

Die beste Konsole! Das beste Magazin!

# Dreamcast™

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



Das einzige  
Magazin mit  
GD-ROM

Ausgabe Nr.04

Januar 2000 (2/2000)

DM 12,80

# Affen Stark!

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

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

**Weltenbummler!**  
Wir sagen, warum **Shenmue**  
etwas Besonderes ist

**Luftkampf!**  
Wer in **Deadly Skies**  
am höchsten fliegt

**Kultspiel!**  
Alle Superhelden  
kämpfen in **Marvel  
vs. Capcom**

**Vollgas!**  
Warum bei **Vigilante 8**  
der Highway brennt



**132**  
Seiten, auf  
denen wir

Mäuse melken  
die Sau rauslassen  
Würmer aufspießen  
Euch einen Bären aufbinden  
die Kuh auf's Glatteis führen  
unseren Silvesterkater pflegen  
den Affen machen

future  
VERLAG  
Medien mit  
Leidenschaft

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

4 395024 212802

02

**Spielbar  
auf der  
GD-ROM**

**WW Soccer!  
Re-Volt!**



außerdem: **Crazy Taxi, Rayman 2, Deadly Skies, V8**

# SOUL FIGHTER 2

魂





# FASZINIEREND WIE EIN GEMÄLDE. TÖDLICH WIE EINE GUILLOTINE.

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

## SOUL FIGHTER - GESCHAFFEN FÜR Dreamcast™

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

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





**Bärig gut! So  
viele Spiele, daß  
wir kaum noch  
nachkommen**

# Hallo da draußen!



Und da sind wir wieder. Alle noch da? Keiner bei der Jahrtausendwende abhanden gekommen? Gut. Denn diesmal sind bei uns so viele Spiele reingekommen, daß unsere Weihnachtsferien

extrem kurz ausgefallen sind. Schließlich wollten die meisten Spielehersteller uns noch einiges zu Weihnachten beschenken. Deshalb also auch hier die Spiele, die uns vorher nicht als Testversion vorgelegen haben. Ja, manche Tests kommen etwas spät. Aber das hat seinen Grund. Wir

testen nämlich keine Spiele, die uns nicht in PAL vorliegen. Warum? Weil wir ansonsten zwar das Spiel und den eigentlichen Spielspaß selbst bewerten könnten, wenn uns die japanische Fassung vorliegt (nehmen wir nur einmal *Zombie Revenge* oder auch *Chu Chu Rocket*), aber nicht sagen können, wie gut es denn letztendlich für unseren deutschen Markt umgesetzt worden ist. Wäre doch schade drum.

Okay, wir wissen, daß es da draußen Menschen gibt, die (wie wir) alle Konsolen haben, in allen Formen, Farben und Varianten. Und sich auch schon mal das eine oder andere Spiel

importieren. Aber das ist nicht die Mehrheit. Die Mehrheit möchte einfach gute PAL-Spiele haben. Wir auch. Und damit ciao...



**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

*Thomas Gerhardt*

Thomas Gerhardt  
Chefredakteur



## BlauMacher

Die Krankheitsmeldung des Jahres: Spielfinger! Autsch! Oh! Gibt's allerdings nur hier in der Redaktion einen Krankenschein drauf!

## 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.

Wo ist

Player 1 ?!



Such!

SNOW surfers™



„Ja, i hob genau g'sehn, wie des passiert is. Die zwoa Snow Surfers san im Free-Ride über die Pist'n g'saust. Der Player 2 war in Führung und hat an suppa Backflip g'macht – des hat vielleicht a Punkt 'geben! Sei Spez'l, der Player 1, hat des auch versucht. ‚Obacht!‘ hob i noch g'ruffa. Aber da hats ihn scho zerlegt. So war des! Jo mei, und dann is halt die Lawine g'kemma ...“

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



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

# DiesmalDrin

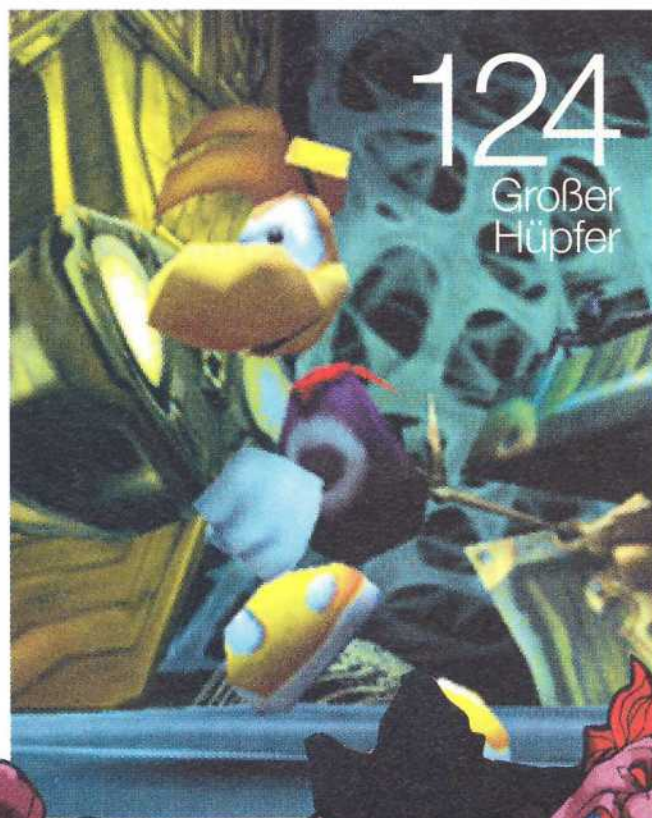
Ausgabe Nr.04



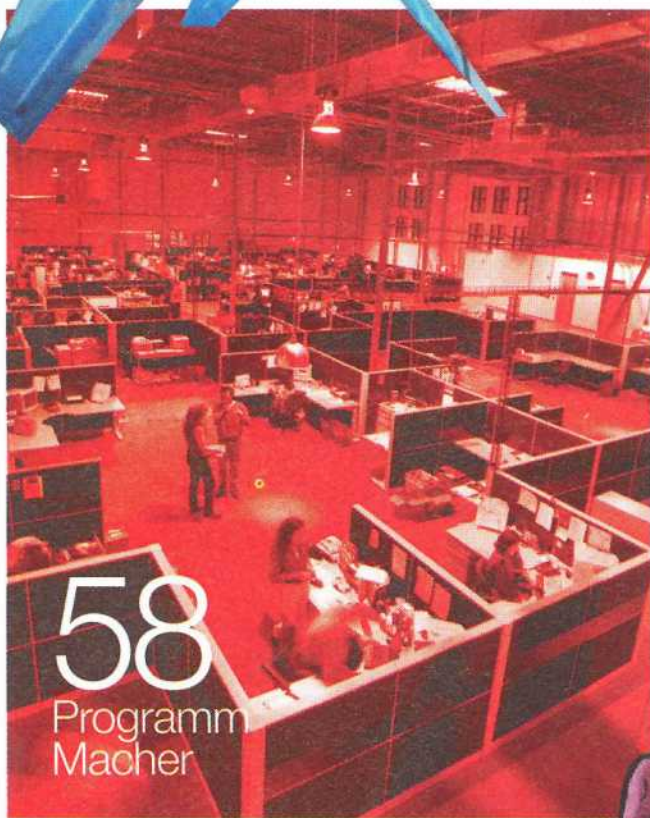
56  
Absturz  
Sicherung



24  
Zeit  
Reise



124  
Großer  
Hüpfer



58  
Programm  
Macher

## JetztDa

- 16 Worms: Armageddon**  
Der Wurm am Haken...
- 20 Pen Pen**  
Die Pinguine auf der Rennbahn...
- 24 Vigilante 8**  
Die Wagen auf dem Highway to Hell...
- 30 NFL Quarterback Club**  
Der Quarterback auf Rasen
- 34 World Wide Soccer 2000**  
Sport in der Gegenwart...
- 38 Psychic Force 2012**  
Sport in der Zukunft...
- 42 South Park: Chef's Luv Shack**  
Der große Intelligenz-Test!
- 46 NBA Showtime**  
Ohne Michael Jordan, waaaaaah!
- 50 Marvel vs. Capcom**  
Mit Captain America, hurraaaaa!
- 56 Deadly Skies**  
Mehr Explosionen als ein Armee-Werbespot

## LebensLust

**58 Der aus der Wüste kam...**  
Wir waren bei Metrowerks in Austin, Texas zu Besuch. Warum das interessant ist? Weil diese Jungs die Programmiermaschine für Dreamcast herstellen, ja genau, die Entwicklertools, mit denen man die herrlichen Spiele programmieren kann, die wir alle spielen. Und weil's so schön ist, haben wir auch gleich 5mal den Code Warrior zu verlosen, das Entwicklertool für alle Jungprogrammierer.

### 88 WeltenBummler

Auf das eigentliche Spiel warten wir noch, aber die spielbare interne Demo von Shenmue, die haben wir uns sofort unter den Nagel gerissen, um zu schauen, was dieses Spiel denn so besonders macht. Wir waren für einige Tage sprachlos, selbst unser Chef. Und das kommt verdammt selten vor.

### 118 Fleisch & Blut

Wie erschafft man Leben? Wollten wir zuerst Frankenstein fragen, haben uns aber dann doch entschlossen, zusammen mit Markus Hermannsdorfer zu Westka nach Köln zu fahren, um dort mal nachzufragen, wie man sich denn als Gott so fühlt.

### 124 HüpfKissen

Da gibt's Piraten, aber Käpt'n Blaubär ist nirgendwo in Sicht. Aber dafür Rayman, den knuddeligsten aller Dreamcast-Helden bisher. Auch wenn er keine Beine hat.

## TitelThemen



**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

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

Seite 100

**Schock! Horror!**  
Ein erster Blick auf Code Veronica und Zombies Revengem

Seite 88

**Weltenbummler!**  
Wir sagen, warum Shenmue das beste Spiel der Zeit ist!

Seite 56

**Luftkampf!**  
Wie in Deadly Skies am höchsten liegt

Seite 50

**Kultspiel!**  
Als Superhelden kämpfen in Marvel vs. Capcom

Seite 24

**Vollgas!**  
Was in der Weltkarte der Highway to Hell

**Spillbar!**  
Auf die GO-ROM WW Soccer! Re-Volt!

Foto: Giovanni  
Domination by Natalie; Make-up by Sharmin (Agentur Mierau)



50  
Kampf  
Spiel

# Diesmal Drin

## BaldDa

- 94 Arcadia**  
Rollenspiel... ganz ohne Domina
- 96 Chu Chu Rocket**  
Rettungsspiel... mit Mäusen
- 97 Tee Off**  
Golfspiel... mit Mangafiguren
- 98 Phantasy Star Online**  
Rollenspiel... mit Domin... ach, nein
- 100 Resident Evil:  
Code Veronica**  
Horrorspiel... mit Zombies
- 104 Zombie Revenge**  
Horrorspiel... mit noch mehr Zombies
- 106 NFL 2K**  
Footballspiel... mit einer Menge Verletzten
- 108 Crazy Taxi**  
Rennspiel... mit einer Menge Verrückten
- 110 Virtua Striker**  
Fußballspiel... mit Olli Kahn?!
- 112 Vorfreude**  
Viele Spiele mit vielen Screenshots

## SonstNoch

- 04 ErsteWorte**  
... über Sinn und Unsinn des Lebens
- 10 TraumFrau**  
... Moment mal, wer hat hier eine Geschlechtsumwandlung hinter sich?!
- 12 EinSchreiben**  
Eine vielschichtiger Leserbriefseite, weil Eure Meinung zu vielen Dingen vielschichtig ist. Und wir hören zu. Außerdem ab jetzt: der Lesertest.
- 66 ImmerDabei**  
Nicht nur für Euch, sondern für alle neuen Leute, die uns mögen. Deshalb: Wer einen neuen Abonnenten wirbt, der kriegt ein Spiel. Welche, das seht Ihr da...
- 68 KnackigFrisch**  
Warum Natalie von *Blue Nature* im Kinderzimmer regiert! Wer hinter *Shadow Man* steckt. Was Ihr alles von Ubi Soft und Acclaim gewinnen könnt. Welche Gerüchte draußen rumschwirren. Was es Neues aus Japan und USA gibt. Wie Markus bei der European Sonic Speed Challenge verliert (hihi). Und viel, viel mehr...
- 128 BaldDrin**  
Wir freuen uns auf die nächste Ausgabe. Und auf *Crazy Taxi!* Auf *Zombie Revenge!* Hoffentlich liest jemand von Sega das. Wehe, die Spiele kommen zu spät. Dann müssen wir Euch leider alle erschlagen. Oder so ähnlich.
- 130 SprachRohr**  
Gewalt und Frauen, das geht doch gar nicht...



100  
Igitt! Käfer!  
Und was  
sonst noch...

104  
Hier trifft man  
sehr seltsame  
Typen...

## GDROM

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



### SpielBar

**WW Soccer**

TorChance

**Re-Volt**

FernSteuerung

### ZeigBar

**Crazy Taxi**

**Rayman 2**

**Deadly Skies**

**Vigilante 8**

112  
Vorfreude?





# POWER STONE™

## SIE SUCHEN DAS BESTE 3D - ACTION - SPIEL AUF DREAMCAST?

Ein umfassendes Action-Spiel, bei dem alles möglich ist. Schalten Sie ein, und erleben Sie den ersten echten 3D-Spaß voller Action.

„... Power Stone unterscheidet sich herrlich von gängigen Beat'em-Ups und besitzt fast genügend Schauwert, um die Sega-Konsole alleine zu verkaufen.“  
"Maniac 10/99".

- Beat'em-Up in vollständiger 3D-Umgebung
- Hohes Maß an Interaktivität mit der Umgebung. Dächer können erklettert werden, Stühle, Fässer, Pfosten und andere Objekte können als Waffe benutzt werden
- Dreamcast-Technologie bietet verbesserte Grafik und rasantes Gameplay
- Acht unterschiedliche Charaktere mit individuellen Fähigkeiten und Kampfeigenschaften
- Die aufgesammelten Power Stones verleihen zusätzliche Fähigkeiten und steigern die Kampfstärke
- Riesiges Arsenal an Waffen
- Viele Secrets und versteckte Bonusoptionen



EIDOS  
INTERACTIVE

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

CAPCOM®

Importversion/NTSC überarbeitet

# Frish Fish

Er riecht ein wenig nach verfaultem Fisch, und das Haltbarkeitsdatum ist mit Sicherheit auch schon ein wenig überschritten worden, aber auf den Beinen halten kann er sich immer noch ganz gut.

Unser Traummann für's neue Jahrtausend



## Stück Werk

### Zombie 376

**S**chade, aber auch nach mehrmaligen Nachfragen zeigte sich dieser Geselle nicht wirklich gesprächsfähig, sondern ging auf uns los, und das mit Grunzen und Schnaufen und all dem anderen, was die Untoten so liebenswert macht. Und einen Namen hat er auch nicht, aber man hatte unserer Designerin Irene ja versprochen, sie würde einen großen, dunklen Fremden treffen. Immer diese Wahrsager. Was man natürlich verschwiegen hat, war die Tatsache, daß dieser Mann am besten genau zwischen die Augen zu treffen ist, und zwar mit der Lightgun. Also wird's mit Sicherheit nur ein kurzer Flirt. Aber ein heftiger. Und am Ende wird jemand dabei zugrunde gehen. So ist das halt in der Liebe. Aber hier können wir wenigstens sagen, daß Liebe durch den Magen geht. Und wer Sanftheit will, soll sich eine Katze anschaffen...

### NackteFakten

- **Geburtstag:** Nach seinem Tod
- **Größe:** 1,92m
- **Gewicht:** Unterschiedlich, je nachdem, wieviel von ihm noch da ist
- **Maße:** Wollen wir gar nicht wissen
- **Blutgruppe:** Je nach Opfer
- **Nationalität:** Hölle
- **Hobbies:** Unschuldige Männer und Frauen angreifen, Fingernägel schneiden, sich selbst zusammenhalten
- **Kampfstil:** Alles, was eklig ist

### LeckerBissen

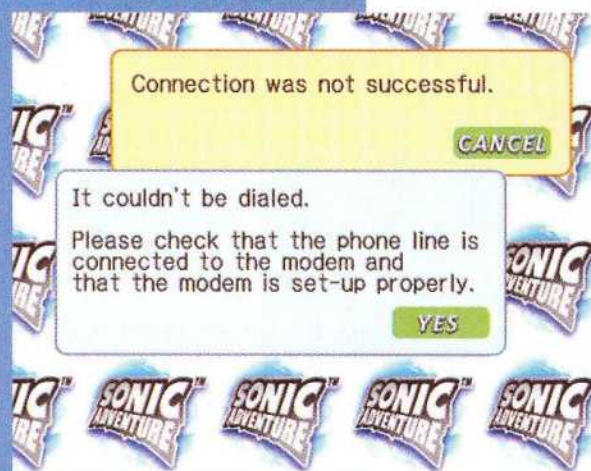
Bei diesem Mann bekommt doch das romantische Abendessen für Zwei eine ganz andere Bedeutung. Nun ja, immerhin hat er sein eigenes Besteck mitgebracht

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

# EinSchreiben

## Heißes Eisen

### Was Euch wirklich interessiert hat...



Das Internet, das Internet... es scheint manchmal so, als wäre da noch der Wurm drin. Wir wissen, daß Sega natürlich an der Problematik arbeitet, wollen Euch aber hier mal alle zu Wort kommen lassen. Was wirklich zum großen Problem zu werden scheint, sind vor allem die Gebühren. Die von der VIAG abgerechnet werden. Das ganze war in den letzten Wochen alles ein wenig chaotisch, und das wird auch bei Euren Briefen an uns reflektiert.

Alle zwei Tage Einlog-Probleme, das kann es ja wohl nicht sein! „The line is too busy“. Da kann ich ja nur lachen. Ich habe bestimmt schon 20mal die Dreamcast-Hotline angerufen und mir immer denselben Spruch abgeholt:

„Wir arbeiten daran, das Problem zu beheben.“ Schade, ich hatte eigentlich angefangen, Sega zu lieben. Aber ich glaube, das war's wohl...  
- Marko Bensel

Ich habe meinen Anschluß bei Netcologne, die wie andere Firmen auch kein Call by Call anbieten. Dies verwehrt mir jede Chance, mich beim Viag Server von Sega anzumelden. Weder auf der Packung noch im Inneren (Anleitung usw.) wurde darauf hingewiesen, und dementsprechend brauchte ich eine ganze Weile, um dies herauszufinden. Inzwischen habe ich Dreamcast schon über einen Monat, und die mir von Sega Deutschland versprochene Klärung (etliche Gespräche und eMails mit der Hotline) scheint noch in weiter Entfernung zu liegen.  
-Thomas Hornstein

In Eurer ersten Ausgabe habt Ihr eine Kritik betreffend Eurer Internet-Gebühren ziemlich salopp abgefertigt. Solche Sprüche wie „Oh Mann, da können wir uns nicht einmal auf eine Diskussion einlassen“, sind nicht cool sondern einfach ausweichend. Ich möchte wissen, ob das Dreamcast-Magazin sich dieser Probleme annehmen wird und wann die Dreamcast-Benutzer mit einer Senkung der Internet-Gebühren rechnen können. Da wir Dreamcast-Benutzer uns den Provider nicht selber aussuchen können, sind wir leider an einen von Sega gewählten Provider auf Gedeih und Verderb gebunden. Dieses kann auch von Sega – zum Vorteil der Benutzer – gegen den Provider benutzt werden. Laßt Eure Muskeln ein bißchen spielen! Die von Sega so stark eingesetzte Werbung „zum Ortstarif, ohne Providerkosten und Nutzungsgebühren“, ist eigentlich ein Trugschluß, da die Gebühren ohnehin verhältnismäßig hoch sind.  
-U. Franz

Ich wohne in Belgien (was sonst kein Problem ist) und habe aber ein Dreamcast aus Deutschland, sprich mit dem Dreamkey für England, Deutschland... und eben nicht Belgien. Das kommt daher, da ich mir immer diese Sachen in Deutschland kaufe, da meine Muttersprache auch Deutsch ist. Also, mein Problem ist, daß ich mit dem Dreamcast nicht ins I-Net kann... ich habe zwar den PC, aber ich würde das trotzdem mal sehr gerne machen, um alles aus dem Dreamcast „rauszuquetschen“...  
-Gregory Wintgens

### Telegrammstil

Ein SEGA-Magazin muß ein bißchen fanatisch sein, traute Konsolen-Eintracht gibt es nicht  
-Lutz Riede

Der Playboy für Videospiele!  
-Michael Menne

Sagt der netten Dame vom Titelbild Ausgabe 01, sie möge doch endlich ihre Konsole auch an den Fernseher anschließen. So wird das nämlich gar nichts. HähHäh!!!  
-Christoph Koelenvander

Große Bilder für große Spiele!  
-Werner Schelske

Und ich will immer noch zehn Sterne!  
-Christian Blatz

Eine Prise Humor oder gar Sarkasmus kann gerade in einer solchen Branche nicht schaden  
-Ralf Speyerer

Da ich eine japanische Konsole habe, laufen keine PAL-Spiele bzw. US-Spiele bei mir. Kommt da vielleicht ein Chip auf den Markt, mit dem man PAL- oder US-Spiele nutzen kann?

-Jean Matavirgenes, München

Was, und die Konsole umbauen? Pfu! Nein, mal ehrlich, es gibt einen Chip, der umgekehrt funktioniert, zumindest in Großbritannien. Also japanische Spiele auf PAL-Konsole. Sollte man aber nicht tun, weil nämlich dann die Garantie futsch ist. Außerdem nicht so ganz legal, gell?

Ist es eigentlich wahr, daß die PAL-Konsole langsamer ist?

-Christian Bleier, Heidelberg

Das können wir mit einem wirklich definitiven Jein beantworten (hurra!). Es liegt an den Entwicklern, ob die PAL-Fassung langsamer ist. Positiv ist da der 60 Hz-Modus von Soul Calibur und Sonic Adventure, und negativ aufgestoßen ist uns da Snow Surfers...

Ich benutze mein Dreamcast nicht für eMails oder Internet, sondern schreibe noch mit der Hand! Damit kommen auch schon meine Fragen:

1. Wird es für's DC eine Platinum-Reihe wie für die Playstation geben?
2. Werden Duke Nukem oder die id-Spiele mal für's Dreamcast umgesetzt werden?
3. Wird Metal Slug vielleicht umgesetzt?

-Christian Usinger, Frankfurt

Endlich noch jemand, der Handarbeit schätzt! Zu den Fragen... eine Platinum-Reihe wird's vielleicht geben, wenn die Konsole etwas länger auf dem Markt ist. Und es mehr Spiele gibt. Die ersten beiden bösen Ego-Shooter von id werden nicht kommen, Qill aber soll gemacht werden. Von Duke Nukem ist noch nichts bekannt. Dasselbe gilt leider auch für Metal Slug. Wäre aber eine gute Idee, oder? Und hier noch mehr Fragen...

## ToyCommander

Endlich hat mal jemand verstanden, was mit „virtueller Realität“ gemeint ist. Der Name der Entwickler ist *No Cliché*

und das trifft auf *Toy Commander* voll zu! Wenn man sich die Levels ansieht, denkt man schon, daß sich der Dreamcast-Kauf gelohnt hat. Die 3D-Engine läßt Pop-up-Station und Nebel-64 vergessen! Man denkt vielleicht an die Kinderzeit zurück, in der man mit Plastiksoldaten oder Flugzeugen das nachgespielt hat, was man damals noch nicht verstand. Das soll jetzt aber natürlich nicht heißen, daß *Toy Commander* eine Kriegssimulation ist.

Ihr kämpft auf der Seite des kleinen Rackers Guthy, der muß nämlich den Titel *Toy Commander* vom bösen Hugolin dem Bär zurückerobern, welcher zusammen mit anderen Spielzeugen rebelliert hat. Ihr kämpft Euch nach und nach durch das gesamte Haus Eurer Eltern. In jedem der sieben Abschnitte warten sechs normale Levels und ein Endgegner auf Euch. Den könnt Ihr aber nur besiegen, wenn Ihr zuvor mindestens vier Rekorde von selbigem gebrochen habt.

Die jeweiligen Endgegner braucht Ihr im finalen Kampf gegen Hugolin. Zudem sind die Missionen sehr abwechslungsreich. In den insgesamt 56 Levels dürft ihr über 40 Fahr- und Flugzeuge benutzen, wobei Ihr manchmal zwischen verschiedenen Vehikeln herumschalten dürft. Die Grafik präsentiert sich sauber, fast ruckelfrei und kommt der Realität sehr nahe. Eine derart saubere und perfekte Physik gab es bisher noch in keinem Spiel.

Stupst man beispielsweise einen Löffel an, wackelt dieser (vorausgesetzt Ihr schießt ihn nicht kaputt), je nachdem wie ihr ihn berührt habt, nach. Natürlich darf man den Multiplayer-Modus nicht außer acht lassen (ein Spiel ohne Multiplayer ist wie ein Klo ohne Klopapier). Zu meckern gibt's auch was, aber nicht viel. Die Beschreibungen könnten üppiger sein, und die Steuerung ist manchmal auch was träge, aber insgesamt... sehr viel Leistung für's Geld.

**Unser LeserTester Jan-Martin Hemmer würde dem Spiel vier Sterne geben. Und kriegt dafür ein Spiel seiner Wahl. Wer auch ein Freispiel von uns will, der muß uns schreiben, okay?**

Wann genau kommt *Evolution* raus? Und was ist an den Gerüchten dran, daß Lara Croft zu Dreamcast springt?

-Sven Thill, Ditterdange/Luxemburg  
*Evolution hat sich ein wenig verzögert, weil Ubi Soft eine gute deutsche Version haben will, und das ist das Warten wert. Und Lara, oh süße Lara, Core hat offiziell vermeldet, daß sie nicht zu Dreamcast kommen soll. Aber wenn wir bitten und betteln...*

Ich besitze nun ein Dreamcast. Noch bin ich voller Hoffnung, daß es eine richtige Entscheidung gewesen ist, mir eins zu kaufen. Denn die Vergangenheit hat gezeigt, daß die beste Hardware nichts nützt, wenn keine ordentliche Unterstützung von Software-Entwicklern vorhanden ist. Bestes Beispiel: Saturn oder das N64.

-Christoph Petersen, via eMail  
*Wir stimmen zu. Die beste Hardware nützt rein gar nichts, wenn es keine Spiele gibt. Aber da kann Abhilfe geschaffen werden... Crazy Taxi, Zombie Revenge, das ist doch was!*

Euer Magazin ist das erste, das nicht wie ein Comic oder ein Techno-Magazin aussieht und gestochene Screenshots bietet. Mit Euren Auslandsberichten avanciert Ihr zu einem richtigen Lifestyle-Magazin, und das ist echt groovy, Leute. Ich würde mir jedoch eine etwas detailliertere technische Beschreibung wünschen (PAL-Qualität, Unterschiede zu NTSC Versionen). Oder Berichte über Naomi-Board-Automaten. Oder über Spiele, die sich in der Entwicklung befinden.

-Bernard Siino, via eMail  
*Nun, wir hoffen, daß Dir unser erster Blick auf Shenmue, Rayman 2 und Resident Evil: Code Veronica gefallen hat. Außerdem sind jetzt immer die Speicherblöcke angegeben, ob's VGA-kompatibel ist oder nicht und all die anderen Sachen, die als Details noch nicht dagewesen sind. Auch haben wir unser KnackigFrisch umgebaut, um Euch noch mehr Informationen bieten zu können...*

Die Antwort, die alle wissen wollen! Wann wird Dreamcast endlich billiger?

-Peter Kunz, via eMail  
*Hier könnten wir uns seitenlang darüber auslassen, daß die Playstation teurer war, als sie anfang und blah blah blubb, aber die Frage ist schon berechtigt. Leider läßt sich Sega da verständlicherweise nicht in die Karten gucken, nicht einmal von uns...*

In Eurer letzten Ausgabe hieß es, daß Microsoft ein Windows-CE-Update in Planung hat. Wie soll das genau funktionieren? Können jetzige Dreamcast-Besitzer updaten, oder wird das Betriebssystem nur in neuere Konsolen eingebaut? Und welchen Vorteil bringt das Update?

-Dirk Hoffmann, via eMail  
*Es ist bisher noch nicht bekannt, ob und wie ein mögliches Direct-X-Update integriert werden wird. Dasselbe gilt auch für neuere Versionen vom Internet-Browser DreamKey. Sega berät gerade die beste Strategie für Updates und deren Verteilung an uns und Euch.*

Also, ich habe ein Problem mit meinem Sega-Controller. Der R-Knopf ist schon nach knapp drei Wochen Spielen völlig im Ar...

Bin ich denn da der einzige, der mit dem Teil Probleme hat?

-Wilfried Feldbaum, via eMail  
*Wir haben Probleme mit den japanischen Controllern gehabt. Da haben wir doch schon so einige zerschossen, sieben an der Zahl. Aber von der europäischen Controllern ist uns bisher nur einer über den Jordan gegangen. Und wer weiß, was Alex und Markus da wieder für einen Unsinn angestellt haben...*

### KontaktAdresse

**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

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

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



**Kampfgruppe**  
Krieg! Jemand hat Le  
Cheffe widersprochen...



# Hochspannung frei Haus!

Zum Testen:  
**1 AUSGABE  
GRATIS**

Mit 2 CDs  
und  
**Vollversion**

Jetzt schlägt's ein!

Eine Ausgabe gratis zum Testen. Danach 15% Preisvorteil für alle, die beim Abo zuschlagen: Die Spannung wird frei Haus geliefert. Man hat sein Heft schon vor dem Kioskverkauf und verpaßt mit Sicherheit keine Ausgabe – und somit auch nicht den neuesten Player's Guide. Also, blitzschnell bestellen!



**PC PLAYER. Das PC-Spielenmagazin.**

[www.pcplayer.de](http://www.pcplayer.de)

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

faxen an:  
0 89/20 02 81 22

oder per E-Mail unter  
[future@csj.de](mailto:future@csj.de)  
bestellen.

**Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

**JA,** ich möchte 1 Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich PC PLAYER jeden Monat per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil – für nur DM 8,40 statt DM 9,90 pro Heft (Jahresabopreis DM 100,80; Studentenabo DM 86,40). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname:

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum, 1. Unterschrift:

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

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

Datum, 2. Unterschrift:

CDC 02

# Jetzt Da

## SpielKinder



**Thomas Gerhardt**  
wußte schon immer, daß die Macht des Geistes groß ist und man damit auch kämpfen kann...  
... nnnghhhhhhh



**Markus Hermansdorfer**  
hat sich zum kleinen Sadisten entwickelt und schickt mit Vorliebe Würmer in den Tod



**Ulf Schneider**  
spielt Basketball, Football und eigentlich alles, was sportlich ist... und das mit 31 Jahren!



**Andreas Neuenkirchen**  
verläßt uns bald, um unser neues Magazin 73 zu beglücken, buhuuh



**Alex Folkers**  
wird seit *Chef's Luv Shack* von keinem mehr verstanden, weil er wie Kenny redet... mmmhh

Wir testen alles... auf Geschmack, Geruch und Spielbarkeit



# 24

Auf dem Highway ist wieder die Hölle los (kommt schon, Ihr wußtet, daß wir das sagen würden)

# 56

Raketen?! Check!  
Controller?! Check  
Okay, feuern!

# 10

Spiele für uns alle im neuen Jahr, hurra!

### 16 Worms: Armageddon

Würmer, wollt Ihr ewig leben?!

### 20 Pen Pen

Süß währt am längsten

### 24 Vigilante 8

Krach! Bumm! Schepper

### 30 NFL Quarterback Club

Wer hier Rasen frißt, ist selber schuld

### 34 World Wide Soccer 2000

Wer hier Rasen, ach nein, anderes Spiel

### 38 Psychic Force 2012

Ich wünsche mir... die Weltherrschaft

### 42 South Park: Chef's Luv Shack

Kenny lebt!

### 46 NBA Showtime

Nur live auf NBC und Dreamcast

### 50 Marvel vs. Capcom

Oh, Captain, oh mein Captain... America

### 56 Deadly Skies

Auf der Suche nach Tom Cruise

### 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! ★★★★★

**MaulKorb**

Zugegeben, reden kann dieser Wurm nicht viel. Aber schießen kann er dafür um so besser



# Worms Armageddon





**FischFutter**  
Hier ist es endlich  
einmal umgekehrt.  
Würmer essen Fische

Knallhart, bissig und randvoll mit pech-schwarzem Humor: Das ist nicht der neueste Film von Monty Python, sondern *Worms Armageddon*

**D**ie possierliche Bonbon-Grafik ist ja wirklich niedlich. Aber nach spätestens zwei Minuten Spielzeit steht fest, daß man mit *Worms Armageddon* eigentlich eine knallharte Kriegs-Simulation, gepaart mit etwas gewöhnungsbedürftigem schwarzen Humor, in den Händen hält. Es wird geschlitzt, gemordet und gestochen, daß es eine wahre Freude ist; besonders glorreiche Taten werden mit bissigen Kommentaren hervorgehoben. „Odin kriegt, was er verdient“, kommentierte das Programm, als ich einen Wurm mit diesem schönen Namen per Handgranate in den Würmerhimmel geblasen hatte.

In einem Kriegs-Szenario darf natürlich ein umfangreiches Waffenarsenal nicht fehlen. *Worms Armageddon* bietet von der Panzerfaust bis zur Fernlenkrakete alles, was das Landserherz erfreut. Auch strategische Elemente wurden nicht vergessen. Ein gut postierter Scharfschütze kann den Gegner ganz schön ins Schwitzen bringen. Manche Waffen werden vom Wind beeinflusst, andere funktionieren nur unter bestimmten Voraussetzungen. Natürlich stehen des Feldherrn feuchteste Träume nur in beschränkter Menge zur Verfügung. Gute Einteilung wird also dringend empfohlen.

Bis zu vier Spieler gleichzeitig dürfen sich an der Wurmenschlacht beteiligen. Natürlich kann man auch allein in die Schlacht ziehen. *Worms Armageddon* wird runden-

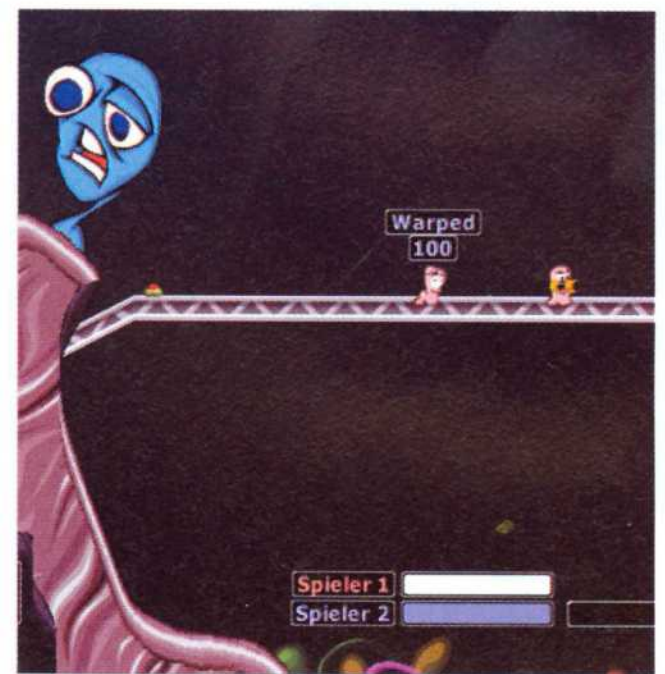
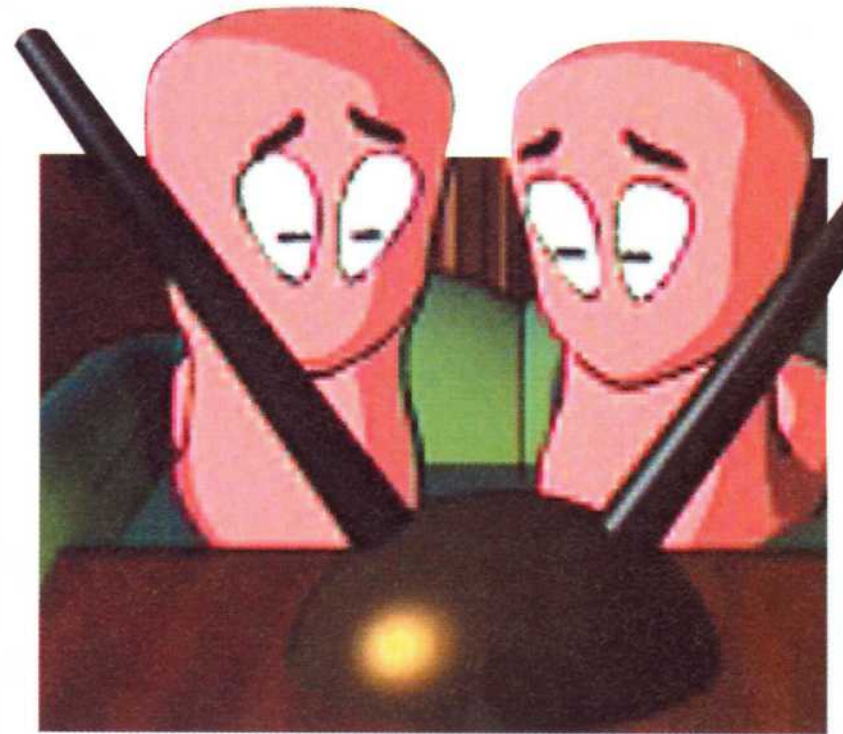
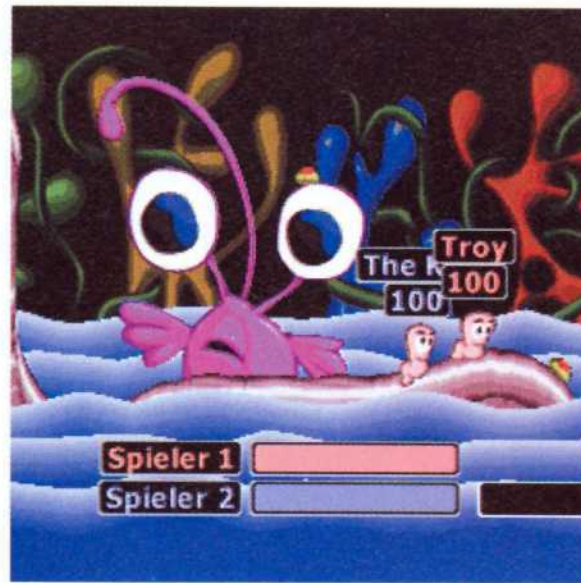


**Testpilot**

Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Worms Armageddon
- **Hersteller:** Hasbro
- **Genre:** Strategiespiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 33 Blocks
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Trotz der Mängel: Dieses Spiel macht süchtig
- **Contra:** Die Grafik ist Marke Kindergarten, aber nur so wird der Blutgehalt auf unter 100 Liter pro Pixel gehalten



## WurmKunde

### Die gefährlichsten Würmer

Wer einen nervösen Magen hat, sollte hier nicht unbedingt weiterlesen!

#### Madenwürmer

Kleine, weiße, ca. 1 cm große Würmer, die hauptsächlich Kinder befallen. Die Infektion erfolgt über kothaltigen Staub oder verunreinigte Lebensmittel. Weibliche Würmer verlassen nachts den After und legen ihre Eier in der Analregion ab. Es kommt zu Juckreiz. Durch Kratzen gelangen die Eier unter die Fingernägel und von dort wieder in den Mund. Es kann zu Gewichtsabnahme, Darmentzündungen und ähnlichem kommen.

#### Spulwürmer

Ca. 15 - 35 cm lange weißliche, spitz zulaufende Würmer, die sich im Dünndarm aufhalten. Infektion über kothaltigen Staub oder Salat, der mit Fäkalien gedüngt wurde. Es kann zu Bauchschmerzen, Übelkeit, Unterernährung und Blutarmut kommen.

#### Bandwürmer

Bestehen aus einem Körper mit abgeflachten Gliedern und einem Kopf mit Saugnäpfen und Haken, mit denen sie sich an der Darmwand festhalten. Es gibt verschiedene Arten, wie Fisch-, Hunde- oder Fuchsbandwurm, die unterschiedlichste Beschwerden hervorrufen können. Die Infektion erfolgt durch unvollständig gegartes Fleisch oder Fisch oder den Verzehr von ungewaschenen Pilzen oder Waldbeeren, die am Boden wachsen. Es kann zu Bauchschmerzen, Durchfall und Gewichtsverlust kommen. Hundebandwürmer greifen die Lunge an und verursachen Reizhusten. Fuchsbandwürmer greifen die Leber an und können Gelbsucht auslösen. Im schlimmsten Fall zerstören sie die Leber völlig und genießen sie mit Flachsbohnen und einem vorzüglichen Chianti...



**Warnung**  
Diese Würmer empfiehlt kein Gesundheitsminister

## Jedes Spiel ist wieder völlig anders. Viele bunte Spielplätze für noch mehr Würmer

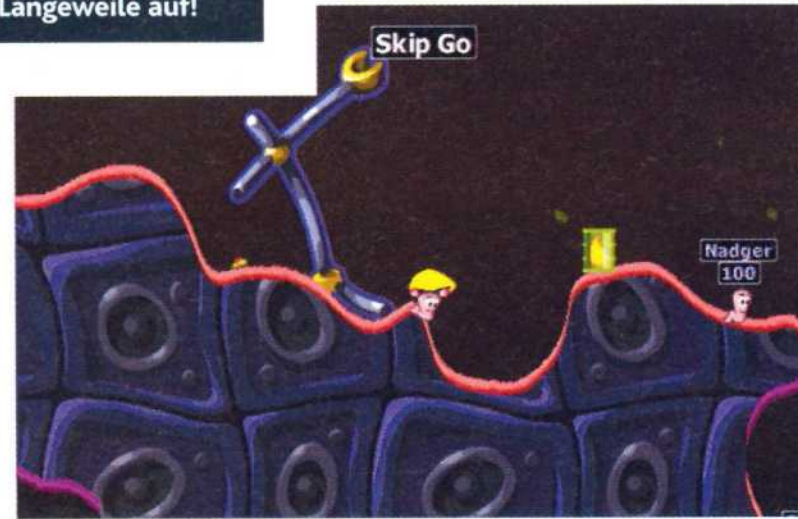
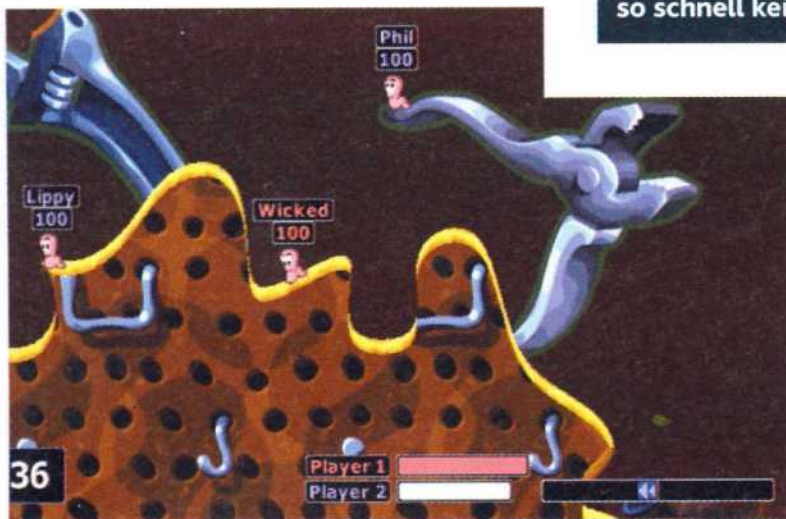
weise gespielt. Jeder Spieler erhält einen gewissen Zeitrahmen. In diesem kann er seine Würmer taktisch klug postieren, gelegentlich auftauchende Munitionskisten, Erste-Hilfesets und ähnliches aufsammeln oder natürlich einen Angriff ausführen. Kein Spiel gleicht dem anderen, selbst nach einem neunstündigen Dauertest hatten wir nie zweimal die gleiche Ausgangssituation. Auch wenn derselbe Hintergrund zweimal auftauchen sollte (was selten genug ist), werden in jedem Fall die Würmer völlig anders aufgestellt. Langzeitmotivation ist somit garantiert. Wie es sich für einen richtigen Soldaten gehört, muß erst mal eine Grundausbildung durchlaufen werden, bevor richtige Kriegseinsätze gespielt werden können. Erfolgreiche Feldherren werden mit Orden, Bonus-Levels und ähnlichem belohnt. Natürlich können gewonnene Schlachten auch auf dem Visual Memory verewigt werden. Gerade darauf sollte man ab und zu einen Blick werfen. Die Programmierer haben eine Menge netter Animationen eingebaut, die während des Spiels darauf ablaufen. Das scheint die Speicherkarte aber irgendwie zu belasten, denn Laden und Abspeichern dauert in diesem Fall ungewöhnlich lang.

### Wümmernahrung

Ein kleines Beispiel für den hier gebotenen schwarzen Humor: Als Vorübung können alte Damen aus dem Weg geräumt werden. So wie die aussehen, dienen sie ohnehin



**Spielplätze**  
Hunderte von verschiedenen Hintergründen sorgen für langanhaltenden Spielspaß: Da kommt so schnell keine Langeweile auf!



bald den Würmern als Nahrung – warum also nicht die Wartezeit ein wenig verkürzen? Dank Zeitlimit müssen die Krückstock-Trägerinnen möglichst schnell umgenietet werden. Eine Handvoll Waffen, wie etwa Panzerfaust und Handgranaten, sorgen für Spaß und Unterhaltung. Schreien und bluten tun die Damen allerdings nicht. Stillschweigend schlucken sie unser Blei, um anschließend den Narzissen als Dünger zu dienen. Wer seine Oma noch nie leiden konnte, findet hier endlich das richtige Ventil für seine Aggressionen.

**Bewegt euch, ihr Würmer!**

Was haben alle großen Feldherren gemeinsam? Einen guten Plan natürlich. Zu Beginn der Schlacht sollte man sich einen gründlichen Überblick verschaffen. Wo sind meine Würmer verteilt? Wo könnte ich einen Scharfschützen postieren? Sollen meine Würmer hessisch, lateinamerikanisch oder tiefstes Urbayerisch reden? Doch immer daran denken: Die Zeit läuft. Anschließend wählen wir eine Waffe, die möglichst viel Schaden anrichtet. Mit dieser greifen wir dann den nächstbesten gegnerischen Wurm an. Ein Luftangriff empfiehlt sich, wenn viele Gegner ungeschützt auf einem Haufen stehen. Brücken sind sehr beliebt, denn die Würmer sind alle Nichtschwimmer. Fällt einer ins Wasser, ist er sofort tot. Granaten kullern schön einen Hügel hinunter und explodieren erst nach einer gewissen Zeit. Steht ein Gegner am Rand, sollte man sich die kostbare Granate sparen und ihn mit einem Kung-Fu-Tritt ins nasse Grab befördern. Das spart Munition – und vor allem ist der feindliche Wurm sofort im Jenseits.

Bei vielen Hintergründen findet man Blumen und ähnliches am oberen Bildschirmrand. Ein idealer Posten für einen Scharfschützen. Er kann alles überblicken und den Gegner von oben attackieren. Jet-Packs, Superschafe und

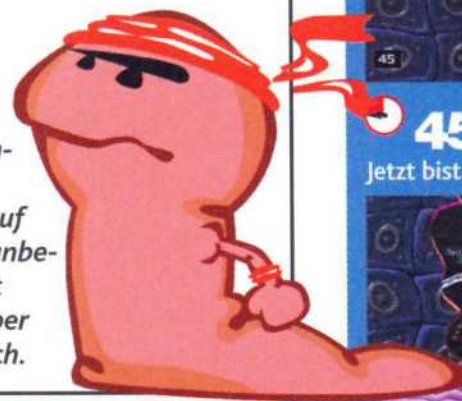
ähnliche Fluggeräte sind schwer zu bedienen und halten sich nur für gewisse Zeit über dem Erdboden. Besser man befolgt Scottys weisen Rat und beamt sich per Teleporter durch die Gegend. Nur selten fallen Munitionskisten, Erste-Hilfe-Päckchen und Werkzeugkisten dorthin, wo sie aufgesammelt werden können.

Viel zu kritisieren gibt es an *Worms Armageddon* nicht. Gewurmt haben uns nur die langen Denkpausen des Rechners. Selbst für eindeutige und vorhersehbare Spielzüge läßt er sich mehr Zeit als Albert Einstein für die Erforschung der Relativitätstheorie. Die Grafik ist praktisch mit der Playstation-Version identisch. Sie strotzt zwar vor originellen Ideen, Polygonpracht, Rendereffekte und ähnliches sucht man aber vergebens. Nur die verschiedenen Vorspanne lassen etwas von der Dreamcast-Leistung erahnen. Der Sound paßt zum Spiel, wird es aber nicht mal in den Grand Prix der Volksmusik schaffen. Die Sprachausgabe ist etwas unverständlich. Trotzdem: *Worms Armageddon* macht Spaß!



**SchlußStrich**

*Brutalität, verpackt in niedliche Comiczeichnungen: Das kennt man spätestens seit Clever & Smart. Worms Armageddon funktioniert nach dem gleichen Prinzip. Wer schwarzen Humor à la Monty Python mag und nicht unbedingt Wert auf Realitätsnähe legt, sollte sich das Spiel unbedingt ansehen. Besonders zu viert macht Worms Armageddon so richtig Spaß. Aber Vorsicht! Der Suchtfaktor ist extrem hoch.*



**SpielZeit**

**15min.**  
Stirb, du Wurm!

**30min.**  
Da ist der Wurm drin.

**45min.**  
Jetzt bist du Würmernahrung!

**60min.**  
Das wurmt mich jetzt aber!



**ZahnSchmerzen**  
Das kann durchaus passieren, wenn man keine Bonbonfarben mag

# PenPen

Plem Plem, Bumm Bumm, Peng Peng?! Wir wissen auch nicht genau, wie die Programmierer auf den Namen gekommen sind...



**Testpilot**  
Ulf Schneider

- **Titel:** Pen Pen
- **Hersteller:** General Entertainment/Infogrames
- **Genre:** Fun Racer
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack, VGA
- **VM-Platz:** 5 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Witzige Spielidee, ungewöhnliche Präsentation, guter 4-Spieler-Modus, recht umfangreich (20 Strecken, 8 Charaktere)
- **Contra:** Technisch bereits jetzt schon veraltet, nervige Kirmes- und Dixie-Musik, das ständige Tasten-geschämmer ist ermüdend

**A** Iso, was bitte schön soll man sich unter dem Spiel *Pen Pen Trilcelon* – so der japanische Original-Titel – vorstellen? Vielleicht den jährlichen Dreikampf eines einsamen Eskimo-Stammes? Das klingt weit hergeholt, ist es aber im Grunde nicht, wenn man sich den kuriosen Spielverlauf dieser japanischen Produktion anschaut. Die Gebrauchsanweisung klärt uns glücklicherweise umfassend über den Hintergrund der Geschichte auf:

In einer weit entfernten Galaxis gibt es ein Gestirn namens Iced Planet (wir können schwerlich das Gegenteil beweisen). Dieser Planet ist mit Eis und Schnee bedeckt (ach was). Die Einwohner sehen aus wie Pinguine und heißen daher sinnigerweise PenPens (aus dem englischen Wort „penguin“ abgeleitet).

Kürzlich kamen dort Kreaturen von anderen Planeten vorbei, die das ganz toll fanden, wie die PenPens sich auf dem Eis vergnügten und daher den Vorschlag machten: „Hey, laßt uns in einem sportlichen Dreikampf gegeneinander antreten!“. Wir sind sicher, daß vor dieser brillanten Idee eine Menge Alkohol getrunken worden ist. Da hat man ja schon die seltsamsten Ideen gehabt. Meine Lieblingsidee ist

immer noch die des Kirsch kern-Weitspuckens. Aber das findet man hier nicht. Dafür diverse andere Wettbewerbe. Dreimal dürft Ihr raten, welchen Namen diese sportliche Auseinandersetzung trägt... Wir ahnen es: *Pen Pen Trilcelon*.

## Flinke Flossen

Die bizarre Hintergrundgeschichte setzt sich bei den animalischen Wesen konsequent fort. Die ulkigen Tiere sehen nämlich aus wie Ausgeburten von Wahnvorstellungen irgendwelcher übermüdeten Programmierer: Überzogen knuddelig, chronisch gut gelaunt und mit merkwürdig langen Flossen ausgestattet. Zum Greifen einer Coladose sind diese Gliedmaßen zwar nicht zu gebrauchen, dafür eignen sie sich aber hervorragend zur Fortbewegung, wobei wir auch schon beim Thema wären. Um sich bei den insgesamt 20 Strecken gegen die sechs Konkurrenten durchzusetzen, müssen die drei direkt aufeinanderfolgenden Disziplinen Rutschen, Schwimmen und Laufen bewältigt werden. Die beiden ersten Anforderungen sind recht ähnlich. Durch Drücken der Aktionstaste gewinnt das Pen-Wesen an Geschwindigkeit. Glücklicherweise kommt es dabei nicht



**QuietschFidel**

Sex, Drogen und Rock'n'Roll. All das wird man nicht hier finden. Naja, vielleicht den Rock'n'Roll



**Fun Racer auf japanisch: schrille Grafik und bizarre Anime-Charaktere**

auf die Frequenz, sondern auf den richtigen Rhythmus an. Das ist auch besser so – sonst könnte dieses Spiel sehr schnell in eine Wiederholung des Atari-VCS-Klassikers *Decathlon* abfallen. Und da würde sich mit Sicherheit mehr als nur ein Controller von dieser Welt verabschieden, um in der nächsten nur noch mit *Soul Calibur* spielen zu dürfen. So aber ist es beinahe so leicht wie Tanzen. Nun gut, Laufen. Ist halt gewöhnungsbedürftig, aber das war das Laufen in unseren ersten Lebensjahren doch auch. Auf den pummeligen Beinen wackelnd, lassen sich die PenPens wie gewohnt mit dem Analogstick dirigieren. Dennoch ist diese Disziplin die anspruchsvollste, denn immerhin muß man gelegentlich über Barrikaden hüpfen und die Konkurrenz mittels eines Bodychecks ausschalten – das sind ja gleich zwei Aktionen auf einmal! Diese Phase des Dreikampfes entscheidet zudem über Sieg oder Niederlage, denn oftmals gerät man unverschuldet in eine Massenkeilerei, in der man nicht selten das Nachsehen hat. Das verstößt zwar gegen die Genfer Videospielekonventionen, doch *Pen Pen* sollte der Käufer ohnehin nicht sonderlich ernst nehmen. Es ist die Art von Spiel, das mit Sicherheit den Weg unter den Weihnachtsbaum finden wird. Weil die Eltern vor den Spieleregeln stehen und vor soviel Niedlichkeit einfach nicht mehr klar denken können. Soll ja sonst, laut George Zaal, nur bei weiblichen Spielern vorkommen. Und süß ist das alles, was hier ist. Echt wahr. Hmmm, obwohl sowohl Designerin Irene

Pallut als auch die stellvertretende Chefin Martina Vrenegor eher den blutrünstigen Vertreterinnen ihres Geschlechtes angehören, süß fanden sie's auch. Seltsam.

Nach dem Sieg gibt es keine Schampusdusche, dafür aber einen von vielen Ausrüstungsgegenständen wie orientalische Tempelschleicher, eine Taucherbrille oder einen Zylinder. Kleine Gegenstände mit großer Wirkung, denn gut ausgestattete PenPens verschaffen sich im harten Rennalltag klare Vorteile gegenüber den „nackten“ Konkurrenten. Damit noch nicht genug an Boni: Fleißige *PenPen*-Spieler schalten nach und nach neue Strecken sowie einen Walroß-Charakter frei, aus dessen Nase ständig der Rotz läuft. Igitt. Da kommt ja sogleich die Erinnerung an das wohl bekannteste Walroß Deutschlands hoch, und zwar Helmut Kohl... oder war's doch eher Antje vom NDR? Nun, im Dreck suhlen können sich beide gut. Zum Abschluß noch eine Anmerkung aus der Dreamcast-Historie: *Pen Pen* war der erste DC-Titel mit 4-Spieler-Modus.



**SchlußStrich**

Ein paar Bier intus, drei Gleichgesinnte um sich geschart, und schon kann im Multispieler-Modus die amüsante *Pen Pen*-Party beginnen. Wer sich allerdings alleine und bei vollem Bewußtsein diesem Dreikampf widmet, dürfte den aufdringlich niedlichen technischen Rahmen und das permanente Tastendrucke eher befremdlich finden. Gut, wir waren nicht betrunken, und deshalb...



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



**SpielZeit**



**15 min.**  
Also zum Anfang mal eine Runde Rutschen...



**30 min.**  
Dann geht's weiter mit einer Runde Schwimmen...



**45 min.**  
Anschließend noch eine Runde Laufen...



**60 min.**  
Und dann gewinnen und den Daumen abkühlen!

# WIN YOUR XTREME DREAM

An alle  
Dreamcast-

Ihr verbringt **74.000**  
eures Lebens mit

In nur **5 Minuten**



wahr  
In der



Was ist dein SEGA Xtreme Dream? Sag es uns – wir lassen ihn wahr werden. Snowboarden in den Rocky Mountains? Rasen im Formel-1-Boliden? Wandern im Schwarzwald? Wovon du auch träumst: Alles ist drin. Denn Dreamcast ist die erste 128-Bit-Konsole, die Internet und E-Mails über TV ermöglicht. Geh einfach mit deiner

**Besitzer: \***

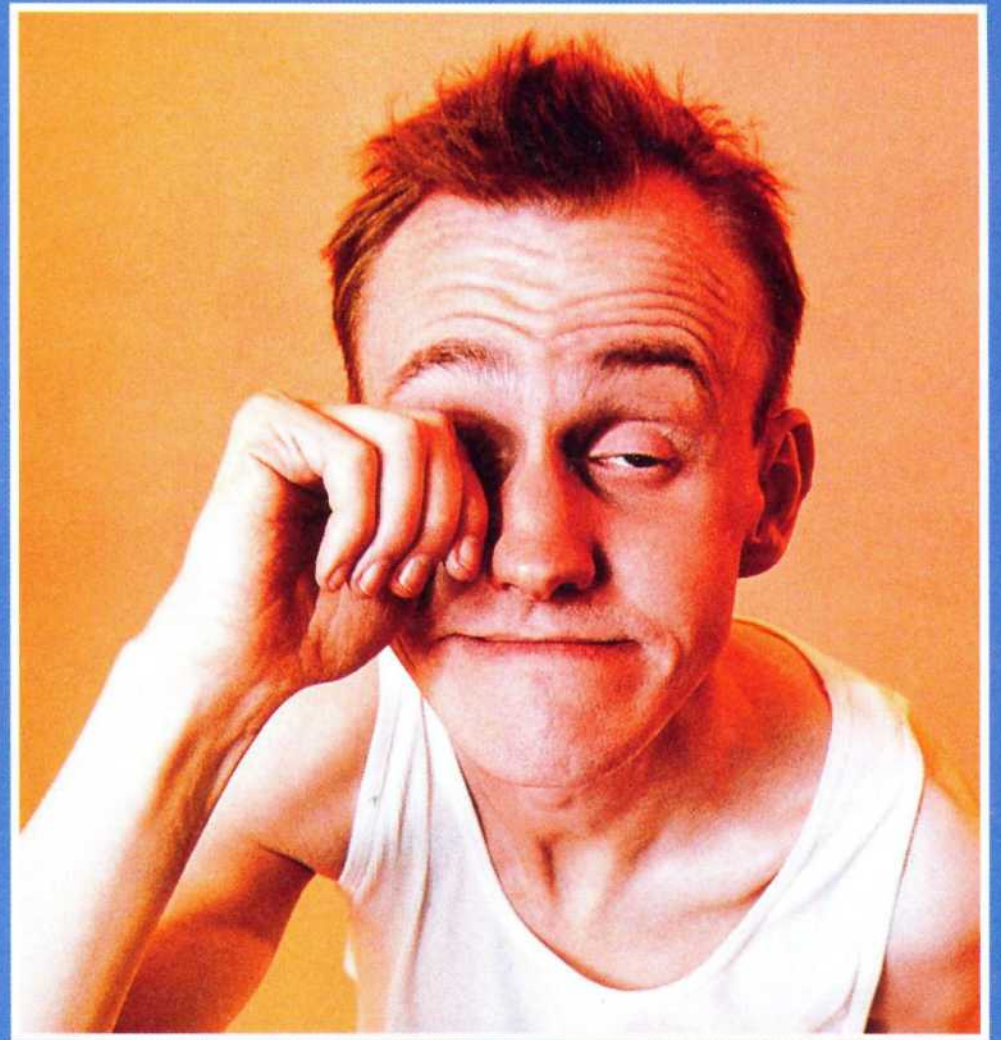
**Stunden**

**Träumen.**

**kann**

**einer davon  
werden.**

**Dreamarena!**



*\* Um an diesem Gewinnspiel teilnehmen zu dürfen, müsst ihr eure Dreamcast vor dem 24.12.1999 erworben haben.*

Dreamcast online, melde dich in der Dreamarena an und mach beim SEGA Xtreme Dream Wettbewerb mit: Jede Woche wird der extreme Traum eines Teilnehmers extreme Realität. So, und jetzt träum was Schönes.

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



**Dreamcast™**  
Bis zu 6 Milliarden Spieler.  
[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)

Dieses Gewinnspiel läuft vom 24.12.1999 bis zum 03.03.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Von den Teilnehmern kann ein Nachweis des Kaufdatums verlangt werden.

So hat sich  
Nostradamus  
die Endzeit  
nicht vorgestellt

# Vigilante 8

## Die zweite Herausforderung





## Drei Teams, 18 Wagen und jede Menge Zerstörungswut. Das ist nicht Familie Schumacher, sondern die Besetzung von *Vigilante 8 – Die zweite Herausforderung*

**L**es war gegen Mitte der 70er: Auf Amerikas Straßen wüteten zwei Clans, die Vigilantes und die Coyotes. Der örtlichen Autowerkstatt kam das sehr gelegen, denn diese Typen zerlegten mehr Wagen als seinerzeit die Blues Brothers. Nach vierzig Jahren, die Clyde, der Anführer der Coyotes, vermutlich im Knast oder beim Strafzettel-Bezahlen verbrachte, kehrt dieser per Zeitmaschine zurück, um die alten Zeiten wieder aufleben zu lassen. Er will fürchterliche Rache an den Vigilantes nehmen, die ihn damals fertig machten. Ein ganzes Arsenal futuristischer Waffen und Autos soll ihn dabei unterstützen, die Vigilantes, die neu hinzugekommenen Drifter und hoffentlich auch John Travolta für seine Frisur in *Saturday Night Fever* zu vernichten.

### Erfolgreiches Spielprinzip

*V8 – Die zweite Herausforderung* gehört zu der Sorte Spiele, die id software weltberühmt machte, und die bei einer gewissen deutschen Behörde leider in Ungnade gefallen sind. Während man sich aber bei den Vorbildern per pedes durch die Landschaft schleichen muß, darf in



**Testpilot**  
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** V8 – Die zweite Herausforderung
- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Fun Racer
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 4 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Spielspaß pur, die Ausschüttung von Adrenalin und Endorphinen kann ich auch als Nicht-Mediziner garantieren. Geht vorbildlich sparsam mit dem kostbaren VM-Speicherplatz um
- **Contra:** Keine Internet-Unterstützung und einige technische Patzer trüben das Vergnügen ein wenig



**Bürgerfreundlich**  
Endlich unternimmt mal jemand etwas gegen den lästigen Schilderwald



**StraßenSchlachten**

Gegen diese Szenen wirken die Straßenschlachten in Berlin Kreuzberg wie ein Familienpicknick



**BastelStunde**



Sein Fahrzeug tunen kann man in jedem zweitklassigen Rennspiel. Wäre doch gelacht, wenn das nicht auch in V8 – Die zweite Herausforderung funktionieren würde. Schnappen wir uns also ein hübsches Wägelchen, Schraubenzieher und sonstiges Werkzeug und basteln ein bißchen daran rum. Der Motor läßt sich leider nicht auffrisieren. Wir können uns nur auf Äußerlichkeiten beschränken.



Gerade für eine Fahrt in die Alpen empfiehlt sich diese Tuning-Version. Vorne mit Skiern und hinten mit Ultra-Spike-Reifen versehen, klettert dieser Wagen wie eine Berggemse die Kampenwand hoch. Um im Weg stehende Skifahrer oder Snowboarder zu beseitigen, besitzt unser Modell „Zugspitz-Rambo“ nicht nur eine laute Hupe, sondern zusätzlich MG, Raketenwerfer und Mörser.



Die Straßen in Deutschland werden zunehmend schmutziger. Auf Anregung des Bundesverkehrsministers dürfen Autofahrer mit dem Modell „Blitz und Blank 500“ in Zukunft selbst für Ordnung sorgen. Seine runden Bürsten an den Seiten erreichen selbst kleinste Winkel und Bürgersteige. Das Radar auf dem Dach sorgt für komfortables Aufspüren des Drecks durch neueste Ionenlaser-Technologie.



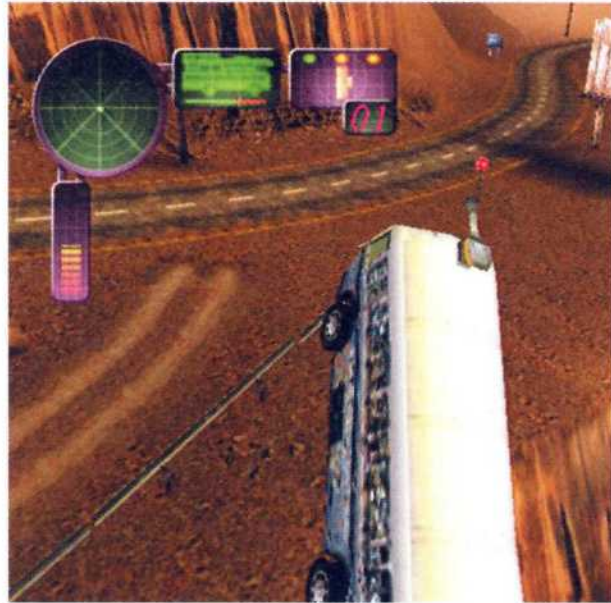
In vielen Badeorten kann man sich Jet-Ski nur zum Preis eines neuen Autos leihen. Die Rettung kommt mit dem Modell „Wasserratte“. Vorne Schwimmer, hinten Düse, gleitet die heimische Familienkutsche elegant übers Wasser. Jesus mußte den See Genesareth noch zu Fuß überqueren. Der moderne Mensch fährt natürlich! Beachtet aber die etwas anderen Verkehrsregeln in der Seefahrt.

**Zum Aufsammeln gibt es Waffen, Reparaturkits und vieles mehr. Wau! Das ist klasse!**

Activisions Fun Racer gefahren werden. Auch die sonst typische Ego-Perspektive wurde weggelassen. Erhalten bleibt nur das Spielprinzip: Aufspüren, auflauern und über den Jordan schicken. Eine Menge Waffen, Reparaturkits und ähnliches zum Aufsammeln helfen bei dieser Aufgabe. Nach dem üblichen Render-Intro wird zunächst die Anzahl der Mitspieler festgelegt. Bis zu vier Mann (oder Frau) können sich gegenseitig bekämpfen. Das heißt die Autos zu Schrottfahren, amerikanische Sehenswürdigkeiten bis zur Unkenntlichkeit verwüsten und den anderen um die heißgeliebten Bonuswaffen bringen.

**KriegsSpiele**

Viele verschiedene Spielmodi laden zum Ausprobieren ein. In der Quest werden Missionen gespielt und die Handlung des Spieles verfolgt. Durch den vorgegebenen Ablauf hat der Spieler keinen Einfluß auf Anzahl und Stärke der Gegner. Gerade für die Mehrspieler-Modi empfehlen sich meist die anderen Möglichkeiten. Hier kann nicht nur das eigene Fahrzeug gewählt werden, auch Anzahl und Stärke des Gegners ist einstellbar. Ausgewählt wird nach strategischen Gesichtspunkten. Ein LKW mag zwar nicht so wendig sein wie ein Sportwagen, dafür kippt er nicht so leicht um und ist erheblich schwerer zu zerstören. Welchen Typ man bevorzugt, sollte jeder für sich entscheiden. Das Gewicht



**AsphaltCowboy**  
 Der amerikanische Traum von Freiheit und Abenteuer geht in Erfüllung. Wenn nur die lästige Polizei nicht wäre...



der Extra-Waffen hat keinen Einfluß auf das Fahrverhalten. Also keine falsche Bescheidenheit, drei Raketenwerfer sind besser als einer! Erst wenn kein Millimeter Platz mehr auf der Motorhaube ist, um vielleicht noch ein kleines MG oder einen Mörser draufzumontieren, können die Bonusgegenstände nicht mehr eingesammelt werden. Aber bei den vielen Feinden ist die Munition schnell verschossen, und leere Waffen werden automatisch abgeworfen – praktisch! Für Sümpfe, Seen oder Morast gibt es spezielle Gegenstände wie beispielsweise Schiffsschrauben. Gerät ein Auto in den Sumpf, ohne vorher den entsprechenden Gegenstand aufgesammelt zu haben, wird die Steuerung zur Katastrophe. Die Schiffsschrauben werden bei Befahren des Sumpfes automatisch ausgefahren, zurück an Land kann mit Y dann wieder auf die normalen Räder umgeschaltet werden. Auch die Schutzschilde sind natürlich recht hilfreich. Es reicht schon, wenn wir ständig irgendwelche Gemüsestände oder Verkehrsschilder über den Haufen fahren. Aber dann auch noch von feindlichen Kugeln durchsiebt zu werden muß nun wirklich nicht sein. Es zieht dann immer so furchtbar, wenn man mit 300 Sachen über den Highway braust. Apropos Highway: Amerika ist zwar das Land von Freiheit und Abenteuer, aber es gibt auch dort so typische Miesmacher, die einem den ganzen Spaß verderben.

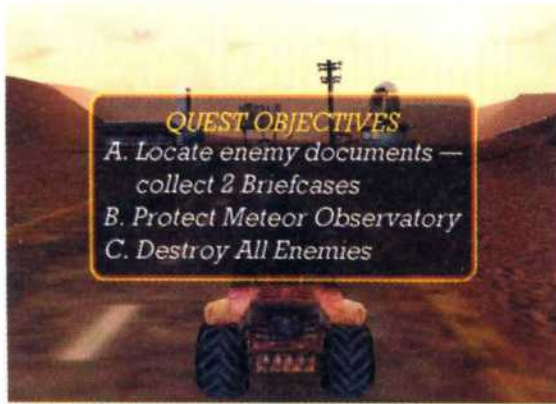
### Verkehrskontrollen

Was wäre ein amerikanischer Highway ohne seine berühmt-berüchtigten (Straßen)-Randerscheinungen, die sich auf das Fotografieren von Geschwindigkeitsübertretungen spezialisiert haben? Auch in *V8 – Die zweite Herausforderung* ist der Freund und Helfer im Einsatz, stets bereit, uns das Fahrvergnügen zu erschweren und den Feind zu schützen. Zum Glück können auch die blau-weißen Cop-

Cars bequem mit MG oder Raketenwerfer entfernt werden. In einigen Missionen gehört es zu den Zielen, der Polizei ein Schnippchen zu schlagen. Dies kann entweder durch Vernichtung oder Flucht geschehen. Polizeiwagen können keine Bonusgegenstände aufsammeln. Sie stellen sich nur ständig in den Weg oder hindern den Spieler beim Anvisieren eines feindlichen Fahrzeugs. Das haben sie nämlich auf der Polizeischule gelernt, wo sich die jungen Officer dreimal täglich alle acht Teile von *Police Academy* anschauen müssen. Leider haben sich die Cops ausgerechnet auf unser Fahrzeug spezialisiert. Der Computergegner bleibt dagegen unbehelligt und darf so viele Straftaten begehen, wie er will. So ungerecht ist die Welt...

Im Quest-Modus wird missionsweise die Handlung des Spiels abgehakt. Keine Angst, dieses Spiel wurde nicht von der katholischen Kirche gesponsort. Eine Mission entspricht einem Level. Zunächst kann ein bestimmter Ort gewählt werden. In jedem Areal gibt es verschiedene Ziele zu erreichen. Diese werden immer am Beginn des Levels angezeigt und können im Pausen-Menü jederzeit wieder aufgerufen werden. Einfach während des Spielens die Start-Taste drücken. Meist muß der Spieler bestimmte Gegenstände finden, etwas beschützen oder der Polizei entfliehen und natürlich alle Feinde vernichten. Letzteres muß ausnahmsweise behutsam und mit Vorsicht getan werden, denn der Zeitablauf wurde etwas unglücklich gelöst. Während des Spielens wird kein Timer angezeigt. Nach Abschießen des letzten Gegners wird der Level in jedem Fall beendet, egal ob die anderen Aufträge erfüllt wurden oder nicht.

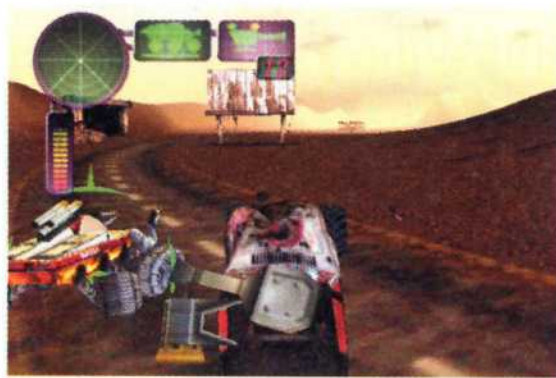
Bekommt der Spieler beispielsweise den Auftrag, bestimmte Gegenstände zu finden, bleibt nichts anderes übrig, als diese zu suchen, während man vom Gegner beschossen wird. Es wäre zwar logisch sich zu wehren, aber weil ja der Level durch den Tod des Gegners beendet wird,



**QUEST OBJECTIVES**  
 A. Locate enemy documents — collect 2 Briefcases  
 B. Protect Meteor Observatory  
 C. Destroy All Enemies



**ExplosionsGefahr**  
 Sein Ziel: Rache. Seine Waffe:  
 Nur ein schwarzer Interceptor.  
 Sein Name: Bad Max



**KaffeeFahrt**  
 Ich wußte schon immer, daß an diesen Werbefahrten irgendwas faul ist



## SpielZeit



**15 min.**  
 Da fliegt mir doch das Blech weg, schubiduu, ahaaaaaaa...



**30 min.**  
 Patient mit Blechschaden. Autsch! Oh weh!



**45 min.**  
 Heilig's Blechle! Ich glaub, der Kotflügel ist ab!



**60 min.**  
 Die Katze unterm heißen Blechdach.

muß der Spieler einfach Blei schlucken, bis alle Gegenstände gefunden worden sind. Im Quest-Modus gilt der Level zwar dann als beendet und es kann weitergespielt werden, das Ziel wurde aber nicht erreicht. Gerade für das Freischalten von Bonuslevels oder neuen Wagen ist es wichtig, immer auch die anderen Ziele zu erreichen. Hier hätte Activision bei *Sonic Adventure* abkupfern sollen, denn Dr. Robotniks Gefrierbomben wären eine echte Hilfe.

## EndzeitStimmung

*V8 – Die zweite Herausforderung* gehört, wie schon sein Vorgänger, der auf Sonys Konsole große Verkaufserfolge verbuchen konnte, in jede Spielesammlung. Es macht nicht nur Spaß, gegnerische Wagen schrottreif zu schießen, auch das Beobachten des eigenen Autos, welches sich mit der Zeit in einen unansehnlichen Blechhaufen verwandelt, bietet gute Unterhaltung. Ladet einfach den örtlichen Schrotthändler zu Euch nach Hause ein. Entweder weint er vor Glück beim Anblick dieses Paradieses oder er zieht sich frustriert in eine Ecke zurück, wenn er an das viele Geld denkt, das er verdienen könnte. Viele verschiedene Kampfarenen, die vor Ideenreichtum nur so strotzen, bieten langanhaltenden Spielspaß. Das Angebot reicht vom düsteren Voodoo-Friedhof in Louisiana, über die Raketen-Abschußrampe von Cape Canaveral bis hin zu einer riesigen Sprungschanze, auf die sich normalerweise höchstens Leute wie Martin Schmitt trauen. Der Soundtrack paßt sich dem Spielgeschehen an, meist ertönen düstere Endzeitklänge, die sich anhören, als hätten Depeche Mode, The Cure und Dieter Bohlen gemeinsam eine Platte veröffentlicht. Auf der technischen Seite wirkt das Programm relativ solide, nur bei mehreren Gegnern gleichzeitig, riesigen Explosionen und ähnlichem schleichen sich manchmal kleine Fehlerchen ein.

Typisch für die meisten 3D-Spiele sind die oft eingeschlagenen Irrwege der Kamera. Dieses Problem bekam Activision leider auch nicht in den Griff. Wenn beispielsweise das eigene Fahrzeug aus der Bahn geworfen wird, schraubt sich die Kameraperspektive in surreale Winkel, die selbst Salvador Dali staunen lassen würden. Dem Spieler bleibt in dieser Situation nichts anderes übrig als abzuwarten, bis sich die Kamera wieder richtig eingestellt hat, was durch den ständigen Beschuß des Gegners gehörig auf das Bodenblech geht. Technische Vollkommenheit sucht man bei *V8 – Die zweite Herausforderung* vergeblich, der Spielspaß steht eindeutig im Vordergrund. Das Auto bewegt sich nicht unbedingt superrealistisch, aber das stört in diesem Fall nicht sonderlich. Hauptsache Radar, Knarren und Bomben funktionieren vernünftig. Wer auf Kampfspiele dieser Art steht und mehr Wert auf Spielspaß als auf technische Perfektion legt, kommt um diesen Titel nicht herum. Tagelange Action garantiert, hier könnt Ihr nicht danebengreifen!



## SchlußStrich

*V8 - Die zweite Herausforderung ist ein sicherer Kandidat für langanhaltenden Spielspaß. Viele verschiedene Hintergründe und Fahrzeuge machen dieses Spiel zu einem echten Erlebnis. Activision war schon immer ein Garant für gute Actionspiele. Hier haben die Jungs einen weiteren Beweis für ihr Talent abgelegt.*



**Bock auf Action?  
Dann hol dir...**

# ...dein Gratis-Heft!

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



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



Bitte ausgefüllten Coupon senden an:

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

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

Datum, 1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift:

CDC02

Schau mir in die  
Augen, Kleiner!  
Bevor ich Dich  
niederwalze...

# NFL Quarterback Club 2000



Spende Blut, spiel American Football! Gerade Neulinge erfahren bei dieser kompromißlosen Simulation den Wahrheitsgehalt dieses Spruches schmerzlich am virtuellen Leib

**L**ine Szene, die sich so oder ähnlich in einem amerikanischen Haushalt zugetragen habe könnte: Ein Vater schaut sich das Superbowl-Finale an, als sein Sohn ihn fragt: „Papa, warum heißt American Football eigentlich American Football, wenn doch überhaupt nicht mit dem Fuß gespielt wird?“ Vater: „Wieso, es wird doch mit dem Fuß gespielt, beispielsweise beim Eröffnungskick.“ Sohn: „Ja, aber die meiste Zeit wird doch mit der Hand gespielt. Papa, warum heißt American Football nicht American Handball?“ Vater: „Hmmm, das geht doch nicht.“ Sohn: „Wieso geht das nicht?“ Vater: „Mein Gott, kannst Du Fragen stellen! Weil... weil... weil es einfacher cooler klingt!“ Sohn: „Wieso, klingt das cooler?“ Vater: „Wieso, wieso, wieso! Akzeptiere es einfach! Manche Dinge sind nun einmal nicht logisch. Vor kurzem haben wir Amerikaner beispielsweise Bill Clinton zur zweitschrecklichsten Person dieses Jahrtausends gewählt, nur weil er durch die Dildoisierung der Zigarre unserem Ansehen geschadet hat. Nennst Du das etwa logisch?!“ Sohn: „Papa, ich finde, daß American Handball auch cool klingt.“ Vater: „Du nervst!“ Sohn: „Papa, ich muß...“ Vater: „Du gehst jetzt ohne Abendbrot ins Bett!“ Sohn: „Papa, ich muß mal!“



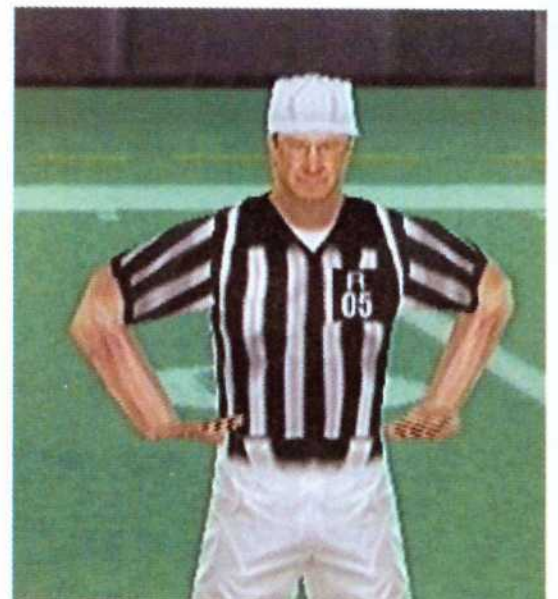
**Testpilot**  
Ulf Schneider

- **Titel:** NFL Quarterback Club 2000
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** 64 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Ansprechend modellierte Athleten mit fotorealistischer Gesichtstextur, hoher Simulationsanspruch, umfangreiche Ausstattung
- **Contra:** Einfallslose Musikberieslung, Paßspiele erfordern ein ausgefeiltes Timing, hoch angesetzter Schwierigkeitsgrad



**GruppenDynamik**  
Und wenn Du draußen bist, Bub, dann spiel schön mit den anderen



**StreifenHörnchen**  
Bei der Snickers-Werbung verhauen sich die Schiedsrichter vielleicht gegenseitig, aber hier sorgen sie immer noch für Recht und Ordnung. Für alle. Solange man auf dem Rasen ist



**Einstiegs**Hilfe



Die Trainingsoption ist perfekt, um sich ohne gegnerische Mannschaft mit der Steuerung vertraut zu machen und diverse Spielzüge auszuprobieren. Bei Paßspielen lassen sich so optimal die Laufwege der Receiver studieren, was für das Wurf Timing sehr wichtig ist. Nehmt Euch für dieses Training ruhig viel Zeit – Ihr werdet diese Erfahrungen später noch dringend brauchen...



Die Playbooks setzen sich aus zwei Teilen zusammen: Aufstellung und Spielzug. Die Aufstellungen sind vor allem in der Defensive sehr wichtig. Vermutet Ihr ein Paßspiel der angreifenden Mannschaft, sollte die Defensive breitgefächert stehen. Kurz vor der eigenen Endzone empfiehlt es sich hingegen immer, die Mannschaft geschlossen auf einer Linie anzuordnen, um einen direkten Durchmarsch zu verhindern.



Die Spielzug-Grafiken präsentieren sämtliche Laufwege Eurer Akteure. In der Offensive wird zwischen reinen Lauf- und Paßspielen unterschieden (Laufspiele erkennt Ihr an der roten Schrift). Bei einem Paßspiel sind vor allem die Wegpfeile der bis zu fünf Receiver wichtig, prägt sie Euch gut ein. In der Defensive gibt es Spielstrategien, die mehr darauf ausgelegt sind, ein Laufspiel zu unterbinden.



Während Ihr in der Defensive ruhig den computergesteuerten Spielern die Arbeit überlassen könnt, seid Ihr in der Offensive weitestgehend auf Euch alleine gestellt. Nachdem der Ball per X-Taste freigegeben wurde (Snap), sollte der Quarterback im Falle eines Paßspiels zunächst ein paar Meter nach hinten geführt werden, um nicht Gefahr zu laufen, sofort von der Defense zermalmt zu werden.

**Ein harter Sport: Der amerikanische Profi juchzt, der deutsche Laie stöhnt**

Nein, es ist keine Schande, in der American-Football-Regelkunde nicht sonderlich fit zu sein. Aus gegebenem Anlaß daher erst einmal ein paar grundlegende Informationen im voraus. Ziel des Spiels ist es, einen eiförmigen Ball in die gegnerische Endzone zu tragen (Touchdown), bzw. die „Pille“ per Kick zwischen die beiden oberen Pfosten des Metallgerüsts zu befördern (Field Goal), um Punkte zu erhalten. Nach dem Kick Off hat die angreifende Mannschaft stets vier Versuche, um sich 10 Yards nach vorne zu kämpfen. Gelingt dieser sogenannte First Down, wiederholt sich das Procedere so lange, bis die angreifende Mannschaft (Offense) entweder den Ball wieder verliert oder einen Angriff mit einem Punktgewinn abschließt.

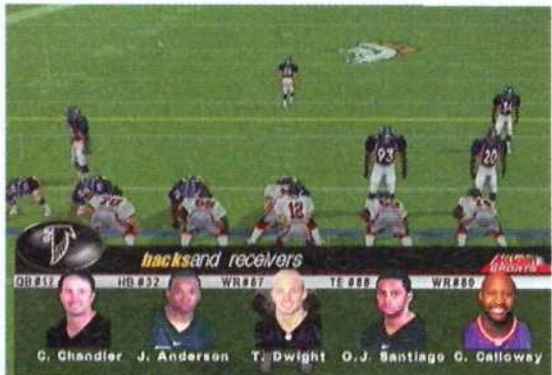
Um Raumgewinn zu erzielen, stehen der Offense zwei Möglichkeiten zur Auswahl. Entweder versuchen die Spieler per Laufspiel Boden gutzumachen, oder der Spielmacher (Quarterback) bedient durch einen präzisen Paß erfolgreich einen Läufer (Receiver).

Klingt im Grunde doch nicht sonderlich kompliziert, denkt sich jetzt vielleicht der ein oder andere Grünling, doch in der Videospiele-Realität sieht das anders aus. Actionhungrige Spieler müssen sich nämlich erst einmal mit den abstrakten Spielzug-Strategien (Playbooks) auseinandersetzen, ehe der eigentliche Kampf um die Pille beginnt. Spätestens an dieser Stelle dürfte jedem bewußt sein, woher die Bezeichnung Rasenschach kommt. Bevor der Anfänger eine





**SpielStrategie**  
75-24-11. Dieser Code hat hier sogar eine Bedeutung, denn eigentlich ist Football ja Rasen-Schach mit Körperkontakt (autsch)



komplette Saison absolviert oder gleich ins Play Off einsteigt (es lassen sich sogar historische Partien nachspielen), empfehlen sich im Trainingslager zuvor Trockenübungen ohne eine gegnerische Mannschaft. In dieser Option machen sich die Football-Novizen am effektivsten mit den vielfältigen Aktionsmöglichkeiten und den Laufwegen der Receiver vertraut, ohne sich vor der virtuellen Zuschauerkulisse zu blamieren.

**StartSchwierigkeiten**

Trotz dieser Trainiermöglichkeit macht es Acclaim den deutschen American-Football-Novizen dennoch nicht gerade leicht. Zwar gibt es den Schwierigkeitsgrad Rookie (Anfänger), doch der trägt den Namen zu Unrecht. Die CPU-Teams verfügen über sehr viel Gehirnschmalz und lassen sich vor allem in der Defensive nur schwer auspielen – zum Leidwesen des Quarterbacks, der allzu häufig auf Grashalmhöhe geplättet wird (Sacked).

Wer ein erfolgreiches Paßspiel aufziehen möchte, muß außerdem präzise wie ein Schweizer Uhrwerk arbeiten. Gemeinerweise fängt der Receiver den Ball nur dann, wenn das Timing hundertprozentig stimmt und man im richtigen Augenblick die B-Taste drückt – komplizierter ging es wohl nicht. Ein gänzlich anderes Bild bietet sich in der Defensive: Da der Computer den Spielverlauf sehr stark unterstützt, kann man sich im Grunde gemütlich zurücklehnen, ein Bierchen schlürfen und den CPU-Akteuren die leidige Drecksarbeit überlassen (im Kampfgetümmel erkennt man ohnehin nicht sehr viel).

Professionell präsentiert sich auch das technische Umfeld dieser komfortabel ausgestatteten Simulation. Ein dichtes Polygongerüst und eine feine Texturoberfläche lassen die Athleten sehr real aussehen. Acclaim machte sich

sogar die Mühe, jedem NFL-Schützing ein fotorealistisches Gesicht zu verpassen. Die steinernen Mienen erinnern dabei stark an den unvergessenen 3-Wetter-Taft-Werbespot:

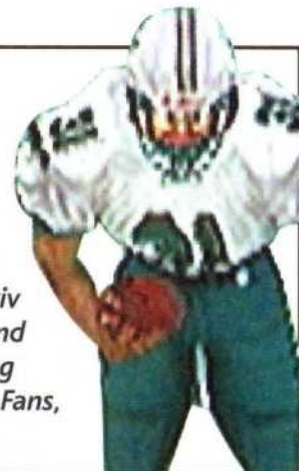
Los Angeles: Die Sonne brennt. Vom Gegner umgenietet, umjubelte Touchdown-Freuden, das Spiel verloren – der Gesichtsausdruck hält.

Zum Abschluß noch eine Rekordmeldung der ganz besonderen Art. Nicht weniger als 16 Perspektiven stehen dem American-Football-Begeisterten zur Auswahl. Was Acclaim allerdings nicht sonderlich ehrt: Nur die wenigsten bieten eine vernünftige Übersicht. Das macht aber nichts, schließlich lassen sich per Editor eigene Kameraeinstellungen wie die ultimative Ich-trete-Dir-in-den-Allerwertesten-Perspektive erstellen. So kann sich jeder seine persönliche Lieblingsansicht des Spielgeschehens zusammenbasteln und *NFL Quarterback Club 2000* ganz individuell genießen.



**SchlußStrich**

*Grafik, Präsentation und Spielbarkeit bewegen sich auf einem erfreulich hohen Niveau. Zum Einstieg in die American-Football-Welt eignet sich diese Vollblut-Simulation dennoch nur bedingt, da Greenhorns durch den relativ hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad und das komplizierte Paßspiel kaum zum Zug kommen. Eher etwas für eingefleischte Fans, die sich schon etwas besser auskennen.*



**SpielZeit**



**15 min.**  
Autusch! Das Gras ist zwar grün, aber erstaunlich unelastisch.



**30 min.**  
Dieser Spielzug ging offensichtlich in die Hose...



**45 min.**  
Hey Schiedsrichter, das gibt einen Elfmeter!



**60 min.**  
Defense! Würde jemand bitte den Stürmer aufhalten?

**SchwarzMalerei**  
Auf diesem Bild ist noch  
nichts von der Farbpracht  
des Spiels zu sehen

# World Wide Soccer 2000



„Ja is denn heut' scho Weihnachten?“ Obwohl Franz Beckenbauer sonst nur e-plus-Handys anpreist, würde er das vermutlich auch zu *World Wide Soccer 2000* sagen

**F**ußball ist des Deutschen liebster Sport, deshalb läßt sich damit eine Menge Kohle verdienen. Klar, daß auf diesem Markt auch die Spielehersteller fleißig mitmischen. Wie alle anderen Konsolen und Computer wird deshalb auch Dreamcast mit einer Flut an Fußballspielen überschwemmt. Nach Infogrames' *UEFA Striker* steht jetzt Segas Antwort *World Wide Soccer 2000* in den Regalen. Welches der beiden besser ist, dürfte Geschmackssache sein. Jedes hat seine Stärken und Schwächen. Fest steht aber, daß sich Dreamcast-Besitzer nicht über einen Mangel an Sportspielen zu beklagen brauchen.

### Schneller Start

Ein spartanisches Hauptmenü läßt schnell die Angst vor einem längeren Wahl-Kampf sinken. Mit „Quickstart-Spiel“ geht es sofort auf den Rasen, „Spiel beginnen“ verzweigt in ein weiteres Menü, in dem verschiedene Spielarten ausgewählt werden können. Ansonsten wird noch „Spiel laden“ und „Optionen“ angeboten. Nach Auswahl einer Mannschaft, der Aufstellung und des Trikots erfolgt schnell der Anpfiff. Das hört sich nach wenig an, ist aber hilf-

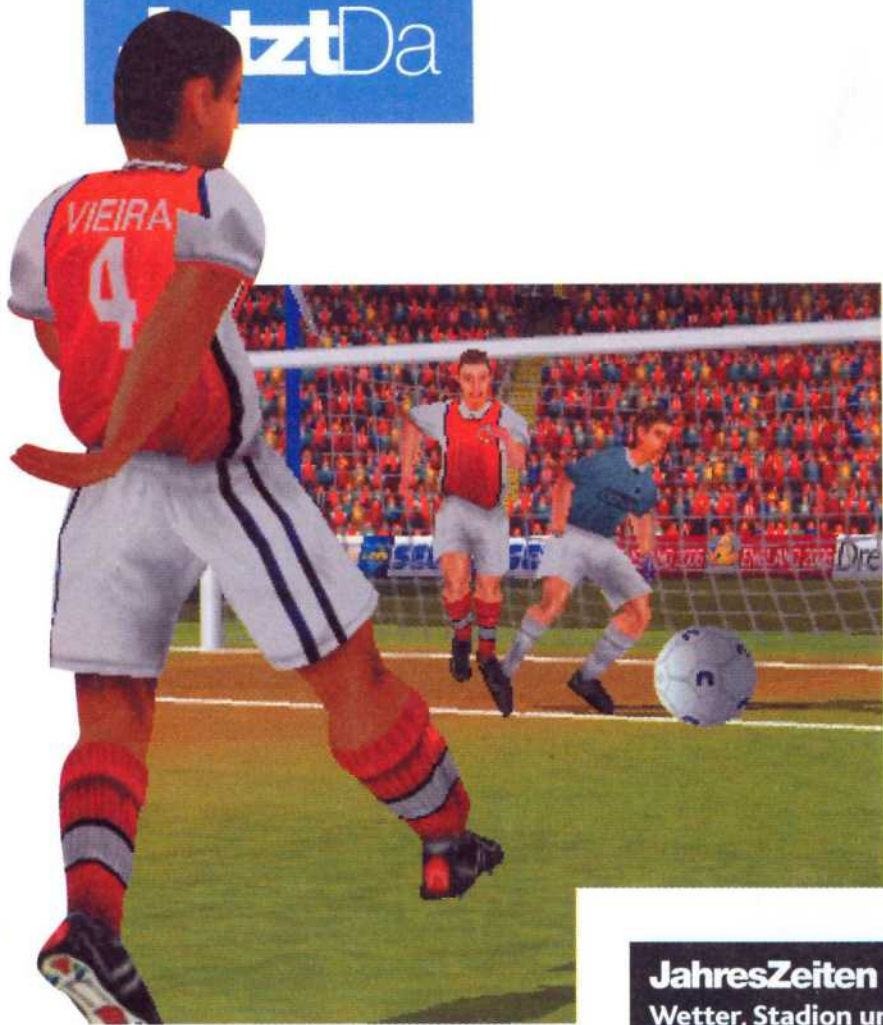


#### Testpilot

Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** World Wide Soccer 2000
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 36 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Ein gutes Spiel, das sicher seine Freunde finden wird
- **Contra:** Nicht besser als die Konkurrenz, wenig innovativ und ohne Verbindung zu den anderen 5.999.999.999 Spielern

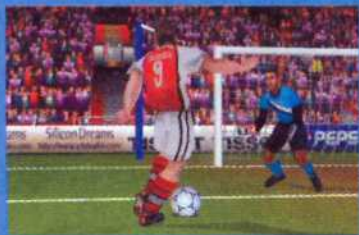


### Jahreszeiten

Wetter, Stadion und sogar die Milde des Schiedsrichters sind einstellbar. Nur die Tore müßt Ihr immer noch selber schießen



## Vergleichstest



Die Steuerung der Spieler ist in *World Wide Soccer 2000* etwas präziser, und die KI der Fußballer bewegt sich immerhin schon auf dem Niveau einer Heuschrecke. Bei den Kameraperspektiven gibt es kaum Unterschiede zum Konkurrenzprodukt *UEFA Striker*. Beide Spiele bieten fast fernsehreife Grafik und nutzen die Dreamcast-Hardware ganz hervorragend aus. Besonders die Replays sind schön anzuschauen.



*World Wide Soccer 2000* hat ganz eindeutig mehr Stadien zur Auswahl. Die Einstellung der Wetterverhältnisse und Kameraperspektiven ist dafür fast mit dem Konkurrenzprodukt *UEFA Striker* identisch. Das einzige, was in *World Wide Soccer 2000* wirklich fehlt, ist ein Baukasten für eigene Fußballer. Einmal Basler, immer Basler. Wenigstens hat der Spieler noch die Wahl zwischen zwei Trikots.



Ein wenig genauer zielen muß man in *UEFA Striker* schon. Besonders Paß-Spiele gelingen oft nicht, da die Spieler der eigenen Mannschaft nicht gerade mit übermenschlicher Intelligenz gesegnet sind. Wer will, kann sich über die Qualität der beiden Spiele streiten, aber am Ende ist ja doch alles relativ. Spaß machen eindeutig beide. Nur der Trainingsmodus ist bei Infogrames' Titel besser gelöst.



Sich seine eigenen Fußballer zusammenschrauben gehört eindeutig zu den spaßigen Dingen in *UEFA Striker*. Nur schade, daß man seine Schöpfungen nicht auch noch über das Internet verschicken kann. Noch besser wäre es, diese auf das Visual Memory zu laden und in *World Wide Soccer 2000* einspielen zu können. Dann wüßten wir wirklich, wer besser spielt und hätten mehr Abwechslung.

## Erst in den Untermenüs zeigt sich der gesamte Umfang. Einfach ausprobieren!

reich, um schnell losspielen zu können, ohne sich vorher in Dutzenden von Untermenüs zu verzetteln. Wer allerdings den vollen Umfang von *World Wide Soccer 2000* kennenlernen will, sollte sich wirklich eine Viertelstunde Zeit nehmen und sich durch die Untermenüs klicken. Denn erst dort offenbart sich der Gesamtumfang des Spiels. Über 200 Mannschaften, Dutzende von Stadien, Wetterbedingungen und sogar die Fairneß des Schiedsrichters können manipuliert werden. Verschiedene Pokal- und Ligaspiele laden zum Ausprobieren ein. Natürlich kann die eigene Mannschaft auch trainiert werden. Das einzige was fehlt ist die Internet-Unterstützung. Von den vielgepriesenen sechs Milliarden Spielern dürfen hier leider maximal vier um den Sieg kämpfen.

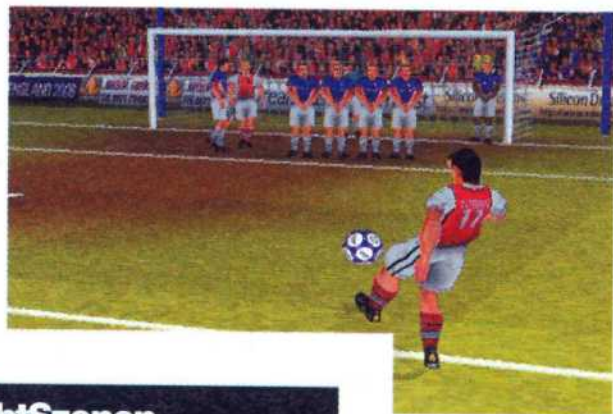
### Anpff

Kurz bevor das Spiel beginnt, kann noch zwischen zwei verschiedenen Trikots gewählt werden. Ein Münzwurf entscheidet darüber, welche Mannschaft den Anstoß bekommt. Das hat sportliche Tradition und ist dazu noch fair. Mit dem Steuerkreuz kann sich der Spieler für Kopf oder Zahl entscheiden. Der Sieger wählt aus, welche Mannschaft anstoßen darf. Gerechterweise darf sich der Verlierer seine Spielfeldseite aussuchen.



**Abstoß**  
Noch wiegt sich der Ball in Sicherheit, aber schon gleich wird er das Fliegen lernen





**SchlachtSzenen**  
Manche Szenen sind wirklich fernsehreif. Basler ist auf Dreamcast zwar erheblich schneller, aber das liegt an der Hardwarepower



Ist doch auch was, oder? Anschließend kann noch ein Handicap für die eigene Mannschaft eingestellt werden. FC-Bayern-Hasser sollten mit dem Steuerkreuz nach links drücken, denn dadurch verlernen die Spieler wie durch Zauberhand selbst einfachste Fähigkeiten. Alle anderen drücken nach rechts, denn so wird selbst aus der größten Lusche ein wahrer Spielfeld-Gott.

Im Gegensatz zu anderen Spielen ist dieses Fußballer-Tuning völlig kostenlos. Ein Service, den man schätzen sollte, denn ein echter Fußballverein legt locker Millionen von Mark für so ein spezielles Training hin!

### Schiedsrichter, Telefon!

Dank der guten Grafik sind die Spieler wunderbar groß auf dem Bildschirm zu sehen. Deshalb macht auch das Foulen so viel Spaß. Mit dem Steuerkreuz kann der Gegner durch sogenannte „Skill Moves“ ausgespielt werden. Wenn das nichts mehr hilft, ziehen wir einfach härtere Bandagen auf. Preßbälle, Hineinrutscher und ähnliches sorgen für heitere Situationskomik. Nur schauspielerisch haben die Fußballer in diesem Spiel nichts drauf. Es gibt keine Möglichkeit, sich laut schreiend auf den Rasen zu werfen und sich die Beine zu halten, obwohl man gar nicht gefoult worden ist. Dabei wäre das eine gute Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen.

Es bleibt nichts anderes übrig, als halbwegs fair zu spielen und die Härte des Schiedsrichters auf „Blind wie Kokosnuß“ zu stellen. Sollte sich ein Fußballer nicht so benehmen, wie es der Spieler wünscht, kann er ausgewechselt werden. Während des Spiels die Start-Taste drücken, schon öffnet sich das Pausen-Menü. Neben der Möglichkeit, das Spielfeld von potentiellen Schlaftabletten zu säubern, dürfen hier Aufstellung, Kameraperspektive, Wetterbedin-

gungen und vieles mehr beeinflusst werden. Von der Stimme her könnte auch der Kommentator ganz witzig sein. Nur – ohne Englischkenntnisse werden deutsche Dreamcast-Spieler ihre liebe Not haben. Laut Herstellerangabe kann die Sprache nicht im Programm eingestellt werden; sie wird angeblich vom Dreamcast selbst gewählt – je nach Herstellungsland. Mit den während des Spiels eingeblendeten Texten klappte es ganz gut. Einzig der Kommentator ließ sich nicht zur deutschen Sprache erziehen, obwohl unser Dreamcast eindeutig „Made in Germany“ ist.

World Wide Soccer 2000 gehört sicher nicht zu den schlechten Dreamcast-Spielen. Es macht Spaß, ist actiongeladen und bietet gute Grafik. Hintergrundmusik und Soundeffekte passen zum Spiel. Das einzige Problem ist, daß wir genau dasselbe bereits von UEFA Striker sagen durften. Segas Lederhatz bietet gegenüber dem Konkurrenzprodukt keinerlei Vorteile, der Trainings-Modus ist sogar schlechter. Innovativer ist es auch nicht, Fußball bleibt eben Fußball.



### SchlußStrich

Ein spaßiges Spiel mit guter Grafik, aber wenig Innovationen. Man braucht nur eines der beiden derzeit erhältlichen Fußballspiele zu besitzen. Die Produkte von Sega und Infogrames unterscheiden sich so gut wie gar nicht. Störend wirkt bei World Wide Soccer 2000 höchstens der englische Kommentator. Wenn schon deutsche Version, dann bitte richtig und komplett. Internet-Anbindung für die Liga-Spiele wäre wünschenswert gewesen.



### SpielZeit



**15 min.**  
Den Pfeil auf die Achillesferse des Fußballers ausrichten.



**30 min.**  
Das führt zu Toren und ohnmächtigen Torwarten.



**45 min.**  
Ein afrikanischer Regentanz erfreut die Zuschauer.



**60 min.**  
Dem Ball nachlaufen würde mehr bringen als Kriechen.

**Machthunger**

Einen Snack genehmigt sich Might immer dann, wenn er andere jagt...



**Planet der Affen**

Hier hat man schon das Gefühl, sehr weit weg zu sein... aber das ist ja häufig der Fall, in der Zukunft

# Psychic Force 2012

Und erneut gehen wir in die Zukunft... Im Jahr 2012 bekriegen sich nämlich Psi-Talente, um für oder gegen den Frieden einzustehen



**Testpilot**  
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Psychic Force 2012
- **Hersteller:** Acclaim/Taito
- **Genre:** Beat'Em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** 60Hz Modus, Vibration Pack, VM
- **VM-Platz:** 9 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Wie Herr Fölkers schon richtig sagt: Das ist voll abgefahren! Außerdem: 60Hz Modus, das muß man einfach mögen
- **Contra:** Große Entfernung zu den Kämpfern, bleibt bei 2,5D stecken, man kann nichts freispielen

**D**as ganze Problem fing schon zwei Jahre früher an, als die Psi-Talente von den Weltregierungen auserkoren worden waren, um die Atomkraft zu ersetzen. An sich ja eine gute Idee, würde unser aller Jürgen Trittin sagen, aber schade nur, daß niemand die Männer und Frauen gefragt hat (in der Politik muß man halt manchmal das Wohl vieler gegen das Wohl weniger abwägen...).

Also: Rebellion! Und die wurde angeführt von zwei Jungs, Keith und Burn. Der Erfolg kam schnell, und aus ihrer kleinen Terroristengruppe Noah wurde sehr schnell eine Diktatur, die die ganze Welt umspannte.

Auftritt Burn, der sich gegen seinen früheren Freund und heutigen Diktator Keith auflehnt, und Auftritt Wong, der kleine Judas in dieser Zeit. Burn bekämpft Keith, Wong verrät beide, die Zentrale von Noah wird zerstört und sowohl Keith als auch Burn sind verschwunden. Hurra! Denkt sich zumindest Wong, der die Überlebenden einsammelt und daraus die Psychic Army gründet.

Heute: Noah ist wieder eine Terroristengruppe und will den früheren Anführer Keith wieder zum Leben erwecken. Wong will nicht auf seine Macht verzichten, und der Kampf

beginnt. Und zwar, weil wir ja von Psi-Talenten sprechen, nicht nur mit Händen und Füßen (auch Zähne sind manchmal eine gute Waffe), sondern eben mit den entsprechenden Psi-Kräften. Als da wären Feuer, Wasser, Eis. Und alles, was dazwischen liegt. Die Duelle werden in kleinen Glaswürfeln ausgetragen, die zumeist hoch über den Lüften der futuristischen Städte liegen. Man schwebt, man fliegt, man kämpft. Es heißt also: Jeder gegen jeden, alle gegen alle, und warum, das weiß am Ende keiner mehr so genau.

**Schlag! Mich! Tot!**

Worüber reden wir also hier? Ja, genau, ein Beat'Em-Up. Davon haben wir nämlich auf Dreamcast noch nicht wirklich genügend, und nachdem man *Virtua Fighter 3tb* und den Über-Titel *Soul Calibur* schon durchgespielt hat, möchte man doch immer noch was für den kleinen Hunger zwischendurch haben.

Ich gebe zu, *Psychic Force* hat bei mir erst einmal freudige Verzückung ausgelöst. Nein, ich spreche nicht vom Spiel, sondern von der Tatsache, daß das allererste, was auf dem Bildschirm erscheint, die Wahl zwischen 50 und 60Hz



**SadoMaso**

Har! Har! Du wirst noch vor mir niederknien! Okay, das ist kein Spruch von uns, sondern der kommt echt aus dem Spiel...



**Tiefenrausch. Das Spiel bleibt irgendwo zwischen 2 und 3D stecken...**

ist. Vorteil Acclaim. Jeder Entwickler sollte sich ein Herz fassen und die Zeit investieren, um eine vernünftige PAL-Fassung herzustellen. Zweiter Punkt für Acclaim und Taito: Die Idee, ein Kampfspiel mal vollkommen anders anzupacken und andere Kräfte ebenfalls zu integrieren. Außerdem spielt's in der Zukunft, und der bin ich ja ohnehin seit *Blade Runner* völlig verfallen.

Auch bei den Optionen kommt Freude auf. Arcade Modus, Story Modus, Training Modus, Vs. Human Modus, Vs. Computer Modus, ein Watch Modus für Voyeure (nur beim Kämpfen zugucken und Bier trinken – ideal für den sportlichen Deutschen), das ist schon was. Und bei den Optionen kann man sogar einstellen, wie stark das Vibration Pack rütteln soll. Das haben wir bisher nur bei *NFL Blitz* gesehen.

Wenn das Spiel aber anfängt, dann schlägt die Freude sehr schnell in Frust um. Schock Numero Uno: Die Dialoge wurden nicht einmal ins Englische übersetzt. Während sich also die Manga-Figuren immer noch in nettestem Japanisch ansingen, bekommen wir gerade einmal Untertitel auf Englisch. Wenn wir da mal gegenrechnen, welche Mühe sich Sega bei *Soul Calibur* gegeben hat... mein Spieß bei der Bundeswehr würde jetzt lächeln und sagen, „das machen wir aber nochmal, oder?“

Dennoch: Das Spiel hat eine ganze Menge an Kombinationen zu bieten, wenn auch der faule Spieler erst einmal keine davon zu Gesicht bekommt. Denn beim ersten

**PaßFoto**



**Might**

Der Junge mag keine Psi-Talente, ist aber selbst eins. Vielleicht hätte er auch zu Professor X in die Schule gehen sollen. Er spielt gerne mit Elektrizität...



**Patty**

Und hier ist jemand, der nicht kämpfen will, sondern heilen. Und zwar mit ihrer Stimme und einem Lied, trallala. Kämpfen muß sie aber trotzdem.



**Wendy**

Wendy mag Burn, den verloren-gegangenen Gründer von Noah. Burn ist weg. Wendy sucht. Und alle wollen sie tot sehen... das kann ziemlich stürmisch werden.



**Genshin**

Für den Mann hier sind alle Psi-Talente Dämonen. Und Dämonen, das wissen wir spätestens seit dem *Exorzisten*, gehören ausgerottet...



**Carlo**

Ein wenig intellektuell, mag Wasserspiele. Außerdem gründete er Neo-Noah, um den großen Traum seines Vorbildes Keith weiterzuführen.



**Regina**

Gibt dem Begriff *Feuriges Weib* eine völlig neue Bedeutung. Und kann sogar mit der Flammenpeitsche zuschlagen.



**Gates**

Nicht wirklich ein Psi-Talent, sondern ein Cyborg. Wechselte zu Noah, weil er sein Gedächtnis verloren hat. Maschinen, tssss. It's not a trick, it's a Sony.



**Emilio**

Ein bitterböser Bube, der als Experiment von der Psychic Army benutzt worden ist. Aber dafür hat er Flügel und kann Pfeile verschießen. Amor?



**Setsuna**

Und noch ein böser Mensch. Die sind ja alle in der Armee. Der hier kann sich in Schatten zurückziehen und die auch gegen seine Gegner nutzen.



**Gudeath**

Die Art von Mensch, die einem früher auf den Schulhof immer die Pausenbrote geklaut hat. Mag es, andere Leute zu zerbrechen. Und hat auch die Möglichkeit.



### Nahkampf

Um in diesen Arenen überleben zu können, hilft's am meisten, wenn man einfach die Vorsicht vergißt und in den Nahkampf geht



### SpielZeit



**15 min.**

Einmal im Kreis herum wirbeln, das darf ich hier.



**30 min.**

Immer wieder dieselben zwei Knöpfe, ist doch langweilig.



**45 min.**

Das erste Verstehen der Steuerung, ah-hah!



**60 min.**

Da macht's zum ersten Mal richtig Spaß!

## Es dauert lange, bis es Spaß macht, aber Spaß macht's dann doch...

Austesten ohne Bedienungsanleitung drückt man nur verzweifelt auf Y (Leichte Attacke) und B (schwere Attacke). Der Computer stellt automatisch um. Wer weit entfernt vom Gegner schwebt, der kriegt halt keinen auf die Mütze, sondern eine Welle von Psi-Energie, wenn's in den Nahkampf geht, dann macht man sich auch schon mal die Hände dreckig. So spielt sich die erste Runde eigentlich ganz locker durch. Wird aber langweilig. Also doch mal die Anleitung zu Rate ziehen.

### GesichtsStarre

Ah-hah. Es gibt Kombinationen. Allerdings sind die im Default nicht wirklich intuitiv, sondern verlangen schon für die einfachsten Schlagabtäusche Rotationen auf dem Digitalpad. Da gibt's den Dash, den Quick Dash und den Side Dash, damit man nicht nur schweben, sondern auch fliegen kann, da gibt's die Barrier Guard, die Avoidance Barrier, um sich selbst zu schützen, okay. Nochmal in den Ring und erneut kämpfen. Ja, macht mehr Spaß. Aber soviel wie *Soul Calibur*? Nein, denn es gibt keinen richtigen Story-Modus. Der einzige Unterschied zwischen dem und der Arcade ist der, daß man – oh, wau – die japanischen Dialoge hören kann und auf Englisch nachliest, daß jemand irgendwo, irgendwie entweder auf der Suche nach Burn oder Keith ist. Egal, beide Male hat man nur acht Level und das Spiel ist zu

Ende. Neuigkeiten nach vollendetem Spiel? Fehlanzeige. Schade drum. Hätte man mehr draus machen können. Dazu kommt, daß die Figuren nicht lebendig wirken. Nun gut, wir sind ja auch durch *Soul Calibur* verwöhnt, aber in den großäugigen Gesichtern spürt man keine Regung, das sieht alles nach einer typischen Samstagnachmittag-Zeichentrickserie aus. Keine Lippenbewegung, nicht einmal ein Augenzwinkern. Und auch die eigentlichen Kampfsequenzen stehen irgendwo zwischen dem Klassiker *Street Fighter* und *Virtua Fighter*. Nicht wirklich 2D, nicht wirklich 3D, sondern man schwebt irgendwo dazwischen. Ist ja auch irgendwie passend. Führt aber dazu, daß man manchmal während des Kampfes das Gefühl hat, man wäre im Pro7 News-Copter, so weit ist man vom Geschehen entfernt. Und das drückt doch arg auf den Spielspaß. Selbst wenn Figuren wie Regina an unterbewußte Fetischgelüste appellieren und im halb durchsichtigen Plastikregenmantel in den Ring steigen. Ach, was ist bloß aus Daryl Hannah aus *Blade Runner* geworden?



### SchlußStrich

Das Spiel hat zwei Probleme. Die heißen *Soul Calibur* und *Street Fighter*. Es ist nicht Kult wie das Letztere und sieht nicht so toll aus wie das Erstgenannte. Spaß macht's aber doch, wenn man sich auf die Steuerung einläßt und die beiden anderen Spiele schon hat... aber eine echte Empfehlung gibt's nicht.



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN





# Welcome to the Players Lounge!

[www.gamesmania.de](http://www.gamesmania.de)



Alles über Spiele für  
PC und Dreamcast.

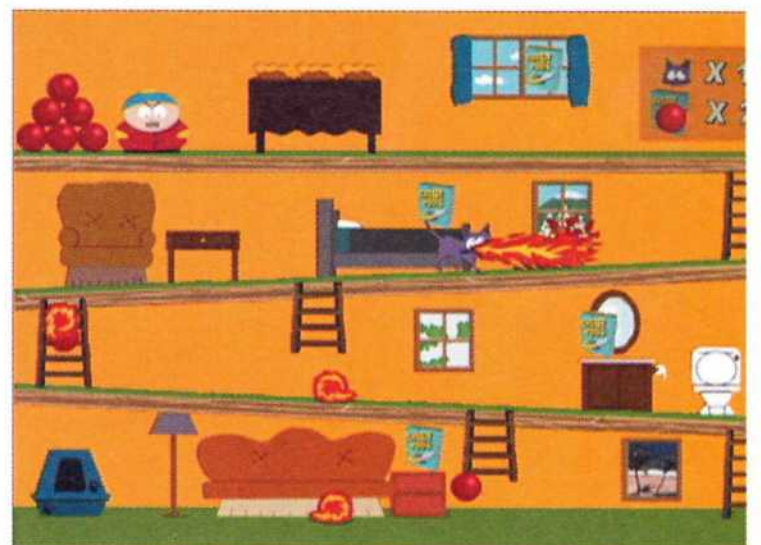
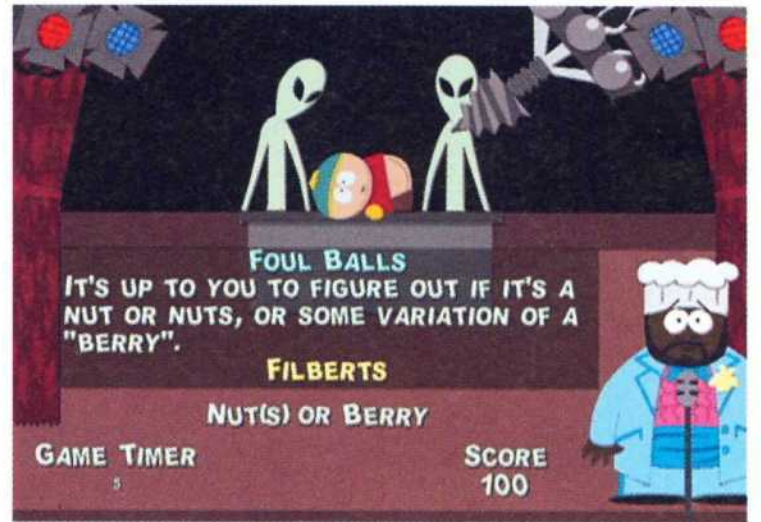
Wer von der Sucht loskommen will, surft bei der Selbsthilfegruppe der Konkurrenz vorbei. Dreamcast zum abgewöhnen gibt es bei uns jedenfalls nicht. Gamesmania.de ist das Online Magazin für Leute, die Spaß mit Dreamcast haben wollen.



Das Spielmagazin im Netz

GAMES : NEWS : REVIEWS : PREVIEWS : PATCHES : DEMOS

EINFACH SCHNELLER INFORMIERT



**SpielWiese**

Während die meisten im unteren Bild noch einen Verwandten von *Donkey Kong* erkennen, bleibt im oberen Bild die Frage: Nut oder Berry?

# Chef's Luv Shack

Es war unausweichlich: Jetzt wird auch Dreamcast von den ersten *South Park*-Spielen heimgesucht – und das erste ist hoffentlich das schlechteste...



**Testpilot**

Alexander Folkers

- **Titel:** South Park: Chef's Luv Shack
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Quizspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** VGA
- **Erscheint:** bereits erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** für *South Park*-Fans das Größte
- **Contra:** Erfordert gute Englischkenntnisse



Oh mein Gott, sie haben Kenny getötet! Wer bei diesen Worten in schallendes Gelächter ausbricht, ist bei Acclaims neuestem Spiel an der richtigen Adresse. In *South Park: Chef's Luv Shack* dreht sich alles um die abgedrehten Charaktere aus der gleichnamigen Zeichentrick-Serie. Das als Quizshow aufgelegte Spektakel um Irrsinn, Schwachsinn, Unsinn und Stumpfsinn ist ebenso intelligent wie technisch hochstehend: Nämlich gar nicht. Dafür aber sehr *South Park*.

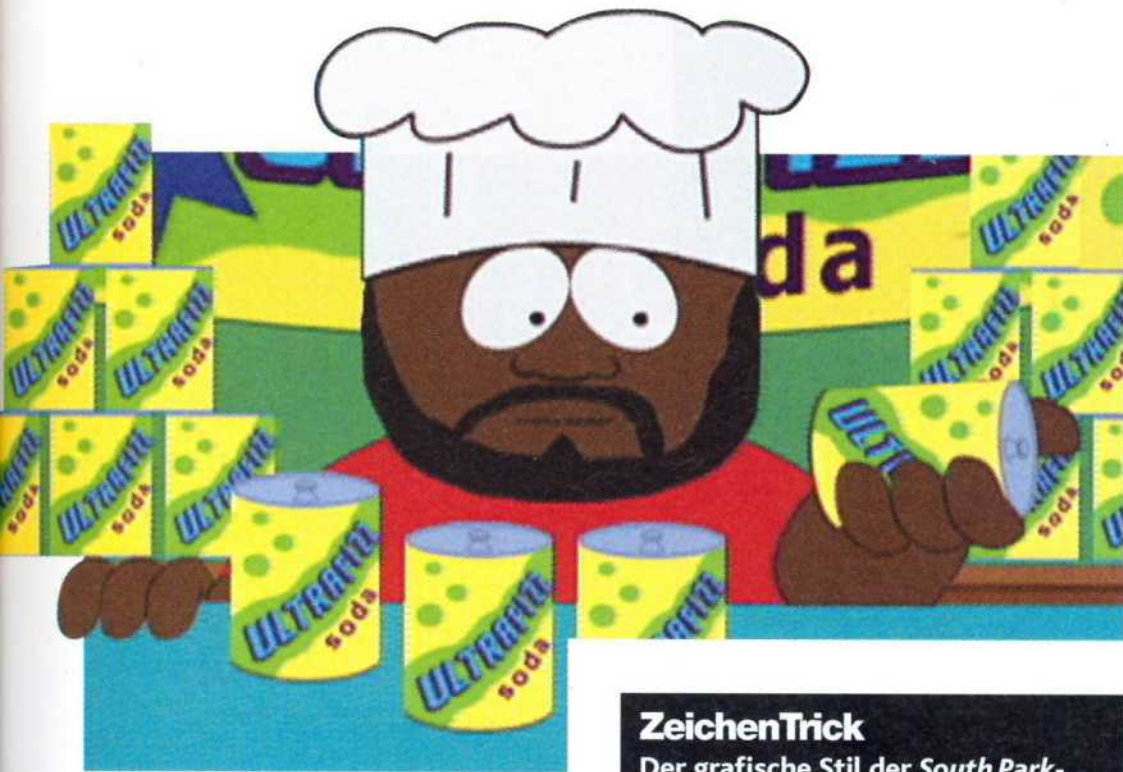
Nach der Auswahl der Spieler und ihrer Charaktere (Kenny, Eric, Stan und Kyle stehen zur Verfügung) wählt einer der Spieler eine Fragenkategorie aus. Danach müssen alle Spieler versuchen, die gestellte Frage als erster zu beantworten, um 500 Punkte zu erhalten. Wer falsch antwortet, verliert diese Punktzahl von seinem Konto. Ab und an sind auch Specials geboten: Eine Bonusrunde, in der der aktive Spieler seinen Punkte-Einsatz selbst bestimmen kann, die Pressure Round, in der einige Begriffe unter Zeitdruck in zwei Kategorien eingeordnet werden müssen – um Cartman als Belohnung die „Alien Anal Probe“ zu verpassen. Punkte gibt's natürlich auch noch. Dann ist da noch das

„Wheel of Fortuitousness“, eine Art Glücksrad, bei dem neben Punkten und Spielen auch noch ein großes „Nothing“ gewonnen werden kann. Ab und zu darf der Spieler seinen Einsatz für eine Frage auch selbst bestimmen und – je nach Erfolg – sein Punktekonto stark vergrößern oder einschrumpfen. Die größte Abwechslung kommt allerdings von den vielen Minispielen, die zwischendurch gestartet werden und ebenfalls für Punkte sorgen.

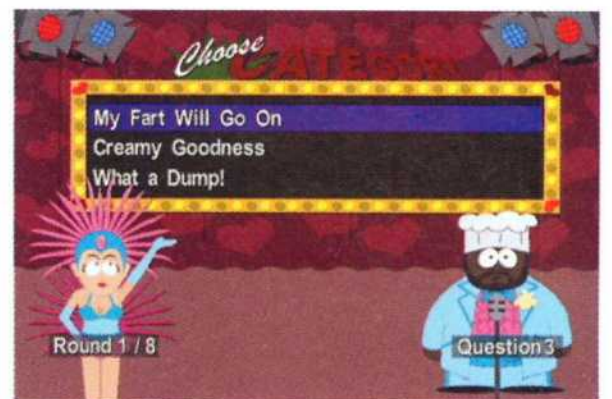
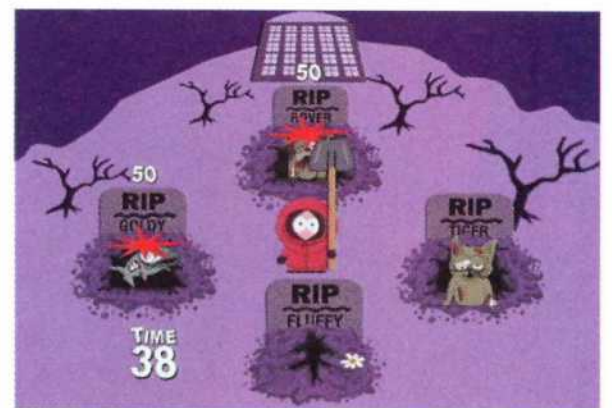
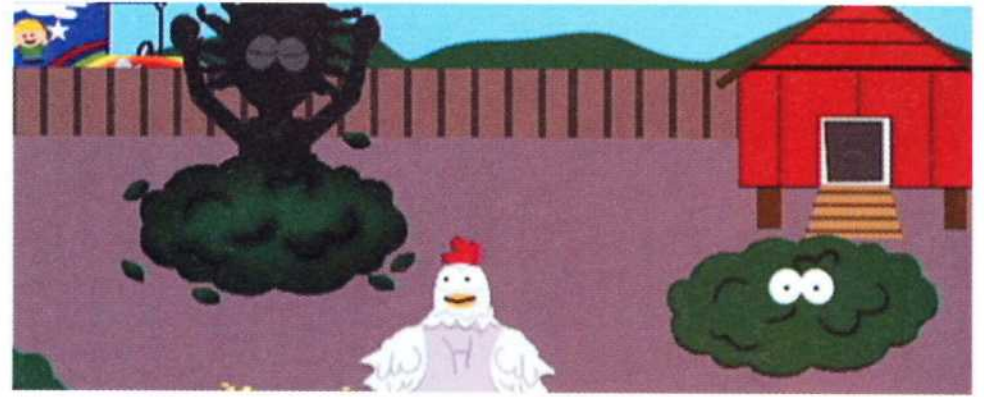
Die Liste der Minispiele ist dann auch gleich ellenlang: Neben dem Asteroids-Verschnitt *Asses in Space*, einer Picknick-Variante von *Galaxians*, einem entfernten *Donkey Kong*-Verwandten und Fahrrad-, Fallschirm- und Froschhüpf-Spielchen muß man auch mal Kart fahren, einem Affen den/die Hintern versohlen oder Tauziehen. Alles sehr *South Park*, für Fans ein Riesenspaß.



Aber eben nur für Fans, und die sollten nicht nur die deutschen, sondern besonders die amerikanischen Folgen kennen. Die Fragen, die während des Quiz gestellt werden, beziehen sich nämlich – in teilweise diesem Akzent vorge-



**ZeichenTrick**  
Der grafische Stil der *South Park*-Serie wurde perfekt übernommen... aber mehr ist nicht geboten



## Die Abwechslung kommt von den vielen Minispielen, die zwischendurch laufen

tragen – mehr auf das Original als die deutsche Fassung. Allerdings wiegt die notwendige Sprachkenntnis viel schwerer als das Serienwissen. Wer an der Seite von Robert „Cure“ Smith gegen Mecha-Streisand angetreten ist, weiß nur jemand, der die Serie verfolgt – was aber neben Ballaststoffen der Hauptbestandteil menschlichen Kots ist (auf englisch natürlich), steckt in einem eher selten gebrauchten Teil des Allgemeinwissens.

Was den Spielspaß angeht: Wenn sich ein paar Leute zusammentun, die über exzellente Englischkenntnisse verfügen, sich einen gewissen Hang zum Irrsinn teilen und *South Park* kennen, haben sie sowieso schon Spaß. *Chef's Luv Shack* ist da höchstens noch schmückendes Beiwerk. Allerdings könnte man ja mal eine Party zum Thema geben, bei der das Spiel eine zentrale Rolle übernehmen könnte.

Warum nur Beispiele mit mehreren Leuten? Nun, alleine ist *Chef's Luv Shack* ungefähr so unterhaltsam wie eine Wurzelbehandlung, sobald man alle Minispiele einmal gesehen hat. Spaß kommt auf Dauer nur mit mehreren Mitspielern auf. Das führt in Quizrunden aber auch gleich zu Streitereien: Wenn jeder die Antwort kennt, gewinnt einfach der, der als erster auf sein Joypad einprügelt – selbst wenn die Frage noch gar nicht zu Ende gestellt ist. Bei aller Freundschaft kann man hierbei schon einmal auf seine Mitspieler sauer werden. Für Unbedarfte ist *South Park: Chef's Luv Shack* absolut nicht zu gebrauchen. Nur Fans der

Serie, die über sehr gute Englischkenntnisse und Slang-Wissen verfügen, haben eine Chance, Punkte in den Quizabschnitten zu ergattern.

Apropos Quiz: Sollten sich tatsächlich ein paar Irre finden, die das Spiel wirklich genießen können, sollten sie sich auf einen modus operandi einigen: Man kann den Antwort-Button schon drücken, wenn die Frage gerade erst auf dem Schirm erschienen ist – klares Aus für Langsamleser und -denker.

Im Gegensatz zu *You don't know Jack*, das auf dem PC für Furore sorgte (aber keine Minispiele bietet), ist *Chef's Luv Shack* also nur für im Englischen sattelfeste Menschen mit Freude am *South Park*-Blödsinn, schmutzigen Witzen und Kommentaren sowie einem Allgemeinwissen der etwas anderen Art empfehlenswert. Wer sich zu dieser eher kleinen Schicht von Dreamcast-Spielern zählen kann, muß nur noch über die *South Park*-typische, aber nicht Dreamcast-gemäße Präsentation hinwegsehen.

### SchlußStrich

*Ich bin kein South Park-Fan. Ich finde die Serie durchaus witzig, kann mich aber nicht auf eine Art hineinsteigern, die für Spaß an Chef's Luv Shack nötig wäre. Es gibt da draußen sicher ein paar Leute, die sich das Spiel zur Komplettierung ihrer Sammlung besorgen werden – anraten kann ich den Kauf niemandem. Die riesige Überdosis Schwachsinn, die da auf einer GD präsentiert wird, vertragen nur echte Fans.*



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



### SpielZeit



**15min.**  
Kenny gibt Gas, Teil 1:  
Fette Wette bei *Double Down!*



**30min.**  
Kenny gibt Gas, Teil 2  
Fette Flecken bei *Pizza Patrol.*



**45min.**  
Langsam komm ich mir verarscht vor: *Asses in Space.*



**60min.**  
Zwölftausend Punkte. Jetzt brauch ich nur noch Mitspieler.



\$\$%\$&\$\$!  
Oh mein Gott, sie haben  
Kenny getötet! BASTARDE!



# Chefz Luv Shak

Dieser &\$%\*#§ von Spieletester hat doch keine §%&\$ Ahnung!  
Kommt zu uns nach Hause und spielt gefälligst  
selber in Chefs \*&§# Show mit!



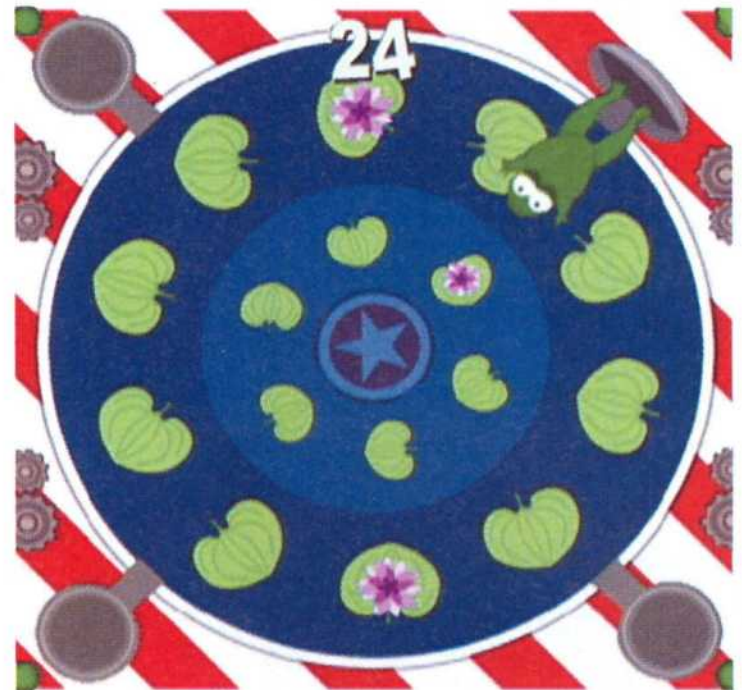
- Testpilot**  
Eric, Stan, Kyle und Kenny
- **Titel:** South Park: Chef's Luv Shack
  - **Hersteller:** Acclaim
  - **Genre:** Ratespiel
  - **Spieler:** 1 bis 4
  - **Extras:** BEEFCAKE!
  - **Erscheint:** bereits erhältlich
  - **Preis:** um 100 DM
- **Pro:** \$\$#&\$\$\* witzich! Kaufen!  
■ **Contra:** (Schnauze, Cartman!)

**A**lle, die einmal in unserer §&\*§ Stadt waren, haben sich mit Sicherheit sofort in sie verliebt. So isstes auch den #§%& Typen von Acclaim gegangen, die – logo – sofort so ein paar %&\$\$ Spiele gemacht haben. Auch mit dem %\*#§% Chef haben sie was gemacht, und die Show is echt cool. Am Anfang sucht sich jeder von Euch einen von uns aus – aber maximal vier auf einmal! Und keine §%&\$\$\* Robo-Streisand! (Und das war doch mein Dreieck, Cartman! &§%\*#§) Dann geht's los: Einer sucht sich eine Ka..., Kat..., eine Art Frage aus, und dann hauen wir alle auf den großen roten Knopf, um als erster antworten zu dürfen. (mmMhMmMM mmhm mmM! Was is, Kenny?) Dafür gibt's dann Punkte oder auch Abzüge, wenn der %&\$\$\* Stan (&§%\*#!) wieder falsch geantwortet hat. Aber die ganze §%&\$\$\* mit den Fragen is eh nur halb so §&§%\*# wie die Minispiele, die immer wieder auftauchen. Macht echt %&\$\$\* Spaß, mit einem Raumschiff rumzuheizen und Ärsche abzuballern. Muß man machen, sonst kracht man noch in so einen Arsch rein – yuck! Bei *Avalanche* fahren wir vier vor einer Lawine davon, die der

%\*#§% Jimbo ausgelöst hat. Dabei muß man unbedingt drauf achten, die Snacks einzusammeln, die irgendein &§%&§ auf der Piste verteilt hat. Cartmans Lieblingsspiel ist, sich mit Beefcake-Fraß vollzustopfen (BEEFCAKE! BEEFCAKE! BEEFCAKE!). Dagegen fressen wir alle bei *Eat this!*, was das Zeug hält. Und zwar Kuchen. Bis jetzt ist dabei auch noch keinem schlecht geworden. Die *Pizza Patrol* ist auch sehr beliebt, vor allem bei den Hausbesitzern, wenn mal wieder eine Pizza mit allem links oben über der Haustür klebt. Beim *Soda Shake* kann der #§%\*&§ Chef wieder mal die Hände nicht ruhig halten. Er schüttelt eine Limo-Dose, versucht sie zu verstecken und wir müssen sie wiederfinden. %\*#§%& komisch, wenn man den ganzen Schlabber in die Fresse kriegt. Dann gibt's da noch das Schneemann-Duell, wo wir uns gegenseitig die kunstvollen Schneemänner zerdeppern. Total friedlich ist dagegen das Go-Kart-Rennen. Anders isstes da schon wieder beim *Spank the Monkey*, wo Mr. Mackey einem Affen die Hintern versohlt und wir genau nachmachen müssen, was er tut. Am umweltfreundlichsten ist dann das *Whack-a-Zombie*, wo wir *Friedhof der Kuscheltiere IV* verhindern: Lauter §&\*&§% Kuscheltierzombies, denen wir mit der Schaufel



**Saukomisch**  
Wer sich bei den Minispielen vor Lachen nicht in die Hose #\*%&, hat hier nix verloren und sollte sich schleunigst \*&#\\$! Sofort!



## Und wenn der meint, er kann einfach ne \\$%&\\$ schlechte Wertung geben, gibt's was!

zeigen, wo es langgeht. Statt einer Schaufel nimmt man zum Picknick aber besser eine chemische Keule mit, weil's ja immer sein kann, daß man beim Essen von so %\*#\\$§ Bienen und so überrascht wird. Muß man scheißvorsichtig sein, sonst kriegt man einen Stich ab (Hihihihi). Bäng! Muß man nur bei aufpassen, daß man keine von den normalen Viechern erwischt, sonst gibt's Strafpunkte. Chef meint's aber auch wirklich ernst mit der Show. Richtig fies sind aber erst *Double Down Time* und die *Pressure Round*. Beim *DDT* muß sich jeder selber überlegen, wie viele Punkte er einsetzt, weil die bei einer falschen Antwort weg sind. Wenn man aber gewinnt, hagelt's Kohle! In der *Pressure Round* muß man dagegen schnell entscheiden, ob ein Begriff zu einem oder einem anderen paßt. Ist „Chuck“ ein „Nut“ oder ein „Berry“? Klaro, Chuck Berry ist doch der Footballer da... oder nicht? Total egal, wenn man schnell genug und richtig antwortet, stecken die fiesen grauen Aliens Cartman wieder ihre Sonde in den Hintern. (WAH! Nicht schon wieder!) Hähähä.

Die Typen von Acclaim kriegen aber auch noch Streß. Wenn ich eine Frage (Cartman!) – ok, wenn WIR eine Frage richtig beantworten, wird der Jubel des Publikums sofort abgeschnitten, damit das Spiel weitergeht. Sowas geht doch auch besser! Und wenn Ihr meint, daß das nicht stimmt, zeigen Jimbo und wir Euch mal den Unterschied zwischen einer %\\$§\*# M16 und einer Schrotflinte, aber in den

#\\$\*%\\$! Außerdem kann's doch nicht wahr sein, daß bei jedem kleinen %\*\\$#& nachgeladen wird! Die ganze Zeit wartet man drauf, Fragen zu beantworten und richtig Punkte zu machen, und dann wird man permanent von diesen \\$\*%&# Ladezeiten unterbrochen. Muß das sein? Macht das nächstes Mal besser, sonst gibt's den Arsch voll! Der \*#\\$%&§ Federhalter, der kein Englisch kann und unsere Abenteuer nicht mitkriegt, kann gar nicht wissen, wie \*&§%\*# *Chef's Luv Shack* ist. Is nämlich supergeil und witzig. Und wenn der meint, er kann einfach ne \\$%&\\$ schlechte Wertung geben, kommen wir ihn mal besuchen und bringen Scuzzlebutt mit! Ha! Und Robo-Streisand! Dann kann er mal versuchen, denen die Wertung zu erklären! Wir machen unsere eigene! Und Kenny erklärt noch, wieso *Chef's Luv Shack* so gut ist. Und wem das noch nicht reicht, der soll seine Kohle nehmen, ins Geschäft gehen und sich &\*%#\\$ das Spiel kaufen! Aber sofort! Los! Jetzt! Gleich! Auf der Stelle! Pronto! Zackig! %&§\*#\\$!



### SchlußStrich

Mmmmm mmmmmMMm mmmmm  
MmmMmMm mm MmM mmM  
mmmmhmM mm Mm mmmmmM  
mm mmmMm mmMm mmmmm  
mM mm mmm. mMmmm mm  
mM mmm, mM mmm mM mm  
Mmm. mMm m mmm mMM  
mMm - mMmM. mmM mm! mmm  
mMm mM MMm mMM, mMm mM  
mMMhm (Danke, Kenny)



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



### SpielZeit



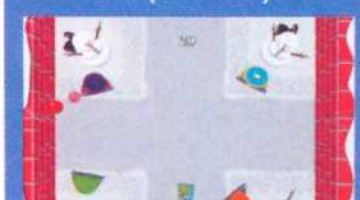
**15 min.**  
Chef läßt die Puppen tanzen... der alte %\\$&\* hat's nötig!



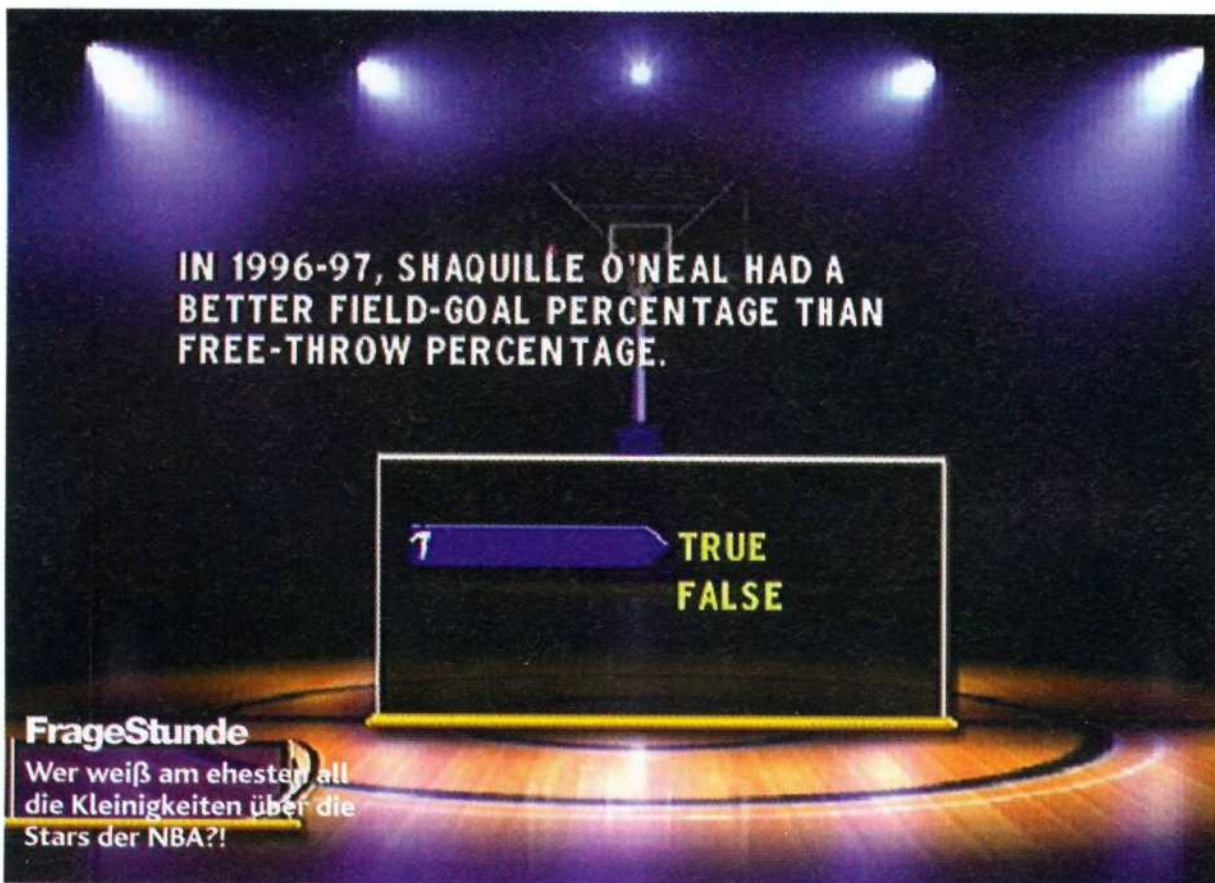
**30 min.**  
Bah, schon wieder Go Karts. (Schnauze, Cartman!)



**45 min.**  
HE! Mein Hintern wiegt keine 100 Pfund! (Eher 200?)



**60 min.**  
Dafür kriegste jetzt was in die %&§\*#, Kyle! ZACK!



Keine physikalischen Gesetze, keine Regeln, und vor allem keine Gnade: Midway zelebriert aktionsgeladenes 2-On-2-Basketball der rüden Sorte



**Testpilot**

Ulf Schneider

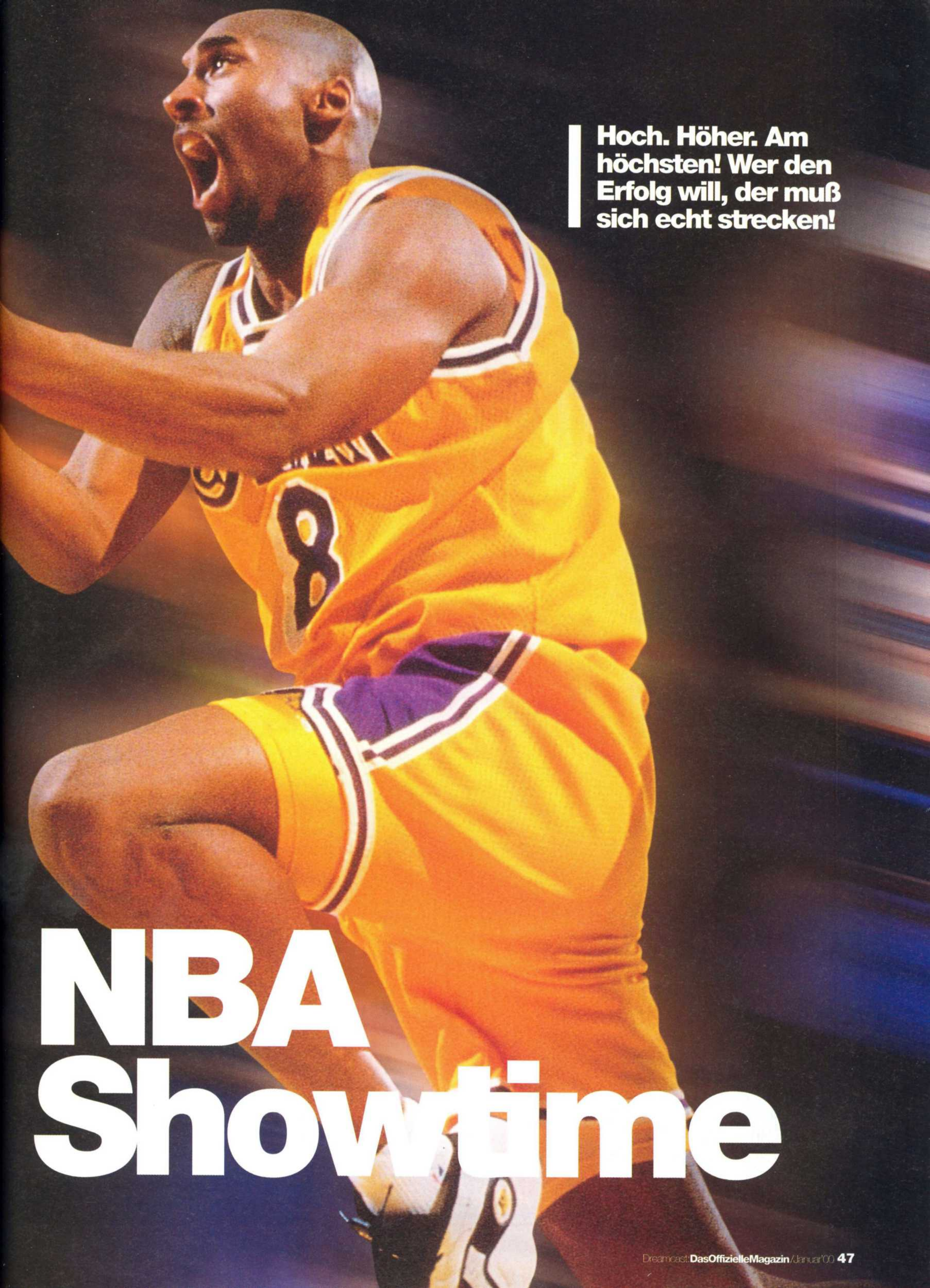
- **Titel:** NBA Showtime: NBA on NBC
- **Hersteller:** Midway/Konami
- **Genre:** Fun-Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 17 Blöcke (plus 2 Blöcke pro Charakter)
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Aufwendig modellierte Polygon-Basketballer mit realistischen Texturen (selbst die Adern sind erkennbar), packender Spielverlauf, zu viert gleichzeitig ein absoluter Party-Klassiker, 60 Hz
- **Contra:** Nervige Intromusik, nur ein Spielmodus, wenig Konfigurationsmöglichkeiten, Spielverlauf bisweilen hektisch und unübersichtlich

**S**lam it, Baby! Yo, I'm smoking heat Man! Boom-Shakalaka! Ja, ja, die ewig Kaugummi kauenden langen Kerle aus der NBA sind schon besonders cool! So cool, daß sie mittlerweile ihre eigene Sprache entwickelt haben, die ein normal gebildeter Mitteleuropäer kaum noch verstehen kann. Immerhin haben wir Deutschen auch zwei coole NBA-Helden: Detlef Schrempf, der demnächst aber in die wohlverdiente Basketballrente gehen dürfte, sowie der neue Shooting Star aus Würzburg, Dirk Nowitzki, der in Denver sehr erfolgreich auf Körbejagd geht. Beide Basketball-Exporte sind jedoch leider nicht in Midways Spiel vertreten. Das hat nichts mit einer Abneigung gegen Deutschland seitens der Programmierer zu tun, sondern viel mehr mit dem Umstand, daß bei *NBA Showtime* das populäre Hinterhof-Basketball 2 On 2 praktiziert wird, und bei dieser uramerikanischen Variante dürfen die Exil-Germanen offenbar nur Zaungäste sein.

**Das VGA-Wunder auf dem DC**

Bevor wir zur Spielbeschreibung schreiten, kommt aus aktuellem Anlaß ein anderes Thema zur Sprache. Eigentlich unterstützt *NBA Showtime* nicht die VGA-Box zum

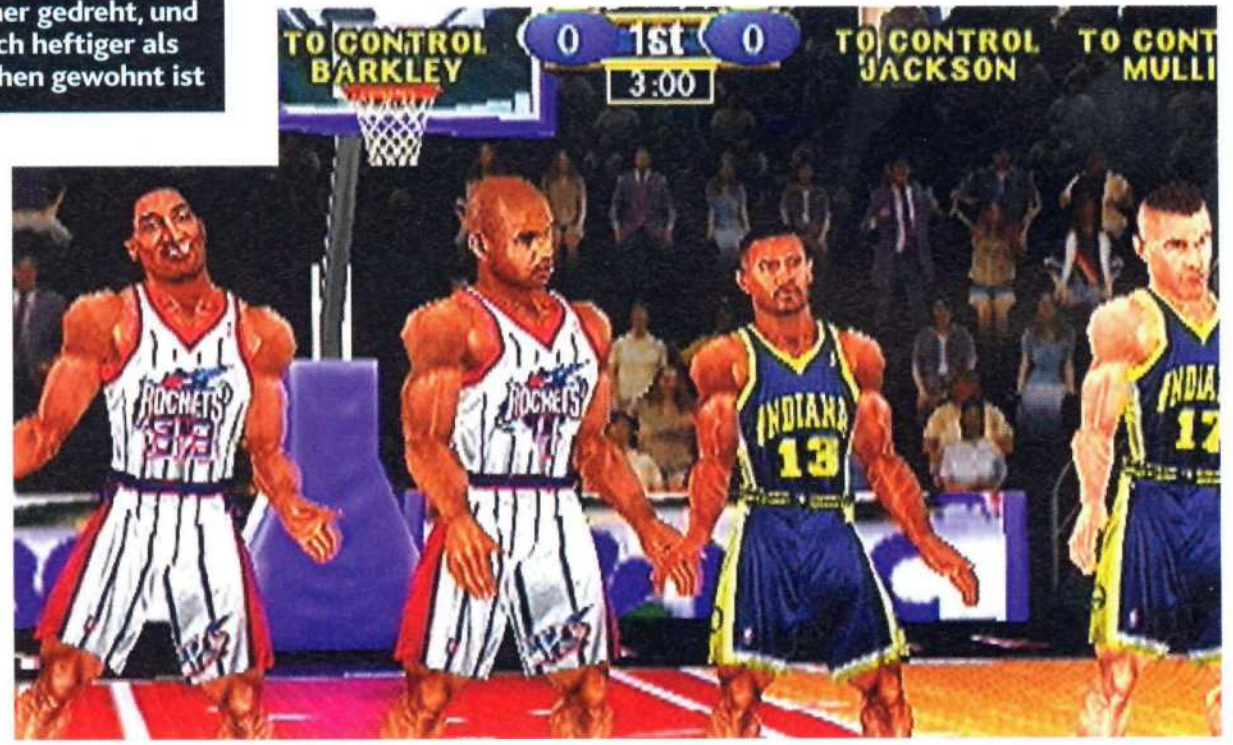


**Hoch. Höher. Am  
höchsten! Wer den  
Erfolg will, der muß  
sich echt strecken!**

# **NBA Showtime**



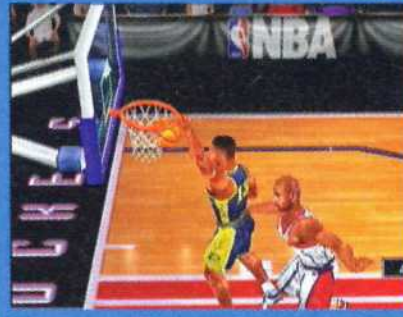
**TanzStunde**  
Da staunt der Pfau! Hier werden die Schrauben höher gedreht, und die Dunks sind noch heftiger als man's vom Fernsehen gewohnt ist



**WissensLücke**

**DunkParade**

Um den gegnerischen Korb mit spektakulären Dunkeinlagen zu malträtieren, muß man sich den Maschen im Turbogang nähern und erst kurz vor der Halterung zum Sprung ansetzen. Je öfter solche Aktionen gelingen, desto höher werden die Dunkfähigkeiten des Spielers eingestuft. Besonders coole Sprungeinlagen bietet der Spieler, sobald er „On Fire“ ist, sprich, wenn ihm drei Körbe direkt hintereinander gelingen. Eine noch coolere Dunkvariante sind die sogenannte Alley-Oops. Sobald der computergesteuerte Mitspieler unter dem Korb zum Sprung ansetzt, muß man ihn mit einem gut getimten Paß versorgen, damit er den Ball noch während des Sprunges durch die Maschen drischt. Gelingt eine solch akrobatische Aktion gleich dreimal hintereinander, ohne daß die Gegenmannschaft zum Zug kommt, ist das gesamte Team „On Fire“. Die Zuschauer klatschen und johlen, nur haben wir Woody Allen und Jack Nicholson unter den Zuschauern vermißt. Im wirklichen Leben sind diese beiden immer im Bild zu sehen, wenn der Kameraschwenk zu den Zuschauern geht. Hier aber bleibt's nur die Masse, sonst nix...



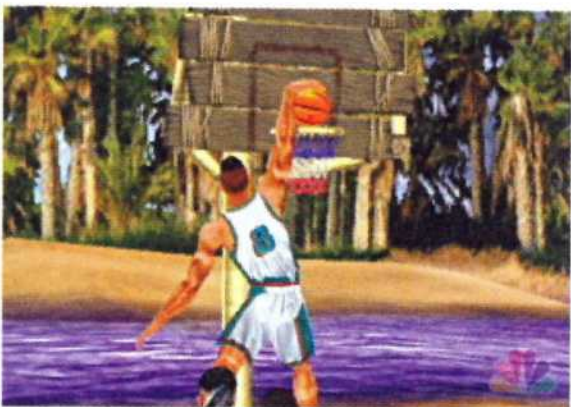
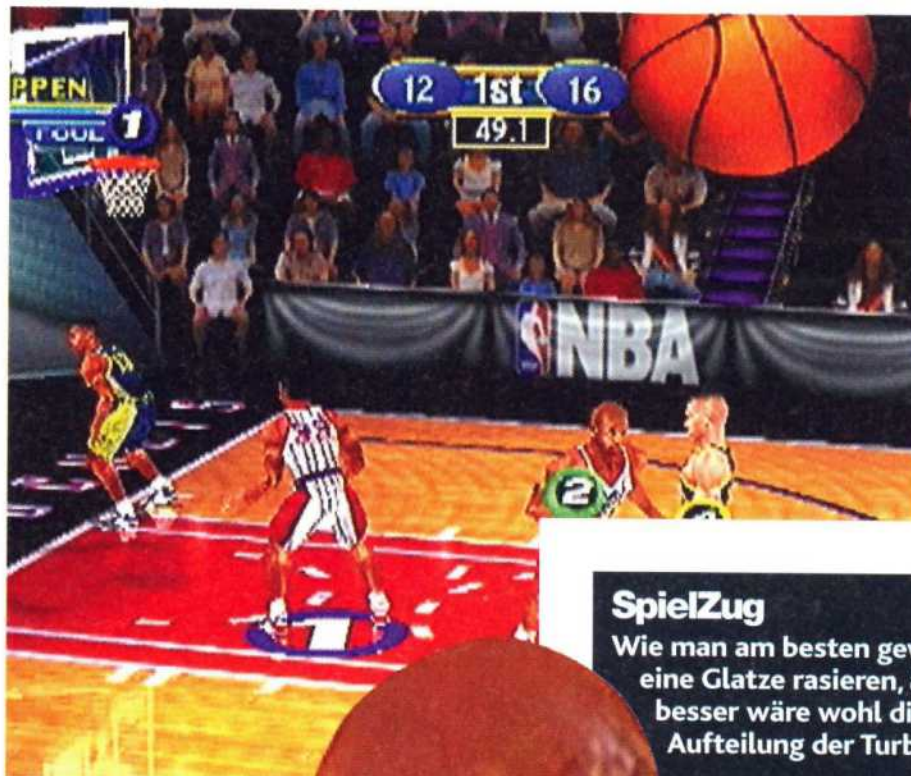
► Anschluß an einen Monitor. Versucht man es dennoch, weist ein Schriftzug darauf hin, daß das angeschlossene Kabel vom Gerät nicht erkannt wird. Es gibt aber einen Trick: Um das Gerät zu überlisten, muß man einfach die Konsole ohne jegliches Kabel einschalten, langsam bis drei zählen und erst dann die VGA-Box einstecken. Klingt wie ein Märchen, funktioniert aber tatsächlich: *NBA Showtime* erstrahlt nach diesem Trick in voller Grafikpracht auf dem Monitor. Sind da höhere Dreamcast-Mächte im Spiel, oder waren die Programmierer doch nur schlichtweg zu faul, das an sich VGA-fähige Spiel mit der entsprechenden Programmierung auszustatten?

PS: Diese Zeilen sollten nicht als Aufforderung für eigene VGA-Experimente verstanden werden. Wir übernehmen für diesen obskuren Trick jedenfalls keine Haftung!

**Sei Dein eigener NBA-Held**

Daß es sich bei *NBA Showtime* um ein reines Funsportspiel handelt, ist bereits beim kaum vorhandenen Hauptmenü deutlich zu erkennen. Statt unzähliger Spielvariationen und noch mehr Konfigurationseinstellungen besteht nur die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad festzulegen sowie die Tastenbelegung zu verändern. Immerhin darf man dafür vor Spielbeginn seinen eigenen NBA-Korbwerfer mit individuellen Spezialitäten entwerfen. Als Gesichter stehen dabei bekannte NBA-Koryphäen wie Scottie Pippen oder Möchtegern-Schauspieler Shaquille O'Neal zur Auswahl. Der besondere Gag: Der Kommentator nennt den Neuling mit dem Spitznamen Eurer Wahl. Jeder erstellte Sportler kann natürlich sofort im Stadion sein Talent unter Beweis stellen. Diese sind anfangs allerdings noch ziemlich bescheiden. Erst wenn er zusammen mit seinem Teamkollegen die ersten drei Siege eingefahren hat, verbessern sich allmählich seine





**Spielzug**  
Wie man am besten gewinnt? Sich eine Glatze rasieren, äh, nein, besser wäre wohl die kluge Aufteilung der Turbo-Charges



## Nach einem beherzten Schlag ertönt lautes Gejohle statt der Schiedsrichterpfeife

physischen Attribute. Fleißige NBA-Spieler können ihren Nobody somit zu einem gefeierten Basketball-Superstar reifen lassen. Als zusätzlichen Anreiz schalten erfolgreiche Spieler außerdem eine ganze Reihe von Gimmicks frei.

### Höher, schneller, weiter

Den Namen *NBA Showtime* kann man durchaus wörtlich nehmen, denn was die Jungs auf dem Court praktizieren, hat weniger mit kultivierten Basketball, sondern vielmehr mit einer ruppigen Showeinlage zu tun. Gespielt wird jeweils 2 gegen 2, wobei Einzelspieler mit einem computer-gesteuerten Mitspieler auf Körbejagd gehen. Diese Drohne stellt sich glücklicherweise nicht dämlich an, sondern bietet sich ständig an und versenkt eigenständig den Ball durch die Maschen. Per Tastendruck kann man den CPU-Mitspieler allerdings auch dazu bewegen, einen Paß zu spielen oder einen Wurf aus der Distanz zu riskieren. Die Steuerung ist so simpel wie der Spielverlauf: Gerade einmal zwei Knöpfe sorgen für die Basisaktionen Wurf, Paß, Steal und Sprungblock. Darüber hinaus gibt es noch die Turbo-Funktion, die dem Spielverlauf den entscheidenden Kick gibt. Im Zusammenspiel mit dieser Taste schalten die Spieler nicht nur einen Gang höher, sie setzen bei ihren spektakulären Dunks auch die Gesetze der Schwerkraft außer Gefecht – Michael „Air“ Jordan mutet dagegen wie eine Bleiente an.

Da der Turbo allerdings nur begrenzt zur Verfügung steht, sollte man diese Energie taktisch klug einsetzen. 2 On 2, Turbogang, übermenschliche Dunks – angesichts dieser Rahmenbedingungen wäre das komplette Basketball-Regelwerk natürlich völlig fehl am Platz. So verwundert es nicht, daß der Unparteiische sich nur beim Einwurf blicken läßt und sich danach anscheinend in der Kneipe um die Ecke ein Bierchen genehmigt. Fouls? Ball im Aus? Schrittfehler? Glatte Fehlanzeige: Bei *NBA Showtime* wird die fröhliche Dunk-Parade durch keinen einzigen Schiedsrichterpfiff unterbrochen. Wer dieses Sportspiel aus diesem Grund in die Kategorie „anspruchlos“ einordnet, liegt allerdings verkehrt. Mit zunehmender Spielpraxis offenbart *NBA Showtime* immer neue Feinessen, wie etwa angetäuschte Aktionen oder gekonnte Paßkombinationen. Egoisten, die nur auf Alleingänge bedacht sind, haben bei dieser Korbschlacht gegen die starken CPU-Teams ohnehin keine Chance. Und die Moral von der Geschichte: Kluge Pässe lohnen sich!



### SchlußStrich

*Schnell, ruppig und schnörkellos: NBA Showtime ist ein Funsportspiel, wie es im Buche steht. Was diesen Titel dabei besonders auszeichnet: Die Basketballhatz ist einerseits völlig simpel gestrickt, bietet auf der anderen Seite aber auch genügend spielerische Feinessen für Profis. Darüber hinaus motiviert es ungemein, seinen kreierte NBA-Schützling allmählich aufzubauen und dadurch weitere Geheimnisse freizuschalten.*



**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



### SpielZeit



**15 min.**

Dank Editor: In wenigen Minuten zum Basketballstar.



**30 min.**

Anpff: Die Jagd auf den Ball kann beginnen!



**45 min.**

Stell Dir vor, jemand foult und keiner hat's gesehen.



**60 min.**

3-Punkte-Würfe, die Geheimwaffe gegen CPU-Teams.



Heiliges Computerspiel, Batman...  
äh, Spiderman, hier prügeln  
sich alle meine Lieblingshelden!  
Und das live und in Farbe!



**Testpilot**

Thomas Gerhardt

- **Titel:** Marvel vs Capcom
- **Hersteller:** Virgin/Capcom
- **Genre:** Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** -
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Alle meine Kindheitshelden!
- **Contra:** Ein bißchen veraltet, bei all dem grafischen Zauber verliert man sehr leicht den Überblick

**B**ang! Boom! Bang! So, befürchteten jedenfalls sowohl meine Eltern als auch meine Lehrer in frühen Jahren, würde mein Wortschatz aussehen, falls ich diese bösen Heftchen weiter lese, die ich mir jeden Morgen vor der Schule am Kiosk auf dem Weg gekauft habe. Oder wenn ich weiter mit dem Atari VCS rumspiele, den mir meine Oma zu Weihnachten geschenkt hat. Ach, Nostalgie. Deswegen habe ich mir auch sofort *Marvel vs. Capcom* unter den Nagel gerissen, als wir's hier hatten. Schließlich basiert das Spiel auf *Street Fighter*, und wer *Street Fighter* nicht kennt, für den ist Dreamcast wirklich die allererste Konsole. Für all diejenigen: Willkommen! Für all die anderen: Hurra! Das erste *Street Fighter*-Spiel für unsere Konsole! Naja, irgendwie halt.

Okay, zuerst einmal: Es ist ein 2D-Beat'Em-Up. Hier und heute. Im 21. Jahrhundert. Klingt ein wenig veraltet, hat aber dafür einige Vorteile, die selbst die großen 3D-Konkurrenten wie *Soul Calibur* noch nicht haben. Oder ganz einfach ausgedrückt: Nirgendwo gibt's so viele Wahnsinns-Schlag-Kombinationen wie bei den *Street Fighter*-Spielen. Vielleicht in John-Woo-Filmen, aber damit kann man diese Spiele ohnehin gut vergleichen. In der Luft stehenbleiben, einen drei- oder vierfachen Tritt ansetzen, dann noch die doppelte Rolle rückwärts? Hier kein Problem. Außerdem bleibt auch bei *Marvel vs. Capcom* einiges genauso, wie





# Marvel vs Capcom



**GruppenBild**

Ja, komm Du nur! Dich kriegen wir auch noch! Ganz oder'n Scheiben!



**MenschensKind**  
Wo soll denn das alles noch hinführen?



**GeschichtsStunde**



Capcom hat über ein Dutzend 2D-Beat'em-Ups über die Jahre auf den Markt gebracht. Und zwar mit immer wieder großem Erfolg. Okay, okay, Riesenerfolg, als *Street Fighter II Turbo* rauskam, das mit Sicherheit beste Spiel seiner Klasse damals. Das Problem ist nur, daß man hier mit dem 54sten Aufguß desselben

Spiels immer noch Geld machen will. Wer's mag, der mag's. Aber wenn wir mal so sagen, *Power Stone* zeigt an, daß auch bei Capcom die Uhren inzwischen anders gehen. Und das erste *Street-Fighter-3D-Spiel*, auch wenn's für die andere Konsole ist, das juckt einem schon in den Fingern, sich das zu kaufen, wenn's rauskommt. Ach, unsere Reaktionen sind ja so vorhersagbar. Damals beim Saturn, da waren die 2D-Prügler allerdings schon was ganz Besonderes. Das beste damals vielleicht (in meiner Erinnerung): *X-Men Vs Street Fighter*, das mit einer 4MB Memory-Karte noch bessere Grafiken bot (und schneller lud). Doch die Frage muß gestellt werden dürfen, ohne von allen gleich aufgeknüpft zu werden! Ist die Zeit der großen 2D-Prügler vorbei? Hat *Soul Calibur* es geschafft, diese auf den Schrotthaufen der Geschichte zu verbannen? Oder leben Totgesagte doch länger. Hm, ich weiß nicht. Mir machte *Street Fighter Alpha 3* einen Mordsspaß, aber immerhin habe ich auch 700 Mark für den allerersten Auftritt der neuen X-Men in *X-Men Giant-Sized* ausgegeben...



**Mädchen!**  
Was machst Du nur? Schon wieder prügeln?

man es bei *Street Fighter* haben will. Also, nicht nur einen Kämpfer kann man auswählen, sondern zwei, die sich gegenseitig abwechseln. Außerdem gibt's vom Computer als Spende noch eine dritte Figur, die man zur Unterstützung herbeirufen kann. Macht nach Adam Riese bis zu vier Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm. Wird also ziemlich voll da. Da müssen die 3D-Spiele erst noch beweisen, ob so ein Angebot nicht doch den Prozessor in die Knie zwingt.

**TaktikSpiel**

Eines kann hier nämlich nur schwer passieren: daß ein Spieler dem anderen aufgrund der Kampffigur gnadenlos überlegen ist (und wer hat nicht schon gegen Astaroth bei *Soul Calibur* verzweifelt?) *Street Fighter* ist und bleibt das Spiel, in allen Formen und Farben, wo man sogar etwas Taktik einfließen lassen kann. Und das allein sollte schon einen Gummipunkt wert sein. Außerdem, der zweite Gummipunkt hier ist die Umsetzung der Marvel-Helden. Wau! Captain America schleudert seinen Schild, Wolverine fährt die Krallen raus und zerlegt seine Feinde in viele kleine Wiener Schnitzel, und Storm läßt mal kurz einen Hurrikan los. Das System bleibt dasselbe wie bei *Street Fighter*. Nur ein Beispiel: Dieselbe Kombination, die bei Ryu den Feuerball auslöst, läßt Wolverines Krallen aufblitzen, ihn mit einem Sprung quer über den Bildschirm krachen und die Titanium-Krallen tief in seinen Gegner versenken. Also, wer schon einmal *Street Fighter* gespielt hat, der wird sich hier locker zurechtfinden. Denkt man. Also müßte dieses Spiel doch der Himmel auf Erden sein, oder? Nicht wirklich, muß man leider sagen. Denn was hat *Marvel vs. Capcom* außer der Erinnerung an Kult heute noch zu bieten? Tolle Bewegungs-



**MunterMacher**  
Wie ein normales Comic Book... Helden treffen aufeinander, Helden prügeln aufeinander ein, und das alles in farnefrohem 2D...



## Explosionen! Riesensprünge! Hier drin ist fast ein bißchen zuviel des Guten!

abläufe, ja. Stimmt schon. Eine riesengroße Auswahl an Charakteren. Ja, auch das. So viele sogar, daß man sie nicht wirklich aufzählen kann. Und so viele, die man über Cheats noch freispielen darf, was an sich ja schon Motivation genug ist. Aber irgendwie, irgendwie hatte ich das doch besser in Erinnerung.

### Verdammt lang her...

Mag vielleicht daran liegen, daß die Ära der 2D-Kampfspiele so langsam aber sicher dem Ende entgegengeht. Außerdem hat *Marvel vs. Capcom* ein anderes kleines Problem. Etwas, das eigentlich ein Vorteil sein sollte. Genau, die Tatsache, daß es schon 34 andere Teile aus dem Capcom-Universum gibt. Und irgendwie verliert man da doch den Überblick und fragt sich, okay, was hat dieser Teil denn Neues zu bieten? Ist eigentlich im Kino auch nicht anders. Alle erinnern sich an *Batman*. Und wer an *Batman 4*? Ja, das war der mit George Clooney. Das könnte man alles aber noch verzeihen, und man sollte auch nie zu kritisch mit seinen Kindheits-erinnerungen umgehen. Denn schließlich sieht man da sowieso alles durch die rosarote Brille.

Was aber schwerer wiegt, ist das Problem des Gameplays. Bei *Marvel vs. Capcom* ist das alles ein bißchen zuviel des Guten. Im Gegensatz zum Original *Street Fighter* scrollt der Bildschirm hier auch nach oben und unten. Also, ein

Riesensatz gemacht, und plötzlich ist man in der Bitmap-Stratosphäre, während der Gegner unten nur noch am Bildrand als Icon dargestellt wird. Das könnte zu diesen Luftkämpfen führen, die man in jedem Anime-Film sehen darf. Wo man minutenlang in der Luft schwebt und sich mit Tritten und Schlägen beharkt. Tut's aber nicht. Und man hat nicht das Gefühl, als wäre man mittendrin statt nur dabei. Wie es bei den *Street Fighter*-Spielen der Fall war. Wenn man anfängt, glaubt man wirklich, die beiden Spiele wären ein und dasselbe. Böser Fehler. Bei diesem hier sind die Kombinationen noch größer, die Blitze farbiger, die Schlagabtäusche irrwitziger. Und genau liegt da das Problem. Es ist ein wenig zu exzessiv, was da Bitmap-grafisch geboten wird. Sieht beim ersten Mal toll aus, aber seien wir ehrlich, was würde man machen, wenn Sabrina Setlur jede Woche nackt bei *Top of the Pops* auftreten würde. Beim ersten Auftritt würde uns die Kinnlade runterfallen, aber irgendwie gewöhnt man sich an alles, und das trifft auch auf dieses Spiel zu.

### SchlußStrich

*Die hartgesottenen Capcom-Fans mögen mich steinigen, denn die erwarten bestimmt die Höchstnote. Gibt's aber nicht. Nicht, weil das Spiel nicht gut ist, aber weil der Zahn der Zeit schon ein wenig dran genagt hat, und weil es nicht so gut ist wie Street Fighter Alpha 3, das wir als japanische Fassung hier haben. Also gibt's von uns schweren Herzens nur...*



**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



### SpielZeit



**15min.**

Okay, die Steuerung ist bekannt, also los!



**30min.**

Wer bin ich? Wo bin ich? Und was mache ich hier eigentlich?



**45min.**

Was ist denn hier los? Irgendwie fehlt mir der Durchblick.



**60min.**

Doch besser auf *Street Fighter Alpha 3* warten?


Das *beste*

*Spiel,*



*das* *ich je*



 and others are the registered trademarks of adidas International B.V.  
/Licensed by adidas International B.V.

Jungs! Virtua Striker 2 ver.2000.1 ist so realistisch, dass ihr nicht nur wie Profis spielen müsst. Ihr müsst auch genauso reden. Hier die drei wichtigsten Sätze. Erstens: „Ja gut, ich sach mal ...“ Zweitens: „Diese Niederlage wird viel zu

SEGA



*gesehen habe.*



hochsterilisiert." Und drittens: „Dreamcast und ich – wir sind schon ein tolles Trio.“ Okay, und morgen üben wir den Trikottausch.

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



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)

Photo: US Air Force  
(www.af.mil)

**Traumhaft**  
Wer in *Deadly Skies* einmal  
mit der F22-Raptor geflogen  
ist, will nichts anderes mehr



# Deadly Skies





### Made in Germany

Die Missionsbeschreibungen sind zwar allesamt deutsch, aber im Spiel finden sich noch eine Menge englischer Begriffe. Auch der Tornado hat Speed, Power, Defense und Mobility statt Geschwindigkeit, Beschleunigung, Panzerung und Wendigkeit. Kann man aber verschmerzen

Vom Nordpol zum Südpol ist nur ein Katzensprung – wenn man in einem modernen Hochleistungs-Kampffjet sitzt. Wem das bisher verwehrt war, dem eröffnet Dreamcast jetzt ganz neue Perspektiven

Die Sonne scheint, Vögel zwitschern, ein paar Schäfchenwolken hängen in der Luft und ein Rudel MIG-29 jagt Sidewinder-Raketen in den Rumpf eines Eurofighters. Willkommen zu *Deadly Skies*, der deutschen PAL-Version von *Airforce Delta*. Dreamcast bietet ja bereits einiges für Action-Fans, aber Helden mit Pilotenschein hatten bisher das Nachsehen. Konami behebt diesen Mißstand nun – und überzieht den Himmel mit den Spuren rasanter Luftkämpfe.

Während am Anfang nur ein sehr einfacher Flieger zur Verfügung steht, kann der eigene Hangar im Laufe der Zeit mit über 30 verschiedenen Maschinen aufgestockt werden: Von der MIG-21 über Rafale, Tomcat und verschiedene Harrier bis hin zum EF-22 ist alles vertreten, was über den Wolken Streß macht. Wer jetzt aber meint, mit *Deadly Skies* eine rasante Jet-Flugsimulation in den Händen zu halten, wird bitter enttäuscht – mit einer Simulation verbinden das Spiel nur die Elemente „Absturz“ und „Flugzeugtypen“.

Statt Realismus sind in Konamis Actionspiel Reaktions-schnelligkeit und flinke Finger gefragt. Jede der 21 Missionen beginnt mit einem fliegenden Start – statt selbst abzuheben, befindet sich der Pilot bereits in der Luft. Die Kontrollen sind einfach, wie es sich für ein Actionspiel gehört: Der rechte Trigger erhöht den Schub, der linke senkt ihn. Der Analogstick ersetzt den Steuerknüppel. Mit „A“ wird eine Rakete abgefeuert, „X“ dagegen setzt die Bordgeschüt-

ze in Gang und schaufelt Blei in die Luft. „Y“ und „B“ zusammen schalten zwischen Außen- und Cockpitsicht um. Das Steuerkreuz erfüllt auch noch zwei Funktionen: Ein Druck nach unten schaltet die Missionskarte ein und aus, nach oben dagegen wird eines der momentan sichtbaren Ziele gewählt. Gerade die letzte Funktion ist wichtig, wenn große Gegner mit mehreren Targets auf dem Schirm sind und die automatische Zielerfassung wieder mal nicht das richtige Opfer gewählt hat.

### Charlie 5, multiple bogeys

Entgegen der Tatsache, daß Englisch die weltweit verbreitete Fliegersprache ist, hat sich Konami ein bißchen Mühe gegeben und die wichtigsten europäischen Sprachen auf die GD gebannt. Daher werden sämtliche Missionsbeschreibungen, die einleitende Story und alle Einblendungen während des Fluges auf Wunsch deutsch angezeigt. Für eine Sprachausgabe hat es leider nicht mehr gereicht, aber so viel gibt's in den Missionen auch meistens nicht zu sagen. Das bedeutet nicht, daß die Aufträge einfach wären: Während im einfachsten der vier Schwierigkeitsgrade noch keine großen Überraschungen auf den Piloten warten, wird bei den Einstellungen „Normal“ und „Hard“ schon einiges an fliegerischem Geschick erwartet.

Dummerweise hilft auch das größte Geschick nicht, wenn die Flugphysik des Spiels bestimmte Manö-



### Testpilot

Alexander Folkers

- **Titel:** Deadly Skies
- **Hersteller:** Konami
- **Genre:** Action
- **Spieler:** 1
- **Extras:** VM
- **VM-Platz:** 14 Blöcke
- **Erscheint:** Februar
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Feine Flieger-Action mit guter Grafik
- **Contra:** Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad in den Missionen



**Fetzig!**  
Auch in der PAL-Version rast man mit seinen heißen Jets durch die Gegend und heizt den Gegnern ein



## Erste Hilfe

Hier noch ein paar Tips für angehende Piloten, die mit der einen oder anderen Mission Schwierigkeiten haben



### Uranmine

In dieser Mission ist es besonders wichtig, den Zielwechsel über das Steuerkreuz zu beherrschen. Da ein Zug aus fünf bis sechs einzelnen Zielen besteht, jedoch nur die Lokomotiven Missionsziele sind, müssen sie meist manuell aufs Korn genommen werden. Sollte dennoch ein Zug durchbrechen, sagt die Funknachricht aus, in welche Richtung man fliegen muß. Und wenn es gar nicht anders geht, fliegt man eben mit dem Zug in den Tunnel. Geht, läßt allerdings wenig Platz zum Ausweichen.

### Satellit

Am Missionsstart zwei Raketen auf einen der Flügel abfeuern, danach das rechte Begleitflugzeug vernichten. Sofort eine möglichst enge Kehre fliegen den anderen Flieger vom Himmel holen und so nun wie möglich (unter 1000 ft) aufschließen. Sobald einer der Flügel abfällt, etwas ausweichen und den nächsten aufs Korn nehmen. Wenn die Gegner von hinten zu sehr stören, dann einfach eine Schleife fliegen und den letzten Flügel demontieren – voilá, Auftrag erfüllt.

### Konfrontation

Der Endgegner ist möglicherweise die größte Frechheit, die jemals an Unfairneß gegenüber dem Spieler erfunden wurde. Er kurvt selbst einen Harrier aus, der bewegungslos auf der Stelle schwebt – ein aerodynamisches Ding der Unmöglichkeit, aus der Not heraus geboren, dem Spieler noch eine echte Herausforderung zu bieten. Nun gut, den Realismus einmal außen vor gelassen: Auf der Missionskarte (Steuerkreuz nach unten) sind einige kleine Inseln zu sehen, die sich hervorragend dazu eignen, den feindlichen General auszukurven. Der scheint auch etwas gegen Steig- und Sturzflug zu haben...



ver einfach nicht erlaubt. Wer meint, er könnte seinen Flieger auf die

Flügelspitze stellen und eine besonders enge Kurve fliegen, wird bitter enttäuscht. Besonders Flugsimulationsfans haben keine Freude am Verhalten der Kampfjets. Einige der Gegner scheint das nicht zu berühren – besonders der Endgegner, Oberbefehlshaber der feindlichen Truppen, vollführt für den Spieler unmögliche Flugmanöver. So etwas muß nun wirklich nicht sein. In einer früheren Mission, in der ein Satellit auf eine Stadt zu stürzen droht, sorgen das extrem knappe Zeitlimit und eine Staffel feindlicher Flieger für ähnlichen Frust – wobei die Missionen danach wieder sehr viel einfacher werden.

### Finanzprobleme?

Eines haben die Missionen gemeinsam: Für jeden Abschluß gibt's einen dicken Batzen Geld auf das eigene Konto. Schließlich muß auch ein wirklich heldenmäßiger Söldner von irgendwas leben – und sich neue Ausrüstung kaufen. Darunter fällt in *Deadly Skies* nur eines: neue Flugzeuge. Über 30 verschiedene wollen gekauft werden, allerdings nicht alle auf einmal. Erst nach dem ersten Durchspielen wird die zweite Staffel der Flieger inklusive Harriern freigeschaltet. Allerdings sind die Jets zwar gebraucht, aber trotzdem nicht billig. Daher muß man schon einige Zeit investieren, wenn man sämtliche Flugmaschinen sein eigen nennen will. Am einfachsten geht das, indem man die erste Mission immer und immer wieder fliegt – und beachtet, daß man für einen Abschluß mit der Bordkanone doppelt so



**Brillant**  
Die Grafik sorgt in einigen Levels für erfreute Ausrufe und aufgerissene Augen. So schön kann Action sein!



## Die Flugzeuge sind samt und sonders nach ihren echten Vorbildern modelliert

viel Geld bekommt wie normal. Gegenüber der Physik und den unausgeglichene Missionen muß man den Entwicklern für die Präsentation des Themas wirklich ein Lob aussprechen. *Deadly Skies* setzt zwar keine neuen Maßstäbe, sieht aber in einigen Aufträgen (Canyon-Flug mit anschließender Zerstörung einer feindlichen Basis) wirklich gut aus. Die Flugzeuge sind samt und sonders genau nach ihren echten Vorbildern modelliert, wenn auch von den bis zu 70 mitgeführten Lenkraketen (Realismus? Arcade!) nur maximal sechs sichtbar sind. Besonders die Replays nach dem Ende einer Mission gefallen. Allerdings wäre hier eine Speicherfunktion fein gewesen – die zwar auf Konamis US-Webseite ([www.konami.com](http://www.konami.com)) angepriesen wird, in unserer Testversion trotz intensiver Suche aber nicht zu finden war. Dafür sind einige unterschiedliche Musikstücke auf der GD zu finden.

### Solide, aber kein Überflieger

Alles in allem ist *Deadly Skies* ein solides Actionspiel, das durch die vier Schwierigkeitsgrade für Einsteiger und Vollblutprofis gleichermaßen geeignet ist. Solide, wenn auch nicht überragende Technik, interessante Missionen und gute Musik – mit ein bißchen mehr Mühe hätte Konami den Vogel am Ende des Jahrtausends abschießen können. Der zwischen den Missionen unausgeglichene Schwierigkeitsgrad, das eingeschränkte Flugverhalten und die geringe

Langzeitmotivation, die über ein erneutes Durchspielen des höchsten Schwierigkeitsgrades nicht hinausgeht, machen der Sache aber einen Strich durch die Rechnung. Der einzige Grund, das Spiel öfter als zwei- oder dreimal zu spielen, sind die teilweise horrenden Preise der später im Spiel zu findenden Flugmaschinen (besonders die Harrier, die für die stolze Summe von sechs Millionen Dollar ein sehr außergewöhnliches Flugverhalten bieten) und die F22 Lightning, die laut unseren Informationen nur im Schwierigkeitsgrad „Hard“ zu erhalten ist. Unendlich viel Zeit hat man eben doch leider nicht, wenn man ein Spiel testen muß.

Ein zusätzlicher Freiflug-Modus, eine Handvoll Trainingsmissionen oder gar ein Generator für zufällige Aufträge wären ebenso wünschenswert gewesen wie eine Option für verschiedene Waffen und – um dem Realismus auf die Sprünge zu helfen – Verteidigungsmaßnahmen (Chaff, Flare) für den eigenen Flieger. Vielleicht finden diese Anregungen ja ihren Weg in einen potentiellen Nachfolger...



### SchlußStrich

*Endlich darf ich mich mal wieder in eine Tomcat schwingen und zeigen, wer hier „Top Gun“ ist. Das waren zumindest meine ersten Gedanken zur Testversion von Deadly Skies. Meistens hatte ich dann ja auch Spaß, einen nach dem anderen Gegner vom Himmel zu holen. Doch sind alle Flieger gekauft und die Cheats ausprobiert, bleibt nicht mehr viel übrig. Solide Action mit teilweise hohem Anspruch, aber kein Überflieger.*

Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



### SpielZeit



**15 min.**

Die ersten Startschwierigkeiten sind schnell überwunden.



**30 min.**

Hier sammelt sich nix mehr. Wieder ein Zerstörer weniger.



**45 min.**

Jetzt machen wir das nochmal im Tiefflug, einfach zum Spaß.



**60 min.**

Jetzt noch die Atomraketen, dann ist Schicht im Schacht.

Wie willst du

*die*

wenn du nicht mal

*das*

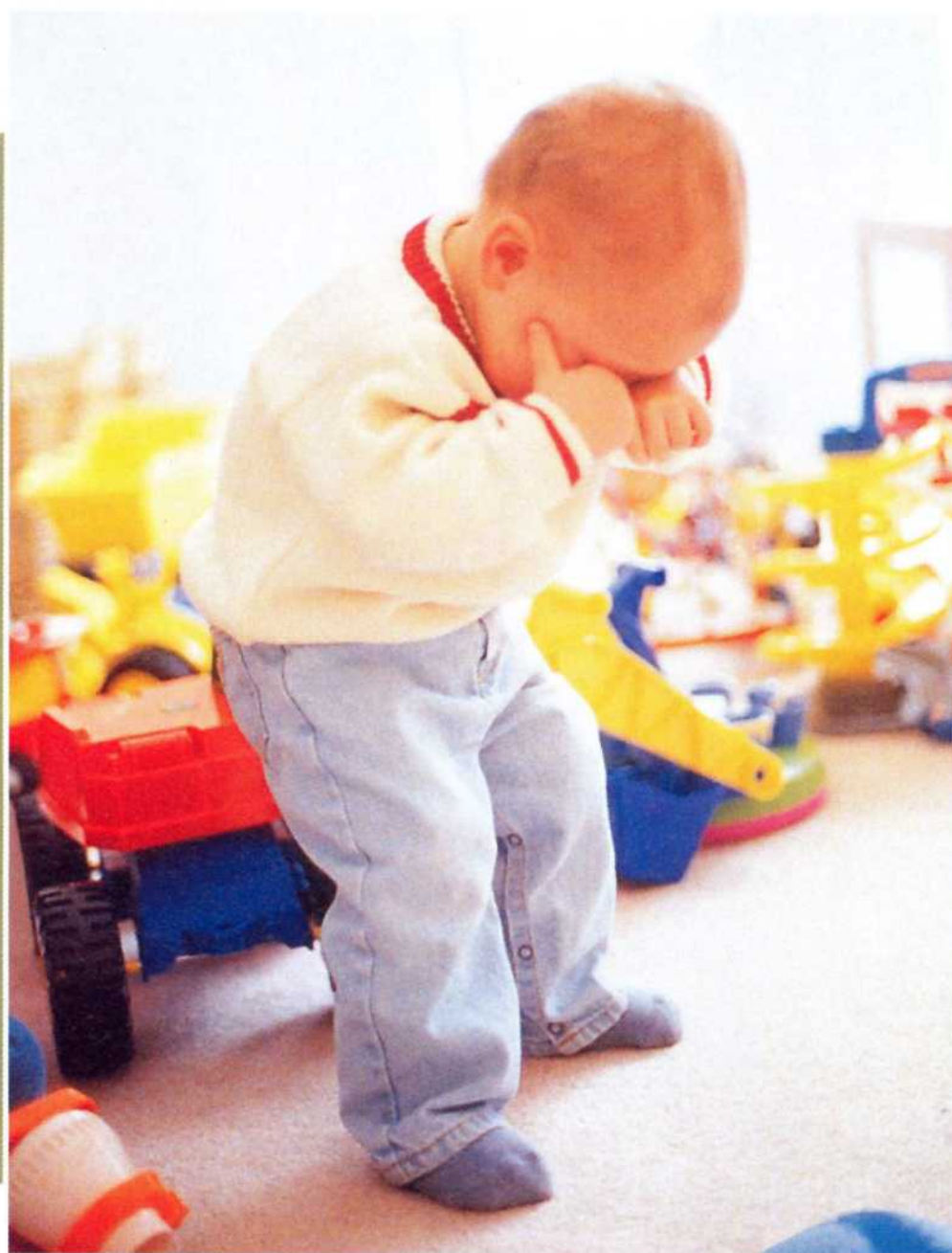
*Kinderzimmer*

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?



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

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



Dreamcast™  
Bis zu 6 Milliarden Spieler.

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)

# Der aus der Wüste kam...



**Die Helden von Texas!**

Damals...  
(v.l.n.r.: Gary Cooper, John Wayne,  
James Dean)



... heute.  
(David Perkins, President von Metrowerks)

Denkt man an Texas, denkt man an Rinderherden, Rodeos, Ölbarone und an Frauen in wehenden Sommerkleidern, die auf einer Holzveranda stehen, sich mit der Hand die Augen beschirmen und nach ihren Helden Ausschau halten

**A**

ber was hat das nun mit Texas und Dreamcast zu tun? Um in dem 692.408 km großen Bundesstaat mit seinen 16,9 Millionen Einwohnern eine

Verbindung zu Dreamcast ausfindig zu machen, benötigt man entweder sehr gutes Schuhwerk, einen guten Detektiv oder einfach das offizielle Dreamcast Magazin. In Austin, der Hauptstadt von Texas, sind wir fündig geworden: Metrowerks. Auch wenn der Name auf den ersten Eindruck an eine französisch/deutsche U-Bahn-Fabrik denken lässt, verbirgt sich dahinter eine der führenden Schmieden für Entwicklungs-Software auf dem Erdkreis.

Denn Texas ist nicht nur das Land der Cowboys und Rinder, sondern auch ein Zentrum der Software-Industrie. Das Unternehmen, seit 1985 im Geschäft, unternahm seine ersten Schritte übrigens in der Macintosh-Welt, aber wer will sich schon ein Leben lang von Äpfeln ernähren. Und wenn sie noch so gut schmecken. Heute ist Metrowerks auf so gut wie allen Plattformen und in der Embedded-Welt zuhause. Embedded-Systeme sind Mikroprozessoren, die aus Chips mit fest eingetragener Software bestehen und vom Anwender nicht verändert werden können. Das Entwicklungstool trägt den kämpferischen Namen CodeWarrior, was auch ein cooler Online-Nick in Segas Online-Welt

#### Chronist

Ulrich Klein

#### Fotos

pwe  
Dressler, Heeb: Look  
Metrowerks

► wäre, und zu seiner Fangemeinde zählen mittlerweile über 200.000 Programmierer in mehr als 80 Ländern.

## StrickAnleitung

So komplex und schwierig es ist, einen Winterpullover zu stricken (selbst nach dreitägiger Meditation und hypnotischer Betrachtung eines Wollknäuels und Profi-Stricknadel-Set übrigens eine echte Herausforderung für den Mann, der bereits jede Extremsportart gemeistert hat), ist es auch, einen komplexen Quell- oder Programm-Code zu erstellen, um eine Schönheit à la Sophitia in *Soul Calibur* mit dem Schwert über den Bildschirm tanzen zu lassen. Was benötigt man nun aber, um die Idee eines fesselnden Abenteurers in die Traummaschine Dreamcast zu bannen? Hier die Zutaten: Einen gut sortierten Kühlschrank für Dreamcast Cocktails (siehe Heft Nr. 1), einen großen Karton Chips-Tüten, eine gute Spieleidee, ein Metrowerks CodeWarrior-Set und, na gut, das wollen wir Euch nicht verschweigen: Ein Informatikstudium, vergleichbare Kenntnisse oder eiserner Wille sind mit Sicherheit nicht von Nachteil.

## Lirum, Larum, Löffelstiel...

... fertig ist das Dreamcast-Spiel. Geht man davon aus, daß das Spiel im Kopf des Spiele-Designers bereits feste Formen angenommen hat, ist es für den Rest des Teams, bestehend aus

Grafikern, Sounddesignern und Kaffeemaschine, nur noch ein Kinderspiel, diese Idee Realität werden zu lassen. Letztendlich liegt es aber am Programmierer, die Ideen und Einzelteile in ein Programm umzusetzen, und mit einem Tool wie Metrowerks' CodeWarrior, kann er auf einen beliebigen Programmierschritt zurückgreifen, ohne die Applikation wechseln zu müssen. Änderungen wirken sich dabei automatisch auf alle anderen Schritte aus.

## Ans Eingemachte

Natürlich wollten wir nun von Metrowerks ganz genau wissen, was für Menschen Programmierer denn nun sind, wie man einer wird und überhaupt... und haben deshalb ein Interview mit dem Firmenchef, David Perkins, geführt.

*Ähm, hallo. Wie muß man sich denn einen typischen Programmierer vorstellen?*

*Kettenraucher mit Ringen unter den Augen, zerknautschtem T-Shirt und Schlabber-Jeans, die Tag und Nacht vor Pizzaschachteln und leeren Coladosen am PC sitzen?*

Eine mehr oder weniger bizarre Vorstellung, die besonders Hollywood gerne vermittelt. Die Realität sieht da etwas anders aus. Sicherlich gibt es wie überall auch hier Freaks. Doch die meisten Entwickler sind völlig normale Frauen und Männer jeden Alters.

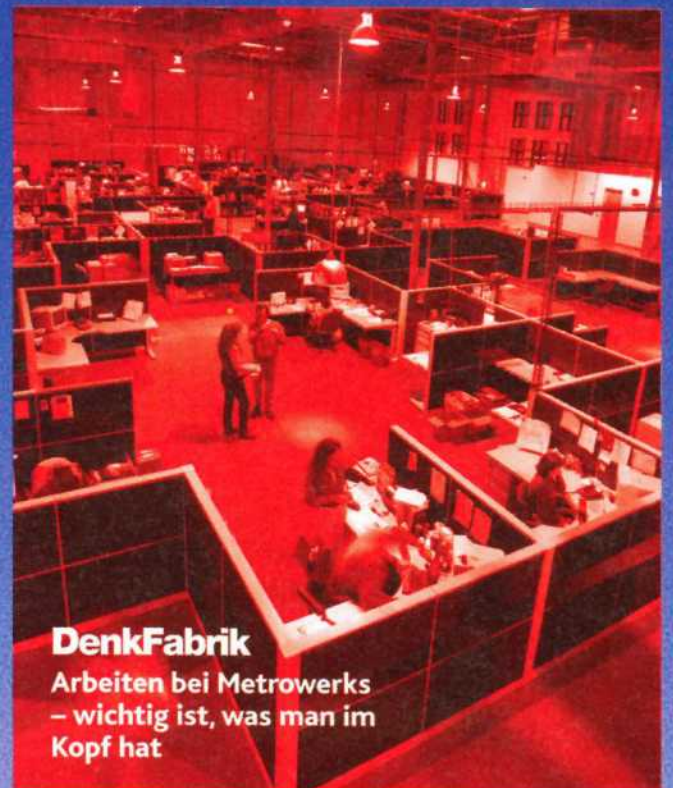
*Wie alt ist ein typischer Entwickler?*

Das Berufsziel Entwickler ist weder an ein

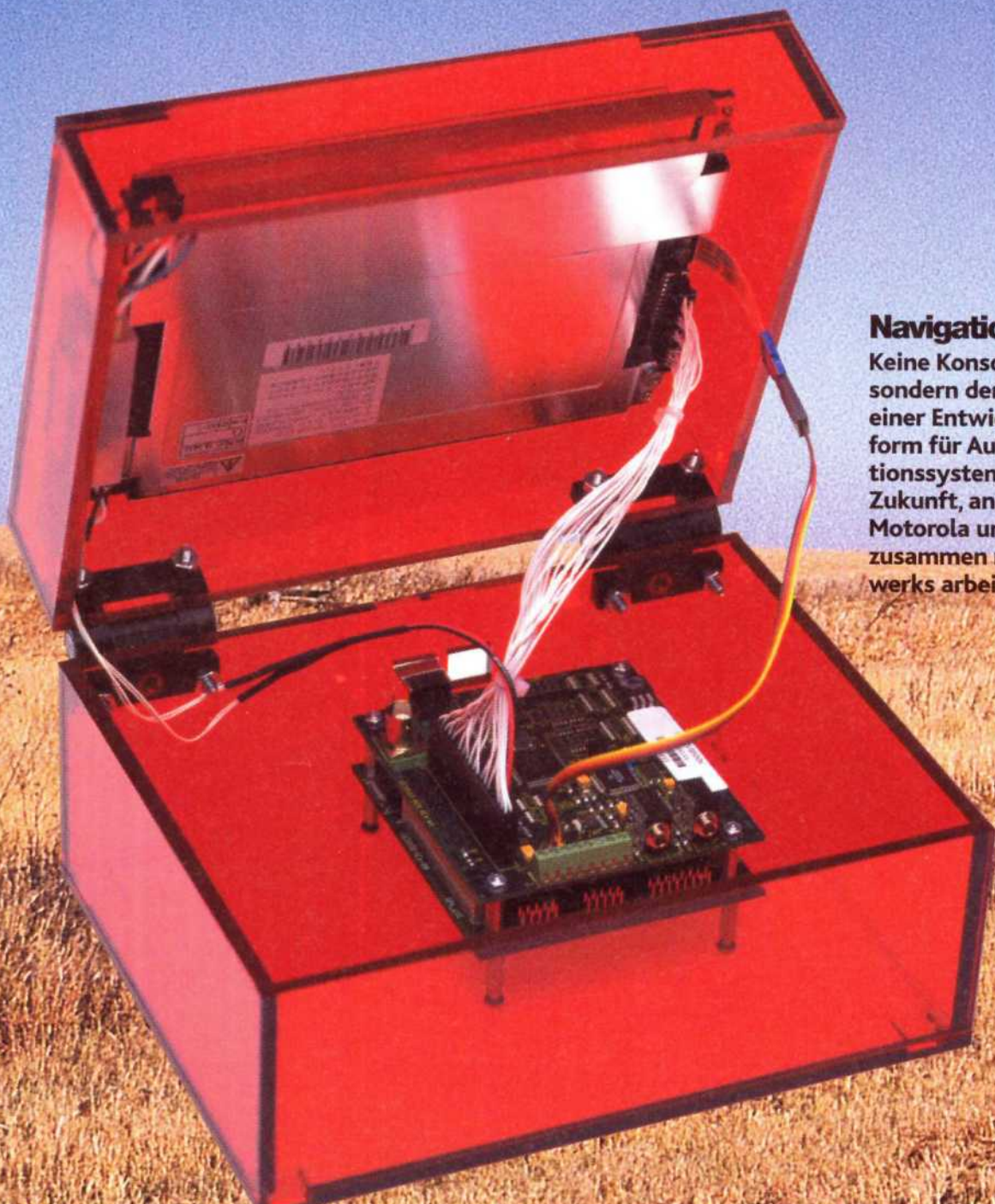
## TopTen

### Die ultimativen Entwickler-Hits

1. TLC: Unpretty
2. Nine Inch Nails: We're in This Together
3. Lou Bega: Mambo #5
4. Paul Johnson: Get Get Down
5. Red Hot Chili Peppers: Scar Tissue
6. Bush: The Chemicals Between us
7. Britney Spears: Crazy
8. Robbie Williams: Angels
9. Warren G: Want it all
10. Incubus: Make yourself

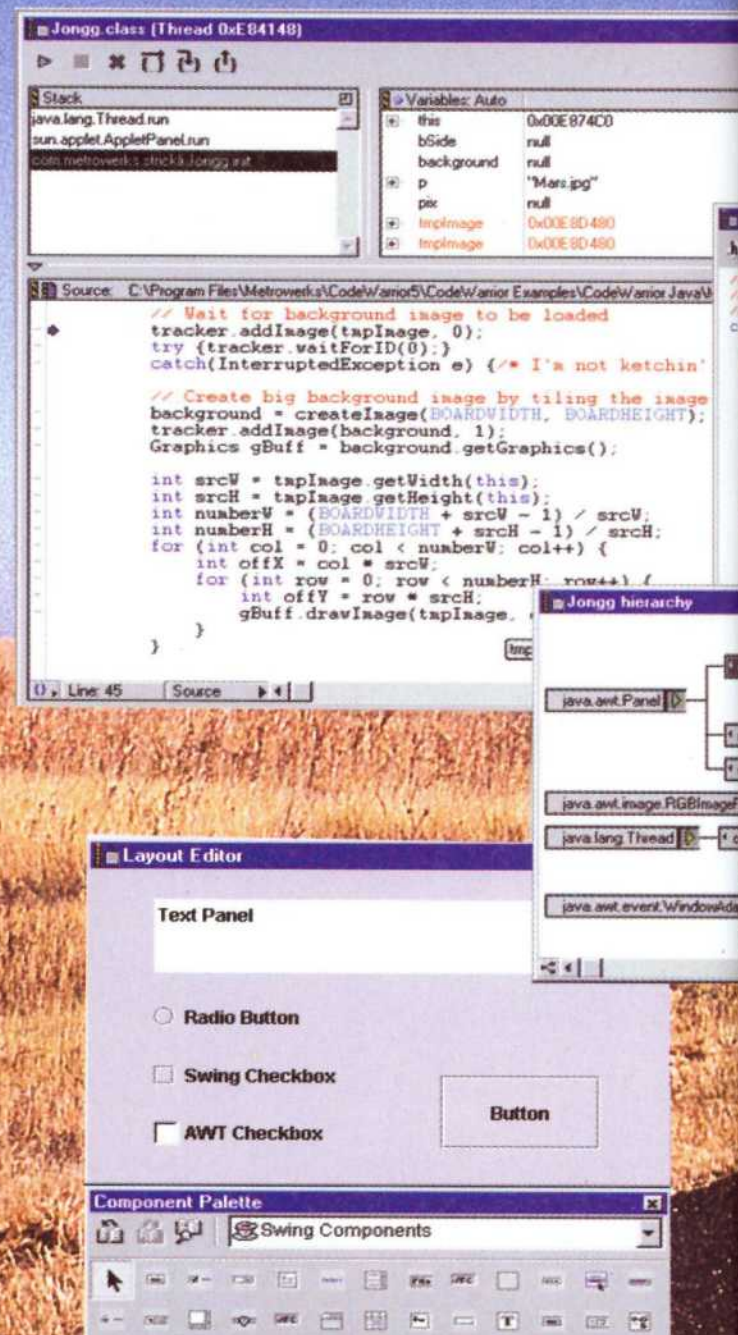


**DenkFabrik**  
Arbeiten bei Metrowerks  
- wichtig ist, was man im Kopf hat



## NavigationsBox

Keine Konsolen-Studie, sondern der Prototyp einer Entwicklungsplattform für Autonavigationssysteme der Zukunft, an dem Motorola und QNX zusammen mit Metrowerks arbeiten





## Wer will, kann sich am Erfolg seiner Firma beteiligen lassen

bestimmtes Alter noch an das Geschlecht gebunden. Das Interessante an dem Job ist, daß man sich momentan seinen Brötchengeber aussuchen kann.

### Und wie lange arbeitet ein Entwickler durchschnittlich am Tag?

In kleineren Start-up Firmen geht es im Entwicklungsbereich relativ locker zu. Feste Arbeitszeiten sind weitgehend unbekannt. Man kommt und geht zwar nicht gerade, wann es einem paßt, doch vor 10 Uhr morgens fängt meistens keiner an. Eine geregelte 35-Stunden-Woche ist allerdings auch ein Fremdwort, vor 22 Uhr verläßt kaum einer der Entwickler das Haus

### Umpf, das wären also ca. 12 Stunden täglich...

Für manche sicherlich keine verlockende Aussicht, doch für Leute mit Engagement und Kreativität ein Traumjob, da sie ihr Genie entsprechend gewinnbringend einsetzen können.

### Gewinnbringend? Klingt interessant...

Wer will, kann sich am Erfolg seiner Firma beteiligen lassen. Wenn es gut läuft, besteht eine sehr realistische Chance, sich bereits in jungen Jahren

als Millionär zur Ruhe zu setzen.

### Also würden Sie allen ein Informatik-Studium ans Herz legen?

Auch Quereinsteiger haben eine echte Chance. Man muß nicht unbedingt studiert haben. Aber das kennt jeder selbst, viele beherrschen ihr Hobby besser als ihren Beruf. Und dies ist die Gelegenheit, sein Hobby zum Beruf zu machen.

### Ihre Empfehlung, um in der Branche Fuß zu fassen?

Auf nach Texas!

### Und womit programmieren die Entwickler von Metrowerks?

Natürlich mit CodeWarrior!

### Wie kommt es, daß CodeWarrior in den USA so verbreitet ist?

Metrowerks bietet CodeWarrior für Schüler und Studenten zu einem speziellen Preis an, deshalb kennen viele das Programm bereits von der High School oder der Uni. Das Interessante an der Software ist, daß Code Warrior auf jeder Plattform gleich aussieht. Egal ob unter Windows, Macintosh oder Linux – die Oberfläche ist immer die gleiche und man braucht nicht lange zu überlegen, wie die Entwicklungs-Software eigentlich funktioniert. So kann man sich auf das konzentrieren, was wichtig ist: Das Programmieren von Spielen.



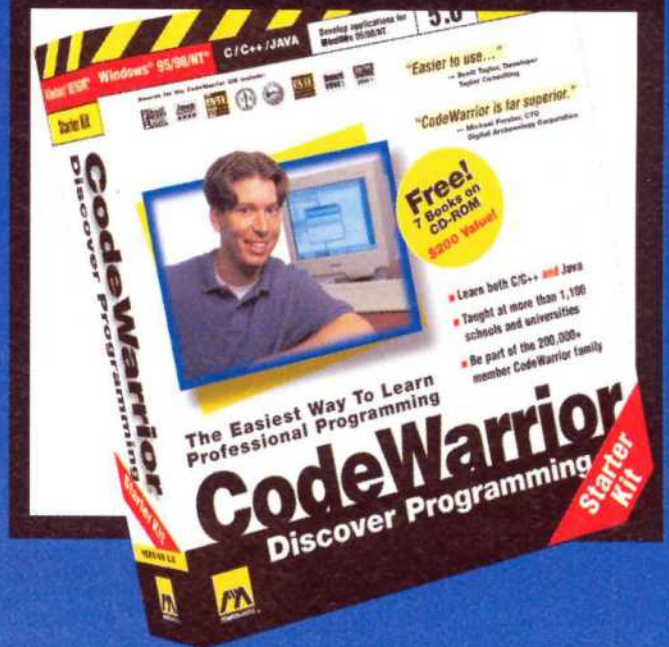
## GewinnSpiel

### KarriereSprung

Wir nehmen David Perkins ernst und verlosen unter unseren treuen Lesern fünf aktuelle PC-Versionen der CodeWarrior Discover Programming Edition, die uns David für Euch mitgegeben hat.

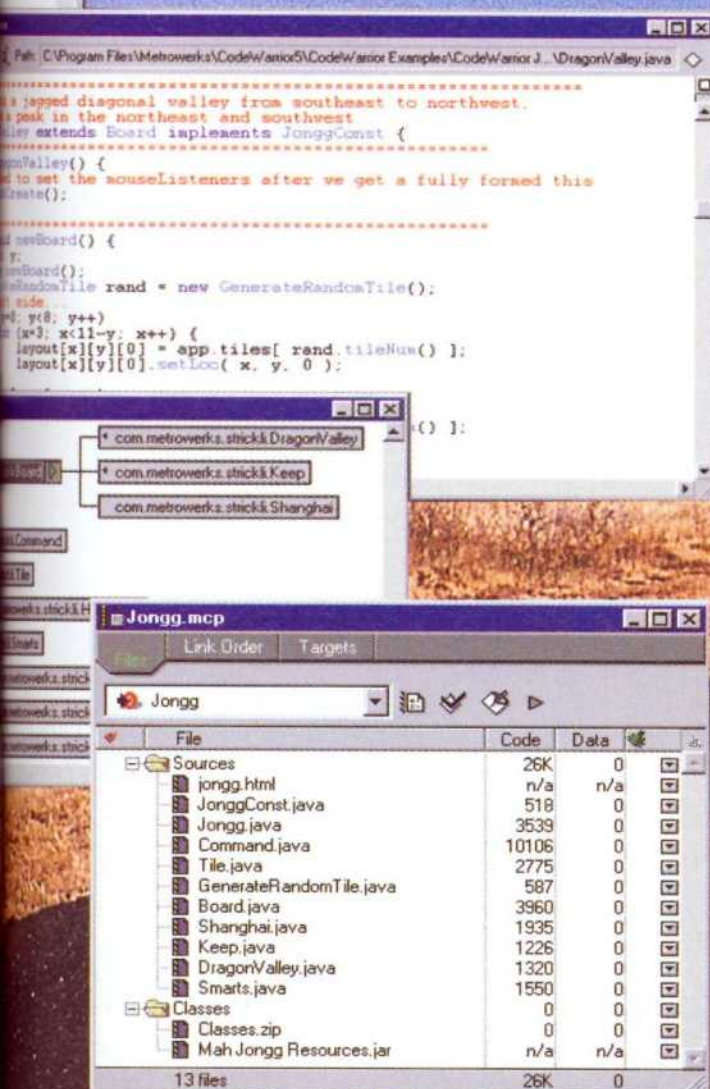
Natürlich müßt Ihr auch ein wenig dafür tun, aber keine Sorge – nichts Schlimmes! Schreibt uns einfach eine Postkarte, auf der Ihr den Namen eines Filmes angebt, in dem einer unserer frühen Texas-Helden zu sehen war. Briefmarke aufschlecken und ab an:

Future Verlag GmbH, Dreamcast Das Offizielle Magazin, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München  
Stichwort: Texas



## ProgrammCode

Digitale Hexenküche, oder das Genlabor zukünftiger Spiele



## UhrenSchmaus

Wem die Stunde schlägt – Haupteingang zum Entwickler-Mekka und Denktempel Metrowerks

# FreiSpiele!

Geht für uns auf Leserjagd!

**Ein Abonnent – ein Spiel!**

**Und viele, viele Magazine!**

(nicht für Euch, **für den Abonnenten**)



## Wir geben Euch alles!

Hättet Ihr wohl gerne. Hätten wir auch gerne, aber so sind die Regeln. Ein Leser für uns, ein Spiel für Euch. Kostenlos. Umsonst. Wirklich... Das kriegt man nicht einmal bei den schlechten Dauerwerbesendungen. Und die Sachen, die wir Euch geben, sind mit Sicherheit besser als der Schund, den Ihr sonstwo bekommt, oh ja!

## Soul Calibur

Die Mutter aller Spiele. Man sagt, es hätte magische Kräfte! Glaubten wir auch nicht. Bis Alexander Folkers den Flip-Flop mit Schwert, Axt und Banane hinbekam!

## Shadow Man

Für alle Piercing-Freunde: der Horror für die Eltern! Zuhause! Unblutig! Naja, fast! Ist nur grün!

## Trick Style

So hart wie das Leben! So schlecht angezogen wie Xavier Naidoo! Mit mehr Tricks als Kohl bei der Finanzierung der CDU!

## Toy Commander

Mach mir den Bären! Oder den Clown! Oder im allgemeinen das Spielzeug! So sah's früher immer in Le Cheffes Kinderzimmer aus!

# Knuffig!

Wir verschenken was!  
Nein, nicht die Dame!  
Schämt Euch!

Affen  
**Stark!**  
Nur für Euch!



# Natalie



## Kurzfassung

■ **Name:** Natalie  
 ■ **Was sie macht:** Singt den offiziellen Song zu Segas Original-Kriegsspiel für jedermann (und -kind): *Toy Commander*

„I won't let you down“ singt sie, hängenlassen tut sie also niemanden: Natalie von Blue Nature, die das offizielle Lied zu Segas *Toy Commander* in die Charts bringen will. Fragen wir sie doch mal, wie ihre Kindheit war...



**Is Du noch klein warst – wie häufig war Dein Kinderzimmer da unaufgeräumt?**

Das Zimmer war meistens unaufgeräumt[lacht]. Ich habe viel Zeit in der Musikschule verbracht oder habe auf meine kleine Schwester aufgepaßt.

**Und wer war für das Chaos verantwortlich?**

Ich natürlich.

**Hmmm, klingt beinahe so wie bei mir. Das gab immer einen Krach, wenn Mama das gesehen hat. Welche Strafe Deiner Mutter hat bei Dir am besten funktioniert?**

Wenn meine Mutter nicht mit mir gesprochen hat.

**Hattest Du einen Teddybären? Gummibären? Irgendeinen Lieblings-Bären?**

Einen riesengroßen Teddybären.

**Wie hieß er?**

Mischa.

**Vervollständige den Satz: Krieg gegen Teddybären zu führen ist wie...**

... noch einmal Kind zu sein.

**Das klingt ja beinahe so, als hättest Du eine Menge Erfahrung. Mit Kindheit, nicht Krieg. Oder, naja, irgendwie kommt das ja in dem Spiel alles zusammen. Wie schnell hättest Du als Toy Commander das Haus zurückerobert?**

So schnell wie möglich. Sollte man doch. Ist schließlich das Ziel des Spiels

**Hah, ausweichende Antwort! Hätte ich auch gesagt. Sega meint ja, man braucht 50 Stunden, Minimum. Ich persönlich habe über 60 gebraucht. Womit man wieder erkennt, daß Krieg führen eigentlich Zeitverschwendung ist. Besonders, wenn man es nicht kann. Welche Strategien hättest Du für Deinen Sieg gebraucht?**

Augen zu und durch.

**Hmmmm, auch eine Strategie. Vielleicht sollten wir die beim nächsten Mal auch probieren. Aber nun zum Video. Da wirst Du ja tatkräftig von den Spielzeugen unterstützt. Wie sind die denn als Co-Stars?**

Ziemlich unsichtbar, weil man die ganze Zeit vor einem Bluescreen steht und nur so tut, als würde man sich in diesem Kinderzimmer befinden.

**Da reihst Du Dich aber in eine Reihe von großen Schauspielern ein. Nehmen wir Liam Neeson und Jar Jar Binks. Traumpaare. Auf der Leinwand. Nun also Du und Guthy aus Toy Commander. Oh, übrigens... wer ist sexier, Calvin oder Hobbes?**

Keiner von beiden.

**Hmmm, ich hätte gewettet, Du hättest Hobbes genannt. Möchtest Du nochmal Kind sein? Und wenn ja, warum?**

Ich würde gerne nochmal Kind sein, da ich eine glückliche Kindheit hatte.

**Und dann wahrscheinlich nochmal Krieg gegen die eigenen Spielzeuge führen...**

Klar [lacht].





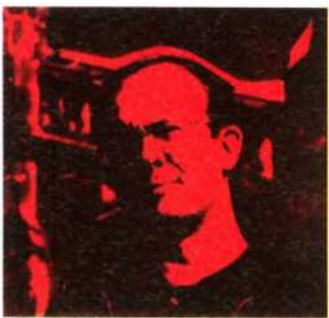
### KleinWuchs

Wer Alice kennt, kennt das Problem. Was Falsches getrunken, und schon steckt man im Wunderland...





# Guy Miller



## KurzFassung

■ **Name:** Guy Miller  
 ■ **Was er macht:** Leute erschrecken. Nein, ernsthaft, er ist einer der ersten Spiele-Designer, die den Namen verdienten. Hat für Rare *Battleheads* entwickelt und Lara ihren Namen gegeben. Momentan arbeitet er für Acclaim's Teeside Studios.

Jeder schafft sich ja sein eigenes Monster, und eines von Guy Millers Monstern ist der *Shadow Man*...

**G**uy Millers Ruf eilt ihm voraus. Wenn man irgendwo hinget und seinen Namen ausspricht, kriegt man eigentlich nur ein kurzes Augenbrauzucken und die Antwort: „Oh, Du meinst den Serienmiller?“. Guy Miller hat mit Sicherheit schon jeden schlechten Witz über Frankenstein, Monster und Serienmörder gehört. Aber hey, wenn man für ein Spiel wie *Shadow Man* verantwortlich ist, dann ist man selbst schuld. Und dabei ist Guy Miller doch so ein netter Kerl. Genau die Art von Leuten, bei denen die Nachbarn nachher in *Spiegel TV* sagen: „Er war immer so ruhig“. Aber es sind immer die ruhigen Leute, das wissen wir ja schon seit Hannibal Lecter...

### Was hast Du eigentlich gemacht, bevor Du Spiele entwickelt hast?

Ich habe einen Abschluß in Bildender Kunst. Ich war Schauspieler, Barkeeper, und dann hab ich mal für das Kaufhaus *Marks & Spencer's* Kartons entworfen. Und danach? Oh ja, ich habe für Rare gearbeitet. Ich dachte, das sei ein Grußkartenverlag [lacht]

### Wie groß war die Firma damals?

15 Leute. Sie hatten gerade *Ultimate Play: The Game* verkauft. Ich bin da mit meinem Portfolio aufgetaucht und hab sie belogen. So kriegt man einen Job. Ich bin dann letztendlich Chefdesigner geworden.

### Und wie war die Arbeit für Core Design, Deinem Arbeitgeber nach Rare?

Erfrischend anders. Rare hatte nur für Nintendo gearbeitet, und bei Core ging's um jede mögliche Plattform.

### Warum hast Du dann Core verlassen?

Simon [Phipps, Millers Partner] und ich sind sehr schnell, wenn es darum geht, Ideen zu entwickeln, also hat man uns zumeist in die Spiele gesteckt, die massentauglich waren, nicht diejenigen, die auch kreativ eine Herausforderung darstellten. Wir wollten ein bißchen mehr... die Meßlatte noch etwas höher anlegen. Denn darum geht's doch schließlich. Sich immer zu verbessern.

### Und wo liegt die Meßlatte nach Shadow Man?

Ein neues Action-Adventure! Das haben wir bei weitem noch nicht ausgereizt. Ich glaube, wir müssen uns da vom Film noch mehr unterscheiden, unsere eigene Sprache finden. Die Leute da draußen wissen, wie ein Hollywood-Film funktioniert, wie er aussehen soll. Sowas erwarten sie dann auch in einem Action-Adventure-Spiel. Und das schränkt natürlich ein. Gut, es gibt auch noch die Hongkong-B-Film-Art, eine Geschichte zu erzählen, so wie John Woos frühe Werke, aber wenn Du eine Geschichte als Brite oder Amerikaner so überbringen würdest, würde man das nur schwer akzeptieren.

### Gibt's Parallelen zwischen Dir und Mike LeRoi?

Nur vom Aussehen her [lacht] – das macht die Glatze und die Brille. Aber ich habe vorher bei Core an Lara Croft gearbeitet und mich sehr mit ihr identifiziert.

### Eine Menge Leute haben schon gesagt, sie hätten an oder mit Lara Croft gearbeitet, oder sie sogar erfunden...

[lacht] Der Erfolg hat viele Väter, klar. Aber es war mit absoluter Sicherheit Toby Gard, der sie erfunden hat. Mein kleiner Beitrag war der Name, Lara. Ich wollte sie Lara Cruise nennen, aber Toby wollte, daß sie ur-britisch klingt.

### Wie stehst Du zu der Frage nach zuviel Gewalt? Daß Leute wirklich eklige Dinge im Spiel tun, die dann auch noch von der Grafik vollkommen realistisch dargestellt werden?

Wir brauchen schon einen moralischen Ruhepunkt. Aber das muß schon eine vernünftige Moral sein. Nehmen wir doch mal die Horrorfilme der 70er Jahre als Beispiel, die sogenannten Slasher-Filme. Sex ist böse. Also gehen bei den Filmen alle Teenies drauf, die Sex haben. Das halte ich für eine ziemlich perverse, puritanische Moral.

### Woher kriegst Du die Energie, um so kreativ zu sein?

Ich bin besessen. Ich weiß nicht warum. Vielleicht ist es der Todesinstinkt, also je älter man wird, desto mehr hat man das Gefühl, keine Zeit mehr zu haben. Obwohl das ein bißchen verfrüht ist, weil... eigentlich bin ich doch erst 38. Beim Horror geht's immer um die Angst vor dem Tod.

REPORTAGE 750



41

KODAK TX 6043



42

MZ

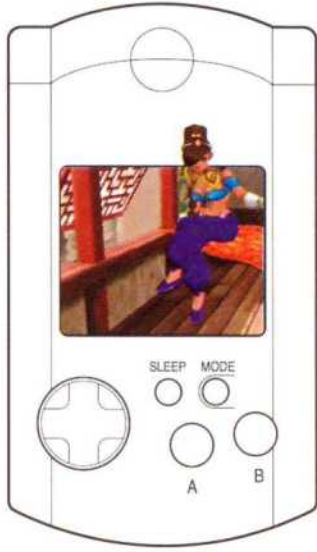


# SpeicherStand

## Klein, handlich, praktisch: Das Visual Memory



okay, was genau kann man eigentlich mit diesen kleinen Dingern machen? Spielstände abspeichern, gut. Konnte man mit den Memory-Cards der Playstation auch. Aber das VM bietet wirklich mehr (und da sind wir ausnahmsweise mal ehrlich), und zwar Mini-Spiele, die Möglichkeit (z.B. bei *Spawn*) zwischen Automat und Dreamcast zu spielen, oder zusätzliche Möglichkeiten innerhalb eines Spieles. Hier stellen wir ab jetzt solche Zusatz-Features vor. Denn manchmal muß man schon sehr, sehr lange spielen, bis man weiß, was auf dem VM drauf ist.



### PowerStone

#### Was es kann

Ganze drei VM-Spiele... *Falcon's Aerial Adventure* (allem ausweichen), *Ayome's Shuroken Training* (Zombies jagen) und *Gunrock's Gun Slots* (einarmiger Bandit). Allerdings muß man das Spiel schon mehrfach ganz durchspielen, um an diese Minis zu gelangen...



### SonicAdventure

#### Was es kann

Man kann Chao in allen Formen als Haustier halten, klar. Aber wenn man den Controller an den vierten Port steckt, kann man auch ein Chao-Puzzle spielen. Und bei der *European Sonic Speed Challenge* einen modifizierten Level runterladen...



### TrickStyle

#### Was es kann

Man bewegt eine Schlange, die mit jedem (Lecker)Bissen wächst. Wenn man seinen eigenen Körper berührt, heißt's *Game Over*. Und wenn man den Spielstand ins *TrickStyle* lädt, dann wird der Auspuffschweif des Boards länger. Hmmm...

### Gerüchteküche

#### Gerücht: Namco wird nach *Soul Calibur* keine weiteren Spiele mehr für Dreamcast programmieren.

Stimmt nicht. Namco hat sich offiziell dahingehend geäußert, daß man in diesem Jahr noch zwei neue Dreamcast-Projekte in Angriff nehmen wird. Wie die heißen und um was es geht, ist noch geheim.

#### Gerücht: Sega arbeitet bei den Automaten mit einem neuen Board namens Hikaru, das nicht mehr kompatibel mit dem Naomi-Board (und damit unser aller Dreamcast) ist.

Antwort: Falsch. Selbst die grafisch brillanten *Star Wars Racer* laufen alle mit dem Naomi-Board. Also – wo zum Teufel nochmal sind die Dreamcast-Konvertierungen?

#### Gerücht: Segas Automat *Power Smash* wird für Dreamcast umgesetzt.

Müßte er eigentlich, weil der Automat auf dem Naomi-Board basiert. Der Titel taucht aber bislang nirgends auf. Allerdings wird der Automat unter dem Titel *Virtua Tennis* in Europa auf-tauchen. Wenn der genügend Geld macht, nun ja...

#### Gerücht: *Final Fantasy* wird's auch auf Dreamcast geben.

Für alle *Final Fantasy*-Fans sieht es schlecht aus. Squaresoft hat angekündigt, daß man *Final Fantasy* für die Playstation 2 entwickelt, und offiziell schaut's nicht danach aus, daß eine Version für Dreamcast kommt.



### FruchtZwerg

... im nächsten Leben dann als Joghurtbecher?

# VierFarbig

ja, unser aller Steve Jobs von Apple hat sich ja für einiges zu verantworten. Irgendwie hat das alles mit *iMac* angefangen, dann gab's den durchsichtigen Gameboy, das durchsichtige *Hello Kitty*-Dreamcast und nun die passenden Controller. Rot, grün, blau und schwarz, solche Farbenvielfalt war bisher eigentlich nur den Drittherstellern vorbehalten, aber in Japan kommt Sega nun selbst mit den Neonfarben raus. Finden wir gut, wollen wir hier auch haben...Außerdem, was ganz besonderes. Den Twin Controller. Den gibt's in Japan für

die Dreamcast-Version des populären Automaten Spiels *Virtua ON*. Sieht genauso aus und spielt sich dann auch genauso wie der Automat. Kompatibel mit anderen Titeln ist der Controller zwar, aber wie der Fishing Controller ist das hier eigentlich auch ein Spezialwerkzeug. Nun warten wir eigentlich nur noch darauf, daß ein komplett durchsichtiges Dreamcast hier mal vorbeischaud, denn darauf hat die Welt doch wirklich gewartet, auch bei der Elektronik. Transparenz, das fordern wir ein. Und zwar jetzt von allem und jedem.





**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

**Impressum**

**Redaktion**

**Chefredakteur** Thomas Gerhardt (verantwortlich)  
Thomas.Gerhardt@future-verlag.de  
**Chefin vom Dienst** Martina Vrengor  
**Redaktion**  
Alexander Folkers  
Markus Hermannsdorfer  
Andreas Neuenkirchen  
**Redaktionelle Beiträge**  
Jo Bleier, Uli Klein, Ulf Schneider, George Zaal,  
Einstein (Redaktionshund, wau wau)

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.

**Grafik**

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

**Anzeigen**

**Anzeigenverkaufsleitung**  
Ilka Krebs [Ilka.Krebs@future-verlag.de](mailto:Ilka.Krebs@future-verlag.de)  
Tel.: (089) 450 68 445 Fax: (089) 450 68 433  
Simone Müller [Simone.Mueller@future-verlag.de](mailto:Simone.Mueller@future-verlag.de)  
Tel.: (089) 450 68 444 Fax: (089) 450 68 433

**Verlag**

Future Verlag  
**Geschäftsführer** Stefan Moosleitner  
(verantwortlich für Anzeigen)  
**Marketing** Maja Dehmel  
**Vertrieb** Gabi Rupp

**Herstellung**

**Herstellungsleitung** Brigitte Feigel  
**Repro** Medienservice Brodschelm  
**Druck** Heckel Druck und Verpackungen, Raudtener Straße 11/13  
90475 Nürnberg

**Aboservice**

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

**Einzelheftbestellung**

Dreamcast: Das Offizielle Magazin, Leserservice, CSJ, Postfach 140220, 80452 München,  
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, eMail: [Dreamcastmag@csj.de](mailto:Dreamcastmag@csj.de)  
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



Der Future Verlag ist ein Mitglied von The Future Networks plc.  
The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen Ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis. The Future Network ist eines der schnellst-wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in 5 Ländern, weit über 100 Zeitschriften, Webauftritte, sowie eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 42 Zeitschriften in 30 Ländern.

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

**Future Verlag GmbH**  
Rosenheimer Straße 145 h  
81671 München  
**Tel:** (089) 450 68 40  
**Fax:** (089) 450 68 433  
**Web:** [www.dreamcastmag.com](http://www.dreamcastmag.com)  
**Email:** [ODCM@future-verlag.de](mailto:ODCM@future-verlag.de)

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

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



**Inserentenverzeichnis**

- Acclaim Entertainment GmbH 78-79
- Baucontec 85
- CDG Media 73
- Eidos Interactive 9
- Future Verlag GmbH 14, 29, 66-67, 83, 92
- Future Media 41
- Game It! 87
- Infogrames Videogames 132
- Kranz Versand 131
- ORDER IN TIME 117
- Piggyback 2-3
- Sega Deutschland 6, 22-23, 54-55, 60-61

**DC SOFTWARE**

- Sonic Adventure **94,99 DM**
- Sega Rally **109,99 DM**
- Virtua Fighter 3tb **89,99 DM**
- Toy Commander **89,99 DM**
- HOTD2 + Gun **149,99 DM**
- Get Bass + Angel **179,99 DM**
- Soul Calibur\* **89,99 DM**
- Red Dog **89,99 DM**
- Virtua Striker 2 **89,99 DM**
- Incoming **109,99 DM**
- NBA 2000\* **84,99 DM**
- Formula 1\* **109,99 DM**
- Snow Surfers\* **94,99 DM**
- Dynamite Cop 2 **94,99 DM**
- Hydro Thunder **94,99 DM**
- Millenium Soldier **104,99 DM**
- Powerstone **84,99 DM**
- Racing Simulation 2 **94,99 DM**
- Speed Devils **88,99 DM**
- Marvel vs. Capcom **99,99 DM**
- UEFA Striker **109,99 DM**

**POWERWARE**



**DREAMCAST**  
**494,99 DM**  
**INKL. PORTOGEBÜHREN!**

**DREAMCAST MULTINORM**  
**594,99 DM**

**DREAMCAST BOOTMODUL**  
**99,99 DM**

**DREAMCAST**

- Grundgerät **494,99 DM**
- Controller **59,95 DM**
- Visual Memory **59,95 DM**
- 4MB VMU **89,99 DM**
- Scart Kabel **49,95 DM**
- Vibration Pack **49,95 DM**
- Keyboard **59,95 DM**
- Arcade Stick **99,95 DM**

**HOTD2+GUN**  
**149,99 DM**

**TWIN SHOCK**  
**29,99 DM**

**STANDARD JOYPAD**  
**9,99 DM**

**SONY DUAL SHOCK**  
**44,99 DM**

**MEMORY CARDS**  
1MB **6,99 DM**  
8MB **24,99 DM**  
24MB **39,99 DM**  
72MB **74,99 DM**  
MIT LCD DISPLAY

**RGB KABEL**  
**8,99 DM**

**RGB+AUDIO**  
**11,99 DM**

**PADVERL.**  
DUAL SHOCK TAUGLICH  
**8,99 DM**

**OHNE KOMPRIMIERUNG**  
2MB **19,99 DM**  
4MB **29,99 DM**  
8MB **44,99 DM**

**4MB VMU**  
Speicherkarte mit 4-facher Kapazität  
**99,99 DM**

**04131 / 200580**



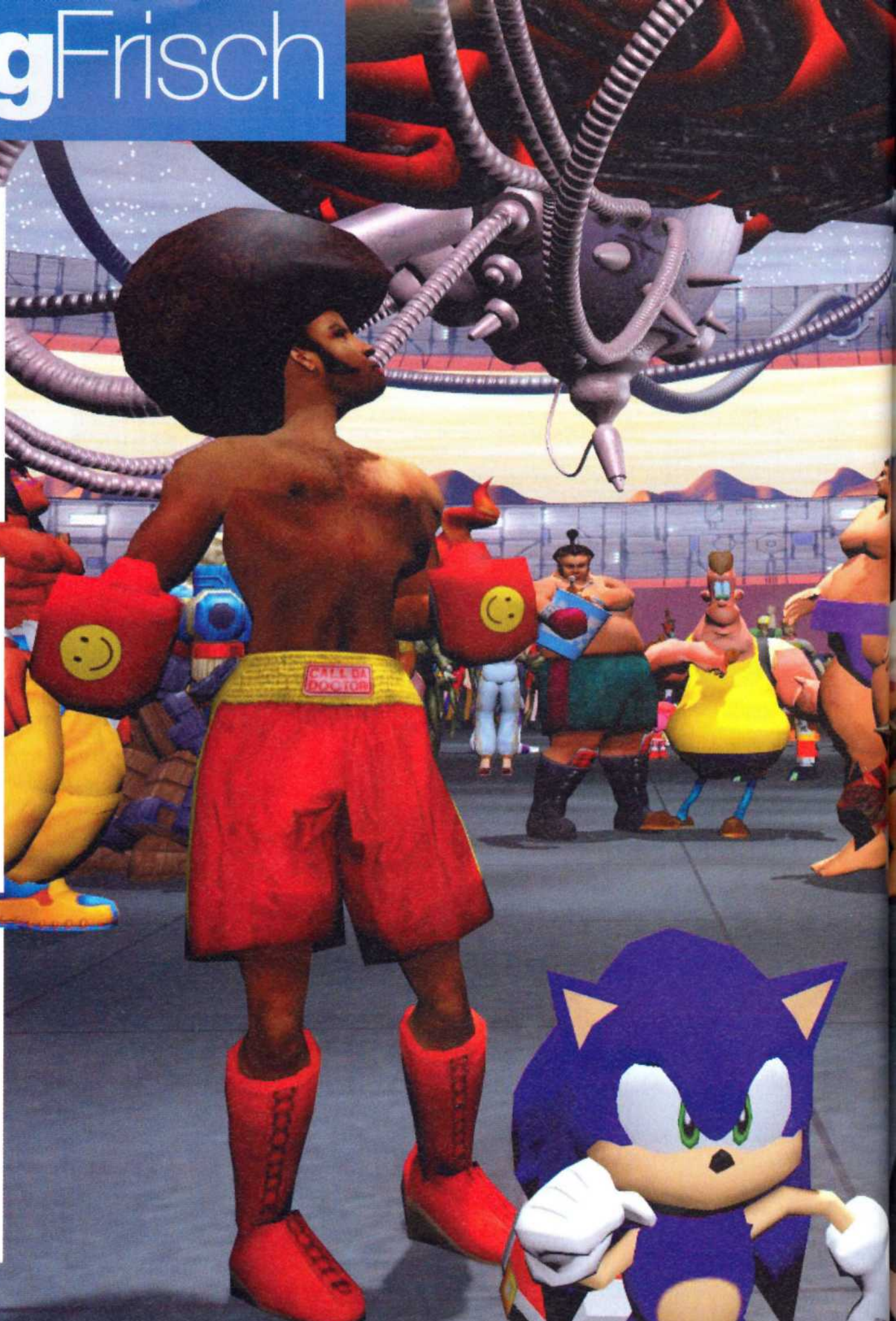
**BallSport**  
Wer fliegt höher?



**VerteidigungsLinie**  
... wir vermuten, Tails ...



**MusikMensch**  
... während Sonic spielt ...



# Innenleben

Okay, wie Sega in Europa Werbung für Dreamcast macht, wissen wir. Aber wie schaut's in den USA aus?

**D**ie Konsole lebt. Klingt wie ein Walt-Disney-Film, geben wir zu, ist aber das Konzept der amerikanischen Dreamcast-Werbung. Denn die Konsole ist intelligent. Sie weiß, daß Du da bist. Irgendwo da draußen. Und irgendwo da drinnen, da leben all die Figuren, die in den USA an den Start gegangen sind... Fangen wir mal an. Da treffen Sonic und Sarah Bryant aufeinander, die

Zombies aus dem Haus der nicht mehr ganz so Lebenden flirten mit Lulu aus *Ready 2 Rumble*, und Tails hat sich fest vorgenommen, die Nachfolge von Air Jordan anzutreten.

Und alle warten sie darauf, daß irgendein ahnungsloser Mensch die Konsole kauft, damit sie dessen Wohnzimmer übernehmen können. Die Werbung von Sega USA hat Erfolg: Über eine Million verkaufte Konsolen sprechen für sich... das müssen wir erst mal nachmachen.



### Treffpunkt

Im Gegensatz zur europäischen Werbung stehen in den USA die Spiele im Mittelpunkt

## AutomatenSpiele

# Spawn

**K**ult. Das Wort gebrauchen wir nicht gerne, aber bei Capcom geht's schon. Woanders hier im Magazin haben wir *Marvel vs. Capcom* getestet, und die Entwickler sind bekannt dafür, daß sie vor keiner Comicfigur zurückschrecken, um sie in hochauflösender Pixelform auf den Bildschirm zu bannen. Das neueste Opfer – hurra! – ist Todd McFarlanes *Spawn*. Der wird in Japan bald auf einem Naomi-Board sein Unwesen treiben, um in der Lara-Croft-Perspektive gegen die Horden der Hölle zu bestehen. Das Besondere bei diesem Automaten: Man kann bei diesem Titel auch das Naomi-Netzwerk nutzen. Bis zu vier Automaten können so gleichzeitig in einem Spiel dabei sein. Und so ergeben

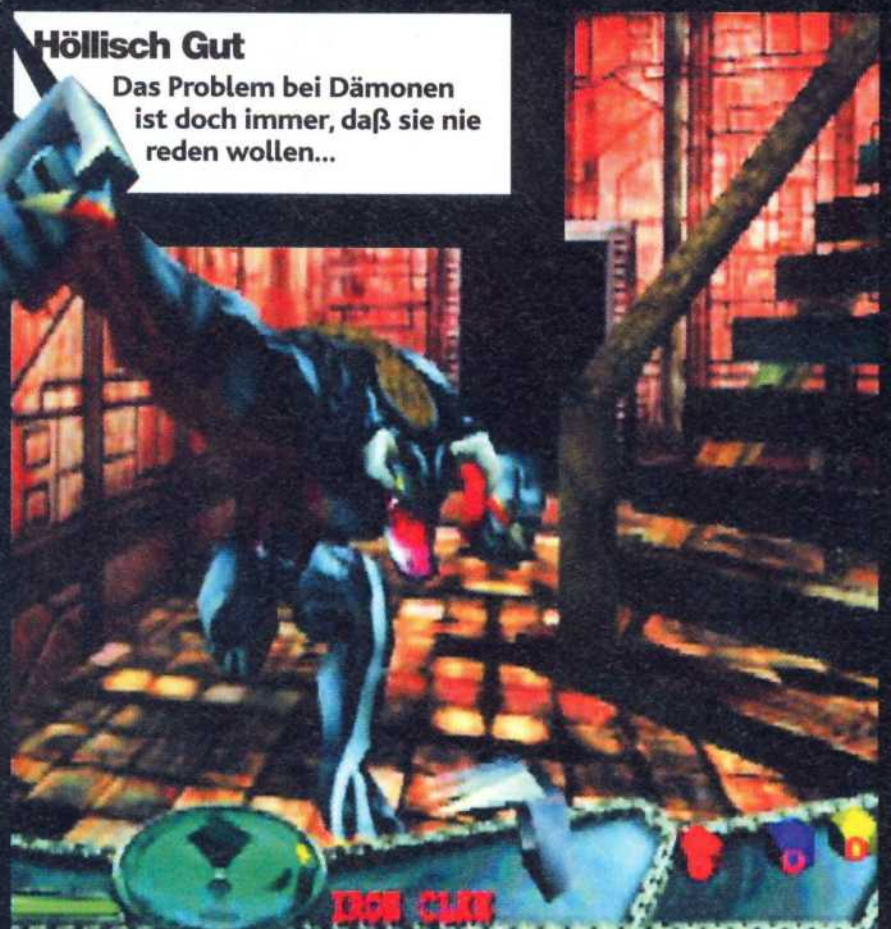
sich auch in der Spielhalle Möglichkeiten, wie man sie eigentlich nur von id-Spielen her kennt. Das VM ist auch dabei. Teams, die sich gegenseitig bekämpfen können, und das in vollem 3D, das die Spieler aus der bekannten Realität direkt in Todd McFarlanes Horror-Fantasien führt – mit Schwertern, Granaten und Maschinen-gewehren. Auch das kennen wir ja schon. Aus den id-Titeln, richtig? Richtig. Und da dieses Spiel auf Segas Naomi-Board programmiert wird, können wir auch erwarten, daß *Spawn* nach seinen Sprüngen vom Comic ins Fernsehen, Kino und Spielhalle auch den Sprung auf's Dreamcast machen wird. Mit dem VM. Freuen wir uns drauf.

Hersteller: Capcom



### Höllisch Gut

Das Problem bei Dämonen ist doch immer, daß sie nie reden wollen...





## Kurzmeldung

### ■ BeißFest

Erfolgreich auf PC und Playstation war der Titel ohnehin schon, aber nun kommt Eidos' *Soul Reaver* endlich auch zu Dreamcast. Also eine Menge Magie für's Geld. In den USA soll das Spiel schon in diesem Monat in den Regalen stehen – und das mit einer Bildrate von 60m pro Sekunde und mit einer Grafik, die besser sein soll als die auf dem PC. Schauen mer mal, was da kommt.

### ■ TausendFüßler

Bisher auch nur ein Gerücht und nun aus den USA bestätigt. Es wird eine Dreamcast-Version des Klassikers *Centipede* von Hasbro geben. Ja, Ihr habt richtig gehört! Und wie schon bei der Neuauflage von Activisions *Battlezone* auf dem PC soll es hier auch im 3D-Stil weitergehen. Nicht nur im Arcade-Modus, sondern auch mit richtigen Missionen...

### ■ AutoDiebstahl

Eigentlich wollten wir's ja noch in die Gerüchteküche stecken, aber die Entwickler von Rockstar haben offiziell verkündet, daß *Grand Theft Auto 2* für Dreamcast kommen wird. Voraussichtlicher Start ist April, die Version soll eine 1:1 PC-Konvertierung sein.

### ■ UnterGrund

In Japan werden die Spieler ab Juli in die Rolle eines Undercover-Agenten im Tokio des sehr späten 24. Jahrhunderts schlüpfen können. Ist *Undercover* von Pulse ein neues Action-Adventure, das vielleicht gegen *Shadow Man* oder sogar *Shenmue* bestehen kann? Warten wir's ab, ein Release für eine europäische Fassung gibt es bisher noch nicht.

### ■ ZugFahrt

In Japan war es der Erfolg, und zwar war's so groß, daß es auf Nummer 1 aller Charts landete: Das neue Spiel des Sonic Teams, *Chu-Chu Rocket*. Ziemlich rückständige Grafik, geben wir zu, aber ein brillantes Gameplay macht dieses Spiel zu einem Instant-Klassiker. Mmmm, da klingen wir doch wie die Nescafé-Werbung. Was man machen muß? Wie beim PC-Klassiker *Lemmings* kleinen Kreaturen befehlen, sich in Sicherheit zu bringen. Die besten Ideen sind immer die einfachsten. Auf jeden Fall will Le Cheffe gar nicht aufhören, dieses Spiel in der japanischen Fassung zu spielen...

### ■ VersteckSpiel

Nun mal langsam mit den jungen Pferden. Wir wissen natürlich, daß da draußen eine Menge Leute Ego-Shooter spielen wollen. *Hidden & Dangerous* kommt auf jeden Fall, und zwar ist das Spiel im Augenblick für Mai angekündigt. Also, mal eben Europa befreien gehen...



**PaketDienst**  
Wir stellen zu...

## RennSachen

Ab jetzt nur das anziehen



um richtigen Motorrad gehört doch einiges. Zuminde wenn es sich um Ubi Softs *Suzuki Alstare Racing* handelt. Das erste, das einzige Spiel Dreamcast, wo man mit seinem dicken Hintern nicht auf der heimischen Couch sondern fest im Sattel sitzen muß. Und wir verlosen...

... zweimal ein großes Fanpaket im Wert von 550 Mark. Jacke, Cap, Uhr, Spiel, Poster und T-Shirt

und

... zweimal ein Fanpaket im Wert von 200 Mark mit Spiel, T-Shirt und Poster

Was Ihr dafür tun müßt? Wir wollen wissen, was für Motorspiele Ihr am liebsten auf Eurem VM sehen würdet. Die besten Vorschläge stellen dann hier vor und ärgern die Entwickler so lange, bis sie irgendwo in einem Spiel auftauchen. Versprochen.

Und hier unsere Adresse:  
Dreamcast:  
Das Offizielle Magazin  
Stichwort: Ubi et Orbi  
Rosenheimer Str. 145h  
81671 München  
oder per eMail:  
ODCM@future-verlag.de

# Ihr könnt gewinnen!

## FilmRiß

Hier zeigen wir das, was wir am liebsten vergessen würden... Heute dabei: Markus versucht sich an der *European Sonic Speed Challenge*...



# InterNett

Nun ist das erste Internet-Abenteuer fast schon wieder vorbei, die *European Sonic Speed Challenge*...

**A**uf alle Fälle waren wir dabei und haben unseren Mann für alle Fälle, Hermannsdorfer, Markus Hermannsdorfer, an die vorderste Front geschickt. Nicht, um zu gewinnen, denn seien wir ehrlich, was will er mit Reebok-Schuhen? Sport treiben? Hier? In der Redaktion? Neeeee... So richtig mit Internet und Spielen hat das ja leider bisher beim Dreamcast noch nicht funktioniert. An der Netzwerkfunktion wird noch heftig gebastelt, wir hoffen mal, daß das alles schnell und gut klappt. Damit aber die Internetsüchtigen und die Spiele-Junkies zusammenkommen können, da läßt sich Sega dann doch so einiges einfallen, um zumindest zu zeigen, welche Möglichkeiten die Konsole auch im Netzbetrieb bietet. Das beste Beispiel dafür war die *European Sonic Speed Challenge*, die über den Download von einem Kraftpaket ins VM den Level *Emerald Coast* vom *Sonic Adventure* ein wenig umgestaltet hat. Anscheinend trägt Sonic in Europa Reeboks DMX, und

die sind ihm geklaut worden. Üble Sache. Und wer muß die Angelegenheit mal wieder in Ordnung bringen? Wir natürlich, die Spieler. Aber würden wir sowas freiwillig machen? Nie im Leben!

Also gehörte zu dieser Challenge schon einiges an Preisen, und da hatten Sega und Reebok auch so einiges zusammengetragen. Unter anderem eine spezielle Dreamcast-Säule, um das Automaten-Gefühl auch nach Hause zu bringen. Und von den Schuhen wollen wir gar nicht erst reden...

Wenn wir uns aber die Werbung für diese Challenge anschauen, dann muß der Bösewicht ein Schweizer sein. Oh ja. Entweder das, oder wir haben zum ersten Mal die Zusammenarbeit zwischen Sega und Swatch gesehen. Oder wie sollen wir das denn verstehen, daß man den gesamten Kurs in einer Minute und 26.4 Sekunden schaffen kann. Warum so? Das entspricht einem Beat. Unser Chefredakteur meint ja immer noch, der Netbeat sei von ihm erfunden worden, aber das ist purer Größenwahn...

## KurzInformation

### Segas Hotline Nummer

0190-780009

### Tarife Internet

Bei Redaktionsschluß war der Tarif, der von der Viag Interkom abgerechnet wird, eine Flatrate von 6pt/min. Das soll aber laut unseren, bisher nicht bestätigten, Informationen nicht so bleiben. Sega strebt eine Staffellung der Tarife an, die aber noch nicht beschlossene Sache war. Sicher wissen tun wir noch nichts. Mögen tun wir das auch nicht. Wir hoffen, daß das alles schnell in trockenen Tüchern ist.





# BettLektüre

Lina haut den Lukas: Neues Comic-Futter für Fantasy-Freunde mit Humor



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

### Slayers

Slayers sind keine neue Heavy-Metal-Band, auch keine alte, sondern die Magierin Lina Inverse und der Krieger Gourry, deren tollkühne Abenteuer sich in Japan größter Beliebtheit im TV und auf dem Papier erfreuen. Der Carlsen Verlag spendiert den beiden eine Taschenbuchserie, die man ganz nach fernöstlichem Brauch von dem, was wir hinten nennen, zu dem, was wir vorne nennen, liest, wobei auf den einzelnen Seiten die Aufmerksamkeit von rechts nach links wandert. Offiziell, weil es Spaß macht. In Wirklichkeit, weil es billiger ist, wenn man die Originalseiten für die deutsche Ausgabe nicht extra spiegeln muß. Sei es drum. Slayers von Shoko Yoshinaka und Hajime Kanzaka hebt sich wohltuend von anderen Comics-zur-TV-Serie ab. Der Zeichenstil ist eine Mischung aus relativ realistischen Elementen und skizzenhaften Cartoon-Experimenten. Der Inhalt nimmt die üblichen Fantasy-Klischees auf die Schippe, die von Erzählerin Lina mit sympathischer Langeweile kommentiert werden. Zum Beispiel ihr erstes Zusammentreffen mit Gourry: „Ja, ja... Typen, die plötzlich auftauchen, um jemanden zu retten... das kennt man ja... einigermaßen fähig... meistens gutaussehend, keine Ahnung, wieso.“

**Slayers – in Läden, in denen Marsupilamis von der Decke hängen**

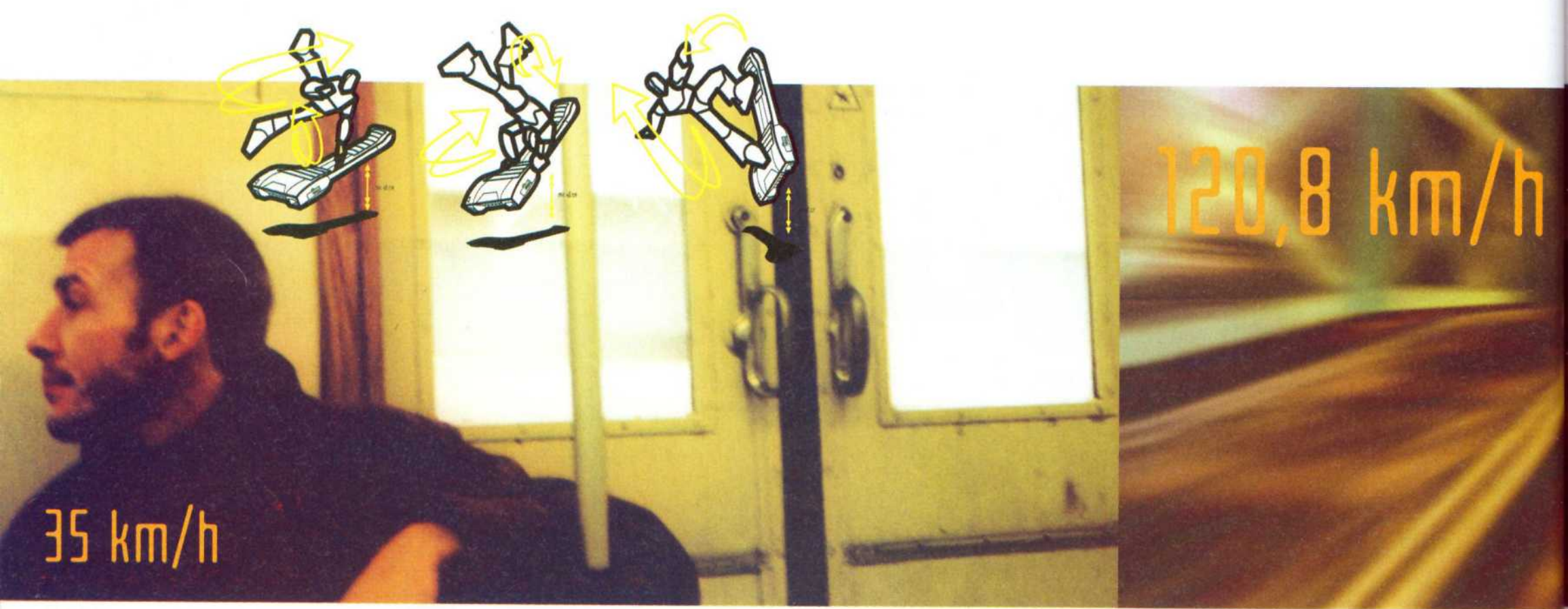
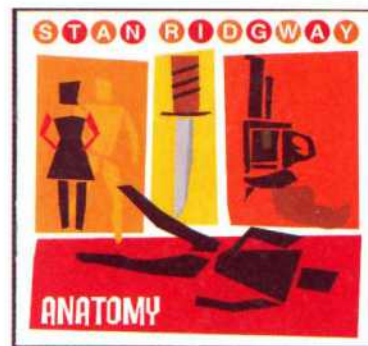
**Wenn Ihr in diesem Monat nur eine CD hört...**

### Anatomy

Wenn Stan Ridgway in Deutschland Konzerte geben würde, wäre das zwar mal ganz nett, aber sicherlich auch eine traurige Angelegenheit. Lauter 30jährige, die mit ihren Bierbäuchen in den 80ern steckengeblieben sind, würden durch den Saal taumeln und „Öey, spiel doch mal Camouflage!“ grölen. Dabei gab es den umtriebigen Wall of Voodoo-Gründer schon lange vor seinem einzigen regulären Hit, und danach erst recht. Auf seinem ungefähr sechsten Soloalbum macht er wieder einmal deutlich, warum er nicht in den Hitparaden steht. Nämlich, weil er drüber steht. Immer noch ganz der moralische Zyniker mit der Onkelstimme und den Lagerfeuersgeschichten von Mördern und Ermordeten, Verliebten und anderen Verlierern, aufgelockert von verschrobenen Instrumental-Miniaturen. Neumodischer Bonus-Schnickschnack: Drei Liquid-Audio-Live-Tracks (öey, Camouflage ist auch dabei!) plus Player.



**Stan Ridgway: Anatomy – überall, wo das Angebot über Phil Collins und Bloodhound Gang hinausgeht**



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

### Ghost Dog

Regisseur Jim Jarmusch hat früher vorwiegend Filme gemacht, in denen Menschen in schwarz/weiß Auto fahren und manchmal sagt einer was. Seit seinem endgültigen Western *Dead Man* hat er sein Herz ans Genrekino verloren. Diesmal ist mit *Ghost Dog – der Weg des Samurai* eine Mischung aus Eastern und amerikanischem Gangster-Film dran. Forest Whitaker spielt einen Profikiller, der alleine mit ein paar Vögeln und seinen asiatischen Weisheiten auf dem Dach eines verlassenen Hauses wohnt. Als eine zerrüttete Mafia-Familie, die hin und wieder seine Dienste beansprucht, seinen Ehrenkodex verletzt, versteht er keinen Spaß mehr.

Trotz der Thematik biedert sich Jarmuschs Inszenierung weder dem hektischen Action-Dogma an, noch zelebriert sie die kunstgewerbliche Ästhetik der letzten Werke des Regisseurs. Hier ist eher wieder der grobe Wackelfilm aus Filmschultagen angesagt. Und das ist gut so, sonst könnte man ja gleich den Film zum nebenstehenden Rasierer gucken.

Die Musik stammt vom RZA aus dem ehrenwerten Hause Wu-Tang. Der Farbfilm kommt am 13. 1. ins Kino.

*Ghost Dog – in Kinos, wo nicht CinemaxX draufsteht*



## Wenn Ihr Euch in diesem Monat nur einmal rasiert...

### Protector 3D 007

Wilkinson hat erneut die Lizenz zum Rasieren bekommen und präsentiert jetzt schon den dritten offiziellen James-Bond-Rasierer. James Bond himself würde mit diesem Gerät freilich nicht sonderlich weit kommen: Es verschießt weder Giftpfeile noch Laserstrahlen, und kleine Dinge kann man darin auch nicht verstecken. Und wo ist dann der Bond-Bezug? Das Presseinfo klärt auf: Beim Protector handelt es sich um eine „scharfe Sache“. Nicht verstanden? Bond, Mädels, scharf? Immer noch nicht? Dann sagt Euch das Wort Apparatetänder bestimmt auch nichts. Der Protector 007 wird jedenfalls mit einem solchen ausgeliefert. Für nur DM 12,99 gibt's also eine scharfe Sache mit einem geilen Ständer. Da kann man(n) nicht meckern.

*Protector 3D 007 – in der Drogerie und im Internet ([www.Protector3D007.com](http://www.Protector3D007.com))*

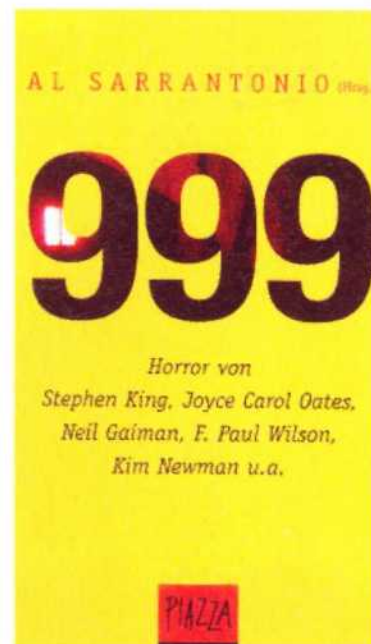


## Wenn Ihr Euch in diesem Monat nur ein Buch hinstellt...

### 999

Herausgeber Al Sarrantonio reißt im Vorwort seiner Horror-Anthologie das Maul ganz schön weit auf: Als Standortbestimmung des Genres am Ende des 20. Jahrhunderts solle die Schwarte gefälligst als Standardwerk in den Kanon des Genres eingehen. Wird sie wahrscheinlich auch, denn Sarrantonio hat ganze Arbeit geleistet. Soll heißen: Hat viel telefoniert. 29 Autoren zwischen Tradition (Stephen King), Moderne (Joe R. Lansdale) und Zeitlosigkeit (Joyce Carol Oates) haben sich nicht lumpen lassen und ausschließlich Unveröffentlichtes springen lassen. 780 Seiten zwischen Spuk und Splatter sind dabei herausgekommen. Neil Gaiman erzählt von Knabensex und Gangstertum, bei Kim Newman haben die Zombies Rußland übernommen, unter F. Paul Wilson kämpfen Nonnen gegen Vampire, und bei T. E. D. Klein lauert der Horror in Heimwerkerzeitschriften.

*Al Sarrantonio (Hg.): 999 – fast überall, wo es auch die Bibel gibt*

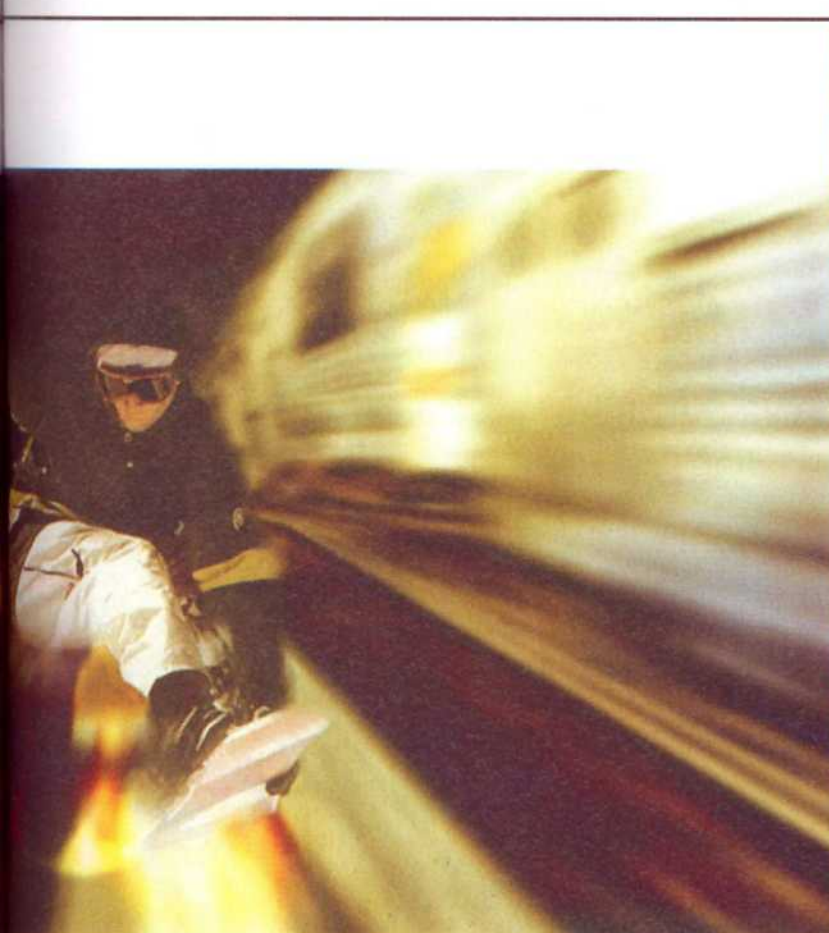


## Wenn Ihr in diesem Monat zuviel Geld habt...

### Super-Audio-CD-Player

Mit dem neuen Super-Audio-CD-Format (SACD) soll sich Musik noch besser anhören, intensiver gar. Die Stimmung des Konzertsolls soll laut Herstellerangaben erlebbar werden. Heißt das, daß beim Spielen der neuen Backstreet-Boys-CD plötzlich das ganze Wohnzimmer nach dieser unwiderstehlichen Mischung aus Teenagerschweiß, Erdbeerkaugummi, Haarspray und billigem Deodorant riecht? Das wäre ja wohl das mindeste, zumal schon das preisgünstigste Abspielgerät (Sonys SCD-777ES) mit 6.000 Mark zu Buche schlägt. Man sollte sich vorerst keine Gedanken darüber machen, daß man nach Anschaffung des Players kein Geld mehr für die dazugehörigen Super-Audio-CDs hat, denn da gibt's noch nicht viel. Generell hilft es, wenn man Klassik-Fan ist. Auf die Greatest-Hits-Box von Napalm Death im SACD-Format wird man noch warten müssen.

*SCD-777ES – im Fachhandel. Oder bei Sony.*



35 % des Tages verbringst Du bei der Arbeit. 29 % verbringst Du im Bett. 12 % investierst Du in Waschen, Putzen und Kochen. 3 % des Tages sitzt Du auf dem Klo. Deine Zeit ist begrenzt. Nutze Sie! More Risk. More Fun. TrickStyle.

# TRICKSTYLE™





## USA

### LaufMasche

In Amerika ist man schon dabei, die zweite Million an verkauften Dreamcasts in Angriff zu nehmen. Die erste knackte man Ende letzten Jahres. „Damit hat die Konsole den Sprung vom Hardcore-Gamer in den Massenmarkt geschafft“, so Chris Gilbert, der Vize-Präsident von *Sega America*. In Europa arbeitet man noch dran.

### PreisTräger

Na gut, nicht ganz. Aber das renommierte *Time*-Magazin hat Dreamcast als Maschine des Jahres ausgezeichnet. Damit war die Konsole besser als Videorecorder, MP3-Player und all die anderen Technikspielereien, mit denen sich Amerikas Familien gerne umgeben. Glückwunsch!

### GeldRegen

Dreamcast-Spieler mögen Midway. Und Midway mag Dreamcast. Über 70 Millionen Mark hat man allein in den USA mit Spielen wie *Ready 2 Rumble* und *Hydro Thunder* eingenommen.

### DreiDimensional

Tremor Entertainment will seine 3D-PC-Engine LithTech auch für Dreamcast optimieren. Die Engine ist bisher in Ego-Shootern wie *Shogo* und *Blood 2* benutzt worden und soll DC-Entwicklern auch zur Verfügung stehen. Wenn so etwas kommt, muß man sich vielleicht bald nicht mehr mit vorderenderten Sachen zufriedengeben.



### DreamBlaster

■ **Was wir mögen**  
Witziges Sci-Fi-Design mit Autofeuer und -Reload, liegt gut in der Hand

■ **Was nicht gefällt**  
Die Knarre ist extrem ungenau und sorgt bei Scharfschützen schnell für üble Frust-Momente

■ **Was es kostet**  
79,95 DM

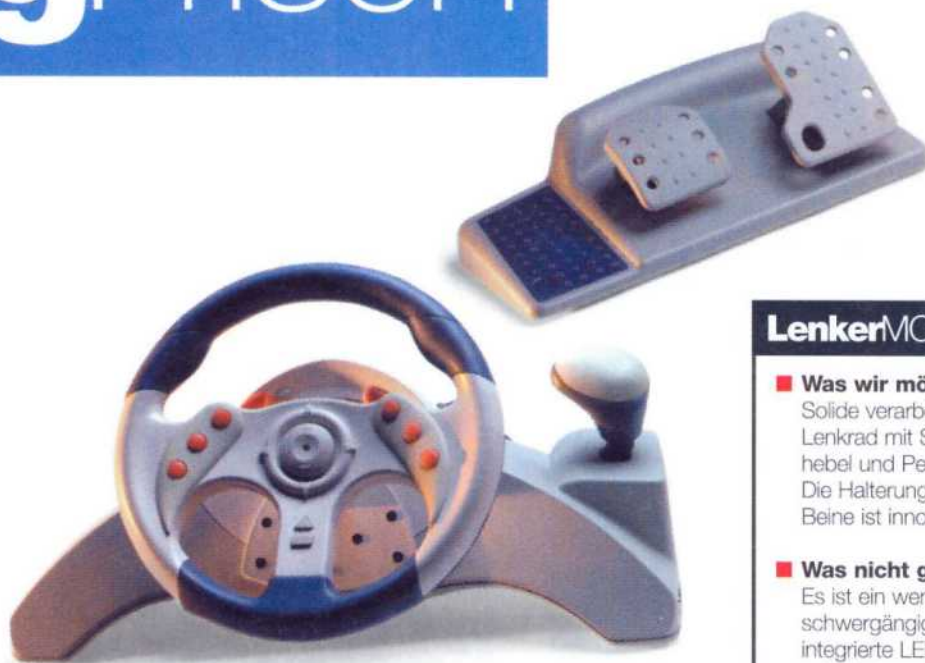


### LenkerMC2

■ **Was wir mögen**  
Solide verarbeitetes Lenkrad mit Schalt- hebel und Pedalen. Die Halterung für die Beine ist innovativ

■ **Was nicht gefällt**  
Es ist ein wenig schwergängig; die integrierte LED-An- zeige ist nur ein Gag

■ **Was es kostet**  
149,95 DM



### DreamPad

■ **Was wir mögen**  
Saubere verarbeitete Pad mit besseren Shoulderbuttons als das Original

■ **Was nicht gefällt**  
Das Steuerkreuz ist etwas schwammig in der Handhabung. Keine Dauerfeuer- Funktionalität

■ **Was es kostet**  
59,95 DM



## MaskenBall

Nur um noch einmal zu zeigen, wie viele Gesichter es in *Shenmue* gibt, haben wir einfach noch einmal ein paar der Figuren zusammengetragen, die dem Spieler schon in der spielbaren Demo begegnen. Und alle kommen mit perfekter Berechnung der Gesichter, bis hin zum virtuellen Lächeln – so muß ein Spiel aussehen, damit es auch sofort Spaß macht. Wir können's kaum noch erwarten...





**LenkerMC1**

- **Was wir mögen**  
Billiger als der große Bruder, interessantes Design
- **Was nicht gefällt**  
Pedale sind wacklig, der Schalthebel vermittelt kein Feeling, das Lenkrad ist unbequem. Keine Anpassung der Lenkempfindlichkeit
- **Was es kostet**  
109,95 DM

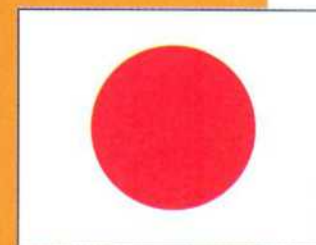


# SpielSachen

**D**ie Spielbarkeit von Segas Controllern haben wir ja schon getestet, nun sind die ersten Controller eines Drittherstellers auf dem Markt... Schauen wir mal nach, wie gut die Konkurrenz ist. Denn die gibt's jetzt auch in Deutschland, per Gentlemen's Agreement. Der Name: *Mad Catz*. Die Controller: Joypad, Lightgun, ForcePak und 2 Race Controllers. Außerdem noch Zubehör. Der Tester: Alex Folkers. Die Ergebnisse: Lesen wir doch mal nach...

**ForcePack**

- **Was wir mögen**  
Alternative zum Originalzubehör. Netter, wenn auch unnötiger Lichteffekt
- **Was nicht gefällt**  
Nichts – an manchen Geräten gibt es einfach nix auszusetzen. Hmmmmmm, und das von uns...
- **Was es kostet**  
49,95 DM



**Japan TaschenSonic**

In Japan kann man auch unterwegs mit Sonic spielen. Und zwar auf dem Neo Geo Pocket. Das *Sonic Pocket Adventure* ist ein 2D-Jump'n'-Run, das verschiedene Elemente der anderen Spiele vermischt. Ob eine europäische Version rauskommt, ist bisher fraglich.

**KatzenLiebe**

Was für die ganz Kleinen... eine Dreamcast-Konsole in durchsichtigem Blau oder Rot, mit dem Gesicht der Trickfilmkatze aus den *Manga Hello Kitty*. Dazu passend, natürlich, der Controller, das VM und das Keyboard. Unser Chef läßt anmerken, daß er gerne ein *Captain Future*-Dreamcast haben will...

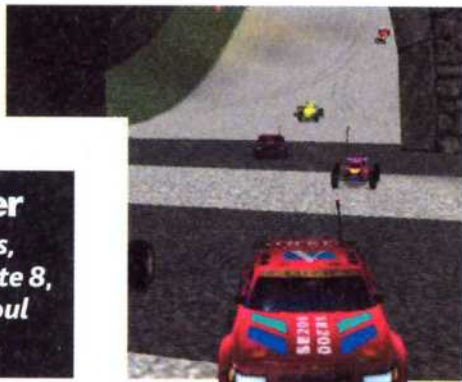
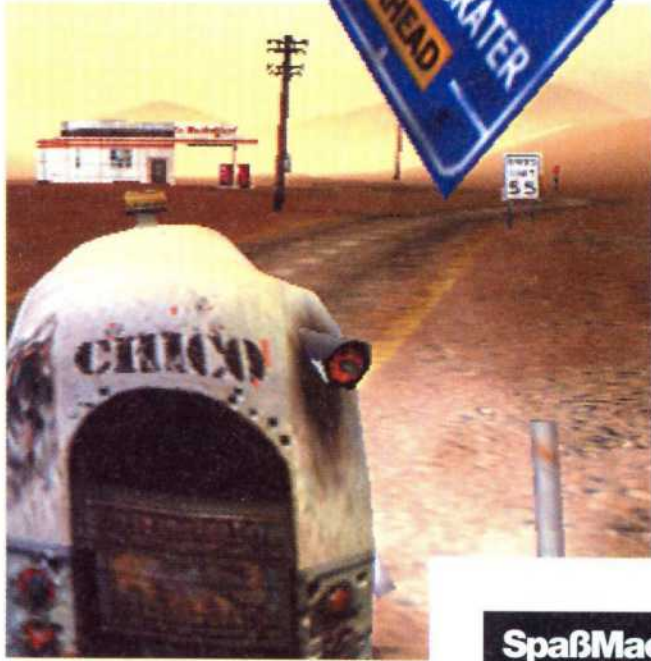
**KampfKönig**

SNK entwickelt einen neuen *King of Fighters*-Automaten, der auf Segas Naomi-Technik basieren soll. Titel des Projekts, das Juli 2000 in den japanischen Spielhallen stehen soll: *King of Fighters Dream 2000*. Eine Dreamcast-Umsetzung ist bisher nicht angekündigt, aber da das Spiel ja auf Naomi basiert, ist es schon wahrscheinlich... Das einzige, was wir hoffen, ist, daß der Titel gekürzt wird. Paßt sonst in keine Zeile.

**ZugFahrt**

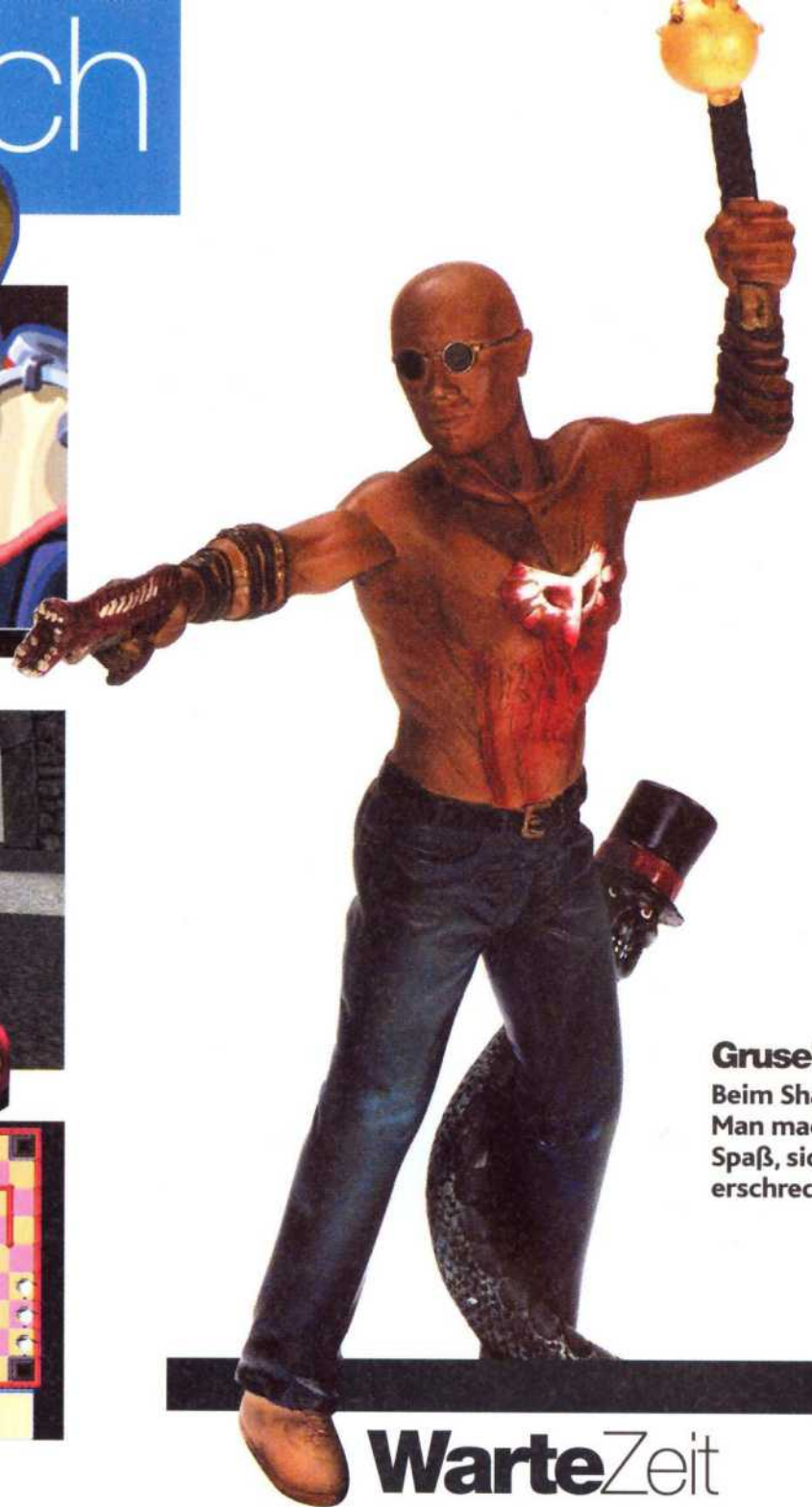
Einmal Schaffner sein. In Japan geht's. Taito bringt *Densha de Go 2* raus, in dem man einen Zug fährt und Passagiere aufnimmt. Gähn...





### SpaßMacher

Das sind Worms, Re-Volt, Vigilante 8, Chu-Chu und Soul Calibur allemal



**Grusel?!**  
Beim Shadow Man macht's Spaß, sich zu erschrecken

## WarteZeit

# RangListe

Wo wir nachschauen, was denn am liebsten gespielt wird...

### Wir mögen

- 01 **Soul Calibur**  
weil alle es mögen
- 02 **Shadow Man**  
weil's duster ist
- 03 **Sonic Adventure**  
weil Markus es löst
- 04 **Speed Devils**  
weil wir gerne rasen
- 05 **Worms**  
weil's tödlich ist
- 06 **Vigilante 8**  
weil's auch tötet
- 07 **Chu Chu Rocket**  
weil man nachdenkt
- 08 **Tee Off**  
weil Golfen beruhigt
- 09 **Re-Volt**  
weil Markus es mag
- 10 **Trick Style**  
weil Thomas es mag

Momentan arbeiten wir noch heftigst daran, den besten Lieferanten für die deutschen, US- und japanischen Charts zu finden.

### KontaktAdresse

**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Außerdem wollen wir Eure Charts veröffentlichen, also los, sagt uns, was Ihr mögt

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

### Knuckles Erfolgreich in Deutschland



### Was auf uns zukommt

- Red Dog** Weil dieses Spiel einfach nur brillant aussieht
- Plasma Sword** Weil man sich im Weltraum prügeln darf
- Fighting Force** Weil es nicht genug Spiele gibt, in denen man wirklich Taktik braucht
- Crazy Taxi** Weil unsere Taxis leider nie da sind, wenn man sie braucht...
- Virtua Striker 2** Das dritte Fußballspiel, das erste Arcade-Spiel. Besser geht's nicht...
- SF Alpha 3** Weil es immer noch Kult ist und damit schon einen Gummipunkt verdient hat
- Soul Reaver** Weil es eines der wenigen Spiele auf der Playstation war, das nicht unter Blutleere litt
- Blair Witch** Weil das Spiel bestimmt mehr gekostet hat als der ganze Film zusammen
- Hidden & Dangerous** Weil dieses Spiel so aussieht, als wäre es so gut wie der Film *Der Soldat James Ryan*
- NFL 2K** Weil es uns aller Ulf schon in Verzückerung versetzt hat. Mmmmm...
- NBA 2K** Weil Sega schon mit der US-Fassung von *NFL 2K* eine Meisterleistung vollbracht hat
- Arcadia** Weil wir auf Dreamcast ein klassisches Rollenspiel brauchen!



**Virtua Striker 2**  
Was man haben



**Code Veronica**  
Mehr auf Seite 100





**Stichwort:  
Re-Volt**

**Stichwort:  
Shadow Man**

**G**ewinne, Gewinne, Gewinne! Oh ja! Wir verlosen wieder mal Sachen, und diesmal Dinge, die uns Acclaim gegeben hat. Direkt aus dem Spiel *Re-Volt* und eigentlich nicht wirklich in Deutschland erhältlich, kommt das Modellauto *Outrage RTR*. Kostet eine Menge im Geschäft, bei uns dagegen nur eine Briefmarke! Aber damit nicht genug! Aus *Shadow Man* hat sich Mike LeRoi klammheimlich davongemacht, um als Statue bei Euch ein neues Zuhause zu finden. Rettet den Mann!

Und für die *Trick Style*-Helden, die auch real mal auf wackligen Brettern stehen wollen, gibt's die *Trick Style*-Pakete, bestehend aus Skateboard, T-Shirt und Spiel.

Und das war's. Wirklich. Wer was haben will, der sollte uns jetzt schreiben und die entsprechenden Stichworte auf Postkarte, Brief oder eMail setzen!



**Stichwort:  
Trick Style**

# Ihr könnt gewinnen!

## SpielZeug

**K**urz vor den Weihnachtsferien kamen sie noch rein, und wie haben wir uns gefreut. Aber, was ist das? Leider ist die Lightgun von Inter-Act noch nicht dabei gewesen, aber eine Menge Controller, ein eigenes Rumble Pack, eine Memory Card (aber ohne LCD Bildschirm, also verdient's nicht den Namen VM, gell?). Der Tester hier: Markus Hermannsdorfer. Seine Ergebnisse: Hier zusammengefaßt...



### AstroPad

- **Was wir mögen**  
So blau wie mein Bruder nach der letzten Kneipentour
- **Was nicht gefällt**  
Beim Bedienen der vorderen Feuerknöpfe stößt man mit dem Fingernagel gegen das Gehäuse des Pads
- **Was es kostet**  
59,95 DM



### QuantumPad

- **Was wir mögen**  
Voll programmierbar, auch das Auto-Feuer. Sehr präzise Steuerung
- **Was nicht gefällt**  
Feuerknöpfe gehen anfangs ziemlich schwer. Joypad muß erst mal eingespielt werden.
- **Was es kostet**  
69,95 DM

## KontaktAdresse

### Dreamcast DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Los, los, billiger kommt man doch nie an solch cooles Zeug. Das von uns an Euch (naja, Acclaim hat geholfen)

#### ■ Dreamcast:

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

Und gewonnen haben bisher bei uns...

## Der Sonic Kochlöffel

### 1. Preis

Erik Reinhardt, Berlin

### 2-4 Preis

Boris Lenk, Obernburg

Sven Ludwig, Coburg

Mathias Olschenski, Hördt

Den ersten Preis kochen/stellen wir in der nächsten Ausgabe vor, die anderen Gerichte ebenfalls. Außerdem, da Ihr Euch alle soviel Mühe gemacht habt, verlosen wir unter allen Köchen 10 Jahresabos von uns. Die Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt.

## Speed Devils

### 1. Preis

Oliver Wolff, Essen

### 2. Preis

Timo Schauern, Meerbusch

### 3. Preis

Philip Bernert, Hildesheim

### 4. Preis

Jan-Martin Hemmer, Malmsheim

## MotionPak

#### ■ Was wir mögen

Jeder, der schon mal einen Vibrator benutzt hat, kennt die Antwort. Billiger und genauso gut wie das Original. Hier wird an Segas Preispolitik gerüttelt. Und das ist gut so

#### ■ Was nicht gefällt

Was soll das heißen, das gibt's nicht umsonst?

#### ■ Was es kostet

29,95



## MemoryCard

■ Was wir mögen  
Mehr Speicher bedeutet mehr Spielspaß

■ Was nicht gefällt  
Kein Ersatz für das Visual Memory. Die Plastikabdeckung ist echt übel und hält nach kurzer Zeit nicht mehr

■ Was es kostet  
29,95 DM

# FAIRPLAY

by BauConTec

PSX-  
Boot-Chip  
(für jap und us)  
4,99

## Sony Playstation

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

## Software PSX

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

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

## SEGA DreamCast Software

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

## SEGA DreamCast

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

## Nintendo 64

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

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

Shock  
Rattle Gun  
69,95

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



Flashfire  
Power Shock  
32,99

# BauConTec

Lindener Str. 15  
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

Riesenauswahl - weitere Artikel auf Anfrage



## NeuOrdnung

In Japan plant Sega für die Zukunft... online

**ExtraPackung**  
Der Zip Drive soll im Netz Vorteile bringen



ja, wir sind ja nicht blöd, sagt sich nicht nur der Media Markt, sondern auch Sega Japan, denn die Ankündigung des großen bösen S mit der Playstation 2 nimmt man im Land der aufgehenden Sonne sehr ernst. Und Angriff ist ja bekanntlich immer noch die beste Verteidigung. Was man da zu hören bekommt? Am besten, wir lassen Segas Vorstandsvorsitzenden Isao Okawa zu Wort kommen: „Ich könnte mir schon vorstellen, daß Sega irgendwann in der Zukunft eine reine Software-Firma wird. Besonders im Online-Bereich. Dort ist die Zukunft, und dort werden wir bestehen müssen.“ Also Sega... eine Internetfirma?! Hat ja auch schon bei Amazon.com geklappt, und für die Analysten an den Börsen ist es klar: Internet ist cool, da will man immer sein Geld investieren. Um noch attraktiver zu werden, teilen sich Segas berühmte R& D-Abteilungen in zehn verschiedene Unternehmen auf. Und die Abteilung für Automaten Spiele wird ebenfalls eigenständig werden. Vier der neuen



**OnlineMacht**  
Das will Sega-Chef Isao Okawá werden



**OnlineSpiel**  
Chu Chu Rocker macht im Netz Spaß



**OnlineAutomat**  
Auch die Spielhallen sollen ans Netz



**HandArbeit**  
Sega will noch enger mit SNK arbeiten

## SchlußAkkord

Wo wir noch kurz auf das eingehen, was nach Redaktionsschluß kam

**A**utsch, kann man da ja nur sagen, bei dem neuen Spiel, das da heißen wird *Berserk*. Worum's gehen soll ist in der Kurzfassung ein typisches Hau- und Schlag Abenteuer mit leichten Rollenspieltzügen. Also, irgendwann im Mittelalter, da gab's ein Königreich usw. Die ersten Screenshots, die wir bekamen, die sahen so aus, als hätte sich ein entfernter Verwandter von *Soul Calibur* auf den Weg gemacht. Warten wir's ab.



**Siegfried?!**  
Blutig wird's bei *Berserk* zugehen



**ZielErfassung!**  
*Virtua On* könnte das Mech-Spiel sein

**I**n weiterer Klassiker ist bei uns eingetroffen, und zwar die (leider japanische) Umsetzung von Segas Automatenhit *Virtua On*. Die bekam in Japan sofort die Höchstwertung, 39 von 40 möglichen Punkten. Da haben wir uns natürlich auch hingesetzt und mal geschaut, wie es sich denn spielen läßt. Leider hatten wir den speziell für dieses eine Spiel entwickelten Controller noch nicht bekommen (siehe Seite 72). Und das machte

das Spielen selbst ein wenig mühselig. Denn *Virtua On* braucht diesen Controller. Kein Scherz. Der Mech läßt sich nur äußerst widerwillig steuern, sollte man nicht den Vorteil des doppelten Steuerknüppels haben. Kein Wunder also, daß Sega einen entwickelt hat. Dennoch – die grafische Umsetzung ist fantastisch, so haben sich alle Fanatiker das seit der Erfindung von *Astro Boy* und *Battletech* gewünscht. Zumindest unser Chef, der selbst irgendwie ein Mech ist.





**ZeitFaktor**

Auch wenn man nichts macht, geht das Spiel weiter. An einem vorbei in diesem Fall, aber auch das ist etwas, das es bisher in Computerspielen nur höchst selten gegeben hat

# Welten Bummler





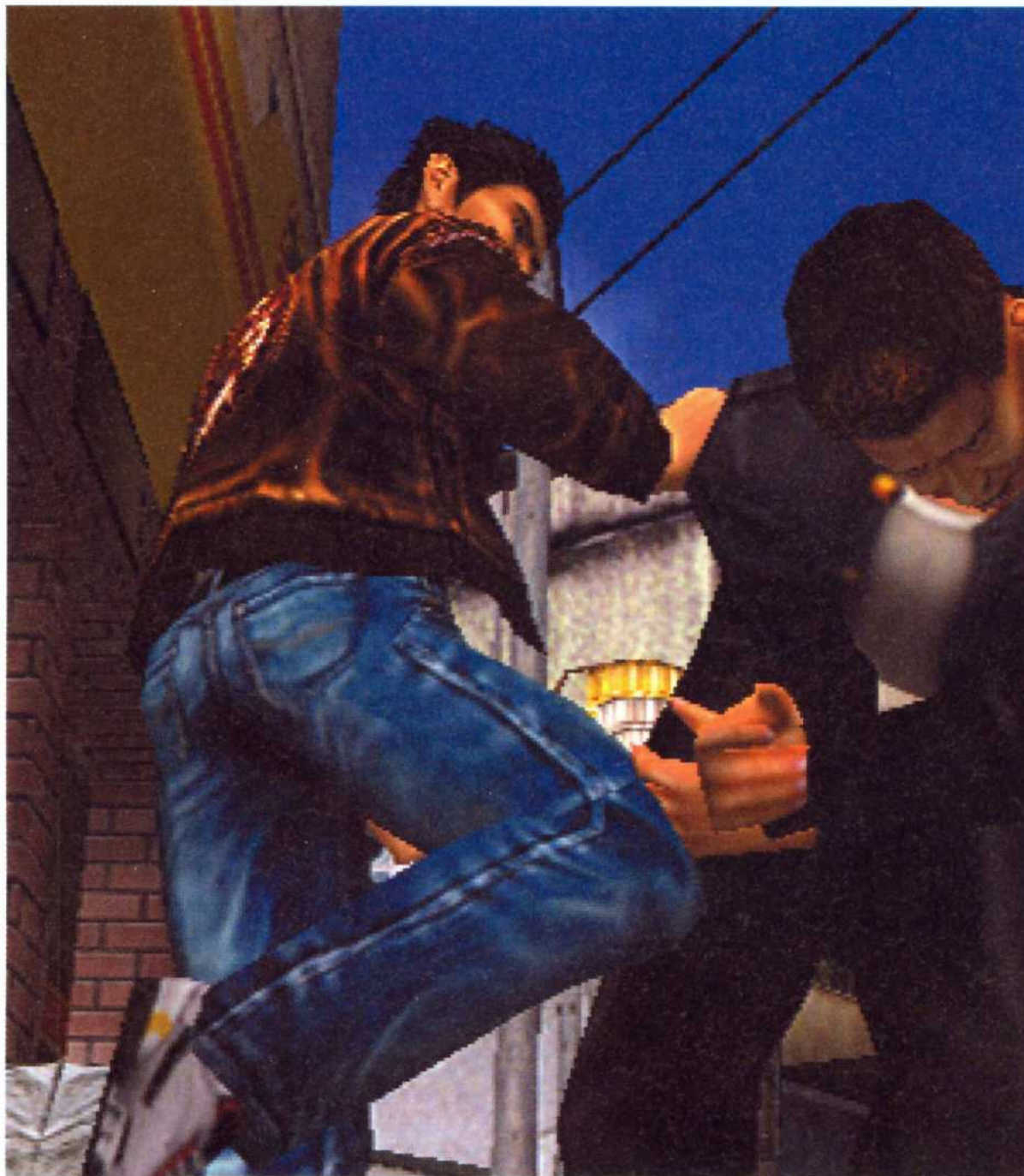
Es kommt, es kommt nicht...  
es kommt: Das Spiel, auf das  
jeder gewartet hat: *Shenmue*

umindes in Japan. In Europa müssen wir noch warten, denn auf Anfrage kommt von Sega verständlicherweise die Antwort: „Es kommt, wenn's fertig ist.“ Gut, schließlich ist das Spiel so komplex und so groß, da dauert eine Lokalisierung schon mal etwas länger. Und seien wir ehrlich, besser man wartet ein wenig und bekommt ein Spiel, das auch in der PAL-Version überzeugt, als etwas, das schnell und schlampig konvertiert wurde, oder?

Inzwischen hatte wir die Gelegenheit, die allererste spielbare Demo von *Shenmue* einmal etwas genauer anzuschauen und – mit Hilfe eines Übersetzers – auch vernünftig zu spielen. Okay, wir haben versucht, es zu spielen. Aber wir geben auch zu, daß wir in den ersten Sekunden (Minuten, Stunden...) nicht viel mehr zustande bekommen haben, als mit offenem Mund vor dem Bildschirm zu hängen und uns zu fragen: Wie haben die das geschafft?

Das Ziel der Demo ist einfach: Innerhalb von sieben Stunden Spielzeit gilt es, niemand Geringeren als den Sega-Chef Irimajiri zu finden. Die Mittel dazu? Die Fähigkeit, mit jeder einzelnen Computer-Figur zu sprechen. Wie gesagt, es ist nicht wirklich ein Spiel, sondern viel eher eine Machtdemonstration. Denn hier zeigt sich, wie fein die Spielefiguren entwickelt worden sind. Das fängt schon beim Intro an. Jede der vier Hauptfiguren läßt sich anwählen, um dann

**Reisebegleiter**  
Thomas Gerhardt



## KampfKräftig

Die Kämpfe in der Demo sind Filme... wir hoffen auf ein Free Fight System

► einen kleinen Monolog zu halten. Nichts Besonderes, sagt man sich. Schließlich gab's sowas sogar schon bei *Soul Fighter*, wenn auch in furchtbarer Qualität. Nicht so hier. Schaut man sich beispielsweise Ryo an, unseren Helden, während er spricht, so läßt sich die Kamera frei um ihn herum bewegen, heranzoomen, gleichzeitig kann man den Lichteinfall ändern.

## Schein... oder nicht Schein

Und das alles nur, um zu bewiesen, daß hier wirklich die Figur in Echtzeit berechnet wird. Wie gesagt, wer sich das ohne heruntergefallene

Kinnlade ansehen kann, der schaut sich Computergrafik sonst höchstens in George-Lucas-Filmen an.

Aus dem Staunen kommt man auch während der spielbaren Demo nicht heraus. Die Figuren laufen flüssig, die Haare wehen noch schöner im Wind als bei *Soul Calibur*, selbst die Zähne wurden gerendert. Aber das ist noch nicht alles. Bei weitem nicht. Etwas, das für das Spiel schon seit langem angekündigt war, der Zeitfaktor, der schimmert hier schon mal durch. Keine Lust, das Abenteuer zu spielen? Kein Problem. Einfach an einer Straßenecke stehenbleiben und dann schauen, wie sich die Umgebung verändert. Die anderen Leute auf der

## AugenFarbe



### Der Zoom...

Eine der vier Hauptfiguren, die man sich in einem Menü anschauen kann, und zwar in Echtzeit berechnet. Das bedeutet vollkommene Bewegungsfreiheit. Ja, das sind alles Screenshots...



### beginnt...

Wenn man will, kann man während die Figur spricht frei mit der Kamera um sie herum fahren, während der Hintergrund bleibt. Außerdem kann man die Lichtverhältnisse ändern...



### ... näher...

Sie bewegt weiterhin die Lippen, blinzelt mit den Augen und das Haar kommt auch immer wieder ins Gesicht. Sieht also beinahe so aus wie bei der Werbung für 3-Wetter-Taft...



### ... näher...

So nahe kann man an jede Figur zoomen, und wie man sieht, gibt's sogar hier noch Echtzeit-Spiegelungen in den Pupillen, oder man kann jeden einzelnen Zahn erkennen...

## WerbePause



### Can't beat

Wie man Product Placement richtig betreibt, auch das zeigt man in diesem Spiel...



### the real

Der Held ist durstig. Und was gibt's besseres als einen Coca-Cola-Automaten...



### thing...

Kurz eine der Münzen genommen und reingesteckt, dann kommt der braune Saft...



### Coca-Cola

Und dann kann man sich alles kaufen, was das Herz begehrt: Cola, Fanta, Sprite...



SchluckSpecht solange es von der Coca-Cola-Company kommt

## Offener Mund: Eine normale Reaktion auf Shenmue...

Straße gehen weiterhin ihren Geschäften nach, es wird Abend, es wird Nacht. Unglaublich, denn hier hat man als Spieler zum ersten Mal das Gefühl, man würde in eine wirkliche Welt hinabtauchen, die es so in einem Action-Adventure noch nicht gegeben hat.

### Ja, wo kämpfen sie denn?

Da gibt's eigentlich kaum etwas zu meckern. Aber wir tun's trotzdem. Das einzige, was niemandem hier in der Redaktion gefallen hat, war das Kampfsystem. Das läuft nämlich so ab: Böse Buben kommen auf einen zu. Ein paar böse Worte, ein paar Bildschnitte und die Aufforderung, mal kurz einen Knopf zu drücken. Zu schnell, zu langsam, und man landet im Krankenhaus. Das spielte sich doch arg wie *Dragon's Lair*. Allerdings haben wir auch eine andere Demo gesehen, in der das vielbeschworene *Free Fighting* zum Einsatz kam, also eine etwas abgespeckte Variante des *Virtua Fighter*-Kampfsystems. Vielleicht ohne die Hunderte von möglichen Kombinationen, die Entwickler Yu

Suzuki in  
seine

Kampfsysteme gesteckt hat, aber immerhin mit Kick, Guard, Punch und Evade. Da würde das Kämpfen mit Sicherheit mehr Spaß machen.

Spaß machen hier aber vor allem auch die Kleinigkeiten. So unter anderem die asiatische Spielhalle, in der man in der Demo schon einmal Darts spielen darf, um sich mit ein wenig Kleingeld zu versorgen. In der endgültigen Fassung soll man in den Spielhallen allerdings auch Segas Spieleklassiker wie *Afterburner* spielen können, die 1:1 in *Shenmue* aufgenommen wurden. Und noch immer hält sich hartnäckig das Gerücht, daß man sogar alte Saturn-Spiele hier integriert hat. Halten wir persönlich aber für nicht ganz glaubwürdig. Warum? Zum einen spielt die Handlung im Jahr 1985, und da war noch nichts vom Saturn zu sehen, zum anderen sind die Saturn-Spiele samt Emulator ein wenig zu umfangreich, um hier reinzupassen, auch wenn die endgültige Fassung von *Shenmue* mit vier GD-ROMS riesig ist.

Für die Merchandising-Freunde unter uns gibt's auch was. Und zwar die Möglichkeit, perfektes Product Placement unterzubringen. In der Demo das Beispiel. Wer Durst hat, geht zum Automaten, um sich eine Limo zu ziehen. Nur daß es ausschließlich Coca Cola zu trinken gibt. Was da wohl die Pepsi-Liebhaber denken werden? Mal schauen, was Sega denn im endgültigen Spiel alles bewerben wird...

Mehr sagen zu können, das hoffen wir in der nächsten Ausgabe. Bis dann...



### ExtraSpaß

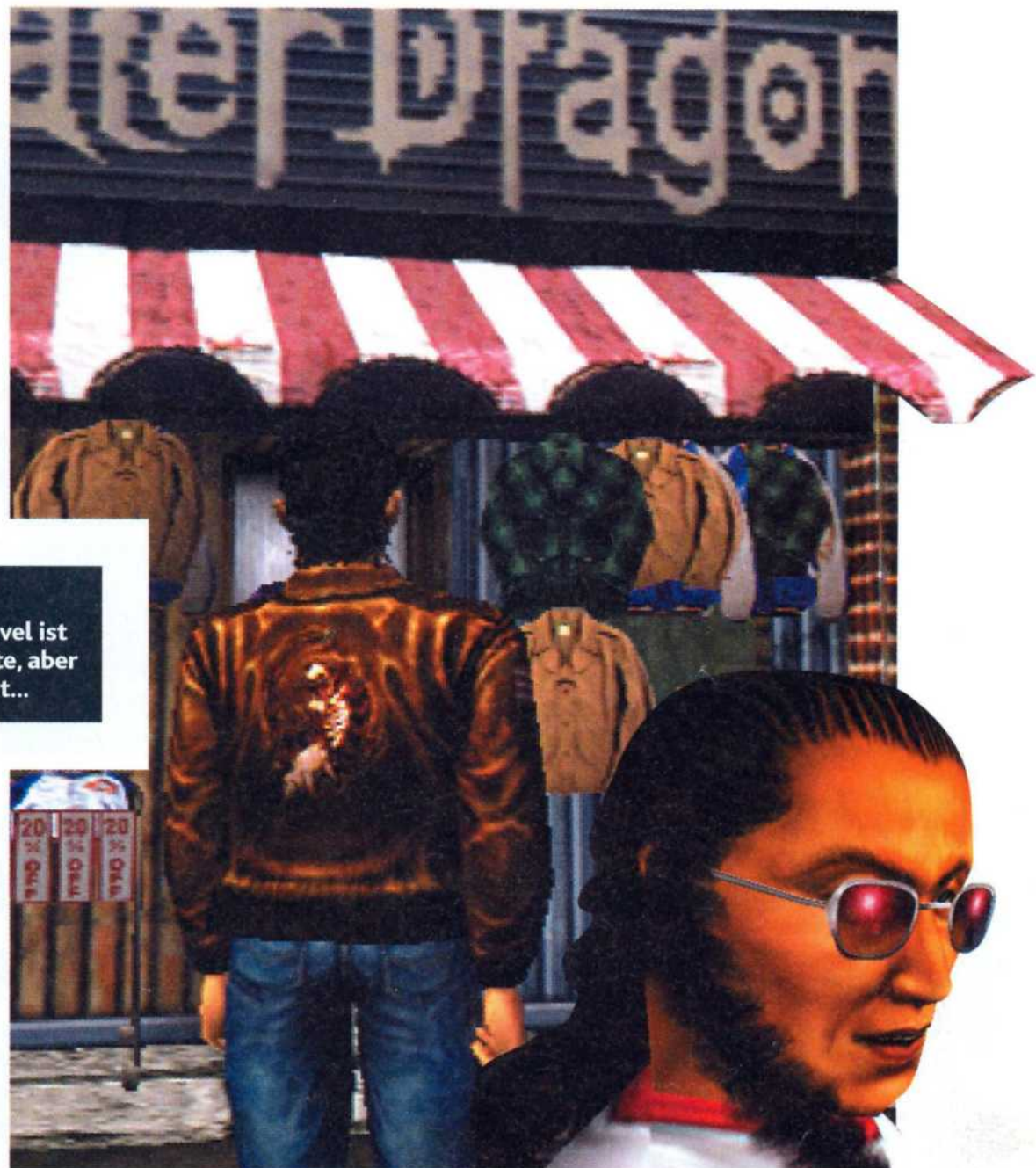
## KatzenJammer

Etwas typisch Japanisches gibt's in *Shenmue* natürlich auch, und zwar ein neues *Virtual Pet*. Und da hatten wir gedacht, der ganze Ärger wäre mit Chaos aus *Sonic Adventure* ausgestanden gewesen. Nein, hier geht's noch einen Schritt weiter. Wer sich in *Shenmue* durchbeißt, der kann an einer Stelle ein kleines, herrenloses Kätzchen finden und diesem dann ein neues Heim im VM geben. Aber wenn die Mieze einmal da drinnen steckt, dann will sie gefüttert, gestreichelt und geliebt werden. Ganz so wie eine richtige Katze. Wer's nicht macht, dem kann's sogar passieren, daß ihm der kleine Wollknäuel unter der Hand wegstirbt. Und das wollen wir doch nicht.



### Anmache

Auch wenn die Schöne nichts zum Adventure sonst beiträgt...



### Treffpunkt

Nun gut, der spielbare Level ist vielleicht nicht der größte, aber mit soviel Leuten bepackt...



**P  
O  
W  
E  
R  
P  
L  
A  
Y**

**Erst testen – dann sparen!!!**

**Holt Euch ein Gratisheft der Power Play!**

**Jetzt  
kennnenlernen**

**Effizient**

**Flott**

**Treffsicher**

**Glasklar**

**GRIFFIG**



**Einfach Coupon ausfüllen und absenden.**

**Wenn Euch die Power Play gefällt, und Ihr den Luxus der Frei Haus Lieferung jeden Monat genießen wollt, braucht Ihr nichts weiter zu tun.**

**Ihr erhaltet dann Power Play jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.**

**JA,** ich möchte 1 Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich Power Play jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 15 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 6,70)

anstatt DM 7,90 - Jahresabopreis DM 80,40 (E 41,11), Studentenpreis DM 68,40 (E 34,97)

Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

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

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

Datum, 2. Unterschrift:

**Bitte ausgefüllten  
Coupon senden an:**

**POWER PLAY  
Aboservice CSJ  
Postfach 14 02 20  
80452 München**

oder unter Tel: 089/20959138  
unter Fax: 089/200281-22  
oder Mail: [future@csj.de](mailto:future@csj.de)  
bestellen

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

CDC02

# Bald Da

104

Ja, geht es denn schon wieder los? Spiele mit Ekelfaktor

108

Taxi! Taaaaxi! Nun komm schon!



Die Zombies kommen! Wieder und wieder! Igitt!

**94 Arcadia**

Ein Pirat, eine Reise, ein Rollenspiel

**96 Chu Chu Rocket**

Rettet die Mäuse! Rettet die Mäuse!

**97 Tee Off**

Golf auf japanisch

**98 Phantasy Star Online**

Wo geht's hier zum Internet?!

**100 Resident Evil: Code Veronica**

Die echte Fortsetzung! Entdeckt von Hans Beimer!

**104 Zombie Revenge**

Zombies! Schrotflinten! Oh Mann!

**106 NFL 2K**

... oder vielleicht doch lieber Schach?!

**108 Crazy Taxi**

Sind nie da, wenn man sie braucht

**110 Virtua Striker**

Die einzige Art, Fußball zu spielen

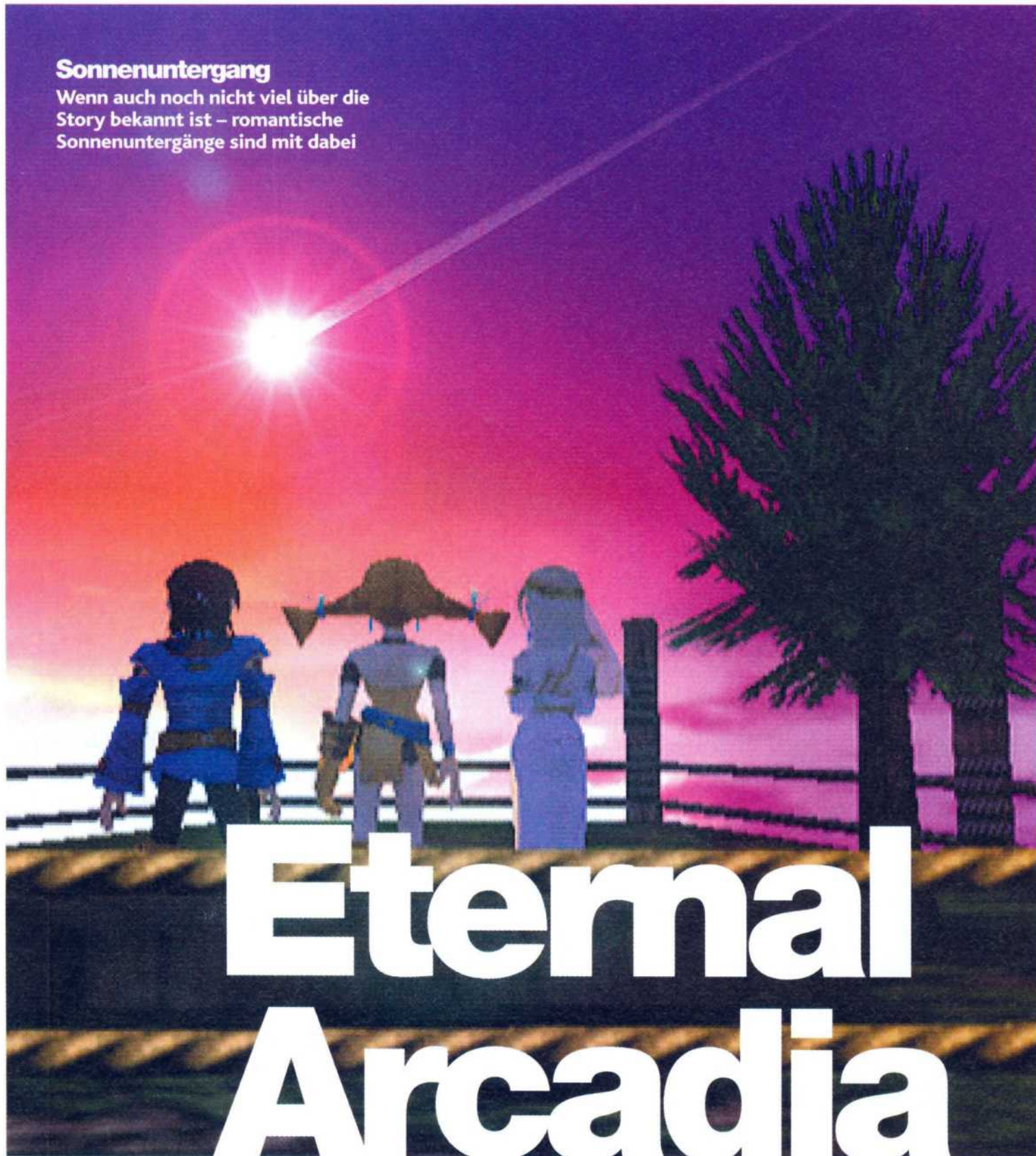
**112 Vorfreude**

Die Alpha von *MSR! Evolution 2!* Die dümmsten Autofahrer der Welt! Und noch vieles mehr. Spiele, von denen bisher nur Screenshots existieren!

**Nur bei uns**  
Auf welche Spiele wir warten

**Sonnenuntergang**

Wenn auch noch nicht viel über die Story bekannt ist – romantische Sonnenuntergänge sind mit dabei



**KurzFassung**

- **Titel:** Eternal Arcadia
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Rollenspiel
- **Spieler:** 1
- **Extras:** noch nicht bekannt
- **Erscheint:** noch nicht bekannt
- **Preis:** noch nicht bekannt

Segas erstes Dreamcast-Rollenspiel dreht sich um Inseln und Piraten. Allerdings handelt es sich um fliegende Inseln und Luft-Piraten...

**Hellseher** Alexander Folkers

**S**obald sich die erste Begeisterungswelle um eine neue Konsole legt und die Spieler sich an den grafischen Feinheiten neuer Prügel- und Rennspiele sattgesehen haben, sind es eher die leisen Töne und die Spieltiefe von Rollenspielen, die das Interesse an einem System aufrechterhalten. Was *Final Fantasy VII* und *VIII*, *Wild Arms* und *Vandal Hearts* für die Playstation oder *Secret of Mana* für das alte

SuperNES getan haben, wäre mit kaum einem anderen Genre möglich gewesen. Die klassischen Unterhaltungselemente „Charakter“ und „Geschichte“ sind es, die den Spieler auf Dauer an eine Konsole fesseln – an hübschen Grafikeffekten hat man sich einfach irgendwann weidlich sattgesehen. Die bald in Japan erscheinende Playstation 2 mag vielleicht noch mehr Grafikleistung haben: Falls Sega jetzt den Grundstein einer epischen Rollenspielsaga legen kann, wird dies die zu-

künftigen Fans nicht weiter interessieren. So oder ähnlich könnten die Hintergedanken bei der Entwicklung von *Eternal Arcadia* sein. Das von Rieko Kodama (*Phantasy Star*, Design des ersten *Sonic*) produzierte Rollenspiel soll wahrhaft epische Dimensionen annehmen – was in einem Umfeld von schwebenden Inseln und Wolkenstädten auch nicht weiter schwerfallen sollte.

Das Spiel dreht sich um den „guten“ Freibeuter Vyse, der auszieht, seine Welt zu erforschen. Allerdings bewegt er sich dabei mit einem fliegenden Schiff durch ein 3D-Himmelsmeer.

**RäuberGeschichten**

Während Luftschiffe einen festen Platz in der japanischen Mythologie einnehmen, entspricht das zeitliche Umfeld ungefähr der Zeit von Kolumbus. *Soul Calibur* und *Power Stone* haben ja bereits gezeigt, daß



**SeeFahrer**  
Ob die wilde Romantik eines Lebens auf See oder leisere Töne die Hauptrolle spielen werden, liegt ganz in der Hand der Designer



# Eines ist jetzt schon sonnenklar: *Eternal Arcadia* ist wirklich groß angelegt und könnte dem gesamten Genre „Rollenspiel“ völlig neue Ansätze liefern



**FantasieReich**  
Die Welt von *Eternal Arcadia* ist ein interessanter Mix aus Historie und Phantasie

der Piraten-Look durchaus seinen Reiz hat. Allerdings ist bisher über die Story nur bekannt, daß sich Vyse mit den „bösen“ Piraten seiner Welt anlegen wird; Sega hält derzeit mit weiteren Fakten hinter dem Berg, um niemandem die Spannung zu rauben.

Eines ist jedoch klar: *Eternal Arcadia* ist wirklich groß angelegt und könnte dem gesamten Genre „Rollenspiel“ neue Ansätze liefern. Die Designer behaupten von sich, den Einflüssen sämtlicher bisher dagewesener RPGs widerstanden zu

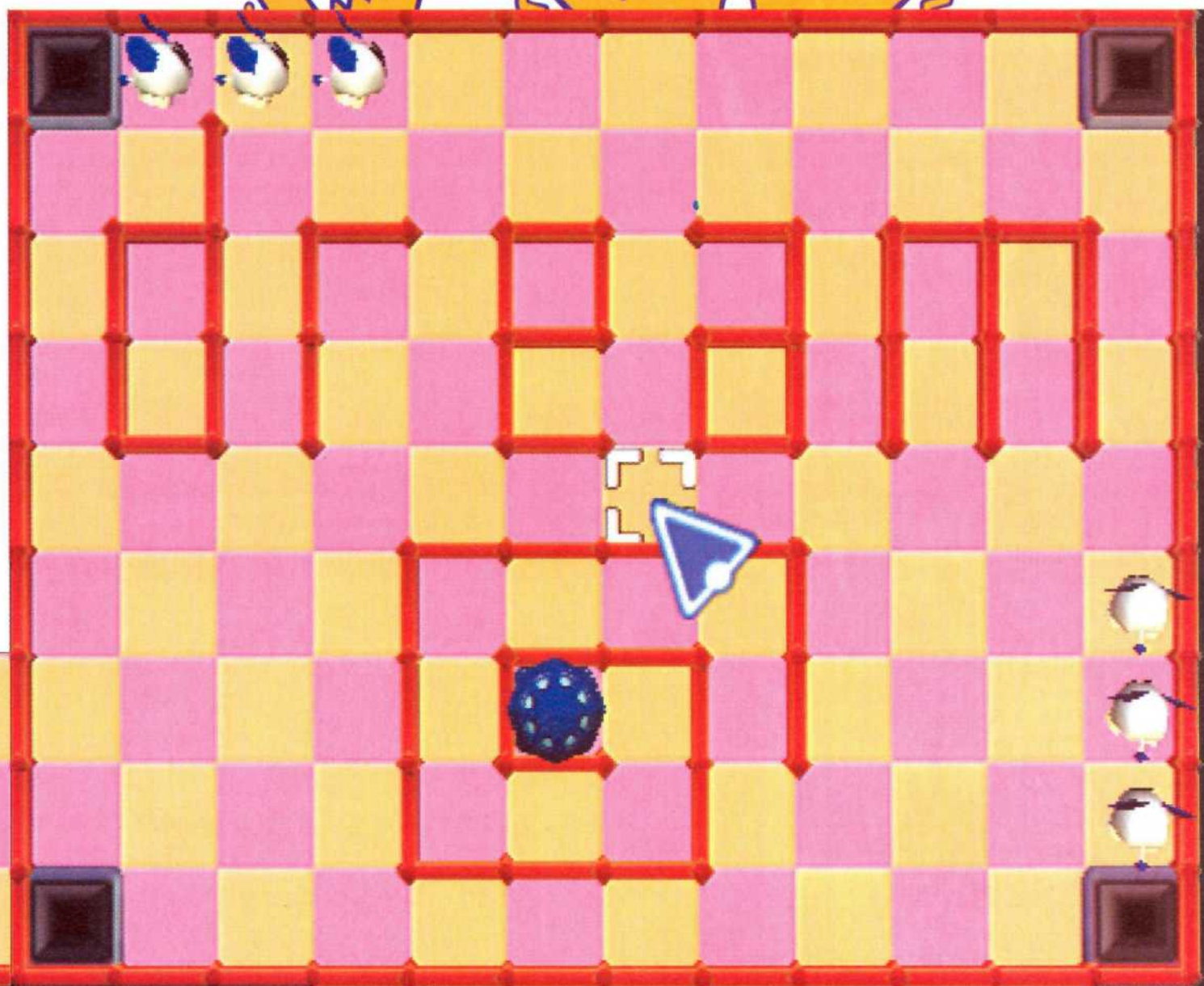
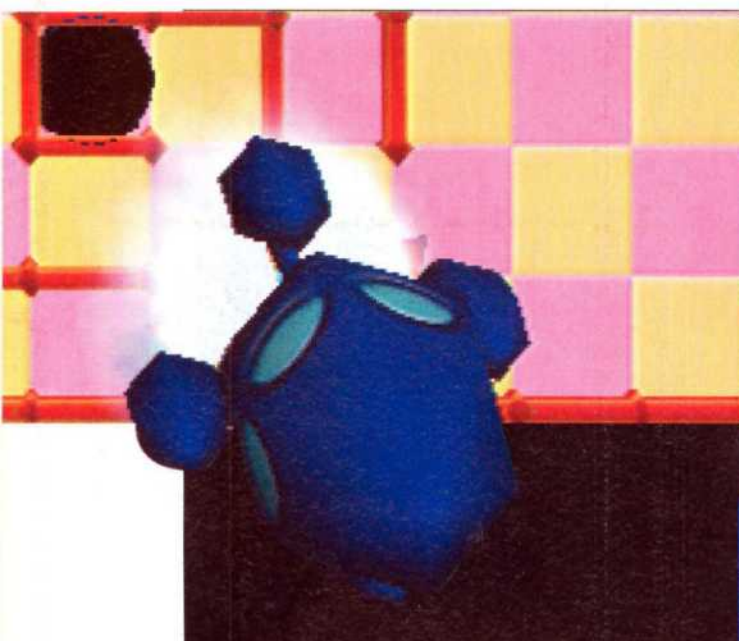
haben, wenngleich sie sie natürlich alle gespielt haben. Sie wollen ein neues System entwickeln, das alten Hasen Spaß bietet und gleichzeitig für Neulinge leicht zu begreifen ist. Möglicherweise liegt es daran, daß viele Designer aus der Entwicklungsabteilung 7 von Sega ausgeliehen wurden – einer Abteilung, die sich mit Simulationen, Adventures und Rollenspielen beschäftigt. Das bietet neue Perspektiven für das recht esoterische Genre Rollenspiel. Das Ziel ist, *Final Fantasy* vom Thron zu holen. Das Geschlecht ist bei der Entwicklung ebenfalls ein entscheidender Faktor: Neben Frau Kodama ist noch ein großer Teil der restlichen am Spiel beteiligten Personen weiblich...

**Erster Eindruck**  
Bisher haben wir nur Screenshots, hoffen aber auf ein klassisches Rollenspiel in ganz großem Umfang.





**FingerZeig**  
Sieht zwar aus wie eine Schachbrett-Variation, ist aber keine



つかえるパネル



**WegWeiser**  
Ein einfaches Spielprinzip: Einfach die Mäuse ins Loch schicken...

# Chu-ChuRocket

## KurzFassung

- **Titel:** Chu-Chu Rocket
- **Hersteller:** Sega/Sonic Team
- **Genre:** Strategiespiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** über Internet spielbar
- **Erscheint:** April
- **Preis:** um 100 DM

Das erfolgreichste Spiel Japans ist nicht *Resident Evil*, es ist auch nicht *Zombie Revenge*, obwohl man das meinen könnte, nein, es ist...

Hellseher Thomas Gerhardt

**G**enau, dieses Spiel hier, mit Grafiken, die aussehen, als hätte man das ganze auch vom Megadrive runterholen können. 2D, von oben, oh Mann. Der erste Eindruck. Was soll das Spiel denn auf Dreamcast? Und was bitte haben die Entwickler vom Sonic Team getrunken, um ein Spiel wie *Chu Chu Rocket* zu programmieren? Nach dem Riesenerfolg von *Sonic* ist das beinahe so, als ob man

danach mit Riesenaufwand den berühmten Zaalschen usbekischen Experimentalfilm machen möchte. Worum es geht? Einfach darum, eine kleine Bande von Mäusen mit einer begrenzten Anzahl von Pfeilen in Raketen zu verfrachten. Ein Pfeil = ein Befehl. Man hat nur eine begrenzte Anzahl von Befehlen zur Verfügung, und zumeist muß man noch darauf achten, daß man nicht in den Weg der typisch bösen Katzen gerät. Das klingt nach *Lemmings*, aber genau das macht den

Reiz aus. Bei unserer japanischen Version saßen wir stundenlang vor einem ruhigen Bildschirm, tief grübelnd, um dann in heftigste Verückung zu verfallen, hatten wir unsere Mäuse in Sicherheit gebracht.

## Zum Mäusemelken

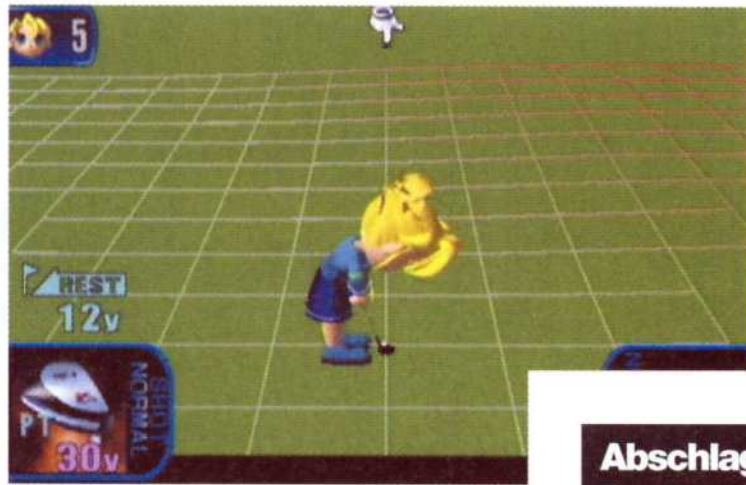
Noch mehr Spaß macht's, wenn man mit bis zu vier Spielern versucht, seine Mäuse als erster zu retten. Da wird aus dem Spiel sehr schnell das reinste Chaos. Internetfähig ist die japanische Version auch, und das soll sie auch sein, wenn sie nach Europa kommt. Das läßt allerdings noch etwas auf sich warten. *Chu-Chu Rocket* soll im 2. Quartal Europa erobern.

**Erster Eindruck**  
*Vielleicht ist Shenmue das realistischste Spiel des Jahres, Chu Chu Rocket ist aber einfach nur schön. Und deshalb warten wir jetzt schon drauf.*



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN





**Abschlag**  
Eine Konsole hat es dann geschafft, wenn's ein Golfspiel gibt...



# Tee off

## KurzFassung

- **Titel:** Tee Off
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Januar
- **Preis:** um 100 DM

Bernhard Langer im knallbunten Geisha-Kimono und mit großen Kulleraugen? Ja, das gibt's, und das nennt sich dann *Tee Off*

**Hellseher** Markus Hermannsdorfer

**L**ad fünf Kurse in Afrika, Amerika, Australien, Japan und Schottland werden in *Tee Off* von kindlich-harmlos aussehenden Individuen mit Golfschlägern malträtiert, zumindest so lange, bis der Spieler den Bogen endlich raus hat. Doch keine Angst, Golfen ist hier leicht erlernbar, und nach spätestens fünf Spielminuten hat jeder die nötige Platzreife erreicht. Ganz in der Tradition von Konsolen-

Spielen wurde die Bedienung hier wohl-tuend einfach gehalten.

### Realität? Nein, danke

Das geht natürlich auf Kosten der Realitätsnähe. Wer auf eine perfekte Golf-Simulation im Stil von *Links* wartet, wird sich wohl weiter gedulden müssen, denn das ist *Tee Off* mit Sicherheit nicht. Trotzdem hat das Spiel seine Qualitäten. Die putzigen Manga-Männchen dürfen sich

durch eine perfekt gerenderte 3-D-Landschaft trollen, Wind und Wetter werden berücksichtigt. Zusätzlich können verschiedene Golfschläger-Sets und Spiel-Modi ausgewählt werden.

Die BPJS braucht sich keine Sorgen um die Brutalität des Spieles zu machen, es ist aufgrund des hohen Suchtfaktors wohl eher ein Fall für die Drogenfahndung. Wer auf Simulations-Charakter verzichten kann und sich nicht an Akteuren stört, die vermutlich der Phantasie eines pädophilen Samurais entsprungen sind, sollte sich *Tee Off* auf jeden Fall ansehen. Uns hat dieses Spiel jedenfalls prächtig unterhalten. Ist wie *Sega Bass Fishing* und macht irgendwie voll Spaß.

**Erster Eindruck**  
*Tee Off* wirkt technisch ausge-reift. Selbst in der Preview-fassung, die wir hatten. Also, reinschieben und Männkes machen.



**EchsenWesen**

Wie es sich gehört, treiben auch in *Phantasy Star Online* Drachen ihr Unwesen

# Phantasy Star Online

**KurzFassung**

- **Titel:** Phantasy Star Online
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Online-Rollenspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Internetfähig
- **Erscheint:** noch nicht bekannt
- **Preis:** noch nicht bekannt

Endlich verläßt das Konsolen-Rollenspiel die Enge des heimischen Wohnzimmers: Die Online-Odyssee des Sonic Team macht den Vorreiter!

**Hellseher** Alexander Folkers

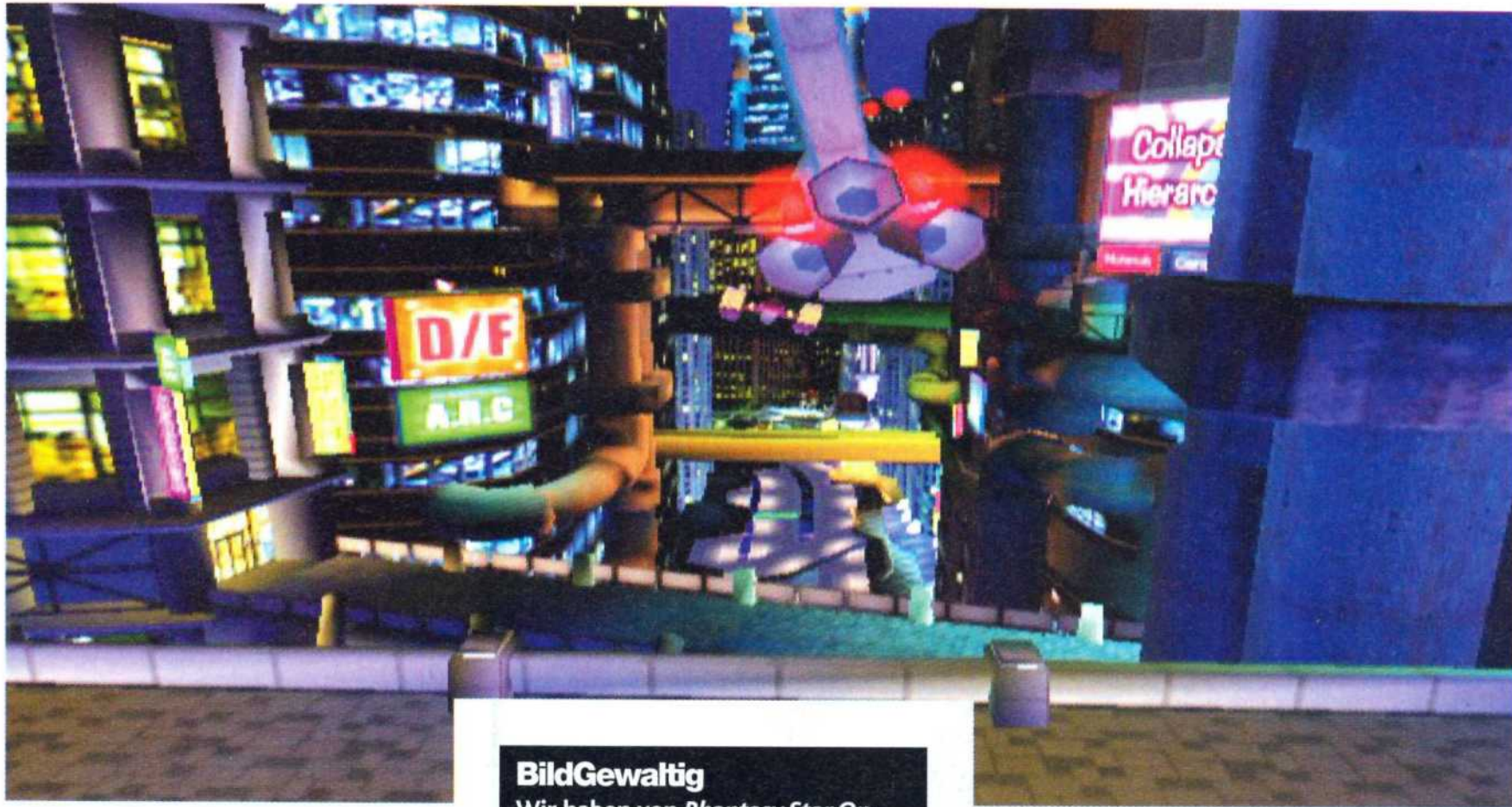
Die Rollenspiel-Reihe *Phantasy Star* hat seit 1988 unter RPG-Fanatikern fast den gleichen Stellenwert wie Squares *Final Fantasy*-Saga. Nach Mega Drive und Saturn wird nun auch Dreamcast mit einem *Phantasy Star* beglückt.

Bisher fehlte der Internet-Fähigkeit des Dreamcast noch der richtige Zündfunke – dieser könnte durch das aus Japan stammende Online-Rollenspiel

geliefert werden (falls Sega die Probleme des Dreamcast-Netzwerks in den Griff bekommt). Auf die Dauer sind ja auch 2-Spieler-Modi (wie sie *Sega Rally 2* bieten sollte) für die sechs Milliarden Spieler nicht ausreichend, die Dreamcast laut Werbebotschaft erreichen könnte. Sollte alles klappen, dürften die japanischen Rollenspiel-Fans den Markt aufrollen, Amerika mit erfassen und – wenn auch nur mit einer gehörigen Portion Glück – das gute alte Europa mitbewegen.

Allerdings werden nicht – wie bei PC-Titeln wie *Ultima Online*, *EverQuest* – Tausende von Spielern gleichzeitig in einer Welt „leben“, sondern in Vierergruppen auf Abenteuersuche gehen. Das klingt neben der großen PC-Konkurrenz vielleicht etwas enttäuschend und erinnert an Spiele wie *Diablo* oder *Secret of Mana*, man sollte jedoch nicht übersehen, daß schließlich irgendwo ein Anfang gemacht werden muß.

Sega hat einen Trailer zum Spiel veröffentlicht, der deutlich auf die Mehrspieler-Fähigkeit hinweist: „Du bist nicht der einzige Held.“ Leider ist nicht viel von der Spielwelt zu sehen, die das Sonic Team auf den Bildschirm zaubern wird. Interessanterweise wird am Schluß zwar verkündet, daß das Spiel im Jahr 2000 „ans Netz“ geht, allerdings sucht man weit und breit vergeblich nach dem Hinweis „auf Dreamcast“...



### BildGewaltig

Wir haben von *Phantasy Star Online* bisher nur Screenshots, aber die sind bereits sehr eindrucksvoll



## Sega würde gut daran tun, *Phantasy Star Online* etwas komplexer zu gestalten als ein ganz gewöhnliches, herkömmliches Konsolen-Rollenspiel



### FragWürdig

Hoffentlich wissen wir bald mehr über das erste große Dreamcast-RPG

Aller Wahrscheinlichkeit nach werden Tastatur und Joypad gleichermaßen beansprucht werden – neben der Herumrennerei will man sich ja auch mit seinen Mitspielern unterhalten. Sega würde gut daran tun, *Phantasy Star Online* etwas interessanter und komplexer zu gestalten als ein gewöhnliches, herkömmliches Konsolen-Rollenspiel. Sollte das nicht der Fall sein, könnte die nächste Spitzenposition wieder von Squaresoft belegt werden – aber nicht auf Dreamcast. Das würde für die momentane Situation der Dream-

cast-Rollenspiel-Fans eine kleine Katastrophe darstellen – hoffen wir also das beste.

Was uns wirklich vertrauensvoll in die Zukunft blicken lässt, ist allerdings der gute Name des Entwicklers: Das Sonic Team ist ja nun wirklich nicht für schlechte Ideen, Phantasielosigkeit und Inspirationsarmut bekannt.

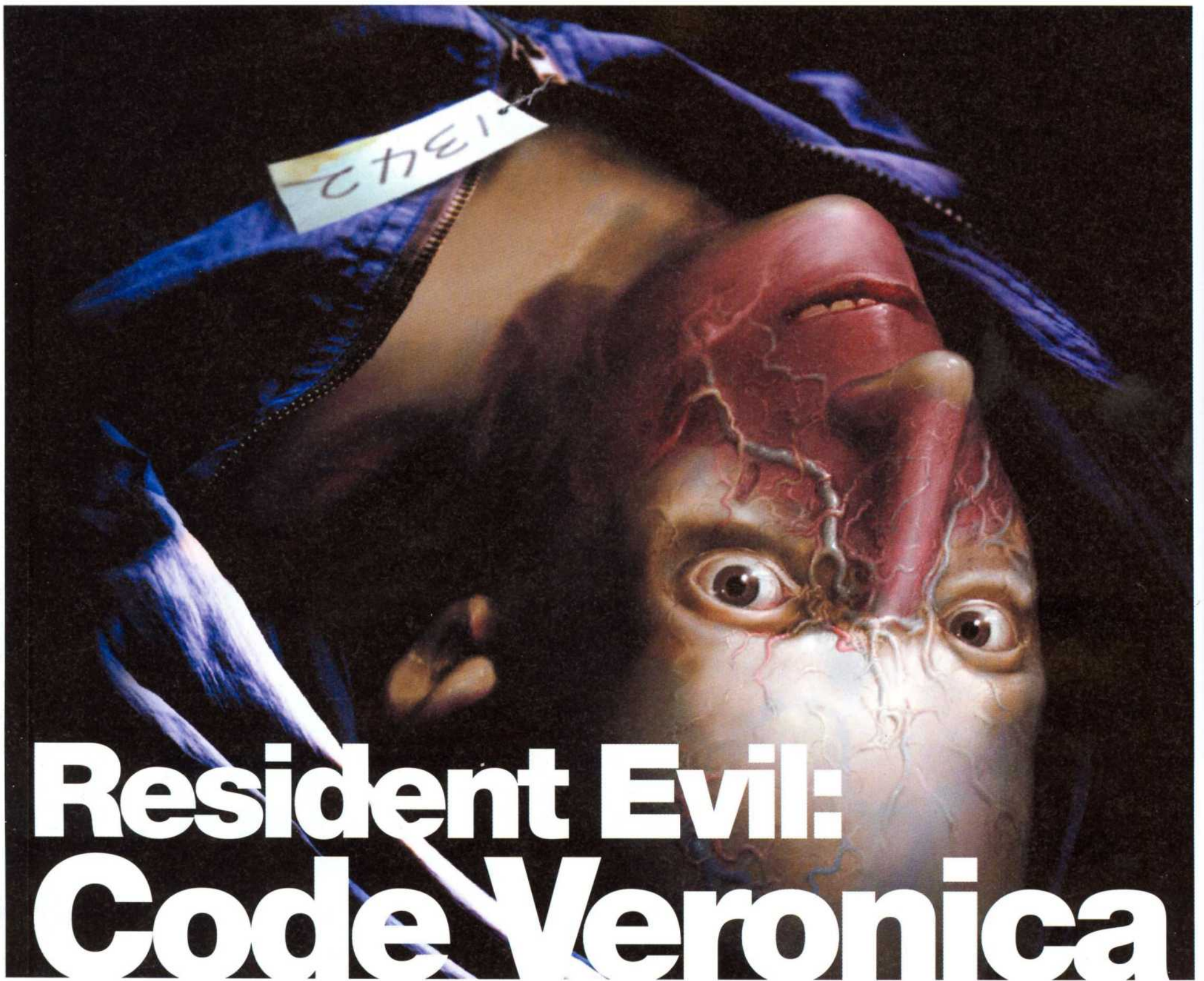
Man möchte daher fast annehmen, daß die Entwickler sich an Erfolgsgaranten wie Rare und Squaresoft orientieren. Wenn dem so sein sollte, dürfen wir uns alle auf eine Menge extrem guter und erfolgreicher Spiele freuen – von denen Rollenspiele vielleicht nicht die Ausnahme, sondern eine Regel sein könnten...

### Erster Eindruck

Noch ist außer einer Handvoll Screenshots und einem wenig aussagekräftigen Trailer noch nichts von *Phantasy Star Online* zu sehen, aber unser Interesse ist auf jeden Fall geweckt.



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



# Resident Evil: Code Veronica

## KurzFassung

- **Titel:** Resident Evil: Code Veronica
- **Hersteller:** Capcom
- **Genre:** Action Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** VM-Spiele, Vibration Pack
- **Erscheint:** April
- **Preis:** um 100 DM

Was röchelt so spät durch Nacht und Wind? Es ist ein Zombie, das weiß jedes Kind. Und die treiben jetzt auch auf Dreamcast ihr Unwesen...

**Hellseher** Hans Beimer

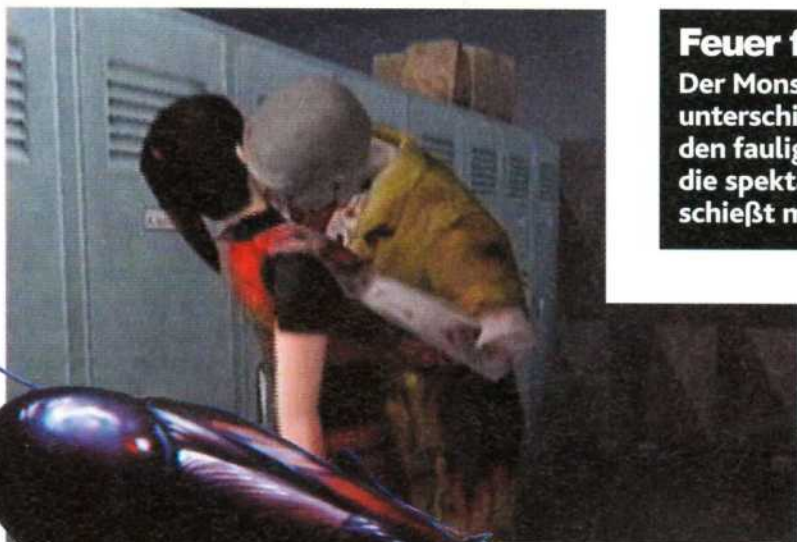
**raumzahlen:** Eine Million verkaufte Einheiten in der ersten Woche auf dem japanischen Markt. Dumm nur, daß es sich dabei um einen Titel für Sonys 32-Bit-Konsole handelt: *Resident Evil 3* ist angesagt. Ob wir Euch ärgern wollen? Nein, nicht doch. Kommt doch endlich auch ein Teil der erfolgreichen Horror-Saga für unser Dreamcast. *Resident Evil: Code Veronica* ist neben *Shenmue* die wohl

wichtigste Veröffentlichung für unsere Lieblingskonsole. Die blutrünstige Geschichte spielt knapp drei Monate nach den gruseligen Ereignissen in Raccoon City: Die profitgierige Umbrella-Corporation hatte damals bei illegalen Versuchen im hauseigenen Genlabor eine Spur zu tief ins Reagenzglas geschaut. Die Folge: Ein aggressiver Virus verbreitet sich schneller als die Nachricht von Steffis Liaison mit Mr. Agassi in der amerikanischen Kleinstadt. Anstatt brav den Löffel

abzugeben, marschieren just verstorbene Einwohner lustig weiter durch die Straßen – mit einem ausgeprägten Appetit auf menschliches Gehirn. Doch damit nicht genug: Die Umbrella-Forscher haben auch noch einige Mutationen zum Leben erweckt. Eklige Wesen, halb Frosch, halb Mensch, bevölkern die Landschaft. Wahrscheinlich kein schöner Urlaubsort. Kann Euch aber erst mal egal sein, spielt die Geschichte von *Code Veronica* doch abseits der verseuchten Zombie-Hochburg.

## Ich packe meinen Koffer

Da Chris Redfield nach der Auseinandersetzung mit dem fauligen Pack Richtung Europa verschwunden ist (und offenbar vom Erdboden verschluckt wurde, wir wissen es nicht so genau), macht sich seine attraktive Schwester Claire auf die Suche nach dem geliebten Bruderherz.



**Feuer frei!**  
Der Monsterbrut rückt Ihr mit den unterschiedlichsten Waffen auf den fauligen Pelz. Beachtet dabei die spektakulären Lichteffekte – da schießt man gerne nochmal nach!



**„Dank der Hardware-Power von Dreamcast können wir endlich alle unsere Ideen ohne irgendwelche störenden Einschränkungen umsetzen!“**

*Shinji Mikami, Producer*

Leider hat die Gute nicht sonderlich viele Hinweise, weshalb sie kurzerhand beschließt, auf direktem Wege nach Europa zu jetten. Denn Gerüchten zufolge wollte Chris den dortigen Gen-Labors mal einen längeren Besuch abstatten. Dummerweise (das ist offenbar ein unausweichliches Videospiel-Schicksal) geht schon bei der Anreise einiges gewaltig in die virtuelle Hose: Hatte unsere Jungheldin Claire eigentlich nur auf einen beschaulichen Ausflug spekuliert, findet sich die Arme in einem Schreckensszena-

rio sondergleichen wieder. Herzlich willkommen zu *Resident Evil: Code Veronica!*

**Die wahre Fortsetzung**

Ganz richtig! Während der dritte Teil für Sonys Spielstation stellenweise parallel zum zweiten Teil abläuft (Ihr watschelt sogar wieder durch dieselben Locations, wie langweilig), bekommen Dreamcast-Besitzer ein echtes Sequel geboten.

Doch nicht nur in diesem Bereich gibt's für Sega-Fans den so dringend

benötigten Seelen- und Softwarebalsam. Technisch begibt sich die Truppe von Horror-Meister und *Resident Evil*-Schöpfer Shinji Mikami ebenfalls in neue, unerforschte Gebiete. „Bisher hatten wir nicht genug Hardware-Power für die exakte Umsetzung unserer Vorstellungen. Dreamcast hat genug Leistung, um *Resident Evil* endlich in einer echten 3D-Welt ablaufen zu lassen“, so der sichtlich stolze Mikami. Wer schon mal einen Blick auf die Vorgänger geworfen hat, kennt die Problematik. Vorerenderte Hintergründe sorgten für statische Kameraperspektiven und vermitteln nicht unbedingt die gewünschte Dynamik. Damit soll nun ein für alle Mal Schluß sein. Wirklich alles, was Ihr auf Eurer beschwerlichen Tour durch die Capcom-Geisterbahn erblickt, errechnet die Konsole in Echtzeit. Spektakuläre Zooms und rasante Kamerafahrten durch düstere Gänge sind somit kein Problem

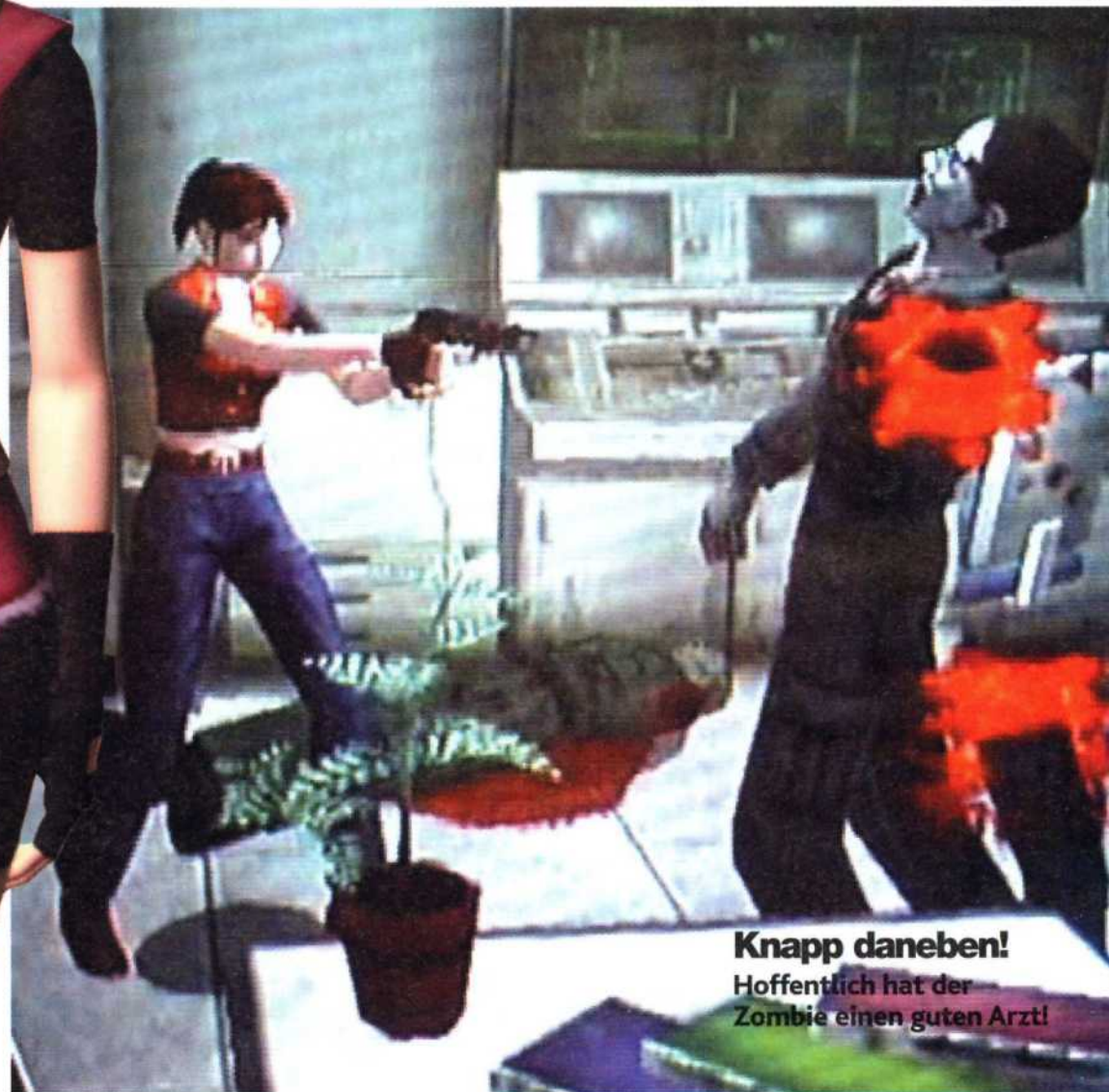
**Arm dran?**  
In diesem ganz speziellen Fall ist wohl eher die Hand ab. Das tut weh!



**The New Beetle?**  
Zwar auch kugelrund, aber weniger kultig! Abknallen!



**Hallo?**  
Kann ich in irgendeiner Form helfen?



**Knapp daneben!**  
Hoffentlich hat der Zombie einen guten Arzt!



**ExtraSpaß**

**Hurra, wir leben noch!**

Das haben sich die Entwickler fein ausgedacht! Mußte man bei den Vorgängern zum Gesundheitscheck des angelegten Helden umständlich in ein Untermenü umschalten, gibt Euch auf Dreamcast netterweise das VM Auskunft über den Zustand des Polygon-Protagonisten. Im kleinen LCD-Display könnt Ihr die Herzfrequenz des Helden auf Schritt und Tritt überwachen. Und in lebensbedrohlichen Situationen schnell und kraftvoll in ein Büschel Heilkräuter beißen. Zu Risiken und Nebenwirkungen... Na, Ihr wißt schon!



**Schick!**  
Mit feschen Stiefeln begibt sich Claire mal wieder auf Zombiejagd – und Ihr seid live dabei. Wenn das nichts ist...

**Für Resident Evil-Fans ist Code Veronica die Erfüllung aller Träume! Endlich könnt Ihr die Zombies in Echtzeit-Kulissen meucheln – das macht doppelt Spaß!**

mehr. Die Lichtspielereien lassen sich ebenfalls endlich gebührend in Szene setzen. Claire schleicht über einen verwinkelten Dachboden und nur einige Löcher im auffälligen Dach helfen bei der Orientierung. Hat sich da hinten nicht gerade etwas bewegt? Vorsichtshalber eröffnen wir das Feuer – und staunen über Claires schimmerndes Antlitz im Mündungsfeuer. Da sich auch Sega der Bedeutung des Spiels durchaus bewußt ist, hat man Capcom großzügig Hilfe angeboten. Damit das fertige Spiel trotz Echtzeit,

Schußwechsel und umherfliegender Monsterbrut jederzeit schön flüssig und ansehnlich bleibt, unterstützt man Mikamis Team mit Sega-internen Software-Tools. Doch nicht nur die Umgebung profitiert von der gestiegenen Rechnerleistung. Dank höherer Auflösung ist auch die Schar der Untoten hübscher, soweit man das in diesem Zusammenhang überhaupt sagen kann. Bei der ersten Konfrontation erfreut Ihr Euch an detaillierten Texturen (die wirklich jede faulige Körperstelle pixelgenau auf Euren Bildschirm

24. August

Chris hat die Stadt verlassen, um sich nach Europa aufzumachen.

Barry hat mir erzählt, daß er seine Familie nach Kanada bringt und anschließend Chris folgen wird.

Ich habe mich entschlossen, erst einmal noch ein wenig in Raccoon City zu bleiben, weil ich mir sicher bin, daß das Forschungszentrum in dieser Stadt in dem Fall eine wichtige Rolle spielt.

In ungefähr einem Monat treffe ich mich mit den beiden irgendwo in Europa. Und dann beginnt mein wirklicher Kampf!

**Aus einem Tagebuch**

Diese Zeilen könnt in *Resident Evil 3* auf der PlayStation lesen. Fazit: Erst auf Dreamcast geht der Zombi-Alptraum so richtig los!



bringen) und schummriger Farbgebung. Eröffnet Ihr trotz offenem Mund dann endlich das Feuer, kommt postwendend Farbe ins Spiel – und zwar rote Farbe. Viel rote Farbe. Sehr viel sogar! Die Auseinandersetzungen mit den Schergen des Bösen verlaufen jedoch nicht immer nach derartig simplen Strickmustern.



**MutantenBoss**

Diese eklige Kreatur verfolgt Euch durch's ganze Spiel. Ein nerviger Zeitgenosse

Je weiter Ihr Euch im Spiel nach vorne tastet, desto fieser wird die Feindpalette.

**EkelAttacke**

Eklige, schleimtriefende Mutanten trachten nach Eurem Leben, respektive nach Eurer Leber. Was Ihr in Normalgröße auch auf dem sonntäglichen Waldspaziergang trefft, krecht in *Resident Evil: Code Veronica* in hundertfacher Größe durch die Korridore. Echsenähnliche Schuppentiere, riesige Falter und monströse Giftspinnen verstehen sich nicht als schmückendes Beiwerk, sondern bringen sich aktiv ins Geschehen ein – meist aus einem Hinterhalt und nur aufgrund seltsamer Geräusche zu enttarnen. Als wenn das noch nicht genug wäre, verfolgt Euch durch das ganze Spiel hindurch ein besonders fetter Brocken. Dieser vernarbte Bösewicht zieht sich mit seinen

**DauerFeuer**

**Doppelt hält besser!**

Das hat die *Resident Evil*-Welt noch nicht gesehen. Da Claire die Zombiehorden langsam aber sicher auf die Nerven gehen, legt sie sich diesmal besonders stark ins Zeug. Mit zwei Pistolen gleichzeitig erwidert sie die unerwünschten Annäherungsversuche der fauligen Brut. Anstatt also lange zu überlegen, auf welchen Zombie Ihr zuerst ballert, wählt Ihr diesmal den einfacheren Weg. Ihr schießt beide zu Brei – und das in einem Aufwasch. Apropos Aufwasch: Wer macht hier eigentlich hinterher wieder sauber? Also – ich jedenfalls nicht, soviel ist mal klar!

unglaublich langen Armen (warum der nicht Basketballer geworden ist, tss...) hinter Euch her. Damit fleißige Zombiejäger nicht zu schnell hinter das Geheimnis der Umbrella-Verschwörung kommen, verspricht Mikami einiges: „Es wird zehn völlig verschiedene Umgebungen geben, insgesamt ist das Spiel knapp doppelt so groß wie der dritte Teil auf der PlayStation“. Das hört man gerne – ebenso wie die, daß *Resident Evil: Code Veronica* gleich auf zwei GD-ROMs ausgeliefert wird. Diese müßt Ihr dann lustig wechseln, je nachdem ob Ihr Euch mit Claire oder Chris durch dunkle Gewölbe schleicht. Aber ist Chris nicht vom Erdboden verschluckt? Hmmm...

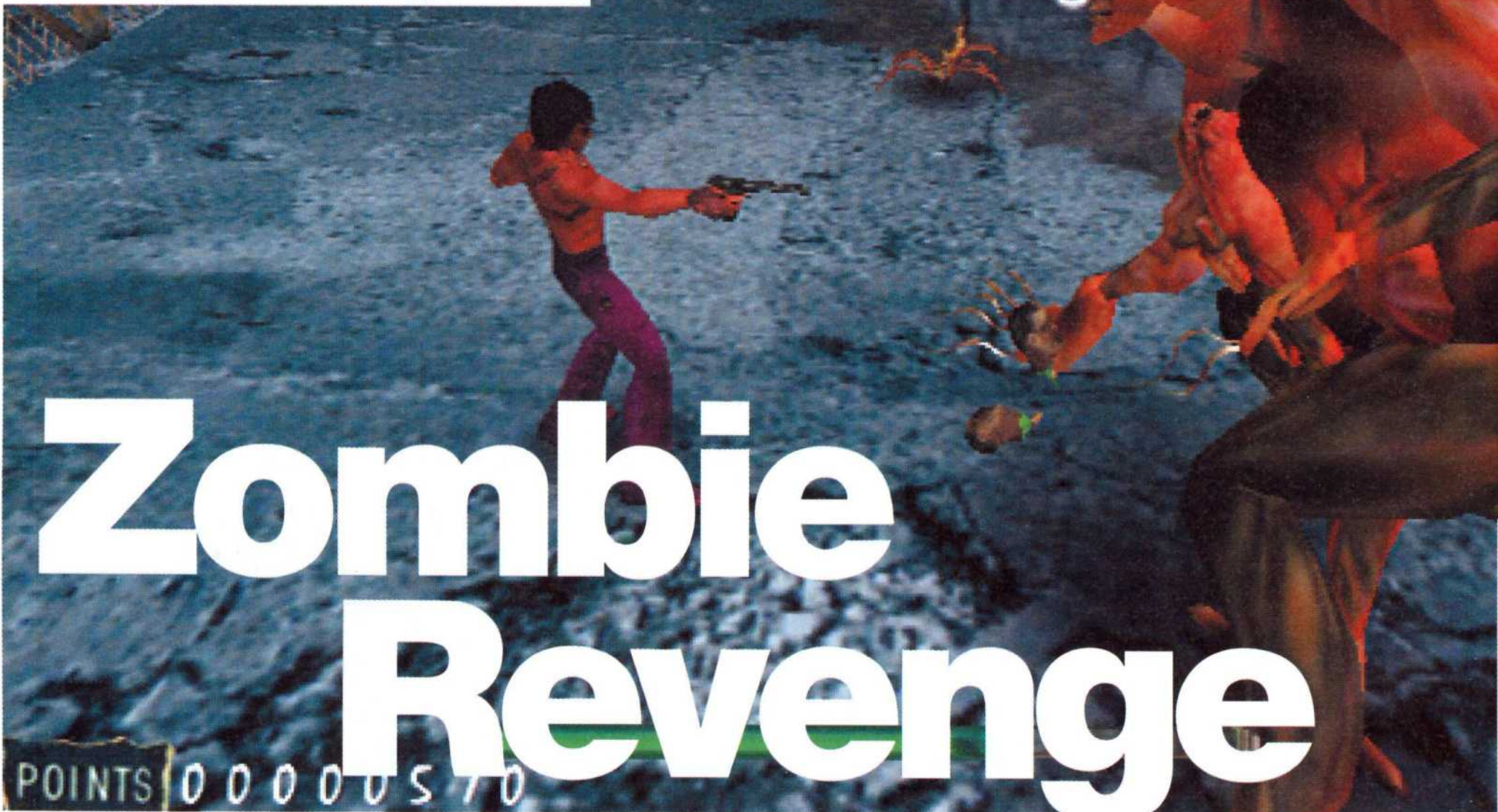
**Erster Eindruck**

Die Demo-Version ist noch auf dem Weg zu uns, deshalb hier erst mal die ersten Infos. Mehr, sobald wir's wissen: in der nächsten Ausgabe.



**Schäbig?**

Wer hier schon Ekelgefühle bekommt, spielt lieber Pen Pen!



**KurzFassung**

- **Titel:** Zombie Revenge
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Arcade Shooter
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack, VGA
- **Erscheint:** Februar
- **Preis:** um 100 DM

Die Männer von der AMS sind wieder da! Mit noch schlechteren Dialogen und noch mehr Waffen, um wieder auf Zombiejagd zu gehen

**Hellseher** Thomas Gerhardt

**U**a, das waren noch Zeiten. Im Haus der lebenden Leichen. Und der Lightgun. Hier geht man – ganz wie beim Automaten gleichen Namens – in der Perspektive von *Resident Evil* und Co. auf Verbrecher- ... äh, Monsterjagd. Geschichte? Nebensache. Oder, wie man am Anfang erfährt: „Zed ist für die Zombies verantwortlich. Wir müssen ihm folgen, um ihn fangen zu können.“ Ah-hah.

Das Fangen gestaltet sich aber höllisch schwer, denn irgendwie ist auf den Straßen niemand mehr, der noch rotes Blut in den Adern hätte. Zumindest in der japanischen Version, die wir hier hatten, nicht. Gut so. Denn wir wissen ja alle, wie übel Blutwurst unserem Gesetzgeber aufstößt. Hier also speien unsere Gegner grünen Schleim, wenn wir sie kalt erwischen. Und erwischen können wir sie mit dem üblichen Sortiment an Waffen. Pistolen, Maschinengewehren, Rohren, Schrot-

flinten und... einem Bohrer. Ich gebe zu, ich werde mich mit Sicherheit auch noch in Therapie begeben, aber Zombies zu durchbohren macht Spaß.

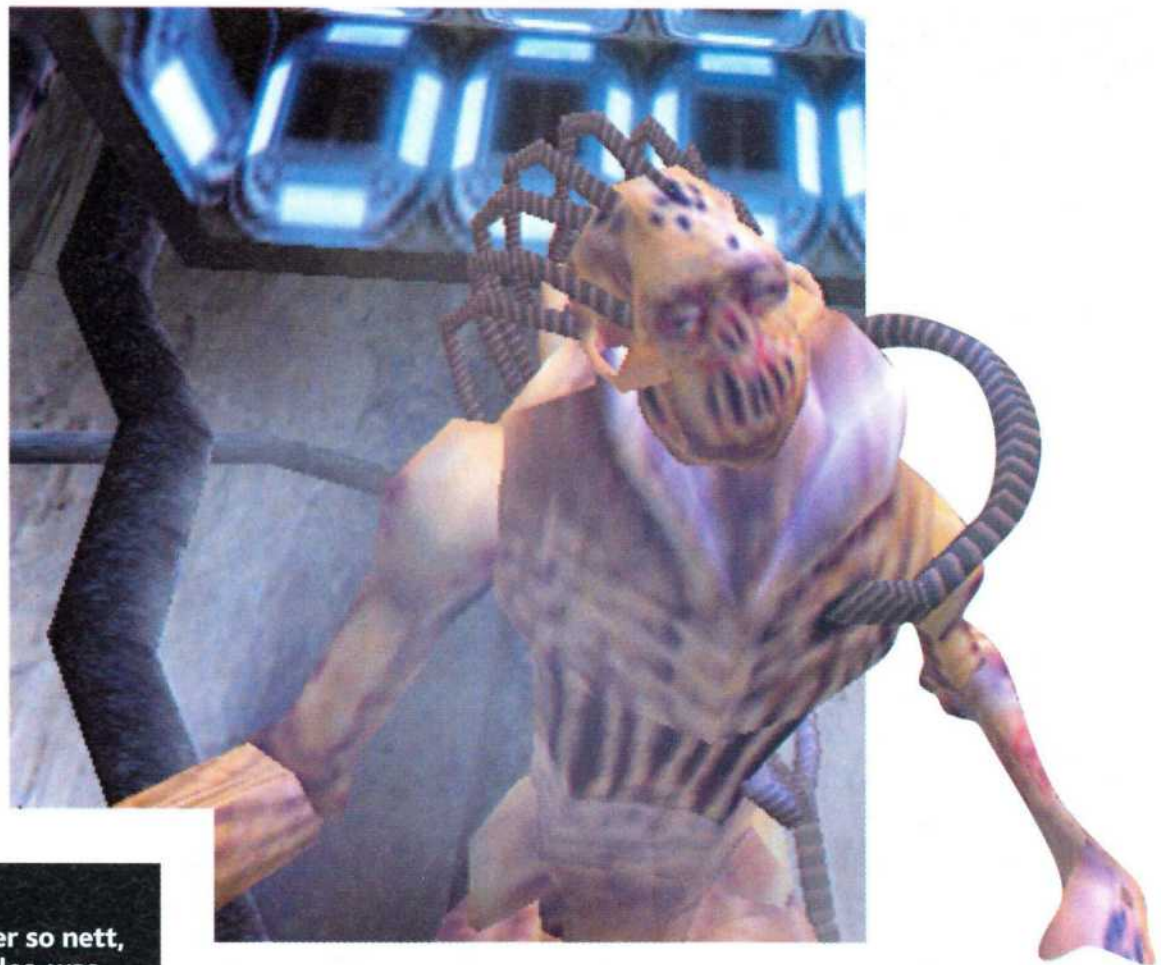
**ScharfMacher**

Die Grafik entspricht 1:1 dem Automaten, aber glücklicherweise nicht nur in der normalen Fernsehfassung, sondern auch in VGA. Immer noch was Besonderes auf Dreamcast, aber wir hoffen, daß bald jedes Spiel diese Qualität liefert. Die Kameraführung bleibt zumeist etwas oberhalb der Figuren, was dem besseren Überblick dient, aber vielleicht nicht unbedingt dazu führt, daß man schweißnasse Hände bekommt. Hier hat man doch manchmal das Gefühl, irgendwo auf der Tribüne des Olympiastadions zu sitzen. Auf der anderen Seite würde man auf besagter Tribüne nicht so durchge-





**Richtungspfeile**  
Der Computer ist immer so nett, und zeigt uns in Blau alles, was wichtig ist. Auch wo wir hinlaufen



## Die Zombies sind wieder da! Andere Grafik, aber gleicher Ekelfaktor



**ModeSchmuck**  
Hey, wer wird denn bei dieser geretteten Schönheit nicht auf die Diskette achten?

schüttelt werden. Jeder Stoß, jeder Schuß bringt das Vibration Pack zum Schütteln.

### RettungsMission

Ebenfalls bei dem anderen Spiel mit den Männern der AMS abgeschaut sind die Trainings- und Boss-Möglichkeiten. Schlecht, weil nicht abgeschaut, ist die fehlende Möglichkeit, sich durch Geislerrettung neue Wege freizuspielen. Hier ist der Weg ein langer, ein linearer und manchmal ein wenig langweiliger, wenn... ja, wenn es nicht Zombies wären, die man hier jagt. Wenn man die nämlich durch normale Menschen oder Monster ersetzt, wer weiß, ob das alles noch so spaßig wäre. Und wie es sich für Zombies gehört, lassen die sich auch wirklich schwerlich zurück ins Grab jagen. Nicht wirklich fair, sowas. An einigen Stellen muß man schon zwei bis drei Magazine in den Untoten

entleeren, bevor er endlich den Geist aufgibt. Auch die Bewegung und das Zielen sind nicht ganz so gut gelungen. Zwar schaltet sich automatisch eine Art Kugel-Fadenkreuz ein, wenn man auf die recycelten Monster zielt, aber manchmal dreht man sich auch verzweifelt um die eigene Achse, und das Fadenkreuz kommt und kommt nicht. Zumindest nicht bevor man die Pranke des Zombies in seinem Nacken hat. Dumm gelaufen. Für den Spieler. Dumm laufen, und zwar herum, das tun die Zombies nicht. Außerdem, wer hat denen denn erlaubt, auch Waffen zu benutzen? Ein Zombie mit Maschinengewehr? Klingt nach einem schlechten Witz. Ist aber tödlicher Ernst...

**Erster Eindruck**  
Es macht Spaß, ja. Gebe ich zu. Weil's Zombies sind. Wenn's keine wären, dann würde das Spiel wahrscheinlich keinen Kultstatus haben...





**KurzFassung**

- **Titel:** NFL 2K
- **Hersteller:** Sega/Visual Concepts
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** VGA-Box, Vibration Pack
- **Erscheint:** März
- **Preis:** um 100 DM

Aller guten Dinge sind drei. Und bei *NFL 2K* stimmt das sogar...

Das Spiel ist eine der besten Football-Simulationen, die es gibt

**Hellseher** Ulf Schneider

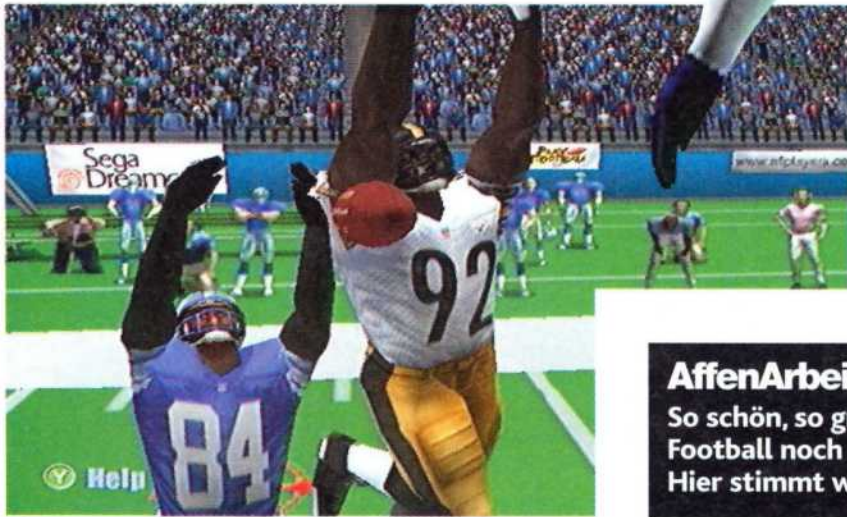
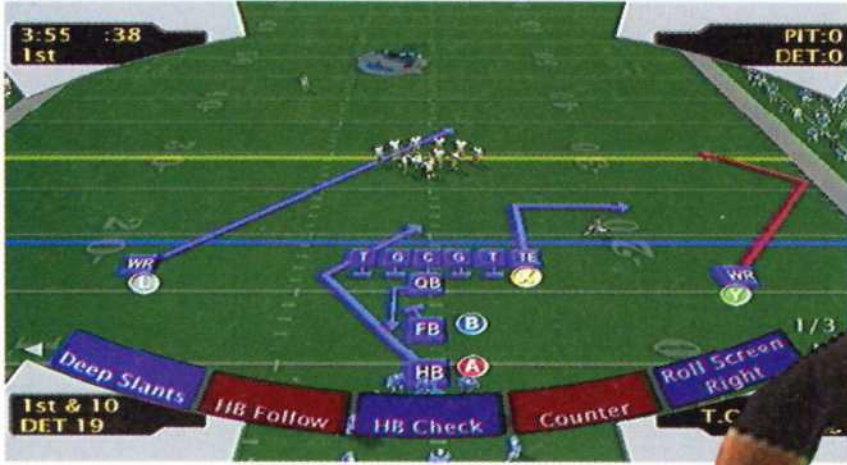
**H**ipp, Hipp, Hurra! Einen kräftigen Fanfarenstoß für die mittlerweile dritte American-Football-Simulation! Die maximal 1000 von American Football begeisterten Dreamcast-Besitzer in Deutschland sind somit nicht gerade zu beneiden, stehen sie doch demnächst vor der großen Qual der Wahl. Naja, letztendlich dann doch nicht, denn *NFL 2K* wurde von keinem geringeren Entwicklerteam als Visual

Concepts programmiert. Jene Sportspiel-Spezialisten also, die jahrelang für die renommierte John-Madden-Serie aus dem Hause Electronic Arts verantwortlich zeichneten, ehe sie von Sega – klugerweise – aufgekauft wurden. Bereits die Vielzahl der Optionen verdeutlicht, daß Visual Concepts sämtliche bisherigen Konkurrenzprodukte mit aller Macht überflügeln möchte. Neben allen gängigen Spielvariationen wartet die Simulation mit einer nahezu unüberschaubaren

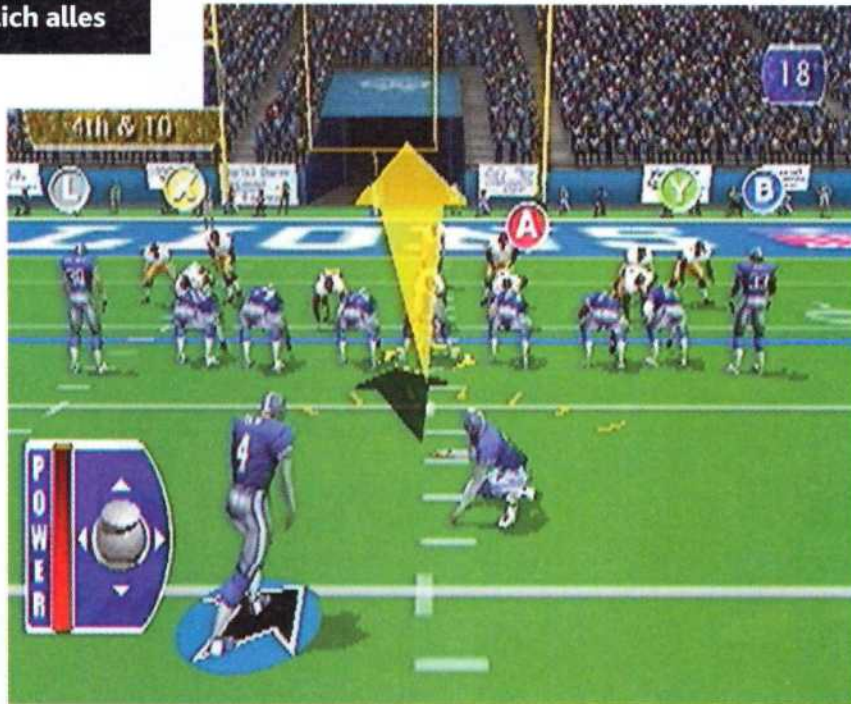
Fülle an Einstellungsmöglichkeiten auf. Beispielsweise läßt sich das komplizierte Regelwerk nach Belieben konfigurieren. Dazu gehört auch das schwere Vergehen Neutral Zone Infraction, was immer das auch bedeuten mag.

**Menü à la carte**

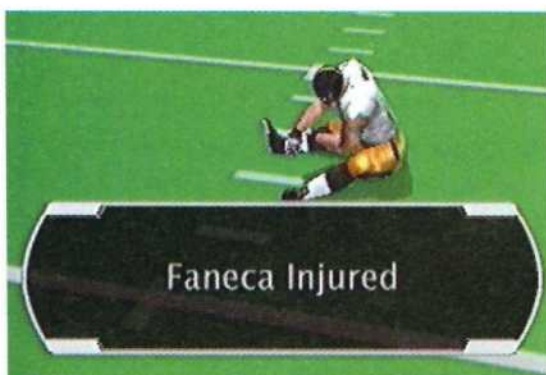
Wer Lust hat, darf ferner Petrus' Rolle übernehmen und die Wetterverhältnisse bestimmen. Selbst die Temperatur ist dabei einstellbar, was sich auf den Spielverlauf spürbar auswirkt. Spielen die Musterathleten bei Hitze, läßt die Kondition schneller nach, während klirrende Kälte den Atem sichtbar macht und die Konzentration mindert. Das Spiel ist ein kleines Meisterwerk. Egal ob Grafik, Präsentation, Spielbarkeit oder Ausstattung, *NFL 2K* verweist die Konkurrenz auf die Plätze. Ein paar Beispiele: *NFL 2K* spielt



**AffenArbeit**  
So schön, so groß haben wir Football noch nicht erlebt. Hier stimmt wirklich alles



## Mittendrin statt nur dabei: Das gilt bei NFL 2K absolut und besonders



**Versuchskamickel**  
Wie bitte? Wir haben doch gesagt, daß das hier kein Frauenfußball ist. Aufstehen, der Herr!

sich erfrischend einfach und ist dennoch sehr anspruchsvoll, da es neben den Standardaktionen noch situationsabhängige Spezialattacken gibt, die sich Profis zunutze machen können. Einzelne Spielzüge werden anschaulich und groß auf den Rasen projiziert.

### MiniStrategien

Wer will, kann sich die Spielzüge sogar nur auf dem VM anzeigen lassen, damit der menschliche Konkurrent nicht spickt (eine sehr gute Idee). Beeindruckend auch der technische Rahmen: Sämtliche Animationen sehen verblüffend authentisch aus, wobei der Gang der Spieler an Gorillas erinnert, die tags zuvor gelernt haben, aufrecht zu gehen. Dieser Realismus kommt vor allem bei den Tacklings zum Tragen: Statt wie Papierenten im Wind sofort umzufallen, kämp-

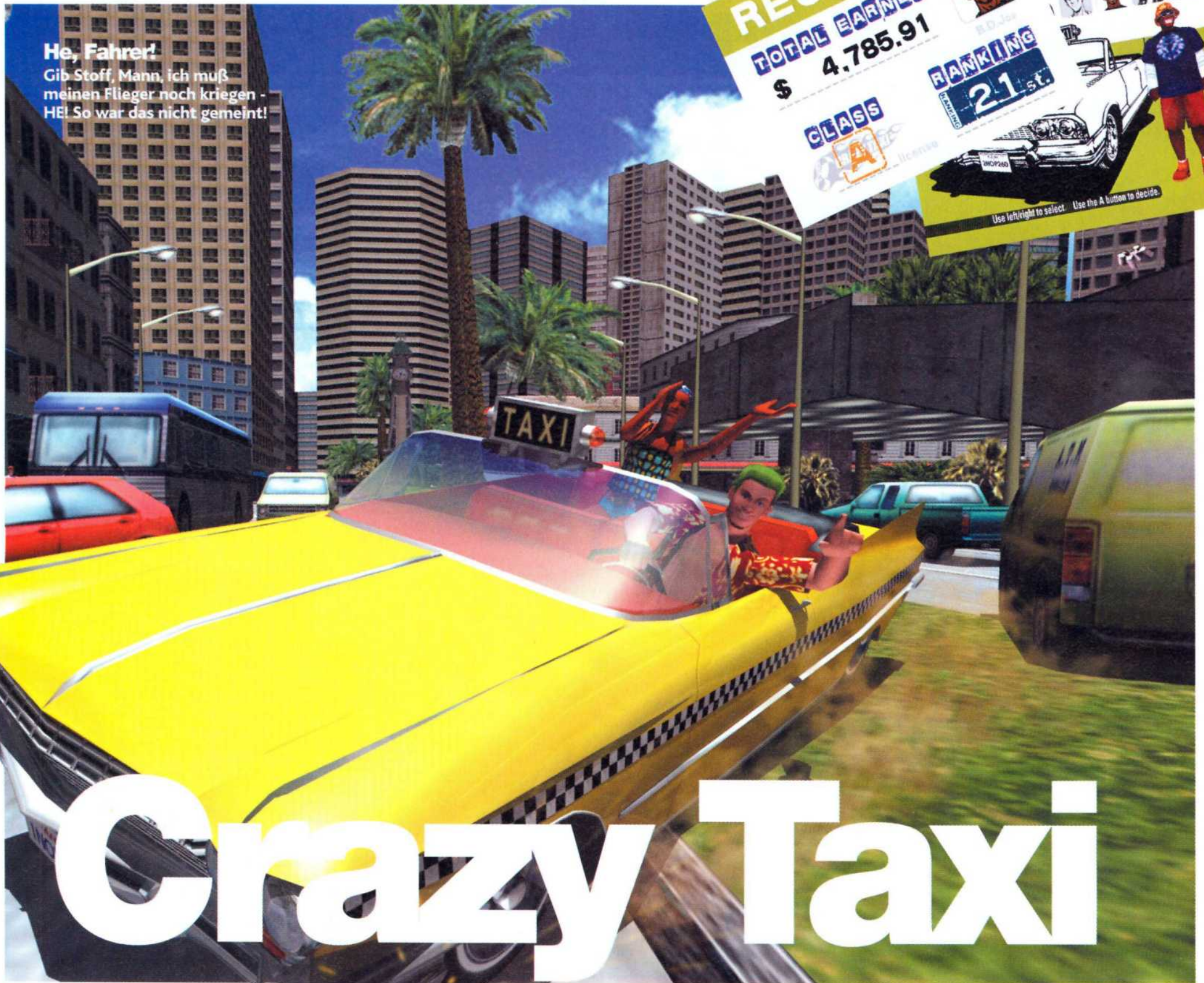
fen die Kontrahenten verbissen um den Ball. Gerade diese vielen kleinen, aber ungemein feinen Details machen die Klasse dieser Simulation aus.

Nun gut, das Spiel ist natürlich für den amerikanischen Markt entwickelt worden, und somit, nun ja, nicht immer voll verständlich für den Laien. Aber diejenigen, die Football lieben (und das sind ja auch hierzulande immer mehr), die sollten auf jeden Fall warten und sich dann die PAL-Version dieses Spiel kaufen. Aber Vorsicht: Ist nichts für Warmduscher. Lust bekommen? Mehr Informationen gibt's im umfangreichen Testbericht.

### Erster Eindruck

NFL 2K begeistert durch liebevolle Grafik, exzellente Spielbarkeit und wirklich innovative Extras. Hoffentlich bleibt das auch in der PAL-Fassung erhalten, damit es hier nicht zur Amputation des Spielspaßes kommt. Schaun mer mal...





He, Fahrer!  
Gib Stoff, Mann, ich muß  
meinen Flieger noch kriegen -  
HE! So war das nicht gemeint!

# Crazy Taxi

## KurzFassung

- **Titel:** Crazy Taxi
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Rennspiel
- **Spieler:** 1
- **Extras:** noch nicht bekannt
- **Erscheint:** Februar
- **Preis:** um 100 DM

Nach Rallye-, Formel 1- und ähnlich konservativen Autorennen wird es wirklich Zeit für etwas Außergewöhnliches. Hallo Taxi!

**Hellseher** Alexander Folkers

axifahrer haben es wirklich nicht leicht. Neben „Folgen Sie diesem Wagen“ und „Bringen Sie mich irgendwo hin“ hören sie oft den Spruch „Aber ein bißchen dalli, ich hab's eilig“. Wer sich als Passagier so in *Crazy Taxi* meldet, bekommt auch genau das, was er will: nämlich die Fahrt seines Lebens. Wie schnell, läßt sich aber mit alltäglichen Begriffen nicht umschreiben.

Sagen wir einmal so: Wenn ein dicker Panzer auf Rädern mit Düsenantrieb auf der falschen Seite in den Feierabendverkehr rast, hat man ungefähr ein Gefühl für dieses Spiel.

## BlechSchäden

Nachdem Zeit bekanntlich Geld ist, verfügen die Passagiere in *Crazy Taxi* über sehr wenig Geduld, weshalb der geeignete Fahrer sämtliche Verkehrsregeln und

Vorsichtsmaßnahmen über Bord werfen muß, um im Dschungel der Großstadt zu bestehen. Richtig viel Geld gibt's nämlich nur für den schnellsten Service. Allerdings geht dabei schon mal einiges zu Bruch: Wenn der schnellste Weg zur Straßenbahnhaltestelle quer durch ein Straßencafé führt, dann muß man da eben durch. Daß dabei auch mal ein paar Stühle, Tische und Sonnenschirme durch die Gegend fliegen, muß man halt abkönnen. Ab und an erwischt es vielleicht auch ein Werbeschild von FILA oder „Kentucky Fried Chicken“ – Product Placement der etwas anderen Art.

Zum Glück sind die Passanten sämtlich mit extrem guten Reflexen und akrobatischem Geschick ausgestattet: Unfalltote gibt es in *Crazy Taxi* keine. Allerdings sieht man auch nicht, wie hoch der Schaden ist, den man auf seinen wilden Fahrten anrichtet. Wäre zumindest interessant



**Augenschmaus**  
Crazy Taxi hat grafisch einiges zu bieten: Unglaublich detaillierte Städte – bis hin zur Werbung



**Wenn der schnellste Weg zum Ziel durch ein Straßencafé führt, dann muß man da einfach durch. Auch wenn dabei Tische, Stühle und Sonnenschirme draufgehen**



**Der Wahnsinn**  
Wenn der schnellste Weg ein Sprung von 200m ist, dann geht man halt in die Luft

gewesen. Dafür bekommt man sofort Bonusgelder für rasante Überholmanöver und Drifts ohne Kollisionen – und natürlich zusätzliches Geld und Zeitboni für besonders schnell durchgeführte Fahrten. Gerade die Zeit ist es, die dem Fahrer das Leben schwer macht. Schließlich liegt die Vergangenheit von Crazy Taxi im Arcade-Bereich, und bei einem Automatenenspiel kommt es auf möglichst hohe Geldausbeute in geringer Zeit an. Neu ist der Modus Crazy Box, in dem bestimmte Trainings-Aufträge ausgeführt werden

müssen. Spätestens nach diesen einführenden Missionen sollte man sein Taxi perfekt unter Kontrolle haben, um später im wilden Straßenverkehr auch eine Chance gegen LKW, ungeduldige Kunden und das gnadenlose Zeitlimit zu haben. Allerdings kommt auch ein wenig Planung nicht zu kurz: Farbige Kreise um die wartenden Passagiere geben an, wie weit diese gebracht werden wollen (grün sind lange Fahrten, gelb und orange mittlere, und rote Kreise deuten auf einen kurzen Ausflug hin). Sollte also nicht mehr wirklich viel Zeit auf dem Konto vorhanden sein, ist es sinnvoller, noch einen oder zwei kleine Aufträge auszuführen als einen großen, den man nicht mehr abschließen kann.

**Erster Eindruck**  
Superwitziges, schnelles Rennspiel mit viel Action. Grafisch brillant – ein weiterer Durchbruch für Dreamcast!



**Frauen Power**  
Wer meint, daß nur Männer Taxi fahren können, hat sich heftig geirrt





**LiegeMatte**  
Wenn der Ball hinter der Torlinie ist, dann kann man mal ausruhen



**KurzFassung**

- **Titel:** Virtua Striker 2 Vers. 2000.1
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** VGA-Box
- **Erscheint:** Januar
- **Preis:** um 100 DM

Blutgrätsche und stramme Waden: Segas unkomplizierte Spielhallen-Dribbelelei animiert Sesselsportler zu einer temporeichen Fußballfehde

**Hellseher** Ulf Schneider

**K**wischenbilanz Champions League'99/00: Dortmund und sein Maskottchen Skibby sowie die Leverkusener Pharmazeuten scheiden nach konsequent schlechten Leistungen bereits in der Vorrunde aus. Wer angesichts solcher Fußballdebakel seine angestauten Aggressionen abbauen möchte, findet in der Spielhallen-Umsetzung *Virtua Striker 2* das optimale Ventil. Im Gegensatz zu

Infogrames' *UEFA Striker* wurde das Regelwerk nämlich auf das Allernötigste zusammengestrichen, so daß man Fußball der rustikalen Art praktizieren darf, frei nach dem altbewährten Motto: Wenn er noch aufstehen kann, war es kein Foul.

**Schnell am Ball**

Ohne größeren Optionswirrwarr sucht man sich eines von 24 Nationalteams aus, und schon beginnt der Kampf um

den ledernen Rundling. Die Steuerung ist ebenfalls schnell erklärt: Drei Tasten sorgen für die Aktionen Paß, Flanke, Schuß sowie eine rotverdächtige Blutgrätsche, wenn man nicht im Ballbesitz ist.

Andere Fußballschmankerl wie akrobatische Fallrückzieher oder elegante Absatzticks steuert automatisch die CPU bei, wenn es zur jeweiligen Situation paßt. Wer angesichts dieser simplen Handhabung anspruchslosen Renterfußball erwartet, wird schnell eines Besseren belehrt.

*Virtua Striker 2* erfordert durch das hohe Spieltempo und die ausgefuchsten Gegner gute Reaktionen und viel Übung, um den Ball nicht allzu oft aus den eigenen Maschen fischen zu müssen. Auch an die dynamische Kameraführung muß man sich erst einmal gewöhnen, denn die rückt den Spielern ziemlich dicht auf das Trikot. Damit Pässe nicht beim Gegner oder im Aus landen, dient ein kleiner



**MannschaftsBild**  
Blond, aber nicht blöd:  
Die deutschen Virtua Striker-  
Vertreter gehören zu den  
stärksten Teams im Spiel



## Virtua Striker 2 verlangt keine Tastenakrobatik: Mit lediglich drei Tasten spult der Balltreter das gesamte Programm der hohen Fußballschule runter

Radarschirm als Orientierungshilfe. Sicher eine nette Idee, doch wer bitte schön hat im Eifer des Gefechts noch die nötige Ruhe, um im Gewusel aus schwarzen und weißen Flecken (die symbolisieren hier nämlich die Spieler) den Überblick zu behalten?

Da sich die teilnehmenden Akteure auf dem Rasen jedoch pflichtbewußt an die wenigen zur Auswahl stehenden taktischen Marschrouten halten, klappt das gefühlsmäßige Zuspiel mit der Zeit immer besser, und siehe da: Virtua Striker

2 macht nach anfänglichem Fußballfrust sogar richtig Spaß.

### Stimmung im Stadion

Das große Plus der gewagten Kameraführung zeigt sich in der Grafik. Kein anderes Fußballspiel bietet derzeit eine bessere Optik. Alle Polygon-Fußballer wurden aufwendig modelliert und mit authentischen Oberflächentexturen überzogen. Realismus auch bei der virtuellen Ballbehandlung: Egal ob dynamische Volley-

schüsse, Littbarski-Dribblings oder theatrales Winden vor Schmerzen, sämtliche Animationen wurden durch das bewährte Motion-Capture-Verfahren sehr real in Szene gesetzt.

Bei den deutschen Ballkünstlern hatten die detailverliebten Grafiker allerdings offensichtlich ein falsches Bild vor Augen. Nichts gegen blonde Germanen, aber über die antiquierte Mittelscheitel-Frisur à la Skibbe würde ich dann doch gerne mal ein Wörtchen mit den Programmierern reden. Im Soundbereich lagen die Japaner ebenfalls etwas daneben. Die feierliche Fanfarenmusik paßt eher zu einem Rollenspiel, und das Tor-Gekrächze klingt so, als würde jemand dem Kommentator in den Schritt greifen.

**Erster Eindruck**  
Das hohe Tempo und der schnörkellose Spielverlauf machen den Reiz dieser unkomplizierten Dribblelei aus.





Moment mal, sollte da nicht eigentlich nur *Evolution* stehen?

**D**och, doch, stimmt schon, denn während Ubi Soft mit Hochdruck die PAL-Version (mit 60Hz-Option) konvertiert, kommen Mag Launcher, Linear Cannon und der Rest der Crew in Japan erneut auf den Bildschirm. Und das schon im Frühjahr. Helden gehen halt gerne in Serie, nicht wahr?

Hersteller: Sega/Sting



# Evolution 2

### RückBlende

Schalten Sie wieder ein, wenn Sie wissen wollen, wie's weitergeht



## Fighting Force 2

Da wird doch wieder jemand zur Ader gelassen...

**O**kay, seien wir ehrlich. Das erste *Fighting Force* war furchtbar. Wer sich nicht daran erinnert – ist auch okay, man braucht das nicht unbedingt zu wissen. Warum man allerdings *Fighting Force 2* eine Chance geben sollte? Weil die Entwickler von Core anscheinend sehr, sehr lange auf der Playstation *Metal Gear Solid* gespielt haben. Und die Erfahrung, zusammen mit den eigenen Erfahrungen bei Titeln wie *Tomb Raider*, kommt jetzt zusammen in 22 Levels, in denen man sich durchschlagen muß... wir haben's noch nicht spielen können, wollen aber.

Hersteller: Eidos/Core Design



### KnallErbse

Hier wird scharf geschossen... und hoffentlich besser als beim ersten Teil



**SchrottReif**

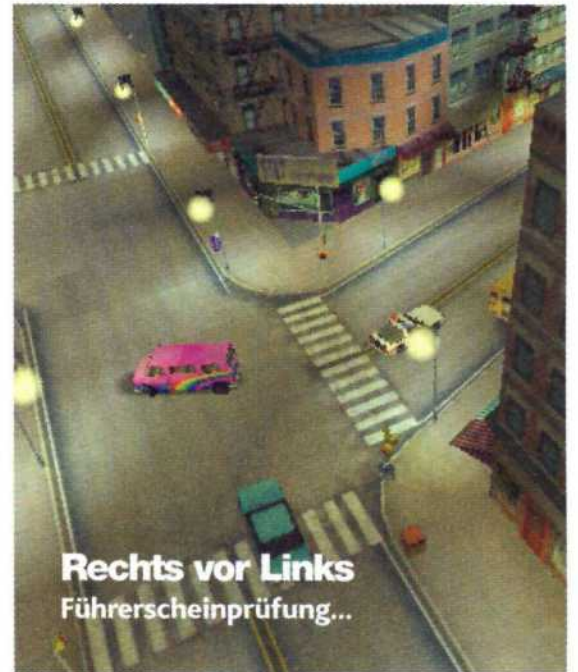
Wie's sich für schlechtes Fernsehen gehört... auf den Schrott damit

**Deadly Pursuit**

Die Straßen sicher machen ist unser Ziel...

**U**nd wieder ein Spiel mit einem langen Namen. Heißt nämlich eigentlich: *The World's Most Dangerous Police Chases*... Und dieser Name hört sich doch an, als ob man mal kurz bei RTL 2 reinschaut. Die dümmsten Autofahrer der Welt... Was man machen soll? Sich ans Steuer eines Streifenwagens setzen und in 75 Missionen den bösen Buben hinterherfahren. Hört sich an wie *Driver*, bloß verkehrt rum...

Hersteller: Fox/Teeny Weeny



**Rechts vor Links**  
Führerscheinprüfung...

**Dead or Alive2**

Gier. Lechz. Geifer. Ja, Beavis, das ist das Spiel...

**N**un, was kann man zu diesem Spiel sagen? Die Figuren sind wunderschön, und das sogar ganz echt, es ist ursprünglich ein Automatenpiel, und es geht darum, Leute zu verhauen. Nur, daß diese Leute hier im Zweifelsfall sehr knapp bekleidete Damen sind, bei denen man sogar einstellen kann, ob ihr Busen wippen soll (seltsam...). Okay, es ist schweinisch. Geben wir zu. Macht aber dennoch Spaß.

Hersteller: Tecmo

**KraftPaket**

Baywatch trifft Hulk Hogan. Aber wo ist nur David Hasselhoff?



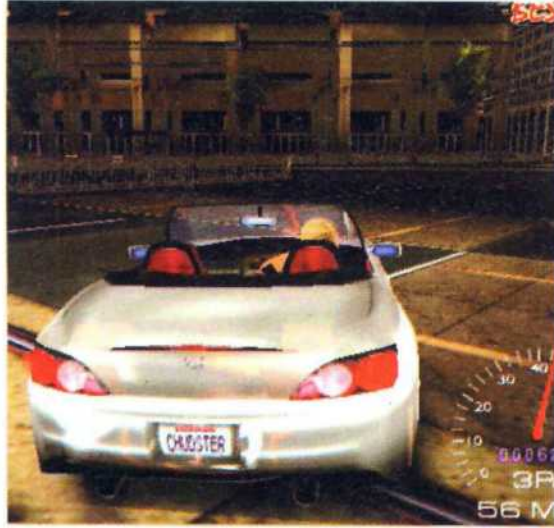


Ausflug ins Grüne? Nicht hier und heute, wir bleiben in der Stadt

**B**isher gab's nicht mehr von diesem Spiel als eine sogenannte Rolling Demo, also viel Bild, wenig Spiel, aber Sega hat uns mal die Alpha-Version spielen lassen. Wau! Dieses Spiel, wenn es denn fertig wird, hält das, was andere nur versprechen! Brillantes Rendering der Fahrzeuge und der Umgebungen von Tokio, San Francisco und London, und das Straßenrennen wird echt mit Radiomusik berieselt, inklusive Werbung. Wir wünschen allerdings, man hätte auch München aufgenommen...

**Hersteller: Sega/Bizarre Creations**

**AutoMobil**  
MSR könnte der Fun Racer für dieses Jahrtausend werden...



## Sega GT

Und noch ein Spiel gegen *Gran Turismo*...

**D**ie Entwickler in England werkeln an *MSR*; in Japan bastelt man aber ebenfalls, und zwar an der direkten Konkurrenz zu Sonys *Gran Turismo*. Über das Projekt ist noch nicht wirklich viel bekannt, außer daß es wahrscheinlich nicht von einem Sega-eigenen Entwicklerteam hergestellt wird. Nur die ersten Screenshots, die gibt's schon. Man hat schon mal die japanische GT-Lizenz, und das bedeutet mindestens 100 verschiedene Wagen. Außerdem soll das Spiel online-fähig werden... und das wäre dann der Himmel auf Erden.

**Hersteller: Sega**



**RennFieber**  
Links um die Ecke, rechts um die Ecke...



# Street Fighter III W Impact

Nachschlag gefällig?  
Keine Bange, haben wir

**W**as wären wir ohne *Street Fighter*? Capcom ist gerade dabei, den 97,5ten Teil in Japan fertigzustellen, diesmal unter dem Titel *W Impact*. Wiederum nur in 2D, was Markus ärgern wird, aber dennoch eines der Spiele, das wirklich den Titel *Kult* verdient. Warum? Weil es außer Le Cheffe noch so viele andere Wahnsinnige gibt, die immer noch in 2D prügeln wollen...

Hersteller: *Capcom*



**BodyBuilder**  
Wie gewohnt haben wir hier einen spielbaren Comic



**HalsSchmuck**  
Fürs Frühjahr empfehlen wir einen nackten Kämpfer...



# Giga Wings

Die Wahrheit ist irgendwo da draußen, und zwar in 2D

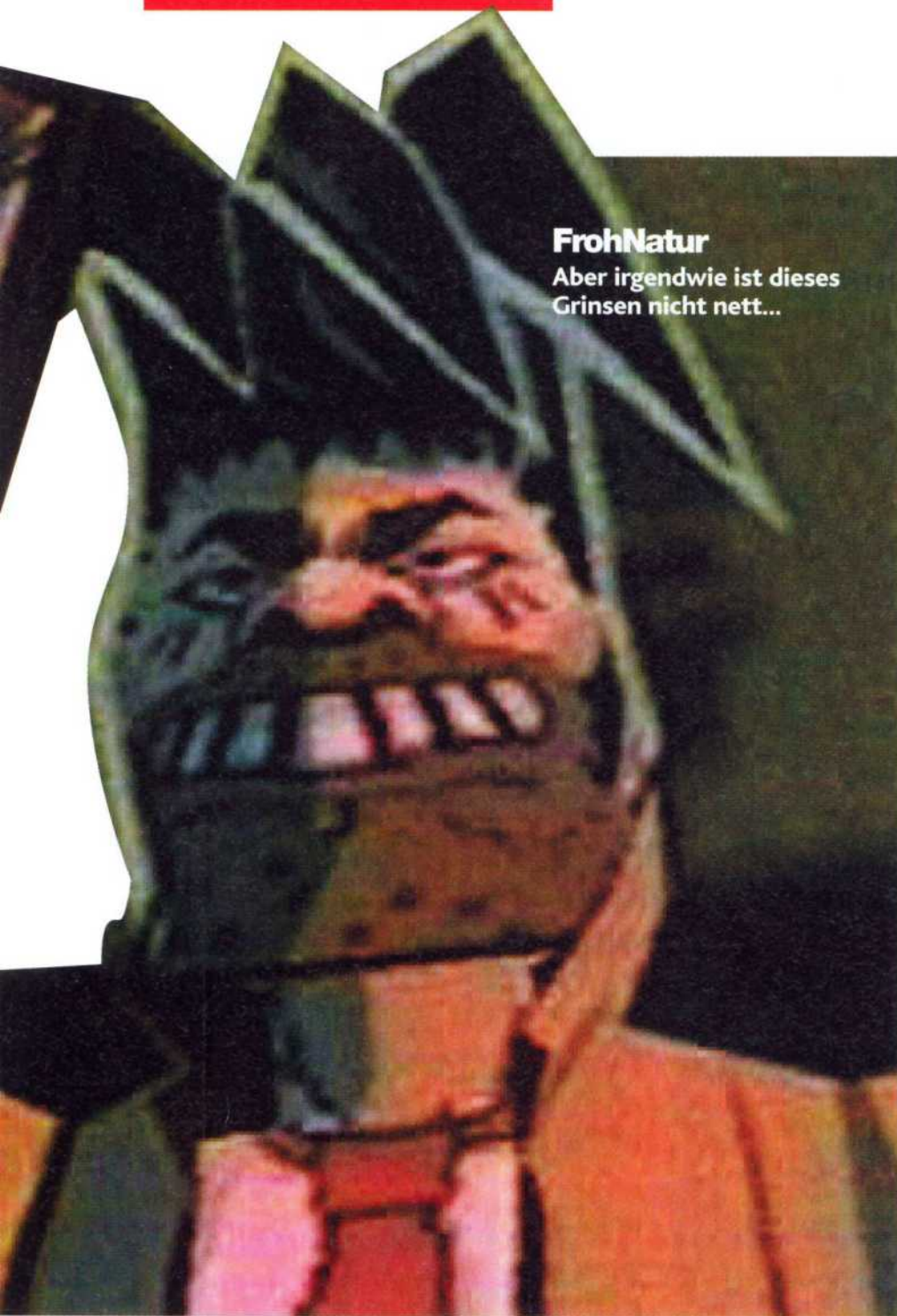
**O**b dieses Spiel, in Japan schon erschienen, nach Deutschland kommt? Irgendwie mag man bei Capcom 2D. Und das zeigt sich auch bei diesem Arcade-Shooter. Von oben schaut man, ob sein Raumschiff gegen die anfliegenden Alien-Horden auch ankommt. Gespielt haben wir's (die japanische Version), und wie üblich verfällt Thomas in Nostalgie und Markus entwickelt abgrundtiefe Abneigung. Ach, was waren das noch Zeiten, mit *Galaxy* und *Centipede*...

Hersteller: *Capcom*



**AngriffsWelle**  
Mehr Explosionen als beim *Millennium Soldier*...





**FrohNatur**  
Aber irgendwie ist dieses Grinsen nicht nett...

## Jet Set Radio

Sehr seltsam. Viel mehr kann man dazu nicht sagen

**J**et Set Radio ist ein Sega-Spiel, das aussieht wie ein MTV-Zeichentrickfilm? Zum ersten Mal vorgestellt auf der Tokyo Games Show, ist dieses Spiel eine äußerst skurrile Mischung aus Musikspiel und Action-Adventure. In Japan soll's im März kommen, in Deutschland... hmmm... vielleicht irgendwann...

Hersteller: Sega

**RennBrett**  
Nun wissen wir, was UZs Bono als Kind gemacht hat

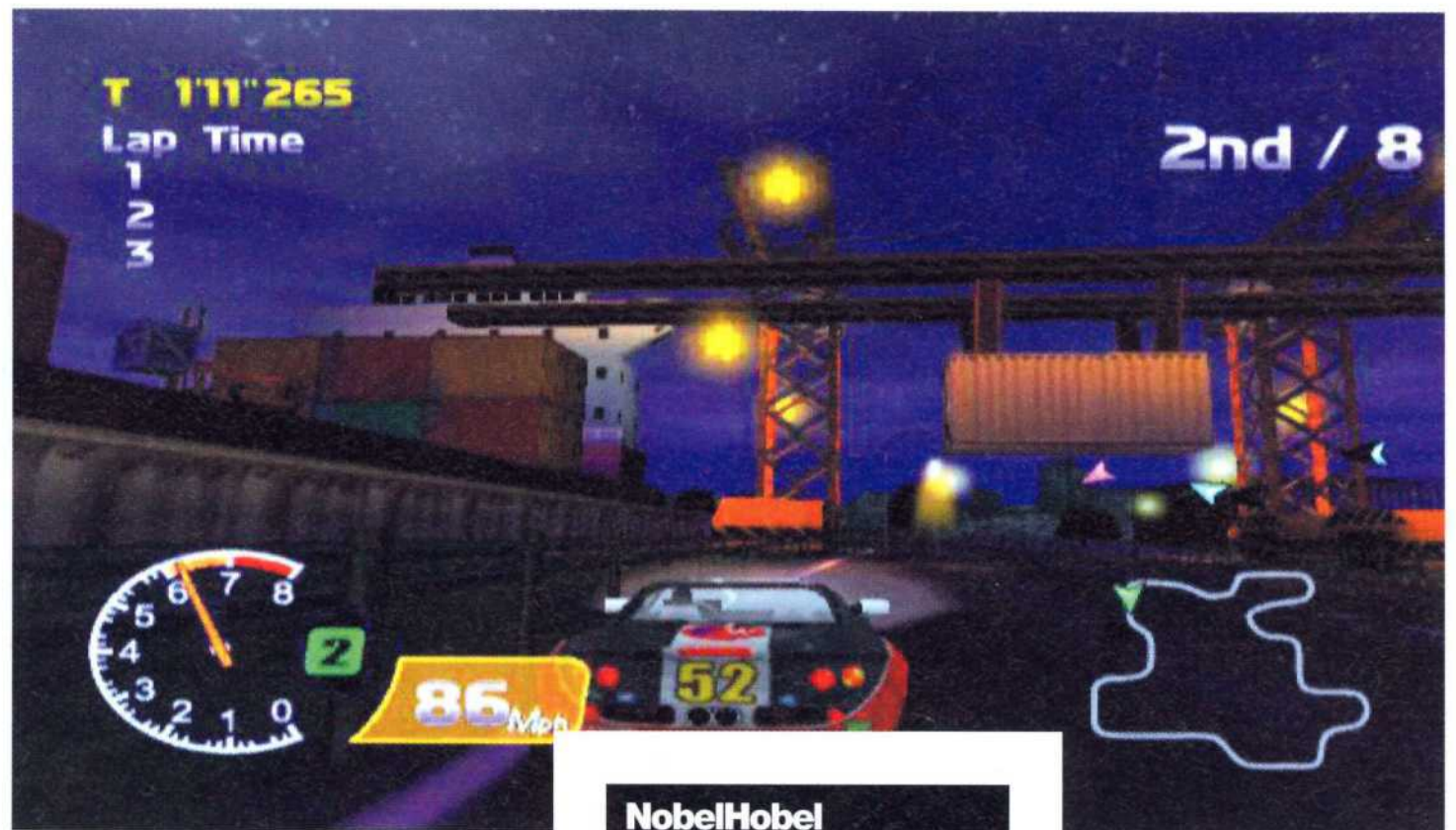


## Roadsters

Gentlemen, starten Sie bitte Ihre Motoren...

**G**anz genaues weiß man nicht. Dieses Spiel wird zeitgleich für N64, Playstation, Playstation 2 und natürlich Dreamcast entwickelt. Und es soll lizenzierte Autos haben – welche, das haben die Entwickler von Titus zwar noch nicht verraten, aber daß es verdammt gut aussehen wird, das verraten schon die ersten Screenshots der DC-Version, die wir ergattern konnten. Wieder ein Rennspiel, aber hoffentlich ein sehr gutes.

Hersteller: Virgin/Titus



**NobelHobel**  
Ein Spiel, mit dem man die freie Natur genießen kann...



# 4 Wheel Thunder

Da draußen, im Sand der Dünen, da sind sie wieder unterwegs...

**N**och ein Spiel, das mal unter anderem Namen bekannt war. *Xceleration* hieß das mal, bevor es von Midway gekauft wurde. Nun also Teil der *Thunder Racing*-Spieleserie. Was man kriegt? Vier Kategorien von Autos, die auf zwölf Strecken gegeneinander antreten, und zwar in einer Mischung aus *Sega Rally* und *Tokyo Highway Challenge*. Nur nicht auf Straßen. Aber da auch mit über 5000 Polygonen und einer Bildrate von 60 fps. Wir haben eine Alpha-Version mal angetestet, und das Fahrverhalten war wirklich vorbildlich bis jetzt, außerdem hinterlassen die Autos Reifenspuren im Sand. Es sind doch immer die Kleinigkeiten, die am meisten beeindrucken.

Hersteller: Midway/Kalisto



**AllRad**  
Schöner als *Buggy Heat*, und die Alpha fuhr sich auch besser



Sega Dreamcast (inkl. Modem)	490,00
Arcade Stick	95,00
Controller	65,00
Keyboard	55,00
Lenkrad	125,00
VMU-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	100,00
Cue Ball	100,00
Deadly Skies	100,00
Deep Fighter	100,00
D2	100,00
Dynamite Cop II	100,00
Evolution	100,00
Expandable	100,00
Fighting Force 2	100,00
Frame Grid	100,00
Formel 1	110,00
Get Bass inkl. Controller	190,00
Hydro Thunder	100,00
Incoming	100,00
Killer Loop	100,00
Marvel vs. Capcom	100,00
MDK	100,00
Metropolis	110,00
Millenium Soldier	100,00
Monaco Grand Prix 2	100,00
NBA 2000	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
Psychic Force	100,00
Ready 2 Rumble	100,00
Red Dog	100,00

Renaçade Racing	100,00
Sega Bass Fishing	180,00
Sega Rally 2	110,00
Shadowman	100,00
Slave Zero	100,00
Snow Surfers	100,00
Sonic Adventure	100,00
Soul Calibur	110,00
Soul Fighter	100,00
Southpark	100,00
Southpark: Chef's Luv Shake	100,00
Speed Devils	100,00
Street Fighter Alpha 3	100,00
Super Cross 2000	105,00
Suzuki Allstar Racer	100,00
Tokyo Highway Battle	100,00
Toy Commander	100,00
Trick Style	100,00
UFEA Striker	100,00
Vigilante 8	100,00
Virtual Fighter 3	100,00
WWS Attitude	100,00
World League Soccer	100,00
Worms Armageddon	100,00



Virtua Striker ..... 100,00



House of the Dead 2 ..... 100,00

# ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES



Alle Sendungen  
Versandkostenfrei!

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m<sup>2</sup> Ladenfläche

[www.orderintime.com](http://www.orderintime.com)

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

neu! Bestell-Hotline 01 80-5 77 88 00

Theodor-Kress-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmittel)



Lieferbedingungen: + 3,50 DM Rücknahme, 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

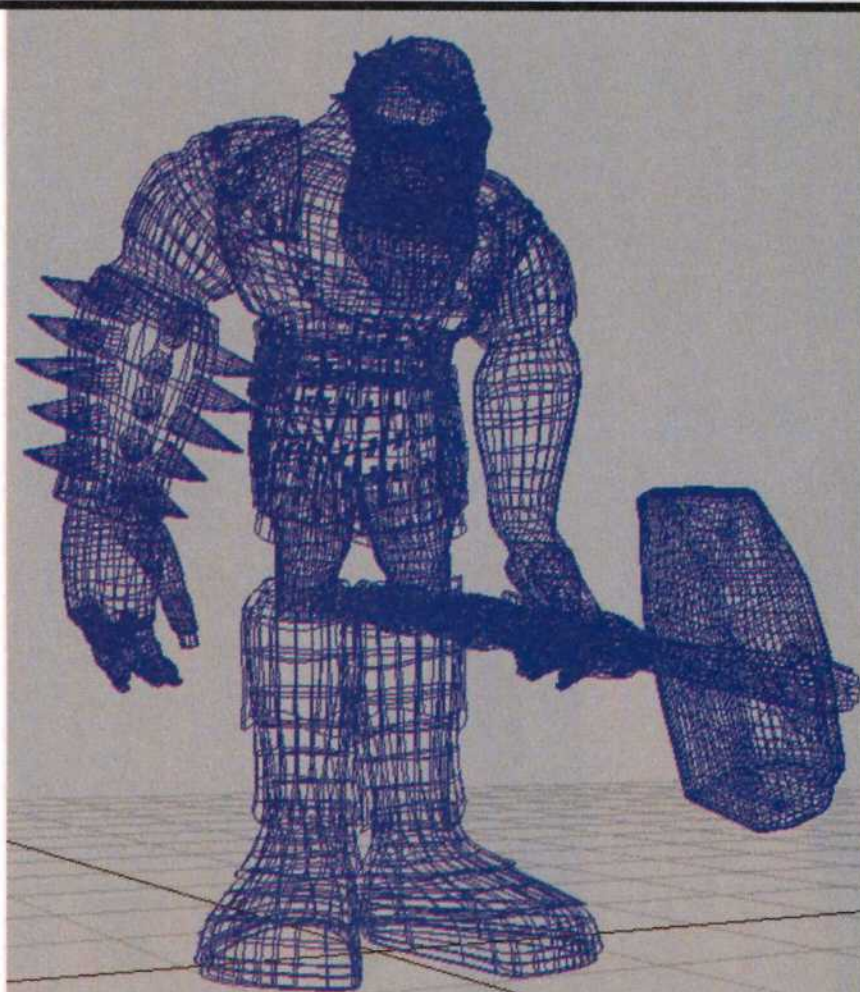
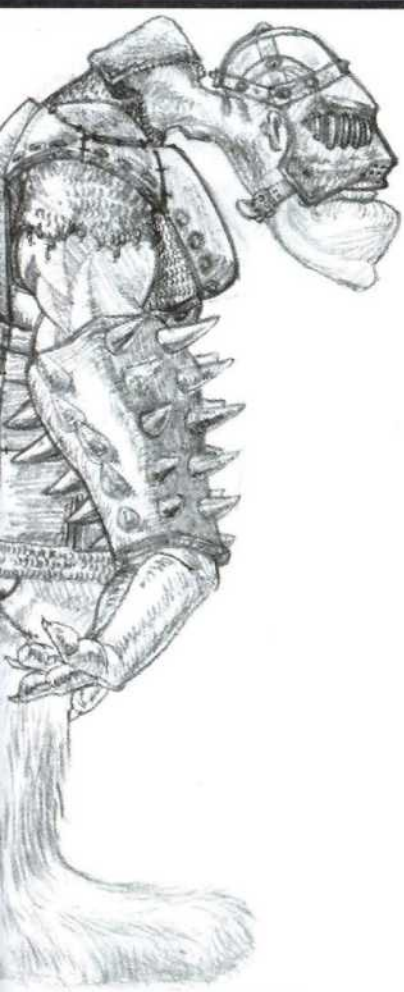
GROSSHANDEL Telefon	nur für Händler!!!	
	07 11 . 22 29 10 - 10	07 11 . 22 29 10 - 20



# Fleisch & Blut

**HammerWerfer**

Dieser Ork zeigt uns, wo  
der Hammer hängt. Er  
macht jeden Helden platt



Gar grauslich starrt mich der Ork aus finsternen Augen an und knurrt bedrohlich. Doch bevor er dies tun kann, müssen ihn die Westka-Programmierer erst zum Leben erwecken

**Chronist**  
Markus Hermannsdorfer



Computerspiele und Filme wachsen immer mehr zusammen. Deshalb gleicht ein Besuch bei Westka in Köln mehr einer Führung durch die Bavaria-Filmstudios als der Besichtigung einer Softwarefirma. Grafiker zeichnen Landschaft und Kreaturen auf Papier, entwickeln Storyboards und erwecken beides auf Silicon-Graphics-Workstations zum Leben. In einem Tonstudio werden Stimmen synchronisiert, Geräusche wie Schritte oder Knurren eingefügt sowie der Soundtrack komponiert. Am Ende werden alle Teilkomponenten zu einem Spiel zusammengeflickt. Wie so etwas im einzelnen aussieht, soll hier näher beschrieben werden.

### Monster im Kopf

Obwohl der Bildschirm noch schwarz ist, wurde unser Ork längst geboren – nämlich im Kopf von Sascha Hussok, dem geistigen Vater von *Arcatera*. Um dem Grafiker mitzuteilen, wie das Monster am Ende aussehen soll, liefert Sascha zunächst eine Beschreibung des Charakters. Auf mehreren

Din A4-Seiten werden Bewegung, Aussehen und die Gegend, in der sich das Monster bewegt, genau festgelegt. Bei den Helden und sprechenden NPCs kommen noch spezielle Charaktereigenschaften, wie beispielsweise ein Hang zum Stehlen oder Religiösität, hinzu.

Diese Charakterbeschreibungen sind sehr detailliert, jeder Haarkamm und jedes Kleidungsstück wird abgehandelt. Für die verschiedenen Orte gilt das gleiche. Um möglichst große Realitätsnähe zu erreichen, werden Orte und Charaktere historischen Vorbildern nachempfunden. Kleidung erfüllt beispielsweise immer einen Zweck. Eine Kriegerin mit Dekolleté à la Dolly Buster erfreut zwar männliche Spielerherzen, allerdings wären solche Heldinnen ziemlich verwundbar. Die Diebin dagegen versucht ihr Opfer abzulenken. Und warum sollte die Holde das nicht mit den Waffen der Frauen tun?

Nachdem jetzt feststeht, wie alles auszusehen hat, wird es von den Grafikern auf Papier ausgearbeitet. Hier kommt Tilmann Wendt, der Lead Graphic Artist, ins Spiel. Er versucht



**GruppenBild**  
Die Heldenpose beherrschen unsere Kämpfer schon recht gut



## PaulanerMuskel

Keine Frage, wer das Faß Bier auf der letzten Party geleert hat

► nun aus den niedergeschriebenen Szenen Bilder zu zeichnen. Wichtig für die Grafiker ist es, nicht nur eine Personen-, sondern auch eine Charakterbeschreibung zu haben. Eigenschaften und Hintergrundgeschichte jeder Figur sollen auch in deren Aussehen mit einfließen. Einer der pessimistischen Charaktere im Spiel ist Sylvien Daroth. Sie träumte zeitlebens davon, eine große Kämpferin zu werden und Abenteuer zu erleben, doch in Wirklichkeit kam sie nie über die Kasse ihres Waffenladens hinaus.

Für die verschiedenen Orte wurde ein weiterer Grafiker hinzugeholt, nämlich Stefan Eling. Verschiedene architektonische Stile werden ausprobiert und in Einklang mit den Ideen in Sascha Hussoks Kopf gebracht, um am Ende eine abenteuerliche, aber doch realitätsnahe Umgebung zu bekommen.

## Jetzt geht's los

Weil man auf dem Fernsehschirm am Ende etwas anderes sehen soll als Strichmännchen, muß jetzt jemand her, der Ahnung von Computergrafik hat. Deshalb holte man sich mit Tobias Richter den deutschen 3D-Guru überhaupt ins Haus. Für *Arcatera* benutzen Tobias und sein Team Silicon-Graphics-Workstations mitsamt den Programmen „Maya“ und „Alias“. Während die Charaktere in derzeitigen 3D-Spielen aus einigen tausend Polygonen bestehen,

besitzt jede Figur in *Arcatera* mehrere hunderttausend. Die aufwendigsten haben mehr als eine halbe Million!

Noch extremer sieht es bei den Orten aus. Jeder von ihnen besteht aus bis zu zehn Millionen Polygonen – Daten, die nicht einmal *Shenmue* vorweisen kann. Einziges Problem dabei: So etwas kann derzeit noch nicht in Echtzeit gerendert werden. Eine Entscheidung mußte also her: Entweder ein Echtzeit-3D-Spiel mit frei beweglichen Kameras, aber dafür erheblich weniger Details, oder vorgerenderte 2D-Hintergründe, in denen sich die Helden wie in einer echten dreidimensionalen Umgebung bewegen können. Westka entschied sich für die zweite Möglichkeit. Trotzdem schaffte es das Richter-Team, den Orten Leben einzuhauchen. Gras und Bäume bewegen sich im Wind, Staubpartikel tanzen im Lichtstrahl, Tiere laufen über die Straße und vieles mehr. Nach der Übertragung in die SGI-Workstations ist langes Warten angesagt. Eine einzelne Charakter-Animationssequenz frißt zwischen fünf und zehn Stunden Rechenzeit, und alleine davon gibt es in *Arcatera* über 5000!

## Modell gesucht

Die anfangs beschriebenen Papierzeichnungen werden eingescannt und wie bei einem Leuchttisch in den Hintergrund gelegt. Im Vordergrund sieht der Grafiker die Oberfläche



## Die Orte leben richtig. Helden und Monster natürlich auch

des Renderprogrammes „Maya“. Entlang der Skizze legt er zunächst eine Profilkurve an. Diese wird vom Programm in ein dreidimensionales, aus vielen Polygonen bestehendes Drahtgitter-Modell umgewandelt. Anschließend werden künstliche Lichtquellen und Kameras definiert. Im „Shading-Modus“ wird das Modell mit einer grauen Oberfläche überzogen, um die Wirkung der Lichtquellen auf das Objekt zu testen. Zu guter Letzt wird dem Charakter eine eigene Haut verpaßt. Der Körper wird mit einer Textur, also einer Grafik, umwickelt. Die Orte werden im Prinzip genauso erstellt, nur wurde hierfür das Programm „Poweranimator“ verwendet. Für einen Charakter benötigen die Computergrafiker zwischen 5 und 14 Tage, ein Ort beansprucht etwa 10 bis 12 Tage.

### Beweg dich, Schurke!

Schön sehen sie aus, unsere Monster und Helden. Aber leider handelt es sich nur um Standbilder. Der nächste Schritt besteht darin, ihnen Leben einzuhauchen. Die Grafiker versehen die Figur mit sogenannten Bones, einer Art Skelett. Durch inverse Kinematik können die Gliedmaßen lebensecht bewegt werden. Jede Animation wird aus acht verschiedenen Perspektiven gerendert, um im Spiel möglichst freie Bewegungen zu ermöglichen. Natürlich müssen die Animationen auf den Fernsehbildschirm eingepaßt werden. Die Schläge mit dem Langschwert gerieten anfangs regelmäßig aus dem Blickfeld. Doch anstatt dem Abenteuerer ein Kurzschwert in die Hand zu drücken wurden die Grafiker so lange bedrängt, bis das Schwert auf dem Bildschirm blieb. Besonderer Wert wird

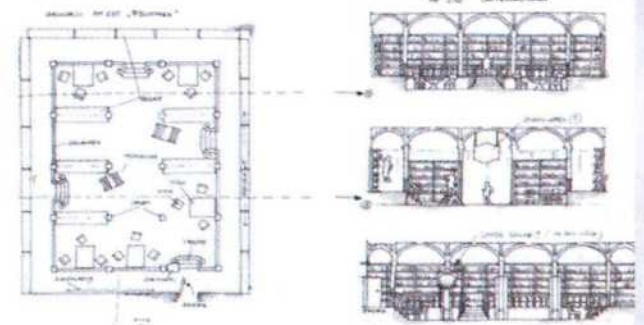
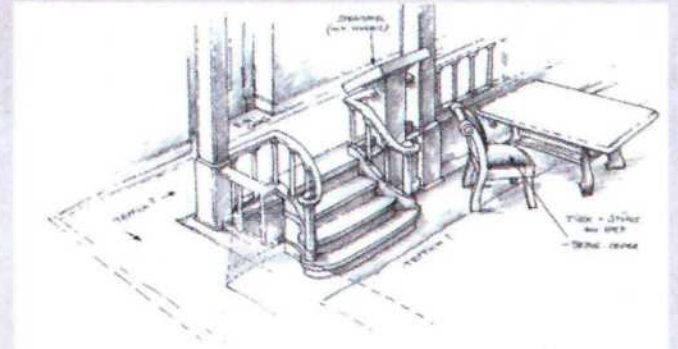
auf die Mimik der Charaktere gelegt. Damit diese im Spiel Gefühle zeigen und lippen-synchron sprechen, wurden sogenannte „Blendshapes“ entwickelt, die das Gesicht in verschiedenen Gemütszuständen zeigen und beliebig miteinander kombiniert werden können. Da lacht der Ork – und der Abenteuerer wundert sich.

### Scotty, beamen Sie mich rein

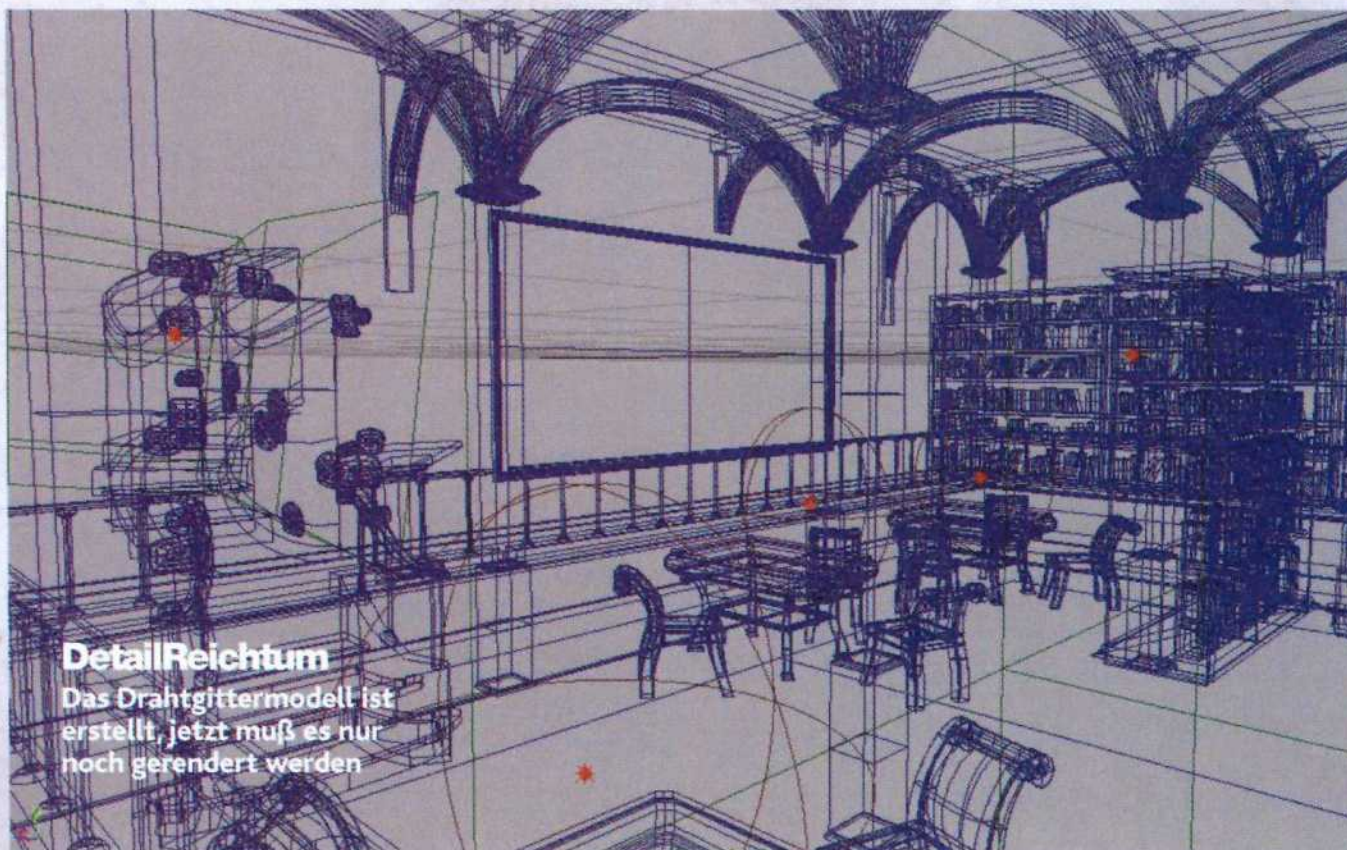
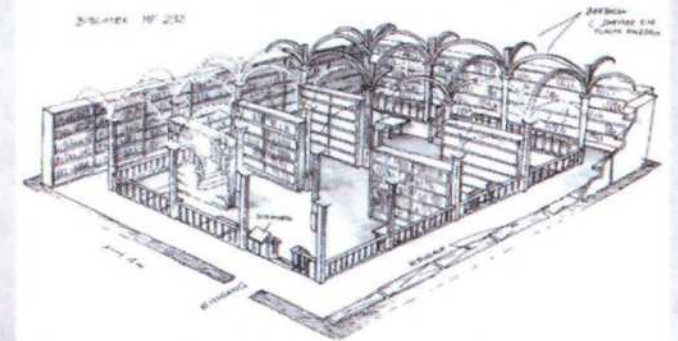
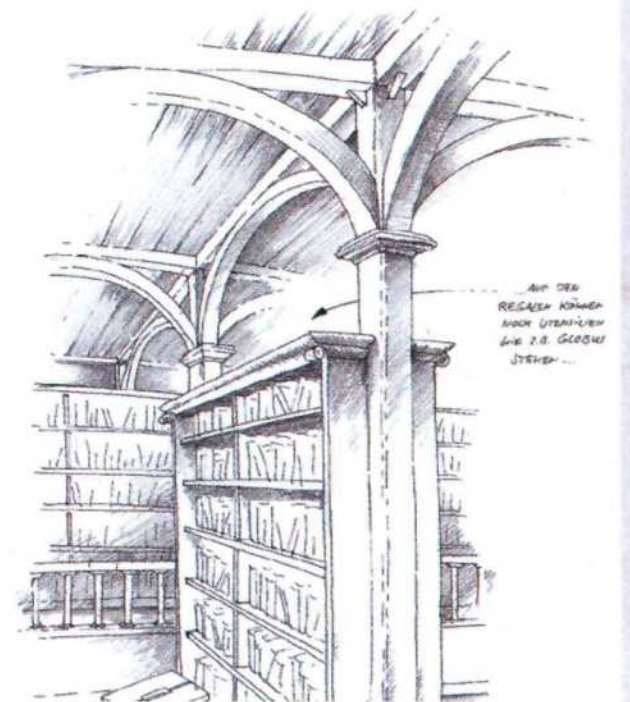
Nachdem wir jetzt Orte und Figuren haben, muß beides miteinander kombiniert werden. Einfach den Zwerg in die Mine zu werfen ist da wohl etwas zu wenig, obwohl es nett aussieht, wie er durch den Himmel und über Lavaströme läuft, ohne Schaden zu nehmen. Hier kommt eine sogenannte Location-Einrichtung ins Spiel, wo unter anderem die Kollisionsabfragen eingebaut werden. Ein gegen die Mauer laufender Abenteuerer soll sich schließlich richtig doll wehtun. Es wird festgelegt, wohin und wie weit sich der Charakter an diesem Ort bewegen kann. Um den 3D-Eindruck aufrechtzuerhalten, muß die Figur auch kleiner oder größer werden, je nachdem ob er in das Bild hinein- oder herausgeht. Eine Maske sorgt dafür, daß Gegenstände den Helden verdecken oder umgekehrt. Den letzten Schliff erhalten die Charaktere durch die richtige Anpassung an ihre Umgebung. Sie erhalten einen Schatten, werden auf die Lichtverhältnisse der Örtlichkeit abgestimmt und durch Anti-Aliasing an den Kanten geglättet. So fügen sie sich nahtlos ins Gesamtbild ein und wirken nicht wie nachträglich hineinkopiert.

### Not enough Memory

Zu dumm. Jetzt haben wir ein supertolles Rollenspiel gebastelt, aber wie bringen wir es zum Laufen? 800 CDs sind gefüllt, selbst nach Verwendung aller gängigen Komprimierungsverfahren dürften sich PC-Besitzer immer noch auf 40 - 50 prall gefüllte CDs freuen. Es muß also ein eigenes Komprimierungs-



MF 232 REGAL MIT SPEICHER + DECKENANSTRUKTUR



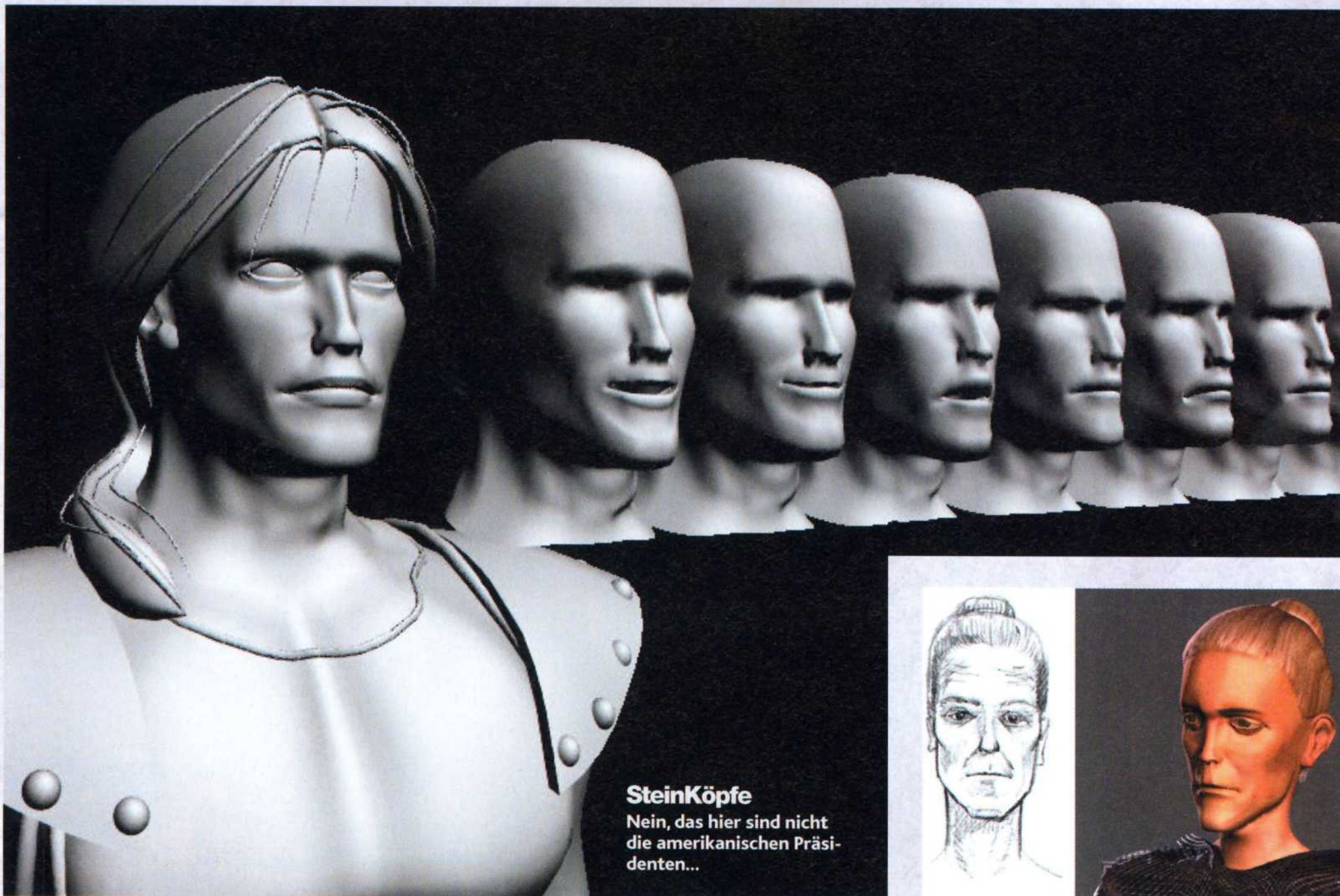
#### DetailReichtum

Das Drahtgittermodell ist erstellt, jetzt muß es nur noch gerendert werden



#### StadtPlanung

Bis zur fertigen Stadt ist es ein langer, langer Weg



**Steinköpfe**  
Nein, das hier sind nicht die amerikanischen Präsidenten...



verfahren entwickelt werden, damit dem Spieler beim CD-Wechseln nicht beide Arme abfallen. Dazu kommt das Problem, daß die Dateien relativ schnell wieder entpackt werden müssen. Die Programmierer leisteten ganze Arbeit, Arcatera wird auf dem PC voraussichtlich fünf CDs belegen, auf Dreamcast kommt das Spiel mit zwei GD-ROMs aus.

## Nachtigall, ich hör dir trapsen

Nach Fertigstellung des Spiels muß es jetzt noch vertont werden. Die Arbeit der Musiker beginnt relativ spät, da Soundtrack und Effekte passend zum Bild komponiert werden müssen. Jeder Stadtteil sowie der Wald besitzen eine eigene Hintergrundmusik. Dazu kommen Musikstücke für die Innenräume. Jedes der Stücke ist mehrere Minuten lang und abwechslungsreich angelegt, um zu verhindern, daß der Spieler nach der dritten Wiederholung die Lautsprecher zudreht. Die Musik wird ausschließlich mit Naturinstrumenten erzeugt, um dem Fantasy-Charakter von Arcatera gerecht zu werden.

Damit sich die Charaktere miteinander verständigen können, muß ihnen ein Synchronsprecher ihre Stimme leihen. Die Auswahl des Sprechers ist nicht einfach, auch hier wird Sascha Hussoks Charakterbeschreibung bemüht, um jeder Figur eine passende Stimme zu geben. Viele Sprecher wurden bereits gecastet, darunter befinden sich bekannte

## Gegen die Mauer laufen muß richtig doll wehtun

Namen wie Norman Matt und Alexander Schottky. Der Druide Woolenar, quasi die Hauptfigur des Spiels, wird von Hans Paetsch gesprochen, der durch viele Hörspiele und Märchenplatten bekannt ist.

Zuletzt werden die Samples in ein passendes Stereopanorama eingefügt. Wenn sich jemand entfernt, werden die Schritte leiser, in einem Gewölbe hallen sie in Echtzeit nach. Bewegt sich eine Figur von links nach rechts, erklingen ihre Schritte zuerst im linken Lautsprecher lauter, wandern zur Mitte und anschließend weiter zum rechten Lautsprecher. Bei manchen Szenen entsteht so fast der Eindruck von Dolby Surround.

## Fortsetzung folgt

Im nächsten Teil des Arcatera-Tagebuches kommen die Programmierer zu Wort. Es werden die Leute vorgestellt, von deren Arbeit im Spiel am wenigsten zu sehen ist, ohne die es Arcatera aber überhaupt nicht gäbe.



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

**StraßenSchäden**  
Vorsicht, tiefe Spurrillen:  
Hier scheint ein Panzer  
durchgefahren zu sein



# Pannenhelfer

Keine Panik: Anruf genügt – und wir helfen Dir weiter



# Dreamcast™

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

# HOTLINE

# 0190 / 87 32 68 46

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

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

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

### NetzAnschluß

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

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

### NotRuf

**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

#### Hotline

- 0190 / 87 32 68 46 (Spiele)
- 0190 / 88 24 18 86 (Internet)
- Der Anruf kostet 3,63 Mark pro Minute
- Minderjährige sollten vorher die Erlaubnis eines Erziehungs berechtigten einholen
- **Dreamcast**  
Das Offizielle Magazin  
Future Verlag GmbH  
Rosenheimer Straße 145 h  
81671 München  
ODCM@future-verlag.de



### KopfNuß

Wenn Du nur mit Helm fährst...



### BißFest

Wenn sie nicht beißen wollen...



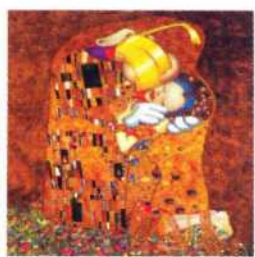
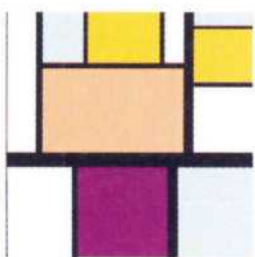
### AutoPanne

Wenn der Wagen zum Monster wird...



### FachChinesisch

Wenn Du kombinieren willst...



# RayMan 2

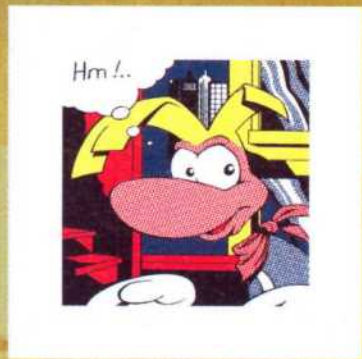
# Ein Held ohne Arme und Beine, aber mit magischer Faust und flinken Füßen: Das ist *Rayman*

**Chronist**  
Alexander Folkers

**V**or einigen Jahren erstaunte Ubi Soft die Fachwelt mit einem – für französische Entwickler – ungewöhnlich ausgefeilten Jump'n'Run: *Rayman* legte den Grundstein für eine Serie knallbunter, fesselnder und zum Teil äußerst anspruchsvoller Spiele in einer phantastischen Welt. Während die erste Version nicht für Dreamcast umgesetzt wurde, wird der Nachfolger im März auf der Sega-Konsole für heißgespielte Daumen sorgen.

Für alle, die Raymans Welt nicht kennen, hier ein kleiner Überblick über das, was in der Dreamcast-Version auf die Spieler zukommt: Die Welt hat ein Herz, durch das sie zusammenge-

halten wird. Das Herz selbst besteht aus tausend gelben Lums, kleinen gelben Kügelchen mit Flügelchen. Die bösen Robo-Piraten um den Fiesling Klingensbart haben das Herz nun an sich gerissen und damit die gesamte Welt in ein gefährliches Chaos gestürzt. So ganz nebenbei haben sie noch tausende Bewohner der sonst friedlichen Welt gefangengenommen, um sie als Sklaven zu verwenden. Auch Rayman befindet sich unter den Häftlingen – bis er mit der Hilfe seines Freundes Globox und der Voraussicht der weisen Fee Ly entkommen kann. Seine Aufgabe ist es nun, den Piraten die Lums wieder abzugeben, die vier magischen Masken des Weltbewußtseins Polokus zu finden und überhaupt alles

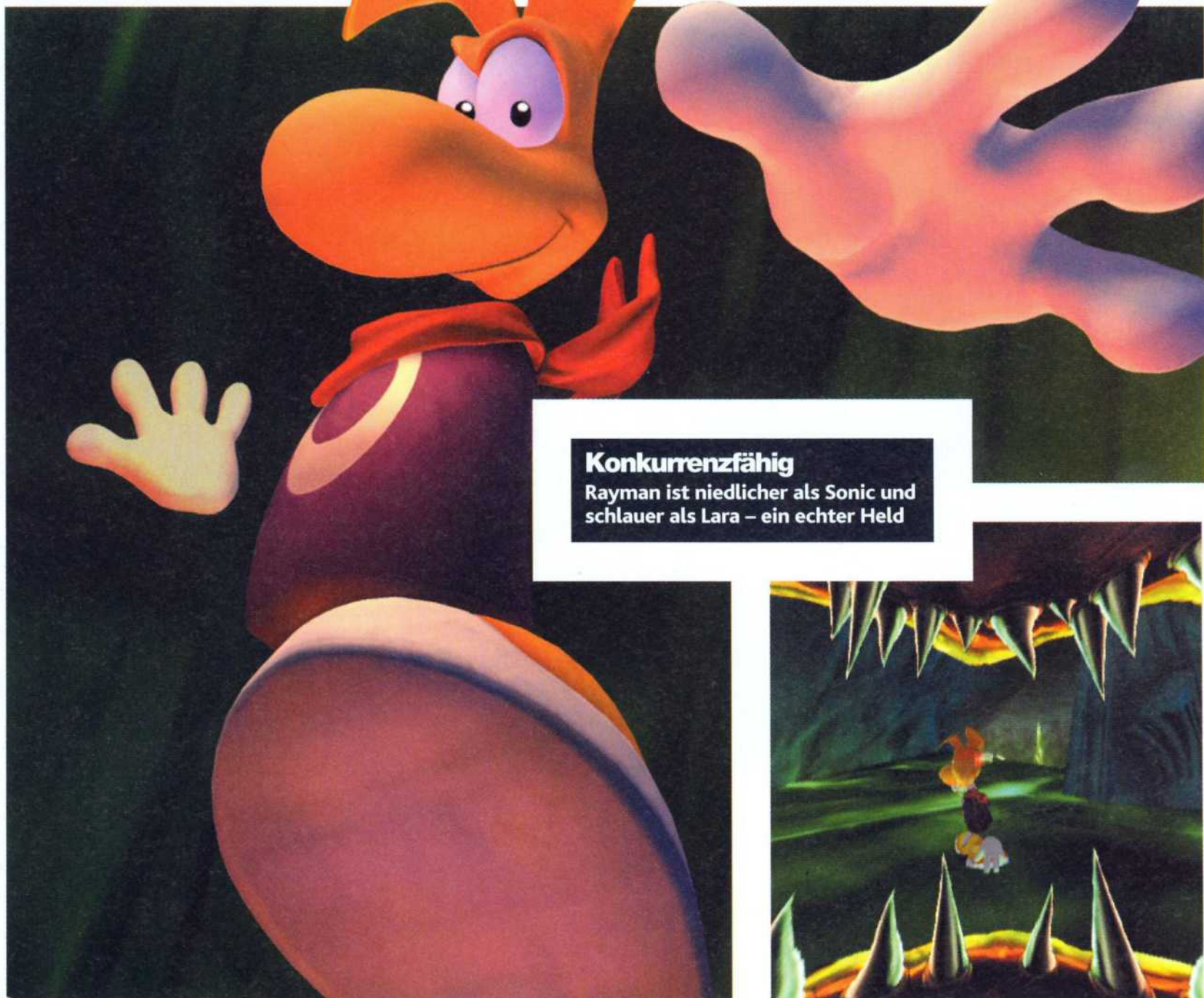


## KunstSchatz

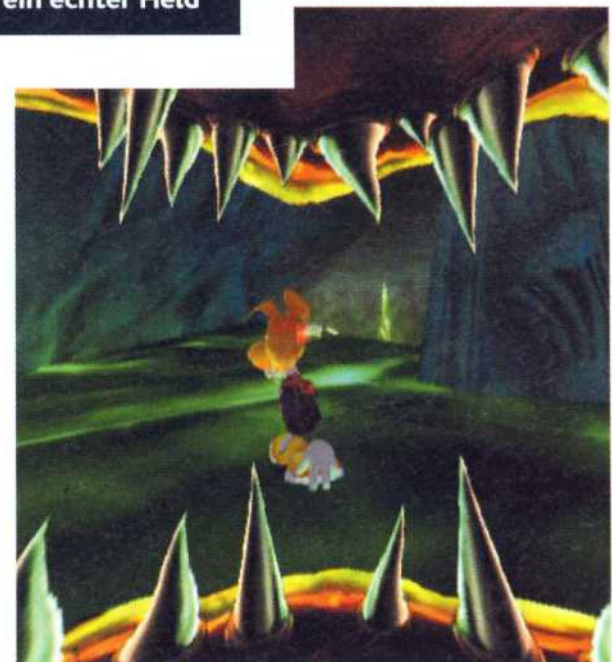
Wie man an den Bildern erkennt, wurde Rayman schon von den besten Malern portraitiert... unter anderem von Dali



**ZuckerPuppe**  
Die gute Fee Ly versorgt Rayman mit neuer Kraft



**Konkurrenzfähig**  
Rayman ist niedlicher als Sonic und schlauer als Lara – ein echter Held



**Miesling**  
Klingenbart führt seine Robo-Piraten in die Schlacht, um die Welt zu erobern

daranzusetzen, daß die Welt wieder ein friedlicher Ort wird. Dazu gehört auch, die Gefangenen in den Piratenkäfigen zu befreien, die überall in den verschiedenen Welten versteckt sind.

## Vielfalt der Kräfte

Um sein Abenteuer auch erfolgreich hinter sich zu bringen, stehen Rayman neben seinen Freunden auch noch eine Menge unterschiedlicher Kräfte zur Verfügung. Er kann Fieslinge auf größere Entfernung mit Hilfe seiner magischen Faust ausschalten, indem er kleine Energiebälle wirft. Im späteren Spielverlauf erhält er dazu noch die Fähigkeit, die Energie zu sammeln, um einen „Schuß“ mit extra viel Power abzugeben.

Manchmal findet er auch goldene Fäuste, die ihm so lange sehr große Schußkraft verleihen, bis er dreimal getroffen wurde. Wenn das immer noch nicht reicht, kann Rayman in manchen Gegenden herumliegende Fässer mit Schießpulver aufsammeln und herumtragen, um sie auf Hindernisse oder Gegner zu werfen.

An vielen Orten hängen violette Ringe in der Luft – ebenfalls Lums, aber von einer anderen Sorte als die Weltherzen. Mit seiner Faust kann Rayman eine magische Verbindung zu diesen Lilalums herstellen und sich in bester Tarzan-Manier herumschwingen. An manchen Stellen muß unser Held die Lums aber erst aus Käfigen befreien, um sich an sie zu hängen.

Rayman ist wohl der einzige Held in der Geschichte der Computer- und Videospiele, bei

## WeltWeit

Um einen kleinen Vergleich zwischen den verschiedenen Welten zu ermöglichen, die allgemein bekannt sind, sind hier die wichtigsten Unterscheidungsmerkmale aufgeführt. Ähnlichkeiten mit lebenden Personen sind nicht zufällig – und durchaus beabsichtigt...



**Raymans Welt**



**Veronas Welt**



**Welt der Wunder**

<b>Hauptfigur</b>	Rayman	Verona Feldbusch	Hendrik Hey
<b>Bestandteile</b>	Lums	Plüsch	Fakten
<b>Blickfang</b>	Farben überall	Dekolleté	cooler Stil
<b>Plattform</b>	Dreamcast	RTL	Pro.7
<b>Anspruch</b>	knackig-schwer	Hä?	populärwissenschaftlich

## Rayman 2 bietet nur auf Dreamcast einen Vier-Spieler-Modus

dem man nicht genau sagen kann, ob das nun Ohren oder Haare sind, die aus seinem Kopf wachsen. Die Unterscheidung ist allerdings rein akademisch, da er was-auch-immer-es-ist voll unter Kontrolle hat und damit einen unnachahmlichen Stunt vollbringt: Er fliegt. An vielen Stellen der Welt tun sich endlose Abgründe auf, die mit weiten Sprüngen überbrückt werden wollen. Ein Fehltritt wäre hier fatal – Rayman versetzt einfach seine Haar-Ohren in Rotation und verwendet sie wie einen Hubschrauber.

### Nur für Dreamcast

Während das Spiel inzwischen auf allen Plattformen zu finden ist, gibt es einige Dinge, die die Dreamcast-Version von allen anderen abhebt. Im Gegensatz zu den früheren Ausgaben bietet *Rayman 2* auf Dreamcast deutliche Verbesserungen in der Grafik: Figuren und Gegenstände werden viel früher eingeblendet, die Hintergründe sind viel detaillierter und farbenfroher als auf anderen Konsolen; die Landschaften wirken durch eine Vielzahl witziger Details viel lebendiger als bisher: Wo normalerweise nur zwei Schmetterlinge ihre einsamen

Bahnen ziehen, flattern auf Dreamcast zehn oder mehr der bunten Insekten durch die Luft. Dazu kommt, daß das gesamte Spiel 60 Bilder pro Sekunde vor den Augen des Betrachters ablaufen läßt, die VGA-Box unterstützt, wahlweise mit 50 oder 60 Hz und in Widescreen oder dem normalen Fernseh-Format 4:3 vor sich geht. Der Dolby-Digital-Sound wird in Verbindung mit der hohen Grafikkualität vor allem technisch gut ausgestattete Dreamcast-Spieler erfreuen. Auch am Spiel selbst hat sich einiges geändert: Neben einer neuen Weltkarte, die die alte „Halle der Türen“ ersetzt, wurden zusätzliche Minigames eingebaut, die sich der Spieler durch das Einsammeln verschiedener Gegenstände für die Bewohner der „Globox Village“ erarbeiten kann. Auf den Internetseiten zu *Rayman 2* wird ein Spielstand angeboten, mit dem sich ein zusätzlicher Bonuslevel freischalten läßt. Der Hammer ist jedoch ein absolutes Novum in der Geschichte der Rayman-Spiele: Ein spezieller Modus für bis zu vier Spieler, die sich in einem beweglichen Labyrinth um Lums prügeln müssen – exklusiv für Dreamcast! Daß auch hier leider keine Duelle über das Internet stattfinden können, begründen die Entwickler mit der Tatsache, daß Sega immer noch keine Internet-Entwicklersoftware herausgegeben hat. Mit seinen 54 Spielabschnitten in 21 Welten, den rund tausend verschiedenen Texturen und der technischen Vielfalt wird *Rayman 2* mit Sicherheit die Herzen vieler Spieler im Sturm erobern. Aber erst ab März.



### Liebenswert

Die Bewohner der Welt von Rayman sind mindestens genauso abgefahren wie der Held der Geschichte selbst:



#### Polokus

Das Bewußtsein der Welt kann nur erwachen und beim Kampf gegen die Robo-Piraten helfen, wenn Rayman ihm vier besondere Masken bringt.



#### Ly

Die Fee Ly wurde durch die Piraten gefangen genommen. Nur sie kann Rayman wieder mit seinen Kräften ausstatten.



#### Die Kleinlinge

Sie sind die letzten einer uralten Rasse, die große Macht besitzen. Leider haben sie vergessen, wer von ihnen der richtige König ist und zanken sich daher oft um diese Position.



#### Globox

Der gefühlvolle Freund von Rayman kann kleine, aber starke Gewitter heraufbeschwören und löst dadurch oft verzwickte Situationen.



#### Clark

Gegen diesen muskulösen Riesen sieht selbst Arnold Schwarzenegger blaß aus. Leider hat er einen empfindlichen Magen.



#### Murfy

Die kleine Fliege mit dem großen Gedächtnis wird oft als „fliegendes Nachschlagewerk“ bezeichnet und gibt Rayman immer wieder Tips, die sein Abenteuer erleichtern.

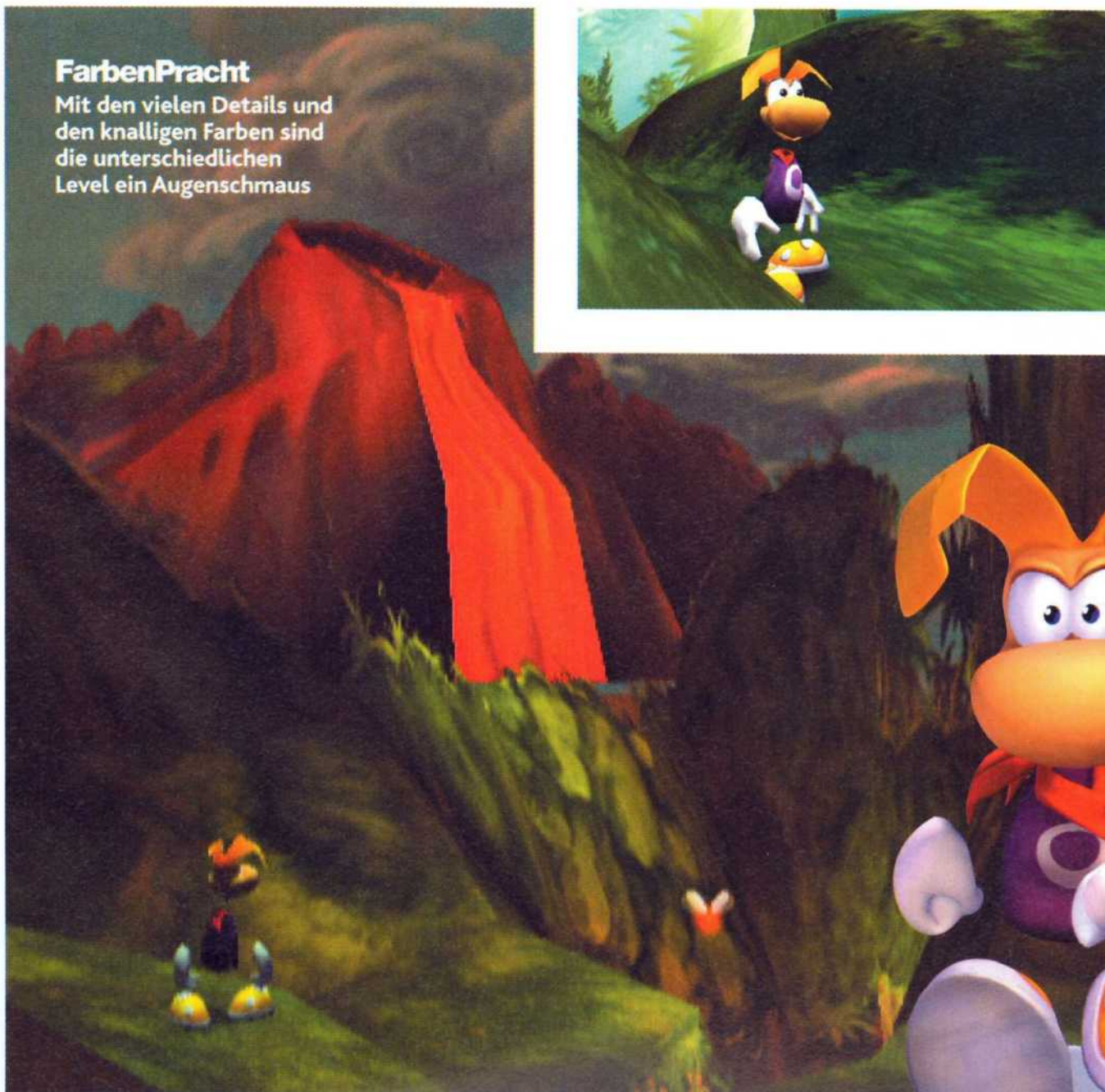


#### Ssssam

Der Fährmann der „Sümpfe des Erwachens“ läßt seine Passagiere hinter sich Wasserski fahren, um das gefährliche Gebiet möglichst schnell zu durchqueren.

### FarbenPracht

Mit den vielen Details und den knalligen Farben sind die unterschiedlichen Level ein Augenschmaus



#### WasserMann

Auch unter Wasser muß sich der Held auskennen



Die Straßen von San Francisco?! Wohl eher die Luft von San Francisco...



Hey, Schätzchen, willst Du irgendwo hin?! Welch schlechte Anmache...



Durch diese hohle Gasse muß er kommen, oh ja, das ist ziemlich eng...



Links! Links! Unten! Unten! Mein Gott, wo haben Sie den Führerschein her? Aldi?!



**Freiheit...**

Ob ich frei bin oder nicht, das sagt Dir gleich das Licht... oder Michael Schanze



# Bald Drin

Halloooo...Taxi! Wenn man irgendwo schnell hin muß, zum Beispiel zum Kiosk, da muß man einige Verkehrsregeln übertreten, äh, -fahren. Ab **10. Februar**. Dann sind wir wieder da!

## Crazy Taxi



### Zombie Revenge

Wawawoom! Dieses Spiel muß man einfach haben, damit die Wartezeit auf *Resident Evil: Code Veronica* nicht zu lang wird! Außerdem ist es eine der besten Arcade-Konvertierungen, die es derzeit gibt! Zombies! Dieses Spiel darf nur vom Chef persönlich gespielt werden, da läßt er einfach keinen anderen dran.

### SpielSpaß

... auf die Spiele, auf die wir immer noch warten. Bitte, bitte Ubi Soft, macht *Evolution* fertig (wir kündigen das immer an, und dann wird's verschoben, grrrr), außerdem wollen wir endlich *Slave Zero* und *Fighting Force 2* haben, verdammt noch mal. Und ob Acclaim *Tee Off* und den Shooter *Armada* fertig kriegt? Wie gesagt, wir warten... Außerdem soll der zweite Teil der bösen *Resident Evil*-Serie für Dreamcast fertig sein. Auch hier?!



### Shenmue

Wir holen mal schnell unseren Taschenübersetzer raus, denn in Japan wird's *Shenmue* endlich geben! Hurra – das Warten hat ein Ende! Also, mal die Lauscher aufgesperrt, wir werden hoffentlich bis zum Ende durchkommen, ohne die japanische Botschaft anrufen zu müssen (obwohl, für dieses Spiel würde sich das lohnen...).

### UndSonst

#### WeltraumOper

Abgefahrener geht's nicht mehr! Ein Tanzspiel vom *Sega Rally*-Entwickler. Wir haben uns in Tokio mal mit dem Mann unterhalten.

#### SpielKunst

Ja, aber Schatz... ist es Kunst?! Ja, ist es. Videospiele sind Kunst. Den Beweis wollen wir gerne antreten.

Wir müssen uns vorbehalten, redaktionelle Inhalte zu ändern, wenn denn uns die Aktualität dazu zwingt.



**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



# Frauen Freundlich

Frauen und Gewalt?! Igitt! Das können wir nicht durchgehen lassen, oder etwa doch, George? George?



Die meisten Frauen, die ich kenne, haben mit Computerspielen so rein gar nichts am Hut. Eigentlich ist

das falsch – sie finden Computerspiele doof. Ähnlich wie Frauen Fußball doof finden und einem damit wunderschöne Abende versauen können, obwohl man selbst schweigend „Der Pferdeflüsterer“ erträgt. Spiele sind für die meisten Frauen in völlig eindeutig nicht definierter Art und Weise doof; wenn sie brutal sind ganz besonders. Ausnahmen gibt es wenige. Gute Kandidaten hierfür sind allerdings Spiele von der Art, wie ich sie nur als Strafe betrachte. Das ist ähnlich wie Puzzles, bei denen ich mich immer frage, weshalb ich etwas zusammensetzen muß, das ich nicht kaputtgemacht habe. Gute Kandidaten sind Spiele wie *Mine-sweeper* oder diverse *Tetris*-Abarten. Neben diesen Spielen gibt es für Frauen natürlich noch solche, in denen irgendein total putziger Held vorkommt. Meist begleitet von „Wie süß!“-Rufen und plötzlichem Kinderwunsch. Die einzige mir bekannte Ausnahme bildet *House Of The Dead 2*. Dieses Spiel, das ganz offensichtlich in keine der erwähnten Kategorien paßt, scheint das

weibliche Geschlecht mindestens genauso zu faszinieren wie Schuhgeschäfte oder Soaps. Ich habe tatsächlich die Erfahrung gemacht, daß die Frauen, die mir beim *HOTD2*-Spielen zugeschaut haben, über kurz oder lang von einer erschreckenden Faszination sowie kurzzeitigem Realitätsverlust ergriffen werden. Meist läuft das nach folgendem Schema ab:

Sie: „Igitt!. Was spielst Du denn da Widerliches?“

Ich: „House Of The Dead 2.“

Sie: „Was machst Du mit dieser komischen Pistole?“

Ich: „Wonach sieht es denn aus? Ich ballere Zombies ab.“

Sie (zurückschreckend): „Du bist ekelhaft.“

Ich: „Egal. Willste auch mal?“

Nach dieser verhängnisvollen Frage folgt ein kurzer Überredungsdialog, den ich nur der Höflichkeit wegen führe, um in Ruhe weiterspielen zu können. Das allerdings

erweist sich dann als eine folgenschwere Fehlentscheidung meinerseits. Sie nimmt die Lightgun in die Hand, fängt (natürlich ohne nachzuladen) an zu spielen – und hört die nächsten drei Stunden nicht auf.

## Frauen! Feindlich?

Währenddessen stehe ich daneben und versuche eine Art Dialog aufrechtzuerhalten, was aber nicht funktioniert, da sie, ständig zurückzuckend und schreiend, nicht mehr ansprechbar ist.

In einem letzten Versuch erwähne ich verzweifelt, daß wir „Der Englische Patient“ schon seit einer Woche nicht mehr gesehen haben. Keine Chance. Ich verbringe den Abend damit, die von ihr mitgebrachte „Petra“ zu lesen und entdecke viele Dinge, die ich niemals kochen, anziehen oder kaufen würde. Dieses Phänomen kann ich in keinerlei Art und Weise erklären. Vielleicht hat es etwas mit der Pistole oder Machtdenken zu tun. Was weiß ich. Auf jeden Fall werde ich in Zukunft die Konsole vorsorglich wegpacken, wenn ich mal wieder Frauenbesuch erwarte.



**TraumMann?**  
Das Model der Zukunft.  
Für alle Frauen geeignet!



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

George

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo

Laden  
Theo  
**KRANZ GAMES**  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand  
Brückstrasse 42-44  
Im Brückcenter  
44135 Dortmund

Versand  
Theo  
**KRANZ VERSAND**  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:  
Ausgezeichnet zum besten Video-  
und Computerspiel-Spezial-  
Versandhändler auf der  
M3N-Messe 1997 in Nürnberg



# KRANZ VERSAND

UND  
**LADEN**

Dreamcast

Dreamcast

Dreamcast



**Vigilante 8 2nd Offense (DC) 94,95**



**Shadowman (DC) 89,95**



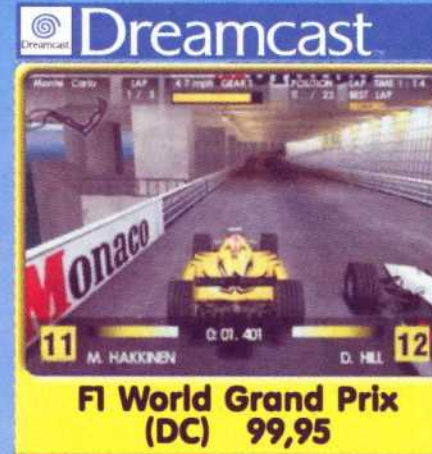
**Power Stone (DC) 89,95**



**Sega Rally 2 (DC) 99,95**



- 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
- Pistole Dreamblaster ..... 74,95
- DreamStation Logic 3 PS463 44,95



**F1 World Grand Prix (DC) 99,95**

- Shadowman (Jan) ..... 89,95
- SnowSurfer - Cool Board. ... 94,95
- Sonic Adventures ..... 89,95
- Soul Calibur ..... 89,95
- Soul Fighter ..... 94,95
- South Park Luv Shack ..... 89,95
- South Park Rally (Jan) ..... 89,95
- Speed Devils ..... 89,95
- Streetfighter Alpha 3 (Jan) ... 89,95
- Suzuki Alstare Racer ..... 89,95
- Test Drive 6 (Jan) ..... 99,95
- Tokyo Highway Challenge ... 84,95
- Toy Commander ..... 89,95

**Theo KRANZ VERSAND**  
3% Rabatt  
keine Nachnahmegebühr  
keine Artikel portofrei

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit! Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur Visa und Euro) bezahlen, hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsumentkäufer erhalten Sie 6% Rabatt (Skonto)! Außerdem halten wir tausende von Überraschungen für Sie bereit!

**10 Jahre**



**Soul Calibur (DC) 89,95**



**Sonic Adventures (DC) 89,95**

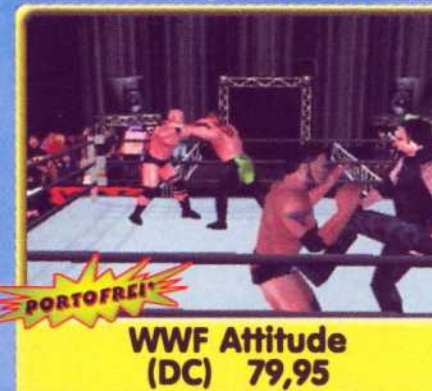


**Virtua Striker 2 (DC) 99,95**

- Pro Carry Case - Blaze ..... 69,95
- Aero Wings ..... 84,95
- Billard Nights ..... 84,95
- Blue Stinger ..... 94,95
- Buggy Heat ..... 89,95
- Caesars Palace 2000 ..... 84,95
- Crazy Taxi (Feb) ..... 99,95
- Dragon's Blood ..... 89,95
- Dynamite Cop 2 ..... 89,95
- Evolution - W.o.Sacred D. ... 84,95
- Fighting Force 2 ..... 89,95
- F1 World Grand Prix ..... 99,95
- Get Bass (inkl. Contr.) ..... 169,95
- House of Dead 2 ..... 94,95
- Hydro Thunder ..... 99,95

- Incoming ..... 99,95
- Jimmy White's Cueball 2 ... 84,95
- Marvel vs. Capcom ..... 89,95
- Millenium Soldier-Expandable 89,95
- NBA 2000 (Feb) ..... 94,95
- NBA Showtime ..... 99,95
- NFL Blitz 2000 ..... 99,95
- NFL Quarterb.Cl.2000 ..... 89,95
- Plasma Sword (Jan) ..... 89,95
- Power Stone ..... 89,95
- Psychic Force ..... 89,95
- Racing Simulation 2 ..... 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing ..... 99,95
- ReVolt (Jan) ..... 89,95
- Sega Rally 2 ..... 99,95

- Trick Style ..... 89,95
- UEFA Striker ..... 99,95
- Vigilante 8 - 2nd Offense ... 94,95
- Virtua Fighter 3 th ..... 89,95
- Virtua Striker 2 (Jan) ..... 99,95
- Worms Armageddon ..... 94,95
- WWF Attitude ..... 79,95
- Zombie Revenge (Feb) ..... 99,95



**WWF Attitude (DC) 79,95**



**Soul Fighter (DC) 94,95**

Besuchen Sie uns im Internet!

Ab sofort ist das Bestellen von

Dreamcast-Artikeln im  
**Theo KRANZ GAMES ONLINE-Shop möglich!**

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

09313545223

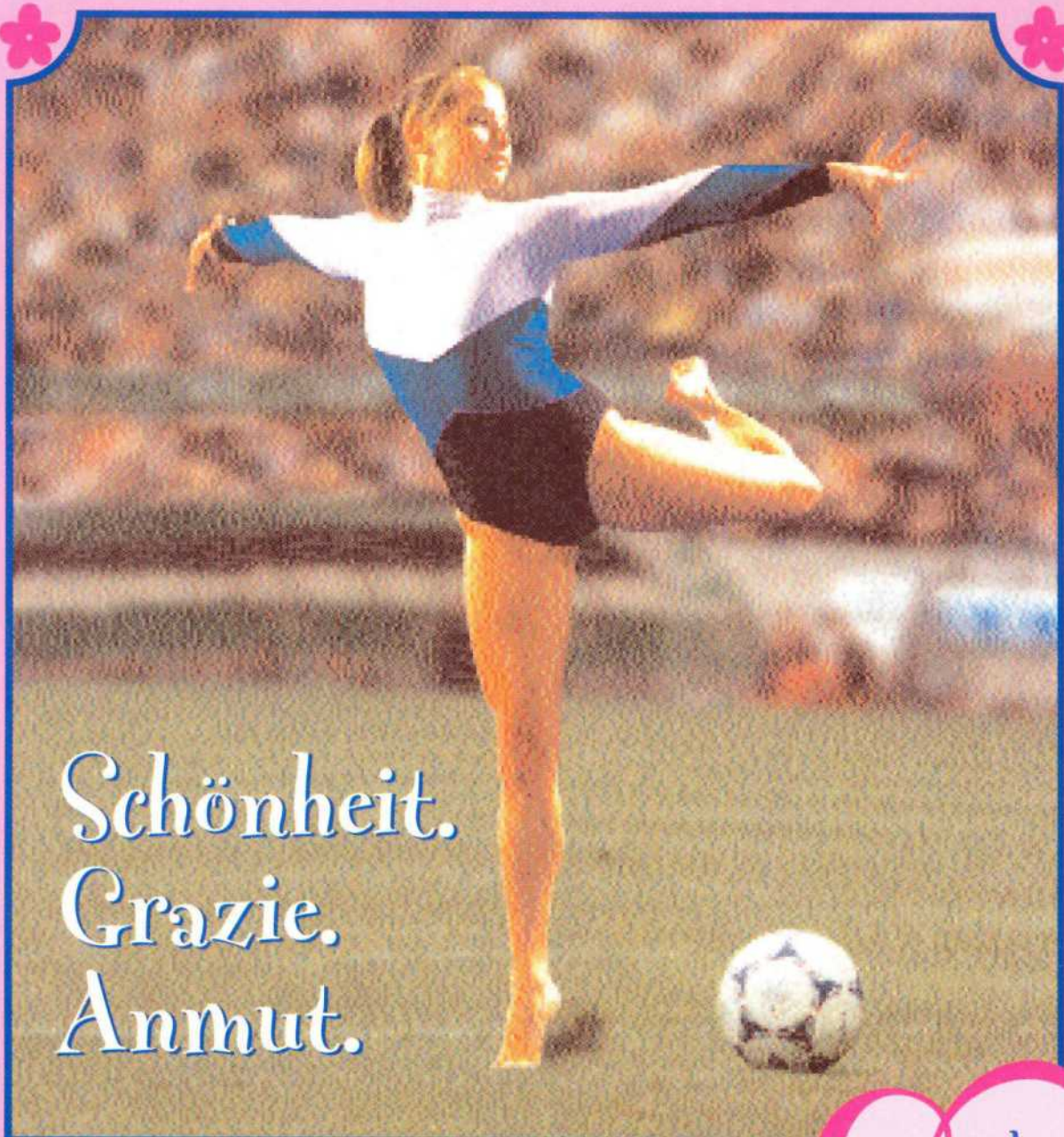
AUSTRIA EXPRESS  
Schnellservice für Österreich  
Tel.: 0049-9313545288

Umrrechnung inkl. Bankgebühren:  
DM = 7,8 OS, Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

10 Jahre Theo Kranz Versand

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur Visa oder Mastercard) 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr! Preisänderungen, Irrtümer 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.

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



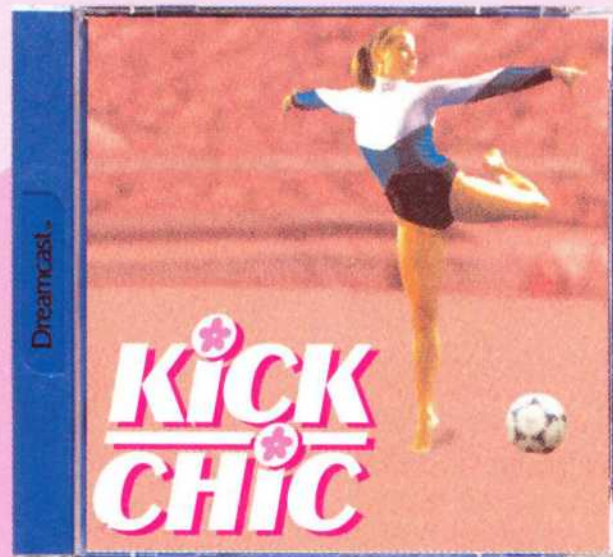
Schönheit.  
Grazie.  
Anmut.

- ♥ MIT HALTUNGSNOTEN
- ♥ GANZ SOFTE GRAFIK
- ♥ JETZT MIT ROSA KARTE
- ♥ ANSONSTEN WIE IMMER



# KICK CHIC

Das Coming-out:



BOEBEL/ADAM

# NIX FÜR MÄDCHEN

»Unterm Strich ist UEFA Striker [...] von referenzverdächtigem Kaliber - selbst eingefleischte FIFA-Fans dürfen und sollen ohne Zögern zugreifen.«



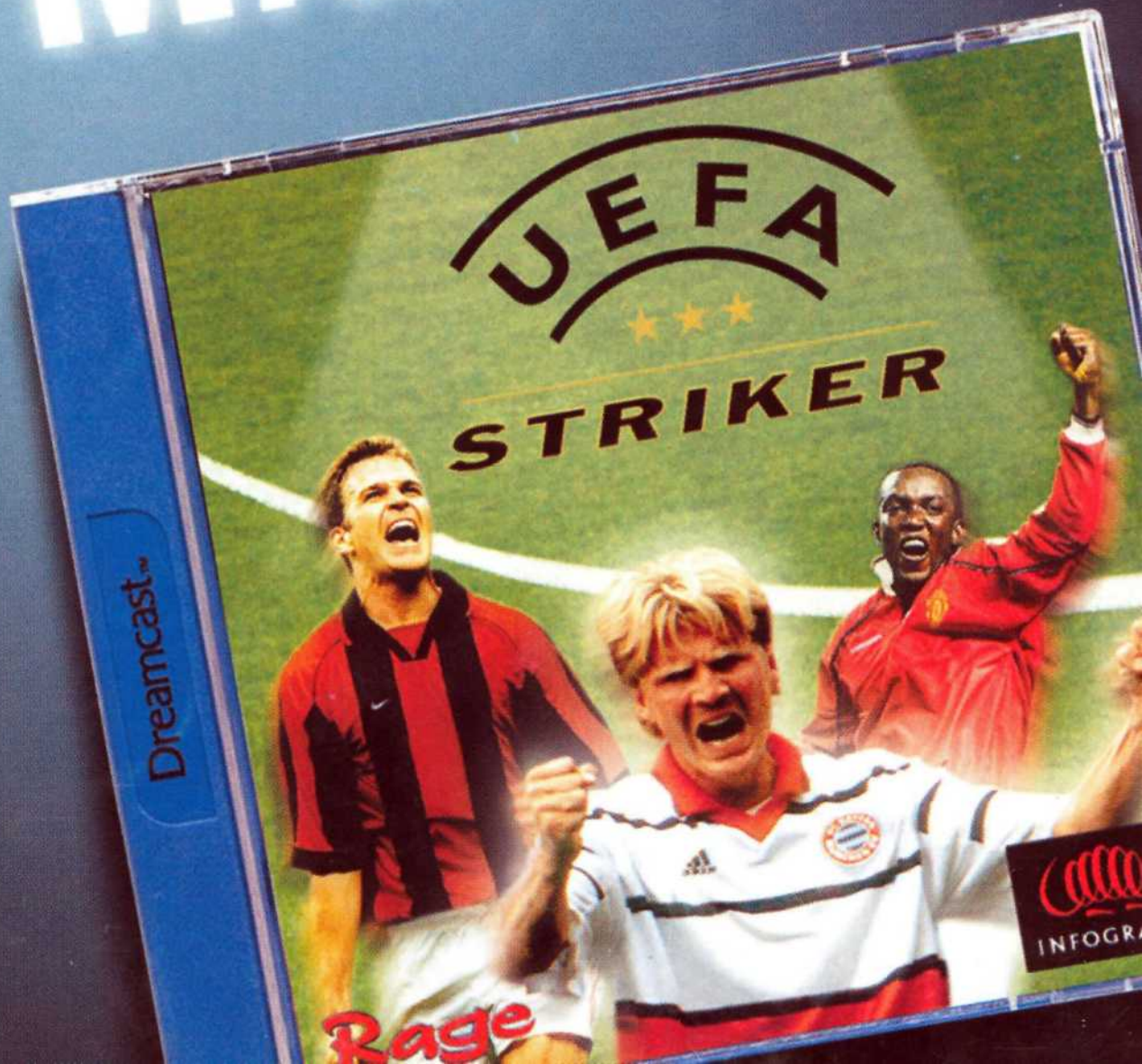
(OPM 11/99 Note: 10 von 10)

»... exzellente Mischung aus ausgereiftem Gameplay, reizvollen Spielmodi und einer unschlagbar realistischen Ballphysik.«



(Playstation Zone 11/99)

[Jetzt im Handel]



All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Association). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved.