

Dreamcast™

Alle Fakten über die neue Superkonsole!

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

NEU!

Alle Spiele!

Wir testen, was es
sich lohnt zu kaufen

Vom PC zu DC

Welche Spiele eine neue
Heimat auf Dreamcast finden

Die Geschichte der Weltenschöpfung

Exklusiv! Wie Ubi Soft in Arcatera
eine komplette Welt entstehen läßt

Olympischer Geist

Wie man beim Spiel den inneren
Schweinehund überwindet

132
Seiten, auf
denen wir

das Schattenreich erforschen
Charles Dickens ehren
ins Olympic Spirit gehen
eine Menge Spiele testen
mit Schneebällen werfen
auf das Christkind warten

future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft

DM 12,00 S 95,00 Stf 12,00 Lfr 290,00

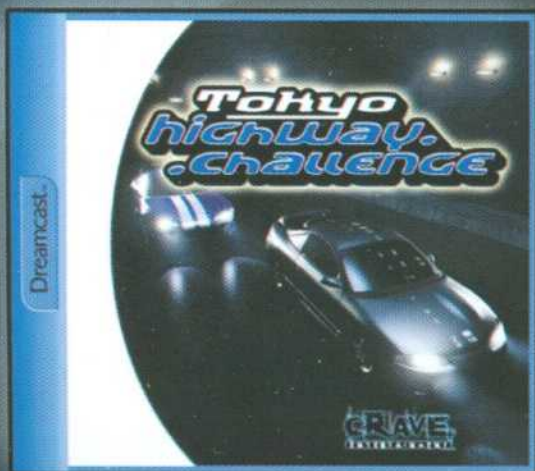
4 395024 212000 1

03



**Frohe
Weihnachten!**

Das wünschen wir und
Sonic Euch ab **Seite 58**



Gesichtskontrolle.



Copyright 1999 Crave Entertainment, Inc. Tokyo Highway Challenge, Crave and their respective logos are trademarks of Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Crave is a registered trademark in the U.S. Genki is a registered trademark of Genki Co. Ltd. Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Tokyo Highway Challenge

Die einen haben ihres für immer verloren – die anderen wollen es um jeden Preis zurück. Wer sich auf dem Tokyo Highway auf ein illegales Straßenrennen einläßt, sollte wissen, daß er nicht nur Geld, Leben und Auto, sondern auch sein Gesicht verlieren kann. Auf dieser Tatsache basiert „Tokyo Highway Challenge“ – das Ticket zu den real existierenden, verbotenen Rennen in Japans Metropole.

Von der „Meiyo“ – der Ehre – getrieben, streifen jede Nacht über 200 (!) unberechenbare Kontrahenten über den Tokyo Highway. Immer auf der Suche nach einem neuen Gesicht, mit dem sie sich messen können. Nur die Tuning-Optionen an ihren 25 Fahrzeugen und das nötige Zehenspitzengefühl können helfen, daß Sie Ihren Anblick auch morgen noch im Spiegel ertragen.

Ob beim Practice Race, Quick Race, im Zweispielermodus oder in einer Simulation – die phänomenale Grafik und die einzigartige Langzeitmotivation machen „Tokyo Highway Challenge“ zu einem der beeindruckendsten Racing Games für Sega Dreamcast.



Dreamcast



Genki

CRAVE
ENTERTAINMENT

A close-up photograph of a woman with white fur horns, resembling a reindeer or a character from a video game. She has light-colored eyes and is smiling slightly. She is holding a white Game Boy Advance controller with both hands. The controller features four colored buttons (red, yellow, green, blue) and a central screen. The background is a plain, light color.

**Das Christkind.
Sichtbar nur für
gute Jungs und
Mädchen...**

Hallo da draußen!



Das Jahrtausend ist also geschafft. Na, fast jedenfalls. Ein paar Tage noch, und wir haben fliegende Autos, Städte aus Plastik und all das, was man mir immer vorgegaukelt hat, als ich noch klein war, mit Begeisterung die übelsten SF-Schinken aus den 50ern und 60ern

gesehen habe und mich immer wunderte, warum meine He-Man Figur denn nicht mit einem Chinakracher auf dem Rücken gebunden abheben konnte. Flash Gordon konnte das doch auch. Hmmmm. Nicht wenige meiner Weihnachtsgeschenke sind beim Start nicht wirklich vom Boden abgehoben, sondern haben das restliche Dasein als kleinere Einzelteile im Garten verbracht. Nun, jeder Start ist schwer und hat so kleinere Macken. Der von Dreamcast hatte auch kleine Probleme, die aber irgendwie ganz menschlich sind. Da wurden Spiele nicht rechtzeitig fertig und verschoben, manche da draußen warten gar immer noch auf die Playstation 2. Schade für diejenigen, die's tun, denn mit Dreamcast gibt's jetzt ja schon eine Spielekonsole, die all das erfüllt, was Sony erst ankündigt.

PC-Kompatibilität? Haben wir schon. Internetzugang? Haben wir auch schon, und zwar so, daß jederzeit ein neueres, noch schnelleres Modem eingesetzt werden kann. Vielleicht auch ISDN. Spiele, die Spaß machen? Auch die haben wir schon. Wie gesagt, Ankündigungen sind etwas für Leute, die noch nichts in der Hand haben. Und wir haben Dreamcast. Mit einer Menge Spielen. Unter dem Christbaum. Auf die fliegenden Autos warte ich übrigens immer noch.



GeschenkPaket
Das Christkind haben wir gesehen, und auch das, was es uns mitgebracht hat. Wenn wir sie jetzt noch dazu bringen könnten, mit uns zu feiern...

Thomas Gerhardt
Chefredakteur

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.



MINDSCAPE
ENTERTAINMENT

TOKA
piggyback

FASZINIEREND WIE EIN GEMÄLDE. TÖDLICH WIE EINE GUILLOTINE.

"MIT TOKAS SOUL FIGHTER KÜNDIGT SICH EIN POTENTIELLES GENRE-GLANZLICHT ANI EURE MISSION FÜHRT EUCH DURCH DIE DUNKLE WELT DES MITTELALTERS - IN BESTER FINAL FIGHT MANIER INSPIZIERT IHR DIE EINDRUCKSVOLLE 3D-UMGEBUNG UND DAS KOMBO-SYSTEM STEHT DEM EINES TEKKEN IN NICHTS NACH." (FUN GENERATION 11/99)

SOUL FIGHTER – GESCHAFFEN FÜR Dreamcast™

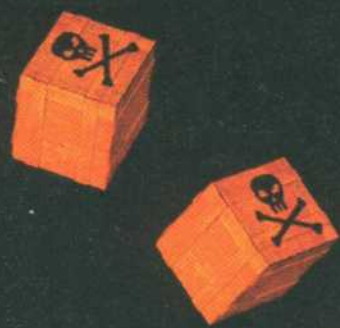
DIESE COLLAGE VERWENDET SCREENSHOTS, DIE WENIGER ALS EIN PROZENT VON SOUL FIGHTER ZEIGEN.

© 1999 TLC Multimedia Inc., and its affiliates and licensors, and © TOKA S.a.r.l. 1999. Under license from piggyback, interactive limited. All rights reserved. Mindscape is a trademark of TLC Multimedia Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



魂

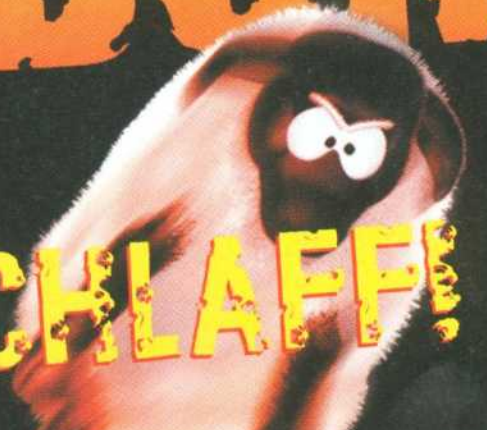
SOUL FIGHTER 2



WORMS

ARMAGEDDON

IST ES ZU HART, BIST DU ZU SCHLAFF!



Das Offizielle
PlayStation
Magazin

9 von 10



9 von 10

PLAYSTATION
FUN
MAGAZIN
PLAYERS

85 %

9 von 10

PLAY
STATION
ZONE

89 %



Multi 95 %

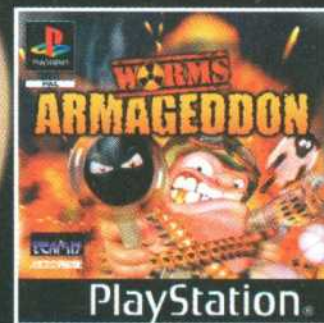
- Über 55 ultracooler Waffen und Hilfsmittel, u.a. Superschaf, Selbstmordbombe, Die Alte Dame u.v.a.
- Mehr als 55 Missionen und über 4 Milliarden Levelkarten
- 6 brandneue Dialekte, u.a. Sächsisch, Hessisch, Bayerisch, Rheinländisch PLUS zwei Überraschungs-Dialekte
- Als Worms-Rekrut wirst Du im neuen Trainingsmodus zur Schlagkräftigen Kampfmaschine ausgebildet
- Bis zu 4 Wurm-Strategen können sich an einer Playstation die verrücktesten Schlachten liefern, ohne Zusatzcontroller
- Umfangreiche Speichermöglichkeiten, damit Du Deine persönliche Worms-Kompanie zu Freunden mitnehmen kannst



auch für:



<http://worms.team17.com>

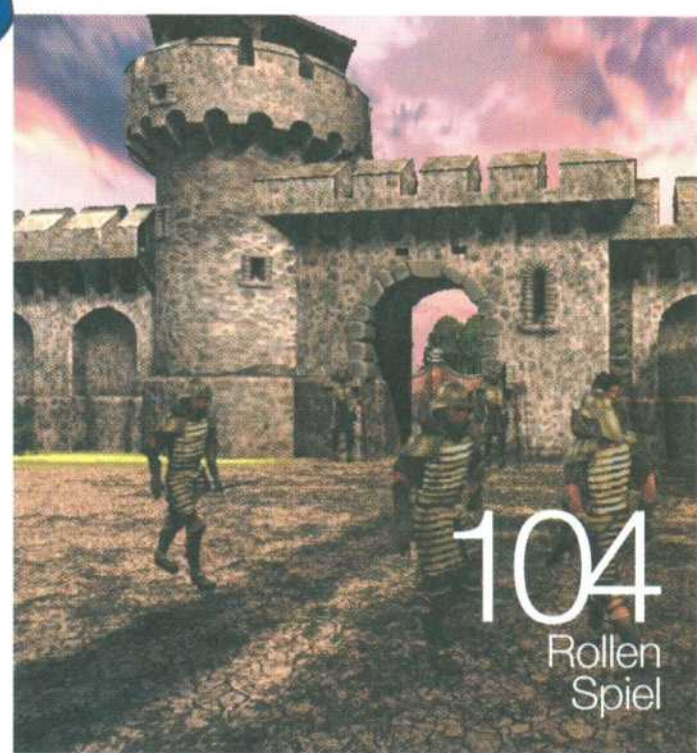


DiesmalDrin

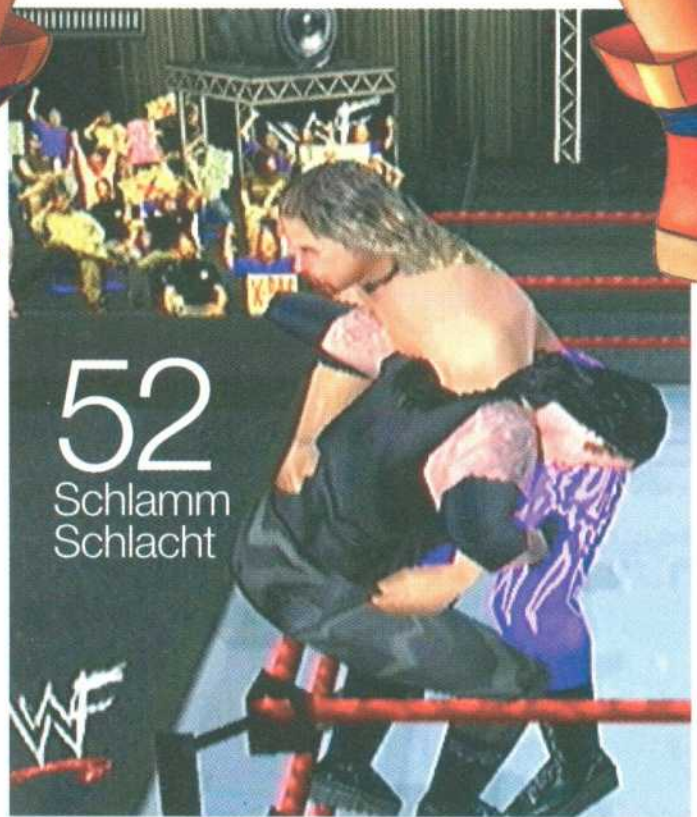
Ausgabe Nr.03



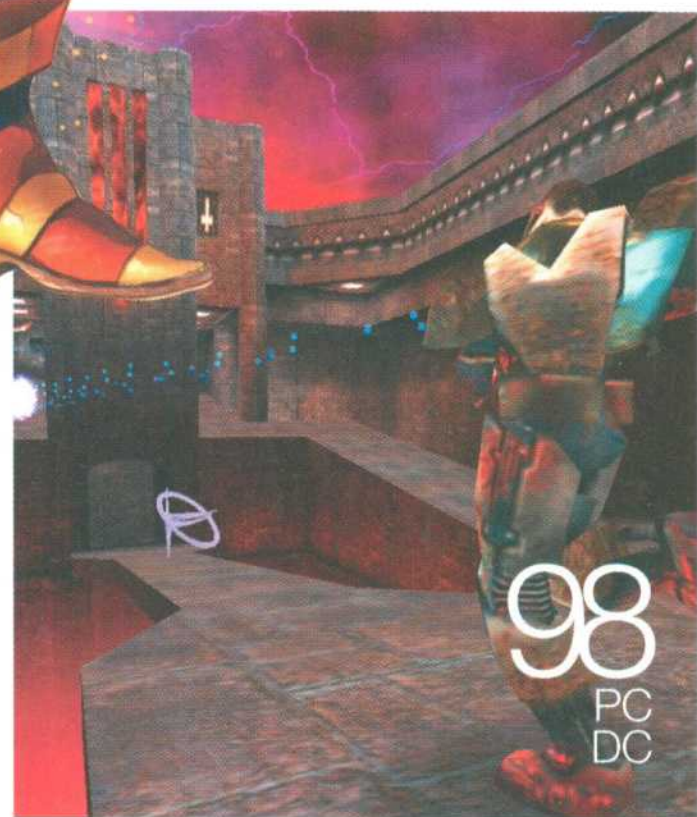
32
Seelen
Retter



104
Rollen
Spiel



52
Schlamm
Schlacht



98
PC
DC

JetztDa

- 18 Shadow Man**
Mord... und das an Weihnachten!
- 26 Re-Volt**
Wir fahren mit Fernsteuerung
- 28 Snow Surfers**
Da Auslösen von Lawinen...
- 32 Soul Fighter**
Kämpfen macht selig...
- 38 Suzuki Alstare**
Wir fahren immer mit Helm...
- 44 UEFA Striker**
Auf Dreamcast, und auf TM3...
- 48 F1 World Grand Prix**
Aus der Kurve, aus das Spiel
- 52 WWF Attitude**
Barbarisch! Praktisch! Tot!
- 56 Buggy Heat**
Freie Fahrt für freie Bürger

LebensLust

- 58 Weihnachtsmärchen**
Es war Weihnachten, und im Haus war alles ruhig. Nichts bewegte sich, nicht einmal eine Maus. Oder Igel
- 74 SportSpiele**
Der olympische Geist geht um. Der Geist der früheren Olympiaden. Der Olympiade der Gegenwart. Der Olympiade der Zukunft. Es ist noch nicht zu spät, Ebenezer Scrooge
- 98 WeltenWanderer**
Hidden & Dangerous! Driver! Quake III Arena! Welche Spiele den Sprung vom PC zu DC wagen können, und worauf wir warten...
- 104 SchöpfungsGeschichte**
Ein neues Jahrtausend. Eine neue Welt. Ein altes Spielprinzip. Das Rollenspiel. Aber diesmal kommt's aus Deutschland auf's Dreamcast. Wurde aber auch Zeit. Endlich mal alte Magier und junge Recken! Wir schauen hinter die Kulissen von Ubi Softs Arcatera

TitelThemen



Seite
98
Seite
104
Seite
74

Alle Fakten über die neue Superkonsole!

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Alle Spiele!
Wir testen, was es sich lohnt zu kaufen

Vom PC zu DC
Welche Spiele eine neue Heimat auf Dreamcast finden

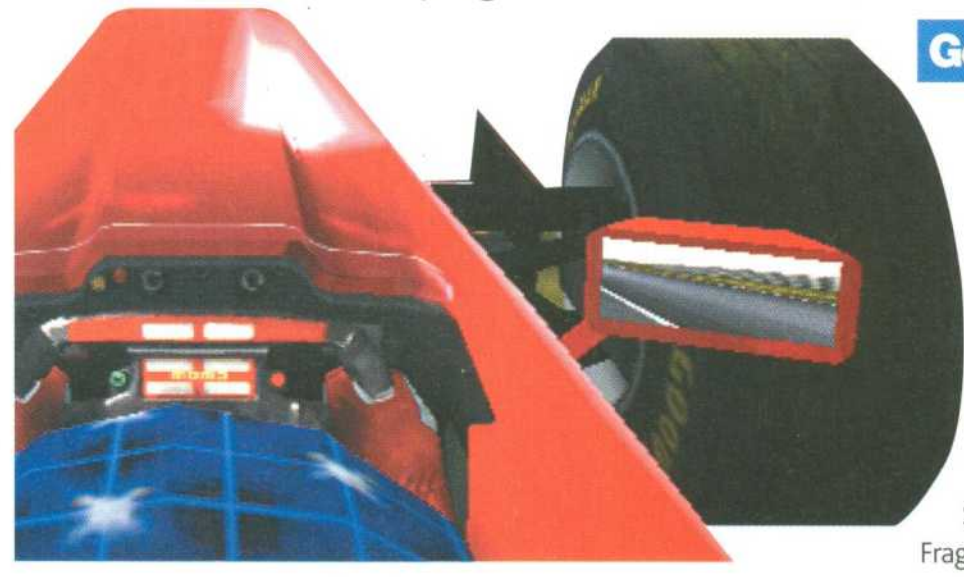
Die Geschichte der Weltenschöpfung
Exklusiv! Wie Ubi Soft in Arcatera eine komplette Welt entstehen lißt!

Olympischer Geist
Wie man beim Spiel den inneren Schweinehund überwindet

Prohe
Weihnachtstexte
Das wünschen wir und Some Each ab Seite 98

Foto: Karl Kramer
Smiles by Ursula:-) Make-up by Michele Timana :-)

48
Rück
Spiegel



Gewußt wie

- 110 Sonic Adventure**
Und die letzte Lösung: Super Sonic!
Die Action-Stages! Die VM-Spiele!
- 118 Shadow Man**
Wir machen uns auf die Suche nach dem Bösen. Und finden nur den Osterhasen. Hmmm.
- 124 FragWürdig**
Die letzten Antworten zu den Spielen, die wir mögen! Die Fragen, die jeder stellt!

DiesmalDrin

BaldDa

- 82 Worldwide Soccer**
... oh baby baby balla balla
- 84 MDK 2**
... ein Mann und sein Hund
- 86 Worms: Armageddon**
... sind wir Männer oder Würmer?
- 87 Deadly Skies**
... wir sind in einigen Turbulenzen
- 88 NFL Quarterback**
... wir sind dabei, Hae zu kriegen
- 90 Psychic Force**
... wir sind energetisch
- 91 Slave Zero**
... wenn ich's sage, der war groß wie ein Haus
- 92 MSR**
... wir überfahren rote Ampeln
- 93 Frame Gride**
...ein Roboter und sein Schwert
- 94 South Park: Chef's Luv Shack**
... ein Koch und sein Spiel
- 96 VorFreude**
... ein Blick und alle Spiele

SonstNoch

- 04 ErsteWorte**
...das letzte Mal in diesem Jahrtausend
- 12 TraumFrau**
... präsentieren wir mit diebischer Freude. Und passen auf, daß wir noch alles haben
- 14 EinSchreiben**
Eure Meinung interessiert... und zwar jedesmal. Außerdem: Unser Design-Gott Ian Miller kauft eine Lederhose
- 66 ImmerDabei**
Ihr wollt uns doch nicht verpassen, oder? Deshalb: hier aufschlagen und abonnieren
- 64 KnackigFrisch**
Auf der Suche nach Prominenten! In der Wüste! Ein kleines Gespräch mit dem Marketing Manager Segas! Warum Sega und MTV für den Marketing Manager Giles Thomas fast dasselbe ist...
- 126 SpielBar**
Was wir so alles auf unserer GD-ROM haben: ein Vorgeschmack auf die besten Titel
- 128 BaldDrin**
Und was kommt mit der nächsten Ausgabe? Ein neues Jahrtausend, und viele viele neue Spiele. Daß man das nicht einfach vorziehen kann, damit wir diese Spiele schon zu Weihnachten haben...
- 130 SprachRohr**
George... George, sach doch was...



90

Nicht gucken... man sieht uns



94

Aufhören! Nicht mehr weitermachen! Ich kauf das Spiel ja

GDROM

Und was ist auf der GD-ROM?



SpielBar

- Toy Commander**
SpielzeugSchlacht
- F1 Grand Prix**
RennGewinn
- Snow Surfers**
LawinenGefahr
- WW Soccer**
BallKontakt
- Suzuki Alstare**
OfenRohr

ZeigBar

Soul Fighter, Evolution



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

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

Redaktion

Chefredakteur
Thomas Gerhardt (V.i.S.d.P.)
Thomas.Gerhardt@future-verlag.de
Chefin vom Dienst
Martina Vrenegor
Redaktion
Alexander Folkers
Markus Hermannsdorfer
Andreas Neuenkirchen
Redaktionelle Beiträge
Susan Lesslie Jack
Uli Klein
Ulf Schneider
George Zaal

Grafik

Art Editor
Werner Schillinger
Design
Irene Pallut
Bildredaktion
Sabine-P. Geiger

Anzeigen

Anzeigenverkauf
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

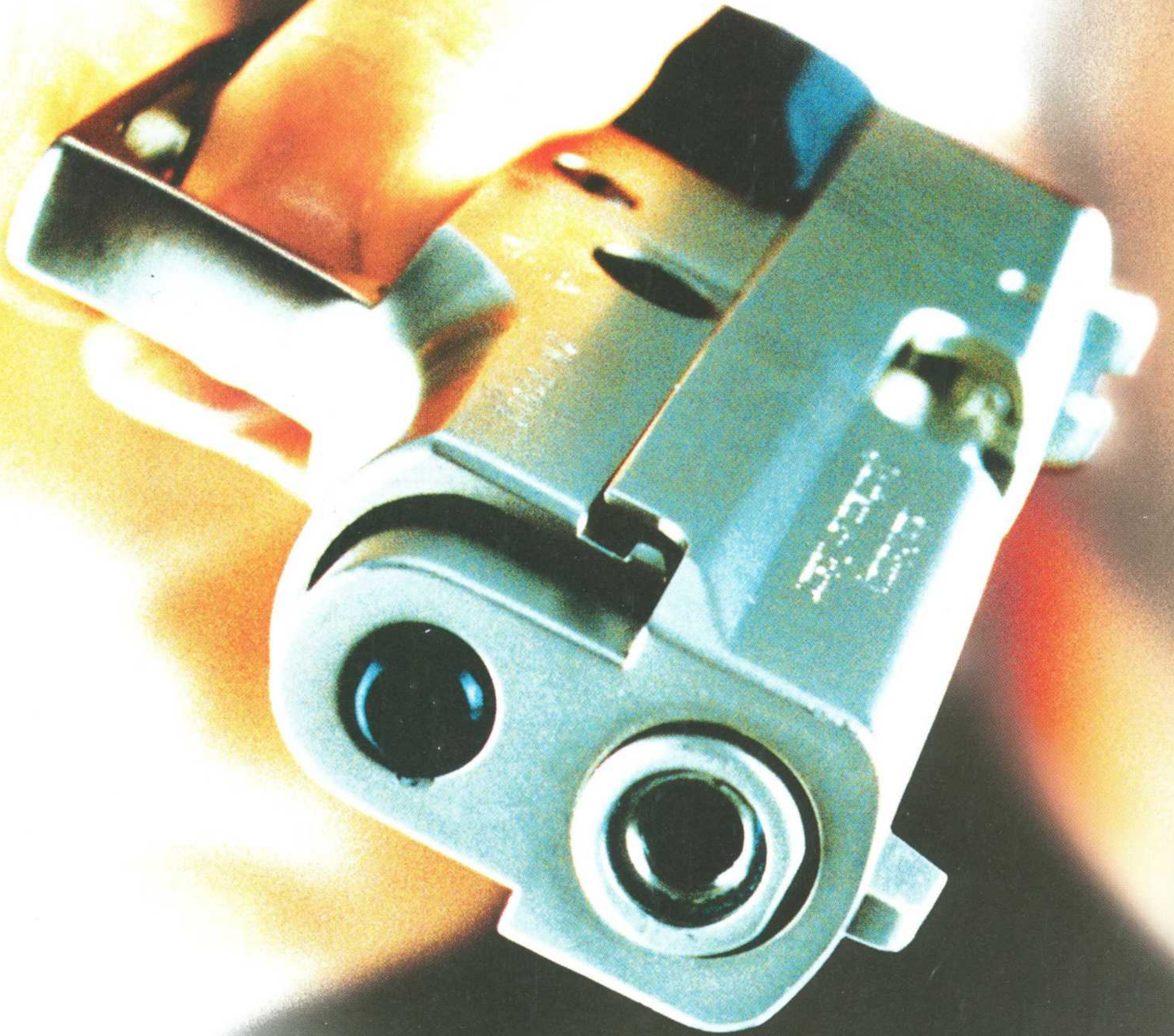
Verlag

Future Verlag
Geschäftsführer
Stefan Moosleitner
Marketing
Maja Dehmel
Vertrieb
Gabi Rupp
The Future Network plc
Chief Executive
Greg Ingham
Non-executive Chairman
Chris Anderson

Herstellung

Herstellungsleitung
Brigitte Feigel, Lee Ponting
Repro
Medienservice Brodschelm
Druck
E.T. Heron, Großbritannien
Alle Artikel/Fotos
© Future Verlag GmbH 1999
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.

**ES IST IMMER
WIEDER SCHÖN,
DICH ZU TREFFEN.**



FIGHTING FORCE 2

CORE



www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

Professoren

Ihr Name? Den kennen wir nicht, können wir auch nicht, denn eigentlich hat sie noch keinen. Was wir aber mit Sicherheit wissen, ist, daß sie nicht ganz auf dem Boden des Gesetzes steht...



Flinke Finger

Die Diebin

Schließlich ist sie eine Diebin, und eine gute noch dazu. Zumindest wenn man in Ubi Soft's neuem Rollenspiel *Arcatera* in ihre Haut schlüpft. (Ja, okay, auch in ihr Lederkostüm, würden die Fetischisten auf den hinteren Rängen bitte mal ruhig sein?!) Dann geht's nämlich los, denn wie in jedem guten Rollenspiel soll auch hier nichts Geringeres gerettet werden als die Welt selbst. Und seien wir ehrlich, wer möchte denn schon wirklich Rollenspiele veranstalten, wenn man die Chance hat, als holde Maid mal nicht selbst gerettet zu werden, sondern das Retten einmal selbst in die Hand zu nehmen.

Blond ist sie, insofern also ein Klischee. Aber darum geht's doch manchmal auch beim Rollenspielen. Einmal jemand anders sein. Wer's nicht glaubt, der kann gern beim freundlichen SM-Club um die Ecke nachschauen; die Kostüme dort sind genauso eng wie das unserer Heldin hier. Dort allerdings beschränkt sich das Retten zumeist nur auf die Möglichkeit, vor der Herrin oder dem Herren zu kriechen. Das würde diese Dame hier mit Sicherheit nicht tun. Da kann es schon eher vorkommen, daß sie sich mit einem Pfeil ins Herz bedankt, falls sie schräg von der Seite angeschaut wird. Amors Pfeil ist es dann leider nicht, sondern eher die Variante, die ein häßliches Loch im Kettenhemd oder in der rumzigen Dämonenhaut hinterläßt. Arme Dämonen. Dabei kommen sie gar nicht mal nahe genug ran, um einen guten Blick zu riskieren. Hier gibt's keine Metallplatten, kein Schwert wie bei unserem Traummann Siegfried Shtauffen von *Soul Calibur*. Obwohl wir uns fragen, was die beiden für eine Familie gründen könnten, sollten sie sich einmal treffen. Denn im Spiel gibt's keine Liebe, und die Liebe ist kein Spiel. Sagten unsere Mütter, wenn sie uns ohne unser Wissen das erste Kondom in die Brieftasche steckten... und wer hier nicht aufpaßt, der muß damit rechnen, daß diese Dame was stiehlt. Nicht unser Herz, aber besagte Brieftasche. Das wäre doch ein schlechter Abschluß für ein Rendezvous, oder?



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

EinSchreiben

KurzFassung

Ich fänd's super wenn Ihr Eurem Mag regelmäßig ein Poster beilegen würdet
-JanMartin Hemmer

Cooler Magazin!
-Patrick Brandes

Die Kolumne von George ist Klasse, ich hoffe, daß er weiter für Euch schreibt
-Björn Hahn

Daß das Cover schnell zerreißen soll, finde ich gar nicht was machen die anderen damit... ihre Autos vielleicht abschleppen?
-Björn Kunow

Zehn Sterne wären viel besser als fünf...
-Christian Blatz

Ich finde, die Playstation 2 sieht doch gut aus... für eine Stereocanlage
-Christian Franke

Ich finde es sehr gut von Sega, daß sie einen Filterschutz für Sex-Webpages gemacht haben, aber daß man ganz leicht diesen Filterschutz wieder abschalten kann, finde ich nicht gut! (wer will wissen, ob ein User 18 ist oder nicht?!) Aber ich finde, diesen Sega DreamArena Internet-Filterschutz braucht es nicht zu geben, Sega sollte von sich aus schon keine Sex-Webpages in seinen Server reinlassen. Aber Sega geht es ums liebe GELD, und deshalb gibt es SEX in der DreamArena FÜR ALLE! (oder meint Sega, daß Kinder nicht in der Internetregistrierung lügen?!). Aber sonst finde ich alles SUPER in der DreamArena, e-mail, Chat, Games, Tips, und so weiter, auch die Dreamcast-Games sind sehr gut, Soul Calibur das beste Game für Dreamcast (und der 90er Jahre), Ready 2 Rumble Boxing auch sehr gut, oder Sonic Adventure – einfach traumhafte Grafiken, aber wird es auch mal Racer-Games geben mit Internet-Unterstützung in Deutschland?
-Marco Drescher, via eMail

Oh ja, das Internet und die schweinischen Seiten. Da gibt's ja so einiges, und die Problematik beschäftigt die Leute auf dem PC (und die Leute bei der Staatsanwaltschaft) schon seit Jahren. Ich persönlich bin da etwas gespalten. Auf der einen Seite will ich nicht, daß jemand wie mein achtjähriger Neffe in der Lage ist, sich solche Seiten aufzurufen, auf der anderen Seite soll man einen mündigen Bürger die Freiheit im Netz lassen, sich auch Sex-Seiten anzuschauen. Sex hat das Internet groß gemacht. Auch wenn's mal wieder keiner wahrhaben will.

Es ist zum Verrücktwerden: Wenn ich irgendwo zum Chatten gehen will, heißt es, daß ich einen veralteten Browser benutze oder aber der Browser hierfür nicht geeignet ist. Bei Aufrufen einer Webcam dasselbe! So schaue ich dumm in die Röhre, anstatt zu chatten oder eine Webcam zu sehen. Inzwischen vergeht mir allmählich die Lust, mit Dreamcast ins Internet zu gehen, und ich überlege, dieses Ding zu verkaufen und mir stattdessen einen PC zuzulegen, wenn diese Probleme nicht bald gelöst werden können. Auf Dauer vergeht einem die Lust, wenn es es immer heißt, „Ihr Browser ist veraltet – Seite nicht aufrufbar“.

-Harry Amend, via eMail

Und wieder das Internet, und die Probleme. Ja, wir haben das mit dem Browser auch gemerkt (außerdem hier nochmal eine Entschuldigung, daß unsere Website immer noch nicht online ist). Es sollen regelmäßige Updates für den Browser kommen, aber das hilft Euch da draußen auch nicht weiter. Jedenfalls nicht im Moment. Es sind mit Sicherheit Kinderkrankheiten, die hoffentlich bald überstanden sind. Sobald wir was genaueres wissen, wißt Ihr's natürlich auch.

Ihr habt mich mit Eurem Mag dermaßen beeindruckt (echt jetzt!), und den Wunsch nach der schnellsten Konsole der Welt geweckt. Ihr habt die nötige Prise Humor und seid dazu noch informativ. Doch auch ich habe noch ein paar Verbesserungsvorschläge. In Eurem Previewteil könntet Ihr am Ende einen ersten Eindruck angeben.

Unser Design-Gott Ian Miller auf dem Weg zurück nach England. Damit in seiner Ehe auch in Zukunft alles funktioniert, von uns... die Liebesgrüße aus der Lederhose. Sitzt, paßt, wackelt und hat Luft



Ansonsten seid Ihr die besten, also bleibt auf alle Fälle auf dem Niveau!

-Oliver Preise, via eMail

Okay, ich wollte nur anmerken, daß wir diese eMail an Sega weiterleiten werden, mit der Aufforderung, uns ab sofort an jeder verkauften Konsole zu beteiligen... Nein, mal ernsthaft. Wir diskutieren gerade in der Redaktion, ob und wie wir einen ersten Eindruck in den Previews vermitteln wollen. Ob nur im Text oder nochmal extra als Sternchenwertung.

Derzeit habe ich drei Spiele fürs Dreamcast (Ready 2 Rumble, TrickStyle und HOTD2), und ich muß sagen, letzteres, das bei Euch ja indiziert sein dürfte, ist wirklich eine Wucht, dem Spiel hätte ich fünf Sterne gegeben, ein Spiel zum Abreagieren! Wißt Ihr eigentlich, ob Time Crisis 2 für DC erscheint? Bin schon gespannt, was es für's DC zu Weihnachten alles schneit! Mit dem Resident Evil: Code Veronica dürfen wir erst nächstes Jahr rechnen? In meinem Brief hatte ich ein kleines Anliegen, und zwar, ob Ihr jeden Monat in Eurem Heft eine Spiele-Charts-Seite einrichtet, das ist eigentlich in jedem Konsolenheft schon STANDARD! Wünsche Euch noch viel Erfolg mit dem Magazin, das ich natürlich als DC-Besitzer jeden Monat kaufe! Andreas Kargl, St. Pölten

Was, und man verlangt von uns, einen Standard zu machen? Nein, pfui. Aber okay... wir wollen bis zu einer Chartliste erstmal warten, bis genügend Spiele draußen sind. Bisher könnten wir nur die Redaktionsfavoriten vorstellen, und die sind ganz einfach...

1. Soul Calibur
2. Shadow Man
3. Power Stone
4. Speed Devils
5. Trick Style
6. F1 Grand Prix
7. Ready 2 Rumble
8. Racing Simulation 2
9. UEFA Striker
10. Snow Surfers

Das neue Dreamcast-Magazin hat mich neugierig und auch, bevor ich die erste Ausgabe gelesen habe, skeptisch gemacht. Wirre Fragen gingen in meinem Kopf herum: Wird SEGA es tatsächlich schaffen, eine monatliche Demo-GD auf die Beine zu stellen? Wird jeder Titel in den Himmel gelobt? (Hoffentlich reicht das Wertungsschema nicht nur von 90 - 100 Punkten...). Mutiert das einzige Mag mit Demo-GD zur reinsten Werbeveranstaltung? (SEGA könnte es gebrauchen...) Nach der ersten Ausgabe war ich erleichtert, immerhin habt Ihr den „Mut“ zu schlechten Bewertungen (Toy Commander). Die zweite Ausgabe hat mich dann erstaunt: Hätte nicht damit gerechnet, daß Ihr derart kritische Leserbriefe abdrucken würdet. Zu dieser Kritik kann man eigentlich nur folgendes sagen: „Viel zu große Screenshots“: Völliger Quatsch: Habe selten ein ansprechenderes, übersichtlicheres Heft gesehen: Keine Konsole konnte es sich bisher leisten, große Bilder abzudrucken, ohne daß es in einer Pixelwüste endete. „Szenemäßige Plakatierung“: Da das Heft eine andere Zielgruppe anspricht als jedes andere Videospiele-Magazin, wundert es mich, daß einige Leser nicht ein wenig über den Tellerrand schauen wollen.

-Tobias Märker, via eMail

Ich wollte kritische Leserbriefe in die zweite Ausgabe nehmen, um einfach zu zeigen, daß wir genauso in der Kritik stehen, und wir auch drauf antworten. Und zwar immer. Und damit sag ich Tschüß, Thomas

KontaktAdresse

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

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

■ Dreamcast,

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



SurfRausch. Beim Internet gibt's immer noch Probleme



Kinder, seid

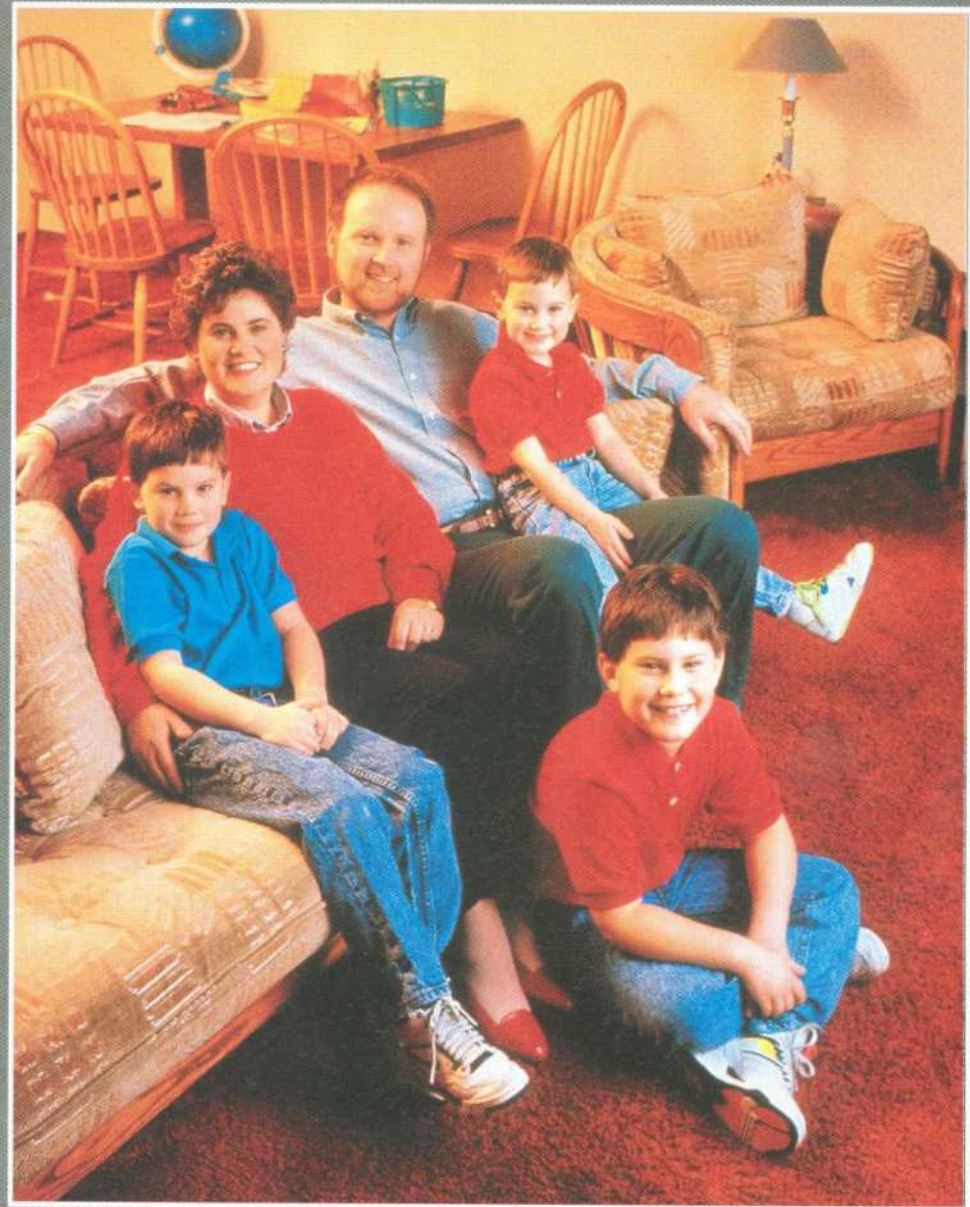
schön

brav,

sonst gibts

heute Abend

keine Prügel.



*Virtua
Fighter
3tb*



Nur wer artig ist, bekommt Nachschlag: Virtua Fighter 3tb ist da. Exklusiv für Dreamcast.

Mit mehr als 10 Kämpfern, 13 Stages, 700 verschiedenen Moves. Und einer 3-D-Performance, die so echt ist, dass es fast schon weh tut.

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

Jetzt Da

SpielKinder



Thomas Gerhardt
Ärgert sich, daß er in diesem Monat keine Spiele testen durfte... weil ihm die Redakteure alles geklaut haben



Markus Hermannsdorfer
weiß seit F1 Grand Prix, daß jedes Rennauto vier Räder braucht, bevor man siegen kann



Ulf Schneider
meint, daß vier Räder nur was für Leute sind, die auf zwei Rädern keine Balance halten können

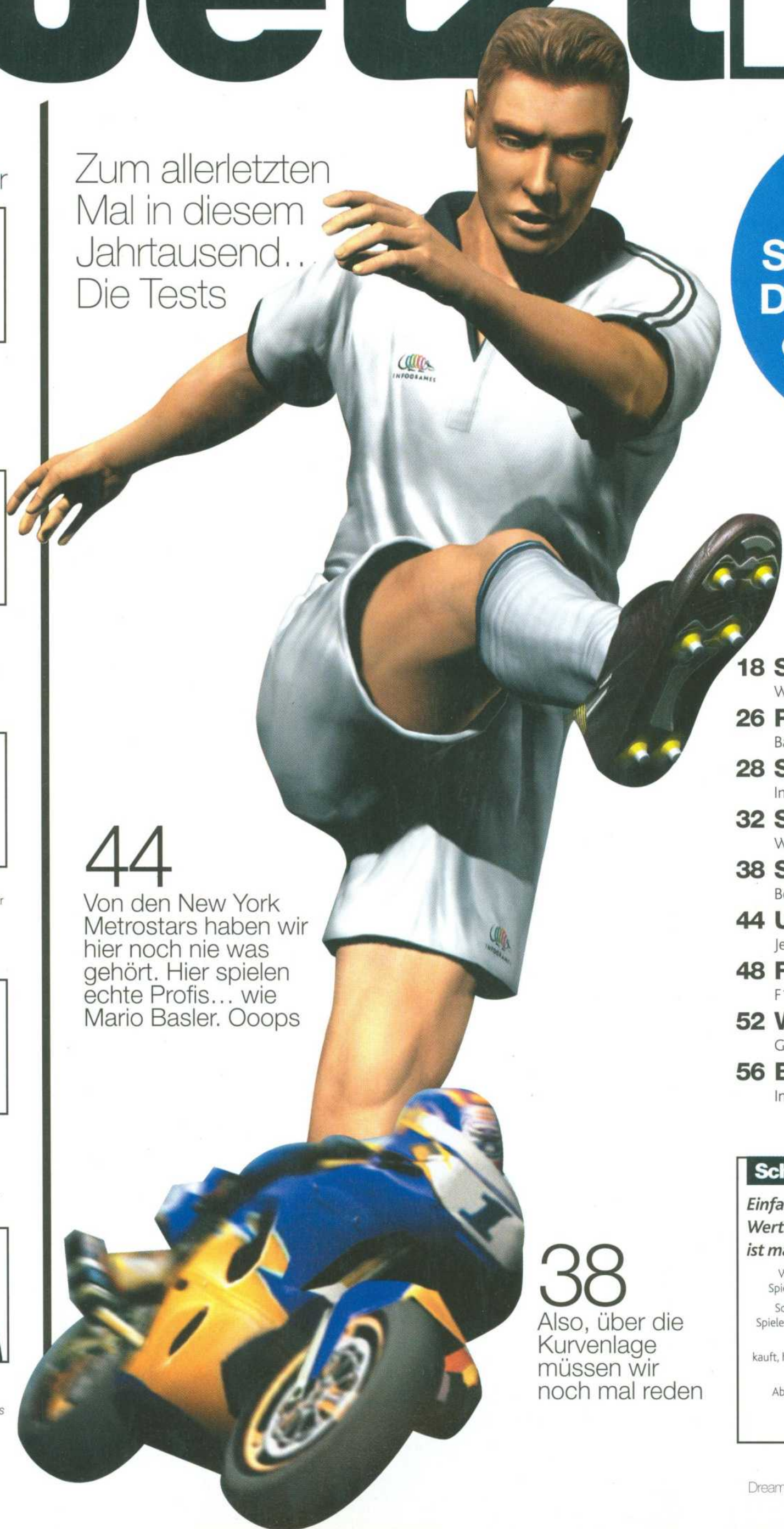


Andreas Neuenkirchen
mag es gerne schattig und will nun auch eine Voodoo-Maske haben...



Alex Folkers
meint, daß sich die Kleidung in Snow Surfers nur bedingt für Tiefschnee eignet...

Zum allerletzten Mal in diesem Jahrtausend... Die Tests



44

Von den New York Metrostars haben wir hier noch nie was gehört. Hier spielen echte Profis... wie Mario Basler. Ooops

38

Also, über die Kurvenlage müssen wir noch mal reden

9
Spiele im Test
Das muß man einfach mal spielen



- 18 Shadow Man**
Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?
- 26 Re-Volt**
Batterien nicht im Lieferumfang enthalten
- 28 Snow Surfers**
Im Tiefschnee versunken
- 32 Soul Fighter**
Wähle 0130-Held...
- 38 Suzuki Alstare**
Booooooorn to be wild...
- 44 UEFA Striker**
Jetzt auch ohne Loddar
- 48 F1 World Grand Prix**
F1? TD1? Wo ist der Unterschied?
- 52 WWF Attitude**
Grrrrrrrrrrrrrr...
- 56 Buggy Heat**
In den Sand gesetzt

Schlußstrich

Einfach auf den Punkt gebracht: die Wertungen. Denn mit Prozentrechnung ist man schon in der Schule gestraft.

- Wie kann man nur ohne dieses Spiel weiterleben? Sofort kaufen! ★★★★★
- Sollte auf der Wunschliste jedes Spielers sein, sobald das Geld da ist. ★★★★★
- Muß nicht sein, aber wer's kauft, hat das Geld nicht verschenkt. ★★★★★
- Muß nun wirklich nicht sein. Aber wer sonst schon alles hat... ★★★★★
- Pfui Bah! ★★★★★

Shadow Man



**Vorsicht, bissige Knarre!
Shadow Man selbst
kriegt den Mund eher
selten auf, aber seine
Pistole zeigt Zähne**



Lieber Gruft als Croft: Wenn Mike LeRoi und sein Teddybär durchs Reich der Toten kraxeln, wird den Dämonen angst und bange, und die Spielergemeinde hat ein neues Sexsymbol

Nach den Erfolgen mit der Spiel-Umsetzung der Comic-Figur *Turok* läßt Acclaim nun ein weiteres Strichmännchen auf die Bildschirme los. Und der *Shadow Man* ist mit seiner Sonnenbrille, seinen Voodoo-Tattoos und seinem Kahlkopf schon von sich aus viel cooler als der brave Dinojäger. Von der weiblichen Action-Adventure-Konkurrenz mal ganz zu schweigen. Renommierete Comic-Autoren wie *Preacher*-Erfinder Garth Ennis und *Hellblazer*-Vater Jamie Delano sorgten dafür, daß der grimmige Weltenwandler auf Papier eine würdige Figur macht. Die Game-Designer Guy Miller und Simon Phipps brauchen die dadurch hoch gesteckten Erwartungshaltungen allerdings nicht zu fürchten.

Fünf Freunde in der Hölle

Fünf Freunde sollt ihr sein, dachte sich der schurkische Dämon Legion und beförderte die fünf bösesten und gefährlichsten Serienmörder der Welt ins Jenseits, nur um sie dort noch böser und gefährlicher zu machen. Einer der fünf ist selbstredend Jack The Ripper, der im Leben vor dem Tod praktischerweise Architekt war. Im Reich der Toten entwirft er im Auftrag Legions für sich und seine Spießgesellen ein verwinkeltes Asyl, bewacht von Monstern, die Eindringlingen mit Stahlhaken, Kettensä-



Testpilot

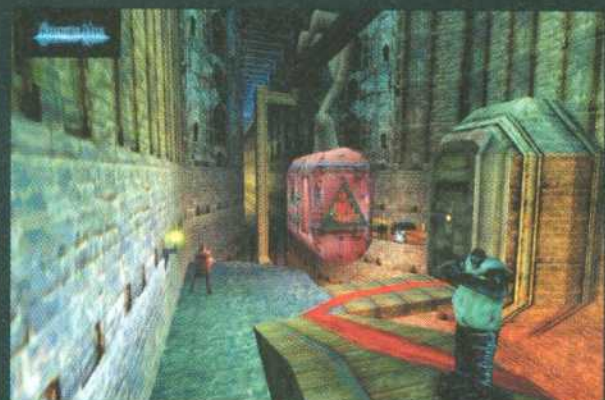
Andreas Neuenkirchen

- **Titel:** Shadow Man
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 35 Blöcke
- **Erscheint:** Dezember
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** schaurige Atmosphäre, non-linear, packende Story, ausgewogene Mischung aus Puzzles und Ballern
- **Contra:** teilweise unübersichtlich, etwas fummelige Bedienung



BrustVergrößerung
Mike würde seine Implantate gerne loswerden, aber als Shadow Man ist er auf die Maske in seiner Brust angewiesen



DieVier von der Voodoostelle



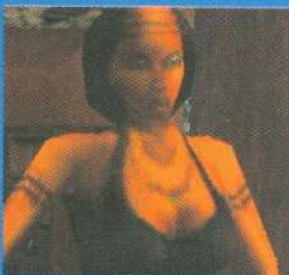
Mike LeRoi

Der Ex-Literaturstudent verdingte sich eine Zeitlang als Taxifahrer, stahl 20.000 Dollar von einer gemeingefährlichen Gang, bezahlte von dem Geld die lebensrettende Operation seines kleinen Bruders. Die Gang tötete den kleinen Luke aus Rache. Mike verlor dadurch sein Gedächtnis, wurde Auftragskiller, dann Shadow Man.



Shadow Man

Mikes LeRois Alter ego ist der untote Wandler zwischen den Welten, wie viele vor ihm. Die Schattenmaske auf seiner Brust gibt ihm seine Schattenkräfte. Eigentlich trägt man sie im Gesicht, wie jede vernünftige Maske. Diesem Shadow Man wurde sie allerdings bewußt in die Brust gepflanzt, um ihn zum Sklaven der Zauberin Nettie zu machen.



Nettie

Die Voodoo-Priesterin Nettie hat sich ziemlich gut gehalten, wenn man bedenkt daß sie bereits mehrere Jahrhunderte auf dem Buckel hat. Ihre straffe Haut und vitale Ausstrahlung erhält sie durch regelmäßigen Geschlechtsverkehr mit dem Shadow Man, den sie mit ihrer selbstgebastelten Maske erschaffen hat und kontrolliert.



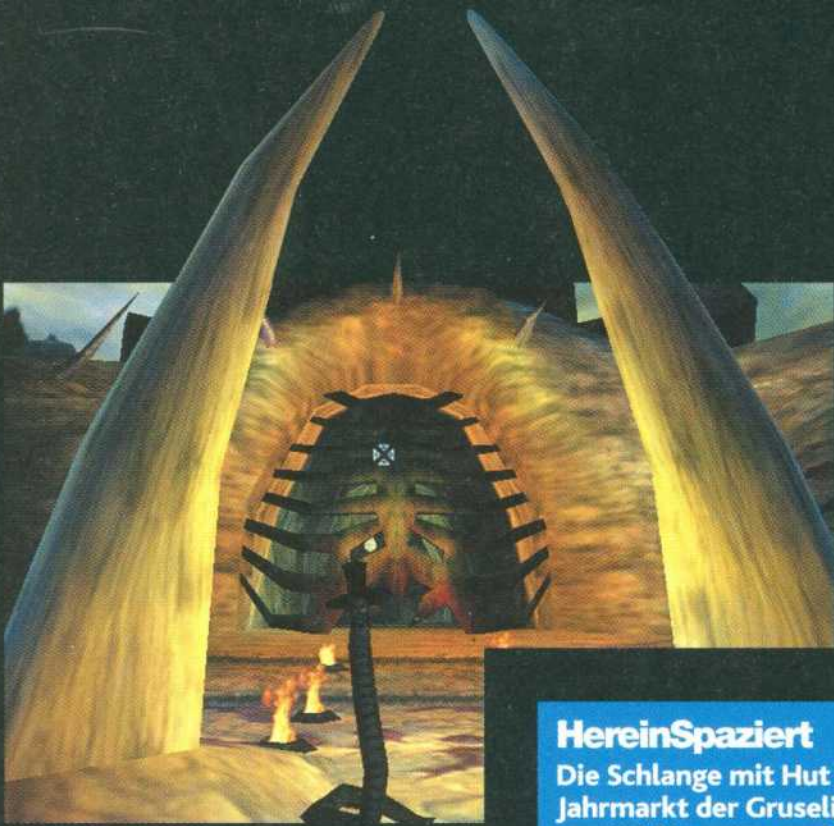
Jaunty

„Jaunty, fahr schon mal den Besen vor!“ Die Schlange mit dem unmöglichen Hut ist der Assistent von Nettie. Hat als Totenreich-Torwächter für jede verlorene Seele einen flapsigen Spruch übrig. Am liebsten würde der gebürtige Ire im Pub sitzen und saufen, aber nach einem fehlgeschlagenen Experiment sieht er wie ein mißratener Kobold aus.

gen und Schußwaffen zu Leibe rücken. Nicht auszudenken, was geschähe, wenn diese Viecher in die Welt der Lebenden ausbüchsten. Dafür, daß das nicht passiert, sorgen seit vielen hundert Jahren die sogenannten Shadow Men, die sich im Reich der Toten ebenso ungehindert bewegen können wie in der Welt der Lebenden. Früher waren die Shadow Men ein stolzer Stamm magiebegabter Krieger in Afrika. Der aktuelle Shadow Man gibt da einen Ritter von eher trauriger Gestalt ab. Mike LeRoi ist ein ehemaliger Killer, Glücksspieler, Alkoholiker und College-Abbrecher. Von der Voodoo-Priesterin Nettie, der er hörig ist, erhält er den Auftrag, die Welt, wie wir sie kennen, vor ihrem Ende zu bewahren. Er muß den fünf dämonischen Serienkillern und ihrem Boß das Handwerk legen. Dummerweise hat es die Knilche bereits ins Diesseits verschlagen, wo sie Mike mit links in die Tasche stecken würden, da seine Schattenkräfte hier nicht wirken. Also macht er sich auf ins Jenseits. Er muß ein dreiteiliges Artefakt namens L'Eclipser finden, mit dessen Hilfe Nettie seine Schattenkräfte auch außerhalb der Schattenwelt aktivieren kann. Wo er sowieso gerade dort ist, kann er gleich noch die 120 dunklen Seelen einsammeln, die Legion eigentlich für seine Weltherrschaftspläne behalten wollte.

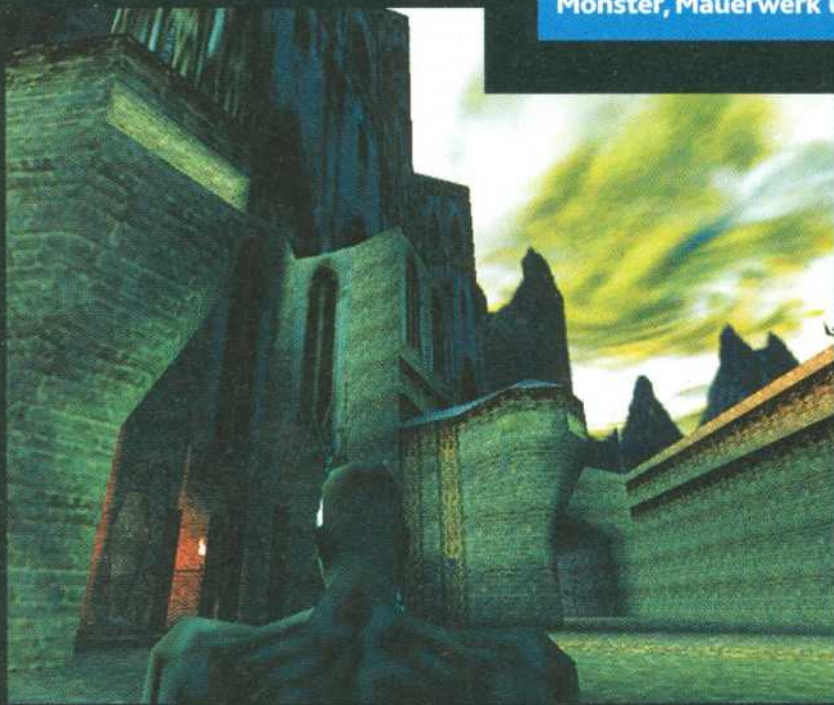
Teddy weist den Weg

Im Grunde ist dem zynischen Mike diese ganze Weltrettungsgeschichte piepegal, aber da ist auch noch die Sache mit seinem kleinen Bruder Luke, der einst mehr oder weniger durch Mikes Verschulden aus dem Leben schied. Seine kleine Seele ist im unheimlichen Killer-Asyl gefangen. Kein guter Ort für ein Kind, nicht mal für ein totes. Mike will Brüderchen da rausholen. Lukes Teddybär, über den die Brüder kommunizieren, weist ihm den Weg. Mit Hilfe des Stofftieres kann sich der Shadow Man auch in andere, bereits zuvor besuchte Spielabschnitte teleportieren, falls zu Fuß gehen mal zu lange dauert bzw. man sich



HereinSpaziert

Die Schlange mit Hut bewacht den Jahrmarkt der Gruseligkeiten. Innendrin erwarten den Besucher Monster, Mauerwerk und mehr



Die Macher von Shadow Man wissen: Action-Adventure fängt mit Action an



verläuft. Das ist alles andere als abwegig in *Shadow Man*, denn die Levels sind groß an Zahl und noch größer an Ausmaß. Und wahrlich non-linear ist das ganze auch noch. Zwar können gewisse Türen erst geöffnet werden, sobald der Shadow Man eine bestimmte Anzahl dunkler Seelen gesammelt und so sein Schatten-Level aufs entsprechende Niveau gebracht hat. Aber wo er diese Seelen findet und welche Tür er als nächste nimmt, bestimmt der Spieler weitestgehend selbst. Fragt man fünf Spieler nach dem besten Weg durch Deadside und Liveside, wird man fünf verschiedene Antworten bekommen. Spielerisch ist *Shadow Man* ein Action-Adventure, in dem man typische Action-Adventure-Sachen macht: Laufen, Springen, Hangeln, Ducken, Schwimmen, Tauchen, Sachen verschieben, Schalter betätigen und Schießen. Ziemlich viel Schießen, denn im Gegensatz zu etlichen anderen Vertretern dieses Genres war es den Machern von *Shadow Man* offenbar bewusst, daß der Begriff Action-Adventure mit Action anfängt. In der Schattenwelt wehrt sich Mike gegen untote Bedrohungen mit Voodoo-Waffen wie seiner Schattenpistole, die über einen unendlichen Munitionsvorrat verfügt. Andere, mächtigere Schattenwaffen werden im Verlauf des Spiels gefunden. Sie werden mit glühenden Totenschädeln aufgeladen. Wie es sich für einen echt coolen Typen wie Mike gehört, kann er beide Hände gleichzeitig benutzen, was vor allem bedeutet, daß er stereo feuern kann. Will ihm im Diesseits jemand etwas Böses, verläßt er sich auf die traditionelle Feuerkraft von Schrotflinten, MPs und

BärenStark

Der Teddybär... das stärkste Tier im Spiel und König der Medien

Die Bären scheinen überall auf dem Vormarsch zu sein. Nicht nur, daß sie in *Toy Commander* versuchen, die Herrschaft über das Spielzimmer an sich zu reißen (schlechte Idee), nein, auch beim *Shadow Man* ist der beste Freund des Menschen der Bär. Hier nun ein kurzer Blick, welche Bären sich denn noch für Spiele eignen könnten:



Winnie Puuh

Der Ober-Bär überhaupt. Der Don des Waldes. Was Marlon Brando für Gangster, ist Winnie für Bären. Loyal gegenüber Tigger und Christopher Robin und mit Sicherheit das verfrissenste Tier im Revier, hat er sich einen festen Platz in den Kinderzimmern dieser Welt erobert.



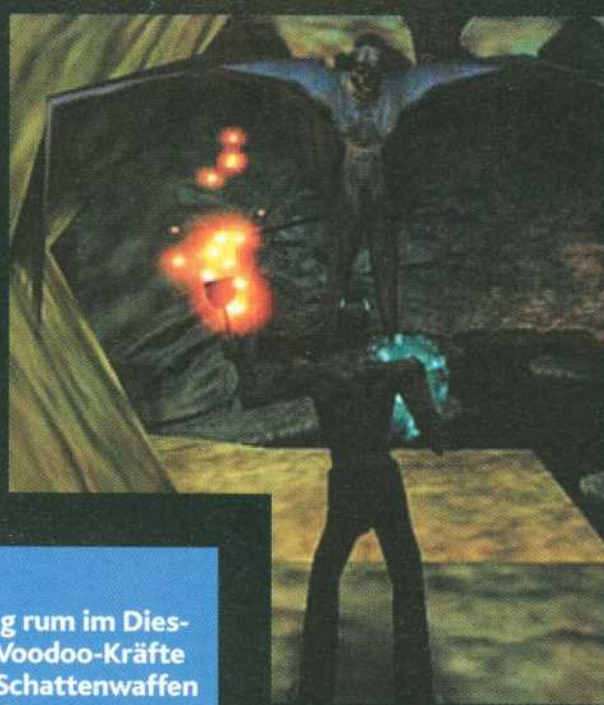
Teddy

Braunrot, selbstgestrickt und strapazierfähig: Der beste Freund von Mister Bean. Okay, eigentlich genaugenommen auch der *einzige*. Eher ungeeignet für eine Reise in die Schattenwelt, treibt einen aber in den Wahnsinn. Und da kann es manchmal auch ganz schön sein.

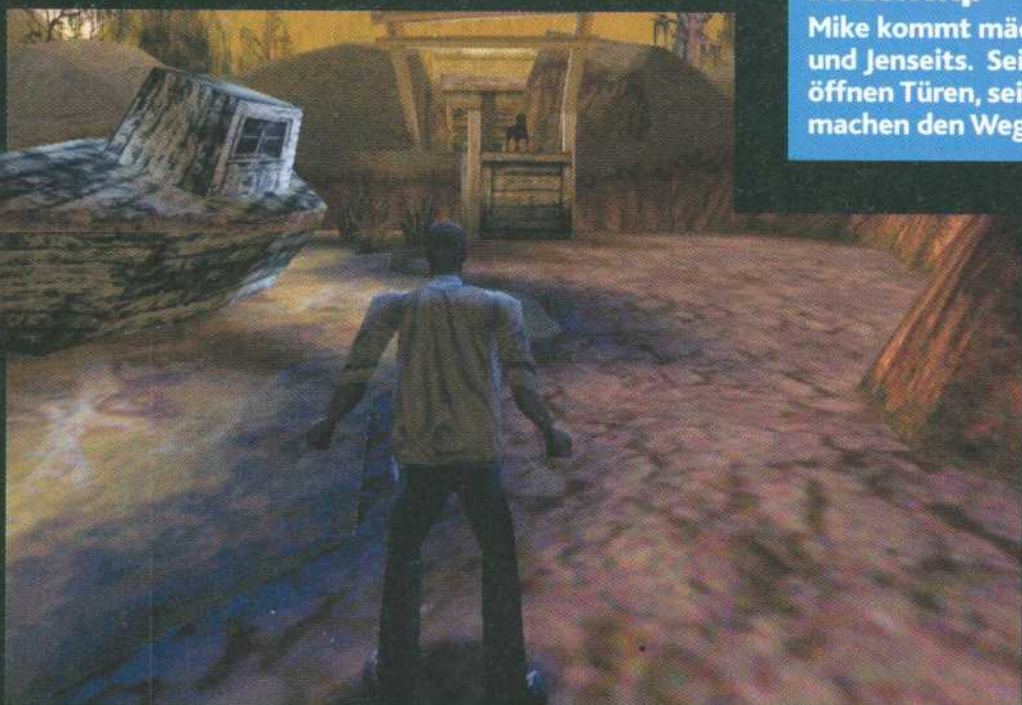


Der Gummibär

Haribo macht Kinder froh, und Thomas Gottschalks Bankkonto ebenso. Der *Ursus latex* brummt nicht, stinkt nicht, beißt nicht, macht nirgends hin. Er schmeckt noch nicht mal nach Bär. Kurz und gut: Der Gummibär ist der ideale Bär für alle, die keine Bären mögen.



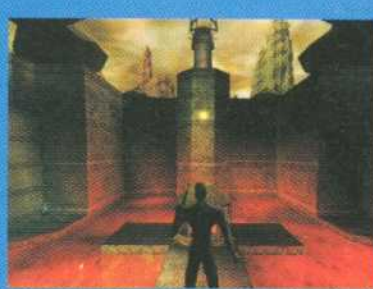
Höllentrip
Mike kommt mächtig rum im Dies- und Jenseits. Seine Voodoo-Kräfte öffnen Türen, seine Schattenwaffen machen den Weg frei



ReiseFührer



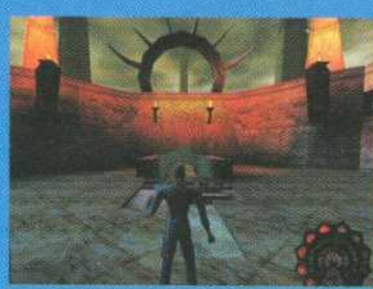
Tempel des Lebens
Dieser Tempel ist tatsächlich wie das Leben: Mühsam muß man immer höher klettern und die niederen Kreaturen auf der Strecke lassen, wenn man etwas erreichen will. Nur um am Ende doch in ein tiefes, tiefes Loch zu fallen. Deprimierend, irgendwie.



Tempel des Blutes
Über Lava laufen ist Euch nicht genug? Ihr wollt hineinspringen, Euch darin aalen, in ihr tauchen und schwimmen? Gut, dann bekommt Ihr hier, was Ihr dafür braucht. Aber paßt auf, daß diese Tempeldienerinnen Euch nicht zu nahe kommen...



Tempel des Feuers
Wenn sich eine Tür mal nicht öffnen läßt, kann ein bißchen Gewalt Wunder wirken. Die Tempeldienerinnen reagieren auf Eindringlinge zunächst scheu, werden aber zu echten Furien, wenn man die richtigen Knöpfchen zu drücken versteht.



Tempel der Prophezeiung
Wenn Ihr Höhen und Lava nicht mögt, guckt lieber nicht nach unten. Weicht nicht vom Holzweg ab, bis Ihr die passende Tätowierung bekommen habt. Danach könnt Ihr besser über flüssige Lava laufen, als Manager-Seminar-Teilnehmer über glühende Kohlen.

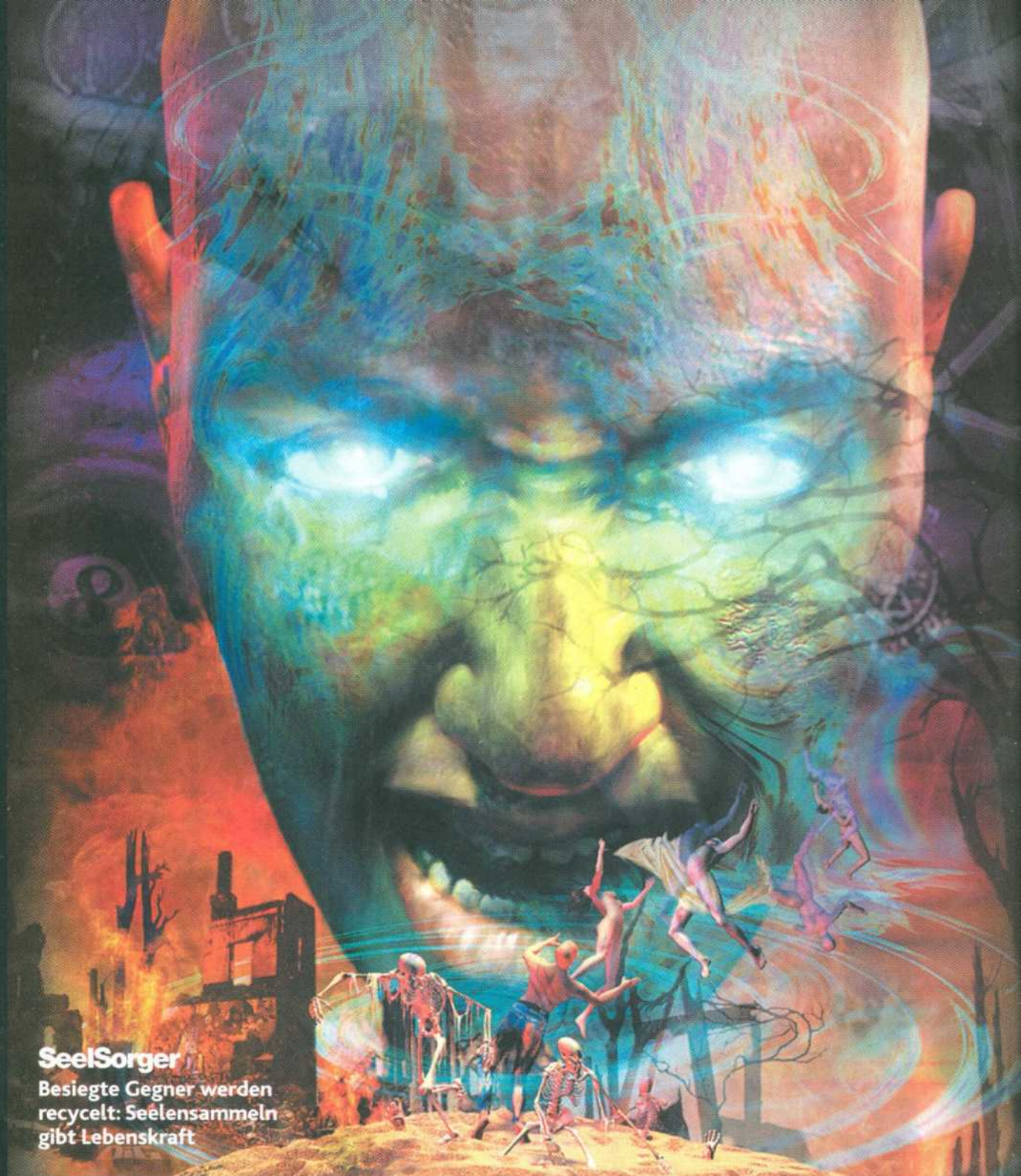
Des Shadow Man Hüftschwung beim Rückwärtslaufen ist unschlagbar

► Ähnlichem. Neben Waffen, L'Eclipser-Teilen, Munition und Schädeln gibt es noch Lebenskraft-Energie-Wölkchen und Cadeaux zu sammeln. Bei letzteren handelt es sich um Gefäße mit Opfern, die im Tempel des Lebens gegen permanente Erhöhung der Lebensenergie eingetauscht werden können. Dazu muß man sich freilich jedesmal erneut zum Tempel beamen. Der Nachteil dieser bequemen Reismethode: Zuvor besiegte Gegner fühlen sich wieder pudelwohl und werfen sich dem Shadow Man erneut an den Hals.

Im Tattoo-Studio des Teufels

Die Beweglichkeit der Spielfigur ist vorbildlich, besonders der Hüftschwung beim Rückwärtslaufen ist unschlagbar. Leider ist die Bedienung der Dreamcast-Umsetzung nicht ganz so anstandslos gelungen wie die der PC-Version. Tauchen und Schwimmen wird oft zum ziellosen Geklubber, und manch vermeintlich leichte Hangel- und Hochzieh-Aktion endet ein Stockwerk tiefer.

Vielerlei Hindernisse hat der Shadow Man zu überwinden, bevor die Welt gerettet ist. Dazu gehören u. a. Lava-Flüsse, brennende Fässer und Wasserfälle aus Blut (also Blutfälle). Um diese Gefahren zu meistern, holt er sich in verschiedenen Tempeln magische Tätowierungen ab, die ihn hitzebeständig und anderweitig härter machen. Für Türen, die sich mit keiner Schattenmacht der Welt öffnen lassen, braucht es spezielle Utensilien



SeelSorger
Besiegte Gegner werden recycelt: Seelensammeln gibt Lebenskraft

wie beispielsweise musikalische Knochen zum Trommeln auf magischen Bongos.

Atmosphärisch kann für *Shadow Man* so mancher Vergleich herangezogen werden, aber richtig greifen wird keiner. Sicherlich hat das ganze schon wegen der Horror-Thematik etwas vom Feeling der *Resident Evil*-Reihe. Bestimmt erinnert der Gefängnis-Level an den Showdown des Films *Natural Born Killers*, in einem Horrorhaus fliegen die Sperlinge wie in Stephen Kings Roman *Stark*, und eine zwielichtige Kneipe in – ausgerechnet – New Orleans heißt – ausgerechnet – *Wild at Heart*, aber trotz all dieser Anlehnungen und Ähnlichkeiten ist *Shadow Man* seine eigene Größe im Bereich Atmosphäre. Das Asyl ist wirklich furchteinflößend mit seinen schwindelerregend hohen Mauern und Türmen, seinen Glut- und Lava-Flüssen, flammenden und stacheligen Fallen und seinen blutenden Wasserfällen. Richtig zum Zähneklappern wird es jedoch erst in der Welt der Lebenden. In einem New Yorker Abrißhaus hat einer der Serienkiller ein neues Zuhause für seine Sammlung mumifizierter Leichen geschaffen, was nicht nur den Shadow Man anzieht, sondern auch die Fliegen. Damit die Leichen nicht bloß stumm rumsitzen, sind sie mit Kassettenrekordern ausgestattet, aus denen in Endlosschleifen ihre letzten wimmernden Worte durch die Gänge hallen. Das sorgt für heftigeres Horrorfeeling als jedes Gedärm, das über den Bildschirm matscht. Selbst hartgesottene Spieler sollten diesen Level vielleicht nicht unbedingt gerade vorm Schlafengehen spielen.

Whoopi, Sam und Alf retten die Welt

Das Grusel-Flair ist also nicht nur Verdienst der exzellenten Grafik und flüssigen Animation der Figuren, sondern vor allem der des formidablen Sounds. Die Musik zerrt zwar permanent an den Nerven, geht aber niemals auf selbige. Soundeffekte wie Heulen, Jaulen, Fauchen und Wimmern machen auch dem letz-

ten klar, daß die Odyssee durchs Jenseits kein Picknick ist. Einen großen schmatzenden Kuß verdienen die Verantwortlichen der deutschen Sprachausgabe. Da hat man zwar ob der Wahl der Synchronsprecher manchmal das Gefühl, daß gerade Whoopi Goldberg, Samuel L. Jackson und Alf die Welt retten, aber die Stimmen passen perfekt zu ihren Figuren.

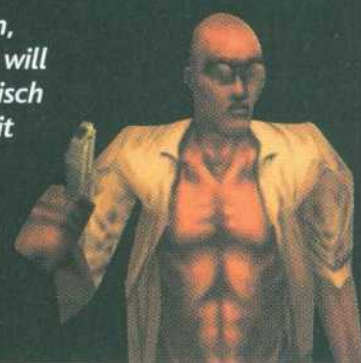
Fortsetzung folgt

Unter einer Trilogie macht man es ja heutzutage nicht mehr, und so sind bereits zwei Fortsetzungen angekündigt. Uns persönlich wäre ein Spin-off namens *Shadow Bear* am liebsten, in dem endlich genauer auf Herkunft und Mission von Lukes Teddy eingegangen wird. Vielleicht erlebt er dort plüschsträubende Abenteuer im Reich der untoten Stofftiere, wo er sich mit Waffengewalt gegen schimmelige Artgenossen wehren muß. Platzende Nähte und kullernde Knopfaugen werden in der deutschen Version natürlich nicht zu sehen sein.



SchlußStrich

Zombies, Kettensägen, Fleischerhaken, Serienmörder und ein Teddybär – was will man mehr? Inhaltlich und atmosphärisch eines der ungewöhnlichsten Spiele seit langem. Da könnte man eigentlich gleich alle fünf Sterne vollmalen, oder? Leider nein, weil die widerspenstige Bedienung der DC-Umsetzung oft ein Spiel für sich ist, und auf dieses hätten wir gerne verzichtet.



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



SpielZeit



15 min.

Nach jedem Sumpf-Jogging-Lauf erstmal in die Kirche.



30 min.

Im Reich der Toten ist jeder Zombie grau.



45 min.

Töten, um in den Tempel des Lebens zu kommen.



60 min.

Meine neue Schattenwaffe macht Licht und Aua.

Wie willst du

die

wenn du nicht mal

das

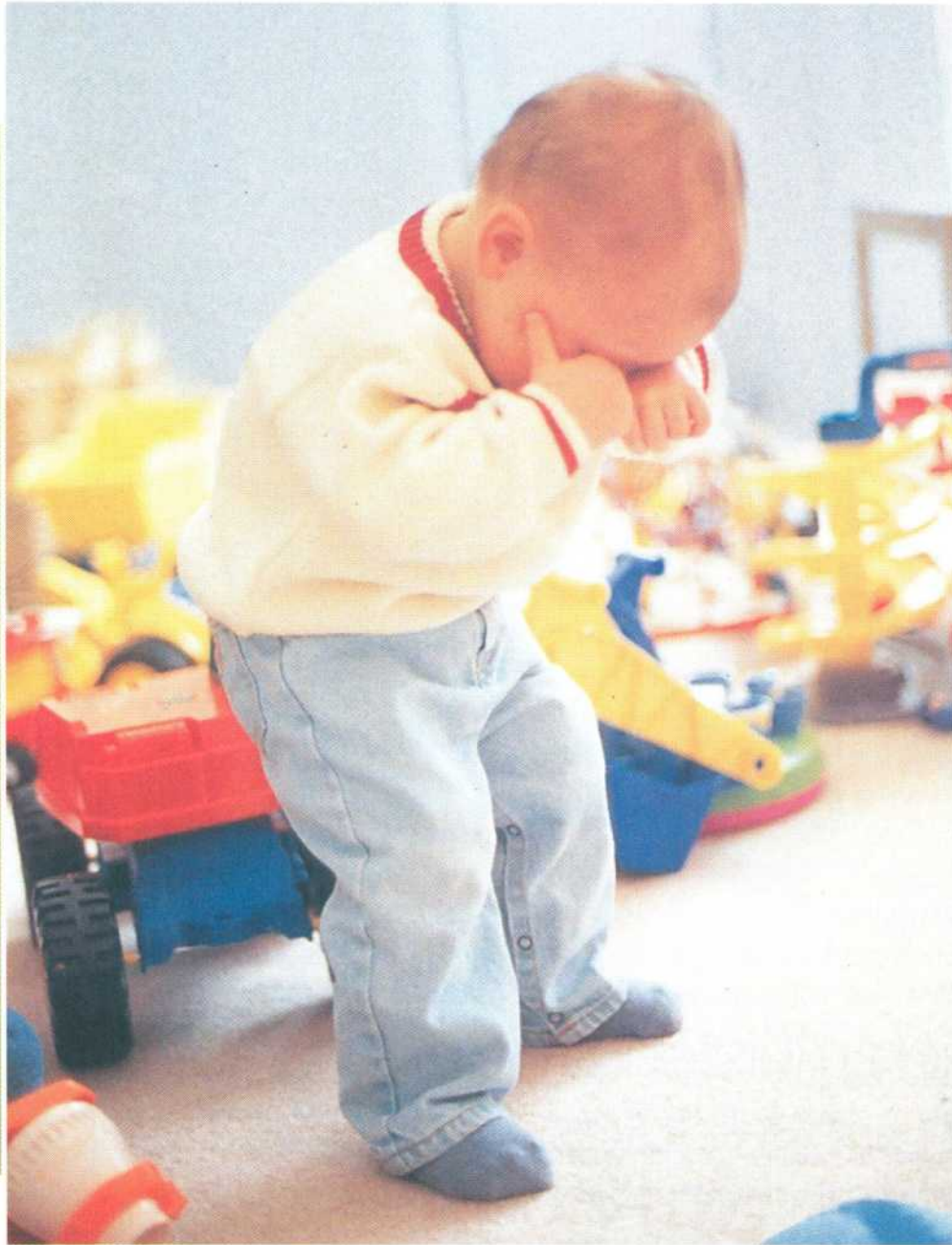
Kinderzimmer

erobern



Endlich ein Spiel, bei dem du deine gute Kinderstube vergessen kannst: Toy Commander.
Deine Mission: unschuldiges Spielzeug vor einem durchgeknallten Teddy zu retten. Deine

Welt retten,



kannst?



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

Waffen: viel Fantasie, viel Geschick und noch mehr Bomben. Deine Konsole: Dreamcast.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



FlinkeFlitzer
Diese Autos sehen nicht nur echt aus, sie fahren sich auch entsprechend

Re-Volt

Kleine Mädchen wünschen sich meistens Pferde, Jungs träumen von ferngesteuerten Modellautos. Mit *Re-Volt* werden endlich unsere kühnsten Kinderträume wahr



Testpilot
Markus Hermansdorfer

- **Titel:** Re-Volt
 - **Hersteller:** Acclaim
 - **Genre:** Fun-Racer
 - **Spieler:** 1 bis 4
 - **Extras:** keine
 - **VM-Platz:** 36 Blöcke
 - **Erscheint:** schon erhältlich
 - **Preis:** um 100 DM
- **Pro:** Vierspieler-Splitscreen-Modus und umfangreiche Internet-Unterstützung
- **Contra:** Nicht gerade leicht. Die Autos kippen ziemlich schnell um

Sage und schreibe 34 Autos stehen in *Re-Volt* zur Auswahl. Es gibt Modelle mit Elektromotor, andere haben kleine Benzinmotoren, dazu kommen Prototypen mit völlig eigenen Antrieben. Mit diesen rasen wir über 20 verschiedene Strecken, die vor Details nur so strotzen. Auf den Kursen tauchen gelegentlich Blitz- oder Sternensymbole auf, die eingesammelt werden können. Die Sterne sind schwer zu erreichen und schalten Bonuswagen frei. Die Blitze bedeuten verschiedene Waffen. Es gibt Raketen, Bomben, Stromschläge und vieles mehr. Allerdings weiß man durch das einheitliche Symbol nie, welche Waffe aufgelesen wurde. Hier hilft dann nur ausprobieren und hoffen. In höheren Levels setzt der Computer die Waffen recht raffiniert ein, intensives Training ist also angesagt.

Masse hat Klasse

Der Reiz von *Re-Volt* liegt im Besitzen aller Wagen. Bereits bei der Auswahl werden sie in schöner Verpackung präsentiert. Trotzdem sollte gerade beim Meisterschaftsrennen die Steuerbarkeit berücksichtigt werden. Selbst die Schwergewichte wiegen nur ein paar Kilo, weshalb die Kinderträume relativ

schnell umkippen. Hier hat die Masse Klasse. Je schneller die Autos sind, desto empfindlicher reagieren sie auf Fahrfehler. Wie bei echten RC-Autos gibt es halt auch hier Anfänger- und Profimodelle. Auch die Kurse haben natürlich ihre Tücken. Der amerikanische Vorort ist relativ leicht, da die Straßen angenehm breit sind. Dafür gibt es dort böse, neidische Kinder, die unser Auto mit Basketbällen und Bowlingkugeln bewerfen. Im Museum warten spiegelglatte Parkettböden, Rolltreppen und alarmauslösende Lichtschranken; im Supermarkt liegt Mehl auf der Strecke. Die Stuntstrecke bietet schließlich Loopings und Sprungschancen. Wem das immer noch nicht reicht, der darf sich im Track-Editor seine eigene Lieblingsstrecke zusammenbasteln. So einen eigenen Rennkurs zu entwerfen, ist schon eine

Ob Museum, Supermarkt oder Stuntstrecke: Mit unserem Mini-Auto kommen wir problemlos überall hin

ExtraSpaß



GeisterFahrer

Auf dem PC ist es möglich, Kurse und Ghostcars über das Internet zu verschicken. Dank 1:1-Konvertierung dürfen wir dieses Vergnügen nun auch mit Dreamcast genießen. Auf der Acclaim-Homepage gibt es sogar richtige Wettbewerbe. Wird ein Rennen besonders gut gefahren, kann dieses abgespeichert und auf die Homepage geladen werden. Die Leistung wird bewertet und oft sogar mit Preisen belohnt. Natürlich kann der Geisterfahrer auch an einen Freund geschickt werden. Dieser fährt dann quasi gegen unser Auto. Der hervorragende Netzwerk-Modus des PC wird dadurch leider nicht ersetzt. Dreamcast ist halt doch nur eine normale Videospiel-Konsole, und hier waren die Grenzen der Konvertierung einfach erreicht. 36 VM-Blöcke müssen über das Netz verschickt werden.



KursSteigerung
Vom Museum bis zum Luxus-schiff, hier wird einiges geboten: Die Kurse sind so vielfältig wie die Strecken. Es lebe die Abwechslung!



feine Sache. Zunächst sieht man nur ein weißes Gitter und einen rosa Kasten. Dieser markiert die Stelle, wo das nächste Teilstück eingesetzt wird. Mit X kann das Teilstück gedreht werden, ein Pfeil zeigt die jeweilige Richtung an. Mit A wird es plziert. Mit dem B-Knopf wird gelöscht. Drücken wir Start, erscheint ein Menü, in dem wir verschiedene Teile oder Pick Ups auswählen können. Hier wird auch geladen und gespeichert oder der Editor wieder verlassen. Die Pick Ups können erst plziert werden, wenn die Rennstrecke einigermaßen fertig ist. Auf dem Bildschirm erscheint unser neuer Kurs und ein Fadenkreuz, mit dem die Bonusbringer an der richtigen Stelle plziert werden. Der Track-Editor ist recht vielfältig und einfach zu bedienen. Damit sollte sich jeder seine eigene Rennstrecke zusammenbasteln können. Schade nur, daß die Autos nicht in ähnlicher Weise modifizierbar sind. Nicht mal Ersatzreifen, geschweige denn die Teile, welche den Modellbastler am meisten beschäftigen, beispielsweise Sender- und Empfänger-einheiten und ähnliches, wurden hier bedacht. Aber *Re-Volt* ist halt keine Simulation, sondern ein reinrassiger Fun Racer.

Beschäftigungstherapie

Re-Volt ist das genau das richtige für kleine Jungs und Leute mit Sammelwahn. Der Modellauto-Pilot wird oft und gern mit neuen Wagen, Strecken und diversen Extras belohnt. Leider unterscheiden sich die Bonuswagen meist nur geringfügig von den anderen Modellen. Elektro- und Benzinautos klingen gleich, die Steuerung unterscheidet sich fast gar nicht. Der einzige wichtige Faktor ist die Masse. Je schwerer, desto besser. Optisch macht *Re-Volt* einen sehr guten Eindruck. Die Strecken wimmeln vor Details, die Autos hinterlassen dicke schwarze Brems Spuren. Drei verschiedene Kameraperspektiven stehen zur Auswahl, wobei sich die Ego-Variante wegen der fehlenden Übersichtlichkeit weniger empfiehlt.

Die Dreamcast-Version enthält, im Gegensatz zum gleichnamigen PC-Spiel, einen speziellen Extra-Kurs.

„Rooftops“ nennt sich diese wilde Hatz über Hausdächer. Auch zwei versteckte Bonus-Wagen, die es in der Originalversion nicht gab, dürfen gesucht werden. Verschiedene Spiel-Modi, vom Einzelrennen bis zum Championship-Modus, bei dem es vier verschiedene Pokale zu gewinnen gibt, sorgen für langanhaltenden Spielspaß. Die hervorragende Internet-Einbindung sorgt ebenfalls für Abwechslung. Endlich wird Segas Konsole auch in dieser Hinsicht einmal ausgenutzt, denn was man bisher von anderen Programmen kennt, ist für das Kommunikationszeitalter wenig innovativ. Dieses Beispiel sollte Schule machen. Auch haben wir jetzt endlich ein vernünftiges Rennspiel mit Vier-Spieler-Splitscreen-Modus auf Dreamcast. Es funktioniert also doch!

Re-Volt ist in jedem Fall billiger als ein echtes Modellauto und sollte ganz oben auf dem Wunschzettel für den Weihnachtsmann stehen.



SchlußStrich

Ein Spaß für die ganze Familie: Jungs müssen sowieso zuschlagen, denn hier erfüllen sich alle Bubenträume (außer die von Lara Croft, Pamela Anderson und ähnlichem). Mädchen sollten ebenfalls einen Blick riskieren, denn das Glück der Erde gibt es nicht auf dem Rücken der Pferde – nein, es surrt leise und flitzt über die Straße. *Re-Volt* gehört unter jeden Weihnachtsbaum. Deshalb vergeben wir:



SpielZeit



15 min.
Eigentlich wollte ich ein kleines Pferdchen zu Weihnachten...



30 min.
...aber wenn ich unbedingt Highway-Killer spielen soll. Bitte sehr.



45 min.
Immer schön im Kreis herum wie die Hexe Fidubumm...

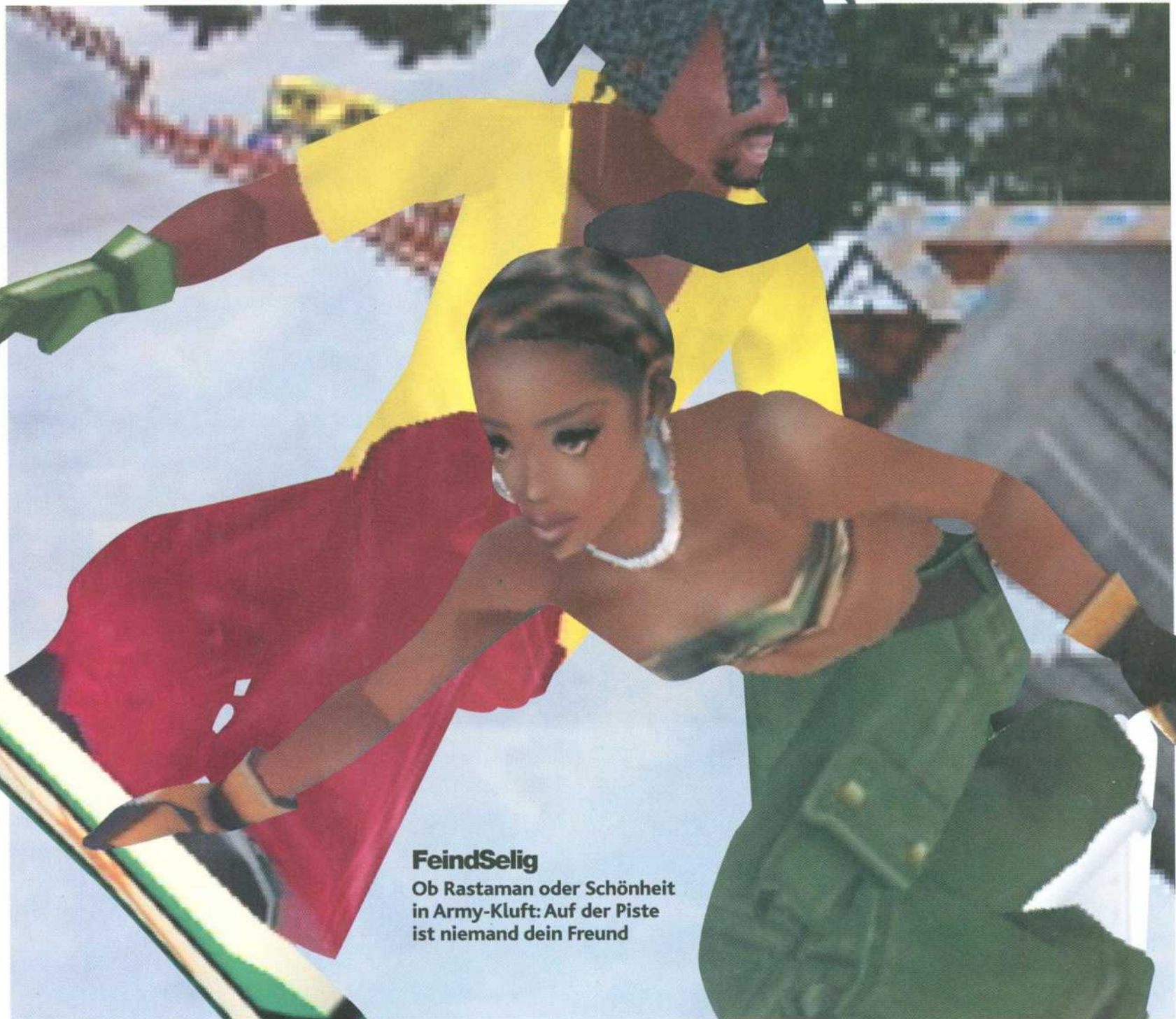


60 min.
Leo, Kate! Geht aus dem Weg! Dieses Schiff gehört jetzt mir.



FrostBeulen

Angehende Snow Surfer sollten sich warm anziehen: Hier geht's rund im Schnee



FeindSelig

Ob Rastaman oder Schönheit in Army-Kluft: Auf der Piste ist niemand dein Freund

Snow Surfers

Schmales Brett, steile Piste, irrer Fahrer – wer sich in *Snow Surfers* sportlich betätigen will, sollte keine Angst vor Knochenbrüchen haben



Testpilot

Alexander Folkers

- **Titel:** Snow Surfers
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 4 Blöcke
- **Erscheint:** Dezember
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** leichter Einstieg
- **Contra:** Die PAL-Version ist nicht wirklich gut gelungen

Das erste Snowboard-Spiel für Dreamcast erschien in Japan unter dem Namen *Cool Boarders Burrn*. Hierzulande wird das gute Stück nun *Snow Surfers* genannt – wahrscheinlich deswegen, weil für die Playstation nun schon zwei Teile von *Cool Boarders* erschienen sind.

Damit aber nicht genug der Unterschiede: Während die Originalversion ohne Schnickschnack auskommt, wird die deutsche Fassung von den Sportartikelfirmen Salomon und Bonfire gesponsert – was zu massiver Bandenwerbung führt. Außerdem kam dadurch ein zusätzlicher Boarder ins Spiel – Jimmy, ein mit eigenen Brettern ausgestattetes Allround-Talent. Allerdings, und das schmerzt wirklich, hat die Umsetzung unter der Wandlung von NTSC nach PAL stark gelitten: Die deutsche Version ist deutlich langsamer als das Original. Wer die japanische Fassung kennt, kommt sich bei *Snow Surfers* fast vor wie bei einem Wettbewerb im Slowboarding.

Aber genug der bösen Worte, Positives ist durchaus auch zu verzeichnen: Es gibt fünf normale Kurse, zwei geheime und zwei Halfpipe-Strecken, die Trick-Spezialisten das letzte abverlangen. Je nach Spielart (Freeride oder Superpipe) werden unterschiedliche Kriterien zur Bewertung der Leistungen ange-

setzt. Im Freeride-Modus zählen durchgeführte Tricks, die gefahrene Zeit und eine aus beiden Werten resultierende Gesamtpunktzahl. Um die verschiedenen geheimen Strecken, Fahrer, Kostüme und Snowboards freizuschalten, müssen die vorgegebenen Rekorde der Kurse gebrochen werden – was besonders bei den Gesamtpunkten alles andere als einfach ist. In der Halfpipe dagegen werden Kriterien wie Drehung, Sprunghöhe und Landung angesetzt. Dabei werden statt Punkten Noten vergeben, die am Schluß angezeigt werden.

Den größten Teil des Spiels verbringt man damit, die verschiedenen Kurse möglichst genau kennenzulernen und sämtliche Abkürzungen zu finden – und natürlich mit dem Brechen der vorgegebenen Rekorde. Dies ist nicht ganz einfach, da zwar die Bestzeit und auch die höchste Trick-Punktzahl für sich relativ einfach zu übertreffen sind, die Gesamtbestleistung jedoch sehr hohe Anforderungen an den Spieler stellt.

Traute Zweisamkeit

Damit die Jagd nach Punkten auf die Dauer nicht zu langweilig wird, dürfen sich auch zwei Pistenartisten zusammen in den Hang stürzen. Die unterschiedlichen Spielmodi sorgen dabei für

WunschBretter

Einige Snowboards fehlen uns trotz der Vielfalt in *Snow Surfers*. Hier einige Vorschläge, die vielleicht im Nachfolger (*Snow Surfers ex plus Beta 2000?*) auftauchen könnten:

Bügelbrett

Der Klassiker unter den Downhill-Alternativen ist in jedem Haushalt zu finden. Ist durch seine Größe und Form besonders für Tiefschnee-Einsätze geeignet.

Brotzscheibe

In verschiedenen Farben und Formen verfügbar, birgt dieses hochbiegsame Brett ungeahntes Potential für Trick-Fahrer. Leider sehr langsam.

Dartboard

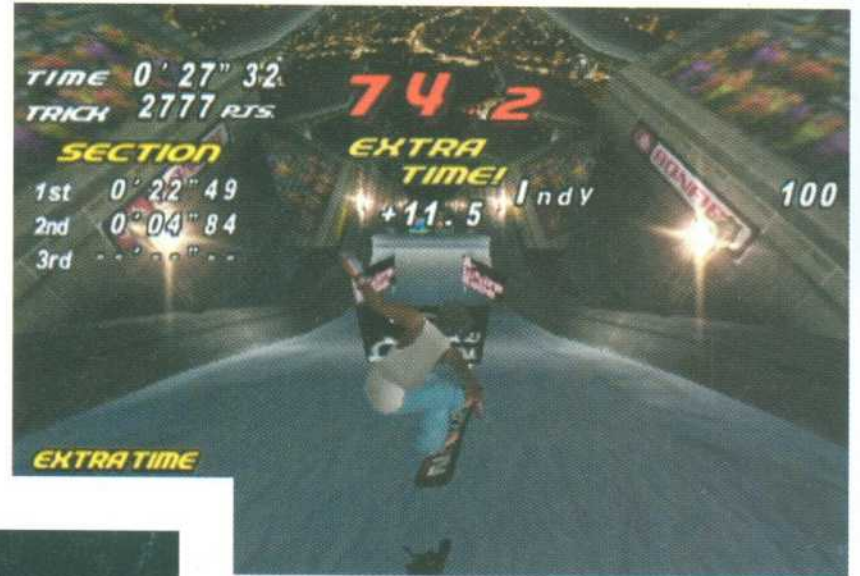
Durch die runde Form besonders gut zu manövrieren. Wird mit Pfeilen geliefert, die man seinem Gegner nachwerfen kann.

Zaunlatte

An diesem Hindernis auf der Piste kommt niemand vorbei. Groß, klobig und relativ starr, dafür schnell – und der Hammer bei Kollisionen.

Autoür

Wahlweise von einem Fiat Punto (klein, beweglich, langsam) oder einem Ferrari Testarossa (groß, schwer zu beherrschen, schnell).



Beinfreiheit

Geschwindigkeit ist nicht alles – echte Cracks schaffen auch bei 120 Sachen noch haarsträubende Stunts und ernten Punkte



Der größte Reiz des Spiels liegt darin, alle Strecken, Boards und Fahrer freizuschalten

längere Abwechslung. Während die Streithähne im Battle Race direkt aufeinander losgehen, geht's im Free Race um klassische Werte wie Zeit und Tricks (siehe Kasten). Um dabei auch wählerische Naturen zufriedenzustellen, kann jeweils eingestellt werden, ob der Bildschirm horizontal oder vertikal geteilt werden soll.

Auch wenn im Mehrspieler-Modus keine Extras zu ergattern sind, so macht der harte Kampf zwischen menschlichen Kontrahenten doch immer noch mehr Spaß, als nur gegen ein Zeitlimit anzutreten. Schließlich bietet *Snow Surfers* ja auch keine Computergegner, mit denen man sich messen könnte. Schön wäre es auch gewesen, die eigene Fahrt aufzuzeichnen, um wie bei besseren Rennspielen gegen sich selbst anzutreten. Aber es hat nicht sollen sein...

Schalt! Mich! Frei!

Der größte Reiz geht bei *Snow Surfers* zweifellos davon aus, sämtliche geheimen Charaktere, Boards und Kurse freizuschalten. Natürlich sorgt die ewige Rekordjagd auch für einige Motivation. Nichts jedoch schlägt das Erfolgserlebnis, wenn man endlich alle Figuren in ihren Zusatzkostümen bewundern kann. Allerdings rollen einige Lawinen den Berg hinunter, bis man sich nach dem Kauf des Spiels rühmen kann, sämtliche Extras gefunden und erobert zu haben. Die Anforderungen steigen immer höher: Während für den zweiten Kurs der erste nur

WahlKabine

Sieben Charaktere und neun Boards stehen sofort zur Verfügung – alle weiteren müssen erst erspielt werden



Streithähne

Battle Race

Line Versus

Tricks sorgen für Punkte, die – sofern der Gegner nicht dagegenhalten kann – den Bildausschnitt des unterlegenen Spielers verkleinern. Sieger ist der erste im Ziel ankommende Spieler oder der, dessen Gegner überhaupt nicht mehr auf dem Schirm zu sehen ist...

Battle Race

Trick Boost

Tricks füllen die Booster-Leiste auf, die dann mit der Guard-Taste wieder entleert wird und für einen kurzzeitigen Turbo sorgt. Sieger ist der Spieler, der zuerst im Ziel ankommt.

Free RaceTime

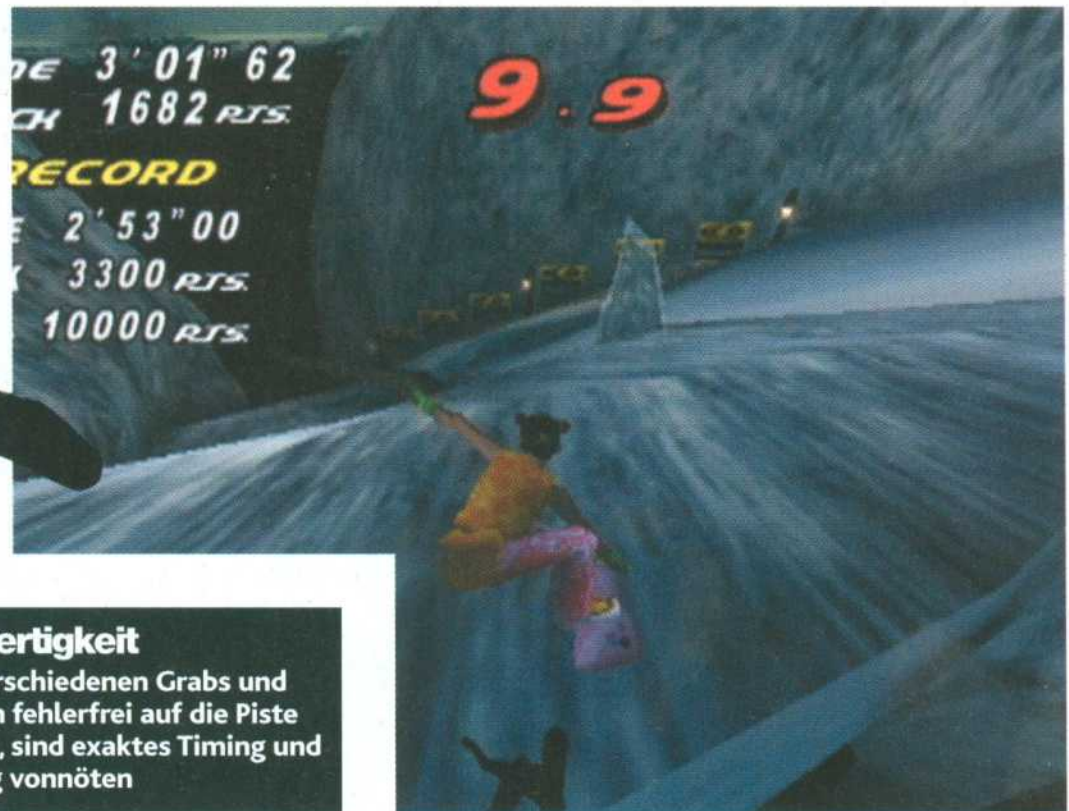
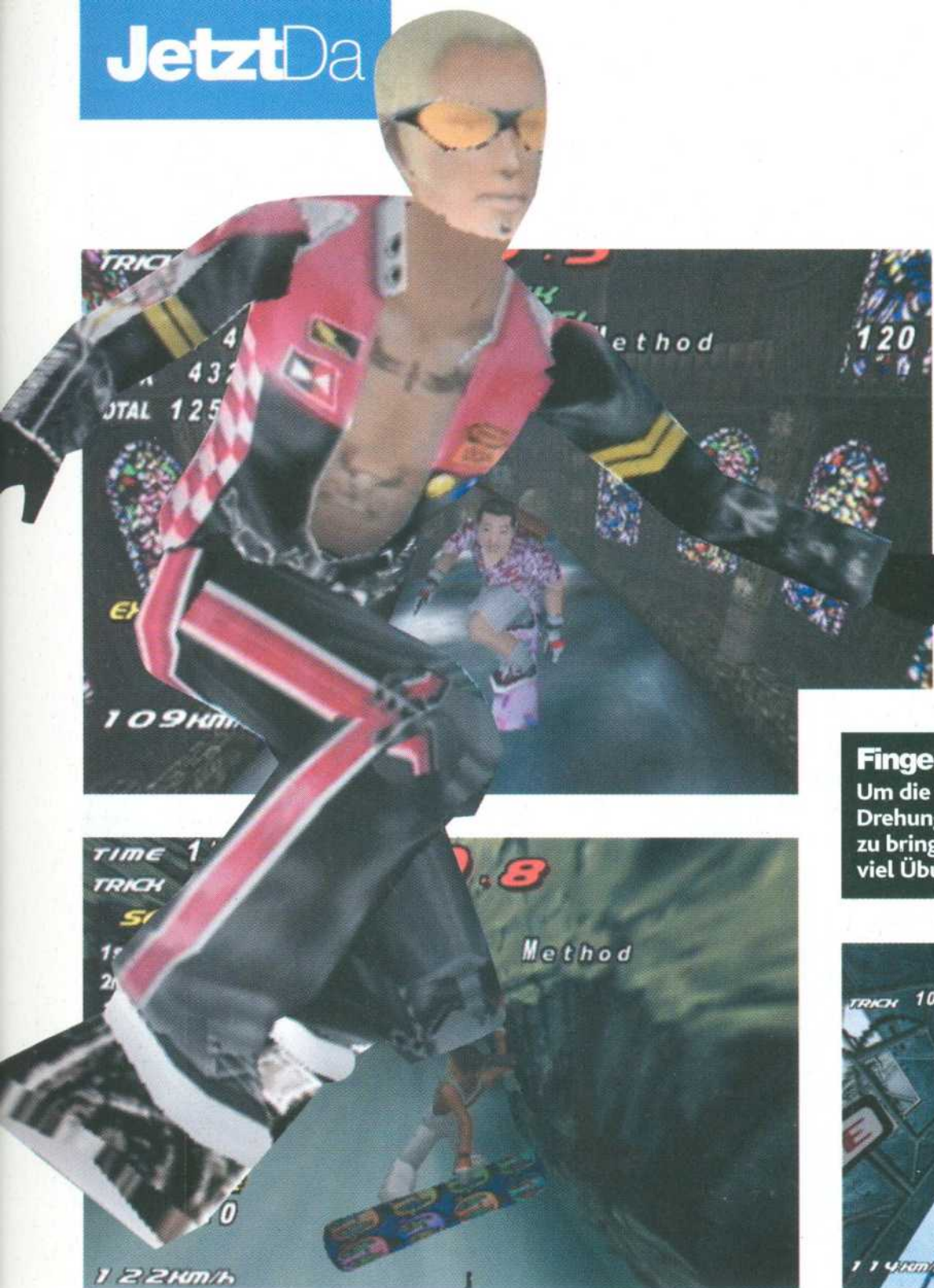
Das „klassische“ Zeitrennen. Downhill pur – wer zuerst im Ziel steht, ist der Gewinner.

Free RaceTrick

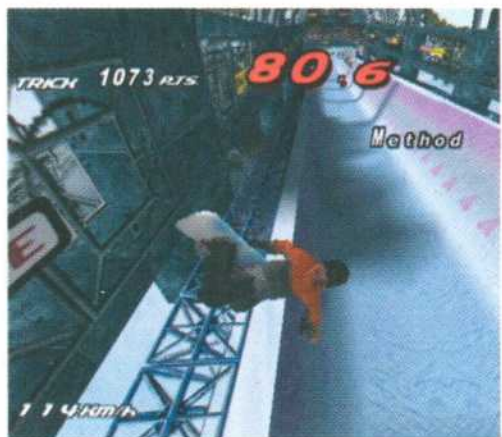
Hier kommt es darauf an, möglichst viele Trick-Punkte zu sammeln. Gewonnen hat, wer den höchsten Score ins Ziel bringt.

Free RaceTotal

Bei dieser Variante zählen Zeit und Tricks zusammen: Wie im normalen Solo-Modus werden Punkte für die Zeit und die vollführten Figuren vergeben.



Fingerfertigkeit
Um die verschiedenen Grabs und Drehungen fehlerfrei auf die Piste zu bringen, sind exaktes Timing und viel Übung vonnöten



SpielZeit



15min.
Knuddelmäuschen Tia steht auf knallige Farben.



30min.
DJ Ken mit Ukulele auf der Jagd nach Rekorden.



45min.
Solche Stunts muß man bei der Krankenkasse extra bezahlen.



60min.
Was South Park der Kenny, ist Snow Surfers der Schneemann

Störende Pop-Ups sind keine vorhanden; auch Polygonfehler sucht man vergeblich

innerhalb des Zeitlimits durchfahren werden muß, müssen sämtliche Gesamtrekord gebrochen werden, um den letzten Geheimkurs (Secret Force) zu erhalten. Ähnliches gilt für die zusätzlichen Boarder. Doch wo wären wir denn, wenn gleich von Anfang an sämtliche Spielelemente aktiviert wären!

Die versteckten Boards sind – bis auf eine Ausnahme – nicht der Rede wert. Das letzte Allroundbrett mit extremen Werten ist der Traum jedes Schnee-Surfers, doch bis es verfügbar ist, ertragen sie die Fahrten mit den restlichen Zusatz-Boards. Diese unterscheiden sich nur durch ihr Design von den anfangs erhältlichen Brettern. Etwas mehr Auswahl an unterschiedlichen Werten wäre wünschenswert gewesen.

Spielerisch hat *Snow Surfers* also nur wenige Schwächen. Wie steht's aber mit der Technik? Auf einer ultramodernen Spielkonsole sollte schließlich einiges geboten werden. Und das wird es auch – die Kurse sind lang und relativ abwechslungsreich, wirken allerdings manchmal etwas steril. Störende Pop-Ups sind keine vorhanden, auch Polygonfehler sucht man vergeblich. Daß sich die Kamera außerhalb des Sichtfeldes begibt und für Grafikfehler sorgt, ist in 3D-Spielen fast unvermeidbar und daher auch in *Snow Surfers* – wenn auch nur für wenige Momente – möglich. Vermeidbar und unschön dagegen ist die spürbar verringerte Geschwindigkeit, die die PAL-Version mit sich bringt.

Snow Surfers ist zwar keine Perle, aber ein solider Grundstock, auf den nachfolgende Snowboard-Spiele aufbauen soll-

ten. Wer *TrickStyle* zu futuristisch findet, wird sich hier mit Sicherheit gut aufgehoben fühlen.

Alles in allem ist *Snow Surfers* ein solides Snowboard-Spiel, das eigentlich eine Menge Spaß machen könnte. Es kann zwar in puncto Spielspaß nicht mit dem aktuellen Dreamcast-König *Soul Calibur* mithalten, doch wer kann das schon? Allerdings hätte ein bißchen mehr Sorgfalt bei der Umsetzung auf die europäische PAL-Fernsehnorm gut getan: Gerade bei schnellen Rennspielen, in denen gerne mal Fahrzeiten im Bereich von Zehntel- und Hundertstelsekunden verglichen werden, sollte die Geschwindigkeit weltweit einheitlich sein. Außerdem fehlen Computergegner und – was für viele Dreamcast-Fans besonders bitter ist – sowohl der 60Hz- als auch der VGA-Modus. Echten Hardcore-Boardern sei *Snow Surfers* dennoch bedenkenlos empfohlen, denn schließlich schafft man es nur sehr selten, in freier Natur eine wirklich unberührte Piste für sich allein zu haben – in *Snow Surfers* dagegen ist das kein Problem...



SchlußStrich

Mögen sich die Geister scheiden: Ich kann mich mit Snow Surfers nicht richtig anfreunden. Wenn sich die erste Aufregung um die überlegene Technik gelegt hat, entscheiden doch immer noch Spielspaß und Ideenreichtum über den Erfolg eines Produktes. Beides ist zwar vorhanden, aber eben leider nicht in ausreichender Menge. Mangels Konkurrenz sollte jeder Snowboard-Fan zugreifen, eine echte Empfehlung gibt's hier aber nicht.



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



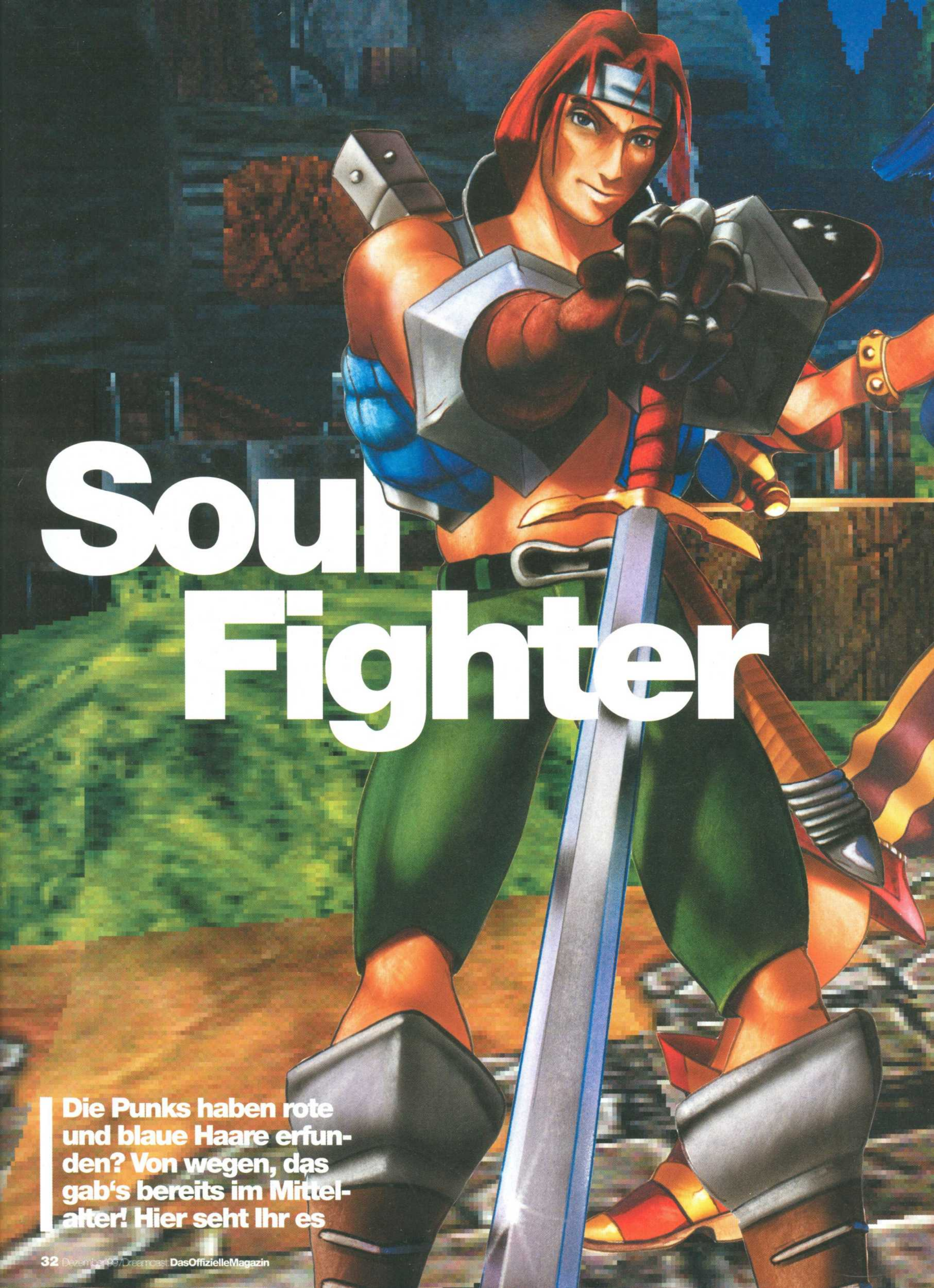


Nichts ist normal - Chaos total!

VIGILANTE 802 HERAUSFORDERUNG

- 18 waffenstarrende 70ies-Schlitten und futuristische Gefährte
- 10 komplett zerstörbare Kampfschauplätze
- Morphende Power-Ups & abgedrehte Angriffskombos
- Individuell aufrüstbare Fahrzeuge
- Neue, brandheiße Mehrspieler-Optionen





Soul Fighter

Die Punks haben rote und blaue Haare erfunden? Von wegen, das gab's bereits im Mittelalter! Hier seht Ihr es



Mit *Soul Fighter* feiert Piggyback Interactive sein Dreamcast-Debüt. Es ist an der Zeit, durch das Königreich zu ziehen, um geknechtete Seelen zu erlösen

König Valmek, dem Herrscher des Reiches Gomar, erging es wirklich mies. Er schenkte seinem Sohn Sedan zum Geburtstag einen Jagdausflug. Auf diesem kam der Prinz durch einen Unfall ums Leben. Antea, die Königin und Gattin des Valmek, zerbrach an dieser Tragödie und sperrte sich selbst in eines der Schloßverliese ein. Nach einigen Monaten erfuhr Valmek, daß Prinz Sedans Leichnam aus der königlichen Gruft gestohlen worden war. Er eilte zum Verlies Anteas und erwischte seine Frau dabei, wie sie ihren Sohn mit Schwarzer Magie ins Leben zurückholen wollte. Der König ließ das Beschwörungsritual stoppen und zog sich so den Haß Anteas zu. Durch den Abbruch des Rituals würde Sedan nie wieder leben können. Die Königin verfluchte Valmek und sein Königreich, bevor sie aus Gomar verbannt wurde. Alle Einwohner wurden zu Monstern und können nur durch ein paar kräftige Schwerthiebe oder Kung-Fu-Tritte von ihrem elenden Dasein erlöst werden. Und genau das ist es, was in *Soul Fighter* vom Spieler verlangt wird.



Testpilot

Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Soul Fighter
- **Hersteller:** Mindscape/Piggyback Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 10 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Schöne Handlung und gute Ideen
- **Contra:** Nur ein Spieler, keine Rätsel, wenig abwechslungsreich

SeelenKämpfer

Drei Helden stehen in *Soul Fighter* zur Auswahl. Altus, ein stolzer Jüngling mit großem Schwert, ist geschickt mit der

Monsterkunde



Klauticus

Dieser Wer-Tiger besitzt keine Waffe, dafür aber ziemlich scharfe Krallen. Er gehört zu den leichteren Gegnern im Spiel. Als Aufwärmtraining sehr empfehlenswert.



Viscus

Wesentlich tödlicher zeigt sich die Siegfried & Roy-Version des Klauticus. Der weiße Tiger hält zwei Kurzschwerter in seinen Klauen und steht auf frischem Heldenblut.



Hiski

Die Hyäne ist von Natur aus feige und fällt dem Helden gerne in den Rücken. Im Spiel läuft sie aufrecht und trägt ein gefährliches Kurzschwert in der Pranke.



Volup

Die Vogelmenschen können vom Boden und der Luft aus angreifen. Wie ein Rabe stürzen sie sich auf den Helden herab und traktieren ihn mit Klauen und Flügeln.



Miscus

Der Stolz von Königin Antea's Luftwaffe. Er ist nicht nur gefährlicher und aggressiver als der Volup, er kann uns auch noch mit Feuerbällen bewerfen.



Morticus

Wer den Tod im Namen trägt, wird diesen auch zu uns bringen. Diese Kreaturen sehen aus wie Herman Munster, sind aber nicht zum Spaß aufgelegt.



Garant

Ein Garant für einen schnellen Heldentod. Diese gorillaähnlichen Wesen greifen meist in Scharen an. Wenigstens sind sie unbewaffnet.



Robomouse

Ein äußerst tödlicher Roboter erwartet uns hier. Wie der allerdings ins Mittelalter gelangen konnte wissen nur Antea und die Programmierer des Spiels.



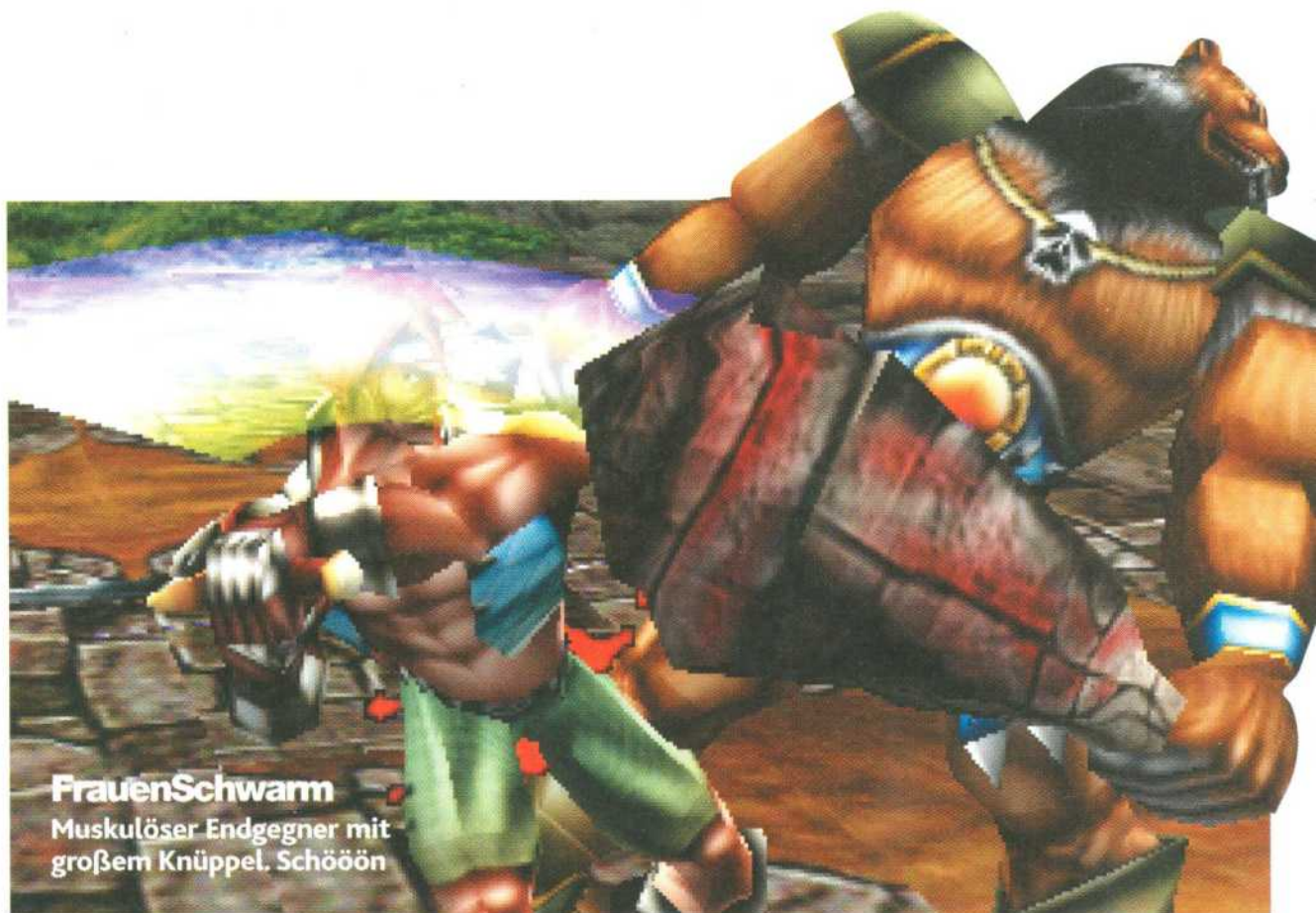
Valtus

Auf einem Piratenschiff muß es natürlich auch Piraten geben. Den Enterhaken haben sie allerdings gegen einen schönen, großen Krummsäbel getauscht.



Raymus

Der berühmte Wolf im Schafspelz. Laßt Euch nicht von dem netten, friedlichen Gesichtsausdruck täuschen. Schwer bewaffnet und äußerst aggressiv!



FrauenSchwamm
Muskulöser Endgegner mit großem Knüppel. Schööön

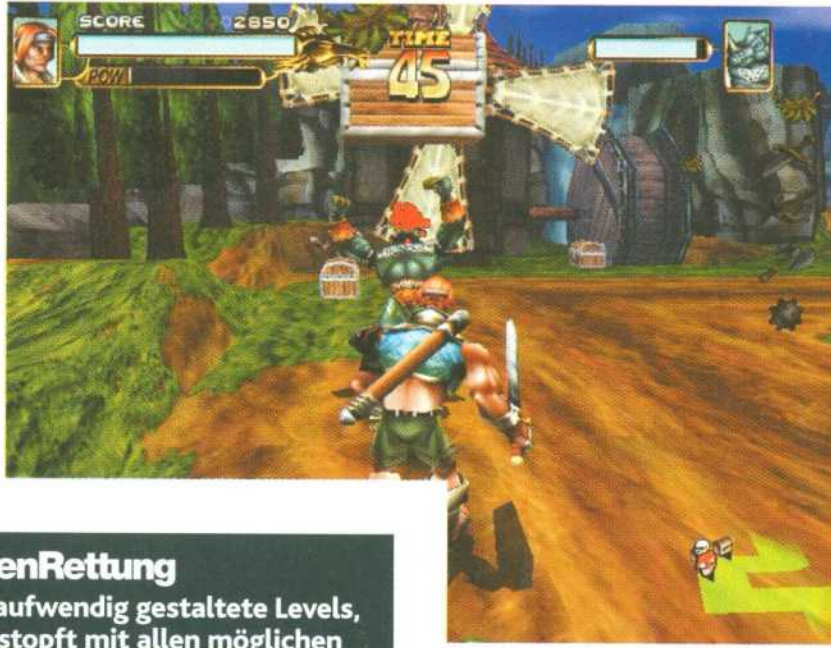


Waffe und ausgeglichen im Faustkampf. Orion ist der weise alte Magier, der in keinem Abenteuerspiel fehlen darf. Mit Sayomi, einer Spionin aus dem Fernen Osten, die besonders geschickt in asiatischen Kampfsportarten ist, wollte man wohl dem fernöstlichen Videospiele-Markt gerecht werden. Sie entspricht dem Klischee jedes Bruce-Lee-Films und scheint sich vom *Virtua Fighter* zum *Soul Fighter* gewandelt zu haben. Anschließend wird zwischen Arcade- und Adventure-Modus gewählt. Einziger Unterschied zwischen den beiden ist, daß im Arcade-Modus die Gegner in einer bestimmten Zeit besiegt werden müssen.

Das Spiel erstreckt sich über fünf Levels, die sich optisch stark voneinander unterscheiden. Wir laufen durch die Gegend, töten alles, was sich bewegt und sehen uns gelegentlich den Inhalt von Schatzkisten an, die mehr oder weniger häufig herumstehen. Wird ein Gegner getötet, fährt seine Seele aus dem Körper und verschwindet in unserem Reagenzglas, bevor sie gen Himmel auffahren kann. Eine Landkarte weist uns ständig den Weg zum nächsten Monster. Auch die Schatzkisten sind auf ihr vermerkt. Zum Abschluß der Levels gibt es einen größeren Endgegner, der erwartungsgemäß wesentlich schwerer zu beseitigen ist.

Durch die Wälder, durch die Auen

Fünf Areale, deren Größe erheblich variiert, müssen gesäubert werden (kann das nicht eine Putzkolonie übernehmen?). Der erste Level spielt im Königsschloß und den umliegenden Wäldern. Anschließend wird eine Hafenstadt samt dazugehörigem Piratenschiff erkundet. Im dritten Level müssen wir an den Bewohnern einer Inselfestung das Todesurteil vollstrecken. Gruselig wird es im vierten Abschnitt: Ein Tempel samt dazugehörigem Friedhof wartet auf seine Reinigung. Am Ende bekehren wir dann noch die Bewohner einer riesigen Schloß-



SeelenRettung

Viele aufwendig gestaltete Levels, vollgestopft mit allen möglichen Monstern, warten auf ihre Reinigung. An die Säbel, fertig, los!



Schlösser, Friedhöfe und eine Inselfestung. Viele Möglichkeiten also, um Seelen und Schätze zu sammeln

ruine. Die Szenarien sind alle recht stimmig, die musikalische Untermalung verändert sich von Zeit zu Zeit, man hat allerdings den Eindruck, daß das Orchester nur aus drei Musikern besteht. Besonders gut sieht die Hafenszene mit dem Piratenschiff aus. An dieser Stelle des Spiels paßt sich auch der Soundtrack wirklich dem Geschehen an, was anderenorts leider nicht immer behauptet werden kann. Kurze Zwischenszenen, die auf Wunsch mit der Start-Taste (an sich immer eine gute Idee) abgebrochen werden können, treiben die Handlung voran. Am Ende eines Levels besteht die Möglichkeit des Abspeicherns. Problem hierbei: Man kann immer nur einen Spielstand speichern. Rückkehr in frühere Levels ist somit leider ausgeschlossen. Naja, man soll ja sowieso immer nach vorne schauen. Besiegte Gegner lassen Waffen, Schriftrollen oder Power Ups fallen, die wir natürlich aufsammeln und benutzen können. Dieselben Dinge finden wir auch beim Öffnen von Schatzkisten. Bei den Waffen handelt es sich immer um Schuß- oder Wurfaffen. Mit dem rechten Feuerknopf kann in eine Ego-Perspektive gewechselt werden. Das funktioniert nur, wenn der Held eine solche Waffe aufgelesen hat. Prügeln geht nur in 3D. Aber das hat man bei Lara ja auch, und sieht doch auch viel schöner aus, oder? In der Ego-Ansicht kann man sich nur um seine eigene Achse drehen, laufen ist nicht möglich. Deckt sich das blaue Fadenkreuz mit einem



Skelettkrieger
Ich bin schlanker als Kate Moss. Und noch dazu im modischen Retro-Look

MonsterKunde



Schingles

Skelett wäre als Name unmißverständlicher gewesen. Die Knochenmänner sind zwar nicht besonders robust, trotzdem sollte man nicht unter ihr riesiges Schwert geraten.



Cerpentile

Diese Mönche versuchen, uns mit allen Mitteln zu bekehren, notfalls mit Gewalt. Sie sind der Magie mächtig und betrachten uns grundsätzlich als Ketzer.



Kalus

Rabenähnliche Vogelmenschen, die uns mit ihren mächtigen Flügeln und messerscharfen Klauen attackieren. Dennoch: ein eher schwacher Gegner.



Plaguos

Ratten sind als Überträger der Pest berüchtigt. In *Soul Fighter* besitzen sie dazu auch noch eine Armbrust mit spitzen Pfeilen, die ganz furchtbar weh tun.



Mutazoid

Wieder etwas Fliegendes, das uns zweimal attackieren kann. Neben den üblichen Angriffsmöglichkeiten der Vogelmenschen schleudert dieser auch noch grüne Kugeln.



Zeenus

Ist mit zwei kurzen Dolchen bewaffnet. Er ist in diesem Spiel nicht auf den Vollmond angewiesen, dafür überträgt er wenigstens nicht die Werwolkkrankheit.



Orcs

Sie tragen eine Keule, und wie sie aussehen, wissen wir aus etwa zehntausend anderen Adventures und Rollenspielen. Das Original stammt natürlich von Tolkien.



Rhinotor

Kontakte mit Nashörnern sind in der Regel äußerst schmerzhaft. Ein einziger Angriff dieser furchteinflößenden Kreatur kann bereits den Tod unseres Helden bedeuten.



Taytus

Schlau wie ein Fuchs ist er zwar nicht gerade, aber dafür pflegt er einen sehr sicheren Umgang mit dem Schwert. Adelig gekleidet und sehr angriffslustig.



Slimnus

Als ob die Sümpfe allein nicht tödlich genug wären! Mit ihrem Dreizack verwandeln diese Echsenmonster uns im Handumdrehen in mundgerechte Fischstäbchen.



MärchenKlischee

Der alte Zauberer befreit das Land von Elend und Terror. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann morden sie noch heute. Wie im Märchen

SpielZeit



15min.

Und bist du nicht willig, so brauch ich Gewalt...



30min.

Wer-Tiger direkt voraus. Also laden, zielen und Feuer frei!



45min.

Eigentlich hab ich es nicht gern von hinten...



60min.

Hat hier denn niemand Mückenspray dabei?

► Gegner, wird es rot. Die Waffe kann dann mit dem X-Knopf abgefeuert werden. Mit den Power Ups wird natürlich verlorene Lebensenergie aufgefüllt, die Schriftrollen erklären bestimmte Schläge oder weisen auf drohende Gefahren hin.

Lineares Spielprinzip

Soul Fighter hatte anscheinend einen Spielautomaten zum Vorbild, der leider in die Kerker der Bundesprüfstelle verbannt wurde. Drei Helden durchstreiften bei diesem Spiel die Lande und suchten eine goldene Axt. Es machte damals viel Spaß, zu dritt durch die Gegend zu streifen und sich mit den auftauchenden Kreaturen zu prügeln. Genau das ist leider der größte Kritikpunkt an *Soul Fighter*. Weder im Arcade-, noch im Adventure-Modus dürfen sich mehrere Helden aufhalten. Es handelt sich um ein reinrassiges Single-Player-Spiel! Wer also auf eine Wiederauferstehung des besagten Spielautomaten hoffte, wird sich bei *Soul Fighter* gehörig die Finger verbrennen. Die Einführungssequenz kann getrost übersprungen werden: König Valmek erzählt darin seine ganze Lebensgeschichte. Das Abwechslungsreichste ist die Stelle, wenn sich seine Majestät vom Thron erhebt und wieder setzt. Auch die Zwischensequenzen halten nicht ganz, was der Hersteller verspricht. Schade eigentlich, denn wir hatten uns schon so auf dieses Spiel gefreut. Die Handlung klingt zwar schön, ist aber für das Spiel unerheblich, da es sich um einen reinen Arcade-Prügler handelt. Ein paar Rätsel hätten *Soul Fighter* wirklich gut getan. Denn man lebt doch nicht vom Kampf allein. Das Spiel verläuft streng nach einer vorgegebenen Linie. Die Monster tauchen immer an denselben Stellen auf, der Inhalt der Schatzkisten ändert sich nie. Einen kleinen Vorteil hat es ja: Der Spieler kann sich den Inhalt der jeweiligen Schatzkisten merken und hat dadurch die Möglichkeit, sich seine Energievorräte einzuteilen. Typisch für

ein lineares Spiel sind auch die Handlungsstränge. Türen öffnen sich beispielsweise erst, wenn ein bestimmtes Monster getötet wurde. Der Endgegner befindet sich immer am gleichen Ort und taucht erst auf, wenn der gesamte Level gesäubert worden ist. Auch das ist eigentlich ein Arcade-Spielprinzip. An sich ja nicht schlecht, aber irgendwie hätten wir doch mehr erwartet. Auch sind die Monster nicht wirklich fair (aber wer ist das schon?) Tauchen mehrere Gegner gleichzeitig auf, fällt einer davon dem Helden oft feige in den Rücken. Da sich der Held nicht umdrehen kann, während er gegen einen Feind kämpft, bildet der Rücken unserer Figur eine optimale Zielscheibe. Das ist leider die einzige halbwegs intelligente Handlung, zu der die Wesen fähig sind. Monster, die sich anschleichen, verstecken, uns auflauern oder einen Überraschungsangriff planen, sucht man vergeblich. Manchmal schlafen sie sogar auf der Straße und lassen sich dann selbst überraschen. *Soul Fighter* ist also ein reinrassiges Actionspiel, mit den Vor-, aber leider eben auch den Nachteilen dieser Gattung.



SchlußStrich

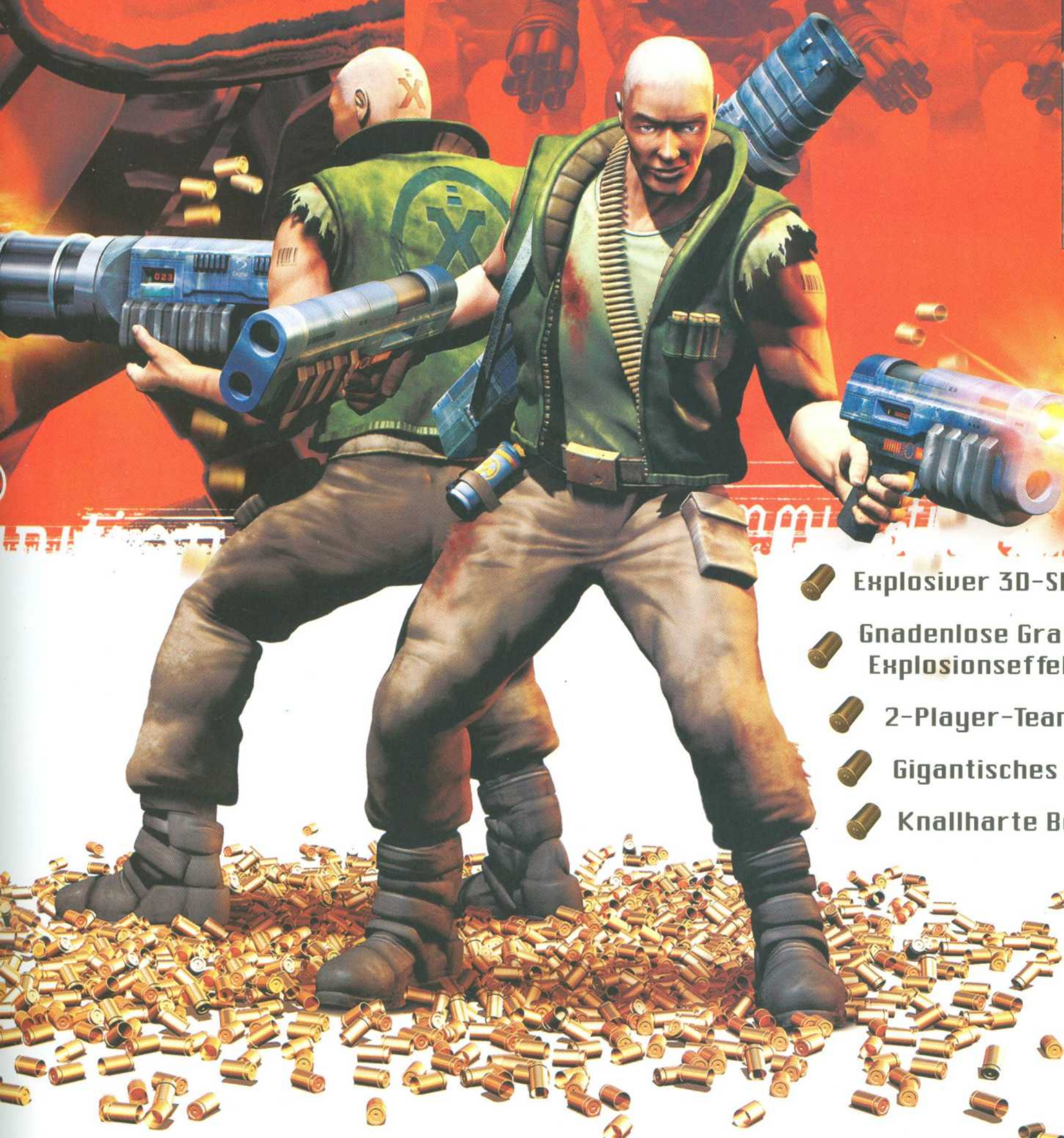
Soul Fighter hält nicht, was es verspricht. Statt dem Lösen von Rätseln bietet es nur Verprügeln von Gegnern und Öffnen von Schatzkisten. Durch den fehlenden Mehrspieler-Modus macht *Soul Fighter* aber auch als reines Prügelspiel keine besonders gute Figur. Bei *Soul Fighter* wird dem Spieler sogar vorgeschrieben, wann er speichern darf. Auch Bedienung und Kollisionsabfragen sind denkbar ungünstig gelöst. Schade: wir hatten wahrlich mehr erwartet.



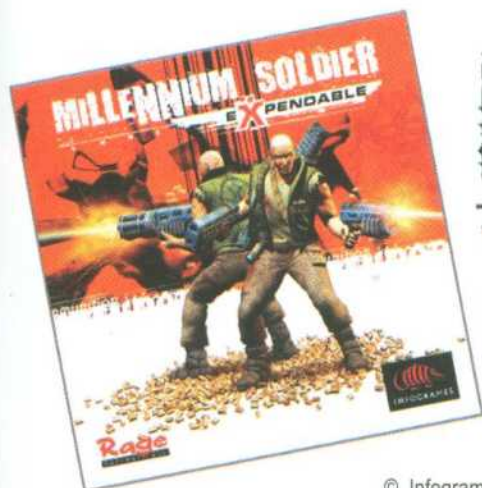
Don't stop running.
Don't stop shooting.
Don't start thinking.



www.millennium-soldier.com



- Explosiver 3D-Shooter
- Gnadenlose Grafik- und Explosionseffekte
- 2-Player-Teamwork-Modus
- Gigantisches Waffenarsenal
- Knallharte Bonuslevels



MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE

SturzHelm

Den braucht man hier schon...
die Fahrer fliegen leider zu oft
aus dem Sattel

Suzuki Alstare



Cooler Lederkluft, aufgebockte Motorräder und mit 280 Sachen rasen?! Auf jeden Fall. Da sind wir doch mit dabei, auch wenn wir manchmal abheben

Schon einmal etwas vom Titel *Redline Racer* gehört? Falls nicht, wäre das gewiß keine Bildungslücke und schon gar kein spielerischer Verlust. Es handelt sich dabei nämlich um ein höchst mittelmäßiges Motorradrennspiel, das selbst die videospieldesigierten Japaner nicht von ihrem Sushi weglocken konnte.

Das französische Softwareunternehmen Ubi Soft erkannte dennoch die – wirklich gut versteckten – Qualitäten des Rennspiels und unterzog es einer gründlichen Pixelkur. Damit das „neue“ Werk nicht als Billigprodukt in den unteren Schubladen verstaubt, sicherte sich das Softwarehaus außerdem ein Lizenzabkommen mit dem Suzuki Alstare Racing-Team, dem derzeit erfolgreichsten Rennstall im Superbike-Zirkus. Bekannte Namen sind wichtig, richtig?

Diese Lizenz macht sich durch die Original-Bikes, Logos sowie Leder-Outfits des Rennteams bemerkbar. Sogar die vier unter Vertrag stehenden Fahrer wie Fabrizio Pirovano oder Katsuaki Fujiwara soll der Käufer laut Presstext entdecken können. Allerdings gehört da schon eine gehörige Portion Phantasie dazu, schließlich tragen die Jungs alle ständig einen Helm, gleiche Arbeitskleidung und haben zudem auch die gleiche Konfektionsgröße. Gleich vorweg: Die monatelangen, digi-



Testpilot
Ulf Schneider

- **Titel:** Suzuki Alstare Extreme Racing
- **Hersteller:** Ubi Soft/ Criterion Studios
- **Genre:** Rennsimulation
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Race Controller
- **VM-Platz:** 16 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Großer Umfang (12 Strecken), spannende Meisterschaft, gutes Fahrgefühl
- **Contra:** Mißlungene Kollisionsabfrage, erkennbarer Grafikaufbau, mäßiger Techno-Soundtrack

RennStrecke



Sandstorm Canyon

Leichter Hochgeschwindigkeits-Kurs zum Start. Keine gefährliche Kurve; der Power-Balken darf auf Maximum gestellt werden.



Tropical Trail

Kürzeste Strecke im Feld – mit Karibik-Flair. Kurz vor dem Ende erfordert eine scharfe Linkskurve rechtzeitiges Abbremsen.



White Mountain

Eine 90-Grad-Kurve nach dem 2. Tunnel sorgt für einen gezielten Bremseneinsatz. Probleme mit vereister Strecke gibt es hier aber nicht.



Brooklyn Nights

Der lange Stadtkurs bietet eine verzweigte Streckenführung, kann aber durchaus mit Höchstgeschwindigkeit gefahren werden.



Orchland Lane

Serpentinen und zahlreiche S-Kurven erfordern höchste Konzentration. Beim Tuning sollte mehr Gewicht auf Lenkung gelegt werden.



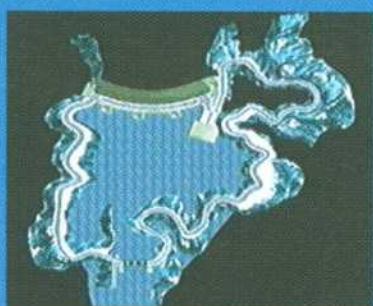
Tudor Hill

Ähnlich wie Orchland Lane, allerdings nicht ganz so schwierig. Auch bei Tudor Hill ist die Ideallinie ungemein wichtig.



Coastal Falls

Hier gibt es Barrikaden, die nur durch präzises Anfahren gemeistert werden können. Dazwischen ist Höchstgeschwindigkeit möglich.



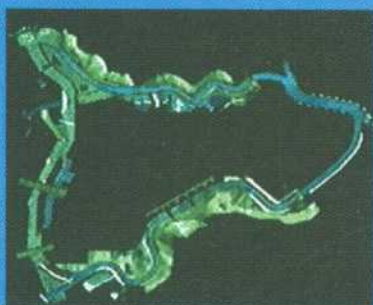
Winter Lake

Die Bergstrecke wartet mit gemeinen Passagen auf. Nur mit schnellen Reaktionen und guter Lenkung sind vordere Plazierungen möglich.



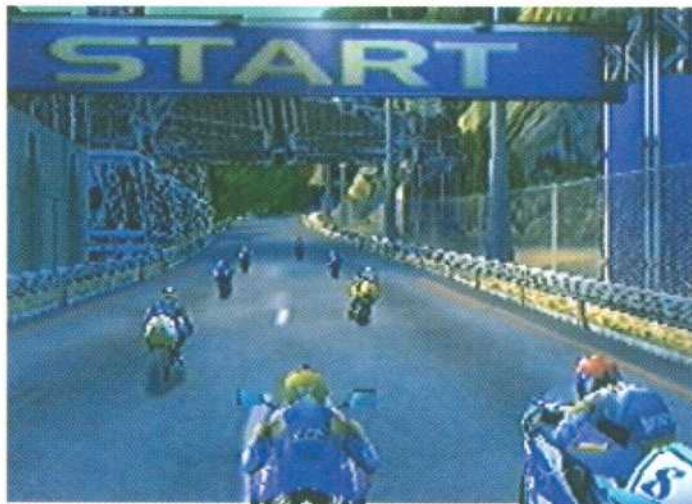
Castle Raceway

Nur für Profis. Bei den derben 180-Kurven und Halsbrecherischen S-Schikanen sind starke Bremsen und eine direkte Lenkung unabdingbar.



Devil Gate Drive

Die Fahrt durch ein Fabrikgelände ist alles andere als teuflisch, sondern schlichtweg ein Kinderspiel: Einfach losbrettern!



BahnFrei

Wer will schon mit der Bahn fahren? So schnell wie das hier ist die nicht

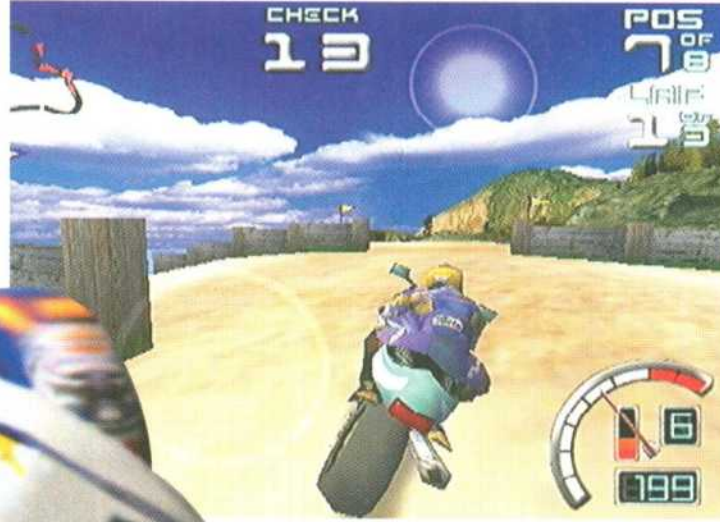


talren Renovierungsmaßnahmen haben sich ausgezahlt. Aus dem ehemaligen Videospiele-Mauerblümchen ist zwar kein strahlend schöner Schwan, aber zumindest ein in nahezu allen Belangen überzeugendes Rennspiel geworden. Man könnte allerdings vom völlig schmucklosen Hauptmenü zunächst abgeschreckt werden, zumal es nur wenige Spielvariationen offeriert: 2-Spieler-Modus via Split-Screen, ein schnörkelloses Einzelrennen sowie das Hauptspiel, hinter dem sich eine umfangreiche Meisterschaft versteckt.

Als blutiger Anfänger ist die Auswahl an Strecken mit gerade einmal drei Rennkursen zudem alles andere als üppig. Das ändert sich jedoch schnell, wenn man beim Championship erste Erfolge feiert. Der Aufbau der Meisterschaft weist dabei einen motivierenden Spannungsbogen auf. In der untersten Rennklasse „Neuling“ müssen zunächst drei Saisons mit jeweils drei Strecken gewonnen werden, damit der Fahrer in das Reserveteam aufgenommen wird.

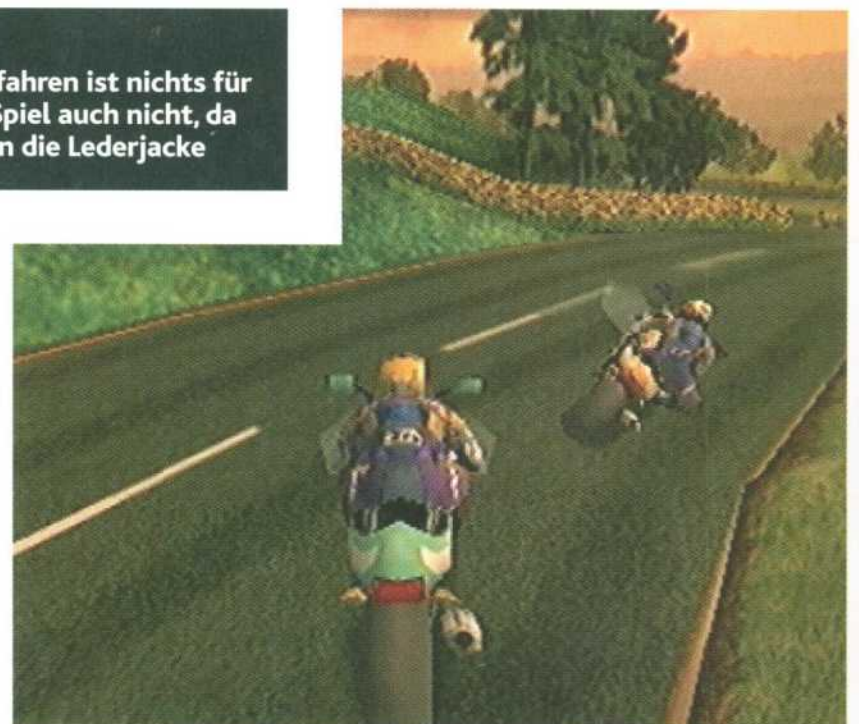
Hier wiederholt sich die Vorgehensweise, jedoch mit dem Unterschied, daß sich die Anzahl der Kurse pro Saison erhöht und die CPU-Konkurrenz wesentlich aggressiver zur Sache geht. Ließen sich die sieben gegnerischen Superbikes anfangs noch wie Kegel umfahren, leisten sie in höheren Rennklassen zähen Widerstand und gehen auch gerne mal auf Tuchfühlung. Wurden auch diese drei Meisterschaften erfolgreich gemeistert, gehört man endgültig zum offiziellen Suzuki-Team dazu und fährt mit stolzeschwellter Brust um die höchste Krone im Superbike-Geschäft.

Ubi Soft belohnt den erfolgreichen Abschluß der Meisterschaft großzügig nicht nur mit dem virtuellen WM-Titel, sondern auch mit einer neuen Spielform. Im freigeschalteten Reverse-Modus darf der Biker einen Geisterfahrer spielen, sprich sämtliche zwölf Strecken in der Gegenrichtung befahren.



ZweiRad

Gut, Motorradfahren ist nichts für jeden. Dieses Spiel auch nicht, da braucht's schon die Lederjacke



Die Fahrer sind wahre Profis: Selbst 50-Meter-Flugeinlagen nach einem Crash stecken die Jungs locker weg

Durch Rennerfolge gesellen sich zu guter Letzt auch weitere, leistungsstärkere Motorräder zum Rennstall dazu, die Fahrwerkeinstellungen in den Kategorien Leistung, Lenkung und Bremsen erlauben. Dieses Mini-Tuning kann für den Rennerfolg durchaus vorentscheidend sein, da die Strecken höchst unterschiedliche Ansprüche an das Fahrwerk stellen (mehr Informationen dazu findet Ihr im Kasten RennStrecke).

Motorradrennen auf dem Mond?

Von den umfangreichen Verbesserungsmaßnahmen war laut Hersteller auch das Fahrverhalten betroffen. Tatsächlich lassen sich sämtliche Motorräder recht gefühlvoll über den Asphalt dirigieren. Der Realismus endet allerdings abrupt, sobald die Superbikes unsanfte Bekanntschaft mit der Streckenbegrenzung machen und im wahrsten Sinne des Wortes abheben. Geht es nach *Suzuki Alstare Extreme Racing*, müßte Newtons Schwerkraftgesetz kräftig nachgebessert werden, so spektakulär ziehen die verunglückten Motorräder ihre Flugbahnen. Die Vorführung erinnert etwas an Gummibälle, die von einer Mauer abprallen. Macht Spaß, wenn man's real macht, kommt aber nicht ganz so gut auf dem Bildschirm, erinnert es uns doch daran, daß wir nicht wirklich auf einem heißen Bock sitzen.

Bei einer Frontalkarambolage mit hoher Geschwindigkeit offenbart der Titel darüber hinaus ein kleines Spiel im Spiel: Da

fliegen die Piloten nach einem Crash wie eine menschliche Kanonenkugel durch die Lüfte und überwinden so locker Distanzen von 20 Metern und mehr (persönlicher Rekord: geschätzte 50 Meter). Glücklicherweise verfügen die Fahrer über wahre Stehaufmännchen-Qualitäten, denn bereits kurze Zeit später sitzen sie wieder fröhlich auf dem Feuerstuhl, um ihrem Job nachzukommen – so etwas nennt man professionelle Arbeitsauffassung.

Noch ein paar Worte zum grafischen Rahmen. Leider haben die Programmierer die Hardware offensichtlich noch nicht 100%ig in Griff, denn allzu oft bauen sich am Streckenrand größere Polygon-Objekte auf, was im Eifer des Gefechtes aber nicht immer auffällt. Ansonsten bewegt sich das grafische Niveau zwar im oberen Wertungsdrittel, Begeisterungstürme bleiben allerdings aus. Das hat man schon mal besser gesehen. Zur musikalischen Untermalung hämmern ziemlich einfallslose Techno-Beats aus den Lautsprechern, die zum Teil gnadenlos von *Prodigy* abgekupfert wurden.



SchlußStrich

Na also, geht doch! Dank Ubi Softs üppiger Finanzspritze wurde aus dem Durchschnittstitel Redline Racer eine hochwertige Motorradsimulation. Vor allem die neue Meisterschaft, das Mehr an Strecken, Fahrern und Bikes sowie ein verbessertes Fahrgefühl machen Spaß. Lediglich kleinere grafische Macken und das merkwürdige Kollisionsverhalten geben Anlaß zu leiser Kritik.



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



SpielZeit



15min.

Ob eine Harley Davidson sich einfacher steuern läßt?



30min.

Mir wird übel! Die Ego-Perspektive ist ein Fall für starke Mägen.



45min.

Endlose Weiten... wir rasen, wo noch kein Mensch gerast ist.



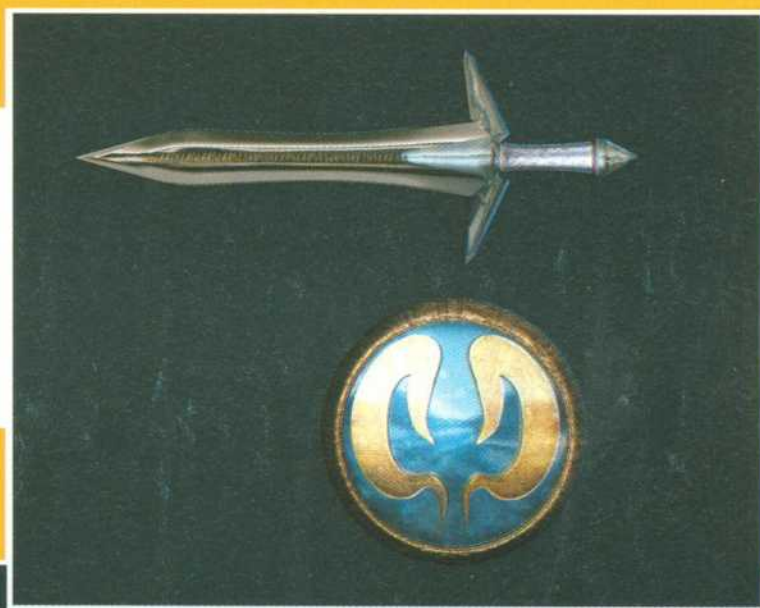
60min.

Ablauf. Oder kurz davor. Außerdem tut mir der Hintern weh.

REMPEN & PARTNER
SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd. SoulCalibur™ & ©1998, 1999 NAMCO LTD., All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

Von deinen

kannst



ein paar

Scheibchen



namco

Heute gibts lecker Gehacktes! Für 1-2 Personen braucht man frisches Soul Calibur – fertig gewürzt mit 10 Kämpfern samt eigenen Persönlichkeiten, Waffen und Styles. Das Ganze in einer Dreamcast

Gegnern

du dir ruhig



abschneiden.



mit 128 Bit zubereiten. Noch eine Messerspitze Kampflust zugeben und dann: reinhauen!

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



TempoMacher
Mit dem rechten Feuerknopf kann sogar Basler beschleunigt werden



Was lange währt, wird nun endlich gut: Nach Dutzenden von Terminverschiebungen kommt die Sache jetzt langsam ins Rollen. Pünktlich zu Weihnachten ist *UEFA Striker* von Infogrames da!



Testpilot

Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** UEFA Striker
- **Hersteller:** Infogrames
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 8
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 27 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Schnell, unterhaltsam und ein witziger Kommentator
- **Contra:** Nur die Gesichter der Spieler sind veränderbar. Was ist mit Armen, Beinen und Zehennägeln?



Alle europäischen Nationalteams dürfen sich in *UEFA Striker* um das runde, ledrige Objekt der Begierde schlagen. Dabei wird weniger Wert auf taktische Manöver gelegt, vielmehr soll der Spieler seine Mannschaft in Echtzeit über den Fußballplatz scheuchen, um den begehrten UEFA-Pokal zu ergattern. Schnell, schneller, *UEFA-Striker* – das war die Devise für dieses actiongeladene Sportspiel. Und Infogrames hielt sich an sein Versprechen. Da der Computergegner ziemlich Druck macht – es soll ja schnell und actionreich sein –, bleibt während eines Spiels kaum Zeit, um großartig irgendwelche Manöver auszuprobieren. Dafür gibt es einen Trainingsmodus, wo man beispielsweise Paß-Schießen, Dribbeln und vieles mehr lernen kann. Es gibt auch einen speziellen Zertifikat-Modus. Hier kann, nach Absolvieren einiger kleiner Tests, das Recht erworben werden, mit den besten Mannschaften Europas zu spielen.

Die Qual der Wahl

Bereits zu Beginn kann zwischen sieben Sprachen gewählt werden. Hier sollte wohl dem Europa-Charakter des UEFA-Cups Rechnung getragen werden. Anschließend wählen wir zwischen Freundschaftsspiel, Wettbewerb, Training und



UEFA Striker

So richtig schön
in der Wiese
rumrutschen. Nix
für Warmduscher

Momentaufnahme



SpielTag

90.000 Zuschauer haben sich im Camp-Nou-Stadion Barcelona zur Begegnung FC Bayern München gegen Manchester United eingefunden. Die Menge jubelt schon.



Testlauf

Bei uns in der Redaktion brachten wir es auf stolze drei Zuschauer. Weil das Barcelona-Stadion nicht in *UEFA Striker* drin ist, mußten wir uns mit Madrid begnügen.



MarschMusik

Unter dem Gegröle der Fans marschieren die Fußballer ins Stadion ein, um das Publikum mit dem Singen der jeweiligen Nationalhymnen zu quälen.



FernsehReif

Gott sei Dank bleibt uns das mit der Nationalhymne auf Dreamcast erspart. Aber sonst sieht der Einmarsch genauso toll aus. Und die Fans grölen richtig mit.



TriumphMarsch

Schon in der 6. Spielminute ein Tor durch Mario Basler! England ist geschockt, und Queen Elizabeth läßt aus Scham alle Vorhänge des Buckingham Palace zuziehen.



BaslerWahn

Noch liegt er faul auf dem Boden, aber gleich wird sich unser virtueller Basler erheben, um Manchester einen gewaltigen Schuß vor den Bug zu verpassen. Fürchtet Euch!



UnheilsBote

Pandoras Büchse ergießt sich ab der 91. Verlängerungsminute über die wackeren Bayern. Der eingewechselte Sheringham sorgt mit seinem Tor für den Ausgleich. 1:1!



SpielZwang

Natürlich würden wir gerne den FC Bayern gewinnen lassen, aber es soll ja eine Spielrekonstruktion sein. Also bitte sehr, 1:1 für Manchester United. Wie bitter.



EndzeitStimmung

Endgültig vom Fußball-Gipfel gestoßen wird der FC Bayern in der 93. Spielminute. Solksjaer setzt an, zielt, schießt und schon heißt es 2:1 für Manchester United. Victory!



ParadeTor

Tja, da liegt er nun im Kasten. Pech für den FC Bayern, aber Glück für uns Dreamcast-Spieler. Mit *UEFA Striker* kann man jedes Spiel erleben, so oft man will. Superklasse!



FreudenTanz
Auch Manchester beherrscht den bayerischen Schühptatler 15. De

► Zertifikat sowie den Spieloptionen. Beim Freundschaftsspiel entscheidet der Computer über die Mannschaften. Die Spiele können geladen und gespeichert werden. Beim Wettbewerb stehen verschiedene Spielarten, von der Super Trophy bis zum Nationenpokal, zur Auswahl.

Anschließend suchen wir uns eines von 45 europäischen Fußballteams aus. Die gegnerischen Teams können wahlweise per Hand oder automatisch ausgewählt werden. Als nächstes sorgen wir für die richtigen Rahmenbedingungen. Das richtige Wetter, das richtige Stadion, nur den richtigen Schiedsrichter konnten wir nirgends finden. Spiellänge, Abseitsregelung und Kameraperspektive können hier ebenfalls beeinflusst werden. Formation und Strategie stehen als nächstes auf dem Programm. Ist man endlich durch diesen Wahlkampf gegangen, geht es auf das Spielfeld, wo kreischende Fans und ein wirklich gelungener Kommentator auf den Einmarsch der Athleten warten und echte Stimmung aufkommen lassen.

Fertig zum Anstoß

Ist der Einmarsch der Mannschaften beendet oder einfach mit der Start-Taste weggeklickt worden, geht es gleich in die Vollen. Je nach Einstellung macht der Computergegner Druck und sorgt für schwitzende Hände am Joypad. Wer gern mit einem Bierchen auf der Couch sitzt und laut schimpfend die Unfähigkeit unserer Nationalelf kritisiert, für den ist *UEFA Striker* ungeeignet. Denn hier liegt es am Spieler selbst, wenn Basler nicht laufen will oder der englische Torwart nicht mal in der Lage ist, einen sanft dahinrollenden Ball zu erwischen. Mit X wird geschossen, mit A ein schöner Paß vorgelegt. Hohe Pässe, Kopfbälle und ähnliches werden mit Y oder B ausgelöst. So etwas wie den rechten Feuerknopf wünscht sich mancher auf der Fernbedienung der heimischen Glotzkiste. Mit ihm sorgt man nämlich dafür, daß sich die Fußballer schneller bewegen. Am besten



Siegestaumel
So ändern sich die Zeiten: Früher kämpften die Helden noch um schöne Prinzessinnen, heute tut es auch ein rundes Stück Leder

Den rechten Feuerknopf am besten mit Tesafilm fixieren, schon läuft auch die größte Schlafmütze schneller

gleich mit Tesafilm fixieren, denn so vermeidet man das Überhandnehmen von Schlafmützen auf dem Fußballfeld.

Menschen, Monster, Mutationen

Namen und Zusammenstellung von Fußballteams ändern zu können, das bietet heutzutage jedes drittklassige Sportspiel. In *UEFA Striker* dagegen darf man sich auch als Dr. Frankenstein versuchen und sich seinen Bierhoff nach Maß zusammenbasteln. Zunächst stecken wir unser Demonstrationsobjekt in passende Kleidung und Schuhe, bevor wir ihm eine hübsche neue Visage verpassen. Zur Auswahl stehen alle möglichen Gesichter: vom japanischen Samurai über den Mafioso mit ehrenwert gefährlichem Grinsen bis hin zum bärtigen Ersatz-Christus. Gerade der Torwart sollte möglichst abschreckend gestaltet werden. Stellt Euch vor, Ihr seid das arme Würstchen, dem die Aufgabe übertragen wurde, ein Stück Leder im Kasten eines Individuums zu plazieren, das behaart ist wie eine ganze Horde Berggorillas und auch noch hinterlistig grinst. Auch die Abwehr sollte aussehen wie eine Kreuzung zwischen Zombie und Ork. Der Mittelfeldspieler ist eher als Publikumsmagnet zu sehen. Bauen wir also einen Romeo, der die weiblichen Fans zum Kreischen und die Kassen des Stadions zum Klingeln bringt. Rechts und links außen plazieren wir Mafiosi oder geschäftsmännisch wirkende Typen. Sie haben schließlich den

engsten Kontakt zum Linienrichter und sorgen für das Ausbleiben der kleinen gelben und roten Mißverständnisse. Gäbe es so etwas in Wirklichkeit, würde der FC Bayern bestimmt genauso aussehen. Wenn doch nur die Gentechnologie schon ein kleines bißchen weiter wäre...

Torchance nicht verpaßt

UEFA Striker gebührt in jedem Fall ein höherer Rang in der Sportspiele-Liga. Der Spielverlauf ist flüssig, bis zu acht Spieler dürfen sich um den UEFA Cup streiten. Grafisch wurde das Spiel gegenüber der Playstation-Version erheblich aufgemotzt. Der Kommentator ist, im Vergleich zu anderen Sportspielen, wirklich witzig und geht auf das Spielgeschehen ein. Durch die vielen Möglichkeiten der Kameraeinstellung kann jedes Spiel anders und neu erlebt werden. So macht Fußball Spaß! Wer bei *UEFA Striker* nicht mitfiebert, dem kann nicht mal ein zweiwöchiger Psychologiekurs bei Franz Beckenbauer helfen.

SchlußStrich

1:0 für Infogrames! *UEFA Striker* ist Fußball, wie er leibt und lebt. Ein actionlastiges, schnelles Sportspiel, das an die alten Kick off-Zeiten erinnert. Jubelnde und kreischende Fans heizen die Stimmung im Stadion richtig an, der ausnahmsweise mal wirklich witzige Kommentator sorgt dafür, daß man richtiggehend mitfiebert. Bei soviel spritziger Action könnten sogar ausgesprochene Fußballmuffel dem Lederwahn sinn verfallen.



SpielZeit

- 15min.**
Die Mannschaften betreten jetzt das Fußballfeld.
- 30min.**
Was für ein Spiel! Schiri ans Telefon! Abseits! Auuuuus!
- 45min.**
Effenberg verfehlt das Tor nur knapp. Wie üblich.
- 60min.**
Tooooo! Tooooo! Ist es denn zu fassen?! 1:0 für Manchester!



Schumis Ferrari

Garantiert ohne zu dünne Bodenbleche und Flügel, sonst aber original

F1 World Grand Prix

Gib Gummi, Schumi, fahr nicht durch Rinnen, Häkkinen, sei still Hill. Ein so realistisches Spiel wie *Formula 1 World Grand Prix* bekamen wir noch nie zu Gesicht

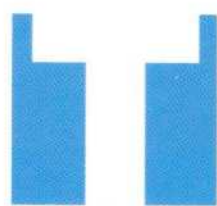


Testpilot

Markus Hermansdorfer

- **Titel:** Formula 1 World Grand Prix
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Rennsimulation
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 143 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Das perfekte Rennspiel der Welt. Muß ich noch mehr sagen?
- **Contra:** Kein Vierspieler-Modus. Zwei-Spieler-Splitscreen wird schon langsam öde.



oll, daß es die PR-Manager von Video Systems geschafft haben, eine offizielle FIA-Lizenz zu ergattern. Aber reicht das wirklich aus, um ein gutes Spiel zu produzieren? Die Antwort ist eindeutig: ja. *Formula 1 World Grand Prix* ist

das perfekte Rennspiel, das jemals auf einem Fernsehbildschirm flimmerte. Es gibt praktisch nichts, was nicht irgendwie einstellbar wäre. Selbst gelernte Automechaniker dürften beim Rennwagen-Tuning in Verückung geraten. Getriebe, Lagerung der Achsen, Lenkung und vieles mehr kann beeinflusst werden. Dieser exzessive Realismus hat nur einen kleinen Nachteil: Das Spiel erfordert eine längere Einarbeitungszeit. Mit den vorgegebenen Einstellungen bricht der Flitzer ständig nach links aus. Es sind viele Testfahrten und Werkstattbesuche nötig, bis einem der Rennwagen wirklich gehorcht. Das Tuning richtet sich natürlich nach den offiziellen Regeln, dünnere Bodenbleche à la Ferrari sind hier nicht vorgesehen.

Besser als Fernsehen

Onkel Leos Bezahlsender wirbt gern mit sechs verschiedenen Kameraperspektiven. Darüber kann der Dreamcast-Besitzer

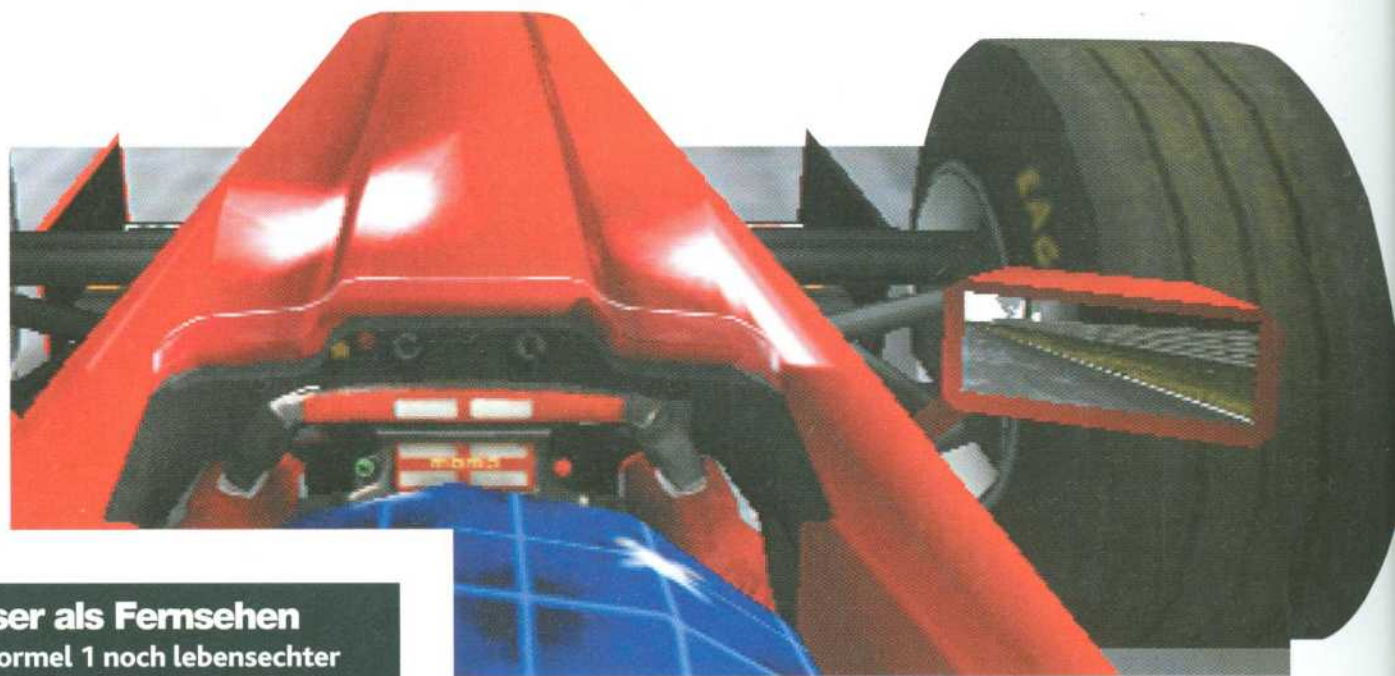
WissensLücke



LebensDauer

Wie lang lebt eigentlich ein Formel-1-Wagen? Wir haben bei einem offiziellen F1-Club nachgefragt: Zu den Fahrzeugteilen mit der geringsten Lebensdauer zählt die Kupplung. Bei Benetton wird diese nur für einen Rennstart konstruiert. Beim Getriebe

hält das Gehäuse oft eine ganze Saison, Zahnräder und Lager werden hingegen nach jedem Rennen gewechselt. Auch Unterböden werden für jedes Rennen neu hergestellt. Mechaniker lackieren die Karosserie nach jedem Grand Prix, der Auspuff wird gewechselt, ebenso Bordcomputer, Bremsscheiben und -klötze. Nach jedem zweiten Rennen wird der Kühler getauscht. Etwas länger halten die Räder, sie überstehen bis zu fünf Grand-Prix-Rennen. Die elektronischen Teile im Lenkrad überleben mit ein bißchen Glück zwei bis fünf Rennen. Für die Telemetrie notwendige Sensoren, die großen Vibrationen oder Hitze ausgesetzt sind, werden nach jedem Grand Prix gewechselt. Gewartet wird ein Formel-1-Wagen ohnehin ständig, viele Teile werden zur Sicherheitsüberprüfung nach dem Grand Prix zerlegt. Fast ein biblisches Alter erreichen übrigens die Federn der Radaufhängung: Sie halten oft ein ganzes Jahr. Gott sei Dank sind die Joypads nicht ganz so empfindlich. Sie können höchstens einem frustrierten Spieler zum Opfer fallen, der sie aus dem Fenster wirft.



Besser als Fernsehen
Wer Formel 1 noch lebensechter erleben will, muß sich wohl oder übel in einen echten Rennwagen setzen. Schumi-Feeling garantiert!



Schade: wieder kein Rennspiel mit Vierspieler-Modus. Aber nichts ist bekanntlich perfekt

höchstens milde lächeln. *Formula 1 World Grand Prix* bietet allein im Spielmodus sechs verschiedene Ansichten. Dazu kommen im Replay-Modus nochmal so viele. Macht also insgesamt zwölf! Das Spiel wirkt so realistisch wie eine Fernsehübertragung. Selbst der halbtransparente Balken, auf dem die Plätze der Fahrer angezeigt werden, ist perfekt umgesetzt. Alle 22 Rennwagen und die 16 Kurse der Formel-1-WM 1998 sind im Spiel enthalten. Aber ohne Fahrer würde sich ziemlich wenig bewegen, richtig? Deshalb wurden auch alle, die an der 98er-WM teilnahmen, im Spiel berücksichtigt. Ein spezielles KI-Script simuliert sogar den persönlichen Fahrstil des jeweiligen Rennfahrers. Keine Angst, die können alle fahren, denn sonst wären sie nicht bei der Weltmeisterschaft dabei. Ihr dürft Euch also bedenkenlos mit Schumi oder Telekom-Mika ins Auto setzen.

Kratzer im Lack

Formula 1 World Grand Prix ist mit Sicherheit das derzeit perfekte Rennspiel der Welt. Aber ein paar Kratzer im Lack gibt es auch bei diesem Vorzeigetitel. Der Zweispieler-Modus ist zwar unterhaltsam, aber wenig innovativ. Ein übliches Splitscreen-Vergnügen, wie man es aus tausend anderen Rennspielen kennt. Für was hat die Dreamcast-Konsole eigentlich vier Joypad-Anschlüsse, wenn sie keiner ausnutzt? Darüber sollten die Programmierer mal nachdenken. Sega sollte auch schnell

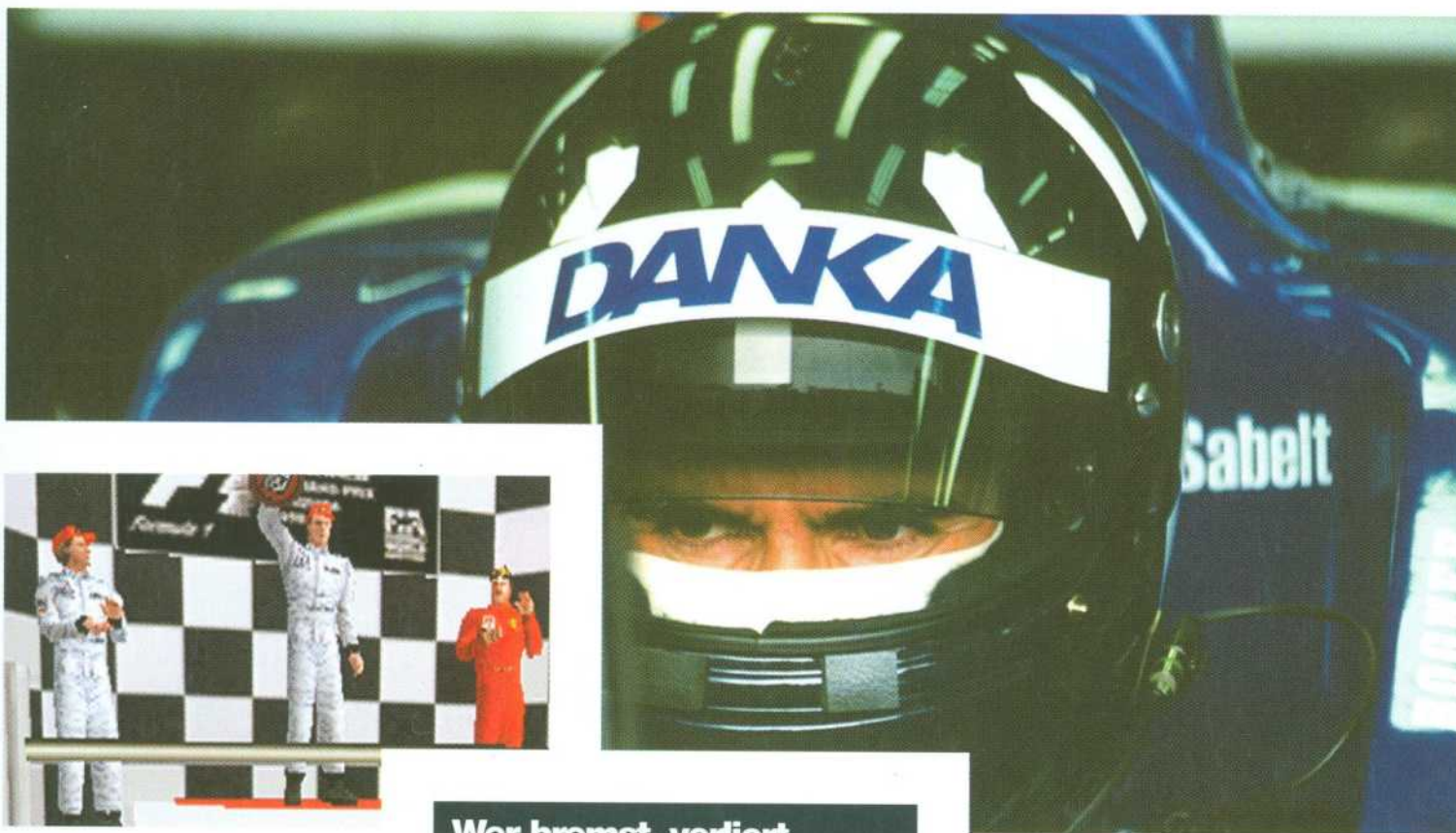
OriginalTon

FahrerZitate

- „Ich liebe meine Frau in der Sauna.“ – Alessandro Zanardi auf die Frage, wie er sich auf das Rennen in Malaysia vorbereitet hat
- „Mir wäre es lieber, wenn er zu Hause geblieben wäre.“ – Mika Häkkinen über Schumis Comeback
- „Lieber sehe ich Mika im Wald flennen als auf dem Podest feiern.“ – Eddie Irvine über Mika Häkkinen
- „Sein Trainingsprogramm bei Jordan war es, zur Kneipe zu sprinten bevor sie schließt. Jetzt ist das viel besser – er benutzt ein Fahrrad.“ – Ex-Jordan-Konstrukteur Gary Anderson über Eddie Irvine
- „Licht am anderen Ende des Tunnels kann auch ein entgegenkommender Zug sein.“ – BAR-Teamchef Craig Pollock über die Erfahrungen der Saison 1999
- „Solche Kurven kann man vielleicht in der Wüste bauen, wo nicht einmal ein Kamel in der Auslaufzone steht“ – Minardi-Konstrukteur Gustav Brunner über die berühmte Eau Rouge
- „Ich habe nur einmal richtig Geld verloren – als ich die Geschäfte einem professionellen Makler anvertraut habe.“ – Eddie Irvine über seine Börsenspekulationen
- „Damals hättest du eine halbe Sekunde nach dem Aufprall bei Petrus an die Tür geklopft“ – Keke Rosberg zu Schumis Unfall



Fotos: Wild Side Picture



Wer bremst, verliert
Sein Champagnerbad muß man sich in diesem Spiel schwer verdienen. Aber Realismus-Fanatiker hat das ja noch nie gestört...



SpielZeit



15min.
Der Rasen ist wirklich gepflegt.



30min.
Immer diese Doping-Kontrollen!



45min.
Zur Seite, jetzt komme ich!



60min.
Das ist nicht Sega Rally 3!

Nicht nur das beste Rennspiel, auch der größte Speicherfresser aller Zeiten. Rekord!

► einen Race Controller mit Gas und Bremse entwickeln, denn mit dem derzeit erhältlichen Steuerrad macht selbst ein Spiel wie *Formula 1 World Grand Prix* keinen Spaß. Ein Visual Memory mit mehr Speicher wäre ebenfalls nötig, denn auch hier bricht der Formel-1-Renner alle Rekorde: Stolze 140 Blöcke gehen alleine für das Replay drauf. Dazu kommen Spielstand und die Modifikationen am Auto.

Im Spiel ist es möglich, unbeschadet durch Begrenzungs-pfosten zu fahren. Angesichts der restlichen Grafikpracht ist dies allerdings ein verzeihlicher Fehler. Die Fahrzeuge lassen sich mit den Standardeinstellungen teilweise schlecht steuern. Schumis Ferrari hat beispielsweise einen erheblichen Linksdrall. Wer nicht ständig die Leitplanke rasieren will, sollte einen intensiven Werkstattbesuch in Erwägung ziehen.

Gib Gas, Schumi!

Formula 1 World Grand Prix ist der Stoff, aus dem Spielerträume sind. Es macht Spaß und fesselt, gerade durch die vielen Tuning-Möglichkeiten, langfristig an den Bildschirm. Die Formel-1-WM von 1998 wurde grafisch perfekt in Szene gesetzt. Hier stimmt jedes Detail, und die Dreamcast-Hardware wird bis zur Erschöpfung ausgereizt. Endlich wissen wir, was die Konsole wirklich draufhat! Die Ladezeiten sind für eine solche Grafikorgie erstaunlich kurz. Der Menüpunkt „Autoschaden“ sollte immer aktiviert bleiben, weil es hierdurch so richtig realistisch wird. Zu bedenken ist allerdings, daß sich ein Renn-

wagen mit verbogener Vorderachse oder geplatzen Reifen erheblich schwerer steuern läßt. Nach einem intensiven Leitplanken-Kontakt sinken die Chancen auf Pokal und Champagnerbad schnell gegen Null.

Der Sound heizt die gute Stimmung noch mehr an: In Stereo erklingt ein fetziger Soundtrack; die Sprüche eines Kommentators, jubelnde Fans, kreischende Reifen und vieles mehr schaffen eine authentische Geräuschkulisse. Kurze Ladezeiten und ein erfreulich flüssiger Spielverlauf sorgen dafür, daß *Formula 1 World Grand Prix* nie langweilig wird.

Die Zwischensequenzen im Spiel lassen sich überspringen. Das ist auch sinnvoll, denn obwohl die kleinen Filmchen gut gemacht sind, kann man sie nach dem zehnten Mal nicht mehr sehen. *Formula 1 World Grand Prix* setzt eine neue Referenzmarke im Bereich der Rennspiele und gehört ganz sicher zu den Dreamcast-Aushängeschildern.

Die einzige Möglichkeit, Formel 1 noch lebens-echter zu erleben ist, sich in einen echten Rennwagen zu setzen.



SchlußStrich

Das perfekte Rennspiel aller Zeiten. Nur Schumi persönlich hat die Formel 1 bisher realistischer erlebt. Der Zweispieler-Modus ist wenig innovativ. Schade, denn das Spiel wirkt wie eine Fernsehübertragung zum Mitmachen. Zwölf Kameraperspektiven, umfangreiche Tuning-Möglichkeiten und realistisches Fahrverhalten lassen die WM von 1998 wieder lebendig werden.



KARSTADT



Neues aus der Spielhöhle



Sega Rally 2

€ 61.³³

119.⁹⁵



Sonic Adventure

€ 51.¹⁰

99.⁹⁵



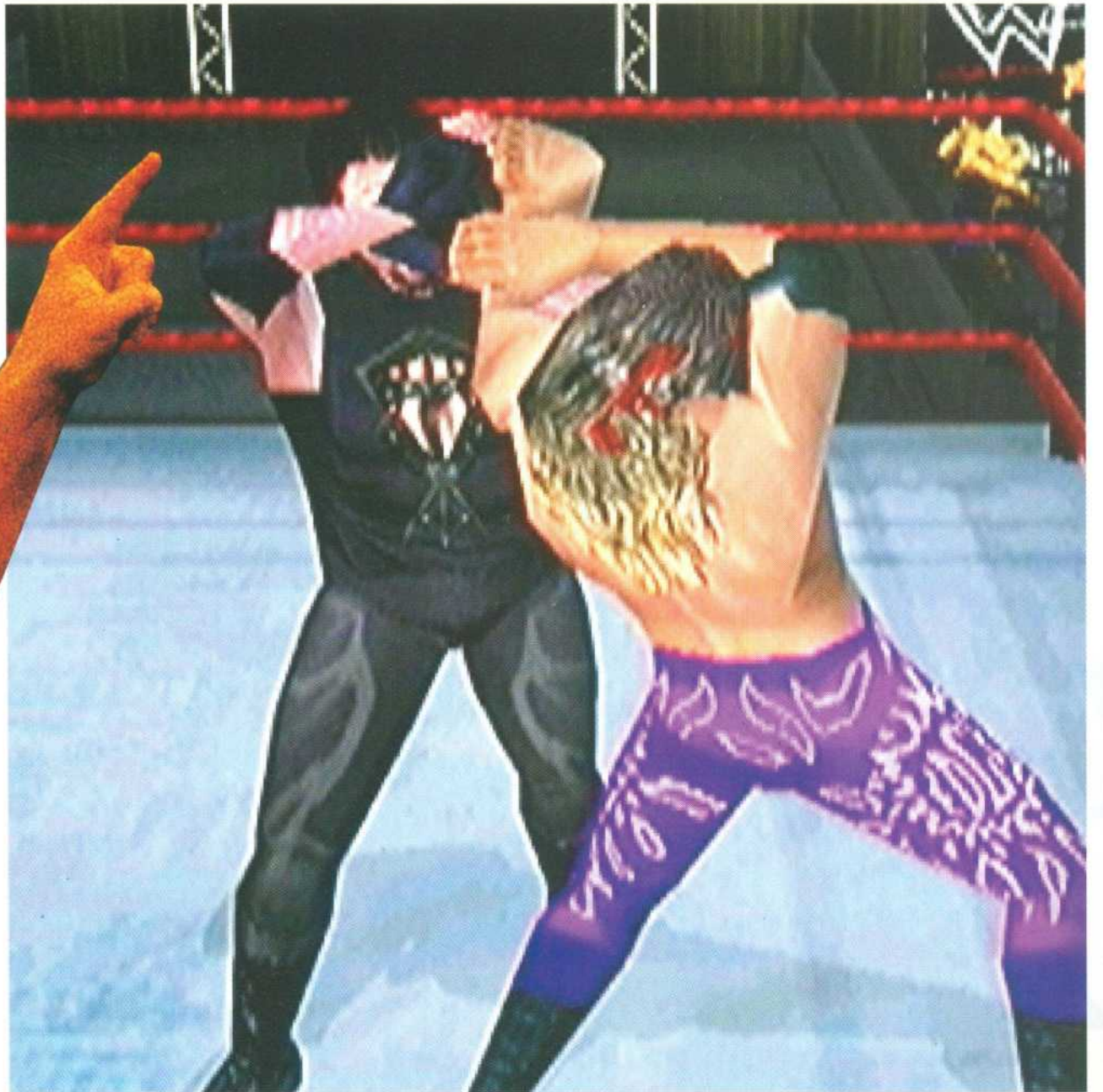
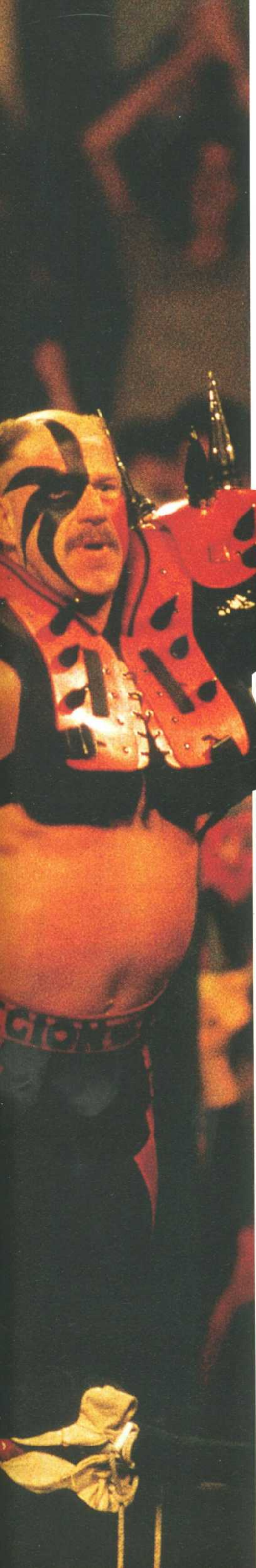
Virtua Fighter 3tb

€ 51.¹⁰

99.⁹⁵

WWWF Attitude

Bei diesem Spiel geht es nicht um den *World Wildlife Fund* – obwohl hier auch ziemlich wilde Tiere mitspielen



Den ganzen Tag herumtoben, lustige Kostüme ausprobieren und dumme Sprüche klopfen – in der World Wrestling Federation erwacht das Kind im Manne

Aus dem Tagebuch eines Catchers: Liebes Tagebuch, heute war ein schöner Tag. Mein Manager hat mir heute erzählt, daß ich das erste Mal einen Kampf gewinnen darf und sogar genau beschrieben wie. Also, der Undertaker will nach drei Minuten gerade zum fürchterlichen Tombstone-Schlag ansetzen, als ich mich urplötzlich aus seinem Griff befreien kann. Mit zwei schnellen Schritten soll ich dann den Friedhofmeister von hinten hochstemmen, mit einem satten Body Slam auf die Bretter schicken und abschließend pinnen. Das finde ich toll! Endlich muß ich nicht mehr unter dem Undertaker liegen und sein billiges Parfüm einatmen (ich glaube sogar, es ist ein Damenduft).

Ich soll mir schon mal einen coolen Siegespruch einfallen lassen. Mein Favorit ist: „Meine Mama wäre jetzt bestimmt stolz auf mich!“. Danach muß ich mit meinen Sponsor Gonzo noch durch mehrere Supermärkte tingeln, Tütensuppen schlürfen und mich mit Kleinkindern auf dem Schoß ablichten lassen. Ich verstehe das nicht! Ich bin doch der harte, wortkarge Supermacho und kein Babysitter! Manchmal beschleicht mich das Gefühl, daß Wrestling gar kein Sport ist, sondern nur eine reine Show. So, liebes Tagebuch, jetzt muß ich aber aufhören und mit meinen Sprachtrainer noch mindestens eine Stunde lang Jaulen und Wimmern üben. ▶



Testpilot

Ulf Schneider

- **Titel:** WWF Attitude
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** bis 100 Blöcke
- **Erscheint:** Dezember
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Die üppige Ausstattung läßt keine Wünsche offen, exzellenter Wrestler-Baukasten, sehr authentisch
- **Contra:** Grafik nur durchschnittlich, komplexe Steuerung, Spielablauf etwas träge

Baukasten



BastelStunde

Wer immer schon gerne mit Anziehpuppen gespielt hat, wird sich bei *WWF Attitude* fühlen wie im Paradies. Mittels eines umfangreichen Catcher-Editors darf man hier der Phantasie freien Lauf lassen und seine kreative Ader ungehemmt ausleben. Egal ob Augenpartie, Tätowierungen, Schuhwerk oder Figur, nahezu jedes Detail kann nach Belieben konfiguriert werden. Hinzu kommt die Möglichkeit, die persönlichen Kämpfertribute festzulegen, eine Auswahl an individuellen Spezialattacken zu erstellen sowie den Einzug in die Kampfarena zu choreographieren. Wenn diese zahlreichen Einstellungen hingegen zu mühselig sind, der läßt per Random-Funktion einfach den Zufall Regie führen.

ErsatzMannschaft



Hans Eichel The Spaminator

Gefürchtetste Angriffstechnik: Die doppelte Sparschraube
Lieblingsspruch: „Du spielst mit Deiner Rente!“



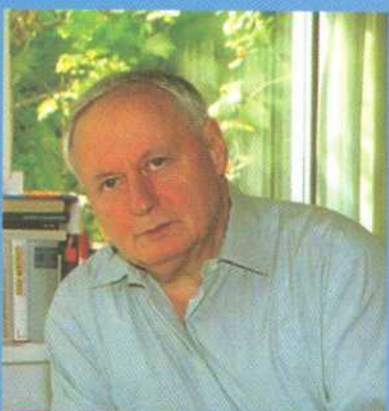
Verona Feldbusch The Voice

Gefürchtetste Angriffstechnik: Fiese Fistelstimme
Lieblingsspruch: „Ich werde Dich gleich helfen!“



Mario Basler The Fist

Gefürchtetste Angriffstechnik: Brutale Basler-Blutgrätsche
Lieblingsspruch: „Ey, ich bin ein Proll und steh dazu!“



Oscar Lafontaine Troublemaker

Gefürchtetste Angriffstechnik: Rechts antäuschen, links zuschlagen. Lieblingsspruch: „Meine Faust schlägt links.“

Fotos: Süddeutscher Verlag / set Photo Productions



SteinHart

Wer gewinnt hier den jetzt? Owen Hart oder vielleicht The Rock? O noch jemand anderes?



Nußknackersuite Statt Tschaikowsky: WWF – das Ballett für harte Männer

► Egal ob man Wrestling nun als Sport oder reine Show betrachtet, Fakt ist, daß sich professionelles Catchen weltweit einer großen Beliebtheit erfreut. Interessanterweise gibt es dabei kontinentale Unterschiede. In Mexiko beispielsweise scheinen sich die Catcher für ihre Prügelarbeit derart zu schämen, daß sie ihre Gesichter allesamt hinter kunterbunten Masken verstecken. In Japan gibt es hingegen nur wenig Showelemente, dafür aber um so mehr echte Schmerzen und Prügel. Die bekanntesten Wrestler haben sich jedoch in den USA, unter den WCW-, NWO- oder WWF-Dachverbänden zusammengeschlossen. Die Kämpfe gleichen dort zur Freude der johlenden Masse einer perfekt choreographierten Actionshow mit postmodernen Gladiatoren als schrillen Ringhelden. Vielleicht begründet sich der Erfolg auch dadurch, daß das Wrestling-Regelwerk in etwa so dünn ist wie das Buch „Alice Schwarzer: Alle meine Liebhaber“. Zwei bullige Männer betreten den Kampfring und beschimpfen sich erst einmal wüst, frei nach dem Motto „Ich bin stark, Du bist ein Wurm, jetzt gibt's was auf's Maul!“. Gesagt, getan: Mittels eines reichhaltigen Repertoires an Schlägen, Tritten und vor allem akrobatischen

VorSpiel

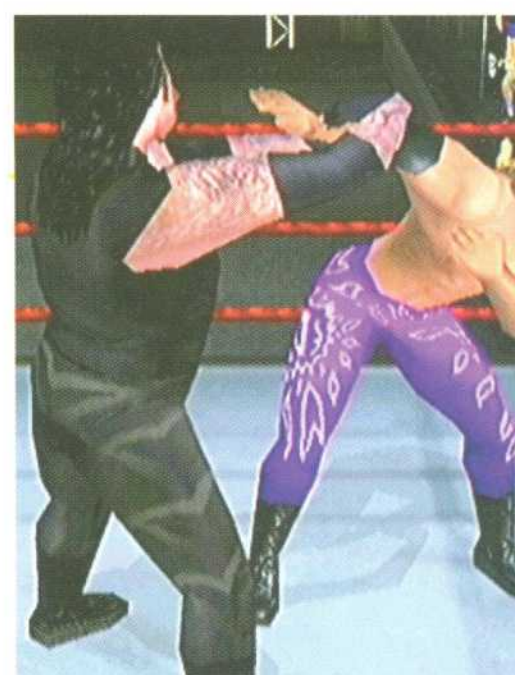
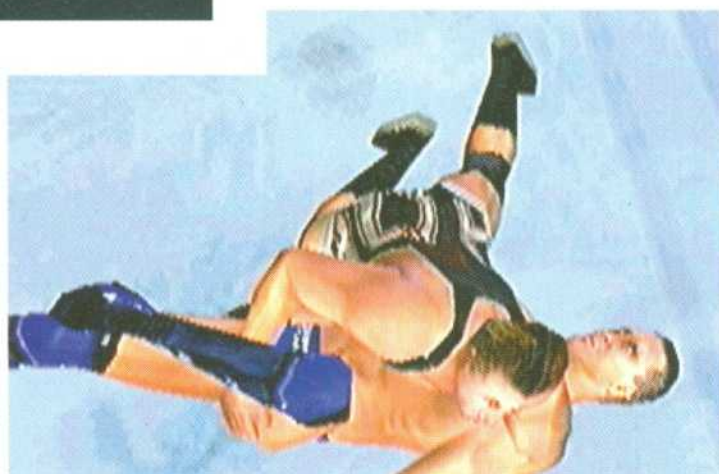


AppetitHappen

Bekannt, aber immer wieder gut: Ein rasant geschnittener Videoclip stimmt den Mächtgern-Wrestler auf das bevorstehende Handgemenge ein. Erfreulicherweise erreicht die Bildqualität der FMV-Szenen fast schon DVD-Niveau.



Fleischklopse
Man kann sich kaum entscheiden, was bedrohlicher wirkt – der Modegeschmack dieser Herren oder ihr gewinnendes Lächeln...



Bei wem hat The Rock einen Stein im Brett? Eine Frage, die leider auch WWF Attitude nicht beantworten kann

Wurftechniken verdreschen sich die beiden Prügelknaben auf das heftigste, bis der Unterlegene leblos am Boden liegt und gepinnt werden kann (beide Schulterblätter müssen drei Sekunden lang vom Gegner auf die Matte gepreßt werden). Das rustikale Spielprinzip mag zwar minimalistisch sein, trotzdem hat Acclaim daraus eine wahre Wissenschaft gemacht.

Immer mitten in die Fresse rein

Gleich vorweg: In puncto Ausstattung hat Acclaim sicherlich neue Maßstäbe gesetzt, denn bei WWF Attitude gibt es im Grunde nichts, was es nicht gibt. Das fängt schon beim Kämpferfeld an. Gleich von Beginn an stehen 30 bekannte WWF-Heroen zur Auswahl, unter anderem Mankind, Undertaker, Owen Hart, Goldust, Trasher, Dr. Death oder The Rock. Wem das nicht ausreichen sollte, der muß sich zunächst Turniersiege erprügeln, um das Ensemble durch zusätzliche – meist weibliche – Knochenbrecher zu erweitern. Noch einen Schritt weiter gehen die Spielvariationen, die selbst Wrestling-Profis durch eine fast schon übertriebene Artenvielfalt förmlich erschlagen. Verborgt sich bei anderen Sportspielen hinter der Abteilung Exhibition noch ein simpler Freundschaftskampf, verzweigt sich bei WWF Attitude dieser Sektor in sage und schreibe 15 Spielmodi. Versus, Tag Team oder Royal Rumble gehören dabei noch zu den bekanntesten Variationen, denn nur die wenigsten können mit

den Spielformen Gauntlet oder Lumberjack etwas anfangen. Immer noch nicht genug Auswahl? Dann laden zahlreiche Baukästen zu stundenlangen Bastelorgien ein. In diesen Optionen werden nicht nur Hulk Hogans nach Maß erstellt, selbst der Ring, Turnierablauf oder der triumphale Einzug der Catcher darf nach eigenem Geschmack editiert werden. Dieser große Aufwand setzt sich glücklicherweise auch beim Spielablauf fort.

Durch die enge Zusammenarbeit mit den leibhaftigen Wrestlern sehen die virtuellen Ringer den Vorbildern nicht nur recht ähnlich, sie bewegen sich auch in bekannter Manier und verfügen über die individuellen Angriffsspezialitäten. Apropos Angriffsspezialitäten: Um den Widersacher nicht nur mit ordinären Standardaktionen zu malträtieren, müssen zahlreiche Spezialtechniken erlernt werden. Hat man gerade die geeignete Joypad-Kombination nicht im Kopf, empfiehlt es sich, im Pausenmenü die Übersichtsliste aufzurufen. Geschickterweise listet dieser nützliche Service nur die Special Moves auf, die zur jeweiligen Situation möglich sind.



SchlußStrich

Das oftmals bemühte Wort Geschmackssache trifft in diesem Fall voll ins Schwarze. Dreamcast-Besitzer, die das TV-Showcatchen als reine Volksverblödung verurteilen, können sich mit Sicherheit auch für die digitale Variante nicht erwärmen. Eingeschworene WWF-Fans hingegen dürften angesichts der luxuriösen Ausstattung und ordentlicher Spielbarkeit mit Sicherheit begeistert sein.



SpielZeit



15min.
Erst eine Viertelstunde rum und schon der erste Totalausfall...



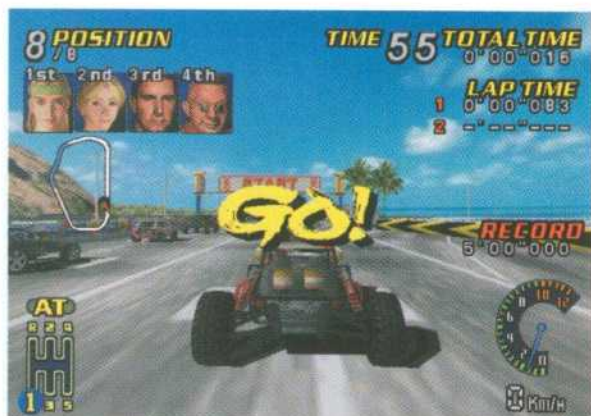
30min.
Die stabile Seitenlage ging aber irgendwie anders!



45min.
Der Herr mit dem fliederfarbenen Beinkleid fliegt gleich.



60min.
Ein breiter Rücken kann auch entzücken...



StrandWalze
Der Umweltsünder
grinst gemein:
Hier bin ich Schwein,
hier darf ich's sein

Buggy Heat

Sonne, Strand und heiße Kurven. In *Buggy Heat* werden Männerträume wahr. Nur Pamela Anderson konnten wir leider nirgendwo entdecken...



Testpilot
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Buggy Heat
- **Hersteller:** CRI
- **Genre:** Arcade Racer
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** bis 90 Blöcke
- **Erscheint:** Dezember
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Unterhaltsam und Spaßig. So gut wie der Arcade-Automat, dafür aber erheblich billiger
- **Contra:** Etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung, zum Teil unrealistisch.

Draußen kübelt es aus allen Wolken, die Freundin vergnügt sich mit anderen Leuten und es bleibt einem nichts übrig als ein weißes Kästchen namens Dreamcast – was also tun? Ganz klar! *Buggy Heat* ins GD-ROM-Laufwerk schieben, Bier und Chips in strategisch günstig erreichbare Positionen bringen und losdüsen. Feiglinge, die sich nicht sofort auf die Rennstrecke trauen, können sich in der Fahrschule erst einmal ausbilden lassen. Leider lernt man dort nur die Beherrschung des Wagens. Wo bleibt die Lektion über die coolsten Anmach-Gesten, die richtige Platzierung des Ellbogens auf der Fahrtür oder die lässigste Stellung der Sonnenbrille auf der Nase? Das sind doch die wichtigen Dinge beim Buggyfahren! Eigentlich können wir uns die Trainingslektion schenken, das Gaspedal finden wir nämlich von alleine.

Sonne, Strand und heiße Flitzer

Acht Buggys samt dazu passenden Fahrern stehen anfangs zur Auswahl. Diese können in der Garage nach Herzenslust aufgemotzt, mit eigenen Stickern versehen oder komplett umgestrichen werden. Und das Beste daran – es ist umsonst! Bei ande-

ren Rennspielen muß sich der Spieler erst mühsam auf der Rennstrecke abplagen, bevor er sich seinen ersten Satz Reifen leisten kann. Die Werkstatt von *Buggy Heat* arbeitet gratis. Jede Art von Tuning ist möglich, und wir können uns das Geld für die Frauen aufsparen. Anschließend geht's auf die Rennpiste. Im Championship-Modus können wir uns mit acht verschiedenen Computergegnern messen, der Versus-Modus dient dem Aufpolieren des eigenen Egos gegenüber Freunden und Verwandten.

Vier Kurse sind anfangs freigeschaltet, für Peru und Japan müssen erst einige Rennen gewonnen und viele Kilometer zurückgelegt werden. Die Mühe lohnt sich aber, denn diese Kurse sind eindeutig die schönsten. Der Versus-Modus läuft, wie üblich, auf einem Splitscreen ab. Schade, daß hier höchstens

Wer sich in *Buggy Heat* nicht sofort auf die Strandpiste traut, wird zur Strafe in die Fahrschule geschickt

ExtraSpaß



SpeicherWahn

Buggy Heat bietet gleich drei Möglichkeiten, um etwas auf dem VM zu verewigen. Neun Blöcke werden für die Systemdaten benötigt. Der Spielstand wird automatisch gespeichert. 56 Blöcke benötigt der AI-Level-Checker. In diesem kann der Status von Fahrer und Wagen abgespeichert werden. Spitzenreiter ist der Replay-Modus. Wer sich seine gefahrenen Rennen immer wieder ansehen will, benötigt stolze 90 Speicherblöcke. Das Replay kann über das Internet an einen Freund geschickt werden. Dieser kann dann das gleiche Rennen gegen unser Auto fahren. Das ist zwar kein Ersatz für einen Zweispieler- oder gar Multiplayer-Modus, aber so kann der Spielhersteller wenigstens den Hinweis „Internet-Unterstützung“ auf der Verpackung abdrucken.



MachoTräume
Schwitzende Männer in ihren supertollen Kisten. Darauf stehen die Frauen und laufen ihnen nach. Glauben jedenfalls die Männer...



zwei Spieler gegeneinander antreten dürfen. Gerade Autorennspiele wären bestens für mehr als zwei Spieler geeignet, aber das einzige Multiplayer-Rennen, mit dem wir bisher auf Dreamcast beglückt wurden, handelt von possierlichen Tierchen, die eine Hindernisstrecke mit Kindergartengrafik überwinden.

SchleuderTrauma

Buggys haben von Natur aus sehr kleine Vorderräder und dafür ein gigantisches Hinterteil. Durch diesen Umstand kommen sie extrem leicht ins Schleudern. In Buggy Heat wirkt die Steuerung realistisch, allerdings dauert es eine Weile, bis man sich an die eigenwillige Lenkung gewöhnt hat. Auch der Untergrund spielt eine entscheidende Rolle. Auf der Schneepiste lenkt es sich halt schlechter als auf trockenem Asphalt. Buggy Heat erfordert etwas Einarbeitungszeit. Erst wenn man den Bogen raus hat und nicht mehr wie der Schluck Wasser in der Kurve herumguckt, beginnt das Spiel richtig Spaß zu machen. Am Anfang sollte in der Garage der Reifen mit dem größten Profil gewählt werden. Der Buggy wird dadurch langsamer, und selten schafft man so den ersten Platz, dafür bleibt das Fahrzeug einigermaßen stabil in der Kurve. Auch die Größe des Wagens spielt eine Rolle. Je schwerer, desto besser. Nach einigen Rennen, vielen Chips und mehreren Kannen Kaffee sollte auf wendigere Wagen und normale Bereifung zugegriffen werden. Dann wird's richtig spaßig, und den Streckenrekord fährt man fast im Schlaf. Bei den Rennen ist es egal, auf welchem Platz der Spieler landet. Sie müssen nur in der vorgegebenen Zeit absolviert werden.

Mein wunderbarer Waschsalon

Im Hard-Modus des Ägypten-Kurses geriet ich beim Testen in einen Sandsturm, bei dem sich die Sichtweite auf ein paar Meter verringerte. Naturgemäß sah der Buggy nach ein paar

Sekunden aus, als käme er frisch aus dem Schweinestall. Doch welche wundersame Wandlung erfuhr das Gefährt, als es wieder Teer unter den Rädern spürte! Mein kleiner Flitzer glänzte, als hätte er nie die Garage verlassen! Erst glaubte ich einer Fata Morgana erlegen zu sein, aber auch nach mehrmaligem Hinsehen sah ich das gleiche Bild. In Amerika gibt es ein ähnliches Phänomen. Nach intensivem Umpflügen des Strandes wurde der Buggy von einer dicken Staubschicht bedeckt. Der Dreck hielt sich auf dem Lack, bis ich einen Tunnel durchquert hatte. Kaum draußen, wurde ich fast geblendet von sauber blitzenden Chromteilen und einer fabrikneuen Lackierung. Solch seltsame Gegebenheiten wirken sich äußerst störend auf das Gesamtbild aus. Schade eigentlich, denn die Grafik von Buggy Heat ist ansonsten recht ansprechend. Wer jedoch nur auf Unterhaltung steht und über solche Ungereimtheiten großzügig hinwegsehen kann, dem kann dieser Arcade Racer wärmstens empfohlen werden. Buggy Heat ist ein schöner Zeitvertreib und macht einen Heidenspaß.



SchlußStrich

Ideale Freizeitgestaltung für den Wochenend-Macho. Wer es nicht geschafft hat, am Wochenende eine Frau aufzureißen, der sollte dies mit der GD-ROM Abdeckung seines Dreamcast tun. Buggy Heat macht richtig Spaß. Wie bei anderen Dingen kann man sich auch hier wahlweise alleine oder zu zweit amüsieren. Kaufen!



SpielZeit



15 min.
Ein heißer Tunnel mit scharfen Kurven liegt vor mir.



30 min.
Ja, jaa, jaaa, tiefer! Oh mein Gott ist das schön. Jaaaa!



45 min.
War das schön! Ich liebe es, mein bestes Stück



60 min.
Hey! Ich rede hier vom Buggyfahren, klar?



Weihnachts Märchen

Is war Heiligabend, und die Kinder des Rosenheimer Waisenheims waren glücklich. Heute würde der Weihnachtsmann ihnen allen eine nigel-nagel-neue Dreamcast-Spielekonsole bringen. So hatte der Rektor es versprochen, und der Rektor mußte es wissen.

Der 11jährige Tobias rollte mit seinem Skateboard durch die Korridore des Heims. Auf einem der Gänge traf er seinen Zimmergenossen Tim, der aufgeregt mit den Krücken fuchtelte. Anders konnte er sich nicht verständlich machen. Seit ihn am vorletzten Weihnachtsfest ein Mädchen haushoch bei *Streetfighter* geschlagen hatte, war nie wieder ein Wort über seine Lippen gekommen. Zwei Jahre lang kein Mucks. Und dank der vielen experimentellen Therapien mußte er an Krücken gehen. Wann immer er jetzt eine Spielekonsole sah, brach er in wüste Panikattacken aus. Der kleine Tim hatte sich geschworen, nie wieder einen Controller in die Hand zu nehmen.

„Was ist los, Tim?“ fragte Tobias. „Brennt das Haus?“

Tim schüttelte den Kopf.

„Einbrecher, Tim? Oder ertrinkt jemand im See?“

Energischeres Kopfschütteln. Es mußte etwas Wichtigeres sein. Tim zupfte Tobias am Ärmel seines Kapuzen-Sweaters.

„Du willst, daß ich dir folge?!“

Tim schlug Tobias. Das hieß ‚nein‘.

„Au!“

Tim machte komische Fratzen und Verrenkungen.

„Oh, verdammt! Du meinst, jemand hat die Dreamcasts geklaut, die heute für uns alle geliefert werden sollten?!“

Tim grinste. Heftiges Nicken. Beinahe zu heftig für seine Halskrause.

„Aber... aber ohne Videospiele sind wir unserer Kindheit beraubt!“ Tobias griff sich an die Baseball-Mütze und drehte den Schirm nach vorne. Aus dem Jungen war ein Mann geworden. Das gefiel ihm überhaupt nicht. Lustlos skatete er das Treppengeländer hinunter und hinaus auf die Straße. Er mußte nachdenken. Eine Höchstgeschwindigkeitsfahrt über Kopfsteinpflaster war da meist das beste Mittel.





Bis zum Sturz mit Überschlag war es eine schöne Fahrt gewesen.

Ein leises Wimmern weckte Tobias aus seiner Ohnmacht. Er lag in einer warmen, dickflüssigen Lache, was ihm Sorgen bereitete. Vorsichtig stand er auf. Er war unverletzt, und die Lache war grün. Ihre feuchte Spur führte in die dunkle Gasse, aus der das Wimmern kam. Sie endete in einem kleinen blauen Körper, der zwischen zwei Mülltonnen kauerte. „Hallo, ich bin Tobias...“ sagte Tobias.

„Ich... ich bin Sonic...“ schniefte das kleine Kerlchen und setzte sich ächzend auf.

„Paß auf“, mahnte Tobias, „du hast eine ganze Menge... äh, grünes Zeug verloren.“

„Das ist mein Blut.“

„Warum ist es grün?“

„Aus juristischen Gründen.“

„Verstehe ich nicht.“

„Grünes Blut zu verlieren ist nicht so schlimm wie rotes.“

„Da bin ich aber beruhigt. Was stellst du überhaupt dar?“

„Was denkst du wohl? Ich bin ein Igel!“

„Du bist blau!“

„Na und?!“

„Warum trägst du Schuhe und Handschuhe?“

„Es ist Winter, verdammt!“

„Warum sehen deine Stacheln aus wie Haare?“

„Das liegt am Licht.“

„Du wirkst auf mich eher wie ein Heckenschwein...“

„ICH BIN EIN IGEL, OKAY?!“

Sonic riß seine riesigen Augen auf und deutete mit seinem rechten behandschuhten Zeigefinger über Tobias Schulter. „Paß auf! Hinter dir!“ rief er panisch.

Tobias wirbelte herum. Zwei abgerissene Gestalten wankten auf ihn und den Bläuling zu. Nicht nur ihr Outfit war von erstaunlicher Abgerissenheit, sondern auch ihre körperliche Verfassung. In den Augenhöhlen befanden sich nur noch Überreste von Augäpfeln, in den Mündern lümmelten sich Maden statt Zähne herum, und der Rest war auch schon im Zerfall begriffen. Zwischen den Mundmaden drang neben Gestank immer wieder ein verzerrtes, gekrächztes Wort in die Außenwelt: *Veeerr... nichtennn...!*

„Au Backe!“ rief Tobias. „Voll die Zombies! Was sollen wir tun?“

Benutz' die LightGun, Tobias! hörte er Sonics Stimme in seinem Kopf.

„Welche LightGun? Oh.“ Wie aus dem Nichts tauchte eine furchteinflößende weiße Plastikpistole in der rechten Hand des Jungen auf. Sie war über ein Kabel mit seinem Bauchnabel verbunden. „Cool, Piercing!“ freute sich Tobias. „Wie herrlich retro.“ Er zog mehrmals den Abzug seiner neuen Knarre durch. Flammenumhüllte Stahlgeschosse nahmen Kurs in die ungefähre Richtung der Zombies, aber knapp daneben ist auch vorbei. Eine der Kugeln entflammte eine der umstehenden Mülltonnen, wodurch Tobias jetzt wenigstens besser sehen konnte. Es sah nicht gut aus.





Veeerr... nichtennnn...! Die Zombies kamen näher. Einer zückte zwei Äxte.
„Du kannst es schaffen“, sagte der kleine Igel mit fester Stimme. „Der Kringel ist stark in dir, genau wie in deinem Vater.“

„Kringel? Vater? Ich habe keinen Vater und...“
„Schieß, schieß, schieß!“

Tobias schoß. Der erste Zombie hielt schützend die Äxte vors Gesicht. Die Geschosse prallten ab und rissen dem zweiten Zombie die Schädeldecke vom Kopf. Er plumpste zu Boden. Ein Knall, und sein Kumpel tat es ihm gleich. Tobias wandte sich dem Igel zu. „So. Ich glaube, du hast mir einiges zu erklären.“

„Ja, aber nicht hier“, flüsterte Sonic.

Tobias folgte dem überraschend flinken Tier um ein paar Straßenecken und schließlich durch einen Gullydeckel in einen Arm der Kanalisation, in dem er noch nie zuvor gewesen war. Er führte zu einer schweren Eisentür. Vor ihr saß ein fetter blauer Kater und angelte in den Abwässern. „Wie viele Barsche braucht man, um eine Glühbirne reinzudrehen?“ fragte er verschwörerisch.

Sonic glotzte ratlos. „Verdammt! Ist das unsere neue Losung?! Ich hab keine Ahnung!“

„Nein, nein,“ beschwichtigte der Kater, „ich wollte es nur wissen, rein interessehalber. Du brauchst keine Losung. Hier laufen schließlich nicht allzu viele sprechende blaue Heckenschweine herum.“

„IGEL! ICH BIN EIN IGEL!!!“

Durch die schwere Tür kamen Igel und Junge in einen schäbigen Raum, in dem ein gelber Fuchs, ein rosa Eichhörnchen und ein rotes Stachelschwein um einen Tisch saßen. Sie wärmten sich an einer Kerze in einem Einmachglas. Ein kleiner Roboter summte durch den Raum und servierte Drinks. Als Tobias und Sonic den Raum betraten, stand das Stachelschwein auf und gab Tobias Pfötchen. „Ah, schön daß du hier bist! Wenn ich dir die anderen vorstellen darf: Hier haben wir Tails“ – der Fuchs wedelte zur Begrüßung mit den Schwänzen – „und die liebevolle Amy. Mein Name ist Knuckles, und ich werde dir erklären, warum du hier bist.“

„Mein Waisenheim darf keine Spiele spielen, ich wurde von Zombies angegriffen und rede mit einer Horde bonbonfarbener Tiere. Möchte mal wissen, wie du mir das erklären willst, Stachelschwein!“

„Seit Anbeginn der Zeit sichern die Sega-Ritter den Spielspaß in der Galaxis. Einst hatten wir auf jedem Planeten eine eigene Filiale, heute konzentriert sich alles auf unseren Heimatplaneten Mobius. Wir sind hierher gekommen, um den letzten Sega-Ritter der Erde zu finden – dich.“

„Ich bin kein Ritter, ich bin ein Skater!“

„Du trägst den Kringel in dir, die Energiequelle, aus der die Sega-Ritter ihre Sega-Kräfte gewinnen. Du mußt die Dreamcast-Lieferung befreien, die der böse Dr. Robotnik gestohlen hat. Die Lieferung, die für dein Waisenheim bestimmt war. Ohne diese Konsolen werden die armen Waisenkinder auf die schiefe Bahn geraten und niemals in der Gesellschaft Fuß fassen.“

„Warum macht ihr das nicht selbst, wenn ihr so tolle Sega-Ritter seid?“

„Leider sind unsere Sega-Kräfte unter der weißen Sonne deines Planetensektors nicht wirksam.“

„Aber es ist Nacht...“

„ES GEHT NICHT, OKAY?! Du wirst das Kind schon schaukeln.“





„Was war das eigentlich vorhin für eine Geschichte über meinen Vater?“ fragte Tobias Sonic.
„Och, nichts... ich wollte die Sache für dich nur schmackhafter machen. Nichts für ungut“, antwortete das außerirdische Tier.
„Ach du liebes bißchen!“ kreischte Amy dazwischen. „Seht euch das an!“ Mitten im Raum materialisierte eine riesige, freischwebende Spirale. Sie begann sich zu drehen. Erst langsam, dann immer schneller.
„Verdammt!“ rief Knuckles. „Ein Riesen-Kringel!“
„Und sowas hab ich in mir?!“ fragte Tobias.
„Naja, kleiner, aber sonst ja“, bestätigte Knuckles. „Der Kringel kann uns nichts tun, solange er blau bleibt. Wenn er allerdings orange wird, kann es gefährlich werden...“
Amy kreischte erneut: „Scheibenkleister! Der Kringel wird orange! Los, setzt eure Schutzbrillen auf, und auf keinen Fall direkt in den Kringel gucken!“
„Schutzbrillen?! Welche Schutzbrillen?!“ rief Tobias. „Au Backe, ich habe direkt in den orangen Kringel geguckt!“ Seine Pupillen führten einen verrückten Tanz in seinen Augen auf. Drehten sich, schneller und schneller und schneller usw., bis in den Augen des Jungen nur noch zwei rotierende Kringel auszumachen waren. Tobias wurde magisch vom großen orangen Kringel angezogen, dann aufgesogen. Zuerst Kopf und Schultern, zuletzt das Skateboard, dann war er weg.

Tobias fand sich in einer großen Arena, in deren Mitte ein hochtechnisierter Thron mit allerlei Schalttafeln und Displays stand. Auf dem Thron saß ein kleiner Kerl mit wirrem Haar. Angetan mit einem weißen Kittel und einer Schweißbrille sah er nicht wie jemand aus, der Anrecht auf einen Thron hat.

„Dr. Robotnik, nehme ich an!“ sagte Tobias. „Ich habe Sie mir größer vorgestellt!“
„Sieh an, sieh an! Schickt das blaue Heckenschwein jetzt schon seine Praktikanten vor!“
„Sonic ist ein Igel! Und zwar einer der verdammt noch mal besten Igel, denen ich je die Ehre hatte, die Hand zu schütteln!“
Tobias hüpfte von seinem Skateboard, krepelte die Ärmel hoch und näherte sich dem Doktor. „Los, bringen wir es hinter uns!“
„Ha! Ich mache mir an dir doch nicht die Hände schmutzig!“ Er legte einen Schalter um. Eine Reihe von Toren öffnete sich. Zombies taumelten heraus, einer häßlicher als der andere, obwohl der andere auch schon ziemlich häßlich war.
Tobias war in Kampfsport-Stimmung. Ein Kick hier, ein Hit da, mit und ohne Salto, Ausfallschritt, Attacke, Parade, Punch, pipapo. Ein Gefühl wie Kringel im Bauch, es war wunderbar. Die Zombies fanden das nicht und lagen bald sorgfältig gefaltet und gestapelt am Boden.
Jetzt sollte es Dr. Robotnik persönlich an den Kittelkragen gehen. Tobias hatte inzwischen genug Kraftsteine gesammelt, um sich in Mega-Sega-Tobias zu verwandeln. Es blitzte, krachte und puffte, er verschmolz mit seinem Skateboard, seine Ärmchen wurden zu Raketenwerfern (das kitzelte ein bißchen), und mit einem Affenzahn und aus allen Rohren feuern griff er Dr. Robotnik an.
Das kratzte den überhaupt nicht. Er blieb einfach sitzen, ignorierte das Geballer und hackte in aller Seelenruhe auf einer seiner Tastaturen herum.
Der Junge schaute sich um. Die Arena war rund. Auf ihrem Boden war eine große Spirale gemalt. Mit oranger Farbe. Die Spirale leuchtete. Aus diesem Leuchten zog Dr. Robotnik seine





Lebensenergie. Tobias probierte alle Special Moves, die ein echter Sega-Ritter so drauf hat. Er konnte den Weihnachtsverderber treten und hauen wie er wollte, es war vergebens.

Benutz die Farblehre, Tobias! Erneut dieser Igel in seinem Kopf.

Farblehre? Wieso Farblehre? dachte Tobias. Dann fiel es ihm wie Schuppen von den Augen: oranger Kringel böse, blauer Kringel gut. Er mußte einen Weg finden, die Farbe des Kringels zu ändern, der Dr. Robotnik seine Kraft verlieh.

Aber nicht jetzt. Jetzt mußte er erstmal die nächste Garnitur Zombies abknallen, die von den Rändern der Arena auf ihn zustürmten. Tobias zückte seine treue LightGun und ließ sie die Sprache der Gewalt sprechen. Die einzige Sprache, die die Zombies von heute verstanden. Bald waren es nur noch klumpige Häufchen Elend, deren grüne Blutlachen die Ränder des Arena-Kringels verschmierten. Blau verschmierten. Warum war Tobias nicht sofort darauf gekommen?!

Er setzte seine herzerreißendste Mitleidsmiene auf und flehte: „Bitte, bitte, Dr. Robotnik! Nicht noch mehr Zombies! Alles andere, aber keine weiteren Zombies! Die machen mir echt Angst! Ich appelliere an Ihr Mitgefühl! Es ist doch Weihnachten!“ *Da hast du dich aber geschnitten!* dachte Dr. Robotnik in seinem durch und durch bösen kyberorganischen Gehirn. *Jetzt erst recht!* Bald wimmelte die Kringel-Arena nur so vor Zombies.

Die Mitleidsmiene in Tobias Gesicht verwandelte sich in das dreckigste Grinsen, das jemals das Gesicht eines kleinen Jungen betreten hatte. Sein Plan ging auf. Tobias wünschte sich kraft seines inneren Kringels eine zweite LightGun herbei. Jetzt hatte er in jeder Hand eine. Er stellte sich breitbeinig vor die Zombie-Armee. Er machte kurzen Prozeß. Es war nicht schön.

Gliedmaßen, Gehirnmasse, Glibber, das volle Programm.

„Was soll das?!“ wollte der Doktor wissen. „Warum fühle ich mich so komisch?!“

Tobias triumphierte. „Weil ich den orangen Kringel mit dem grünen Blut in einen blauen Kringel verwandele! Ha!“

„Blödsinn! Orange und Grün gibt doch nie im Leben Blau!“

„Im Spaß schon! Und das hier ist nur ein Spiel! Als Kind besitze ich die Macht der Fantasie, und die ist total kostbar, und mit der mache ich dich jetzt fertig!“

Dr. Robotnik schwächelte. Er hielt sich eine Atemmaske vors Gesicht. „Halt, du darfst mich nicht töten!“ rief er. Die Maske verlieh seiner Stimme einen metallenen Klang.

„Warum nicht?“ wollte Tobias wissen.

Dr. Robotnik atmete schwer. „Ich bin dein Vater, Tobias!“

„Neeiiiiin!“ plärrte der Junge.

„Ach, verdammt!“ schnaubte der Schurke. „Du hast mich durchschaut. Naja, es war einen Versuch wert.“

Der orange Kringel verwandelte sich gänzlich in einen blauen. Er sog Dr. Robotnik mit nie gesehenen Lichteffekten die Energie aus dem Leib. Es war die reinste Grafikpracht. Als der Kringel alles abgesogen hatte, brannte er sich tief ins Erdreich, wurde zu einem bodenlosen Schacht, den der leblose Dr. Robotnik sodann hinabstürzte, um fürs erste nicht wieder aufzutauchen.

„Sayonara, Süßer!“ sagte Tobias und steckte die Knarren weg.

„Sayonara, Süßer?“ fragte eine dunkle Stimme hinter ihm. „Was soll das denn heißen?“

Tobias wirbelte herum. Da stand ein Hüne von einem Mann, wie aus Ebenholz geschnitzt, freier Oberkörper, stark tätowiert, kahlgeschorener Schädel, Sonnenbrille, die fleischgewordene Coolness. Verdammt – Tobias hätte schwören können, Dr.



Robotnik wäre der Endgegner gewesen. „Nun, äh...“, stammelte er, „ich dachte, *Sayonara, Süßer!* sei ein ziemlich cooler Spruch, wenn man gerade einen Schurken erledigt hat...“

„Du mußt noch viel lernen, Kleiner. Aber das wirst du.“ Der gruselige Mann legte ihm eine seiner Pranken auf die Schulter.

„Der Kringel ist stark in dir, Bruder.“

„Wer bist du?“

„Ich bin Shadow-Weihnachts-Man. Du hast mich befreit. Dafür hast du einen Wunsch frei.“

„Ich möchte, daß mein Waisenheim mit den versprochenen Spielekonsolen beliefert wird!“

„So soll es geschehen. Warte, ich hole eben meinen Schlitten.“

Der Schlitten des Shadow-Weihnachts-Man war ein schrottreifer Blue Stinger mit offenem Verdeck, der von einer Handvoll untoter Rentiere gezogen wurde, die schon zu stinken anfangen. Shadow-Weihnachts-Man hatte sich inzwischen einen roten Kapuzenmantel angezogen, was ihm ein bißchen von seiner Würde nahm, aber nicht viel. Er drückte auf die Hupe, und Tobias kam angeskatet. „Darf ich vorne sitzen?“

„Vorne sitzt Teddy“, brummte der Fahrer.

Tobias schaute auf den Beifahrersitz. „Das ist bloß ein blödes Stofftier!“ entrüstete er sich.

„Wenn du Teddy beleidigen willst, kannst du zu Fuß gehen.“

Tobias stieg ohne Murren hinten ein, und der Wagen erhob sich in den Himmel. Der Mond verwandelte sich in einen großen freundlichen Kringel, durch den die beiden ungleichen Freunde entschwanden.

In der Kanalisation wurde Tobias schon von den bunten Viechern zurückerwartet. „Gute Arbeit, Junge!“ sagte Sonic und gab ihm fünf.

„Keine Ursache!“ winkte er ab. „Es war ja für einen guten Zweck.“ Er deutete auf den Sack voller Dreamcasts. „Und was macht ihr jetzt?“

„Och, etwas besseres als diese stinkenden Abwässer finden wir überall.“ Vor ihnen tat sich ein großer blauer Kringel auf. Sie traten hindurch, der Kringel schloß sich hinter ihnen, verschwand, und der Spuk hatte ein Ende.

Vor Tobias' Fenster tanzten die Schneeflockchen aufs putzigste, aber er schaute lieber in die Röhre. All die neuen Spiele, all die 128-bit-Power, und dann auch noch der Internet-Anschluß.

Der stumme Tim stand im Türrahmen. Als er Dreamcast sah, ließ er seine Krücken fallen und näherte sich zögerlich. Schweißperlen standen auf seiner Stirn. Er öffnete den Mund. Krächzende Laute kamen heraus, die sich bald zu heiseren Worten zusammenfanden. „Ich...“, stammelte er, „...ich wünsche dir ein gesegnetes Weihnachtsfest und ein frohes neues Jahr...“

„Halt die Klappe!“ sagte Tobias, während er den Bildschirm von Zombies säuberte. „Ich muß mich hier konzentrieren!“

Tobias schaute eine Weile zu. Dann tasteten seine Finger nach dem zweiten Controller, der unbenutzt neben der Konsole lag. Er fühlte sich gut an.





Bild: Nick Wilson



KurzFassung

■ **Name:** Giles Thomas
 ■ **Was er macht:** Ex-MTV, Ex-VH1, Ex-Musiker, Ex-Punk. Und jetzt ist er dabei, Dreamcast überall in Europa zu verkaufen. Das heißt vor allem, uns mit der Werbekampagne die Augen zu öffnen und die Ohren zu verkleistern. Werbung funktioniert doch...

Giles Thomas

Wer oder was sorgt dafür, daß wir uns ein Dreamcast kaufen wollen? Das Was: Die Spiele. Der Wer: Dieser Mann hier...

Giles ist eigentlich noch nicht Dreamcast-süchtig. Eigentlich pfui, kann man da nur sagen. Aber er ist schon dabei, mit dem Controller anstatt mit seiner Herzensdame ins Bett zu gehen, also ist er auf dem richtigen Weg. Auch wenn besagte Dame das nicht versteht. Seine Kinder verstehen das. Schließlich hilft die Beherrschung von Spielen bei Papis Arbeit. Also muß Spielen gut sein. Also kann Papi ihnen das Spielen nicht verbieten. Liegt daran, daß Giles Thomas der verantwortliche Marketing Manager von Sega Europe ist. Und der Mann will uns was erzählen. Hören wir mal zu...

Ursprünglich kommst Du ja vom Fernsehen und hast vorher bei MTV gearbeitet. Wie einfach war's, von MTV zu Dreamcast zu wechseln?

Eigentlich könnte man glauben, daß der Musikvideomarkt und der Spielmarkt unterschiedlich sind, sind sie aber nicht. Beidesmal spricht man dieselbe Zielgruppe an: die Generation X. Und die Leute, die in den Firmen arbeiten, sind genau dieselben, für die man's draußen macht. Die haben Zeit für Musik und Videospiele. Ich hatte ein ziemlich gutes Verständnis für die Zielgruppe und wußte ein wenig übers Spielen. Beim Spielen werde ich aber immer besser [lacht]

Stört's Dich, daß die Leute Dich immer wieder auf Deine MTV-Erfahrungen ansprechen?

Nun ja, ist doch ziemlich verständlich, da es der letzte Job war, den ich gemacht hatte. Und die Firmen für die ich vorher gearbeitet habe, von denen hat ja noch nie jemand gehört. Also nein, das stört mich eigentlich nicht.

Du warst aber schon vor MTV musikalisch, oder?

[lacht] Seit ich 16 bin, habe ich mich mit verschiedenen Bands rumgetrieben. Du bist ein bißchen zu jung, um Punk mitbekommen zu haben, hm? In den 70ern war ich so einer. Und in den

80ern war ich in einer dieser depressiven postmodernen Bands, nun ja, wir versuchten alle, Morrissey zu sein.

Besser Morrissey als Adam Ant...

Adam Ant. Hmm... Wir haben halt alle versucht, verschiedene Musikrichtungen zum Pop zusammenzubringen. Klang ziemlich furchtbar und seicht, wie alles in den 80ern. Aber es war ziemlich gut, das hinter mir zu haben und mich endlich einem richtigen Job zu widmen. Ich habe nämlich gemerkt, daß ich eigentlich nicht viel weiterkam, zumindest finanziell nicht.

Die europäischen Dreamcast-Anzeigen sind ja ziemlich wild. Sind weitere Überraschungen schon geplant?

Klar, man muß sich schon von der Playstation absetzen. Und da kommt schon noch einiges auf Euch zu... Schließlich will ich die Marke Dreamcast interessant verkaufen.

Was ist das Interessanteste am Marketing für Dreamcast?

Ganz klar das Modem. Sobald wir wußten, daß wir mit Modem ausgeliefert werden, wußten wir auch, welche Strategie wir verwenden würden. Es ist wunderbar, daß wir so viele verschiedene Möglichkeiten bei dieser Konsole haben. Die Schnelligkeit. Die Onlinefähigkeit. Wir stellen all diese Informationen heraus, und der Käufer kann sich aussuchen, was für ihn am wichtigsten ist. Und so können wir's schaffen, sowohl einen 16jährigen Jungen als auch eine 30jährige Frau anzusprechen.

Mal wieder Lust, zurück zur Musik zu gehen?

Nein, eigentlich nicht [lacht] Ich habe allerdings in meiner Garage noch eine alte Stratocaster stehen. Ich spiele heute nicht mehr auf der Gitarre. Die setzt nur Staub an. Vielleicht kommt mal eines meiner Kinder an und will Musiker werden.

Und Du würdest wie jeder guter Vater davon abraten...

Jetzt abonnieren!

Hausbesuche sind bei uns
16 Mark billiger!



Wir sind für Euch da

Kalte Füße? Das muß nicht sein! 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 36 Mark. Und über die Schwelle tragen müßt Ihr uns auch noch.

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.

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**.

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



Ruft an! Ist ganz einfach!

089/20 95 91 38

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



WüstenSturm

Das hätte Sony aber gerne gehabt. Uns in die Wüste zu schicken, oder?



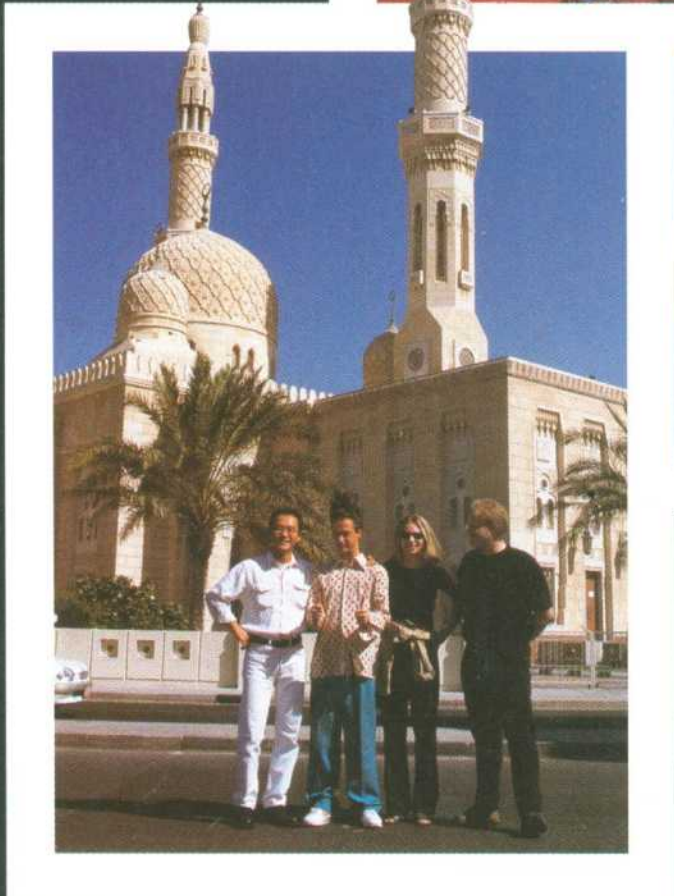
SchwitzKasten

Model Giulia Siegel, Taff-Steven Gähjen und VIVA-Haarbürste Frank Lämmermann... unansprechbar und im Spiel versunken



LiegeMatte

Yasemin, Sängerin der Gruppe 4 Unique und dabei, mit Sega an mehreren Projekten zu arbeiten, geht fremd und gibt jemand anderen von Pro 7 ein Interview. Skandal!



HärteTest

Okay, wir geben's zu. Diese Konsole funktionierte nach diesem Trip nicht mehr wirklich, aber das lag daran, daß wir die Bedienungsanleitung nicht beachtet haben



Und wir sind gegangen – sogar freiwillig, um in Dubai zusammen mit Sega diesmal den höchst kamera-scheuen Prominenten aufzulauern. Normalerweise sind die ja nicht in Spielhallen zu finden, sondern lassen sich nur dort nieder, wo es die Reservate für die Schönen und Reichen gibt. Und da trafen wir sie dann. Der Mann von Pro 7 Taff, Steven Gähjen (der gegen den Boxweltmeister Markus Beyer bei *Ready 2 Rumble* verlor, man sollte halt nicht gegen Profis spielen), und Top-Model Giulia Siegel gab Segas Product Manager Kim Shon eins auf die Nase... nun ja, zumindest bei *Virtua Fighter*. Dreamcast hatten wir auch dabei. Nicht nur, um die Prominenten endlich von den normalen Fernsehkameras wegzulocken, sondern auch, um die Konsole wiederum dem Härte-test auszusetzen. Und es gibt keinen härteren Tests, als sich Prominente zu schnappen und sie ohne Gage abzulich-ten. Dreamcast hat's geschafft.



DreamcastZone
www.dzone.de

**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





FischFutter



Warum soll man Würmer denn an Angelhaken aufspießen, hm? Sind wir wieder einmal kleine Sadisten?



WurmFortsatz
Der erste Teil war ja schon nett, den zweiten gibt's jetzt für Dreamcast

Wenn Ihr in diesem Jahr nur auf ein Spiel wartet...

Worms: Armageddon

Deshalb also warten wir mit Spannung auf Hasbros *Worms: Armageddon*. Warum, fragen wir uns? Eigentlich ist da ja nichts dran, was wir bisher an Dreamcast so geliebt haben. Keine 3D-Animationen, keine schönen Frauen oder Männer, keine Schwerter, keine Rennwagen... Nur arme Würmer, die anscheinend nichts besseres zu tun haben, als sich gegenseitig auf die skurrilste Art und Weise zu Fischfutter zu verarbeiten. Hm... Wenn das unser Therapeut wüßte. Aber irgendwie sind sie doch niedlich, die kleinen Würmchen. Besonders, wenn sie mit Raketenwerfern aufeinander losgehen. Besonders, da man hier auch gegen seine Freunde antreten darf, um zu zeigen, wer denn hier nun ein echt feiger Wurm ist...

Und wer dies Spiel schon mal über längere Zeit im (Dream)Kasten hatte, der wird mit Sicherheit nicht mehr zu den *Sega Bass Fishing*-Fans gehören, die sich einfach erdreisten, die Haken zu spitzen und ein wehrloses Geschöpf dran aufzuspießen. Nicht mehr mit uns! Nie wieder... da gibt's viel bessere Methoden, um für das Ableben eines Wurms zu sorgen.

Worms: Armageddon – Überall in gutsortierten Tierhandlungen...



Wenn Ihr in diesem Monat hip sein wollt...

Hipp Gläschen

Obst ist gesund, keine Frage. Nur leider manchmal etwas unpraktisch zu essen, sehen wir mal vom Musterknaben in Sachen natürlicher Verpackung, der allseits beliebten Banane, ab. Klebrige Finger und tropfender Fruchtsaft verleiden dem Gesundheitsbewußten den Obstverzehr an der Computer-Tastatur. Wie gut, daß sich über dieses Problem schon jemand Gedanken gemacht hat! Nicht nur hungrige Kleinkindermäulchen kann man mit dem leckeren Fruchtbreisortiment von Hipp stopfen, auch gestreßte Redakteure und sonstige Hektiker freuen sich über eine magenschonende und praktisch dargebotene Portion Vitamine. Alle möglichen Fruchtarten und -mischungen gibt es zu probieren, und auch vor wilden Kombinationen schreckt Claus Hipp nicht zurück. Unsere Empfehlung: Früchtebrei mit Babykeks. Da spart man sich nicht nur den Obstsaft in der Tastatur, sondern auch die lästigen Kekskrümel...

Ab vier Monaten steht da drauf, also dürfen wir's schon essen. Bis wann man's darf zum Glück nicht. Natürlich gibt es derartige Produkte auch von anderen Herstellern – aber nur Hipp ist wirklich hip!

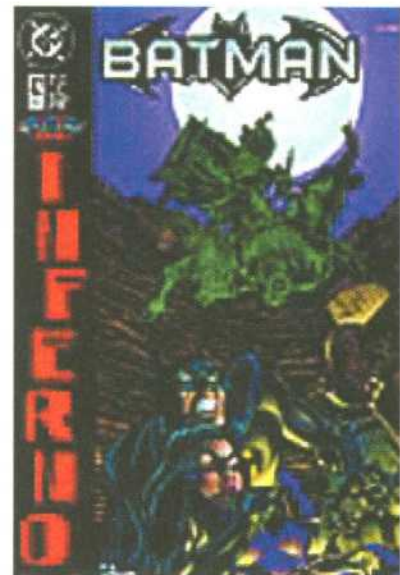
Hipp – Überall, wo es glückliche Babys gibt...

Wenn Ihr in diesem Monat nur einen Comic lest...

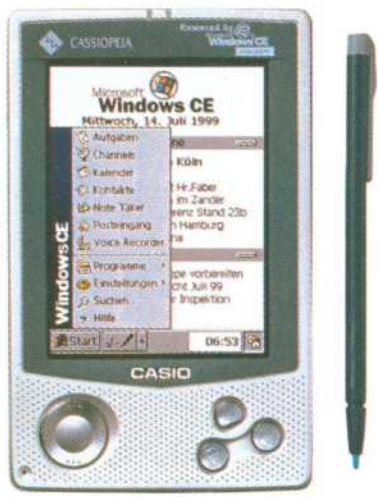
Batman

Ein Erdbeben erschüttert Gotham City. Und damit meinen wir, ein ERDBEBEN. So groß, so vernichtend, daß die Stadt des dunklen Ritters in Schutt und Asche gelegt wird. Und nicht nur die. Die Bathöhle wird vernichtet, die Verrückten brechen aus Arkham Asylum aus, und Batman ist gezwungen, sich mit Leuten wie dem Pinguin zu verbünden, um in dem Katastrophengebiet ein neues Recht und Gesetz durchzusetzen... ein regelrechtes Inferno, welches da entfesselt wird. Die Geschichte hat in den USA ein riesiges Echo ausgelöst und die Welt Batmans nachhaltig verändert. Denn nach dem Inferno, das nun auch Deutschland erreicht, wird Gotham City zum Niemandsland. Ohne Gesetz, umzingelt von der Nationalgarde und unter Kriegsrecht gestellt. Während Batman in dem Chaos mit seinen Verbündeten versucht, den Menschen zu helfen. Vielleicht die beste Geschichte dieses Jahres, und Beweis dafür, daß es immer noch nicht gelingt, Batman zu schlagen. Muß gekauft werden.

Batman: Inferno – Überall, wo das Erdbeben den Kiosk nicht verwüstet hat.



Frohes Essen
Hipp macht alle froh: Babys und uns

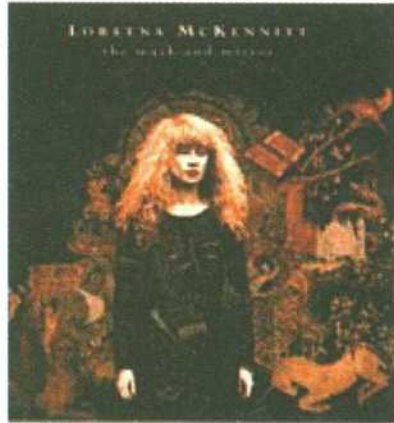


Wenn Ihr in diesem Monat nur eine CD hört...

Loreena McKennitt: Mask and Mirror

Gut, wir geben zu, diese CD ist nicht mehr neu, sondern schon etwas länger auf dem Markt. Aber das ist Weihnachten auch. Und die beiden passen gut zueinander. Denn Loreena McKennitt beruhigt. Das sollte Weihnachten auch. Tut's aber meistens nicht. Insofern ziehen wir Loreena McKennitt eigentlich vor, auch wenn sie nicht wirklich mit Geschenken vor der Tür auftaucht. Braucht sie auch nicht. Ihre Musik ist schon ein Geschenk. Und zwar zu jeder beliebigen Jahreszeit.

Loreena McKennitt: Mask and Mirror – Überall, wo noch Engel auf Harfen spielen



Wenn Ihr in diesem Monat nur einen Film seht...

James Bond: Die Welt ist nicht genug

Ob sich der Titel auf die Gagenforderungen von Pierce Brosnan bezieht? Zumindest soll dies sein letztes Mal sein, das er den Martini geschüttelt, nicht gerührt trinkt, und dann... schon wieder ein neuer Bond. Irgendwie sind die Helden ja heute so austauschbar geworden. Die Handlungen auch, deshalb verlieren wir kein Wort drüber, sondern freuen uns auf die neuen Bond-Girls, die neuen Spielzeuge, das neue Product Placement und niemand Geringeren als John Cleese, der zum ersten Mal 007 ausrüsten darf. Beim nächsten Mal steht ein Generationswechsel bevor. Robbie Williams (ja, genau der) soll sich laut inoffiziellen Angaben der Produzenten in den Smoking werden. Hat er ja schon bei seinem Video zu *Millennium* gemacht. Warten wir's ab...

James Bond: Die Welt ist nicht genug – Überall, wo Männer noch mit Spielzeugen spielen dürfen



Wenn Ihr in diesem Monat zuviel Geld habt...

Cassiopeia

Okay, ein Handy hat ja heute jeder schon. Manchmal auch eines, das vibriert, Spaghetti kocht und so aussieht, als wäre es viel lieber ein Bonbon und kein Stück Technik. Kann man also nicht mehr mit angeben. Mit Casios Cassiopeia schon. Ein so kleines, elegantes PDA gab's schon seit 3com nicht mehr. Mit Griffel und drei Knöpfen. Also zum Schreiben auf der LCD-Oberfläche. Keine Tastatur. Wollen wir auch gar nicht. Ideal zum schnellen Arbeiten unterwegs, und zum Speichern von Adressen, Kochrezepten, Datenbanken und all dem, was man sonst mal brauchen kann. Kommt mit Windows CE... hmhhh, ob man damit auch Dreamcastspiele spielen kann? Mal bei Sega nachfragen... warum ein neues Handheld entwickeln?

Cassiopeia – Überall, wo man kein Technik-Spielzeug in Nimm-2-Farben mag

ZYCLOBIA GAME POINT

Hotline 06150 - 591750

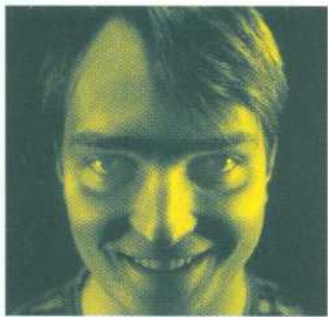
www.dreamcasters.de

Dreamcast Konsole incl. Controller Nur: 479.95 DM

- Soul Calibur 105.- DM
- Sonic Adventure 89.95 DM
- House of the Dead incl. Gun 145.- DM
- Hydro Thunder 109.95 DM
- Shadowman 89.95 DM
- Formula One 109.95 DM uvm.



Greg Zeschuk



KurzFassung

■ **Name:** Greg Zeschuk
 ■ **Was er macht:** Greg ist einer der Gründer der kanadischen Softwarefirma Bioware. Er war unter anderem verantwortlich für den PC-Hit *Baldur's Gate*. Nun programmiert er also *MDK 2*. Das Original kam von Shiny, die ja auch schon *Earthworm Jim* auf die Menschen losließen.

Man kann ihm ruhig vertrauen...er ist eigentlich Arzt. Was zum Teufel hat er dann bei uns verloren?

ja, eigentlich einfach zu erklären. Greg Zeschuk ist nicht nur ein echt studierter, zugelassener Arzt, sondern auch Gründer der kanadischen Softwarefirma *Bioware*, die nun die Fortsetzung von Shiny Entertainments PC-Spiel *MDK2* (auch mal gleich auf Seite 84 nachschauen) für unser aller Dreamcast produziert. Und da bei den neuen Abenteuern des latexgekleideten Kurt so einige Knochenbrüche verzeichnet werden, nun, wer wäre besser geeignet?

Vom Arzt zum Spieler. Wieso, weshalb, warum?

Eigentlich sollte Bioware ja medizinische Software entwickeln. Deshalb haben meine Freunde Ray Muzka und Aug Yip die Firma gegründet. Und dann sind wir doch vom Spieleteufel gebissen worden und fingen irgendwann an, Medizin Medizin sein zu lassen [lacht].

Also vor Bioware warst Du ein Halbgott in Weiß, richtig?

Wohl eher der freundliche Landarzt von nebenan. Ich habe als Hausarzt in der Nähe von Alberta, Kanada, gearbeitet. Heute schiebe ich nur noch ein paar Schichten in einem der örtlichen Krankenhäuser, wenn man mich mal braucht.

Und wieder eine teure Ausbildung, die nichts wert ist, hm? Oder hast Du Deine medizinischen Kenntnisse schon mal in einem Spiel umgesetzt?

Noch nicht. Wir spielten mit der Idee für ein Rollenspiel herum, bei dem man im menschlichen Körper herumschwirrt, haben aber dann aufgehört als wir zu einem Level kamen, den man nur *Duell im Dünndarm* nennen konnte [lacht].

Und deshalb nun also MDK2?

Nun ja, wir machen keinen Scheiß [lacht]. Nein, wir haben schon seit langer Zeit mit Interplay zusammengearbeitet. Denen gehört auch ein großer Teil von Shiny. Interplay wollte

eine Fortsetzung, Shiny hatte keine Zeit, und hier sind wir... ist doch eigentlich ganz einfach, oder?

Eine Fortsetzung... so wie Speed 2 oder was gibt's neues?

Wir haben diesmal alle drei Charaktere zur Verfügung. Denn vor dieser Frage hatten wir monatelang Angst. Was kann man denn neues einbringen? Kurt selbst war perfekt, also haben wir da nichts geändert. Aber was, wenn man den Doktor und Max, den Hund, auch spielen könnte?

Max, der Hund... ist wer genau?

Eine Mischung aus Snoopy, Mel Gibson und Gromit. Und noch ein paar anderen Leuten, die vor die Hunde gegangen sind... Und der Doktor? Hm, der typisch verrückte Wissenschaftler. Ist wahrscheinlich deutsch [lacht]. Kurt ist eigentlich noch die normalste Figur hier.

So normal, wie man in Latex mit einem Gesichtsgewehr halt sein kann...

Wenn's gut genug für Madonna ist, dann ist es auch gut genug für uns, oder?...

Du hast ja eine Menge Erfahrung mit Multiplayerspielen, durch Baldur's Gate auf dem PC. Wie werden sich Dreamcast-Multiplayer-Spiele von denen für PC unterscheiden?

Am Anfang bestimmt gar nicht. Denn es ist so einfach, erstmal PC Spiele zu konvertieren. Also werden wir Online-Rollenspiele, Online-Shoot 'Em-Ups und Online-Strategiespiele haben... und dann vielleicht Sachen, die man nur auf einer Konsole findet. Ich warte jedenfalls auf das erste Online-Tanzspiel. Das wäre doch mal was.

MDK hat ja eine Menge leicht... äh... besessener Fans... meinst Du, die werden auch MDK2 mögen?

Wenn nicht, dann haben wir unseren Job nicht gut gemacht.





BlickPunkt

- **Das Stadion**
Olympic Spirit München
- **Der Ort:** Das ehemalige Radstadion auf dem Gelände des Olympiaparks
- **Sportspiele:** Virtuelles Tennis, Ski-Springen, Basketball, Bob-Fahren, Biathlon, Kanu-Fahren, Snowboarden
- **Maße:** 113 x 51 Meter Grundfläche, 15 Meter hoch
- **Preis:** Kinder dürfen für 18 Mark sportlich sein, Erwachsene für 24 Mark

Wenn Ihr wollt, daß wir Eure Lieblingsspielhalle besuchen, den Besuchern auflauern und dort ein wenig Unfug treiben, dann schreibt uns:

Dreamcast:
Das Offizielle Magazin
Rosenheimer Str. 145h
81671 München
Oder schreibt eine eMail:
ODCM@future-verlag.de

Sport Spiele

Sich einmal wie Carl Lewis fühlen, und das ohne zu schwitzen oder Dopingmittel zu nehmen... das mußten wir probieren, oder?

Fragensteller

Thomas Gerhardt

Bilder

Andreas Bohnenstengel

Jaja, wir wissen, in München steht ein Hofbräuhaus. Irgendwie weiß das die ganze Welt, besonders aber die Japaner, die sich dort mit Vorliebe in Lederhosen ablichten lassen. Aber wir wissen auch, daß man von dem, was denn dort serviert wird, in kürzester Zeit auch wiederum nicht mehr in besagte Lederhose paßt. Deshalb also für uns alle: Ein Besuch im Olympic Spirit. Dort haben wir dann die Leute ein wenig gequält, die sich doch eigentlich nur an den verschiedenen Sportsimulationen vergnügen woll-

ten, um sich dem olympischen Geist einmal etwas näher zu fühlen. *One Moiment in Time*, würde Whitney Houston singen. Selbst ausprobiert haben wir die Geräte natürlich auch, haben uns aber dem Fotografen verweigert. Das lag daran, daß es Markus schwindelig und mir... Nun, sagen wir einmal, mein Frühstück hatte das dringende Bedürfnis, aus dem Gefängnis meines Körpers auszubrechen. Deshalb also lieber hier die anderen, weit sportlicheren Menschen. Zumindest waren wir dabei. Und Dabeisein ist alles. Ist doch auch der olympische Geist, oder?



Bitte Bitte Bitte. Würde vielleicht bitte jemand mal dieses Karussell anhalten? Ich würde jetzt gerne aussteigen...

Steffi

Fratzenmacherin



mmm, irgendwie sieht das hier nicht nach Sport aus, sondern eher nach modernen Foltermethoden...

Ich... [wird von links nach rechts geschleudert, von oben nach unten] ...bin [eine neue Umdrehung um die eigene Achse] ...mir da selbst nicht ganz sicher. Wau, kann mir jemand mal verraten, wie man dieses Teil eigentlich anhält? [und weg war sie wieder] Und hat sich jemand die Nummer des Wirbelsturms gemerkt, der mich hier rumschubst?

Anhalten wäre gut. Schwer, sich mit Deinem Hinterteil zu unterhalten. Außerdem wird mir schon vom Zuschauen schwindelig. Da müßtest Du mich erstmal fragen.

Tue ich doch. Tue ich doch. Wie heißt das Ding hier eigentlich?

Gyroskop, glaube ich. Soll benutzt werden, um den inneren Frieden zu finden.

Klingt eher, als ob man das essen könnte. Vielleicht beim türkischen Imbiß um die Ecke...

Bitte jetzt nicht vom Essen reden. Nicht einmal an Essen denken!

Den inneren Frieden schon gefunden?

Nein, ich bin gerade dabei, meine inneren Organe wiederzufinden. Ich glaube, die sind nicht mehr alle genau da, wo sie sein sollten.

Klingt nach Spaß...

[lacht] Muß man mal ausprobieren haben. Komm schon, trau Dich...

Ähhhh, nein danke. Ich muß sagen, ich ziehe den eßbaren Gyroskopen vor.

Oh Gott. Ich habe doch gesagt, nicht einmal ans Essen denken.

Heike Radfaherin



Radeln ohne Straße? Kommt man da überhaupt voran?

Wenn man auf den Schirm schaut, dann hat man zumindest das Gefühl. Nun ja, außerdem ist's auch noch gut für die Figur.

Auch im wirklichen Leben Radfahrer?
Manchmal. Warum?

Ah-hah. Also nach oben beugen und nach unten treten, hm? Das sind die Richtigen!
Da scheint aber jemand schlechte Erfahrungen gemacht zu haben... [lacht]

Aber das arbeitende Volk wird aufstehen und sich erheben. Jawoll! Und die ganzen Radfahrer werden uns nicht entkommen können, oh nein, und dann wird endlich Frieden herrschen...

Schlechte Erfahrungen gemacht und Karl Marx gelesen. Schlechte Kombination [lacht]

Wieso?

Hat schon beim letzten Mal nicht geklappt...



Schwinnnnng! Der Schlag muß wie beim Golfen aus den Hüften kommen, und nicht angekündigt werden

Christiane Schaumschlägerin

Das sieht ja aus, als würdest Du mit einer Lavalampe in der Gegend rumschlagen.

Nun ja, das ist doch das einzige, was man mit Lavalampen tun kann, oder?

Kann man sehen.

Tut beim Zuschlagen aber trotzdem wirklich weh [lacht]

Schon vorher Baseball gespielt?

Nein, aber ich wollte endlich mal Schläger sein. Okay, zumindest mal

mit einem Schläger spielen. Ich glaube, das hier könnte mir wirklich Spaß machen.

Und das in dem Alter?

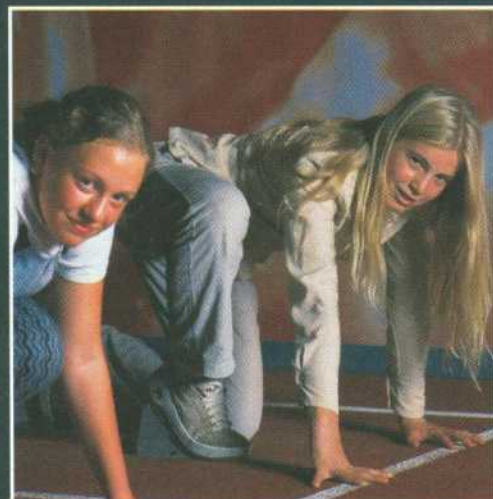
Ich bin jünger, als Sie aussehen. Außerdem habe ich die Kraft der zwei Herzen...

Und als nächstes kommt der Spot für Kukident...

Ich habe noch all meine Zähne [lacht]
Oder soll ich mal zubeißen?



**Schnell! Schnell! Schnell!
Wer zu spät kommt, den
bestraft das Leben! Da
haben wir bei den
beiden keine Bedenken**



Claudia & Sabine Frühstarter

Und los! Halt, halt, ich hab's genau gesehen, Claudia ist zu früh losgelaufen!

Bin ich nicht. Ich habe genau aufgepaßt. Ich bin pünktlich gestartet!

Das war eine Zehntelsekunde zu früh!
Du hast ja nicht einmal eine Stoppuhr. Wie willst Du das denn überhaupt feststellen?

Gutes Zeitgefühl.
Glaube ich nicht.

Ich auch nicht, um ehrlich zu sein.
Wenn Du schon eine große Klappe hast, dann solltest Du zumindest mit uns rennen. Also, auf die Knie.

In meinem Alter?
[beide lachen] Das sagen unsere Väter auch immer. Wie alt bist Du?

Seit kurzem 30...
Ach so. Das erklärt einiges. In dem Alter kann man ja höchstens noch Bier aus dem Kühlschrank holen.



**Atmen. Zielen. Schießen.
Klingt einfach. Ist es aber
nicht. Jedenfalls nicht,
wenn man vorher auf
Skiern gestanden hat**

Waltraud & Kai
Scharfschützen



Nun mal nicht so schnell hier mit dem Jubeln. Oder schon was getroffen? Na klar. Schade nur, daß man hier nichts gewinnen kann, wie beim Rummel.

Fühlt man sich eigentlich männlicher, wenn man mit der Waffe in der Hand eine Frau beeindrucken kann?
Dafür brauche ich eigentlich keine Waffe. Nun ja – zumindest nicht diese...

Für die schmutzigen Witze sind eigentlich wir hier verantwortlich, oder?
Oh, wirklich?

Wirklich.
Wahrscheinlich auch für's Davonlaufen, oder?

Davonlaufen?
Ich würde sagen, Du hast zehn Sekunden Vorsprung, bevor wir Dich verfolgen. Also, mach dich schon mal warm. Eins. Zwei. Drei...



Andreas & Peter
Eisläufer

Wie ziemlich warm für den Winter hier, oder nicht? Warm? Ziemlich heiß. Besonders, wenn man sich bewegt.

Dein Papa bewegt sich eigentlich nicht. Der schaut auf den Boden.
Liegt daran, daß er ein bißchen schüchtern ist.

Also mag er keine Kamera?
Da ist er eigentlich wie jeder große

Sportstar. Die kommen doch auch nicht gerne vor die Kamera zum Interview. Schaut's mal den Lothar Matthäus an. Oder den Boris Becker.

Aber wir wollen ihn doch gar nicht interviewen. Wir wollen doch nur mal schnell was fragen...

Ja, das sagen sie alle, und plötzlich findet man sich in der Klatschspalte der BILD-Zeitung wieder. Und dann schaut man doch immer ganz schön dumm aus. Genau wie Lothar [lacht]



Es gibt viele gute Gründe,

diesen Monat TOMORROW zu lesen.

Shopping zu Weihnachten

- So kaufen Sie günstig im Netz ein
- TOMORROW verlost Präsente im Wert von 200 000 Mark
- So gehen Sie auf Nummer sicher - bezahlen im Web.

Billiger telefonieren über die Festtage

Welche Anbieter offerieren die günstigsten Tarife über Weihnachten und Silvester? Dazu: Der große Vergleich über die besten Tarifrechner, die Sie im Internet finden.

Hardware-Einstieg

Service: Neues Gerät unterm Gabentisch. Ausgepackt und nichts funktioniert? Wir helfen, damit Ihr PC läuft.

Netz-Voyeure

Sie filmen illegal: Auf der Sonnenbank, am Strand, im Hallenbad. Web-Voyeure stellen die Fotos ahnungsloser Opfer ins Netz. Wir sagen, wie man sich dagegen schützen kann.

Achtung Hacker

Was sie wollen, was sie können.

- Die 10 größten Coups
- So schützen Sie Ihren Computer am besten
- Was wir von ihnen lernen



Jetzt am Kiosk! Nur 5 DM.

Schnell Coupon ausfüllen und abschicken an: TOMORROW Leserservice, Postfach 300, 77649 Offenburg, Fon: 0781/639 69 97, Fax: 0781/639 61 91

Jetzt testen! 3 TOMORROW-Ausgaben für nur 9,90 DM.



3 TOMORROW-Ausgaben + Startausgabe + Eurorechner!

Ich teste TOMORROW ab der nächst erreichbaren Ausgabe für zunächst drei Monate zum Preis von 9,90 DM. Wenn ich 10 Tage nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lasse, abonniere ich TOMORROW für zunächst ein Jahr zum Preis von derzeit jährlich 54 DM statt 60 DM bei Einzelkauf inkl. Porto und Versand (im Inland). Das Abonnement verlängert sich jeweils um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Abobedingungen, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Für mein Interesse erhalte ich die TOMORROW-Startausgabe plus Eurorechner als Dankeschön, das ich auf jeden Fall behalten darf. Sollte das Angebot vergriffen sein, behält sich der Verlag Ersatzlieferung vor.

Meine Anschrift (bitte in Blockschrift):

Name _____
 Vorname _____
 Straße, Hausnummer _____
 PLZ, Wohnort _____ Telefon _____
 Datum, 1. Unterschrift _____

Ich zahle auf folgende Weise (bitte ankreuzen):

gegen Rechnung
 bequem und bargeldlos per Bankeinzug

 Kontonummer _____

 Bankleitzahl _____
 Geldinstitut _____
 Datum, 2. Unterschrift _____ 3218 PE

Widerrufsgarantie: Die Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen (Datum des Poststempels) beim TOMORROW Leserservice, Postfach 300, 77649 Offenburg schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung.

Widerrufsgarantie: Die Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen (Datum des Poststempels) beim TOMORROW Leserservice, Postfach 300, 77649 Offenburg schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung.

VIDEO

PS

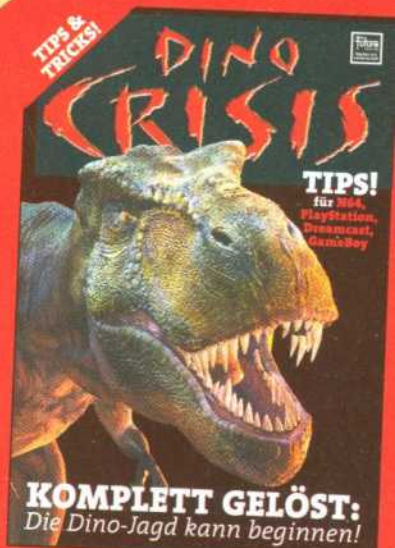
N64

DC

PS2

GB

GAMES

**Die neue Video Games!****168 Seiten komplett – Die wohl dickste Ausgabe EVER!****■ Shenmue: Wir haben die spielbare Demo!****■ inklusive Riesen-Poster & Kalender****■ Pokémon-Poster – alle 150 Monster****■ dicker, grösser, besser: Nie war die Video Games so gut!****Wird entpackt am
15. Dezember****Immer noch DM6,50****Gratis
Tips &
Tricks Buch**

Bald Da



Wer die richtigen Spiele spielen will, der muß hier weiterlesen

- 82 Worldwide Soccer**
... wir haben Ballgefühl
- 84 MDK 2**
... wir haben einen Latexanzug
- 86 Worms: Armageddon**
... wir haben tote Würmer
- 87 Deadly Skies**
... wir haben keine Flugangst
- 88 NFL Quarterback**
... wir haben blaue Flecken
- 90 Psychic Force**
... wir haben geistige Überlegenheit
- 91 Slave Zero**
... wir haben einen Sklaven
- 92 MSR**
... wir haben einen schnellen Wagen
- 93 Frame Gride**
... wir haben einen Riesenroboter
- 94 South Park: Chef's Luv Shack**
... wir haben einen kranken Sinn für Humor
- 96 VorFreude**
... wir haben eine Menge Spiele

94

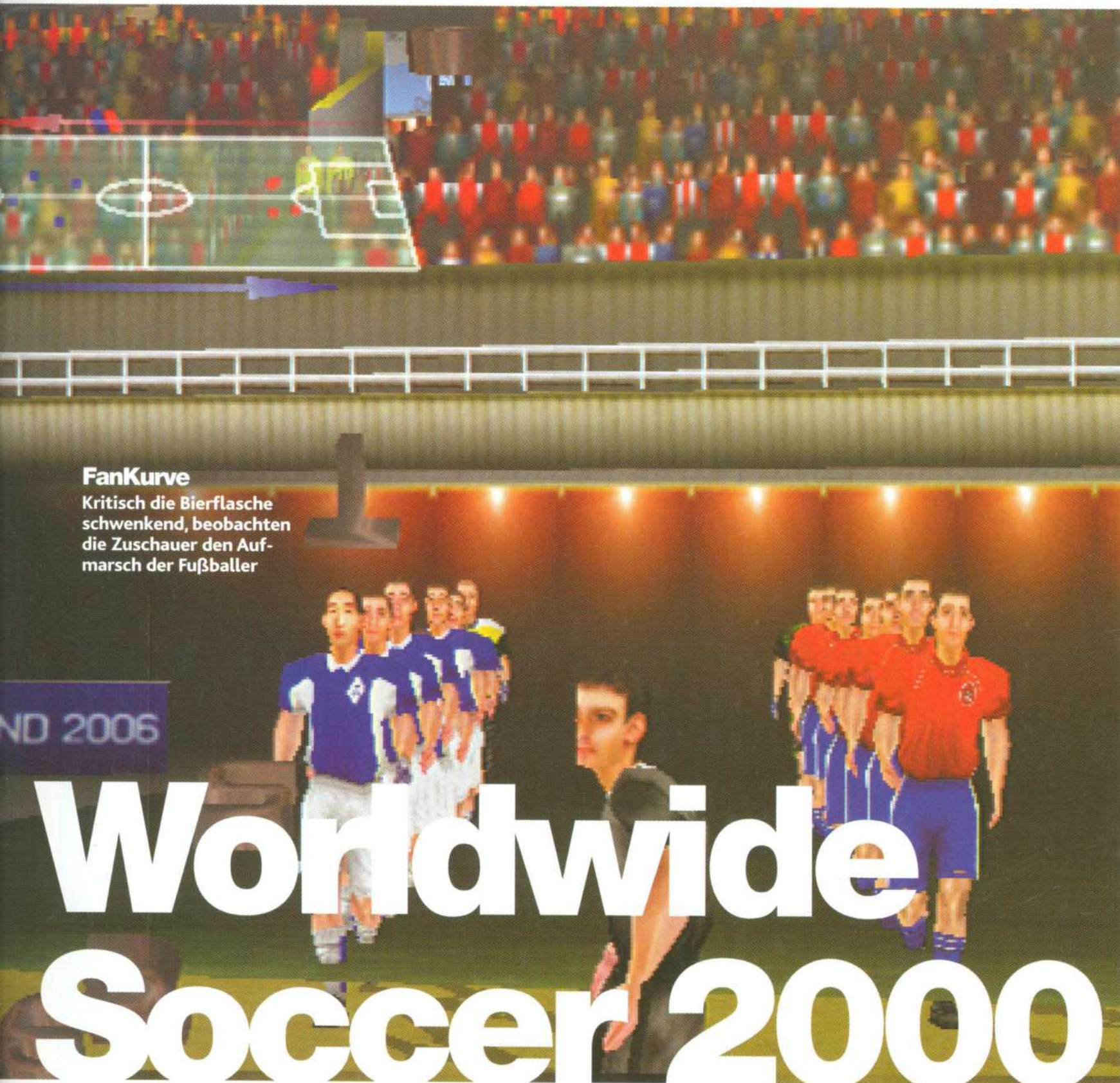
Ich verspreche auch hoch und heilig, keine Steaks mehr zu essen!

Nur bei uns
Auf welche Spiele wir warten

84

MDK 2: Neu und modisch





FanKurve
Kritisch die Bierflasche schwenkend, beobachten die Zuschauer den Aufmarsch der Fußballer



Worldwide Soccer 2000

KurzFassung

- **Titel:** Worldwide Soccer 2000
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 8
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

Endlich berücksichtigt Sega auch die Lederfetischisten: In *Worldwide Soccer 2000* darf ordentlich getreten und gestöhnt werden

Hellseher Markus Hermannsdorfer

Eine runde Sache scheint *Worldwide Soccer 2000* in jedem Fall zu werden. Die vielen Einstellungsmöglichkeiten sollten sogar Kaiser Franz genügen. Faul auf dem Sofa herum-sitzen und dumme Kommentare abgeben ist aber nicht. Der Dreamcast-Spieler hat sein Joypad in sportlich tugendhafter Manier zu betätigen, ganz so wie Turnvater Jahn es immer wollte. Vor dem Anpfiff darf ein passendes Ambiente geschaffen werden.

Zehn verschiedene Stadien stehen zur Auswahl, es gibt Wetterlagen von Sonnenschein bis Schnee, und wer sich genauso benebelt fühlen will wie ein Fußball-Fan nach der zehnten Schnapsrunde, wird ebenso befriedigt. Drei Stufen von „Ich seh alles glasklar“ bis „Beckenbauer, wo bist Du“ stehen zur Auswahl. Anschließend besteht die Möglichkeit des Trainings – sehr zu empfehlen, da *Worldwide Soccer 2000* umfangreiche Spielmöglichkeiten bietet. Jeder Knopf am Joypad ist belegt. Es gibt

Paß-Schüsse, Kopfbälle, die Möglichkeit zu foulen und vieles mehr. Auf die Pflicht folgt natürlich die Kür: Verschiedene Liga-Spiele, ein Freundschaftsspiel und vieles mehr sorgen für reichlich Abwechslung auf dem Spielfeld. Daneben besteht noch die Möglichkeit, ein eigenes Liga-Spiel zu erfinden.

Freie Auswahl

Es gibt praktisch nichts, was sich in *Worldwide Soccer 2000* nicht irgendwie auswählen läßt. Mannschaften aus aller Herren Länder können beliebig kombiniert, taktisch klug aufgestellt und auf dem Visual Memory abgespeichert werden. Es wird großer Wert auf Aktualität gelegt, selbst den Bundesliga-Neueinsteiger Unterhaching fanden wir in der deutschen Riege. Es kann mit oder ohne Abseitsregelung gespielt werden, dasselbe gilt für die Möglichkeit des Auswechsels. Die Milde des Schiedsrichters ist ebenfalls



TorChance

Unterhaching verliert gegen Schalke? Das kann doch wohl nicht sein. Dabei habe ich es meinen Spielern immer wieder erklärt: Schießt keine Eigentore!



König Fußball regiert die Dreamcast-Welt. Ob wohl auch Kaiser Franz Worldwide Soccer 2000 spielt? Schauen wir mal...

beeinflussbar, und das ohne Unsummen an Bestechungsgeldern, Morddrohungen und ähnlichem. Im Taktik-Bildschirm können die Spieler nicht nur in bestimmten Formationen aufgestellt werden, auch spezielle Befehle für die einzelnen Lederbearbeiter sind möglich. Ein Libero kann bestimmt werden, es gibt Anweisungen, welcher Spieler wen zu decken hat, die Angreifer und Verteidiger sind frei wählbar und, und, und. Praktisch jede mögliche Fußballsituation soll berücksichtigt werden. So viel wählen kann man ansonsten nur auf dem Telefon! Wer zu faul ist, kann natürlich auch gern den Computer für sich entscheiden lassen. Wahl

des Stadions, des Wetters und der eigenen Mannschaft ist auch per Zufallsgenerator möglich. Gott sei Dank gibt es so etwas nicht bei den Bundestagswahlen.

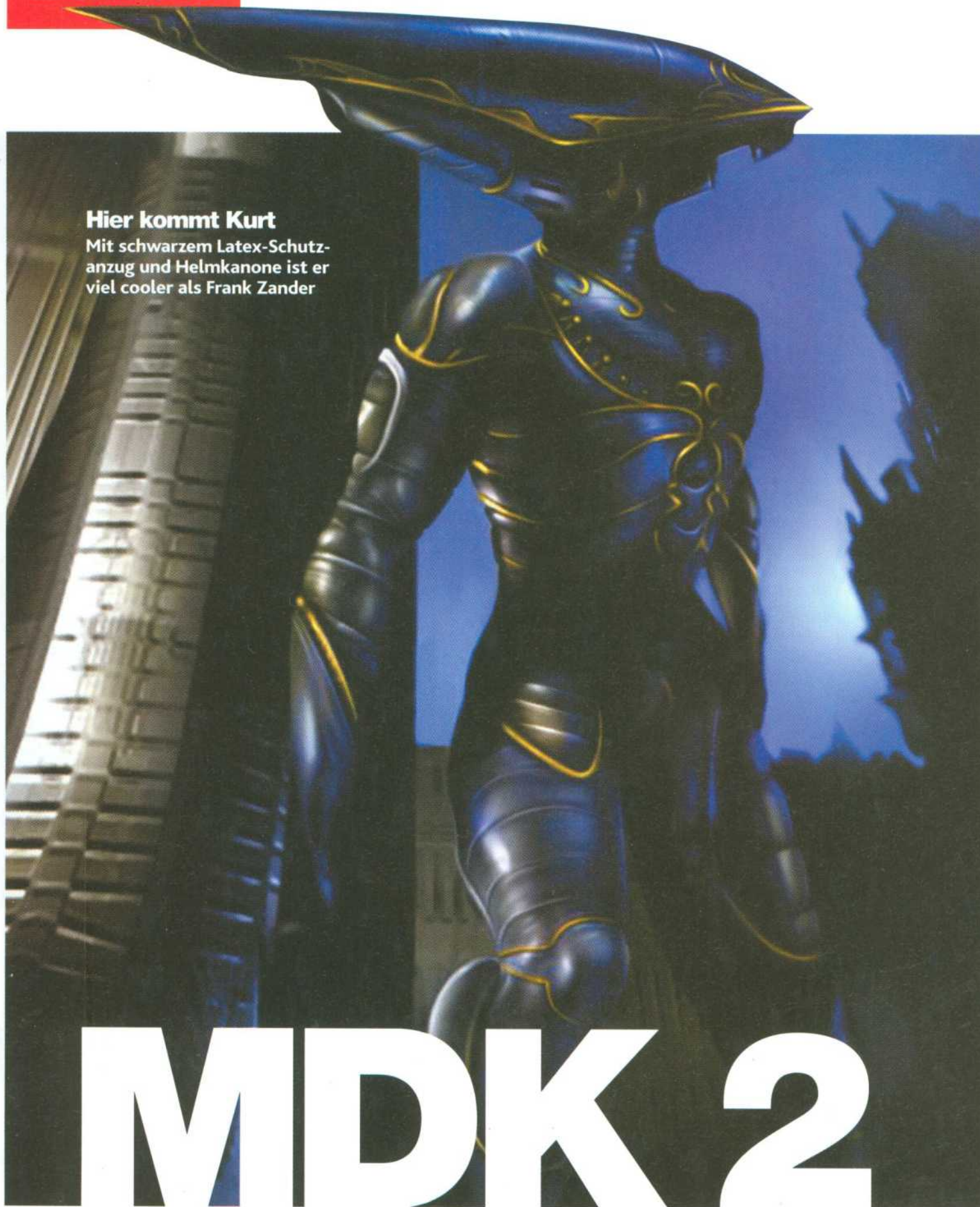
Kein Eigentor

Unsere Testversion machte bereits einen sehr guten Eindruck. *Worldwide Soccer 2000* braucht sich ganz sicher nicht hinter *UEFA Striker* zu verstecken. Die Grafik ist ansprechend, bringt Dreamcast aber nicht unbedingt zum Glühen. Das gleiche gilt für den Sound. Aber was würde ein Spiel mit Bombengrafik bringen, wenn es keinen Spaß

macht? Hier kann *Worldwide Soccer 2000* auftrumpfen. Der Spielverlauf ist flüssig, die vielen Auswahlmöglichkeiten lassen fast keine Wünsche offen. Wir vermißten eigentlich nur die Möglichkeit, sich eigene Fußballer zusammenbasteln zu können.

Bis zu sechs Millionen Spieler werden es nicht, da *Worldwide Soccer 2000* das Internet nicht unterstützt, immerhin können sich aber acht menschliche Spieler durch die Ligen nach oben kämpfen. Da es nur vier Joypad-Ports am Dreamcast gibt, muß jeder Spieler angeben, welchen er benutzen wird. Trotzdem würden wir gern mehr Spiele sehen, bei denen im wahrsten Sinne des Wortes ganze Familien mitspielen können. Sega gerät mit diesem Spiel nicht ins Abseits, und ein Eigentor wird es ganz sicher auch nicht: *Worldwide Soccer 2000* könnte sich zum Pflichtprogramm für jeden Lederliebhaber entwickeln.





Hier kommt Kurt
Mit schwarzem Latex-Schutzanzug und Helmkanone ist er viel cooler als Frank Zander

MDK 2



KurzFassung

- **Titel:** MDK 2
- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** 3D-Action
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Dezember
- **Preis:** um 100 DM

Wofür die Abkürzung *MDK* nun eigentlich steht, weiß wohl niemand so ganz genau – das Spiel jedenfalls könnte eine Menge Action und Spannung bieten

Hellseher Alexander Folkers

Es war einmal vor gar nicht so langer Zeit, da begab sich ein junger Mann in einem schwarzen Anzug zu einer Verabredung. Seine extravagante Kopfbedeckung diente ihm dabei nicht nur als Zierde – das technische Meisterwerk verband Schutz, Fernsicht und ein leistungsfähiges Präzisionsgewehr in einem Gerät.

Daß es sich hierbei nicht um einen normalen Mann handeln kann, ist klar. Die

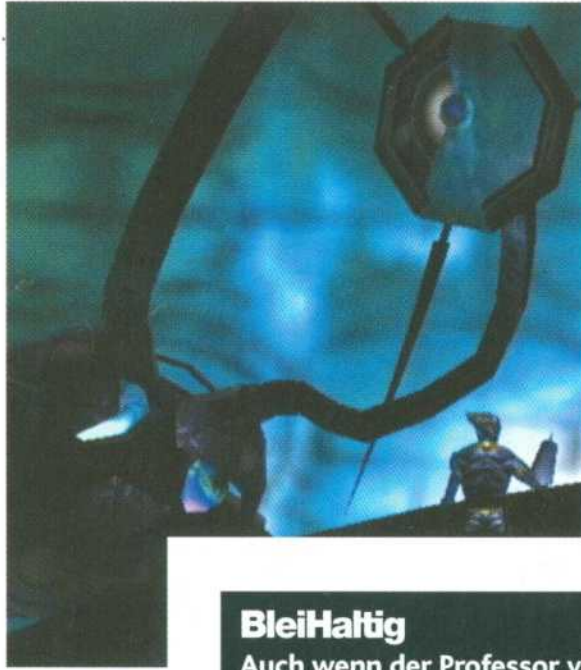
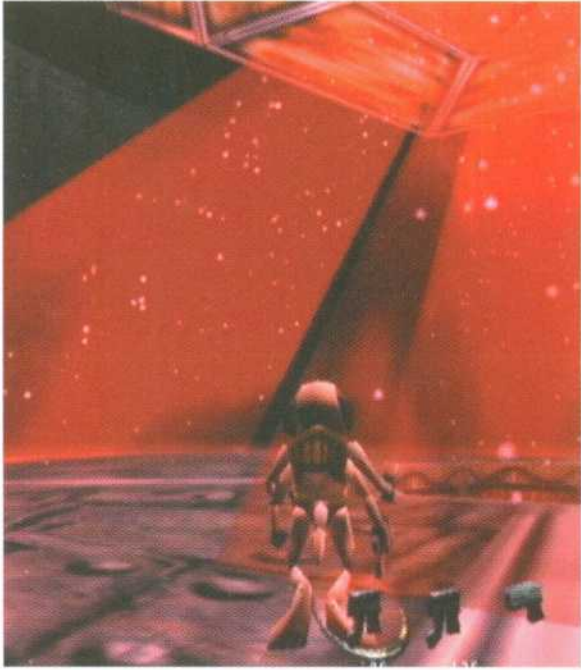
Rede ist von Kurt, dem Helden aus dem nun schon leicht angestaubten Spiel *MDK*. Sein Anzug schützte ihn vor Umwelteinflüssen, sein Helm war Scharfschützenknarre und Maschinengewehr zugleich. Unter der Anleitung von Doktor Fluke Hawkins und mit der Hilfe des Robo-Hundes Max kämpfte er sich durch Heerscharen digitaler Bösewichte und Finsterlinge. Diese hatten nämlich geplant, sämtliche Rohstoffe der Erde mit Hilfe ihrer gigantischen Weltraum-Bulldozer zu stehlen. Da sich die Regierungen der Erde und auch

die NASA von Dr. Hawkins' Warnungen nicht übermäßig beeindruckt zeigten, mußte eben – wir ahnen es – Kurt die Drecksarbeit machen.

Nachdem die erste Welle der Aliens zurückgeschlagen war, konnte sich das Dreiergespann allerdings keine allzu lange Pause gönnen – schon wurden die Invasoren wieder aktiv und schickten eine neue Streitmacht, um den blauen Planeten zu übernehmen. Diesmal aber kann Kurt es nicht mehr alleine mit ihnen aufnehmen: Es muß dringend Verstärkung her...

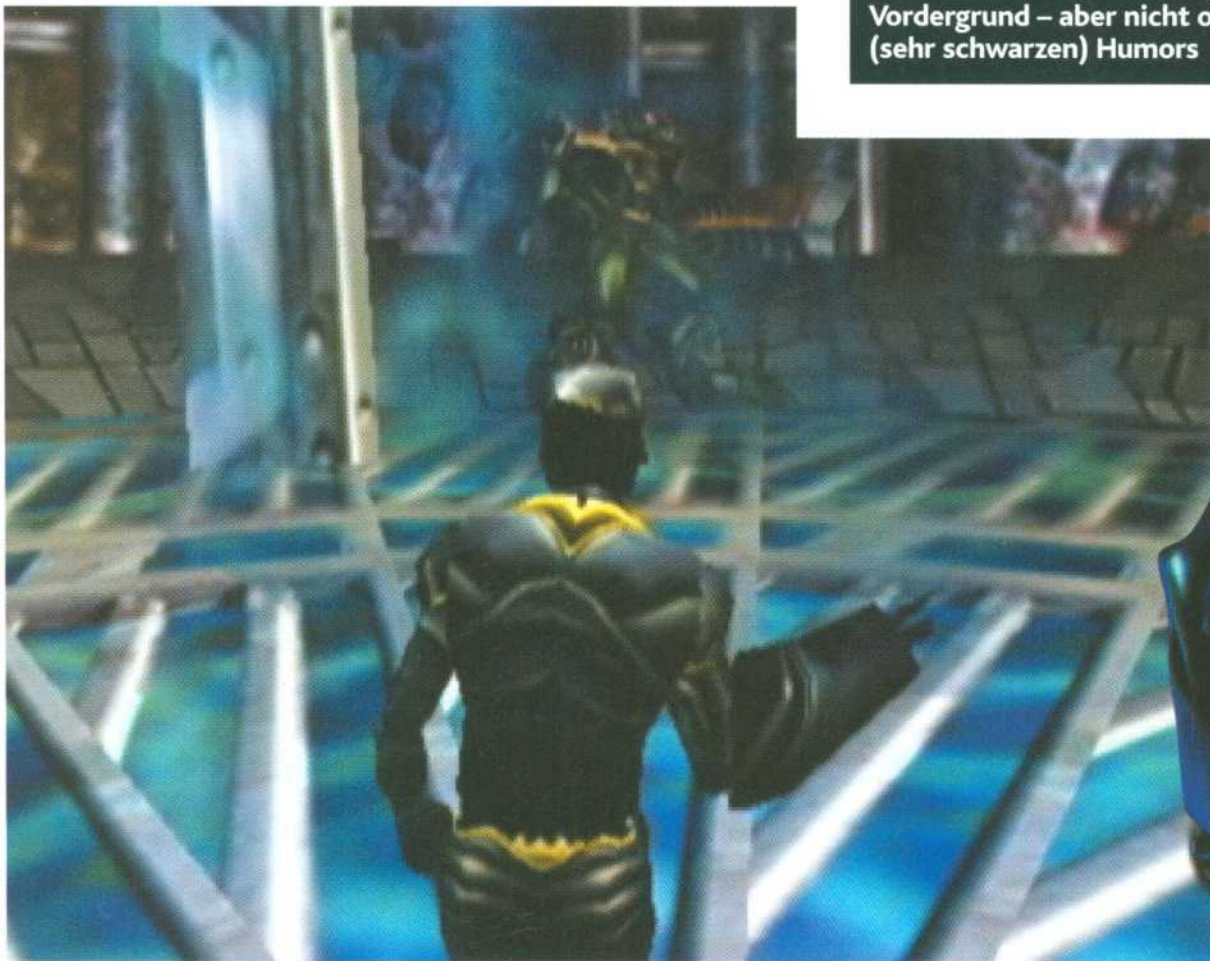
DreiGestim

Um der gegnerischen Armeen Herr zu werden, stehen diesmal alle drei Personen zur Verfügung, die schon in *MDK* eine Rolle spielten. Kurt hat die gleichen Möglichkeiten wie im Vorgängerspiel: Er schwebt mit Hilfe seines Anzug-Fallschirms über Abgründe,



BleiHaltig

Auch wenn der Professor viel Kopfarbeit leistet, steht die Action bei MDK2 im Vordergrund – aber nicht ohne eine Prise (sehr schwarzen) Humors



Der Sternenhimmel, der von der Raumstation aus zu sehen ist, stammt aus einem Astronomie-Atlas und ist nicht zufällig berechnet



KampfDackel

Max, der vierarmige Hund des Professors, ist ein starker Kämpfer

lässt sich bei Bedarf schon mal von einem Aufwind nach oben tragen und ist – dank seiner Helmkanone – ein perfekter Scharfschütze. Max dagegen ist eher der bodenständige Typ: Er macht zwar auch mal den einen oder anderen Hüpfen, verlässt sich aber sonst lieber auf seine vier Arme, mit denen er jeweils eine Knarre halten kann: Frieden schaffen durch mehr Feuerwaffen!

Der Professor schließlich hält nichts von „normalem“ Kriegsgerät: Er baut sich lieber aus einem Toaster und einigen herumliegenden Maschinenteilen eine Brot-Kanone, die mit ihrem Nährwert auch den fiesesten Alien aus den Socken hebt.

Damit die drei Helden nicht durch eine schmucklose Welt wandeln müssen, spendierte ihnen Entwickler Bioware eine erstklassig durchgestylte Umgebung. An einigen Stellen bietet sich zum Beispiel ein fantastischer Ausblick auf den Weltraum. Anders als bei den meisten Spielen handelt es sich nicht um zufällig gesetzte Punkte, sondern um die einem Astronomie-Atlas entnommenen tatsächlichen Sterne – wodurch bekannte Sternbilder ohne Probleme zu erkennen sind. Auch die verschiedenen Gegner warten mit teilweise sehr genialen Grafiken und Animationen auf.

Ob sich die ganze Mühe auch gelohnt hat, kann man natürlich erst sagen, wenn das gute Stück im Laden steht. Das offizielle Dreamcast-Magazin wird auf jeden Fall weiter über MDK 2 berichten.

KillerKröte
Einige der Aliens sind wirklich häßlich



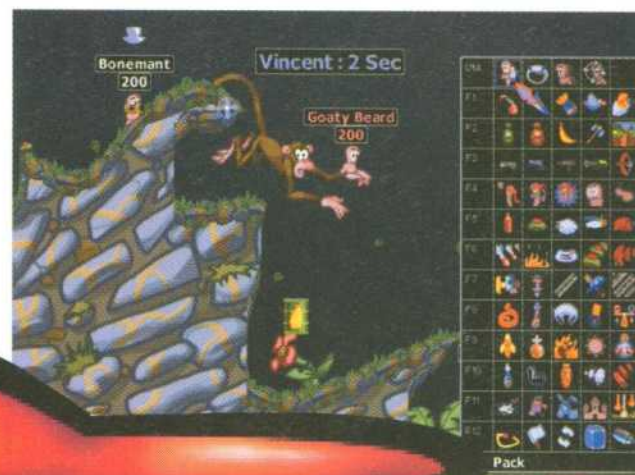
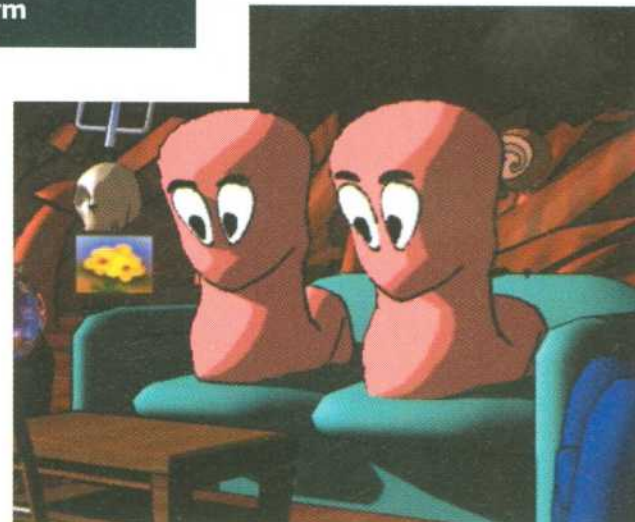
WurmStichig

Vorsicht! Diese Würmer stechen, schießen, schlagen und beißen



FeldWurm

Es stimmt wirklich. Napoleon war nur ein Wurm



Worms Armageddon

KurzFassung

- **Titel:** Worms Armageddon
- **Hersteller:** Hasbro Interactive
- **Genre:** Strategie
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

„Waiting for the Worms“ singen Pink Floyd auf ihrem Album „The Wall“. Genau das tun wir auch und warten auf *Worms Armageddon* von Hasbro

Hellseher Markus Hermannsdorfer

Wogelspinnen und Piranhas sollen gefährliche Tiere sein? Wartet mal, bis Ihr die Regenwürmer in Aktion gesehen habt! Unter der Erde toben Schlachten, gegen die der Golfkrieg wie ein Stelldichein der Waschweiber wirkt. Mit Beilen, Flammenwerfern und Präzisionsgewehren gehen die Würmer aufeinander los – und Ihr seid mit dabei. Natürlich werden die besten Vernichtungsszenen noch einmal in Zeitlupe wiederholt.

Nur seine niedliche Kindergartengrafik kann dieses Spiel vor dem Index retten. Zu den Waffen, ihr Würmer!

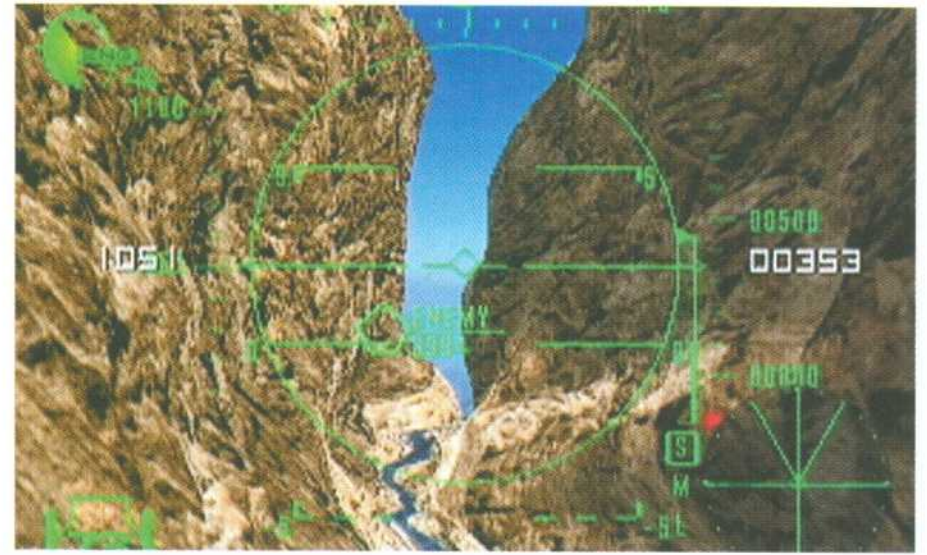
Selbst Messerstechereien sind unter Würmern keine Seltenheit. Aber bevor es ans große Schlachten geht, müssen die eigenen Truppen günstig plziert werden. Der Dreißigjährige Krieg wurde schließlich auch nicht durch dummes Hin- und Herhopsen gewonnen, oder? Nur wer strategisches Geschick beweist, kann sich anschließend zurücklehnen und die schön-

sten Metzereien bei einer guten Tasse Kaffee genießen. Bis zu vier Wurm-Armeen können gleichzeitig in den Krieg ziehen. Ein umfangreiches Waffenarsenal versüßt den Tag eines jeden Mächtgern-Generals. Jeder Wurm verfügt über 100 Lebenspunkte, mit denen möglichst sparsam umgegangen werden sollte. Lazarette gibt's in dem Spiel nicht. Schwer verletzte Würmer entsorgen sich selbst und begehen praktischerweise Harakiri. Das spart Platz auf dem Schlachtfeld.

Stirb, du Wurm!

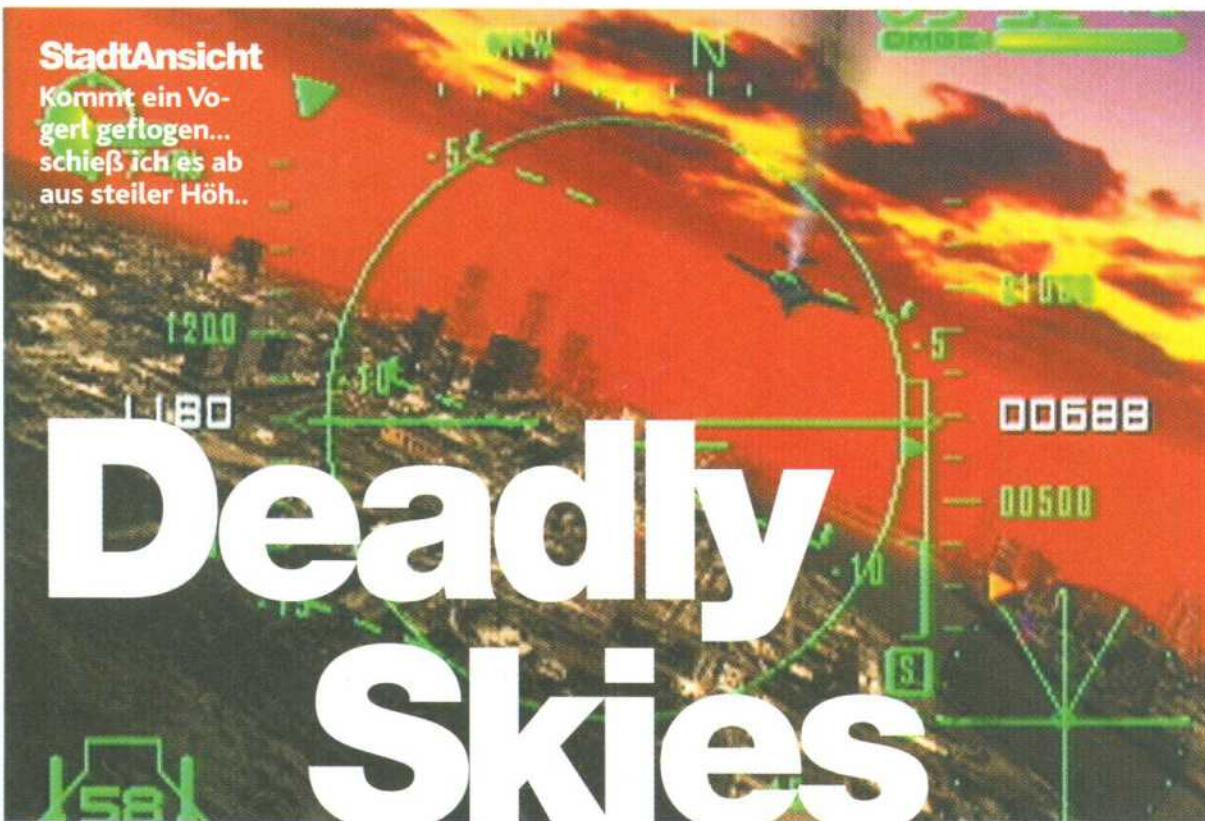
Worms Armageddon wird rundenweise gespielt. Jeder Spieler hat eine Minute Zeit, um seine Armee möglichst siegesträftig aufzustellen. Anschließend wird gekämpft, gemordet und gemetzelt. Die Hintergrundgrafik wird jedesmal neu berechnet, so daß kein Spiel dem anderen gleicht.





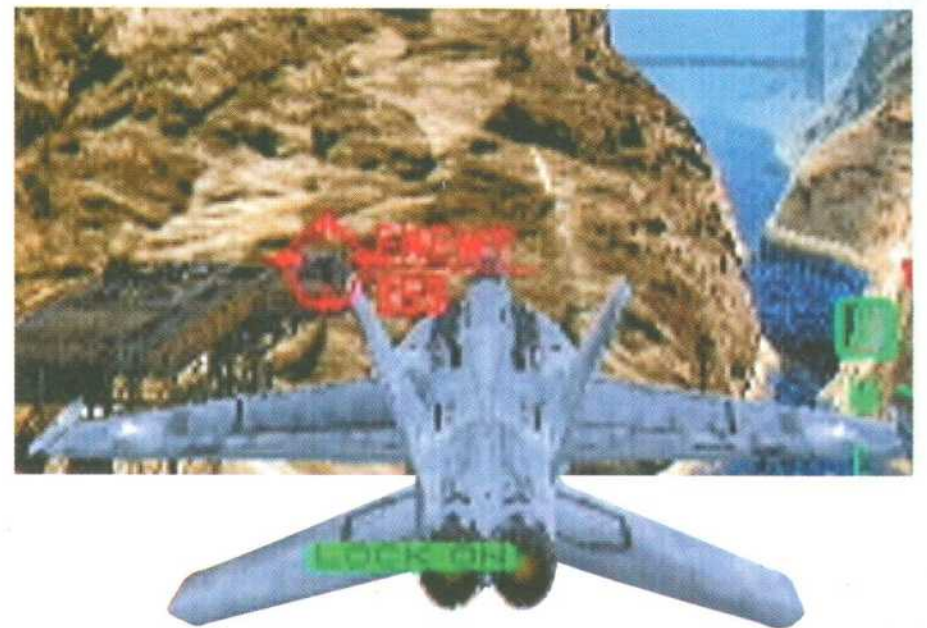
MissionarsArbeit

An die 20 Missionen warten auf ihre Kampfpiloten. Doch bei allen gibt es nur ein Ziel: Vernichte den Feind, säubere den Luftraum



StadtAnsicht

Kommt ein Vogel geflogen... schieß ich es ab aus steiler Höh..



KurzFassung

- **Titel:** Deadly Skies
- **Hersteller:** Konami
- **Genre:** Flug-Simulation
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Januar
- **Preis:** um 100 DM

Dogfights sind an Flugsimulatoren meistens das Unterhaltsamste. Genau das denkt sich auch Konami und beschert uns schon bald *Deadly Skies*

Hellseher Markus Hermannsdorfer

Starten und Landen ist in *Deadly Skies* Nebensache. Deshalb ließ man es ganz einfach weg. Nach dem Briefing befindet sich das Flugzeug bereits in der Luft. Der Spieler braucht nur noch einen kurzen Blick auf das Radar zu werfen, den Feind anzupeilen und zu schießen. Vier Missionen müssen absolviert werden. Ist ein Auftrag erfolgreich beendet, kann der heimische Hangar mit neuen Flugzeugtypen bestückt werden.

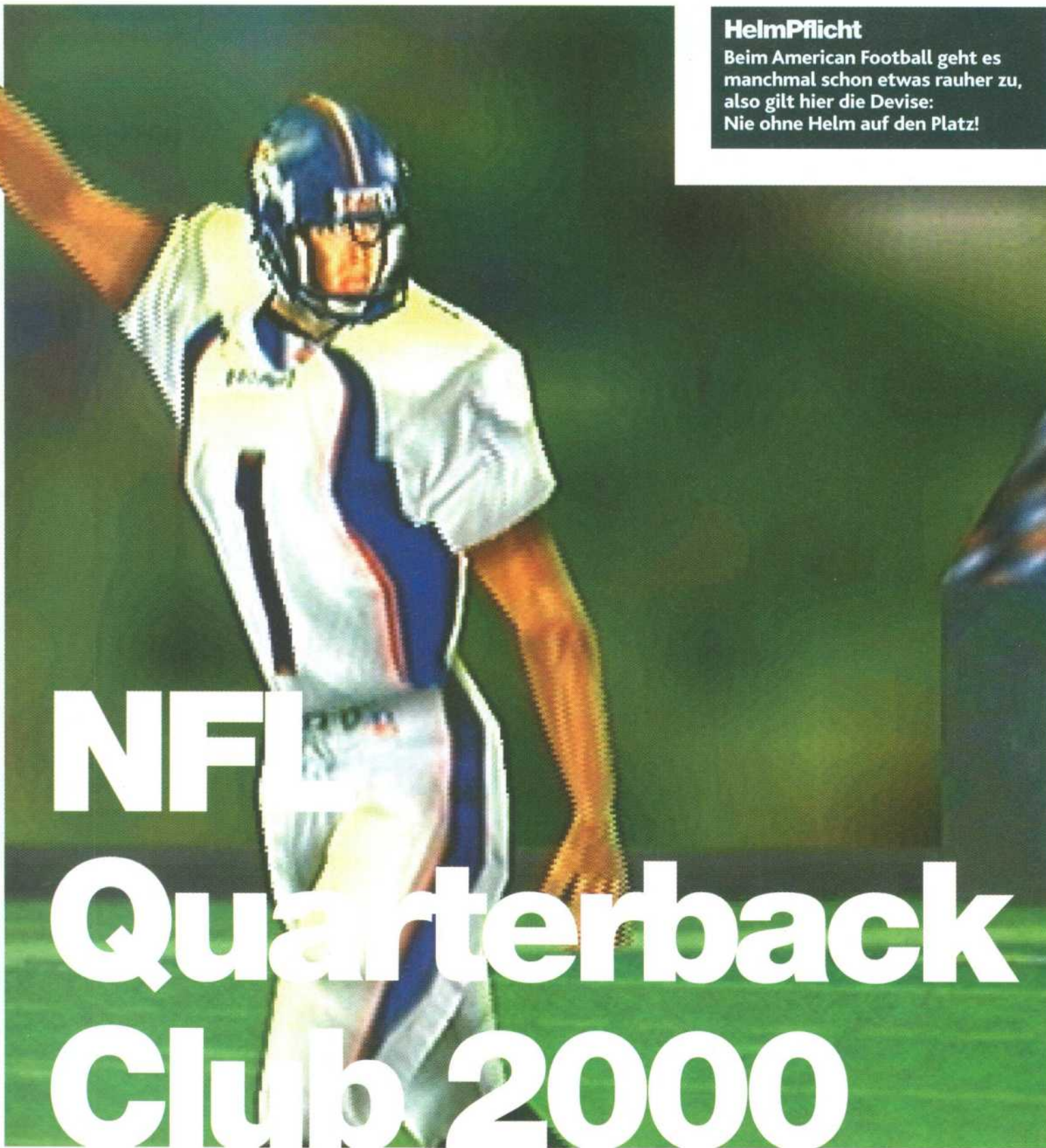
Insgesamt zehn Düsenjäger, von der Phantom F-4E bis hin zur F-117A Nighthawk mit Stealth-Technologie, stehen zur Auswahl. Wird eine Mission nicht erfolgreich beendet, ist der Flieger futsch. Die Mission kann dann mit dem Reservejet geflogen werden.

Rundflug

Deadly Skies spielt sich angenehm und macht einen Heidenspaß. Die Augen werden mit guter Grafik und Effekten wie Lens-

Flares, Raketenrauch und Wolkennebel verwöhnt. Musik und Soundeffekte heizen die Stimmung noch mehr an. Dank möglicher Auswahl von vier Schwierigkeitsgraden braucht niemand das Joypad frustriert zur Seite legen. Das Briefing ist sehr bildhaft gemacht und trotz japanischer Texterklärung leicht zu verstehen. Radar und HUD-Anzeige sind übersichtlich und konzentrieren sich nur auf das Nötigste. Es wird keine Zeit mit unnötig langem Suchen nach Feinden vergeudet. Verfliegen ist fast unmöglich. Der einzig negative Punkt ist die nicht veränderbare Kameraperspektive. Während des Spiels ist immer nur Cockpit und HUD-Anzeige zu sehen, das Replay schaltet selbständig zwischen verschiedenen Perspektiven hin und her. Es läuft ab wie ein Film und kann nicht beeinflusst werden. Trotzdem: *Deadly Skies* gehört in jede gute Dreamcast-Spiellesammlung.

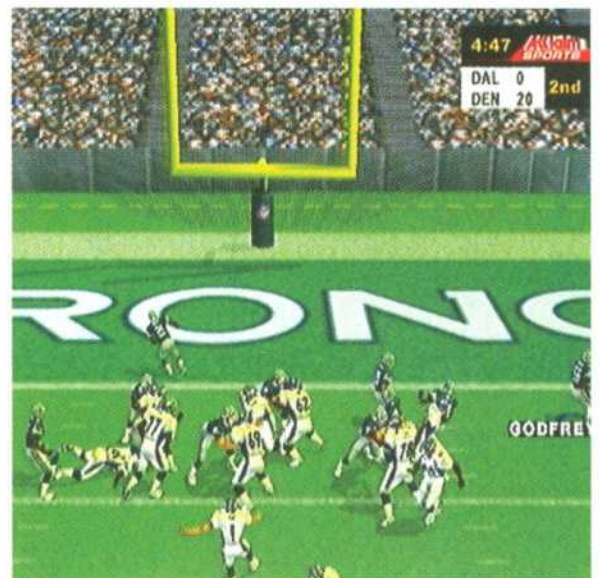
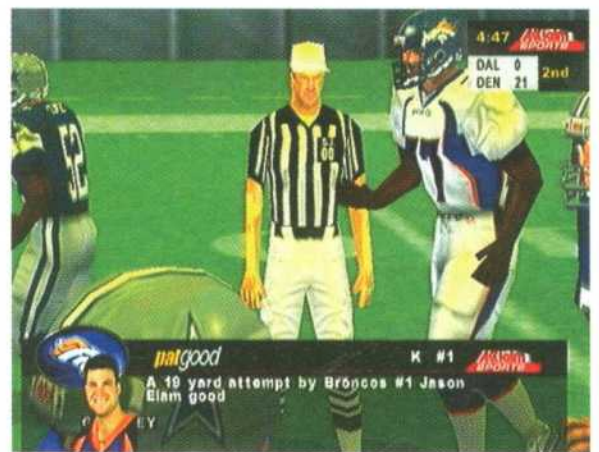
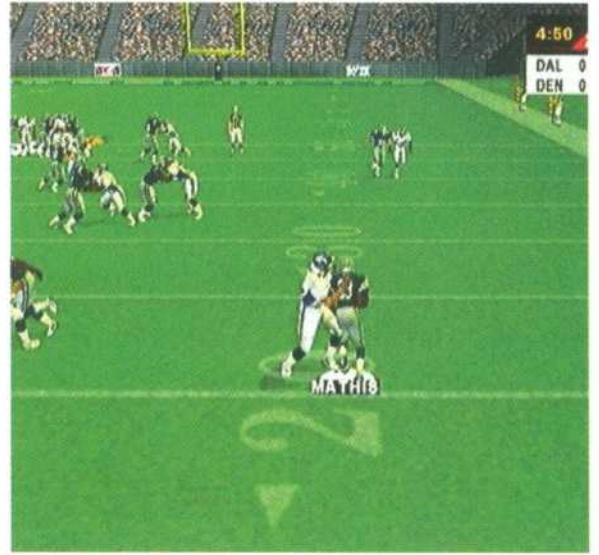




NFL Quarterback Club 2000

Helmpflicht

Beim American Football geht es manchmal schon etwas rauher zu, also gilt hier die Devise: Nie ohne Helm auf den Platz!



KurzFassung

- **Titel:** NFL Quarterback Club 2000
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

Gestandene Männer, die dafür bezahlt werden, sich auf dem Rasen zu balgen – die Amis nennen dieses merkwürdige sportliche Ritual American Football

Hellseher Ulf Schneider

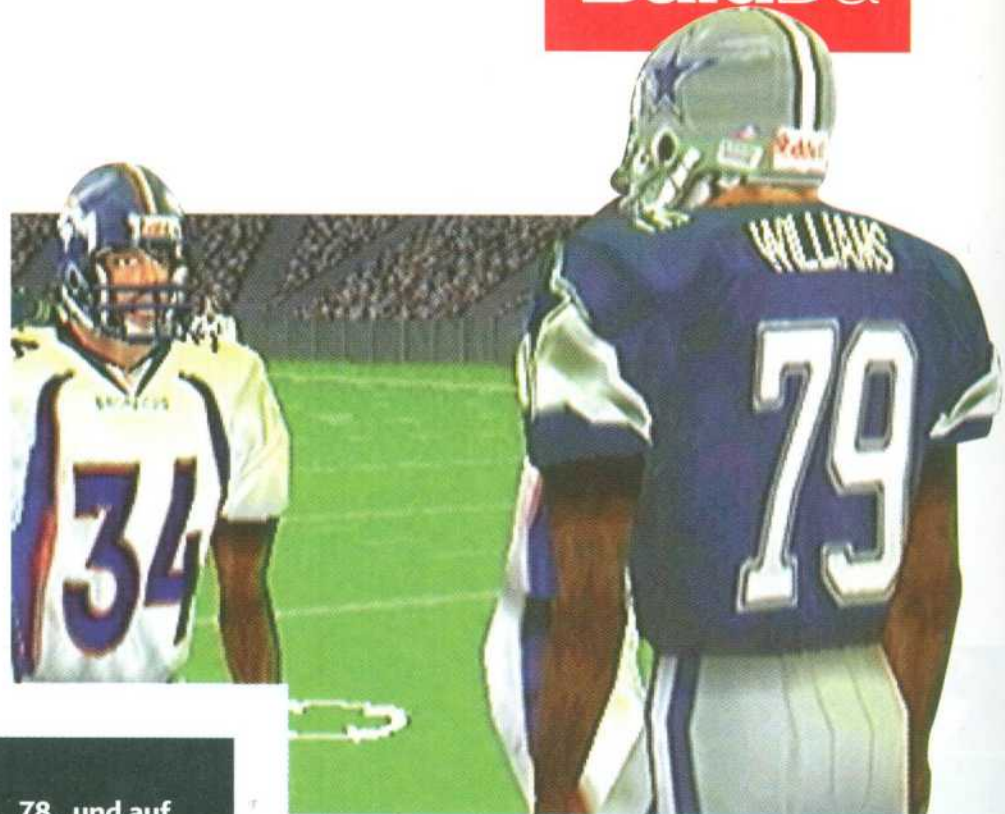
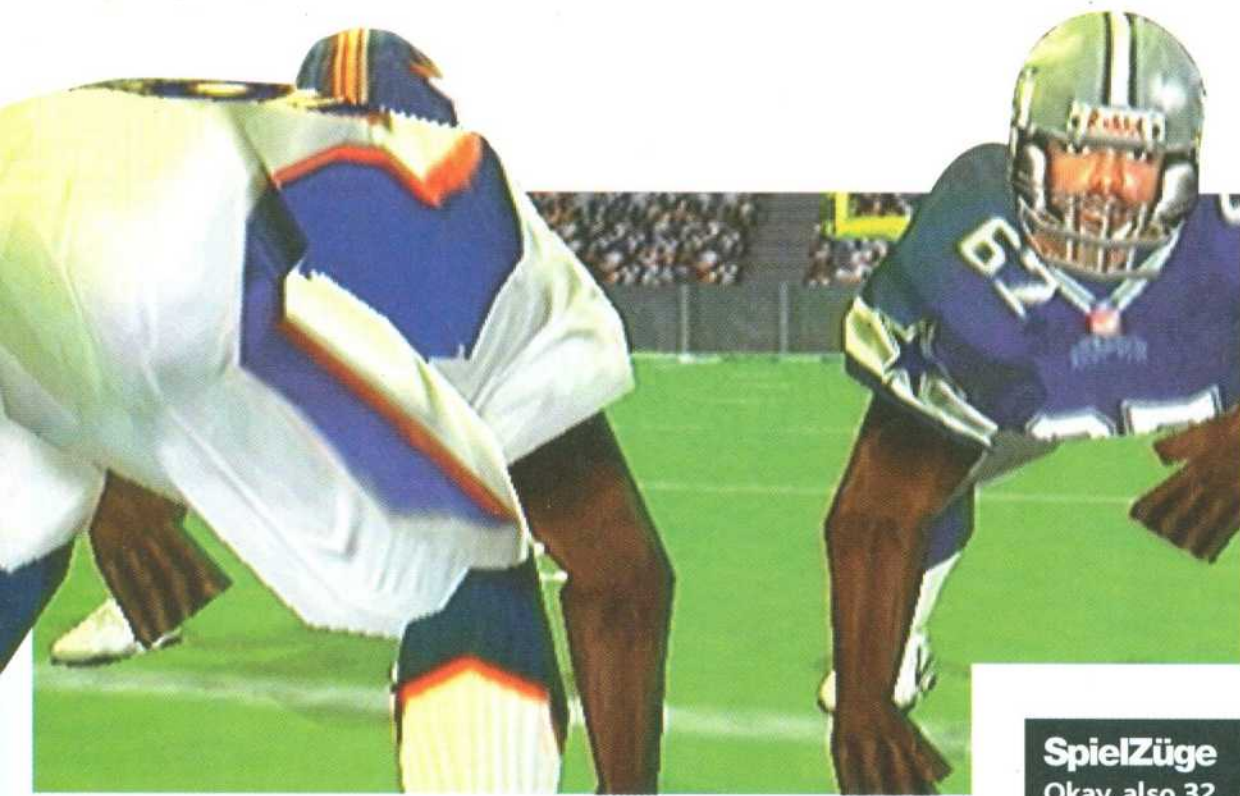
An dieser Stelle könnte ich mich zunächst seitenweise darüber auslassen, daß es sich bei American Football um die US-Version des britischen Rugbysports handelt und der Begriff Football in etwa so passend ist wie die Aussage, daß die Wolfsspinne ein Pelztier sei, doch kommen wir lieber gleich zum Thema. *NFL Quarterback Club 2000* verschafft dem Dreamcast-Besitzer einen authentischen Einblick in die beliebteste

amerikanische Mannschaftssportart. Damit man nach Konamis *NFL Blitz* auch etwas zur Auswahl hat. Für den deutschen Laien, der nur mit der Abseitsregel etwas anfangen kann, bedeutet diese Simulation zunächst etwas Lesearbeit. Bevor es losgeht, sollten alle Greenhorns als erstes die umfangreiche Gebrauchsanweisung studieren. Ohne Regelkunde und Basiswissen (nicht jeder kennt die Begriffe First Down, Receiver oder Snap) kann sich der Anfänger nämlich höchstens am Anblick der feinsäuberlich model-

lierten Sportler erfreuen, nicht aber am komplexen Spielablauf. Denn so seltsam das auch erscheinen mag, bei dieser Prügelei geht alles nach genau festgelegten Regeln vor sich, die von beiden Seiten durch die Männer in Schwarz-Weiß überprüft werden. Also kein unerlaubtes Anfassen der Weichteile, kein Beißen (schade für Mike Tyson), dafür aber jede Menge Ziehen, Zerren und Reißen. Im Prinzip ist Football somit eigentlich eine Art Action-Schach. Denn so brutal dieses Spiel auch erscheinen mag, es kommt vor allem auf die geplanten Spielzüge an, bei denen zumeist einer läuft, einen Ball hat und alle anderen verzweifelt versuchen, dafür zu sorgen, daß letzterer den Ball an ersteren nicht abgeben kann.

RasenKrieg

Bevor packende Zweikämpfe, spektakuläre Pässe sowie stolzer Siegerjubiläum nach einem

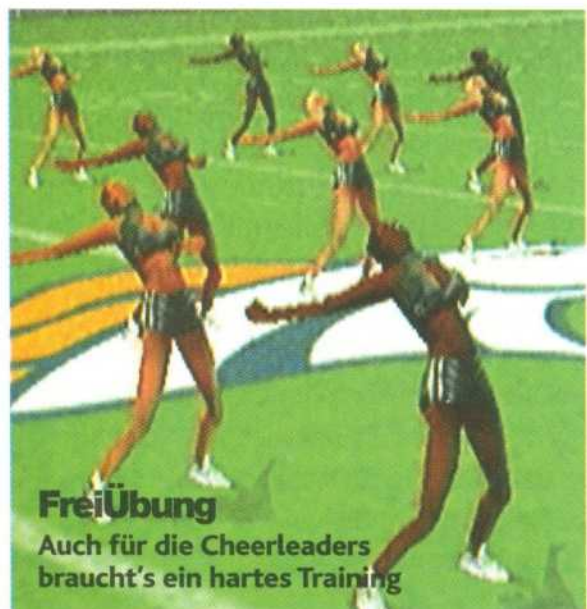


Spielzüge

Okay, also 32... 22... 78...und auf keinen Fall stehen bleiben, wenn der große böse 210-Kilo Knochenbrecher auf dich zukommt



Acclaims American-Football-Simulation ist ungemein realistisch, schade nur, daß das hierzulande kaum jemand interessieren dürfte

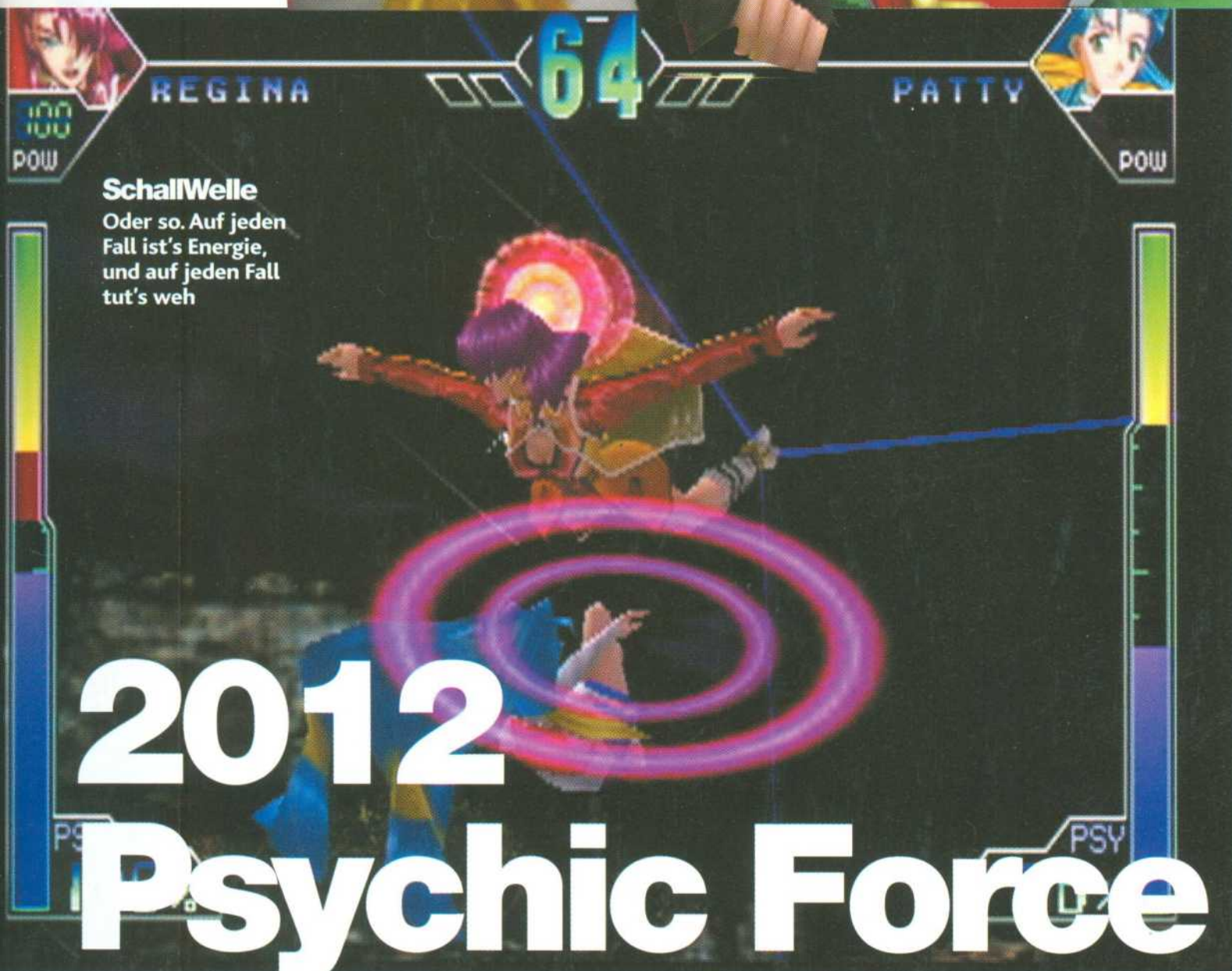


FreiÜbung
Auch für die Cheerleaders braucht's ein hartes Training

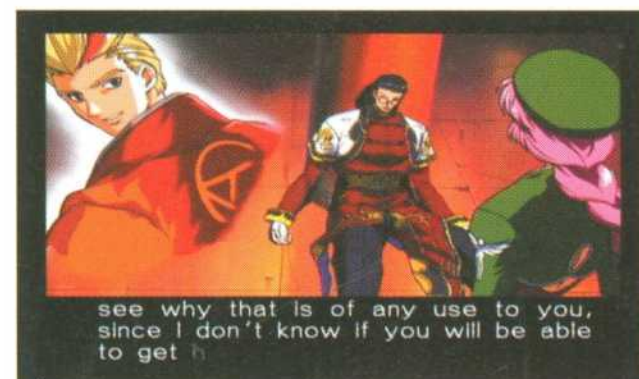
Touchdown auf dem Programm stehen, muß des weiteren ein dichter Optionsdschungel, der wahrlich nicht mit Konfigurationen und Spielvariationen geizt, durchkämmt werden. Beispiele gefällig? Das Entwickeln von Spielern und Spielzügen per Editor, individuelles Festlegen der Schiedsrichterstrenge oder Nachspielen von historischen NFL-Begegnungen, kurzum: Acclaims Werk gleicht einem großen American-Football-Baukasten. Realismus ist auch im virtuellen Stadion Trumpf. Mittels der abstrakten Schaubilder werden die taktischen Spielzüge festgelegt. Die CPU-Teams sind natürlich alles andere als blöd, im

Gegenteil: Greift man allzu häufig auf das bewährte Schema F zurück, wird der ballführende Akteur sofort von einem gegnerischen Spieler umgienetet. Wer die 10 Yards per Paßspiel überbrücken will, erlebt eine weitere böse Überraschung. Wie im richtigen American Football erfordern geglückte Pässe ein präzises Timing. Angesichts dieses hohen Realismusgrades glücken Freaks zwar vor Freude, Anfänger aber werden vor Frust recht bald die Flugeigenschaften des Controller ausloten. Glücklicherweise unterstützt der Rechner den Spielablauf dafür tatkräftig, so daß der Spieler sich auf reine Traineraufgaben beschränken kann. Diese passive Taktik klappt vor allem in der Defensive sehr gut. Nur eines ist unrealistisch: Es fehlen die unzähligen Werbeunterbrechungen, in denen der Sofasportler die Gelegenheit nutzt, seinen nächsten Sixpack aus dem Kühlschrank zu holen.





Schallwelle
Oder so. Auf jeden Fall ist's Energie, und auf jeden Fall tut's weh



KurzFassung

- **Titel:** 2012 Psychic Force
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Dezember
- **Preis:** um 100 DM

Taito und Acclaim versuchen, dem alten Genre „Prügelspiel“ mit abgedrehten Ideen neues Leben einzuhauchen. Das Ergebnis ist... total abgefahren

Hellseher Alexander Folkers

Alles schon mal dagewesen – das kann man bei den meisten Prügelspielen sagen. Bei *2012 Psychic Force* stimmt das aber nur in einem gewissen Rahmen: Fliegende Spielfiguren in einem durchsichtigen Würfel, die sich mit PSI-Kräften und Kampfsport gegenseitig blaue Flecken hauen, waren bisher nur selten zu sehen (und wenn, dann eigentlich auch nur in früheren *Psychic Force*-Teilen). Das Vorbild des abgedrehten Beat'em-Ups

stammt – wie könnte es anders sein – aus dem Land, das uns auch so wertvolle kulturelle Errungenschaften wie das Tamagotchi, die Schirmmütze mit Ventilator und die Einweg-Wegwerf-Kamera beschert hat: Japan. Die seit Jahrzehnten in Spielekreisen bekannte Firma Taito (*Bubble Bobble* und zahllose andere Klassiker) griff auf eine Comic-Vorlage zurück und entwarf 1995 die erste Spielhallen-Version von *Psychic Force*. Gut ein Jahr später erschien eine Version für die Playstation von Sony, und kurz vor

Weihnachten beschert uns Acclaim nun eine frische Umsetzung für Dreamcast.

Alles beginnt wie in jedem anderen Prügelspiel auch: Man wählt einen Spielmodus, eine Figur, und ab geht's in den Ring. Daß dieser ein transparenter Würfel ist, in dem die Akteure schweben, ist ein erster Hinweis auf die Besonderheiten von *Psychic Force*. Im Spiel wird dann deutlich, daß mit den klassischen Schlägen und Tritten allein kein Blumentopf zu gewinnen ist. Statt dessen wirft der Spieler mit Magie, Wind-, Feuer- und Wasserzaubern um sich, beschwört Dämonen und benimmt sich allgemein etwas anders als sonst.

Das Ziel ist allerdings das gleiche geblieben: nämlich dem Gegner einen baldigen Krankenhausaufenthalt zu verschaffen. In der nächsten Ausgabe werden wir einen ausführlichen Test zum ausgeflipptesten 3D-Prügler des Jahres liefern.



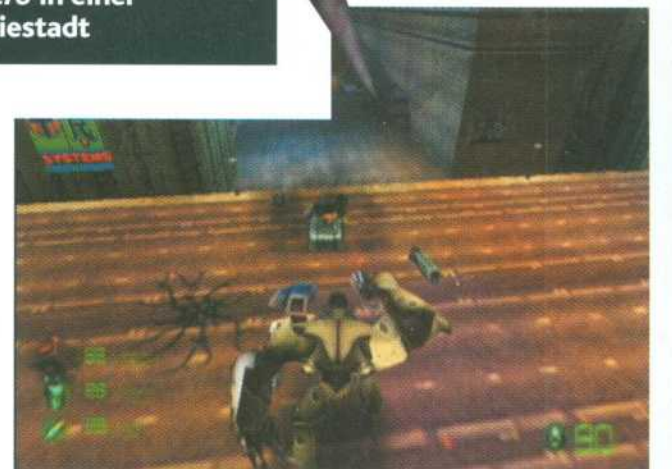
SpiderMan

Diese Autokanone auf Spinnenbeinen ist noch einer der einfacheren Gegner



AlltagsGrau

Farbenfroh ist hier gar nix. Schließlich spielt *Slave Zero* in einer häßlichen Industriestadt



Slave Zero

KurzFassung

- **Titel:** Slave Zero
- **Hersteller:** Infogrames
- **Genre:** 3D-Action
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Februar
- **Preis:** um 100 DM

Was der typische *Millennium Soldier* für kleine Pixel-Männchen ist, stellt *Slave Zero* für turmhohe Cyborgs dar: eine knallharte, gnadenlose Kampfmaschine

Hellseher Alexander Folkers

Die verschiedenen Spielehersteller übertrumpfen sich gern gegenseitig im Erfinden düsterer Zukunftsvisionen. Accolade (Erfinder der *Test Drive*-Reihe) macht da keine Ausnahme: Die Handlung von *Slave Zero* startet in einer äußerst finsternen Welt, 500 Jahre von heute an gerechnet. Khan Lu Chen regiert die Megacity S1-9, die durch ihre starke Industrialisierung halb Asien mit Giftmüll verseucht und überschwemmt hat.

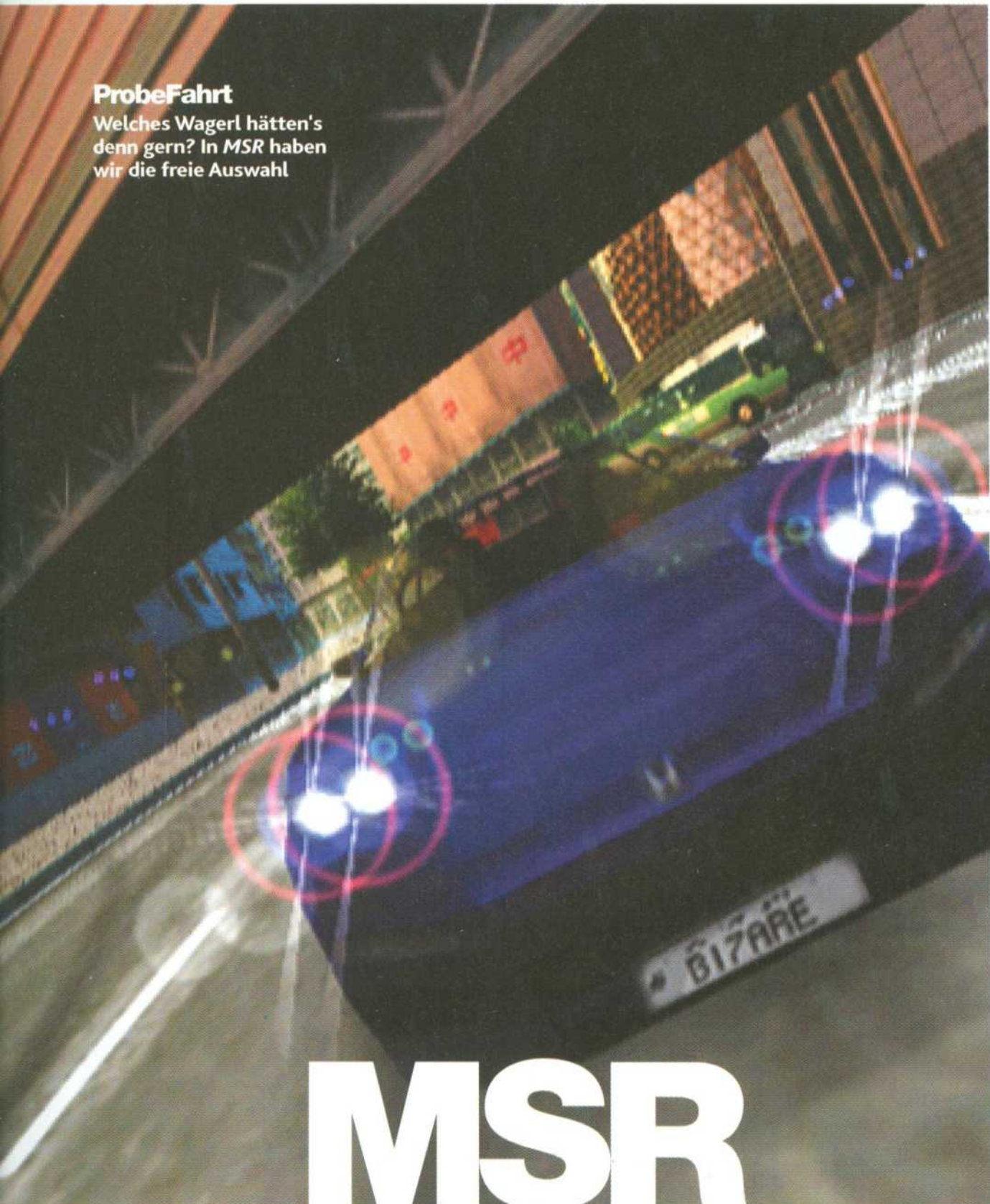
Seine Macht stützt er auf die Slaves – riesige kybernetische Kampfmaschinen, die durch ihre Ausrüstung beinahe unüberwindlich sind. Die einzige Macht, die es wagt, sich gegen den fiesen Diktator zu stellen, ist das Protektorat. Diese Nachkommen einer Gruppe von Kampfmonchen haben nur eine winzige Chance, etwas gegen die allmächtig scheinende Regierung auszurichten: einen der Slaves in ihre Gewalt zu bringen und für die eigenen Zwecke einzusetzen. *Slave Zero* ist ein geradliniges 3D-Actionspiel, bei dem

die Kamera hinter der Spielfigur schwebt. Diese bewegt sich frei durch eine von Straßenschluchten und Industrieanlagen gezeichnete Umgebung und – wie könnte es anders sein – ballert auf so ziemlich alles, was sich bewegt. Und das ist gar nicht so wenig – neben zivilen Autos und Schwebefahrzeugen leisten dem Spieler Hubschrauber, Panzer und natürlich andere Slaves Gesellschaft. Für reichlich Action ist gesorgt, und es ist auch nicht immer leicht, die Missionsziele zu erfüllen. Die uns zur Ansicht vorliegende Version enthält nur einen Level, daher lassen sich noch keine Aussagen über den späteren Verlauf machen. Klar ist schon jetzt, daß *Slave Zero* anders als die meisten Actionspiele ist: Der Größenunterschied zwischen den Akteuren im Spiel wurde konsequent umgesetzt, die ausgefeilten Animationen und zahlreichen Aktionsmöglichkeiten überzeugen ebenfalls.



ProbeFahrt

Welches Wagerl hätten's denn gern? In MSR haben wir die freie Auswahl



MSR



Stadtkurs
Die Lichter der Großstadt locken...



KurzFassung

- **Titel:** MSR
- **Hersteller:** Bizarre Creations/Sega
- **Genre:** Fun-Racer
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Februar
- **Preis:** um 100 DM

Das Kind muß einen Namen haben. Bei Dreamcast haben wir allerdings immer das Gefühl, das Kind müsse mehrere Namen haben. Jüngstes Beispiel: *MSR*

Hellseher Thomas Gerhardt

Uenes Kürzel ist nämlich genauso bedeutungsreicher wie *Mit freundlichen Grüßen* der Fantastischen Vier (oder des Kundenberaters der nächsten freundlichen Bank) und steht eigentlich für *Metropolis Street Racer*. Den Titel durften die Entwickler von Bizarre Creations aber aus irgendwelchen unerfindlichen Gründen nicht mehr nutzen, deshalb das Kürzel. Nun, wenn das bei *GTA* geklappt hat, warum nicht hier?

Spielerisch verspricht *MSR* das zu werden, was eigentlich schon *Tokyo Highway Challenge* hätte sein sollen. Und zwar die Möglichkeit, mit hochgezüchteten, lizenzierten Wagen all das zu tun, was man auf den realen Straßen niemals tun dürfte. Zumindest nicht auf den Straßen von London, San Francisco und Tokio, die hier als Vorbild dienen und absolut realistisch umgesetzt worden sind. Was Realismus angeht, haben die Leute von Bizarre Creations ohnehin schon Standards gesetzt. Schließlich haben

sie mit *F1* für die Playstation eine der besten Formel-1-Simulationen abgeliefert. Was zum ersten Mal als Videoclip auf der ECTS gezeigt wurde, stellte alles in den Schatten, was bisher an wirklichkeitsgetreuer Abbildung für Dreamcast hergestellt worden ist. Die Gebäude und Wagen strotzen nur so vor Polygonen, und die drei Rennstrecken können sowohl tagsüber als auch nachts zum Rennen genutzt werden.

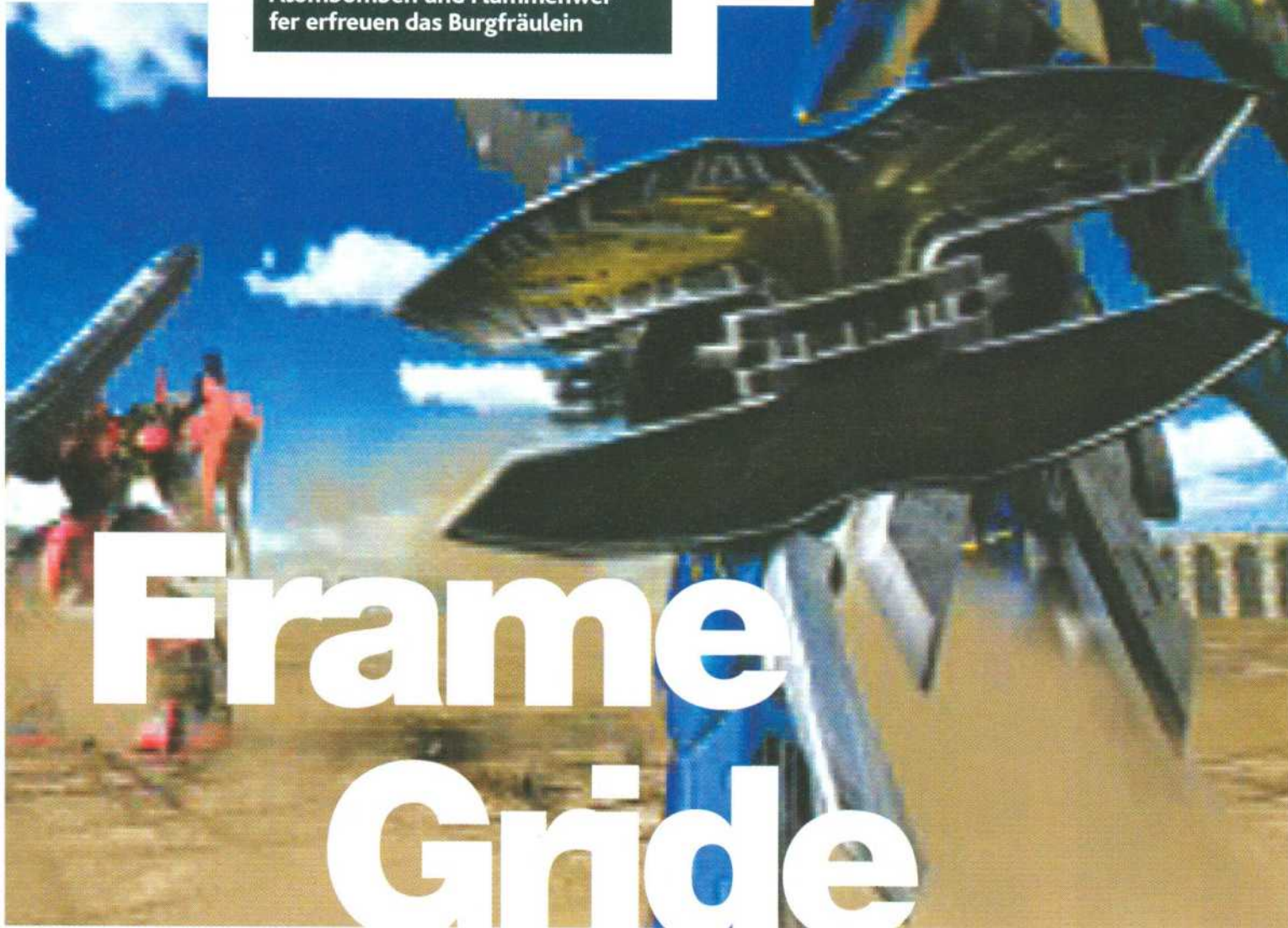
20 Wagen stehen zur Auswahl, und zwar alle Marken, die für Crash- oder Geschwindigkeitstests eigentlich nur den Reportern von *Auto*, *Motor* und *Sport* zur Verfügung stehen. Da gibt's den Mercedes für jedermann, den Honda S2000 und den Alfa Romeo 156. Und noch viel mehr. Bis wir allerdings selber mal probefahren dürfen, dauert's dann doch noch etwas, und zwar bis zum Frühjahr. Nun, dann sparen wir uns wenigstens die Winterreifen.


Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



Ritterliche Roboter

Nicht nur Schwert und Schild machen sich edel im Turnier, auch Atombomben und Flammenwerfer erfreuen das Burgfräulein



Kurzfassung

- **Titel:** Frame Gride
- **Hersteller:** From Software
- **Genre:** Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Multiplayer und Internet-Unterstützung
- **Erscheint:** Januar
- **Preis:** um 100 DM

Der moderne Recke begibt sich nicht mehr mit Pferd und Lanze zum Turnier, sondern rückt seinen Gegnern mit Hilfsdroiden und Atombomben zu Leibe

Hellseher Markus Hermannsdorfer

Bei dem ersten Dreamcast-Launch von From Software handelt es sich um eine Roboterschlacht im Stil von *Battlemechs* mit mittelalterlichen Einflüssen. Neben den üblichen Prügelorgien wollte das Programmiererteam aber auch strategische Einflüsse mit einfließen lassen. Die Kampfarena ist verhältnismäßig groß und lässt auch taktische Manöver wie Verstecken und Auflauern zu. Nach Besiegen eines Gegners kann die

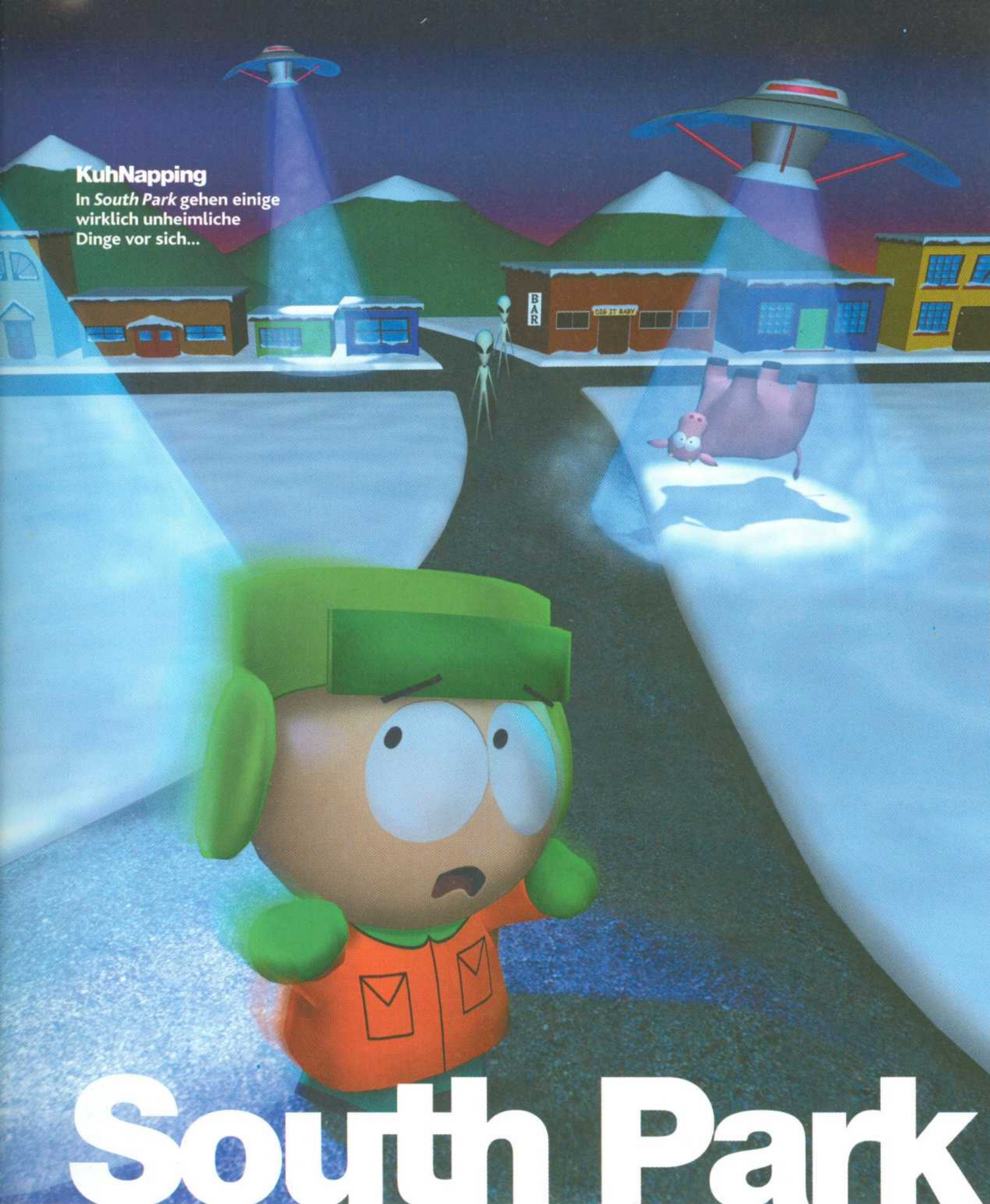
eigene Rüstung auf vielfältige Weise modifiziert werden. Außerdem kann man Hilfsdroiden rekrutieren, die entweder angreifen, verteidigen oder heilen. Mit zunehmender Anzahl der Ausrüstungsgegenstände erhöht sich allerdings die Zahl der Tastenkombinationen, die sich der Spieler merken muß.

Erster Eindruck

Frame Gride sollte man auf jeden Fall im Auge behalten. Die Grafik ist auffallend gut,

besonders die detailliert gerenderten Mechs sehen klasse aus. Stets wird auf eine Vermischung von Zukunft und Mittelalter geachtet. Die meisten Roboter sind mit Schwert und Schild ausgerüstet, dazu kommen futuristische Dinge wie ein Jetpack zum Fliegen oder ein Atombombenwerfer. Auch die Umgebung paßt in dieses Schema. Kämpft man anfangs noch in mittelalterlichen Szenarien, werden diese von Level zu Level zukunftssträchtiger. Im Einzspieler-Modus kommen die strategischen Elemente leider etwas zu kurz. Da der Computergegner ständig angreift, ist kaum Zeit um Magie und Taktik sinnvoll einzusetzen. Die Hilfsdroiden lösen sich dank Dauerbombardement, schnell in ihre Bestandteile auf und geben einem höchstens ein paar Minuten Atempause. Der Einstand in die Dreamcast-Welt ist From Software mit *Frame Gride* jedenfalls gelungen – mehr davon!

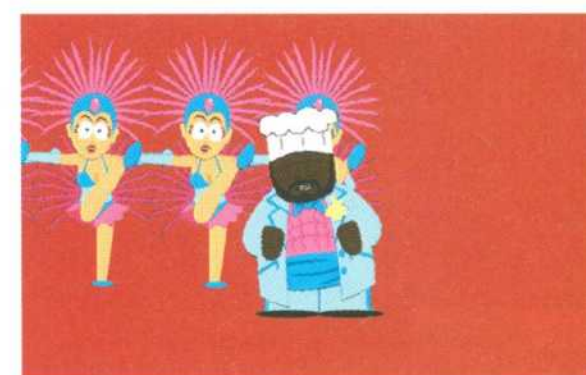
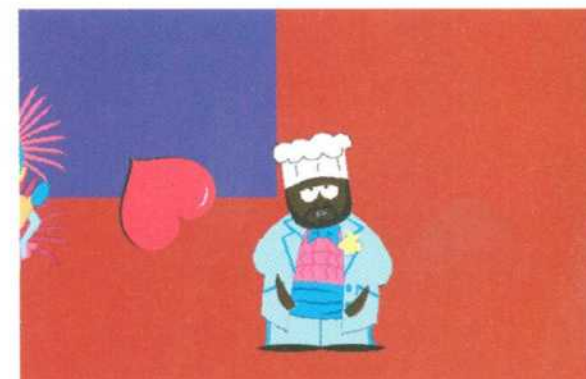




KuhNapping

In *South Park* gehen einige wirklich unheimliche Dinge vor sich...

South Park



KurzFassung

- **Titel:** Chef's Luv Shack
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Quiz
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Kenny lebt
- **Erscheint:** Dezember
- **Preis:** um 100 DM

Alle mal weglesen, die keinen rüden Humor oder boshafte Wortspiele mögen. Denn das hier ist *South Park*, und das heißt: Davon gibt's reichlich...

Hellseher Thomas Gerhardt



Okay, also *South Park*. Für Dreamcast. Das bedeutet vor allem flüssige Animationen, VGA-Grafiken, brillanter Spielwitz und...

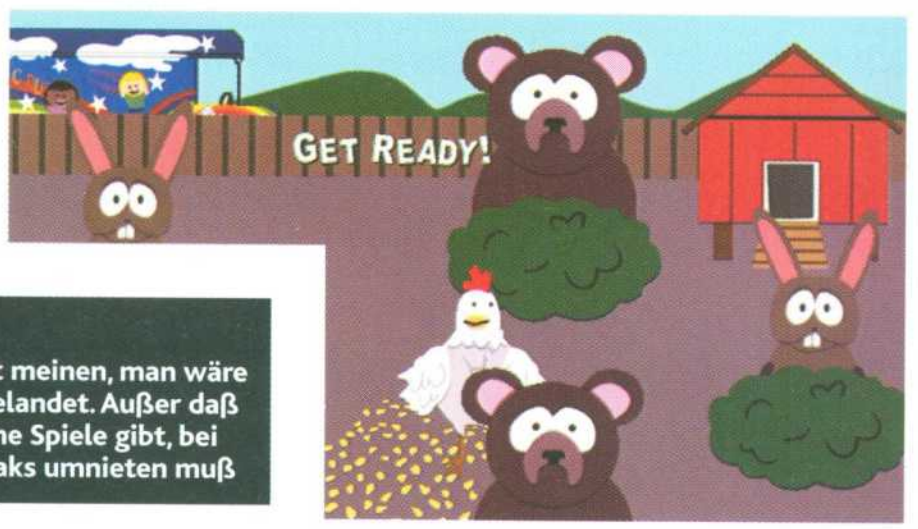
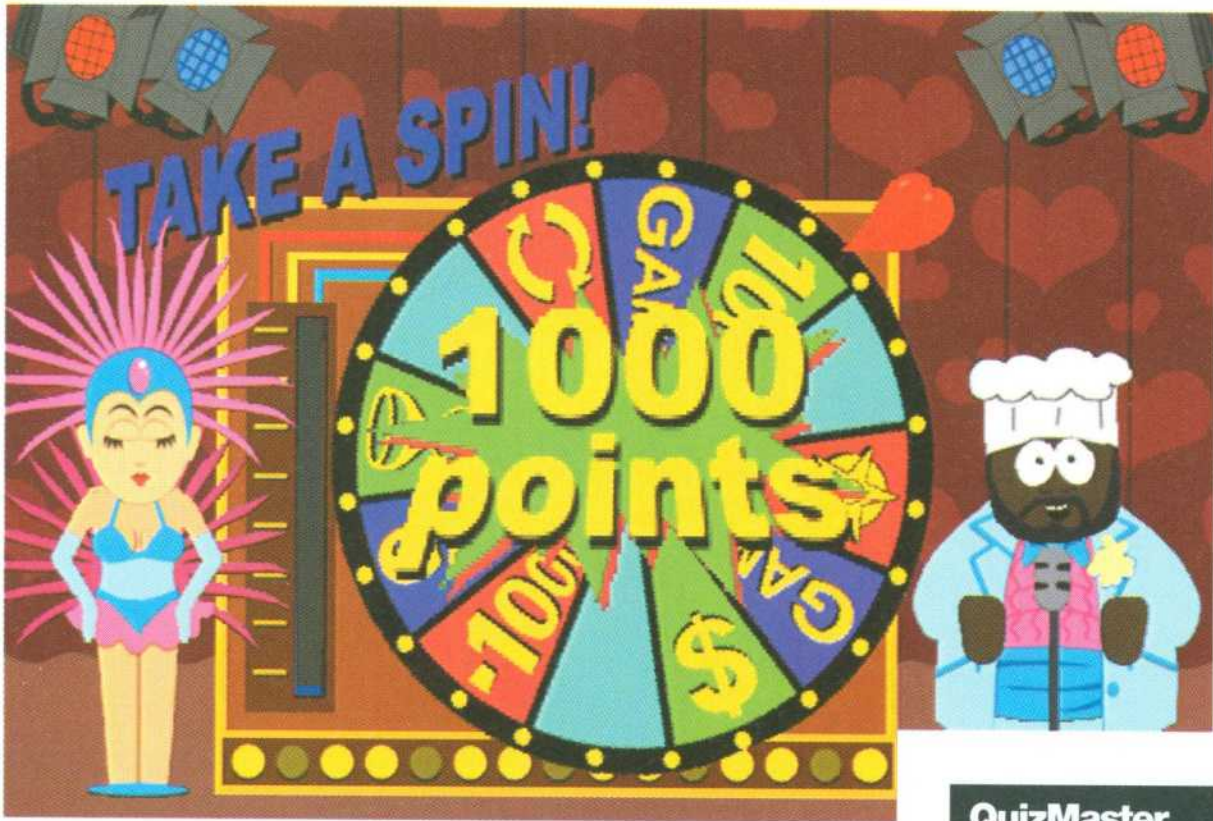
warte mal, wir sprechen hier von *South Park*, oder? Also gibt's hier mit Sicherheit keine flüssigen Animationen, sondern genau die Scherenschnitte, die wir schon aus der Fernsehserie kennen. Die aber, ja, man liest richtig, in VGA, und Spielwitz hat *South Park* sowieso. Oder manchmal nur Witz.

Den aber dafür in reichlichem Maß. Was man hier macht? An einer typischen Spielshow teilnehmen. Frage und Antwort, wie in der Schule. Gegen die Freunde antreten und seine Intelligenz messen. Dafür gibt's immerhin 8000 Fragen, die vom Koch der Liebe höchstpersönlich aufgetischt werden. Was das mit Liebe zu tun hat? Nicht wirklich viel. Wie gesagt, wir sind hier in *South Park*, und all diejenigen, die wir so lieb haben, sind auch da. Eric, Kenny, Cartman und Stan. Zusammengepfercht in den

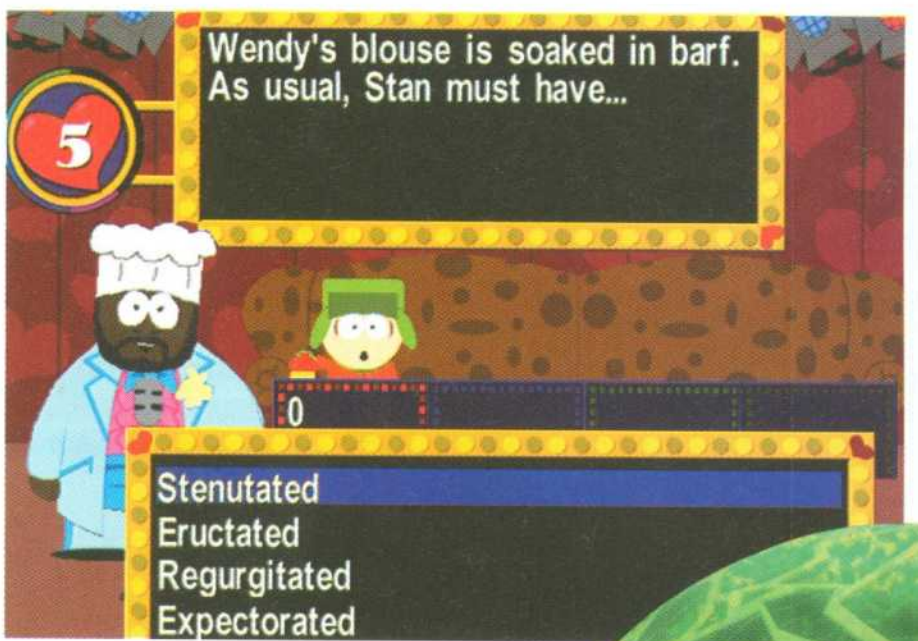
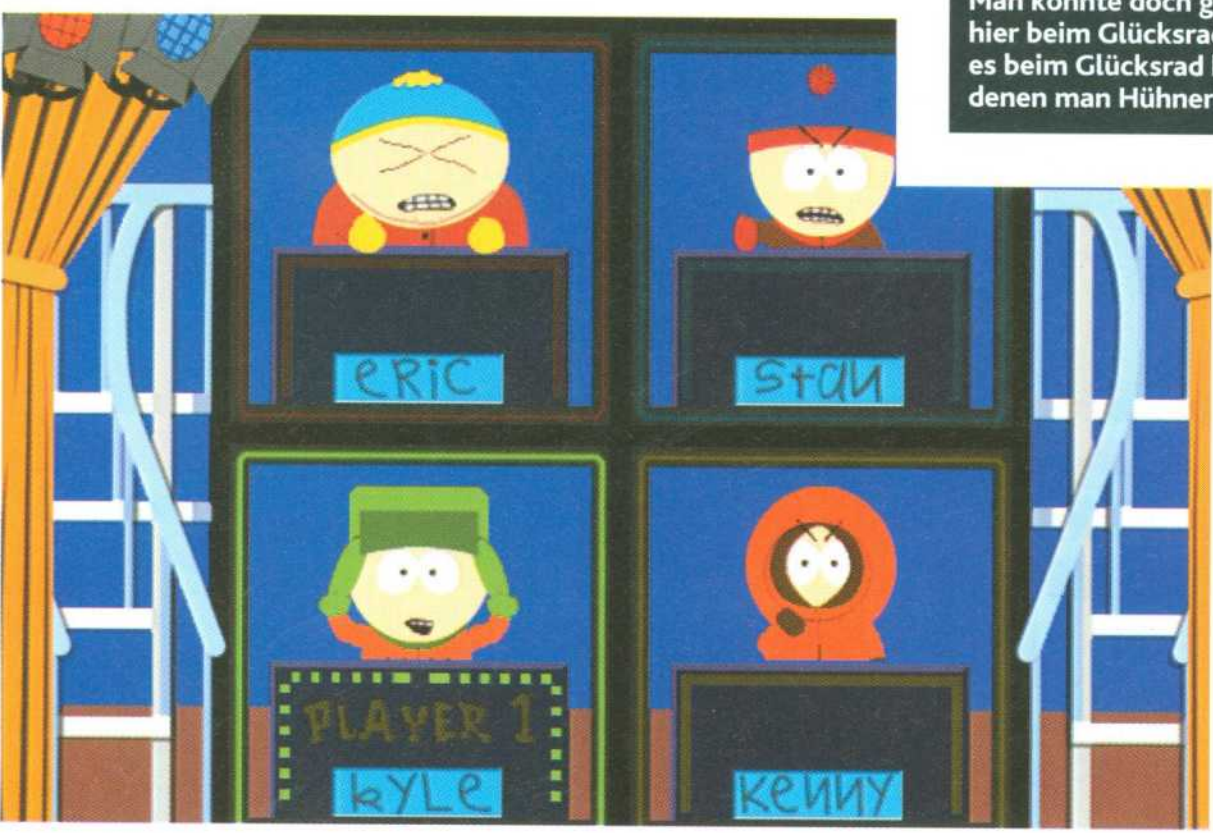
Kandidatenkabinen. Wir wußten ja schon immer, daß in einigen Diktaturen das Ansehen von Spielshows wie *Der Preis ist heiß*, *Glücksrad* und *Risiko* zu den bevorzugten Folterinstrumenten gehören.

FragenKatalog

Hier aber macht die Folter Spaß. Das liegt zum einen daran, daß Acclaim mit *South Park: Chef's Luv Shack* eines der wenigen Spiele abliefern, die mit bis zu vier Spielern gespielt werden können. Seien wir ehrlich, wer möchte nicht schon mal beweisen, daß er mehr über Cartmans Fürze oder Stans Kotzorgien weiß als der beste Freund? Oder wofür das „P“ in „Pool“ steht. Zumindest, wenn man sehr gut Englisch spricht, denn nur dann kann man die Witze verstehen und auch drüber lachen (nun ja, sofern man einen ziemlich kranken Humor hat, und den haben wir). Leider wird's das Spiel auch in



QuizMaster
 Man könnte doch glatt meinen, man wäre hier beim Glücksrad gelandet. Außer daß es beim Glücksrad keine Spiele gibt, bei denen man Hühnerfreaks umnieten muß



Die Fragen sind nur was für Kenner. Der Fernsehserie zumeist, oder für diejenigen, die an sich schon derben Humor schätzen. Also fast alle hier

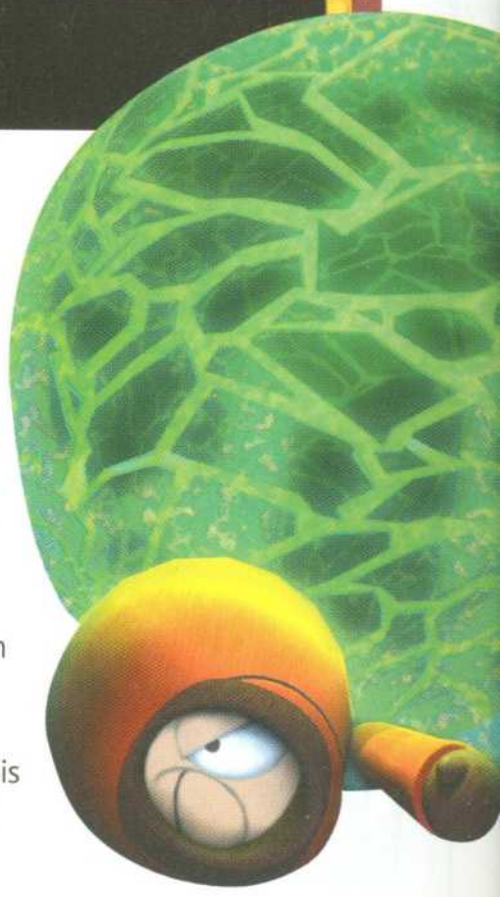


Deutschland nur in dieser Fassung geben. Schade eigentlich, denn wir hätten auch mal ganz gerne die deutschen Synchronsprecher gehört, und mit ein wenig Zeit wäre das vielleicht so gut geworden wie die deutsche Fassung auf RTL, mit der wir uns die Wochenenden um die Ohren schlagen.

Kenny lebt
 Also das ist das Spiel: Frage und Antwort. Klingt langweilig? Klingt *Trivial Pursuit* doch auch. Und wie dabei kommt es auch hier auf die Mitspieler an. Gegen den Computer macht's nur halb soviel Spaß, trotz wirklich

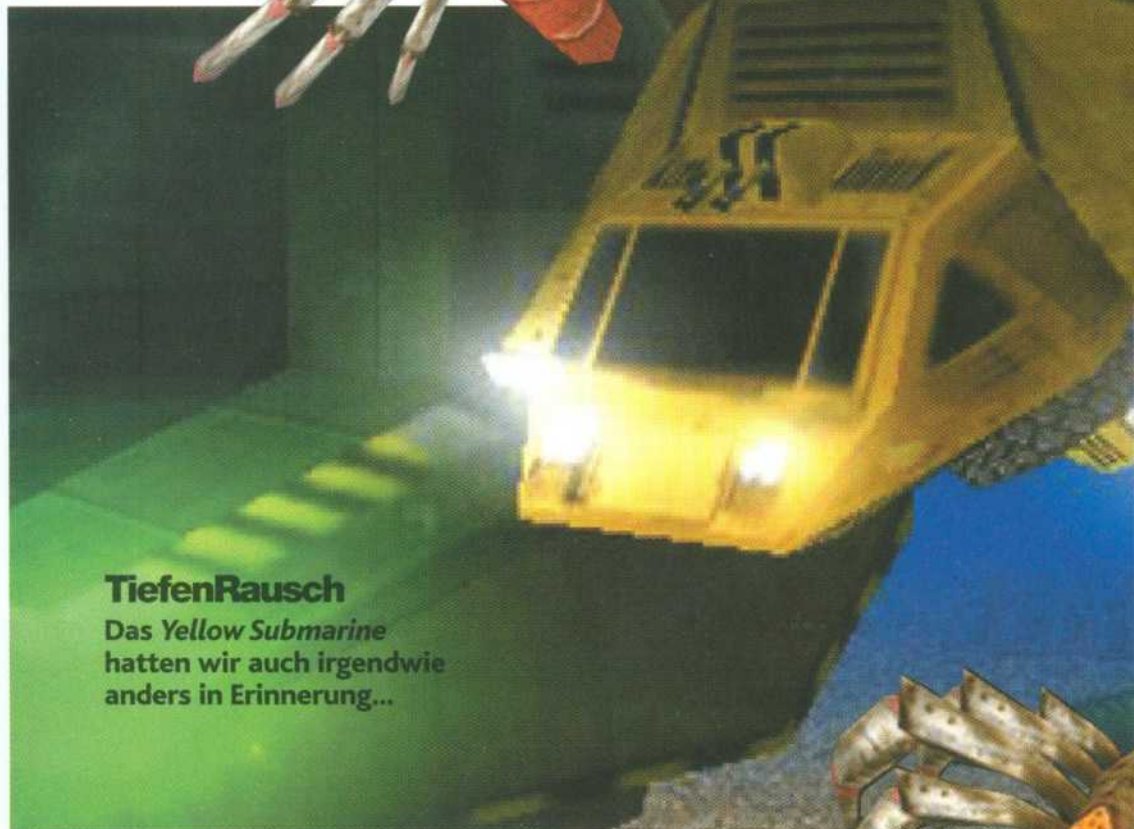
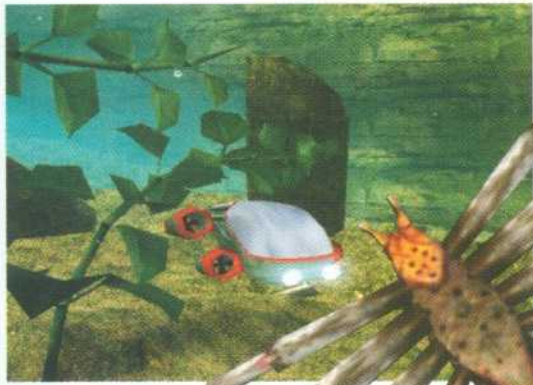
witziger *South Park*-Minispiele, bei denen man Schneeballschlachten überleben muß, mit dem Fallschirm im Wasser landet oder auf der Jagd nach dem Hühner-Freak ist.

Das liegt daran, daß es sich bei diesem Spiel um eigentlich den ersten Dreamcast-Titel handelt, der für den Mehrspieler-Modus geboren wurde. Wen interessieren da schon die Sachen wie Rennsimulationen oder Kampfspiele? Dennoch: Das klingt alles nicht so toll. Bis man sich selbst mal hingesezt hat und Stan dabei zuschaut, wie er sich ärgern kann, wenn er verliert. Oder dem Chef persönlich dabei zusehen darf, wie er mit den Tänzerinnen schäkert. Nur Kenny hat es bisher beim ersten Anspielen geschafft, im Gegensatz zum Fernseh Vorbild, nicht zu sterben. Vielleicht haben wir einfach nicht genügend Fragen falsch beantwortet...

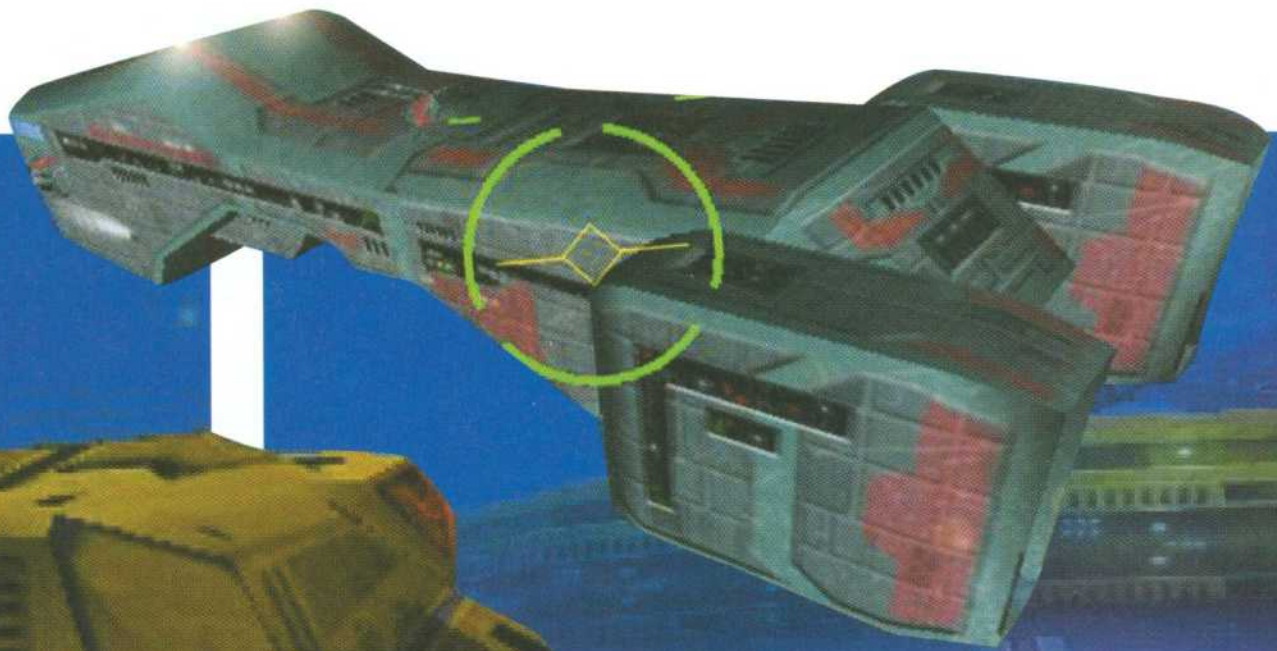


Kryptonit!
 Arrrrrrghhh... Arrrrrrghh!
 Ich glaube, ich muß schon wieder ins Gras beißen





TiefenRausch
Das Yellow Submarine hatten wir auch irgendwie anders in Erinnerung...



AngriffsZiel
Nur die Fische sind hier friedlich: Unter Wasser geht's ganz schön...



Ein neues Jahr(tausend). Eine neue Konsole. Und viele neue Spiele. Nostradamus hatte also doch nicht recht, und wir können bald das furchtbare Wort *Millennium* hinter uns lassen und uns auf das konzentrieren, was denn wirklich wichtig ist. In Europa sind das vor allem Entwickler wie Acclaim, Activision und Ubi Soft, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, immer neue, speziell für den europäischen Markt zugeschnittene Spiele zu liefern. Die sehen zwar zuerst so aus, als hätten sie sich vom PC hierher verlaufen, aber auf Dreamcast fühlt sich ein Spiel doch am wohlsten...

Thomas Gerhardt

Thomas Gerhardt
ZeitReisender

DeepFighter

Unter dem Meer, unter dem Meer...

Die Handlung klingt nach Meer. Und nach Blue Bytes PC-Spiel *Schleichfahrt*. Will heißen, die Feinde sind diesmal nicht in den Tiefen des Weltraums, sondern in den Tiefen des Ozeans zu finden. Hmm, das klingt doch vielversprechend. Und daß die Entwickler von *Trick Style* auch für dieses 3D-Abenteuer

verantwortlich sind, das macht uns den Mund wässrig. Was man macht? Ein U-Boot kommandieren und auf Tauchfahrt gehen, um sich dort mit anderen U-Booten zu treffen, und zwar mit allerlei Waffengewalt. Also warten wir darauf, abzutauchen. Und zwar im Frühling...

Hersteller: Ubi Soft

Schöne Aussichten – was kommt in den nächsten Monaten?

Outcast



Die Abenteuer von Cutter Slade sind eigentlich jedem bekannt, der einen PC sein eigen nennt. Und der Mann dürfte auf Dreamcast auch neue Freunde gewinnen. Vielleicht nicht unbedingt in den Welten, die er durch das Dimensionstor besucht. Aber bei den Spielern mit Sicherheit. Wir hoffen eigentlich nur, daß der Mann endlich einen besseren Schneider findet, schließlich ist Orange eine Farbe, die wir bei Dreamcast nicht gerne sehen, gell? Da rümpfen wir die Nase und wollen doch lieber blau sein wie zum Beispiel unser Lieblingsspiel Sonic. Oder etwa nicht? Doch...

Hersteller: Infogrames

Rainbow Six



Planung ist wichtig. Planung bringt uns weiter. Was beim real existierenden Sozialismus noch versagt hat, das funktioniert bei Tom Clancys Action-Strategie-Spiel. Denn hier muß man wie auch bei der PC-Version Terroristen jagen, und die haben nun mal die dumme Angewohnheit, sich hinter irgendwelchen Fallen zu verschanzen und Geiseln zu nehmen. Typisch. Da braucht man schon eine besonders schlagkräftige Truppe, die auch weiß, wie man sich diszipliniert verhält, zusammenarbeitet und sich gegenseitig hilft. Also auf keinen Fall die deutsche Nationalelf.

Hersteller: Red Storm

Midnight GT



Und wir fahren wieder Rennen. In der Nacht. Zusammen mit Rage. Die haben ja schon *Millennium Soldier* und *Incoming* fürs Dreamcast umgesetzt, nun also die Entwicklung von *Midnight GT*. Das Spiel wird natürlich wiederum eine ganze Menge an Autos bieten, und zwar von japanischen Blechbüchsen bis hin zu Vorführwagen wie dem Ferrari Modulo 4. Wir hoffen, daß dieselbe Sorgfalt, die wir bei den Autos auf ersten Screenshots feststellen konnten, auch beim Leveldesign zu finden ist. Denn nur mit schönen Strecken läßt es sich schön fahren.

Hersteller: Rage

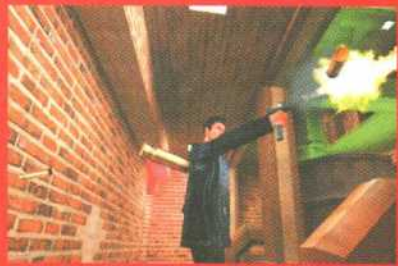
Toy Story 2



Nach *Toy Commander* nun das Original. Ja, das von Disney persönlich. Und wie die kleinen grünen Männchen im Film sagen würden: „ooooohhhhhhhhh“. Nein, nicht Klaue ist es, die hier kommt, sondern Buzz Lightyear und Woody, die Helden des Films, des Comics, des interaktiven Computerbilderbuchs und der weiteren Merchandising-Artikel. Durch 15 Level muß Buzz hetzen, um seinen Freund Woody zu befreien, in einer Umgebung, die doch arg an *Toy Commander* erinnert. Obwohl man hier doch genau sagen kann, was zuerst da war...

Hersteller: Traveller's Tales

KurzFassung



Max Payne

Ein Mann sieht rot. In diesem Fall sieht er rot in New York, und zumindest soll er dieses Rot auch flüssig sehen, will heißen, hier kommt was Gewalttätiges auf uns zu. In 3D und realistisch animiert. Was allerdings auch heißen wird, daß die Gewalt an Deutschlands Grenzen bleiben wird.

Hersteller: 3D-Realms



Castlevania: Resurrection

Castlevania ist wiederum einer der Titel, auf den man warten muß. Und schon schauen darf, wie's auf Dreamcast aussehen wird. Schön und schaurig nämlich. In zehn Levels dürfen ohne Probleme über vierzig verschiedene Gegner bekämpft werden.

Hersteller: Konami



Baldur's Gate

Von Biotech für den PC entwickelt und ein Riesenerfolg, soll das neben Diablo wohl beste Rollenspiel auch fürs Dreamcast umgesetzt werden. Allerdings machen die Online-Fähigkeiten da noch einige Probleme. Wir hoffen aber, daß man auch hier bald mit Schwertern spielen darf.

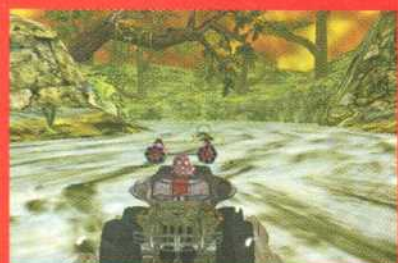
Hersteller: Interplay



Furballs

Kleine süße Figuren, die in einer spielerischen Umgebung Abenteuer erleben. Die Mixtur wirkt, sowohl bei Sonic Adventure als auch bei Rayman, und bei Furballs soll's auch wirken. Da dies dieselben Entwickler sind wie die von MSR, können wir nur gespannt auf das Ergebnis warten.

Hersteller: Bizarre Creations



Red Dog

Ja, wir warten immer noch auf den roten Hund. Gerüchte besagen, daß das Spiel eigentlich schon fertig sei, aber daß man noch Probleme mit dem Online-Spielen habe. Könnten wir darum bitten, dieses Spiel dennoch schnellstens rauszubringen? Ansonsten wird Alex Folkers sauer...

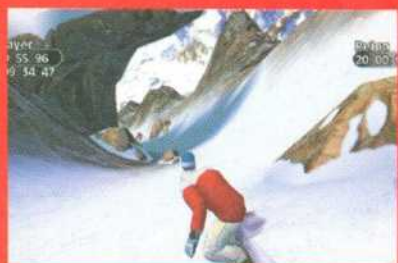
Hersteller: Sega



Draconius

Dieses Spiel soll am Thron von Soul Calibur kratzen. Nun, das wollen viele, und wir können's nicht erwarten, das zu sehen. Aber ob das Spiel der Die by the Sword-Entwickler auch das halten wird, was da versprochen ist, das muß sich noch herausstellen. Auf jeden Fall wieder Schwerter.

Hersteller: Cave Entertainment



Supreme Snowsurfing

Das dritte Surf-Spiel für Dreamcast, neben Snow Surfers und Trick Style. Dieses hier kommt aber von Infogrames und soll sechs Figuren beinhalten, die jeweils mit 2.300 Polygonen hergestellt worden sind. Ganz schön viel. Schauen 'mer mal, ob Supreme Snowboarding auch schön spielbar sein wird...

Hersteller: Infogrames



Star Gladiator 2

Die Macher von Soul Calibur sind wieder mal dabei, sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen. Diesmal allerdings im Weltraum. Und mit 22 Figuren, die wiederum mit schöner Farbenpracht aufeinander einprügeln. Eigentlich wurde das Spiel auf dem Playstation Board entwickelt, aber für Dreamcast aufgewertet...

Hersteller: Capcom

Versand- & Ladenanschrift:

Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:

Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr

Wial

VERSAND & SHOP

WIAL - BESTELLSHOTLINE:

08142-59640

Bestellfax: 08142-54654

JETZT NEU: EXPRESS-SHOP GRÖBENZELL (bei München)

Besuchen Sie uns in unserer Versandzentrale. Wir erwarten Sie mit unserem gesamten Sortiment: Spiele für CD-ROM, Sony PlayStation, SEGA Dreamcast und Nintendo 64 sowie DVD-Filme, Action-Figuren und Merchandising Artikel.

AUGSBURG:

Karlstr. 2

Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr, 14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

JETZT NEU: Beanie Babies + Action Figures

SONTHOFEN:

Magic Media, Blumenstr. 17

Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, Dreamcast, N64, PSX, sowie DVD-Filme, Action-Figuren und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter

<http://www.wial.de>



Dreamcast & Zubehör:

Dreamcast Konsole (PAL) (1)	499,00 DM
incl. Modem und Controller	
Controller (2)	59,90 DM
Visual Memory System (VMU) (3)	59,90 DM
Vibration Pack (o. Abb.)	44,90 DM
Tastatur (4)	59,90 DM
Lenkrad (Racing CP) (5)	129,90 DM
Arcade Stick (o. Abb.)	99,90 DM
Scart-Kabel (o. Abb.)	44,90 DM

Spiele:

Aerowings	85,90 DM
Bass Fishing incl. Angelpad*	189,90 DM
Blue Stinger	99,90 DM
Buggy Heat	89,90 DM
Dynamite Cop	89,90 DM
Formula 1*	109,90 DM
Incoming	109,90 DM
Jeremy McGrath Supercross 2000*	99,90 DM
Killer Loop*	85,90 DM
MDK 2*	99,90 DM
Metropolis*	109,90 DM
Millenium Soldier / Expendable	99,90 DM
NBA 2000*	89,90 DM
Plasma Sword*	99,90 DM
Powerstone	99,90 DM
Psychic Force*	99,90 DM
Racing Simulation 2	99,90 DM
Ready 2 Rumble Boxing	109,00 DM
Red Dog*	89,90 DM
Renegade Racing*	99,90 DM
Resident Evil: Codename Veronica*	99,90 DM
Revolt*	99,90 DM
SEGA Rally 2	109,90 DM
Shadowman*	99,90 DM
Slave Zero*	99,90 DM
Sonic Adventure	99,90 DM
Soul Calibur*	89,90 DM
Soul Fighter*	99,90 DM
South Park: Luv Shack*	89,90 DM
South Park: Rally*	89,90 DM
Speed Devils	89,90 DM
Suzuki Alstare Extreme Racing*	89,90 DM
Tokyo Highway Challenge	85,90 DM
Toy Commander	89,90 DM
Trickstyle	99,90 DM
UEFA Striker*	99,90 DM
Virtua Fighter 3tb	89,90 DM
WWF Attitude	79,00 DM

Versandkostenfreie Lieferung !!!

E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRÜCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR. Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren. ** = Bestellungen aus dem Inland werden portofrei ausgeliefert. Versandkosten bei Auslandsbestellungen: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkasse ist nur mit Eurocheck möglich.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

WeltenWanderer

Wir wußten doch, daß Microsoft für etwas gut ist... für die Möglichkeit, Spiele vom PC zu holen

Ine der unbekannteren Fähigkeiten von Dreamcast ist es, eine spezielle Version des Microsoft-Betriebssystems Windows CE zu verstehen. Das bedeutet allerdings nicht, daß man einfach eine Office-CD in Dreamcast einlegt und einen Brief mit Microsoft Word schreiben kann. Stattdessen wird es Entwicklern von PC-Spielen dadurch sehr viel einfacher, ihre Produkte auf die Sega-Konsole anzupassen. Windows CE ist eine sehr

stark vereinfachte Version des bekannten PC-Betriebssystems Windows, die speziell für den Einsatz auf Dreamcast angepaßt wurde. Sega behauptet, daß zu Testzwecken bereits PC-Spiele in weniger als zwei Wochen auf Dreamcast umgebaut worden sind – der Fachausdruck hierfür lautet „Portierung“ (oder auch Konvertierung). Hier enden die Gemeinsamkeiten aber nicht. Das Grafik- und Soundmaterial, das für moderne Spiele am PC entwickelt wird, kann genauso gut auf

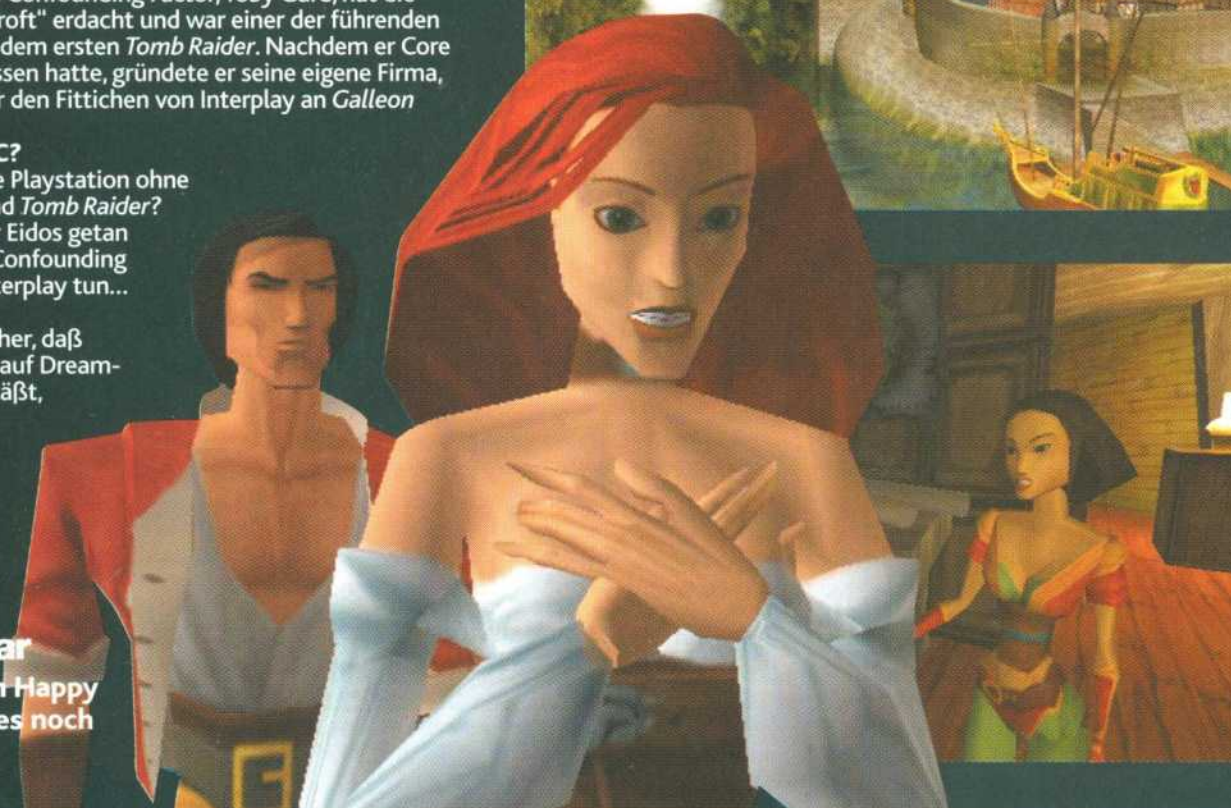
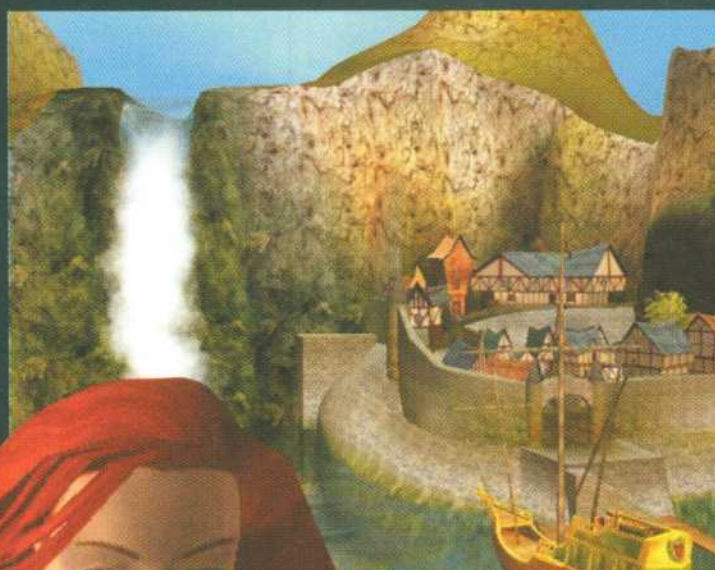
Dreamcast verwendet werden. Dadurch kann eine Firma, selbst wenn sie Windows CE nicht verwenden will, einen Großteil der zeit- und geldverschlingenden Entwicklungsarbeit einfach doppelt nutzen. Hier sind nun ein paar der interessantesten PC-Titel, die möglicherweise auch einen Auftritt auf Dreamcast vor sich haben. Alles ist möglich, sofern der Wille vorhanden ist. Und es gibt immer noch Hoffnung, Wünsche... und Träume.



Spiel 1

Galleon

- **Entwickler:** Confounding Factor (bisher noch keine Produkte)
- **Termin:** Ende '99 (PC), Mitte bis Ende 2000 (DC)
- **Das Spiel:** *Galleon* ist ein Action-Adventure im *Tomb Raider*-Stil, soll aber bei weitem bessere Animationen und sehr viel mehr Action bieten.
- **Besonderheit:** Der Chef von Confounding Factor, Toby Gard, hat die Figur „Lara Croft“ erdacht und war einer der führenden Köpfe hinter dem ersten *Tomb Raider*. Nachdem er Core Design verlassen hatte, gründete er seine eigene Firma, die nun unter den Fittichen von Interplay an *Galleon* bastelt.
- **Wozu auf DC?** Was wäre die Playstation ohne Lara Croft und *Tomb Raider*? Was Core für Eidos getan hat, könnte Confounding Factor für Interplay tun...
- **Chancen:** Es ist fast sicher, daß *Galleon* sich auf Dreamcast blicken läßt, daher: 100%



TraumPaar
Aber bis zum Happy End scheint es noch zu dauern...

SäbelRasseln
Seit *Monkey Island* sind wir ohnehin Piratenfans...

Spiel 2

Black and White

- **Entwickler:** Lionhead Studios (die neue Firma von Peter Molyneux)
- **Termin:** Ende '99 (PC), Ende 2000 (DC)
- **Das Spiel:** Ein abgefahrenes Strategiespiel mit mehr guten Ideen, als sie ein Brainstorming zwischen Einstein, Newton, Aristoteles und Helge Schneider aufbringen könnte. Bietet außerdem eine sehr interessante grafische Gestaltung.
- **Besonderheit:** Nach seinem Weggang von Bullfrog gründete Spiele-Genie Peter Molyneux die Firma Lionhead Studios und startete die Arbeit an *Black and White*. Durch seine Erfolgstitel *Populous*, *Theme Park* und *Dungeon Keeper* hat sich Molyneux längst einen Dauerplatz im Olymp der Entwickler gesichert. Daher ist es kein Wunder, daß sehr hohe Erwartungen an *Black and White* gestellt werden – und ein tolles Onlinespiel könnte es sowieso sein.
- **Wozu auf DC?:** Ein geniales Strategiespiel könnte Dreamcast nur gut tun, wenn man sich vor Augen hält, welche Titel aktuell auf dem Programm stehen. Der große Vorteil – gegenüber frühen Strategie-Konvertierungen auf anderen Spielsystemen – ist der hohe Stand der Technik: Die bisher bekannten Bilder von *Black and White* stellen alles in den Schatten, was bisher an Konsolen-Strategie bekannt war. Die glänzende Optik des Spiels dürfte auch solche Spieler ansprechen, die innovativen Spielideen normalerweise eher ablehnend gegenüberstehen.
- **Chancen:** Electronic Arts, der Publisher von *Black and White*, sperrt sich im Moment noch gegen eine Zusammenarbeit mit Sega, was eine heftige Hürde darstellt. Sollte sich das ändern, erwartet uns jedoch eine unübersehbare Menge erstklassiger PC-Konvertierungen: 50%



GottKomplex

Peter Molyneux ist dafür bekannt, daß er Gott spielt. Hier tut er dies perfekt, und ob man gut oder böse ist, das sagt uns das Licht



Spiel 3

Hidden and Dangerous

- **Entwickler:** Illusion Softworks
- **Termin:** Ende '99 (PC), Ende 2000 (DC)
- **Das Spiel:** Ein Team aus vier Soldaten führt in einem Szenario aus dem Zweiten Weltkrieg geheime Operationen aus. Dabei steht dem Spieler ein einfaches Strategie-Interface zur Verfügung; das Spiel läuft in Egoperspektive oder einer 3rd-Person-Ansicht ab.
- **Besonderheit:** Den meisten Spielern wird die Heimlichkeit des Vorgehens etwas schwierig vorkommen, da es immer einfacher ist, mit einer großkalibrigen Wumme um sich zu ballern. Die fesselnde Atmosphäre des Spiels wird jedoch dafür sorgen, daß kein Frust aufkommt. Das Ambiente und die Missionen erscheinen realistisch – vom Transport eines Wissenschaftlers durch das besetzte Prag bis zur verzweifelten Verteidigung einer kleinen Halbinsel...
- **Wozu auf DC?:** Ein geniales Spielprinzip mit vielen Einzelheiten – von Scharfschützen-Gewehren über einsetzbare Fahrzeuge bis zu heimlich übernommenen MG-Nestern: *Hidden and Dangerous* könnte der Spitzenreiter taktisch-strategischer Actionspiele werden. Eine Internet-basierte Mehrspieleroption würde dem Spaß sicher auch keinen Abbruch tun.
- **Chancen:** Illusion Softworks will eine Dreamcast-Version entwickeln. Take Two will eine solche Version vertreiben. Also können wir es absolut sagen: Unausweichlich: 100%



WaffenBruder

Erst denken, und dann gezielt schießen...

Spiel 4

Driver

- **Entwickler:** Reflections (*Destruction Derby 1 & 2*)
- **Termin:** Bereits erhältlich (PC), Mitte 2000 (DC)
- **Das Spiel:** Ein zügelloser Mix aus Gangster-Simulation, Rennspiel und Straßenverkehr zur Stoßzeit. In *Driver* wird gefahren. Nur gefahren. Hingefahren, manchmal auch weggefahren. Und natürlich mit der Polizei um die Wette.
- **Besonderheit:** Auf der Playstation sorgte *Driver* für hysterische Begeisterung, auf dem PC könnte das gleiche passieren. Die

Zwischensequenzen sind zwar zum Teil ziemlich schwach, aber die Atmosphäre in den Städten macht das locker wieder wett.

- **Wozu auf DC?:** Kein absoluter Klassiker, und auch nicht das beste Spiel aller Zeiten. Dafür aber deutlich überdurchschnittlich – *Driver* macht Laune auf den Feierabendstau. Wäre eine gute Erweiterung der Dreamcast-Produktpalette.
- **Chancen:** Nun kommt schon, Jungs. Es wird sogar eine Gameboy-Version geben. Also muß es eine Dreamcast-Fassung sein: 80%

FluchtAuto

Was man tun muß? Auf jeden Fall schneller als die Polizei sein.



Spiel 5

Quake III Arena

- **Entwickler:** id (blicken auf eine ganze Latte in Deutschland indizierter Spiele zurück)
- **Termin:** Ende '99 (PC), Mitte bis Ende 2000 (DC)
- **Das Spiel:** Sehr einfach und sehr ansprechend: *Quake III: Arena* ist ein 3D-Shooter in Egoperspektive, der pur auf Gefechte zwischen Spielern ausgerichtet ist. Sollten mal keine menschlichen Gegner zur Verfügung stehen, dürfen es auch mal computergesteuerte „Bots“ sein.
- **Besonderheit:** Die Vorgänger von Q3 haben Multiplayer- und Online-Spiele erst so richtig salonfähig gemacht. Sie legten auch großen Wert auf interessant aufgebaute Level und halbwegs intelligent reagierende Computergegner. Der neueste Sproß der id-Shooter läßt die üblichen Monster und Kettensägen-Mörder hinter sich und setzt ausschließlich auf Duelle und Gefechte zwischen gleichberechtigten Teilnehmern – Mensch gegen Mensch oder Maschine. Konsequenterweise ist Deathmatch in verschiedenen Variationen der einzige Spielmodus – ein klassisches Ein-Spieler-läuft-durch-Level ist nicht mehr dabei.
- **Wozu auf DC?** Wenn ein Spiel das halbgare DreamArena-Netzwerk auf Herz und Nieren testen kann, wird es wohl ein 3D-Shooter sein. Und wer, wenn nicht die Pioniere des Genres, sollte einen solchen liefern?
- **Chancen:** Die Chancen auf eine Dreamcast-Version stehen nicht schlecht: 80%



SchauKampf

Nun muß ja gesagt werden, daß id das Rad gleich mehrfach erfunden hat. Aber ob dieses Spiel kommt, hängt von der Internetfähigkeit ab



Spiel 6

Flying Heroes

- **Entwickler:** Illusion Softworks/Pterodon (siehe *Hidden and Dangerous*)
- **Termin:** Ende '99 (PC), Ende 2000 (DC)
- **Das Spiel:** Arcade-Action mit tonnenweise interessanten und witzigen Flugzeugen – Ballerfreude gegen Freund und Feind gleichermaßen.
- **Besonderheit:** *Flying Heroes* ist von Illusion Softworks, die schon für *Hidden and Dangerous* extrem viele Vorschußlorbeeren bekommen haben. Die Firma rekrutiert sich aus einigen tschechischen Ent-

wickler-Talenten, die noch völlig von der Bürokratisierung großer Unternehmen verschont worden sind. Zumindest scheint es so – viele größere Firmen lassen sich zu sehr von Budgets und Trends beeinflussen. Das könnte hier wohlthuend anders sein.

- **Wozu auf DC?** Wenn es so gut ist, wie *Hidden and Dangerous* sein könnte, wäre es genial. Und wenn nicht? Noch ein Spiel in der Auswahl.
- **Chancen:** Sieht gut aus – Illusion möchte angeblich mehr für Dreamcast entwickeln. 80%



FlugStunden

Hier kann man endlich mal in die Luft gehen



Spiel 7

Team Fortress Classic

- **Entwickler:** Valve (Half-Life, dt. Version)
- **Termin:** Mitte 2000 (PC), Mitte bis Ende 2000 (DC)
- **Das Spiel:** Ein sehr vielversprechender Versuch, das Genre der 3D-Multiplayer-Shooter zu revolutionieren. Alternativ dazu ist *TFC* die Art von Krieg, die Spaß macht – ohne wirklich jemanden zu verletzen.
- **Besonderheit:** In den kommenden Jahren werden Mehrspieler-Titel immer mehr die Oberhand gewinnen – keine computergesteuerte Figur kann so unberechenbar handeln wie ein Mensch. Valves zweites großes Produkt will, aufbauend auf den Prinzipien aktueller 3D-Shooter, den Teamgedanken noch weiter ausbauen und den Spieler noch stärker in das Geschehen hineinziehen. Vom Sturm auf befestigte Gebäude bis zum Rückzug unter dem Feuerschutz der eigenen Scharfschützen könnte *TFC* so viel für das Genre tun wie schon jenes andere Spiel zuvor.
- **Wozu auf DC?** Mehr Spieler: gut; weniger Spieler: schlecht. Diese Devise wird in den nächsten Jahren wohl noch öfter zu hören sein.
- **Chancen:** Es ist fraglich, ob das europäische 33.6k-Modem die nötige Datenflut bändigen kann. Trotzdem: 80%



ArmeeBand

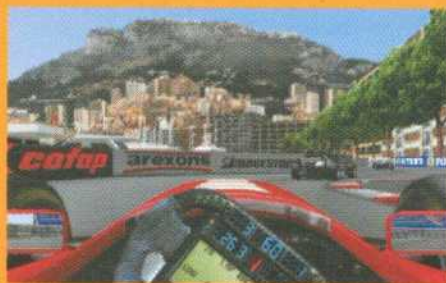
Es kommt vor allem aufs Multiplayer an

Spiel 8

Grand Prix 3

- **Entwickler:** Die Mannen um Geoff Crammond (*F1GP 1 und 2, Revs, Stunt Car Racer* – falls das noch jemand kennt).
- **Termin:** Ende '99 (PC), Ende 2000 (DC)
- **Das Spiel:** Vielleicht die realistischste, durchge-stylteste und mit dem feinsten Design ausgestattete Formel-1-Simulation seit *Formula 1 Grand Prix 2*.
- **Besonderheit:** Die ersten beiden Teile haben Geschichte geschrieben – der Nachfolger sollte

- dem keinen Abbruch tun. Geoff und seine Mannen sind dafür berüchtigt, wirklich an jede Kleinigkeit zu denken, die mit dem Fahren von Formel-1-Wagen zusammenhängt.
- **Wozu auf DC?** Könnte gegenüber *Racing Simulation 2* das sein, was *Soul Calibur* für *Virtua Fighter 3tb* ist. Sagt doch alles, oder?
- **Chancen:** Microprose scheint sich nicht sicher zu sein, ob es auch einen Markt für eine echte Simulation gibt, obwohl so viele F1-Fans da draußen warten: 40%

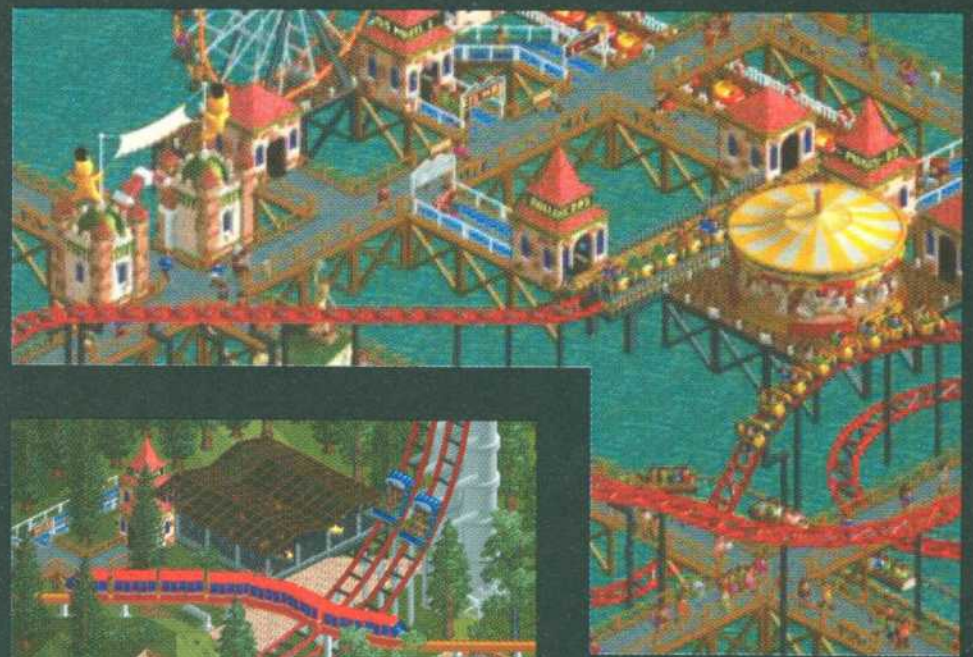


Spiel 9

Rollercoaster Tycoon

- **Entwickler:** Chris Sawyer (*Transport Tycoon*)
- **Termin:** Bereits erhältlich (PC), Ende 2000 (DC)
- **Das Spiel:** Man stelle sich vor, der Besitzer eines riesigen Achterbahn-Erlebnisparks zu sein. Das wäre es dann auch schon.
- **Besonderheit:** Das von Peter Molyneux auf die Beine gestellte *Theme Park* wurde für die Playstation umgesetzt und hatte einigen Achtungserfolg. *Rollercoaster Tycoon* ist in etwa eine moderni-

- sierte Fassung des gleichen Spielprinzips. Sollten die Götter von Programmierung und Design mit einer einfachen Benutzerführung aufwarten können, sollte es kein Hindernis für den Spieler geben.
- **Wozu auf DC?** Sowas gibt es einfach kein zweites Mal – von *Theme Park 2* vielleicht einmal abgesehen.
- **Chancen:** Die Verhandlungen werden wohl einem ordentlichen Fünfer-Looping gleichen: 50%



AchterBahn

Der Magen ist noch oben, der Rest schon unten...

Spiel 10

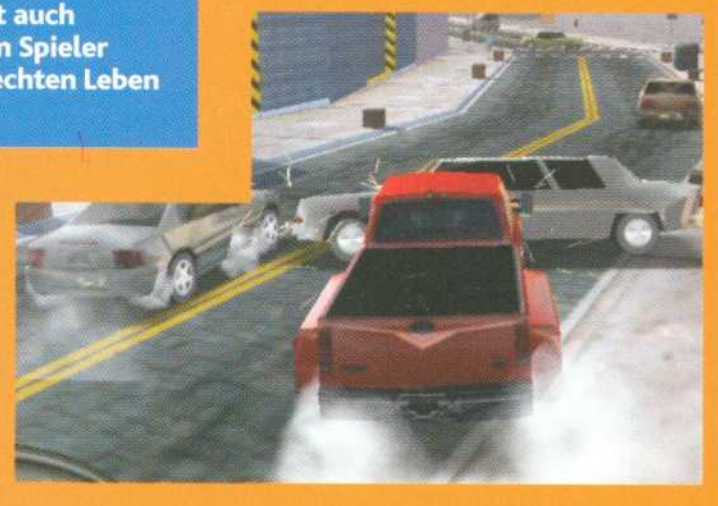
Midtown Madness

- **Entwickler:** Angel Softworks (*Motocross Madness*)
- **Termin:** Bereits erhältlich (PC), Mitte bis Ende 2000 (DC)
- **Das Spiel:** Vielleicht eines der besten Arcade-Rennspiele, die es jemals für den PC gab. Auf jeden Fall einer der feinsten und ehrgeizigsten Racer überhaupt.
- **Besonderheit:** In der Chicago-Edition – gerade für den PC erschienen – fährt man (wie der Name schon sagt) durch ein realistisch nachgebildetes Chicago. Realistischer Verkehr, Sonnenuntergänge, Schnee und Fußgänger, nichts bleibt dem ambitionierten Bleifuß vorenthalten. Gewürzt wird mit nervenaufreibenden Hetzjagden durch die Polizei, abgedrehten Hochgeschwindigkeitsrennen durch den Stoßverkehr und brillanter Grafik.
- **Wozu auf DC?** Mit dem richtigen Nachdruck vertrieben, wäre *Midtown Madness* so ein Hammer wie *Soul Calibur*. Also ein Spiel, das allein schon die Anschaffung der Konsole nötig macht.
- **Chancen:** Microsoft will sich das Spiel vielleicht exklusiv für die ominöse X-Box sichern: 50%



StraßenKreuzung

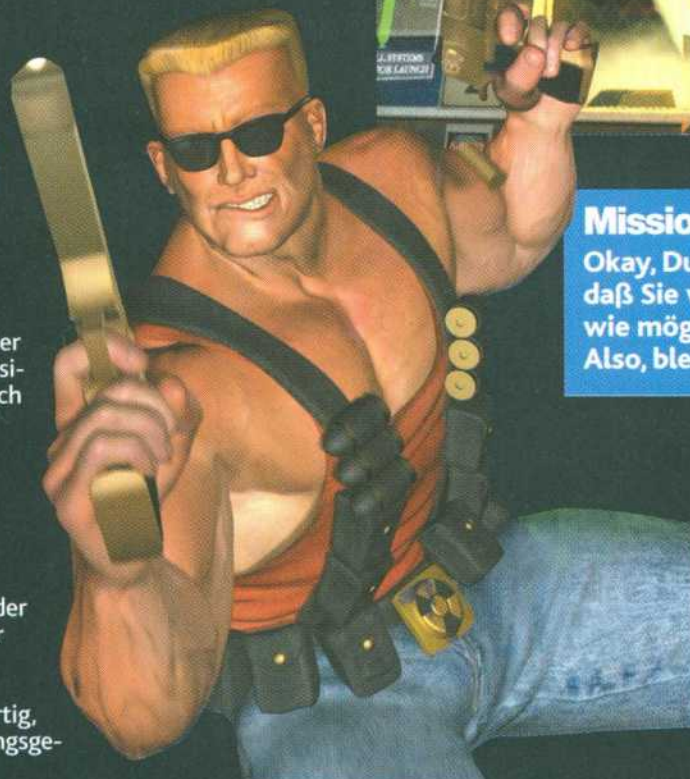
So wie MSR verspricht auch *Midtown Madness* dem Spieler etwas, was er nie im echten Leben kriegen würde...



Spiel 11

Duke Nukem Forever

- **Entwickler:** 3D Realms (Väter des indizierten Vogängers)
- **Termin:** Anfang 2000 (PC), Ende 2000 (DC)
- **Das Spiel:** Ein klassischer 3D-Shooter um den blondesten Macho der Spielegeschichte: Duke Nukem.
- **Besonderheit:** Seit Jahren warten Horden von PC-Spielern auf *Duke Nukem Forever*. Der Vorgänger wird oft als Klassiker bezeichnet, wenn er auch moderneren Genrevertretern hinterherhinkt.
- **Wozu auf DC?** Duke ist nicht Lara oder Sonic, sondern ein ganz eigenständiger Charakter, der sicher auch seine Anhänger findet.
- **Chancen:** Die PC-Version ist nicht fertig, und wenn, ist die Indizierungsgefahr recht hoch: 30%



Missionsbesprechung
Okay, Duke. Wir wollen diesmal, daß Sie von so vielen Menschen wie möglich gemocht werden. Also, bleiben sie ganz ruhig...



Spiel 12

Silver

- **Entwickler:** Ehemalige Tribe-Leute (früher Entwickler im Hause Ocean)
- **Termin:** Bereits erhältlich (PC), Anfang bis Mitte 2000 (DC)
- **Das Spiel:** Ein Rollenspielprojekt, das – so man den Entwicklern glauben schenken darf – lange vor *Final Fantasy VII* gestartet wurde. Was dieser Satz aussagen soll? Nun, welchem Spiel wird *Silver* wohl am meisten ähneln...
- **Besonderheit:** Ein solides (wenn auch unspektakuläres) Rollenspiel, mal nicht aus Japan. Auch wenn *Silver* nicht die Optik oder den reinen Umfang des Squaresoft-Knüllers bietet, ist das Genre auf Dreamcast doch dramatisch unterrepräsentiert – und damit sollte es auch ein erfolgreicher Titel werden können.
- **Wozu auf DC?** Es wäre doch mal etwas anderes, sich mit Figuren auf dem Bildschirm zu unterhalten, bevor man sie verprügelt. Oder nicht?
- **Chancen:** Infogrames, Muttergesellschaft von Ocean, hat ein Auge auf Dreamcast geworfen. Zumindest geht so ein Gerücht um. 80%



Blitzschlag
Der trifft einen ja zumeist aus heiterem Himmel



Ihr müßt das ungestüme Auftreten meines Enkels verzeihen, er ist ehrgeizig und hitzköpfig, aber kein Narr.



Spiel 13

Colin McRae Rally 2

- **Entwickler:** Codemasters (*TOCA 1 & 2*, *Micro Machines*, *Colin McRae Rally*)
- **Termin:** Anfang 2000 (PC), Mitte 2000 (DC)
- **Das Spiel:** Der Nachfolger des Spiels, das von vielen Branchenkennern als die beste jemals für zu Hause entwickelte Rallye-Simulation bezeichnet wird. *Colin McRae Rally* war ein fantastisches Spiel.
- **Besonderheit:** *Colin McRae Rally 2* wäre das Spiel, sollte es auf Dreamcast erscheinen, welches *Sega Rally 2* eigentlich hätte sein müssen. Detaillierte Umgebungsgrafik, perfekte Fahrsimulation, überle-

genes Streckendesign – alles wird da sein. Woher wir diese Gewißheit nehmen? Ganz einfach, Codemasters macht mit Rennspielen einfach nichts verkehrt. Und falls doch, werden wir unsere *Tokyo Highway Challenge*-GDs zum Frühstück verspeisen.

■ **Wozu auf DC?** Brillantes Beat'em-Up (*Soul Calibur*) + brillantes Rennspiel (*Colin McRae Rally 2*) = brillanter Erfolg. Genau das, was Sega jetzt braucht.

■ **Chancen:** Dieses Spiel muß, muß, muß, muß, muß kommen. Habt Ihr das gehört, Codemasters? Hallo? Wir wissen genau, wo Ihr lebt... Wir schätzen: 80%



RückLeuchte
Der Wagen vor Ihnen ist ein Toyota...

Wozu brauchst Du bei Deinem Dreamcast ein Modem?*

*Um Dir bei gamesmania.de täglich die neuesten Spieleinfos zu holen!

www.gamesmania.de



Inkl. heißen Infos
über Dreamcast!

 **GAMES
MANIA.DE**

Das Spielmagazin im Netz

GAMES : NEWS : REVIEWS : PREVIEWS : PATCHES : DEMOS

EINFACH SCHNELLER INFORMIERT

Realistischer
kann ein Rollen-
spiel nicht ge-
spielt werden



Schöpfungs Geschichte



In nur sieben Tagen schuf Gott Himmel und Erde. Und entsprechend hingeschlampft sieht das Ergebnis ja auch aus. Deshalb ließ man sich für die perfekte Welt von *Arcatera* satte 15 Jahre Zeit

A

rcatera – was ist das eigentlich? Laut Herstellerangaben handelt es sich dabei um ein „nichtlineares Echtzeit-Rollenspiel“. Innerhalb von drei Wochen muß das üble Treiben

des Herren der Finsternis gestoppt werden. Durch das nichtlineare Spielprinzip kann *Arcatera* völlig unterschiedliche Verlaufsformen und somit auch Spielausgänge nehmen. Je nachdem für welche Marschroute man sich entscheidet oder wie sich die Helden gegenüber den NPCs, also den Nichtspielercharakteren, verhalten, sind bis zu zehn verschiedene Ausgänge des Spiels möglich. Entwickelt wird *Arcatera* von Westka Entertainment in Köln, vertrieben wird es in Deutschland von Ubi Soft. Doch genug der Vorrede, schauen wir uns doch einmal an, wie ein solches Rollenspiel entsteht.

Chronist

Markus Hermannsdorfer

Fotos

1. Rollenspielverein e.V.
Aschaffenburg/die Band
Minotaurus

IdeenReichtum

Arcatera entstand nicht auf der Grundlage „Hey, wir brauchen schnell irgendwas für Dreamcast“ oder „Tolle Grafikengine, laß uns schnell ein Spiel drumherum basteln“. Es basiert vielmehr auf einem Pen & Paper-Rollenspiel, das von Westka-Chefdesigner Sascha Hussok bereits vor 15 Jahren erfunden wurde. Seitdem wurde es ständig erweitert, durchdacht und verbessert. Der Mann wußte auch genau, was er tat, denn er gehört sozusagen zu den Vorvätern des deutschen Pen & Paper-Rollenspiels. Er spielte bereits lange bevor es diese Art Spiel in Deutschland gab. Seinerzeit importierte er

WaldLichtung

Wir fordern von Ubi Soft die sofortige Herausgabe einer Arcatera-GD-ROM



► noch Rollenspiele aus England. Ganz klar, daß Sascha jetzt eine wichtige Rolle bei der Dreamcast-Umsetzung spielt. „Wir haben versucht“, so der Meister persönlich, „Arcatera zu einem Spiel zu machen, das auch die Spieler anspricht, die einfach nur Spaß an Fantasy oder einem guten Adventure haben. Gleichzeitig sollte es aber auch die nötige Tiefe mitbringen, um den erfahrenen Rollenspieler herauszufordern und zu begeistern“. Arcatera funktioniert nach dem Point-and-Click-Prinzip, daher ist die Bedienung des Spiels verhältnismäßig einfach. Eine komplizierte Steuerung käme für ein Konsolenspiel ohnehin nicht in Frage – wer will denn schon ein Joypad mit 300 Knöpfen bedienen?

Arcatera spielt in einer mittelalterlichen Welt, die von all den uns liebgewordenen Tolkienischen Kreaturen bevölkert ist. Also: Elfen, Orks und Zwerge begegnen dem Spieler auf seinem Weg durch die Stadt Senora. Diese gehört zum Kontinent Koilcon, der übrigens riesengroß ist und eine Menge Platz für Fortsetzungen bietet (muß man doch dran denken, oder?) Der Spieler steuert eine Gruppe von bis zu vier Charakteren, auf die – je nach Auswahl – die NPCs verschieden reagieren. Der eine haßt die Religion des Mönchs und spart daher mit vernünftigen Antworten, ein anderer fühlt sich einsam und ist deshalb an unserer attraktiven Zauberkundigen interessiert. Es gibt natürlich auch Computerfiguren, die sich unserer Party anschließen (die nennt man

WissensLücke



Stift und Papier

Vor etwa zehn Jahren setzten sich auch in Deutschland die Pen & Paper-Spiele durch. Der Meister, oft auch Spielleiter genannt, besitzt ein Heft mit der kompletten Handlung des Rollenspiels. Die Mitspieler bekommen einen sogenannten Heldenbogen. Dort tragen sie sämtliche Werte ihres Helden ein und ändern diese, falls nötig, ab. Das passiert, wenn der Held verletzt wird oder seine Astralenergie sinkt, weil er gezaubert hat. Die Mitspieler stellen dem Meister Fragen und müssen aufgetragene Rätsel lösen. Obwohl die Gegner meist vorgegeben sind, kann der Meister nach eigenem Gutdünken entscheiden ob die Orkenarmee jetzt aus zwei oder fünfzehn Orks besteht. Weil der Spielleiter gleichzeitig der Bösewicht ist, kann er Spielverlauf und Schwierigkeitsgrad wesentlich beeinflussen. Wie gnädig er ist, richtet sich normalerweise nach der Anzahl und Stimmung der Spieler oder nach den

Regeln, die im Heft vorgegeben sind. Kampf, Verteidigung, Gelingen von Zaubern und ähnliches wird in der Regel durch Würfel entschieden. Zu den wichtigsten Rollenspiel-Systemen in Deutschland zählen *Midgard*, *Das Schwarze Auge* und die *Advanced Dungeons & Dragons-Serie*. Neben mittelalterlichen Szenarien sind oft Krimis oder Science-fiction-Themen zu finden. Die Pen & Paper-Spieler sind meist bunt zusammengewürfelte Cliquen, die oft die ganze Nacht durchspielen. Vielen reicht es nicht, die im Handel erhältlichen Hefte zu kaufen. Sie schreiben entweder Geschichten zu bestehenden Rollenspielen oder erfinden solche sogar komplett neu. Sascha Hussok gehört zu den letzteren. Arcatera ist als Pen & Paper-Version allerdings nicht im Handel erhältlich.

DiebesGut

So hübsch ihr Lächeln auch ist, die Diebin klaut alles, was sie kriegen kann

Freiwild: Alle NPCs darf man ausrauben und beleidigen

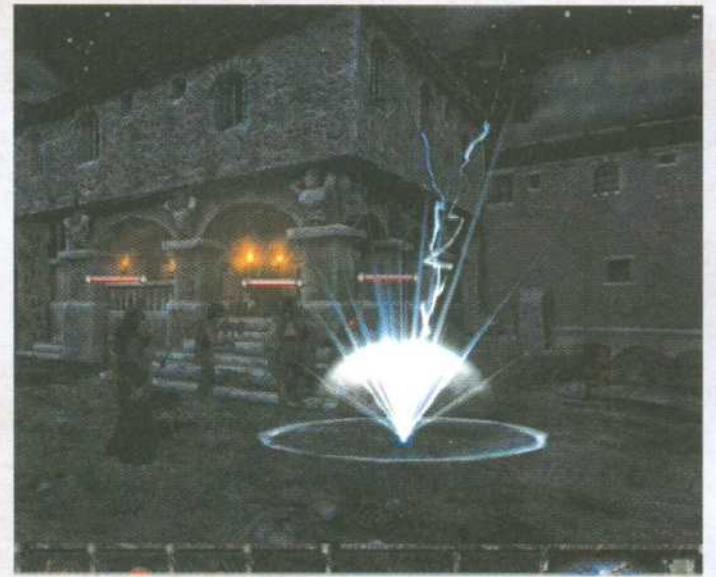
im übrigen kurz NPC, für Nichtspielercharaktere). Wie im richtigen Leben können wir mit ihnen verfahren, wie es uns beliebt. Beleidigen, ausrauben und sogar ermorden ist theoretisch möglich, aber man sollte nie das nichtlineare Spielprinzip aus dem Auge verlieren. Murksen wir beispielsweise einen NPC ab, bevor dieser wichtige Informationen preisgegeben hat, dürfen wir uns die Info entweder mühsam selbst beschaffen oder kommen gar nicht mehr ran. Kann doch frustrierend sein, oder?

Die Wesen in *Arcatera* folgen alle ihrem eigenen Lebensrhythmus. Überhaupt führt ganz Senora ein Eigenleben. Die NPCs sprechen miteinander, treiben Handel und tauschen Gerüchte aus. Es finden Wachwechsel statt, Patrouillen laufen durch die Straßen, Geschäfte haben individuelle Öffnungszeiten. All das passiert auch im Hintergrund, wenn der Spieler nicht in der Nähe ist um es zu beobachten. Ein ausgefeilte künstliche Intelligenz (KI) sorgt für lebensechte Reaktionen und Bewegungen der NPCs. Attribute, Fähigkeiten, Beruf, Tagesablauf und sogar die Vorgeschichte werden berücksichtigt und haben Einfluß darauf, wie sich der NPC gegenüber den Helden verhält. Die NPCs merken sich sogar, wie wir uns ihnen gegenüber beim letzten Mal verhalten haben.

Treffen wir also auf ein besonders rachsüchtiges Exemplar, dürfen wir uns ruhig auf Kampf einstellen. Der Spieler hat die Aufgabe, die NPCs zu studieren. Wenn man weiß, was ein NPC eigentlich will und wie er uns gegenüber eingestellt ist, kann versucht werden, ihn für die eigenen Ziele einzuspannen. In *Arcatera* muß sich der Spieler von althergebrachten Spielmethoden verabschieden. Es gibt keinen alten Mann, der das ganze Spiel über darauf wartet, gefunden zu werden, damit er uns die Schatzkarte in die Hand drücken kann. Von Räufern wird man möglicherweise tagelang beobachtet bevor sie einen geplanten Überfall durchführen. Natürlich wird das Spiel dadurch lebensechter.

Frustlos glücklich

Sascha und noch einige andere Mitglieder des Westka-Teams sind selbst begeisterte Rollenspieler und haben jahrelange Erfahrung vorzuweisen. Für *Arcatera* nahmen sie sich vor, all das auszumerzen, was uns bei anderen Rollenspielen immer wieder nervt. Es gibt keinen interessanten Gegenstand, der nicht aufgenommen oder verändert werden kann. Es gibt keine Türen, die nicht benutzt werden können. Auch die sonst typischen Handlungsketten wurden vermieden. Der Spieler muß also nicht erst den krummen Zauberstab mit dem stinkenden Fisch benutzen und beides unter ständigem Rühren in den Abguß schütten, um weitere Räume mitsamt weiteren unlogischen Rätseln freizuschalten. Wenn bei *Arcatera* irgendetwas nicht machbar ist, gibt es dafür immer eine logische Erklärung. Die



BurgFrieden

Einen guten Ausblick bietet dieser Wachturm. Ideal für den Koilcon-Touristen



ForscherDrang

Die Welt von *Arcatera* ist mystisch, mittelalterlich und voller Rätsel

▶ Stadtwachen lassen uns beispielsweise nicht ohne die erforderliche Genehmigung nach Mittelstadt. Verschiedene Lösungswege führen hier zum Ziel: Ich kann jemandem seinen Wohnungsnachweis stehlen und komme damit durch die Kontrolle am Stadttor. Oder ich warte auf einen Messetag, an dem alle Stadttore geöffnet werden und verstecke mich drinnen. Ein Auftrag für jemanden, der in Mittelstadt wohnt, kann erfüllt werden. Oft ist derjenige dann geneigt, uns einzuladen. Es gibt noch viele andere Lösungen für das Problem und alle funktionieren, weil sie logisch sind.

Hilfe in der Not

Bei soviel Freiheit besteht natürlich schnell die Gefahr, daß man sich in seinen Überlegungen versteigt. Damit wir stets die Kontrolle behalten, bauen die Programmierer drei Hilfemöglichkeiten ein. Im Remember-Window werden die Antworten und Kommentare der NPCs sortiert aufgelistet und können jederzeit nochmals abgerufen werden – mitschreiben ist also unnötig. Hier werden auch die ausstehenden Aufträge verwaltet. Der Druiden Woolenar ist sozusagen der gute Geist des Spiels. Er weist von Zeit zu Zeit auf wichtige Dinge hin und verschafft uns quasi neue Aufträge. Etwa so, wie es der Meister im Pen & Paper-Rollenspiel tut. Woolenar gehört zu den NPCs, die man tunlichst nicht abmeucheln sollte. Also reißt Euch gefälligst am Riemen! Das interaktive Intro schließlich ist praktisch eine Bedienungsanleitung auf GD-ROM. Für jede Spielfigur gibt es ein Extra-Intro. Neben

den Bedienungsmechanismen von *Arcatera* wird auch die vielzitierte philosophische Frage beantwortet: Wer bin ich, wo komm' ich her, wo geh' ich hin – und was zur Hölle mache ich in Senora?

Ohne Technik geht's nicht

Beschreibt man die Entstehung eines Spiels, kann natürlich die Technik nicht ganz außer acht gelassen werden. *Arcatera – Die schwarze Sonne*, so der vollständige Name des Spiels, wird in C++ programmiert. Für zeitkritische Routinen benutzen die Westka-Leute Assembler. Hardwarebeschleuniger und Programmerroutinen wie DirectX werden natürlich berücksichtigt. Die ausdrucksstarken Figuren und äußerst detailreichen Hintergründe werden auf Silicon-Graphics-Workstations gerendert. Die Hintergründe werden bildschirmfüllend animiert (beispielsweise im Schein einer Fackel), oft werden viele Spielfiguren gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt, um eine belebte Atmosphäre zu erzeugen. In Echtzeit berechnete, voll animierte Schatten, trilineares Filtering, sowie Echtzeit-Lichteffekte erzeugen einen realistischen Eindruck. Die

GruselKabinett

Ist das jetzt ein Rollenspiel oder die neueste Kollektion von Karl Lagerfeld?



KampfesLust

Wer alle Gegner in *Arcatera* besiegt hat, darf in freier Wildbahn sein Glück versuchen

Zauberstab

Dieser Held ist nicht blau, weil er betrunken ist, er wurde Opfer eines Magiers



DunkelKammer

Eine Fackel wäre hier wirklich dienlich gewesen

Arcatera könnte es sogar mit Shenmue aufnehmen

besondere Würze bilden Lichtexplosionen bei Zaubersprüchen, Nebel und ähnliche Spezialeffekte. Arcatera dürfte selbst Yu Suzukis langerwartetem Dreamcast-Knaller Shenmue in nichts nachstehen. Der Soundtrack soll sich der jeweiligen Situation im Spiel und den Handlungsweisen der Helden anpassen. Die Soundeffekte sind natürlich in Stereo und in ihrer Lautstärke variabel. Damit entsteht fast der Eindruck von Dolby Surround. Die Sprachausgabe ist durchgängig digital.

ZukunftsBlick

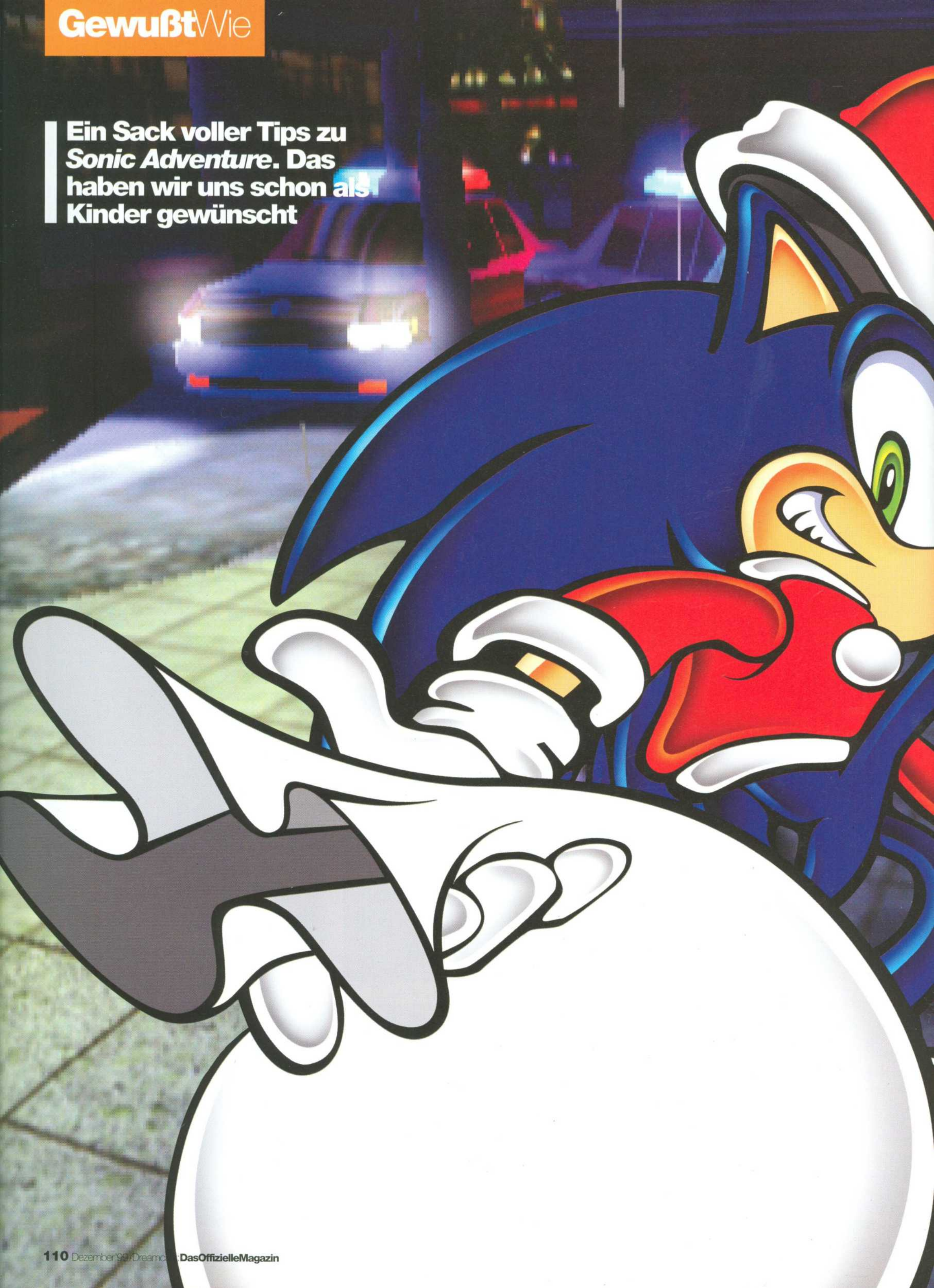
Im nächsten Teil werfen wir einen genaueren Blick auf die Grafik im Spiel. Wir verfolgen einige Charaktere von der Idee auf dem Papier über den grafischen Entwurf bis hin zum endgültigen Design und der Animation. Außerdem werden wir einige Orte des Spiels vorstellen und einige Einblicke in deren Entwicklung geben. Hey, was habt Ihr erwartet? Daß wir alles gleich am Anfang vorstellen? Wie gesagt, die Schöpfungsgeschichte kann schon mal etwas länger dauern. Und so schlampig wie der Herrgott wollen wir ja nicht sein...



FremdWörter

Begriffe	Erklärung
Avatar	Wortneuschöpfung für „Held“. Erfunden von den <i>Ultima</i> -Programmierern, benutzt diesen Begriff inzwischen die gesamte Weltpresse.
Angriff	Ein Wert, der angibt, wie effektiv unser Angriff sein wird.
Bewegungspunkte	Je mehr Gegenstände ein Held zu schleppen hat, desto langsamer bewegt er sich natürlich. Viele Rollenspiele verrechnen Kampf- und Bewegungspunkte.
Charisma	Je besser unser Held aussieht, desto mehr Erfolg hat er (unter anderem bei Frauen). Ein hoher Wert macht das Gespräch mit vielen NPCs leichter.
Druide	Zauberkundiger, der sich vorwiegend mit dem Herstellen von Tränken und dem Ausprobieren neuer Rezepturen beschäftigt.
Dämon	Schwarzblütige Kreatur, die von einem Magier oder Druiden beschworen wird. In der Regel vom Beschwörer gelenkt, selten intelligent.
Dungeon	Unterirdisches Labyrinth. Sehr beliebt bei Rollenspielern. Es gibt sogar Spiele, die nur im Dungeon spielen.
Elf	Feenähnliche Wesen mit Spitzohren, die meist im Wald leben. Sie besitzen Zauberkräfte und sind oft geschickt im Umgang mit Pfeil und Bogen.
Fee	Gibt's nicht nur im Märchen, sondern auch in vielen Rollenspielen.
Ghoul	Schleimiges, ekelhaftes Wesen, das meist auf Friedhöfen lebt und sich von Leichen ernährt.
Hexe	Reitet auf dem Besen, ist sehr naturverbunden und natürlich der arkanen Künste mächtig.
KI	Abkürzung für „Künstliche Intelligenz“. Diese wird den Figuren mittels einer speziellen Programmiersprache verpaßt.
Magier	Beherrscht viele Zaubersprüche und sollte in keiner Heldengruppe fehlen. Viele Rollenspiele bieten schwarze, graue und weiße Magiere an.
Magiesysteme	Die schwarze Magie umfaßt meist Kampfzauber und die Beherrschung von Dämonen. Graue Magie ist neutral und bietet von allem etwas. Die weiße Magie dient oft dem Beherrschen von Tieren und dem Heilen. Die meisten Rollenspiele unterstützen diese Einteilung.
NPC	Abkürzung für „Non playable character“. NPCs sind alle Figuren, auf die unsere Heldengruppe im Verlauf des Spieles trifft.
Ork	Seit Tolkiens <i>Hobbit</i> orken sich diese Schwarzpelze praktisch durch jedes existierende Rollenspiel.
Paladin	Ein geschickter Schwertkämpfer, der sehr oft in Rollenspielen anzutreffen ist. Gehört in jede gute Helden-Party.
Parade	Wert, der angibt, wie gut sich der Held verteidigen kann.
Räuber	Tauchen meist dann auf, wenn man am wenigsten damit rechnet.
Tiere	Kommen in allen Formen und Farben vor. Können als Nahrung, Träger und ähnliches eingesetzt werden. Tiere sind oft Verbündete der Hexen.
Zwerg	Arbeitet meist in Minen und besitzt viel Körperkraft. Gut zum Aufspüren von Geheimtüren und Schätzen.
Zombie	Standardfigur in jedem Rollenspiel. Lebender Toter, der in der Regel von einem Magier gesteuert wird.

Ein Sack voller Tips zu *Sonic Adventure*. Das haben wir uns schon als Kinder gewünscht



Sonic- Komplett- lösung

Teil 3

Ring frei für die dritte und letzte Runde unserer großen Sonic-Lösung. Diesmal spielen wir mit Super-Sonic, stöbern durch die Bonus-Levels und züchten uns in „A-Life“ eine kleine Chao-Kreatur

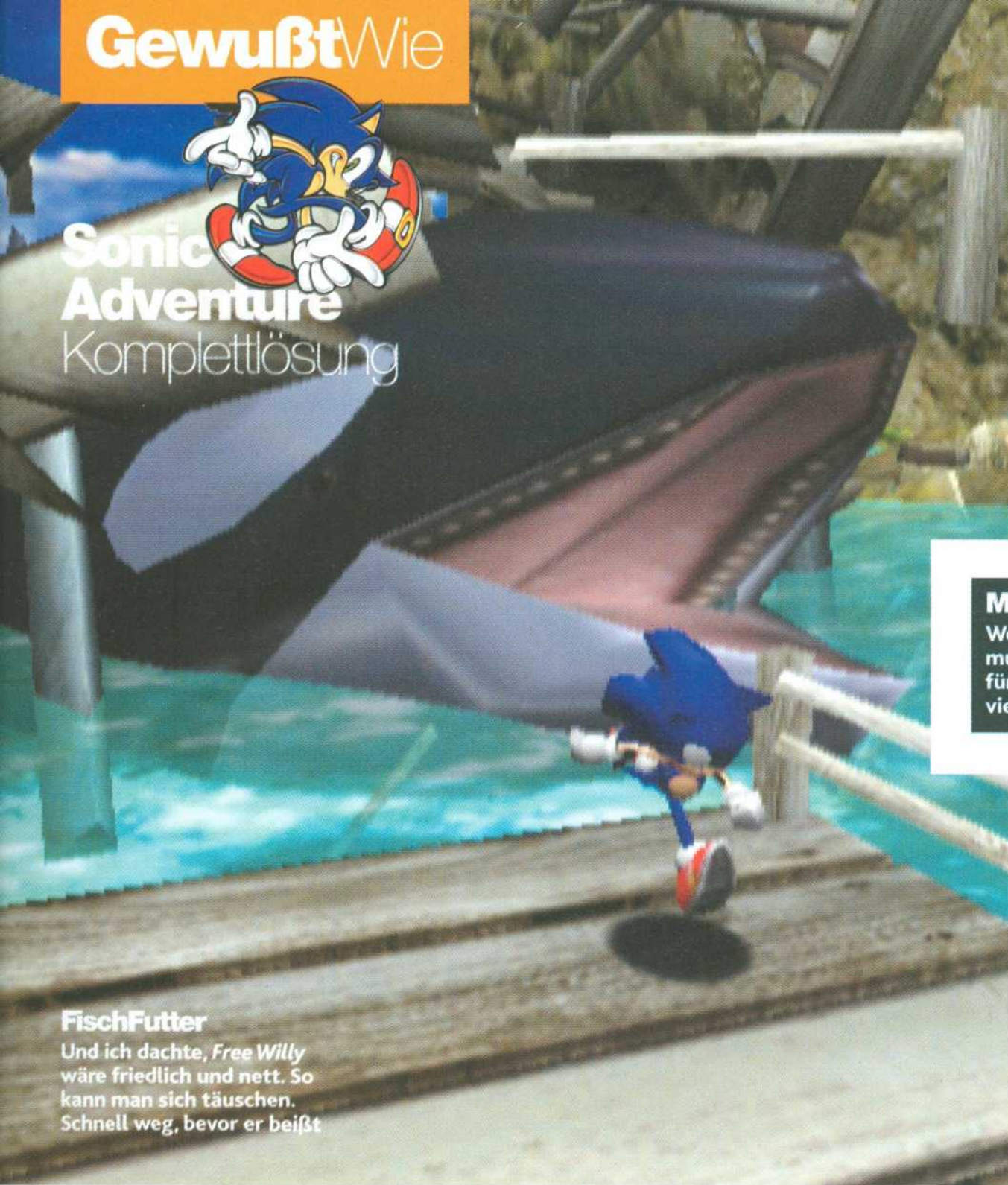
Das ist die Geschichte der Mutter aller Igel. Super Sonic ist die Belohnung der Programmierer an alle, die das Spiel bis hierhin geschafft haben. Wenn seine Geschichte beginnt, sehen wir zunächst einen Chaos-Edelstein im Inneren von Tails' Flugzeug, das in der Nähe von Bigs Haus steht. Anschließend sehen wir, wie die Insel in den Ozean zurückfällt. Nach einem gut gemachten Szenenwechsel sehen wir Dr. Robotnik, wie er aus dem Regenwald flieht. Er trifft auf Chaos, der auf dem Weg steht. Ein weiterer Bildschnitt bringt uns zu Knuckles auf seiner Insel. Er findet heraus, warum die Insel ins Meer gefallen ist: Einer der Chaos-Edelsteine fehlt. In der Nähe sieht er einen halb bewußtlosen Dr. Robotnik, der gerade Chaos heraufbeschwört. Die nächste Szene zeigt Sonic, der sich am See von Mystic Ruin entspannt. Tails kommt aufgeregt angelaufen und meldet, daß er Dr. Robotnik in der Nähe von Knuckles' Insel gesehen hat. Wir benutzen die Höhle beim Mystic-Ruin-Bahnhof, um zur Insel zu gelangen.



Erforscher
Markus Hermannsdorfer



Sonic Adventure Komplettlösung



FischFutter

Und ich dachte, *Free Willy* wäre friedlich und nett. So kann man sich täuschen. Schnell weg, bevor er beißt



Mutantenigel

Wer mit Super Sonic spielen will, muß erst mal einiges leisten. Dafür geht mit diesem Igel-Mutanten vieles etwas leichter von der Hand



► Dort finden wir Dr. Robotnik und Knuckles, die beide am Boden liegen. Die beiden wurden von Chaos angegriffen, der sich zu allem Unglück auch noch sämtliche Edelsteine geschnappt hat. Knuckles beauftragt Sonic damit, alle Edelsteine zurückzuholen. Sollte er dies nicht schaffen, würde Chaos zu einer unbesiegbaren, die Welt beherrschenden Kreatur heranwachsen. Anschließend erscheint Tikals Geist und bringt Sonic zurück in die Zeit, als der Tempel in Flammen stand. Wir rennen den Tempel hoch und sehen Tikal und einige Chaos-Kreaturen, die versuchen, den Häuptling des Echidna-Stammes und einige seiner Stammesbrüder vom Master-Edelstein fernzuhalten. Die Echidna-Krieger wehren sich und töten die Chaos-Kreaturen. Als sie die Treppe hochgehen wollen, erscheint Chaos. Wir laufen mit Sonic sofort zu Tikal. Sie steht auf und rennt in Richtung Edelstein, direkt auf Chaos zu! Wir folgen ihr schnellstmöglich. Wenn beide den Edelstein erreicht haben, spricht Tikal einen Zauberspruch. Ein Lichtblitz erfolgt und Sonic wird durch die Zeit zurücktransportiert. Er wacht bei Tails auf. Dieser erinnert ihn an den letzten Edelstein, der noch in seinem Flugzeug liegt. Wir gehen zurück zum Regenwald. Als wir ankommen, bildet sich eine riesige Flutwelle und spült den Edelstein vom Flugzeug direkt in Chaos' Arme. Jetzt besitzt er alle Edelsteine. Eine Zwischensequenz zeigt uns, wie Chaos Station Square dem Erdboden gleichmacht. Jetzt steht Sonic vor Perfect Chaos. Dr. Robotnik versucht seine eigene Erfindung mit dem Transporter anzugreifen, aber Chaos läßt ihm keine Chance. Dann erscheint Tikals Geist. Sonic löst automatisch das Rätsel ihrer Herkunft und sie materialisiert sich. Als die wirkliche Tikal erscheint, lösen sich die Edelsteine von Perfect Chaos. Alle anderen fünf Charaktere (einschließlich E-102 in Vogelgestalt) erscheinen. Tails erklärt Sonic, daß er die Chaos-Edelsteine benutzen muß, um der unbesiegbare, supertolle und igelhafte Super-Sonic zu werden. Sonic läßt sich nicht lange bitten, und schon stehen wir dem schwersten und kompliziertesten

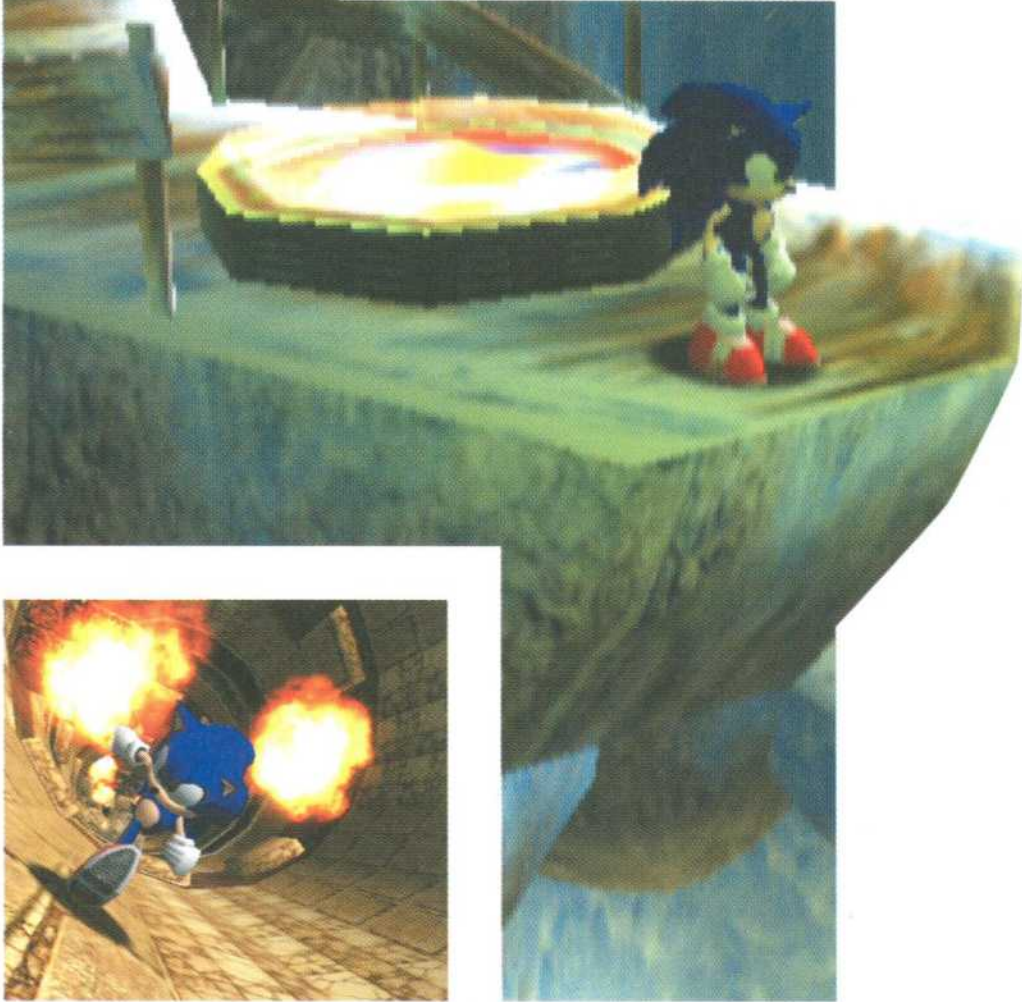
Mit Durchschnitts-Igeln gibt sich Perfect Chaos gar nicht ab. Hier müssen echte Männer wie Super-Sonic rangehen

Endgegner des ganzen Spiels gegenüber: Perfect Chaos. Super Sonic muß alle Chaos-Edelsteine und außerdem immer 50 Ringe besitzen. Ansonsten verwandelt er sich wieder in einen normalen, schnöden Igel. Am Beginn des Endkampfes besitzen wir genau 50 Ringe. Perfect Chaos muß so schnell wie möglich besiegt werden, sonst gehen uns die Ringe aus. Als normaler Sonic überlebt man diesen Kampf keine zwei Sekunden! Perfect Chaos muß zweimal angegriffen werden. Das erste Mal ist noch verhältnismäßig leicht: So schnell wie möglich nach vorn rennen und Ringe aufsammeln, bevor Chaos angreift. Tut er es, sind wir nur noch Matsch. Wir rennen direkt in den Körper der Wasserkreatur. Super Sonic schraubt sich nach oben zum Gehirn des Monsters und verletzt es. Auf diese Weise muß Perfect Chaos dreimal getroffen werden. Aber das war nur der Anfang. Wir dürfen es noch ein zweites Mal versuchen, dieses Mal hat Perfect Chaos allerdings doppelt so viel Feuerkraft wie vorher. Viel Glück – Ihr werdet es brauchen!

Wenn Perfect Chaos zerstört ist verwandelt er sich zurück in Chaos 0. Eine Gruppe von Chaos-Kreaturen versammelt sich um ihn. Sonic, Knuckles und Tails beobachten das aus sicherer Entfernung. Tikal erscheint und bringt Chaos zurück zum Master-Edelstein. Bevor sie verschwindet, bedankt sie sich noch bei Sonic und seinen Helfern. Dr. Robotnik verläßt die Szenerie ebenfalls. Als alle sprachlos dastehen, will Tails Sonic etwas ins Ohr flüstern. Aber Sonic ist nicht mehr da. Wir sehen ihn nur

RätselRaten

Mich laust ein Igel!
Wo geht es denn
hier bloß weiter? Gott
sei Dank sind wir nicht
auf den Kopf gefallen



noch am Horizont davonflitzen. Und das war es auch schon in diesem Abschnitt. .

Kleine Zuckerl

Als wäre *Sonic Adventure* nicht schon umfangreich genug, beschenken uns die Macher als Fleißaufgabe noch sechs Bonus-spiele. Diese werden genauso wie die Action-Level aktiviert. Hier ein kleiner Überblick: In Sky Chase Act 1 greifen Sonic und Tails Dr. Robotniks Transporter mit einem Flugzeug an. Gesteuert wird ganz normal, gefeuert wird mit A. Dr. Robotnik schießt uns in jedem Fall ab (sonst würde das Adventure nicht weitergehen). Der Sky Chase Act 2 läuft im Prinzip genauso ab, nur hat Tails sein Flugzeug erheblich aufgemotzt. Am Ende muß Dr. Robotniks Primärwaffe zerstört werden. Warten, bis der Schutzschild geöffnet ist und die Kanone nicht auf uns schießt, dann anlegen, zielen und Feuer! Die Snowboard-Sequenz des Ice-Cap-Levels haben wir bereits behandelt. Für Sonic und Tails gibt es davon noch eine Spezialversion. Wem der Schnee nicht reicht, der kann im heißen Wüstensand sein Glück versuchen. Spielerisch läuft das Sand-Boarding genauso ab wie das alpine Pendant. Der Twinkle Circuit, für Sonic der erste Teil des Twinkle-Park-Level, kann von allen Charakteren als Bonusrunde gespielt werden. Nur Amy darf sich am Hedgehog Hammer amüsieren. Ausnahmsweise muß hier Dr. Robotnik verschont werden. Nicht zu verachten sind die auftauchenden Super-Sonic-Köpfe, von denen einer satte 300 Punkte bringt. Ideal für jeden Kopfgeldjäger. Das netteste Gimmick von *Sonic Adventure* ist zweifellos A-Life. Kleine Chao-Kreaturen, die im *Sonic Adventure* an vielen Stellen zu finden sind, können auf dem Memory Pack abgespeichert und dann in Tamagotchi-Manier gefüttert und großgezogen werden. Saturn-Spieler kennen dieses Konzept bereits aus *Nights*. Laufen wir also kurz durch das *Sonic Adventure* und lesen ein paar Chao-Kreaturen auf. ➔



GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Ab sofort auch ONLINE
<http://www.gamerspoint.de>



ANRUFEN
INFORMIEREN !!!

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr,
werden am selben Tag versandt
und sollten am nächsten Tag
bei Euch sein !!!

Super Service, Gelle Preise und Jetzt
auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Neuheiten... ein KLEINER Auszug

 89,95	 99,95	 179,95 + Angelpad	 149,95 + Gun
 109,95	 109,95	 89,95 + Klaim	 99,95
 109,95	 109,95	 89,95	 89,95
 89,95	 89,95	 89,95	 89,95
 104,95	 89,95 NEU	 89,95	

Aktuelle Preislisten per FAX Resident Evil Figuren ab 19,95 DM Soundtracks + Videos Lösungsbücher ab 9,95 DM Zubehör ohne Ende DVD VIDEO

Neuheiten

Dreamcast	Merchandise
Joypad original 59,95	Baseball Cap ab 5,95
Joypad Verlängerung 14,95	Action Figuren ab 24,95
Arcade Joystick 99,95	Maske SCREAM 39,95
ASCII Flight Stick 199,95	Maske SW-Boba Fett 84,95
SCART Kabel 44,95	Maske SW-Darth Vad. 84,95
RGB Kabel 39,95	Pin's ab 4,95
Keyboard original 59,95	Schlüsselanhänger ab 3,95
Lenkrad original 129,95	Soundtrack's MDK ab 9,95
Memory Card - VMU original 59,95	T-Shirt's ab 4,95
Rumble Pack original 44,95	Comic's ab 5,90

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE) Telefax: 0721-93357 28
Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)

Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

Das Video Play Lädchen Sudetenstr. 14 31311 Uetze 05173 - 2290	World Games Albaxer Str. 1 37671 Hötter 05271 - 920932	Softmouse Rheingoldstr. 25 38112 Braunschweig 0531 - 2321450
Gamestation Hattinger Str. 191 44795 Bochum 0234 - 3252052	Gamers Point Oberhausen Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518-33/44 TOP	Kriwat Olle Beek 9 46569 Hünxe 02858 - 7131
Your Level Kronenstr. 21-23 78054 VS-Schwenningen 07720 - 36402	Gamer's Paradise Untergasse 1 34576 Homberg (Efze) 05681-609455 NEU	Musi-X-treme Kirchlern 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780

Sonic Adventure Komplettlösung



FleißArbeit

Für brave Sonic-Spieler gibt es viele Fleißaufgaben. Bonus-Levels, A-Life-Kreaturen und vieles mehr



A-Life

Hallo, wo seid ihr?

Die Chao-Kreaturen sind in Eiern versteckt. Neben normalen bunten Eiern findet man im *Sonic Adventure* auch silberne, goldene und schwarze. Diese beinhalten die Chao-Kreaturen. Die Farbe steht für spezielle Eigenschaften unserer neuen Haustiere. In Station Square sind drei Eier versteckt. Zwei davon finden wir im Main Chao Garden. Das Hotel betreten und den Aufzug benutzen. Das dritte befindet sich in dem Stadtteil, wo Sonic nach dem Speed-Highway-Level landet. Dort gibt es ein Gebäude mit großem Innenhof. Direkt bei der Ziegelmauer steht ein eiförmiger Stein. Mitnehmen und den Antiquitätenladen betreten. Das goldene Ei von der Plattform nehmen und den Stein drauflegen, um die Sicherheitstür auszuschalten. Dann mit dem Ei den Laden verlassen. Auch in Mystic Ruin gibt es Eier. Zu dem kleinen Tal bei Tails' Haus gehen, Höhle betreten und die Lore benutzen. Sie bringt uns direkt zum Mystic Ruin Chao Garden. Ein Eierspender befindet sich hinter dem Wasserfall. Den großen Quader beim See drücken, schon fällt ein Ei heraus. Sehr beliebt sind die Eier von Dr. Robotniks Transporter. Chao-Kreaturen aus diesen Eiern haben ein verrücktes, dämonisches Grinsen – und wer will schon diese kreuzbraven Pokemon-Knuddler? Amy kann, wenn sie von E-102 befreit wird, die Zelle verlassen und das Whack-a-Mole-Spiel benutzen. Gewinnt sie, öffnet sich die Tür der zweiten Zelle. Aus dieser können wir ein schwarzes Ei entnehmen. Schwarz wie Dr. Robotniks Seele... Was machen wir nun mit den Eiern? Zunächst bringen wir sie zu den Chao-Gärten. Immer, wenn wir einen Chao-Garten betreten, lösen sich die in den Action-Levels geretteten Tiere von uns und können mit den Eiern kombiniert

werden. Endlich wissen wir, warum wir all die niedlichen und possierlichen Tierchen in *Sonic Adventure* befreit haben. Wir brauchen ihre Seelen, um schwarzes, dämonisches Leben zu züchten, harhar! Jeder Chao-Garten kann maximal acht Kreaturen beherbergen. Ist der Garten voll, kann keine Kreatur vom Visual Memory dort abgeladen werden. Man kann Kreaturen aus anderen Gärten per Teleporter herbeiholen, aber beim nächsten Spiel werden die überschüssigen Kreaturen per Zufallsgenerator auf alle Gärten im Spiel verteilt. Drei Chao-Gärten gibt es im *Sonic Adventure*: Der erste ist in Station Square (Aufzug im Hotel benutzen), der zweite in Mystic Ruin (Höhle im Tal hinter Tails' Haus) und der dritte auf Dr. Robotniks Transporter. Wenn dieser abgestürzt ist, kann man auf zwei Wegen dorthin gelangen. Am Bahnhof von Mystic Ruin gibt es ein Floß, am Strand beim Hotel in Station Square liegt ein kleines Boot. Im vorderen Teil des Transporters hüpfen wir auf einen der zwei Hebel auf dem unteren Deck, um den Zug herbeizuholen. Das funktioniert nur, wenn die Lämpchen leuchten. In der hinteren Sektion angekommen, benutzen wir den Aufzug mit der runden Plattform und fahren nach unten. Wir kommen in einen Raum mit drei Türen. Am anderen Ende des Raumes befindet sich eine Treppe. Diese gehen wir hoch und finden eine verschlossene Tür mit sechs beschrifteten Knöpfen. Wir schreiben auf diesen E-G-G-M-A-N – und schon öffnet sich die Tür. Raum betreten und Teleporter benutzen.

Die Eier können nur in den Chao-Gärten gepflegt werden. Mit dem Y-Knopf aufnehmen, noch einmal Y drücken und halten, schon erhält unser Ei die wohlverdienten Streicheleinheiten. Sie können auch attackiert werden (wird im Spiel ebenfalls als Pflege angerechnet), allerdings haben unsere Kreaturen dann beim Ausschlüpfen miese Laune. Hat man im Spiel mindestens zwei Gärten besucht, tauchen Teleporter auf. Über diese können alle Gärten besucht werden. Gegenstän-



KinderÜberra-schung

Ich bin klein, bunt und stecke in einem Ei. Ich erfülle drei Wünsche in einem: Spannung, Spiel und keine Schokolade



BöseWicht
Das wird aus den lieben kleinen Chao-Kreaturen, wenn wir A-Life spielen



KurzFassung

Schalten und Walten



Eigenschaften

Die Charaktere in *Sonic Adventure* haben unterschiedliche Eigenschaften: Sonic ist extrem schnell und kann Gegner gezielt attackieren, Tails' Haupteigenschaft ist zweifellos das Fliegen. Knuckles kann Gegenstände wie beispielsweise das Master Emblem aufspüren. Amy spielt gerne mit Hebeln und Knöpfen, ist aber etwas feige. Deshalb versucht sie immer schnellstmöglich den Level zu beenden. Big, der fette Kater, hat nur eins im Sinn: Fischen! (Für die

Big-Level kann man mit *Get Bass* ein paar Trainingsstunden einlegen.) E-102 kann Tiere befreien, die gefangengehalten werden. Und Super Sonic schließlich ist die „Mutter aller Igel“.
Diese Figur erhält man erst, wenn alle anderen Missionen erfolgreich durchgespielt sind. Die Levels in *Sonic Adventure* sind so gehalten, daß die speziellen Fähigkeiten der einzelnen Charaktere ausgenutzt werden müssen, um sie lösen zu können.

Game It!

ENTERTAINMENT SOFTWARE

... und so erreichen Sie uns:

- ① ☎ 0831/57 51 57
0180/522 5300
- ② Telefax: 0831 / 57 51 555
- ③ Internet: <http://www.gameit.com>
- ④ email info@gameit.com
- ⑤ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich:

Game It!
A-6691 Junholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch
Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten wie für Deutschland

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

- 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 49,99 Warenwert frei
- Vorkasse / Scheck DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikeln: ab 49,99 Warenwert frei

Preise Stand 12.11.99 **P = Preisänderung**
* = noch nicht verfügbar am 12.11. **N = Neu!**

DREAMCAST HARDWARE

Dreamcast	489,99
Controller Sega	54,99
Arcade 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

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Handelanfragen willkommen!
(0831/57515 - 52 & 54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12 - 030/24721741

16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4 - 03302/272706

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 -
04131/735386

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden
Obere Königstr. 3-5 -
0561/7392030
(gegenüber Discothek New York)

35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 - 06403/92280

39104 Magdeburg
Liebigstr. 6
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelmstr. 9 -
06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 -
06251/581564

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 - 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 - 07274/778045

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 -
06341/930570

87435 Kempten
in der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21
08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

88212 Ravensburg
Marktstr. 12 - 0751/3528352

89073 Ulm
Hafengasse 23 - 0731/9216497

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

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 -
09621/48760

95028 Hof
Pfarr 11 - 09281/141490

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 - 09231/667650

**Konsolenartikel ab 50,-
versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto**

DREAMCAST SOFTWARE

Aerowings	84,99
Billard Nights*	84,99
Blue Stinger	94,99
Buggy Heat*	89,99
Ceasar's Palace*	84,99
Cool Boarders*	89,99
D2*	89,99
Dynamite Cop*	89,99
Fighting Force 2*	89,99
Formula 1*	109,99
Geist Force*	109,99
Get Bass incl. Angel*	189,99
Hydro Thunder*	104,99
Incoming	109,99
J. White's Cueball	84,99
Jeremy McGrath*	84,99 N
Marvel vs. Capcom*	94,99
Metropolis*	109,99
Millenium Soldier	99,99
NBA 2000*	89,99
NBA Showtime*	104,99
NFL Blitz 2000	104,99
NFL Quarterback*	84,99 N
Penpen*	94,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone	99,99
Psychic Force*	84,99 N
Racing Simulation 2	94,99
Ready to Rumble 2	104,99
Red Dog	89,99
Renegade Racing*	89,99
Sega Rally 2	109,99
Shadowman*	84,99 N
Snow Surfer*	89,99
Sonic Adventures	89,99
Soul Calibur*	109,99
Soul Fighter*	94,99 M
South Park*	84,99 N
South Park Rally*	94,99 N
Speed Devils*	89,99
Street Figh. Alpha 3	94,99
Stunt GP*	94,99
Super Cross 2000*	84,99 N
Suzuki Alstare Racer*	89,99
The House .2.+ Gun*	149,99
Tokyo Highway Chall.	84,99
Toy Commander	89,99
Trick Style	84,99 N
UEFA Striker*	94,99
Virtua Fighter	89,99
Virtua Striker 2*	89,99
World Wide Soccer*	89,99
Worms Armageddon*	94,99
WWF Attitude*	84,99 N
Y.A.R.G.*	84,99

Zusammen gekauft = gespart:
Sonic + Virtua Fighter 3 + Sega Rally 2* 299,99
DC + VMU + Vibration Pack + Controller* 629,99
alles zusammen 899,99

Hierauf kein Skonto!!

Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

**Gamestar-
Leserbefragung 9/98:**
Game It! ist der
bevorzugte Versender!
Kein anderer
Spieleversender
wurde häufiger als Ein-
kaufsquelle angegeben!



MonsterZucht

Dr. Frankenstein wäre stolz auf uns. Aus Eiern züchten wir Kreaturen mit großen Zähnen. Nicht so schleimig wie Aliens, aber bissiger



de und Kreaturen können ebenfalls teleportiert werden. Das Visual-Memory sollte immer im Joypad stecken. Die Charaktereigenschaften unserer Züchtungen werden automatisch gespeichert. Eine Kreatur kann vom Visual Memory in das Spiel zurückkopiert werden. Wird die Konsole abgeschaltet, bleibt sie mitsamt ihren Eigenschaften in dem Garten, wo sie abgesetzt wurde. Um alles abzuspeichern, was sich im Garten befindet, braucht dieser nur kurz verlassen zu werden.

werden daraus schöne große Kokosnüsse. Zum Baum gehen, Y drücken und halten. Mit dem Analog-Stick kann der Baum geschüttelt werden. Die am Boden liegenden Nüsse werden aufgesammelt und verfüttert. Wird eine A-Life-Kreatur attackiert, nimmt sie Schaden. Ist ihre Lebensenergie bei Null angelangt verschwindet sie. Die Kreaturen können nur durch Kokosnüsse geheilt werden. Wer seine A-Lifes keinerlei Gefahr aussetzen will, sollte am besten mit Amy spielen. Bei ihr löst der A-Button nämlich keine Attacke aus, was das Verletzungsrisiko erheblich senkt.



Aufzucht und Pflege

Der Y-Knopf ist so ziemlich das Wichtigste in A-Life. Mit diesem können Gegenstände oder Kreaturen aufgenommen werden, ohne sie zu verletzen. Steht eine A-Life-Kreatur vor uns und winkt mit den Armen, will sie gestreichelt werden. Mit dem Y-Knopf nehmen wir sie auf, anschließend drücken wir eine beliebige Richtung am Steuerkreuz. Befreite Tiere können nicht nur zur Erschaffung neuer Wesen benutzt werden. Bestehende Kreaturen können diese absorbieren und deren Fähigkeiten annehmen. Einfach mit dem Y-Knopf aufnehmen und unserer kleinen schwarzen Züchtung vor die Nase halten. Je mehr Tiere wir an unsere Kreatur verfüttern, desto schöner und größer wird sie. Pflegt man sein kleines Monster lange genug, wird es erwachsen. Es verwandelt sich wieder in ein Ei und schlüpft erneut. Diesmal allerdings mit allen Eigenschaften der absorbierten Tiere. Besteht die Befürchtung, daß die Kreatur sterben könnte, gibt es einen Trick: Nachdem die Sequenz beendet ist, ziehen wir das Visual Memory aus dem Joypad. Die Kreatur setzt sich hin, und eine Reihe Blumen wächst um sie herum. Wir nehmen eine andere Kreatur und berühren mit dieser den Todeskandidaten. Ein neues Ei erscheint und daraus entschlüpft ein Wesen mit Fähigkeiten beider Elternteile.

In allen drei Chao-Gärten gibt es Bäume mit kleinen Nüssen. Sieht man diese an und wartet etwa 15 Sekunden,

Ausdrucksweise

Unsere Kreaturen teilen sich uns durch Gestik und Aktionen mit. Normalerweise haben sie weit geöffnete Augen. Sieht man in ihren Augen ein X, sollte man das Wesen schnellstens mit ein paar Kokosnüssen besänftigen. Erblickt man dagegen eine dünne horizontale Linie, hat man seine Mutterpflichten erfüllt. Halbgeschlossene Augenlider bedeuten „Ich bin müde“. Kokosnüsse füttern, denn mit vollem Bauch schläft es sich einfach besser. Eine Kreatur mit einem Punkt über ihrem Kopf ist kein Grund zur Besorgnis. Wird aus dem Punkt ein Fragezeichen, fragt sich das Wesen, was es wohl als nächstes anstellen soll. Einfach beobachten und abwarten, bis sich die Kreatur entscheidet. Ein Ausrufezeichen bedeutet Überraschung, ein

Dr. Frankenstein rät: Benutzt Amy als Züchter, dann leben Eure Kreaturen weitaus länger!



TierPfleger

Ein Igel als Zoowärter? In *Sonic Adventure* gibt es doch wirklich alles. Kreaturaufzucht leichtgemacht



► Herz Zufriedenheit mit dem Schöpfer. Ein Kringel über dem Kopf bedeutet Unzufriedenheit. Wir empfehlen Kokosnüsse, gepaart mit Streicheleinheiten. Sitzt eine Kreatur tatenlos herum, ist sie müde oder desinteressiert. Füttern, aufnehmen oder noch besser ins Visual Memory laden. Winkende Kreaturen wollen gehätschelt werden. Eigenschaften wie Laufen, Schwimmen und Fliegen können im Visual Memory antrainiert werden.

A-Life im Visual Memory

Ausschließlich können Kreaturen weder im *Sonic Adventure* noch im Visual Memory gezüchtet und großgezogen werden. Man benötigt stets beides. Eine Kreatur aufnehmen, zur Kontroll-Plattform gehen, auf den roten Knopf hüpfen und Y drücken. Anschließend einen freien Speicherplatz auswählen. Schon verschwindet ist sie im Visual Memory zugänglich. Wird eine Kreatur zum ersten Mal auf das VM geladen, dauert es erheblich länger. Wie kriegen wir unsere Kreatur wieder zurück? Erneut auf den roten Knopf hüpfen, eine Kreatur auswählen und A drücken. Sie landet wieder im Chao-Garten, mitsamt ihren nicht verspeisten Kokosnüssen. Um A-Life auf dem Visual Memory zu spielen, muß dieses erst vom Joypad entfernt werden. Ist nichts auf dem Bildschirm zu sehen, drücken wir die Sleep-Taste. Am unteren Ende des Bildschirms sind Symbole zu sehen. Wir drücken „Mode“, bis ein Kartenstapel mit einem Pik As auftaucht. Auswählen mit A. Nach dem Sega-Logo A und B gleichzeitig drücken, schon geht's los. Ganz wie beim Tamagotchi lassen wir die Kreatur erst mal in Ruhe. Das Visual Memory gibt einen Ton von sich, wenn unser kleiner Chao etwas will. In 15 Stufen dürfen wir jetzt aus einem kleinen, unscheinbaren Wesen ein großes stattliches Monster machen, genau so eines, wie es sich Dr. Robotnik schon immer wünschte. Keine Angst, die Minispielchen erklären sich praktisch von selbst.


DREAMCAST
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Preis Ausschreiben

Sonic European Challenge



Sonic rennt! Diesmal in Europa, und zwar über das Internet. Denn Sega Europe zusammen mit dem Sportausstatter Reebok suchen nach dem europäischen Sonic-Champion. Endlich! Rennen, ohne jemals die Couch zu verlassen. Controller in der linken, Chipstüte in der rechten, und im Fernseher ein ganz spezielles Abenteuer, das nur einmal gespielt werden kann.

Und wenn man's schafft, kann man sich wirklich und ernsthaft freuen. Nicht nur über den Titel, denn Namen sind ja bekanntlich nur Schall und Rauch, sondern über Preise. Hey, wir haben ja schon immer gesagt, wir sind käuflich. Und bei den Preisen seid Ihr das sicher auch.

Denn gewonnen werden kann eine der berühmten Dreamcast-Säulen, komplett mit Konsole, Fernseher und komplett für den Gewinner hergestellt. Außerdem braucht ein echter Champ die richtigen Klamotten. Und da kriegt

man zusätzlich für knappe 3000 Mark Sachen von Reebok, unter anderem Sonics Lieblings-Turnschuhe.

Begonnen hat das ganze schon am 1. Dezember, und es gibt genügend Zeit bis zum 14. Januar 2000, seinen High-Score auf die Website zu bringen bzw. ihn zu verbessern. Und gut trainieren! Schließlich geht's um die Europa-meisterschaft.

Was man machen muß? Die fünf Paar Reebok-Turnschuhe an der Emerald Coast wiederfinden, die Dr. Robotnik Sonic geklaut hat. Aber zuerst einmal gilt es, sich in die Dream Arena einzuloggen. Dort wird einem weitergeholfen. Das File „Sonic European Speed Challenge“ von da aus auf's VM laden. Das kostet 68 Blöcke Speicher und ersetzt für die Dauer der Challenge den Original-Emerald-Coast-Level. Dann zurück ins Spiel und den Adventure-Modus starten. Wenn man dann zum Eingang der Emerald Coast geht, das Startbanner berühren und los geht's. Was man außer der Dreamcast-Säule noch gewinnen kann? Ganz einfach. Die Plätze 2, 3 und 4 kriegen immer noch mehr Gold als der Sieger bei der nächsten Olympiade, und zwar eine goldene Sonic Disk und zusätzlich Reebok-Klamotten im Wert von 750 Mark. Also, wer's nicht ohnehin schon gemacht hat, Sonic kaufen, ins Netz steigen, alle in Europa rausfordern und Gummi geben!

Shadow Man

Tips

ZielScheibe
Dafür ist die Maske auf dem Brustkorb natürlich auch zu gebrauchen

Wo soll das hinführen? Na, in diesem Spiel führen alle Wege ins Totenreich. Und zwar ohne Umwege. Das könnte zwar glatt eine typische Folge von Xena sein, ist es aber nicht, sondern die Irrwege des Mike LeRoi

A Iso, von Anfang an. Die Zahl in Klammern (zu Beginn jedes Abschnittes) steht für die Anzahl der Seelen, die Ihr bei Eurem Besuch in diesem Level befreien könnt. Zahlen am Ende eines Abschnittes sagen Euch, wie viele Seelen Ihr insgesamt eingesammelt haben solltet. Immer wenn Ihr 100 Cadeaux beisammen habt, könnt Ihr diese im Lebenstempel gegen einen neuen Lebenspunkt eintauschen. Benutzt auch die Karte, damit Ihr Euch auf den Schattenpfaden besser zurechtfindet. Und damit fangen wir auch an, uns mal ein wenig im Reich der Toten umzuschauen. Zusammen mit Teddy...

Bayou Paradis Louisiana

Folgt dem Weg in die Kirche und macht Euch mit der Steuerung vertraut. Nettie gibt Euch Lukes Teddy und ihre Waffe. Benutzt den Teddy und wählt das Totenreich als Ziel.

Reich der Toten: Markttore (+ 1)

01 An Jaunty vorbei führt Euch Euer Weg zu einer großen Schlucht, die Ihr durch den linken Seitengang umgehen könnt. Am Ende des langen Pfades **02** wartet ein Schalter auf Euch, der ein Seil über die Schlucht spannt. Passiert das Tor und folgt dem Weg zur Prophezeiungskammer. **03** Schnappt Euch das Buch. Folgt dem Rundgang an der Wand. Schießt den Kokon auf und sammelt Eure erste dunkle Seele ein. (Erfahrungsstufe 1; 1 dunkle Seele)

Wüstes Land (+ 4)

Sucht das Zelt **04** in der Schlucht auf und taucht in dem See davor durch den Tunnel in unmittelbarer Nähe des Unterschlupfs. **05** Wenig später erreicht Ihr einen Schalter. Dieser entriegelt die Holztür im Inneren des Zelts. In der Schlucht dahinter spannt Ihr auf dem Plateau mit den vier Vasen ein Seil. Ihr findet zwei Seelen. **06** Im über das Seil erreichten Höhlenkomplex findet Ihr eine weitere Seele und das äußerst nützliche Asson. An manchen Stellen müßt Ihr Euch an den Simsen hochziehen und nach hinten abstoßen, um auf die Nachbarplattform zu gelangen. Begeht Euch nach nebenan zum Tempel des Lebens. Mit dem Baton (am Tempelende) könnt Ihr Euch an den gelb erleuchteten Schreinen herumteleportieren. Holt Euch die einzelne Seele aus einer der Kammern. (Erfahrungsstufe 2; 5 Seelen)

Asyl-Tor (+ 3)

Das Asyl ist sehr systematisch aufgebaut. Im Steuerraum findet Ihr Jacks Schlüssel, mit dem Ihr Euch der Konsolen des Asyls bedienen könnt. Sammelt die drei Seelen ein und fahrt mit der Gondel in die Kathedrale hinüber. (Erfahrungsstufe 3; 8 Seelen)

Kathedrale des Schmerzes (+ 1)

Holt Euch die Seele aus dem Keller. Zwei der vier Tore, die zu den Massenmördern führen, sind zugänglich. Benutzt einen der herumhängenden Körper, gelangt Ihr zu einem der Endgegner. Bald allerdings merkt Ihr, daß Shadow Man keine Chance ohne



seine Kräfte hat. Ein Gespräch mit Nettie hilft weiter. Öffnet alle Level-3-Tore am Path of Shadow. Hinter einem wartet der erste Teil von L`Eclipser auf Euch. Am Ende des Weges erwartet Euch hinter dem Level-4-Tor das Poigne. Mit Euren neuen Fähigkeiten werden zwei weitere Seelen an Ort und Stelle zugänglich.

Feuertempel (+ 4)

Passiert Tor 07 und holt Euch La Lune. Jetzt Tor öffnen und dem Pfad bis zum Feuertempel folgen. 08 Über die Klippen erreicht Ihr den Feuertempel. 09 Sobald Ihr den Tempel betreten habt, erreichen Ihr eine Spiraltreppe, von der sechs Ausgänge wegführen. Diese können aufgeschossen werden. Dahinter erwarten Euch eine Seele und Schalter, die den Zugang zur Feuerprüfung öffnen. 10 Wurden alle sechs Schalter gedrückt, ist der Weg über die Pyramide zugänglich. Die beiden Seelen am Rand sind vorerst unerreichbar, doch auf der Spitze erwartet Euch als Entschädigung eine andere. Nach dem Ablegen der Prüfung erreichen Ihr diese Halle. Drückt Ihr sämtliche Schalter, bekommt Ihr den Gad ØToucherÆ. Ihr könnt jetzt die mit Feuermarkierungen versehenen Blöcke verschieben und erreicht so zwei weitere Seelen.

Asyl-Tor (+ 4)

Vor dem Asyl-Tor 11 springt Ihr an der Brücke links hinab. Sammelt vier Seelen ein. Schnappt Euch diese letzte der vier Seelen zum Schluß, sonst müßt Ihr den ganzen Weg nochmals zurücklegen. (Erfahrungsstufe 4; 17 Seelen)

Feuertempel (+ 2)

An der Spitze der Spiraltreppe passiert 12 Ihr diesen Durchgang. Am Ende des Weges 13 erwartet Euch hinter dem Level-4-Tor das Poigne. Mit Euren neuen Fähigkeiten werden zwei weitere Seelen an Ort und Stelle zugänglich.

Prophezeiungskammer (+ 1)

Hinter dem Feuerblock findet Ihr eine weitere Seele.

Marktore (+ 2)

Noch zwei dunkle Seelen warten auf Euch. Ihr erreicht diese über die Blutfälle.

Wüstes Land (+ 4)

Auf den Blutfällen erwarten Euch insgesamt vier Seelen. An eine kommt Ihr nur mit Mühe heran: Ihr müßt eine Windmühle in Bewegung bringen, um mit der Fähre übersetzen zu können. (Erfahrungsstufe 5; 26 Seelen)

Lebenstempel (+ 2)

Jeweils am Vorder- und Hintereingang des Tempels müßt Ihr Feuerblöcke beseitigen, dann dürft Ihr Eurer Sammlung zwei neue Seelen einverleiben.

Käfigpfade (+ 6)

Durch das Level-4-Tor erreicht Ihr die Käfigpfade. Wendet Euch zunächst nach rechts 14. Durch die Passage klappert Ihr den Komplex nach fünf Seelen ab, die letzte findet Ihr bei 15. Diese Seele ist gut versteckt. Haltet die Augen offen. Im Turm findet Ihr noch eine Seele. Danach fahrt Ihr mit der Eisenbahn dem ersten Wundspreizer entgegen. Öffnet eines der Level-5-Tore in den Schattenpfaden, um Le Soleil (zweites L`Eclipser-Teil) zu erhalten.

Asyl-Spielzimmer (+ 8)

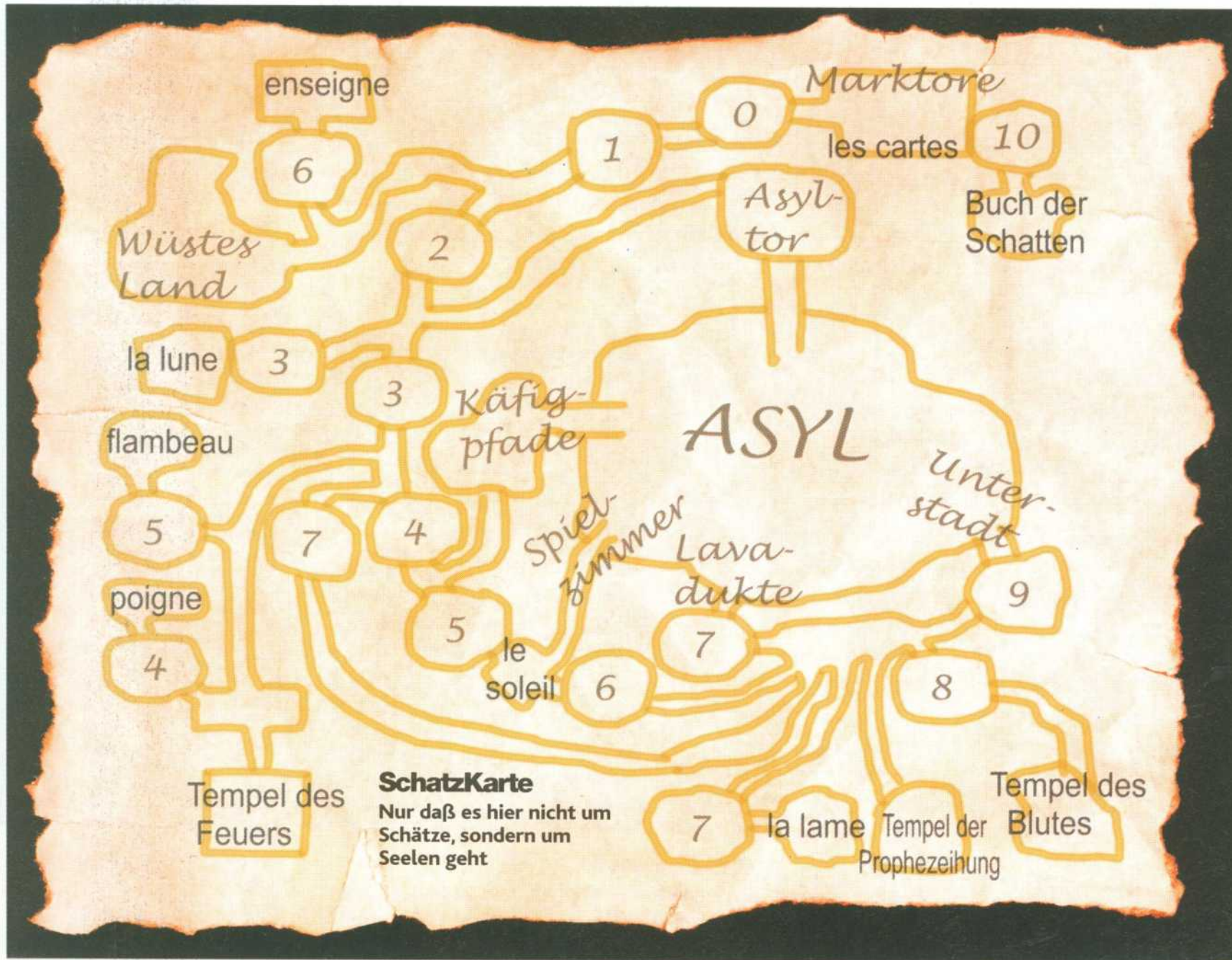
Öffnet das Abflußrohr durch den Schalter, den Ihr etwas oberhalb vorfindet. 16 Wirklich erst ganz am Ende der Tauchpartie erreicht Ihr ein schwer bewachtes Becken. 17 Erledigt die Gegner aus dem Wasser heraus (Sniper Modus) und stieft in Richtung [1]. Dort erwartet Euch ein Wundspreizer. Laßt Punkt [2] vorerst außer acht. 18 Springt von der Brücke herab. Bei [1] und [2] wartet jeweils eine Seele.

Taucht in eines der Becken und schießt den großen organischen Verschuß am Grund des Blutsees auf. Taucht durch den freigelegten Tunnel. Holt Euch die beiden Seelen und öffnet die Luke. Hinter der Luke warten drei Zellen auf Euch. Von hier aus sind



Funkenflug

Egal wo gekämpft wird, hier geht's überall rund und rund und rund...



vier weitere Seelen erreichbar. Befreit das Monster aus seinem Käfig; momentan bleibt dieser Zwischengegner allerdings unerreichbar. (Erfahrungsstufe 6; 42 Seelen)

Flambeau: Diesen findet Ihr hinter einem zweiten Level-5-Tor in den Schattenpfaden.

Prophezeiungstempel (+12)

Lauft um den Tempel herum und sammelt vier Seelen ein. Eine davon erreicht Ihr nur, wenn Ihr Euch an den Schalter ¹⁹ an der Wand hängt. Dieser aktiviert für kurze Zeit Stufen an der mittleren Pyramide. Der kaum sichtbare Sims ²⁰ ist die einzige Möglichkeit weiterzukommen. Achtet auch im weiteren Spielverlauf auf eventuell vorhandene Vorsprünge. Holt Euch eine weitere Seele in dem Raum mit der Nettie-Statue. Klettert die Blutfall-Säule nach oben. ²¹ Ihr gelangt in einen Raum mit einem Kran. Diesen könnt Ihr über einen Schalter am Sockel beliebig bedienen. Schnappt Euch eine Seele in diesem Raum und zwei weitere aus den Räumen dahinter. ²² Eine der beiden Seelen erreicht Ihr nur durch einen Trick: Springt über den Schalter nach oben und dann weiter auf die Plattform mit der Seele. Lauft wieder um den Tempel herum (auf dem gleichen Weg wie zuvor), bis Ihr zu einem Feuerblock kommt. Verschiebt ihn und holt Euch noch eine Seele. Wenn Ihr den Tempelpfad weiter folgt, erhaltet Ihr schließlich den Gad Marcher. ²³ Ihr könnt jetzt auf Lava laufen – nutzt die neue Fähigkeit, um im Level auf den Lavaböden noch drei weitere Seelen zu finden. (Erfahrungsstufe 7; 54 Seelen)

Marteau (Knochenhammer)

Öffnet das Level-7-Tor am Eingang zum Prophezeiungstempel. Dort findet man den Marteau.

Tempel des Lebens (+ 2):

Lauft die nun zugänglichen Lavapfade ab und sammelt zwei weitere Seelen ein. Der Enseigne ist nun ebenfalls zugänglich (über den Tempel des Lebens) und wartet hinter einem Level-6-Tor.

Asyl-Tor (+ 5)

Fünf dunkle Seelen warten auf ihren Finder bei den einheimischen Lavapfaden.

Kathedrale des Schmerzes (+ 1)

Laßt Euch auf den Boden der Kathedrale fallen und sammelt eine Seele ein.

Feuertempel (+ 2)

Geht wieder den Prüfungspfad ab und laßt Euch auf die Lavapfade fallen. Sammelt zwei Seelen ein.

Asyl-Käfigpfade (+ 5)

Dieselbe Prozedur: Sammelt auf der Lava fünf Seelen ein.

Asyl-Spielzimmer (+ 2)

Klettert über die Lava durch den Abzug nach oben und sammelt zwei Seelen ein. ²⁴ Eine dieser Seelen erhaltet Ihr von diesem Zwischengegner, den Ihr vor kurzem freigelassen habt. ²⁵ Denkt hier daran: Beim Vorwärtslaufen seid Ihr wesentlich schneller als bei den üblichen Seitenschritten und könnt so besser ausweichen. (Erfahrungsstufe 8; 71 Seelen)

Letztes L' Eclipser-Teil

Öffnet die übrigen Level-7-Tore; hinter einem findet Ihr La Lame, das letzte Teil von L' Eclipser. Kehrt zu Nettie zurück.



Pannenhelfer

NEU

Keine Panik: Anruf genügt – und wir helfen Dir weiter

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.

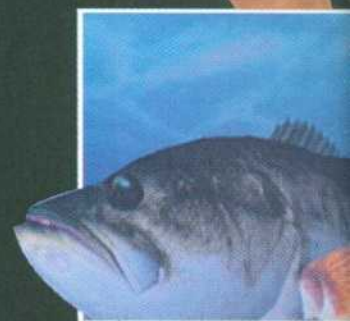
NetzAnschluß

Dreamcast ist mehr als eine Spielekonsole. 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.

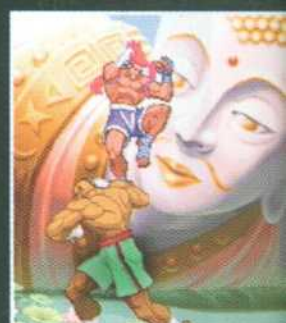


Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



BißFest

Wenn sie nicht beißen wollen



FachChinesisch

Wenn Du kombinieren willst.

HOTLINE

0190/87 32 68 46

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 Erziehungsberechtigten einholen

FAIRPLAY

by BauConTec



SEGA DreamCast

AB 14. OKTOBER LIEFERBAR

SEGA Dreamcast inkl. Modem	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
VMU Memory-Card	54,99
V-Box	169,99

SEGA DreamCast

Software

Buggy Heat -PAL	89,99
Cool Boarders -PAL	89,99
D 2 -PAL	89,99
Dynamite Cop -PAL	89,99
Get Bass incl. Angelrute -PAL	179,99
MS-R (Metropolis) -PAL	109,99
NBA -PAL	89,99
Red Dog -PAL	89,99
Sega Rally 2 -PAL	109,99
Sonic Adventure -PAL	89,99

Soul Caliber -PAL	109,99
Toy Commander -PAL	89,99
Virtua Fighter 3TB -Pal	89,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999
<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

Bestellannahme: Mo – Fr. 8.00 – 20.00 Uhr, Sa. 9.00 – 13.00 Uhr



20



21



22



23



24



25



26



27



GrauSchleier

Eines kann man dem Spiel nicht vorwerfen, und zwar Farblosigkeit

Bayou Paradis (+ 7)

Dank der Sonnenfinsternis könnt Ihr Eure Kräfte jetzt auch in der Welt der Lebenden anwenden. Sieben Seelen warten darauf, eingesammelt zu werden. Eine davon erreicht Ihr über den Teleporter auf dem Friedhof (benutzt den Baton).

Asyl-Lavadukte (+ 5)

Springt auf den riesigen Rührer ²⁶ und sammelt drei Seelen ein. Schießt nicht auf diesen Dreckhaufen! ²⁷ Nur über ihn erreicht Ihr die Seele oben links. Auch auf den Lavapfaden ²⁸ könnt Ihr noch zwei mitnehmen.

Blut-Tempel (+ 6)

Am Sims entlangklettern, bis Ihr eine Drehtür erreicht. Diese Drehtür läßt sich mit einem Schalter in die richtige Position drehen. Sammelt drei Seelen ein und holt Euch den Gad Nager. Mit Eurer neuen Schwimmfähigkeit werden im selben Level noch drei weitere Seelen zugänglich.

Tempel des Lebens (+ 1)

Im örtlichen Lavasee erwartet Euch eine weitere verlorene Seele.

Feuertempel (+ 2)

Springt beim Prüfungspfad in die Schwimmlava und holt Euch die zwei Seelen, die Ihr am Eingang der Prüfung sehen könnt.

Asyl-Lavadukte (+ 4)

Keht zur Kläranlage zurück, springt in die heißen Fluten und sichert Euch vier Seelen. (Erfahrungsstufe 9; 96 Seelen)

Asyl-Unterstadt (+ 3)

Öffnet das einzig existierende Level-9-Tor (werft einen Blick auf die Karte) und betretet die Unterstadt. ²⁹ Laft nach hinten durch und klettert das Seil nach oben. Betretet den ersten Turm und arbeitet Euch von Turm zu Turm weiter. ³⁰ Ihr erhaltet etliche Seelen und trifft auf einen der bekannten Zwischengegner. Kehrt dann zum Eingang zurück. Springt zu dem Turm hinüber, nachdem Ihr über die Felsen geklettert seid.



28



29



30



31



32



StilLeben

Wenn der Sumpf schon so aussieht, dann kann man gleich ins Totenreich



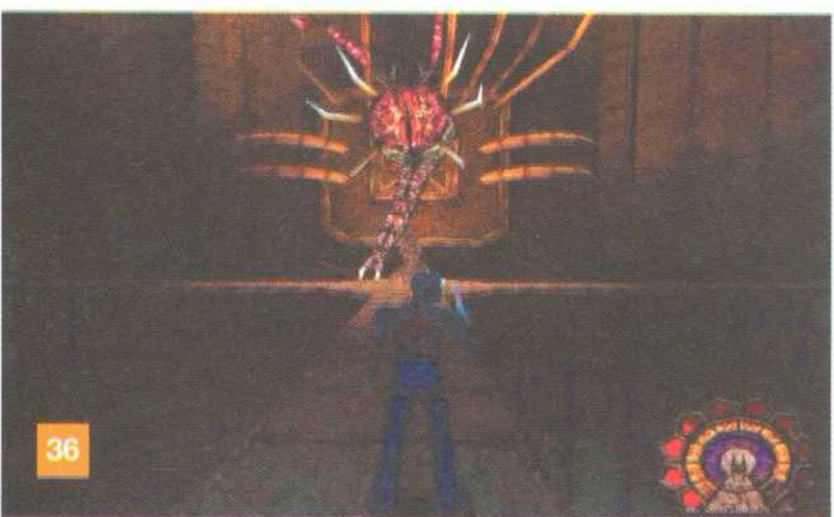
33



34



35



36

31 Im Inneren hüpfst du über die Konsolen weiter nach oben; du findest den dritten Wundspreizer.

Kathedrale des Schmerzes

Kehrt in die Kathedrale zurück und betretet Jacks Tür. Auch im Level London Underground sind die Simse teilweise nur schwer zu erkennen, ein gutes Auge ist hier gefragt! 32 Findet Jacks Tagebuch, dann ihn selbst. Erledigt ihn. Begebt euch über die Lavadukte in den Asyl-Maschinenblock und gebt die notwendige Kombination in die örtliche Maschinenkonsole ein (5-5-5). Wieder zurück in der Kathedrale, betretet du die Pforte des nächsten Endgegners.

Ihr müßt den Sicherungskasten finden, um Lichter und Fahrstuhl wieder zu aktivieren. Da es bis dahin stockdunkel ist, benutzt ihr am besten eure Fackel. Habt ihr den Boss erledigt, nehmt ihr euch das Prisma und die Seele, die er hinterläßt. Setzt das Prisma in der Nähe in die Pforte ein und ihr gelangt zum Asyl-Maschinenblock. Durchquert diesen und gebt die notwendige Kombination aus Jacks Tagebuch mit eurem Schlüssel in die Maschinenkonsolen ein.

Ihr findet mit einem Blick durch das Gitter heraus, in welchem Abschnitt der Maschine ihr euch befindet und zählt dann im Tagebuch die richtige Kombination ab. Geht das Gefängnisgelände systematisch ab. 33 Hinter diesem Eingang findet ihr eine Schlüsselkarte, 34 mit der ihr sämtliche Türen im Gefängnis öffnen könnt. Ihr findet drei Bosse im Gefängnis und zwei Möglichkeiten, die Maschine weiter auszuschalten. Ihr habt es geschafft – geht durch den Engine Block hindurch. Legion erwartet euch...

Seine erste Inkarnation besiegt ihr mit größter Leichtigkeit durch einfaches Kreiseziehen um den Meister des Bösen. 35 Springt nach seiner unvermeidlichen Verwandlung auf den Boden, um eure Chancen beim Ausweichen vor den Geschossen zu erhöhen. Für diesen letzten Kampf braucht ihr gute Reaktionen und eine Portion Glück. 36 Ihr habt den Endgegner besiegt? Na klasse! Das war's. Für hier und heute. Bis zu *Shadow Man 2* also. *Shadow Bear!* Okay, wir warten zumindest drauf.



Snow Surfers

Halbnackte, die sich im Schnee tummeln? Ist das hier James Bond oder was?

Neue Klamotten gibt es, wenn man mit einem Charakter das Spiel gewinnt.
Extras: Auf allen fünf Strecken gewinnen gibt ein neues Board. Mit diesem das Spiel nochmal durchspielen ergibt den Schneemann. Mit ihm nochmal alle Strecken fahren, dann erhält man als Dankeschön zusätzlich noch einen Alien.
Neue Boards: Den Rekord auf allen Strecken schlagen. Insgesamt sind 18 neue Snowboards versteckt.
Als Gray spielen: Den Secret Force Track in der vorgegebenen Zeit durchfahren.
Secret Force Track: Auf allen fünf regulären Strecken den Rekord brechen.
 Klingt zwar alles einfach, aber bis man's schafft, dauert's ein wenig. Viel Spaß...



Halbnackt
 So fängt Monica im Spiel an. Wozu also Klamotten?

Toy Commander

Der Kampf ums Kinderzimmer geht weiter... Hier die Cheats



SpielMacher
 Das Spiel ist ja schon schwer. Deshalb... hier lesen und dann spielen

Im Spiel eine Pause einlegen, den linken Feuerknopf drücken und bestimmte Tastenkombinationen eingeben, schon fällt der Krieg im Kinderzimmer erheblich leichter. Immer wenn eine Kombination richtig eingegeben wurde, erklingt ein Piepston. Schließlich ist es ja so schon schwierig genug, Hugolin zu bekämpfen. Und deshalb nehmen wir jeden Trick, den wir kriegen können.

- A, B, X, Y, B, A: Wir erhalten 99 Heavy Ammos
- A, Y, X, B, Y, X: Alle Räume sind zugänglich
- A, X, B, Y, A, Y: Ein Spielzeug fixieren, damit es leichter ausgeschaltet werden kann
- B, A, Y, X, A, B: Bessere Maschinengewehre
- X, A, Y, B, A, X: Bessere Waffen (generell)

Extra Multiplayer-Levels werden freigeschaltet, wenn man im Einspielermodus jeden Abschnitt in jedem Level durchspielt.





Pen Pen Trilcelon

- Andere Kleidung: Alle Rennen zweimal gewinnen
- Als Hinamazu spielen: Jedes Rennen in jedem Level gewinnen



Dynamite Cop 2

- Extra-Missionen werden freigeschaltet, wenn man die ersten drei Missionen durchspielt, ohne einen Continue zu verbrauchen
- Werden die Missionen 4, 5 und 6 durchgespielt, verwandelt sich der Held in einen Affen



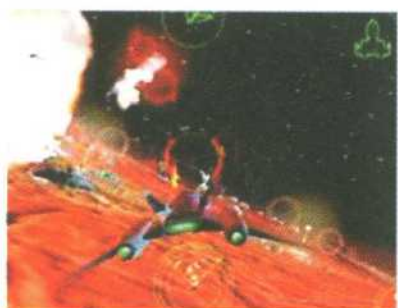
Buggy Heat

- Beelzebub-Buggy: Den Expert-Modus komplett gewinnen (Immer 1. Platz).
- Jet-Buggy: Im AI-Level-Checker 100 % erreichen
- Zusätzliche Expert-Rennen: Den Expert-Modus in der Championship-Stufe erfolgreich mit dem Beelzebub-Buggy durchspielen



Trick Style

- Im Cheats-Menü CITYBEACONS eingeben und schon hat man alles gewonnen
- TEAROUND eingeben, und man gewinnt garantiert jedes Rennen
- IWISH eingeben und man hat unendlich viel Zeit, hurra!
- TRAVOLTA eingeben und man hat die Power-Up Moves



Incoming

- Im Hauptmenü Oben, Unten, Links, Rechts, X, Oben, Unten, Links, Rechts, Y drücken, um das Cheat Menü zu bekommen. Von da aus kann man die Mission aussuchen, unendlich viel Leben haben, viele, viele Schilde und mehr...



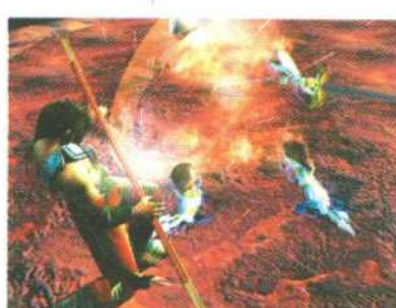
Ready2Rumble

- Als Namen im Championship-Modus „Rumble Power“, „Rumble Bumble“, „Mosmal“ oder „Pod 5!“ eingeben, um die verschiedenen Klassen und Boxer freizuschalten
- Im Zweispieler-Modus wählt man mit R und L (auch zusammen) die verschiedenen Arenen aus



Speed Devils

- Alle Autos und Strecken freischalten: Im Rennen B, Rechts, B, Rechts, Oben, B, Oben drücken
- Unendliche Nitros: Im Rennen Unten, Oben, Unten, Oben, A, X, A drücken
- 100.000\$ extra: In einem Meisterschaftsrennen A, Rechts, A, Rechts, Oben, B, A drücken



Soul Calibur

- Sophitia's Unterwäsche (okay, okay, wir wissen, daß Ihr das haben wollt). Sophitia auswählen, dann solange X Y B X + B X + Y Y + B X + Y + B drücken, bis sie Kampfpose einnimmt
- Gewinnstellung aussuchen. Ein Match gewinnen, dann während des Replays X, Y oder B drücken

KontaktAdresse

Dreamcast

DIE OFFIZIELLE DEMO CD

Wir warten, und zwar auf Eure eMails und Postkarten mit Lösungen. Ihr wißt mit Sicherheit was, was wir nicht wissen.

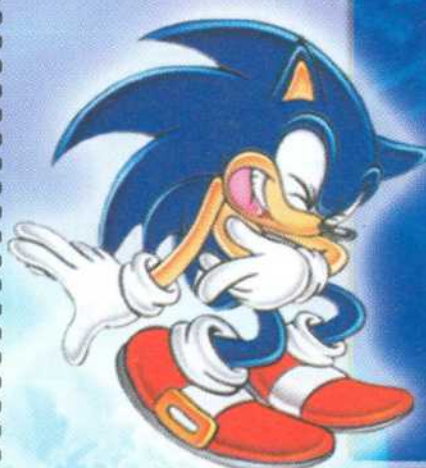
- Dreamcast Das Offizielle Magazin Future Verlag GmbH Rosenheimer Straße 145 h 81671 München ODCM@future-verlag.de



Dreamcast

Sega Dreamcast (inkl. Modem)	490,00
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
Billiard Nights	100,00
Blue Stinger	100,00
Buggy Heat	100,00
Cool Boarders (Noul)	100,00
Cue Ball	100,00
Deep Fighter	100,00
D2 (Jan)	100,00
Dynamite Cop II (OKI)	100,00
Evolution	100,00
Expandable	100,00
Fighting Force 2	100,00
Formel 1	110,00
Get Bass inkl. Controller (OKI)	190,00
House of Dead 2 mit Pistole (29.10.1)	170,00
Hydro Thunder	100,00
Incoming	100,00
Killer Loop (Noul)	100,00
Marvel vs. Capcom	100,00
Metropolis	110,00
Millenium Soldier	100,00
Monaco Grand Prix 2	100,00
NBA 2000 (Derf)	100,00
NFL Blitz 2000	100,00
NFL Quarterback Club 2000	100,00
Pen Pen	100,00
Plasma Sword	100,00
Power Stone	100,00
Ready 2 Rumble	100,00
Red Dog	100,00

Renaqade Racing	100,00
Sega Bass Fishing	180,00
Sega Rally 2	110,00
Shadowman	100,00
Snow Surfers (12.11.)	100,00
Sonic Adventure	100,00
Soul Calibur (26.11.)	110,00
South Park	100,00
Speed Devils	100,00
Street Fighter Alpha 3	100,00
Super Cross 2000	105,00
Suzuki Allstar Racer	100,00
Tokyo Highway Battle	100,00
Toy Commander	100,00
Trick Style	100,00
UFEA Striker	100,00
Vigilante B	100,00
Virtual Fighter 3	100,00
WWS Attitude	100,00
World League Soccer	100,00
Worms Armageddon	100,00



ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES



Soul Calibur 110,00



House of the Dead 2 mit Pistole 170,00



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

Bestell-Hotline 01 80-5 77 88 00
Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter 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.

LADEN 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



SpielBar

Erst mal testen, ob das Spiel auch wirklich gut ist? Kein Problem, wir bieten Euch als einziges Magazin die Möglichkeit dazu...

Dreamcast™

DIE OFFIZIELLE DEMO GD

Die Besten Spiele Für Euch

Schnittmuster

Für eine fröhliche Weihnachts-CD, einfach schnell auspacken und dann anfangen zu schnipseln



Und was ist auf der GD-ROM?

SpielBar Zum Controller, fertig, los...



Snow Surfers

Im Schnee versinken, aufs Bretter steigen und dann zu gar seltsamen Rhythmen noch seltsamere Tricks vorführen. Das klingt ganz nach etwas, das wir alle mal tun sollten.



Suzuki Alstare

Wir sind vielleicht bockig, aber wenn, dann sind wir bockig mit den besten... und fühlen uns endlich wie Straßencowboys. Nur beim Absteigen gibt's noch Probleme.



Formula 1 GP

Was soll das heißen, Mika Häkkinen ist Weltmeister?! Los, sofort in den Ferrari und aufs Gaspedal drücken – und nicht wie Schumi in Japan beim Start patzen...



Toy Commander

Wieder ist das Kinderzimmer bedroht. Wieder sind Spielzeuge aufmüpfig. Wissen die nicht, daß ihr Platz zu Weihnachten neben Dreamcast unterm Baum ist?



WW Soccer

Nachdem wir mit unseren echten Vereinen in der Champions League nicht abräumen konnten, hier also unser Beitrag: Selber besser machen!

ZeigBar Immer schön anzuschauen



Evolution

In diesem Spiel ist eigentlich alles süß... zumindest die Helden. Was die Monster allerdings angeht, da muß man schon sehen...



Soul Fighter

Das Reich ist in tiefer Bedrängnis. Hexen, Monster und Dämonen, hurra! Held zu sein... doch irgendwie der sicherste Arbeitsplatz.

Falls hier 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

- Activision Deutschland GmbH 31
- Baucontec 121
- CDG Media 127
- Crave Entertainment 2-3
- Eidos Interactive 11
- Future Verlag GmbH 66 - 67, 80
- Game It! 115
- Gamers Point 113
- Gamesmania 103
- Hasbro Interactive 8
- Infogrames Videogames 37
- Karstadt AG 51
- Kranz Versand 131
- netbrain ag 69
- ORDER IN TIME 125
- Piggyback 6 - 7
- Sega Deutschland 16, 24 - 25, 42 - 43
- UbiSoft 132
- Verlagsgruppe Milchstraße 79
- Wial Versand Service 97
- Zyclobia Game Point 71



wenn ich groß bin,
soll ich alleine
einkaufen!

Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben –

Dem Leben zuliebe.

Deutsche
KinderKrebshilfe
Helfen. Forschen. Informieren.

90 90 93

Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00



POWERWARE

GRUNDGERÄT 494,99 DM

CONTROLLER 53,99 DM

ARCADE STICK 83,99 DM

KEYBOARD 53,99 DM

LENKRAD 114,99 DM

VMU MEMORY 53,99 DM

V-BOX 159,99 DM

PADVERL. 19,99 DM

RGB-KABEL 24,99 DM

BUGGY HEAT 89,99 DM

F1 FORMULA ONE* 99,99 DM

GET BASS+ANGEL 179,99 DM

HOTD2+GUN 159,99 DM

METROPOLIS 104,99 DM

POWERSTONE* 99,99 DM

RED DOG* 89,99 DM

READY TO RUMBLE* ??,?? DM

SONIC ADVENTURE 104,99 DM

SOUL CALIBUR* 89,99 DM

SNOW SURFERS* 89,99 DM

TOY COMMANDER 89,99 DM

TRICK STYLE* 99,99 DM

VIRTUA FIGHTER 3 89,99 DM

04131 / 200580

Fax: 04131/2005820

CDG MEDIA - STÖTEROGGESTRA. 36 - 21339 LÜNEBURG

Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar www.gamecentral.de



TrinkSpruch

Okay, kommt gut rein ins nächste Jahr, Jahrhundert, Jahrtausend... wir sehen uns dann, aber bis dahin: Tschüß! Hey, das ist hier die letzte Seite...



Hau den Lukas, sagt sich *Evolution*-Held Mag Launcher und holt aus...



... irgendwo tief unten im Keller, von allen verlassen und einsam...



... aber zum Glück mit einer Flugfaust ausgestattet, denn die braucht man schon...



...mit netten Worten allein kann man die Ratten hier nicht verjagen!

BaldDrin

Das 21. Jahrhundert, unendliche Weiten...
und wir. Ja, ab **13. Januar** sind wir mit unserer
neuen Ausgabe da, exklusiv mit **GD-ROM**

Das nächste Jahrtausend

... mit neuen Spielen, neuen Tests, neuen kleineren Wahnsinnsanfällen und was uns sonst noch einfällt. Und uns fällt eine Menge ein. Wir sehen uns...



Evolution

Wehe, wenn sie losgelassen!
Diese Helden sehen zwar süß aus, sind es aber nicht. Vielmehr sind sie auf der Suche nach dem großen Abenteuer. Irgendwo da draußen. In 60Hz. Was an sich ja schon gut ist. Ob das Spiel insgesamt auch gut ist, und was Ubi Soft alles gemacht hat, damit es auch in Europa Erfolg hat, demnächst...



Slave Zero

Eine gigantische Zerstörungsmaschine. Ein Riesen-Roboter. Der durch verlassene Straßen stapft, Autos hochhebt und sie zerschmettert. Auch mal mit Riesenraketenwerfern schießt. Kennen die PC-Besitzer vielleicht schon, aber auf Dreamcast sieht selbst das Grau der Zukunft irgendwie schöner aus...

SpielSpaß

... es ist Januar, und anscheinend sind alle im Skiurlaub. Dennoch: Wir werden Euch natürlich all diejenigen Spiele vorstellen, die neu rauskommen; unter anderem testen wir *NFL Quarterback Club 2000*, *Pen Pen*, und *Tee Off*... man sagt ja, eine Konsole hat den Durchbruch dann geschafft, wenn's ein Golfspiel gibt

UndSonst

Herzstück

Ein kurzer Einblick in die Technik des Naomi Boards, und die Spiele, die von dort demnächst aufs Dreamcast hüpfen werden. Und das sind ziemlich gute...

SpielTechnik

Wir schauen uns einmal um bei den Leuten, die sich damit beschäftigen, die Entwicklungsprogramme für die besten Spiele herzustellen

Wir müssen uns vorbehalten, redaktionelle Inhalte zu ändern, wenn uns die Aktualität dazu zwingt.



Dreamcast™
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

JahresEnde

Nun gut, eigentlich ist es mehr als das übliche Ende, dem wir entgegengehen. Wir stellen um, von 99 auf 00... mit George Zaal



Das Jahrtausend geht zu Ende... Und jeder von uns weiß das. Ich höre jetzt schon wieder diese Typen, die in der Schule immer

freiwillig Zusatzaufgaben gemacht haben und einen nie abschreiben ließen, sagen: „Das stimmt nicht!“. Ich weiß. Die Zeitrechnung beginnt nicht mit dem Jahr Null, sondern mit dem Jahr Eins. Dementsprechend findet der wirkliche Jahrtausendwechsel erst am Ende des Jahres 2000 statt.

ÜberlebensTraining

Ich spare mir an dieser Stelle auch weitere Ausführungen darüber, daß allgemein bezweifelt wird, daß die im Jahre Eins beginnende Zeitrechnung richtig angesetzt ist. Mit dem Jahreswechsel steht in jedem Fall ein großes Ereignis an, von dem niemand so genau weiß, wie es aussehen wird: der Millennium-Bug. Gerüchten zufolge wird pünktlich um 0:00 Uhr jedes sich in der Luft befindende Flugzeug abstürzen. Aus diesem Grunde vermeide ich Flugreisen sicherheits-

halber von November bis Februar. Da vermutlich auch kein Geldautomat funktionieren wird, habe ich mir schon jetzt vorsichtshalber die Lebensversicherungen meiner gesamten Familie auszahlen lassen und eine Hypothek auf das Haus meiner Oma aufgenommen. Das Geld, das ich durch diese Aktion erhalten habe, bunkere ich natürlich nicht, denn logischerweise rechne ich damit, daß in der ersten Dekade des neuen Jahrtausends ohnehin kein Geschäft öffnen kann. Schließlich haben die Läden ja elektronische Türen und Kassen. Ferner habe ich mir eine Sonnenuhr gebaut, da zu befürchten steht, daß sämtliche Cäsium-137-Isotope nicht mehr strahlen werden – oder was sie sonst so tun, um normale Uhren zu eichen. Gut – ich habe auch irgendwo gehört, daß die Sonne sich verdunkeln wird und für sieben Jahre nicht mehr scheint, aber wenigstens läuft dann meine Sonnenuhr. Tagsüber jedenfalls. Von meinem Geld habe ich mir ein paar Euro-Paletten mit „Bill Collin's Feuerzauber Texas“ gekauft. Dazu noch ein paar Hektoliter Trinkwasser. Vitamine brauche ich nicht, denn die gehen beim Jahreswechsel ja alle kaputt. Habe ich gehört. Den ganzen Kram lagere ich in einem Bunker. Sechshundert Meter unter der Erde.

Ihr wißt ja – die Atomwaffen gehen bekanntlich um Mitternacht in die Luft. Zu dumm, daß Russen und Amis die Dinger mit Zeitschaltuhren versehen hatten... Ich lerne auch gerade alle Texte von Elvis-Songs, denn der Bug versetzt uns ja, wenn ich's richtig verstanden habe, wieder in die sechziger Jahre zurück – und da war Elvis ganz in der Nähe meines Bunkers stationiert.

MaßnahmenKatalog

Okay – ich habe noch immer keine geeignete Gegenmaßnahme für plötzlichen Gravitationsausfall gefunden, aber ich arbeite daran. Momentan teste ich meinen gesamten Maßnahmenkatalog, indem ich meine Armbanduhr auf den 31.12.1999, 23:59 Uhr stelle und eine Minute abwarte. Bisher ging alles glatt... Panikmache? Ihr werdet schon sehen. Wir sprechen uns wieder, wenn wir 2010 in der Paralleldimension sind, in die der Bug die Erde schleudern wird...



George

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden
KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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

Versand
KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:

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



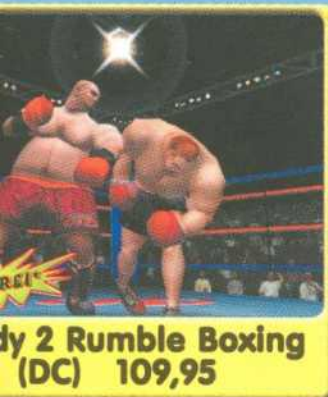
Versandkosten: Posti Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur VISA oder MASTERCARD) 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an.

reamcast

Dreamcast

Dreamcast

UND LADEN



Ready 2 Rumble Boxing (DC) 109,95



Shadowman (DC) 94,95



Power Stone (DC) 94,95



Sega Rally 2 (DC) 114,95

Dreamcast 494,-

- 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
- Joypad-Verlängerung 18,95
- DreamStation Logic 3 PS463 44,95
- Pro Carry Case - Blaze 69,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602



10 Jahre



Sonic Adventures (DC) 94,95



Soul Calibur (DC) 114,95

- Aero Wings 94,95
- Billard Nights 84,95
- Blue Stinger 94,95
- Buggy Heat 94,95
- Caesars Palace 2000 (Dez) .. 84,95
- Dragon's Blood (Dez) 89,95
- Dynamite Cop 94,95
- Evolution - W.o.Sacred D.(Dez) 84,95
- Fighting Force 2 (Dez) 94,95
- Formula One 114,95
- House of Dead 2 (+ Gun)(SVR) 149,95
- Hydro Thunder 109,95
- Incoming 114,95
- J.McGrath Sup.cr. 2000 (Jan) 94,95
- Jimmy White's Cueball 2 99,95



Blue Stinger (DC) 94,95

Dreamcast



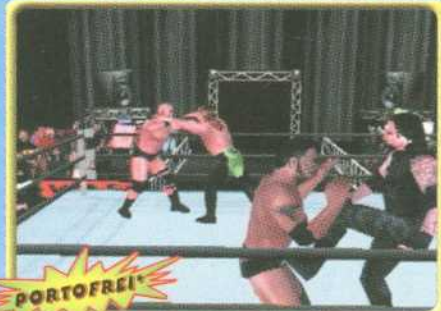
Snow Surfers (DC) 94,95

- Shadowman (Dez) 94,95
- SnowSurfer - Cool Board. ... 94,95
- Sonic Adventures 94,95
- Soul Calibur 114,95
- Soul Fighter 104,95
- South Park Luv Shack 94,95
- South Park Rally (Jan) 94,95
- Speed Devils 94,95
- Streetfighter Alpha 3 (Jan) .. 99,95
- Suzuki Alstare Racer 94,95
- Test Drive 6 (Jan) 99,95
- Tokyo Highway Challenge ... 94,95
- Toy Commander 94,95



UEFA Striker (DC) 99,95

- Trick Style 94,95
- UEFA Striker 99,95
- Vigilante 8 - 2nd Offense ... 94,95
- Virtua Fighter 3 th 94,95
- Worldwide Soccer 2000 94,95
- Worms Armageddon 94,95
- WWF Attitude 99,95



WWF Attitude (DC) 99,95

- Killer Loop (V.A.R.G.) 94,95
- Marvel vs. Capcom 99,95
- Millenium Soldier-Expandable 99,95
- NBA 2000 (Feb) 94,95
- NBA Showtime 109,95
- NFL Blitz 2000 109,95
- NFL Quarterb.Cl.2000 94,95
- PenPen 99,95
- Plasma Sword (Jan) 99,95
- Power Stone 94,95
- Psychic Force 94,95
- Racing Simulation 2 99,95
- Ready 2 Rumble Boxing 109,95
- SEGA Bass (inkl. Contr.) ... 189,95
- Sega Rally 2 114,95

Besuchen Sie uns im Internet!

Ab sofort ist das Bestellen von

Dreamcast-Artikeln im

Theo KRANZ GAMES ONLINE-Shop möglich!

SERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

09313545223

RIA EXPRESS
service für Österreich
49-9313545288
ung inkl. Bankgebühren:
S, Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-3545222 ORDER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGGAMES.DE

SUZUKI
ALSTARE
Extreme racing



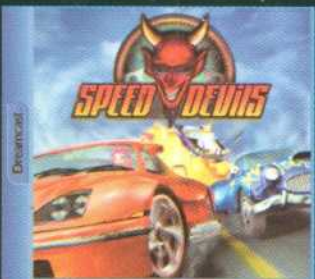
SUZUKI ALSTARE
EXTREME RACING
(DREAMCAST)
ART.: 1328002
RELEASE: OKT

Racing 2
SIMULATION



RACING SIMULATION 2
(DREAMCAST)
ART.: 1328001
RELEASE: SEPT

SPEED DEVILS



SPEED DEVILS
(DREAMCAST)
ART.: 1328003
RELEASE: SEPT/OKT



Dreamcast™

© 1999 CRITERION
SOFTWARE LIMITED.
ALL OTHER TRADE-
MARKS BELONG TO
THEIR RESPECTIVE
HOLDERS.

© ALSTARE 21.8.98
DREAMCAST IS A
REGISTERED TRADE-
MARK OR TRADEMARK
OF SEGA
ENTERPRISE, LTD.

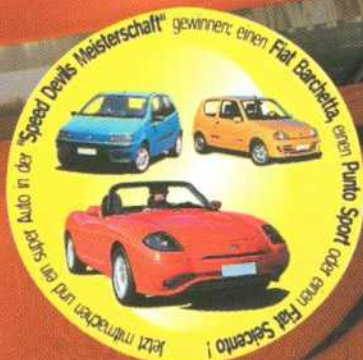
SEGA

www.ubisoft.de

Ubi Soft Entertainment GmbH • Zimmerstraße 19 • D-40215 Düsseldorf

Racing bis das Blut kocht.

SPEED DEVILS,
RACING SIMULATION 2
UND SUZUKI ALSTARE
EXTREME RACING:
DIE DREI UBI SOFT RACING
GAMES FÜR SEGA DREAMCAST



SIND DE
ECHTE WAHNSINN
GENIALE GRAFIKEN
TOLLE ANIMATIONE
UND RASENDE ACTION
BRINGEN ECHT
GAMER FAST UM DE
VERSTAND

Ubi Soft
ENTERTAINMENT