time Stalkers*	89,99
Tokyo Highway Challenge	84,99
Tomb Raider 4	89,99
Tony Hawk's Skateboarding*	84,99
Toy Commander	89,99
Toy Story 2*	94,99
TrickStyle	84,99
UEFA Soccer 2001*	a.A.
UEFA Striker	94,99
Urban Chaos*	89,99
Vigilante 8: 2. Herausforderung	94,99
Virtua Fighter 3tb	89,99
Virtua Striker 2	89,99
Virtua Tennis*	84,99
V-Rally 2 Expert Racing	94,99
Wacky Races*	89,99
Wetrix	84,99
Wild Metal	89,99
Worldwide Soccer 2000	89,99
Worldwide Soccer Euro	89,99
Worms Armageddon	94,99
WWF: Attitude	49,99
Zombie Revenge	89,99

SEGA:	
Control Pad	54,99
Dream Station	39,99
ArcadeStick	94,99
Keyboard	54,99
Dreamcast-Konsole	
ONLINEPacket	469,00
Leerhüllen	4,99
RacingCP	124,99
Ferrari Shock 2 Wheel	114,99
VMU-Card	54,99
Scart-KabelmitAudio	24,99
Scart-Kabel (Sega)	44,99
Rumble Rod	64,99
Vibration Pak	44,99

BLAZE:	
Pro Carry Case	54,99
RGB-Kabel	19,99
S-VideoKabel	19,99
Verlängerungskabel	14,99
VGA Adapter	39,99

Dreamcast Special:
 Sonic + Sega Rally 2 + Virtua Fighter 3 = **299,99 DM**
 DC+VMU+Vibration Pack+Controller = **539,99 DM**
Komplett-Preis: 829,99
Hierauf kein Skonto!!!

- ### LÄDEN
- Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen! Fragen Sie nach unserem Händler - Partnerschaftsmodell!
- 21335 Lüneburg**
Heiligegeiststr. 26 - 04131/735386
 - 63667 Nidda**
Am Wehr 6 - 06043/950915
 - 64283 Darmstadt**
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860
 - 64625 Bensheim**
Schlinkengasse 4 - 06251/581564
 - 66482 Zweibrücken**
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 - 06332/9051
 - 67227 Frankenthal**
Rheinstr. 13 - 06233/667478
 - 66953 Pirmasens**
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
 - 87435 Kempten**
In der Brandstatt 6 - 0831/17762
 - 87700 Memmingen**
Maximilianstr. 21 - 08331/497799
 - 89073 Ulm**
Hafengasse 23 - 0731/ 921 64 97
 - 90762 Fürth**
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811
 - 92224 Amberg**
Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/48760
 - 95615 Marktredwitz**
Leopoldstr. 52 - 09231/667650

DREAMCAST HARDWARE

MADCATZ:	
Dream Pad BLAU	54,99
Dream Pad GRAU	54,99
Dream Pad GRÜN	54,99
Dream Pad LILA	54,99
Dream Pad ROT	54,99
Dream Pad TRANSPARENT	54,99
Dream Pad HELLBLAU	54,99
Dream Pad ORANGE	54,99
Gun Dream Blaster	69,99
Lenkrad MC1	89,99
Lenkrad MC2	119,99
DreamMemory	44,99
RumbleRod	64,99
Force Pack BLAU	44,99
Force Pack GRAU	44,99
Force Pack GRÜN	44,99
Force Pack HELLBLAU	44,99
Force Pack LILA	44,99
Force Pack ORANGE	44,99
Force Pack ROT	44,99

Konsolenartikel ab 44,99 DM versandkostenfrei !!!

Bald...

Half-Life

Die deutsche Fassung
ist's noch nicht ganz

Preview

F1 World Grand Prix II (DC)

Alone in the Dark (DC)

Sydney 2000 (PS)(DC)

Half-Life Dreamcast

Test

Wacky Races (DC)

Deep Fighter (DC)

International Superstar

Soccer 2000 (N64)

Martian Gothic (PS)

Import

Legend of Dragoon US (PS)

Legend of Mana US (PS)

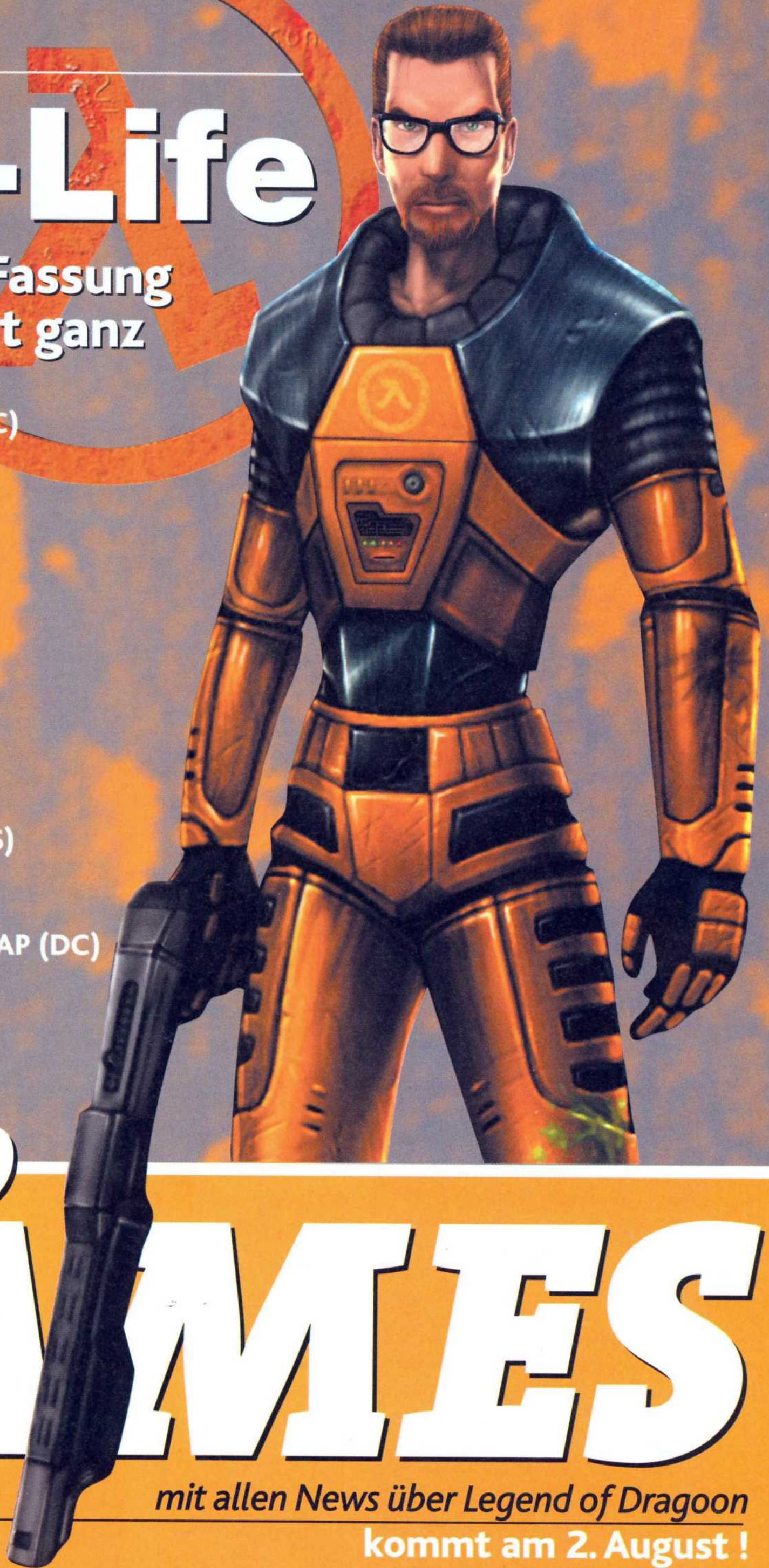
Jet Set Radio JAP (DC)

Tokyo Highway Battle 2 JAP (DC)

Specials

Bleemcast

Gamebuster CDX



VIDEO

GAMES



mit allen News über Legend of Dragoon
kommt am 2. August!

Impressum

Redaktion

Chefredakteur Thomas Gerhardt (verantwortlich)
Thomas.Gerhardt@future-verlag.de
CvD / Textchefin Martina Vrengor
Redaktion
Alexander Folkers
Markus Hermannsdorfer

Redaktionelle Beiträge

Eric Draven, Ulf Schneider, Subzero
Alle Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr.
ISSN: 1439 - 8052

Grafik

Cover-Artwork Sega
Art Editor Irene Pallut

Anzeigen

Gesamtanzeigenleitung
Guido Klausbruckner Guido.Klausbruckner@future-verlag.de
Tel.: (089)450 68 4xx Fax: (089) 450 68 433
Mediaberaterin
Simone Müller Simone.Mueller@future-verlag.de
Tel.: (089) 450 68 444 Fax: (089) 450 68 433

Verlag

Future Verlag
Geschäftsführer Stefan Moosleitner
Publisher Suzanne Counsell
Marketing Maja Dehmel
Vertrieb Werner Hirschberger

Herstellung

Herstellungsleitung Brigitte Feigel
Anzeigendisposition Brigitte Swoboda
Repro Medienservice Brodschelm
Druck Heckel Druck und Verpackungen, Rautener Straße 11/13, 90475 Nürnberg

Aboservice

Abonnementverwaltung
Dreamcast: Das Offizielle Magazin, CSJ, Postfach 140220
80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122
eMail: Dreamcastmag@csj.de
Abonnementpreise
12 Ausgaben kosten nur 129,60 DM (66,26 Euro)
Studenten kriegen's noch preisgünstiger: 110,40 (54,45 Euro)

Einzelheftbestellung

Dreamcast: Das Offizielle Magazin, Leserservice, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, eMail: Dreamcastmag@csj.de
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich
Der Future Verlag ist ein Mitglied von The Future Networks plc.
The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen Ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis. The Future Network ist eines der schnellst-wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in 5 Ländern, weit über 100 Zeitschriften, Webauftritte, sowie eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 42 Zeitschriften in 30 Ländern.

The Future Network plc

Chief Executive Greg Ingham
Non-executive Chairman Chris Anderson
Tel.: +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
The Future Network ist eine an der Londoner Börse notierte AG (Symbol: FNET)

Future Verlag GmbH

Rosenheimer Straße 145 h
81671 München
Tel.: (089)450 68 40
Fax: (089)450 68 433
Web: www.powerplay.de
Email: ODCM@future-verlag.de

Falls die GD-ROM fehlt, oder diese beschädigt ist, dann solltet Ihr Euch schnellstens bei uns melden:

Dreamcast: Das Offizielle Magazin
Leserservice/CSJ, Postfach 140220,
80452 München
Tel.: 089 20959-138 Fax: 089 20028-122
eMail: Dreamcastmag@csj.de



Inserentenverzeichnis

- 20th Century Fox 6
- CDG Media 97
- Eidos Interactive 2,15
- Future Verlag 26
- Game It! 95
- Infogrames 19
- Kranz Versand 99
- netbrain ag Magellan 94
- Sega Deutschland 6-7, 21, 66-67
- Virgin Interactive 100

DC SOFTWARE

- | | |
|------------------------------|----------|
| Aero Wings 2 | 79,99 DM |
| Buggy Heat | 39,99 DM |
| Crazy Taxi | 89,99 DM |
| Dead or Alive 2* | 89,99 DM |
| Deadly Skies | 89,99 DM |
| Dragon's Blood* | 89,99 DM |
| Ecco the Dolphin | 84,99 DM |
| Evolution | 89,99 DM |
| GTA 2* | 89,99 DM |
| Hidden & Dangerous* | 84,99 DM |
| Kiss Psycho Circus* | 84,99 DM |
| Mag Force Racing* | 72,99 DM |
| Metropolis* | 94,99 DM |
| MDK 2 | 89,99 DM |
| NBA 2k | 89,99 DM |
| NBA Showtime | 99,99 DM |
| Railroad Tycoon 2* | 89,99 DM |
| Rayman 2 | 89,99 DM |
| Resident Evil: Code Veronica | 89,99 DM |
| Ready 2 Rumble | 89,99 DM |
| ReVolt | 89,99 DM |
| Sega Rally | 49,99 DM |
| Shadowman | 89,99 DM |
| Silver* | 94,99 DM |
| Sword of the Bersek | 82,99 DM |
| Star Wars Ep.1 Racer* | 89,99 DM |
| Super Magnetic Neo* | 89,99 DM |
| The Nomad Soul | 89,99 DM |
| Time Stalkers* | 89,99 DM |
| Tomb Raider 4 | 79,99 DM |
| Tony Hawk Skateboarding* | 89,99 DM |
| Toy Story 2* | 99,99 DM |
| UEFA Striker | 99,99 DM |
| Vigilante 8 | 89,99 DM |
| V-Rally 2 | 89,99 DM |
| Wacky Races* | 89,99 DM |
| Zombie Revenge | 89,99 DM |


- weitere Titel auf Anfrage -

RE: CODE VERONICA
89,99 DM

madrom.de

DC BOOTMASTER CD

Importe  ohne Löten spielen!

Mit der Bootmaster-CD können Sie Importe  ohne Löten spielen. Einfach mit unserer CD vorbooten Und schon kanns losgehen. Kein Löten - Plug n Play!

19,99 DM

DREAMCAST
299,99 DM

DREAMCAST
BOOTCHIP
14,99 DM

JOYPAD



49,99 DM

4MB VMU



Speicherkarte mit 4-facher Kapazität

59,99 DM

DREAMCAST

- | | |
|-----------------------|-----------|
| Grundgerät | 399,99 DM |
| Grundgerät+Umbau | 499,99 DM |
| DC MODCHIP | 14,99 DM |
| DC 2MB VMU | 39,99 DM |
| DC 4MB VMU | 59,99 DM |
| DC Controller | 49,99 DM |
| DC Rumble Pak | 19,99 DM |
| Controller (Sega) | 39,99 DM |
| Visual Memory (Sega) | 44,99 DM |
| Vibration Pack (Sega) | 49,99 DM |
| Keyboard (Sega) | 59,99 DM |
| Lenkrad (Sega) | 129,99 DM |
| Lightgun | 89,99 DM |
| RGB Kabel | 9,99 DM |
| RGB+Audio | 14,99 DM |
| Padverlängerung | 9,99 DM |
| Total Control | 69,99 DM |
| Crazy Taxi Engl. Lös. | 39,99 DM |
| Transparent Case | 69,99 DM |
| Mad Catz Dreampad | 54,99 DM |
| Dreamblaster Gun | 69,99 DM |
| Tragekoffer | 59,99 DM |
| Steering Wheel Mc2 | 129,99 DM |

- Fordern Sie unseren Komplettkatalog an!

04131 / 200580

www.madrom.de

CDG MEDIA - ROTE STR. 4 - 21335 LÜNEBURG - Fax: 04131 / 2005820

PORTOKOSTEN: Bei Nachnahme (Post) 12,50 DM - Bei Vorkasse (Scheck) 3,00 DM

Retürieren & Preisänderungen vorbehalten • Händleranfragen erwünscht • mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar • Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal

CoverGalerie

Alle Fakten über die neue Superkonsole! **NEU!**
Dreamcast
 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Die **schnellste** Konsole der Welt
 Mit 128 Bit ins nächste Jahrtausend

spiel mit mir!

17 Seiten, die Dich im Handumdrehen zum Dreamcast-Experten machen

Ausblick
 Was kommt zum Start?
 Wir zeigen dir bestenfalls Sonic und Dreamcast
 Seite 18

Sexy Spielzeug
 Zubehör, das jeder haben muß

Voll Extrem!
 Welche Auswirkungen ein Abend mit Dreamcast haben kann

Gewinnt ein Wochenende **Segaworld!**
 Mehr darüber auf Seite 64

Die beste Konsole! Das beste Magazin!
Dreamcast
 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

August 1998

Affen Stark!

Blue Natures Sängerin Natalie zeigt uns allen bei **Toy Commander**, wer Herr im Kinderzimmer ist!

Schock! Horror!
 Ein erster Blick auf Code Veronica und Zombie Revenge

Weltenbummler!
 Wir sagen warum Shrekman etwas Besonderes ist

Luftkampf!
 Wer in Deadly Skies am höchsten fliegt

Kultspiel!
 Alle Superhelden kämpfen in Marvel vs. Capcom

Vollgas!
 Warum bei Vigilante über Highway brannt

Spielbar auf der **GD-ROM**
WW Soccer Re-Volt!

Die Konsole! Die Spiele! Der Frühling!
Dreamcast
 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

17/2000 - Mai

Hey!

SegaSwirl
 Das abgedrehte Puzzle-Spiel als **Vollversion** auf unserer **GD!**
Exklusiv!

ZuckerSüß
 Warum in DoA 2 das Verprügeln beinahe Nebensache ist...

ZackZack
 Wie schnell Lara in Tomb Raider IV die Welt rettet...

ZielSicher
 Warum man bei MDK2 immer auf der Hut sein muß...

Spielbar auf der **GD-ROM**
Rayman 2 Soul Reaver

Alle Fakten über die neue Superkonsole! **NEU!**
Dreamcast
 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

August 1998

TrickStyle!
 Die Bretter, die die Welt bedeuten

Soul Calibur
 Heldenhaft!
 Wo man wagt, wie man liebt, und sich die...
 Argumente vorlegt
 Seite 18

Schnell!
Speed Devils: Wo sich das Rasen endlich wieder lohnt

Schlagseite!
 Zwischen Dover und Galais: Wo der Spieler naßgemacht wird

Schlagfertig!
Power Stone: Wo das Prügeln wieder Spaß macht

Die Konsole! Die Spiele! Das Magazin!
Dreamcast
 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Februar 2000 (1/2000)

Rad ab!
 Weso Crazy Taxi so gut ist, daß man dabei Sinn und Verstand verlieren muß

EinBlick!
 Fünf Stunden täglich live: Emily von NBC Giga sagt uns, wie's geht

Macht Kampf

Zombie Revenge:
 Wenn die Hölle keinen Platz mehr hat (Ihr kennt ja den Rest...)

Spielbar auf der **GD-ROM**
Rayman 2 Red Dog Street Fighter Alpha 3

Die Konsole! Die Spiele! Die Prügelei!
Dreamcast
 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

6/2000 - Juni

Kampf Total

Wir zeigen Euch hier die nackte Wahrheit in 2D! SNKs **King of Fighters** tritt an gegen **Marvel vs. Capcom 2**

KunstWerk
 Exklusiv! Was man über Jet Set Radio wissen muß!

KillerBrett
 Wie man bei Tony Hawk auf dem Boden, ah, Brett bleibt

KatzenFütter
 Wir gehen online, um Katz und Maus zu spielen...
Chu Chu Rocket!

Spielbar auf der **GD-ROM**
V-Rally 2 WW Soccer Fur Fighters 4 Wheel Thunder

Alle Fakten über die neue Superkonsole! **NEU!**
Dreamcast
 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

August 1998

Alle Spiele!
 Wir testen sie für dich

Frohe Nachrichten!
 Wir zeigen dir, wie du dich ab Seite 68

Die Konsole! Die Spiele! Die Aufklärung!
Dreamcast
 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

4/2000

Psst!

Wir wissen, was Ihr **braucht!** Spiele, die man haben muß!
Hey, weitersagen!!

SprungFeder
 Warum **Rayman 2** so unglaublich ist

MusikMacher
 Spiel, Satz, Computer, Musik... und was **Ill Young Kim** von VIVA 2 davon hält

ÜberBiß
 Warum man bei **Soul Reaver** darauf achten muß, wen man wann wohin beißt

Spielbar auf der **GD-ROM**
MDK 2 Slave Zero

Die Konsole! Die Spiele! Die Delphine!
Dreamcast
 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

7/2000 - Juli

Im Rausch der Tiefe

Ecco taucht auf! Auf Dreamcast und in drei neuen Dimensionen

ZombieJagd
 Wie man sich das erste Mal in **Code Veronica** über Wasser hält

ZauberKunst
 Alles über Dreamcast auf der E3. Was sind uns zu kommen wert

Exklusiv!
Auf Tauchstation mit Deep Fighter!

Spielbar auf der **GD-ROM**
Silver Tony Hawk





Versand
GameSite GmbH
Geschäftsbereich:
Theo KRAENZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Laden
Theo KRAENZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Theo KRAENZ VERSAND

Dreamcast

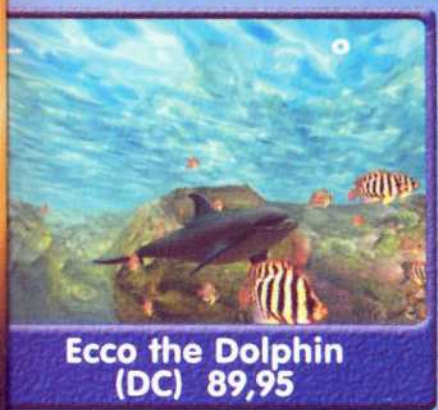


Crazy Taxi
(DC) 89,95



Fur Fighters
(DC) 89,95

Silver
(DC) 89,95



Ecco the Dolphin
(DC) 89,95

- Dreamcast - Online Pack ... 499,00 inkl. Chu-Chu-Rocket, Dreamkey 1.5
- Controller (versch. Farben) .. 49,95 black, blue, green, red, purple
- Controller SEGA 59,95
- RGB Kabel + AV - Innovation .. 24,95
- RGB(Scart)-Kabel Sega 49,95
- Joypadverlängerung Innovation 19,95
- Ferrari Shock 2 Racing Wheel 129,95
- MadCatz MC2 Racing Wheel 114,95
- Memory 1meg Color 29,95
- Memory 4meg Color 49,95
- Memory Card SEGA VMU 1meg 59,95
- Pistole Hunter Lightgun 64,95
- Pistole MadCatz Dreamblaster 74,95
- Innovation - Rumble Pack ... 39,95
- SEGA Vibration Pack 49,95
- Tastatur / Keyboard - SEGA .. 59,95
- VGA Adapter Blaze 39,95

Dreamcast



3% Rabatt (Skonto, ab 100,- DM Bestellwert)
Theo KRAENZ VERSAND
feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit **keine Nachnahmegebühr** gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **portofrei!** Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur Visa und Mastercard) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie **3% Rabatt (Skonto)!**

10 Jahre

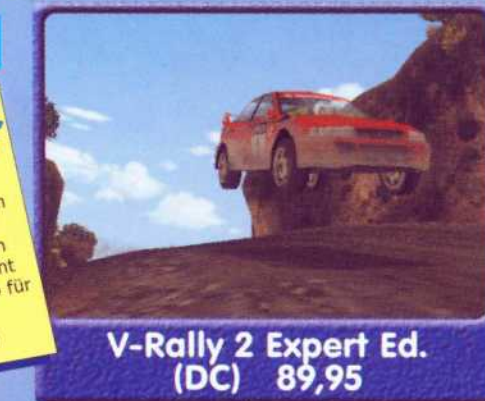
- 4 Wheel Thunder 99,95
- Jimmy White's 2 - Cueball ... 84,95
- Blue Stinger 94,95
- Caesar's Palace 2000 84,95
- Crazy Taxi 89,95
- Dead or Alive 2 (Juli) 89,95
- Deep Fighter (Juli) 89,95
- Dragon's Blood 89,95
- Ecco the Dolphin 89,95
- ECW Hardcore Revolution 89,95
- Evolution-World of Sacred Dev. 84,95
- F1 Racing Championship (Sept.) 89,95
- Fur Fighters 89,95
- Gauntlet Legends 89,95
- Giga Wing 99,95



Metropolis M-SR
(DC) 89,95

NHL 2K
(DC) 89,95

- Shadowman (DC) 89,95
- Mag Force Racing (DC) 94,95
- Grand Theft Auto 2 79,95
- Heroes of Might & Mag.3(Sept) 89,95
- Hidden & Dangerous 79,95
- House of the Dead 2 89,95
- Jojo's Bizarre Adventure 94,95
- Kiss Psycho Circus (Juli) 89,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver .. 89,95
- Mag Force Racing (Juli) 94,95
- MDK 2 99,95
- Metropolis MS-R (Juli) 89,95
- NBA 2K 94,95
- NHL 2K (Juli) 89,95
- Nightmare Creatures 2 (Aug) . 89,95
- The Nomad Soul 89,95
- Power Stone 89,95



V-Rally 2 Expert Ed.
(DC) 89,95

Dreamcast



Tony Hawk's Skateboard.
(DC) 89,95

- Silver 89,95
- Slave Zero 99,95
- Sonic Adventures 89,95
- Soul Calibur 89,95
- Soul Fighter 94,95
- Spirit of Speed 89,95
- StarWars EP1: Racer 89,95
- Streetfighter Alpha 3 99,95
- Super Magnetic Neo 89,95
- Tech Romancer 99,95

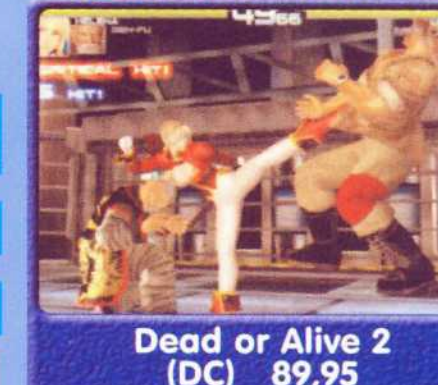
UND **LADEN**

Dreamcast



MDK 2
(DC) 99,95

- Tee Off 89,95
- Tomb Raider IV 89,95
- Tony Hawk's Skateboarding .. 89,95
- Toy Story 2 89,95
- Vigilante 8: Second Offense .. 94,95
- Virtua Striker 2 Version 2000.1 89,95
- V-Rally 2 Expert Edition 89,95

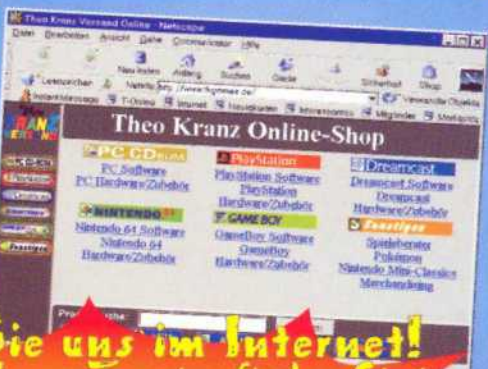


Dead or Alive 2
(DC) 89,95

- Walt Disney: Magical Racing . 89,95
- Wetrix 79,95
- Wild Metal 89,95
- WWF Attitude 49,95
- Zombie Revenge 89,95



Resident Evil: Code Veronica
(DC) 99,95



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

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545223

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

Internet: <http://www.tkgames.de>

0931-3545222

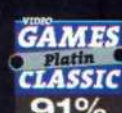
oder

0180-5211844

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

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

Bestellen Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
- durch Einsenden dieses Coupons - oder
- per Einzahlung eines mit 3,- DM frankierten und an
Sie adressierten Rückumschlags - oder
- einfach per E-Mail an info@tkgames.de



E.T. zum Frühstück



Lecker... lass es Dir schmecken, Max! In MDK2 kann man jetzt alle drei Helden in einem Spiel steuern: Kurt Hectic, Max und Doktor Hawkins. Snipe, baller und tüffel Dir Deinen Weg bis hin zu Obermotz Zizzy Balooa und zeig ihm und seinen ekligen Aliens den Weg nach Hause. Hammergrafik, Wahnsinns-Gameplay, Mörder-story und abgefahrene Ballermänner. Gibt's nur auf PC und Dreamcast.



www.mdk2.de
BIOWARE
CORP



PC
CD-Rom

(c) 2000 Interplay Entertainment Corp. Omen Engine (c) 1999 Bioware Corp. LUA (c) 1994-1998 TeCGraf. PUC-Rio. Written by Waldemar Celest, Robert Jerusálmitschj and Luiz Henrique de Figueiredo. Developed by Bioware Corp. The Bioware Omen Engine and the Bioware Logo are trademarks of Bioware Corp. MDK, MDK2 and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. and certain characters are (c) Shiny Entertainment, Inc. Interplay, the Interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All other copy rights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.