



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



Das einzige
Magazin mit
GD-ROM

4/2000
Für alle Sammler: No. 6
DM 12,80

Dreamcast™

Die Konsole! Die Spiele! Die Aufklärung!

OFFIZIELLE MAGAZIN

Psst!

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

SprungFeder

Warum **Rayman 2**
so unglaublich ist

132
Seiten, auf
denen wir

Bravo, Bravo, Bravo rufen!
Veronicas Code lösen
den roten Hund Bello nennen
uns auf der Straße prügeln
uns Spielfilme angucken
uns an Lara ranwagen, hehe
uns in die Wüste schicken
wie Darth Vader atmen
uns durch eine WG kämpfen
Straßenbauer werden
volle Aufklärung fördern!

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

Zeigbar:

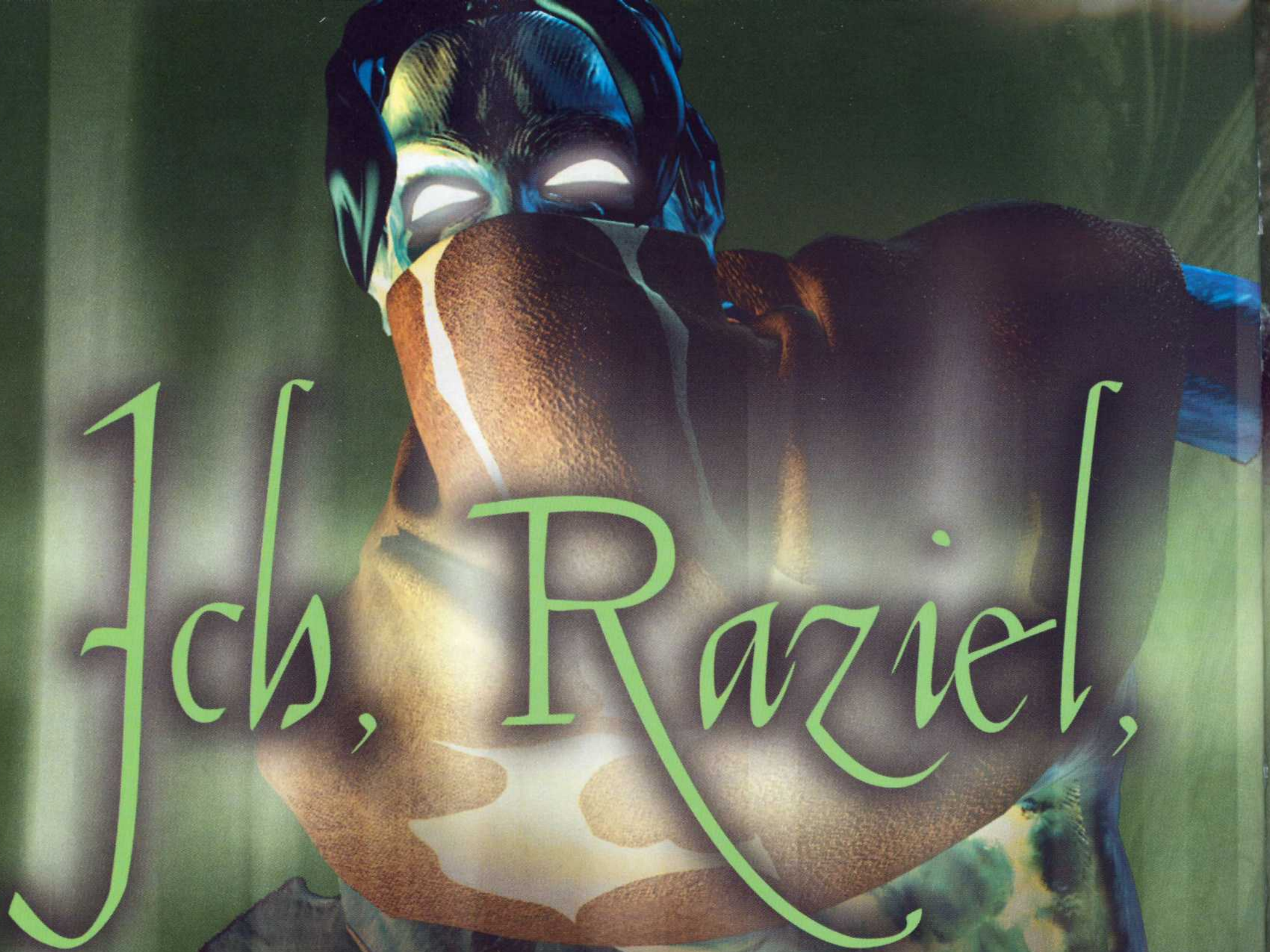
Soul Reaver, MSR, Deep Fighter, Heroes of
Might and Magic 3, Wild Metal, 4 Wheel Thunder

future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft

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

4 395024 212802

04



04/99
10 von 10



08/99
88%



08/99
93%



08/99
92%



08/99
10 von 10



07/99
10 von 10



08/99
92%



08/99
1,4



08/99
10 von 10



von allen
ausgezeichnet.



Der Konsolen-Hit jetzt auch erhältlich
für die Dreamcast.



LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

**Grimasse! Die
Wirkung von
Dreamcast ist
unbestritten...**



Hallo da draußen!



Alles neu macht der Mai, äh, März. Nachdem Markus seinen Januar in irgendwelchen thailändischen Tempeln verbracht hat, um die Erleuchtung zu finden, haben wir ab dieser Ausgabe

eine ganze Menge neue Sachen, um Euch noch mehr Informationen bieten zu können. So werden wir nun in unserem neu entworfenen KnackigFrisch mehr Internet-Sites kurz vorstellen, aber, hey, hier eine Warnung: Einige davon sind Schwachsinn. Aber sehr, sehr witziger Schwachsinn. Außerdem haben wir mehr Nachrichten aus aller Welt zusammengetragen und die Leserbriefseite so überarbeitet, daß vor allem unsere LeserTester zu unseren Testpiloten geworden sind... Darüber hinaus mußte ich leider einmal dem Jan Binsmaier von der Video Games seinen Ralph Karels entführen, damit er für uns die besten Neo Geo Pocket Color Spiele vorstellt. Und wir haben einen neuen Testpiloten bekommen, Frank Michaelis. Noch ist er etwas schüchtern, deshalb noch kein Foto, aber er hat für uns die japanische Fassung von *Code Veronica* unter die Lupe genommen und sagt uns hier, auf was wir uns bald in PAL freuen dürfen. Und das war's von mir – damit gehe ich nun ins Bett, um all den Schlaf nachzuholen, den ich verpaßt habe...



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Thomas Gerhardt

Thomas Gerhardt
Chefredakteur



Hüpf-Ins-Feld

Nur für Dreamcast:
Rayman 2, und zwar mit Sachen, die es sonst nirgendwo gibt. Ein Kompliment an Ubi Soft dafür...

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.

CeBIT com!pakt!

Mit 25 Seiten
»MESSE-SPECIAL«



com!online hat die komplette Internet-Info auf über 190 Seiten. Für alle, die mehr vom Klick ins Netz haben wollen. In der aktuellen Ausgabe lesen Sie u.a. folgende Themen:

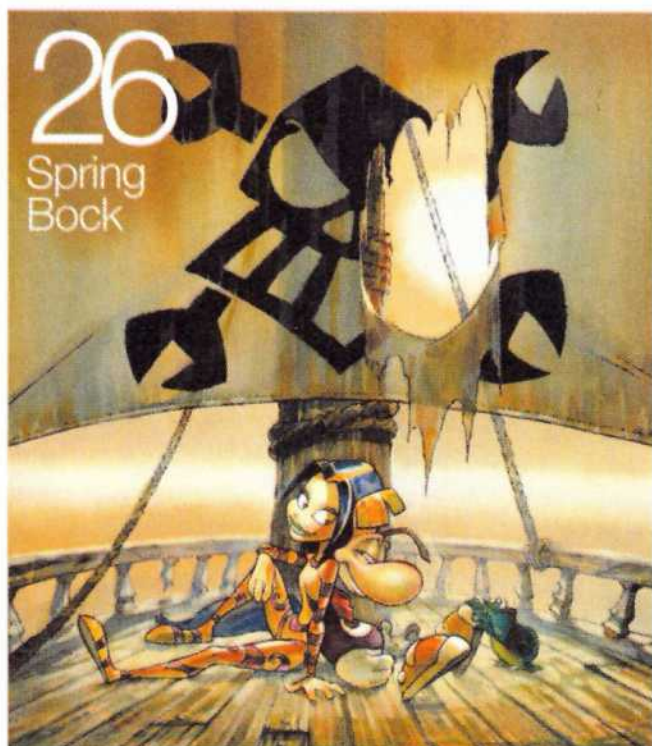
- * **Hardware-Highlights** von der CeBIT: z.B. die Handy-Uhr von Samsung oder die neuesten DVD-Player zum Aufnehmen.
- * **Internet zum Festpreis:** Wie Sie von den neuen Flatrates profitieren.
- * **Vorwärts in die Vergangenheit:** Web Sites über die 50er- und 60er-Jahre liegen voll im Trend.

Damit kommen Sie gut rein. Und sind fein raus. Europas Internet-Magazin Nr. 1 holen Sie sich jetzt alle vier Wochen neu am Kiosk.

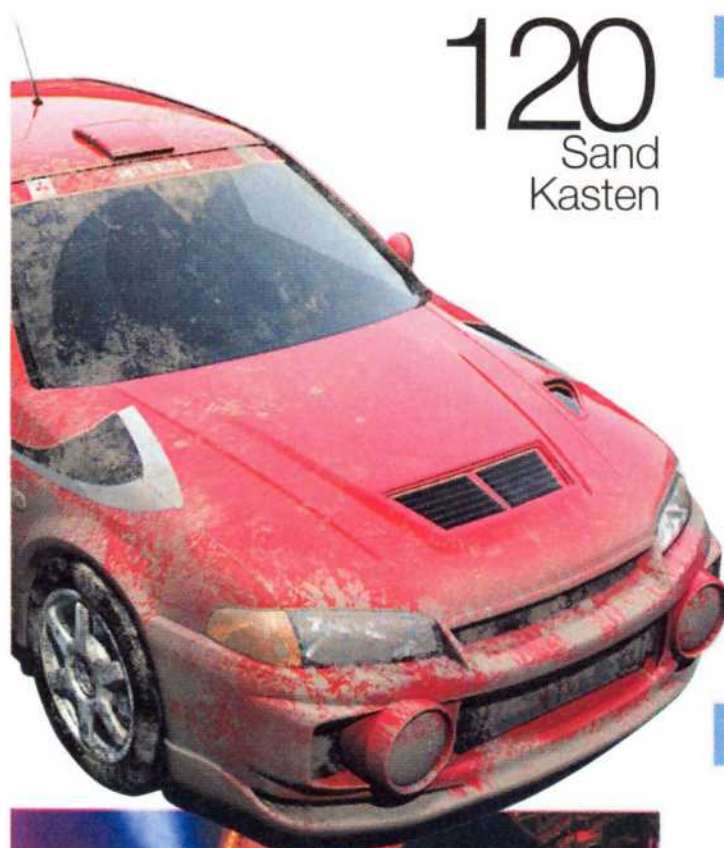


DiesmalDrin

Ausgabe Nr.06



26
Spring
Bock



120
Sand
Kasten

JetztDa

- 18 Soul Reaver**
Oh, beiß mich!
- 24 Wild Metal**
Oh, erschieß mich!
- 26 Rayman 2**
Oh, hüpf mit mir!
- 36 Slave Zero**
Oh, mach mir den Sklaven!
- 40 Street Fighter 3 Alpha**
Oh, schlag mich!
- 44 Red Dog**
Oh, reite auf mir!

LebensLust

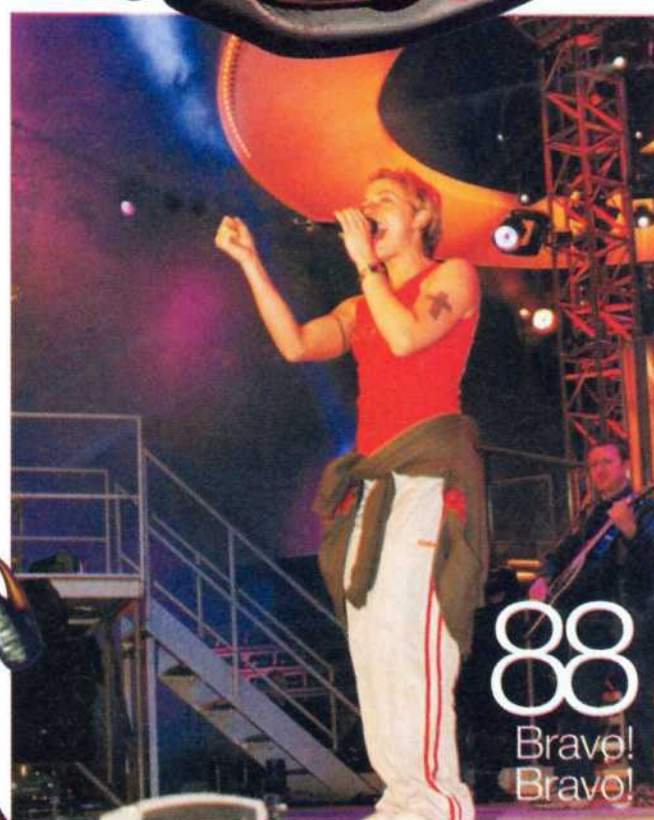
- 50 Code Veronica**
Wie clever sind die Zombies eigentlich? Wir schauen mal nach...
- 58 Hollywood-Träume**
In jedem Spiele-Entwickler steckt ein kleiner Regisseur. Und der will raus...
- 88 BackStage**
Sega... sponsort die Bravo Supershow! Und wir waren hinter den Kulissen mit dabei...
- 120 Sandkasten**
Wir schickten Alex Folkers in die Wüste, äh, nach Lyon, um V-Rally 2 anzuschauen...

Gewußt wie

- 124 Re-Volt**
Wer bisher noch nie was selber bauen durfte und vom Papa immer die Legos weggenommen bekam, der darf bei Re-Volt seine eigenen Strecken aus dem digitalen Boden stampfen. Wir sagen, wie...
- 126 FragWürdig**
Wiederum viele, sehr viele Cheats...



50
Lebens
Kampf



88
Bravo!
Bravo!

TitelThemen

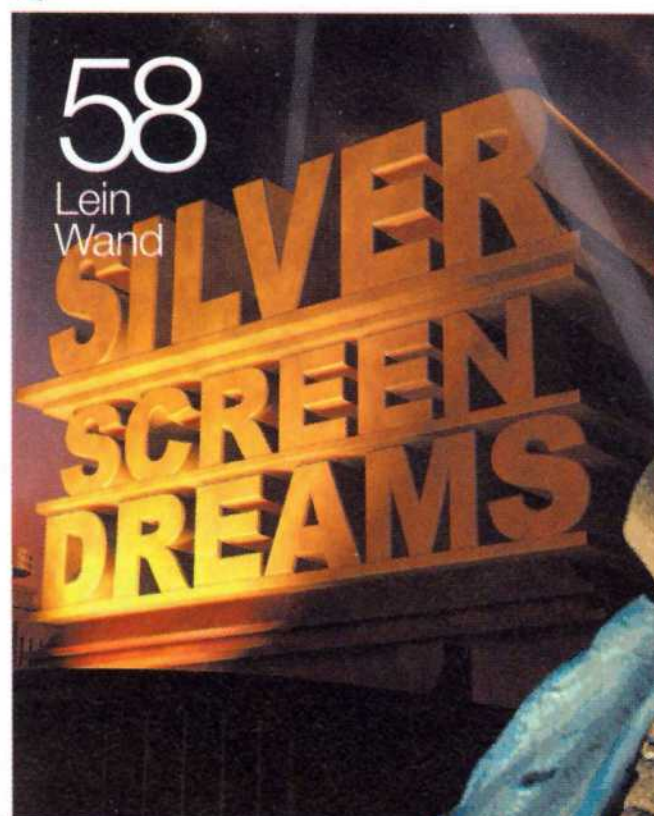


Seite
26

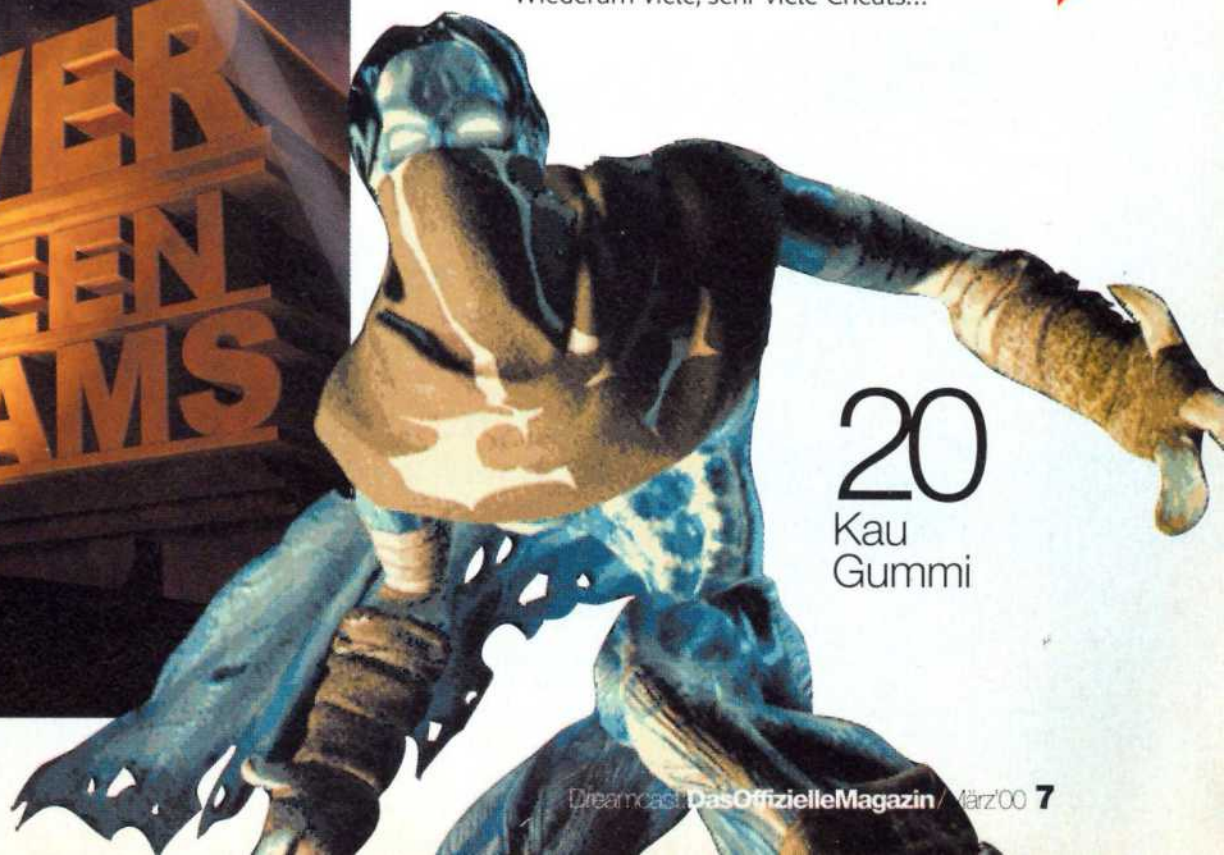
Seite
70

Seite
18

Foto: De Grawe
Flüstern von Ill Young Kim



58
Lein
Wand



20
Kau
Gummi



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Diesmal Drin

BaldDa

- 96 Ecco the Dolphin**
Was, Flipper? Die Welt ist in Gefahr?!
- 98 Dragon's Blood**
Das Rollenspiel, oh Mann...
- 100 Nightmare Creatures 2**
Die Mumie! Die Mumie!...
- 102 4 Wheel Thunder**
Dicke Räder, dicke Männer?
- 104 Tokyo Bus Guide**
Busfahren... für Fortgeschrittene
- 104 Rainbow Cotton**
Der Ritt auf dem Besen...
- 108 VorFreude**
Alles, worauf wir uns freuen...

SonstNoch

- 04 ErsteWorte**
... über Sinn und Unsinn des Lebens
- 10 TraumFrau**
... wo Lara schöner ist als Annie?
- 12 EinSchreiben**
Vollkommen neu... jeden Monat
- 35 InhaltsAngabe**
Was wir auf der GD haben
- 66 ImmerDabei**
Wie wir uns in Euer Leben schleichen, hehe...
- 68 KnackigFrisch**
Was Ill Young Kim zur Computermusik meint. Und vieles, vieles mehr... auch vollkommen neu. Nun mit Neo Geo Pocket Color und Ralph Karels...
- 128 BaldDrin**
Wir freuen uns auf die nächste Ausgabe. Und auf das Über-Babe, Lara!
- 130 SprachRohr**
George war einmal ein Held... lang ist's her...



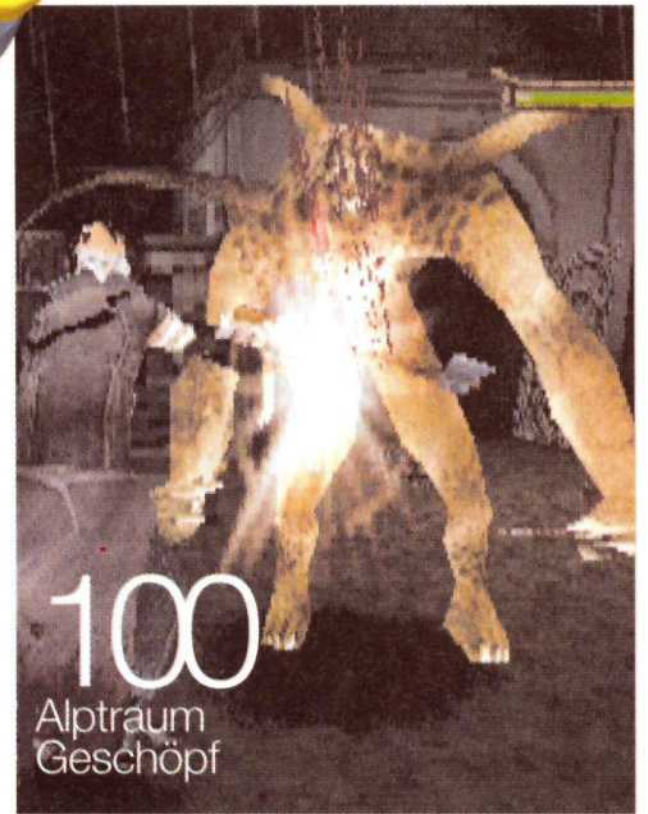
76
Neo Geo
Klassiker



96
Delphin
Freundlich



104
Bunte
Hexen



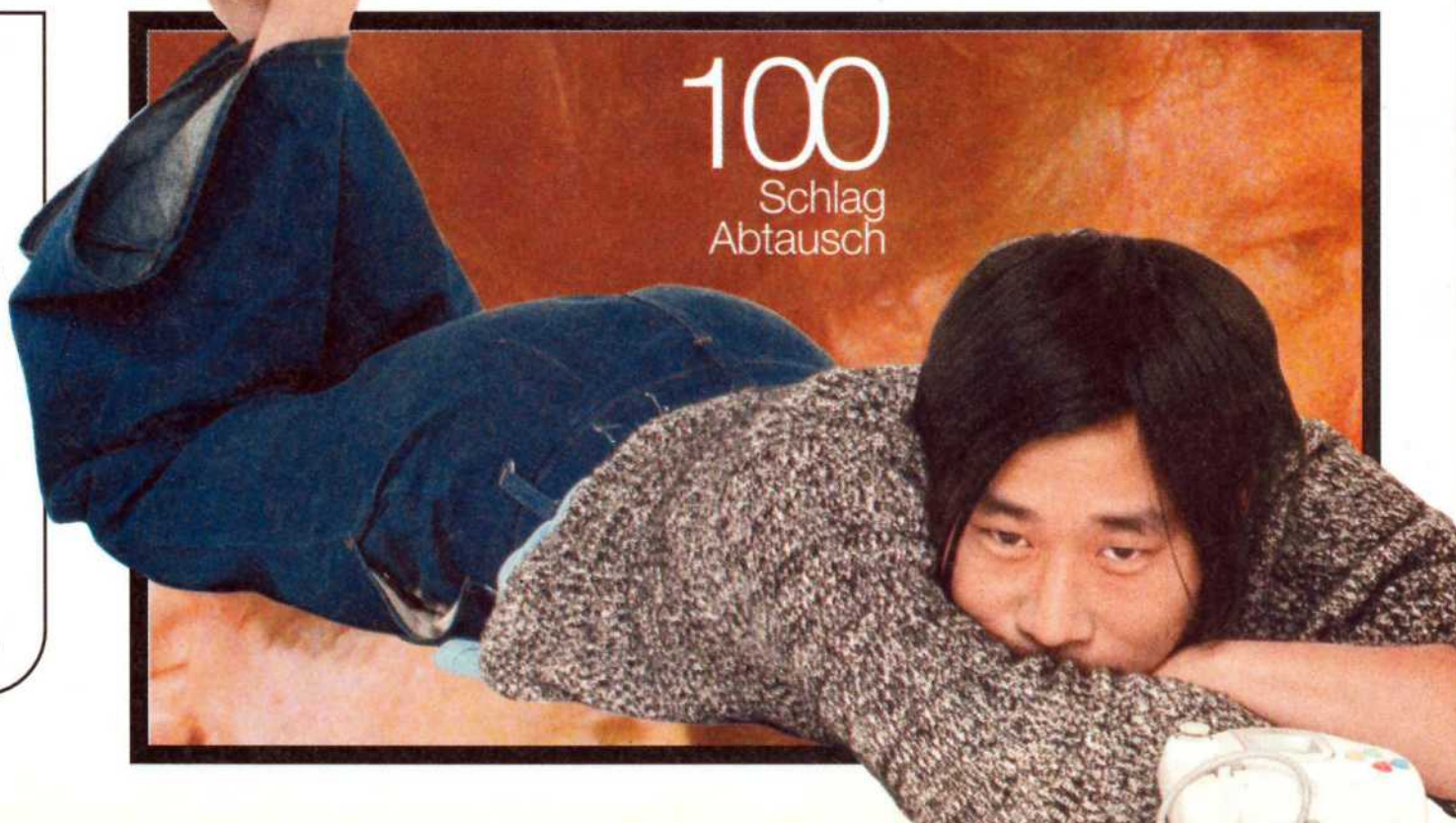
100
Alptraum
Geschöpf

GDROM

Und was ist auf der **GD-ROM**?



- SpielBar**
- MDK 2**
- Slave Zero**
- ZeigBar**
- Soul Reaver**
- HOMM 3**
- Deep Fighter**
- Wild Metal**
- 4 Wheel Thunder**



100
Schlag
Abtausch

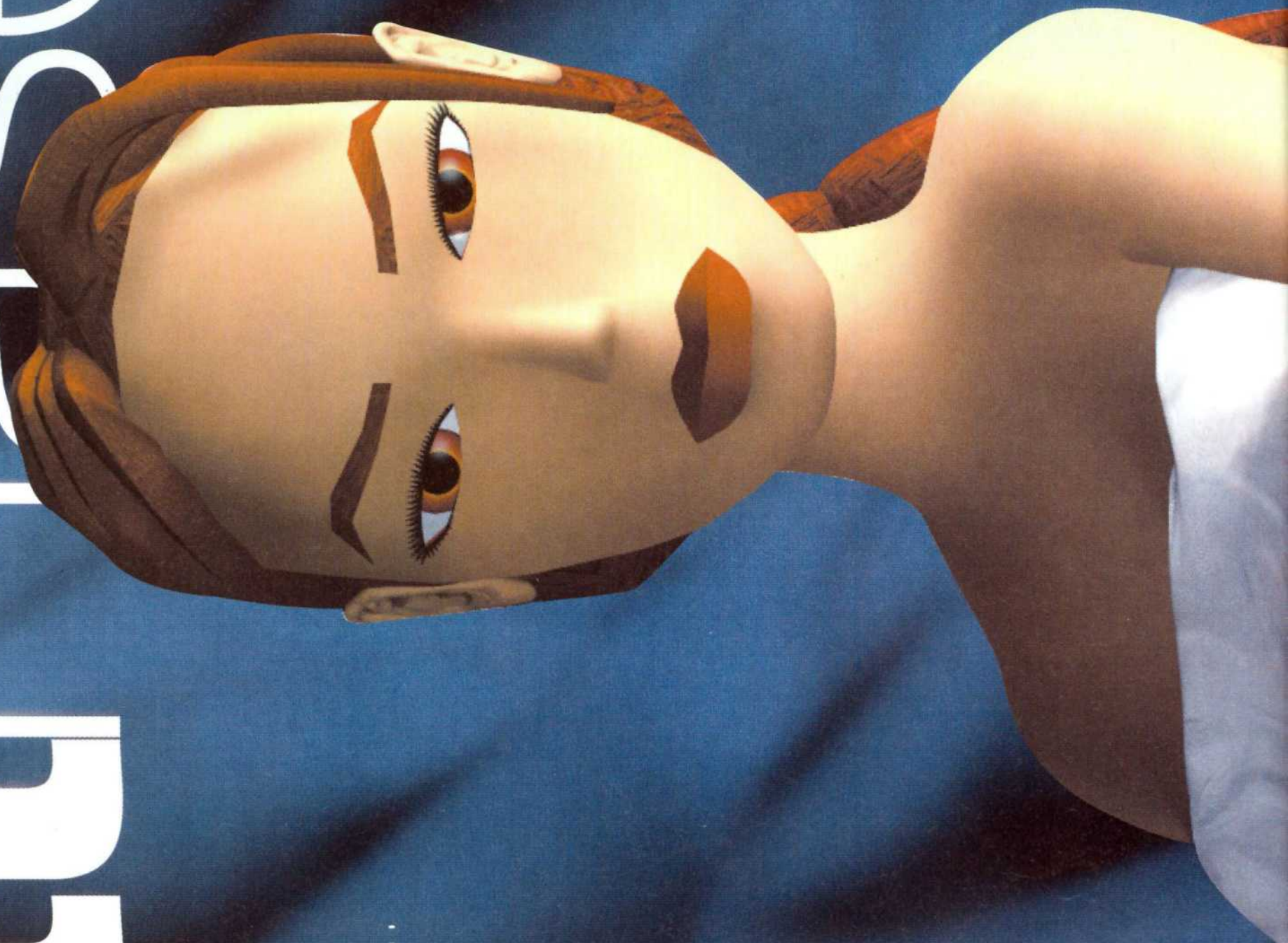
Millionen von Gamern weltweit in die Sucht getrieben!



Bist auch du dieser Schnecke
auf den Schleim gegangen?
Dann findest du alles,
was du jetzt am nötigsten brauchst,
im Internet unter www.dzone.de.
Previews, Tests und Cheats
und vor allem die Möglichkeit,
mit Leuten zu sprechen,
denen es geht wie dir.
DreamcastZone ist eines
der Selbsthilfeangebote des

Bett sag es

Wer kennt sie nicht – und wer würde sie nicht gerne kennen? Unsere Archäologin. Ach, Lara...



KissenSchlacht

Das hätten ihr wohl gerne, ihr perversen Lüstlinge. Pfui!

SchatzJäger

Lara Croft

Nun, gibt es irgend etwas, was nicht schon über die holde Ms. Croft hier, da und überall verbreitet wurde?

Das fängt damit an, daß sie *Brigitte* liest, sich mit Vorliebe mit den *Ärzten* prügelt, weil Männer ohnehin alle Schweine sind (und wir geben das ja auch zu, wenn wir nur bei ihr sein können). Außerdem hat sie früher schlechte Filme gedreht, aber das hat sie ja mit vielen heutigen Stars gemeinsam. Auch wenn Ms. Croft und ihre Agenten bei der Eidos-Agentur das nicht wahrhaben wollen und im Netz immer wieder nach den alten Nacktfotos suchen. Naja, tun wir doch auch. Das ist nun einmal der Preis des Ruhmes, und wer sich in die Öffentlichkeit begibt, der kommt zumeist in ihr um. Mag aber auch daran liegen, daß Ms. Croft nicht wie Dr. Henry Jones Junior mit der Peitsche umgehen kann, um sich zu wehren. Obwohl, auch das würde mit Sicherheit bestimmte Leute freuen... nun hört schon auf zu sabbern...

NackteFakten

- **Geburtstag:** 14. Februar 1968
- **Größe:** 1,87 m
- **Gewicht:** 54 kg
- **Maße:** 90-63-92
- **Nationalität:** Britisch
- **Hobbies:** Männer verprügeln, Gräber ausräumen, Musikvideos drehen, erotische Bilder im Internet verteilen
- **Lieblingsfilme:** Der englische Patient
- **Lieblingsmusik:** Die Ärzte, Beethoven

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

Ein Schreiben

Telegrammstil

Endlich kann man ohne Probleme in Eurem Forum sein...
-Arianne Halberm

Sega soll endlich das Zip und das DVD auch in Europa rausrücken
-Peter Lumfritz

Wenn wollt Ihr denn mit den Kochrezepten erreichen?!
-Alexander Butz

Ich würde gerne Eurem Traumädchen AnneLee eine Valentinskarte schicken, aber finde keine eMail Adresse...
-Andreas

Damit mehr Leute die Konsole kaufen, muß sie billiger werden
-Walter Traskler

Ich finde, man sollte wissen, ab welcher Altersstufe einige der Spiele freigegeben sind, damit auch eine Mutter sagen kann, das ist was für mein Kind. Finde ich wichtig. Geht das?
-Andrea Schafarczyk

Ich habe eben Euer neues Heft bekommen. Fazit: Die Rayman-Demo ist einsame Spitze, gleiches gilt für das verbesserte Wertungssystem. Trotzdem bin ich leider immer noch nicht wunschlos glücklich: Zum einen hätte ich statt der Knuckles-Soße aus Eurem „Ich koche was, was Du nicht siehst“-Special lieber eine Naddel-Soße. Außerdem würde ich gerne eine Nacht mit Verona Feldbusch verbringen. Könnt Ihr da bitte was arrangieren? Schließlich scheint Ihr einen guten Draht zu hübschen Frauen zu haben. Man muß sich nur die attraktiven Covergirls ansehen – oder Irene.

-Martin Utting
Eine Nacht mit Verona Feldbusch?! Naddel-Soße?!? Dieser Mann schaut eindeutig zuviel RTL 2 und sollte somit sofort von den freundlichen Herren in Weiß abgeholt werden...

Kann den Werbefritzen von Sega Europe mal jemand sagen, daß sie da eigentlich eine Werbekampagne am Laufen haben, die nichts bringt? Warum können wir in Europa nicht auch mit den Spielen werben? Ich wette mit Euch, daß das auf jeden Fall besser laufen würde. Denn

wenn man das Internet in der Werbung groß hervorhebt und sieht, daß nur ca. 30% einen Internetanschluss besitzen, müßte man doch merken, daß das Internet wohl nicht der Hammer an der Konsole ist, eher die grafisch und spielerisch genialen Spiele wie Sonic Adventure und Soul Calibur.
-Michael Neumann

Ich finde, daß Sega Deutschland sich Sega Amerika anschließen sollte. Die Werbung in Deutschland für Dreamcast ist nicht gerade überwältigend. Warum sonst hat es Sega Amerika wohl geschafft, bisher 1,5 Millionen Konsolen zu verkaufen? Wenigstens zur Probe wäre Werbung aus Amerika für Sega Deutschland wirklich gut.

-Thomas Wittulski
Die Werbekampagne hat ein paar Leute aufgeregt. Persönlich glauben wir, daß man es wie Radio Eriwan halten kann. Sowohl als auch... Nein, mal ehrlich, es gibt Leute, die wollen einen Internetanschluß, aber keinen PC. Aber dann muß man auch dafür sorgen, daß der vernünftig läuft und preisgünstig ist.



WerbeMacher
Viele von Euch wollen, daß die Werbung sich auf Spiele konzentriert

Brief des Monats

Hallo liebe Dreamcast-Redaktion! Vieles ist schon über Dreamcast geschrieben worden. Über die Internetfähigkeit, wie auch über die einzigartige Grafik. Ich selber bin ein begeisterter Fan von Soul Calibur.

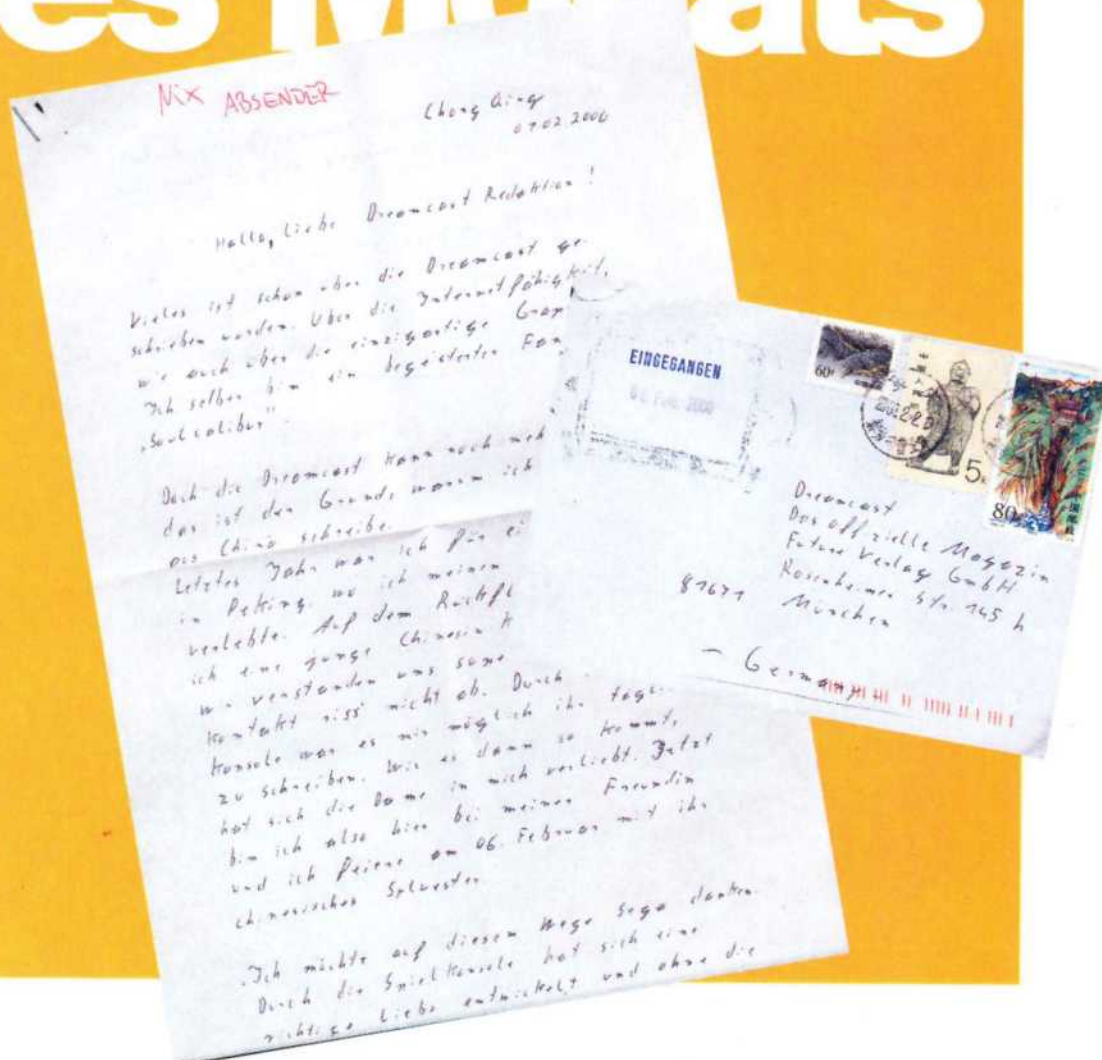
Doch Dreamcast kann noch mehr! Und das ist der Grund, warum ich Euch aus China schreibe. Letztes Jahr war ich für eine Woche in Peking, wo ich meinen Urlaub verlebte. Auf dem Rückflug lernte ich eine junge Chinesin kennen. Tja, wir verstanden uns super und der Kontakt riß nicht ab. Durch die Dreamcast-Konsole war es mir möglich, ihr täglich zu schreiben. Wie es dann so kommt, hat sich die Dame in mich verliebt [wie, was, wo? und nicht umgekehrt, Anmerkung von Le Cheffe]. Jetzt bin ich also bei meiner Freundin, und ich feiere am 6. Februar mit ihr chinesisches Silvester.

Ich möchte auf diesem Weg Sega danken. Durch die

Spielkonsole hat sich eine richtige Liebe entwickelt, und ohne die Technik von Dreamcast wäre diese Beziehung gar nicht möglich gewesen.

Tausend Grüße aus dem Land der Drachen,
Euer
Stephan Ahmert

Also, zuerst haben wir das alles nicht wirklich geglaubt und gedacht, dieser Brief ist für's Dr. Sommer Team. Aber die Briefmarken haben uns überzeugt. Der Mann ist in China. Der Mann hat sich anscheinend verliebt. Der Mann hat anscheinend echtes Glück gehabt. Und wir haben gedacht, Sega könnte Dich als neuen Werbeträger aufbauen. Wir sehen es schon vor uns! Printkampagnen! Fernsehspots! Eine eigene Kolumne in diesem Magazin, unter dem Titel „Dreamcast verbindet“. Die Möglichkeiten sind endlos. Aber mal ernsthaft: Auch von uns einen herzlichen Glückwunsch, Stephan.



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

LeserTest

Testpilot

Thomas Elling

- **Titel:** Sega Bass Fishing
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Angel-Simulation
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** -
- **Preis:** um 200 DM



HandArbeit

Auf die richtigen Köder kommt's an, beim Angeln, im Leben, in der Liebe. Dann beißen sie auch an, die Frauen... äh Fische

Als Sega 1998 das Spiel *Get Bass* veröffentlichte, war ein neues Genre geboren: die Angel-Simulation. Was anfangs nur japanische Manager vor dem Bildschirm fesselte, ist nun auch deutschen Jugendlichen unter dem Namen *Sega Bass Fishing* zugänglich. Für stolze 200 Mark bekommt ihr das Game im Bundle mit dem innovativen Fishing Controller. Der Controller wird bei der Firma Ascii hergestellt und ist mit Sensoren ausgestattet, die dafür sorgen, daß eure Armbewegungen auf den Bildschirm übertragen werden. Startet ihr das Spiel, müßt ihr Euch für einen der drei Spielmodi entscheiden. Bei Arcade angelt ihr Euch in fünf Schwierigkeitsgraden durch vier Spielstufen gegen die Zeit. Der Original Modus ist eine Meisterschaft, und im Practice entscheidet ihr Euch für Wetter, Tageszeit und einen der sechs Angelplätze, die sich im wesentlichen im Design unterscheiden. Ein Köder muß gewählt werden, diese Appetitmacher gibt es in verschiedenen Variationen, die wesentlichen Unterschiede sind Schwierigkeitsgrad und Schwimmverhalten. Habt ihr eure Wahl getroffen, wird geangelt, bis die Rute qualmt. Hat ein Fisch angebissen, werdet ihr vom dem eingebauten Vibration Pack ordentlich durchgeschüttelt. Dreht ihr zu schnell an der sich am Controller befindlichen Kurbel, kann es sein, daß die Nylonschnur reißt. Glücklicherweise werdet ihr ständig durch einen Balken über den Zustand der Schnur informiert: Wenn dieser rot blinkt, besteht

Gefahr. Habt ihr den Barsch müde gemacht, zieht eure/r Angler/in ihn auf das Boot. Kleine Fische werden müde belächelt, große stolz auf den Arm genommen. Die Seebewohner (es gibt nicht nur Fische, sondern auch Schildkröten, Krebse und Muscheln) sind schön animiert und bewegen sich sehr realistisch durch das Wasser. Das Gameplay ist sehr schnell – Simulationfreaks können zu Hause bleiben denn hier ist knallharte Arcade-Action angesagt! Obwohl das Spiel nicht mit einem Multiplayer Modus ausgestattet wurde, heizt es in fröhlicher Runde mächtig ein! Wenn einmal ein 10000g Barsch gesichtet wurde, wird kein Frieden mehr einkehren, bis jemand (und dieser jemand ist sehr, sehr beneidenswert) dieses Monster aus dem Tümpel zieht. Motivation pur! Außer den englischen Texten und dem englischen Handbuch gibt es kaum etwas zu bemängeln. Jeder der auf der Suche nach DEM ungewöhnlichen Spiel ist, sollte sich das Game unbedingt ansehen.

Unser Leser Tester Thomas Elling würde also diesem Spiel 8 aus 10 geben, was jeden Hobbyangler wahrscheinlich vor Glück aus dem Boot springen läßt. Glückwunsch! Außerdem noch ein Wort in eigener Sache, oder vielmehr ein Aufruf an unseren Leser-Tester von letztem Monat, Sasha Poplitz: Durch einen Servercrash haben wir Deine e-mail und Deine Adresse verloren... bitte melde Dich!



Der Horror!

Beim Angeln hört Dich niemand schreien



TiefseeTaucher

Ziehen, Zerrn, und das dicke Ende kommt noch...



FischFreund

Realismus pur. Sagt Markus. Sagt auch Thomas...

Bass Fishing

Alien?

Wie kriege ich eigentlich den kleinen Alien Gray bei Snow Surfers? Ich hab schon den Schneemann und alles, aber der fehlt mir
-Elke Thomas

Du mußt alle Kurse nochmal fahren, und dabei in jedem einen ersten Platz holen (und es ist egal in welcher Kategorie), dann bekommst du den Kurs Secret Force. Wenn Du den auch schaffst, dann bekommst Du den kleinen Gray.

Deutsch?

Kommt denn nun Shenmue auf Deutsch oder auf Englisch, und wann wird es denn überhaupt zu uns kommen?
-Adolf Vorbauer

Nach den letzten Infos, die wir haben (die können sich aber noch ändern), wird es Shenmue nicht wirklich als deutsche Fassung geben, sondern eher als rein englische Version. Egal, Hauptsache es kommt schnell...

Beatman?

In der letzten Video Games hat man zu Ralph „Beatman“ Karels gesagt, er würde sich vor harter Arbeit drücken. Stimmt das?
-Christian Wenner

Nein, vollkommen erstunken und erlogen. Tatsache ist jedoch, daß Ralph sich für seine vielen Kämpfe schonen muß. Gut so. Man würde ja von Mike Tyson auch nicht verlangen, Möbel zu schleppen, oder? Neee...

Poster?

Wieso bringt ihr keine Poster ins Magazin? Wenn sie dann weggeschmissen werden, ist das doch nicht Euer Problem, oder?
-Roger Steinmann

Wir haben schon mal höflich bei unseren Buchhaltern angefragt (wer wissen will, wie das aussieht, soll Braveheart gucken), um vielleicht Poster ins Heft zu hieven. Die Dinger sind teuer, aber wir arbeiten dran. Echt wahr...

Blut?

Kann man bei Zombie Revenge das grüne Blut auch rot färben (bei unserem House of the Dead 2 ging es ja auch, oder?)
-Patrick Schegene

Es gibt bestimmt eine Möglichkeit, aber wenn, dann hat Le Cheffe sie noch nicht gefunden, muß aber zugeben, daß er nach fünfmaligem Durchspielen auch nicht weiter gesucht hat, weil man ihn an den Schreibtisch ankettete.

Börse?

Könntet ihr nicht eine Art Börse mit reinbringen, in der jeder Leser seine Spiele anbieten bzw. welche Suchen kann...
-Karsten Fricke

Die Idee an sich ist krass, wenn nicht sogar genial (man weiß, das etwas gut ist, wenn man sich ärgert, nicht selbst drauf gekommen zu sein). Aber fragen wir mal die Leser hier. Wie wäre es mit einer Börse, wie sie Karsten möchte?

Ins Netz gegangen

Heute, Ladies und Gentlemen, schauen wir doch einmal nach, was das andere große S macht und wie man darauf reagiert. Ja, wir reden von der Playstation 2. Psssst, nicht so laut! Doch, wir reden von der PLAYSTATION 2. Inzwischen ist wohl so jedes Gerücht, jeder Fanatismus und jedes Argument ausgetauscht worden, was es zu dem Thema gibt. Unsere Meinung dazu ist hinlänglich bekannt. Wir freuen uns, daß das Teil endlich da ist, damit alleine schon die ganzen Spekulationen ein Ende haben und wir vielleicht auch mal schauen können, was es wirklich kann. Was uns allerdings etwas verwundert hat (während wir dies schreiben, sind wir etwa drei Tage vom Launch in Japan entfernt), ist die Tatsache, daß bis auf Ridge Racer keiner der groß angekündigten Titel wirk-

lich vorhanden sein wird. Hat man da etwa Probleme? Wir sind einfach mal im Netz gesurft und haben Euch aus den verschiedensten Foren (immer mit Quellenangabe) das zusammengestellt, was die vollkommen Wahnsinnigen (will meinen, die wirklich harten Spieler) unter Euch bisher von der PS2 halten. Setzen wir uns also hin und lauschen den Argumenten anderer...

Laut <http://www.chip.de> laufen ca. 300 der gesamt ca. 3000 Playstation-Spiele auf der PSX2 normal der Rest wohl nicht...
Mannie, Maniac-Forum

Die Gerüchte, daß wichtige Playstation2-DVD-Funktionen fehlen, wurden dementiert. Sony Computer Entertainment selber bestätigte, daß PS2-DVD alle Funktionen wie Multi-Angle, Multi-Story, oder Subtilling hat

und darüber hinaus auch AC-3 Dolby Digital und DTS. Zum Playstation 2000 Festival wird man PS2-DVD in Action sehen. Ein Trailer des Films Matrix wird verwendet.
Fritz, Maniac-Forum

Bei einem Händler wird zum PS2 Start keine Import-PS2 unter 2000,- zu haben sein, 2500,- dürften eher die Regel sein (Eigenimport ohne Zoll liegt beim derzeitigen Yen-Kurs etwa bei 1100,- incl. Versand). Zum US-Start soll sie dann mit 399\$ zu Buche schlagen, was einen Deutschland Preis von etwa 800,- ergeben dürfte.
-Ichehermion, Sega Zone Forum

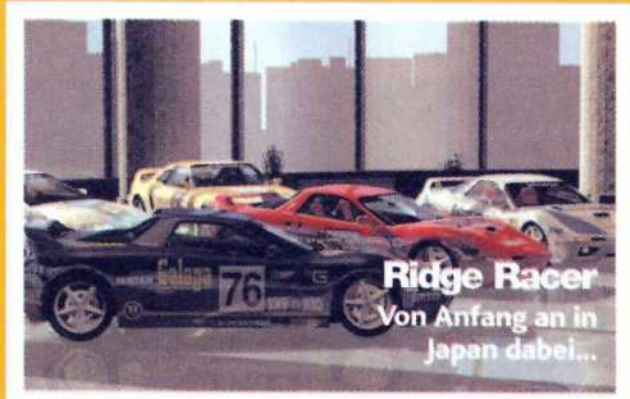
Und was kosten die Games? 400 DM oder was???

-Soulman, Sega Zone Forum

Ich weiß noch nicht, ob ich mir einen Import zulegen werde. Ich

bin da momentan eher skeptisch, was den Preis der Konsole angeht, ich werde wohl schon mit 1000 Mark dabei sein und das ist ja nun wirklich eine Menge. Außerdem rechtfertigt Tekken nicht den Kauf einer Importkonsole, und die richtig fetten Games werden wohl auch nicht zum Launch erhältlich sein. Will heißen, daß kein Final Fantasy IX erscheinen wird (zumindest nicht am 4.3.). Wenn man aber auf Beat 'em-Ups und Racer steht, sollte man sich so schnell wie möglich eine PS2 holen, ich denke aber, daß es sich nicht -Maddin, Playstation Forum, Spielmarkt.de

Ach, Leute, was wir dazu nur noch sagen können, das ist: Laßt uns einfach in Ruhe abwarten, vielleicht wird sie teuer, vielleicht wird sie schlecht, aber dann dürfen wir auch laut lachen, oder?



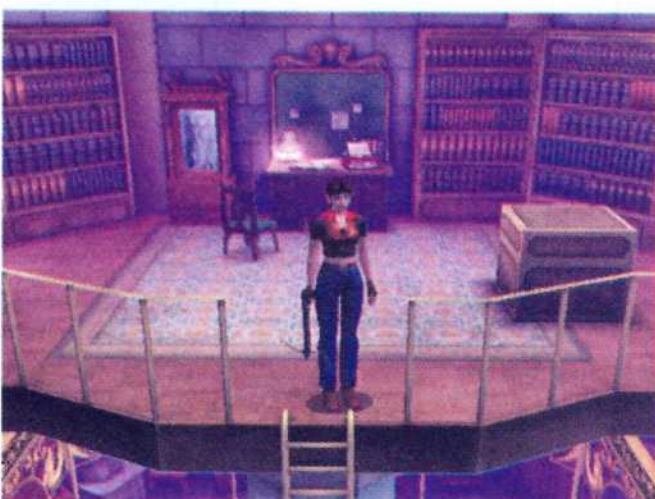
Ridge Racer
Von Anfang an in Japan dabei...



Tekken Tag
Das Spiel kommt sehr viel später...

Schnittmuster

Ob Code Veronica in Deutschland auch unter's Messer kommt (manche Spiele ziehen die Gewalt ja an), das wissen wir bisher noch nicht, befürchten aber das Schlimmste...



Ich hab gehört (vielleicht hab ich's sogar bei Euch gelesen) daß Eidos die PAL-Version von Code Veronica veröffentlichen wird, das ist positiv für die Lokalisierung (Fighting Force 2), aber wenn dabei ein solches Machwerk wie Nemesis herauspringt, besorg ich mir wohl doch lieber eine Import-Version (schreibt bitte über die Cutscenes, bevor die PAL-Version erscheint, dann ist es nicht zu spät, um die Vorbestellung zu stornieren). Ach ja, sagt bitte Bescheid wann Resident 2 in Deutschland erscheint (Datum) und ob einige Cutscenes vorhanden sind.

-Tim Schrader

Wir haben zu Resident Evil: Code Veronica bis Redaktionsschluß noch keine PAL-Preview-Fassung hier gehabt, insofern können wir auf eventuelle Cuts noch keine Antwort geben. Und das andere, böse Spiel, was Du ansprichst, dürfte im April auf dem Markt sein, oder vielmehr eher unter der Ladentheke...

Euer Mag ist geil, auch wenn meist über die Hälfte der Seiten Werbung ist – aber egal. Ich hab in einer anderen (ja, genau, nicht in Eurer!) Zeitschrift gelesen, daß der Sound bei Crazy Taxi unter anderem von Bad Religion fabriziert wird, wußtet Ihr das zu dem Zeitpunkt noch nicht, oder warum habt Ihr das nicht geschrieben? Mittlerweile müßtet Ihr es ja mitbekommen haben, also frag ich mal, ob Ihr wißt, ob das alte, neue oder gar für dieses Spiel geschriebene Stücke sind. Außerdem würde ich gern wissen, welche Musikgruppen noch dabei sind.

-Benjamin Koch

Du sprichst wahrscheinlich vom Preview von Crazy Taxi, und tsss...tssss... Alex ist kein Alternative-Fan, insofern mochte er die Musik zwar, ging aber nicht näher drauf ein. Im Test hatten wir die Gruppen genannt, aber soweit ich jetzt weiß (nach einigem Checken) sind es ältere Stücke, die bei Crazy Taxi genutzt werden, keine speziell für diesen Titel geschriebenen...

Ich wollte nur sagen, daß ich es blöd finde, wie Ihr immer gegen Sony und PSX abgeht, was soll das? Die haben Euch nichts getan. Laßt sie einfach in Ruhe, die lassen Euch doch auch in Ruhe. Es ist einfach Scheiße, wie Ihr auf Leserbriefe reagiert, die die Konkurrenz fertigmachen. Ich kenne kein Heft, das so aggressiv gegen die Konkurrenz vorgeht wie Ihr. Außerdem gibt es auch Menschen, die nicht ein System vergöttern, sondern alles zocken, ja, ohne Witz, sowas soll's geben. Das klingt jetzt bestimmt unglaublich für Euch, aber das ist wahr. Ich habe eine PSX, spiele aber nebenbei auch gern DC bei meinem Kumpel.

-Kenneck

Das liegt daran, daß wir in unserer frühesten Kindheit immer von Sony-Leuten unser Pausenbrot geklaut bekommen haben. Wir sind deshalb schon in Therapie, und die Aussicht auf Heilung ist gut. Nein, jetzt mal ernsthaft hier. Denn so langsam werden wir ein wenig sauer. Wir nehmen UNSERE Konsole, UNS selbst und das Leben nicht ganz ernst, und wir haben auch schon mehrfach auf dieser Seite gesagt, daß man spielen soll, was man will, und ein Großteil unserer Leser hat sogar die Playstation zu Hause. Boa, ey. Echt.

Ich habe eine Frage/Beschwerde:

Warum kann ich in keine anderen Chatseiten außer in die der Dreamarena???? Ich dachte, man hat mit dem Dreamcast einen uneingeschränkten Internetzugang?? Ich versuche nämlich schon seit Wochen in die Chatrooms diverser Fernsehsender, Musikgruppen oder Fußballmannschaften zu kommen!! Leider immer ohne Erfolg!!

-Tim Vleurinck

Der DreamKey hat noch Probleme mit einigen Java-Routinen, aber mit dem Update (hoffentlich bald) sollte das alles behoben werden. Hoffen wir drauf, denn Du hast recht. Man sollte damit überall hinkommen...

Ich habe mir erst von kurzem ein Dreamcast gekauft, und bin im Internet auf ein Review von Sega Swirl gestossen. Da das Spiel auf einer GD-ROM zum offiziellen amerikanischen Dreamcast-Magazin mitgeliefert wurde, habe ich mich nun gefragt, ob das Spiel auch auf der europäischen (deutschen) Version des Magazins enthalten war bzw. noch kommt. Noch ein kleiner Verbesserungsvorschlag zu Eurem Magazin. Ich würde es sehr begrüßen, wenn Ihr noch eine „Langzeitmotivations-Punktzahl“ in Euer Bewertungs-System aufnehmen würdet, so, denke ich, kann man schneller erkennen, ob sich die ca. 100 DM für ein DC Spiel wirklich lohnen oder nicht!

-Vincent Schöttke

Den Sega Swirl hätten wir auch gerne, man munkelt, man arbeite an einer PAL-Version und wir bitten und betteln Sega an, daß die auf eine der Demo-GDs gebrannt wird. Was die Langzeitmotivationswertung angeht, neee. Das sollte man im eigentlichen Test abhandeln.

Vorweg muß ich sagen, Euer Magazin ist echt klasse. Da ich auch die Konkurrenten ab und zu lese, weiß ich, wovon ich spreche. Aber eines stößt immer wieder negativ auf. Und zwar Eure Tests. Mich stört, daß Ihr immer schreibt „erhältlich“!!! Die Spiele sind vielleicht schon in Japan oder USA erschienen, doch wir müssen uns noch gedulden, um mehrere Wochen, aber das frustriert, wenn man denkt, es sei schon da. Oder sind die Hersteller schuld?

-Stuart

Meist gibt es nur Monatsangaben für den Erscheinungstermin, und der verschiebt sich ständig. Insofern sehen wir manchmal ein wenig dumm aus. Nehmen wir mal Vigilante 8. Wir hatten die letzte Testfassung hier, im Laden habe ich's noch nicht gesehen. Sollte aber eigentlich im Januar da sein...



MusikantenStadl

In Crazy Taxi gab's heftig was auf die Löffel, auch wenn es nur Offspring und Bad Religion waren, die dort musizierten und Le Cheffe immer noch dringlich Marilyn Manson will...

Gewinner

Könnten wir bitte einen Trommelwirbel haben, brrrrrrrr, ja, kann ruhig ein bißchen lauter sein, denn gewonnen haben bei uns diese Leute hier, die – nur mit Papier, Computer oder Postkarte bewaffnet – uns gegenübergetreten sind:

Ubi et Orbi

Die Fanpakete mit Jacke, Cap, Uhr, Spiel, Poster und T-Shirt haben gewonnen:

Andrea Lang, Erlenbach
Fabio Sobanski, Glinde

Texas

Das Programmierpaket aus Austin bekommen:

Iskander Hachaichi, München
Maik Burandt, Berlin
Stefan Maurischat, Nendeln
Marcus Chamier, Ahaus
Lisa Riedl, Neulassing

Trick Style

Das Board, T-Shirt und Spiel kriegen (und nicht den Hals brechen, okay?):

Thorsten Friedl, Jebenhausen
Andreas Morgenstern, Olching
Thomas Öhlschläger, Nienburg/W

Shadow Man

Mike LeRoi darf bei sich zu Hause aufstellen:

Michael Messner, Stuttgart

Re-Volt

Und den echten Flitzer von da drüben, den kriegt der

H. Wiesel, Salzkotten

Einen herzlichen Glühstrumpf an alle da draußen, die gewonnen haben, und all die anderen, ein herzliches Danke.



IGN

Die (und wir meinen DIE) Site im Netz, die als allererster Bookmark im Favoritenordner des Browsers sein sollte. Weil, alles auf einen Blick, und das jetzt und hier...



dreamcast.ign.com

Planet Sega

Vielleicht das Forum, das mit zu den besten gehört, ein relativ einfaches Design, aber sehr viele Infos für Sega-Fanatiker, die sich auch immer zu Wort melden.



www.planet-sega.de

Dreamcast Total

Nach dem Redesign noch etwas leer, aber schon mit genialen Ansätzen, unter anderem Interviews mit Entwicklern wie z.B. Carrier Insofern ein guter Surfpunkt.



www.dreamcast-total.com

Sega Zone

Vom flashigen Intro bis hin zu sehr guten, sehr aktuellen Updates, eine der Sites, die beim Surfen immer wieder Spaß machen und von uns auch deshalb gelobt werden.



www.sega-zone.de

Seganet

Ebenfalls ein guter Ort, um sich die neuesten Infos über die Konsole runterzuziehen. Einer der Sites, bei denen Le Cheffe mal was gesagt hat und richtig zitiert wurde...



www.seganet.de

Maniac-Online

Jaja, wir wissen, daß die eigentlich die Konkurrenz sind und uns auch gar nicht mögen, aber wie unsere Mamis gesagt haben: Liebe deinen Nächsten...



www.maniac-online.de

DC-Zone

Hat vielleicht das beste Auftreten im Web, sehr lifestyleig (hey, wir mögen das), aber für unsere Konsole könnten mehr Infos her. Soviel wie für den PC...



www.dc-zone.de

Jetzt abonnieren!

Hausbesuche sind bei uns
um die Hälfte billiger!

Wir sind für Euch da

Ihr braucht nie wieder Euer warmes, gemütliches Heim zu verlassen, um die neueste Ausgabe von **Dreamcast: Das Offizielle Magazin** zu lesen. Wir liefern Euch die nächsten drei Ausgaben für **19 Mark und 99 Pfennig**. Ja, Ihr habt richtig gehört! Dafür kriegt Ihr auch dreimal die **exklusiven GD-ROMs** mit all den neuen Demos. Das bekommt Ihr sonst nirgendwo!

Echt preisgünstig

Das bedeutet: derselbe Spaß, aber viel, viel billiger. Wer will, kann selber nachrechnen. Im Laden kosten wir nämlich fast 40 Mark.

Bei Euch zu Hause

Wie's geht? Uns anrufen, unter **089/20 95 91 38** und drei Fragen beantworten. Wer seid Ihr? Was wollt Ihr? Und, wie wollt Ihr zahlen? Für die Schüchternen bieten wir das auch als eMail an: **dreamcast-mag@csj.de**

Solange Ihr wollt

Die Bestellung des Mini-Abos könnt Ihr innerhalb einer Woche nach Bestelldatum schriftlich bei Dreamcast: Abo-Service, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Wenn wir nichts von Euch hören, dann werdet Ihr Besitzer von drei Ausgaben unseres Magazins für nur **19 Mark und 99 Pfennig**



Dreimal
Spaß
zu Hause

future
VERLAG
Medien mit Leidenschaft

JA, ich möchte Dreamcast-Das Offizielle Magazin für DM 19,99 testen. Bitte schickt mir die nächsten 3 Ausgaben – per Post frei Haus. Wenn ich nach Erhalt der dritten Ausgabe nicht abbestelle, erhalte ich Dreamcast-Das Offizielle Magazin regelmäßig im Abo zum Preis von lächerlichen DM 129,60 (Euro 66,26) – pro Heft DM 10,80 statt DM 12,80, Studenten-Abo DM 110,40. (Euro 56,45). Damit spare ich 15 % gegenüber dem Kioskpreis.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt)

Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Geldinstitut _____

Kontonummer

Bankleitzahl

Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Dreamcast: Das Offizielle Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 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 _____

CDC04

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

Für nur
19.99 Mark
kriegst Du die
nächsten drei
Ausgaben
frei ins Haus!

Dreamcast:
Das Offizielle Magazin / Abo-Service CSJ
Postfach 14 02 20 / 80452 München

Coupons ausschneiden und senden an:
Dreamcast - das offizielle Magazin • Abo-Service CSJ • Postfach 14 02 20 • 80452 München
Tel: 089/20959138 • Fax: 089/200281-22 • Mail: dreamcastmag@csj.de

Magazin, Abo-Service 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 zeitliche Absendung des Widerrufs.



Jetzt und Da

SpielKinder



Thomas Gerhardt
hat für diese Ausgabe so heftig an der Gestaltung der neuen News-Strecke gewerkelt, daß er kaum selbst zum Testen kam



Markus Hermannsdorfer
wurde, kaum aus dem Urlaub zurück, gleich von massiven Mechs und roten Hunden geärgert



Ulf Schneider
hielt für uns den Kopf hin und testete *Street Fighter*. Zur Entspannung gab's anschließend *Rayman*...



Martina Vrengor
überwacht alles und jeden und haut bösen Kindern auf die Finger...



Alex Folkers
schlug sich diesen Monat mit Vampiren, Drachen und Delphinen herum – anstrengend, das

Eidos kommt! Und Eidos kommt heftig!

18
Los, Finger-
nägel schnei-
den! Und zwar
sofort!

6

Spiele im Test
Und was für
welche...

18 **Soul Reaver**
Auf dem Zahnfleisch...

24 **Wild Metal**
Auf ins Gefecht...

26 **Rayman 2**
Auf dem Sprung...

36 **Slave Zero**
Auf dem Sklavenmarkt...

40 **Street Fighter Alpha 3**
Auf ihn mit Gebrüll...

44 **Red Dog**
Auf den Hund gekommen...

Schlußstrich

Wir testen, täglich, des Nachts und in allen Stunden dazwischen. Damit wir eine gute Wertung abgeben, nehmen wir das Dezimalsystem. Wobei 10 das absolute Über-Hyper-Muß-jeder-sofort-kaufen-sonst-wird-er-seines-Lebens-nicht-mehr-froh Spiel ist. Außerdem haben wir Extra-Wertungen für Grafik und Sound eingeführt, ebenfalls gewertet von 1 - 10.

26
Ist der niedlich!
Comic-Kerlchen
Rayman
hüpft los



Dumme Idee

Wer sich freiwillig mit dem blauhäutigen Herrn anlegt, hat schon verloren



Legacy of Kain **Soul Reaver**



GrafikPracht

Sieht tierisch gut aus – von der grau-grün-braunen Tarn-Farbgebung mal völlig abgesehen



Vampir, reichlich alt, ohne Bauchmuskeln oder Unterkiefer, sucht nach willigen Opfern. Nur ernstgemeinte Zuschriften bitte unter Chiffre...

Es ist nicht leicht, Vampir zu sein. Ganz besonders, wenn man seinen Chef mit den eigenen Fähigkeiten überholt. Das muß auch Razel erfahren, der Protagonist in *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Er und seine dämonischen Brüder sind die Untergebenen von Kain, der mit seiner Macht das Land Nosgoth fest in der Klaue hat. Dummerweise entwickelt sich Razel schneller als sein Boss – ihm wachsen Flügel, während seine Brüder und Kain Fußgänger bleiben. Das kann der Obervampir natürlich nicht hinnehmen, und er verdammt Razel zu einem schrecklichen Los: Er wird bei lebendigem (oder besser untotem) Leib in den See der Toten geworfen, wo er sich in Hunderten oder Tausenden von Jahren unter höllischen Qualen langsam auflösen sollte.

Da hat sich aber jemand schwer verrechnet. Razel stirbt nämlich nicht, sondern verliert nur große Teile seiner körperlichen Hülle. Auf dem Grund des Sees angekommen, wird er von einer geheimnisvollen Stimme begrüßt und in die Pflicht genommen, Rache an seinen Brüdern und ultimativ an Kain zu üben. Durch das Fehlen seines Unterkiefers der vampirischen Zähne beraubt, muß sich unser Anti-Held nun mit einer anderen Diät begnügen: den Seelen seiner vernichteten Feinde.

Um an diese zu gelangen, müssen die Fieslinge allerdings erstmal ordentlich weichgeklopft und dann – wie es

sich für Vampire gehört – auf passende Weise vernichtet werden. Dabei empfehlen sich immer wieder Pfähle, Speere und ähnliche Gegenstände durch das schwarze Herz der jeweiligen Kreatur. Wasser und Feuer werden allerdings auch immer gerne genommen und stellen oft die einzige Waffe dar – zumindest bis man den Soul Reaver, das magische Schwert, sein eigen nennen kann.

BlutRache

Aber genug vorgegriffen. *Soul Reaver* ist ein Action-Adventure mit sehr dichter, düsterer Atmosphäre, das bereits vor einem Jahr auf der Playstation für Furore sorgte. Allerdings reicht seine Vergangenheit noch weiter zurück: *Legacy of Kain: Blood Omen*, ebenfalls ein Action-Adventure mit vampirischem Thema, führte die Spieler in Vogelperspektive in ein technisch nicht ganz astreines Fantasy-Gemetzel. Der Nachfolger, der auf Playstation und PC bereits seine Freunde gefunden hat, ist eine Umsetzung der PC-Fassung, was man an der gegenüber Sonys Konsole dramatisch besseren grafischen Qualität merkt. Ein direkter Umbau des Spiels von PS auf DC hätte größere grafische Folgen gehabt – negative nämlich.

Man führt Razel durch Höhlen und Klöster, dunkle Gänge, Schluchten und über die Dächer alter Gemäuer, immer auf der Hut vor den Heerscharen seiner verräte-



Seelenfresser
Alexander Folkers

- **Titel:** Legacy of Kain: Soul Reaver
- **Hersteller:** Eidos
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box
- **VM-Platz:** 50 Blöcke pro Spielstand
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Technisch sehr viel besser als die Playstation-Version und, dank gutem Konsolen-Joyypad, besser zu steuern als auf dem PC. Sonst ist es das gleiche Spiel
- **Contra:** Keine Dreamcast-Extras, schlappe Menüpräsentation, Soundkulisse ohne viel Abwechslung, Längen im Spielfluß



Mannigfaltig
So vielseitig wie die Gegner sind auch die Arten, sie aus der Welt zu schaffen. Chef Kain sieht das nicht gerne...



BlutBank

Der Vampir im Wandel der Zeiten

Nosferatu – der klassische Stummfilm mit Max Schreck in der Rolle des Blutsaugers. Durch geniales Licht- und Schattenspiel äußerst beklemmend.



Interview mit einem Vampir – das sinnlose Leben eines Unsterblichen, der seine Welt verloren hat. Romantisch, traurig, mit moderner Starbesetzung.



Er will Euch an den Kragen – Eigenanzeige unseres Schwesternmagazins *Video Games*. Informationen rund um Videospiele: Lesenswert, wenn auch ohne eine Demo-GD...



Soul Reaver – das technologische Ende des Holzpflöcks? Auf keinen Fall! So lange es Unsterbliche gibt, werden sie sich immer noch weiterentwickeln.



rischen Ex-Kumpanen oder menschlichen Vampir-Jägern. Am Anfang noch unbewaffnet, muß man seine Gegner im Nahkampf oder mit Hilfe herumliegender Gegenstände bekämpfen. Erst beim ersten Kampf gegen einen Bossgegner gelangt man in den Besitz des Soul Reaver, der Raziel fortan bei voller Lebenskraft als Waffe dient. Trotz seiner körperlichen Gebrechen ist der Seelenräuber gut zu Fuß, kann springen und klettern, mit Hilfe seiner rudimentären Flügel schweben und später sogar verschiedene Projektile abfeuern, klettern und schwimmen. Die Kamera versucht dabei (an einigen Stellen versagt sie), hinter dem Spieler zu bleiben und so für möglichst viel Übersicht zu sorgen. Besonders bei den kniffligen Sprüngen über die Säulen der uralten Abtei sieht sie oft zu weit nach vorne, um Gefahren rechts oder links des Weges entdecken zu können. Allerdings haben es dem virtuellen Auge die verschiedenen Gittertüren ganz besonders angetan. Es bleibt nämlich regelmäßig auf der falschen Seite einer verschlossenen Tür hinter dem Spieler zurück.

Um gerade den Einstieg in ein neues Spiel so einfach wie möglich zu gestalten, muß der angehende Seelendieb nach dem Start eines neuen Versuchs erst einmal über einen einfachen Parcours aus verschiedenen Spielszenen, um überhaupt in die wirkliche Handlung einzusteigen. Mit Sprachanweisungen und kurzen Texteinblendungen wird erläutert, mit welchen Tasten und -kombinationen Raziel die verschiedenen Bewegungen ausführt. Bis auf einige übertrieben nervige Zielsprungversuche im späteren Spiel wird dabei auch alles abgehandelt, was den geneigten Vampir erwartet.

Das Spielelement, das *Soul Reaver* von den meisten anderen Action-Adventures (mal abgesehen vielleicht von *ShadowMan*) unterscheidet, ist die Unterteilung in die materielle und die spektrale Ebene: An jeder Stelle des



KnochenArbeit

Die meisten Puzzles in *Soul Reaver* sind einfach aufgebaut, aber doch knifflig zu lösen



Action, Rätsel und weit und breit keine Pastellfarben: *Soul Reaver* ist für Hartgesottene

Spiels kann (und meistens muß) Raziel die uns vertraute Dimension der Materie verlassen und in die Geisterwelt eintauchen. Das ist zwar nichts Neues (man denke nur an das gute *Zelda: Link to the Past*), sieht aber an einigen Stellen einfach rattscharf aus, wenn sich die Umgebung um den Hauptdarsteller herum windet und verdreht, um sich von der einen in die andere Version zu verwandeln. Besonders sehenswert: Die riesigen Lüftungsrohre, die etwa ab der Hälfte aufgerichtet als Orgelpfeifen dienen, bewegen sich wie die Schlangen auf einem Medusenhaupt, um sich den neuen Gegebenheiten anzupassen. Auf die Sprünge zwischen den Ebenen und auf *Sokoban*-mäßige Verschiebe-Puzzles stützt sich der Adventure-Anteil des Spiels. Erst im letzten Abschnitt trifft man auf andere Rätsel, die auf Farbkombinationen oder Symbolen aufbauen. Der Schwierigkeitsgrad bleibt dabei mittelmäßig; mit etwas Geduld und Nachdenken dürfte keines der Puzzles mehr darstellen als eine Pause im allgemeinen Spielfluß. Allerdings hätte etwas Abwechslung hier gut getan – obwohl eine Vielfalt von Rätseln auftaucht, konzentrieren sich die ersten Spielabschnitte auf mehr oder weniger simple Blockschiebereien.

LangeWeile?

Oberflächlich ist *Soul Reaver* ein fantastisches Spiel mit dichter Atmosphäre, das jedem Fan düsterer Geschichten

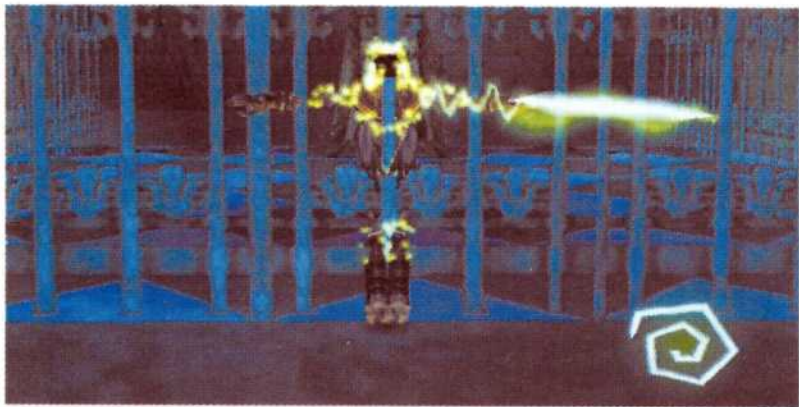
das Leben versüßt. Die Tücken stecken allerdings – wie fast immer – im Detail. Die musikalische Kulisse ist, sofern überhaupt als solche bemerkbar, etwas dürrig. Als Ausgleich dazu sind dann die Soundeffekte sehr eintönig (getötete Vampire sterben immer mit den gleichen Lauten). Dafür ist die grafische Gestaltung erste Klasse: Selten waren so schöne leere Gänge zu sehen. Eines der größten Mankos ist nämlich der Leerlauf, der besonders im ersten Drittel für Langeweile sorgt. Es passiert oft, daß man sich allein auf weiter Flur durch unübersichtliche Gänge und Räume bewegt, die

keinen Zweck haben – oder zumindest so erscheinen. Einige Rätsel sind nur lösbar, wenn man den Umgang mit der ein wenig störrischen

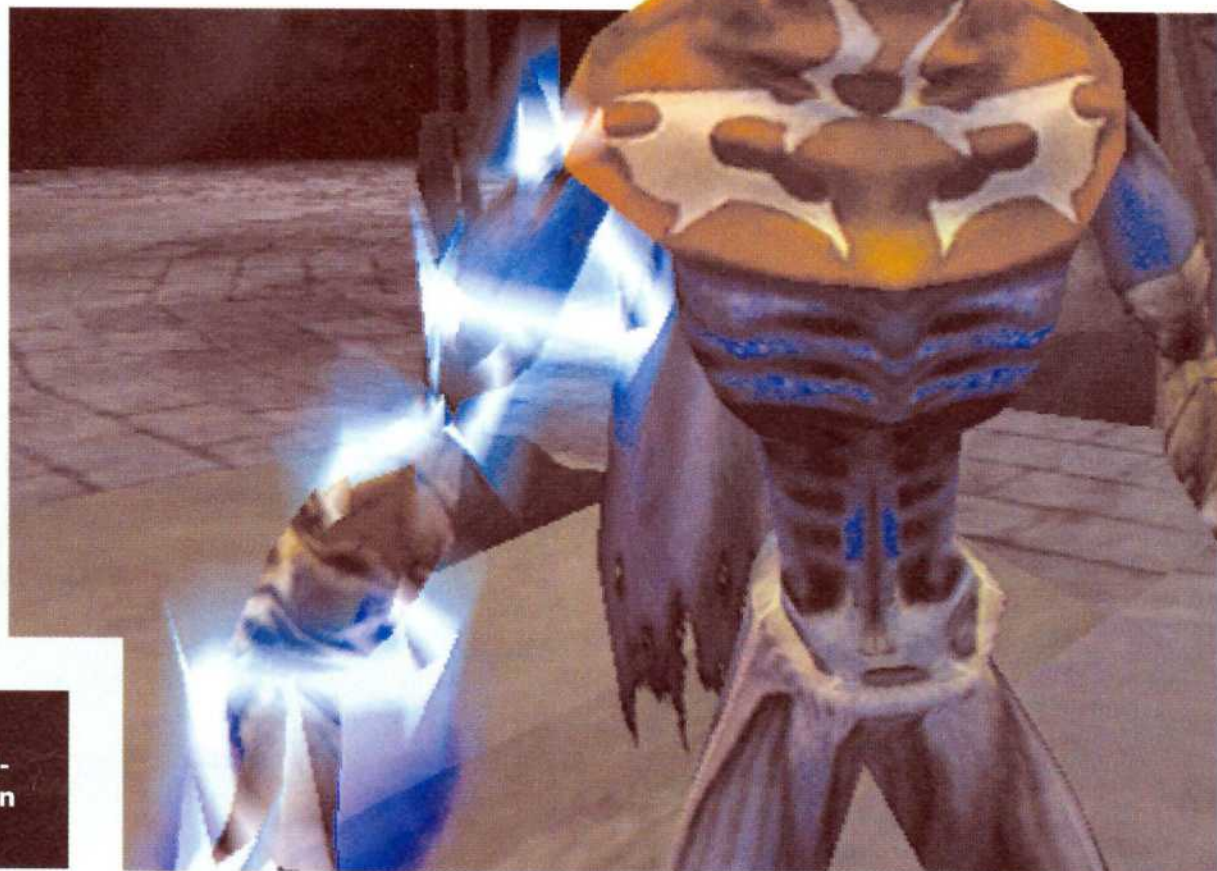


MuskelMann

Für eine Karriere bei den Chippendales hat er zwar die Muskeln, aber...



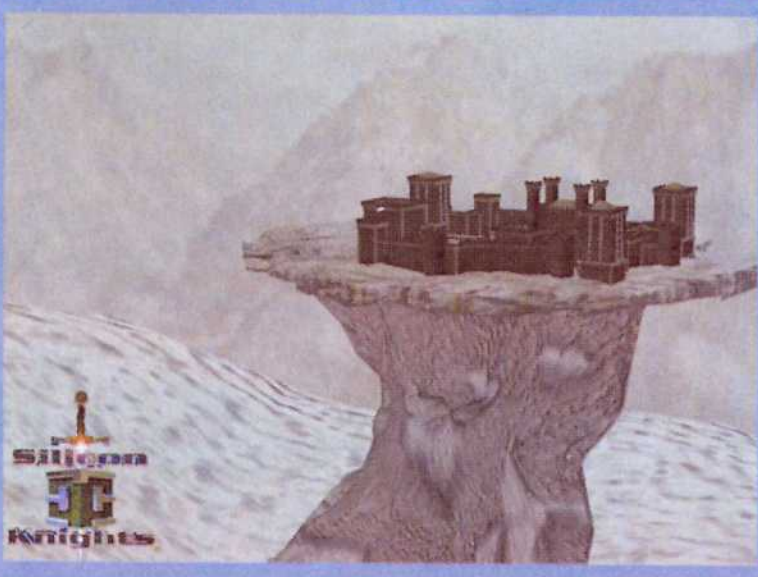
SchwertStreich
Soul Reaver, das magische Schwert, hat man nicht von Anfang an



AlterTum

Legacy of Kain: Blood Omen

Alles hat ein Ende... aber auch einen Anfang: Das von Silicon Knights begonnene und von Crystal Dynamics fertiggestellte Projekt *Blood Omen* läutete den Kampf um Nosgoth auf PC und Playstation ein.



► Kamera perfektioniert hat. Der Nerv-Faktor erreicht allerdings seinen Höhepunkt, wenn man in der versunkenen Kathedrale eine nicht gerade einfache Serie von Sprüngen zu absolvieren hat, die bei einem Fehltritt von vorne begonnen werden muß. Auch hier hat die Kamera ihre Finger im (bösen) Spiel.

Um nun aber nicht alles madig zu machen, muß man auch auf die guten Seiten von *Soul Reaver* eingehen. Teile von Grafik und Leveldesign gehören zum Besten, was bislang auf Dreamcast zu bewundern war und lassen selbst *ShadowMan* hinter sich. Die Story ist düster und wartet mit ein paar Überraschungen auf – die in Spielgrafik dargestellten Zwischensequenzen sorgen mit professionellen Sprechern für Laune. Allerdings waren in der uns vorliegenden, zum Test freigegebenen Fassung Bild und Ton nicht ganz synchron: Während die Sprecher bereits mit ihrem Part fertig waren, gestikulierten die Figuren auf dem Bildschirm noch fröhlich vor sich hin.

Wo war ich?

Action, Rätsel und weit und breit keine Pastellfarben: *Soul Reaver* ist ein Spiel für Hartgesottene, die keine Probleme mit längerem Leerlauf und darauffolgenden Panik-Phasen haben. Wer mehr Kämpfe und weniger Rennerei haben will, darf auf keinen Fall vergessen, die verstreuten Teleport-Tore zu aktivieren, die weite Entfernungen drastisch verkürzen. Allerdings sind sie nicht benannt oder nummeriert – mystische Symbole sind die einzige Wegmarke, und die sind nicht für jedermann leicht zu merken. Dafür passiert es leicht einmal, daß ein Portal übersehen wird und der Spieler unter dem enervierenden Patschen der Krallenfüße Raziels minutenlang durch leere Korridore rennen muß, um wieder an seinem letzten Einsatzpunkt anzukommen.



Gnadenlos
Als Seelenjäger darf man sich keine Blöße geben – sonst verliert man sich selbst



Kauft Euch ein Dreamcast, wenn Ihr noch keines habt

Einen Flecken Spieldesign muß man allerdings noch lobend erwähnen: Nach seinem läuternden Aufenthalt im See der Toten kann Raziel nicht mehr sterben. Sollte es mit ihm auf der materiellen Ebene zu Ende gehen, fällt er automatisch in die spektrale Welt zurück. Und sollte ihm dort gar Fürchterbares widerfahren, heißt es nicht etwa „Game Over“. Statt dessen wird der Protagonist in den ersten Raum des Spiels zurückversetzt und darf sich von dort aus erneut auf die düstere Jagd machen.

Neben all den bereits genannten Elementen gibt es noch einige Geheimnisse. Da sind zum Beispiel die Energiekristalle, die – wenn man fünf Stück findet – die maximale Lebenskraft von Raziel erhöhen. Insgesamt sind 15 Stück im Spiel verteilt – und meist nicht gerade an offensichtlichen Positionen. Ein anderes Goodie sind die verschiedenen Glyphen, die dem Soul Reaver noch mehr Schlagkraft verleihen: Wer würde wohl ein Flammenschwert ablehnen?

Requiem

So marode wie das Land Nosgoth ist *Soul Reaver* auf keinen Fall. Warum konnte das Spiel dann keine wirkliche Traumwertung einheimen? Nun, mal abgesehen von der Tatsache, daß es knapp unterhalb der Höchstwertung liegt: Eine reine PC-Umsetzung ist in der Zeit von Dreamcast nichts Außergewöhnliches mehr. Wenn man sich vor Augen hält,

wieviel Arbeit beispielsweise in die speziellen DC-Versionen von *V-Rally 2* und *Rayman 2* fließen, um den Konsolenfans etwas Besonderes zu bieten, hätte man von einem Titel von der Größe eines *Soul Reaver* doch mehr erwarten können. Aber von spezifischen Neuerungen weit und breit keine Spur. Das tut zwar der Qualität des Titels keinen Abbruch, hebt ihn aber auch nicht hervor – außer vielleicht gegen mehr oder weniger mißratene Vertreter der Gattung „jetzt auch auf Dreamcast“.

Aber genug gequatscht. An alle Vampire da draußen: Besorgt Euch ein Dreamcast, wenn Ihr das noch nicht erledigt habt. Und dann kauft Euch *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Vielleicht bleibt Euch dann das bittere Schicksal von Raziel erspart. Und alle normalen Menschen da draußen: Wer nur die Playstation-Fassung kennt (und diese auch mag), sollte trotzdem zugreifen, um mal zu sehen, wie so ein Spiel auf moderner Technik aussehen kann. Und wer auch die nicht kennt, hat etwas verpaßt: Trotz aller Schwächen – die oft im Detail liegen – ist dieses Spiel ein unterhaltsames Stück Software, das ohne eine Komplettlösung einige Tage intensiver Beschäftigung mit sich bringt.



SchlußStrich

Vampire saugen. Soul Reaver nicht. Na gut, so pauschal kann man das nicht sagen. Besonders die völlig unnötig schweren Sprungeinlagen in der versunkenen Abtei hätten nicht sein müssen. Gutes Design mit ein paar Schwächen, insgesamt wirklich empfehlenswert.



SpielZeit



15 min.
Ungesunde Hautfarbe, mein neuer Chef. Mal sehen.



30 min.
Ein Spektraltor. Was wohl Einstein davon halten würde?



45 min.
Mein Name ist Zorro, und ich bin nicht der Hausmeister.



60 min.
Dämon #3426: Nur noch Matsch nach kurzem Gefecht.

Kampfszenen

In *Wild Metal* wird geballert, was das Zeug hält



Wild Metal

Handlung? Render-Intro? Bei *Wild Metal* sucht man solche Dinge vergebens. Egal, es geht ja ohnehin nur um das rechtzeitige Betätigen des Feuerknopfes. Oder etwa nicht?



Testpilot

Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Wild Metal
- **Hersteller:** Rockstar/Take 2
- **Genre:** Ego-Shooter
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 30 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Exzellente Steuerung und gutes Fahrverhalten der Panzer
- **Contra:** Zu spartanisch. Keinerlei Abwechslung, öde Landschaften und keine besonderen Extras

Und wer am Ende draufgeht, ist unwichtig, solange ich es nicht selbst bin. Eigentlich gilt diese alte Feldherrenweisheit sogar bei Spielen à la *Sonic Adventure*, aber bei einer Panzerschlacht hat sie natürlich noch erheblich mehr Gewicht.

Wir wollen zwar hier nicht mit einer ohnehin völlig überflüssigen Handlung nerven, aber ein kurzer Abriss kann nicht schaden: Der Spieler wird in *Wild Metal* auf irgendeinen Planeten gebeamt, wo sich noch sieben andere Parteien zum munter-tödlichen Stelldichein eingefunden haben. Jede Partei besitzt eine Energiekapsel, die eingesammelt werden muß. Damit diese auch noch vom blindesten Huhn gefunden werden können, leuchten sie in knallbunten Bonbonfarben. Befindet man sich in Besitz aller Kapseln, ist der Level beendet. Nur noch den eigenen Panzer zu einer Basis fahren, schon wird man in den nächsten Level transportiert. Verschiedene Schutzmechanismen wie Bombenwerfer, Kanonen oder Energiezäune sorgen dafür, daß dieses Ziel nicht so leicht erreicht wird.

Jede Partei besitzt ein paar Panzer – worauf sollten wir sonst auch schießen? In den ersten Levels fliegen des öfte-

ren auch Kampfhubschrauber herum, aber die sind offensichtlich nur als Zierde gedacht. Und weil ein echter Shooter nicht ohne Bonusgegenstände zum Aufsammeln auskommt, wurde unser Fantasieplanet mit allerlei nützlichen Extras bestückt.

Absolutes Minimum

Die verschiedenen Kampfarenen präsentieren sich genauso spartanisch wie das Spiel selbst. Den Spieler erwartet eine karge Wüstenlandschaft ohne jegliche Vegetation. Einzig die verschiedenen Felsformationen, Gipfel und Täler bieten ein wenig Abwechslung. Natürlich sind diese Dinge nur Mittel zum Zweck. Sie dienen zum Verstecken oder Auflauern. Ein paar lieblos eingepinselte blaue Farbkleckse sollten wohl einen Fluß darstellen. Unser Panzer nahm davon keinerlei Notiz, auch ohne Schwimmausrüstung können diese Flächen mühelos befahren werden.

Die vielen verschiedenen Areale unterscheiden sich im Endeffekt wirklich nur durch den Namen. Wenigstens gibt es noch verschiedene Tageszeiten. Ein Render-Intro zur Einstimmung oder eine erklärende Handlung existiert nicht;



SpielPrinzip
Feind aufspüren, auflauern, töten, sich verstecken, Extras einsammeln. Mehr braucht es hier nicht



Die verschiedenen Level unterscheiden sich nur durch den Namen

nach Auswahl eines Panzers geht es sofort auf das Schlachtfeld. Was zu tun ist, muß der Spieler selbst herausfinden. Nicht besonders schwierig, denn am Ende geht es doch nur um das Betätigen des Feuerknopfes im richtigen Moment.

Der einzige Pluspunkt von *Wild Metal* ist die wirklich exzellente Steuerung der Panzer. Fünf davon stehen anfangs zur Auswahl. Empfehlenswerter sind meist die kleinen, wendigen Modelle. Mit L und R kann der Turm mit der Bordkanone separat gedreht werden, gefahren wird mit dem Analog-Stick. Zum besseren Zielen wird mit Y und B die Kameraperspektive verändert. Der X-Knopf dient dem Verlegen von Minen. Nicht explodierte Minen können übrigens wieder eingesammelt werden. Sehr nützlich, schließlich wissen wir alle, wie gefährlich es ist, Landminen in der Gegend herumliegen zu lassen. A ist, wie bei allen Spielen, der Feuerknopf. Je länger A gedrückt wird, desto höher hebt sich die Bordkanone. Mit der Starttaste gelangt man ins Pausenmenü, wo auch die Spiel-Optionen verändert werden können.

Einfach zu wenig

Bei *Wild Metal* wurde eindeutig zu viel gespart. Keine zerstörbaren Gebäude wie in *Vigilante 8*, keine tollen Explosionen à la *Expendable*. Auch die Action eines *Incoming* vermißten wir schmerzlich. Man fühlt sich an Zeiten

erinnert, in denen Videospiele noch mit wenig Aufwand produziert wurden. Das Spielprinzip ist so gut wie bei jedem anderen Spiel dieser Art, aber am Ende sind es halt immer die netten Gimmicks am Rande, die für Spaß, Unterhaltung und nicht zuletzt auch eine gute Wertung sorgen.

Ein weiteres Manko: Meistens ist es hier einfach zu hell. Viele Spiele dieser Art leben von einer düsteren, unheimlichen Stimmung, die den Spieler fesselt. Am besten sehen noch die Nachtlevel aus, hier gibt es wenigstens ein paar spärliche Lichteffekte. Explosionen, herumfliegende Raketen und ähnliches reichen zum Zweck, berauschend oder gar bahnbrechend sind sie allerdings auch nicht. Der Sound paßt zum Spielgeschehen, ist allerdings so abwechslungsreich wie ein 8-Stunden-Arbeitstag am Fließband.

Hardcore-Spieler werden sich *Wild Metal* ohnehin kaufen, schließlich gibt es auf Dreamcast nicht allzuvielen Alternativen. Alle anderen sollten vielleicht lieber zu *Vigilante 8*, *Incoming* oder *Slave Zero* greifen, welches wir ebenfalls in diesem Heft ebenfalls vorstellen.



SchlußStrich

Hier wurde eindeutig gespart: Keine Gimmicks wie bei *Vigilante 8* und keine Explosionen à la *Expendable*. Nur die exzellente Steuerung und das realistische Fahrverhalten der Panzer sind ein Lichtblick in dieser trostlosen Einöde von Spiel.



4

Grafik 4

Sound 3

SpielZeit



15 min.
Ich kriege euch alle...



30 min.
Krieg dich wieder ein.



45 min.
Krieg ich hier was zu trinken?

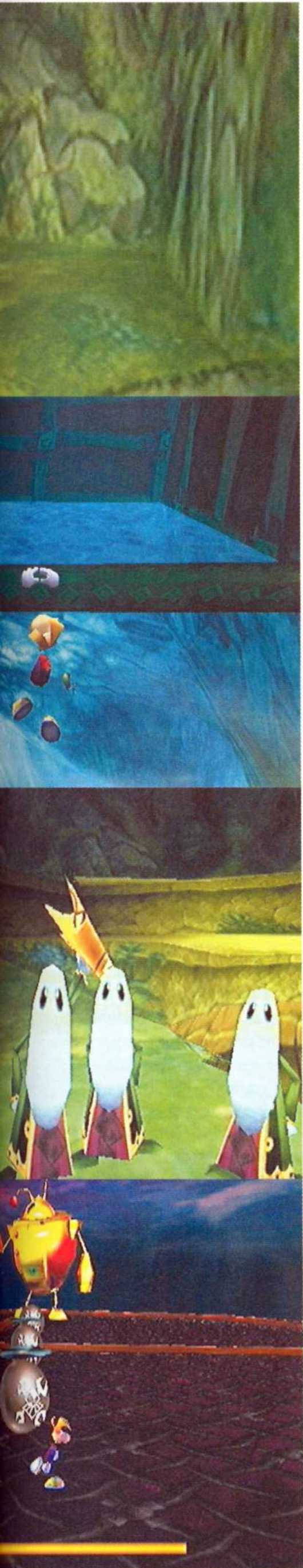


60 min.
Kriegen heißt Siegen!



WIR WOLLEN UNSEREN PAPA!

HI, RAYMAN! GUT, DASS DU GEFLOHEN BIST!



Rayman 2

The Great Escape

Sein bester Freund heißt Globox – und sämtliche Einwohner quaken Kauderwelsch: Hört sich seltsam an, aber *Rayman 2* ist trotzdem eines der besten Jump'n'Run-Spiele der letzten Monate

Rayman, Ray-Ban und der Autist Rainman hatten einen Streit, der sie bis heute gänzlich entzweit. Die Frage, die sich ein jeder stellt: Wer von ihnen ist der größte Held? Ray-Ban: „Luxus auf der Nase, Schutz vor der Sonne, für die meisten Menschen die größte Wonne.“ Rainman: „Ich bekam einen Oscar, obwohl hohl wie ein Blondinenchor, kurzum: mir macht so schnell keiner etwas vor.“ Doch Rayman ganz lässig: „Mit nur zwei Videospiele zum Superstar, für mich ist das nicht sonderbar. Maskottchen, Verkaufsschlager, zahlreiche Auszeichnungen, braucht Ihr noch mehr von diesen Lobpreisungen? Und überhaupt: Mario ist fett, Sonic beschränkt, ist Euch jetzt endlich klar, wo der Hammer hängt?“

Frecher Franzose

Der französische Toon Rayman hat in der Tat allen Grund, im Brustton der Überzeugung große Töne zu spucken: Mit nur einem Spiel strickte Ubi Softs Eigengewächs bereits 1995 an seinem eigenen Kult. In jenem Jahr veröffentlichte das Softwarehaus unter diesem Titel ein reinrassiges Jump'n'Run-Spiel, das durch seine zweidimensionale Zeichentrick-Grafik eigentlich völlig out war und trotzdem (oder gerade deshalb?) als ein besonders erfolgreiches Videospiele in die Geschichte einging. Für diese Popula-



Testpilot
Ulf Schneider

- **Titel:** Rayman 2 – The Great Escape
- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Genre:** Jump'n'Run
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** (die Testversion hat noch keine Speichermöglichkeit)
- **Erscheint:** März
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Nahezu makellose 3D-Grafik, die wie ein dreidimensionaler Zeichentrickfilm anmutet. Ungemein charmante Präsentation mit kinoreifem Flair. Sehr gute Spielbarkeit, wobei die automatische Kameraführung vorbildlich gelöst wurde. 50/60 Hz wählbar
- **Contra:** Gravierende Schwachpunkte gibt es im Grunde nicht. Lediglich das Einsammeln aller nötigen Gegenstände ist etwas mühselig und der Schwierigkeitsgrad in höheren Levels recht happig



AbGedreht
Wer auf ausgeflippte Charaktere steht, wird in Rayman bestens bedient



BonusParadies



Pyramide

Hurtig: Nur mit der richtigen Laufstrategie sammelt der Spieler alle roten Lums innerhalb des knappen Zeitlimits ein. Erinnert ein kleines bißchen an das gute alte Q-Bert.



Sprungfieber

Diese Spinnennetze kleben nicht, im Gegenteil, sie sorgen für meterhohe Sprünge, durch die Rayman zu allen Sammelobjekten gelangt. Auch bei diesem Bonusspiel ist das Zeitlimit unverschämt knapp ausgefallen.



Tempest

Eigentlich schon frech geklaut: Wie beim Arcade-Oldie *Tempest* (Atari) ballert Rayman auf die aus dem Kern auftauchenden Gegner, um zu verhindern, daß sie den äußeren Ringrand erreichen. Fördert die Handmuskulatur.



Ring-Tarzan

Gutes Timing ist vonnöten, um sich von einem Ring zum nächsten zu hangeln. Glücklicherweise verfügt Rayman über einen Magen, der auch Seestärke 10 problemlos kotzentütfrei überstehen würde.



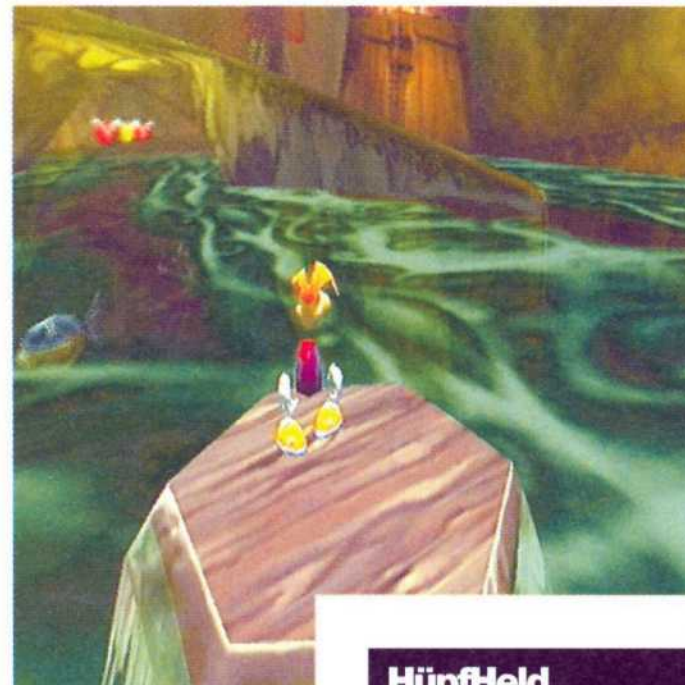
Labyrinth

Ein exklusives Highlight der Dreamcast-Version. Bis zu vier Mitspieler versuchen gleichzeitig, den Konkurrenten durch taktisch klug platzierte Barrieren zu vernichten. Das Multiplayerfest erinnert nicht ganz unbeabsichtigt an *Bomberman*.

rität sorgte vornehmlich der knuffige Titelheld, von seinem geistigen Vater Michel Ancel optisch entzückend in Szene gesetzt. Geschlagene vier Jahre mußten die Fans allerdings warten, bis das Kerlchen mit den Propellerhaaren jetzt endlich sein nächstes digitales Abenteuer erlebt. Hauptgrund für diese lange Geduldsprobe war die sorgfältig geplante Umstellung auf die dritte Dimension. Besonders lange mußten dabei die Dreamcast-Besitzer ausharren, was sich aber im nachhinein als positiv herausstellen sollte. Die Programmierer veranstalteten nach der fertigen PC-Version nämlich kein nächtelanges Saufgelage, sondern nutzten die verbliebenen vier Monate Produktionszeit für konsequentes Feintuning. Herausgekommen ist die mit Abstand beste *Rayman 2*-Adaption, die auch in grafischer Hinsicht der Hardware vollauf gerecht wird.

FeindBild

Angesichts des Grafikstils und der Jump'n'Run-Thematik kann man natürlich keine sozialkritische Hintergrundgeschichte mit einem subtilen, feministischen Einschlag erwarten. Vielmehr handelt es sich um die oft bemühte Variation des Themas „Oberfiesling bedroht einen friedlichen Planeten“. In diesem Falle heißt der Dauerschurke Admiral Klingenbart und ist ein untersetzter Piratenboß, auf dessen Plünderungskonto bereits über hundert Planeten gehen. Nun hat der intergalaktische Seeräuber es auf Raymans Heimat abgesehen. Bei seinem Eroberungsfeldzug ging der Fiesling mit der Präzision eines Schweizer Uhrwerks vor: Die Roboter-Armee überrannte die pazifistischen Einwohner förmlich, zerschlug das Herz der Welt und setzte alle wichtigen Schlüsselfiguren schachmatt. Darunter auch seine Heiligkeit Polokus, dem Rayman seine besonderen Fähigkeiten verdankt. Kurzum: Die Lage sieht wirklich nicht



HüpfHeld
Rayman verbindet moderne Technik mit klassischen Elementen: Wasser, Kletternetze, Schalter



Im Vergleich mit der DC-Version ist selbst die PC-Variante nur zweitklassig

gut aus, zumal auch Rayman in Gefangenschaft geraten ist. Wer jedoch der englischen Sprache einigermaßen mächtig ist, entnimmt dem Untertitel „The Great Escape“, daß – welch Wunder – dem Strichmännchen die Flucht gelang. Und nun seid Ihr am Zug...

Rayman, Retter der Welt

Kurz nach der Flucht plumpst Rayman gleich in den ersten Levelabschnitt. Vor seinen großen Kulleraugen breitet sich ein malerisches Szenario aus. Klare Wasserfälle purzeln herunter, ökologisch unbedenkliche Sümpfe, unberührte Flora, so weit das Auge reicht. Der perfekte Ort also für einen Erholungsurlaub. Daß die Rayman-Welt vorerst nicht vom Tourismus erschlossen wird, dürfte allerdings bereits nach den ersten Schritten klar sein. Ein Insekt namens Murphy (sieht aus wie eine Kreuzung aus Kröte und Libelle) klärt Rayman nämlich auf, daß das Chaos ausgebrochen ist, seitdem die Piraten das Herz der Welt in 1000 Stücke zerschmetterten – in tausend Lums, um genauer zu sein. Jene Lums sind geheimnisvolle Kuschelwesen, die die nötige Energie in sich tragen, um wieder für Gleichgewicht in der Rayman-Welt zu sorgen. Das klingt irgendwie geschwollen...

Wie dem auch sein, auf jeden Fall muß Held Rayman die schlecht bezahlte Aschenputtel-Aufgabe übernehmen, sämtliche 1000 Lums wieder einzusammeln.

ExklusivClub

Folgende Features bietet nur die Dreamcast-Version

- Längere und neue Zwischensequenzen
- Mehr animierte Grafikelemente (z.B. Lava, Frösche oder toxischer (giftiger) Rauch)
- Neue Gegnerarten
- Dolby Surround (nicht wie im Preview angegeben DDigital)
- Neuer Abschnitt (Globox Village)
- 3 neue Bonusspiele (inkl. einem 4-Spieler-Modus)
- Komplet überarbeitete Oberwelt
- Mehr Rayman-Animationen
- Internet-Unterstützung: Auf der Rayman-Homepage kann man einen zusätzlichen Level freischalten
- Grafische Spezialeffekte (z.B. Bump Mapping)
- 60 Frames pro Sekunde





SportsKanone

So beweglich wie Rayman ist fast niemand – als Wasserski-Läufer oder Träger magischer Kugeln



Karriereleiter



Die oft zitierte Tellerwäscher-Karriere findet man auch in der Videospielebranche. Michel Ancel fing bereits mit 16 Jahren an, Spiele zu programmieren. In diesem zarten Alter gewann der sympathische Franzose einen Programmierwettbewerb und wurde aufgrund dessen sofort von Ubi Soft unter Vertrag genommen. Nach seinem erfolgreichen Einstand mit dem Abenteuerspiel *The Teller*

versetzte die Firma den talentierten Teenager zur Weiterbildung in die Bretagne. Dort entwickelte er vier Jahre später das Konzept zu *Rayman*. 1995 war es schließlich soweit: Das schnuckelige (aber höllisch schwere!) Geschicklichkeitsspiel *Rayman* feierte seinen Einstand auf mehreren Konsolen-Plattformen und mauserte sich schnell zu einem Verkaufsschlager. Die Besonderheit: Während andere Hersteller auf dreidimensionale Polygongrafik setzten, bot *Rayman* eine lupenreine Comic-Optik in 2D. Vermutlich begründet sich der Erfolg vor allem auf die niedliche Präsentation und dem eigenwilligen Charakterdesign. Danach sollten ganze vier Jahre vergehen, bis das Strichmännchen wieder auf Reisen ging. Grund für diese lange Wartezeit: Der Fantasy-Fan Michel Ancel ist ein bekennender Perfektionist. Alleine in der Entwicklung der leistungsstarken 3D-Engine steckt ein gutes halbes Jahr Arbeit. Inzwischen ist *Rayman* das offizielle Firmenmaskottchen von Ubi Soft und zudem der Hauptdarsteller in einer mehrfach ausgezeichneten Edutainment-Serie.



Herzallerliebste

Ein Maskottchen, das auch Greenpeace gut zu Gesicht stehen würde: Held Rayman ist knuddeliger als ein Teddy und gerechter als Judge Dredd

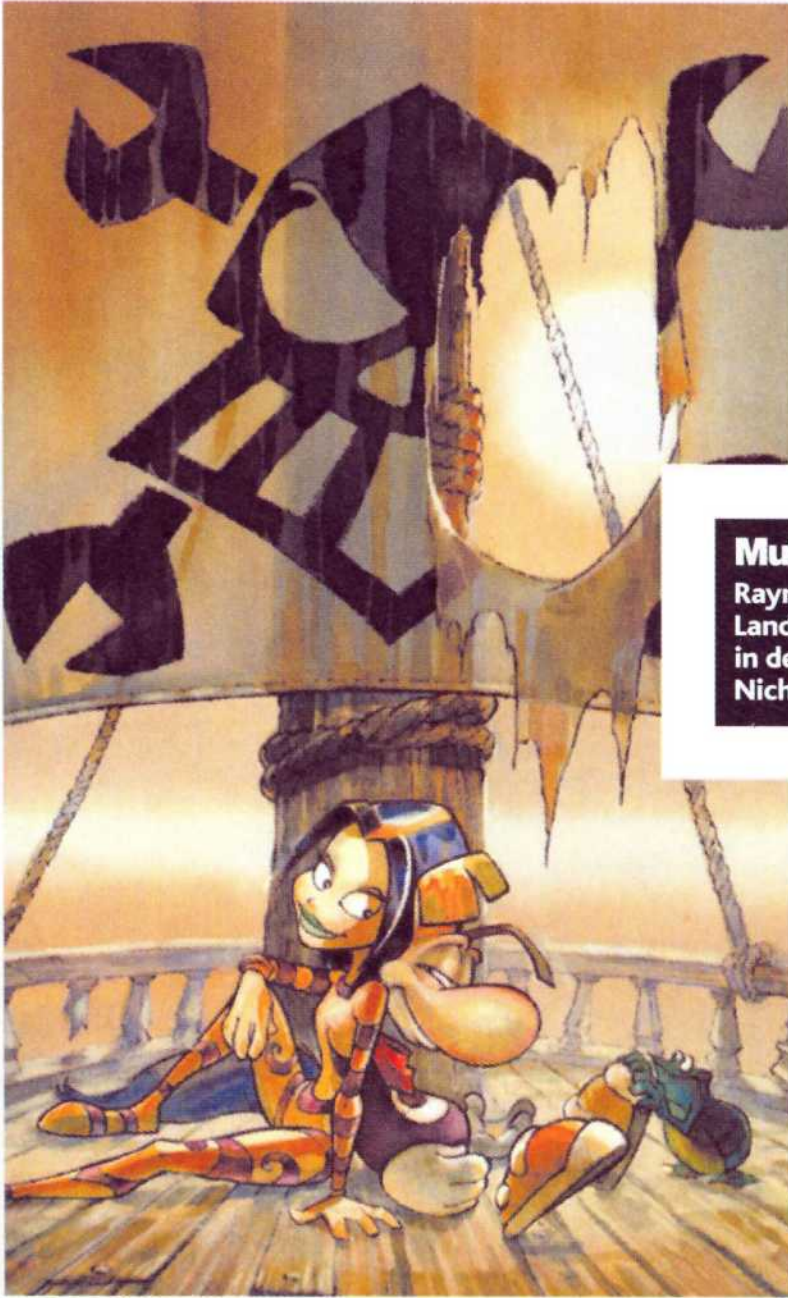
Anhand dieser Zahl erkennt man schon, daß dieses Geschicklichkeitsspiel eher zur Sorte XXL zählt. Sammeln ist ohnehin ein wichtiges Spielelement. Neben diesen

gelben Kreaturen muß Rayman auch noch die Fee Ly befreien, um neue Fähigkeiten zu erlernen, die vier magischen Masken zur Gottheit Polokus bringen, und so weiter und so fort. Viel Arbeit also für das Strichmännchen, doch es war bekanntlich noch nie einfach, ein wahrer Held zu sein.

Alleskönner Rayman

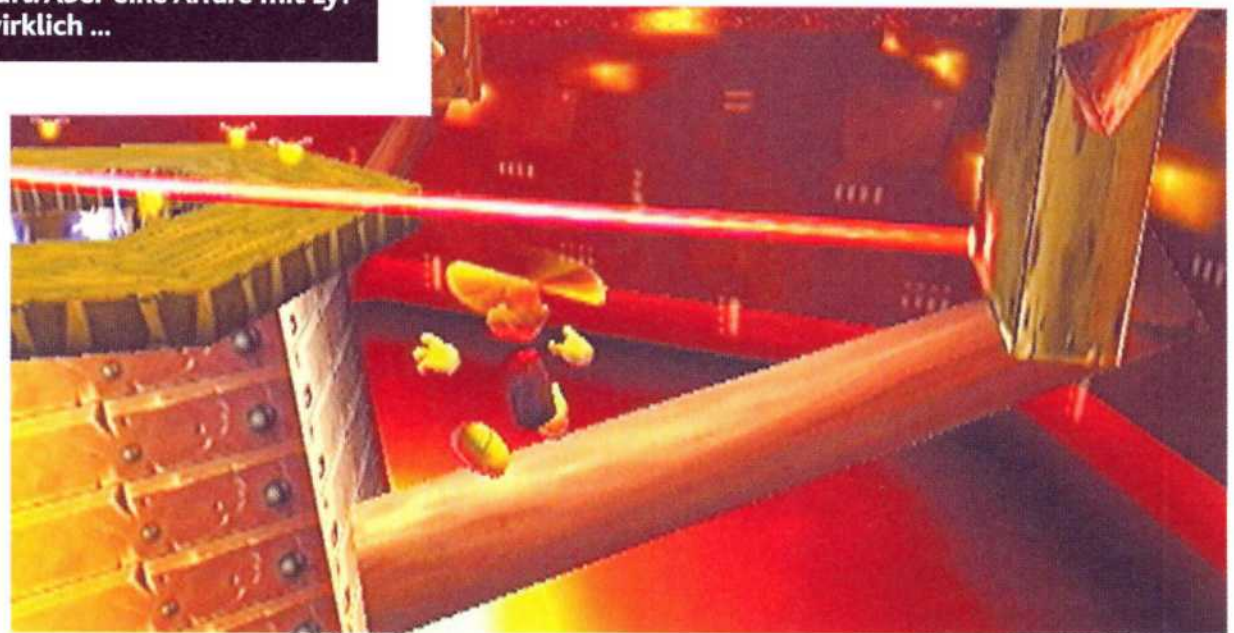
Aus dieser beschriebenen Sammelleidenschaft resultiert eine genau durchdachte Dramaturgie, die für einen motivierenden Spannungsbogen sorgt. Die *Rayman*-Mathematik lautet folgendermaßen: Sammelt man in jedem Abschnitt genügend Lums ein, darf sich der Held im Anschluß in einer Bonusrunde beweisen. Befreit er einen Freund, lernt Rayman neue Fähigkeiten hinzu. Für besondere Gegenstände wie Masken oder Edelsteine schaltet der Hauptdarsteller zudem neue Areale bzw. sogar einige Bonusspiele frei. Okay, dieser Aufbau ist bewährt und nicht sonderlich originell, doch der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel.

Zum Spielablauf: Anfangs sind Raymans Fähigkeiten noch relativ bescheiden. Neben ordentlichen Sprungfähigkeiten eliminiert er seine Kontrahenten mit unbegrenzt zur Verfügung stehenden Energiebällen. Außerdem fungiert seine Tolle als Propeller, sobald man während des Sprunges erneut die Taste drückt. Durch diese Aktion schwebt Rayman beinahe so sanft wie eine Feder durch die Luft – gerade bei hakeligen Sprungpassagen eine lebensrettende Fähigkeit. Doch damit nicht genug: Der kleine Protagonist hat auch das Freischwimmerabzeichen, kann Gegenstände



MultiTalent

Rayman ist überall daheim: zu Lande, zu (und unter) Wasser und in der Luft. Aber eine Affäre mit Ly? Nicht wirklich ...



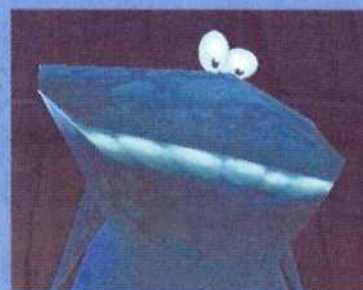
Ein Spiel wie Stracciatella-Eis: Supersüß und gespickt mit vielen Leckerbissen

aufnehmen und nicht nur die Gegner, sondern auch Schalter umlegen. Hinzu kommen Fähigkeiten, die er erst im Laufe des Abenteuers erlernt. Zum Beispiel ermöglicht ihm die Fee Ly den Tarzanschwing sowie gegen Schluß der Hüpforgie als Krönung den Helikopterflug. Genug Aktionsmöglichkeiten somit, um das Leveldesign mit allerlei Geschicklichkeitsaufgaben und Puzzle-Einlagen zu garnieren, und davon gibt es reichlich. Die meisten Rätsel dürften einen halbwegs gebildeten Mitteleuropäer zwar nicht vor allzu große Schwierigkeiten stellen, doch einige Aufgaben bringen die grauen Zellen durchaus in Wallung. Beispielsweise muß Rayman in einer Szene ein TNT-Faß zu einer Maschine tragen, sie mit einem gezielten Wurf zerstören und gleichzeitig Bomben mit einem Energieball abwehren – das sind ja gleich drei Dinge auf einmal, und zumindest auf den ersten Blick geht das nun wirklich nicht. Doch mit ein bißchen Experimentieren folgt die Lösung: Das TNT-Faß in die Luft werfen, Bombe abwehren, Faß wieder auffangen und gleich weiterrennen – ach so, darauf hätten wir ja auch gleich kommen können!

Liebe auf das erste Spiel

Rayman 2 mag zwar nicht bahnbrechend innovativ sein, doch was dieses Spiel auszeichnet ist die schlichtweg geniale Präsentation. Bereits der kinoreife Einstieg

MärchenWesen



Globox

Groß, sieht aber gefährlicher aus, als er ist. Hilft Rayman mit Magie aus der Patsche.



Clark

Der Riese mit dem empfindlichen Magen räumt schon mal richtig unter den Robos auf.



Kleinlinge

Können sich zwar nicht entscheiden, wer unter ihnen König ist, haben aber große Macht.



Ly

Die gute (und sexy) Fee versorgt Rayman mit seinen wichtigen Zauberkraften.



Murphy

Das fliegende Lexikon hilft Rayman weiter, wenn er sich nicht mehr auskennt.



Polokus

Das Wettbewußtsein schläft seit langem (wie wahr) und muß geweckt werden.



Weitläufig
Die Levels in Rayman sind groß, bunt und sehr detailliert

ICH MUß ETWAS SCHLIMMES
VERSCHLUCKT HABEN.



SpielZeit



15min.
Von wegen Jump & Run:
Auch Hangeln...



30min.
... nervenaufreibendes
Kraxeln...



45min.
... und auch erbitterte Schießereien...



60min.
... oder gewagte Taucheinlagen
stehen auf dem Programm.

Der kinoreife Einstieg erinnert an Disney-Filme

erinnert an einen abendfüllenden Walt-Disney-Streifen. Hinzu kommen zahlreiche Zwischeneinspielungen, in denen der dürre Plot weitergestrickt wird. Diese sogenannten Cut Scenes sind meistens überaus unterhaltsam, und hin und wieder ertappt man sich sogar beim Grinsen. Beispielsweise, wenn sich die Kleinlinge darüber streiten, wer denn nun der wahre König ist (und sich nie einigen können), oder wenn Globox-Babys aus allen Poren um ihren verlorenen Vater weinen – die sind ja soooo süß! Es ist durchaus berechtigt, sich im Geiste vor den Leistungen der Designer zu verneigen, denn die Rayman-Welt wartet mit stilvollen und recht eigenwilligen Charakteren auf, die weder mit japanischen Anime-Fratzen noch mit Disney-Toons vergleichbar sind und zudem nur in einer witzigen Phantasiesprache quasseln. Allerdings jeder in seiner eigenen: Jeder Charakter, besser, jede Sorte der Charaktere, hat ein eigenes Repertoire von Sprachsamples. Schon mal von einer Mücke angeflüstert worden?

HüpfHimmel

Rayman 2 als rein optisches Schmuckstück abzutun wäre allerdings ungerecht, denn auch in puncto Spielkultur ist alles im grünen Bereich. Das Jump'n'Run-Werk kombiniert gekonnt klassische Hüpfaufgaben mit zahlreichen Überraschungselementen. Das Granaten-Rodeo oder die rasante

Wasserski-Fahrt sind eine brillante Abwechslung vom regulären Geschehen.

Egal ob Grafik, Leveldesign oder Spielbarkeit, alle Videospiel-Grundtugenden vereinen sich zu einem unheimlich unterhaltsamen Gesamtbild, das – was recht selten vorkommt – von der ersten Spielsekunde an begeistert. Uneingeschränktes Lob gebührt auch der Steuerung. Die bei 3D-Jump'n'Run-Spielen problematische Kameraführung wurde gut bis sehr gut gelöst. Die intelligente Kamera heftet sich stets an die Fersen des Helden und ist bei heiklen Stellen fixiert. Durch diese Maßnahmen ist der Spieler relativ selten genötigt, aktiven Gebrauch von der manuellen Kameraeinstellung zu machen. Die technische Seite ist überhaupt nahezu ohne Fehl und Tadel. Die prächtigen Szenarien wirken durch viele liebevolle Details lebendig, und Grafikfehler muß man wirklich mit der Lupe suchen. Hinzu kommt ein atmosphärischer Soundtrack, der auch vor einer teilweise etwas exotisch anmutenden Instrumentierung nicht zurückschreckt – und wunderbar zu der nicht weniger exotischen Welt paßt.

Das Fazit ist ganz einfach: Wer ein Dreamcast besitzt und an Jump'n'Runs auch nur ein klein wenig Spaß hat, will es haben. Basta.



SchlußStrich

Ubi Soft hat ein Herz für Dreamcast: Anstatt die PC-Version von Rayman 2 einfach 1:1 überzuziehen, nutzten die Programmierer die verbliebenen vier Monate Produktionszeit für eine Vielzahl an liebevollen Verbesserungen.



VIDEO GAMES

Manche Dinge müssen einfach sofort sein. Hol Dir...

...dein Gratis-Heft!

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.



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

Widerrufsgarantie: 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:

CDC04

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!

Widerrufsgarantie: 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.

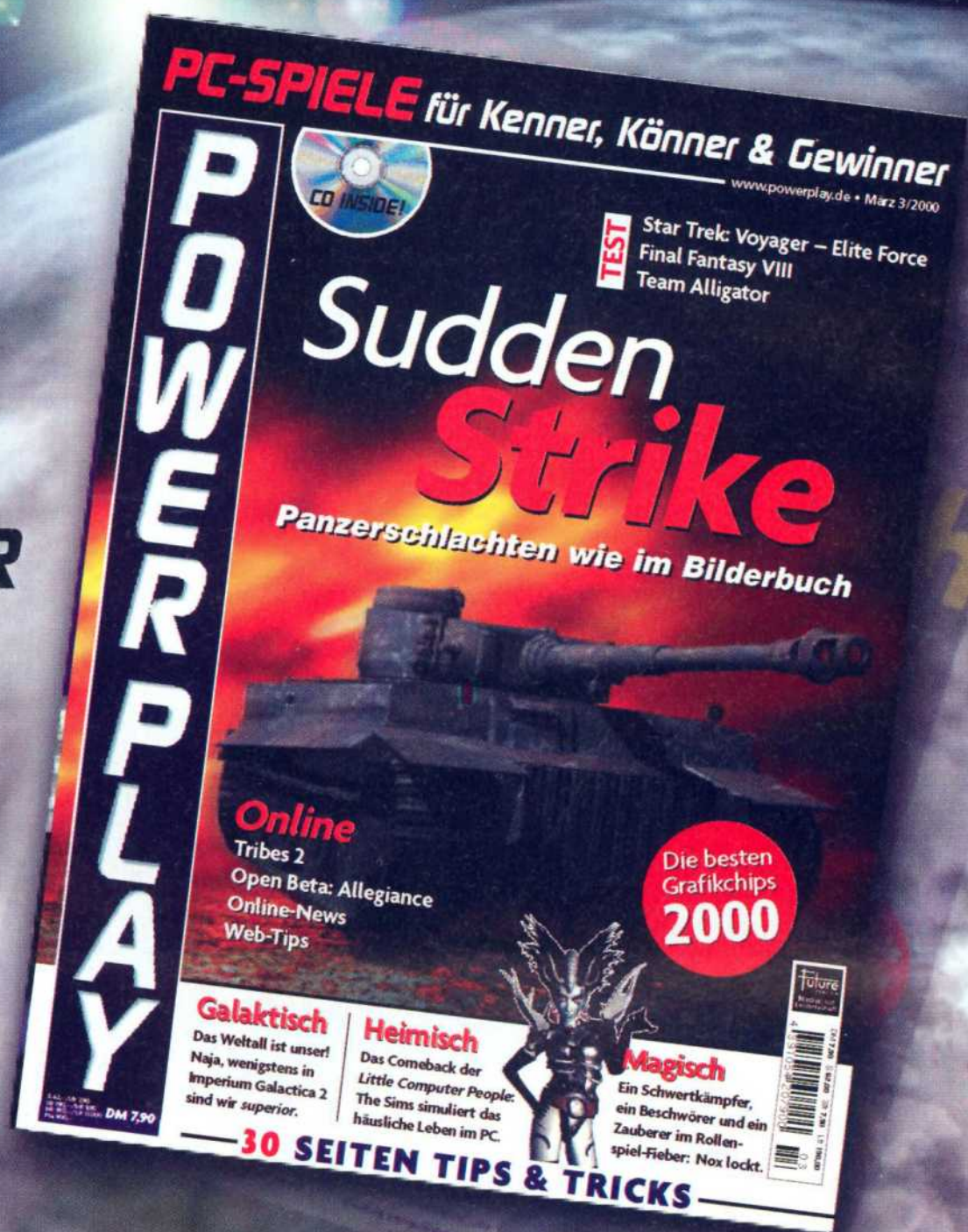


POWERPLAY

Erst testen – dann sparen!!!

Holt Euch ein Gratisheft der Power Play!

- TREFFSICHER**
- EFFIZIENT**
- RASANT**
- GLASKLAR**
- GRIFFIG**



Einfach Coupon ausfüllen und absenden. Wenn Euch die Power Play gefällt, und Ihr den Luxus der Frei Haus Lieferung jeden Monat genießen wollt, braucht Ihr nichts weiter zu tun. Ihr erhaltet dann Power Play jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.

**JETZT
KENNENLERNEN**

BITTE AUSGEFÜLLTEN COUPON SENDEN AN:

POWER PLAY

Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

- oder unter Tel: 089/20959138
- unter Fax: 089/200281-22
- oder Mail: future@csj.de bestellen

Widerrufgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift



Ja, ich möchte 1 Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich Power Play jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 15 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90 - Jahresabopreis DM 80,40 (E 41,11), Studentenpreis DM 68,40 (E 34,97))
Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

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

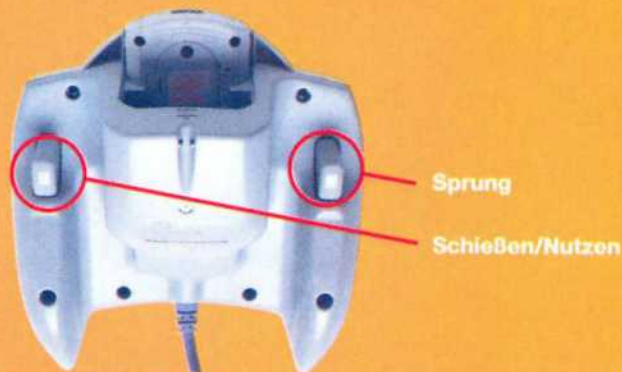
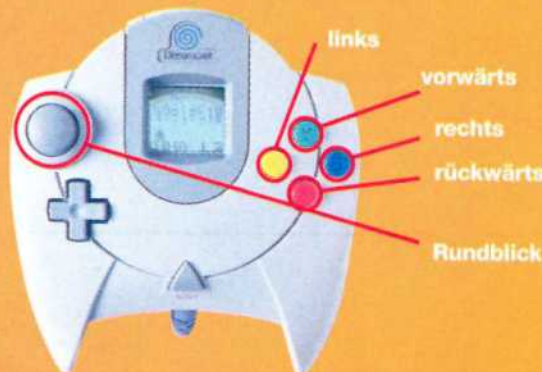
Widerrufgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift: _____

CDC04

MDK2

An anderer Stelle ist schon mindestens, wenn nicht noch mehr, darüber spekuliert worden, was MDK denn überhaupt heißt. Ob's nun wirklich von Dave Perry (dem Erfinder von Kurt) von dem Code der amerikanischen Polizei geklaut worden ist, wo es für *Murder Death Kill* steht, also für Mord, oder ob's die kinderfreundliche Variation ist, bei der die Buchstaben für die drei Helden stehen: Max, Doc, Kurt. Und wenn wir ehrlich sind... wen interessiert das schon, hm? Das erste Spiel war eines der wenigen, die durch abgedrehten Humor und gut entworfene Level den Status Kult redlich verdient hatten. Und das zweite Abenteuer scheint noch besser zu werden, wenn wir uns mal an die Demos und Preview-Fassungen halten. Aber man sollte nicht uns trauen, sondern nur seinen eigenen Augen. Und deshalb hat Bioware auch keine Angst, eine spielbare Demo auf die GD zu packen, damit jeder mal sehen kann, wie sich die Fortsetzung denn anfühlt. PC-Spieler müssen sich ein wenig umgewöhnen, was die Steuerung angeht, aber ansonsten ist es eines der wenigen Shooter, die auf Dreamcast die Chance haben, alle Leute da draußen anzusprechen... und das ist doch was, oder?



Rettet die Roboter! Oder so. Auf jeden Fall steuert man hier einen 60 Meter großen, überdimensionalen Mech, der mit einer Menge Feuerkraft dafür sorgt, daß Ihr in der Lage seid, eine ganze Stadt in Schutt und Asche zu legen. Und das war doch schon immer der geheime Wunschtraum eines jeden Schülers und Studenten, oder? Selber mal anspielen!

Slave Zero

Soul Reaver

Dieses Spiel saugt, würde der Herr Folkers sagen. Allerdings in einem guten Sinn, denn hier darf man seine Fangzähne nicht nur in Venen reinschlagen, sondern direkt ganze Seelen verschlingen. Und wenn's einem übel wird... Rennie räumt den Magen auf...



MSR

Hier kann man selber mal fühlen, wie man auf den Straßen von London fährt. Denn bei dieser Rolling Demo wird auch das Vibration Pack unterstützt. Sieht gut aus, wie es sich wirklich fährt, erfahren wir im April... nun ja, wir hoffen, daß wir es erfahren.



Heroes of Might & Magic 3

Ein Spiel, das die Herzen der Fantasy-Freunde erwärmt, vor allem das des Video-Games-Chefs Jan Binsmaier. Grafisch nicht wirklich großartig, aber von der spielerischen Tiefe sind wir schon jetzt überzeugt, nachdem wir mal probespielen konnten...



4 Wheel Thunder

Das Spiel, das vielleicht das einlösen kann, was *Buggy Heat* nur versprochen hat. Das ultimative Offroad-Erlebnis kommt aus Frankreich, von Kalisto, und wurde sofort nach erster Besichtigung von Midway gekauft, deshalb also ein neuer *Thunder*...



Wild Metal

Ein Panzerknacker zu sein, das wünschen sich alle Gegner in diesem Spiel, denn das ist es, was Ihr machen dürft. Einen Panzer fahren und alles niedermetzeln, was sich Euch in den Weg stellt. Wir waren nicht wirklich begeistert, aber seht selbst...



Deep Fighter

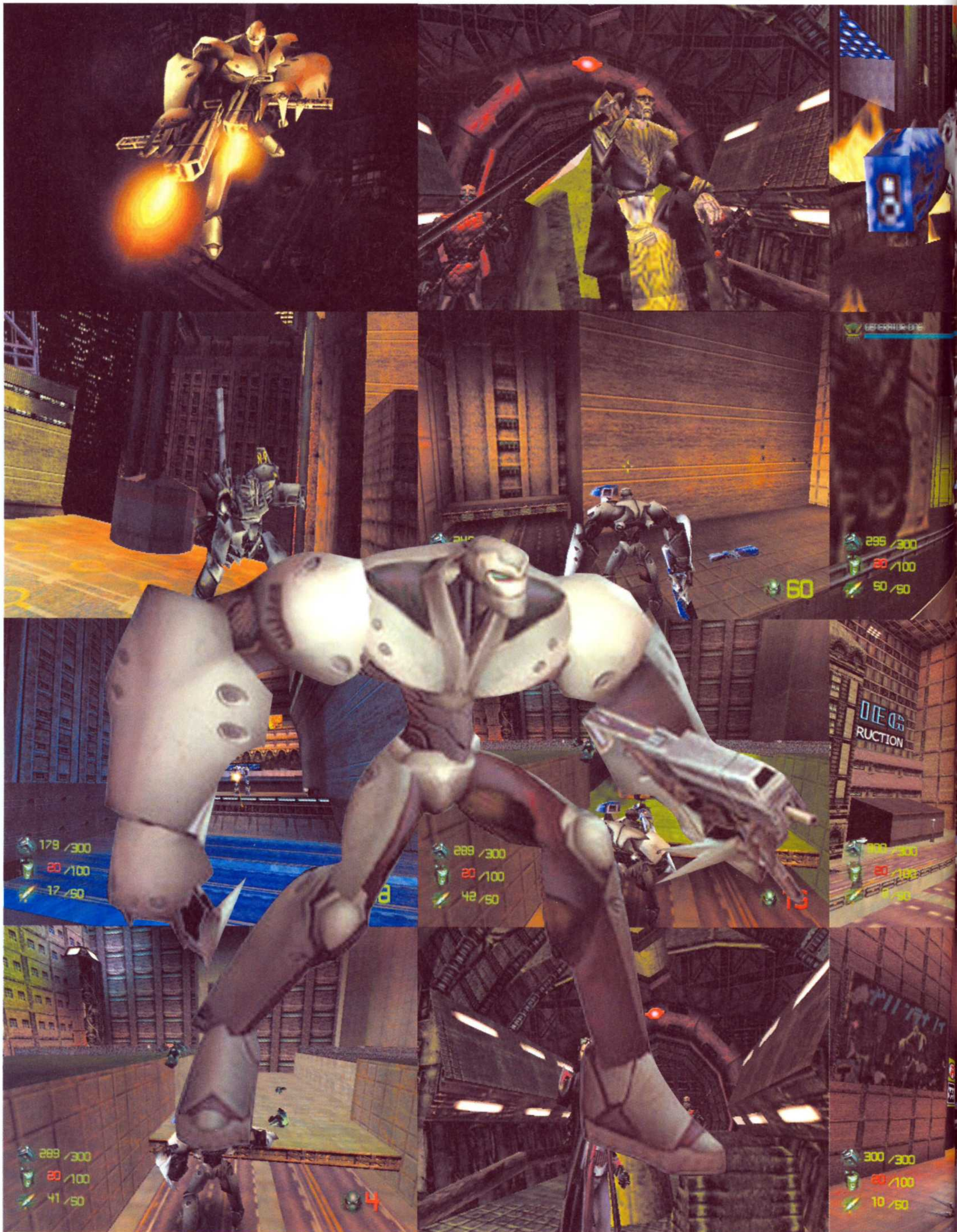
Eines der Spiele, die sich anschicken, *Schleichfahrt* von Blue Byte zu beerben. Eigentlich ein reinrassiger Shooter, aber unter Wasser angesiedelt... vielleicht doch etwas für diejenigen, die schon im Kindesalter nie freiwillig aus der Badewanne rauskamen...

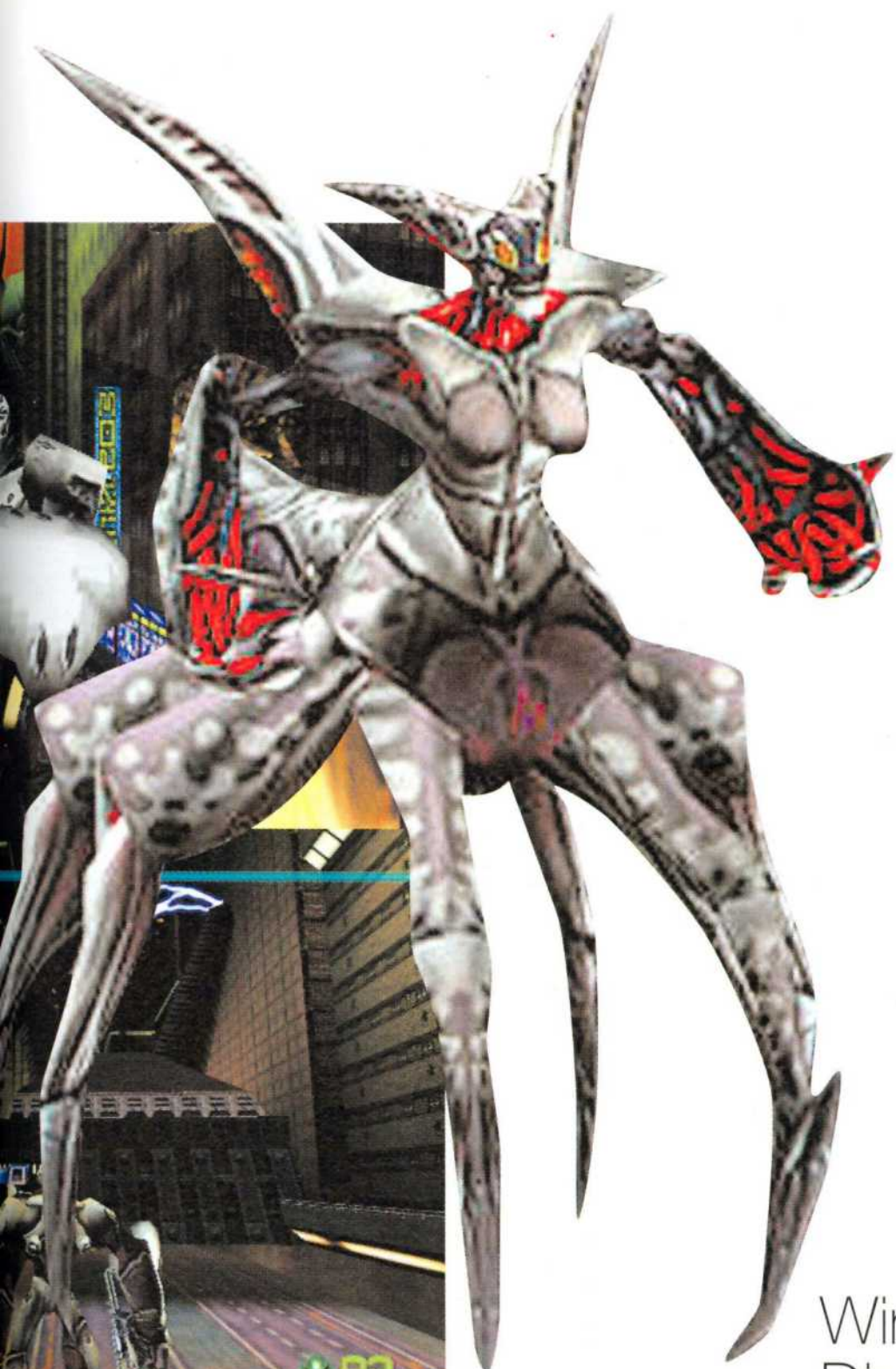


FrauenPower

Außerdem mit dabei: ein kurzer Trailer zum neuen *Tomb Raider*. Sieht aus wie ein Film, zeigt aber nichts vom Spiel...







Wir schreiben das Jahr 3000... Die Maschinen beherrschen riesige Megastädte und benehmen sich wie die Roboter im Porzellanladen. Willkommen bei *Slave Zero*!

Schön langsam schwappt die Ego-Shooter-Welle auch auf Dreamcast über. Das Spielprinzip hat sich zwar seit ids erstem Knaller nicht verändert, trotzdem sticht *Slave Zero* angenehm aus der Masse hervor.

Infogrames machte sich nämlich die Mühe, eine wirklich ausgefeilte und spannende Handlung zu ersinnen: Die Megastädte der Zukunft werden von einem Diktator und seinen gigantischen Kampfrobotern kontrolliert. Irgendwie schafft es eine kleine Gruppe Rebellen, sich einen solchen unter den Nagel zu reißen und ihn umzuprogrammieren. Als Kampfroboter *Slave Zero* darf der Spieler jetzt gegen seine ehemaligen Blechkumpels vorgehen und den Feind quasi mit den eigenen Waffen schlagen.

Einmal King Kong sein

Er ist so groß wie ein Haus und wiegt einige Tonnen. In der rechten Hand ein Maschinengewehr, auf der linken Schulter ein Raketenwerfer: *Slave Zero* ist schon wirklich ein stattlicher Bursche. Nach den üblichen Spieleinstellungen befindet er sich irgendwo in der Megastadt S1-9. Die Stadt wird erhellt vom Schein der Straßenlaternen und Neonleuchtreklamen. Auf den Straßen fahren Autos, die aus Zeros Blickwinkel wie Ameisen wirken. Beginnen wir zunächst mit einer einfachen Übung: Linken Fuß heben, warten, bis



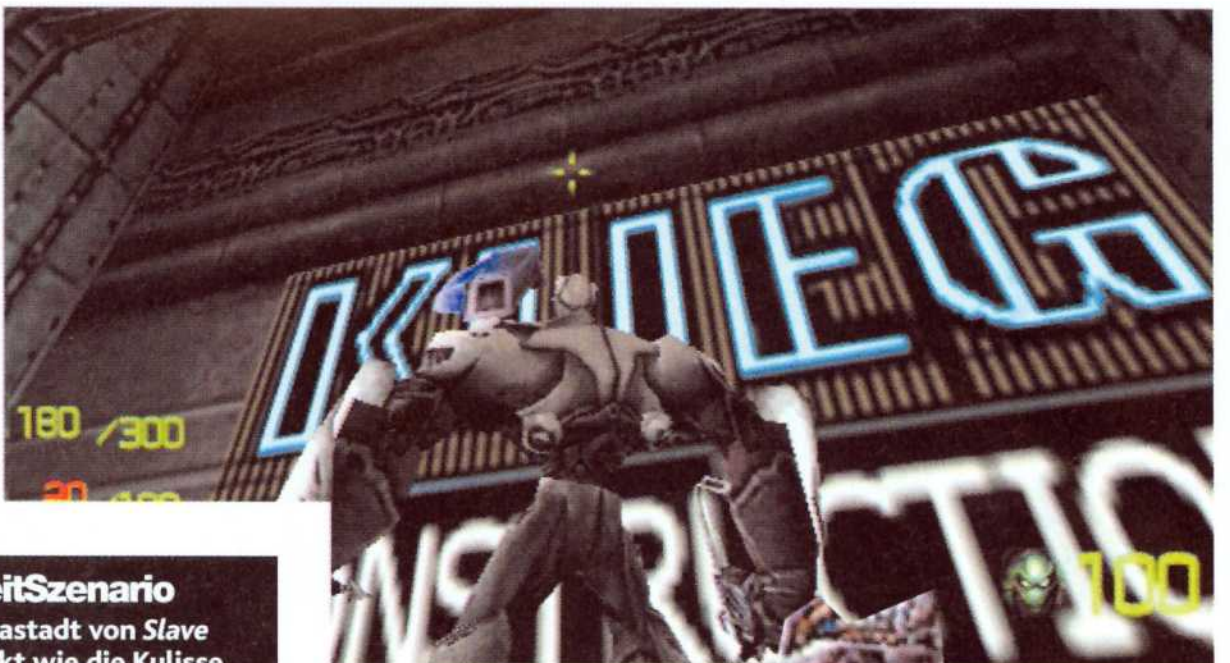
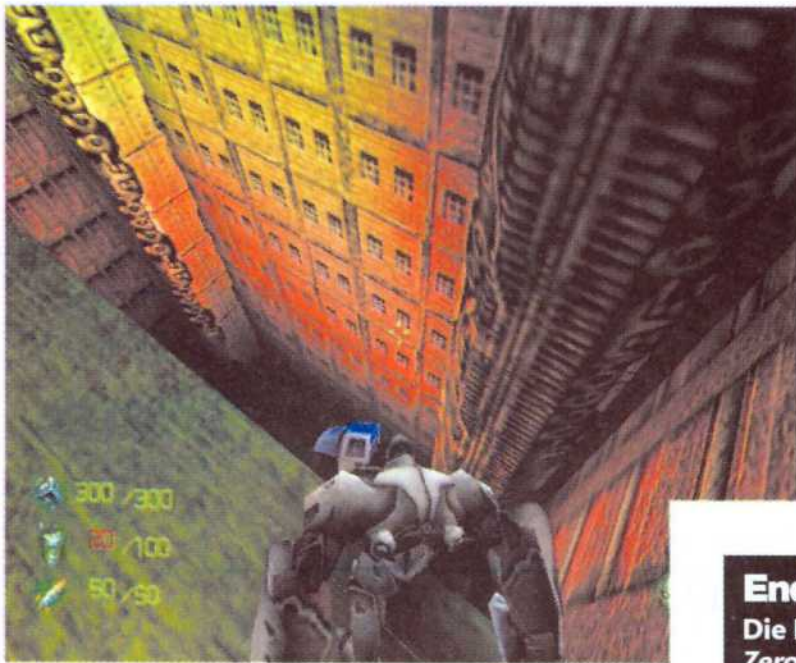
Testpilot

Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Slave Zero
- **Hersteller:** Infogrames
- **Genre:** Ego-Shooter
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 2 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

■ **Pro:** Sehr gute Steuerung und viele Hintergrundanimationen sorgen für Realismus pur. Der erste echte Ego-Shooter für Dreamcast

■ **Contra:** Oft einbrechende Frame-Rate, langes Herumsuchen fördert die Eintönigkeit. Leider wieder nix mit Internet

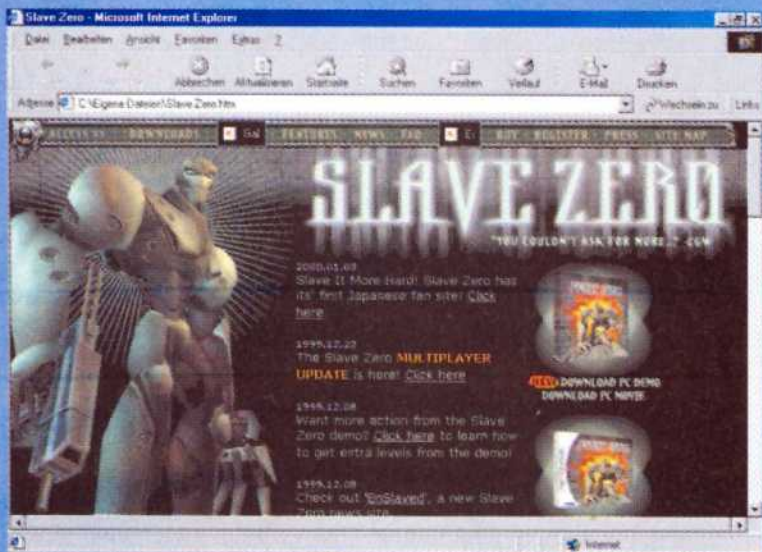


EndzeitSzenario
Die Megastadt von Slave Zero wirkt wie die Kulisse von Blade Runner. Zufall?



Netzwerk

Sklaven im Netz



Die offizielle Slave Zero-Homepage

Nicht vergessen: Erst mit der Dreamkey-GD-ROM am Sega-Server anmelden, bevor Ihr loslegen könnt

Auch wenn *Slave Zero* nicht Internet-tauglich ist, lohnt es sich doch mal, auf der offiziellen Homepage zum Spiel vorbeizusurfen. Unter www.slavezero.com findet man nicht nur die komplette Hintergrund-story des Spiels, sondern auch viele nützliche Background-Infos rund um den Titel. Gerade die herrlich abgedrehte Handlung des Spiels sollte man sich wirklich einmal zu Gemüte führen. Das Spielen macht gleich noch mehr Spaß, wenn die Hintergründe bekannt sind. Wer mit dem PC vorbeischaut, kann sich Screenshots und Artworks als Desktop-Wallpaper herunterladen und seine Windows-Oberfläche aufpeppen. Natürlich ist es auch möglich, das Spiel dort käuflich zu erwerben. Links zu anderen Internet-Seiten, Videos und vieles mehr runden den positiven Gesamteindruck der *Slave Zero*-Homepage ab. Bisher wird dort vor allem auf die PC-Version des Spiels eingegangen, da die Dreamcast-Variante noch zu neu ist. Die Macher geloben aber Besserung. In absehbarer Zeit können von dort vielleicht auch Spielstände auf das eigene Visual Memory heruntergeladen werden. Zumindest hoffen wir das. Einziger Haken an der Sache: Die Seite ist komplett in Englisch.

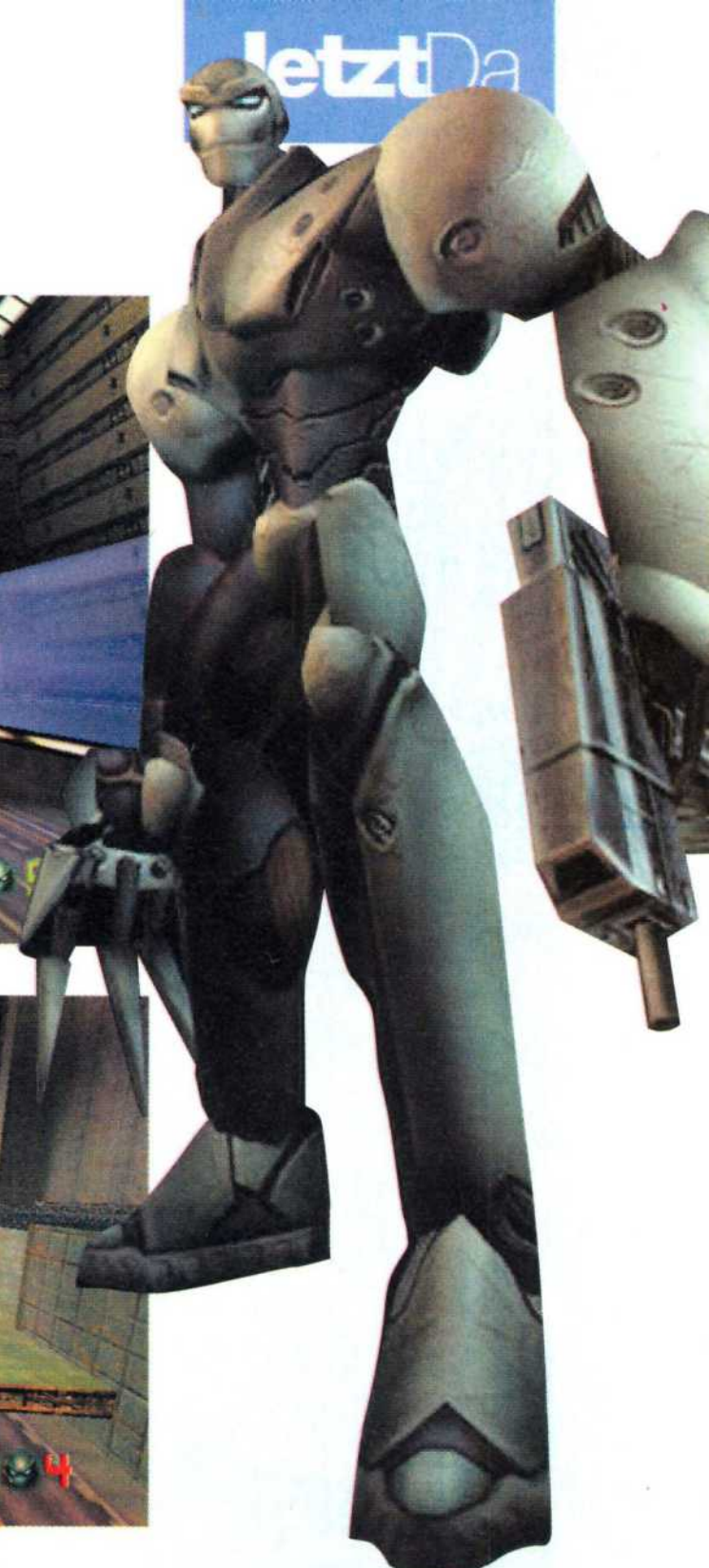
... sich ein Auto darunter befindet und dann das Bein schnell nach unten bewegen. Herrlich, wie es unter der Sohle knirscht. Somit haben wir unser erstes Opfer gefunden und können uns auf die Stimme des Operators konzentrieren. Er erteilt Zero den Befehl, drei Generatoren zu zerstören, damit die Funkverbindung des Feindes unterbrochen wird. Schnell noch einen Blick in ein japanisches Schlafzimmer riskiert, das sich im 15. Stock befindet (wann hat man schon so eine Gelegenheit), und auf in den Kampf.

Modernes Versteckspiel

Slave Zero spielt sich wie jeder andere Ego-Shooter. Man läuft durch die Stadt, verschanzt sich hinter den Hochhäusern, um nicht entdeckt zu werden, und erledigt hier und dort einen Gegner. Je weiter das Spiel fortschreitet, desto zahlreicher tauchen die Roboter auf. Der Weg ist mit Extrawaffen, Erste-Hilfe-Kits und anderen Bonusgegenständen gespickt, die tunlichst aufgesammelt werden sollten. Levels werden mit einem größeren Endgegner und der Erfüllung des Auftrags abgeschlossen. Im Gegensatz zu den meisten Spielen dieser Art, bei denen man nur auf eintönige Dungeons oder Wüstenlandschaften blickt, bieten die Kampf-areale von *Slave Zero* auch etwas für's Auge. Flackernde Leuchtreklamen, fahrende Autos und umherwuselnde Menschen sind nur einige der vielen netten Gimmicks am Rande. Leider gestaltet sich die Suche nach Feinden oder Gebäuden oft etwas langatmig. Wer nicht weiß, wo sich der erste Generator befindet, darf sich darauf einstellen, eine Viertelstunde lang plan- und ziellos durch die Gegend zu laufen. Eintönigkeit pur! Erst nach längerem Einspielen fanden wir schneller den richtigen Weg. Genau ab diesem Zeitpunkt begann *Slave Zero* Spaß zu machen! Redlich Mühe gab sich Infogrames bei der Steuerung des Kampfpro-



StromAusfall
Drei Generatoren müssen gefunden und zerstört werden. Nicht gerade ein leichtes Unterfangen



In den Spieloptionen kann auch auf eine Ego-Perspektive umgeschaltet werden

boters. *Slave Zero* kann in alle Richtungen blicken, klettern, fliegen und vieles mehr. Das Spiel wirkt dadurch richtig authentisch. Ausnahmsweise wird nicht mit A gefeuert, sondern mit den L- und R-Tasten. Mit dem Analog-Stick kann in alle erdenklichen Richtungen geblickt werden, das Steuerkreuz dient zum Fliegen und Stampfen. Bewegt wird *Slave Zero* mit Y, X, A und B. In den Spieloptionen kann eine Ego-Perspektive angewählt werden. Sehr empfehlenswert, schließlich machen Ego-Shooter in dieser Ansicht naturgemäß am meisten Spaß. Unverständlich ist allerdings, warum man nach Beendigung eines Levels diese Option neu einstellen muß – hier hat wohl der Schlaf die Programmierer übermannt. Wer seinen Kampfroboter sehen will, läßt die Ego-Perspektive einfach ausgeschaltet. Ein schöner Roboterrücken kann auch entzücken.

Gaaanz laaaangsam

Eigentlich wäre *Slave Zero* ein technisch ausgereiftes Spiel. Wenn da nur nicht die krassen Einbrüche bei der Frame-Rate wären! Treffen wir im Einzspieler-Modus auf mehr als drei Gegner, geht die Hardware in die Knie. Die Explosionen laufen fast in Zeitlupe ab! Auch der Vierspieler-Modus mag nicht recht gefallen. Die hier dargebotene Frame-Rate ist zu niedrig, um echtes Deathmatch-Feeling aufkommen zu lassen. Eine redaktionsinterne Kampfsession fiel also aus,

weil einige der Kollegen diese Geschwindigkeit als von vorneherein indiskutabel ansahen. Abgesehen davon ist der Vierspieler-Splitscreen nur Besitzern größerer bis riesiger Fernsehgeräte zu empfehlen.

Was sonst noch?

Slave Zero ist ein ausgereiftes Programm mit hohem Spaßfaktor. Die Grafik ist durchgehend in düsteren Endzeit-Farben gehalten, viele Hintergrundanimationen sorgen für Abwechslung in der ansonsten recht kargen Betonwüste. Die Roboter, allen voran *Slave Zero*, sind allesamt sauber gerendert und flüssig animiert. Der Soundtrack paßt sich der Spielhandlung an und steigert die Spannung ungemein. Die Stimme des Operators klingt, dank guter Digitalisierung, glasklar aus den Lautsprechern. Zwei Dinge sind aber wirklich schade: Erstens gibt es keine verschiedenen Robotermodele, es wird immer mit demselben gespielt. Zweitens erfüllt auch *Slave Zero* unsere langgehegte Hoffnung auf Online-Spiele nicht, obwohl gerade Ego-Shooter ideal dafür wären. Keine Internet-Unterstützung also, und wieder mal Essig mit Segas vielgerühmten 6 Milliarden Spielern.



SchlußStrich
Slave Zero ist der erste ernstzunehmende Ego-Shooter für Dreamcast. Getrübt wird das Spielvergnügen nur durch absinkende Frame-Raten, unnötig langes Herumsuchen und dem nicht so tollen Mehrspielermodus. Am besten erstmal probespielen.

Grafik 7
 Sound 6

SpielZeit



15 min.
Die Suche nach den Feinden ist oft ziemlich langwierig.



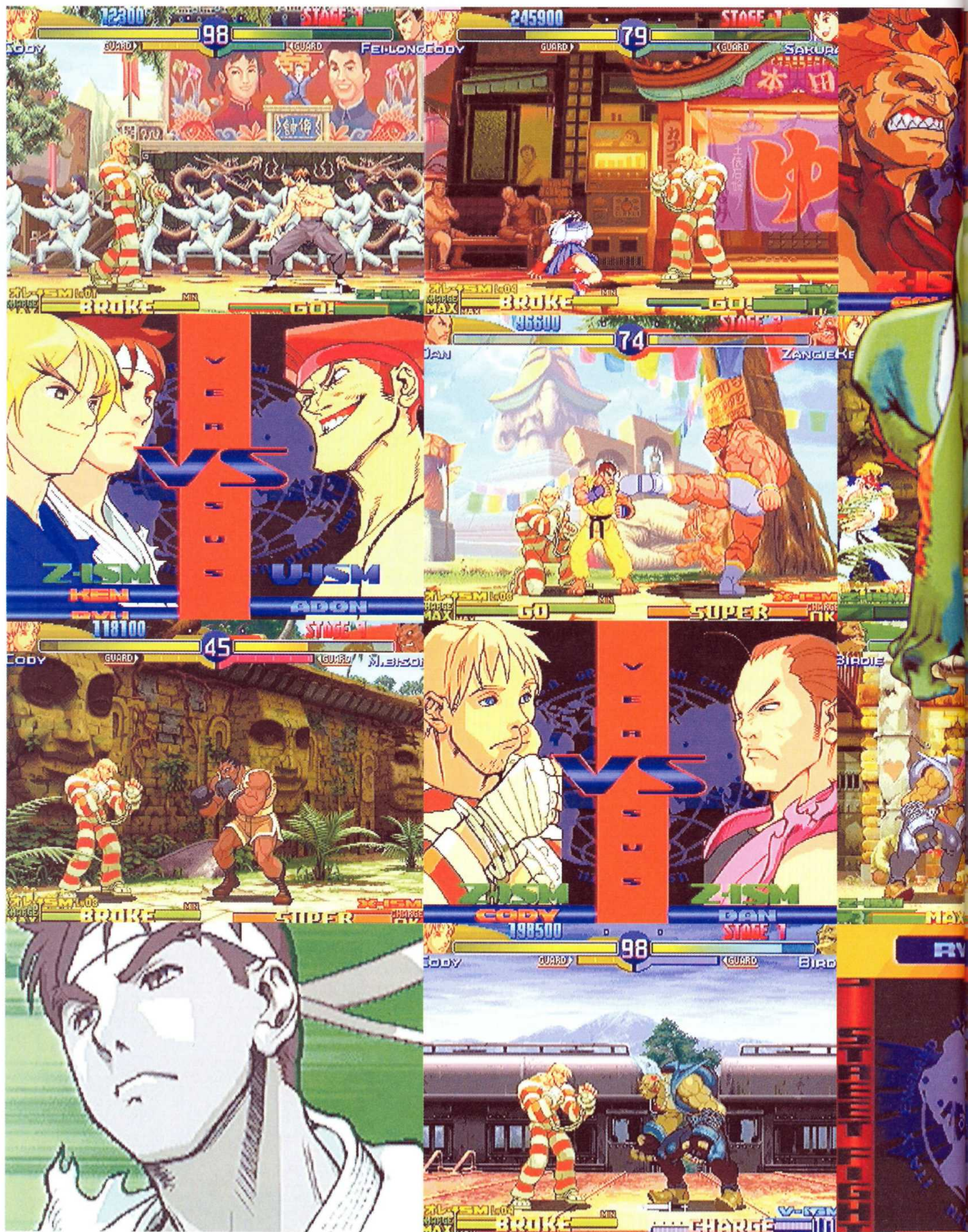
30 min.
Autos zertreten macht Spaß! Gebäude kaputtschießen auch.



45 min.
Wo ist bloß dieser Generator? Immer diese Versteckspiele!



60 min.
Fazit: Operation gelungen, Roboter tot.





Streetfighter Alpha 3

In der Konsole könnte eine 256-Bit-CPU mit Hyper-3D-Beschleuniger werkeln, Capcoms flache *Street Fighter*-Garde würde dennoch ihre Pixel-Fäuste schwingen

Die Spannweite der Kommentare reicht von „völlig überflüssig“ bis hin zu „das einzige wahre Prügelspiel“. Die Rede ist natürlich von den guten alten 2D-Beat'em-Ups. Doch lassen wir am besten gleich die Experten zu Wort kommen – bitte schön:

Herr Contra: „Nun sieh es doch endlich ein: Zweidimensionale Prügelspiele sind so out wie der Tanztee am Sonntagnachmittag.“ Herr Pro: „Zunächst einmal stimmt diese Aussage gar nicht, denn in Japan schießen selbst solch schräge 2D-Prügler wie *Jo Jo Adventure* immer noch an die Spitze der Verkaufscharts, und zweitens zählt alleine die Spielbarkeit, und die ist nun einmal top.“ Contra: „Du willst mir doch nicht verklickern, daß Dir diese flachen Abziehbilder mehr Spaß machen als ein Prügelspiel mit cooler 3D-Grafik?“ Pro: „Typische Einstellung eines oberflächlichen Grafik-Fetischisten. Nur weil die dritte Dimension mit im Spiel ist, denkst Du gleich, daß es modern, zeitgemäßer und somit besser ist.“ Contra: „Stimmt ja auch! Titel wie *Virtua Fighter 3* sehen nun einmal realistischer aus, und die Möglichkeit, seitlich auszuweichen, erhöht zusätzlich den spielerischen Reiz.“ Pro: „Als ob Dir mit Deinen Gichtgriffeln die rechtzeitige Flucht in die dritte Dimension gelingt. Letztendlich braucht man den 3D-Schnickschnack doch gar nicht. Seit 1991 gibt es *Street Fighter II*, und daß es nach wie vor viele Anhänger findet, beweist



Testpilot
Ulf Schneider

- **Titel:** Street Fighter Alpha 3
- **Hersteller:** Capcom
- **Genre:** Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 3
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box
- **VM-Platz:** 37 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

■ **Pro:** Bei 33 Charakteren ist für jeden Geschmack etwas dabei. Der 3-Spieler-Modus ist außergewöhnlich und vor allem recht lustig. Wie nicht anders zu erwarten, gibt es an der Spielbarkeit kaum etwas zu bemängeln

■ **Contra:** Die Animationen werden der Hardware nicht gerecht, und die Güte des Soundtracks ist so durchgewachsen wie ein Stück Speck



Riesen... Arsch... Voll
 Hier gibt's eins auf die Hücke,
 immer noch in 2D, aber dafür
 mit ungeahnten Moves



GeschichtsStunde

Der Meister aller Klassen?!

Street Fighter gilt als die Mutter aller Prügelspiele. Nur die wenigsten wissen jedoch, daß die Beat'em-Up-Karriere mit einem Flop begann

Man schrieb das Jahr 1987: Mittelscheitel-Frisuren hatten Hochkonjunktur, in den Discotheken gab es noch Tanzlieder mit Gesang, und ein Mitarbeiter von Capcom verwirklichte mit dem Automaten *Street Fighter* seine Version einer Prügelspiel-Simulation. Das Kämpferfeld war im Vergleich zu heutigen Beat'em-Up-Werken ziemlich bescheiden. Interessanterweise besetzten dabei die bekannten Helden Ken und Ryo sowie der einäugige Sagat als grimmiger Endgegner bereits beim Ur-*Street Fighter* die Hauptrollen. Trotz netter Ideen und einer für damalige Verhältnisse guten Grafik gelang Capcom mit diesem Prügel-Frühwerk nur in Japan ein kleiner Achtungserfolg. Die Firma ließ sich davon aber nicht entmutigen und steckte sehr viel Entwicklungsarbeit in den offiziellen Nachfolger *Street Fighter II*, der 1991 in die Spielhallen kam. Und der war bahnbrechend. Wieso bahnbrechend? *Street Fighter II* bot ein grandioses Charakterdesign, luxuriöse Bitmap-Grafik und vor allem eine geniale Spielbarkeit. Insbesondere die Idee der Special Moves war völlig neu und gab dem gesamten, noch jungen Genre neue Impulse. In der Folgezeit warfen immer mehr Hersteller *Street Fighter II*-Plagiate auf den Markt. Capcom hingegen ging eigene Marketingwege und erfand das Prinzip der Pseudo-Fortsetzungen. Ein paar Charaktere mehr, zwei drei neue Features – fertig ist das „neue“ *Street Fighter*-Werk. Mit *Street Fighter III* präsentierte der Hersteller erst 1996 den offiziellen Nachfolger. Doch statt der erwarteten 3D-Grafik und neuen Ideen bot Teil III kaum neue Ansätze. Und so wird *Street Fighter* wohl auch in Zukunft ein „flaches“ Spielerlebnis bleiben.



doch, wie perfekt die Spielbarkeit ist." Contra: „Junge, Du lebst immer noch in der Vergangenheit. Wach auf! Die Zeit, als kleine häßliche Modulschlucker noch die Welt beherrschten, ist passé. Erzähl mir lieber, wer Dein Lieblingskämpfer ist?“. Pro: „Ken, denn der ist der ausgeglichene Kämpfer.“ Contra: „Ausgerechnet Ken?! Der sieht doch dämlich aus!“ Pro: „Jedenfalls trägt er keinen Pullover passend zum Zahnbelag, so wie Du“.

PixelParade

Nach diesem sachlichen (!) Expertenplausch braucht man diesem speziellen Thema wohl nichts mehr hinzuzufügen. *Street Fighter Zero 3* ist nun mal ein 2D-Prügelspiel, und wer so etwas grundsätzlich nicht mag, sollte spätestens an dieser Stelle aussteigen.

Es ist sicherlich angebracht, zunächst einmal aufzuklären, woher das Anhängsel Zero rührt. Capcom hatte bekanntlich mit *Street Fighter II* derart großen Erfolg, daß die Firma ständig wieder irgendwelche Pseudo-Nachfolger ins Rennen schickte. Nachdem die Fans immer noch nicht genug hatten, gingen dem Hersteller nach der Super Duper Hyper Street Fighter II Turbo Deluxe Edition allmählich die Anhängsel aus. Doch die Marketingstrategen bei Capcom sind natürlich nicht nur geschäftstüchtig, sondern auch noch schlau. Man dreht einfach die Zeit um einige Jahre zurück, und schon hat man gleich mehrere Fliegen mit einer Klappe geschlagen: Die Kämpfer sehen zwar jünger aus, sind aber letztendlich noch die gleichen geblieben, so daß gravierende Veränderungen beim Spielverlauf nicht nötig sind – Bingo! Das war die Geburtsstunde der Zero-Serie (in Deutschland unter Alpha bekannt), die mittlerweile in die dritte Runde geht. Da Capcom bei jedem Nachfolger ein paar Knochenbrecher dazugedichtet hat, bietet der dritte



ComputerGegner
Das Spiel ist besonders gut, weil man NICHT 1-1 spielt, sondern viele weitere Charaktere nutzt



Immer dieselbe Grafik, immer die gleichen Charaktere... aber es macht trotzdem Spaß!

Teil ein stattliches Rudel an Kämpfern auf. 33 Anime-Charaktere sind es insgesamt, um genau zu sein. Das klingt imposant, doch bei Capcom-Spielen sind solche Zahlen bekanntlich immer mit Vorsicht zu genießen. Tatsächlich reduziert sich die Anzahl deutlich, wenn man nur die unterschiedlichen Kampfstile zählt. Schade, eigentlich...

Quantität und Qualität

Viel Quantität bietet auch das leider etwas lieblos gestaltete Hauptmenü. Insgesamt 14 Menüpunkte versprechen zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten und Spielvariationen. Einiges kommt einem sofort vertraut vor: Beim Versus-Kampf lotet man seine Fähigkeiten gegen einen Freund aus, der Arcade-Modus bietet Kurzweil für den Solisten und beim Team Battle treten die Martial-Arts-Experten in Gruppen gegeneinander an. Doch es gibt auch neuartige Spielvariationen wie etwa die World Tour. Das Ganze ist eine Mischung aus Rollenspiel, Beat'em-Up und „Hänschen Klein ging in die weite Welt hinein“. Ein junger, unerfahrener Raufbold verläßt die elterliche Obhut, um auf dem Globus handfeste Prügelerfahrungen zu sammeln. Davon abgesehen, daß man auch mal zwei Gegner nacheinander plattmachen muß, hat sich grundsätzlich am Spielverlauf nichts verändert. Die Auswirkungen sind aber anders. Für jede dargebotene Leistung gibt es wie bei einem Rollenspiel

Erfahrungspunkte. Steigt der Emporkömmling einen Level auf, zeigen seine Schläge noch mehr Wirkung, und gegebenenfalls winkt sogar ein Ausrüstungsgegenstand. Netter Nebeneffekt: Die aufgerüsteten Kämpfer lassen sich sogar in anderen Spielvariationen wieder anwenden.

„Zwei gegen einen ist man feige!“, hieß es immer in der Schule. Bei Capcom wurde diese eiserne Regel kurzerhand in „Zwei gegen einen ist lustig!“ umgemünzt. Beim neuartigen Dramatic Mode dürfen zur Abwechslung einmal bis zu drei aktive Knochenbrecher gleichzeitig den Ring betreten, wobei ein Spieler allerdings den einsamen Prügelknaben mimen muß. Eine Anmerkung zur Technik: Es ist nicht so, daß man traditionelle Bitmap-Grafiken generell als altbacken verurteilen sollte. Schließlich sind die Animationen wie eine Hanuta-Waffel auch heute noch wie hausgemacht. Aber: Wenn schon 2D-Grafik, dann aber bitte mit fließenden Bewegungsabläufen.

Bei *Street Fighter Alpha 3* gibt es zwar keine vorsintflutlichen 2-Phasen-Animationen, etwas lückenhaft wirken sie dennoch. Warum es dennoch Spaß macht? Hey, was für eine Frage. Es ist *Street Fighter*, okay? Also. *Street Fighter*. Und es ist und bleibt Kult, vor allem ohne Van Damme...



SchlußStrich

Bei der Dreamcast-Version hat sich die Firma Capcom kräftig ins Zeug gelegt. Extras wie der herrlich chaotische 3-Spieler-Modus werten das 2D-Gekloppe noch einmal auf. Ansonsten handelt es sich um ein typisches *Street Fighter II* – für Fans der Serie ein absolutes Muß.



8

Grafik 4
Sound 4

SpielZeit



15 min.
Eigentlich schlage ich ja aus Prinzip keine Frauen...



30 min.
Pixelbruder?! Bruce Lee würde sich im Grabe umdrehen...



45 min.
Wenn drei sich kloppen, freut sich der Spieler.



60 min.
Mein Gott, hat der einen Längen...

Red Dog

Na endlich. Es darf wieder geballert werden. In *Red Dog* entvölkern wir gleich einen ganzen Planeten...



Testpilot

Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Red Dog
- **Hersteller:** Argonaut Software
- **Genre:** Arcade-Shooter
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** 60 Hz-Unterstützung
- **VM-Platz:** 8 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Gute Grafik, gepaart mit Rendereffekten und jeder Menge Action. Ballerfreund was willst du mehr?
- **Contra:** Fehlende Gegner-KI, mit der Zeit wird es langweilig, da der Feind immer an derselben Stelle und in gleicher Anzahl auftaucht

Es war in grauer Vorzeit, da entschloß sich die Menschheit, den abgelegenen Planeten Cian 14 einer außerirdischen Rasse zu überlassen, damit diese sich weiterentwickeln kann. Jetzt hat man sich, dank einiger wankelmütiger Politiker, die Sache plötzlich anders überlegt. Die Aliens haben sich inzwischen häuslich eingerichtet und sind mit der neuen Entscheidung natürlich ganz und gar nicht einverstanden. Der Spieler wird in *Red Dog* auf den besetzten Planeten gebracht, um dort mit einem gepanzerten Buggy für Recht und Ordnung zu sorgen. Doch aufgepaßt! Die Außerirdischen verfügen über neueste Technologien und sind bis an die Zähne bewaffnet. Action ist hier also garantiert.

Déjà-vu

Nach einem kurzen Missions-Briefing befindet sich der Spieler mit seinem Buggy in der Nähe einer feindlichen Basis. Dieser sieht aus wie die 128-Bit-Version des Fahrzeugs in *Moon Patrol* und weckt Erinnerungen an einen wirklich unterhaltsamen Spielautomaten. Wir nähern uns der Basis, schicken einige Roboter-Soldaten ins Nirwana und beobachten gespannt die riesige Stahltür, welche sich, wie in einem schlechten Gruselfilm, langsam öffnet. Doch was ist das? Bin ich hier im falschen Film? Aus der





000205

000800

000800

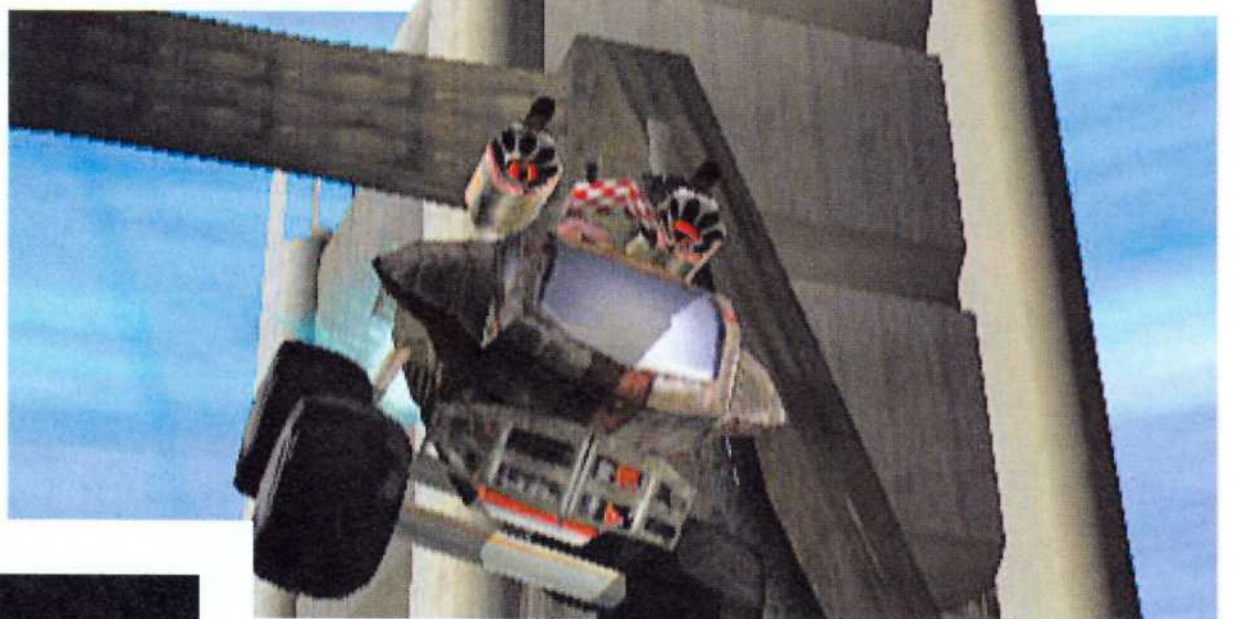
0004550

0001

0000500

0000190

0000500



BallerSpaß

Es darf geballert, gesammelt und gegen die Zeit gefahren werden. So wie es sich gehört



WissensLücke

Red Dog ohne Ballermann



Wer das Töten von Außerirdischen als unmoralisch oder ethisch nicht vertretbar empfindet, braucht trotzdem nicht auf Red Dog zu verzichten. Das Ganze gibt es nämlich auch als harmloses Kartenspiel! Aber Vorsicht! Im Gegensatz zur Dreamcast-Variante kann bei der Casino-Version auch Geld in den Sand gesetzt werden.

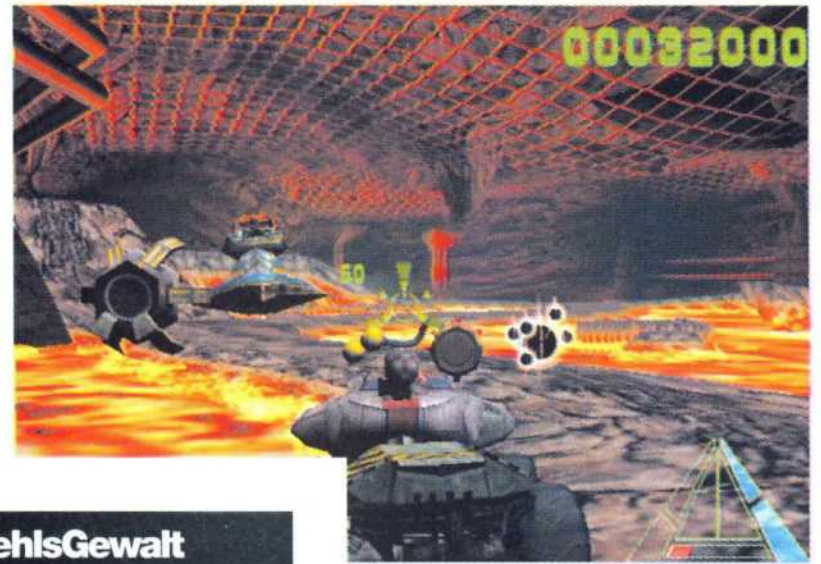
Red Dog spielt sich so ähnlich wie 17+4. Zunächst wird ein Einsatz festgelegt. Der Kartengeber, auch Dealer genannt, nimmt anschließend zwei Karten vom Stapel und deckt sie auf. Ein spezieller Spielchip, der sogenannte Red Dog wird auf dem Spielfeld platziert. Er zeigt die Differenz zwischen den beiden Karten an. Der Spieler zieht jetzt eine dritte Karte. Bevor sie aufgedeckt wird, besteht noch die Chance, den Einsatz zu erhöhen. Liegt der Wert zwischen den Werten der ersten beiden Karten, hat der Spieler gewonnen. Tut er es nicht, ist das Spiel verloren. Entspricht der Wert genau dem Red Dog, fällt der Gewinn natürlich höher aus. Es gibt nur zwei Ausnahmen: Wenn die ersten beiden Karten ein Paar sind, wird automatisch eine dritte Karte gezogen. Ist die dritte Karte den ersten beiden gleich, gewinnt der Spieler automatisch. Folgen zwei Karten direkt aufeinander (Wertunterschied nur 1), wird einfach neu gegeben. Das Kartenspiel Red Dog findet ihr in jedem gut sortierten Casino oder Hinterzimmer. Und wer weiß, vielleicht macht sich ja irgendein Softwarehersteller mal die Mühe, dieses Spiel auf Dreamcast umzusetzen. Kartenspiele gibt's für unsere Traumkonsole ja bislang ohnehin zu wenige.

► dunklen Öffnung schleichen sich zwei imperiale Sternzerstörer an. Ja, ich rede tatsächlich von den großen, dreieckigen Raumschiffen aus Star Wars. Wenn das George Lucas wüßte! Im Gegensatz zu ihren Vorbildern sind diese Raumschiffe allerdings recht leicht zu besiegen. Wir passieren die Stahltür und werden gleich einem weiteren Déjà-vu ausgesetzt: Spinnenähnliche Viecher à la Matrix. Sie hausen in den langen Gängen, die zum Kern des Vulkans führen, der wiederum etwas von Die Reise zum Mittelpunkt der Erde hat. Am Ende des Levels wartet ein riesiger Skorpion, der sich exakt wie der erste Endgegner des Spielautomaten Aliens – Die Rückkehr verhält. Sogar die Schüsse, die er abfeuert, sind identisch. Alle Ähnlichkeiten mit toten oder lebenden Personen sind natürlich rein zufällig und liegen nicht in der Absicht des Herstellers. Oder etwa doch?

Viele Spielmöglichkeiten

Red Dog bietet eine Menge Spielvarianten zum Ausprobieren. Bis zu vier Spieler gleichzeitig dürfen sich auf Cian 4 amüsieren. Neben dem obligatorischen Deathmatch bietet der Mehrspielermodus noch fünf weitere Varianten. 15 verschiedene Welten, allesamt schön anzusehen, sind anwählbar. Es kann wahlweise gegeneinander oder in Teams gekämpft werden. Im Einzelspielermodus wird die Handlung des Spiels verfolgt. Sieben Levels, gespickt mit Fallen, Endgegnern und vielem mehr, warten auf ihre Säuberung. Für das Speichern wird anfangs ein sogenanntes Tag, also ein Charakterprofil, angelegt. Das Spiel geht sparsam mit dem kostbaren Speicherplatz auf dem Visual Memory um. Es begnügt sich mit acht Blöcken.

Realistisch steuert sich der Buggy in Red Dog zwar nicht gerade, aber das erwartet man bei einem Arcade-Shooter auch nicht. Zu Beginn steht ein Ionen-Laser sowie



BefehlsGewalt
Nach dem Missions-Briefing geht es gleich in die Vollen. Action garantiert!

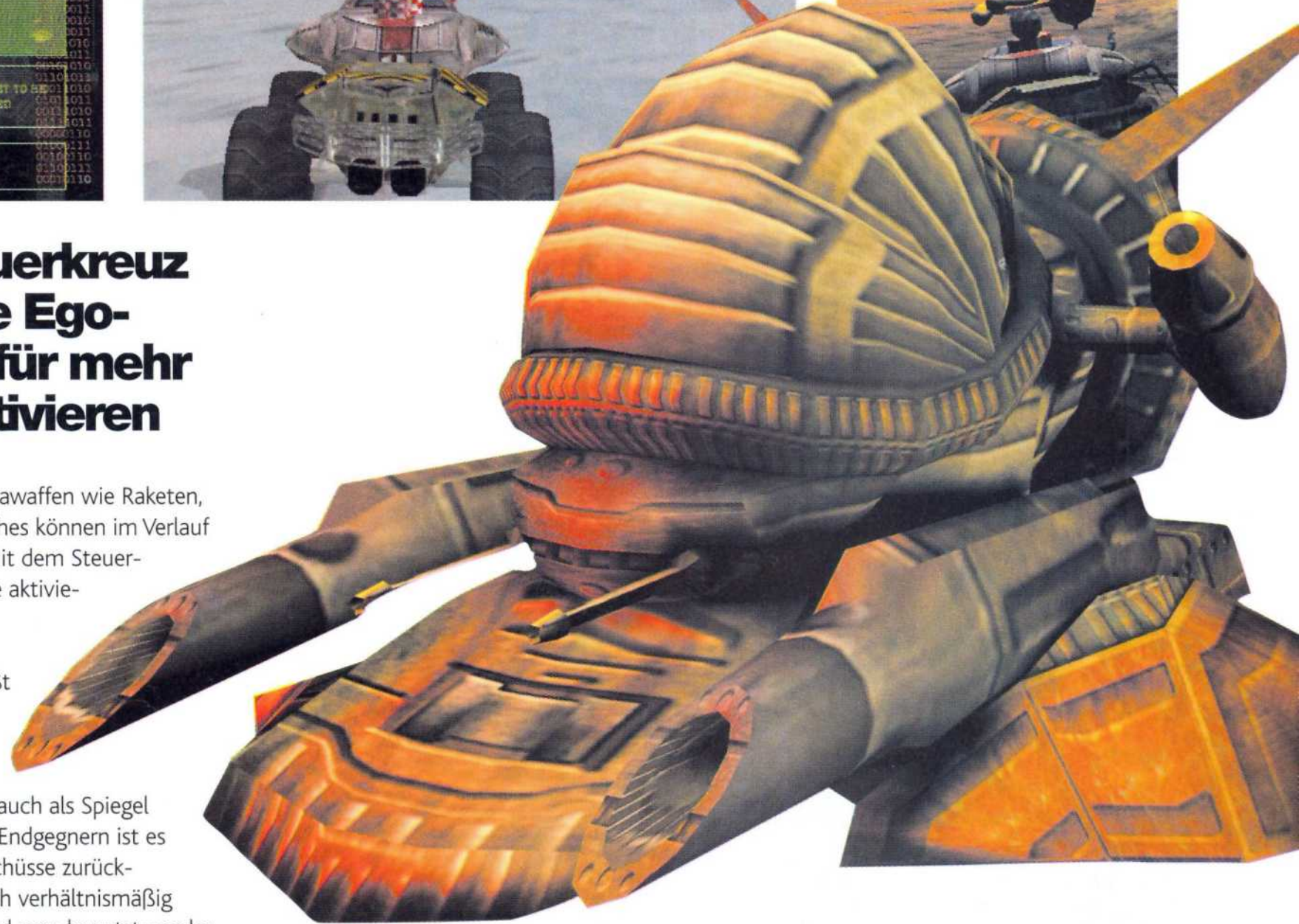


Mit dem Steuerkreuz läßt sich eine Ego-Perspektive für mehr Fahrspaß aktivieren

ein Schutzschild zur Verfügung. Extrawaffen wie Raketen, schießende Hilfsdroiden und ähnliches können im Verlauf des Spiels eingesammelt werden. Mit dem Steuerkreuz läßt sich eine Ego-Perspektive aktivieren. Mit den L- und R-Tasten wird beschleunigt, abgebremst oder rückwärts gefahren. Dabei hinterläßt das Fahrzeug richtig schöne Bremsspuren. Auch der Auspuffrauch wirkt realistisch. Der Schutzschild wird mit X aktiviert. Er kann auch als Spiegel eingesetzt werden. Gerade bei den Endgegnern ist es hilfreich, wenn man ihre eigenen Schüsse zurückschleudern kann. Der Schild lädt sich verhältnismäßig schnell wieder auf, kann also oft und gern benutzt werden. Während der Schutzschild aktiv ist, funktioniert allerdings die Bordkanone nicht.

Missionen-Vielfalt

Beim Durchspielen des ersten Levels kann man sich ruhig Zeit lassen. Es gibt keine tickende Uhr. Da die Gegner immer an der gleichen Stelle und in gleich hoher Anzahl auftauchen, muß sich der Spieler nur einprägen, wann und wo sie erscheinen. Aufgrund der nicht vorhandenen künstlichen Intelligenz können sie in aller Seelenruhe beobachtet



werden. Nur zu nahe an sich heranlassen sollte man den Feind nicht. Wenn die Aliens erstmal das Feuer eröffnen, tun sie das richtig. Sie feuern stets aus allen verfügbaren Rohren, was der eigenen Lebensenergie nicht gerade entgegenkommt. Aber dann geht es richtig zur Sache: In einigen Missionen müssen Freunde eskortiert, Gegenstände gefunden oder gegen die Zeit gefahren werden. *Red Dog* ist vom Schwierigkeitsgrad her nicht zu unterschätzen. Er entspricht dem der meisten Arcade-Shooter. Und wie wir alle wissen, dienen Arcade-Automaten nur einem Zweck: der Erleichterung des Spielers um seine hart

KampfRoboter
Groß, gewaltig und fast unbesiegbar. Genau das Richtige zum Abknallen



ExplosionsGefahr

Seit *Expendable* hat es auf dem Fernseher nicht mehr so schön gekracht und gescheppert. Fast schon filmreif!



Bunter Hund

Nützliches Zubehör

Dieses nützliche Zubehör sollte beim Spielen von *Red Dog* keinesfalls fehlen...



Red Dog-Plüschtier

Wer nicht gern alleine im Bett liegt, sollte sich den Red Dog zum Knuddeln zulegen. Ersetzt zwar keinen Liebespartner, dafür liegt man butterweich darauf.



Red Dog-Cartoon

Wer mal wirklich rote Hunde sehen will: Auf der Homepage von Magnetic Images kann man sich den Comic zum roten Hund bestellen. Wuff!



Red Dog Telefonkarte

Ein preiswertes Angebot für den echten *Red Dog*-Spieler. Zwei Telefonkarten mit *Red Dog*-Logo für nur 9,50 US\$!! Einziger kleiner Nachteil: Sie funktionieren nur in amerikanischen Telefonen.



Red Dog Feuerzeug

Ein echtes Zippo sollte jeder haben, finden wir. Natürlich gibt's den edlen Feuer-Spender auch mit *Red Dog*-Logo. Beißt zwar nicht, brennt aber ausgezeichnet. Braver Hund!

verdiente Mark. Flinke Finger sind also gefragt. Nur das Fadenkreuz ist etwas problematisch. Es befindet sich genau in der Bildschirmmitte. Dummerweise gibt es so gut wie keine Aliens, die sich in diesem Bereich aufhalten. Mit dem Analogstick wird das Fadenkreuz in eine bestimmte Richtung bewegt. Läßt man den Stick los, kehrt es sofort wieder zum Ausgangspunkt zurück. Bei größeren Raumschiffen, die zehn oder mehr Treffer vertragen, muß das Fadenkreuz also ständig neu justiert werden. Zum Glück überhitzt sich die Bordkanone nicht ständig, so daß uneingeschränktes Sperrfeuer möglich ist.

Nicht nur die vielen Spieloptionen und Missionen, auch die zum Teil riesigen, detailreichen Level sorgen bei *Red Dog* für reichlich Abwechslung. Die Palette umfaßt Lavahöhlen, Eiswüsten, Dschungellandschaften und vieles mehr. Mit Hintergrundanimationen wird nicht geizt. Manche Objekte können zerschossen werden, was aber keine Punkte bringt. Zumindest am Anfang. In späteren Missionen, die sich mit dem Aufspüren von Gegenständen befassen, sollte tunlichst alles zerschossen werden. Das Objekt der Begierde kann sich schließlich auch in einer Kiste befinden. Die Rauch- und Lichteffekte können sich sehen lassen, auch wenn einige Explosionen ein bißchen übertrieben wirken. In der Vulkanhöhle empfiehlt sich ein gelegentlicher Blick an die Decke, da die Stahlspinnen gerne dort lauern. Diverse Bonuslevel gibt es ebenfalls zu entdecken. Hier gilt es, stets die Augen offenzuhalten.

Hoher Suchtfaktor

Red Dog kann wirklich süchtig machen. Gerade die gute Grafik mit ihren vielen Hintergrundanimationen reizt den Spieler, alle Level zu erkunden und alle Bonus-Missionen zu sehen. In diesem Punkt ist das Spiel mit *Deadly Skies*



WinterLandschaft
Auch eine Eiswelt muß erkundet werden. Also Winterreifen und Schal nicht vergessen. Klar?



Argonaut Software hat sich durch Spiele wie Starfox und Croc einen guten Namen gemacht

vergleichbar. Wie ganz oben erwähnt, können sich Kinofreunde den zusätzlichen Spaß gönnen, möglichst viele Science-fiction-Klischees aufzuspüren. Eine Aufgabe, die fast so umfangreich ist wie das eigentliche Spiel! Nur eines vermisten wir schmerzlich: Es gibt keine anderen Fahrzeuge zum Freischalten. Wir fahren stets denselben Buggy. Typische Ausrüstungsgegenstände, die man aus anderen Auto-Rennspielen kennt, existieren ebenfalls nicht. Kein neuer Satz Reifen also, und auch kein anderes Lenkrad. Das einzige, womit der Spieler ausreichend versorgt wird, sind Waffen. Dafür sind diese zum Teil animiert und somit schön anzuschauen. Bereits im ersten Level erhält man einen fliegenden Hilfsdroiden, der mit einem Laser mehrere Gegner gleichzeitig erledigen kann. Die Extrawaffen werden mit dem blauen B-Knopf bedient.

Guter Einstand

Argonaut Software hat sich auf anderen Plattformen bereits einen guten Namen gemacht. Zu ihren bekanntesten Spielen gehören Starfox und Croc. Auch auf Dreamcast ist der Einstand gut gelungen. Mit Red Dog erhält man einen reinrassigen Arcade-Shooter mit allem, was dazugehört. Detaillierte Hintergrundlandschaften, Licht- und Raucheffekte sowie die stimmige Hintergrundmusik sorgen für Ballerspaß pur. Die Framerate bleibt auch bei größerem Feindaufkom-

men und im Vierspieler-Modus relativ stabil. Die Ego-Perspektive ist oft unübersichtlich und sollte nur in einigen ausgewählten Levels verwendet werden. Auch bleibt die Kamera ab und zu ausgerechnet vor einem Hindernis stehen und verwehrt jeden Blick auf den Feind – ein Problem, mit dem praktisch alle 3D-Spiele zu kämpfen haben. Positiv ist auch die Unterstützung des 60 Hz-Modus. Mit Vibration Pack macht Red Dog doppelt so viel Spaß. Zur Steuerung sei das Joypad empfohlen, der Racing Controller ist für dieses schnelle Spiel weniger geeignet. Auch der Arcade-Stick eignet sich einigermaßen gut für dieses Spiel. Bei schweren Feuergefechten ist man froh über einen großen und leicht erreichbaren Feuerknopf. Nicht zu vergessen ist natürlich eine Visual-Memory-Karte zum Abspeichern und für das Anlegen des persönlichen Tags. Es geht zwar auch ohne, aber wer will schon freiwillig nach dem Endgegner des fünften Levels sein Dreamcast ausschalten und wieder von vorn anfangen? Red Dog ist in jedem Fall eine Bereicherung für die heimische Spielesammlung und ein weiterer Beweis, daß es noch gute Spiele gibt. Action- und Arcadefreunde können beruhigt zugreifen.



SchlußStrich

Red Dog ist ein Arcade-Shooter mit allem, was dazugehört. Gute Grafik, sehenswerte Rauch- und Lichteffekte und natürlich jede Menge Action. Ballerfreunde sollten auf jeden Fall zugreifen.



8

Grafik 7

Sound 6

SpielZeit



15 min.

Irgendwo in diesem Spiel muß doch ein roter Hund sein...



30 min.

Huhu, Waldi wo bist du? Hat jemand Hundefutter dabei?



45 min.

Ist Fiffi nun Pudel oder Bernhardiner? Eher ein Kampfhund.



60 min.

Tja, hier ist er auch nicht. Warum heißt das Spiel Red Dog?



Code Veronica treibt Dreamcast zu grafischen Höhenflügen



Hellseher
Frank Michaelis

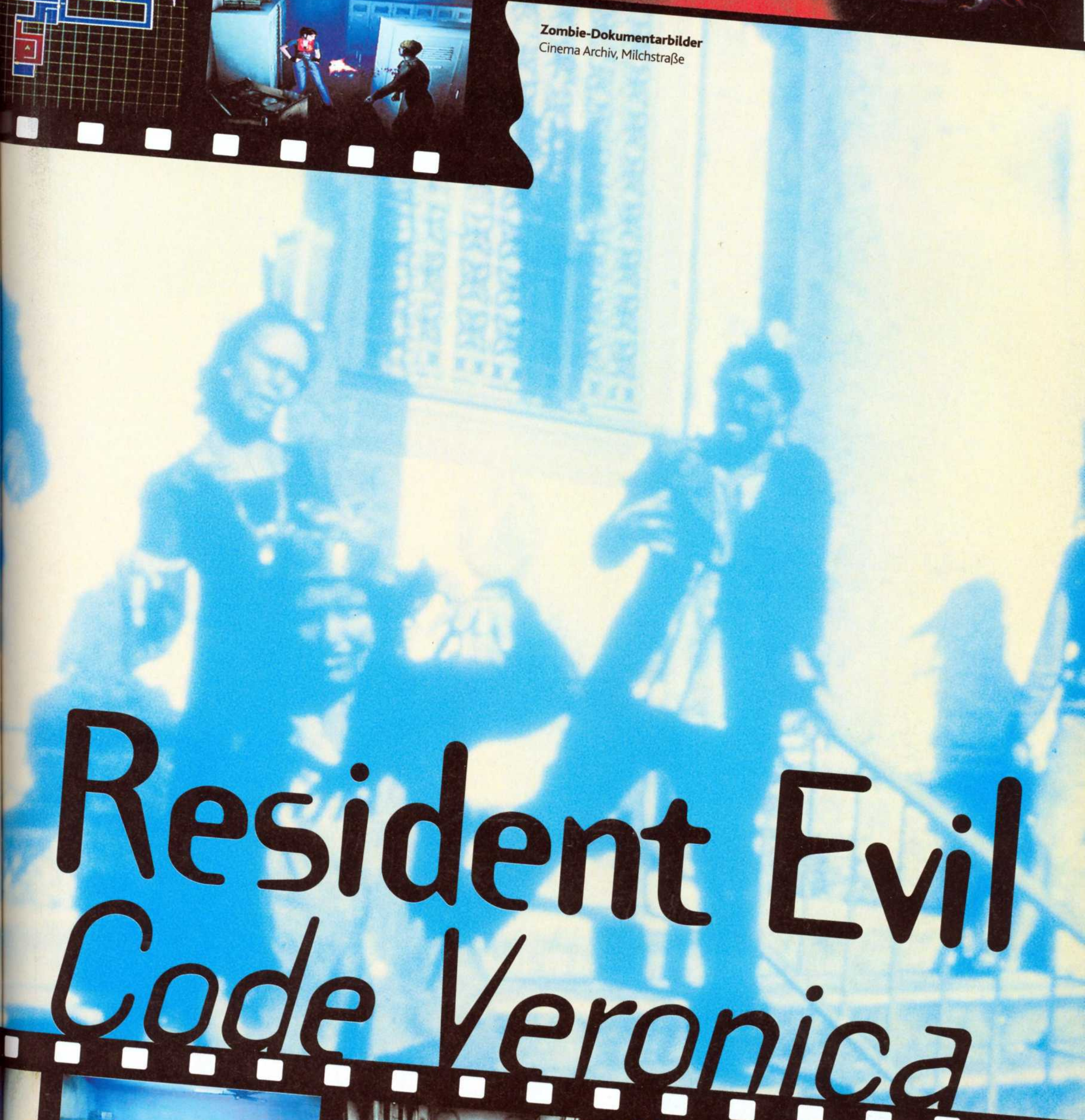
Titel: Resident Evil: Code Veronica
Hersteller: Capcom
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Extras: VGA
Erscheint: Juni
Preis: um 100 DM

Zombie-Invasion auf Dreamcast: Die Untoten kehren zurück, haben jede Menge Freunde mitgebracht und entführen den Spieler an der Seite einer sympathischen Heldin in ein spannungsgeladenes Abenteuer



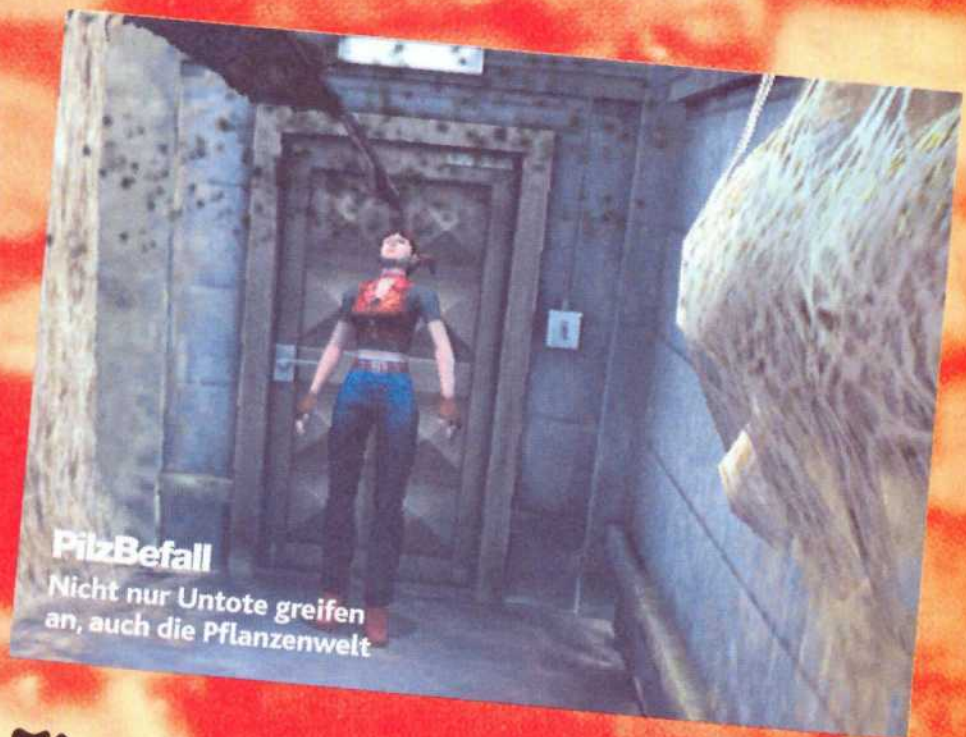


Zombie-Dokumentarbilder
Cinema Archiv, Milchstraße



Resident Evil *Code Veronica*





PilzBefall
Nicht nur Untote greifen an, auch die Pflanzenwelt

Dank *Resident Evil: Code Veronica* hält das Grauen Einzug auf Dreamcast. Verweste Zombies, blutrünstige Monster und mutierte Bestien wandern über den sonst so friedvollen Bildschirm. *Resident Evil*? Ist das nicht... Richtig! *Resident Evil* ist eine Action-Adventure-Serie, die vor einigen Jahren auf der Playstation uraufgeführt wurde. Mittlerweile hat der Hersteller Capcom mehrere Nachfolger unters Volk gebracht. Die neueste Episode mit dem Beinamen *Code Veronica* gibt es bald exklusiv für Dreamcast.

Mein Freund, der Zombie

Die Heldin des Abenteuers ist Claire Redfield. Sie ist jung, gutaussehend und hat dennoch ein Problem: Ihr Bruder, Chris Redfield, verdient seine Brötchen als Kämpfer in einem Spezial-Kommando. Jene Einheit wurde vor einigen Monaten in die Wälder um Raccoon City entsandt. Die Bewohner von Raccoon City berichten nämlich von seltsamen Kreaturen, die des Nachts mordend durch die Wälder schleichen. Die örtliche Polizeibehörde zog das friedfertige Austeilen von Strafzetteln vor und gab den unheimlichen Fall ab. Als Ersatz wurde das STARS-Rettungsteam in das Einsatzgebiet geflogen. Unter den durchtrainierten Männern und Frauen der Elite-Truppe befand sich auch Chris Redfield. Im Laufe ihrer Untersuchung stießen sie auf ein Labor der mysteriösen Firma Umbrella, die sich auf die Herstellung von biologischen Kampfstoffen spezialisiert hatte. Prunkstück von Umbrella war das T-Virus. Wer mit diesem Virus in Berührung kam, bekam alles andere als Husten, Schnupfen oder Heiserkeit: Der Infizierte mutierte unweigerlich zum Zombie, der mordlüstern durch die Gegend zog. Selbst Pflanzen und Tiere wurden nicht verschont: Killer-Bienen, Riesenspinnen, haushohe fleischfressende Pflanzen und angriffslustige Raben waren noch die harmlosesten Vertreter der Gattung. Viel bedrohlicher waren all jene genetischen T-Virus-Experimente, die eigens in den Umbrella-Labors gezüchtet wurden. Frankenstein hätte seine Freude gehabt!

Chris Redfield stellte sich der Bedrohung aus dem Reagenzglas und gewann: Zusammen mit seinem STARS-Team sprengte er zur Freude des Gesundheitsamtes das Gelände von Umbrella in die Luft. Seitdem ist Chris jedoch verschwunden.

An dieser Stelle geht die Geschichte auf Dreamcast mit *Code Veronica* weiter: Claire Redfield macht sich auf den Weg nach Raccoon City. In der Hoffnung, ihren Bruder wiederzufinden, durchkämmt sie die Stadt. Sie erfährt, daß Chris sich nach Europa begeben hat, um dem Hauptquartier von Umbrella einen Besuch abzustatten. Claire packt also ihre Siebensachen

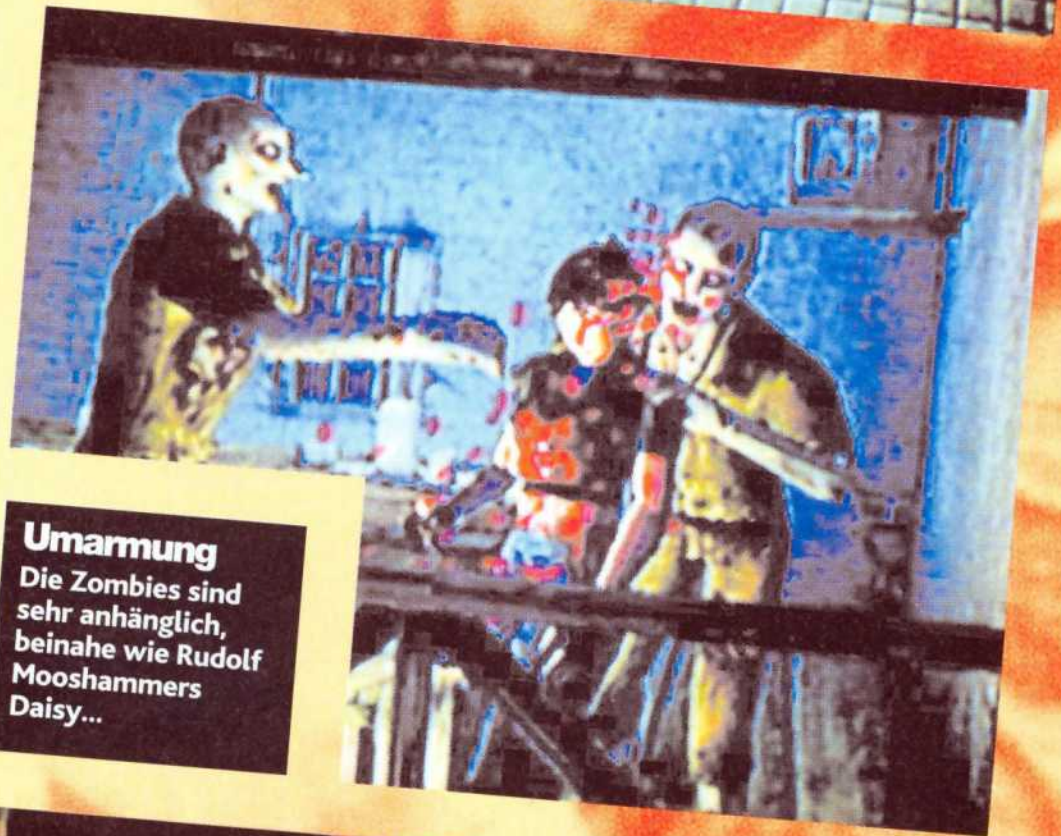
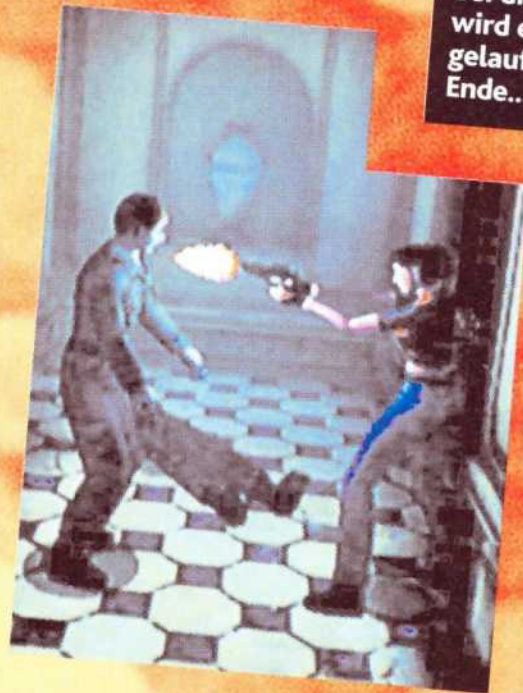


MunitionsLager
Auch auf Schreibtischen findet sich wertvolles...



LaufMasche

Bei diesem Spiel wird eine Menge gelaufen, bis zum Ende... der Zombies



Umarmung

Die Zombies sind sehr anhänglich, beinahe wie Rudolf Mooshammers Daisy...

und reist ebenfalls ab über den großen Teich. Tatsächlich kann sie das Gebäude von Umbrella betreten. Leider findet sie nicht Chris, sondern viele nette Wachmänner und sonstiges Umbrella-Personal, die den unerwünschten Eindringling sofort jagen. Wie es kommen mußte, befindet sich Claire in einer ausweglosen Situation, wird festgenommen und per Flugzeug auf eine Insel in ein Gefängnis verfrachtet.

Claire's Einbruch in das Umbrella-Gebäude, ihr Kampf und ihr Abtransport in das europäische „Alcatraz“ werden auf Dreamcast in einem atemberaubenden Vorspann präsentiert. In bester Matrix-Manier werden schnelle Kameraschnitte, imposante Zeitlupenaufnahmen und rasante Musik zu einem umwerfenden audio-visuellen Mix verbunden, der jeden Zuschauer in seinen Bann zieht. Bei so viel Begeisterung sollte man aber nicht vergessen, daß es noch sehr viel mehr zu entdecken gibt als nur den Vorspann. Also her mit dem Joypad und hinein ins Vergnügen!

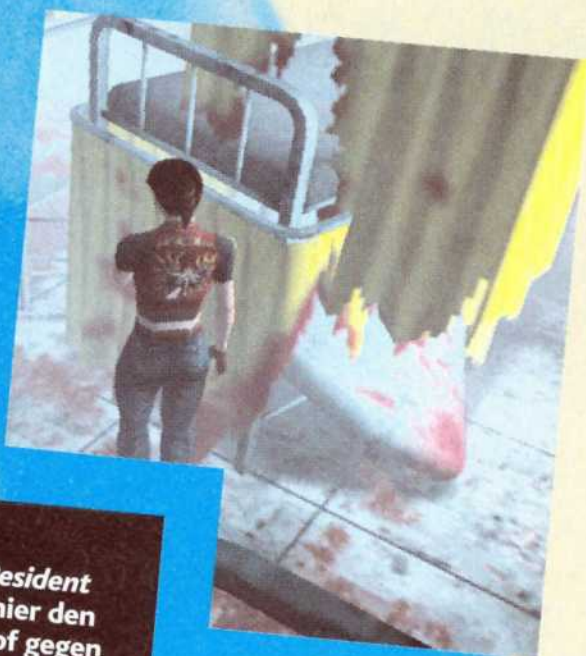
Das Vergnügen präsentiert sich zunächst in Form einer miefigen, dunklen Gefängniszelle. In ihr kauert Claire Redfield, über die der Spieler von nun an die Kontrolle hat. Die Aufgabe ist klar: Raus aus der Zelle, von der Insel flüchten und – falls noch etwas Zeit übrig ist – Ausschau nach dem Bruder halten. Leichter gesagt als getan, denn das T-Virus hat die meisten Angestellten und Bewohner dahingerafft. Die marschieren nun als hungrige Zombies durch die einsamen Straßen...

Die gesamte Grafik in *Resident Evil: Code Veronica* wird dabei mit Polygonen dargestellt und in Echtzeit berechnet. Eine Kamera folgt Claire dabei auf Schritt und Tritt: Sie zeigt die Heldin aus verschiedenen Perspektiven, rückt sie stets ins rechte Licht und schaltet in einen anderen Ausschnitt um, sobald Claire einen neuen Bereich in einem Raum erreicht hat. Ein verspäteter Grafikaufbau läßt sich dabei nicht bemerken, und auch sonst glänzen mögliche Grafikfehler durch Abwesenheit. Capcom's Zombie-Epos wandelt – technisch gesehen – fast auf *Shenmue's* Spuren!

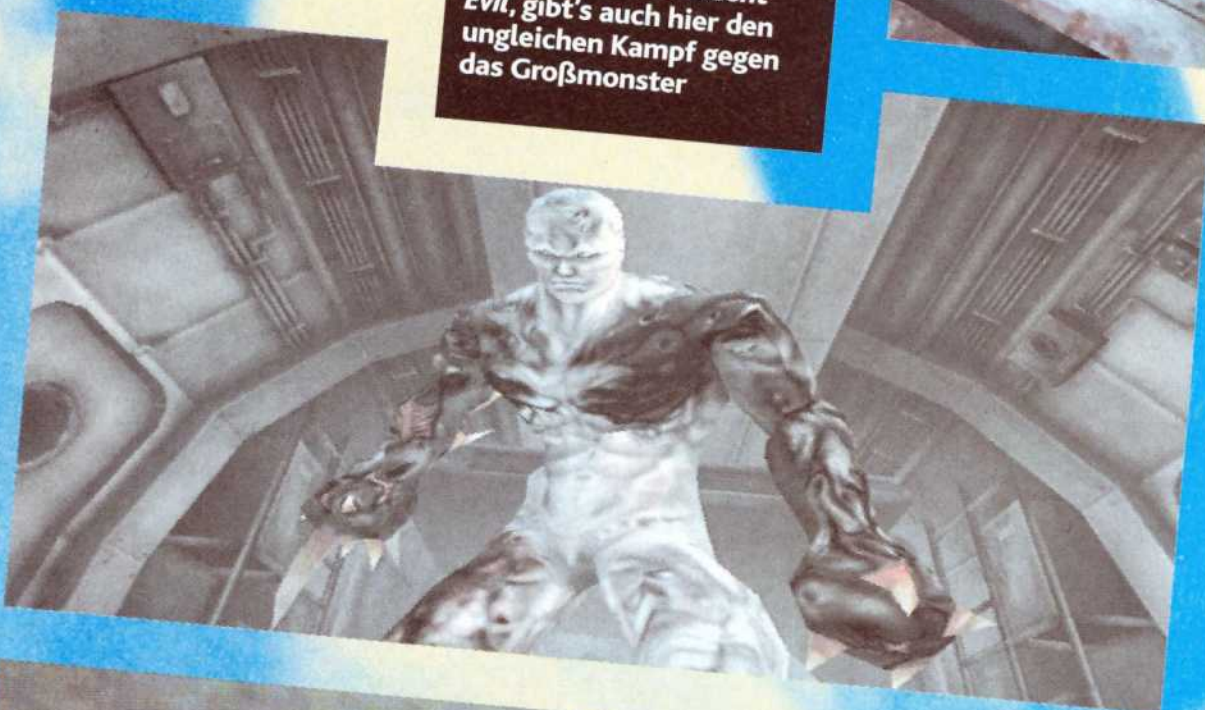


Endzeit-Stimmung

Claire durchstreift düstere Friedhöfe, erforscht menschenverlassene Häuser und schleicht durch düstere Kellergewölbe. Wird ein Haus bzw.



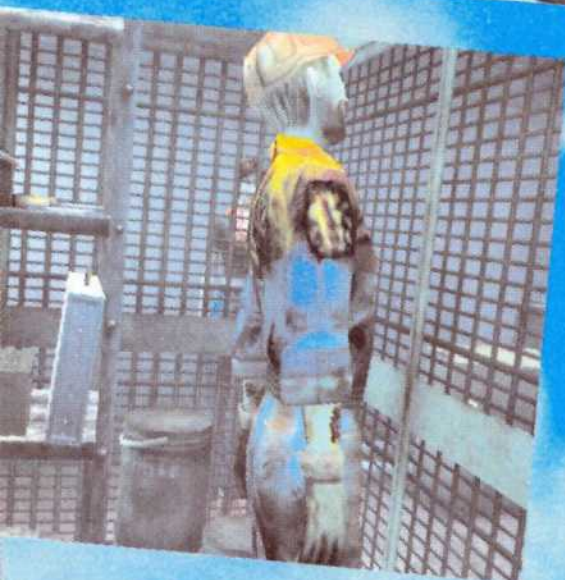
Boah, ey!
Wie bei jedem *Resident Evil*, gibt's auch hier den ungleichen Kampf gegen das Großmonster



Blinde Kuh...
Hasch mich, ich bin der Frühling...



BauArbeiter
In der Anlage sind eigentlich alle zombifiziert, naja, bis auf uns und den Leo DiCaprio-Verschnitt...



Spiel mir das Lied vom Tod: An jeder Ecke lauern mutierte Monster

► ein Raum betreten, so gibt es eine kurze Ladeanimation, in der das Öffnen der Tür zu sehen ist. Überall können Zombies und andere Kreaturen lauern, die sich sofort auf Claire stürzen, sobald sie in deren Blickfeld kommt. Wenn Claire durch ein Gebiet läuft, ist das Stöhnen und Ächzen der Zombies bereits von weitem zu hören. Um sich die Brut vom Leib zu halten, kann Claire verschiedene Waffen benutzen. In ihrem Waffenschrank befindet sich eine Pistole, eine Shotgun, eine Armbrust, ein Sturmgewehr, eine Sniper-Gun, uvm... Natürlich hat sie nicht von Beginn an all diese Waffen. Vielmehr findet sie „Mister 9 mm & Co.“ beim Erforschen der Gebäude. Die Kämpfe laufen genau so in Echtzeit ab wie bei *Blue Stinger*: Man sieht den Zombie auf sich zulaufen und ballert, was das Zeug hält. Mit der R-Taste lässt sich bequem eine automatische Zielerfassung auslösen, so daß Claire ihren Feind hundertprozentig im Visier hat. Der verabschiedet sich nach einigen Treffern und sinkt grunzend zu Boden.

Sie greifen an!

Ist Claire zu langsam oder schießt daneben, riskiert sie es, von einem Zombie angefallen zu werden. Der hinterläßt ihr einen faustgroßen Knutschfleck: Sofort beißt er in Claires Hals und zehrt an ihrer Energie. Hier heißt es: Feuer frei! Und zwar schnell, denn sonst segnet Claire das Zeitliche. Wie es um ihre Gesundheit bestellt ist, verrät ein Blick auf das VMS: Ihr Zustand wird im Idealfall als „Fine“, schlimmstenfalls als „Danger!“ bezeichnet. Bei letzterem hat sich Claires Marschtempo drastisch verringert und sie humpelt langsam voran. Um ihre Wunden zu heilen, kann Claire „Erste Hilfe



Sprays" und Pflanzen benutzen. Mit diesen Hilfsmitteln sollte man jedoch haushalten. In Claires Rucksack hat nämlich nur eine begrenzte Anzahl an Gegenständen Platz: eine Pistole, Munition, eine Spraydose und Explosiv-Pfeile bringen das Inventar fast zum Platzen. Aber es gibt Abhilfe. An bestimmten Punkten stehen Speicherstationen, an denen nicht nur der Spielstand gesichert werden kann, sondern alle überschüssigen Gegenstände in einer riesigen Holztruhe deponiert werden können. Diese Kisten sind immer zusammen mit einem Speicherpunkt zu finden und mehr oder weniger gleichmäßig über das Gebiet verteilt. Gespeichert wird ungewöhnlicherweise übrigens auf einer Schreibmaschine. Natürlich nur im Spiel, denn wofür gibt es schließlich das VM? Claire stellt sich also vor solch eine Schreibmaschine und in Sekundenschnelle wird das Spiel auf dem VM verewigt. Einen Haken gibt es trotzdem: Zum Speichern braucht Claire Farbbänder, die sie genau so wie Munition oder Pflanzen finden muß. Die Farbbänder sind jedoch limitiert und pro Speichervorgang wird eines verbraten. Ein komfortables Menü-System dirigiert den Spieler durch Claires virtuellen Rucksack: Hier werden die mitgeführten Gegenstände verwaltet, neu gefundene Objekte näher untersucht und das Waffen-Arsenal zurechtgelegt. Auch an eine Kartenfunktion wurde gedacht: Alle Räume, Türen und Speicherpunkte sind übersichtlich darauf eingezeichnet. Kämpfen, Speichern, Wunden heilen – gibt es noch mehr? Selbstverständlich, denn einen Großteil des Gameplays machen die knackigen Rätsel und Puzzles aus. Oftmals versperrern verschlossene Türen das Weiterkommen von Claire. Doch leider liegen die Schlüssel nicht frei in der Gegend herum. Sie sind überall versteckt und häufig muß erst ein solches Puzzle gelöst werden, um an sie zu gelangen. So muß Claire eine Steinplatte, auf der ein Wappen zu sehen ist, in eine dafür vorgesehene Mulde hineinlegen. Mit einem Rumpeln fällt ein Bild von der Wand und gibt den Blick auf einen Schlüssel frei. Ein anderes Mal müssen Noten in ein Klavier gelegt werden, damit sich ein Spielautomat öffnet und eine kleine Metallspinne freigibt. Die wird wiederum benötigt, um an anderer Stelle ein kniffliges Puzzle zu lösen. Bei so vielen Rätseln ist ausdauernde Laufarbeit angesagt und Claire muß zwischen den einzelnen Stationen etliche Male hin- und herlaufen. Damit ihr dabei nicht langweilig wird, stolpert sie ständig über die untote Horde, die ihr an die Wäsche will. Zu allem Übel gibt es aber auch intelligentere Gegenspieler als die verwesene Bande: Die menschlichen Drahtzieher lauern im Hintergrund, residieren versteckt in einem Schloß oder in Labors. Sie behalten Claire ständig im Auge und hetzen schlimmstenfalls die neuesten gentechnischen Monster auf sie los.



TotenTanz

Der Tod ist nur der Anfang... denn manchmal kommen sie wieder und wieder und wieder. So oft, daß sie schon zum Klischee mutiert sind: die Zombies...

Dabei waren sie einmal originell. In dem Film *White Zombie* beispielsweise. Wenn Ihr Euch nicht dran erinnert, auch nicht schlimm. Der Film ist gemacht worden, da waren Eure Eltern nicht einmal ein Funkeln in den Augen Eurer Opas und Omas. Aber der Zombie hatte nie den durchschlagenden Erfolg der anderen Monster, und ist auch nie wirklich zur Stephen-King-Figur geworden (schlechtes Zeichen, der Meister verwurstet sonst alles). Aber bekannt sind sie letztendlich doch, wenn auch nur durch George Romero, der schon Ende der 60er einen Film gemacht hat, der so gut oder so schlecht aussah wie *Blair Witch Project*, aber mit einem Unterschied: Der Mann wußte, womit man die Zuschauer erschrecken kann. Einfach damit, daß die Toten wiederauferstehen und dann einen Hunger auf menschliches Gehirn entwickeln und plötzlich die ganze lebende Bevölkerung aussieht wie das morgendliche Buffet eines dritt-klassigen Hotels nach einer durchzechten Nacht. Gründe? Gab's bei Romero zunächst noch nicht, und der ganze Voodoo-Hintergrund, der eigentlich ursprünglich Teil der Mythologie war, der löste sich genauso schnell von dem neuen Konzept wie verrottendes Fleisch von den Knochen der neuen Monster-Elite. Die neuen Gründe für die Existenz der ultimativen Fleischfresser waren schnell gefunden und begeistern wahrscheinlich heute noch vor allem die Grünen: Entweder ein Virus (menschlich hergestellt) oder die Umweltverschmutzung war nun verantwortlich. Böse, böse, böse. Kann man Romeros früheste Zombie-Filme noch als sarkastische Anspielung auf den Vietnam-Krieg oder auf Konsumterror (im wahrsten Sinne des Wortes) verstehen, dann sind die Zombies nun irgendwo auf dem Schreckensniveau von Pokémon gelandet. Irgendwie putzig, irgendwie lächerlich (und wer das nicht glaubt, der hat noch nie *Armee der Finsternis* gesehen), mit riesigem Marketing-Potential und vor allem irgendwie leblos. Oh, warte mal, richtig, das waren sie vorher ja auch schon...

Egal, so lange man sie immer wieder rauskramen kann, und das auch noch sie perfekt wie in *Resident Evil: Code Veronica*, so lange setzen wir die Untoten noch nicht auf die Liste der gefährdeten Arten. Außer sie laufen uns zufällig vor die Flinte. Dann können wir allerdings wirklich für gar nichts garantieren...

SelbstTest

Du bist ein Zombie, wenn...

- Du in den letzten 24 Stunden heftigster Radioaktivität ausgesetzt warst
- Deine Hautfarbe irgendwie grau-blau ist
- Du eigentlich immer nur im Keller bist und Deine Eltern Dich nicht rauslassen wollen
- Du echte Probleme hast, auch nur ein Wort vernünftig rauszubringen, ohne zu ächzen und zu stöhnen
- Deine Kleidung aussieht, als wäre sie seit Jahren nicht mehr gewaschen worden (oder geflickt...)
- Du Dich immer noch bewegen kannst, obwohl Du weder Herz oder Hirn hast (also mit anderen Worten: Wenn Du ein Lehrer an einem Gymnasium bist...)
- Du willst, daß McDonalds anstatt der Asia Wochen die Kannibalen-Wochen einführt
- All Deine alten Freunde versuchen, Dir eine Kugel in den Kopf zu jagen



GeschichtsStunde

Schleimig, ekelig, wundervoll: der Zombie in Computerspielen

Der Zombie ist schwer um die Ecke zu bringen. Auch in Computerspielen. Und deshalb taucht er immer mal wieder auf, um uns das Leben schwer zu machen...

Evil Dead

Format: ZX Spectrum
Erschienen: 1983
Hersteller: Palace Software



Eines der Spiele, über die wir heute mitleidig lächeln, die aber für Anfang der 80er bahnbrechend waren. Die Handlung, ja, basierte auf dem Film, den wir nicht nennen dürfen. Aber das Spiel war nicht wirklich blutig, auch wenn es darum ging, in einem bösen Haus böse Zombies ihrem bösen Ende zuzuführen. Sah aus wie eine frühe Version eines id-Shooters, den wir ebenfalls nicht nennen dürfen, in dem man – noch aus der 2D Perspektive – Jagd auf Nazis machte.

Ghosts'n'Goblins

Format: Arcade
Erschienen: 1984
Hersteller: Capcom



Eine Menge böser Monster, Mutanten und anderes eekiges Gewürm, das Capcom in diesem klassischen Automatenpiel auf die Menschheit losließ. Das waren verdammt viele, und die kamen auch immer in Gruppen.

Alone in the Dark

Format: PC
Erschienen: 1993
Hersteller: Infogrames



Das Spiel, mit dem alles wirklich anfing. Resident Evil hat fast alles aus dem französischen Spiel geklaut, was zu klauen ging. Ein Mann, ein verwunschenes Haus und eine Kamera-perspektive, die zum ersten Mal wie bei einem Film aussah. Kein Wunder, daß man bei Infogrames doch wieder an einem neuen Teil arbeitet, weil... was die Japaner können, das können wir auch. Sagt man sich.

Zombies Ate My Neighbours

Format: SNES
Erschienen: 1993
Hersteller: Konami



Der Titel sagt alles. Zombies haben meine Nachbarn gefressen. Vielleicht nicht wirklich problematisch, wenn man in den USA in einem der Vororte lebt. Denn, seien wir ehrlich, ob die Nachbarn nun Untote sind oder politisch korrekte Demokraten, die wie Bill Clinton nicht inhalieren... sooo riesig ist der Unterschied ja nun auch wieder nicht.

Dark Stalkers

Format: Arcade
Erschienen: 1993
Hersteller: Capcom



Ein Zombie, der mit Freude andere verprügelt und dabei auch noch den Klassiker Stairway to Heaven singt? Capcom hatte schon immer einen sehr seltsamen Sinn für Humor, und Lord Raptor, der australische Zombie aus diesem Beat'em-Up, ist ein Beweis dafür. Sehr, sehr seltsames Spiel, das...

Final Fantasy 7

Format: Playstation
Erschienen: 1997
Hersteller: Squaresoft



Ausnahmsweise ist hier der Zombie nicht der Feind, sondern unser Verbündeter. Er heißt Vincent und ist während eines Kampfes vor allem darauf bedacht, die feindlichen Monster zu verschlingen. Seine Manieren dabei lassen ein wenig zu wünschen übrig, aber hey, solange er auf unserer Seite ist...

Legend of Zelda

Ocarina of Time
Format: N64
Erschienen: 1998
Hersteller: Nintendo



Hier gab's auch Zombies, und wenn man denen direkt ins Auge (ins eingesunkene) geguckt hat, dann hieß das, vollkommene Starre und die Verwandlung in des Zombies Frühstück, Mittag- oder Abendessen. Nun ja, bis man das Lied erlernt hat, mit dem man die eekigen Biester per Sonnenlicht bekämpfen konnte.



Rummelplatz
Selbst ein Kinderkarussell gibt es im Horrorhaus



LaserPointer
Das könnte zwischen die Augen gehen. Deckung!



Rettungsaktion
Steven ist nicht tot. Er macht nur Mittagspause



Knopfdruck
Die Ameise drücken, schon öffnet sich die Geheimtür

KassenKnüller

... oder doch eher Kandidaten
für die *Goldene Himbeere*?
Wir fragen den Experten



Hollywood sucht verzweifelt nach Filmideen. Und nachdem man Bücher, Comics und Autobiographien schon hinter sich hat, versuchen die Produzenten auch immer häufiger, den Film zum Spiel zu machen. Deshalb sind wir mal nach Hollywood gegangen und haben nachgehakt...

Entwicklungshelfer

Thomas Gerhardt

Und zwar mit Spielentwicklern im Handgepäck, die einem professionellen Development Executive (das sind die Leute, die von Tim Robbins in Robert-Altman-Filmen gespielt werden und im wirklichen Leben nur Drehbücher lesen) vorgelegt wurden, um sie bewerten zu lassen. Mal schauen, was dabei rauskommt. Bisher waren Film-Adaptionen von Computerspielen so schlecht, daß es sich nicht eigentlich lohnt, mehr als zwei Worte darüber zu verlieren. Ob das nun *Mortal Kombat* war (nun auch in Serie, brrrrrr), *Street Fighter* (Jean Claude Van Damme, brrrrrr), *Wing*

Street Fighter. Igitt! Bisher waren Spiel-Adaptionen ja eher peinlich

Commander (*Beverly Hills 90210* im Weltall, brrrrrr) oder *Super Mario Bros.* (ein italienischer Klempner, brrrrrr). Zwar könnte sich da was ändern, wenn das andere große „S“ zusammen mit Squaresoft *Final Fantasy: The Movie* als Film rausbringt, und zwar vollkommen computeranimiert... aber warten wir's ab.

Währenddessen müssen wir uns aber eingestehen, daß *Star Wars* eigentlich auch nichts anderes als ein Computerspiel war, mit einfachen guten und bösen Jungs, beinahe so,

als ob man wieder auf dem Spielplatz ist und mit seinen Freunden Cowboy und Indianer spielt. Oder Luke und Darth Vader. Oder James Bond und der Beißer. Oder Lara Croft und...

... nein, mit Lara wollen die meisten nicht wirklich auf dem Spielplatz spielen. Besonders, wenn der Film so anläuft, wie es sich Paramount vorstellt. 75 Millionen Dollar soll's kosten, auch wenn man sich immer noch nicht geeinigt hat, wer denn nun das Busenwunder darstellen soll. Elizabeth Hurley? Mira Sorvino? Catherine Zeta Jones (die zumindest Engländerin wäre, nun ja, Waliserin, ist doch nahe dran). Eine Handlung gibt's auch noch nicht, aber das hat beim Spiel ja bisher auch noch keinen gestört. Der andere große Spiele-Name, den man in Hollywood immer öfter hört, der kommt zwar aus Japan, hat aber seine Wurzeln in George Romeros verbotenen Zombie-Filmen: *Resident Evil*.

Jason Patric soll da höchstwahrscheinlich Chris Redfield spielen. Sagt man. Aber das kann sich ja alles in den nächsten Wochen noch ändern. Und ob Jason Patric nach seiner schauspielerischen Leistung in *Speed 2* als tumber Cop für die doch so auf Gehirn versessenen Zombies einen Leckerbissen darstellt?!

Inzwischen sollen George Lucas und Steven Spielberg beim Start der Playstation 2 helfen, und große Namen wie Tom Reed (unter anderem der Produzent von *Apollo 13*) arbeiten hinter verschlossenen Türen an verschiedenen Spiel-Adaptionen. Hoffen wir bloß, daß Hollywood sich da auch mal etwas Zeit nimmt



KampfGefährten
So dumm kann Kino sein



SchrittMacher
Ja, gib's mir! Weiter!



James Wilson
Development Executive

ExpertenMeinung

James Wilson ist in der Position, Träume zu erschaffen – und sie auch zu vernichten. Der Mann ist Development Executive bei Channel Four/Polygram: Er liest Drehbücher und gibt grünes Licht, wenn ihm eines gefällt. Und was hält er von Videospielefilmen?

Bisher nicht sehr viel. Großes Kino waren die Umsetzungen von Spielen bisher absolut nicht. Das heißt nicht, daß man nicht einen guten Film machen kann, der auf einem Spiel basiert, aber bisher hat man sich einfach die Namen gekauft, die Lizenzen und dann etwas zusammengeschustert. Und sowas funktioniert eigentlich nie, kann nicht funktionieren.

Bisher waren sogar die Comic-Adaptionen besser als die von Videospielen. Das mag daran liegen, daß es in einem Spiel nicht so sehr auf eine echte Handlung ankommt. Nehmen wir doch mal *Street Fighter*. Handlung ist da nicht drin. Motivation der Figuren auch nicht. Wie soll man daraus einen Film machen?! Nein, laß mich das anders sagen, einen *guten* Film?

Das könnte sich ändern, wenn man sich *Final Fantasy* anschaut, oder auch die Vermischung von Film und Spiel bei *Indiana Jones*. Und ich glaube schon, daß es immer mehr Filme geben wird, die auf Spielen basieren. Das ist

Teil unserer modernen Kultur. Mir macht's bloß ein wenig Angst, wenn man da auch wieder nicht auf Handlung und Charaktere achtet. Damit haben wir in der Filmindustrie ohnehin schon ein Problem, und die Spiele-Entwickler haben sich zumeist auch nicht damit beschäftigt. Und wer braucht schon einen Film, der wieder nur tolle Effekte hat, aber sonst nichts?

Nehmen wir mal ein gutes Beispiel: *Starship Troopers*, einer der besten SF-Action-Filme, die es in den letzten 20 Jahren gegeben hat. Oberflächlich gesehen ist das auch nur was für 's Auge, aber wenn man sich den Film anschaut, dann merkt man, mit welcher Ironie Regisseur Paul Verhoeven Propaganda und Faschismus auseinandernimmt. Und das macht aus einem Effekte-Spektakel einen guten Film. [und wir dachten, es wäre Denise Richards, die aus *Starship Troopers* einen guten Film gemacht hat. Nun ja...]. Und der Film hätte durchaus aus der Videospielebranche kommen können... es gab die Guten, die Bösen und eine Menge Action...



BunteBilder

Bunt sind sie, die Umsetzungen, ob mit Bob Hoskins (oben) oder Kylie Minogue (links unten), aber gut waren sie bisher alle nicht...



für Handlung. Oder daß die Figuren mehr Grips haben als Arnie in *End of Days*. Denn eines haben Filme wie *Matrix* und *Sixth Sense* hinreichend bewiesen: Computereffekte allein reißen heute niemanden mehr vom Hocker.

Und Kampfsequenzen auch nicht, selbst wenn sie einen brillanten Techno-Soundtrack hatten wie *Mortal Kombat*. Aber dafür hatte der Streifen auch Christopher Lambert. Oder wie war das noch mal mit *Double Dragon*, der schauspielerischen Tiefstleistung von *Terminator T1000*, Robert Patrick? Wer sich an die anderen Schauspieler erinnert, sollte sich schämen und sofort in die Ecke gehen und ein Buch lesen. Für all die anderen folgt auf den nächsten Seiten unsere Aufgabe an die Spiele-Entwickler. Die da heißt: Verkaufe Dein Spiel so gut wie möglich, und sag uns doch bitte, warum wir 100 Millionen Dollar ausgeben sollten, damit wir es auf der Kinoleinwand zu Gesicht bekommen...

Was die Verantwortlichen der Spielefirmen zu sagen hatten, und was der Experte dazu meint, das läßt manchmal hoffen, aber sehr häufig auch verzweifeln... lesen wir doch einfach mal weiter...

VON LUC BESSON !!!

GTA2

DER FAHRER! DAS VERBRECHEN!

ROCKSTAR ENTERTAINMENT PRESENTS A LUC BESSON FILM STARRING PEOPLE YOU LL ONLY READ ABOUT IN THE FACE
DIRECTED BY LUC BESSON BASED ON A SCREENPLAY BY GARY PENN DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JAMES JOHNSON FILM EDITOR GILLIAN BOND
SOUNDTRACK AVAILABLE ON ROCKSTAR RECORDS ORCHESTRAL SCORE BY JOHN CAREY PLAY THE ORIGINAL VIDEOGAME BY DMA DESIGN

Grand Theft Auto 2

Vorgestellt von Gary Penn, Creative Manager, DMA Design

Videospiel-Adaptionen, gut oder schlecht?

Bisher, wenn ich mir das so anschaue, *Super Mario Bros.*, *Mortal Kombat*... schlecht, ganz, ganz schlecht.

Das Spiel

Man fährt, man klaut, man verdient Geld. Das ist die Grundidee dabei.

Die Handlung

Die Handlung dreht sich um einen kleinen Ganoven, der ganz unten anfängt, wie Al Pacino als Tony Montana in *Scarface*, und sich dann seinen Weg nach ganz oben erkämpft. Am Ende wäre ein Showdown mit dem FBI, der Polizei und einer anderen Gang, irgendwie wie bei *Blues Brothers*, wo jeder jeden jagt. Das Ganze müßte sich in einer Stadt wie in *Sieben* abspielen.

Der Stil

Muß in der Gegenwart spielen, sich aber so anfühlen wie ein Film aus den 70ern. Jeder ist irgendwie cool, alle rauchen. [lacht] Außerdem müßte man verdammt viele Verbrechen haben. Haufenweise Verbrechen! Soviel, daß man die zählen muß, wie sonst nur in einem frühen Arnold-Schwarzenegger-Film die Leichen. [lacht]

Die Charaktere

Der Mann ohne Namen: Michael Douglas, so wie in *Falling Down*. Jemand, der aus dem Nichts kommt.

Das Studio

Miramax wäre vielleicht eine Möglichkeit. Die großen Studios würden zu viele Kompromisse fordern und in allen Belangen mitreden wollen.

Die Musik

Wie beim Spiel sollte man das so machen, daß man beim Fahren bestimmte, passende Musik über Radio hört.

Die Gewalt

Es sollte realistisch sein, und die Leute sollten nicht so viel Moral zeigen. Denn immerhin geht's hier um Verbrechen. Also: kein Schwarzenegger und auch kein Stallone.

Die Zuschauer

Sollten über 18 sein! Definitiv! Ein Film für Kerle, die große Autos und große Kanonen mögen. [lacht]

Die Moral

Moral?! Wieso Moral? Ganz einfach: Wer schneller fährt, überlebt. Und wer bremst, der bleibt auf der Strecke...

Was James Wilson sagt...

Interessant. Filme über Verbrechen und Autos sind in Amerika ohnehin schon erfolgversprechend, siehe Nick Cage in *60 Seconds*. Wenn man das Konzept hier ein bißchen vereinfacht, dann könnte es ein Film wie *Mad Max* werden. Aber um ehrlich zu sein, vermisste ich die Motivation für den Helden. Warum kommt er überhaupt dazu, Verbrechen zu verüben?!

„SCHATTIG“
MÜNCHENER ABENDKURIER

SCHWARZE MAGIE... SCHWARZE SEELE

SHADOW MAN

Director David Fincher Starring Laurence Fishburne Dennis Hopper Halle Berry Executive Producer George Romero
Director of Special Effects Mo 'Blood' Letton Casting Shore Nuff Fetid Music Composed by Dr John Score Conducted by Jelly Roll Morton
Film Editor Jacques Mort Production Designer Sigmund Thanatos Based on the game Shadow Man by Acclaim Studios Teeside



Shadow Man

Vorgestellt von **Guy Miller**, Concept Designer Acclaim Studios Teeside

Videospiel-Adaptionen, gut oder schlecht?

So lange man die Leute von 17 bis 24 Jahren erreicht und deren Erwartungen erfüllt, ist alles ok.

Das Spiel

Man stirbt, man geht ins Totenreich, man bekämpft Serienmörder.

Die Handlung

Ein Horrorfilm mit Actionelementen. Wie das Spiel würde es über drei Akte gehen, bis zu einem apokalyptischen Showdown. Und jede der Figuren müsste wie ein Archetypus behandelt werden, also größer sein als das Leben. Wie in einem Western.

Der Stil

Film noir. Vielleicht sogar schwarz-weiß. Nein, dann sieht man das Blut so schlecht. [lacht] Das Ganze würde sich so abspielen wie im ersten *Batman*-Film, man würde Shadow Man gar nicht erst zu Gesicht bekommen, vielleicht erst nach der Hälfte des Films.

Die Charaktere

Mike LeRoi ist ein sehr komplexer Charakter. Mit Schuld belastet, aber trotzdem ein echter Held. Also: keine großen Stars, viel lieber Charakterdarsteller. Laurence Fishburne vielleicht, Halle Barry.

Das Studio

Da kommt nur eines in Frage, das Ahnung von Special Effects hat. Schließlich wollen wir die Zuschauer ordentlich schocken! Also nicht nur Computereffekte...

Die Musik

Die muß sehr melodisch sein, sehr düster. Goth Rock käme vielleicht in Frage.

Die Gewalt

Gewalt ist zwar bei einem Horrorfilm wichtig, aber vor allem soll man sich gruseln. Und der beste Horror spielt sich ja sowieso im Kopf ab.

Die Zuschauer

Über 18! Die Leute, die sonst in einen Film von Quentin Tarantino oder Wes Craven gehen. Leute, die wissen, daß es doch nur Spaß ist... bis schließlich jemand stirbt. [lacht]

Die Moral

Mike LeRoi schafft es, sich selbst von seiner Vergangenheit zu lösen und seine Seele zu retten. Ist doch moralisch, oder?! Und daß man dazu eine Menge Blut braucht und auch ein paar Zombies und Serienmörder, nun ja...

Was James Wilson sagt...

Wenn man sich das Spiel selbst anschaut, dann ist das genau dasselbe wie *Batman* oder *The Crow*. Also nichts Neues. Und die Dialoge im Spiel sind grauenhaft. Da müsste schon ein Regisseur wie Dave Fincher (*Sieben*) ran, damit man mehr aus dem Stoff rausholt. Außerdem müsste man sehr gute Schauspieler haben, Laurence Fishburne ist gut, aber nicht so erfolgreich...

„DIE HAARIGSTE GESCHICHTE DES JAHRES“
MAX

EIN YELME MAYAZAGI FILM

FURBALLS

PELZIG, PLÜSCHIG, TÖDLICH: VERGESSEN SIE ALLES, WAS SIE ÜBER KNUDELTIERE ZU WISSEN GLAUBTEN!

Director Yelme Mayazagi Starring Sean Connery Rene Russo Dustin Hoffman Mark Addy Ricky Martin
Voice casting by Del Alde Special computer-animated sequences by Geeks Inc Technical Director Helen Back Technical Assistant Paul Fumble Fingers

Fur Fighters

Vorge stellt von Jeff Lewis, Concept Artist, Bizarre Creations



Videospiel-Adaptionen, gut oder schlecht?

Man muß vor allem dafür sorgen, daß man bei der Umsetzung des Stoffes dem Ursprung des Spieles treu bleibt. Warum sollte man einen Film wie *Super Mario Bros.* drehen, wenn er doch nicht so ist wie das Spiel?! Dann kann man es doch gleich lassen, oder etwa nicht?

Das Spiel

Man läuft, man springt, man... schießt?

Die Handlung

Es müßte eine ganze Filmserie sein, so wie *Star Wars*. Viele verschiedene Welten, mit einem überlebensgroßem Bösewicht à la Bond, der die *FurFighter*-Familien kidnappt.

Der Stil

So wie beim *Prinz von Ägypten*, also: Computeranimation und normale Animation gemischt. Aber der Stil müßte eher so sein wie bei *Hercules*.

Die Charaktere

Etwa wie *Die glorreichen Sieben*, also würde man in der ersten Hälfte des Films zum größten Teil damit beschäftigt sein, die Figuren kennenzulernen, woher sie kommen etc.

Das Studio

Pixar! Nein, ehrlich, ein Studio, das sehr viel Ahnung von Computeranimationen hat. Das ist in diesem Fall ganz, ganz wichtig für den Erfolg des Projekts.

Die Musik

Die sollte so ähnlich sein wie bei Disneys *Fantasia*, ein Klassik-Stück, das der jeweiligen Situation perfekt angepaßt

ist. Natürlich kann man auch neue Stücke einspielen, aber ich mag nun einmal Klassik...

Die Gewalt

Wie bei den alten Bugs-Bunny-Filmen, also Cartoon-Gewalt, nichts Ernstes. Und das ist ja nichts Neues, wir greifen damit auf eine lange Tradition zurück, die unter anderem Klassiker wie Daffy Duck hervorgebracht hat.

Die Zuschauer

Jeder. Was soll das heißen, es mag nicht jeder Zeichentrick? Kann ich mir gar nicht vorstellen...

Die Besetzung

Rufus the Cat: Sean Connery
Juliet the Cat: Renee Russo
Bungalow the Kangaroo: Mark Addy
Chang the Firefox: Dustin Hoffman

Der Regisseur

Jemand, der Ahnung von Computeranimation hat. John Lasseter vielleicht, von *Toy Story 2*. Oder vielleicht der japanische Regisseur Yelme Mayazagi, weil der ein Gefühl für wirklich dramatische Bilder hat...

Die Moral

Wie bei den *Simpsons*. Ach nein, richtig, die *Simpsons* haben gar keine Moral.... Oder haben sie vielleicht doch eine?! Wie im wirklichen Leben, es gibt kein Schwarz und Weiß, nur die verschiedenen Schattierungen von Grau dazwischen...

Was James Wilson sagt...

Im Kielwasser von *Toy Story 1* und *2*, *Antz* und *Das große Krabbeln* könnte so etwas durchaus funktionieren. Aber wiederum, die haben funktioniert, NICHT weil sie animiert waren, sondern weil sie eine gute Geschichte erzählt haben. Aber ich sehe hier überhaupt keine Geschichte, und somit würde kein Hollywood-Studio dafür Geld ausgeben, wenn man da keinen wirklich guten Autoren zum Überarbeiten dransetzt.



Violent Videomotion presents a Joel Silver production Starring Arnold Schwarzenegger
Directed by James Cameron Music composed by Via Lynn

Fighting Force 2

Vorgestellt von **Adrian Smith**, Operations Manager, Core Design

Videospiel-Adaptionen, gut oder schlecht?

Ich habe ein wenig von *Street Fighter* gesehen, im Fernsehen. Grauvoll. Und der Nintendo-Film ebenso, einfach schlecht. Das liegt daran, daß die Produzenten sich nicht an den Grundgedanken des Spieles halten. Und natürlich auch kein Geld ausgeben wollen. Das wird sich mit *Tomb Raider* vielleicht ändern...

Das Spiel

Man kämpft, man kämpft, man kämpft.

Die Handlung

Eine Mischung aus James Bond und *True Lies*. Der Held ist eine Ein-Mann-Armee. Aber natürlich brauchen wir noch eine Liebesgeschichte. Vielleicht noch ein bißchen *Terminator* und *X-Files*.

Der Stil

Ein typischer James-Cameron-Film. Sagt doch im Prinzip schon alles, oder?

Die Charaktere

Da sich der ganze Film nur um einen Helden dreht, müssen wir den gut einführen. So wie in einer Folge von *McGyver*,

mit einem Opening Gambit. Außerdem müßte man schon direkt am Anfang merken, daß der Kerl verdammt stark ist.

Das Studio

Vielleicht Paramount oder Fox, oder New Line. Die haben mit *Blade* bewiesen, daß man gute Action-Filme produzieren kann.

Die Musik

John Williams. Der soll dann dasselbe machen wie bei *Star Wars*. Große, düstere Musik.

Die Gewalt

Es wird gewalttätig sein. Aber eher so wie bei *True Lies*, also abgeschwächt durch Humor. Nur auf diese Weise kriegt man ein großes Publikum.

Die Zuschauer

Alle, die Arnold mögen. Also eigentlich fast jeder, oder?!

Die Moral

Moral gibt es nicht. Jedenfalls nicht so, daß jeder sofort sagt, „Igit, was soll denn das“, wie bei den meisten Action-Streifen heute.

Der Star

Muß ich das wirklich sagen? Arnold Schwarzenegger natürlich, jemand anders kommt gar nicht in Frage.

Der Regisseur

Und James Cameron auch... Der braucht wieder einmal einen Erfolg, nach dem Flop von *Titanic*...



Was James Wilson sagt...

Okay, das klingt nach einem Popcorn-Film. Aber wiederum, wo ist die Geschichte? Gut, man kann Arnold nehmen, aber der Mann kommt auch in die Jahre, und ich glaube, daß die Art von Filmen, die mehr Explosionen haben als Handlung, keine Zukunft hat. Schauen wir uns doch nur einmal an, wie schlecht alle Action-Filme abgeschnitten haben... Die Leute wollen heutzutage schon ein wenig mehr als nur große Kanonen...



ER KAM! ER SAH! ER SAUGTE!

SOUL REAVER

Director Tim Burton Starring Gary Arlic as Kaine and Chris Ross as Raziel Also starring Darren Racula
 Director of Photography Harry Lenseman Music composed by Trent Reznor Based on the game Soul Reaver by Crystal Dynamics

Soul Reaver

Vorgestellt von **Anny Henning**, Game Director, Crystal Dynamics



Videospiel-Adaptionen, gut oder schlecht?

Ich hab mir noch keine angeschaut, weil ich immer erst die Kritiken lese, bevor ich mein Geld ausgabe.

Das Spiel

Die Fortsetzung von *Blood Omen: Legacy of Kain*. Man kämpft, man rätselt, man... saugt Blut?!

Die Handlung

Ein Held, der sich gegen seine Dämonen stellen muß. Und das meinen wir wörtlich. Ein SF-Film, eine Mischung aus *Blade Runner* und *Dracula*.

Der Stil

Die Zukunft ist düster. Hmm, haben wir schon mal gehört, oder? Also *Dracula*, aber mit Fantasy-Elementen, wie bei *Herr der Ringe*.

Die Charaktere

Würden wir langsamer vorstellen als im Spiel. Der Zuschauer muß in der Lage sein zu erkennen, wie komplex die Figur von Kain ist...

Das Studio

Ein Independent Studio, ansonsten hat man zu viele Leute, die was entscheiden wollen, ohne Ahnung zu haben. Aber das Ding würde teuer werden, wegen der Effekte...

Die Musik

Trent Reznor. Eine Mischung aus Gothic und Techno, sehr harter Soundtrack...

Die Gewalt

Gut, Gewalt wird's geben, schließlich haben wir Vampire. Aber das muß man ja nicht so offen zeigen, oder?

Die Zuschauer

Dieselben Leute, die sich *Blade Runner* immer wieder anschauen. Oder die Geld für *The Crow* ausgegeben haben.

Die Moral

Sehr schwer. Das Spiel hat keine Helden und keinen Bösen. Es ist wie im richtigen Leben eine Entscheidung zwischen freiem Willen und Schicksal.

Der Humor

Ich will, daß einem das Lachen im Hals stecken bleibt.

Der Regisseur

David Lynch oder Tim Burton, jemand der visuell denkt, aber auch eine Geschichte erzählen kann.

Was James Wilson sagt...

Nun, es ist ein Genre-Film, und das hat sowohl Vor- als auch Nachteile. Vorteil: Man hat automatisch ein Publikum. Nachteil: Dieses spezielle Publikum ist nicht sehr groß. Man muß den Stil des Spieles verändern, um es massenmarktfähiger zu machen, es sieht alles zu ähnlich aus. Aber der Titel hat mit Sicherheit Potential. Es darf halt auf keinen Fall aussehen, als hätte man erneut einen Aufguß von *Dracula*.

Schon gut!

Wir ergeben uns

Uns **jetzt abonnieren!**

(Dann sind wir **immer** bei Euch)

Die Konsole! Die Spiele! Die Aufklärung!

Dreamcast™

OFFIZIELLE MAGAZIN

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

132 Seiten, auf denen wir

Das einzige Magazin mit CD-ROM

4/2000
Für alle Sammler: No. 6
DM 12,80

Future
Medien und
Lederbucherei

20821 2 42056 7
0254 00000 000000

Made in EU
Copyright © with
all characters
have been bearing
the 1992 mark

6

SEGA

Future
Medien und
Lederbucherei





Und dann kriegt
Ihr **alle Infos,**
alle Demos,
und... einen
Brieföffner!
Echt wahr!

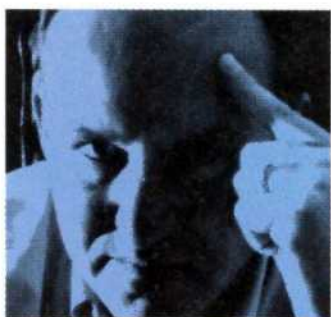
Uns jetzt abonnieren!

Oder Fax: **089/20 02 81 22** Oder eMail: **Dreamcastmag@csj.de**





Ian Livingstone



KurzFassung

■ **Name:** Ian Livingstone
 ■ **Was er macht:**
 Viele, viele Spiele überwachen und dafür sorgen, daß Lara überall zu finden ist (und sie den richtigen BH findet...)

Da wir ja alle Lara anbeten... äh, ehren, wollte ich sagen, in diesem Monat, weil sie auch zu uns ins Haus kommt und nicht mehr nur zu Sony (hehe...), hier ihr Boß: Ian Livingstone

Igentlich sollte dieser Mann ja so wichtig geworden sein, daß er es nicht mehr wirklich nötig hat, mit Leuten wie uns zu sprechen. Aber was macht Ian Livingstone, im normalen Leben Chef von Eidos?! Er setzt sich hin und erklärt uns mal schnell ein Kartenspiel, das er für *Deathtrap Dungeon* erfunden hat. Und da flackert immer noch der Funke von Wahnsinn in seinen Augen, den man anscheinend zum Spiele entwickeln braucht...

Was hältst Du eigentlich von Dreamcast?

Ich bin angenehm überrascht vom Erfolg der Konsole und deshalb machen wir jetzt auch einiges dafür: Von *Power Stone* über *Resident Evil: Code Veronica*, über *Soul Reaver* bis hin zu – jetzt darf ich's ja auch endlich offiziell sagen – *Tomb Raider*.

Wie bist Du ins Spielegeschäft gekommen?

1975 haben Steve Jackson und ich eine kleine Firma namens *Games Workshop* gegründet. Wir haben ein Spielmagazin mit dem Namen *Owl* rausgebracht und an jeden geschickt, der damals an Spielen interessiert war. Und ein Exemplar fand seinen Weg zu Gary Gygax, der gerade *Dungeons and Dragons* erfunden hatte.

Was hast Du von D&D gehalten?

Ich dachte: Oh Mann, das ist klasse! Wir haben es sechsmal bestellt, hey, schließlich besaßen wir gerade mal 50 Pfund, das war auch nach damaligen Maßstäben nicht sehr viel Geld. Gary Gygax gab uns schon allein deshalb einen 3-Jahres-Exklusiv-Vertrag für den europäischen Vertrieb von *D&D*. Wir hatten damals keine Ahnung, daß er ebenso wie wir aus seiner Wohnung heraus arbeitete – wir waren wohl alle viel zu sehr damit beschäftigt, wie seriöse Geschäftsleute zu wirken. [lacht]

Und der Games Workshop wuchs und gedieh?

Ja, aber wir mußten unser Wachstum aus unserem Gewinn finanzieren – Geld wollte uns keiner geben. Wir haben in einem Bus gelebt, der auf einem Parkplatz neben einem Squash-Club stand. Jeden Morgen haben wir dort geduscht. Aber so sind wir verdammt gut im Squash geworden.

Und wie bist Du zu Computerspielen gekommen?

Ich habe 1985 in eine Firma namens Domark investiert. 1992 haben sie mich dann gefragt, ob ich mehr Geld zuschießen könnte. Das war genau zur falschen Zeit, der Konsolenmarkt ging gerade den Bach runter. Also bin ich ins Management gegangen und habe mein Investment gegen einen Firmenanteil eingetauscht. 1994 habe ich dann Charles Cornwall getroffen, den Vorstandsvorsitzenden von Eidos. Er verstand was von Geld, ich von Spielen, also haben wir uns zusammengetan und sind 1995 an die Börse gegangen.

Und dann hast Du Tomb Raider und damit Lara gefunden...

Ja, sie stand einsam und verlassen am Straßenrand... Nein, ernsthaft, wir haben 1996 Centregold gekauft und damit kam auch Core Design. Und die hatten Lara gerade in Entwicklung. Obwohl niemand ahnte, welche Dimensionen diese Figur annehmen würde...

Darauf könnten wir jetzt was Doppeldeutiges sagen...

Tut es nicht! [lacht]

Was ist Dein Erfolgsrezept?

Purer Egoismus! [lacht] Ich habe das Glück, daß ich aus meinem Hobby ein Geschäft machen konnte. Und das ist es, was mich interessiert. Gute Spiele rauszubringen. Deshalb bin ich hier. Deshalb sollte eine Entwicklerfirma niemals von Buchhaltern, Anwälten und Managern kontrolliert werden, für die Spiele nur Produkte wie andere auch sind.





III Young



Kim

KurzFassung

- **Name:** Ill Young Kim
- **Was er macht:** Video Jockey bei Viva 2, dem Sender für die reifere Musik und ohne Milka...

Der Mann ist einer der ersten, die bei Viva rumgestanden sind, um in cool-schlampigen und dreckigen Klamotten auf Musiker aufmerksam zu machen, die noch cooler und schlampiger waren...

Aber das macht ja heutzutage eine Kultfigur aus, oder etwa nicht. Wer's nicht glaubt, der soll gefälligst mal Beck fragen, der laut *Time* den „Atari-Chic“ wieder in Mode gebracht hat. Hier heißt Beck also Ill Young Kim und verbringt seine Tage damit, vor der Kamera in Köln zu stehen und seine Nächte damit, vor der Kamera sonstwo zu stehen, beim letzten Mal als Taxifahrer in Sönke Wortmanns *St. Pauli Nacht*. Und wenn er noch Zeit hat, dann spielt er. Jetzt mal ganz ehrlich. Er spielt schon lange. Wenn wir auch glauben, daß ihn das Spiel an sich eigentlich wenig interessiert, sondern eher die Musik, die aus den Lautsprechern kommt. Was er uns da zu sagen hat, das sagt er uns am besten selbst... Also, Kim, die Kamera ist da drüben, Rotlicht und... sprechen

Oh du geliebte Computermusik... Was waren das für Zeiten, als man verzückt den Computermelodien des guten alten Commodore 64 lauschte, so verzückt, daß man seine liebsten Gametracks auf dem ebenso guten alten Audiotape verewigte. Doch weg von der nostalgischen Schwärmerei, der Blick ins Hier und Jetzt ist gefragt. Was passiert heute? Heute braucht man nicht mehr in die Spielhalle zu gehen, um gute Spiele mit super Grafik und naturgetreuen Animationen serviert zu bekommen, nein, das alles läßt sich vor dem heimischen Fernseher realisieren. Doch ich schweife ab. Das Thema sollte ja die Computermusik sein oder, besser gesagt, Musik in Computerspielen. Weltbekannte elektronische Acts wie Prodigy oder Orbital, die ihre Werke nun auch der Spieleindustrie verkaufen, sind doch eigentlich wieder eine Bestätigung für die Aufhebung von medialen Grenzen, also die Fusionierung dessen... was man jetzt so oder so sehen kann (Loriot läßt grüßen).

Ist es nur das schnöde Geld, das zählt? Sprich, daß z.B. Orbital nur der Kohle wegen mal schnell ein paar Tracks an eine Computerspielfirma verscherbeln?! Bestimmt. Doch sehe

ich die Jungs von Orbital vor einer Spielkonsole, wie sie sich die Nächte um die Ohren schlagen, also selber ihrem Spielalaster frönen und sich dabei fragen, ob es nicht auch nett wäre, ihren Beitrag zu der bestehenden Gamekultur zu leisten... na ja, wie auch immer, viel Geld haben sie bestimmt dafür bekommen. Ach, mein geliebter 8-Bit-Soundchip, der du die Sonne in mein Herz hast strahlen lassen (huch, ich bin wieder beim guten C64 gelandet). Ja, denn genau diese Soundästhetik erfährt derzeit ein Revival.

Popsongs im elektronischen Format, die sofort an die nostalgisch verklärten alten Zeiten erinnern. Positive, energiegeladene Jump'n'Run-Musik mit Popcharakter, die auf das Gesicht selbst des noch so Verwöhnten ein Lächeln zaubern, mich mit eingeschlossen.

Synthetische Musik, die einen auch mit ein bißchen Genugtuung erfüllt, an dieser Dekade des Hightech teilhaben zu dürfen (abgesehen von der an sich schon mal überaus ärgerlichen Tatsache, die Beatles oder Velvet Underground rein geburtstechnisch verpaßt zu haben. Na ja, man kann nicht alles haben. Zum Glück ist gute Musik zeitlos!), also den Zugang zur Computermusik zu haben, was ich von meinem alten Musiklehrer nicht behaupten kann.

Genau diese eine Facette der elektronischen Musik, also die mit dem Gamecharakter, trifft man bei Acts wie Lectra oder Cylob oder Bodenständig 2000, alle erschienen auf Rephlex, wieder. Naiv erscheinende, doch sehr komplexe, fein gestrickte Musik, die sich nicht scheut, sich dem Wahn der Harmonien auf sehr unterschiedliche Art und Weise zu ergeben, was bei meiner Platte „Spielzeug“ auch der Fall ist (...um Gottes willen, war das etwa Eigenwerbung? Ach was, scheiß drauf). „Ey, Alter, Ich steh' halt drauf, wenn es bunt, crazy, krachig, dynamisch und spaßig daherkommt, sei es in der Musik oder bei Games!“

KnackigFrisch





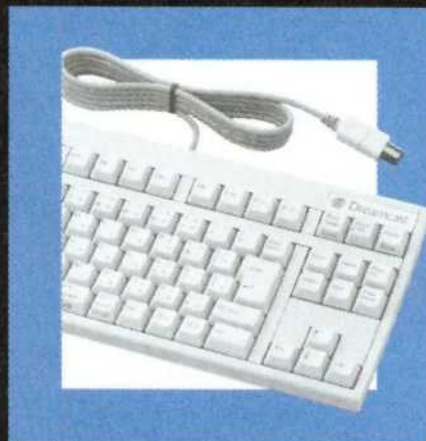
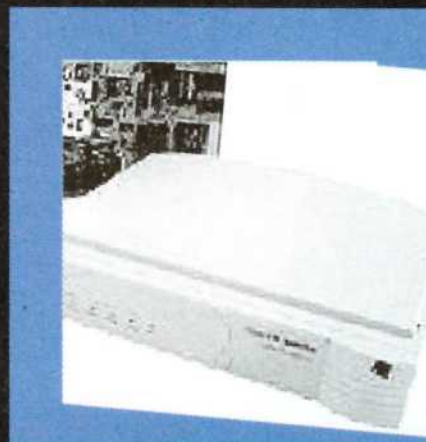
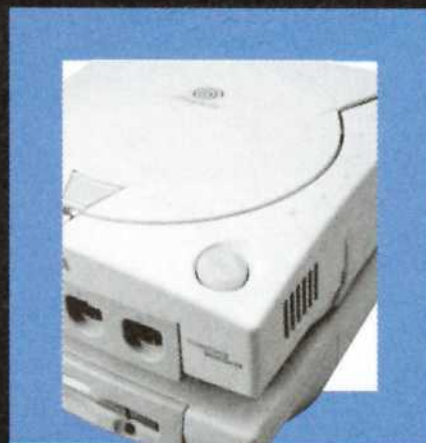
ZukunftsMusik

Wie sieht es denn mit der Zukunft wirklich aus? Was Sega plant, wie Sony und Nintendo kontern wollen – wir schauen mal mit etwas Humor in die nächsten 70 Jahre...



Aber fangen wir mal mit dem an, was bisher eigentlich noch ziemlich realistisch klingt und teilweise auch angedacht ist. Denn in Japan zeichnet es sich immer mehr ab, daß sich Dreamcast ähnlich entwickeln soll und wird wie Microsofts WebTV in den USA. Soll heißen, eine billige Alternative zum Surfen im Netz via PC. Damit das denn auch alles klappt, sollen bestimmte Komponenten dazukommen, die nicht wirklich für eine Spielekonsole geeignet sind, aber fürs Browsen und die Verbindung von Internet und TV lebensnotwendig. Und bevor jemand fragt, nein, die Bilder hier an den Seiten sind nur teilweise real, an einigen Stellen haben wir uns die Freiheit erlaubt, Geräte aus der PC-Welt zu nehmen. In Japan auf jeden Fall hat das Ministerium für Technologie und Telekommunikation (auch MITI genannt) Dreamcast ausgewählt, um mehr Japaner vor dem (Internet)-Bildschirm zu bekommen. Und somit soll es ein Standard werden. Das MITI hat eine Set-Top-Box entwickelt, die auf Segas Technologie basiert und sucht momentan nach anderen Komponenten, die dazu passen könnten. Sicher scheint auf jeden Fall, daß diese Box mit Window CE 2.0 laufen soll, ein Zip Drive benutzt und – schließlich ist man ja im Wohn- und nicht im Kinderzimmer – per Fernbedienung geschaltet werden kann. Das MITI erhofft

sich mit der Wohnzimmer-tauglichen Technik, daß Japan ein paar Plätze bei der Nutzung des Internets aufholen kann. Bisher war man im Land der aufgehenden Sonne ja nicht sehr von Netzen aller Art erbaut. Hilfe und schnellen Zugang soll da vor allem ein Kabelmodem schaffen, das dem Paket beiliegen soll, so jedenfalls die Planung. Das Ganze wird allerdings nicht billig, denn eine Dreamcast-Konsole kostet dort knappe 400 Mark, die neue Box wird aber wahrscheinlich nicht unter 600 Mark zu bekommen sein. So weit, so gut. Aber wie geht es dann mit Dreamcast weiter? Und wie wird sich die Playstation 2 auf die Konsole bzw. auf diese neue Box auswirken? Und was ist mit Sega selbst? In der letzten Ausgabe haben wir ja schon berichtet, daß man in der Firma laut darüber nachdenkt, daß Dreamcast die letzte Konsole sein soll und Sega sich dann vielleicht auf die reine Spieleprogrammierung von Arcade und Videospiele konzentrieren möchte. Das könnte ähnlich wie bei Namco ablaufen und vielleicht so im Jahre 2004 Realität werden, wenn der Lebenszyklus von Dreamcast sich wahrscheinlich dem Ende nähert. Kann schon wahrscheinlich sein, aber wir wagen uns jetzt weit aus dem Fenster und sagen voraus, daß Sega, gestärkt als Internetprovider, Arcade- und Spielefirma, sich wieder in den Heimmarkt vorwagen wird, um 2009 herum.



Und was macht... Sony?

Schock! Horror! Durch eine schlechte Konzeption und vollkommen verfehlte Marketingpolitik sorgt man bei Sony dafür, daß die Playstation 2 der größte Flop der Firmengeschichte wird. Ja, wir meinen, noch schlimmer als Betamax! Glaubt Ihr nicht? Glauben wir auch nicht. Wahrscheinlich

verkauft Sony innerhalb von zwei Minuten 500 Millionen Exemplare und nutzt das Geld dann dafür, die Rechte an der menschlichen DNS zu kaufen. Nicht billig, aber man hat's ja. Dann wird die Erde in Planet Playstation umgenannt und die Leute, die nicht Sony anbeten, in Fabriken zur Herstellung der neuen PS gezwungen.

Und was macht... Nintendo?

Nun, auch auf die Gefahr hin, einigen Leuten auf die Füße zu treten, aber wenn es den Gameboy nicht gäbe, dann gäbe es auch kein Nintendo mehr. Und das würde bedeuten, daß man das N64 nur noch auf dem Grabbeltisch findet. Oh Moment, tut man ja heute schon. Da ja bisher außer einer

vollmundigen Ankündigung des *Dolphin* noch nichts Substantielles aus dem Haus der Ideen gekommen ist, fragen wir uns schon, ob denn da wirklich an was gewerkelt wird oder nicht. Aber inzwischen erwarten wir weiterhin den 3D-Gameboy, den Holografischen Gameboy, den Space Gameboy, den Alien Gameboy, den... Pokéboy?

Zeitreise

2010

Das Internet erlangt Bewußtsein und spricht zu Marco Halberg in Walla-Walla, Washington. Die erste Botschaft der ersten künstlichen Intelligenz: „Kinder, ihr solltet öfter rausgehen...“

2020

Der Gameboy verkauft sich immer noch besser als alles andere, was Nintendo je hergestellt hat. Inzwischen sind 1 Milliarde Menschen abhängig, die erste Pokémon-Kirche wird gegründet...

2030

Sega entwirft *Aquacast*, eine umweltfreundliche Konsole, die mit Wasser angetrieben wird. Die Terroristen der Nuklear-Reaktor-Ökologen (NRÖ) bombardieren daraufhin Tokio...

2040

Mehr als 4 Milliarden Gameboys sind inzwischen verkauft. Nintendo, inzwischen Eigentümer der Philippinen, erklärt sich zum eigenständigen Staat und verlangt von jedem Gameboy-Besitzer Steuern.

2050

Charlton Hestons Gehirn übernimmt in einem Putsch die Vereinigten Staaten und befiehlt, das Rauchen wieder einzuführen, „verdammte egal, was die Kommies dazu sagen...“ Bill Clinton inhaliert...

2060

Ein Team von Wissenschaftlern, angeführt durch eine wahnsinnig gewordene Playstation 2, springt zurück in die Zeit und zwingt 1987 den Entwickler des Gameboy, für Sony zu arbeiten...

2070

Der Sony Gameboy verkauft sich in der Galaxis 700 Milliarden Mal. Die Pokémon-Kirche verkündet den absoluten Frieden und Wohlstand. Stefan Raab kehrt auf den Bildschirm mit *Universe TV* zurück.

Impressum

Redaktion

Chefredakteur Thomas [Le Cheffe] Gerhardt (verantwortlich)
Thomas.Gerhardt@future-verlag.de
Chefin vom Dienst Martina [die den bösen Blick hat] Vrenergör

Redaktion

Alexander [der mit den Rollen spielt] Folkers
Markus [der mal eben fuddern geht] Hermannsdorfer

Redaktionelle Beiträge

Ulf [der Handy-Mann] Schneider, George [der seine Glatze poliert] Zaal, Christian [der nie Rechnungen stellt] Daxer, Ralph [der Möbel packt] Karels, Frank [der Zombies schlägt] Michaelis, Ill Young [der auch schon immer Musiker werden wollte] Kim
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

Art Editor Werner [der mit dem Hund tanzt] Schillinger
Design Irene [die den Reiscracker verschlingt] Pallut
Bildredaktion Sabine-P. [die nie in der Redaktion ist] Geiger

Anzeigen

Anzeigenverkaufsleitung

Ilka Krebs Ilka.Krebs@future-verlag.de
Tel: (089)450 68 445 Fax: (089) 450 68 433
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 (verantwortlich für Anzeigen)
Marketing Maja Dehmel
Vertrieb Gabi Rupp

Herstellung

Herstellungsleitung Brigitte Feigel
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 Aktiengesellschaft (Symbol: FNET)

Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145 h
81671 München
Tel: (089)450 68 40
Fax: (089)450 68 433
Web: www.dreamcastmag.com
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



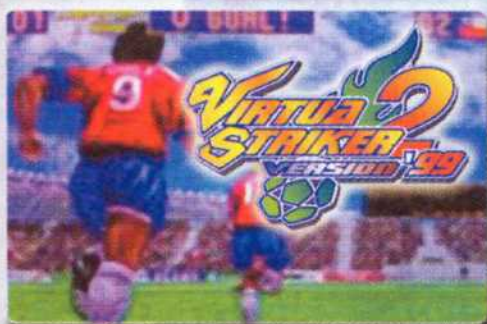
Inserentenverzeichnis

- Baucontec 85
- CDG Media 127
- Eidos Interactive 2-3
- Future Verlag GmbH 16, 33, 34, 66-67, 83, 94
- Game It! 117
- Kranz Versand 131
- netbrain ag Magellan Haus 9
- Neue Medien Ges. Ulm mbH 6
- ORDER IN TIME 73
- Sega Deutschland 105, 107, 109, 111
- Take 2 Interactive GmbH 132

Dreamcast

Arcade Stick	95,00
Controller	65,00
Keyboard	55,00
Lenkrad	125,00
UMU-Card	55,00
Aero Wings	100,00
Airforce Delta	100,00
Armada	100,00
Berserk	100,00
Billiard Nights	100,00
Blue Stinger	100,00
Buggy Heat	100,00
Cool Boarders	100,00
Crazy Taxi	100,00
Cue Ball	100,00
Deadly Skies	100,00
Deep Fighter	100,00
D2	100,00
Dynamite Cop II	100,00
Evolution	100,00
Expandable	100,00
Fighting Force 2	100,00
Frame Grid	100,00
Formel 1	110,00
Get Bass inkl. Controller	190,00
Hydro Thunder	100,00
Incoming	100,00
Jimmy White's Cue Ball 2	100,00
Killer Loop	100,00
Make X	100,00
Marvel vs. Capcom	100,00
MDK	100,00
Metropolis	110,00
Millenium Soldier	100,00
Monaco Grand Prix 2	100,00
NBA 2K	100,00
NBA Showtime	100,00
NFL Blitz 2000	100,00
NFL 2K	100,00
NFL Quarterback Club 2000	100,00
Pen Pen	100,00
Plasma Sword	100,00
Power Stone	100,00
Psychic Force	100,00
Rayman 2	100,00

Ready 2 Rumble	100,00
Red Dog	100,00
Renegade Racing	100,00
Res. Evil: Code Veronica	100,00
Sega Bass Fishing	180,00
Sega Rally 2	110,00
Sega GT	100,00
Shadowman	100,00
Slave Zero	100,00
Snow Surfers	100,00
Sonic Adventure	100,00
Soul Calibur	110,00
Soul Fighter	100,00
Southpark	100,00
Southpark: Chef's Luv Shake	100,00
Speed Devils	100,00
Street Fighter Alpha 3	100,00
Super Cross 2000	105,00
Suzuki Allstar Racer	100,00
Tea Off	100,00
Tokyo Highway Battle	100,00
Toy Commander	100,00
Trick Style	100,00
UFEA Striker	100,00
Vigilante 8	100,00
Virtual Fighter 3	100,00
Virtual On	100,00
WWVS Attitude	100,00
World League Soccer	100,00
Worms Armageddon	100,00
Zombie Revenge	100,00



Virtua Striker 100,00



Dreamcast Konsole
Aktionspreis **DM 399,-**



House of the Dead 2 100,00

**ORDER
IN TIME**
VIDEO & PC GAMES



**Alle Sendungen
Versandkostenfrei!**

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

www.orderintime.com

Besuchen Sie unsere Web-Site • Spiele • Cheats • Lösungen
Händlerfragen jetzt im Internet möglich. Fragen Sie nach Ihrem Passwort

new! Bestell-Hotline 0180-5778800

Theodor-Reuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

LADEK Mo-Fr: 10.00-18.30
Sa: 10.00-16.00
VERSAND Mo-Fr: 10.00-18.00

GROSSHANDEL nur für Händler!!
Telefon 07 11 . 22 29 10 - 10
07 11 . 22 29 10 - 20

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerungen von uns angebotener Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.



Satzball

Spiel, Satz und Automat. Hier wird das Tennisspielen einfach gemacht, oder so denkt man...

Virtua Tennis, also wieder einmal ein Vertreter der Virtua-Reihe, die Sega so berühmt gemacht hat. Der Automat hieß eigentlich anders, und zwar *Power Smash*, hat aber nichts damit zu tun, daß man mit echtem Tennisschläger auf die Maschine eindrischt. Obwohl, das wäre hier vielleicht der vollkommene Realismus. Was aber Realismus an sich angeht,

so hat dieser Automat einiges zu bieten, vor allem lizenzierte Spieler. Acht an der Zahl, aber nicht wirklich die ganz großen. Beispiel: Tim Henman aus Großbritannien ist vertreten, aber das war's auch schon. Die Animation und die Detailtreue sind absolut unglaublich, weil man es ja nur mit zwei Spielern zu tun hat, insofern die ganze Rechenleistung für den Bewegungsablauf draufgehen

darf. Und wie man bei der Virtua-Reihe erwarten darf, ist der Spielablauf verblüffend einfach. Soll heißen, zwei Knöpfe, aber wir haben ja schon bei *Virtua Striker* gesehen, daß das alles nicht so einfach ist, wie es aussieht. Und insofern könnte das Spiel auch wiederum so beschrieben werden: „Nur für Profis“...

Hersteller: Sega



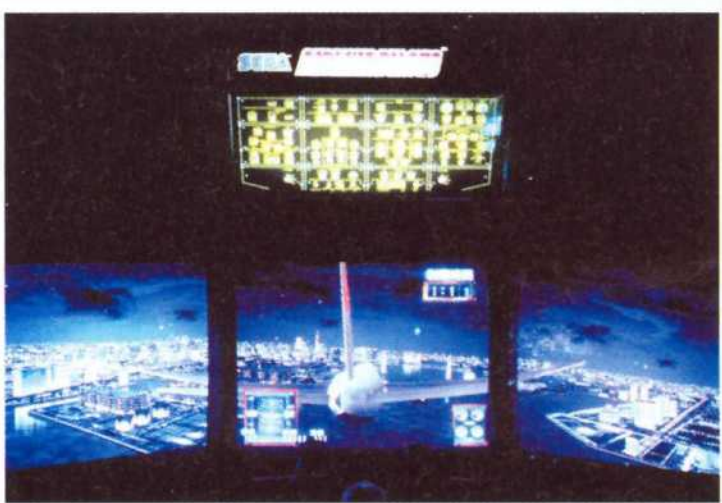
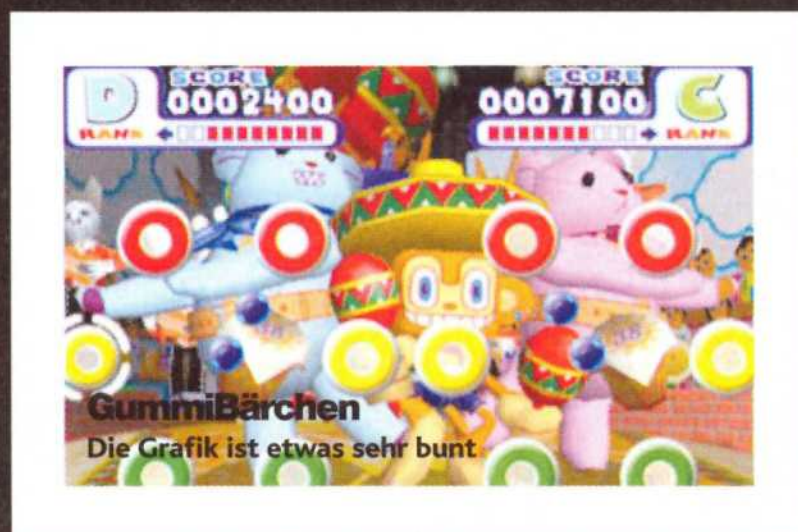
TanzStunde

Tanze Samba mit mir, tanze Samba die ganze Nacht... oder wie oder was oder wer? Hier wird getanzt und getanzt...

Oder mit anderen Worten, hey, hey, hey, mach mir den Macarena. Das ist in Tokio mit Sicherheit der Hit, aber ob das jemals nach Deutschland kommt... und vor allem: Wer hat hier schon den Mut, vollkommen blöde zu wirken, und das vor seinen Freunden, um dann mit zwei virtuellen Rasseln mit einem Affen zu tanzen? Hmmmmmm, warten wir mal ab, wenn Le Cheffe sieben oder acht Tequila Sunrises intus hat, dann könnte er sich mit Sicherheit dafür hergeben und das danach auch noch als Hardcore-Test abstem-peln wollen. So haben wir's aber gar nicht gerne. Das Spiel selbst erinnert stark an *Beatmania*, heißt aber *Samba Di Amigo* und wurde vom Sonic Team entwickelt. Und was die Jungs machen, wenn man sie von der Leine läßt, das haben wir ja schon bei *Chu Chu Rocket* gesehen. Völliger Wahnsinn und nur für die Leute geeignet, die ohnehin schon demjenigen verfallen sind bzw. ihre Seele dem Teufel verschrieben haben...

Grafisch sieht der Titel eigentlich einem Teil des Disney-Klassikers *Fantasia* ähnlich: sehr stylish und ein wenig flach, aber das soll ja auch nicht das Problem sein. Denn hier geht es weniger um die grafische Tiefe als um die Tiefe des Whiskyglases, das man vorher noch kurz geleert hat. Oder, wenn man noch unter 18 ist, des Glases Valensina. Vom Onkel Dittmayer. Das Spiel läuft mit Naomi, kommt also mit Sicherheit für Dreamcast, aber bestimmt nicht hierher...

Hersteller: Sonic Team



Air Pilots

Einer der Automaten, die seltsamerweise nicht wirklich mit dem Naomi-Board laufen, sondern anders programmiert worden sind. Und das, obwohl der Dreier-Splitscreen uns so sehr an Suzukis *F355* erinnert. Was man machen muß, ist eigentlich einfach zu erklären: einen Jumbo-Jet fliegen. Die Missionen sind simpel gestrickt, also landen, starten, über dem Meer abstürzen, die Passagiere beruhigen, nur das obligatorische Kidnapping haben wir vermißt. Aber ansonsten bietet dieser Automat eine ziemlich gute, Hydraulik-unterstützte Simulation eines Jumbo Jets. Klingt langweilig? Ist es auch, zumin-

dest, wenn man hier mit der Vorstellung drangeht, man hätte es mit der zivilen Variante von *Afterburner* zu tun. Einen Jumbo Jet zu lenken hat allerdings eher Ähnlichkeit mit der Tätigkeit eines Lokführers. Man muß aufpassen, man muß Signale beachten und sich vor allem mit den ganzen Schaltern, Hebeln und sonstigem Gerät vertraut machen, an das man sonst nie rankommen dürfte, aber vor allem muß man dafür sorgen, daß die ganze Reise streßfrei über die Bühne geht. Insofern ein verantwortungsvoller Job, vor dem wir uns normalerweise nur zu gerne drücken würden...

Hersteller: AMR&D1





NeoGeo

Was ist die Matrix, Neo? Die Matrix ist klein, läuft mit 16-Bit und kommt von SNK! Sagt unser Experte Ralph Karels



Und wer ist SNK? Auf Dreamcast ein noch recht unbeschriebenes Blatt – auf den Japan-Kracher *King of Fighters Dream Match '99* warten wir immer noch (vergeblich?). Im Schatten des Triumvirats, bestehend aus Sega, Sony und Nintendo, machte sich der Hersteller des legendären Neo Geo in der Exotennische breit – und das mit sagenhaftem Erfolg. Bereits 1990 ausgeliefert, wird diese ebenfalls 16-Bit-Modul-Konsole noch heute mit Software versorgt, die ausschließlich aus der Spielhalle kommt und durch drei Markenzeichen geprägt

wird. Erstens sind die Spiele meistens 2D-Beat'em-Ups à la *Street Fighter*, zweitens keine Umsetzungen, sondern 1:1-Versionen des Arcade-Vorbilds und drittens damit kriminell teuer. Bis zu 700 Mark müssen für eines der neuen Module von der Größe einer Dreamcast-Konsole (!) hingelegt werden. Billiger, aber mit extremen Ladezeiten versehen, sind die CD-Versionen, bei der der wahre Kenner allerdings nur die Nase rümpft. Und was hat das nun alles mit Dreamcast zu tun? Die Taschen-Ausgabe dieser High-End-Maschine – das Neo Geo Pocket Color –

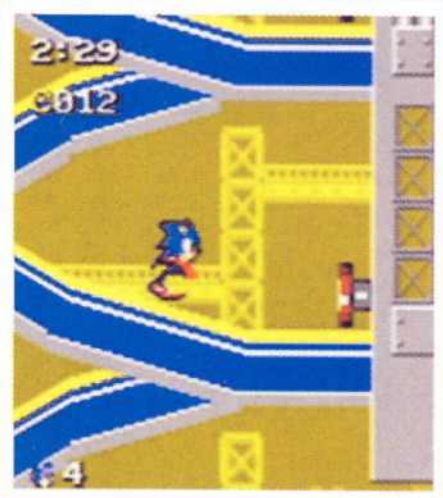
läßt sich via Link-Kabel mit dem Dreamcast verbinden und ermöglicht somit einen Datenaustausch zwischen stationärer und tragbarer Konsole. Funktioniert bereits zwischen *King of Fighters R2* (NG Pocket) und besagtem *King of Fighters Dream Match '99* und schaltet jeweils diverse Secrets frei. Angekündigt ist's auch zwischen den Pocket- und DC-Versionen von *SNK vs Capcom*, das ja bekanntlich auf Naomi-Basis steht und somit prädestiniert für eine Umsetzung ist. Im folgenden stellen wir euch die Crème de la Crème der Neo-Geo-Pocket-Palette kurz vor.

Sonic Pocket Adventure

Könnt Ihr vom genialen *Sonic Adventure* auf Dreamcast nicht genug bekommen? Dann ist die Pocket-Variante genau das richtige für Euch! Von Sega beaufsichtigt hat SNK bei der Entwicklung Großes geleistet. Man bediente sich in Sachen Spielelemente und Stages bei den Sega-Mega-Drive-Hits *Sonic 1* und *2* und verquirlte dies mit neuen Ideen – fertig ist der 2D-Geschwindigkeitsrausch mit dem blauen Turbo-Igel. Sechs Welten à zwei Level sind zu bezwingen. Am Ende wartet

jeweils der gute alte Dr. Robotnik mit einer seiner mechanischen Kreationen, die Ihr durch geschickte Hüpfen ausschalten müßt. Natürlich geht's auch hier darum, möglichst viele Ringe zu sammeln, die Sonic (a) unverwundbar machen und (b) ihm Zutritt zu Bonus-Stages gestatten. Es gibt sogar einen Puzzle-Modus, verschiedene Time-Attack-Varianten und via Link-Kabel auch Duelle zwischen

zwei Neo-Geo-Pocket-Besitzern. Trotz ein paar Slowdowns konkurrenzlos und der Referenztitel auf dem Dreamcast-freundlichen Handheld. Natürlich nur für alle Leute, die nicht auf Prügelspiele stehen. **Wertung: 9 von 10**



2-Dimensional
Da sprechen wir nur von der Grafik...



Die Kampf der einsamen Wölfe kann nun auch unterwegs ausgefochten werden. Das Spiel ist angelehnt an das exzellente Neo-Geo-Vorbild *Real Bout Fatal Fury 2* und begeistert durch Original-Stages, Original-Soundeffekte und einem tadellosen Gameplay. Genauso gut wie *Samurai Shodown 2*, aber einen Tick schlechter als SNK vs. Capcom.

Wertung: 8 von 10

Fatal Fury Contact



Eine weitere Beat'em-Up-Serie von SNK, die nun auch Station auf dem Handheld macht. Diesmal wird vor mittelalterlich fernöstlichen Bauten mit verschiedenen Klingen gekämpft. Hervorragende Animationen, zwei Identitäten pro Charakter und durch Durchspielen erlernbare Super-Moves sind die Eckpfeiler dieses Spitzen-Pocket-Fighters.

Wertung: 8 von 10

Samurai Shodown



Auch die launische Diva Namco zeigt Präsenz – allerdings nur mit einer unmotiviert herunterkonvertierten Version des All-Time-Klassikers *Pac Man*. Pillen fressen bis zum Abwinken und dabei den vier Geistern ausweichen sorgt zwar für kurzweiligen Spaß in der Mittagspause – ein wenig mehr Spiel-Modi hätten's aber schon sein dürfen.

Wertung: 6 von 10

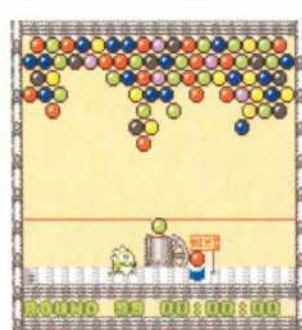
Pac-Man



Der Geschicklichkeits-Klassiker von Taito: Schießt mit einer Kanone verschiedenfarbige Blasen nach oben und koordiniert das Ganze so, daß mindestens drei gleichfarbige zusammenkommen und sich auflösen. Kettenreaktionen sind hier das Salz in der Suppe. Geniales Spielprinzip – auf dem Bonsai-Bildschirm gibt's aber Probleme mit der Farberkennung

Wertung: 7 von 10

Puzzle Bubble Mini



Das erste Color-Pocket-Prügelspiel hat mittlerweile schon ein knappes Jahr auf dem Buckel und leidet deshalb im Vergleich zu den anderen hier vorgestellten Beat'em-Ups bereits an Alterserscheinungen. Grafik und Sound können da nicht mehr ganz mithalten. Pluspunkt: Bis jetzt das einzige Spiel, das mit Dreamcast gelinkt werden kann.

Wertung: 6 von 10

King of Fighters R-2



SNK vs Capcom

Die Könige der 2D-Prügel-spielwelt prallen aufeinander – und das in einem wahrlich meisterhaften Spiel! Wer nicht auf die mit Spannung erwartete Dreamcast-Version warten kann, legt hier schon mal los: 18 Charaktere aus den Hit-Serien *Street Fighter* (Alpha), *Darkstalkers* (eine Art Vampir-Prügel-spiel, Capcom), *King of Fighters* (SNK), *Fatal Fury* (SNK) und *Samurai Shodown* (SNK) treten zum Kampf der Systeme gegeneinander an. Und das entweder klassisch One on One, im Team Drei gegen Drei oder gar als Tag Team mit Abklatschen wie in *Marvel vs. Capcom*. Allerdings ohne den Grafik-Overkill. Die Animationen sind auf höchstem Niveau, alle

Special Moves der großen Vorbilder sind vorhanden und viele kleine Mini-Games lockern die Prügelatmosphäre auf. Im Olympic-Modus lassen sich Rekorde in sieben Spielmodi wie Survival oder Time Attack aufstellen und bequem speichern. Neben *Sonic Pocket Adventure* das beste Spiel für den kleinen Dreamcast-Bruder. Muß man haben. Besonderen Spaß macht es, weil man hier and die guten, alten, seligen Zeiten erinnert wird. Und weil man noch nie soviel Schlagkraft in einer Hand hatte, und die auch so schnell einsetzen kann. Das ist es, was ein gutes Beat'em-Up ausmacht. Und somit geben wir die Wertung...

Wertung: 9 von 10



Der Shooter *Metal Slug* kann richtig teuer werden. Vor allem dann, wenn man für die Modul-Version des ersten Neo-Geo-Teils Sammlerpreise von bis zu 1.800 Mark hintlegen muß. Dann schon lieber die Pocket-Version, bei der es genauso zur Sache geht: Ein Mann, ein Panzer-Motorrad – das *Metal Slug*, ein Auftrag. In über einem Dutzend verzweigten Levels wird geballert, bis die Bordkanone glüht. Oder via Fallschirm abgesprungen. Oder auf einer Draisine geschuftet, um einen fahrenden Zug einzuholen. Oder in den Slug Flyer – ein Panzer-Flugzeug – eingestiegen und der Luftkampf gesucht. Das unkomplizierte Arcade-Spielprinzip in Kombination mit den witzigen Slugs und der

aberwitzigen feindlichen Kriegs-Maschinerie, die sich selbst nicht so ernst nimmt, haben *Metal Slug* inzwischen Kult-Status unter den Spiele-Freaks eingebracht. *First Mission* ist zwar im Vergleich zum großen 16-Bit-Bruder eher wie ein Jump'n Run angelegt – dem Spielspaß tut das keinen Abbruch. Im Gegenteil, wer beide Elemente gerne sieht (und das tun wir), der ist mit diesem Spiel bestens bedient. Und anscheinend sind wir in unserer Begeisterung nicht wirklich alleine, denn *Metal Slug* ist bereits, nein, nicht das Wort... doch: Kult. Den Titel verdient es auch. Im März kommt *Metal Slug Second Mission!*

Wertung: 9 von 10

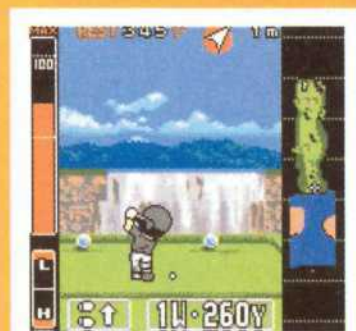
Metal Slug First Mission

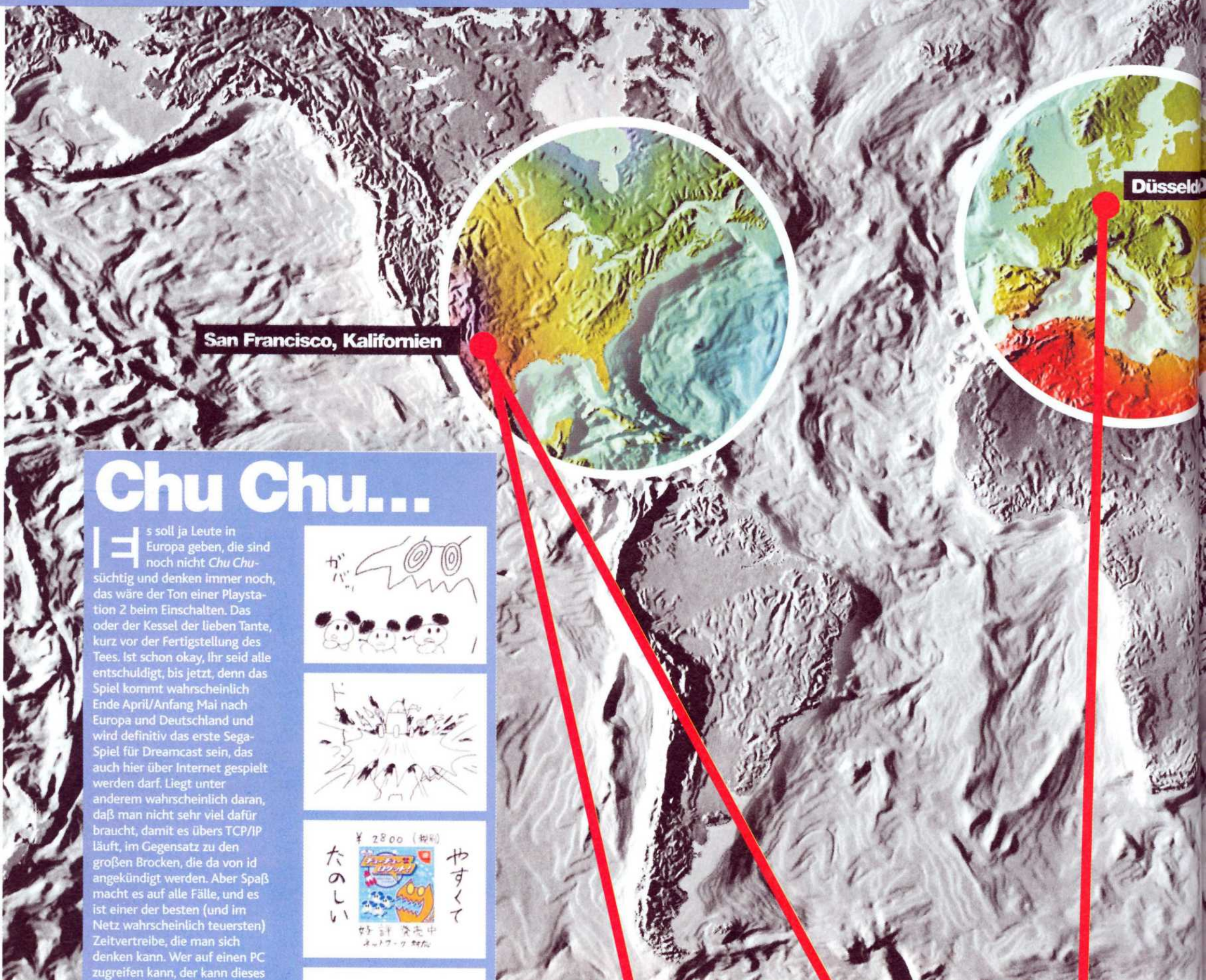
Neo Turf Masters

Golf auf dem winzigen Fünfmal-Fünf-Zentimeter-Screen? Geht nicht? Geht doch! Und zwar gar nicht schlecht, wie *Neo Turf Masters* von SNK eindrucksvoll beweist. Auf drei 18-Loch-Plätzen geht's zur Sache – mit allem, was dazugehört: Dutzende Holz- und Eisenschläger, Windeinflüsse, Beschaffenheit des Grüns, Effet, Wassergräben, Sandbunker und alles, was Golf sonst noch faszinierend macht. Man glaubt gar nicht, wieviel Spaß so ein Golf-Turnier unterwegs machen kann: Wir haben alleine deswegen schon zweimal unsere U-Bahn-Haltestelle verpaßt. Für eilige Manager hat man eine Speicheroption nach jedem gespielten Loch

eingebaut. Witzig: Spielt Ihr via Link-Kabel gegeneinander, darf der andere mit Pfeifen und anderen Soundeffekten mutwillig aus der Konzentration gebracht werden. Ein paar kleine Schwachpunkte haben wir aber auch gefunden: Manchmal wird Euch ein bestimmter Schläger vorgesetzt, der für die Situation gar nicht so geeignet ist; die erforderliche Schlagkraft beim Putten wird stets angegeben und damit etwas Spannung verschenkt. Wer für sein Dreamcast *Tee Off* hat und da schon süchtig wurde, der sollte sich für sein Neo Geo Pocket dieses Spiel kaufen. Nicht perfekt, aber sehr empfehlenswert.

Wertung: 8 von 10





San Francisco, Kalifornien

Düsseldorf

Chu Chu...

Es soll ja Leute in Europa geben, die sind noch nicht *Chu Chu*-süchtig und denken immer noch, das wäre der Ton einer Playstation 2 beim Einschalten. Das oder der Kessel der lieben Tante, kurz vor der Fertigstellung des Tees. Ist schon okay, Ihr seid alle entschuldigt, bis jetzt, denn das Spiel kommt wahrscheinlich Ende April/Anfang Mai nach Europa und Deutschland und wird definitiv das erste Sega-Spiel für Dreamcast sein, das auch hier über Internet gespielt werden darf. Liegt unter anderem wahrscheinlich daran, daß man nicht sehr viel dafür braucht, damit es übers TCP/IP läuft, im Gegensatz zu den großen Brocken, die da von id angekündigt werden. Aber Spaß macht es auf alle Fälle, und es ist einer der besten (und im Netz wahrscheinlich teuersten) Zeitvertreiber, die man sich denken kann. Wer auf einen PC zugreifen kann, der kann dieses Spiel auch mal selbst antesten. Sega Japan hat's nämlich als Macromedia Flash ins Netz gestellt, zumindest einen Level. www.sega.co.jp/sega/puzzle/game.html, eine lange Adresse für ein kurzes Spiel, aber das ist es wert.



Hilfe!
Lauft, Leute, lauft, oder wir werden alle gemampft!

DCBonus



Eigentlich kann sich ja niemand über die Spieleflut beschweren, denn es ist ganz genau

das eingetreten, was wir erwartet haben, daß nämlich viele Entwickler sich denken, PC+DC=Gewinnmaximum. Allerdings gibt's auch schon kritische Stimmen, die wollen, daß man bei einem Port einfach mehr tut als ein älteres PC-Spiel umzusetzen, ohne irgend etwas Neues hinzuzufügen, wie bei *Soul Reaver*. Der Sprecher von Sega America, Neal Robson, dazu: „Wir wollen natürlich vor allem grafische Verbesserungen gegenüber dem PC, aber auch Zusatzlevel oder andere Boni, die man nur auf Dreamcast finden kann, sonst nirgends.“

KringelSpiel



Für alle, die es noch nicht wissen (und das sind noch ein paar), in den USA und im

Internet gibt's ein sehr, sehr süchtig machendes Spielchen namens *Sega Swirl*, das man sich unter www.segaswirl.com auch runterladen kann. Ursprünglich war's nur für den PC gedacht, dann kam in den USA auch die Dreamcast-Fassung dazu, und jetzt wollen wir das auch für Dreamcast in Europa haben, zumal es nicht wirklich sehr viel zusätzliche Arbeit benötigt, um dieses Spiel herzustellen. Es ist ein Puzzle, es ist einfach, irgendwie sind alle guten Spieleideen einfach, und deshalb funktioniert es auch wirklich ganz hervorragend. Insofern, wer einen PC hat: hingehen, runterladen, Spaß haben. Für die DC-Besitzer: Wir liegen Sega Europe in den Ohren, damit wir das Spiel auf die Demo-GD bekommen.

TraumZahl



Bei der Spielwarenmesse hat uns Sega verraten, wie viele Dreamcasts sich denn

bisher hier in Deutschland verkauft haben (nun ja, Österreich und Schweiz eingerechnet, und gerade in Österreich ist ja momentan die Politik auf der Suche nach neuer nationaler Identität). Und die Zahl, bitte ein Trommelwirbel, ist: über 100.000 verkaufte Einheiten in den ersten vier Monaten. Außerdem, so Thomas Zeitner, zielt man auf 500.000 weitere, die man bis zum Februar 2001 verkaufen will. Dann hätten wir aber eine Menge Leute, die online spielen wollen. Und eine Menge Leute, die mit Dreamcast auch im Netz surfen werden. Sony, so Zeitner, hatte das mit der Playstation auch geschafft.



Deutschland



Tokio, Japan



Sportlich
Kalisto will auch ins Online-Geschäft

Nun will jeder ins Internet, und die französische Entwicklerfirma Kalisto (*4 Wheel Thunder* und *Nightmare Creatures 2*, siehe Seite 100) macht da keine Ausnahme. Was da aus unserem Nachbarland angekündigt wird, ist folgendes: Ein Online-Rennspiel mit dem Namen *Sportners*, entwickelt in Bordeaux von einer neu gegründeten Tochterfirma (weil, das Kind muß ja einen Namen haben) mit dem Titel

Interactive Online Sports. Es soll eine von Kalisto selbst entwickelte 3D-Engine nutzen, die laut der PR-Mitteilung (also glauben wir eh nur die Hälfte) gigantisch schnelles und hyper-realistisches Spielen übers Netz garantiert. Wär das was für Dreamcast? Vielleicht, zumindest ist bei Kalisto davon die Rede, daß dieses Spiel nicht nur auf PC-, sondern auch auf Fernsehbildschirmen laufen soll. Und wenn da, dann ja nur auf Dreamcast.

Aus den USA, da kommen ja mehr gute Nachrichten, als man drucken kann. Eine davon ist, daß die Entwickler von *Metro3D* an der Fortsetzung von *Armada* arbeiten. In Deutschland wurde der Vorgänger kurzfristig von der Release-Liste genommen – seltsam, weil eigentlich ein gutes Spiel. Und *Metro3D* hat auch den Fans zugehört und will all die Anregungen beim Nachfolger *Armada 2* einfließen lassen.

Vor allem aber soll man das tun können, was wir beim ersten Teil noch schmerzlich vermißt haben: online gegeneinander antreten dürfen. In welcher Form, das hat uns *Metro3D* noch nicht verraten, aber das Spiel soll in den USA Ende März in den Läden stehen, genau dann, wenn das Sega-Netzwerk dort voll funktionstüchtig ist. Nun mal Acclaim anrufen und so lange quengeln, bis wir es auch kriegen, wetten, daß?



WeltRaum
Der Nachfolger von *Armada* kommt...



Zwilling
Naomi doppelt heißt Hikaru...

Bestätigt wurde inzwischen die Existenz des sagenumwobenen Hikaru-Boards, das schon seit langem als Gerücht in den Weiten des Web sein Dasein fristete. Nun stellt es sich heraus, daß es sich bei dem Board um nichts anderes handelt als zwei zusammengeschaltete Naomi-Boards, also prinzipiell ein parallel geschalteter Prozessor. Was das für Auswirkungen auf die Entwicklung von Automaten-

spiele und deren Umsetzungen auf Dreamcast haben kann, das wissen wir (und die Industrie) noch nicht. Im Einsatz ist das neue Board auf jeden Fall im Automaten *Brave Firefighters*, obwohl das Spiel nicht wirklich viel besser aussieht als diejenigen, die bisher mit dem ganz regulären Naomi Board zurechtgekommen sind. Ob man da die zusätzliche Rechenkraft für was anderes braucht? Mmmmm, vielleicht für Hydrauliken?

MechMann



Aus Japan erreicht uns die folgende frohe Kunde für alle Freunde des Mechspiels *Virtual On*.

Denn dort drüben kann man es a) nicht nur vernünftig spielen, weil man dort das Spiel, das Internet und den speziellen Controller hat, sondern man kann auch b) sich neue Texturen für seine Mechs runterladen. Eine wirkliche Nutzung des VM und der Netzanbindung. Wir haben mehr und mehr das Gefühl, daß wir auch *Virtual On* in einer vernünftigen Version – mit vernünftigen Controllern – spielen wollen. Für alle, die's schon können, hier die URL, und die lautet <http://virtual-on.dricas.ne.jp/oratan/index.html>. Immer diese langen Adressen, die in keine Zeile passen. Furchtbar.

ChinaMann



Aus den USA vermeldet man das folgende, und zwar, daß sich Segas Online-

Abteilung, Sega.com, mit 33% am Kartonagen-Hersteller Cheong Ming Holdings beteiligt hat. Das sagt uns der Wirtschaftsdienst Bloomberg, und die müssen's wissen. Was zum Teufel macht man aber mit einem Kartonagen-Hersteller in Hongkong? Fragen wir uns. Ganz einfach, so Sega.com Präsident Huang. Man wolle eine Firma in Hongkong nutzen, um so ins Herz Chinas vorzustoßen. Denn da sind nicht nur all die Leute, die Mercedes gerne als Kunden haben will, sondern auch Sega mit Online-Spielen und Internet-Zugang. Zusammen mit der Hongkong-Firma soll jetzt eine Online-Spiele-Firma hochgezogen werden, um den chinesischen Markt zu erobern.





Dann sollte es Fiona Apple sein. Denn das Mädchen (nein, nein, junge Frau, seien wir politisch korrekt) hat eine Stimme, die bei weitem schärfer ist als die von der großen Konkurrentin Alanis Morissette, und Texte, die ein wenig scharfsinniger, wenn auch morbider anmuten (außerdem weiß Ms. Apple, im Gegensatz zu Ms. Morissette, wie der Begriff „Ironie“ definiert wird...). Eine neue Platte ist draußen, von epic Records, mit dem Titel *When the Pawn hits...* nun, eigentlich ist der Titel noch um einiges länger. Auf jeden Fall anspielen und sich dabei gut fühlen, wenn man sich eigentlich schlecht fühlt. Und das macht gute Musik aus... könnte das jemand Alanis mal sagen?

Wenn Ihr in diesem Monat nur eine Sängerin anbetet...



Wenn Ihr in diesem Monat nur eine Sendung verpaßt...

Eigentlich entrüsten wir uns ja viel zu selten in diesem Magazin, aber nun müssen wir leider mit steifem, erhobenen Zeigefinger in Richtung RTL2 („ich glaub, ich bin im falschen Film.de“) wedeln. Und zwar nicht wegen, wie wohl alle vermuten würden, Nadja Abdel Farrag alias Naddel alias Bohlens Braut alias... nein, wir sprechen von der totalen Überwachung, die da lautet *Big Brother*, und bei der sich über 50.000 Exhibitionisten beworben haben, um sich 24 Stunden lang stehend, liegend oder sitzend von Kameras begutachten zu lassen. Bis einer den ganzen Mist überstanden hat... eigentlich ein ziemlicher Schwachsinn, oder?



Weo hat's schließlich auch gemacht, und hat sich nach Thailand abgesetzt, zu den Fabelstränden, die da irgendwo auf irgendwelchen abgelegenen Inseln sein sollen, und unser Designer Werner Schillinger will's auch tun (wenn wir ihn nicht vorher anketten, hehe). Insofern, wer wirklich einmal von allem wegkommen möchte, der sollte sich tunlichst nach Asien begeben, aber sich vorher bitte schön gegen alles impfen lassen, was einen fern der Heimat so anfallen kann. Hat auch der Herr Hermannsdorfer gemacht, als er letzten Monat da unten war. Nur Le Cheffe darf das Büro bis auf weiteres nicht verlassen... bitte eine Runde Mitleid für ihn, okay?

Wenn Ihr in diesem Monat nur einmal verrückt spielt...

Wir lieben noch... Sonic Komplettlösung

Können wir nur empfehlen, weil uns eigener, echt „deutscher“ Herr Hermannsdorfer sich hingezogen hat, um eine kleine Geschichte über Igel zu erzählen...

im Buchladen



Sinalco

Die Sinalco schmeckt, die Sinalco schmeckt, die Sinalco, die erfrischt und schmeckt... wir sind uns nicht sicher, aber Stefan Raab scheint's so mögen. Zu süß für uns...

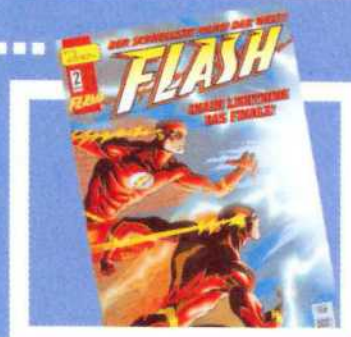
im Supermarkt



Flash! Ah-aahh...

Nein, nicht der Mann von Mongo oder gegen Ming, sondern der in der roten Rüstung. Äh, Kostüm, denn der macht den Abgang. Tot. Trauer. Neuer Flash. Ah, Superhelden...

im Comicladen



Chocolate Chip Cookies

Die Kekse aus den USA, die Le Cheffe süchtig gemacht haben. Nicht von Bahlsen, aber in jedem guten Supermarkt zu finden. Mit viel, viel Schoko innen drin. Ist gut...

in der Süßwarenabteilung



KüchenFernsehen

Gibt's in den Geschmacksrichtungen Tomate, Limone und Vanille. Kostet 600 Mark und ist wasserabweisend. Also auch für die Männer in der Küche, die sauen immer rum...

in der Fernseh-Ecke



Enigma

Bleiben wir bei der Musik, und nehmen uns mal Michael Cretu und Sandra vor. Denn die sind wieder da, mit einer neuen CD: *The Screen behind the Mirror...*

im Plattenladen...



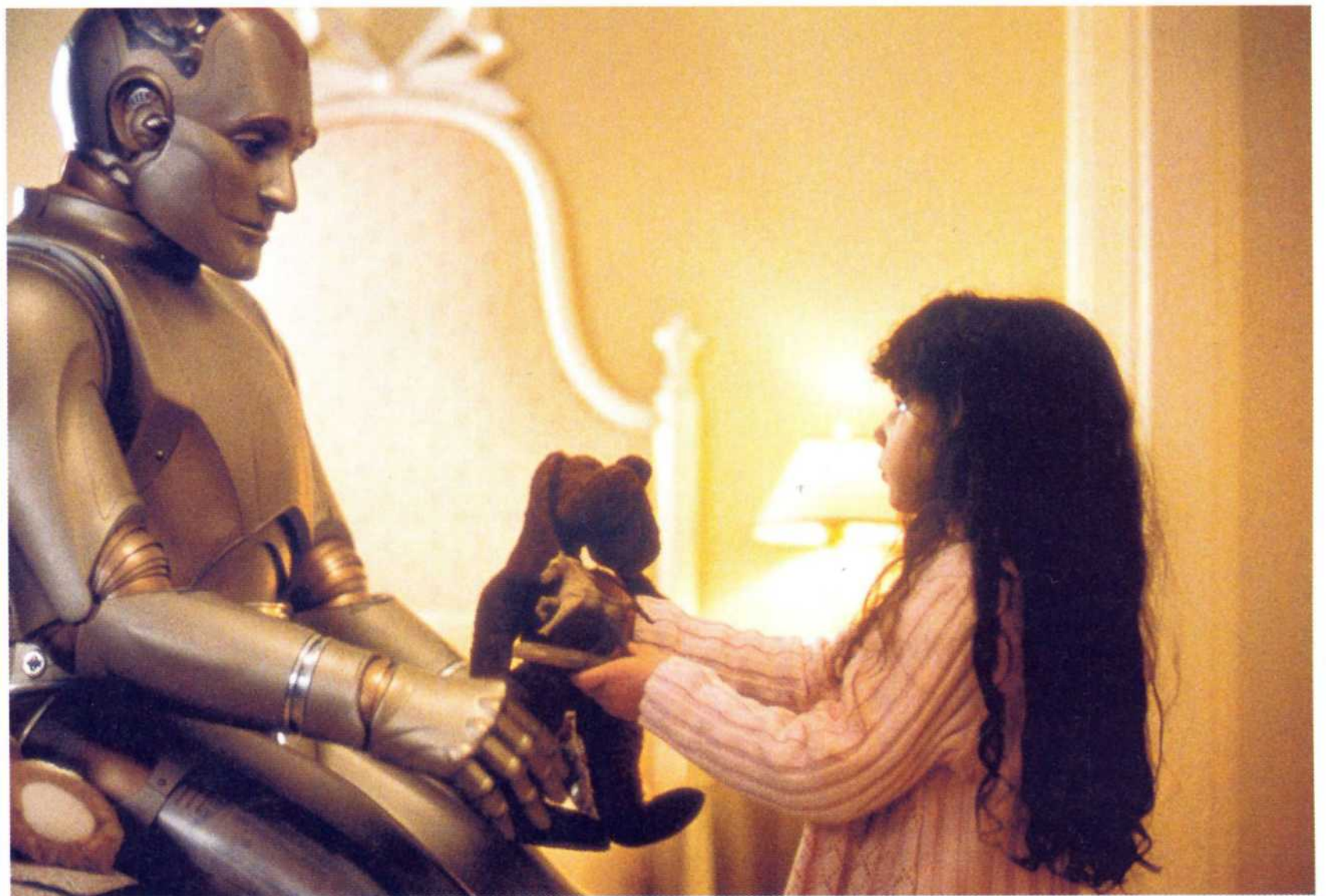
Sleepy Hollow

Schon etwas länger im Kino, aber so gut, daß wir den schon mehrfach gesehen haben. Der Gruselfilm für jedermann, von Tim Burton und mit Johnny Depp... und einem Kopfloser...

im Kino



Wenn Ihr Euch in diesem Monat nur einen Film anseht...



Es wurde schon viel geschrieben – und nicht viel Gutes – über diesen Film. Eigentlich schade drum, denn hier kriegt man ganz altes Kino geboten. Lang, aber nicht langweilig. Und mit einem Robin Williams, der eine sehr gute Darstellung, abliefern, eine sehr menschliche Darstellung... eines Roboters. Der sich innerhalb von 200 Jahren so viel von den Menschen abgeguckt hat, daß er selbst immer menschlicher wird. Bis hin zum echten, natürlichen (naja, fast) Menschen. Und wer da draußen von Euch jetzt lauthals *Star Trek*, *Star Trek* ruft, der sollte mal hin und wieder die Glotze ausschalten und wissen, daß auch Gene Roddenberry immer wieder gerne geklaut hat, und daß dieser Film hier nicht auf *Data: Eine Biographie* beruht, sondern auf dem Buch von Science-fiction Legende Isaac Asimov. Und das schon weit vor

den neuen Abenteuern des Raumschiffes Enterprise. Der Film hat seine Fehler, keine Frage. Er ist rührselig, und manchmal denkt man sich, *Oh mein Gott, könnte mir jemand den Kotzbeutel reichen?*, aufgrund all der Gefühlseligkeit. Aber Regisseur Chris Columbus (*Mrs. Doubtfire*) kriegt meistens noch die Kurve, und Robin Williams' Verwandlung vom mechanischen Menschen ist allein schon die Sache wert. Wenn auch das US-Publikum anderer Meinung war, denn einen Großteil des Films ist Williams unter der Maske und sieht so aus wie die männliche Fassung von Fritz Langs *Roboter in Metropolis*. Obwohl der ja nicht wirklich zum echten Menschen mutierte, aber schön anzuschauen war. Naja, da war's noch eine Frau, und Robin Williams kann da nicht mithalten, aber wer will das schon haben? Williams ist der Mensch in Person...



Wer ihn nicht kennt: Schande über Euch, denn schließlich hat dieser Mann die drei berühmtesten Gesetze der SF-Literatur verfaßt. Die waren so berühmt, daß man sie flugs übernahm und zu den allgemein gültigen Gesetzen der Robotik machte. Die da lauten: Ein Roboter darf niemals einen Menschen verletzen. Zweitens: Ein Roboter muß den Befehlen eines

Menschen gehorchen, außer es widerspricht dem ersten Gesetz. Und ein Roboter muß sich selbst schützen, außer es widerspricht dem ersten und dem zweiten Gesetz. Dieses wurde zu einem der Grundpfeiler der SF im allgemeinen. Bis heute verehren Leute wie die Robotikforscher Marvin Minsky und Hans Moravec den Mann... und das zu Recht...

Isaac Asimov

Der 200-Jahre-Mann



Eure Charts

- 01 **HOTD 2**
Immer diese Zombies
- 02 **NBA 2K**
Immer diese Basketballer
- 03 **ShadowMan**
Immer diese Voodoo-Priester
- 04 **Marvel vs. Capcom**
Immer diese Helden
- 05 **Sonic Adventure**
Immer diese Igel
- 06 **Worms: Armageddon**
Immer diese Würmer
- 07 **F1 Grand Prix**
Immer dieser Schumacher
- 08 **Power Stone**
Immer diese Cartoon-Figuren
- 09 **Speed Devils**
Immer diese Raser
- 10 **South Park**
Immer diese Kenny-Fans



Unsere Charts

- 01 **Crazy Taxi**
Für alle Raser...
- 02 **Rayman 2**
Spring-ins-Feld
- 03 **Chu Chu Rocket**
Mäuse machen
- 04 **Soul Reaver**
Bitte beißen
- 05 **HOTD2**
Badda-Boom
- 06 **Power Stone**
Bis zum zweiten Teil...
- 07 **Zombie Revenge**
Badda-Boom, zweiter Teil
- 08 **Speed Devils**
Wir rennen immer noch...
- 09 **NBA 2K**
Für alle Sportfans
- 10 **Rainbow Cotton**
Der Besen reinigt!



In eigener Sache...

Wir haben lange überlegt, wie wir mit den Charts verfahren wollen. Und wir haben da ein kleines Problem mit jedem möglichen Lieferanten. Deren Listen kommen nämlich immer

erst eine Woche raus, nachdem wir Redaktionsschluss haben. Und das würde Euch und uns nicht helfen. Wir suchen weiter nach einer vernünftigen und schnellen Quelle...

Hardware

Nun sollten wir uns eigentlich über jede neue Hardware freuen, aber InterActs V3-Lenkrad macht uns nicht wirklich glücklich. Wenn's auf dem Tisch steht, läßt es sich nicht genug justieren, um eine handfreundliche Fahrt zu garantieren, also bleibt eigentlich nur die Alternative, sich das Ding zwischen die Beine zu klemmen. Auch da macht es keine so gute Figur. Es wackelt dabei zu leicht, und die Steuerung wird damit ein wenig schwammig, da man mehr damit beschäftigt ist, mit dem Lenkrad zu kämpfen, nicht mit dem Spiel... Insofern können wir's nicht wirklich empfehlen.



V3 FX

Eines der Produkte, das vor allem für die alten Playstation-Spieler geeignet ist, die sich bei aller Liebe nicht an die Dreamcast-Controller gewöhnen wollen. Jener Adapter hier wird einfach in den Port unserer Lieblingskonsole gesteckt, und an die andere Seite kommt dann der gewohnte Dual Shock Controller. Und wenn man dann spielt, dann funktioniert, zumindest bei unserem ersten kurzen Test alles, sogar mit Vibration-Unterstützung. Den Adapter gibt's als Import, wir haben ihn für knapp 60 Mark bekommen und befinden ihn für gut, obwohl wir den PS Controller nicht mögen...



Playstation Adapter

Viva Las Vegas!

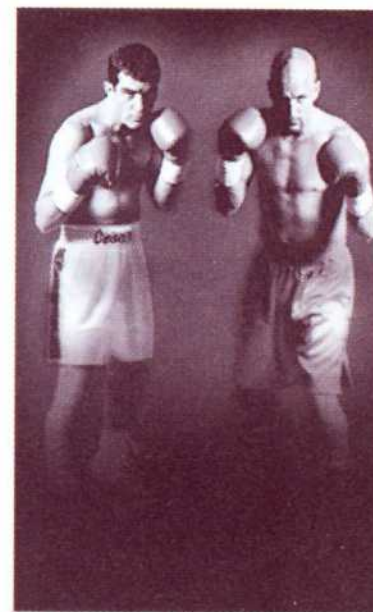


MannesMann
Beim Kampf geht's immer um eine Frau...



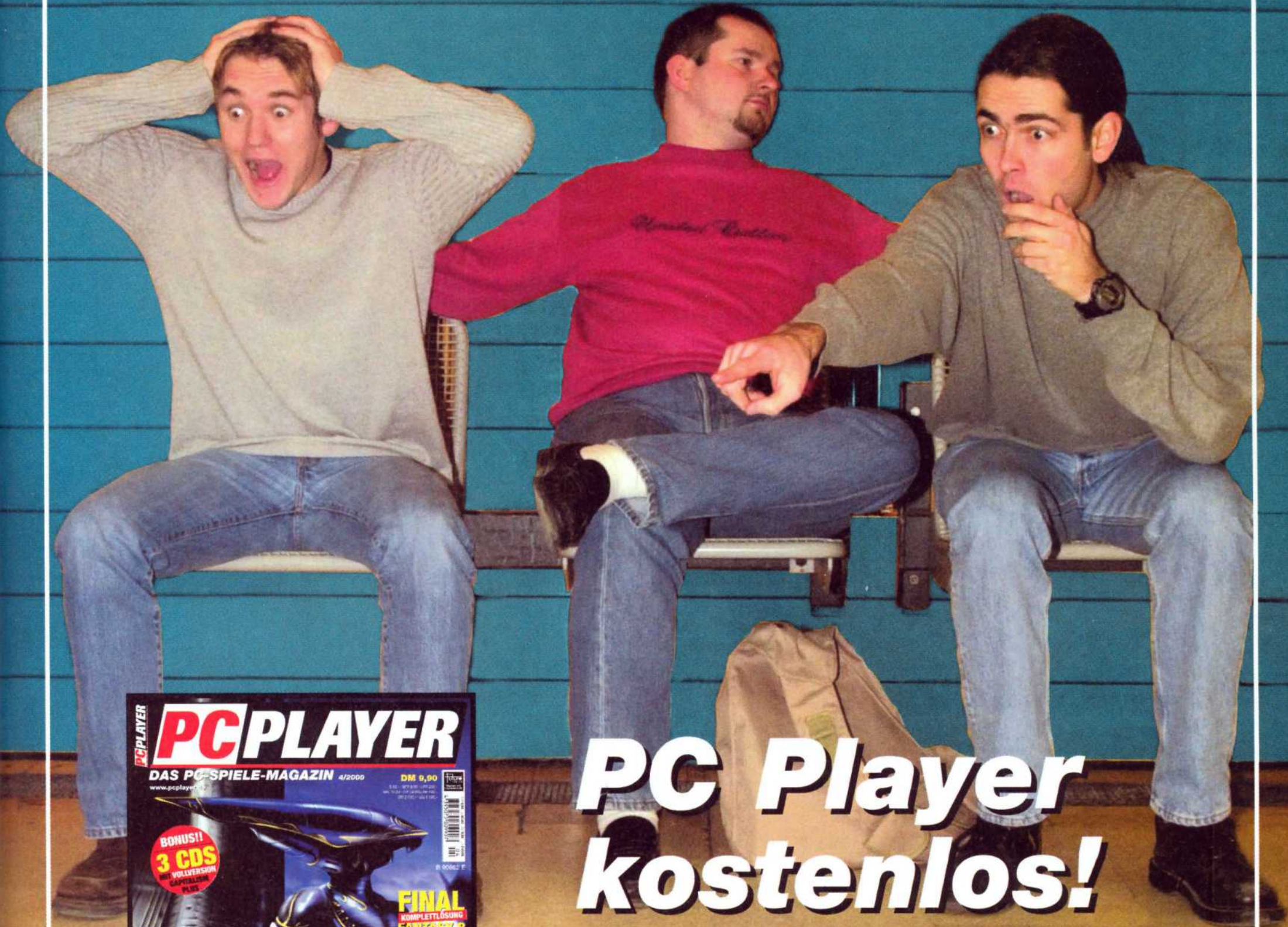
Isch cool, män
Weil, wir tragen Sonnenbrillen, okay?

Von Konami Deutschland gibt's was Neues zu melden, also mal die Lauscher aufgemacht, okay? Denn wenn ihr gut seid, dann könnt ihr mit *Ready 2 Rumble* und dem Film *Knockout* eine Reise nach Las Vegas gewinnen. Indem man ins Web geht und unter www.konami-europe.de und www.knockedout.de im Ring einen Kampf über zwölf Runden übersteht. Der Kampf wird allerdings nicht mit Fäusten, sondern mit Fragen ausgetragen (Boah, ey. Reimt sich sogar...) Zuerst entscheidet man, welchen Schlag man ansetzen will, dann kriegt man die Frage: Über Film, Videospiele oder den Boxsport. Für jede richtige Antwort kriegt der Gegner eines auf die Glocke. Und wer gewinnt, der nimmt an der Verlosung zur einwöchigen Reise teil...



Wladimir! Vitaly!
Ahhhhhhhhh! Erst eine reinhauen, dann eine essen gehen! Was wir sonst wollen hier? Da geht's voll krass ab!

What do you want to play today?



PC Player kostenlos!

Na gut, wenigstens eine Ausgabe. Aber wir sind uns sicher: Danach möchten Sie uns nicht mehr missen. Brauchen Sie auch nicht: Wenn wir nichts mehr von Ihnen hören, bekommen Sie Ihr persönliches Exemplar jeden Monat druckfrisch in den Briefkasten. Und das sogar rund 15 Prozent günstiger als am Kiosk. Also, flugs die Schere gezückt und den Coupon ausgeschnipst.

www.pcplayer.de

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

schicken oder alternativ per **Telefon (089-209 591 38)**,
Fax (089-200 281 22) oder per E-Mail (future@csj.de) bestellen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich PC Player jeden Monat per Post frei Haus mit rund 15 Prozent Preisvorteil (pro Heft nur 8,40 Mark statt 9,90 Mark, Jahresabopreis 100,80 Mark (51,54 Euro), Schüler-/Studentenpreis 86,40 Mark (44,17 Euro)). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

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

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player 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: _____ CDC04



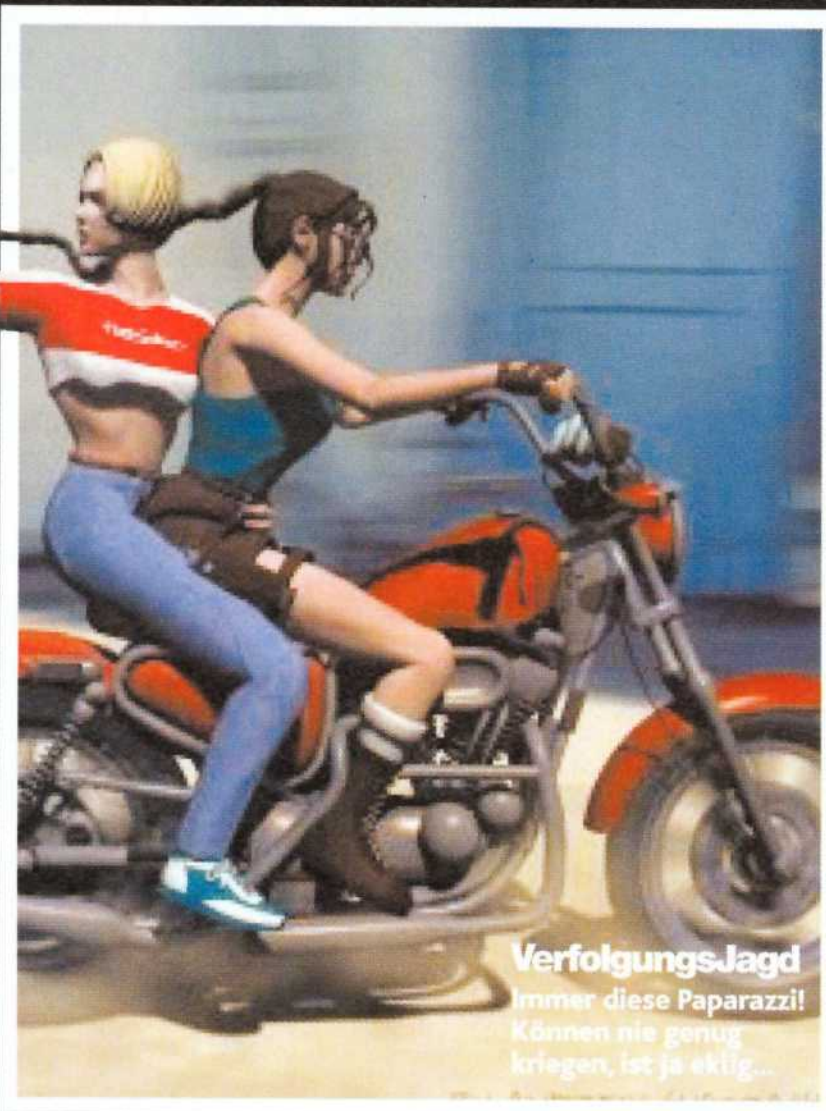
Oh La La Lara!

Unglaublich! Wir waren schockiert! Schockiert, sagen wir! Verhaften wir also die üblichen Verdächtigen! In diesem Fall ist das eigentlich niemand anders als Ms. Lara Croft selbst. Denn wie, so fragen wir uns, können diese für uns so schockierenden Fotos der jungen Dame, vor ihrem Erfolg in den *Tomb Raider*-Spielen, auf verschiedenen Web Sites erscheinen? Das Schicksal teilt der Star ohnehin mit einigen anderen großen Namen, wenn die meisten von ihnen auch nicht unbedingt ihre Körbchengröße haben. Nun ja, von Pamela Anderson Lee mal abgesehen, aber die sind nicht echt. Entweder das, oder die verändern ihre Größe mit Ebbe und Flut. Von Ms. Croft war zu ihren Nacktfotos keine Stellung-

nahme zu bekommen, wohl aber von ihren Agenten der Eidos-Agentur. „Es ist erschreckend, daß die Fotos, mit Sicherheit private Fotos einer aufstrebenden Archäologin, aufgetaucht sind,“ so die offizielle Stellungnahme. „Aber das ist der Preis

des Ruhmes...“ Wer wissen will, wie Lara ohne aussieht, der muß nur zu den zahlreichen entsprechenden Sites gehen und dort die entsprechenden Suchbegriffe eingeben.

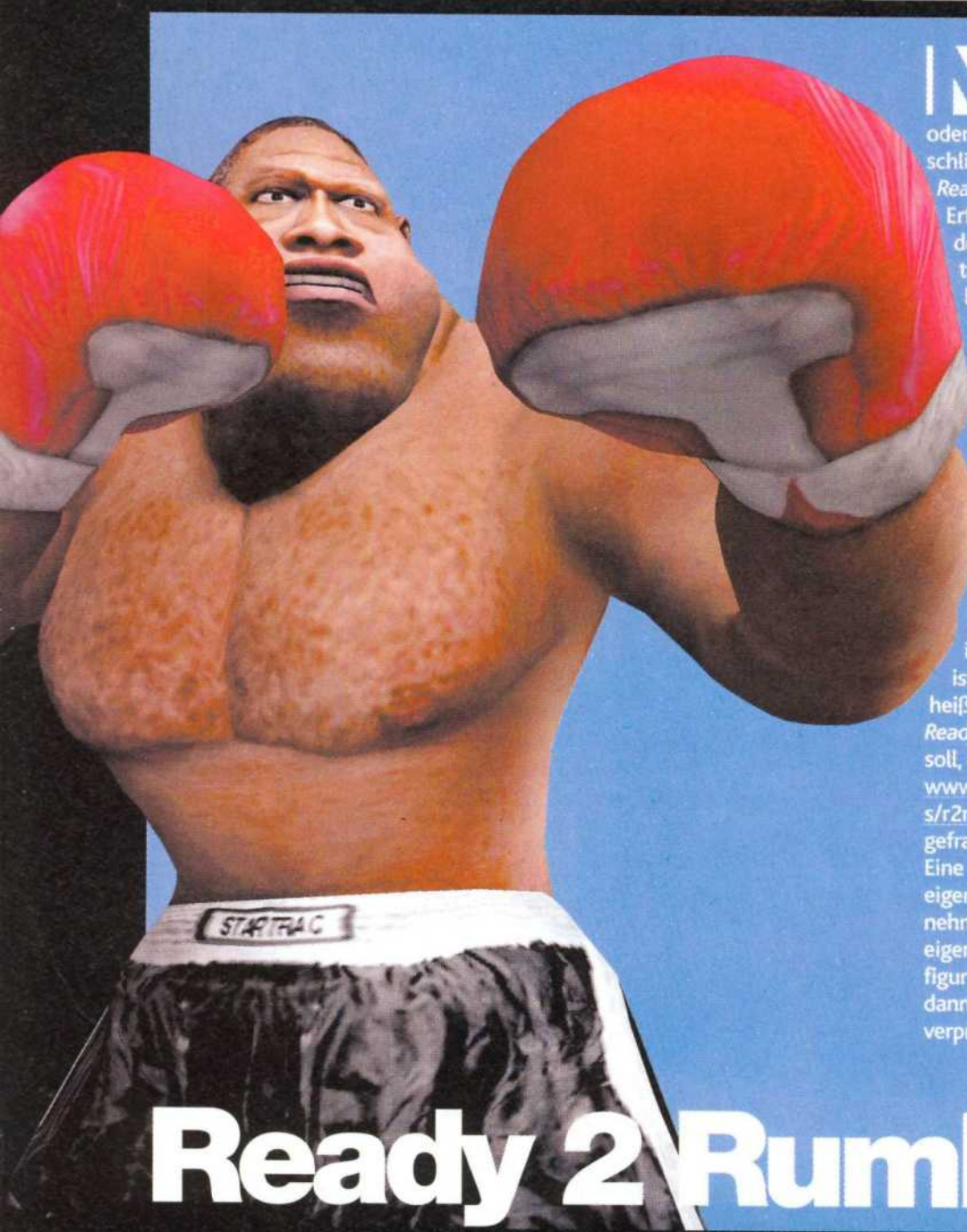
Nun, hey, wartet mal, Ihr habt doch nicht im Ernst geglaubt, wir würden Euch die Sites verraten, oder? Würden wir nie tun! Selber suchen, hehe...



Verfolgungsjagd
Immer diese Paparazzi! Können nie genug kriegen, ist ja eklig...



BadeWanne
Lara mit Schaum und Wärme ein Cappuccino



Nun ja, das ein zweiter Teil folgen würde, das war ohnehin klar, oder etwa nicht? Denn schließlich war Midways *Ready 2 Rumble* ein großer Erfolg in den USA bescheiden, ebenfalls in Großbritannien, nur in Deutschland war es nicht so ganz der Überflieger. Aber selbst in Japan prügelten Dreamcast-Besitzer gerne mit *Afro Thunder* und Kollegen aufeinander ein. Inzwischen arbeitet man an der Fortsetzung, will aber einen Weg gehen, den man aus der PC-Welt kennt, der aber bei Konsolenspielen leider immer noch viel zu selten ist. Den Spieler fragen, heißt es hier. Und was in *Ready 2 Rumble 2* kommen soll, das wird von uns allen auf www.midway.com/games/title/s/r2r/survey/r2r_index.html gefragt Was wir haben wollen? Eine Möglichkeit, unsere eigenen Beleidigungen aufzunehmen, und vor allem das eigene Gesicht auf die Spielfigur legen zu dürfen. So darf dann jeder endlich seinen Boß verprügeln. Hehehe...



Die Hucke voll
Die kann man kriegen, und zwar bei dem ersten Spiel. Und anscheinend will Midway wirklich etwas Gutes noch einmal besser machen, also die Spieler selber fragen

Gerücht

Castlevania kommt nicht für Dreamcast, und zwar ganz und gar nicht...

Das stimmt nicht ganz, kommt der Wahrheit aber leider nahe. Das Spiel wurde von Konami in den USA immer weiter nach hinten verschoben, und soll nun im September erscheinen. Bisher gibt es keine Daten für einen europäischen Termin, obwohl wir das Spiel wollen...

Gerücht

Death Crimson 2 wird einen weiteren Nachfolger haben, oh schauer...

Unglaublich, aber wahr. Da scheint jemand in Japan nicht wirklich begriffen zu haben, daß schon dieser *Lightgun Shooter* einfach grausam war. Oder sollen wir uns dran erinnern, daß man teilweise gar nicht auf die bösen Buben feuern konnte? Also, halten wir uns alle fest...

Gerücht

Ogre Battle wird nach dem Nintendo nun auch Dreamcast heimsuchen...

Ja, können wir bestätigen. *Ogre Battle 64*, das letzte Spiel in dieser Reihe, war im letzten Sommer in Japan einer der Renner, und wo sollte man ein Rollenspiel/Strategiespiel besser verwirklichen können als bei uns? Also, mal schauen, ob's kommt, und ob's in PAL kommt...

Gerücht

Biowares nächstes Spiel nach *MDK 2* wird *Never-WinterNights*

Wir haben Greg Zeschuk gefragt, denn der Mann sollte es eigentlich wissen. Sagen tut er aber nichts. Jedenfalls nichts Offizielles. Inoffiziell meint der Mann aber, daß eine Konvertierung Sinn machen würde, denn das Spiel nutzt dieselbe Engine wie *MDK2*. Ah-hah! Erwischt!

Gerücht

Codemasters erstes Dreamcast-Spiel wird ein *Mike Tyson* Boxtitel

Nein, die Jungs halten sich momentan immer noch sehr bedeckt, was ihre Spiele angeht. *Prince Naseem Boxing* ist ja nur eine Lizenz für die Playstation und den PC. Insofern heißt es weiterhin, abwarten, Tee kochen, trinken (nein, warte, das machen nur die Briten...)

Ready 2 Rumble Again?

Gerüchteküche

EA! EA! EA! EA!

So, nun lest die Überschrift mal laut vor. Klingt doch, als würden wir für die Rolle des Esels in den Bremer Stadtmusikanten vorsprechen, oder? Tun wir aber nicht, sondern wir schauen mal ganz kurz nach, was inoffiziell aus gewöhnlich gut informierten Kreisen (das wollten wir schon immer mal sagen – hört sich gut an, oder?) zu uns durchgesickert ist. Und zwar, daß Electronic Arts auch in den USA und Europa Spiele für Dreamcast entwickeln wird. Wie gesagt, offiziell war das alles bis zum Redaktionsschluß noch nicht, aber wir sehen schon FIFA



2001, NHL, NBA, und was EA sonst noch bekannt gemacht hat. Aber der bisherige Marktführer bei Sportsimulationen muß sich schon gewaltig anstrengen, um zu Segas Eigenproduktionen NBA 2K und NFL 2K aufzuschließen... Wir hoffen aber, daß die Jungs von EA das schaffen...

Mit Chip! Ohne Arbeit

In unserer letzten Ausgabe haben wir den Chip schon einmal vorgestellt, aber wie das bei Mod-Chips so ist, hat sich da einiges verbessert... und zwar der Einbau. Der (verrückte?) Erfinder des kleinen Bausatzes hat unseren Artikel in der letzten Ausgabe gelesen und daraufhin gleich nachgebessert: Man muß jetzt keinen winzigfüßigen SMD-Widerstand mehr auflöten. Hat sich erledigt, fini, basta. Statt dessen kann den Einbau nun eigentlich jeder selbst durchführen, der ein wenig technisches Talent, Lötkolben



und ruhige Hände hat. Natürlich kann man sich den Umbau auch nach wie vor machen lassen. Die Firma bleibt die gleiche: GameTown in München, zu erreichen unter der Nummer 089-54403481 oder www.dcnimod.de

Oh yeah, Baby! Shangadelic!

Okay, wir machen das hier nur, geben wir zu, weil wir das Bild nochmal zeigen wollen, weil, es ist Austin Powers, Baby! Und der kommt auch zu Dreamcast, und zwar von Take 2 Interactive. Was man mit Austin Powers machen soll, das haben uns die Jungs von Take 2 aber nicht verraten. Obwohl, im Film, Austin und Felicia Shagwell, wir wissen genau, was wir im Spiel tun wollen. Hey! Wir sind auch Menschen, äh, Männer. Das eine schließt ja das andere nicht unbedingt aus, oder? Auch wenn die Frauen der Schöpfung da draußen manchmal anderer Meinung sind. Insofern können wir nur warten und hoffen, daß auch wirklich alle Charaktere aus Austin Powers 1 & 2 ihren Weg ins Spiel finden, besonders natürlich Dr. Evils Sohn (weil, den können wir irgendwie echt verstehen...).



FAIRPLAY

by BauConTec

PSX-
Boot-Chip
(für jap und us)
4,99

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap und us)	4,99
Playstation incl. Umbau	249,99
Boof Chip	4,99
Ghost Chip	9,99
Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	29,99
Memory-Card 32 MB	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
Flashfire Power Shock	32,99
Gun Universal Rocker	39,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99
Panther Gun	39,95
Shock Rattle Gun	69,95
PSX-Maus	22,99
Lenkrad Ferrari Shock 2	119,99
Lenkrad Fanatec Speedster	189,95
PSX-Gehäuse	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	169,99
PAL Booster	29,99
RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster Deluxe	99,99
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90

Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,00
Ready to Rumble Boxing	89,99
Sled Storm	83,99
South Park	84,99
South Park Luc Shack	86,95
Spyro the Dragon 2	85,99
Tarzan	81,99
The New Tetris	82,99
Tiger Woods 2	84,99
Tomb Raider IV	89,95
Tunguska	79,99
und viele andere Titel	

SEGA DreamCast Software

Blue Stinger	92,99
Buggy Heat	89,99
Cool Boarders	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	179,99
Incoming	99,99
NBA	89,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega Rally 2	109,99
Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	109,99
UEFA Striker	95,99
Toy Commander	89,99
World League Soccer	84,99
und viele andere Titel	

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem)	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Kabel (SEGA)	44,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99

Nintendo 64

N64 Grundgerät+Donkey Kong	299,99
N64 Grundgerät (versch. Farben)	199,99
Lenkrad inkl. Rumble Pack	129,99
Controller (versch. Farben)	69,95
Rumble & Tremor Pack & 1 MB MC	39,99
und andere N64 u. Gameboy Soft- u. Hardware	

Software PSX

Autobahn Raser 2	82,99
Box Champions 2000	82,99
Bundesliga Stars 2000	84,99
Dino Crisis	84,99
FIFA Soccer 2000	85,95
Fighting Force 2	82,99
Final Fantasy VIII	95,90
Formel 1 '99	85,99
GTA 2	89,99
James Bond - Tomorrow Never Dies	85,99
Le Mans 24	89,99
Medal of Honor	89,99
Millenium Soldier	84,95
Mission Impossible	89,99
Music 2000	85,95
Nascar 2000	85,99
NBA Live 2000	84,99
Prince Naseem Boxing	84,99

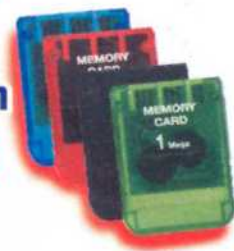
WESEMANN WA,BS



Memory-Card
8 MB (120 Bl.)
24,99



Shock
Rattle Gun
69,95



Memory-Card
1 MB (15 Bl.)
9,99



Flashfire
Power Shock
32,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

Riesenauswahl - weitere Artikel auf Anfrage



Fang an zu beten...
Oh, Mann... Jesus



Vorsicht! Kugeln
Wie man die Matrix besiegt...



Notruf... mit Meise(r)
Wer braucht schon CGI?

Seien wir ehrlich, und halten es wie Stefan Raab. Man macht sich nur über die Sachen lustig, die man selber mag, oder? Und in diesem Fall sind *Matrix* und unser aller Lieblingsenttäuschung *Star Wars: Episode 1* diejenigen, die im Netz am besten verarscht werden. Und ja, verarscht ist schon das richtige Wort hierfür. Denn bei den Trailern von *Platrix* und *Park Wars: The Little Menace* haben sich Leute mit zuviel – viel zuviel – Zeit hingesezt und perfekte Parodien auf die großen Machwerke abgeliefert, die man sich runterladen und immer wieder anschauen muß. Denn Stan als Obi-wan? Cartman als Jabba? Jesus als Killer der Matrix? Muß man gesehen haben, deshalb sofort zu www.parkwars.com gehen (vorher einen PC ausleihen), oder zu der anderen Site, www.mellow.de, um zu sehen, wie all unsere Helden im South Park Universum aussehen. Spaßig – und voll abgefahren!

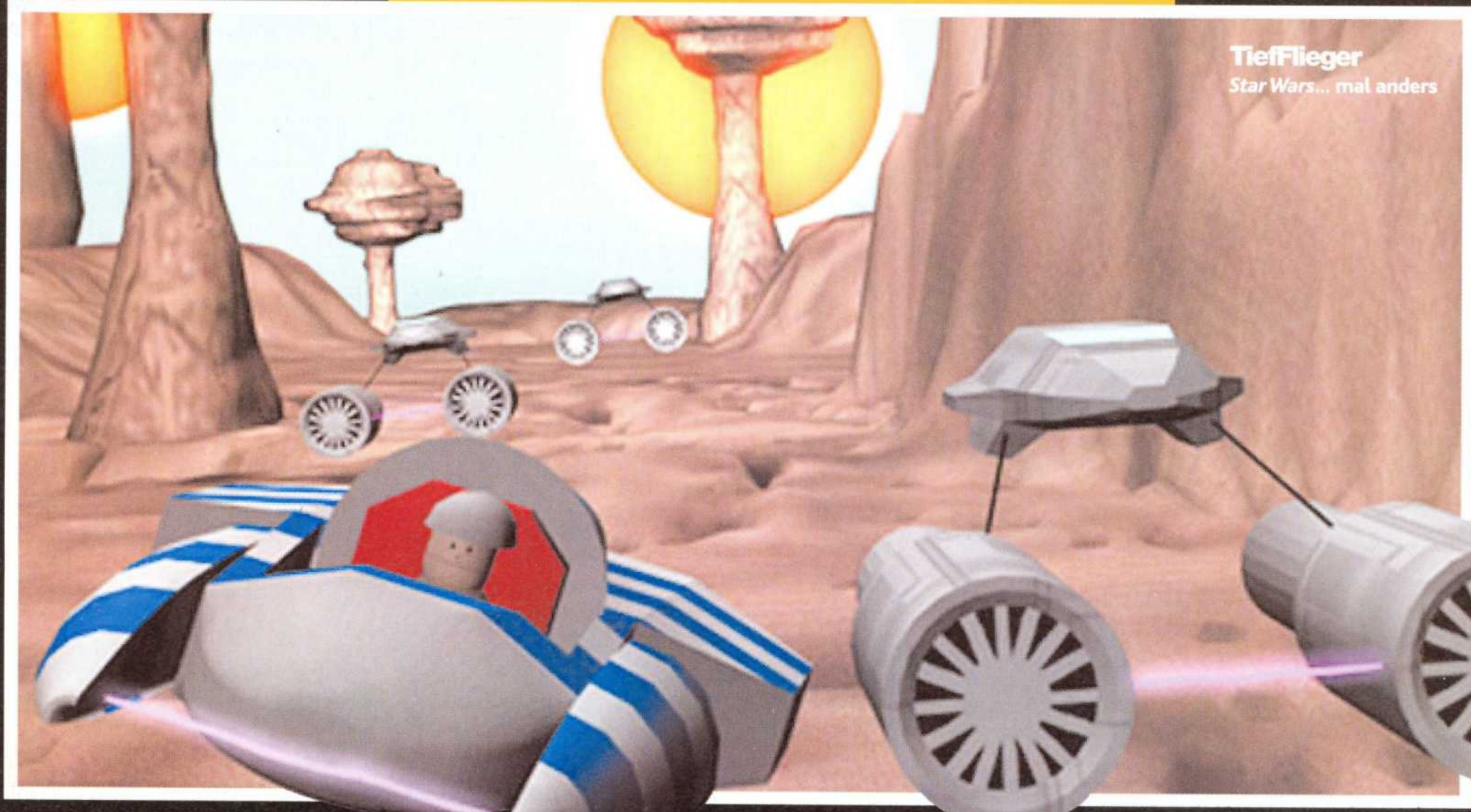


Zorn, sauer er macht
... und Chef auch schon drin ist



Wo ist mein Essen?
Jabba, auf Diät! Niemals!

Park Wars



Tiefflieger
Star Wars... mal anders

Hampsters Dance

Le Cheffe nervt, und wenn er voll auf dem Sado-Maso-Trip ist, dann nervt er mit Vorliebe. Sein Folterinstrument sind kleine süße Hamster, die singen. Nun, krakeelen...



www.hampstersdance.com

Autsch

Ein Klassiker unter den Witzseiten, und mit Sicherheit etwas, wo man sich Sprüche abholen kann, um dann in der Schule anzugeben, weil man mehr Schwachfug weiß...



www.autsch.de

Warmduscher

Hier wird gezeigt, wo Männer noch Männer sind. Und sich nicht schämen, auch mal warm zu duschen, oder vielleicht sogar mit Handschuhen Schneebälle zu werfen...



www.warmduscher.de

Geschmackspolizei

Früher hat ja Mutti uns zu gutem Geschmack verholpen, heute brauchen wir dafür die Polizei. Typisch deutsch. Hier kriegt jede Geschmacksverirung ihr Fett weg...



www.geschmackspolizei.de

Financial Times

Was soll das heißen, Ihr interessiert Euch nicht für Wirtschaft?! Muß jeder tun! Denn schließlich kann man nirgends so schnell reich werden wie im Netz...



www.ft.com

Dotcomguy

Jemand, der sich ein Jahr einschließt und sich von uns beobachten läßt. Das ist verrückt, aber auch ein wissenschaftliches Experiment. Big Brother, anyone?



www.dotcomguy.com

Findagrave

Die Gräber, sie öffnen sich. Und das hier und jetzt. Wer also wissen will, wie's beim Grab von Lassie, Roy Black oder Black Beauty aussieht, der muß hier mal reinschauen.



www.findagrave.com

TV Total

Ja, ja wir wissen, jeder kennt ihn, jeder guckt ihn, aber kann sich noch jemand daran erinnern, wie Stefan Raab am Anfang von Viva TV in einer Röhre hauste? Wir schon.



www.tv-total.de

Darwin Awards

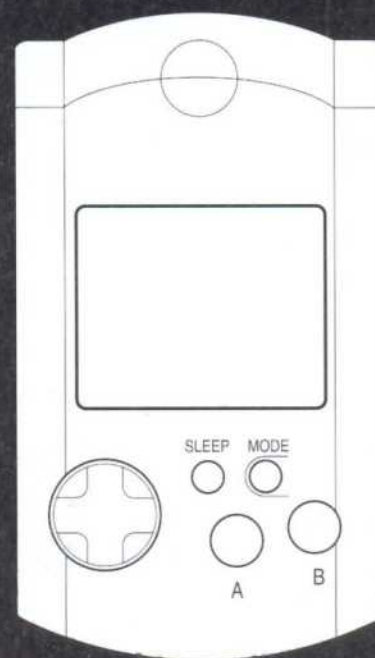


Es gibt ja Leute, die gibt's gar nicht. So blöd sind die, daß sie es schaffen, sich selbst auf die wirklich kreativsten Art und Weisen aus dem Genpool der menschlichen Rasse rauszunehmen. Da gibt es zum Beispiel jemanden in Kalifornien, der sich eines schönen Tages dachte, hey, heute ist ein guter Tag zum Ballonfahren. Und somit acht Wetterballons an seinem Sofa befestigte, sich sein Luftgewehr schnappte (weil, wenn man oben ist und wieder runter will, dann muß man ja ein paar Ballons wegnehmen, oder...) und sich plötzlich samt Sofa, Ballons und Luftgewehr in der Einflugschneise des Flughafens von LA, wiederfand. Weil, wenn man 3000 Meter über dem Erdboden auf seinem Sofa sitzt, dann überlegt man es sich genau, ob man vielleicht doch lieber nicht die Ballons abschießt, an denen sein Leben hängt. Der Mann mußte mit Hilfe der Luftwaffe seinen Kopf aus den Wolken genommen kriegen. Kein Witz, keine Lüge, nur ein Idiot, der auf www.darwinawards.com für die Ewigkeit festgehalten worden ist...

Simulation...

Es konnte ja nicht lange dauern, bis so etwas passiert, oder? Denn schließlich gibt es ja schon den VM-Animator, also warum auch nicht den VM-Emulator? Damit kann man auch auf seinem heimischen PC die VM-Spiele (nun ja, die wenigen, die es bisher gibt, wie wir leider immer noch feststellen müssen) unter DOS spielen. Das Ganze heißt SoftVMS und wurde von Markus Cornstedt entwickelt, der das dann auch unter seiner eigenen Homepage an den Mann bringt, frei und kostenlos, für jeden und alle. Allerdings, das muß man auch sagen, hat das Programm noch einen kleinen Bug und läuft ein klein wenig zu schnell. Abhilfe wird aber demnächst geschaffen werden,

verspricht Markus. Das ganze Programm findet sich unter www.fortunecity.com/skyscraper/wav/1190/, und wem das noch nicht genug ist, der findet hier auch noch einige andere Links zu Leuten, die sich intensiver mit dem VM beschäftigen als die Entwickler mancher Spiele. Insofern können wir nur den Hut ziehen vor diesen Leuten, denn wir haben ja schon auf dem PC gesehen, und zwar bei dem Erfolg von allen id-Spielen bis hin zu Starcraft, daß der Erfolg einer guten Sache immer davon abhängt, wie viele Menschen sich da draußen begeistern lassen und vielleicht auch selbst was Kreatives damit anstellen. Oder was wären die 3D-Shooter ohne die Fan-Maps, hmm?

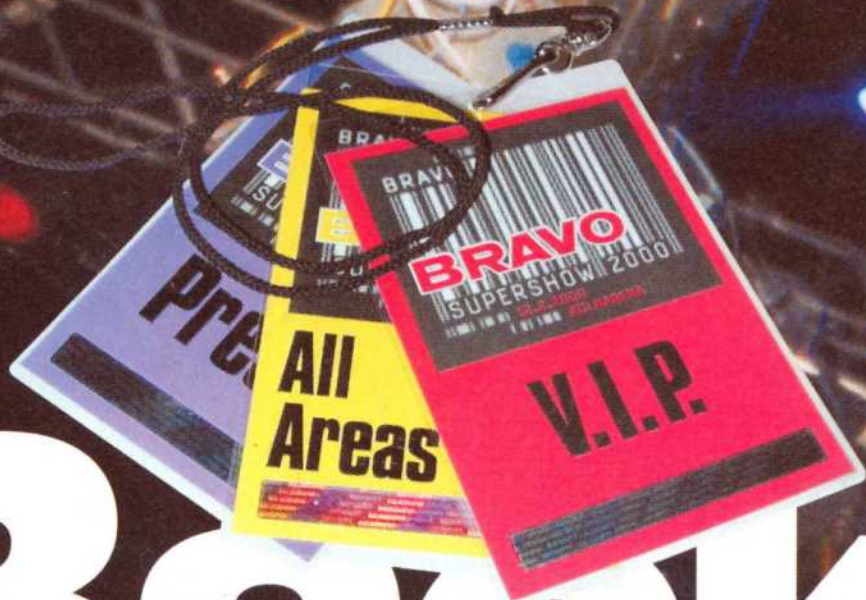


GebührenZähler

Nun haben sich Sega und die VIAG Interkom auf eine neue Gebührenstruktur geeinigt, und wir hoffen und beten alle, daß es diesmal weder Mißverständnisse noch riesengroße Rechnungen gibt (außer, Ihr bleibt lange im Netz). Die neue Regelung

gilt seit Februar, also müßten so langsam die Rechnungen bei Euch reinflattern – und bitte, bitte, diesmal keine Herzinfarkte, oder? Die Gebühren werden in einer Staffelung abgerechnet, und zwar unterteilt nach wochentags und dem Rest...

Montag bis Freitag
8 - 18 Uhr 7pf/min
Montag bis Freitag
18 - 8 Uhr 5pf/min
Samstag, Sonntag, Feiertags
8 - 18 Uhr 5pf/min
Samstag, Sonntag, Feiertags
18 - 8 Uhr 3pf/min



Backstage

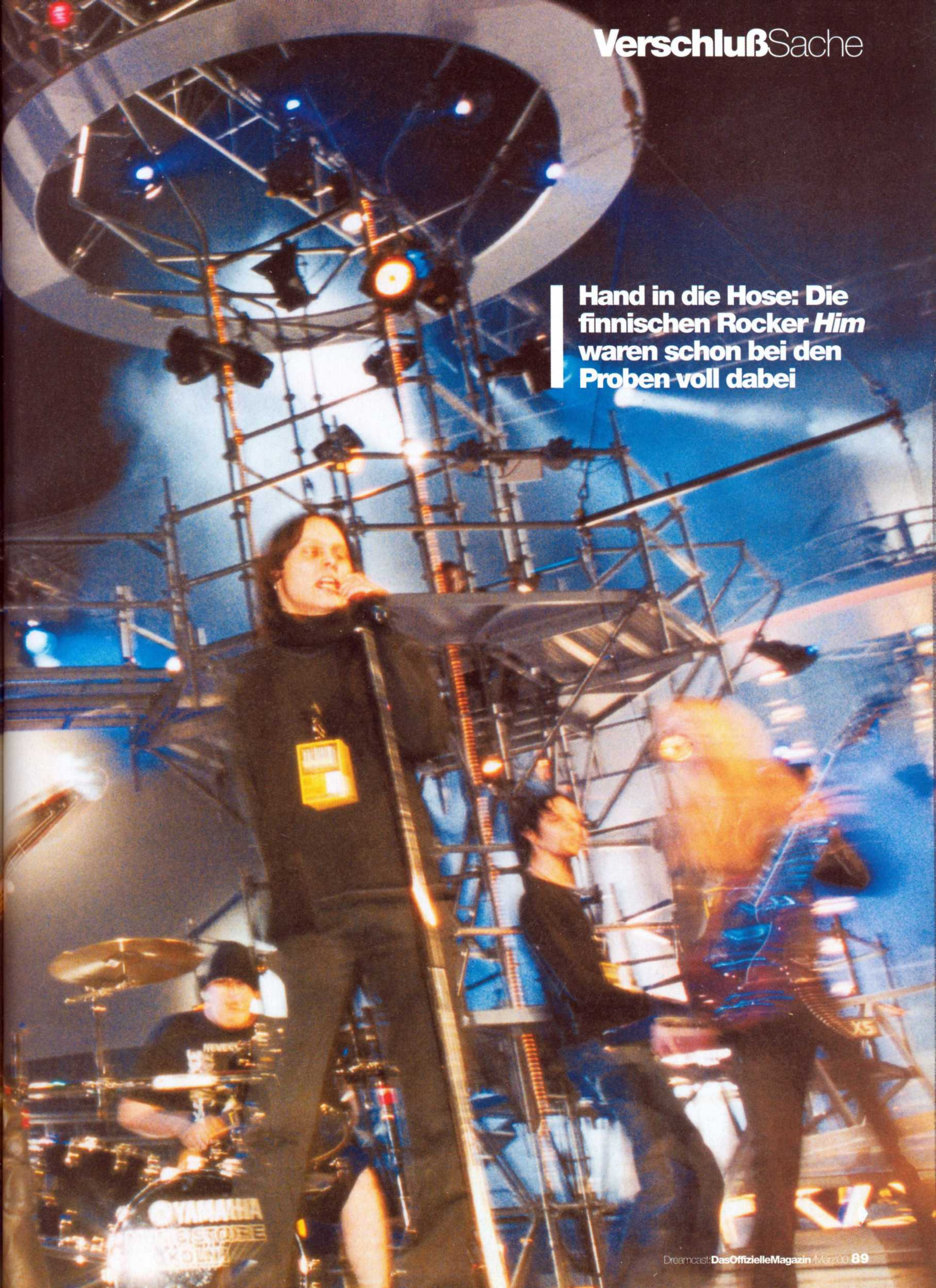
Hinter den Kulissen, live und in Farbe – und nur hier: die Stars, die in anderen Magazinen nur in vollem Make-up auftreten...

StarKonsole
Gewinnt ein Dreamcast!



Und zwar signiert von all den Glam-Goth-Punk Rockern der finnischen Gruppe *Him*, die sich mit *Join Me* hin und her durch die deutschen Charts bewegen. Dieses Dreamcast gibt es garantiert nur einmal auf der Welt! Schreibt uns unter dem Stichwort *Bravo* an Dreamcast: Das Offizielle Magazin Future Verlag
Rosenheimer Str. 145 h
81671 München
eMail: ODCM@future-verlag.de

Hand in die Hose: Die finnischen Rocker *Him* waren schon bei den Proben voll dabei



SpielerNatur

Hinter der Bühne wurde jeder sofort an eine Konsole gekettet!

Gute Zeiten...

... denn schließlich hat der Basti aus GZSZ bei Crazy Taxi gewonnen!

TrageTasche

Im Backstage-Bereich waren überall Konsolen für die Stars aufgestellt

Dreamcast hat die Bravo Super Show gesponsort. Bravo, sagen wir da nur. Warum uns das interessieren sollte? Nun, erst einmal, weil so eine Menge Leute da draußen vielleicht zum ersten Mal von unserer Lieblingskonsole hören. Und das ist gut so. Denn Werbung ist gut, Werbung verkauft, Werbung bringt uns dazu, daß Dreamcast in aller Munde ist und bald in aller Wohnzimmer. Denn da gehört die Konsole hin. Und so etwas wie die Bravo Super Show ist dafür natürlich gut geeignet.

Sagt jeder PR Manager. Interessiert uns das? Nö, nicht wirklich. Was uns vor allem interessiert hat, war, was denn so hinter den Kulissen vor sich gegangen ist. Wer wann wo an den Reihen von Dreamcast-Konsolen gespielt hat, wer von den Stars sich aufgeführt hat wie ein Idiot und wer wirklich cool war, ob mit oder ohne Make-Up. Deshalb haben wir uns während der Proben auf die Lauer gelegt, und das trotz Anstands-Wau-Wau (sehr nett, aber unglaublich lästig), denn schließlich waren wir als offizielles Dreamcast Magazin eigentlich im Feindesland. Weil, Bravo, das heißt auch Bravo ScreenFun, und die Jungs sollten eigentlich als einzige überall hinkommen. Hat uns aber nicht weiter gestört. Und deshalb, hier auf den folgenden Seiten, die Bilder, die wir aufnehmen konnten. Unter Lebensgefahr! Manchmal jedenfalls. Denn wenn jemand wie Emma Bunton alias Baby Space nicht ohne Make-Up fotografiert werden will, dann springen automatisch zwei Dutzend Leibwächter nach vorne. Tssssss. Tssssss. Enttäuschend. Die Frau sollte sich ein Beispiel an Mel C. nehmen. Schließlich sind die beiden in derselben Gruppe. Aber die frühere Sporty Spice ist unglaublich, ob mit oder Make-Up...



**Mel C. ungeschminkt.
So wollen wir sie
sehen. Allein. Und nur
für uns. Hehe...**

**What a girl wants...
Egal – was die Jungs
wollen, ist absolut klar:
Christina Aguilera...**





Sturmfreie Bude

85 Prozent der 16.000 Leute bei der Show waren Mädchen... und die kreischten für N'Sync... und Sasha



Volles Haus

Für die meisten waren die Stars nur ein bißchen näher als auf dem Fernseher



GenerationsWechsel

Die 3. Generation freut sich immer noch, live auf der Bühne echt rumzuhampeln... und das ist gut so

HIGH-TECH-TOYS JETZT GRATIS

1 AUSGABE GRATIS ZUM TESTEN

Wer sich erst einmal von High-Tech-Toys spielerisch verführen lassen will, bevor er sich festlegt, für den gibt es jetzt eine kostenlose T3-Ausgabe.

Danach wird T3 Monat für Monat frei Haus geliefert, man erhält sie schon vor dem Kioskverkauf, verpasst somit keine Ausgabe, und man spart fast 15%.

Coupon bitte ausschneiden
und schicken an:
T3 Abo-Service CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

faxen an:
0 89/20 02 81 22

oder per E-Mail unter
future@csj.de
bestellen.

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

JA, ich möchte 1 Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich T3 jeden Monat per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil – für nur DM 6,40 statt DM 7,50 pro Heft (Jahresaboppreis DM 76,80, € 39,26; Studentenabo DM 66,- € 33,75). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname:

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum, 1. Unterschrift:

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen. **Widerrufsgarantie:** Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen.

Die Widerrufsfrist beginnt 3 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:



BaldDa



Ein neuer Monat für uns, ein neues Monster für Euch... Gruseln, sofort!

98 Ecco the Dolphin

Kampffische? Nein, danke

100 Nightmare Creatures2

Ein Zombie kommt selten allein

102 Dragon's Blood

Drachenblut tut Helden gut

104 Tokyo Bus Guide

Ich glaub', mich streift ein Bus

106 Rainbow Cotton

Ballerspiel mit Besenstiel

108 VorFreude

Rumänien? Känguruhs? Roomania!

100

Ein böser Wicht?
Nein, aber bestimmt
ein Bösewicht! Aus
Nightmare Creatures

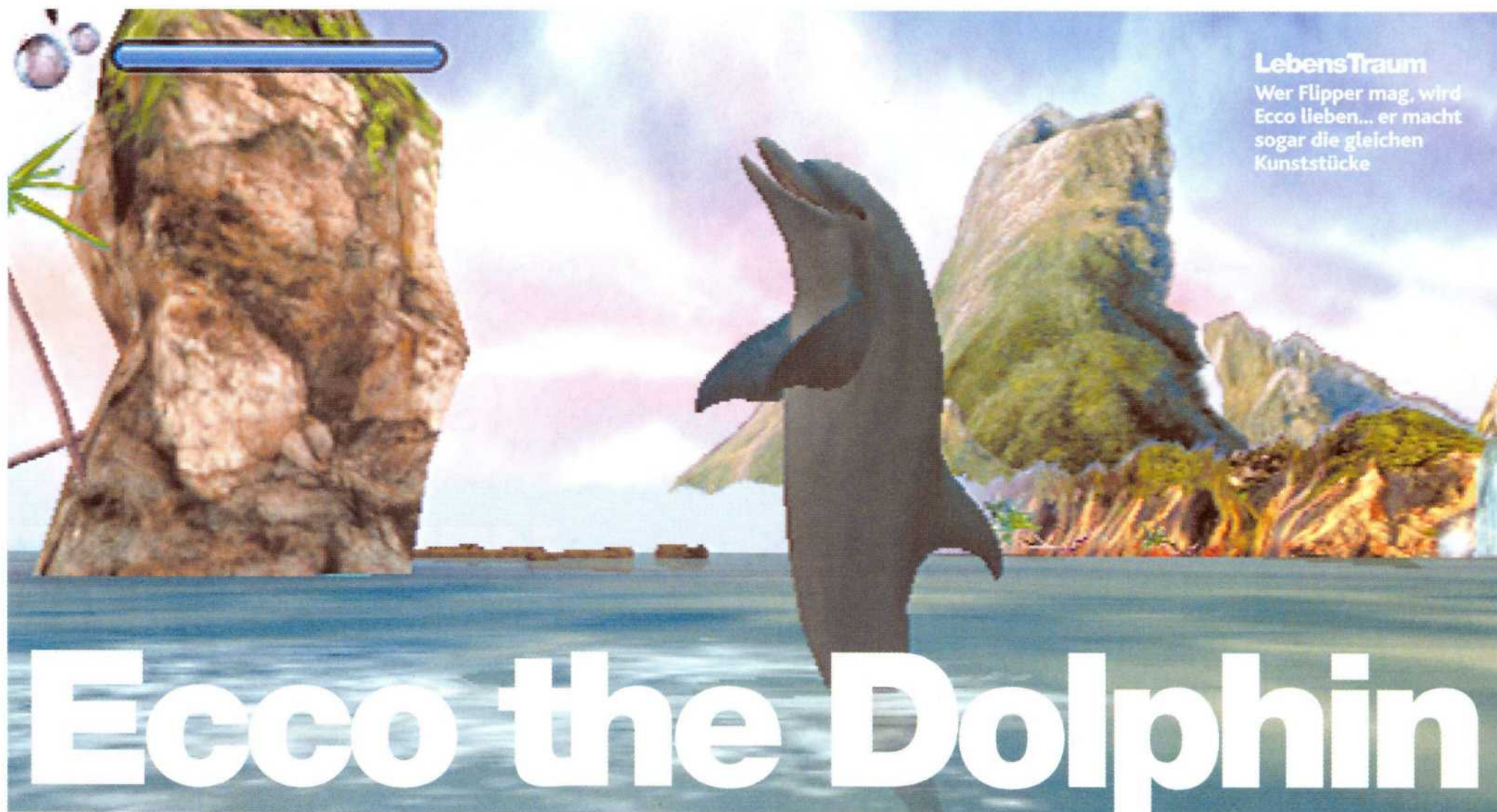
**Nur
bei uns**

Auf welche
Spiele wir
warten



113

Der tollkühne Jedi in
seiner fliegenden
Kiste! Ach ja...

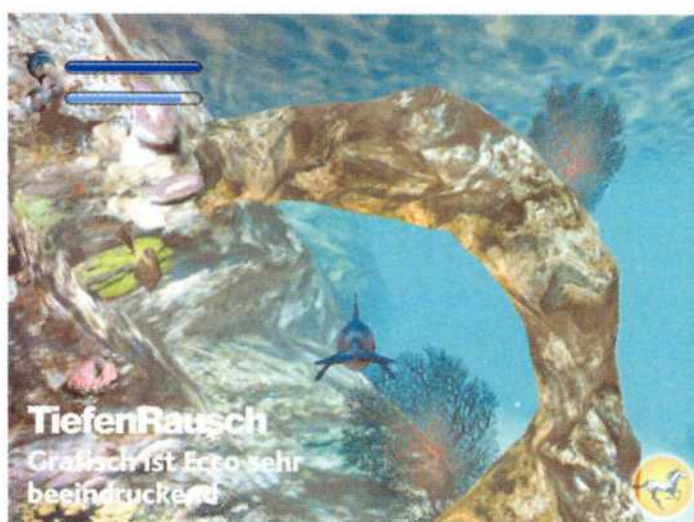


LebensTraum
Wer Flipper mag, wird Ecco lieben... er macht sogar die gleichen Kunststücke

Ecco the Dolphin



WalFisch
Mama Wal gibt Ecco einen der ersten Aufträge im Spiel



TiefenRausch
Grafisch ist Ecco sehr beeindruckend



Klassisch
Atlantis spielt eine große Rolle im Spiel

KurzFassung

- **Titel:** Ecco the Dolphin – Defender of the Future
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Juni
- **Preis:** um 100 DM

Es gibt Spiele, die fast schon ein eigenes Genre definieren. So auch der neueste Sproß einer Familie von Unterwasser-Abenteuern...

Hellseher Alexander Folkers

Auf bereits acht Versionen (u.a. Game Gear, Master System und PC) hat es die Serie der Ecco-Spiele schon gebracht. Appaloosa, die Erfinder des mutigen Delphins Ecco, präsentieren nun den neuesten Ableger: *Ecco the Dolphin – Defender of the Future* auf Dreamcast.

Statt des typischen Action-Helden, eines hochgetunten Rennwagens oder einer schwerbewaffneten Flugmaschine

steuert man in diesem Fall einen Delphin. Dieser schwimmt durch verschiedene Unterwasser-Welten, die dank Dreamcast extrem detailliert, farbenfroh und fast schon realistisch wirken: Unterwasserpflanzen, bizarre Riffe und Gesteinsformationen, verschiedenste Arten von Fauna und Flora beleben die feuchten Level. Kleinere Schwärme tropischer Fische gehören dabei ebenso zum Normalen wie Haie, Quallen und Wale. So weit, so gut. Aber was macht ein Delphin, wenn der

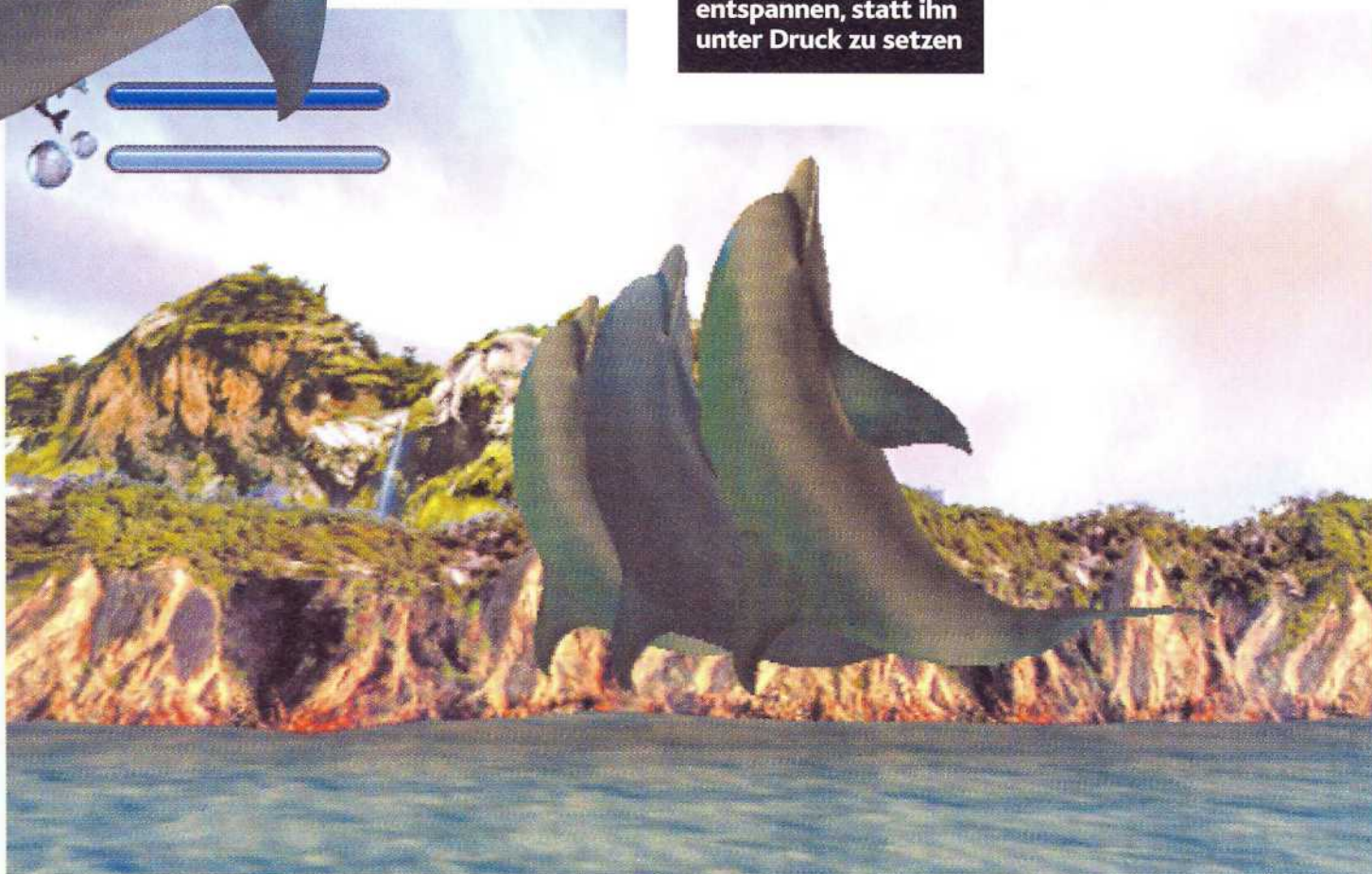
Tag mal wieder lang ist? Natürlich, er unterhält sich mit seinen Nachbarn. Mittels Sonarimpuls erfährt man, was denn Mama Walfisch (jaja, Wale sind keine Fische, wissen wir) gerade so denkt. Sie schickt den Spieler prompt zu ihrem Kleinen, der ein Faible für Delphin-Kunststückchen hat. Kurze Zeit später kommt es zu einem Seebeben, welches den Walfischnachwuchs hinter einem Berg von Geröll verschüttet – Ecco muß helfen! Alleine schafft er es allerdings nicht, den Haufen Steine zu beseitigen...

Ist Fleisch, nicht Fisch!

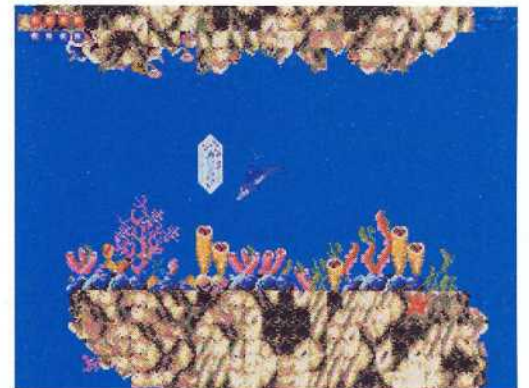
Nein, nein, als Meeressäuger hat man es nicht leicht. Auch wenn die Menschen im Spiel nicht auftauchen, so drohen unserem Helden allerlei Gefahren der ganz natürlichen Art. Das größte Manko eines Meereslebewesens ist es wohl, keine



Beruhigend
Ecco ist eines jener Spiele, die den Spieler entspannen, statt ihn unter Druck zu setzen



FischFutter



Ecco früher

Wie im Vorspann bereits beschrieben, hat die Serie um Ecco einige Versionen hinter sich. Neben einer PC-Version existieren auch Ableger für Game Gear, Master System, Mega Drive und Co. – den Urahnen des Dreamcast. Oben für alle Nostalgie-Fans Bilder der alten Ecco-Spiele. Das Spielprinzip hat sich an sich nicht wirklich geändert, nur ist das Spiel jetzt dreidimensional zu bestaunen. Die Animationen, die *Ecco the Dolphin* zu einem fast lebens-echten Meeresbewohner machen, waren damals schon exzellent: Butterweich bewegte sich der Pixel-Held durch die Unterwasserlandschaft. Appaloosa hatte gezeigt, wie man's macht, und hat nichts verlernt. Von 8 Bit auf 128 Bit: ein weltrettender Delphin und seine Karriere im Kampf für eine bessere Welt. Hat mal jemand einen Futterfisch zur Belohnung greifbar?

Selten waren so detaillierte und ansprechende Unterwasserwelten wie in *Ecco the Dolphin* in Konsolenspielen zu bestaunen – fast echter als die Wirklichkeit!



In die Nesseln
Den gelegentlich Wege versperrenden Quallen sollte man aus dem Weg gehen

Kiemen zu besitzen. Delphine haben Lungen, daher müssen sie regelmäßig an die Oberfläche, um nicht zu ertrinken. Dies kann einem digitalen Schwimmer leider genauso leicht passieren wie einem echten – daher sollte man immer einen Blick auf den Luftvorrat haben. Auch einige Mitlebewesen haben ein alles andere als gutes Verhältnis zu Ecco. Haie sind zwar nicht sonderlich aggressiv, wenn man sie aber aus größerer Entfernung für andere Delphine hält und mit dem Sonar aufstört, zeigen sie die Zähne. Ganz

anders die an verschiedenen Stellen im Wasser treibenden Quallen, die sich ja nur verteidigen wollen – sollte Ecco ihnen zu nahe kommen, bekommt er die Nesselfäden zu spüren. Und dann ist da noch die eine oder andere aggressive Fischfamilie, die vorwiegend in dunklen Höhlen leben. Ein Schwarm solcher Fleischfresser macht einem Delphin in wenigen Sekunden den Garaus... zumindest im Spiel.

Selten waren so detaillierte und ansprechende Unterwasserwelten wie in *Ecco the Dolphin* in Spielen zu bestaunen. Da wundert es nicht, wenn hie und da noch ein paar Slowdowns festzustellen sind, die aber bis zur endgültigen Version hoffentlich behoben werden.

Erster Eindruck
Beruhigendes Unterwasser-Adventure mit hervorragender Grafik. Könnte auch Papa und Mama gefallen.



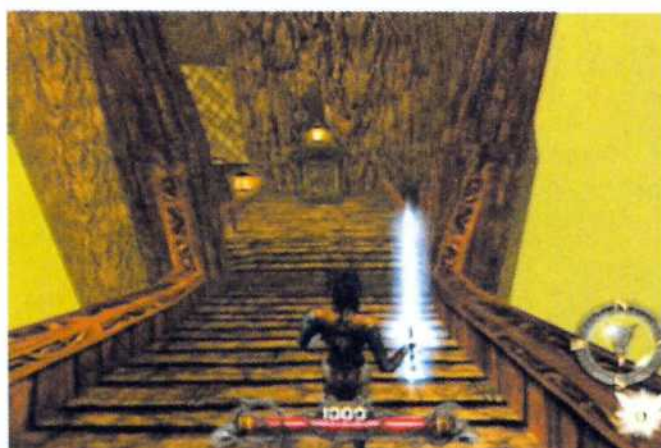
Abgerundet
Ecco hat keine Kanten – obwohl er aus Polygonen besteht

Dragon's Blood



KampfElfen

Gleich im ersten Level, der Elfenstadt, geht's derb zur Sache. Für Einsteiger nicht gerade ideal



KurzFassung

- **Titel:** Dragon's Blood
- **Hersteller:** Virgin
- **Genre:** 3D-Action-RPG
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** April
- **Preis:** um 100 DM

Nach der Nachricht, daß sich auch Lara Croft auf Dreamcast die Ehre gibt, öffnen sich die Pforten für weitere Action-Adventures – und mehr

Hellseher Alexander Folkers

Daß Lara Croft das Action-Adventure nicht erfunden hat, dürfte wohl bekannt sein. Und nein, auch Eidos oder Core Design können diese Ehre nicht für sich beanspruchen. Allerdings ist die Frage nach der Herkunft auch akademisch, denn ein reines Action-Adventure ist *Dragon's Blood* nun wirklich nicht. Da kommt durch die Mischung der vielen verschiedenen Elemente schon eher das

Genre eines „Action-Adventure-Rollenspiel-Jump'n'Runs“ in Frage.

Man schlüpft in die Rolle eines Kriegers oder einer kampfgewandten Zauberin, versetzt sich in eine phantastische Welt mit Elfen, Drachen und der gesamten Problematik des Zusammenlebens dieser beiden Gattungen und versucht, Bösewichten einen Strich durch die Rechnung zu machen. Daß dies nicht wirklich gewaltfrei abgehen kann, versteht sich wohl von selbst. Aus diesem Grund begibt

man sich auch von Anfang an mit Schwert und Schild gewappnet auf die Suche. Und man braucht sie auch sofort, denn gleich nach dem Start der ersten Mission geht's deftig zur Sache...

Vergleichbar

An sich spielt sich *Dragon's Blood* wie ein typisches Action-Adventure im Stil von *Shadow Man*, *Tomb Raider* oder *Soul Reaver*. Allerdings wurden dem Spiel noch ein paar Rollenspiel-Elemente verpaßt. Wenn man einen Gegner schlägt, fällt er nicht einfach um – eine Zahl zeigt an, wieviel Schaden man verursacht hat. Die eigene Gesundheit wird als Balken und numerisch angezeigt. Verschiedene Gegenstände, die man im Lauf des Spiels einsammelt, verändern die Kräfte der eigenen Spielfigur, bis man irgendwann als echte Kampfmaschine mit Dutzenden



Streßfrei?
Wer auf rundenbasierte Rollenspiele steht, wird *Dragon's Blood* nicht mögen – alles läuft in Echtzeit ab. Auch die Kämpfe...



Nicht nur mit Schwert oder Zauberspruch macht man den Gegnern den Garaus – man kann sie auch einfach von einer Brücke oder aus dem Fenster werfen



FeuerZauber

Die grafischen Effekte der Zaubersprüche sind nicht genial, aber hübsch

Zaubersprüchen gegen die Endgegner zu Felde ziehen kann.

Aber nicht nur durch einen gezielten Schwertstreich oder Zauberspruch macht man den Bösewichten den Garaus, man kann sie auch einfach von einer Brücke stoßen oder aus dem Fenster prügeln – wer vom Obergeschoß einer Elfenstadt fällt, die auf Mammutbäumen gebaut ist, hat während dem freien Fall reichlich Gelegenheit, seine Sünden zu bereuen.

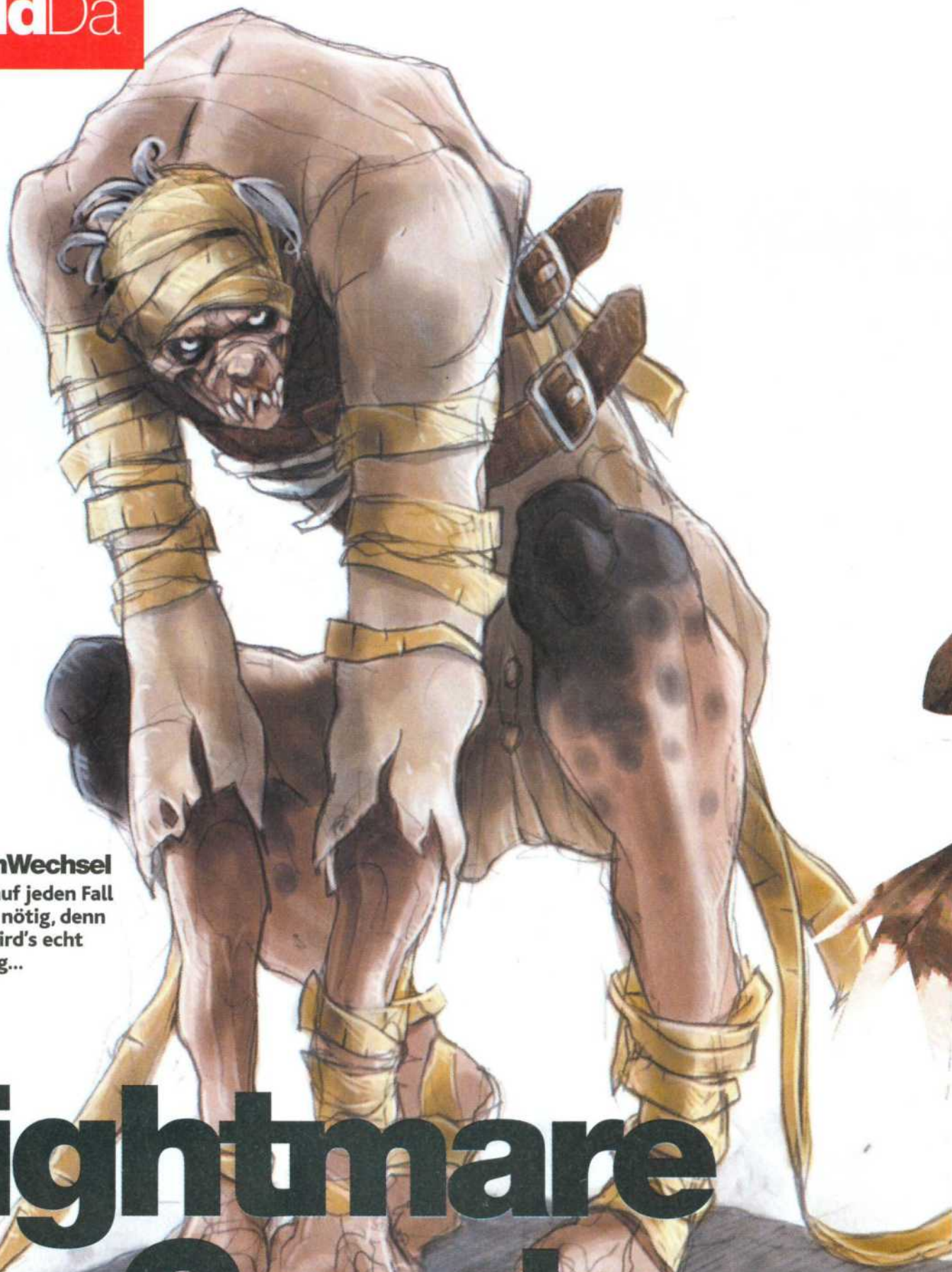
Die Steuerung gestaltet sich flexibel, allerdings auch recht gewöhnungsbedürftig.

Zaubersprüche werden in einem Menü ausgewählt und danach auf einen Tastendruck hin ausgelöst – was in hektischen Gefechten nicht gerade einfach ist, sich aber gerade in den späteren der 15 weitläufigen Levels als unbedingt notwendig erweist. Das liegt nicht nur daran, daß die Gegner immer zäher werden, sondern sich auch halbwegs intelligent verhalten. Es kann schon mal vorkommen, daß ein Fiesling Euch im Nahkampf beschäftigt, während sich ein anderer von hinten anschleicht oder aber gleich nach nebenan rennt, um Verstärkung zu rufen. Mehr als nur reines Hack'n'Slay.

Erster Eindruck

Die Preview-Fassung war hübsch anzusehen, nur die Animationen und ein paar unerklärliche Grafikfehler waren noch zu bemängeln. Ob sich daran etwas ändern wird, muß sich noch zeigen – die Chancen stehen aber nicht gerade günstig. Mehr dazu berichten wir in einer unserer nächsten Ausgaben.





Bandagenwechsel
Der ist hier auf jeden Fall schnellstens nötig, denn ansonsten wird's echt ziemlich eklig...

Nightmare Creatures



KettensägenMassaker

Wir sind uns nicht sicher, ob es in den 30er Jahren schon Kettensägen gab, aber hier ist das kein Problem. Unschuldige zersägen...

KurzFassung

- **Titel:** Nightmare Creatures 2
- **Hersteller:** Kalisto/Universal
- **Genre:** Shooter
- **Spieler:** 1
- **Extras:** nicht bekannt
- **Erscheint:** März
- **Preis:** um 100 DM

Der Alptraum, oh mein Gott, er geht weiter... und zwar ein volles Jahrhundert später, in der Fortsetzung von Kalistos *Nightmare Creatures*

Hellseher Thomas Gerhardt

A Iso, im ersten Teil haben wir den wahnsinnigen, dämonischen Wissenschaftler Adam Crowley (nicht verwandt oder verschwägert mit Aleister) noch im London des 19. Jahrhunderts verfolgt – im Jahr 1834. Und nun machen wir einen kleinen Zeitsprung, überspringen kurz die Boxerkriege (fragt Euren Geschichtslehrer), den Ersten Weltkrieg und die große Depression und stellen erschrocken fest:

Verdammt nochmal, die Geschichte wiederholt sich wirklich. Also: erneute Geister- und Dämonenjagd, aber diesmal in diesem, äh, im letzten Jahrhundert. Wir sind Wallace, und wir waren mal ein Versuchskaninchen von Crowley. Und nachdem man uns gefoltert und beinahe getötet hat, da entkommen wir (tut der Held doch immer) und wollen nun unsere Rache. Und mehr, denn der sadistische Wissenschaftler will die Welt beherrschen (seien wir ehrlich, wann haben wir einmal

einen verrückten Wissenschaftler getroffen, der das nicht wollte?)

Kalisto verspricht den Leuten, die mit dem ersten Teil schon vertraut sind, einige neue Moves und Kampftechniken, außerdem eine Menge Powerups und Spells für Wallace, denn schließlich macht der Fortschritt auch nicht vor Helden halt.

Geschichte?! Nein danke

Die Geschichte an sich ist wiederum etwas dünn, zumindest von den Informationen her, die wir hier bekommen haben. Aber es ist ein Horror-Spiel, und seit dem Erfolg von *Resident Evil* in allen Formen wollen die Spieler immer mehr davon haben (und die anderen Hersteller auch nur einmal den Erfolg dieser Serie).

Was man uns gesagt hat, das kann sich schon sehen lassen. Es gibt im modernen London insgesamt 30 Level in



DunkleGassen

Sind wir hier denn schon in Paris oder noch in London? Dunkel ist es anscheinend überall... das Böse sowieso...



Bisher sieht's ja noch grau in grau aus. Aber vielleicht muß das bei den Horror-Spielen nach Shadow Man ja so sein. Aber viel zu sehen gibt's noch nicht...

9 verschiedenen Welten, und so kann man sich in einem Krankenhaus umschauen, natürlich in London, aber um Crowley besiegen zu können, muß man sich schon auf den Weg machen, und zwar nach Froankreich, in die Metropole Paris und vor allem UNTER die Metropole Paris. Seit *Interview mit einem Vampir* wissen wir ja, wer da sein Unwesen treibt.

Die technischen Daten für die Dreamcast-Fassung hören sich sehr gut an. 1100 Polygone sollen die Figuren haben, mit Gourad Shading und sehr

detaillierten Texturen. Wäre ja auch schlecht, wenn man den Eiter und das Blut nicht so richtig sehen könnte. Eklig.

MonsterMania

Bis man dem großen Bösen gegenübersteht, wollen insgesamt 22 Monster besiegt werden, die sich auf jeweils 20 verschiedene Arten bewegen können (wir haben's in der Redaktion nachgeprüft, der normale Redakteur kommt auf drei). Der Held bekommt noch mehr Animation:

60 an der Zahl für Wallace, aber der muß sich ja auch nicht nur mit Klauen, Zähnen und sonstigen Reißwerkzeugen begnügen, sondern darf sich mit Axt durch die Monster schlagen oder die gleich ganz einfach erschießen.

Und wenn er einen Spruch losläßt, dann hilft der vielleicht nicht dabei, eine Lady an der Bar aufzureißen, aber man kann Erdbeben auslösen, Fliegen loslassen, mit Napalm rumspielen und das Feuer der Hölle selbst beschwören. Außerdem soll die Umgebung für ein solches Spiel sehr interaktiv sein. 1500 Objekte sollen auf den Leveln bereitstehen. Wahrscheinlich eignen sich fast alle hervorragend dazu, auf den Köpfen von Zombies zerschmettert zu werden...

Erster Eindruck
Bisher nur Bilder und Daten. Und das, obwohl's schon im März kommen soll...



KlauenFuß

Diese Krallen möchte man nicht in seinem Gesicht haben...





Abgefahren
Das minutenlange Intro führt herzhafte in die raue Welt von *4 Wheel Thunder* ein. Macht Lust auf mehr!

4 Wheel Thunder



KurzFassung

- **Titel:** 4 Wheel Thunder
- **Hersteller:** Kalisto/Midway
- **Genre:** Offroad-Rennspiel
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** verschiedene Multiplayer-Modi
- **Erscheint:** Mai
- **Preis:** um 100 DM

Erst rüttelt Infogrames am *Sega Rally-Thron*, und jetzt macht Kalisto *Buggy Heat* Konkurrenz – harte Zeiten, aber Wettbewerb belebt ja das Geschäft

Hellseher Alexander Folkers

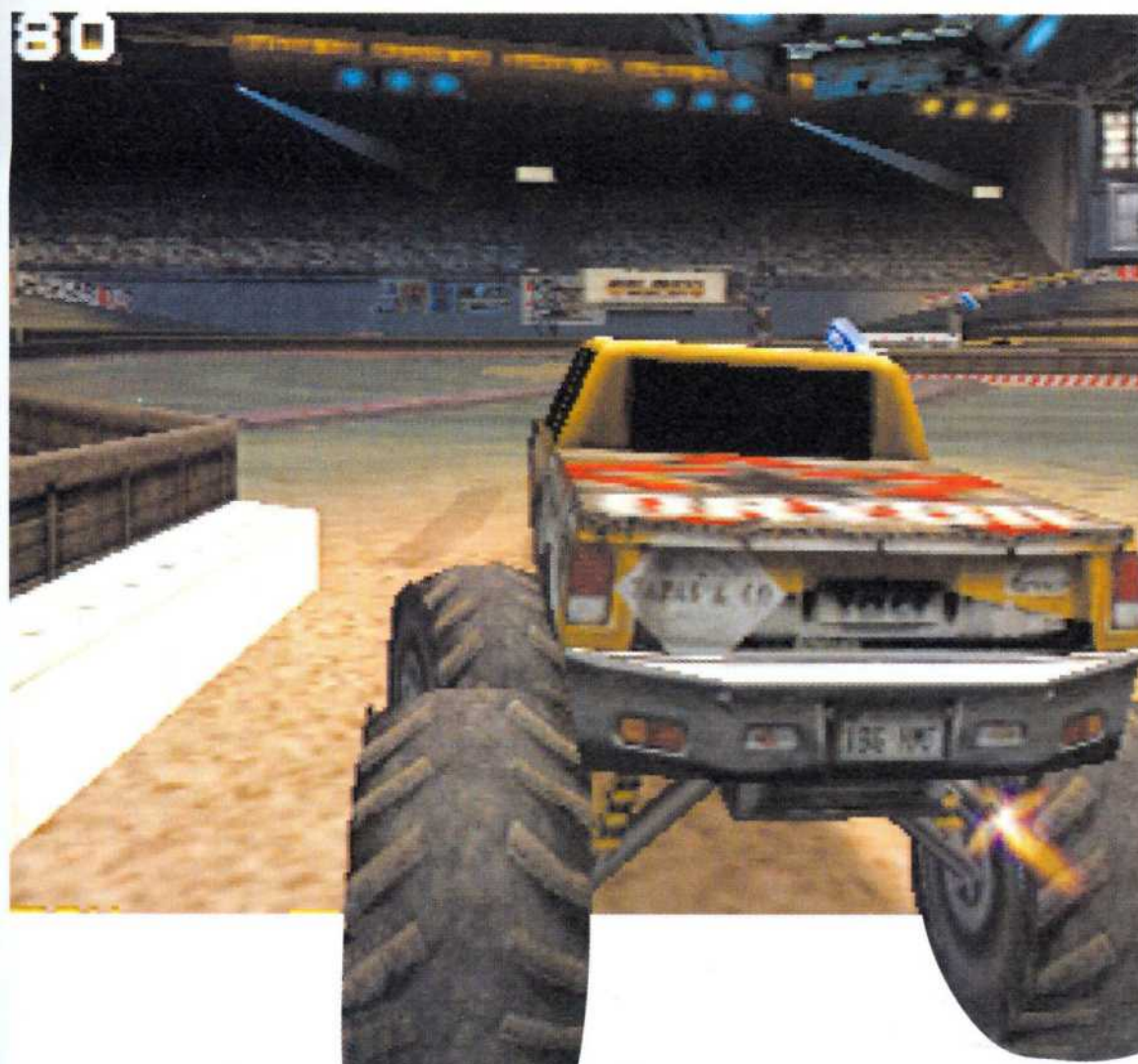
Bodenfreiheit statt Spoiler! Der Spruch einer Generation? Nicht wirklich, aber zumindest die Lebensweisheit einer Elite der Autofahrer: Offroad-Fans macht nicht der Rausch purer Geschwindigkeit glücklich, sondern das gelöste Gefühl, jeden Knochen im Leib so gründlich wie möglich durchgerüttelt zu bekommen. Und wenn der Sprit mal so teuer sein sollte, daß sich auch der durchgedrehte-

ste Freak seinen wöchentlichen Ausritt auf die Schotterpiste nicht mehr leisten kann, muß eben die Spielkonsole als Ersatzdroge erhalten: Willkommen bei *4 Wheel Thunder*!

Realistisch?

Nun ist das stoßdämpferzerfetzende Vergnügen im heimischen Wohnzimmer auf keinen Fall mit dem realen Vorbild gleichzusetzen. Aber warum sollte man

nicht auch einmal harmlosen Spaß am Fernsehschirm haben, anstatt auf die Piste zu gehen? Davon gibt auch gleich mehr als eine Handvoll. Interessanterweise hat Kalisto hier in einem Rundumschlag nicht nur die verschiedensten Landschaften, sondern auch Indoor- und Outdoor-Strecken unter einen Hut gebracht. Und was für Strecken! Die Qualität reicht in der uns vorliegenden Version nicht ganz an die von *V-Rally 2* heran, kann es aber durchaus mit dem Rest der Dreamcast-Rennspiele aufnehmen. Wer *4 Wheel Thunder* ein bißchen gespielt hat, wird schnell merken, daß er nicht gerade eine realistische Simulation vor sich hat. So sehr man sich auch anstrengt, bei hohen Sprüngen mal auf dem Dach zu landen, es ist einfach nicht drin. Macht aber auch nix, sonst wäre schließlich der große Spaß beim Einsatz der auf der Strecke verteilten Booster



Augenschmaus
Kalisto kitzelt eine ganze Menge Leistung aus dem Dreamcast heraus, und das Ergebnis überzeugt

Es reicht nicht ganz an das ebenfalls noch in der Entwicklung steckende V-Rally 2 heran, kann es aber locker mit dem Rest der Dreamcast-Rennspiele aufnehmen



Bildteilung
Die verschiedenen Spielmodi für zwei Spieler finden im Splitscreen statt

nicht mehr zu haben. Ohne diese ist es auch so gut wie unmöglich, der Dreamcast-gesteuerten Autokonkurrenz die Rücklichter zu zeigen: Die KI-Fahrer sind echte Draufgänger und verstehen ihr Handwerk. Ohne genaue Kenntnis der Strecken, der Abkürzungen und Gefahrenpunkte sind die Aussichten auf einen der vorderen Ränge verschwindend gering. Das Problem des (zu) hohen Schwierigkeitsgrades war auch schon in einer frühen Beta-Version zu finden, die Kalisto uns präsentierte. Die französischen

Entwickler scheinen wirklich die besten Fahrer unter den Dreamcastern ansprechen zu wollen.

Ob *4 Wheel Thunder* ein Erfolg wird? Nun, die vielen und teilweise extrem langen Strecken, die in verschiedenen Ländern angesiedelt sind, die Abwechslung von Indoor- und Outdoor-Kursen, die verschiedenen Spielmodi, in der Meisterschaft aufrüstbare Fahrzeuge, technisch sauber ausgeführt – eigentlich gibt es nichts, was *4 Wheel Thunder* zu etwas anderem als einem richtig guten Fun-Racer macht. Eine genaue Wertung geben wir aber noch nicht ab: Eine Preview-Version ist nun mal nicht das, was man mit gutem Gewissen testen sollte.

Erster Eindruck
Sehr nettes Offroad-Rennspiel mit verschiedenen Mehrspielermodi und abwechslungsreichen, teilweise sehr langen Strecken. Ein neuer Referenztitel?

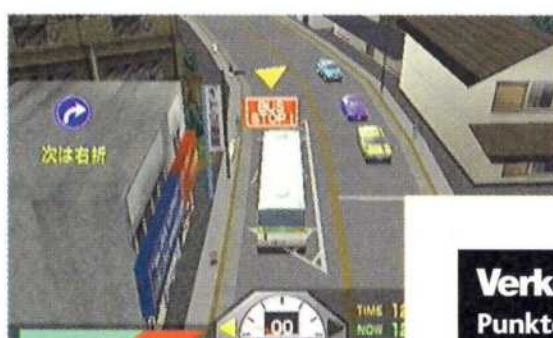




BusFahrt

Dieser Fahrgast fühlt sich offensichtlich wohl. Ergebnis: ein zufriedenes Lächeln...

Tokyo Bus Guide



Verkehrssünder
Punkte in Flensburg gibt es bei Fahrfehlern zwar nicht, dafür wird aber der „Busfahrer-Energiepegel“ reduziert

KurzFassung

- **Titel:** Tokyo Bus Guide
- **Hersteller:** Fortyfive
- **Genre:** Simulation
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Race Controller, Vibration Pack, VGA-Box
- **VM-Platz:** 3 Blöcke
- **Erscheint:** nicht bekannt
- **Preis:** nicht bekannt

Die neue Videospiegelglückseligkeit: Mit dem Bus durch Tokio – und das ohne Personenbeförderungsschein

Hellseher Ulf Schneider

I Programmierer aus Japan kommen mitunter wirklich auf seltsame Ideen. Allerdings: In einem Land, wo U-Bahn-Simulationen oder schlüpfrige Anime-Adventures obere Chartpositionen belegen, sollte einen aber ohnehin nichts mehr wundern.

Tokyo Bus Guide ist daher im Grunde kein Rennspiel, sondern vielmehr eine reinrassige Busfahrer-Simulation. Wie im richtigen Leben muß der Fahrer eine festgelegte Route abklappern, pünktlich die Passagiere an den Stationen absetzen

sowie natürlich die gültigen Verkehrsregeln einhalten.

Streß im Straßenverkehr

Und damit fangen die Probleme auch schon an: Türen schließen, Blinker setzen, in die richtige Spur einordnen (herrscht in Tokio eigentlich Linksverkehr?!) sowie das erlaubte Tempo einhalten – gar nicht so einfach. Fast fühlt man sich wie bei einer Fahrprüfung. Doch statt der Schreckensbotschaft „Fahren Sie bitte rechts ran“, erscheint das berüchtigte Game-Over-

Zeichen, wenn man sich zu viele Fahrfehler erlaubt. Anfangs kommen diese nicht selten vor. Selbst einfache Kurven erfordern ein gezügeltes Tempo sowie den richtigen Einschlagwinkel – bleibt zu hoffen, daß Busfahrer in Wirklichkeit nicht so ein gefährliches Leben führen. Nachdem man seine Bleifuß-Mentalität komplett abgelegt hat und sich dem gemächlichen Spieltempo fügt, klappt das Geschäft mit den Passagieren immer besser – und siehe da: nichts. *Tokyo Bus Guide* ist sicherlich eine originelle Idee, macht aber mit zunehmender Spieldauer immer weniger Spaß. Vielleicht liegt es auch an der lauen Grafik und dem uninspirierten Japan-Pop, der eher eine musikalische Beleidigung darstellt.

Erster Eindruck
Eine Simulation, die beweist, daß Busfahren tatsächlich keinen Spaß macht.



Unsere

Mitarbeiter

des Monats.



SEGA



Dreamcast™
Bis zu 6 Milliarden Spieler.
www.dreamcast-europe.com



Rainbow Cotton

Abwechslungsreich

Neben der im großen und ganzen fehlerfreien Darstellung glänzen die Level mit alternativen Pfaden zum Ziel



KurzFassung

- **Titel:** Rainbow Cotton
- **Hersteller:** Success
- **Genre:** Shoot'em-Up
- **Spieler:** 1
- **Extras:** VGA-Box
- **VM-Platz:** -
- **Erscheint:** nicht bekannt
- **Preis:** nicht bekannt



Besoffen?
Auf ein blaues Flugschwein trifft man eher selten

Krawall im Zuckerwatte-Fantasy-Reich! Bondage Fairies to the Rescue

Hellseher Christian Daxer

Kenner der Cotton-Serie, die schon auf Playstation und Saturn einige Erfolge (zumindest unter Freaks) verbuchen konnten, werden lauthals jublieren: Endlich ist mal wieder astreine, Dauerfeuerfingerbelastende Shoot'em-Up-Action auf Dreamcast angesagt.

Im Gegensatz zu den Vorgängern spielt sich *Rainbow Cotton* allerdings nicht in der Sidescroller-2D-Perspektive ab, sondern schickt Euch in eine kunterbunte 3D-Märchenwelt. In der Rolle der kleinen Hexe Cotton schwingt Ihr Euch auf Euren Besen und schießt Euch mit Unter-

stützung Eurer niedlichen Sidekick-Feen den Weg durch die abgedrehtesten Feindformationen, die es je auf Dreamcast gegeben hat. Ob nun hüpfende Schafe oder Herzen verschießende Muscheln – die Dinger sind fast zu süß, um sie gnadenlos abzuballern.

Quietschbunt und schnell

Mit Hilfe zweier Visiere nehmt Ihr die Feindesschar unter Beschuß und füllt mit jedem Treffer eine Energieleiste, die für Waffen-Upgrades verantwortlich ist.

Neben dem normalen Schuß könnt Ihr zusätzlich noch verschiedene Zauber-

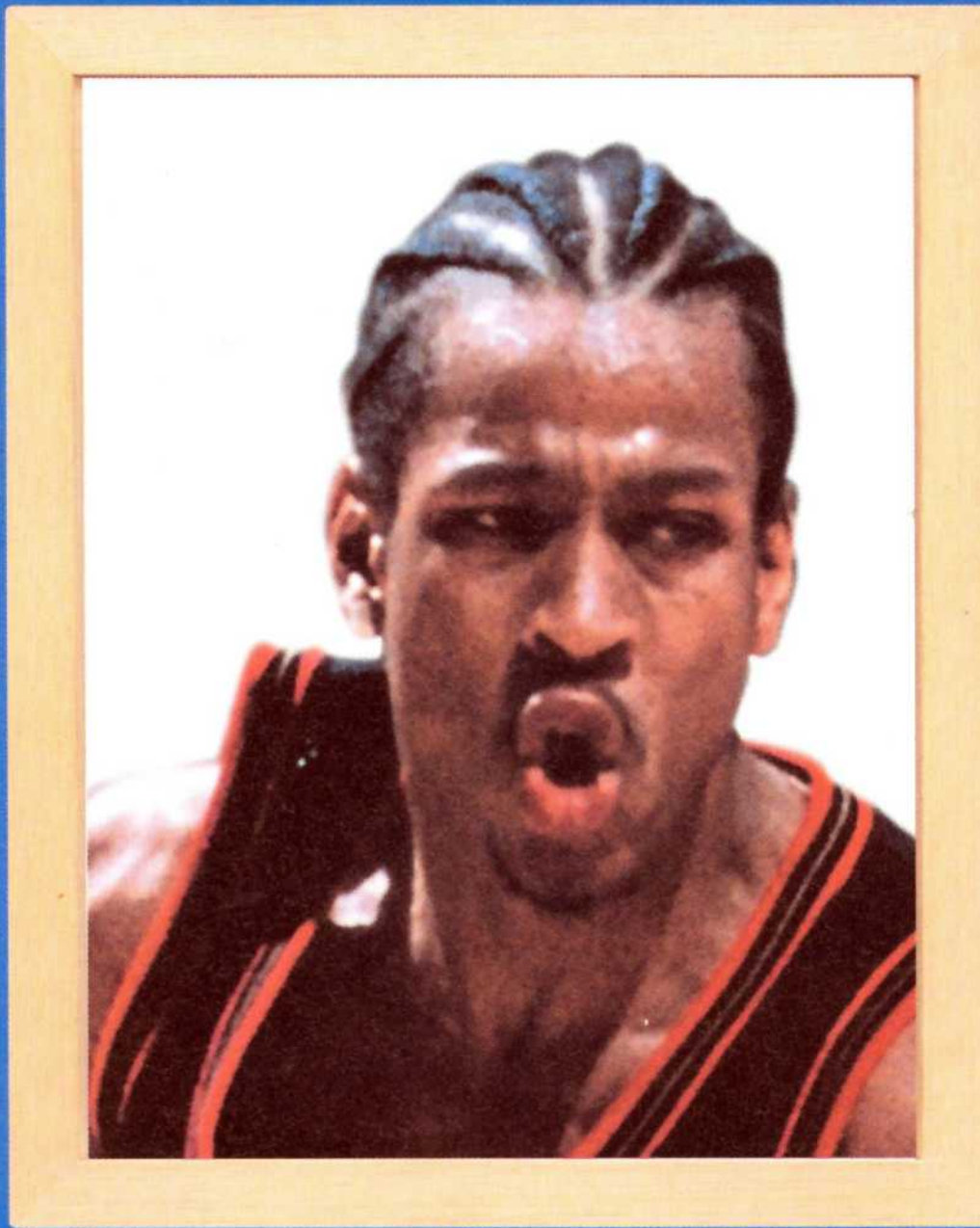
sprüche aufsammeln und so im Notfall mit Sternenhagel, oder Blitzgewitter den halben Bildschirm freiräumen. Nach jedem Level wartet natürlich der obligatorische Obermotz auf Euch, der nur mit der richtigen Strategie zu besiegen ist.

Zwischendurch wird die (für uns leider unverständliche, weil japanische) Story in kurzweiligen Anime-Sequenzen weiter erzählt, die leider viel zu oft statt mit sanften Animationen eher mit stotterigen Ruckel-Einlagen glänzen. Untermalt wird das Ganze mit typisch japanischer Kaufhaus-Dudelmusik, die zu diesem abgefahrenen Pastellfarbrausch wie die Faust aufs Auge paßt.

Erster Eindruck
Farb- und Niedlichkeits-Overkill, abgedrehte Levels und Feinde – wer sich davon nicht abschrecken läßt oder sogar drauf steht, wird seine wahre Freude an diesem Spiel haben.



VISUAL CONCEPTS



„Ich bin der Größte. 1,83 m.“

Jetzt im Angebot: sämtliche NBA-Superstars, Slam-Dunks, Cross-Over-Dribblings, Monster-Blocks und eine Grafik, die es unterm Korb krachen lässt. Dazu gibts echte Drafts und von original NBA-Coaches entworfene Playbooks. Aber wie Sie an dem netten Herrn da oben vorbeikommen, müssen Sie schon selbst rausfinden. „Ein Ausnahmespiel“, sagt Mega Fun 3/2000 und gibt 94%.



SEGA



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

SEGA, SEGA SPORTS, NBA 2K, and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1999 NBA Properties, Inc. All rights reserved. All NBA teams rosters are accurate as of October 11, 1999. All NBA photos and video used are from the 1998-99 NBA season.



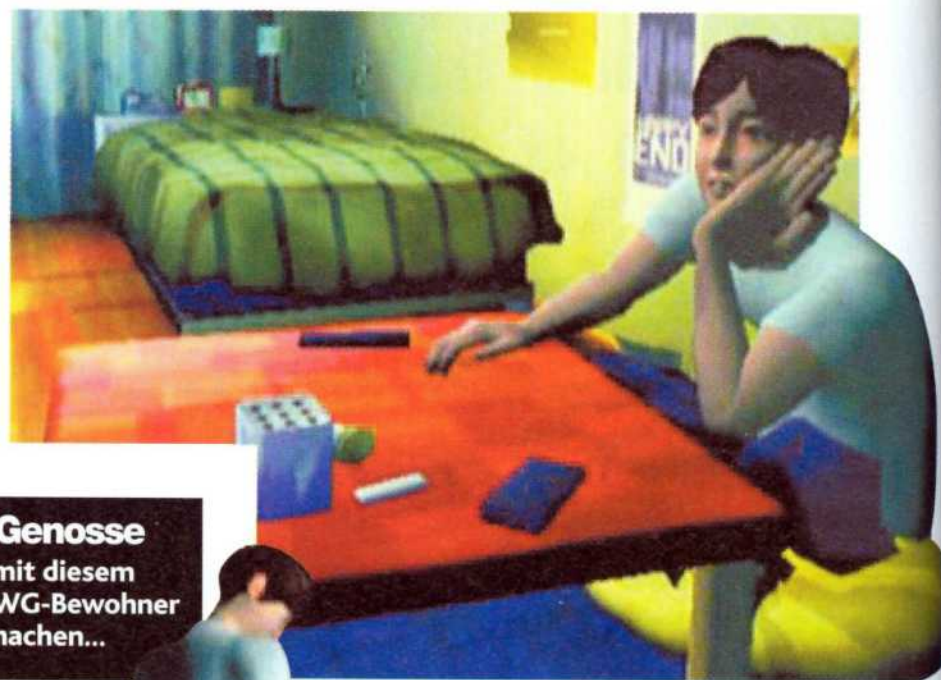
TanzParty
Das Spiel an sich ist sehr seltsam, aber was will man aus Japan erwarten?!

Roomania

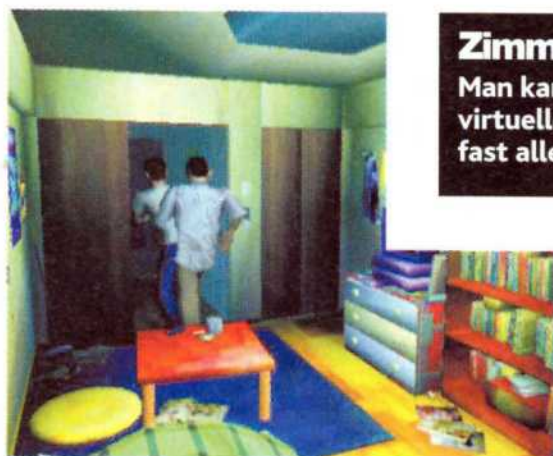
Wer zum Teufel ist nun für das Abwaschen verantwortlich?

Kennt jemand da draußen das PC-Spiel *The Sims*? Das ist die absolute Form der Flucht vor dem grauen Alltag in den... grauen Alltag?! Simulationen scheinen immer seltsamere Wege zu gehen, und diese aus Japan schlägt in dieselbe Kerbe. Was man hier tun muß? Mit dem klar-kommen, was schon Ehen zerstört, Freundschaften ruiniert und Studenten in den Wahnsinn getrieben hat. Das ist der Zeitpunkt, an dem man denkt, man ist endlich aus dem elterlichen Haus raus – und muß sich dann doch wieder mit jemandem rumschlagen. Dem „Roommate“, wie die Amerikaner sagen. Und hier kriegt man dann den virtuellen Zimmergenossen geliefert, der in einem kleinen Apartment lebt. Nicht wirklich ein Spiel für den europäischen Markt, sollte man meinen, aber wenn *The Sims* auch hier einschlägt, wer weiß...

Hersteller: Sega



ZimmerGenosse
Man kann mit diesem virtuellen WG-Bewohner fast alles machen...





„Für Trinkgeld mach ich alles!“

Der Kunde ist König: Bringen Sie so viele Fahrgäste so schnell wie möglich an ihren Zielort. Und vergessen Sie vor allem Verkehrsregeln, Staus, Baustellen und alles, was in der City sonst noch nervt. Als Aufwandsentschädigung gibts eine Knaller-Grafik sowie Songs von The Offspring und Bad Religion. „Zocker werden bestens bedient. Super!“ (Mega Fun 3/2000)



SEGA



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



Quo Vadis?!
Erfolgreich war das erste ja schon, nun noch besser?!
Warten wir ab...



Grandia 2

Das Rollenspiel, die Fortsetzung, die... Kameraführung?

Auf dem Saturn hatten wir das schon einmal, und vielleicht um unserem Alex Folkers einen Gefallen zu tun, werkt man hier hart an der Fortsetzung. Ansonsten grummelt Alex die ganze Zeit „Mmmrrmmbblee, will Rollenspiele...“ Was hier neu ist, sind die Polygon-Figuren, ein komplett überarbeitetes 3D-Kampfsystem und – zumindest in Japan – ein Zwei-Spieler Modus per Modem. Das wollen wir sehen (und nicht nur wir!). Die Kamera lässt sich ebenfalls komplett kontrollieren. Nun wollen wir also alle bei Sega betteln gehen, damit auch wir in Europa über die DreamArena das Teil vernünftig spielen können.

Hersteller: Game Arts
Hersteller: Sega



Innocent Tears

Es ist ein Rollenspiel! Ein Strategiespiel! Ein Rollenspiel! Ein...

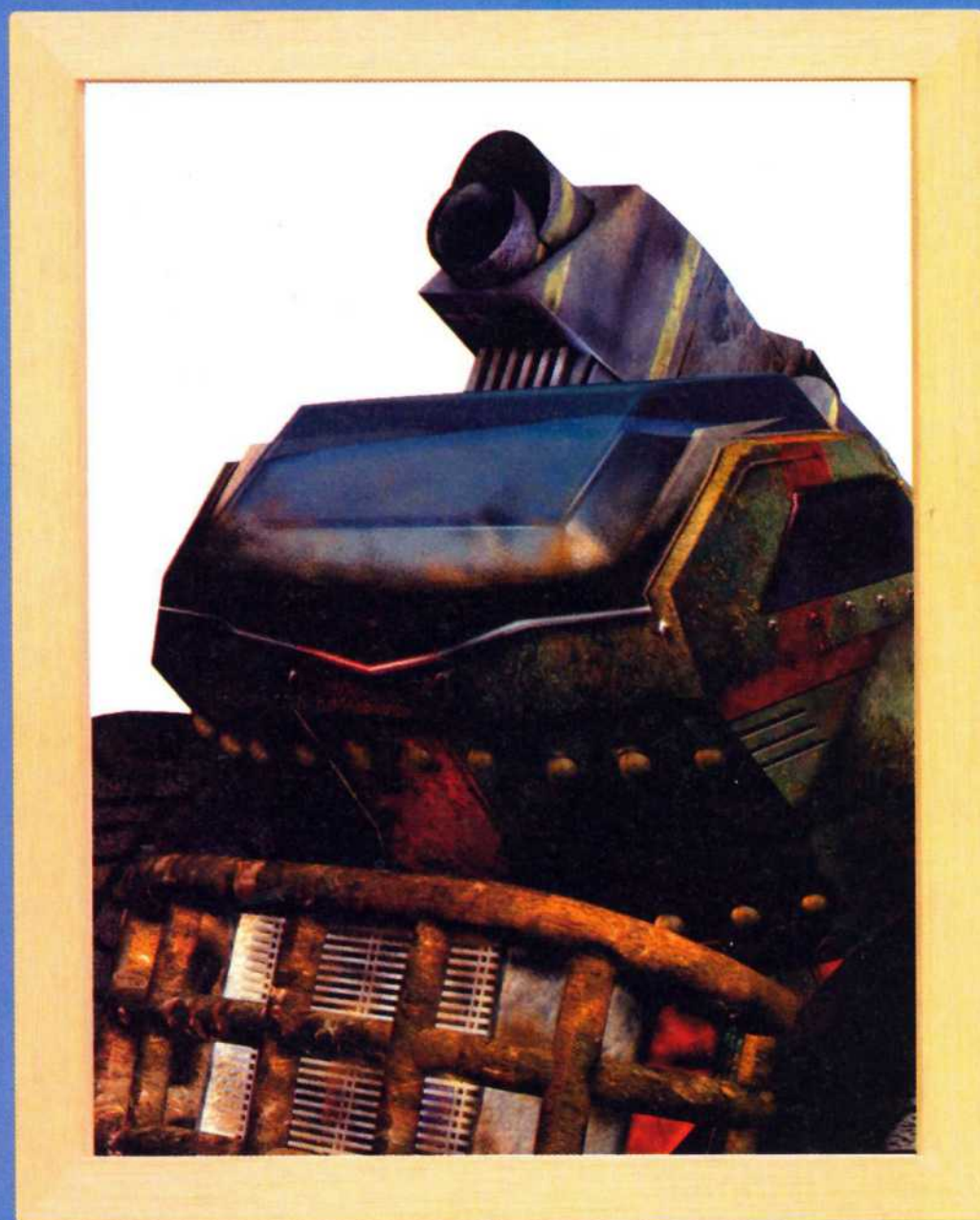
Tokio, nach der Apokalypse. Nach welcher? Kann man sich aussuchen, aber irgendwie spielt JEDES Spiel in Tokio nach der Apokalypse, hat man manchmal den Eindruck. Und da wird die Stadt von Engeln heimgesucht. Die guten retten Menschen, die bösen verschlingen deren Seelen. Und wir sind Haruaki, der sich mittendrin befindet, weil er die Seele seiner Ex-Freundin vor der Verdammnis bewahren will. Wieso, fragen wir? Wenn sie ihn doch verlassen hat? Aber egal. Man startet mit zwei Charakteren zur Auswahl, aber das Spiel hat noch acht weitere parat, fünf davon können sich Haruaki anschließen. Das Kampfsystem verspricht seltsam und interessant zu werden. Jede Figur hat nur bestimmte Punkte im Vorratsbeutel, und die müssen aufgeteilt werden für Kampf, Zaubersprüche, Bewegung oder alles zusammen.



EngelMacher
Gute Engel kommen in den Himmel, böse nach Tokio



Hersteller: Global



Auch Gastfreundschaft hat Grenzen: Wer die Erde kaputtmachen will, kriegt eins auf die Finger. Die Menschheit tritt zum entscheidenden Gefecht gegen außerirdische Invasoren an. Und da helfen nun mal keine netten Worte, sondern nur abgefahrene Kampfvehikel und Laserwaffen. Die missratene Verwandtschaft von ET sieht ziemlich alt aus; die zahlreichen 3-D-Welten dagegen umso besser.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd. Red Dog is a trademark of SEGA Enterprises, Ltd.

SpielBall

Taktik soll eine große Rolle spielen... beim Völkerball?!?!



Dronez

Der Fußball der Zukunft – mit Monstern?!

Nun ja, nicht wirklich, die Dinger sehen nur so aus, sind aber in Wirklichkeit Avatare. Die sind dazu gedacht, die zukünftige Menschheit glücklich zu machen, die in der realen Welt wie bei *Matrix* eingesperrt sind, um Robotern zu dienen. Aber wen interessiert hier schon die Geschichte? Das Spiel selbst ist eigentlich Völkerball. Erinnerst sich da noch jemand dran? Das war zumeist die einzige Möglichkeit, mit dem bösesten Rabauken auf dem Schulhof abzurechnen. Denn hier konnte man diesen mit Bällen nach Herzenslust bewerfen. Und genau darum geht's hier auch. Nur daß die Spieler auf schwebenden Plattformen sind und man da auch sehr schnell runterfallen kann. Die Grafik sieht sehr gut aus. Aber Völkerball?! Nun ja, schau mer mal...

Hersteller: Zeta GameZ



AngriffsWelle

Plasma-Entladung, das klingt ja wie bei Capcom...



ReißBrett

Die Dronez selber sehen aus wie von AEG...

Sorcerian

Ein Rollenspiel mit Jobwahl?! Das gibt's wirklich!

Und zwar mit 60 Berufen, vom Bauern bis zum Leibwächter (obwohl die meisten sich bestimmt nicht für die Handwerksberufe anstellen werden). In Japan soll *Sorcerians – Apprentice of Seven Star Magic* (arrrrrh, bitte mal kürzere Titel!) Ende April erscheinen und vor allem mit einem aufwarten: einer sehr genauen Möglichkeit, seine Fähigkeiten in den sieben Magiebereichen immer wieder zu verfeinern. Vielleicht, um für eine bessere Ernte zu sorgen, aber wir gehen eher mal davon aus, für eine schnellere Vernichtung von Monstern und Feinden. Das kann man dann in 15 Szenarien tun, die man



JobSuche
Das wichtigste bei dem Spiel: Freie Jobwahl, naja fast...

anscheinend frei anwählen kann. Klingt seltsam, denn normalerweise hat man doch so etwas wie eine Handlung...

Hersteller: Victor Interactive



Star Wars: Racer

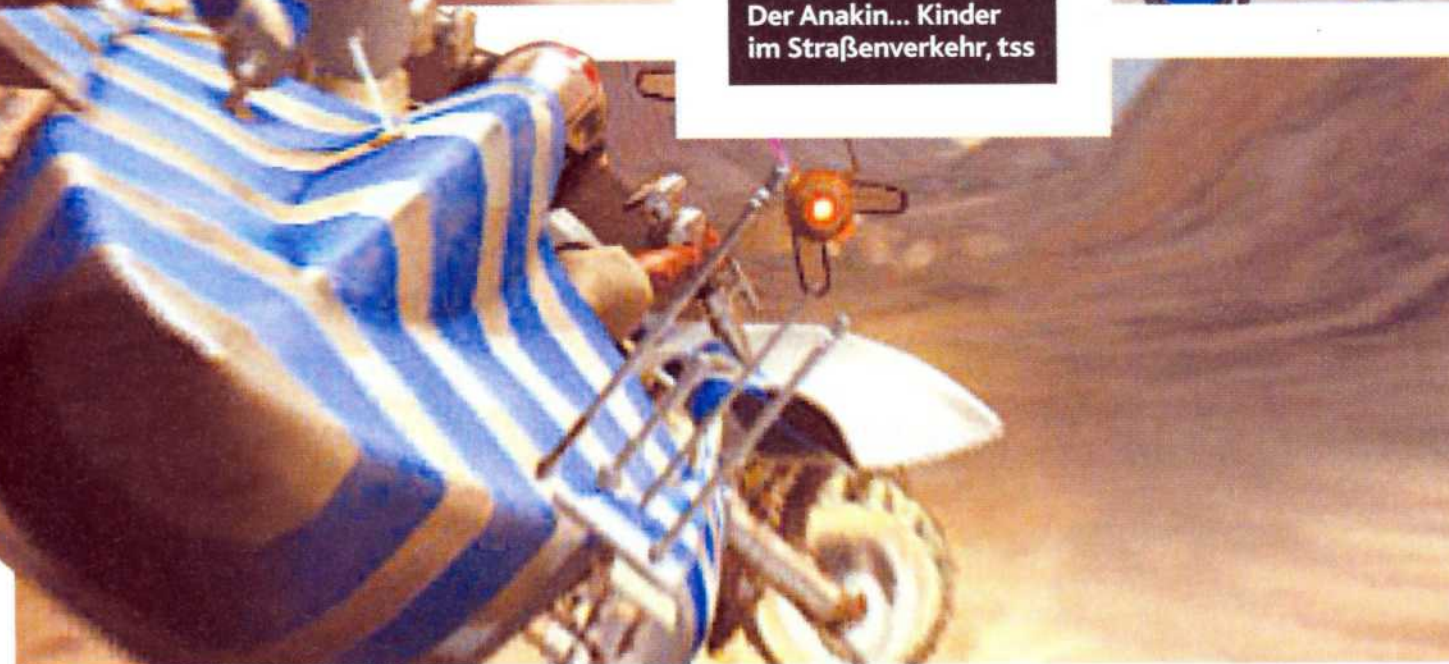
Die Macht ist immer mit Dir, auch auf Dreamcast. . .

Wusste da George Lucas vielleicht wiederum ein kleines Funkeln in den Augen, als er einen Lizenzvertrag als Dritthersteller für Dreamcast abgeschlossen hat? Ja, die Macht ist mit uns, auch wenn das Spiel selbst nicht wirklich neu ist und auch schon Erfolge auf dem N64 und dem PC feiern konnte. Für die 200 Leute da draußen, die weder den Film gesehen haben noch die anderen Versionen kennen: Man ist Darth Vader in seiner frühen Jugend, und da hieß er noch Anakin Skywalker. Und man ist beim Pod Racing dabei, also prinzipiell *Ben Hur* mit 900 Stundenkilometern, durch den Wüstensand von Tatooine. Und anderen Welten. In den USA soll das Spiel im April erscheinen, und zwar mit einer Framerate von 30fps. Wenn wir unseren Kollegen von ign Glauben schenken dürfen, die schon einmal auf der Skywalker Ranch probespieldurften, dann erwartet uns ein rasantes Rennen im Stil von *WipeOut*. Sehr schwierig zu spielen, also irgendwie realistisch – glauben wir jedenfalls, da bisher niemand in der Redaktion schon einmal mit 900 Stundenkilometer über den Boden gerast ist...

Hersteller: LucasArts



MachtKampf
Der Anakin... Kinder
im Straßenverkehr, tss

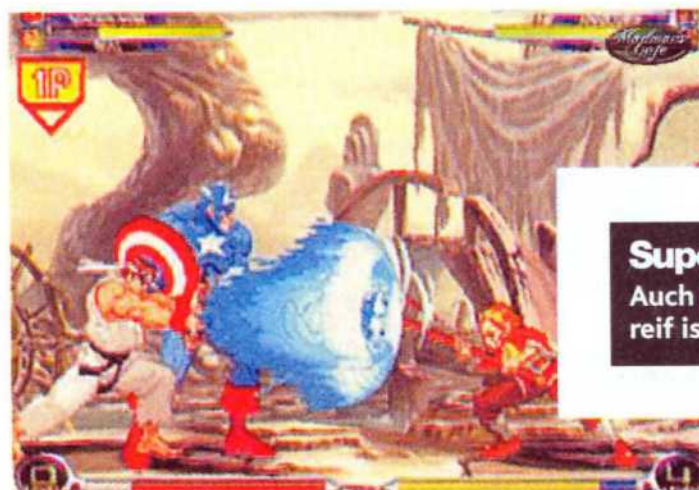


Marvel Vs Capcom2

Die Schlagkraft geht in Serie... mit Jill Valentine

Das ist mit Sicherheit die größte Änderung an dem vor allem in Japan und den USA erfolgreichen 2D-Prügler. Denn hier kann man die Heldin aus der *Resident Evil*-Reihe nicht nur im Kampf gegen Zombies sehen, sondern auch gegen Cyclops, Cable und all die anderen fröhlich-bunten Superhelden aus Marvels Comic-Universum. Das Kampfsystem ist allerdings dasselbe geblieben, und man kann immer noch die Luftsprünge und Kapriolen vollführen, die bei dem *Beatman* der Video Games, *Ralph Karel*s, Begeisterungstürme hervorrufen... Neuerungen sind unter anderem eine Verbesserung des unterstützenden CPU-Charakters und vor allem eine verbesserte Bewegungstechnik. Sagt man. Angesehen haben wir's noch nicht...

Hersteller: Capcom



SuperHeld
Auch hier gilt: Serien-
reif ist's schon...





Dunkle Korridore
Die Basen scheinen so groß zu sein, daß man mit kleinem Gefährt durchaus drin rumpaddeln darf



Außenansicht
So spielt es sich hier: Könnte auch ein Weltraum-Shooter sein

Deep Fighter

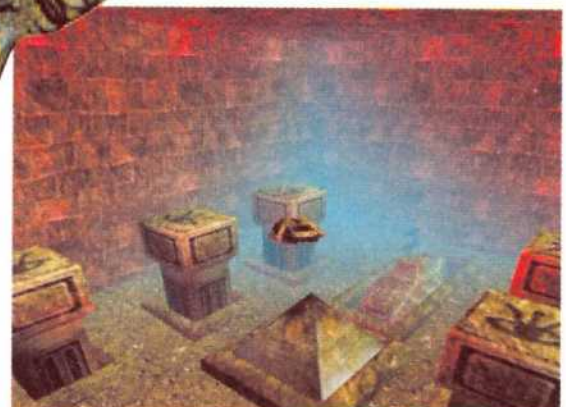
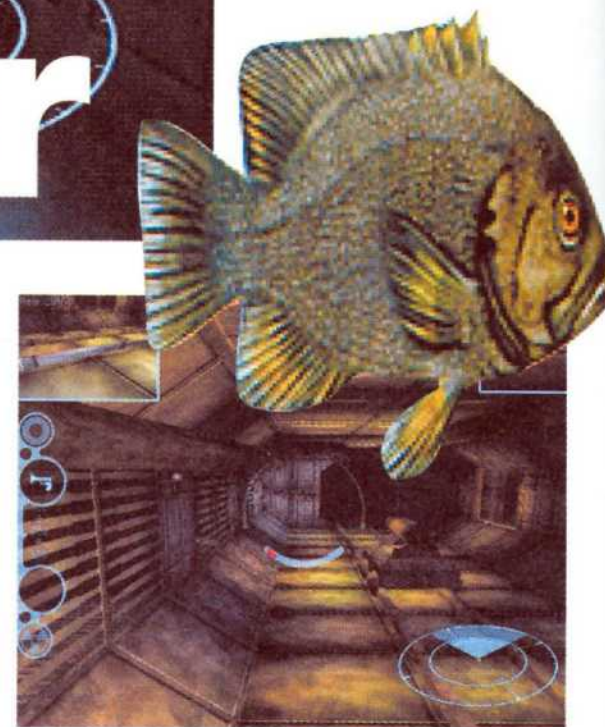
Wasser marsch, können wir hier nur sagen...

A Iso, Le Cheffe war echt sauer, denn es gab eine Beta auf der Spielwarenmesse in Nürnberg zu bestaunen, aber das war auch nun wirklich alles, was er tun konnte. Denn jedes Mal, wenn er versucht hat, mit dem Teil was anzufangen, da krachte es und nix war, mal kurz einen Meteoritenschauer gesehen, mal kurz eines der U-Boote und das Dreamcast benahm sich wie ein typischer PC. Abort, Retry, Boot?! Neue Screenshots können wir auf jeden Fall bieten, und auch den Absturz verzeihen wir, denn das Spiel kommt von Criterion, und Le Cheffe spielt immer noch *Trick Style*. Auch wenn die Texturen uns nicht wirklich begeistern konnten, da sie etwas grob strukturiert waren...

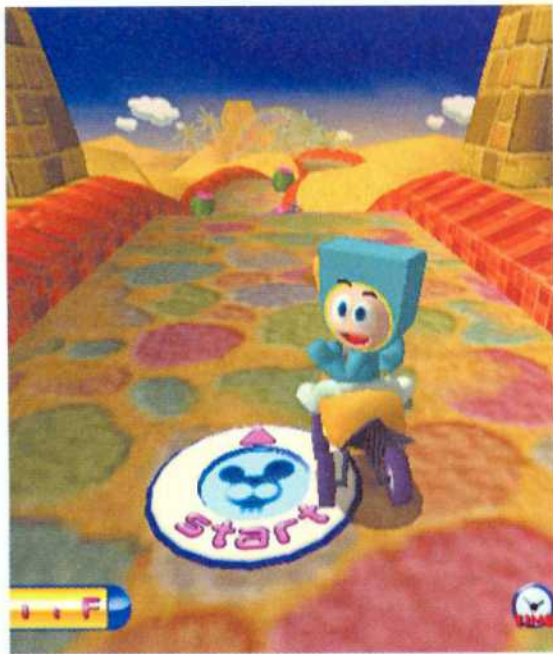
Hersteller: Ubi Soft/Criterion



WasserEinbruch
Eine Explosion bedeutet vor allem eines: Game Over...



Super Magnetic Neo



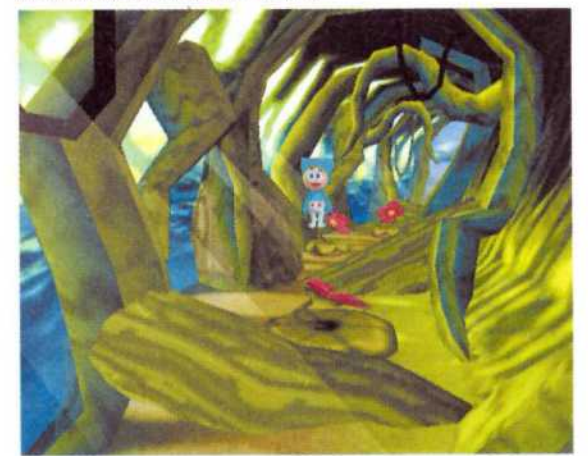
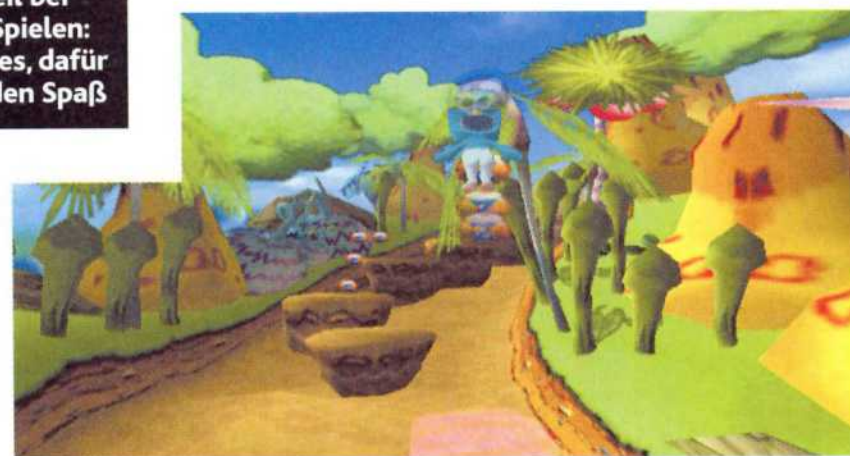
Es ist bunt, sehr sehr bunt, und man springt...

In buntes Jump'n'Run aus Japan, das von Crave hier vertrieben werden wird. 20 Level in vier Welten, und es ist halt bunt. Ein erstes kurzes Anspielen der japanischen Fassung zeigte, daß da bei einigen Entwicklern wieder die Fantasie durchgegangen ist, was ja irgendwie das Spiel sehr japanisch macht. Ob es aber eine Chance in Deutschland haben kann, das werden wir dann sagen, wenn wir eine PAL Fassung bekommen.

Hersteller: Genki/Crave



SüßStoff
Der Vorteil bei solchen Spielen: Kein Karies, dafür aber all den Spaß



Tony Hawk Skateboarding

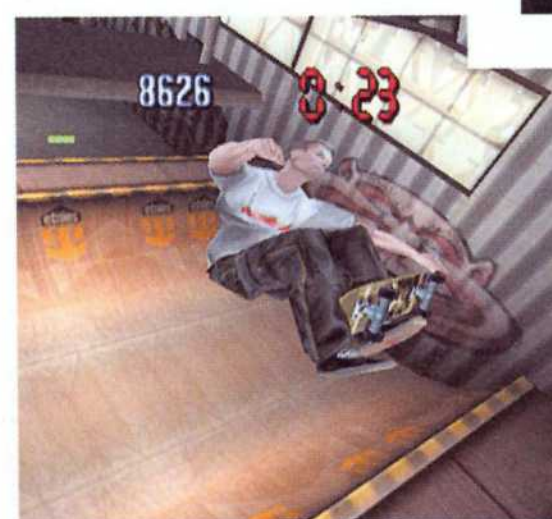
Holt die Bretter raus, wir sporteln ein wenig...

Crave hat uns neue Bilder des Über-Spiels rüberwachen lassen, aber immer noch nicht mehr. Trotzdem: die Bilder sind immer noch begeisterungswürdig, und das ist wirklich klasse, was denn da aus den Entwicklerrechnern auf den Bildschirm gezaubert wird. Leider kann man allerdings immer noch nicht sehen, wie genau und wie flüssig die Animationen werden. Das kann man also immer noch nicht beurteilen, insofern kann man uns nur mit diesen neuen Screenshots ärgern... aber es wird – vollkommen neu – einen Vier-Spieler-Modus haben. Soviel wissen wir bis jetzt mit Sicherheit – Näheres dazu, sobald wir es erfahren.

Hersteller: Crave



EinsamerReiter
Vom 4-Spieler-Modus ist hier noch nichts zu sehen



GruselSzenario

Hier hätte sich vermutlich auch Dr. Frankenstein so richtig wohl gefühlt...



7 Mansions

Die kleine Kneipe am Ende der Straße ist es eher nicht, sondern das Gruselhaus...



So etwas gab es bisher überhaupt noch nicht auf Dreamcast, aber in Japan erschienen, wenn auch mit gemischtem Erfolg, ist jetzt dieser Titel: *7 Mansions*. Das Besondere daran ist, daß man dieses Abenteuer zu zweit im Split-Screen spielen darf. Das Ganze ist ein typischer *Resident-Evil*-Klon, was die Handlung betrifft. Also, kurz nacherzählt: Junges Pärchen verläuft sich in bösem Haus. Pärchen wird angegriffen. Und dann die Neuigkeit: Pärchen wird auseinandergerissen, Pärchen muß um das Leben des jeweils anderen Partners kämpfen. An sich ist die Idee innovativ, vom Kauf der japanischen Version raten wir aber trotzdem ab, weil, naja... alles in Japanisch und deshalb für uns Sprachunkundige nur sehr mühsam zu spielen.



PaarTherapie
Wer das übersteht, ärgert sich nicht mehr über offene Zahnpastatuben



Hersteller: Koei

GTA 2

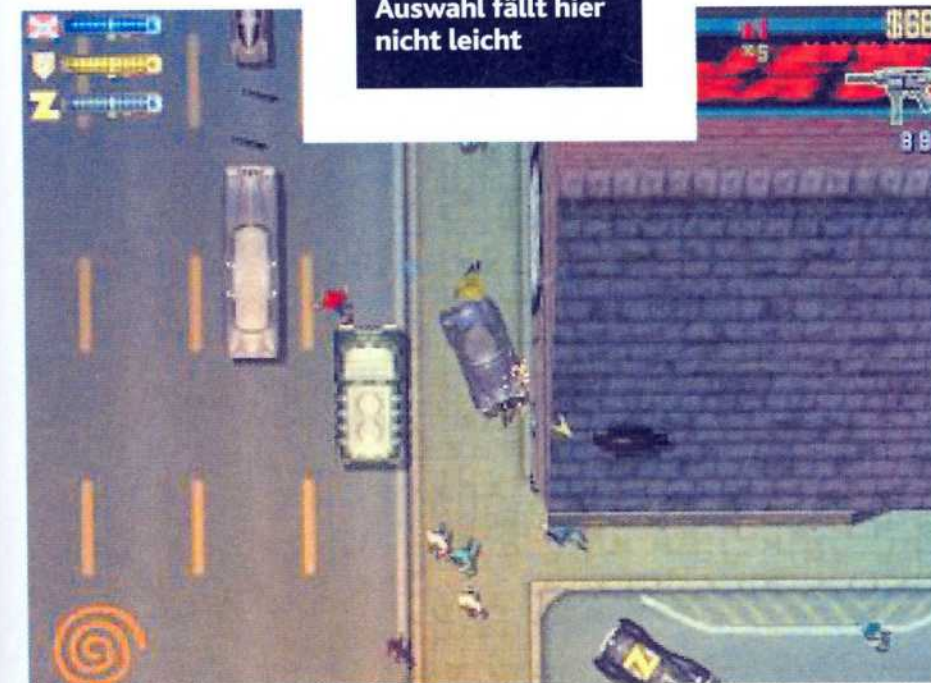
Und dann klauen wir das Auto, und dieses hier und jenes dort...

Take Two's großer Erfolg auf dem PC soll im April zu Dreamcast kommen, in der üblichen Vogelperspektive und mit derselben Grafik, die man auch vom PC her kennt. Allerdings gibt es bisher nur die Screenshots, keine Preview-Fassung. Aber die Geschwindigkeit des Spieles müsste gigantisch sein. Nun gut, sagen wir. Leider haben wir noch nicht feststellen können, ob es denn neue Missionen oder sonstiges gibt, was nur für unsere Konsole hergestellt wird.

Hersteller: Take Two



AutoKlau
Welches nehme ich denn jetzt – die Auswahl fällt hier nicht leicht



Game It! Titel des Monats März (PSX) Ehrgeiz* 99,99

incl. Versandkosten!!!

☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: <http://www.gameit.de>
④ email: info@gameit.com
⑤ Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere PSX TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version und Schallplatte. In den am Lager vorrätigen Spielen (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 Inhalt und Spielmaterial.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei bei Konsolenartikeln: ab 44,99 Warenwert frei
- Vorkasse / Scheck DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikeln: ab 49,99 Warenwert frei

Preis Stand 10.02.00 * = noch nicht verfügbar am 10.02.00
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Army Men 3D	89,99
Carmaggeddon dt.	79,99
Dracula	79,99
Driver	84,99
GTA 2	89,99
Medal of Honour	89,99
Rainbow 6	89,99
Tomb Raider 4	89,99
Toy Story 2	94,99
X-Ploder FX	79,99

SONY PSX

Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Ace Combat 3*	99,99
Action Man	79,99
AK Tennis	84,99
Aku	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Trilogy	29,99
Amerzone*	79,99
Anna Kourn. Tennis	89,99
Anstoß Prem. Man.	89,99
Armonies in Pr.Swarm*	84,99
Army Men 3D	89,99
Army Men-Air Attack	89,99
Army Men-Sarges Her	89,99
Asterix	89,99
Asterix & Obelix	89,99
Atlantis	59,99
Autobahn Raser 2	79,99
B-Movie	24,99
Baldur's Gate*	84,99
Baseball 2000	79,99

Toy Story 2	94,99
Trap Runner	89,99
Trick'n Snowboarder	49,99
Tricky Sliders	84,99
Triple Play Baseball	89,99
Tunguska*	79,99
UbiK	84,99
UEFA 2000*	84,99
UEFA Striker	84,99
Um Jammer Lammy*	84,99
Urban Chaos*	84,99
V-Rallye	84,99
V-Rallye 2	84,99
Vampire Hunter*	84,99
Vandal Hearts 2	84,99
Vegas Games*	84,99
Versailles	84,99
Victory Boxing 3*	84,99
Vigilante 8	84,99
dto. Die 2. Offensive	84,99
Vs.	84,99
War of the Worlds	84,99
Warhammer 2(Dark O.)	84,99
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem	84,99
Wipeout 2097	84,99
Wipeout 3	84,99

Konsolenartikel ab 45,- versandkostenfrei!!
Ab DM 100,-: 3% Skonto

BattleTanx-Global Assault*	89,99
Beatmania*	119,99
Big Race USA	84,99
Billard Nights	74,99
Blasto	89,99
Bleem!	69,99
Bloody Roar 2	82,99
Bombberman	74,99
dto. Fantasy Racing	89,99
Box Champions 2000	92,99
Bugs Bunny	92,99
Bugs Life Plat.*	49,99
Bundesliga 2000-	89,99
Der Fussball Manager	89,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2	39,99
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4	79,99
Caesars Palace 2000	84,99
Carmaggeddon dt.	84,99
Castrol Formula Superbike	84,99
Centipede	89,99
Champ. Motocross	89,99
Cheatbuch	24,99
Chessmaster Millennium	79,99
Chokoso Racing	89,99
Civilisation 2	89,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C Gegenschlag	89,99
Colin McRae Rally	89,99
Colony Wars 3: Red Sun	99,99
Constructor	49,99
Cool Boarder Plat. 2	89,99
Cool Boarders	89,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3 Plat.	49,99
Crash Team Racing	99,99
Crisis Beat*	89,99
Croc 2	89,99
Crusaders of M&M*	89,99
Cueball*	74,99
Cyber Tiger	89,99
Demolition Racer	89,99
Destraga	89,99
Destruction Derby 2	89,99
Die Schlumpfe	89,99
Dino Crisis	89,99
Dracula	89,99
Driver	84,99
Duke Nukem: Planet	84,99
Duke Nukem: Time	89,99
Dukes of Hazzard Racing	89,99
Dune 2000	84,99
Eagle One-Harrier Attack	89,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
EW Hardcore Rev.	84,99

World Rally Champion	84,99
Tommi Makinen	84,99
Worms Armageddon	84,99
Worms Pinball	84,99
Worms Platinum	84,99
Wu Tang Clan	84,99
WWF Attitude	84,99
Xena: Warrior Princess	84,99
X-Files	84,99
X-Game Pro Boarder	84,99
Y.A.R.G.	84,99

DREAMCAST HARDWARE

Dreamcast Controller Sega	489,99
Controller Sega	54,99
Archie Stick	94,99
Ferrari Shock2 Wheel	114,99
Keyboard	54,99
Racing CP	124,99
Scart Kabel	44,99
Vibration Pack	44,99
VMU-Card	54,99

PSX HARDWARE

Vidix	79,99
Evol. Control Pad	79,99
Evol. Contr. System	99,99
Dual Force Wheel	99,99
Adapter Gameboy	84,99
Arcadesock Pro Joyst.	69,99
Dual Shock Son	59,99
Shock 2 Infrarot	44,99
Shock 2 Analog	44,99
Gamebuster Pro	79,99
+ PC Link	99,99
Lenkrad Ferrari Shock	99,99
Link Kabel	19,99

ACTION FIGUREN

Crash Bandicoot je	29,99
Metal Gear Solid je	84,99
Resident Evil je	84,99
Spawn je	34,99
Tekken 3 je	34,99
Wing Commander je	19,99

DREAMCAST SOFTWARE

Aerowings	84,99
Arcatera	84,99
Armada*	84,99
Billard Nights	84,99
Blue Stinger	84,99
Buggy Heat	84,99
Bust a Move 4*	84,99
Cesar's Palace*	84,99
Chu Chu Rocket*	84,99
Crazy Taxi*	84,99
D2*	84,99
Deadly Skies*	84,99
Deep Fighter*	84,99
Dragon's Blood*	84,99
Dynamite Cop	84,99
Ecco the Dolphin*	84,99
EW Hardcore Rev.	84,99
Evolution*	84,99
F1 Racing Championship	84,99
Fighting Force 2	84,99
Formula 1	84,99
Furballs*	84,99
Get Bass ind Angel	84,99
Heroes of M&M 3*	84,99
Hot Road City*	84,99
Hydro Thunder	84,99
Incoming	109,99
Jeremy McGrath*	84,99
Jarzan	84,99
Jojo's Bizzare Adv.	84,99
Leg Of Kain: Soul Paver*	84,99
Marvel vs. Capcom	84,99
MDK 2	109,99
Metropolis*	84,99
Millenium Soldier	84,99
NBA 2K*	84,99
NBA Showtime*	104,99
NFL Blitz 2000	104,99
NFL Quarterback	84,99
Penpen	94,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone	84,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	89,99

www.gameit.com
bequem bestellen!

LADEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 - 52 & 54)

Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussee 100 - 030/7325248

16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4 - 03302/272706

19322 Wittenberge
Am Stern 1

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 - 04131/735386

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelmstr. 9 - 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 - 06251/581564

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/82941

70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 - 0711/550 595 50

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzengasse 1 - 07071/21847

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 9 A - 06341/930570

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8
07425/33840

79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 - 0761/292 69 50

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/177 62

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 083 31/49 77 99

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 083 82/12 55

89073 Ulm
Hafengasse 23 - 0731/92 16 497

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/48760

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 - 09231/667650

Planet of the Apes

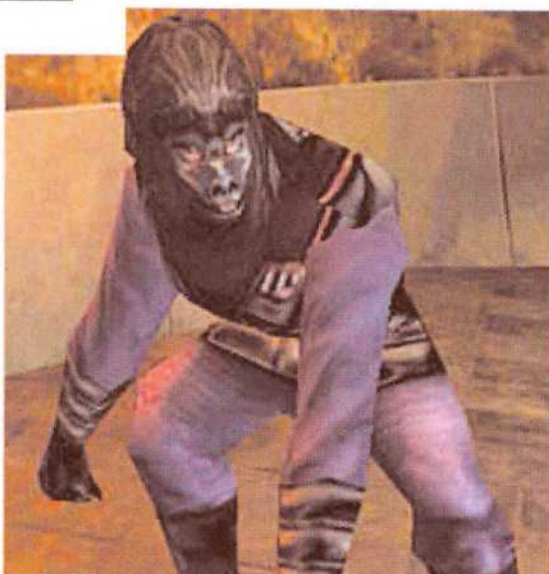
Ich Cheetah, Du Charlton Heston... nun ja, fast...

Is gab mal einen Planeten, der war blau. Und grün. Warum? Weil sich Mensch und Tier nicht miteinander einigen konnten. Gut so! Den gleichnamigen Spielfilm zur ökologischen Katastrophe, den können wir auch selbst als Action-Adventure nachspielen. Aber leider nicht in der Rolle von „Blauauge“ Charlton Heston: Die Handlung spielt ein paar Jährchen früher, als die Affenzivilisation noch nicht so nobel war, daß man Menschen als Sklaven hielt, sondern sie gleich abschlachtete. Deshalb soll man bei Fox dieses verhindern, und zwar so schnell wie möglich...

Hersteller: Fox Interactive



AffenArtig
Mit diesen Primaten ist gar nicht gut Bananen essen...



Virtua Cop 2

Billig und blutig... das soll dieser Titel werden...

Iumindest in Japan, denn wer den Saturn kennt, der kennt mit Sicherheit auch *Virtua Cop 2*. Da hat sich vom Spielprinzip (Lightgun) nichts geändert, und auch die Grafik ist nicht wirklich dreamcast-typisch, wie die ersten Screenshots zeigen. Aber uns fehlt ein vernünftiger Lightgun-Shooter, und *Death Crimson* war's ja nun wirklich nicht, oder? Also, wer das Spiel kennt und mag (und zudem noch ein umgebautes Dreamcast besitzt), der sollte es sich kaufen...

Hersteller: Sega



BallerOrgie
Wozu gibt' denn auch schließlich die Lightgun?!



Pannenhelfer

Keine Panik: Anruf genügt – und wir helfen Dir weiter



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 Tips 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



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...



V-Rally 2

Millennium Edition

Gastmechaniker
Alexander Folkers

Am Anfang schuf Sega das Rallye-Spiel, und behauptete, daß es gut sei... Wie ketzerisch von Infogrames, da mit einem Konkurrenzprodukt aufzuwarten

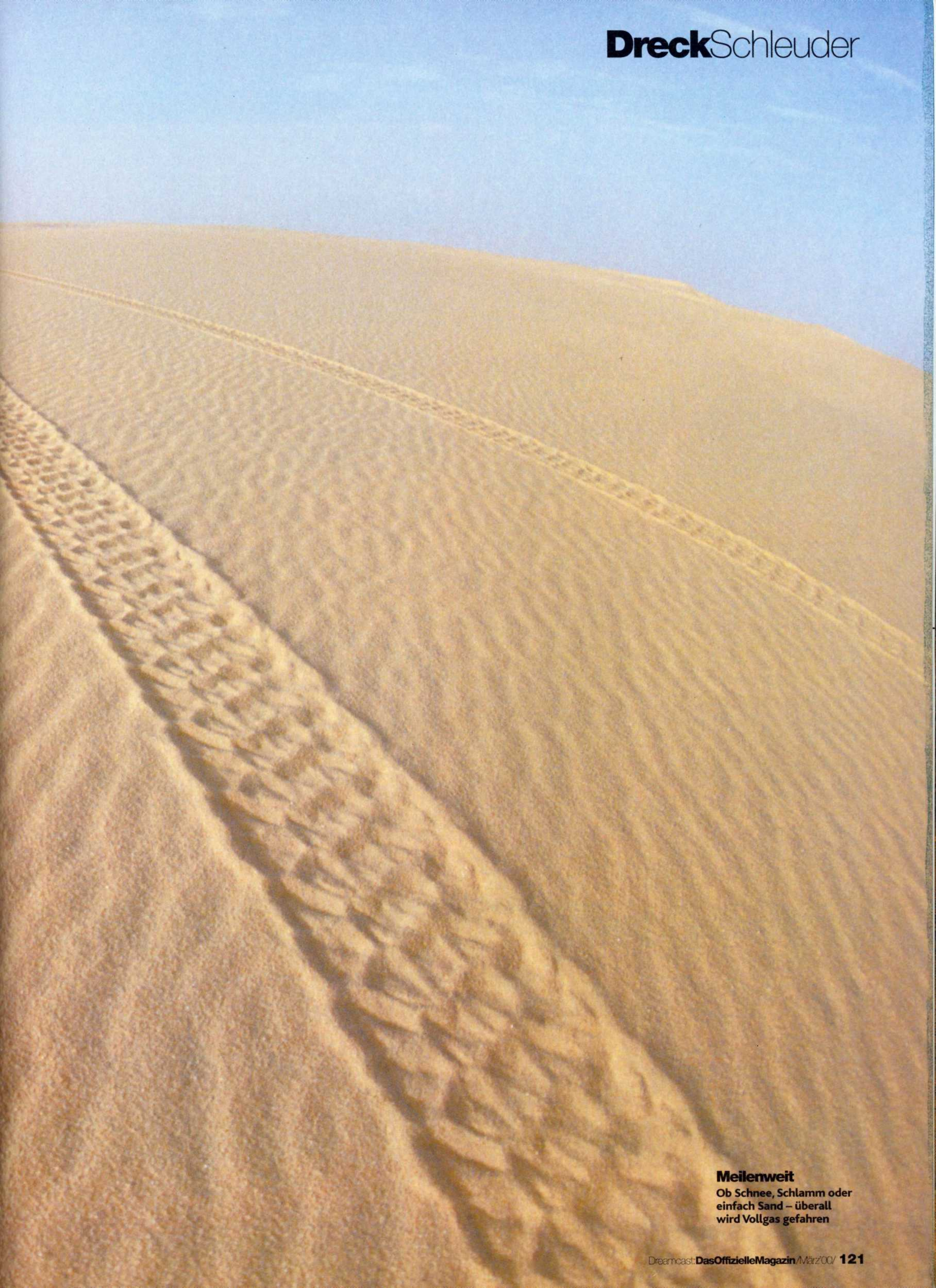
Titel: V-Rally 2 Millennium Edition
Hersteller: Infogrames
Genre: Rallye-Spiel
Spieler: 1 bis 4
Extras: Kurs-Editor
Erscheint: Mai
Preis: um 120 DM

Ein heißer Tag. Die Sonne brennt. Die Luft über dem staubigen Kiesweg flimmert. Plötzlich Motorengeräusch: Ein Peugeot 206 mit hochgezüchteter Maschine rast mit wahnsinnigem Tempo auf eine enge Kurve zu. Die Reifen drehen durch, Steine fliegen durch die Gegend, die Hinterachse scheint den restlichen Wagen überholen zu wollen – herzlich willkommen im Rallye-Sport!

Nun mag es ja einem Sakrileg gleichen, der jungen Konsole Dreamcast tatsächlich ein Konkurrenzprodukt zu *Sega Rally 2* zu bescheren – was aber nicht ins Gewicht fällt, wenn man die zu erwartende Qualität von *V-Rally 2 Millennium Edition* betrachtet. Das Spiel befindet sich zwar im Moment noch nicht in testfähigem Zustand, läßt aber (besonders aufgrund der Vorschußlorbeeren durch die Playstation-Vorgänger) schon erahnen, was den Spieler erwarten wird.

Wer *V-Rally* schon kennt, wird sich vielleicht noch an das Gefühl erinnern, mit 25 kg Auto durch die Gegend zu brechen – dieses schwere Manko wurde behoben, ab jetzt wiegen die (nicht mehr fliegenden) Kisten auch so viel wie in Wirklichkeit. Damit wurde der an sich größte Kritikpunkt vom Tisch gewischt, die Tugenden dagegen finden sich auch in der Dreamcast-Variante wieder – und mehr.

Auf – soweit bisher bekannt – 84 Strecken in zwölf Ländern kann Dreamcast so richtig zeigen, was in der Konsole steckt. Und das ist schon in der frühen Version, die wir exklusiv begutachten durften, deutlich mehr als *Sega Rally 2* einsetzt. Ob in eisigen Waldlandschaften oder auf regnerischen Schotterstraßen, immer verläuft das Geschehen absolut flüssig und besticht durch grafische Details. Sämtliche Kurse, Fahrzeuge, selbst die Zuschauer wurden komplett neu modelliert. Bei unserem Besuch arbeiteten die Programmierer gerade an den Partikeleffekten, die den Champagner bei

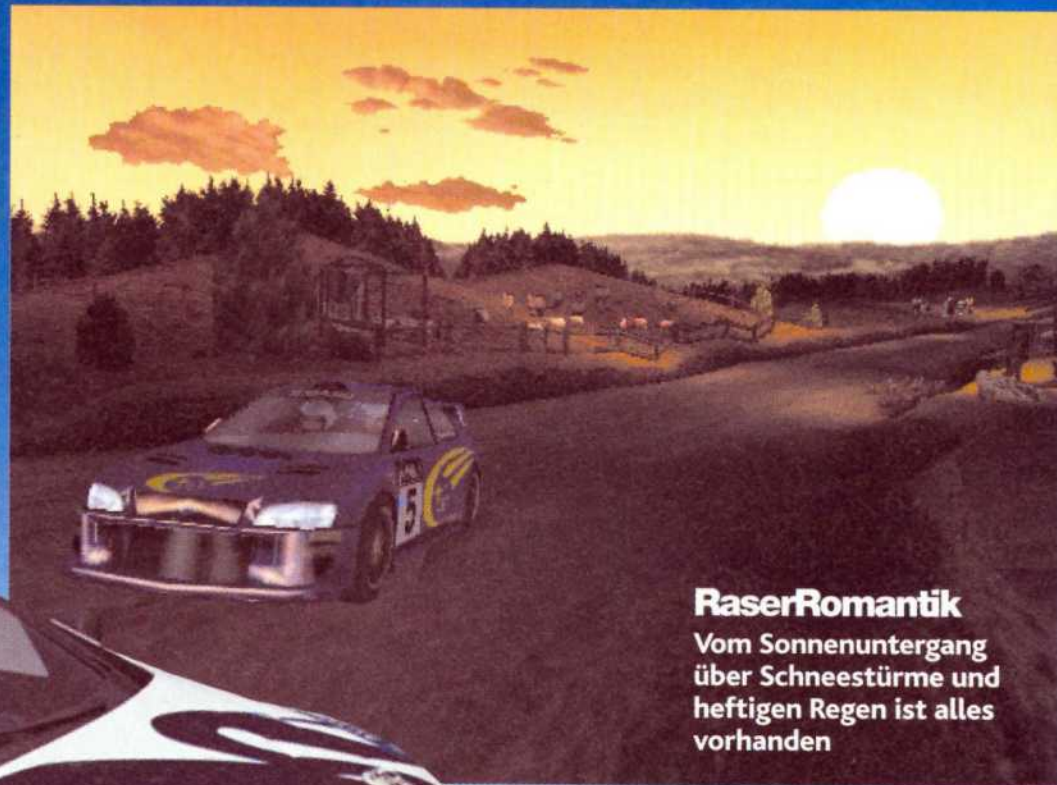
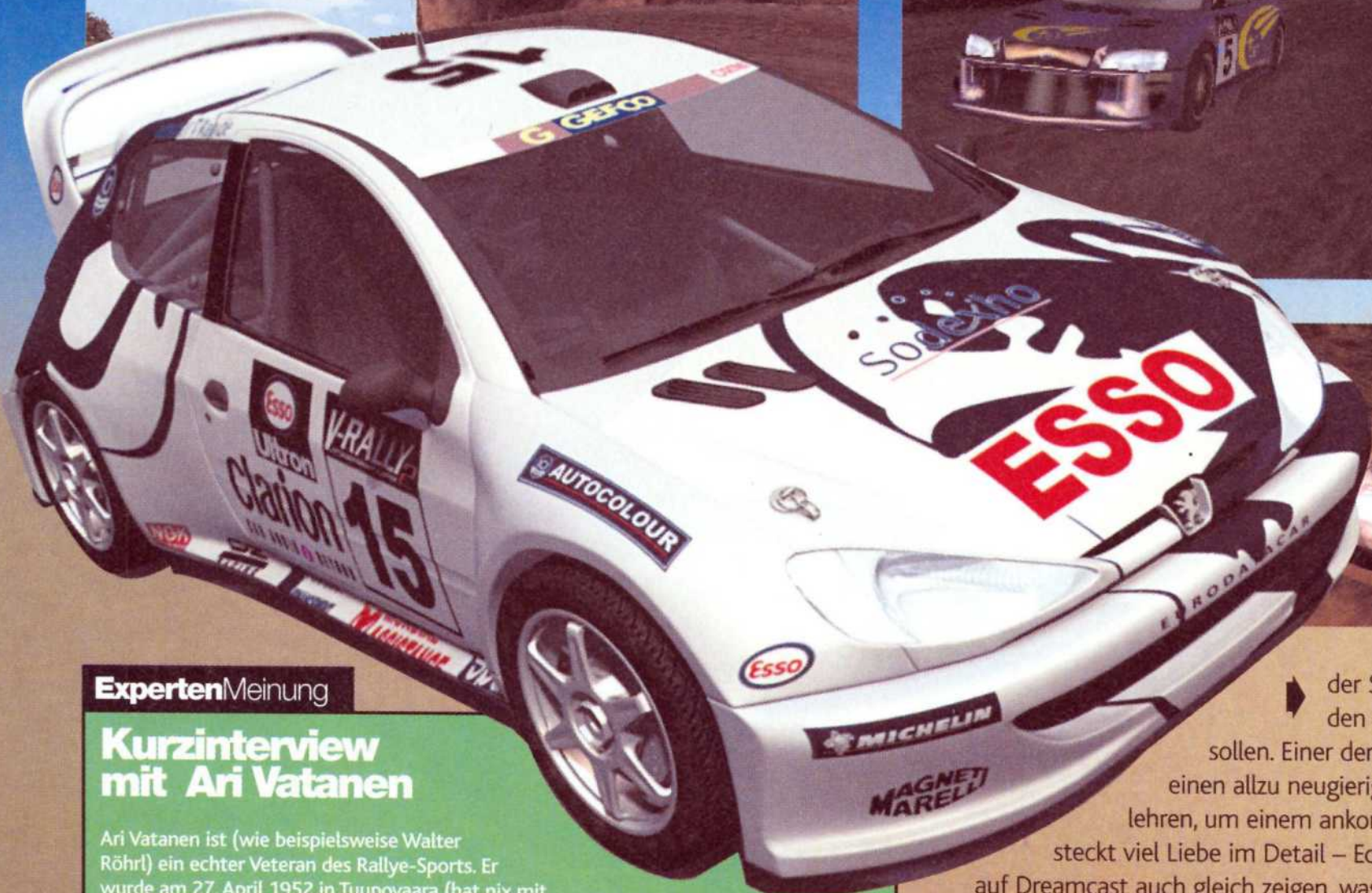


Meilenweit

Ob Schnee, Schlamm oder
einfach Sand – überall
wird Vollgas gefahren

SchmuddelKram

Die zum Rennbeginn blitzblanken Autos werden realistisch schmutzig



RaserRomantik

Vom Sonnenuntergang über Schneestürme und heftigen Regen ist alles vorhanden



ExpertenMeinung

Kurzinterview mit Ari Vatanen

Ari Vatanen ist (wie beispielsweise Walter Röhrl) ein echter Veteran des Rallye-Sports. Er wurde am 27. April 1952 in Tuupovaara (hat nix mit Tupperware zu tun!), Finnland, geboren und fuhr zum ersten Mal 1977 in der Rallye-Weltmeisterschaft mit. Er konnte bisher in der WRC zehn Siege für sich verbuchen und wurde 1981 zum Weltmeister gekürt. Während er 1999 noch in der „Tour de Corse“ mitmischte, widmet er sich heute fast vollständig seinem Engagement im Europäischen Parlament.

Ari, was hältst Du von Rallye-Spielen allgemein?

Sie bringen zwar das Gefühl nicht wirklich rüber, in einem echten Rennen dabei zu sein – das kann kein Spiel. Es ist etwas ganz anderes, in einem echten Wagen zu sitzen und mit 120 in eine enge Kurve zu brettern. Aber es gibt einige, die wirklich viel Spaß machen.

Und welche?

Natürlich die V-Rally-Serie! [lacht]

Wie realistisch findest Du nun das neue V-Rally 2 Millennium Edition?

Sehr. Besonders die verschneiten Landschaften haben es mir angetan, sie erinnern mich an meine Heimat. [lacht] Die Grafik ist wirklich sehr gut, genau so sieht es aus, wenn ein Rallye-Wagen im Rennen schmutzig wird (fährt gegen einen Baum) oder verbeult. [lacht]

Rallye fahren und Politik haben ja nun nur ein paar Dinge gemeinsam. Wie bist Du darauf gekommen, ins Europäische Parlament zu gehen?

Ich werde langsam zu alt, um in professionellen Rennen mitzufahren. Bei meinen vielen Rennen in allen möglichen Ländern habe ich halt einige Dinge gesehen, die mich doch etwas erschreckt haben, gegen die etwas getan werden muß. Das kann ich aber nicht im Cockpit meines Wagens. Darum bin ich froh, daß ich in das EU-Parlament gewählt wurde.

Ein paar Links zum Thema:

Die V-Rally-Seite von Infogrames
<http://www.v-rally.com>

Das „Ari Vatanen Rally Center“ in Finnland
http://www.travel.fi/int/hobbies/Vatanen/int_vatanen.html

Die Bildergalerie eines japanischen Rallye-Fans
<http://web.pe.to/~wrcfan/gallery.html>

Ari Vatanens Homepage zum Thema EU
<http://www.arivatanen.com>

der Siegesfeier möglichst realistisch aus den virtuellen Flaschen sprudeln lassen sollen. Einer der Animatoren war gerade dabei, einen allzu neugierigen Zuschauer das Laufen zu lehren, um einem ankommenden Raser auszuweichen. Es steckt viel Liebe im Detail – Eden Studios will mit seinem Debüt auf Dreamcast auch gleich zeigen, was tatsächlich machbar ist.

Im Zwielficht

Eine kleine Demonstration des Kurs-Editors war dann neben dem Spiel das Eindrucksvollste überhaupt. *Twilight*, so der Name des hauseigenen Projekts, macht es unglaublich einfach, selbst anspruchsvolle Kurse in kürzester Zeit zu gestalten. Fünf Programmierer arbeiteten zwei Jahre an dem Programm, das als abgespeckte Fassung in das Spiel integriert werden soll. Wozu? Nun, *VR2ME* wird neben den 84 vorgefertigten Kursen auch die Möglichkeit bieten, eigene Kurse zu entwerfen. „Alter Hut“, werden die Playstation-Kenner jetzt sagen, denn in *V-Rally 2* für PS war ein solcher Editor bereits enthalten. Allerdings verhält sich dieser zur geplanten Dreamcast-Version wie ein Fahrrad zu einem Ferrari...

Einer der Mitarbeiter von Eden Studios zeigte uns dann, wie einfach es ist, eine Strecke aus dem Nichts zu erschaffen. Knapp drei Minuten nach dem Start von *Twilight* waren die ersten Kurven und Steigungen zu sehen, nach fünf Minuten der komplette Kurs. Insgesamt würde es – so man nicht zu strenge Qualitätsmaßstäbe anlegt – wohl um die 15 Minuten dauern, um einen Track mit Kurven, Steigungen und Gefällen, Lichtquellen und diversen Kleinigkeiten zu verzieren. Daß sich ein solcher Kurs aber nicht auf der finalen Verkaufsversion befinden würde, ist klar: Eden Studios läßt nur Strecken zu, die keine Bugs enthalten und zig Mal überprüft wurden.

Dicke Dinger

Aber nicht nur die Straßen, sondern auch die Fahrzeuge machen einen großen Teil des Reizes aus, den ein Rallye-Spiel auf den Benutzer ausübt. Auch hier wurde alles andere als geschlampt: Sämtliche Autos wurden komplett neu aufgebaut, um der höheren Leistung des Dreamcast Rechnung

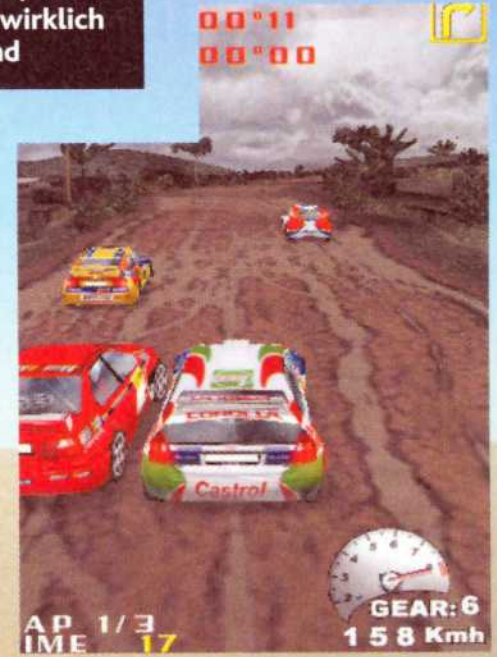
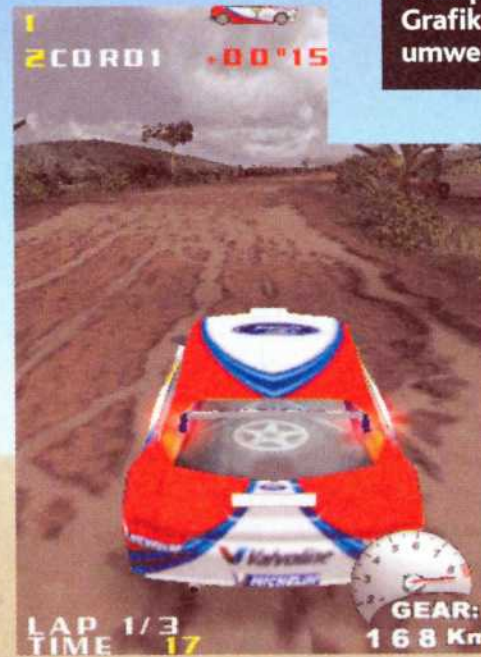
Die Auflösung der Texturen wurde vervierfacht, um mehr Details bieten zu können – mehr Speicher sei Dank

zu tragen. Rund 2200 Polygone stecken in jedem der digitalen Flitzer, was eine deutliche Steigerung gegenüber den Playstation-Versionen ist. Ebenfalls verbessert wurden die Texturen im Spiel. Während die Vorgängerversionen nur 16 Farben pro Textur bieten konnten, beläuft sich die Zahl der Dreamcast-Fassung auf über 65.000 (16 Bit). Zusätzlich wurde die Auflösung der Texturen vervierfacht, um mehr Details bieten zu können. Der dickere Hauptspeicher des Dreamcast zahlt sich einfach aus. Aber auch damit ist immer noch nicht Schluß. Auch VR2ME wird zwar keine Mehrspieler-Duelle über das Internet bieten, dafür aber die Online-Fähigkeiten doch soweit ausnutzen, wie es geht: Selbstgebaute Strecken – die übrigens nur durch den Speicherplatz auf dem VM beschränkt sind – dürfen genauso über das Internet mit anderen Spielern ausgetauscht werden wie die eigenen Bestzeiten und Ghost-Cars. Gerade letzteres kommt einem Mehrspieler-Match bereits sehr nahe und sollte für einige heiße Duelle sorgen. Während er online nicht funktioniert, ist der Multiplayer-Modus am heimischen Fernseher sehr wohl möglich. Ein bis vier Spieler dürfen sich gleichzeitig per Splitscreen die Frontscheibe mit Matsch verziern. Dabei kommt es im Moment zwar noch zu heftigen Verlangsamungen des Spielgeschehens, aber diese und ein paar andere kleine Probleme sollen bis zur Verkaufsversion auf jeden Fall noch ausgemerzt werden.



DetailFreude

Ob Single- oder Multiplayer, die Grafik ist wirklich umwerfend



PolygonFlut

Im Replay und speziellen Perspektiven kann man den Fahrer beim Lenken beobachten



Gewinnen!

Dieses exklusive Modell eines Rallye-Peugeot gibt's bei uns zu gewinnen

SammlerStück

Eine kleine Verlosung

Wer die Chance nicht hat, eine Rallye-Veranstaltung zu besuchen, um die digitalen mit den echten Wagen zu vergleichen, kann sich von uns eine kleine Hilfestellung holen – im wahren Sinne des Wortes. Wir verlosen das Limited-Edition-Modell des Peugeot 206, der 1999 in der Tour de Corse zu bewundern war. Das bis ins kleinste Detail ausgearbeitete Modell stammt aus einer auf 9000 Stück limitierten Serie des Herstellers Vitesse Group und dürfte vor allem für Sammler interessant sein.

Um an der Verlosung teilzunehmen, beantwortet uns bitte untenstehende Frage und schickt uns die Antwort bis zum 30. April 2000 (Datum des Poststempels) an:

Future Verlag ODCM
V-Rally
Rosenheimer Str. 145 h
81671 München

Die Frage lautet: In wie vielen Ländern kann man bei V-Rally 2 Millennium Edition die Straßen unsicher machen?

Unleserliche oder falsche Antworten, der Rechtsweg und Mitarbeiter des Future Verlags, der Firmen Infogrames und Eden Studios sind ausgeschlossen.



Straßenbauer



Was macht *Re-Volt* zu einem guten Spiel? Daß man hier auch selber Straßen bauen darf...

Aclaims Rennspiel wartet ohnehin schon mit einigen der schwersten Strecken auf, die man sich denken kann, aber reicht das den richtigen Spielern (nun ja, den richtigen Straßenbauern)?! Nein, das reicht denen natürlich nicht. Also: Die Spaten rausgeholt und mal Strecken gebaut, die noch schwieriger sind. Da kann man – wie sonst nur bei Shootern – mal testen, wie weit man noch gehen kann. Hier schauen wir uns also mal an, wie man zum Straßenwerker wird...



01 Hügel

Wenn man die richtig platziert, dann wird man auch dafür belohnt. Zum einen damit, daß das alles noch schwieriger ist, aber auch damit, daß man wirklich gute Szenen im Replay anschauen darf. Ein Track Module aufnehmen und die L bzw. R Buttons drücken, bis man die richtige Neigung hat.



02 Sprünge

Man braucht nicht unbedingt einen wohlgeformten Hügel. Auf der anderen Seite kann und sollte es aber steil bergab gehen. Aber aufgepaßt, wenn man die Sprünge zu nahe an einer Kurve platziert, haut's einen mit Sicherheit aus dem Spiel.



03 Neigung

Ebenfalls wichtig zu beachten: Wie steil ist der Anstieg? Gerade die schwereren Autos haben mit solchen Sachen echte Probleme. Insofern: Wenn man nicht unfair sein will, darauf achten.



04 Brücken

Brücken sehen vielleicht so aus, als wären sie schwierig zu bauen, sind aber eigentlich auf einem 3 x 3 Feld ziemlich einfach zu konstruieren. Drei der schmalen Corner Modules nehmen und zwei Straights, dann ist man schon fast am Ziel. Brücken sind vor allem gut dazu geeignet, damit man auch während der Fahrt was von den blühenden Landschaften sieht.



nur auf der Rallye Monte Carlo zu finden. Lange, ausladende Kurven sind da besser. Man kann zwischen drei Ecken-Varianten auswählen, und die größte davon macht am meisten Spaß. Die kurze Kurvensektion ist gut dafür geeignet, Sektionen zusammenzunähen...



10 Design

Also, auch wenn es sich blöd anhört: Am besten ganz altmodisch die Strecke erst einmal auf einem Blatt Papier aufmalen und dann bauen. Dann weiß man auch, daß es vorne und hinten klappt. Oder sich einfach mal bei RTL die echten Strecken in der Formel 1 anschauen und dann nachzeichnen.



05 Röhren

Wenn's Masochisten unter Euch gibt, dann können die auch einen ganzen Kurs unterirdisch, also nur durch Röhren laufen lassen. Das L und R bestimmt, welches Stück man hat, entweder Straight, Corner oder ein 45° Slope. Und wenn man eine offene Röhre nimmt, dann sehen die CPU-gesteuerten Autos schnell ziemlich alt aus. Wollen wir nicht...

06 Schikanen

Mit denen tut sich vor allem der Computer schwer. Also, was der Mensch mit Übung noch schafft, da versagt der CPU doch schnell einigens, also nicht zu viele davon



und nicht zu hektisch. Und wenn man gegen den Computer spielt, vielleicht gar keine. Für Multiplayer sind diese Dinge aber der absolute Hit!



07 Start

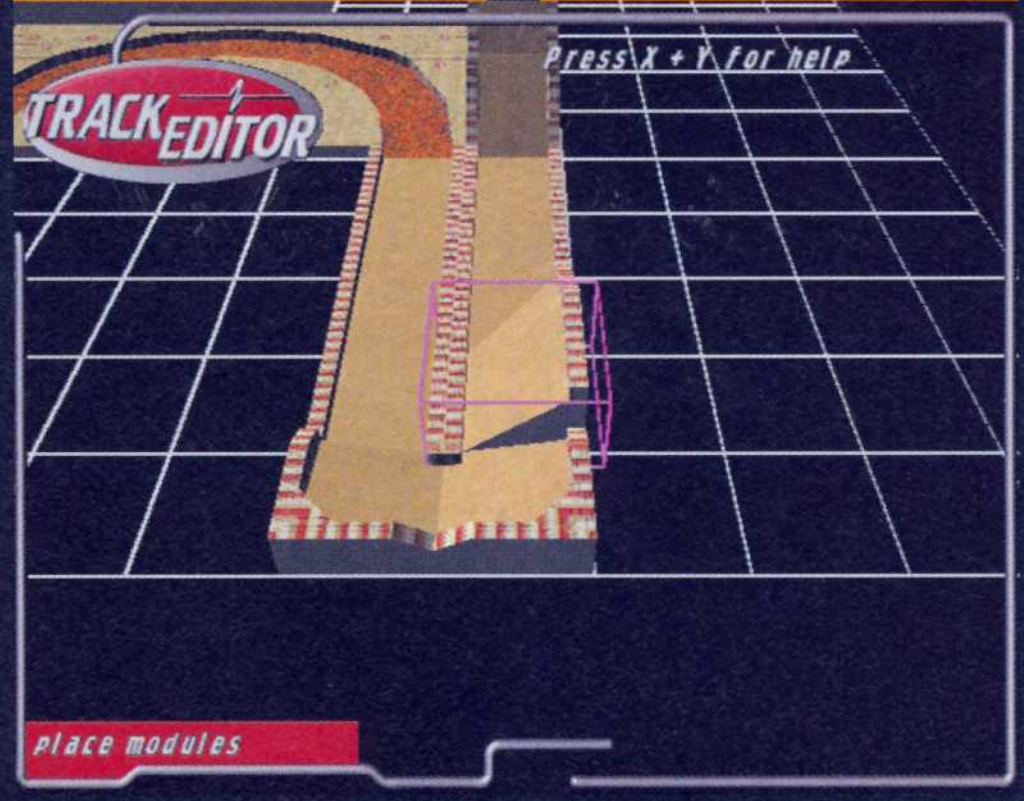
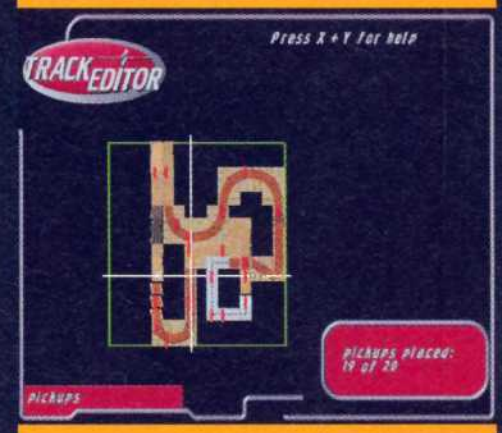
Wenn man schnell starten will, einfach die Startzone auf einem Hügel plazieren. Ansonsten hat man einen furchtbar langsamen Massenstart...

08 Schrägen

Die Bank Sections kann man so einsetzen, daß die Kurven echt übel werden. Außerdem eignen sie sich hervorragend für Power-Ups, denn dann muß der Fahrer schon ein bißchen arbeiten.

09 Ecken

Die besten Rennspiele benutzen keine 90° Kurven. Die sind außerdem zumeist unfair und



Crazy Taxi

Wer beim wahnsinnigen Fahren vom normalen Modus nicht genug hat...

Another Day-Modus

Im Fahrer-Auswahlbildschirm die R-Taste drücken. Erneut R drücken und halten, anschließend Taxi auswählen. Die Meldung „Another Day“ erscheint auf dem Bildschirm, gefolgt von einem Hupton.

Crazy Box-Extralevel

Im Arcade-Modus muß mit allen vier Fahrern die S-Lizenz erreicht werden, damit die Crazy Box-Option freigeschaltet wird. Einfach anwählen, schon seid Ihr in einem neuen Level namens Crazy Party.

Expert-Modus

Wenn Ihr die Tasten L, R und START gedrückt haltet, bevor der Fahrer-Auswahlbildschirm erscheint, werden die Zielmarkierungen und Richtungspfeile ausgeschaltet. Genau wie der Name schon dezent andeutet: Nur für Experten geeignet.

Einzeln ausschalten

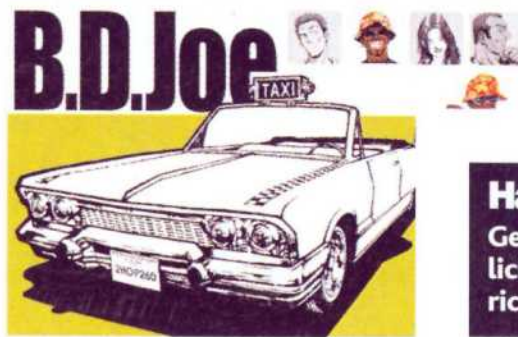
Wird nur R+START gedrückt, bevor der Fahrer-Auswahlbildschirm erscheint, verschwinden die Richtungspfeile. Wird dagegen nur L+START gedrückt, verschwinden die Zielmarkierungen.

Neue Blickwinkel und Speed-O-Meter

Einen Game-Controller in Port 3 stecken und auf diesem, nach dem Start eines Arcade- oder Originalspieles, START drücken. Jetzt kann mit B in die Ego-Perspektive gewechselt und mit Y eine andere Kameraeinstellung aufgerufen werden. Wird fünfmal hintereinander X gedrückt, erscheint ein Tacho auf dem Bildschirm (Speed-O-Meter).

Fahrrad-Taxi

Im Fahrer-Auswahlbildschirm nach der Fahrerwahl, aber noch vor dem Spielstart, schnell dreimal hintereinander L+R+START drücken. Es besteht dann die Möglichkeit ein Fahrrad auszuwählen, vorausgesetzt, Ihr habt alle Crazy Box-Challenges geschafft. Einfach mit dem Steuerkreuz im Auswahlbildschirm nach oben drücken.



Hallo, Taxi!

Gelb, groß, gefährlich – genau das richtige Vehikel



NBA 2K

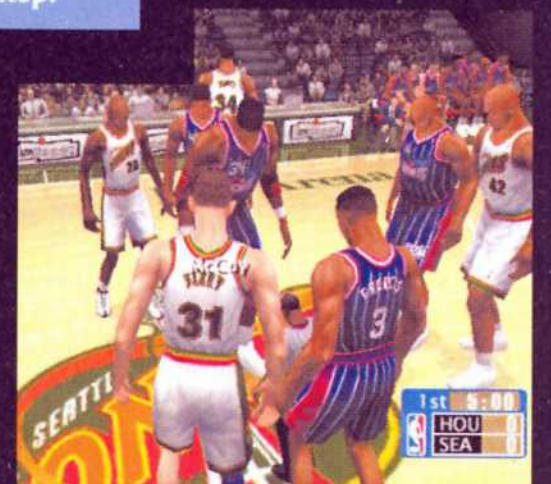
Wem die normalen Basketballer zu langweilig sind, der kann folgende Codes ausprobieren

CODE	EFFEKT
Squishy	2D-Spieler
Beachboys	Beachball-Spiel
Fathead	Spieler mit riesigen Köpfen
Bigfoot	Spieler mit großen Füßen
Monster	Riesige Spieler
Turbo	Schnelleres Spiel
Himom	Versteckte Nachricht



Korbjagd

Der Erfolg steigt einigen Sportlern zu Kopf



Virtua Striker 2



nderes Endspiel-Team: Spielt man den Ranking-Modus mit einer guten Wertung durch (keine Fouls, viel Ballbesitz, viele geschossene Tore und viele spektakuläre Tore) dann trifft man im Endspiel nicht auf

den FC Sega, sondern auf ein neues Land (Rußland oder Uruguay). Besiegt man diese Mannschaft, bleibt sie gespeichert und kann im Ranking-Modus ausgewählt werden.

FC Sega-Team: Um das FC Sega-Team zu erhalten, müßt Ihr in den Arcade-Modus gehen und bei den folgenden Teams die START-Taste drücken: Frankreich, Chile, Südafrika, England, Deutschland, Argentinien. Das FC-Sega-Icon erscheint über der zweiten Teamreihe. Diese Mannschaft auswählen und mit ihr den Arcade-Modus durchspielen, damit sie gespeichert wird.

Royal MVP Genki-Team: Im Arcade-Modus bei der Teamauswahl Jugoslawien markieren. Dann START drücken. Diese Prozedur mit USA, Korea und Italien wiederholen. Dann das neu erschienene Team markieren, START gedrückt halten und die Tasten A, B, X und Y drücken. Dieses Team sollte wirklich jeder mal ausprobieren. Noch nie waren schönere fußballspielende Außerirdische auf dem Fernsehschirm zu sehen. Außer vielleicht beim Training von Schalke 04...



Außerirdisch
Wir wußten schon immer, daß man Fußball überall spielt



DC SOFTWARE

Sonic Adventure	94,99 DM
Sega Rally	89,99 DM
Virtua Fighter 3tb	89,99 DM
Toy Commander	69,99 DM
HOTD2 + Gun	179,99 DM
Get Bass + Angel	179,99 DM
Soul Calibur	99,99 DM
Red Dog*	89,99 DM
Virtua Striker 2	89,99 DM
Incoming	109,99 DM
NBA 2000	84,99 DM
Formula 1	89,99 DM
Snow Surfers	94,99 DM
Dynamite Cop 2	79,99 DM
Hydro Thunder*	94,99 DM
Millenium Soldier*	99,99 DM
Powerstone	84,99 DM
Racing Simulation 2	94,99 DM
Speed Devils	88,99 DM
Marvel vs. Capcom	99,99 DM
UEFA Striker	109,99 DM

HOTD2+GUN



POWERWARE



DREAMCAST
494,99 DM
INKL. PORTOGEBÜHREN!

DREAMCAST MULTINORM
594,99 DM

DREAMCAST BOOTCHIP
89,99 DM

DREAMCAST

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
4MB VMU	89,99 DM
Scart Kabel	49,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Arcade Stick	99,95 DM

TWIN SHOCK

29,99 DM

STANDARD JOYPAD

9,99 DM

SONY DUAL SHOCK

44,99 DM

MEMORY CARDS
1MB 6,99 DM
8MB 24,99 DM
24MB 39,99 DM
72MB 74,99 DM
MIT LCD DISPLAY

RGB KABEL

8,99 DM

RGB+AUDIO

11,99 DM

PADVERL.
DUAL SHOCK TAUGLICH

8,99 DM

OHNE KOMPRIMIERUNG
2MB 19,99 DM
4MB 29,99 DM
8MB 44,99 DM

4MB VMU

Speicherkarte mit 4-facher Kapazität
89,99 DM

04131 / 200580

CDG MEDIA - STÖTEROGGESTR. 36 - 21339 LÜNEBURG - www.gamecentral.de - Fax: 04131 / 2005820

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



BaldDrin

Sie kommt. Sie ist imstande, Euch alle Knochen zu brechen – und danach zu einer Modenschau zu gehen. Ab dem **13. April** bei uns im neuen Heft, **exklusiv mit GD-ROM!**

Tomb Raider



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



Ruhmes Taten

Sein Name ist George. Er ist nur ein armer TV-Moderator. Aber früher, da schaffte er vier Touchdowns in einem Spiel!



Wer hat noch nie davon geträumt, eine ruhmreiche Karriere als Profisportler zu vollziehen?! Von den

Männern bewundert und von den Frauen geliebt mit dem Ferrari zur Arbeit fahren... (nun gut, das gleiche Bild hatte ich bis vor kurzem auch vom Fernsehen – mehr sage ich dazu jetzt nicht).

Schön, daß es in aktuellen Sportspielen immer häufiger möglich ist, Spieler selbst zu erstellen. Was lag da näher, als mit meinem Pendant und einigen guten Trades den Weg zur Superbowl zu bestreiten?! So geschehen bei mir mit *NFL Quarterback Club 2000*.

Da waren also meine Steelers, mit George Zaal als Quarterback – und 19 Spiele bis zur Vince Lombardi Trophy.

Unglücklicherweise mußte ich sehr schnell feststellen, daß mein Über-Quarterback doch nicht so überragend war, wie ich es anhand der Statistiken erwartet hatte. Vielleicht kennt Ihr die typische Situation, wenn man Volleyball mit Mädchen spielt: Sie rennen energisch zum Ball, während sie zuversichtlich „Hab' ich“ rufen, um in letzter Sekunde tänzerisch auszuweichen und „Nimm Du“ zu schreien. Der Effekt ist dann meistens der, daß man sich in einem beherzten Versuch, den Ball zu retten, zwei Finger verstaucht. Oder bricht. Oder beides.

Ungefähr genau so verhielten sich meine Receiver bei dem Versuch, Bälle zu fangen. Mal im Ernst: Die Typen machen den ganzen Tag nichts anderes, aber wenn es darauf ankommt...

Meine Running Backs waren sich in der Zwischenzeit auch nicht mehr so sicher, in welcher Richtung sich „vorne“ befindet, und Quarterback George krönte seine sehr mittelmäßigen Leistungen nicht selten durch Fumbles, Pässe in Richtung Gegner. Aus der Traum. Die Steelers gewannen gerade mal schlappe fünf Spiele der regulären Saison und erreichten damit nicht einmal die Playoffs.

Ich meine – selbst ein bekannter Comedy-Schuhverkäufer hat vier Touchdowns in einem Spiel geschafft...

Momentan befinde ich mich mit meinem Team gerade in der Analyse, was schiefgelaufen ist. Mein Plan für die nächste Saison: Ich werde George zu meinem größten Konkurrenten verkaufen und mich wie ein Schneekönig freuen, wenn's mit deren Team bergab geht.



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

George

10 Jahre Theo Kranz Versand

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

Theo KRANZ VERSAND

Laden
KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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

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

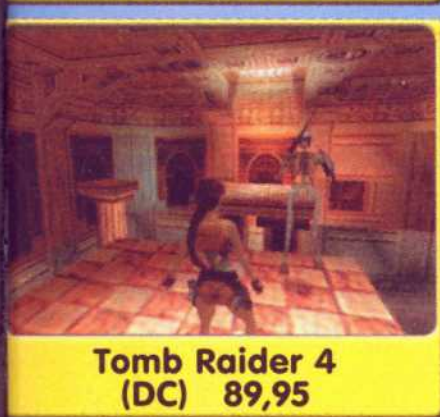


UND
LADEN

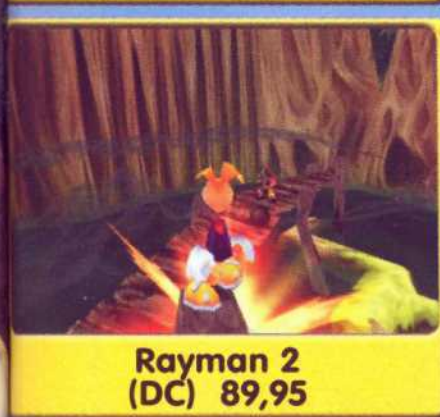
Dreamcast



Crazy Taxi
(DC) 89,95



Tomb Raider 4
(DC) 89,95



Rayman 2
(DC) 89,95

Dreamcast



SEGA DREAMCAST
DM 399,-
(kein Skonto!)

3% Rabatt
Skonto ab 170,- DM Porto
keine
Nachnahmegebühr
keine
Kreditkartengebühr!

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

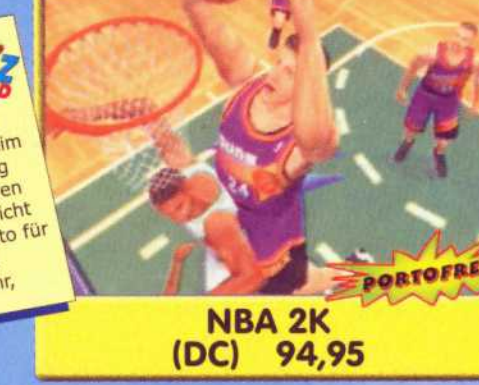
10 Jahre

- Joypad-Verlängerung 18,95
- Pistole Dreamblaster 74,95
- DreamStation Logic 3 PS463 44,95
- Pro Carry Case - Blaze 69,95
- Aero Wings 84,95
- Billard Nights 84,95
- Blue Stinger 94,95
- Buggy Heat 89,95
- Caesars Palace 2100 84,95
- Crazy Taxi 89,95
- Deadly Skies 89,95
- Dragon's Blood (März) 89,95
- Dynamite Cop 2 89,95
- ECW Hardcore (März) 89,95
- Evolution-War Sacred Dev. (Apr) 84,95



Soul Reaver
(DC) 89,95

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



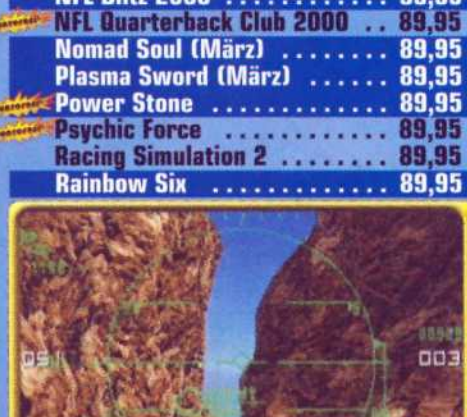
NBA 2K
(DC) 94,95

Dreamcast



Shadowman
(DC) 89,95

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



Virtua Striker 2
(DC) 89,95

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



Zombie Revenge
(DC) 89,95

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

Besuchen Sie uns im Internet!

Ab sofort ist das Bestellen von

Dreamcast-Artikeln im
Theo KRANZ GAMES ONLINE-Shop möglich!

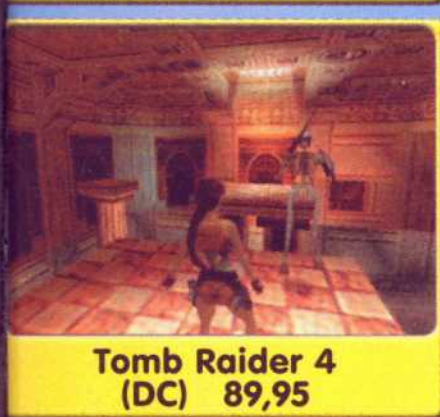
Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr. UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur **10 Jahre** oder **10 Jahre**): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr.
Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. **10 Jahre**: Jubiläumssongebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

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

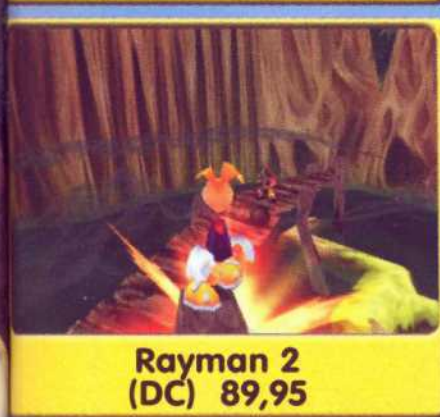
Dreamcast



Crazy Taxi
(DC) 89,95



Tomb Raider 4
(DC) 89,95



Rayman 2
(DC) 89,95

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

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

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545223

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

VERLASS - KOSTENLOS - KOSTENLOS
Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an!
× durch Einsenden dieses Coupons - oder
per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und an
Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkkgames.de

WIP

METAL



WWW.TAKE2.DE

Hans war unglaublich glücklich. Erst jagte er diesen miesen Typen im grünen Panzer mit seiner 120-mm-Kanone hoch. Dann hatte sein Freund Peter einen dummen Unfall mit einer von Hans' Kugelminen. Sein Pech. Was musste er sich auch unten an den Abhang stellen? Mit einem selbstsicheren Grinsen im Gesicht fuhr Hans geradeaus. Jetzt hätte er nur noch nach Links schauen müssen...