Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Das einzige Magazin mit **GD-ROM**

Alle Fakten über die neue *Superkonsole!*

Dreamcast™
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

NEU

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

spielmit **mir!**



Ausgabe Nr.0
DM 12,0
S 95
Sfr 12
Lfr 290

futureVERLAG
Medien mit Leidenschaft

4 395024 212000 01

Exklusiv!

elche Spiele
i uns los sind

ielBar

nic Adventure
einzige Spiel
im-Dreieck-
fen

pendable
einmal wie
Terminator
en

eigBar

ggy Heat
zuki Racing
eed Devils
dro Thunder
Commander

underBar

es, was zu Deinem
ck noch fehlt, ist
eamcast!
zu tun ist: Auspacken,
gen und Spaß haben.
ach, oder?

Dreamcast™
DIE OFFIZIELLE DEMO GD

1
10/99

Made in EU
Compatible with all Dreamcast Hardware bearing the PAL mark

sblick
kommt
Start?
die besten
Dreamcast
15

futureVERLAG

Voll Extrem!
Was Dreamcast für Folgen hat

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

Dreamcast.

Genki

Gesichtskontrolle.



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

Tokyo highway. challenge

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

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

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

CRAVE ENTERTAINMENT

Halloda draußen!



Was genau ist Dreamcast?

Eine Frage, zwei Antworten: zum einen die schnellste Spielekonsole, die es auf dem Markt gibt.128bit schnell, für noch bessere Grafik, noch schnelleres Gameplay und größeren Spielspaß. Zum anderen die preisgünstigste Möglichkeit, im Internet zu surfen. Mit einem 33Kbit Modem braucht's dann nur noch den Stecker in die Telefondose, und ab geht's: eMailen, Spielstände vom Internet runterladen oder via Internet gegen Freunde spielen. Im Gegensatz zu anderen Spielkonsolen beschränkt sich die Dreamcast-Welt nicht mehr allein aufs heimische Wohnzimmer.

Aber wir sind das offizielle Magazin, also müssen wir das sagen, richtig? Falsch.

Wir sind das offizielle Magazin, aber wir machen keine Werbung. Naja, außer für uns selbst. Im Hinblick auf die Spiele können wir versprechen: Geschönt wird nicht, weggelassen auch nicht. Was uns aber die enge Zusammenarbeit mit Sega erlaubt? Euch ein Magazin zu bieten, das einen neuen Standard setzt. Wir liefern das, was Ihr braucht, um alles aus Dreamcast herauszuholen.

Dazu gehört auch die GD-ROM, die wir als einzige exklusiv in Deutschland unters Volk bringen. Die besten Spiele als Demos, direkt von Sega und den anderen Softwärehäusern. Außerdem in unserer ersten Ausgabe: Alles, was Ihr über die neue Superkonsole wissen müßt.

Willkommen in der Dreamcast-Welt.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



Eine für Alles

Sieht aus wie eine normale Spielekonsole, ist es aber nicht: Dreamcast ist gleichzeitig auch der preisgünstigste Web-Browser Deutschlands

Medien mit Leidenschaft

future VERLAG

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.

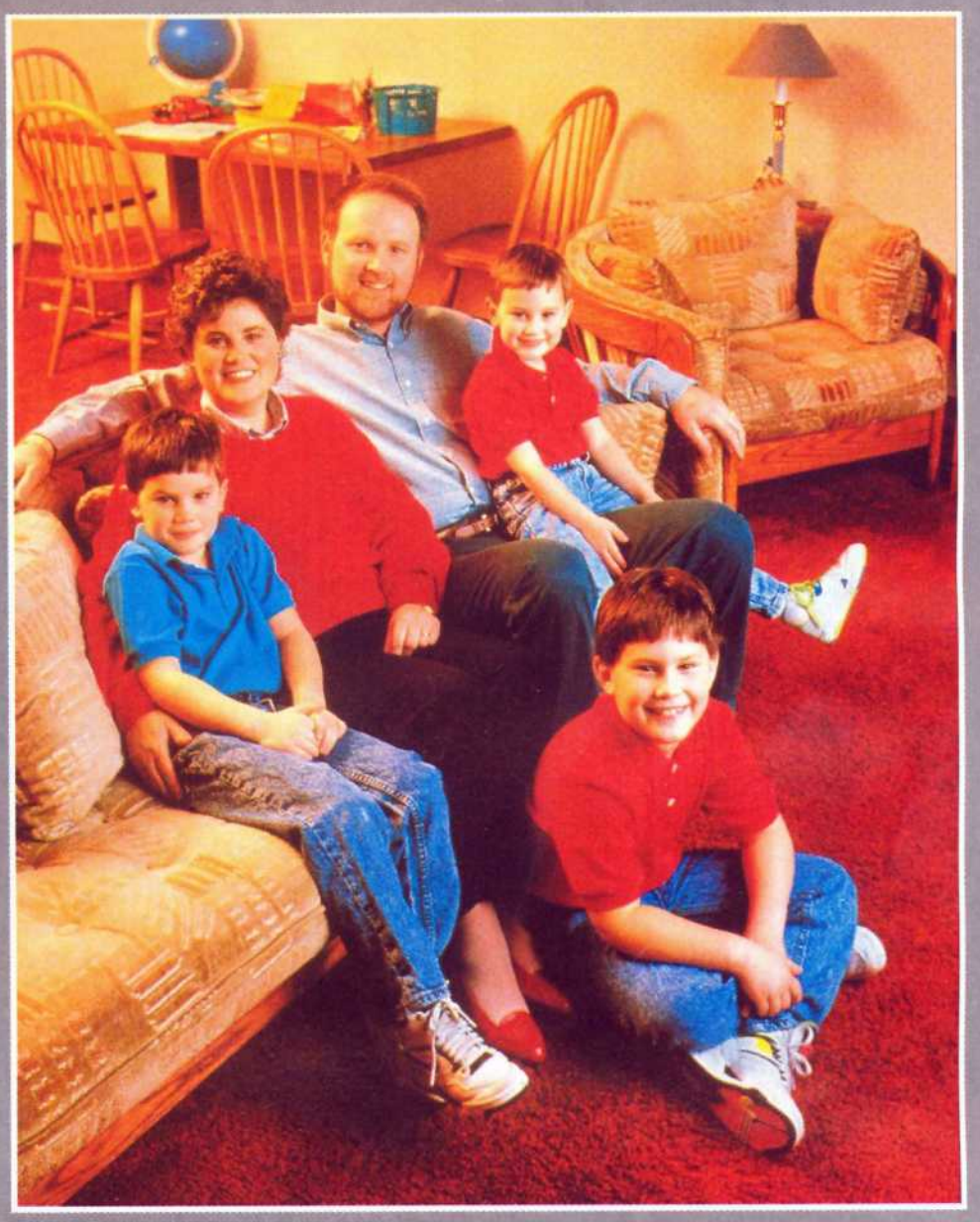
Thomas Gerhardt
Chefredakteur



REMPEN & PARTNER

SEGA

Kinder, seid schön brav,



sonst gibts heute Abend

keine Prügel.

Virtua Fighter 3tb™







Nur wer artig ist, bekommt Nachschlag: Virtua Fighter 3tb ist da. Exklusiv für Dreamcast. Mit mehr als 10 Kämpfern, 13 Stages, 700 verschiedenen Moves. Und einer 3-D-Performance, die so echt ist, dass es fast schon weh tut.

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

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

DiesmalDrin

Ausgabe Nr.01



90
Küß mich, ich bin ein Dreamcast

16
Blauer (B)engel



38
Monsterjagd: nichts für Würstchen



26
Ich will auch mal rutschen!

TitelThemen



Seite 97
Seite 15
Seite 90
Seite 44
Seite 64

Foto: Peter Canning @ Viewpoint Photography, UK; Hubba Hubba: Melanie @ Prolific, UK



58
Liebe schießt manchmal durch den Kopf

JetztDa

16 Sonic Adventure
Endlich: Schneller rennen als die Polizei erlaubt

22 Virtua Fighter 3tb
Badda-boom Badda-bang

26 Sega Rally 2
Wer röhrlt denn hier durch Nacht und Wind?

30 Get Bass
Die Natur! Die Gewalt! Der Fisch! Das Stäbchen!

36 The House of the Dead2
Ein Haus! Eine Waffe! Und zwei Millionen Zombies. Die Chancen: ausgeglichen

38 Blue Stinger
In einem unbekannten Land, war eine Biene sehr bekannt... ähem

42 Toy Commander
Ja, Spielzeuge kaputtmachen, hehehe...

LebensLust

44 Voll Extrem!
Schlimm! Sechs auf dem Sofa. Was Dreamcast für Folgen hat. Wir decken auf! Erschreckende Fakten!

58 SpielSpaß
Der Automat und Du. Ein Bildungsbericht über den SpielTrieb in Segaworld

64 Gewinnt Segaworld!
Und wie? Kocht uns was Schönes...

66 Es war einmal...Sega
Ein Spiele-Märchen mit Happy End

90 Sexy Spielzeug
Wir klären auf: Wie kriegt man das Vibration Pack ins Joypad?

114 TechnoLogisch
Beam vs. Cyrus & the Joker, oder: Wie man mit Dreamcast den Ton angeben kann

122 www.wahnsinn.de?
Hurra, wir sind im Netz... gefangen

GewußtWie

98 Sonic Adventure
Teil 1: So ein großes Spiel, da brauchen wir schon mehr Ausgaben für eine Lösung

108 Virtua Fighter 3tb
Wir haben die besten Tritte und Schläge

112 FragWürdig
Eure Fragen, unsere Antworten

WildesWeb

118 Wir für Euch
Damit Ihr auch genau wißt, was Euch bei uns im Web erwartet

120 InterNet(t)
Wer im Netz auch noch Dreamcast mag

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







www.millennium-soldier.co

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



MILLENNIUM SOLDIER
EXPENDABLE

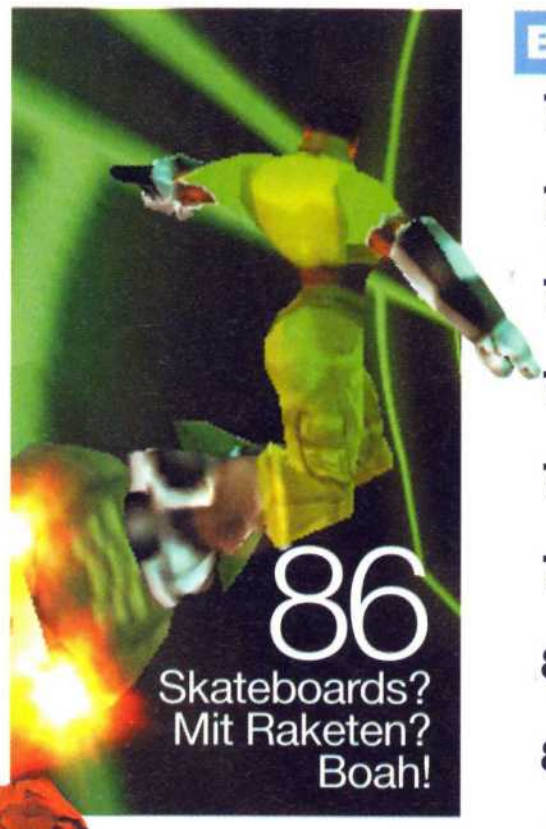
© Infogrames Multimedia. 1999 © Rage (Rage Games Limited 1999. All rights reserved). © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999.

INFOGRAMES Dreamcast Rage Software plc

DiesmalDrin



122
Zum Glück sieht mich niemand...



86
Skateboards? Mit Raketen? Boah!



82
Wetten, daß Du mich nicht kriegst?

Dreamcast

Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145 h
81671 München
Tel: 89/450 68 40
Fax: 89/450 68 433
Web: www.dreamcastmag.com
Email: ODCM@future-verlag.de

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

Grafik
Leitender Art Director
Ian Miller
Design
Peter Christl, Werner Schillinger
Andreas (II.) Stoll
Bildredaktion
Sabine-P. Geiger

Anzeigen
Anzeigenleitung
Ilka Krebs
Ilka.Krebs@future-verlag.de
Tel: 89/450 68 445
Fax: 89/450 68 433

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

Herstellung
Herstellungsleitung
Fiona Milne, Lee Ponting
Repro
TypoData, München
Druck
E.T. Heron, Großbritannien

Alle Artikel/Fotos
© Future Verlag GmbH 1999

Alle Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Nutzung der Programme auftreten könnten, keine Verantwortung

Special thanks to: Anne Green
(couldn't have done it without 'ya chuck)

Wir sind ab 11. November mit Ausgabe 2 wieder käuflich

GDROM

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



SpielBar

Sonic Adventure
Wir haben das einzige Spiel zum Im-Dreieck-Hüpfen

Expendable
Lederjacke? Okay! Sonnenbrille? Okay! Riesenkanone? Okay! Österreichischer Akzent? Oh.

ZeigBar

Buggy Heat, Suzuki Racing, Speed Devils, Hydro Thunder, Toy Commander

LesBar

Was wir sonst zu den Spielen sagen, **das ist ab Seite 126 zu lesen**

BaldDa

72 Shenmue
Das Abenteuer ruft. Wir rufen zurück

74 Racing Simulation 2
Aus der Kurve, aus dem Sinn

75 Suzuki Alstare Racing
Nun sei doch heut' nicht so bockig...

76 Power Stone
So hart, daß es Nierensteine zertrümmert

78 Aero Dancing
Wer wird denn gleich in die Luft gehen?

79 Street Fighter Zero3
Wir waren wieder mal schlagfertig

80 Deka 2
Wo ist Bruce Willis, wenn man ihn braucht?

81 Red Dog
Der einzige Hund auf vier Reifen

82 Speed Devils
Schneller als der Teufel

84 Incoming
Triff Freunde!

85 UEFA Striker
Triff das Tor!

86 Trick Style
Die Bretter, die die Welt bedeuten

88 Expendable
Der Traum aller Pyromanen

SonstNoch

04 ErsteWorte
Auch unser Chefredakteur darf hin und wieder mal den Mund aufmachen

10 TraumFrau
Was man am Strand doch so alles finden kann...

12 EinSchreiben
Und da uns bisher noch niemand geschrieben hat, sandten wir Markus aus, um neue Spieler zu entdecken, dort, wo noch nie ein Dreamcast zuvor gewesen war...

48 ImmerDabei
Ihr wollt uns doch nicht verpassen, oder? Deshalb: hier aufschlagen und abonnieren.

50 KnackigFrisch
Sonic-Cocktails! Austin Powers! Und Markus Hermannsdorfer! Wie man *Sega Rally 2* mit der Angel spielt! Alles, was Ihr wissen müßt!

126 SpielBar
Was wir so alles auf unserer GD-ROM haben: ein Vorgeschmack auf die besten Titel zum Start

128 BaldDrin
Und was kommt mit der nächsten Ausgabe?

130 SuperZaal
Und auch George Zaal von *NBC Giga* hat uns in jeder Ausgabe was zu sagen

StrandGut



Unsere Badenixe: Virtua Fighter Sarah Bryant gibt nicht nur in der Arena, sondern auch am Strand eine gute Figur ab

Interview
Thomas Gerhardt

„Im Bikini durch die Sanddünen?"

Sarah Bryant

Es ist schon lange her, daß wir Dich gesehen haben. Wo warst Du?
Ich hatte mein Gedächtnis verloren und bin in San Francisco aufgewacht, nackt im Schlafzimmer der Bryants.

Nackt in einem Schlafzimmer und ohne Gedächtnis?
Ich weiß. Das klingt nach einem ziemlich schlechten Film...

Moment mal. Nackt? Wie nackt?
Äh, Du sabberst.

Was ist dran an den Gerüchten über eine Rolle bei Baywatch?
Im Bikini durch die Sanddünen sprinten, während mir mein Busen um die Ohren fliegt? Das sollen andere machen.

Und das Gerücht um Deine Beziehung zu Dennis Rodman?
Rodman? Nein, danke. Wenn der einer Frau an die Wäsche geht, dann will er nur die Wäsche.

Deine weiteren Pläne?
Das Turnier gewinnen.

Nein, Deine Pläne für heute abend... Ich kenne da dieses romantische Restaurant... warte mal, ich – bitte nicht...

Thomas Gerhardt ist auf dem Wege der Besserung. Die Ärzte des General Mercy Krankenhauses sind zuversichtlich, daß er wieder ein normales Leben führen kann.

NackteFakten

- **Geburtstag:** 7. Juli 1973
- **Größe:** 173 cm
- **Gewicht:** 55 kg
- **Maße:** 91/57/90
- **Blutgruppe:** AB
- **Nationalität:** USA
- **Hobbies:** Fallschirmspringen, Sonnenbaden
- **Kampfstil:** Jeet Kune Do

Nicht anfassen!
Ansonsten drohen heftige Schläge, denn diese Lady weiß sich zu wehren. Wer Sarah Bryant trotzdem näherkommen will, sollte sich unseren *Virtua Fighter 3tb* Test auf Seite 22 nicht entgehen lassen

Eure Meinung war gefragt: Dreamcast im Dauertest

Bahnhofs Mission



Spielertraum
Der Stoff, aus dem die Träume sind. Dreamcast ist garantiert ohne Nebenwirkungen und ohne Spätschäden

Hey, wollt Ihr was Neues? Ist sogar umsonst. Aber nur beim ersten Mal. Macht garantiert high. Nennt sich Dreamcast. Die Japaner stehen drauf. Mal ausprobieren, wie's bei uns wirkt?

Interviews
Markus Hermannsdorfer
Bilder
Andreas Bohnenstengel

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

Genau das haben wir dann auch gemacht, und zwar im Online-Bistro *Times-Square* im Münchener Hauptbahnhof. Die Leute da hatten noch nie was von uns gehört. Das sollte sich allerdings rasch ändern. Wir hatten gleich unser Dreamcast mitgebracht, um zu erfahren, was Ihr denn von der neuen Superkonsole haltet.

Glaubt Ihr nicht? Na gut. Wir auch nicht. Eigentlich wollten wir uns nur prügeln. Und dafür hatten wir auch extra *Powerstone* dabei. Wer sich mit wem prügelte und warum, erfahrt Ihr hier. Eines war allerdings schnell klar:

Dreamcast wirkt.

Wenn Ihr da draußen uns erzählen wollt, wie's bei Euch gewirkt hat, dann schreibt uns. Mit oder ohne Bild, mit oder ohne Kritik, wir freuen uns auf Eure Briefe. Wir sind für Euch da.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



JagdRevier
Wer nicht schnell genug rannte, wurde abgelichtet

KEinSchreiben

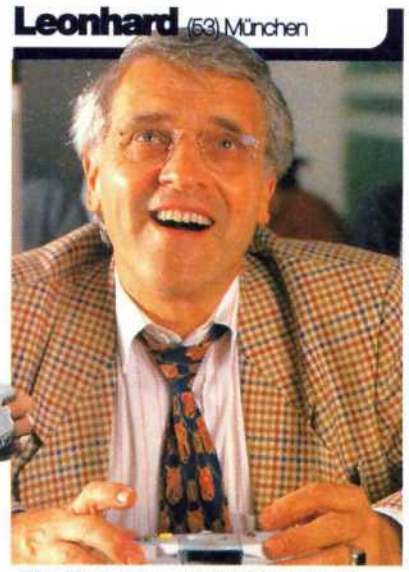
Oskar (27) München



„Doch, doch, ich weiß genau, welche Knöpfe man drücken muß. Blau, Rot, Grün, Gelb. Warte, oder war das… Grün, Gelb, Rot, Blau? Oder…"



Leonhard (53) München



„Ein bißchen zu schnell. Kaum bin ich da, bin ich auch schon wieder weg. Da wird man ja echt mit Füßen getreten."

Noah (22) New York



„Okay, aber wenn ich dich schlage, kriege ich ein Freibier, ja? Ach ja, noch etwas – ich sollte dir vielleicht sagen, daß ich *Tekken 3*-Meister war…"

Alessa (12) Neufinsing



„Nicht ganz so gut wie *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten*, aber ganz gut für schlechte Zeiten"

Paul (22) Texas



„Ich verspreche hoch und heilig, mir den Bart zu rasieren, sollte ich dieses Spiel gewinnen. Außerdem werde ich dann meine Socken waschen"

Manuel (21) Indersdorf

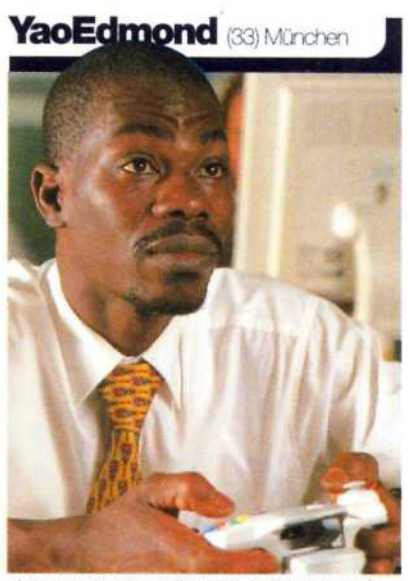
„Diese Konsole ist leicht und hat vor allem wenig Kalorien. Ideal für den kleinen Spielehunger zwischendurch"

Kei (30) Tokio



„Erinnert sich eigentlich noch irgendjemand an die gute alte Zeit mit Joysticks? Da hatte man noch richtig was in der Hand"

YaoEdmond (33) München



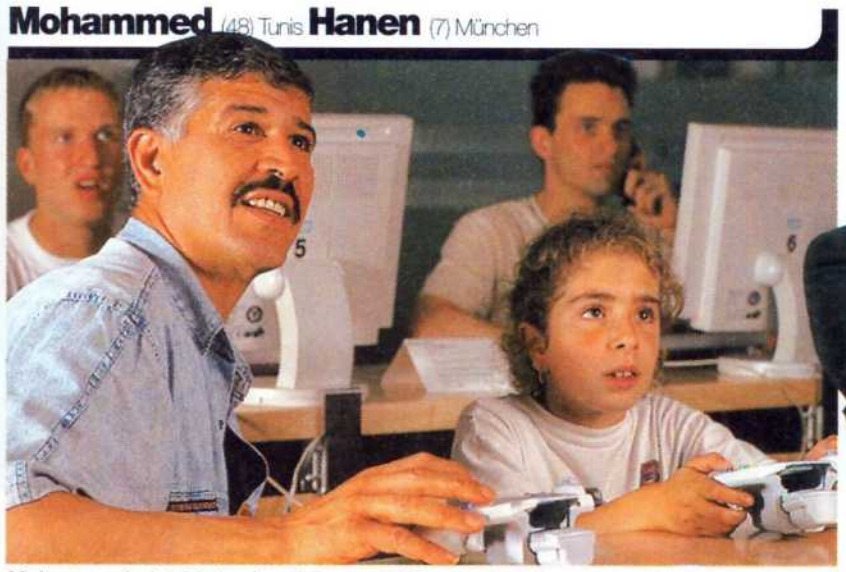
„Ich werde eins mit dem Spiel. Ich spüre das Spiel. Ich bin das Spiel"



Detlev (51) Neufinsing

„Und wenn's beim Spielen nicht klappt, dann kann ich den Controller immer noch zum Frühstück mampfen"

Mohammed (48) Tunis **Hanen** (7) München



Mohammed: „Ich bin ja eigentlich gegen Gewalt, aber hier mache ich gerne mal eine Ausnahme. Schließlich wird ja niemand verletzt"
Hanen: „Das ist wie dein eigener Trickfilm!"



Stefanie (22) Dessau

„Klein, weiß und liegt gut in der Hand. Außerdem mag ich es, wie es die Farbe meines Anzugs hervorhebt"

Petra (27) Riegel



„Die da erinnert mich an Heidi aus der Zeichentrickserie. Aber Heidi hätte nie einen so kurzen Rock getragen"

Christian (18) Ascholding



„Hey, nicht stören. Ich spiele gerade. Und links und rechts. Hah! Nimm dies! Viel besser als die Playstation, und die Grafik ist echt cool"

Paul (50) Argentinien



„Bin ja beim Bildschirmprügeln schon ein alter Hase, aber das hier ist wirklich schön anzuschauen. Da fließt kein Blut; muß ja auch nicht sein, gell?"

Gabriele (24) Augsburg **Sandra** (22) Mering



Gabriele: „Hmmmmm... für ein Kampfspiel ist's okay. Aber gibt's hier auch eine Handlung? Nicht wirklich, oder? Hm, ich mag *Tomb Raider* lieber"
Sandra: „Ja, und es ist zu gewalttätig. Die Grafik ist aber wirklich gut"

KARSTADT

Neues aus der Spielhölle



Sega Rally 2

€ 61.33 **119.95**



Sonic Adventure

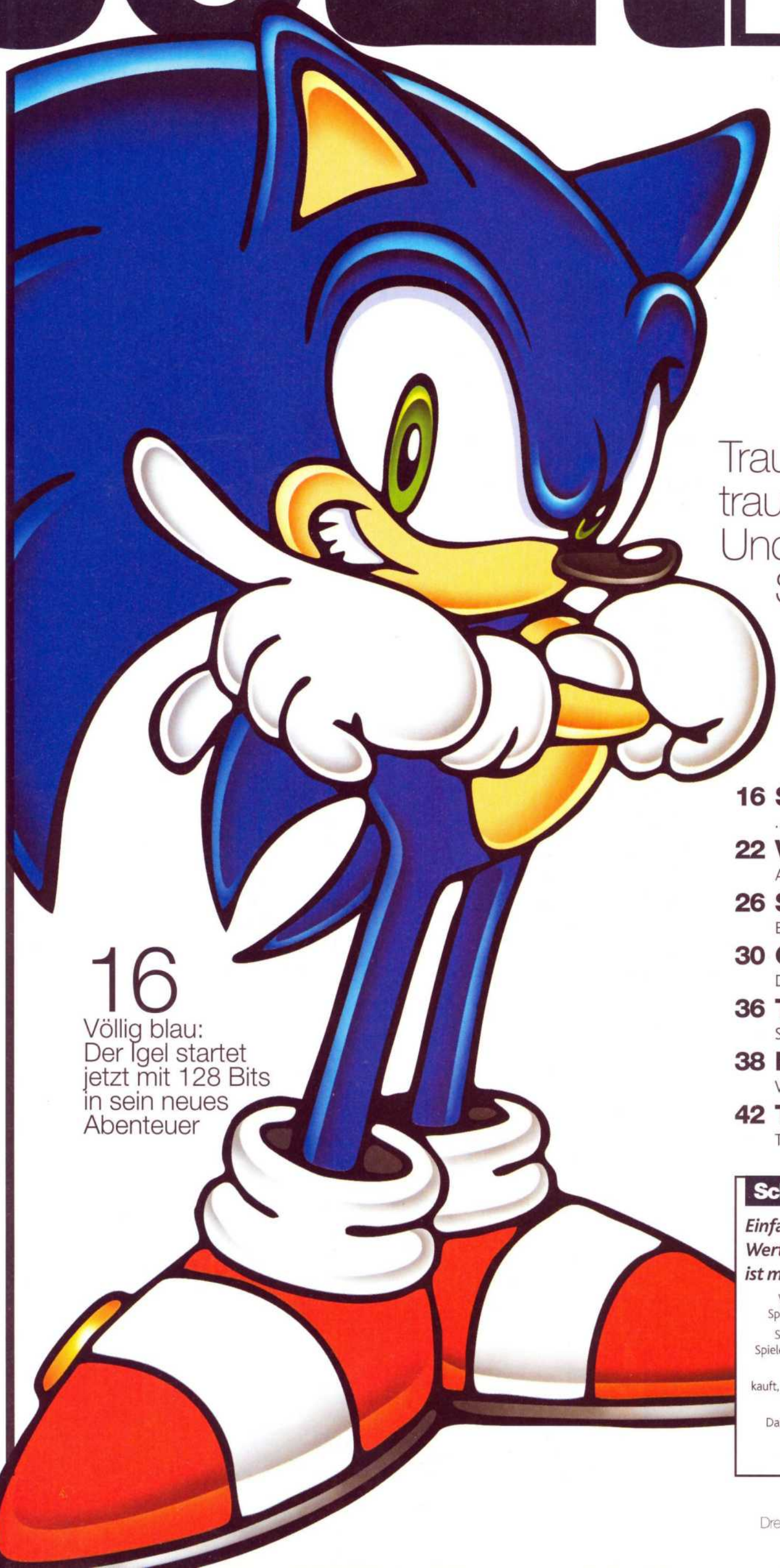
€ 51.10 **99.95**



Virtua Fighter 3tb

€ 51.10 **99.95**

JetztDa



Alle neuen Spiele zum Start!

Traumspiele für eine traumhafte Konsole. Und jedes dieser Spiele kommt mit der Warnung: Suchtgefahr!

16 Sonic Adventure
...und er läuft und läuft und läuft...

22 Virtua Fighter 3tb
Ausweichen, nach links, nach links...

26 Sega Rally 2
Ein Traum: im Schlamm wühlen...

30 Get Bass
Der war sooooooooooooo groß...

36 The House of the Dead2
Sie sind alle tot, Jim...

38 Blue Stinger
Wer sticht denn hier?

42 Toy Commander
Teddybärchen, nur mit dir...

16
Völlig blau: Der Igel startet jetzt mit 128 Bits in sein neues Abenteuer

Joypadjury



Thomas Gerhardt
Versucht immer noch, Zombies mit der Angel zu fangen und dreht bei *Sega Rally 2* völlig durch...



Markus Hermannsdorfer
will mit dem Kopf immer durch die Wand, weil's bei *Sonic Adventure* so schön aussieht



Ulf Schneider
hat sich verpflichtet, die Redaktion zu säubern, weil er bei *Sega Rally 2* wieder gesaut hat



Andreas Neuenkirchen
hat sich bei *Blue Stinger* gestochen und sucht nach einem Pflaster



Martina Vrenegor
überlegt sich, welche *Virtua Fighter*-Schläge sie gegen den Chefredakteur einsetzen kann

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.	★★★☆☆
Verursacht Bauchschmerzen. Das Geld lieber in Aktien anlegen.	★★☆☆☆
Wie konnte so etwas nur das Softwarehaus verlassen????	★☆☆☆☆

Dopingkontrolle! Würde der blaue Igel auf dem Skateboard bitte einmal kurz rechts ranfahren?

Sonic Adventure



Einen übergewichtigen Klempner rufen, wenn die Welt in Gefahr ist? Wer ist denn auf diese Idee gekommen? Für solche Aufgaben braucht man einen echten Helden. Man braucht *Sonic*!

Schnell, schneller, Sonic. In seinem 128-Bit-Comeback zeigt der blaueste Held der Welt genauso viel Energie wie ein unausgelasteter Achtjähriger. Und das kommt der Wahrheit schon ziemlich nahe, denn das Licht der Welt erblickte Segas Igel im Juni 1991 auf dem Modulschlucker Mega Drive, einer der ersten Konsolen der Firma. Nachdem frühere Pixel-Männchen wie Wonderboy oder Alex Kidd keinen Kultstatus erlangten, setzte Sega alles daran, endlich ein Firmen-Maskottchen zu etablieren. Zu diesem Zweck wurde in monatelanger Arbeit ein neuartiges Charakter- und Gameplay-Konzept entwickelt. Die Vorgabe für Yuji Naka und sein Programmierteam war klar: Der neue Held sollte cool sein und ein bißchen sportlicher als der behäbige Nintendo-Mario. Und herausgekommen ist...

...ein blauer Igel, der mit Vorliebe sämtliche Geschwindigkeitsbeschränkungen bricht. Genau das richtige also für die schnellen 90er.

DreiDimensional

So richtig erfolgreich bislang nur in 2D, macht sich Sonic jetzt zum Dreamcast-Debüt daran, seine Welt in drei Dimensionen zu erleben. Wenn er denn mal lange genug Halt macht,



Testpilot
Ulf Schneider

- **Titel:** Sonic Adventure
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Jump 'n' Run
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro** Extrem abwechslungsreich, grafisch hervorragend in Szene gesetzt, sehr innovativ
- **Contra** Gelegentlich schlechte Kameraführung und eine ungenaue Kollisionsabfrage, bisweilen recht hektisch



Godzilla 2?

Nein, nur das freundliche Schleimmonster von nebenan, das sich Zucker borgen möchte. Beim Besuch Chaos geht dann doch einiges daneben. Genau wie Dr. Robotnik es geplant hat. Der gerenderte Vorspann greift der Handlung vor und gibt dem Spieler eine echten Motivation (denn das Chaos will ja verhindert werden)







um sich die Umgebung anzuschauen. Denn von pixeligen 16 Bits ist bei *Sonic Adventure* nichts mehr zu sehen. Ursprünglich für den Sega Saturn erdacht, wurde der blaue Igel mit dem Mißerfolg der Konsole plötzlich heimatlos. Bis Dreamcast kam, sah und siegte. Insgesamt vier Jahre lang wurde an *Sonic Adventure* gefeilt. Und siehe da, was lange währt, wird endlich gut. Bei über 100 (Programmier-)Vätern und Anschauungsunterricht für die Level-Designer rund um den Erdball auch kein Wunder.

Laufen und Springen und mehr!

Okay, die Handlung: Die könnte auch einer Folge von *Pinky und der Brain* entsprungen sein, wobei Sonics Erzrivale Dr. Robotnik die Hauptrolle übernimmt. „Was machen wir morgen abend, Dr. Robotnik?"

„Dasselbe, was wir jeden Abend machen, Chaos. Wir versuchen, die Weltherrschaft an uns zu reißen".

Daß Sonic in der Lage ist, Robotnik und das transparente



Der Herr der Ringe. Nur, daß Sonic sie in diesem Fall für neue Energie braucht

ExtraSpaß



Böser Papa
Die Babys machen schon früh ihrem Namen alle Ehre. Stubenrein? Nein

KleineChaoten

Ein besonderes Spiel im Spiel bietet *Sonic Adventure* mit den putzigen Chao-Wesen, die in drei Räumen anzutreffen sind. Diese possierlichen Kerlchen können mit Nüssen gefüttert werden. Anschließend lassen sie sich mittels Virtual Memory speichern, um sie in Tamagotchi-Manier zu erziehen. Sie wollen gefüttert und verwöhnt werden. Wenn der kleine Chao dann mal groß und stark ist, dann kann man ihn sogar zu Wettkämpfen abrichten. Und so kann man dann beispielsweise gegen seine Freunde antreten, oder gegen diese einfach nur treten.







DieÜblichenVerdächtigen









Blauer Igel, graue Zellen. Zum Lösen muß man sich die notfalls von Freunden ausleihen. Aber bitte zurückgeben!

Was machen Igel?
Wir wissen nicht, was andere Igel empfehlen, dieser aber empfiehlt ein tägliches Training in RHR (Rätseln, Hüpfen und Rennen)



Schleimmonster Chaos zu stoppen – keine Frage.

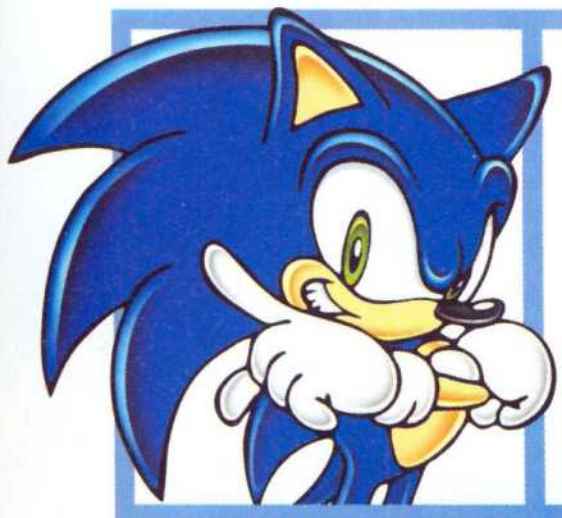
Oder?

Doch dafür braucht es ein bißchen mehr als nur Springen und Laufen. Auch die grauen Zellen wollen angestrengt werden, denn schließlich ist dies ein Adventure. Nach kurzem Vorspann findet sich das Stacheltier inmitten einer belebten Stadt wieder, in der es sich völlig frei bewegt. Dieses Szenario stellt eine ungewöhnlich komplexe Oberwelt und somit den Ausgangspunkt für alle Levels dar. Mit einer U-Bahn gelangt man auf ihr sogar zu einem Dschungel-Abschnitt, in dem ebenfalls allerlei Aufgaben auf den Igel warten.

Sämtliche Zugänge zu den Hochgeschwindigkeits-Levels müssen jedoch erspielt werden. Nicht selten sind nämlich kleinere Puzzle-Aufgaben der Marke „Bringe Gegenstand A zum Punkt B" zu lösen, um den nächsten Level erkunden zu dürfen. So kann es durchaus passieren, daß man an eine bekannte Stelle zurückkehrt und plötzlich feststellt, daß sich beispielsweise im Fels ein neuer Pfad geöffnet hat. Ein weiteres Adventure-Element bilden besondere Gegenstände, die Sonic im Laufe seiner Tour-de-Jump'n'Run entdeckt und die ihm besondere Fähigkeiten zukommen lassen wie etwa die allseits beliebten Super-Turbo-Schuhe.

Und wem Sonic allein nicht reicht, der kann das Abenteuer mit insgesamt sechs unterschiedlichen Charakteren lösen, wobei der Spielablauf je nach Charakter völlig unterschiedli-

PaßFotos



Sonic

Sonic ist der Star seines Heimatplaneten Mobius und steht beim Erzrivalen Dr. Robotnik ganz weit oben auf der Abschußliste (um die weiteren Plätze wird noch gekämpft). Er beherrscht den wirkungsvollen Spin Dash, durch den er sich aus dem Stand beschleunigt. Mittels der neuartigen Homing Attack entledigt er sich des weiteren elegant seiner Widersacher.



Amy

Die einzige Dame im Feld hat natürlich ihr Herz an Sonic verloren, der jedoch nicht immer ihre Liebe erwidert. Statt sich mit dem Igel zu amüsieren, muß sich die Herzdame in allen Levels mit dem Zero-Roboter herumplagen, der sie auf Schritt und Tritt verfolgt. Gegen ihren großen Liebes-Hammer wird der Blechhaufen leider allzu schnell resistent. Ach ja, die Liebe...



Big

Ein neues Gesicht im Feld: Der träge Kater hat ein Faible für das gemütliche Angeln und vermeidet auch ansonsten hektische Bewegungen. Der Spielablauf fällt im Vergleich zu den anderen Charakteren erheblich aus dem Rahmen. Im jedem Abschnitt gilt es, genügend Fische aus dem Teich zu ziehen. Widersacher werden dabei mit der Angelrute außer Gefecht gesetzt.



Knuckles

Der Rivale von Sonic beherrscht fast alles: Er kann elegant durch die Lüfte schweben, mit Faustschlägen Widersacher ausknocken, an Wänden hochklettern sowie an bestimmen Stellen nach den begehrten Kristallsplittern buddeln. Ein Piepton zeigt, wie nah sich Knuckles an einem begehrten Edelstein befindet. Mit die interessantesten Levels in dem Spiel.



E-102 Gamma

Dieser bizarre Roboter stammt aus Dr. Robotniks Horror-Kabinett und ist darauf programmiert, sämtliche Blechhaufen aus der E-100-Serie zu eliminieren. Nach seiner Läuterung stellt sich das mechanische Wesen allerdings gegen seinen Schöpfer. Dabei kommen vor allem seine Missiles-Waffensysteme zum Einsatz, die sich automatisch an jedes Zielobjekt klammern.



Tails

Der Fuchs mit dem Doppelschwanz ist Sonics bester Kumpel. Mittels seines Schwanzes kann er wie ein Helikopter schweben sowie mit einer Spin-Attack Gegner ausschalten. Die Missionen sind ähnlich wie bei Sonic, nur daß der Spielverlauf stärker einem Wettlauf gegen seinen Igel-Freund gleicht. Aber wer gewinnt bei einem Wettrennen gegen einen Igel?



AbenteuerUrlaub
Einmal tief durchatmen, die Landluft spüren. Dann läuft's sich ganz anders

che Abschnitte und Aufgaben bietet. Sonic ist und bleibt aber der Held. Anfangs ist nur er anwählbar, seine Freunde kommen erst später hinzu. Das scheint dann schon beinahe wie die auch wirklich, wirklich allerletzte Rolling Stones Tour zu sein, und alle sind dabei: die schöne Amy, der Rivale Knuckles, Sonics Freund Tails und mehr.

Jede Bekanntschaft mit einer Figur schaltet diese automatisch frei. Also sechs Abenteuer zum Preis von einem (es gibt sogar eine siebte Figur, doch mehr wird nicht verraten). Witzigerweise handelt es sich um Parallelhandlungen, so daß sich die Handlungsstränge der einzelnen Protagonisten hin und wieder kreuzen.

Ein Freund, ein guter Freund...

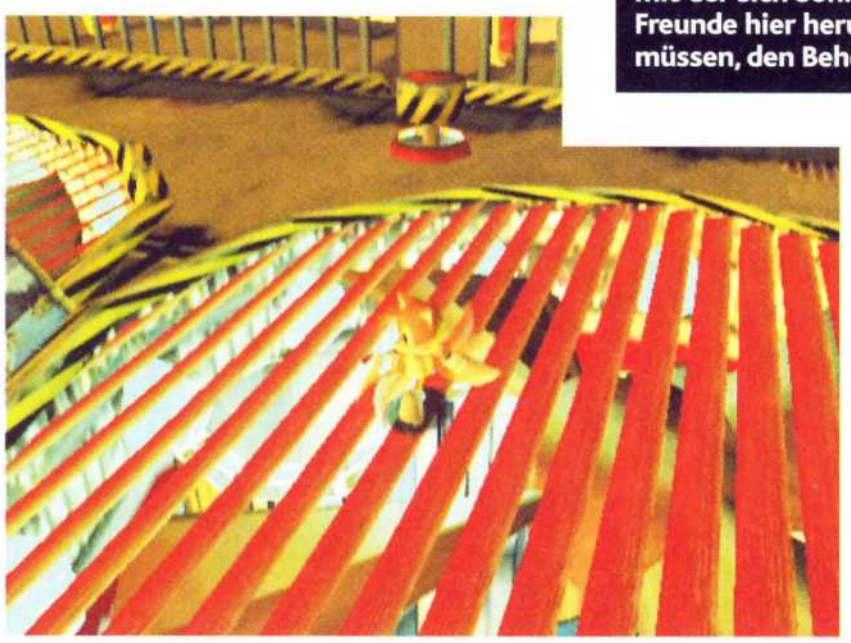
Also, zusammengefaßt. Hey, aufpassen, auch dahinten in der letzten Reihe. Es gibt 30 Levels mit sechs Figuren. Da kann keine Langeweile aufkommen, da jeder Charakter die Aufgaben auf verschiedene Weise löst. Superstar Sonic strampelt beispiels-



Heiße Sohlen. Die kann sich Sonic ganz schnell erlaufen, wenn er hier nicht aufpaßt











BauFällig
Eigentlich gehört die Architektur, mit der sich Sonic und seine Freunde hier herumschlagen müssen, den Behörden gemeldet

Angestachelt: Bei Sonic allein bleibt es in diesem Spiel nicht. Da wollen noch ganz andere mitmischen...

weise in seiner unnachahmlichen Art und Weise durch die 3D-Szenarien, entledigt sich mittels Spin-Attack und Spin-Dash seiner Feinde und ist stets auf der Suche nach den überaus wichtigen goldenen Ringen, die ihm als Lebensenergielieferant dienen. Der fette Kater Big hingegen zieht es vor, gemächlich durch die Levels zu schlendern und mit seiner Angel Fische und Frösche aus dem Teich zu ziehen (ein Spiel im Spiel). Knuckles verfügt des weiteren über außergewöhnliche Flug- und Kletterfähigkeiten, die es ihm erlauben, Hochhausfassaden hochzukraxeln. Auch die einzelnen Missionsziele fallen höchst unterschiedlich aus. Die bezaubernde Amy Rose ist ständig auf der Flucht vor dem sehr anhänglichen Zero-Roboter, den sie nur mit ihrem Liebes-Hammer kurzzeitig ausknocken kann. Knuckles hingegen ist in jedem Level auf der Suche nach drei Kristallsplittern, die er zum Teil aus dem Erdreich ziehen muß. Die einzelnen Abschnitte überraschen dabei immer wieder.

Mein Name ist Sonic...Sonic Igel

Neben den klassischen Jump'n'Run-Sequenzen mit zum Teil waghalsigen Level-Architekturen und viel Spieltempo gibt es zum Beispiel einen Casino-Abschnitt, in dem auf zwei Flippertischen Goldringe erspielt werden. Außerdem gibt's zweimal puren Ballerspaß in einem klassischen Doppeldecker, bei Verfolgungsjagden in der Luft, während im Freizeitpark spaßeshalber ein Rennen gefahren wird. Die vier Jahre Entwicklungszeit zeigen sich auf dem Bildschirm. Grafisch ist *Sonic* das Prunkstück bei Dreamcasts Spielen zum Start. Egal ob mächtige Häuserfassaden oder ein prächtiger Inka-Tempel – alles ist sehr detailliert und sehr realistisch. Vor allem natürlich, wenn Gebäude zerstört werden. Das sieht dann fast so schön aus wie der Untergang von James Camerons *Titanic*. Grund: das Bump-Mapping-Verfahren. Es erlaubt den Grafikern, feine Polygongerüste mit dreidimensionalen Texturen zu überziehen. In nahezu jeder Phase des Spiels kamen dazu dann noch diffuse Lichteffekte und aufwendige Transparenzen. Das sieht zwar aus wie heiße Luft, ist aber keine.

Mit einem Affenzahn rast der Sausewind durch diese 3D-Szenarien, hüpft von Plattform zur Plattform, überwindet per Looping die Schwerkraft und springt durch enge Pfade, die von der Streckenführung stark an eine Achterbahn erinnern – Schwindelgefühle vorprogrammiert! Wir übergaben uns schnell unserem Schicksal und spielten weiter und weiter und weiter...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Wirklich abenteuerlich. Noch nie sah Sonic so gut aus und bewegte sich so gut. Die Verbindung von Jump'n'Run und Abenteuer funktioniert, und die Möglichkeit, das Abenteuer mit insgesamt sechs völlig unterschiedlichen Charakteren zu absolvieren, sorgt für tagelangen Spielspaß, denn eigentlich haben wir hier sechs Spiele in einem. Ein klares Muß für Dreamcast-Besitzer!



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
★★★★★

SpielZeit



15min.
Sonnenschein. Ahhhh, das ist friedlicher als Ibiza...



30min.
Wer suchet, der findet... auch wenn's beim Level 2 Zeit kostet



45min.
Die Füße sind müde, das Gehirn munter für die weiteren Rätsel

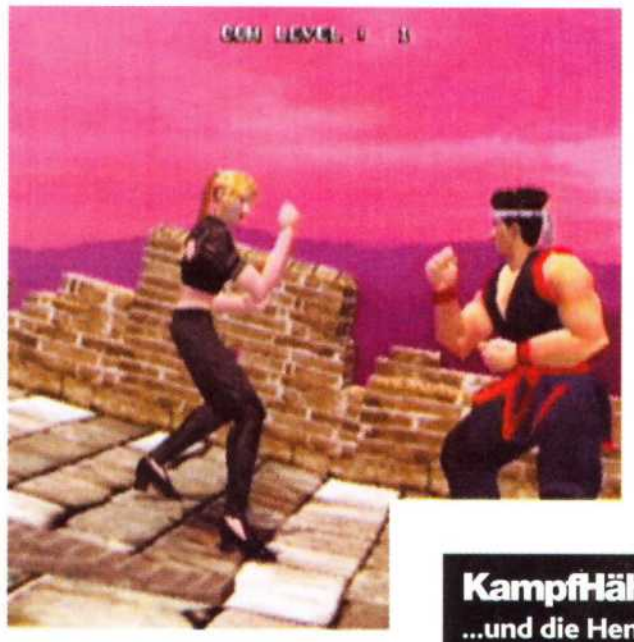


60min.
Dem Begriff Spielzeit endlich eine neue Bedeutung geben...

Virtua Fighter 3tb

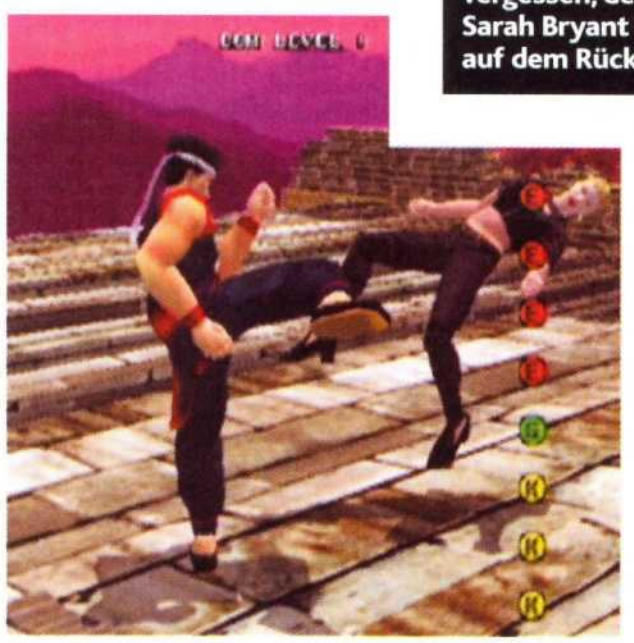


SchmerzHaft
Wir wissen nicht, welche Griffe dieser freundliche Herr bevorzugt, aber wenn wir uns das hier ansehen, wollen wir das auch nicht





KampfHähne
...und die Hennen nicht vergessen, denn unsere Sarah Bryant liegt ungern auf dem Rücken





Zum richtigen Prügeln gehörte bisher eine Halle und ein *Virtua Fighter 3*-Automat. Mit Dreamcast aber hält die wohl schönste Schlägerei der (Arcade)-Welt Einzug ins heimische Wohnzimmer

Prügel für die Konkurrenz gab's schon 1993, mit dem ersten *Virtua Fighter*-Automaten. Zum ersten Mal lösten da nämlich dreidimensionale Polygone die bisherigen Zeichentrickfiguren à la *Street Fighter* ab – vollkommen neu für damalige Verhältnisse. Das Genie dahinter: AM2-Frontmann Yu Suzuki, Logisch, daß die Konkurrenz *Virtua Fighter* dann auch fleißig kopierte. Logisch auch, daß es mehrere Fortsetzungen gab, und daß das Spiel schnell eine Heimat auf den Sega-Konsolen fand. Nun also *Virtua Fighter 3tb* Übrigens – das *tb* steht für *Team Battle*. Ah-hah. Ansonsten haben wir's mit einer 1:1 Umsetzung des 96er-Automaten *Virtua Fighter* zu tun. Und das heißt: schön animierte Gesichter und Muskelbewegungen sowie komplexe Wettereinflüsse.

KampfGeschichte

Seit Urzeiten prügelt man sich auf dieselbe Weise. So auch hier. Die Handlung klingt eher wie ein schlechter Witz: Also, zwei Knochenbrecher stehen sich gegenüber...

... und beharken sich so lange mit Schlägen, Tritten und Wurftechniken, bis eine Energieleiste schlappmacht und dem Sieger eine Runde gutgeschrieben wird. Einfach für den Spieler, schwierig für den Programmierer. Denn ohne inte-



Testpilot
Ulf Schneider

- **Titel:** Virtua Fighter 3tb
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Beat'em' Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro** Beinahe perfekte 1:1 Umsetzung
- **Contra** Gegenüber dem Spielhallen-Original zu wenig Extra-Features

PaßFoto



Akira Yuki

Der Kung-Fu-Lehrer aus Japan ist für seine blitzschnellen Karatehiebe gefürchtet. Deshalb ist er für viele Fans die erste Wahl.



Aoi Umenokohji

Ah, noch einmal 21 sein. Und mit ihr herumzutollen... und das dann auch zu überleben. Besonders fies sind ihre leicht verzögerten Tritte.



Jacky Bryant

ist passionierter Rennfahrer und hat sich auf spektakuläre Tritte spezialisiert. Ja, auch genau dahin, wo Ihr es vermutet...



Sarah Bryant

Kerle, die nicht dem Charme der College-Studentin erliegen, werden mit präzisen und schnellen Schlagserien fertiggemacht.



Jeffry McWild

hat ein wenig zuviel Steven Spielberg geguckt und bekämpft Haie schon mal mit bloßen Fäusten, um sich auf das Turnier vorzubereiten.



Kage-Maru

Oder vielleicht doch John Travolta? Liebt es, sich im Glitzerlook in Discos rumzutreiben. Als ob wir nicht alle froh wären, daß die 70er vorbei sind.



Lau-Chan

Bei ihm braut sich was zusammen. Als gelernter Koch behandelt er seine Gegner wie rohe Eier. Will heißen, er zerschlägt sie.



Shun-Di

Er ist 87, seine Leber 329 Jahre alt. Und wenn ihn keiner seiner Gegner umlegt, dann mit Sicherheit seine Vorliebe für Reiswein.



Lion Rafale

Inspiriert durch die Gottesanbeterin, agiert er stets aus der Hocke heraus. Das könnte aber auch mit seinen Hämorrhoiden zusammenhängen.



Pai-Chan

Laus Tochter ist mit 49 Kilo ein Fliegengewicht und daher um so schneller. Als gefeierter Actionstar in China braucht sie nie ein Stuntgirl.



Taka-Arashi

ist japanisch für „Big Mac" – mit einer Größe von 2,02 Meter und 198 Kilo ist der Sumo-Ringer der absolute Koloß im Feld.



Wolf Hawkfield

Wenn er in Kanada nicht gerade als Holzfäller arbeitet, fällt er in seinem „Nebenjob" als Profi-Catcher reihenweise seine Gegner.



WeltReise
Wer ansonsten nicht so viel rumkommt, kann sich dank *Virtua Fighter 3tb* trotzdem die Welt anschauen. Und die Sterne. Die kommen, wenn's was auf die Nuß gibt



GrasHüpfer
Weiter, höher, schneller. Das ist die richtige Einstellung für Olympia, jawoll

ressante Charaktere mit gut animierten Kampftechniken gibt's keinen Spielspaß. Aber keine Sorge. Segas Designer leisteten ganze Arbeit und entwickelten insgesamt 13 Persönlichkeiten, jeweils mit eigener Hintergrundgeschichte und Kampfstil. Die Kreativen bei Sega verzichteten dabei, abgesehen von der stählernen Bonus-Figur Dural, auf westliche Supermänner und konzentrierten sich auf zumeist fernöstliche Gesichter.

Da wäre zum Beispiel Akira, der inoffizielle Star dieses Prüglers. Dieser 31jährige Karateka im traditionellen Kampfdreß liebt's schnörkellos. Der blutjunge Franzose Lion hingegen wurde bei seinem außergewöhnlichen Kampfstil offensichtlich von einer Gottesanbeterin inspiriert. Wie ein Insekt tänzelt er in geduckter Haltung um sein Opfer herum, um es dann plötzlich mit einem Ausfallschritt zu attackieren. Betrunken zum Kampf erscheint der Greis Shun, kämpfen kann er aber trotzdem. Naja, wenn er sich nicht gerade im Suff auf die Nase legt. Und wenn die drei nicht zusagen, gibt's ja noch zehn weitere, unter anderem die härteste Traumfrau der Welt, Sarah Bryant (siehe auch Seite 10).

Vier Knöpfe für ein Halleluja

Also, so viele Charaktere für so wenig Handlung. Gekämpft wird in der bewährten *Street Fighter II*-Tradition, sprich: Es gilt entweder den gegnerischen Energiebalken auf Null zu kloppen oder den Widersacher aus dem Kampfareal zu stoßen (Ring Out), um eine Runde für sich zu entscheiden. Insgesamt vier Aktionsknöpfe kommen dabei zum Einsatz. Wie auch bei allen anderen Kampfspielen werden demnächst wohl die ersten Spieler mit verknoteten Fingern in die Krankenhäuser eingeliefert werden. Aber jede Sportart fordert ihre Opfer. Anscheinend haben die Kämpfer alle ihr Mars gegessen. Und Mars macht ja bekanntlich













LeibesErtüchtigung
Auf und nieder, auf und nieder, immer wieder. Und dann links und rechts. Und dann den Fuß hoch. Ja...

12+1. Das ist keine Rechenaufgabe, vor der wir zurückschrecken, sondern die Zahl der Kämpfer in diesem Spiel

mobil. Dynamisch genug schauen sie ja aus, dank aufwendiger Motion-Capture-Animationen. Egal ob schweißtriefende Haare, Kleider, die sich sanft im Wind bewegen oder herumfliegende Kopfbedeckungen. Wirklicher und lebensechter würde es nur in der Kneipe an der Ecke aussehen. Die Liebe zum Detail wird vor allem bei der Gestaltung der dreidimensionalen Kampfareale deutlich. In Hongkong beispielsweise kämpfen die Haudegen auf dem schrägen Dach eines Hauses, während im Hintergrund die Fassaden mit grellen Neonröhren-Schriftzeichen aussehen, als würden sie Reklame für den nächsten Ridley-Scott-Film machen.

Bot der Ur-*Virtua Fighter* noch primitive Kämpfe vor ebenso primitiven Hintergründen, so haben wir's nun mit Barbarei in grafischem Luxus zu tun. Und wenn wir 3D sagen, dann meinen wir das auch. Nicht 2,5D, nicht 2,8D – nein, wir runden auf. So kann man in einigen Feldern treppauf treppab kämpfen wie weiland die Musketiere, oder man geht während der Schlägerei plötzlich im schmutzigsten Tümpel auf Tauchstation.

Und wie es sich gehört, wird auch richtig kollidiert. Die Abfragen sind präzise und zielgenau. Wenn hier jemand was auf die Löffel kriegt, dann richtig. Nur sehr selten hat man das Gefühl, daß ein Schlag als Treffer gewertet wurde, auch wenn er keiner war, bzw. umgekehrt. In diesem Punkt muß man den Programmierern ein Kompliment machen. Nur beim Thema Musik fällt *Virtua Fighter 3tb* ein wenig ab. Auf die Ohren gibt's die ganze Zeit nur Japan-Pop. Aber das sind wir ja aus zahllosen Zeichentrickserien gewöhnt. Dem zuzuhören tut manchmal mehr weh als die Schläge einzustecken. Auf der anderen Seite: Was nicht tötet, härtet ab, also weiter die Stereoanlage auf größte Lautstärke einstellen.

Fünf Freunde sollt ihr sein

Neben dem Arcade-Modus bietet die Trainingsoption reichlich Gelegenheit, sein Können gegen die 128bit-Sandsäcke zu verbessern. Besonders gelungen ist der Team-Battle-Modus. Schließlich sollten bei einer guten Schlägerei immer mehr als nur zwei Leute beteiligt sein, finden wir jedenfalls. Jeder Spieler sucht sich zwei bis fünf Charaktere aus, die in der vorgegebenen Reihenfolge gegeneinander antreten. Besiegte scheiden natürlich sofort aus, während der Sieger gegebenenfalls ein Stück seiner Energie zurückerhält. Gewonnen hat schließlich derjenige, der das gegnerische Team komplett niedergerungen hat.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Das war doch mal ein Spielautomat, oder? Und der hat nun dank Dreamcast Platz in der kleinsten Hütte. Spielerisch zählt dieser 3D-Prügler zum besten, was das Beat'em'Up zu bieten hat. Und grafisch zeigt der Titel schon, wozu Dreamcast in der Lage ist. Schade ist allerdings, daß* Virtua Fighter 3tb *nur wenige erspielbare Extras bietet. Da hätten wir mehr erwartet.



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
★★★★½

SpielZeit



15min.
Wie war das nochmal? Rechts antäuschen, links treten?



30min.
Blau-schwarz ist die Haselnuß, blau-schwarz bin auch ich



45min.
Wenn das hier nicht klappt, bleibt mir ja noch Kunstturnen



60min.
Also, Akupressur hatte ich mir irgendwie anders vorgestellt...

Sega Rally 2

UnfallWagen
Also, wenn wir so bei unserer Fahrprüfung gefahren wären, dann hätten wir anstatt 50 doch glatte 500 Fahrstunden gebraucht





BremsSpur
Sega Rally 2: Das schönste Geschenk für Männer, die schon immer mal richtig rumschweinen wollten







Das perfekte Spiel: Endlich kann man(n) in Schlamm und Dreck wühlen, ohne daß es die Mami oder Freundin stört…

Sega Rally 2 ist in erster Linie ein Arcade-Racer. Will heißen, daß man auch ohne Schmökern in der Gebrauchsanleitung sofort loslegen kann. Wenn das der TÜV wüßte. Das kann doch nicht sein, wo bleiben die mindestens 20 Fahrstunden, die man vorher absolvieren muß? Ist ja sonst lebensgefährlich, oder? Egal, von Straßenverkehrsregeln ist hier ohnehin nicht die Rede. Überhaupt, welche Straßen? Da fühlt man sich doch gleich wie Walther Röhrl. Und wer nicht weiß, wer das ist, der muß halt den Papa fragen.

Wie bei der offiziellen Rallye-Weltmeisterschaft absolvieren die rasenden Renner mehrere Etappen nacheinander. Größter Unterschied: Im Gegensatz zum Original-Reglement handelt es sich nicht um einsames Zeitfahren gegen die Uhr. Vielmehr tummeln sich 15 weitere Konkurrenten auf den Strecken, so daß man während des Fahrens doch häufig den Wunsch verspürt, man hätte am Controller auch einen Knopf für die Hupe. Hey, du da. Wohl den Führerschein im Lotto gewonnen?! Eine Handbremse wie bei *Colin McRae* gibt's nicht, und somit gestaltet sich das Einparken in den blühenden Landschaften mitunter ziemlich schwierig. Von Null auf 180 in weniger als 17 Sekunden. Nein, nicht die Geschwindigkeit im Spiel, sondern der Pulsschlag, wenn man dabei ist, seine Gegner zu überholen. Wer hier bremst, verliert. Schließlich muß



Testpilot
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Sega Rally 2
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Rennsimulation
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Race Controller Internet-Option
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 120 DM
- **Pro**
  Schönes Fahrgefühl, viele abwechslungsreiche Strecken, wenig Polizei auf der Straße, dafür Internet-Option
- **Contra**
  Gelegentliches Ruckeln & erkennbarer Grafikaufbau, schwache Hintergrundmusik

AbendDämmerung
Unterbelichtet sollte man jetzt nicht mehr durch die Gegend fahren.

man bei *Sega Rally 2* den nächsten Checkpoint genauso schnell erreichen wie ein Spion im Kalten Krieg seinen Checkpoint (Charlie). Und im Kreis rumfahren muß man hier auch nicht. Wer will, darf nun Michael Schumacher die Zunge rausstrecken. Der fährt und fährt und fährt und kommt ja doch nie voran. Hier aber gibt es längere Etappen. Nach deren Beendigung wird die Restzeit und die derzeitige Rennposition mit in den nächsten Teilabschnitt übernommen. Also – auf den Lorbeeren ausruhen ist nicht. Man muß Mensch und Material schon die ganze Zeit am Limit halten, um nach dem letzten Abschnitt oben auf dem Siegertreppchen im Champagner baden zu können.



DreckSchleuder
Warum, oh, warum sollte jemand mit einem solch weißen Wagen eine Rallye fahren? Etwa, damit man die Sponsoren besser sieht?

Die Designer der Dreamcast-Version beließen es jedoch nicht bei diesem Spielmodus, sondern packten noch einen Championship-Modus auf die GD-ROM. In dieser Option bastelt der Fahrer an einer längerfristigen Karriere als Rennfahrer. Unfälle zum Glück nicht inklusive, obwohl wir uns wegen des Realismus doch eine Packung Gipsverband beim Spiel gewünscht hätten. Der Aufbau ist ähnlich wie im Original-Arcade-Modus, jedoch mit dem großen Unterschied, daß man sich für jede der ingesamt zehn Meisterschaften jeweils qualifizieren muß. Die erste Rallye-Saison ist noch relativ einfach, doch spätestens ab dem zweiten Jahr reicht fahrerisches Können allein nicht mehr aus, um sich zu qualifizieren. Hintergrund: Jede Saison setzt sich aus vier völlig unterschiedlichen Strecken zusammen, die jeweils andere Bodenbeschaffenheiten und Wetterverhältnisse bieten. Abhilfe leistet die aussagekräftige Streckenübersicht, die jeder ambitionierte Fahrer genau studieren sollte, da sie beispielsweise angibt, wie groß der Anteil am asphaltierten Untergrund ist.

Danach geht es in die virtuelle Werkstatt, um den richtigen Reifentyp, Gangschaltung und das dazugehörige „Boxenluder" auszuwählen. Daran kommt kein Rennfahrer vorbei, denn nur mit einem optimal eingestellten Fahrwerk hat man auf den naturbelassenen Strecken eine Chance. Und das ist schon ein Extralob wert, denn die Motivation, sämtliche zehn erfolgreich zu beenden und durch unermüdliches Tunen noch mehr Leistung aus dem Wagen zu kitzeln, ist immens, zumal für jeden ersten Platz einer von insgesamt zwölf Bonuswagen (darunter auch einige Oldies) winkt. Als weitere Spielvariante steht ein Time Attack zur Auswahl, bei dem man durch das Fahren gegen einen Geisterwagen (Knoblauch oder Kruzifix hilft da nicht, wir

Hier fährt man nicht, man rutscht. Manchmal auch direkt in die freie Natur. Ein Alptraum für jeden Fahrlehrer









ÜberholManöver
Keine Angst, für diese Manöver braucht man nicht zum Bund, und grün steht uns sowieso nicht...



haben's ausprobiert. Ergebnis: Dreamcast verbreitete einen leicht strengen Geruch) seinen Fahrstil ständig verbessert, sowie diverse Multispieler-Optionen. Und da reicht der normale Split-Screen nicht mehr aus.

Da *Sega Rally 2* auf dem internen Windows CE-Betriebssystem beruht, machten sich die Programmierer die Netzwerk-Funktion zunutze. Das Prinzip ist dem PC-Benutzer ja schon lange bekannt: Per Modem loggt man sich ins Internet ein und wartet, bis sich mindestens ein Herausforderer gefunden hat. Bis zu vier Wettstreiter können sich so online duellieren.

LackSchaden?

Mit insgesamt 17 Strecken, unterschiedlichen Wettereinflüssen und Tageszeiten sowie insgesamt 20 Wagen bietet *Sega Rally 2* reichlich Abwechslung. Das Streckendesign kann sich ebenfalls sehen lassen. An sechs verschiedenen Orten wird gefahren. Der malerische Riviera-Rundkurs ist besipielsweise ganz einfach, denkt man. Schließlich hat er nur Straße. Da stören die 90°-Kurven doch gar nicht, oder? Andere Strecken sind wirklich eisig. Da ist schon viel Gefühl vonnöten, um heil und sicher ins Ziel zu kommen.

Wer es liebt, sekundenlang die Kontrolle über seinen Wagen zu verlieren, für den dürfte *Sega Rally 2* der Videospiel-Himmel auf Erden sein. Nirgends kann man so schön durch den Schlamm schlittern wie hier. Es macht Spaß, im richtigen Augenblick vom Gas zu gehen. Folge: Der Wagen stellt sich quer, macht unter Umständen auch mal einen doppelten Rittberger, beschleunigt dann aber wieder aus der Kurve heraus, wie es sich für das liebste Spielzeug des Mannes gehört. Das hört sich leicht an, erfordert in Wirklichkeit aber hartes Training und genaue Streckenkenntnisse.

Grafisch gibt's auch fast nur Nettes über *Sega Rally 2* zu sagen. Die Strecken bewegen sich realistisch im Vergleich zum Wagen, und zwar ohne Clipping-Fehler. Also läuft man zwar Gefahr, in den Graben zu fahren, aber nicht in eine Grafik.

Zwar gibt es manchmal einen sichtbaren Grafikaufbau am Horizont, und sehr selten setzt auch mal ein Frame aus, so daß der Bildschirm etwas ruckelt.

Das könnte aber auch daran gelegen haben, daß wir – im Gegensatz zum wirklichen Leben – hier nach einigen Bierchen gefahren sind. Da verschwimmt schon einmal das ein oder andere, richtig?

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



SchlußStrich

Die Matchbox-Autos, mit denen man früher im Sandkasten gespielt hat, können beruhigt wieder in die Spielzeugkiste geräumt werden.* Sega Rally 2 *ist so realistisch programmiert, daß das Gefühl aufkommt, man würde den Sand im Gesicht spüren... die Seeluft... das Meer... und alles, was da auf Rallye-Strecken kreucht und fleucht. Die Grafik ist zumeist sehr gut, hat aber trotzdem ihre Macken. Und das Fehlen der Handbremse gibt Abzüge in der B-Note, insofern...

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN ★★★★★

SpielZeit



15min.
Ich liebe den Geruch von brennendem Gummi...



30min.
Ich bremse für niemanden, auch nicht für Bambi



45min.
Wer hat hier Vorfahrt? Keine Frage. Ich natürlich!



60min.
Buhuh... ich hatte gehofft, eine leicht bekleidete Dame zu sehen

Rettungsboot: Wir haben weder Leo noch Kate für diesen Film bekommen. Aber das ist auch keine Liebesgeschichte...

Get Bass!



Fotos: Andreas Bohnenstengel

JetztDa

Darauf hat die Menschheit gewartet! Wozu sich mit Formel-1-Simulatoren abplagen, wenn es eine Angelsimulation gibt? In *Get Bass* kann sich endlich jeder einen dicken Fisch an Land ziehen

Dieweil andere davon träumen, Millionär zu werden, sinniert Fischers Fritze über den Fang seines Lebens. Im Idealfall hat dieser Fang die Maße 38-38-38. Das sind, wie jeder gebildete Mensch weiß, natürlich nicht die Maße Busen-Taille-Hüfte, sondern es bezieht sich auf den Umfang des Bauches, des Bauches und natürlich auch wiederum des Bauches. Nun aber zum Spiel...

Und das hat einiges zu bieten. Okay, zumindest dann, wenn man mal gerne einen Abstecher in die Sushi-Bar macht. Stimmen wir also ein in den Gesang der japanischen Kampf-Fischerchöre und stürzen wir uns in die Fluten.

Vom kümmerlichen Leichtgewicht bis zum Rekordfang tummelt sich im virtuellen Gewässer von *Get Bass* so ziemlich alles, nun ja, bis auf eines: Die Meerjungfrauen kamen uns leider beim Test abhanden.

Womit wir wieder bei Fischers Fritz und seinen Sehnsüchten wären. Die echten Fischfans werden sich aber so wohl fühlen wie ein Fisch... äh, lassen wir das.

Natürlich wurde auch an eine passende Umgebung für die computergenerierten Karpfen gedacht. Wasserpflanzen, die stilecht in der Strömung treiben, kleine Krebse, die umherwandern, verschiedene andere Fische und vieles mehr lassen das Anglerherz höher schlagen. Je nachdem, welchen Ort und



Testpilot
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Get Bass
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Simulation
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Fishing Controller
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** 199 DM (mit Fishing Controller)

- **Pro** Realitätsnah, die Grafik ist erste Sahne. Der Fischer jubelt und der Laie wundert sich
- **Contra** Nur ein Spieler möglich. Wettangeln ist also nicht. Für Nicht-Fischer wird es auf Dauer etwas langweilig

LeckerBissen



Spinner Bait



Deep Crank



Floating Minnow



Pencil Bait



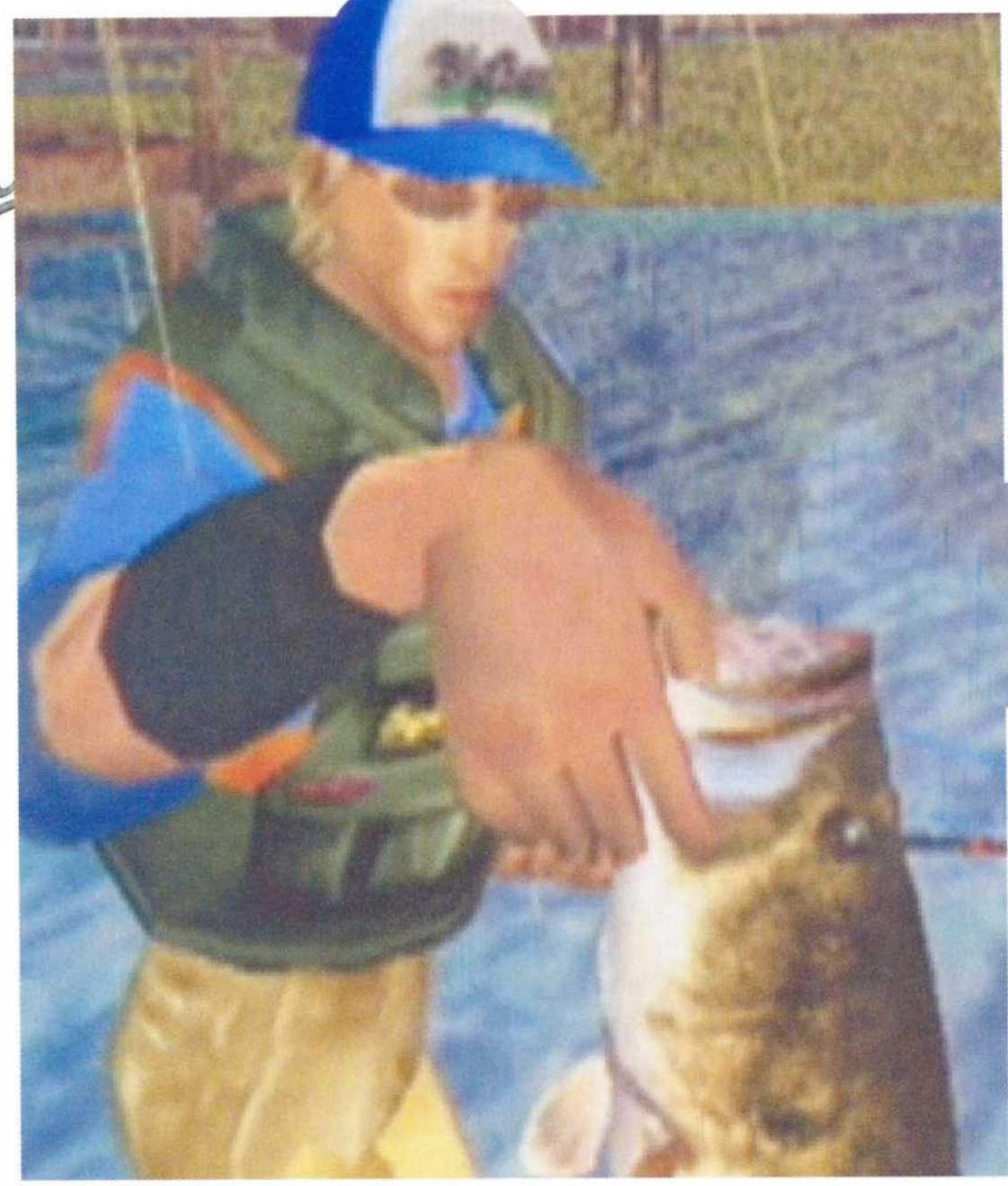
Shallow Crank



Vibration

Welchen Köder nehmen wir denn?

In *Get Bass* kann man sein Anglerglück mit sechs verschiedenen Ködern versuchen. Diese verhalten sich, je nach Bauart, unterschiedlich. Der Shallow Crank ist einfach zu handhaben, die Fische zeigen sich äußerst beißfreudig. Der Deep Crank verhält sich ähnlich. Der Floating Minnow ist sehr schwer zu handhaben, dafür aber fast ein Garant für den großen Fang. Vibration kommt bei den Fischen recht gut an, der Pencil Bait eignet sich vor allem für das Angeln im Schilf. Der Spinner Bait wird hauptsächlich in fließendem Gewässer eingesetzt. Seine Bewegung lockt die Objekte unserer Begierde recht schnell an, weshalb dieser Köder äußerst empfehlenswert ist.





GlücksGefühl
Unter dem Meer, unter dem Meer...wo sind denn hier die Meerjungfrauen?



Fischers Fritze fischt fische Frische. Oder frischt Fitzers fische Frische? Oder Fritzers Fisch frischt Fitze?

welchen Köder man gewählt hat, wechselt die Sicht des Spielers. Wie's richtig gemacht wird, das zeigt uns das Spiel im gerenderten Intro. Also, locker in die Knie gehen, aus den Knien herausfedern und diesen Schwung in die Rute übertragen. Und eins und zwei und eins und zwei und werfen... Ja, so ist es gut.

Und wer die ersten Trockenübungen erfolgreich hinter sich gebracht hat, der kann dann zwischen drei verschiedenen Spielvarianten auswählen, bei denen allerdings das Ende immer gleich bleibt: Fischstäbchen.

42 Gramm pro Sekunde

Was bei den Weight Watchers als Wunder gelten würde, ist in diesem Spiel ein Muß, zumindest im Arcade-Modus. An drei Orten geht's um die Wurst... äh, das Lachsbrötchen. Auf die Plätze: Lodge, ein auf Pfählen gebautes Haus, Cape, ein idyllischer Waldsee, und Inlet, eine Staustufe. Fertig: Das Ziel ist es, innerhalb von zwei Minuten mindestens fünf Kilo Fisch zu fangen. Los: Einstellbar sind drei Schwierigkeitsgrade (leicht, mittel, schwer). Für jeden gefangenen Fisch erhält man einen Zeitbonus, der sich nach dem Gewicht richtet. Zu Beginn steht nur ein Köder zur Verfügung, mit wachsender Punktzahl kommen weitere hinzu. Der Arcade-Modus ist nicht ganz einfach, dafür macht er aber am meisten Spaß.

Im Wettangel-Modus kann zwischen einem männlichen Petri-Jünger und einer feschen Fischerin gewählt werden. Die Orte werden vorgegeben, außer der Load/Save-Option gibt's keine weiteren Auswahlmöglichkeiten. Der Consumer-Modus wird ebenfalls auf Zeit gespielt. Es stehen allerdings sämtliche Köder zur Auswahl, auch ist die Zeitspanne erheblich länger. Des Fischers Arbeitstag ist in drei Phasen unterteilt. In jeder dieser Phasen müssen natürlich möglichst viele und große Fische gefangen werden. Anscheinend steht Käptn Iglo als großer Auftraggeber im Hintergrund – die vielen Fischfrikadellen wollen schließlich erst einmal mit Frischfisch gefüllt werden. Für denjenigen, der einen gemütlichen Angel-Nachmittag haben will, für den gibt es den Practice-Modus. Wieder kann zwischen zwei Anglern gewählt werden. Es stehen alle sechs Angelplätze, die es im Spiel gibt, zur Verfügung: Lodge, das oben erwähnte Pfahlhaus, Cape, der kleine, idyllische Waldsee, Inlet, eine Flußstaustufe, Bridge, eine Brücke, Reed, ein See mit Schilf und Cave, ein Gewässer am Rand einer Höhle. Die ersten drei Angelplätze befinden sich am Lake Paradise, die anderen am Lake Crystaldew (wo immer die auch sein mögen). Ferner können Tageszeit und Wetter frei gewählt werden. Es gibt kein Zeitlimit und auch kein vorbestimmtes Spielende. Fischen also, bis die Rute raucht!



DrehWurm
Handgelenkschmerzen sind hier garantiert

SeeUngeheuer

Soweit die blanke Theorie. Das mag irgendwelchen japanischen Managern ja genügen. Das größte Glück der Erde, so scheint es, liegt dort nicht mehr auf den virtuellen Golfbahnen oder eben-







TiefseeTaucher
Oh, Du wunderbare Fischwelt, laß mich Deine Arten zählen...eins...zwei...drei...



so von der Wirklichkeit abgekoppelten Baseballfeldern. Nein, der japanische Manager entspannt sich in seinem kleinen Büro im 33. Stock, ohne Fenster, mit Angelrute und Fernseher bewaffnet und wartet darauf, daß sie anbeißen. Nicht die Geschäftskunden, sondern Billy der Barsch und Rita die Regenbogenforelle. Und hofft, daß Kuno der Killerkarpfen dabei nicht das Boot attackiert. Aber für uns in der Redaktion wäre ein solcher Test unter normalen Bedingungen nicht genug. Schließlich kann ja jeder im eigenen Wohnzimmer die Angel auswerfen. Was unterscheidet das Spiel von der Wirklichkeit? Um das herauszufinden, mußte ich mich einem umfangreichen wissenschaftlichen Experiment unterziehen. Mit *Get Bass*-Angel und einem Fernseher wurde ich auf einem See ausgesetzt. Auf dem Monitor lauerten virtuelle Karpfen auf Beute, neben und unter mir machten sich echte Seebewohner breit. Authentisches Virtual-Reality-Feeling also. Noch während ich einen Computer-Fisch an Land zog, mußte ich mich mit dem Fishing Controller gegen einen Schwan wehren, dessen Revier ich offenbar verletzt hatte. Im Gegensatz zum *Get Bass*-Karpfen kann so ein Real-Schwan auch wirklich zubeißen! Mit Hängen und Würgen überlebte ich dieses Abenteuer, gegen das sich Bungee-Jumping und Drachenfliegen wie Kinderspiele ausnehmen. (Ich bin gespannt, welche Teufeleien sich mein Chefredakteur noch für mich ausdenken wird. Legt er mich für einen *Sega Rally*-Test gefesselt auf eine Autobahn oder wird er mich für *Hidden and Dangerous* an einen echten Kriegsschauplatz schicken? Jedenfalls hielt dieses Spiel dem Vergleich mit der Realität stand. Bei einigen der anderen genannten Titel bin ich allerdings auch gar nicht so sehr daran interessiert, das herauszufinden...)



Das Gameplay von *Get Bass* kann man als recht flüssig bezeichnen. Es gibt keine unnötigen Pausen, die Ladezeiten halten sich in akzeptablen Grenzen. Grafikmäßig wimmelt es von gut gerenderten Effekten, wie etwa Wasserspiegelungen, Reflexionen der Wellen auf dem Sandboden und vielem mehr. Verschiedene Fisch- und Pflanzenarten sowie anderes Unterwasser-Zubehör runden das Gesamtbild ab. Die Texturen und die Bewegungen der Tiere wirken recht realistisch. Beißt ein Fisch an, fängt das Joypad an zu rütteln. Damit soll echtes Anglerfeeling simuliert werden. Natürlich kann die Angelschnur auch reißen, und so mancher dicke Fisch zieht den Unmut des Anglers auf sich, indem er wieder vom Haken hüpft.

Der Sound ist nicht weltbewegend, sorgt aber für das passende Ambiente. Da Angeln aber ohnehin kein sonderlich lauter Sport ist, kann man das verschmerzen.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich



Fisch-Puristen werden bei* Get Bass *himmelhoch jubeln, die restliche Menschheit sollte sich das Spiel zumindest wegen der wirklich guten Grafik einmal ansehen. Der Fishing Controller steigert das Fischvergnügen noch mehr. Und leergefischt ist der virtuelle Karpfenteich auch nicht so schnell. Nur das passende Kochbuch, Segas* 1001 Rezepte für Fischstäbchen, *fehlt hier noch zum Glück.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
★★★★★

SpielZeit



15min.
Also, wenn ich's doch sage, der war so groß...



30min.
Also, wenn ich's doch sage, der war soooo groß...



45min.
Also, wenn ich's doch sage, der war sooooooo groß...



60min.
Also, wenn ich's doch sage, der war soooooooooooooooo groß...

REMPEN & PARTNER

Immer nur mit sich *alleine rumspielen* macht auch keinen

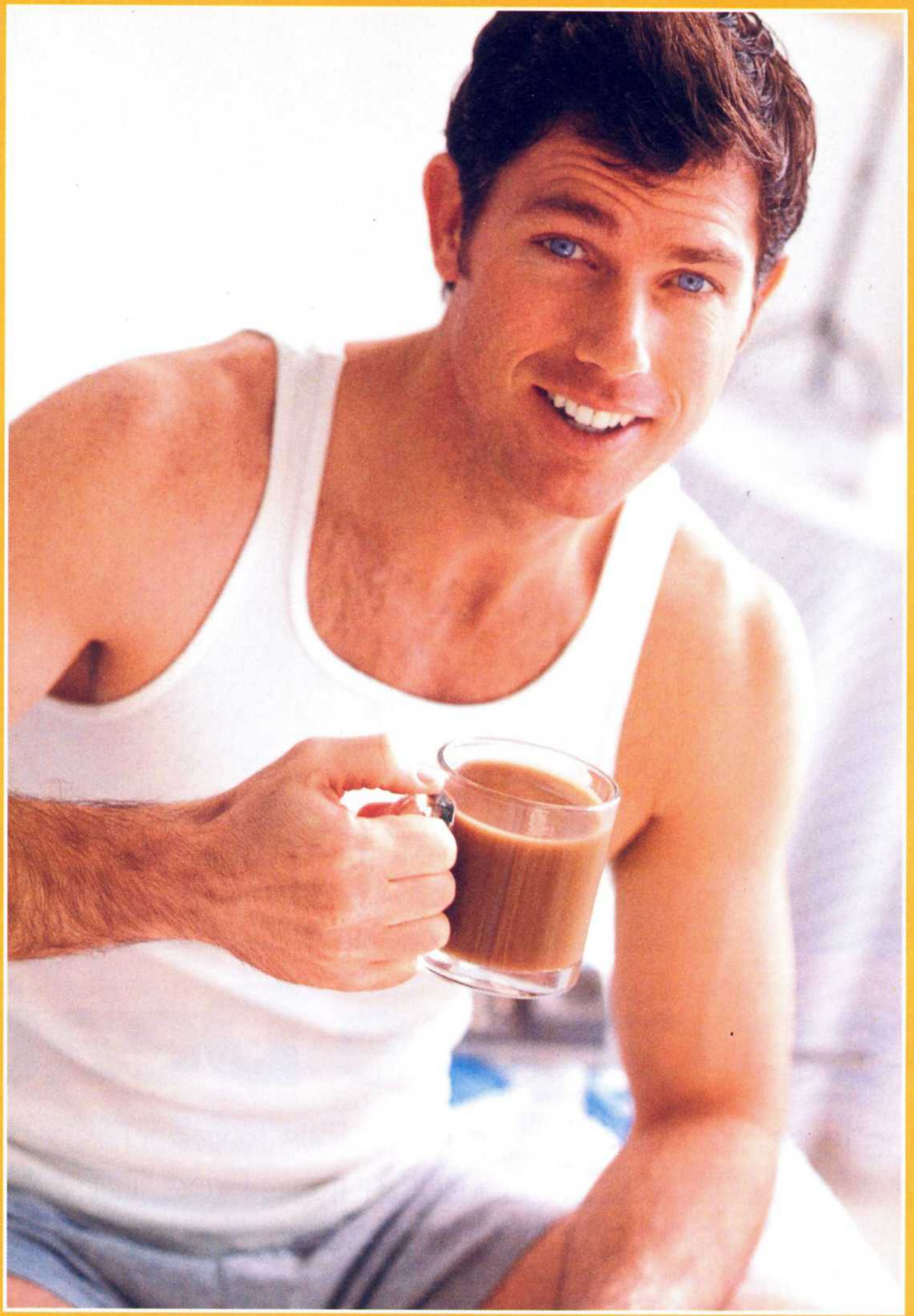


Mach doch mal kurz die Hände über die Bettdecke. Du hast jetzt einen neuen besten Freun

Dreamcast – die erste Spielkonsole der Welt mit 128-Bit-Power. Nicht nur stärker als

Konkurrenz, sondern auch mit integriertem und kostenlosem Internet-Zugang. Damit kannst

SEGA



Spaß.

durchs Web surfen, E-Mails verschicken und andere Gamer kennen lernen. Oder auch Gamerinnen.
So, und jetzt kannst du wieder alleine weitermachen. Wenn du noch Lust dazu hast.

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

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



Torschlußpanik

Horch, was kommt von draußen rein. Holla-hi. Holla-ho. Wird doch wohl kein Zombie sein...

House of the Dead2

Wir kennen das ja schon: Wenn es in der Hölle keinen Platz mehr gibt, kommen die Toten zurück auf die Erde, um sich gar grausig von den Lebenden zu ernähren



Testpilot
Thomas Gerhardt

- **Titel:** The House of the Dead 2
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Arcade Shooter
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** 160 DM (mit Gun)

- **Pro** Endlich kann der Chefredakteur seinen Frust auslassen
- **Contra** Fehlende KI: Die Gegner sind Zombies... im wahrsten Sinne des Wortes

Und natürlich sind weder Mulder noch Scully aus ihrem Keller in der FBI-Zentrale aufgetaucht, um dem Bösen Einhalt zu gebieten. Typisch Beamte. Dennoch: KEINE PANIK! Selbst ist der Mann. Und schließlich gibt's eine große Pistole, um sich der Zombies zu entledigen. Klingt wie ein wirklich schlechter Horrorfilm. Ist es aber nicht. Sondern eines der besten Spiele, die zum Start von Dreamcast erscheinen werden. Also, einfach *The House of the Dead 2* reinschieben und selbst die Hauptrolle in diesem Streifen übernehmen, schlechte Dialoge inklusive.

Die Story ist schnell erzählt, denn schließlich ist *The House of the Dead 2* als Arcadespiel geboren worden. Da sind keine grauen Zellen, sondern schnelle Finger gefragt. Und genau dasselbe bietet auch die Umsetzung auf Dreamcast. Ein böser Bube mit dem Namen Goldman hat erneut dafür gesorgt, daß die Untoten auf Erden wandeln. Dem muß natürlich Einhalt geboten werden! Und wer will, kann dabei sogar – genau wie beim Spielautomaten – anstelle des normalen Controllers die Plastikpistole in die Hand nehmen.

Noch nie sahen die Zombies und die Monster so schön aus wie heute: schleimig, eklig, wundervoll

Dialoge für Dummies

Laßt Waffen sprechen! Liebesgrüße gibt's bei *The House of the Dead 2* nicht, und die Blumen bei Fleurop sollten besser auch abbestellt werden. Auch die Dialoge sind genauso trashig wie bei einem Horror-Streifen, was anfangs zwar wirklich Spaß macht, nach einigen Stunden Spielzeit aber mächtig auf die Nerven geht, wenn's dem Helden nach jedem Kapitel (und mehr Monstern) immer noch halb die Sprache verschlägt und seine Dialoge sich auf a) „Was ist denn hier los?", b) „Wie konnte so etwas nur passieren?" oder c) „Wer konnte nur so etwas tun?" beschränkt.

Zum Glück gibt's da den blauen Knopf, um solche Passagen schnellstens zu überspringen. Hier zeigt sich, was für

MordsTraining

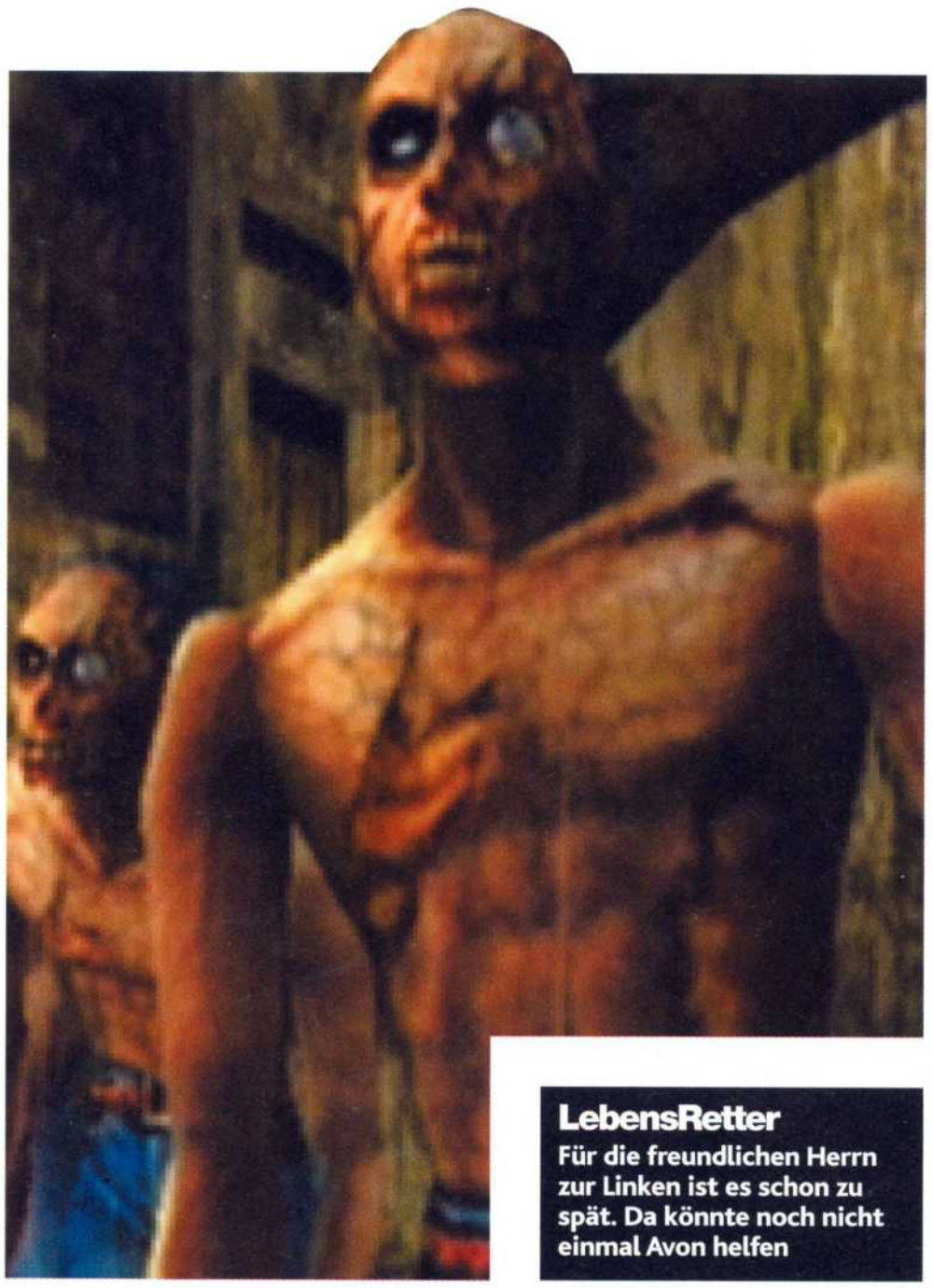


Das Hacken ist des Zombies Lust



Wir machen hier keine halben Sachen

Beim Spielautomaten ist das Ziel, dem Spieler so viel Geld wie möglich in so wenig Zeit wie möglich aus der Tasche zu ziehen. Das heißt: hoher Schwierigkeitsgrad und keine Trainingsmöglichkeiten. Bei der Dreamcast-Umsetzung ist das anders. Das Geld ist schon ausgegeben, richtig? Also gibt's einen Trainingsmodus (Menschen retten leicht gemacht) und einen Boss-Modus (damit man auch genau weiß, was für fürchterliche Kreaturen denn auf einen warten). So vermeidet *The House of the Dead 2* im Spiel denn auch steigende Frustration.



LebensRetter
Für die freundlichen Herrn zur Linken ist es schon zu spät. Da könnte noch nicht einmal Avon helfen





Möglichkeiten in Dreamcast stecken. Wie es sich für einen Arcade Shooter gehört, sind die verlassenen Straßen wunderbar gerendert, inklusive Lichteffekten und Wellen auf dem Wasser. Und noch nie sahen Zombies so schön aus wie heute. Schleimig, eklig, wundervoll. Ganz in dunklem Grau (außen) und neongrellem Grün (innen) gehalten, bewegen sich gleich elf verschiedene Leichenarten durch die Straßen, Gassen und Wohnungen, jede einzelne von ihnen mit ihren Eigenheiten und Lieblingswaffen. Hier sieht man den Developern die Liebe zum Trash am meisten an: Zwei Varianten vom *Freitag der 13te*-Killer Jason, eine Figur, die aus dem *Kettensägen-Massaker* stammen könnte, dazu noch Zombiefische, Zombiefrösche, Zombieregenwürmer... alle bieten sie mehr oder weniger gute Ziele für den schießfreudigen Spieler. Und schießen ist alles, was zu tun ist. Da nichts an *The House of the Dead 2* in Echtzeit berechnet wird, sind die Möglichkeiten, das Spiel an sich zu beinflussen, leider gering. Wie bei Arcade-Umsetzungen üblich, gibt es Entscheidungspunkte, die den weiteren Weg bestimmen. Hier sind es die vielfältigen Möglichkeiten, unschuldige Passanten vor den wildgewordenen Horden aus der Hölle (oder aus den Labors eines verrückten Wissenschaftlers, der DIE WELT BEHERRSCHEN WILL, wer weiß das schon genau?) zu retten. Es erstaunt nur eines: Der Weg zum jeweiligen Endgegner kann möglicherweise sogar leichter sein, wenn einige Menschen nicht gerettet werden.

Spiel ohne Ende?

Dadurch entsteht bei *The House of the Dead 2* auch der zusätzliche Spielspaß, denn eines will jeder: alle möglichen Straßen wenigstens einmal gesehen haben. Und vor allem weiter als der Freund kommen, frei nach dem Motto: Eine Ecke schaffen wir noch. Das erinnert an die herrlichen alten Zeiten, als ein High Score noch wichtig war. Schließlich will jeder der Beste sein. Das erklärt den hohen Suchtfaktor, auch wenn man nach mehreren durchwachten Nächten selbst halbtot aussieht: Denn am Zombie hängt, zum Zombie drängt doch jeder...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



Wasserpistole
Das echte Machogefühl will nicht ganz aufkommen, aber das Spiel gibt's nicht ohne Pistole, also kaufen, kaufen, kaufen

SchlußStrich

Segas Umsetzung des klassischen Arcade-Shooters könnte schon bald in einem Atemzug mit den PC-Shootern aus dem Hause id* nicht *genannt werden. Eigentlich schade, denn* The House of the Dead 2 *bietet alles, was ein guten Shooter ausmacht. Besonders spaßig wird's, wenn man Freunde einlädt und dann nach der Pizza gemeinsam zur großen Zombiejagd bläst.



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
★★★★★

SpielZeit



15min.
Stirb, Zombie, stirb!



30min.
Stirb, Monster, stirb!



45min.
Stirb, Dämon, stirb!



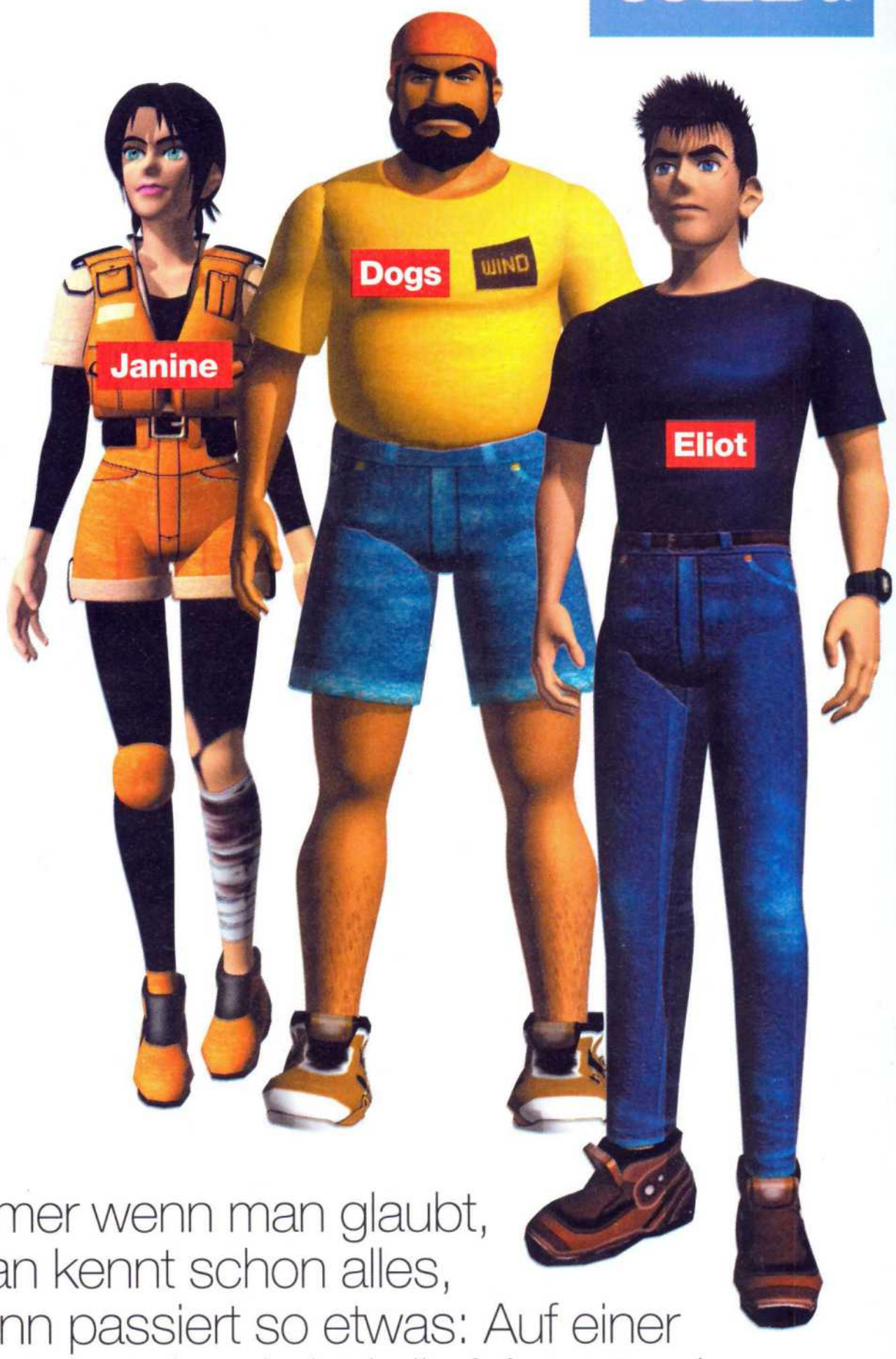
60min.
Stirb, Wurm, stirb!

MonsterTruck
Auf Dinosaur-Island sind nicht nur die Einwohner mutiert, sondern auch ihre Fortbewegungsmittel

Blue Stinger

Menschen!
Maschinen!
Monster!
Mutationen!
Mannomann!





Immer wenn man glaubt, man kennt schon alles, dann passiert so etwas: Auf einer einsamen Insel sind die Mutanten los

Japanische Rollenspiele und Adventures erfreuen sich auch im Westen zunehmender Beliebtheit. Oftmals wird aber die genretypische Mischung aus asiatischer Mythologie und kulturübergreifend verständlichen Science-fiction- und Fantasy-Standards als zu ungewöhnlich für den internationalen Markt angesehen. Deshalb hat das renommierte japanische Softwarehaus Climax Graphics Hollywood-Prominenz eingeflogen, um sein Action-Adventure *Blue Stinger* einem möglichst breiten Publikum schmackhaft zu machen. Designer Robert Short vollbrachte bereits Großes beim Film *Beetlejuice*, und Autor Pete von Sholley arbeitete an effektgeladenen Streifen wie *Die Maske*, *Mars Attacks*! und *James und der Riesenpfirsich* mit.



Testpilot
Andreas Neuenkirchen

- **Titel:** Blue Stinger
- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro** Edle Grafik, abwechslungsreiche Story, einfache Bedienung
- **Contra** Ständig wiederkehrende Gegner, viel Gerenne, atmosphärisch zu steril

Blaues Wunderwesen

Im Jahr 2000 taucht vor Mexiko eine Insel auf, die jener Meteorit sein könnte, welcher einst den Dinosauriern den Garaus gemacht hat. Flugs wird die Insel auf den Namen Dinosaur-Island getauft und mit einer riesigen Forschungsstation samt Vergnügungszentrum bestückt. Was auch immer dort geforscht wird – es geht auf grauenhafte Weise schief. Bald säumen Leichen die Gänge der Station. Wer nicht zu den Toten













Nephilim
Total blau, aber trotzdem verdammt schüchtern

Monster und Marken

Der wackere Eliot hat eine ganze Menge um die Ohren. Wenn er nicht gerade gegen Riesenmonster kämpft, muß er im Supermarkt seine Briefmarkensammlung vervollständigen. Sonst läßt ihn der Fahrstuhl nicht in den zweiten Stock, wo das Abenteuer weitergeht

gehört, kämpft um sein Leben oder fristet ein blutdürstiges Dasein als mutierter Monstermensch. Durch ein seltsames Naturereignis verschlägt es zwei Fremdlinge auf die Insel: den Seenot-Retter Eliot G. Ballade, der eigentlich nur in der Gegend Urlaub machen wollte, und das maulfaule blaue Fabelwesen Nephilim, dessen Bestimmung zunächst unklar ist. Mit Funkunterstützung der überlebenden Forscherin Janine King und dem verwegenen Kapitän Dogs Bower an der Armbrust macht Eliot sich kämpfend und puzzelnd daran, dem Mysterium um Dinosaur-Island und Nephilim auf den Grund zu gehen... Filmbegeisterte Spieler werden sich auf Dinosaur-Island schnell wie zu Hause fühlen: Die Atmosphäre wirkt mit ihren Laboratorien und tristen Stahlkorridoren wie eine Mischung aus der Kinoserie *Alien* und dem PC-Spiel *Half-Life* (dt. Version). Spielerisch dagegen erinnert *Blue Stinger* stark an das Zombie-Action-Adventure *Resident Evil* (PC-Version).

Man steuert eine Spielfigur durch eine 3D-Umgebung, in der hinter jeder Ecke ein Monster lauern könnte, für das hoffentlich noch genug Munition im Magazin ist. Lebensenergie wird mit Sandwiches, Hot Dogs und Softdrinks aufgefrischt. Man stelle sich diese Szene in einem Alien-Film vor: „Ripley, laß mich hier liegen, ich wäre nur eine Belastung für die Truppe. Ich wurde von acht MG-Salven durchsiebt, von drei Monstern gebissen und bin zweimal von der Leiter gefallen.

Mein grüner Balken ist schon ganz rot

Außerdem sehe ich da dieses große weiße Licht..." „Ach, Quatsch! Komm, iß erstmal ein Würstchen, dann sieht die Welt gleich ganz anders aus!" „Wow, du hast recht! Los, jetzt treten wir der Monster-Brut aber gehörig in den Arsch!" Apropos Film: Ein Horrorschinken minderer Güte aus dem Jahre 1991 hieß

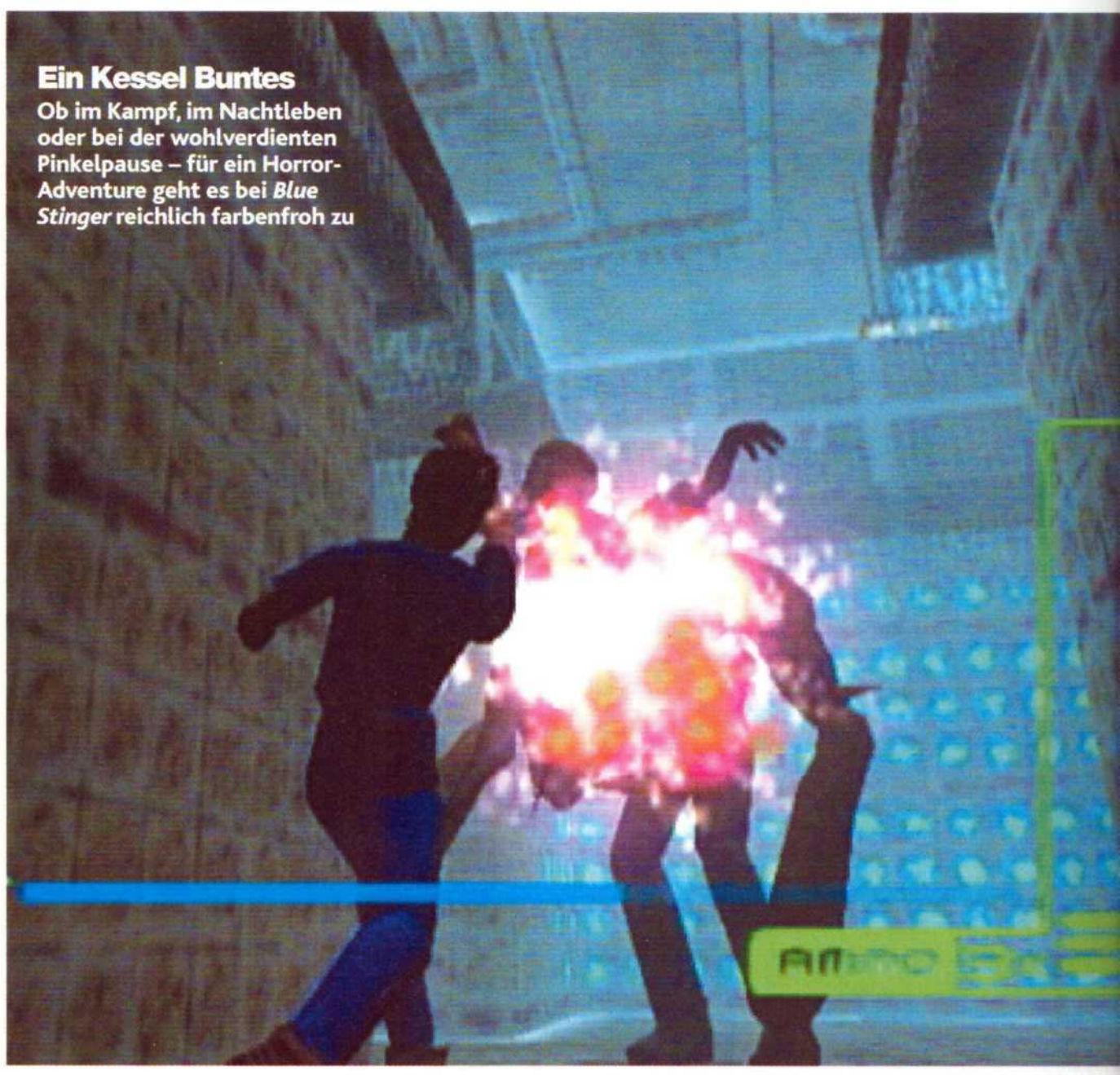
Vom Monster gebissen, vom MG durchsiebt und von der Leiter gefallen? Darauf erstmal ein Würstchen...

Manchmal kommen sie wieder. Der hat gottlob nichts mit *Blue Stinger* zu tun, aber die Macher des Spiels scheinen sich den Titel des Films zum Motto erkoren zu haben. Tatsächlich kommen die Gegner in *Blue Stinger* nicht nur manchmal wieder, sondern ständig. Verläßt man einen Bereich und betritt ihn später erneut, kommen dieselben Viecher angegrunzt, die man bereits erledigt glaubte. Dabei ist es egal, ob man Stunden oder Sekunden später wieder vorbeischaut. Erklärungen dafür mag es geben. Moderne Monster neigen schließlich zur Regenerierung; besonders, wenn sie in einem stark wissenschaftlich geprägten Umfeld aufgewachsen sind. Dennoch riechen diese Steh-auf-Monster eher nach Konzeptionsfehler als nach dramaturgischer Absicht. Immerhin fällt vorerst besiegten Gegnern meistens Geld aus den Hosentaschen, mit denen man sich am nächsten Automaten Waffen, Munition und Lebensmittel ziehen kann. Die Lebensmittelpreise sind inflationär: ein Hot Dog kostet 120 Dollar. Ein Magazin für die Pistole ist hingegen schon für 50 Dollar zu bekommen. So ist das eben im Jahr 2000.

Die Mischung aus Horror und Humor wird konsequent durchgezogen. Einerseits sind manche Bestien wahrlich furchterregend, andererseits müssen im Supermarkt schon mal kitschige Kinderbriefmarken gesammelt werden, um eine Fahrt in den zweiten Stock zu gewinnen. Auch die dudelnde Kaufhausmusik paßt trefflich und bietet einen witzigen Kontrast







Ein Kessel Buntes
Ob im Kampf, im Nachtleben oder bei der wohlverdienten Pinkelpause – für ein Horror-Adventure geht es bei *Blue Stinger* reichlich farbenfroh zu

zum blutigen Kamptgeschehen, geht aber mit der Zeit gehörig auf den Geist. Grafisch nutzt *Blue Stinger* die Möglichkeiten von Dreamcast voll aus. Der Blick übers Meer vom Außengelände der Insel vermittelt einen überzeugenden Eindruck von Weite, das Wasser ist kristallklar. Bei der lebensbedrohlichen Hatz durch einen verwinkelten Komplex von Kühlräumen möchte man sich vor lauter Kältenebel am liebsten warm anziehen. Leider ist dieser spannende Abschnitt einer der wenigen, die echtes Horror-Feeling aufkommen lassen. Bei aller grafischer Brillanz leidet *Blue Stinger* an einer Schwäche vieler Konsolenspiele: Der Look ist schlicht zu sauber. Die vermeintlich bedrohlichen Gänge sind zu schön ausgeleuchtet, und das Blut sprudelt zu fröhlich. Außerdem sprudelt es in der deutschen Fassung zu grün. Die altbekannte Selbstzensurmaßnahme wirkt wieder einmal befremdlich. Sicherlich kann man es sich vorstellen, daß die eine oder andere Monsterart grün blutet, aber wenn menschliche Leichen in grünen Lachen liegen, nimmt das der Lage irgendwie den Ernst.

Kann ich mal Ihren Ausweis sehen?

Puzzles kommen bei aller Action nicht zu kurz. Sie sind allerdings meistens eher Fleiß- als Denkarbeit. Wer zumindest ein bißchen Adventure-Erfahrung hat, sollte keinen qualmenden Kopf bekommen, wenn er zwei Kisten zusammenrücken muß, um einen höhergelegenen Schalter zu erreichen. Das ist auch gut so, denn Action-Adventures mit unnötig komplizierten Rätseln sind tendenziell weder aktionsgeladen noch sonderlich abenteuerlich. Die Kistenschiebereien in *Blue Stinger* bieten willkommene Verschnaufpausen im Kampfgetümmel. Frustrierender ist da die leidige Sache mit den ID-Karten. Ohne korrekten Ausweis kommt man fast nirgendwo rein. Die Karten selbst sind nicht allzu schwierig zu finden, aber die Suche nach den passenden Türen wird oft zum Gewaltmarsch (und das im wahrsten Sinne des Wortes angesichts der feindlichen Umgebung). Glücklicherweise ist die Bedienung klug durchdacht und schnell verinnerlicht, so daß man problemlos da hin kommt, wo man hin will. Eine angenehme Abwechslung zum Hauptplot bieten zahlreiche Side-Quests, die meistens unter Zeitdruck erledigt werden müssen. So will mal die Todesfahrt eines Transport-Shuttles gestoppt werden, an anderer Stelle benötigt ein sterbenskranker Forscher unbedingt seine Medizin.

Unterm Strich präsentiert sich *Blue Stinger* trotz seiner ärgerlichen Macken als weitgehend unterhaltsames Action-Adventure. Freunde des Genres sollten durch die geheimnisvolle Story, die spannenden Side-Quests, die liebenswerten Gags und die praktische Handhabung genügend motiviert sein, auch das letzte Mysterium von Dinosaur-Island zu enthüllen. Ob dieser Titel freilich zu dem Klassiker wird, den das Entwicklerteam von Climax der Spielergemeinde versprochen hat, bleibt zweifelhaft. Dafür hat man zu viele Aspekte schon an anderer Stelle besser realisiert gesehen.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

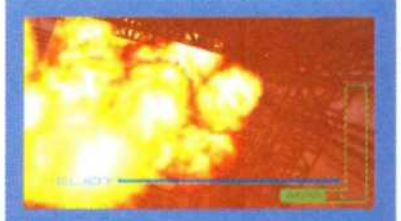
SchlußStrich

Keine Frage: Blue Stinger macht Spaß. Das ist ja schon mal nicht schlecht. Und dennoch beschleicht einen das Gefühl, daß hier noch so viel mehr drin gewesen wäre als ein routiniertes Action-Adventure. Trotz des eigenständigen und eigenwilligen Designs sind die einzelnen Spielelemente zu bekannt. Echter Grusel ist selten, und viele sich wiederholende Passagen schmälern die Freude, die man an anderer Stelle durchaus hat.



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
★★★★★

SpielZeit



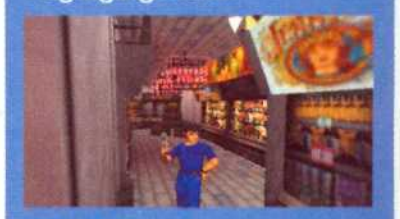
15min.
Notbremse kaputt, aber Schwund ist überall



30min.
Nephilim kommt, schaut mal rein und bleibt



45min.
Monster- und ID-Karten-Jagd im Vergnügungsviertel



60min.
Endlich! Neue Ladenschlußgesetze. Stöbern nach Mitternacht



SchlachtPlan
Bevor es in den Spielkrieg geht, braucht's erst einmal einen auf die (Flieger-)mütze

Toy Commander

In meinem Zimmer sah es immer aus wie auf einem Schlachtfeld. Und wer *Toy Commander* spielt, der wird auch verstehen, warum das bei fast allen Kindern der Fall ist



Testpilot
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Toy Commander
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Arcade Shooter
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro** Die witzigste Idee fürs Dreamcast überhaupt
- **Contra** Zu große Spielfelder, was zur verzweifelten Suche nach den Gegnern führt

Nun ja, warum das bei allen Jungs der Fall ist. *Es waren dreiäugige, siebenbeinige Wesen vom Pluto, Mama! Ehrlich! Sie hatten einen Hyper-Super-Blaster und drohten die Erde zu zerstören, wenn...* ich bin mir sicher, in solchen Augenblicken dachte meine Mutter daran, wie schwer meine Geburt war.

In *Toy Commander* heißt der Schrecken aller Meister-Proper-Werbespots Guthy, ausgerüstet mit alter Fliegermütze, die er wahrscheinlich vom Opa stibitzt hat. Und Guthy ist auch der Schrecken seiner Spielzeuge. Denn der kleine Lausebengel mag es, Krieg zu spielen (manche Leute wachsen ja nie aus dieser Phase heraus). Da es im Krieg immer Opfer gibt, sind seine Spielzeuge in etwa so kreativ verstümmelt wie Ellen Ripleys Klone in *Alien 4*, allen voran Guthys Lieblingsopfer, der Teddybär Hugolin. Den Spielzeugen reicht's auf jeden Fall – sie rebellieren. So weit, so die Handlung von *Toy Story*...äh...*Toy Commander*.

Und nun kommt der Zeitpunkt, an dem man die Entwickler um Frédérick Raynal auf die Psychiatercouch setzen sollte. Um nämlich seine geschundenen Spielzeuge wieder zu seinen Freunden zu machen, muß Guthy diese im Kampf vernichtend schlagen. Okay. Alles verstanden? Mit anderen Worten: Kommen Sie ruhig rein, Herr Raynal. Legen Sie sich hin und entspannen Sie sich. Erzählen Sie mir von Ihrer Kindheit...

HäuserKampf

Um die Oberhoheit im Kinderzimmer wiederzugewinnen, wird man schon 50 Missionen durchhalten müssen. Nicht ganz so lang wie der Zweite Weltkrieg, aber immerhin. Als General seiner Truppen garantiert das schon so knappe 50 Stunden vor dem Fernseher. Und das Schlachtfeld gibt einem schnell das Gefühl, beim Vormarsch der Alliierten in Europa dabei zu sein. Es ist riesig! Vom Keller über die Küche bis hin zum Dachboden erstreckt sich das Gelände. Guthy muß reiche Eltern haben. Insgesamt gibt's 16 Räume zu erkunden. Also macht's Mama und Papa wahrscheinlich auch nichts aus, wenn beim Spielen ihres Sohnemanns einiges zu Bruch geht.

Die Truppen sind jedenfalls gut bestückt. Spielzeugsoldaten, Jeeps, Lastwagen und so ziemlich jedes bekannte Kampfflugzeug aus den letzten 100 Jahren, von der Maschine des Roten Baron bis zur Waffe im zukünftigen Kampf, einem stark an einen B-Wing erinnernden Raumschiff aus *Krieg der Sterne*.







EierKocher
Hier wird nichts weichgekocht. Im Kinderzimmer können nur die härtesten Typen überleben

Nun, wenn man schon klaut, dann bei den Besten, also Schwamm drüber.

Toy Commander bietet reichlich Abwechslung für so ein kleines Spiel(zeug). Er sieht zwar wie ein Ego-Shooter aus, ist aber keiner. Ebensowenig eine Flugsimulation oder eine Rennsimulation. Und das macht seinen Charme aus. Seien wir doch einmal ehrlich: Welches Kind würde so langweilig sein und *nicht* mit seinem Spielzeuglaster an den Wänden hochfahren? Im Kinderzimmer werden die Gesetze der Erwachsenenwelt einfach ignoriert, darunter auch das Gesetz der Schwerkraft. Das ergibt interessante Duelle: ein Jeep, der an der Wand klebt, gegen einen Düsenjet. Ein Hubschrauber, der einen Panzer in einen Abfluß verfolgt. Ein Laster, der Eier zum Herd transportiert. Alle Haushaltsgegenstände können schnell zum Teil des Kriegsspieles werden. Den Herd kann man per Feuersalve anmachen, die Flaschen vom Tisch schubsen. Ein garantierter Alptraum jeder Mutter.

Das klingt doch alles ganz großartig, oder? Zurück in die Kindheit, um sich in Nostalgie zu wälzen. Okay, eigentlich kommt das erst mit dem Alter, einem Bierbauch und dem dringenden Bedürfnis, einen Porsche zu fahren, um damit seine Sekretärin zu beeindrucken. Aber fragen wir doch einmal alle, die in *Star Wars: Die Dunkle Bedrohung* reingehen. Warum tun sie das? Richtig, Nostalgie. Und sie werden dabei ganz sicher genauso sehr enttäuscht wie bei *Toy Commander*. Denn man kann die Uhr nicht zurückdrehen.

FliegenJagd

Die Grafik ist sehr schön und originell, die Spielidee brillant, aber die Umsetzung sorgt ganz schnell für Frust. Die Räume sind einfach zu groß für eine ernsthafte Schlacht. Den Großteil der Zeit verbringt man vor dem Bildschirm damit, mit zusammengekniffenen Augen kleine Punkte am Horizont zu beobachten. Vielleicht eine Mücke? Oder doch das andere Spielzeugflugzeug? Nur ein Mikro-Zielkreis verrät es uns. Und dann kann man auch nur mit Raketen schießen (eigentlich sind's ja die Kappen eines Kugelschreibers). Das Maschinengewehr jedes Fahrzeugs ist so gut wie wirkungslos. Was beim Spielen allein schon nervt, wird dann beim Spielen gegen Freunde endgültig zur Katastrophe. Da blickt wirklich jeder angestrengt auf den Splitscreen, und zwar nicht, um sich einen Vorteil zu verschaffen, sondern einfach um zu wissen, wo der andere denn ist.

Mit eiserner Faust regieren: Wenn hier jemand im Spielzimmer was zu sagen hat, bin ich das... oder Mami?

Dreamcast DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Spielzeugsoldaten, Spielzeugflugzeuge und Missionen, die bis hin zu einem fiktiven Angriff auf Pearl Harbour in einer Badewanne (!) reichen. Das hätte zu einem Spiel werden können, das in einigen Jahren selbst Nostalgie hervorruft, frei nach dem Motto: „Erinnerst du dich noch...?" Ist es aber leider nicht...



Dreamcast DAS OFFIZIELLE MAGAZIN ★★☆☆☆

SpielZeit



15min.
Ich bin wieder in meinem Kinderzimmer...



30min.
...und in meinem Spielzimmer bin ich der König...



45min.
...wer will mich auf meinem eigenen Gebiet schon schlagen...



60min.
...etwa meine Spielzeuge? Das ist ja lachhaft!

Voll Ext

Die Folgen eines Abends mit Dreamcast



Die Idee: Extrem-Dreamcast-Spieling-Terror. 24 Stunden lang, ohne Rücksicht auf Verluste. Die Opfer: die Dreamcast-Redaktion

Beweismaterial Thomas Gerhardt **Fotos** Andreas Bohnenstengel

Es war mit Sicherheit Ians Idee. Es sind immer Ians Ideen, zumindest dann, wenn sie dazu führen, daß man a) irgendwann um drei Uhr morgens bedeckt mit Chips auf dem Boden liegt und b) am nächsten Morgen alle Leute um einen herum bittet, etwas leiser zu schreien, und selbst das Flüstern der Freundin sich anhört, als würde man direkt neben einer startenden Boeing 747 stehen.

Dabei fing alles so harmlos an. Ein Freitagabend, ein Sofa, ein Dreamcast und vier Spiele: *Power Stone*, *Virtua Fighter 3tb*, *Sega Rally 2* und *Get Bass!*

20.00 Uhr: *Power Stone*



Thomas: Die da sieht aus wie Heidi.
Ian: Heidi?
Martina: Daran zeigt sich nur, wie alt du bist, Thomas. Niemand sonst erinnert sich an Heidi.
Andreas: Und den Geißenpeter.
Peter: Spricht jemand mit mir?
Thomas: Aber die sieht aus wie Heidi.
Markus: Du meinst Sailor Moon.

SofaQuatsch

ZeichenTrick

Power Stone







RaketenWerfer
Hier ist alles erlaubt, was Spaß macht... außer das Erwähnen von *Sailor Moon*

BusenFreund

Virtua Fighter







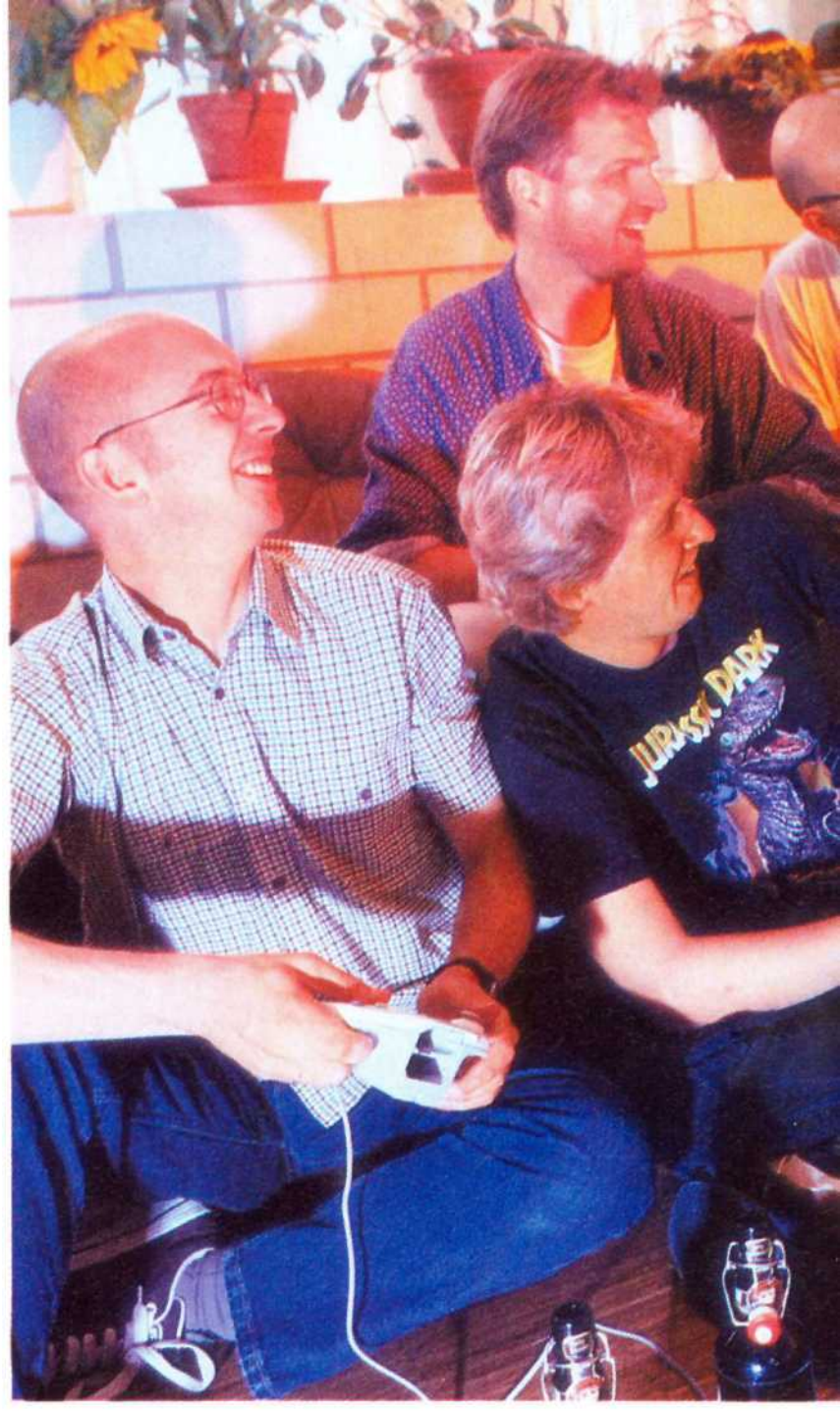
DickeBrocken
Wer hat sich denn hier wieder nur von Steroiden ernährt?

Thomas: Nein, ich meine Heidi. Wenn ich Sailor Moon meinen würde, dann würde ich auch Sailor Moon sagen. Außerdem hat Sailor Moon eine Schuluniform an, Heidi nicht.
Martina: Die hier auch nicht.
Peter: Geißenpeter?
Andreas: Eigentlich hat sie sowieso nicht viel an.
Ian: Ich mag Schuluniformen.
Martina: Mußt Du. Du bist Engländer.
Thomas: Aber die hier trägt keine Schuluniform!
Peter: Mmmmmmmmmm.
Andreas: Schuluniformen. Ist das nicht irgendein japanischer Fetisch?
Ian: Nein, eine englische Wirklichkeit.
Martina: Oh.
Markus: Können wir uns mal auf das Spiel konzentrieren?
Peter: Ist Euch schon mal aufgefallen, wie groß die Augen der Figuren sind?
Martina: Bambi-Augen.
Ian: Darf man eigentlich gar nicht verhauen. Da fühlt man sich gleich wie jemand, der einem kleinen Kind sagt, es gibt keinen Weihnachtsmann.
Andreas: Markus kämpft wie ein Mädchen.
Markus: Ich bin ein Mädchen! Im Spiel, meine ich.
Peter: Der Typ im Spiel hat sich gerade in einen Stein verwandelt. Hmmmmm.
Martina: Meinst Du, da gibt es eine tiefere psychologische Bedeutung?
Martina: Vielleicht steht es für Gefühllosigkeit.
Andreas: Ich will auch mal mit dem Mädchen spielen!
Martina: Das war mehr, als wir wissen wollen, Andreas.
Andreas: Doch, doch... ich habe keine Lust mehr, ein Mann zu sein. Die Mädchen gewinnen hier ja immer. Da traut man sich nämlich nie, sie zu verhauen.

23.33 Uhr: *Virtua Fighter 3tb*



Martina: Wir prügeln uns ja immer noch?
Markus: Aber in einem anderen Spiel.
Ian: Ja, hier sieht alles viel realistischer aus.
Peter: Also, ich mochte Heidi lieber.
Markus: Ja, aber hier bewegen sich die Leute viel besser.
Martina: Wie bei einer Aerobic-Stunde.
Thomas: Eins und zwei. Eins und zwei...
Peter: Kann man hier nicht auch mit Tischbeinen um sich schlagen?
Andreas: Oder mit einem Raketenwerfer feuern?
Markus: Nein, kann man nicht. Ich habe doch gesagt, das Spiel ist realistischer.
Martina: Deshalb kämpfen die Jungs und Mädels auch jedesmal irgendwo auf der Welt.
Peter: Auf der Chinesischen Mauer.
Martina: Das hat alles in etwa soviel Sinn wie die Handlung des letzten *James Bond*-Films. Die Leute fliegen um die Welt, um sich gegenseitig zu verprügeln.
Thomas: Ist doch realistisch.
Martina: Wie?
Thomas: Frag mal Axel Schulz. Der fliegt auch um die Welt, um sich dann verprügeln zu lassen.
Markus: Ein ganz gutes Leben also.
Peter: Kommt drauf an, ob man prügelt oder verprügelt wird.



Unbezahlbar! Das realistische Kampfspiel für den gestreßten Manager: Wall Street Fighter

Andreas: Meint Ihr, die Krankenkasse übernimmt das? Also, ich frage mich ja, wer bei denen die Arztrechnung übernimmt.
Thomas: Also, meine würde das nicht.
Ian: Die sind bestimmt privat versichert.
Thomas: Keinen Alkohol mehr für Markus.
Markus: Wißt Ihr, was das beste Kampfspiel wäre? Wenn man so etwas wie *Wall Street Fighter* auf den Markt bringen würde. Der Tag: der Schwarze Montag, 1929. Die Wall Street ist in

Ian

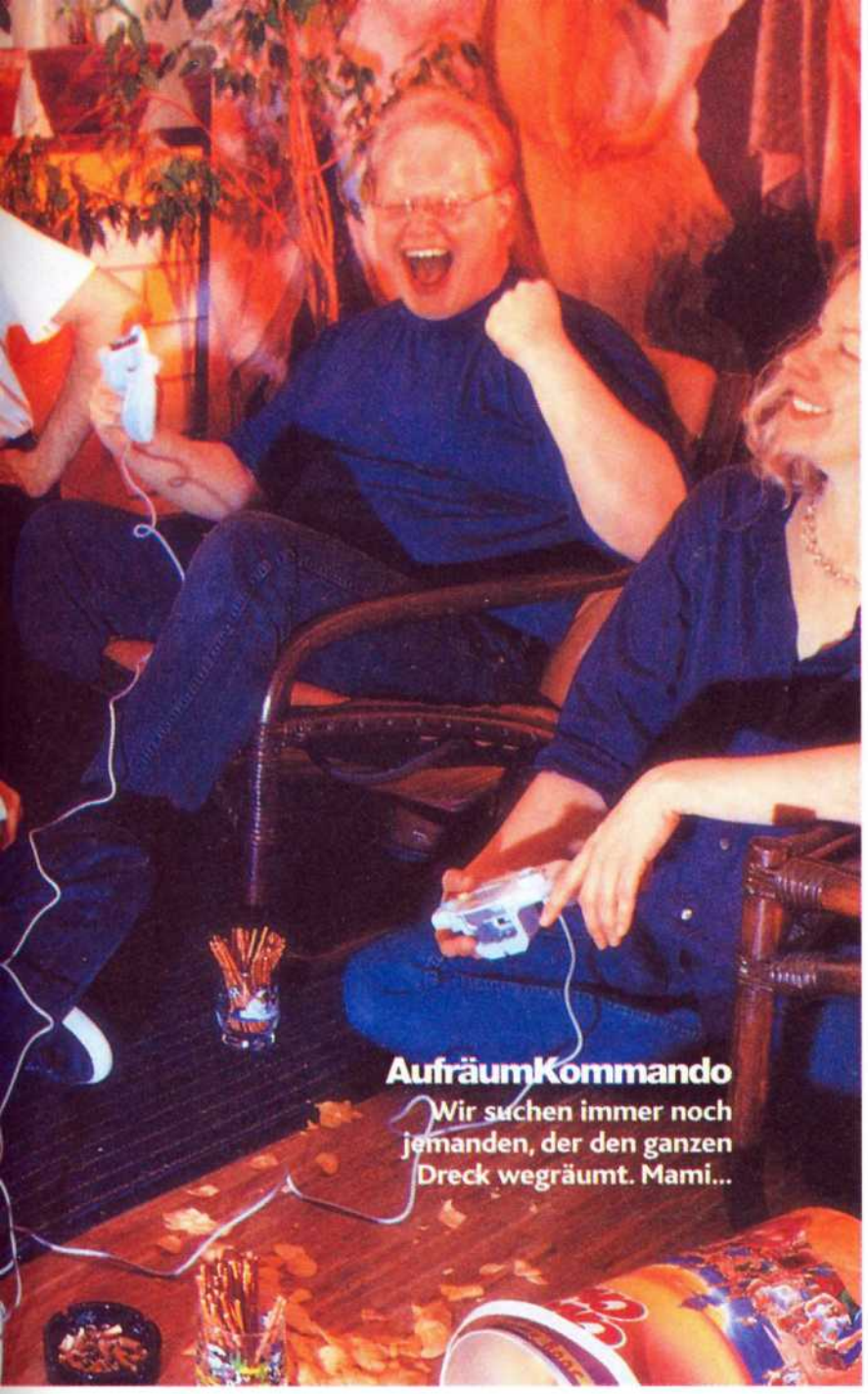


...ist schuld an allem. Eindeutige Fotos beweisen seine Anwesenheit auf der *Titanic*, der *Hindenburg* und an der Berliner Mauer am 9. November 1989

Martina



...beantwortet keine Telefonanrufe und erledigt all ihre Arbeit an *Dreamcast* per Fax. Gerüchte besagen, daß sie sich in ein tibetisches Kloster zurückziehen will



Aufruhr. Die Aufgabe: Sich durch die panischen Massen durchkämpfen, um Aktienpakete zu verkaufen. Die Kampftechniken. Der Kampfschrei. Das Messer im Rücken...Wir könnten die Stimmen von Michael Douglas und Charlie Sheen einkaufen. Charlie ist bestimmt billig, hehe...

Thomas: Das klingt gar nicht mal so übel. Wir sollten mal Sega anrufen.

Martina: Nicht jetzt, Thomas.

Thomas: Aber so ein Spiel könnte uns Millionen einbringen. Millionen und Abermillionen...

Martina: Es ist ein Uhr nachts, Thomas. Da wird bestimmt niemand mehr im Büro sein.

Thomas: Aber ich habe die Privatnummern... denkt doch nur, Geld, soviel Geld. wir werden reich sein, wohlhabend, finanziell abgesichert. BWAHAHAHAHAHAHAHAHA...

[wählt die Nummer von Thomas Zeitner]. Hallo, Thomas? Ich bin's, Thomas. Du, wir haben ein brillante Idee... Hallo?, nein, Thomas Gerhardt...Du weißt schon, ich bin der Chefredakteur von... Hallo?????

01:12 Uhr: *Sega Rally 2*

Peter: Ist schon okay, Thomas. Das kann schon passieren.

Martina: Außerdem war es ja Markus' Idee.

Markus: Aber nicht, um kurz nach ein Uhr morgens beim Sega-Chef Deutschland anzurufen.

Ian: Meint Ihr, wir dürfen auch weiterhin das offizielle Magazin machen?

Andreas: Du solltest Deine Wut nicht an Deinem Wagen auslassen, Thomas.

Thomas: Ich bin nicht wütend.

Martina: Du fährst in die falsche Richtung.

Thomas: Hier sind keine Einbahnstraßenschilder.

Andreas: Du merkst, daß Du in die falsche Richtung fährst, wenn Dir alle anderen Wagen entgegenkommen.

Markus: Und Du fährst Schlangenlinien.

Thomas: Das ist der Wagen. Der läßt sich ungefähr so gut lenken wie eine schwangere Kuh auf Glatteis.

Peter: Ich habe noch nie eine schwangere Kuh auf Glatteis gelenkt.

Ian: Gibt es da was, was wir wissen sollten, Thomas?

Andreas: Schwangere Kühe und Glatteis.....mmmmmm

Ian: Ist das nicht auch ein Fetisch?

Martina: Wie englische Schuluniformen?

Ian: Schuluniformen sind kein Fetisch.

Andreas: 1.5 Millionen Japaner können sich nicht irren.

03: 50 Uhr: *Get Bass!*

Peter: zzzzzZZZZZZzzzzzz

Ian: zzzzzzzzzZZZZZZzzzzz

Martina: zzzzzzzZZZZZZZzz

Andreas: zzzzzzZZZZZzzzzz

Markus: Meiner ist aber größer als Deiner.

Thomas: Nein, meiner ist größer.

Markus: Außerdem wiegt er mehr.

Thomas: Ja, genau.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Andreas



...ist gerade in eine Selbsthilfegruppe für *Power Stone*-Süchtige eingetreten. Weigert sich aber noch standhaft, seine *Dragon Ball*-Poster wegzuschmeißen

Peter



...ist das letzte Mal auf einer Alm gesehen worden, wo er glücklich an neuen Joghurt- und Käsemischungen arbeitet. Christl-Joghurt – bald im Laden!

Markus



...hat seinen *Wall Street Fighter* an id-Software verkaufen können. An der PC-Version wird momentan gewerkelt, eine Dreamcast-Konvertierung kommt...

Thomas



...überlegt sich gerade, warum er sich eigentlich immer von Ian zu Sachen überreden läßt, die mit Sicherheit in Katastrophen enden werden

NachtFahrt

Sega Rally2







UnfallWagen

Noch sehen sie alle fabrikfrisch aus, aber das werden wir schnell ändern...

FrüherVogel

Get Bass!







BlubbBlubb

Das Grauen am Haken: Im Wasser hört Dich niemand schreien...

Jetztab

Hausbesuche sind bei uns 16 Mark billiger!



Wir sind geliefert! Für nur **19.99 Mark** kriegt Ihr die nächsten drei Ausgaben frei Haus!

Wir sind für Euch da

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

Echt preisgünstig

Das bedeutet: derselbe Spaß, aber viel, viel billiger. Wer will, kann selber nachrechnen. Im Laden kosten wir nämlich 36 Mark. Und über die Schwelle tragen müßt Ihr uns auch noch.

Bei Euch zu Hause

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

Solange Ihr wollt

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

Ruft an! Ist ganz einfach!

089/20 95 91 38

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

onnieren!

Dreimal Spaß zu Hause

KnackigFrisch

SonicCocktails

HerbstträumeimhohenGlas



SonicTonic

Wie wird's gemacht?
Zwei Fingerbreit Tequila mit einem Fingerbreit Blue Curacao mixen. Dann einen netten Spritzer Limone dazu und mit Limonade auffüllen. „Ich hab mir zuerst überlegt, ob ich nicht so etwas wie Red Bull nehmen soll, um Sonics endlose Energie zu zeigen", so Phil, „aber Tequila und Red Bull bekommt man heute schon in fast jeder Kneipe."

Wie schmeckt's?
Der Curacao und die Limone kämpfen für einen Augenblick auf der Zunge, bevor der Tequila sie beide über den Haufen rennt. Schnell...



KnucklesDuster

Wie wird's gemacht?
Zwei Fingerbreit eines guten Bourbon in ein eiskaltes Glas geben und mit einem großen Spritzer Limone mixen. Dazu kommt dann ein Spritzer Zuckersirup und ein Spritzer Bitter Orange. Das ganze wird mit Preiselbeersaft aufgefüllt, und das war's dann auch. „Einer müßte für einen Abend reichen", meint Phil.

Wie schmeckt's?
Der Bourbon pflügt die Zunge um, wird aber vom Preiselbeersaft zurückgehalten. Phil hat recht. Einer reicht für einen Abend. Und für den nächsten Abend... und den nächsten...



WildRose

Wie wird's gemacht?
Einen Schuß Wodka mit einem Schuß Passoa (ein Passionsfrucht-Likör aus Frankreich) mischen. Ein Spritzer Limone, ein Spritzer Zuckersirup, dann mit Orangensaft auffüllen. Okay, nun langsam Grenadine am Glas entlang in den Cocktail laufen lassen.

Wie schmeckt's?
Frisch wie eine Frühlingsbrise. Für Cocktails das, was Giotto für Guildo Horn ist.



TailShaker

Wie wird's gemacht?
Einen Schuß Bacardi und dazu dann einen Schuß Bols Crème de Bananes. Dazu kommt noch ein halber Schuß Galliano. Und mit Ananas-Saft auffüllen.

Wie schmeckt's?
Schmeckt so süß wie der Lieblingsnachtisch Deiner Oma und sieht erschreckenderweise aus, als müßte man es beim Arzt als Urin-Test abgeben. Nicht mal dran denken, wenn man keine Bananen mag. Oder wenn man Angst hat, genauer hinzuschauen.



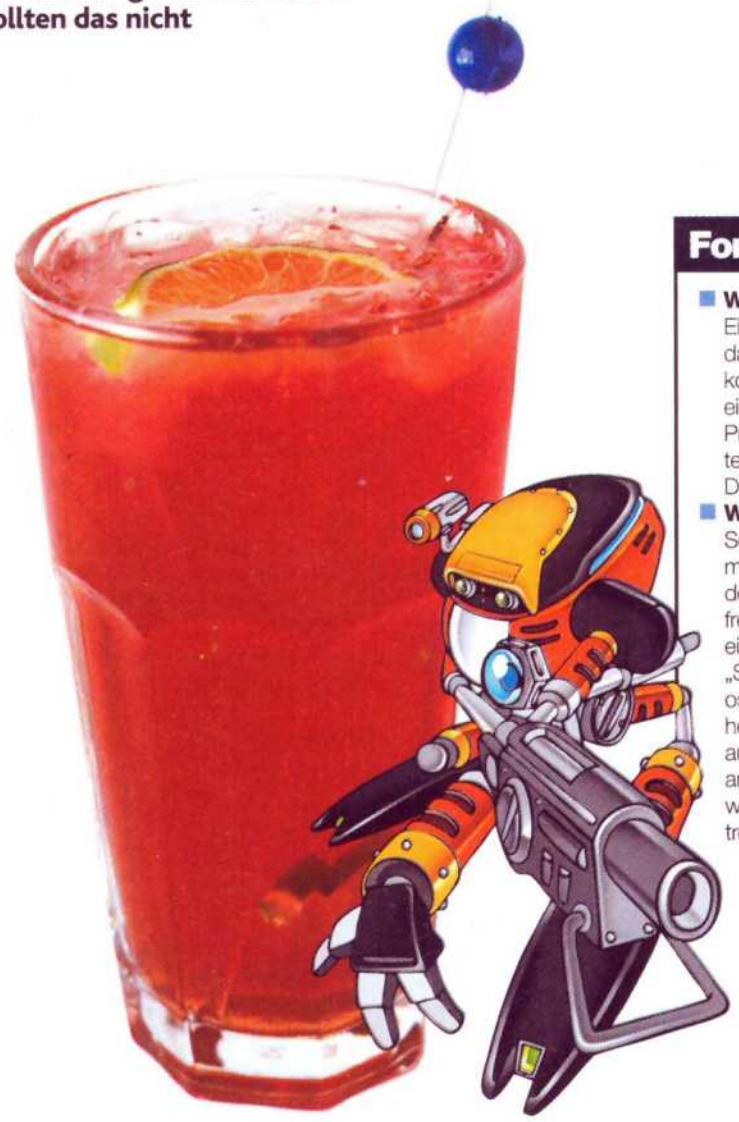
CoolCat

Wie wird's gemacht?
Wir fangen mit einem Schuß Havana Club Rum an und einem kleinen Schuß Blue Curacao. Da jetzt aber noch ein halber Schuß fehlt, kommt der in Form eines Malibu dazu. Dazu kommt ein Spritzer Limone und ein Hauch Zuckersirup. Das ganze wird mit Ananas-Saft aufgefüllt.

Wie schmeckt's?
Zurücklehnen, genießen und die Angel rausholen. Und dann Urlaub machen. Falls uns jemand braucht – wir sind in Jamaika, Mann!

Geschüttelt, nicht gerührt sind die Drinks unseres Barkeepers Phil Westoby. Einer für jede Sonic-Figur

Sonic sagt
Wenn Du etwas trinkst, auf keinen Fall ans Steuer setzen! Blau auf der Straße sein dürfen nur Igel. Alle anderen sollten das nicht



Formel102

Wie wird's gemacht?
Ein Schuß Absolut Wodka Kurant, dazu ein Schuß Cointreau. Dazu kommt ein Spritzer Limone und ein Spritzer Zuckersirup, dann mit Preiselbeersaft auffüllen. Im eiskalten Glas servieren... und in Deckung gehen.

Wie schmeckt's?
Sehr fruchtig, den Alkohol merkt man erst dann, wenn man entweder auf einer Toilette oder in einem fremden Bett aufwacht. „Das ist ein sehr starker Drink", warnt Phil. „Schließlich enthält er zwei Spirituosen mit jeweils 40 Prozent Alkohol". Das ganze könnte also ausreichen, um einen Ferrari anzutreiben, oder einen Roboter wie E-102. Also gilt: nicht übertreiben.

FrageStunde

Sonic: Die Fakten
„Igel bekommen keine Strafzettel"



Yuji Naka
mag schnelle Autos...und Igel

Vor gar nicht allzu langer Zeit, da hatte die italienische Klempnermafia die Videospielewelt fest in ihrem Griff. Spieler verzweifelten, wurden sie doch zumeist zum Donkey Kong gemacht. Doch dann trat Yuji Naka auf den Plan und schickte seine Schöpfung Sonic ins Rennen. Und das ist durchaus wörtlich gemeint: Seit 1991 rast der Igel schon durch Segas bunte Igelwelt und wurde zum Star. Ein Interview mit seinem stolzen Vater haben wir deshalb mit Bildern aus Sonics Karriere unterlegt, von *Sonic* zu *Sonic Adventure*.



Was wolltest Du schon immer mit Sonic machen?
Gegen ihn ein Rennen bestreiten. Es muß aber erlaubt sein, daß ich meinen Wagen benutze. Ich glaube, dann habe ich eine Chance



Mit welchen Wagen könnte man denn gegen Sonic gewinnen?
Mit meinen Wagen! Ich habe einen Sonic-farbenen Porsche 911 Carrera 2 und einen Tails-farbenen Ferrari F355 B Fiorano.



Wie viele Strafzettel hat Sonic für Geschwindigkeitsübertretungen bekommen, und wann wird er die bezahlen?
Keine Strafzettel. [lacht] Sonic ist zu schnell.



Mit was für einem Trainingsprogramm hält sich Sonic fit?
Er rennt. Und hüpft. Und springt. Reicht doch, oder? Es wirkt! Er sieht heute noch besser aus als vor acht Jahren!



Wir wissen nicht, was Igel essen, aber was magst Du am liebsten?
Yakinuku. Das ist japanisches Barbecue. Japanisches Essen ist das beste, glaube ich. Und gesund ist es auch noch.



Wer ist für Dich denn die schönste Spielefrau?
Lara Croft, natürlich. Aber nicht die Computerfrau, sondern das Model, Nell McAndrew. Die Frau würde ich auch mal gerne treffen



Der seltsamste Ort, an dem Du ein Videospiel gespielt hast?
Cuzco in Peru. Da war eine Spielhalle, und das in einer Höhe von 3400 Metern. Das war ein interessantes Erlebnis.



Ein Blick in die Zukunft: Wie sehen Videospiele in zehn Jahren aus?
Spiele, die nicht mit Technologie blenden, sondern einen wirklich lange fesseln.



StandHaft
ist Austin Powers auch in seinem zweiten Abenteuer. Und das, obwohl sein Mojo flöten geht

Foto: KINOWELT

„Ich bin hart, Baby!“

Das Böse ist immer und überall. Das Böse hat einen Namen. Das Gute auch. Es heißt Austin Powers

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

Austin Powers 2

Ein gut gekleideter Engländer mit der Lizenz, einen Größenwahnsinnigen zu jagen. Gutgebaute Engländerinnen mit der Lizenz, Röcke zu tragen, die sich schon irgendwo kurz unter dem Hinterteil in Luft auflösen. Eine Handlung, die vermutlich im Drogenrausch geschrieben worden ist. Und die wahrscheinlich schlechtesten Zähne der Welt... Austin Powers ist wieder da, und diesmal sind die Sprüche noch lockerer, die Mini-Röcke noch kürzer. Wer in diesem Jahr nur einen Film sehen will, der sollte *Star Wars: Die dunkle Bedrohung* einfach vergessen und lieber mit *Austin Powers 2* auf eine Zeitreise zurück in die wilden 60er gehen.

Ab jetzt **NEU** im Kino

Eine Menge Mojo

Denn schließlich wartet dort schon die wunderschöne Heather Graham als Felicia Shagwell auf Mike Myers alias Superagent Powers, zusammen mit seinem Erzfeind Dr. Evil, der dem lieben Austin sein „Mojo“ geklaut hat. Was sich wie ein drittklassiges Parfüm anhört, ist in Wirklichkeit das Geheimnis von Powers' Erfolg bei Frauen.

Austin Powers –
In geheimer Missionarsstellung
Da, wo Männer noch Männer sind



Wenn Ihr in diesem Monat nur ein Eis kauft...

Solero Shots

Die kleinste grüne Tonne der Welt, so könnte Solero Shots auch heißen. Wer will denn Eis noch wirklich aus einem Hörnchen schlecken? Wie langweilig. Hier gibts Hunderte von Kugeln für rund zwei Mark. Das soll der italienische Eisladen an der Ecke erst einmal nachmachen.

MurmelSpiel

Das ganz große Eisgefühl kommt nicht auf. Soll es auch nicht. Einfach den Deckel aufmachen und die tiefgefrorenen Mini-Kugeln in den Mund gießen. Schmeckt zuerst wie kalte Murmeln, aber dann...

Solero Shots
Überall, wo man im Herbst noch den Sommer finden kann

HertzSchlag

Okay, Breitwandfilme kennen wir ja schon, aber Breitwandspiele? Wollen wir doch eigentlich gar nicht, nun gut, außer es handelt sich um *Titanic: Das Spiel*. Ansonsten ist der ärgerliche Balken unten und oben das Ergebnis der Umsetzung eines NTSC -Spiels auf PAL. Wenn Entwickler ein NTSC-Spiel neu kodieren und die unterschiedlichen Bildraten (NTSC: 50 Hz; PAL: 60 Hz) nicht mit einbeziehen, verliert man schnell bis zu einem Fünftel an Geschwindigkeit. Dreamcast prozessiert sowohl 50 als auch 60 Hz, und Sega war freundlich genug, dem Spieler bei bestimmten Spielen wie unserem geliebten *Sonic Adventure* zusätzlich noch eine schnellere Fassung zu liefern. Einfach mal ausprobieren!



LaufFreudig
Damit's auch richtig läuft, wird *Sonic Adventure* auch in Europa zusätzlich mit 60 Hz ausgeliefert. Das ist schön. Wir hoffen natürlich, daß bei der Umsetzung des wohl besten Spiels, *Soul Calibur*, auf PAL mit ebenso großer Sorgfalt programmiert wird. Ansonsten zeigen wir unsere Stacheln

WissensLücke

Virtua Fighter 3tb Fakten, Fakten Fakten...

...die wir aus den Leuten herausgeprügelt haben

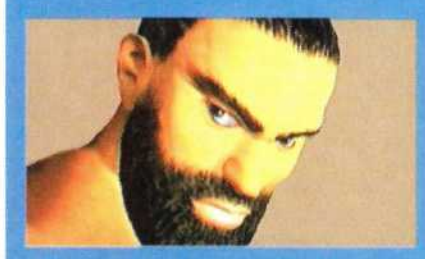




1 In Japan wurden binnen drei Tagen 120.000 GD-ROMs der Dreamcast-Version von *Virtua Fighter 3tb* verkauft



2 Yu Suzukis Team AM2 war für (fast) alle *Virtua Fighter*-Spiele verantwortlich. Inzwischen arbeitet der Meister an *Shenmue*



3 In der Spielhalle wurde bei *Virtua Fighter*1 bis 3 jeweils auf einer anderen Hardware herumgeschlagen



4 Freunde können in USA und Europa auch gegeneinander spielen. Die Überarbeitung von *Virtua Fighter 3tb* macht's möglich



5 Die Japaner prügeln sich gerne. Aber nur in der Spielhalle an *Virtua Fighter*-Automaten. Blut fließt selten. Wie langweilig!



6 Bevölkerungsexplosion: Mit jedem neuen *Virtua Fighter*-Teil kamen zwei neue Charaktere hinzu. Inzwischen sind's dreizehn



7 Die japanische Original-Version von *Virtua Fighter 3tb* enthält eine zweite GD-ROM, auf der sich ein Interview mit Yu Suzuki befindet



8 *Virtua Fighter 3tb* wurde vom Softwarehaus Genki programmiert. AM2 schaute der Programmierertruppe lediglich auf die Finger



9 Blutarm: Bei *Virtua Fighter Kids* wurden sämtliche Kämpfer kräftig auf knuddelig getrimmt. Ob's die Mama freut?



10 Per Cheat ist der mysteriöse Bonuskämpfer Dural in Gold und Silber anwählbar. Mehr dazu gibt's in unserer ersten Ausgabe



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

Launch in Progress

Die einzigen DJs in Deutschland, die sich rühmen können, gute Freunde des blauen Igels Sonic sein (siehe auch Seite 114). So gut befreundet sogar, daß es sich Sonic nicht nehmen lassen wollte, beim Video zu *Launch in Progress* der drei Jungs dabei zu sein. Hunderte, Tausende, nein, Millionen schwitzen zu diesem Beat.

TanzSchritte

Wer wirklich tanzen kann, der sollte sich *Launch in Progress* auf keinen Fall entgehen lassen. Und wer einen Tanzbär haben will, der soll sich bei uns melden. Wir geben unseren Chefredakteur gerne ab.

Launch in Progress
Am Mischpult: Beam vs. Cyrus & The Joker



Wenn Ihr in diesem Monat zuviel Geld habt...

Sony Dog

Einen Wauwau zu haben, der nicht auf den Teppich pinkelt, dessen Haare man nicht überall entfernen muß und der niemals um fünf Uhr morgens darum winselt, doch bitte bitte Gassi geführt zu werden. Es gibt ihn noch, den großen Fortschritt!

StubenRein

Mit dem Schwanz wedeln kann er ja noch, hurra! Aber das trockene Ablecken mit der Zunge wird eingefleischten Hundeliebhabern dann doch schon fehlen. Und teuer ist er. Aber dafür kann man dann endlich auch mit Katzenliebhaberinnen ein Rendezvous haben.

Sony Dog
Der erste Dackel in Silber-Metallic

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

Dark Minds

Einen mordsmäßiger Spaß macht sich ein finsterer Serienmörder namens Paradox daraus, Opfer in den höchsten Regierungskreisen auf bestialische Weise zu töten. Warum und wieso er das tut, das weiß niemand, deshalb wird dem (logischerweise) zynischen Sonderermittler Nagawa eine neue Partnerin zugeteilt. Doch Nakiko ist weit mehr als eine weitere Anime-Schönheit. Sie ist ein Stufe-2-Cyborg, der sich heimlich in die Gedanken anderer einklinken kann...

Dark Minds
Alle zwei Monate neu
Preis: 4.95 DM

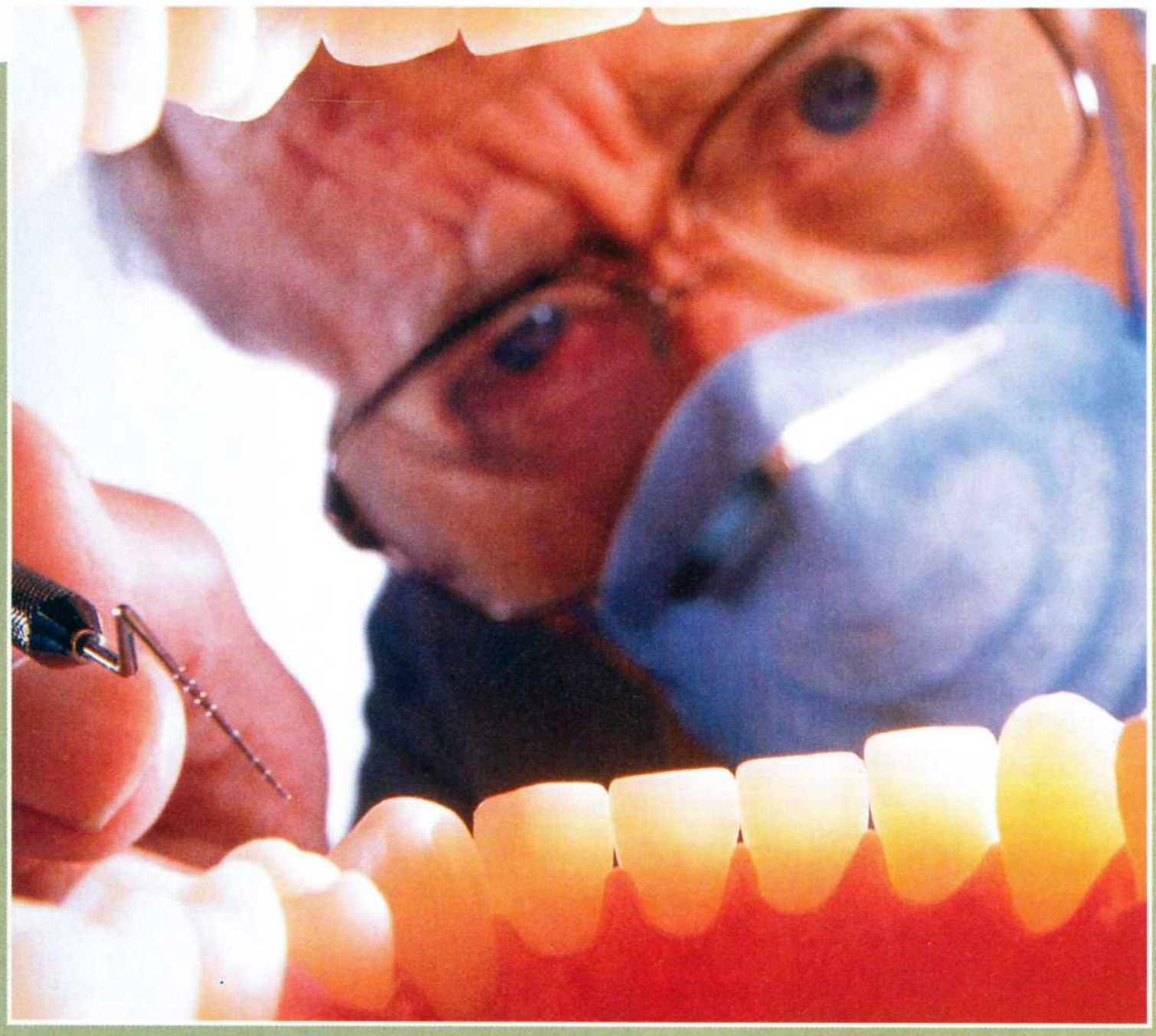


REMPEN & PARTNER

Hmm,

Ihre alte Konsole

gefällt mir





Fehlt Ihnen öfter der rechte Biss? Dann probieren Sie Dreamcast. Denn Dreamcast hat die 128-Bit
Formel und einen kostenlosen Internet-Zugang für strahlend weißen Spielgenuss. Regelmäßig
Anwendung der E-Mail- und Online-Funktion kann sogar zur sichtbaren Vergrößerung de

SEGA

gar nicht.

Ich glaub, die muss raus.

privaten Freundeskreises führen. Das haben klinische Tests mit Gamern aus der ganzen Welt bewiesen. Experten empfehlen daher: 3x täglich Dreamcast.

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

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



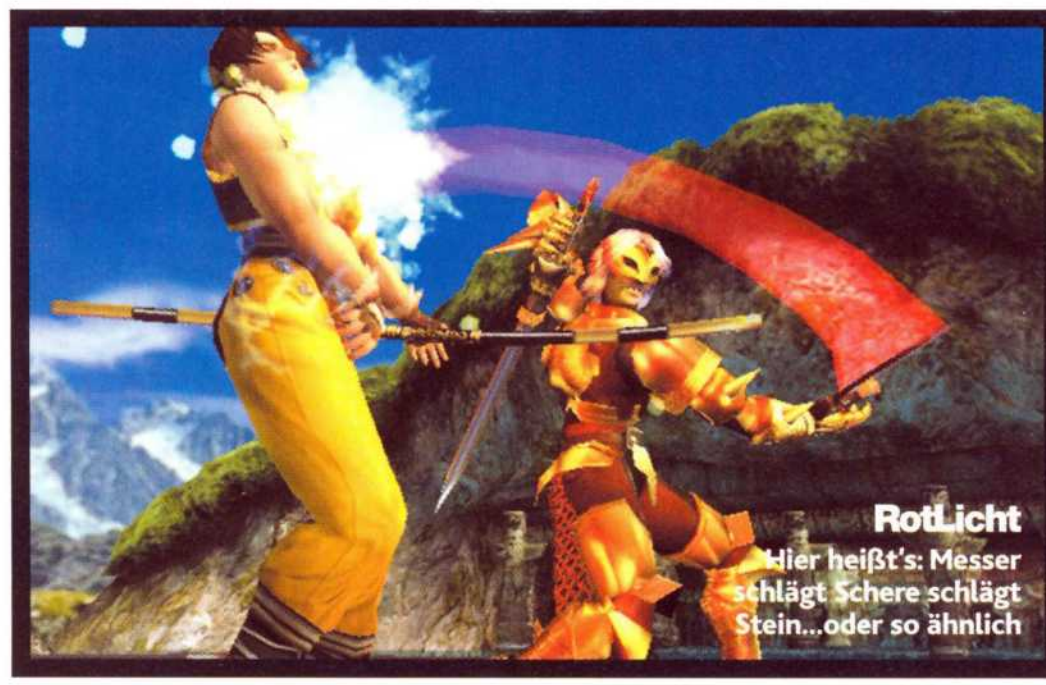
VorFreude

Viele bunte Bilder, zumeist aber (noch) nicht mehr. Hier schauen wir den Softwarehäusern mal kurz über die Schulter, um zu sehen, was denn in den nächsten Monaten an neuen Spielen auf uns zukommt...

Die Spiele-Entwickler geben uns allen Grund zur Vorfreude. Immer mehr renommierte Softwarehäuser entdecken Dreamcast für sich und entwickeln Spiele, die vor kurzer Zeit noch undenkbar waren. Erfreulicherweise werden die Hardwarefähigkeiten der Konsole ausgereizt, ohne dabei den Spielspaß zu vernachlässigen. Was hilft ein halbstündiges Render-Intro, wenn sich dahinter nur ein plumpes und spaßverderbendes Spielchen versteckt? Wer nur Filme sehen will, sollte ins Kino gehen. Die meisten der hier vorgestellten Spiele sind noch in Produktion, von vielen existieren bisher nur Gerüchte oder ein bis zwei Screenshots. Trotzdem, allein die Aussicht auf diese Spiele fördert bereits den Verkauf von Dreamcast-Konsolen. Freut Euch also mit mir auf die Spiele für das nächste Jahrtausend.
Viel Spaß dabei wünscht Euch

Markus

Markus Hermannsdorfer
Spieleredakteur



RotLicht
Hier heißt's: Messer schlägt Schere schlägt Stein...oder so ähnlich

Soul Calibur

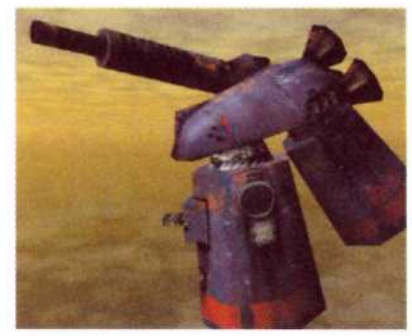
Spielhallenbesuchern ist *Soul Edge* längst ein Begriff. *Soul Calibur* ist eine Fortsetzung, und da schrillen ja normalerweise schon mehr Alarmsirenen als bei einer Standardfolge von *Star Trek*. Aber nicht hier: In *Soul Calibur* wird der Spieler in eine mystische, mittelalterliche Zauberwelt versetzt, in der er sich nach bester *Tekken*-Manier durch Heerscharen übelster Fieslinge prügeln darf. Gucken durften wir bisher, spielen leider nicht. Aber das verspricht so einiges: gute, vor Render-Effekten strotzende Grafik und Szenarien von der Ritterburg bis zur Lavagrube. Wir sind der Meinung, den Entwicklern dürfte kein Urlaub mehr gegeben werden, bis wir's endlich in den Händen halten können. Und Sega hat uns erhört, hurra! Die ersten ausführlichen Demos wurden schon gesichtet, das eigentliche Spiel kommt dann im November.
Hersteller: Sega
Erscheint: November 99



Arcatera

Ein Adventure-Fantasy-Rollenspiel der Spitzenklasse kündigt Ubi Soft mit *Arcatera* an. In Echtzeit erforscht der Spieler mittelalterliche 3D-Welten. Detektivischer Spürsinn ist nötig, um die Übeltaten des Herren der Finsternis und seiner Helfershelfer aufzudecken. Grafikmäßig dürfte *Arcatera* ein Dreamcast-Aushängeschild werden. Die ersten Screenshots haben uns schlichtweg von den Socken gehauen.

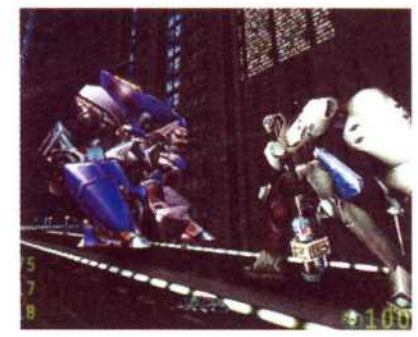
Hersteller: Ubi Soft
Erscheint: Anfang 2000



Geist Force

Mit *Geist Force* will Sega einen neuen Standard bei den 3D-Shootern setzen. Das vor spektakulären Grafiksequenzen strotzende Spiel sieht jetzt schon sehr gut aus. Die Jungs von id-Software und Co. sollten sich warm anziehen. *Geist Force* soll die Hardware-Fähigkeiten des Dreamcast bis an seine Grenzen ausreizen und neue Maßstäbe setzen. Das Spiel soll bis zum Jahresende auf den Markt kommen.

Hersteller: Sega
Erscheint: Dezember 99



Slave Zero

Bis Ende 99 will Accolade seinen PC-Hit *Slave Zero* auf Dreamcast konvertieren. Grafik und Spielablauf sollen ziemlich identisch sein. Auch wenn es keine bahnbrechenden Neuerungen bei der Dreamcast-Version geben wird, das Spiel macht auf allen Plattformen Spaß. Mit Accolade hat sich ein weiteres namhaftes Softwarehaus auf der Dreamcast-Plattform eingefunden. Hoffentlich macht dieses Beispiel Schule.

Hersteller: Accolade
Erscheint: Dezember 99



Deep Fighter

Zu Fischmehl dürfen wir die Gegner in *Deep Fighter* von Ubi Soft verarbeiten. Unser Auftrag lautet: Den Feind aufspüren und eliminieren, unbekannte Gewässer erforschen und beschädigte Anlagen reparieren. Wenigstens haben wir hier aber keinen sprechenden Delphin wie bei einer gewissen RTL-Serie. Erscheinen soll der Unterwasser-Shooter Ende 1999. Die ersten Screenshots versprechen Grafikeffekte der Spitzenklasse.

Hersteller: Ubi Soft
Erscheint: Dezember 99



HauWech
Bisher dachten wir, das dürfte nur der beinharte Werner sagen. Jetzt aber können wir's auch

SchöneAussichten – was kommt in den nächsten Monaten?

Seventh Cross

Ob Charles Darwin wirklich recht hatte, erfährt man in *Seventh Cross*, einem Rollenspiel von NEC. Der Spieler ist zu Beginn eine Mikrobe und soll sich zu einer herausragenden Lebensform entwickeln – der Traum aller Spieler-Freundinnen. 810.000 Möglichkeiten sollen dem Hobby-Genetiker dafür zur Verfügung stehen. Was dabei rauskommt, sieht man frühestens im Jahr 2000.
NEC

Star Trek: New Worlds

Ein Echtzeit-Strategiespiel, nicht nur für Alt-Trekkies, präsentiert Virgin Interactive: *Star Trek: New Worlds* spielt in der „klassischen" Star-Trek-Ära, als Pille, Spock und Kirk durchs Universum streiften. Die gute 3D-Grafik hat uns zum Teil jetzt schon weggebeamt und sollte auch das finsterste Klingonenherz höher schlagen lassen. An Bord gehen können wir frühestens im Dezember.
Virgin Interactive Entertainment

MDK 2

Dr. Fluke Hawkins, der verrückt-geniale Wissenschaftler, ist wieder unterwegs. Es ist an der Zeit, erneut seine Erfindungen und Helfershelfer über den Jordan zu schicken. Im Gegensatz zum ersten Teil kann man bei *MDK 2* zwischen drei Charakteren wählen. Virgin will diesen Shooter Anfang nächsten Jahres veröffentlichen. Hoffentlich ist die BPjS nicht schneller.
Virgin Interactive Entertainment

AngelSpiele

Wie angelt es sich auf der Rennstrecke oder im Ring? Ein neuer Härtetest, exklusiv hier bei uns! Angel, fertig, los

AllzweckGerät

Da würde uns aber McGyver bestimmt beneiden. Der hat nur ein blödes Schweizer Armeemesser...hah!

SchlammFisch



Daß moderne Kraftprotze wie der Lancia Delta in *Sega Rally 2* immer noch mit Kurbel angetrieben werden, erstaunt. Kräftig an der Leine ziehen ist angesagt, wenn man wenigstens 50 km/h fahren will. Und wer es schaffen will, auf 200 km/h zu beschleunigen, braucht entweder eine neue *Get Bass*-Angel oder einen neuen Arm.

FliegenderFisch



Wirklich enttäuschend, was sich die Programmierer von *Aero Dancing* erlaubt haben. Dieses Spiel läuft nicht mal mit Angel! Nur mit drögem Joypad fliegen kann uns nicht vom Baume kriegen. Angeln in den Wolken ist also nicht. Hoffentlich reißen sich die Programmierer bei *Aero Dancing 2* mehr am Riemen.

TraumFisch



Bei *Deka 2* begibt sich der Spieler auf ein Kreuzfahrtschiff, um – nein, nicht zu angeln, sondern die Tochter des amerikanischen Präsidenten zu retten. Leider gelang es uns nicht, die reiche Schönheit zu ködern, denn über das Startmenü kam das Spiel nicht hinaus. Mal sehen, was wir uns in *Deka 3* an Land ziehen können.

KampfFisch



Als Vertreter für das Kampfspiel-Genre mußte *Virtua Fighter 3* in den Ring. Der Bildschirm schwankte ständig hin und her, entsprechend schwierig war es, sich einen kräftigen Kämpfer oder eine attraktive Karateka zu angeln. Das ganze Spiel wirkte eher wie ein Techno-Video. Spaß macht's aber irgendwie trotzdem.

ToterFisch



Friedhöfe und Spukhäuser sind hervorragende Angelreviere. Obwohl wir von den Zombies schräge Blicke ernteten, wagten wir uns tapfer ins *House of the Dead 2*, um einige dicke Fische zu fangen. Das Fadenkreuz ließ sich gut steuern, wodurch die Zombies schnell anbissen. Nur das Nachladen der Angel war wirklich schwierig.



Spiel Spaß

Spielsüchtige aller Länder, vereinigt Euch. Wer braucht schon Micky Maus in Paris, wenn er Sonic in London haben kann? Dachten wir uns auch und machten uns auf den Weg zu Segaworld am Piccadilly Circus



Interviews
Thomas Gerhardt, Andreas Neuenkirchen, Uli Klein, Markus Hermannsdorfer
Bilder
Jude Edginton

BlickPunkt

- **Spielhalle:** Segaworld
- **Adresse:** Piccadilly Circus, London
- **Größe:** 12.000 Quadratmeter auf 6 Etagen
- **Spiele:** Über 400 Automaten und Simulatoren. Die meisten von Sega
- **Preise:** Freier Eintritt, ein Spiel kostet ein englisches Pfund (rund drei Mark)
- **Telefonnummer:** 0044 171 734 2777 (Achtung! Ferngespräch!)
- **Öffnungszeiten:** Sonntag bis Donnerstag: 10 bis 24 Uhr, Freitag bis Samstag: 10 bis 1 Uhr. Das ganze Jahr über geöffnet (außer Weihnachten)

Umsonst ist nur der Eintritt, ansonsten schluckt jeder Automat auch in unserem Fall ein britisches Pfund, also rund drei Mark, pro Spiel. Unverschämtheit eigentlich, denn schließlich haben wir Beziehungen. Sonic kennt uns. Wirklich. Wir sind gute Freunde. Wir machen keine Witze. Man kann ihn ruhig anrufen. Wir haben seine Privatnummer. Was soll das heißen, Sonic ist nur eine Spielfigur und nicht real? Wir haben noch letzte Woche mit ihm zu Abend gegessen. Pilzgericht! Ähem, warum schauen uns die Leute alle so komisch an?



O Freiheit: Keine Sorgen, nur der Rausch der Geschwindigkeit... aber warum komme ich hier nicht voran?

Iris

18, aus Island



Hallo, und mit was liebst Du es zu spielen?
Harley Davidson & LA Riders. Hollywood, Motorräder und Sonne. [seufzt]

Ähem, kommst Du oft hierher?
Nein, ich bin aus Island und mache hier nur Urlaub.

In Segaworld?
In London! Hierher hat uns der Regen verschlagen. Ich hasse Regen.

Gibt es in Island auch so etwas wie Segaworld?
[lacht] Natürlich nicht. Wir haben nur Eis und Schnee, und als Spielgefährten haben wir nur Pinguine und Polarbären. Das denkst du doch, oder? Hey, Du würdest Dich wundern, was wir alles haben.

Das kann ich sehen, ähem. Und wer ist Deine Freundin?
Anna. Sie würde gut zu Dir passen. Sie ist Kindergärtnerin.

Oh. Und was macht Ihr als nächstes ?
Wir gehen ins Planet Hollywood. Mein Traum: Einmal mit Arnold Schwarzenegger auf einem Motorrad sitzen. So richtig wie in *Terminator 2*. Und dann den Fahrtwind spüren.

Spiel Spaß.

Ach, Jugend! Auch ich war einmal ein Jüngling mit goldgelocktem Haar. Und was ist davon übriggeblieben?

Jaques

50, aus Paris



Und ist das hier der verzweifelte Versuch, Ihre Jugend zurückzuholen?
[mit feuchten Augen] Ah, *Manx TT Superbike*. Ich wollte immer so ein Motorrad haben, als ich noch jünger war.

Ah-hah. Aber in Ihrem Alter ist man bestimmt nicht mehr ganz straßentauglich, oder?
Doch. Ich arbeite hier in der Nähe und habe gerade 20 Minuten Pause. Da dachte ich mir: Schau mal rein und reite einen heißen Bock.

Was machen Sie beruflich?
Ich bin Marketing-Manager.

Klingt nach Streß. Haben Sie da überhaupt noch Zeit zum Spielen?
Ja, und ich mache es auch gern. Meistens spiele ich mit meinem Dreamcast übers Internet. Arcade-Spiele finde ich ganz lustig, aber eigentlich bevorzuge ich Adventures, bei denen man ein bißchen nachdenken muß.

Wie gut sind Sie bei* Manx TT *?
Schauen Sie doch einfach hin [gewinnt gerade ein Rennen].

Wow, gar nicht schlecht!
Tja. Ist doch ziemlich gut für einen alten Mann wie mich, oder?

Ach ja, die Liebe! Liebe muß wirklich wehtun, nun ja, jedenfalls wenn man das ganze richtig ernst nimmt, oder?



Bo und Diana

36 & 28, aus London

Hallo, was spielt Ihr gerade?
Wir ballern auf Zombies.

Also auf Politiker?
Nein, echte Zombies. Naja, Computer-Zombies.

Kann es sein, daß Ihr vorher ein bißchen gestritten habt?
Nein, so tragisch war das nicht. Ich wollte nur nicht zum Spielen herkommen. Wir haben schließlich ein Dreamcast und einen PC zu Hause.

Was sind Eure Lieblingsspiele?
Tomb Raider und *Virtua Fighter 3tb* natürlich.

Welches der beiden Spiele bevorzugst denn Du?
Ganz klar. *Virtua Fighter 3tb*!

Und Du, Bo ? Wie sieht's bei Dir aus?
Mir gefällt *Tomb Raider* besser.

Warum?
Wegen Lara Croft natürlich!

Was gefällt Dir an Lara Croft?
Ihre große... Brille [Diana gibt ihm einen ordentlichen Stoß in die Rippen und bedroht ihn mit ihrer Spielpistole] Oh Mann, da hast Du Dir einen wirklich ungünstigen Augenblick ausgesucht, um mich das zu fragen.

Spiel Spaß.

Bob und Belinda

38 & 41, aus Holland



Hallo, was spielt Ihr gerade?
Wir spielen *Alpine Racer 2*. Eigentlich witzig, denn wir kamen nach London, weil unser Skiurlaub geplatzt ist.

Und wer ist der bessere Skifahrer von Euch beiden?
[Beide] Ich! Ich! Nein, ich!!!!

Bevor wir hier das Ende einer Ehe miterleben, wie wär's mit einem kleinen Rennen gegeneinander?
[Beide] Müssen wir dann auch blöde in die Kamera gucken?

Aber natürlich.
Okay. Gib uns eine Sekunde.

Markus

21, aus Neuseeland



Und womit spielst Du gerade?
Das ist geheim, also pssssssst. Okay, es ist *Gunblade New York*. Das ist echt brillant. Du fliegst mit einem Helikopter durch die Gegend und erledigst mit einem Maschinengewehr Terroristen.

Kleiner Brutalinski, was?
Jaaaaaa!!! Der Controller wackelt richtig in Deinen Händen. Ist wie ein Riesen-Vibration-Pack.

Kommst Du oft hierher?
Ich bin jetzt seit drei Wochen in England, und war schon häufig hier.

Gehst Du zum Krieg spielen immer raus?
Klar, da trifft man die richtigen Leute...

So wie die zwei italienischen Zuckerschnecken da drüben? Hey, nicht hinstarren!
Hm, ich vernasche keine Kinder. Die sind doch höchstens 16. Aber was soll's. Hier laufen noch mehr Frauen herum. He-he...



Lorenza und Piera

15 & 16, aus Italien

Hi alli-hallo-hallöle. Und was spielt Ihr?
Das ist *Time Crisis 2*. Tolles Spiel, ziehen, zielen, schießen. Hey, ich hab was getroffen!

Ja, eine der Geiseln.
Oh. Naja, ist ja nicht so schlimm. Oh, warte mal, Game Over. [seufzt]. Okay, wir sind ohnehin nicht zum Spielen hier. Wir wollen Jungs kennenlernen [beide kichern und gackern].

Steht Ihr auf Jungs, die gut beim Spielen sind?
Nein, die wahren Werte liegen auf der Bank. Die müssen was anderes auch noch gut können!

Habt Ihr schon Glück gehabt?
Nö, Frust. Wir haben vorher zwei nette englische Jungs gesehen, aber ich glaube, Ihr habt sie verschreckt.

Aber so häßlich sind wir doch gar nicht.
Wollt Ihr mal einen Spiegel?

Spielt Ihr zu Hause auch Videospiele?
FIFA-Soccer auf dem PC.

Wer hat das beste Fußball-Team?
Italien natürlich! Was für eine Frage. Die spielen die Deutschen in Grund und Boden. Aber warte mal, da sehe ich doch jemanden...

Na denn, fröhliches Jagen.
[laufen einem Jungen hinterher] Bleib stehen! Wir beißen auch nicht! Naja, außer Du willst es!

O weia! Schöne Frauen mit großen Kanonen. Ist das nicht eigentlich alles, was man(n) zu seinem Glück braucht?

Gewinnt Segaworld!
Was zu tun ist, erfahrt Ihr auf der nächsten Seite

GEWINNT!



BlitzAbleiter
Wir konnten bei Iris nicht landen, aber das lag mit Sicherheit daran, daß unser Chef nicht aufhören konnte zu sabbern

Na, na... wir wollen mal nicht übertreiben. Aber was wir verlosen, ist ein langes Wochenende in Segaworld, London!

Das heißt: vier Tage in der englischen Metropole, von Donnerstag bis Sonntag, und das für zwei Personen. Okay, Du bekommst natürlich ein Hotelzimmer mitten in der Stadt, aber wir glauben nicht, daß das Bett sehr häufig benutzt wird. Dafür ist in London einfach zuviel los. Schlafen ist da nicht angesagt. Außerdem wartet am Piccadilly Circus eine der größten Spielhallen der Welt auf Deinen Besuch! Und welche anderen Verrückten Du dort treffen kannst, hast Du ja auf den vorherigen Seiten gesehen.



Was dafür zu tun ist? Nun, die folgende Frage beantworten... nein, nicht wirklich. Wäre ja langweilig. Nein, wir wollen mehr. Und zwar Deine Kochkünste auf die Probe stellen. Die Drinks zu Sonic haben wir uns schon von einem Barkeeper mixen lassen (siehe Seite 50), nun wollen wir auch das entsprechende Essen dazu haben. Also, unsere Aufgabe: Ein Gericht zusammenstellen, das genau zu einer der Figuren in *Sonic Adventure* paßt. Fischfilet à la Big the Cat... Burrito Sonic Supreme. Wir werden versuchen, die Sachen hier nachzukochen und sie dann an unseren Spieleredakteur verfüttern. Überlebt er, habt Ihr die Chance, die Reise zu gewinnen. Überlebt er nicht, nun, dann gibt's immer noch die anderen Preise. Wir verlosen nämlich unter allen Einsendern drei Sega-Spielepakete mit den Dreamcast-Klassikern: *Sega Rally 2*, *Virtua Fighter 3tb* und natürlich *Sonic Adventure*.

Außerdem werden wir die besten Rezepte nachkochen, fotografisch für die Nachwelt festhalten und hier veröffentlichen.

Nun, wenn wir das Experiment überleben. Also, an den Kochlöffel und rein in die Töpfe. Uns knurrt nämlich schon lautstark der Magen.

Dreamcast DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

GewinnSpiel

Dreamcast DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Segaworld
- Ein langes Wochenende in London, Schlafentzug und übernächtigter Spieltrieb inklusive!

Spiele
- Eines von drei Sega-Spielpaketen (*Virtua Fighter 3tb*, *Sega Rally 2*, *Sonic Adventure*) zum Dreamcast-Start!

Und wohin?
- Schickt die Rezepte bis 10. November an Dreamcast: Das Offizielle Magazin, Future Verlag, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, oder per eMail an ODCM@future-verlag.de
- Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



Spiel mit Freunden...

...Kindern...

...und Deinen Lieben

Foto: IFA-Bilderteam – Noble

StadtLichter
Wenn die Sonne untergeht, dann kommen die Spieler hierher, um zu oooohhhen und zu aaahhhhen.

Gewinnt Segaworld!

Es war einmal...

Sie nannten ihn Flipper, Flipper... nun, eigentlich hieß er ja David Rosen und ist heute so unbekannt, daß man im Prinzip nur noch verzweifeln kann, denn dieser Mann hat Sega gegründet



StrahleMann
Der Mann hat gut lachen: Shoichiro Irimajiri, Segas Geschäftsführer. Seit Dreamcast geht's wieder aufwärts

Atari-Gründer Nolan Bushnell, Microsoft-Genius Bill Gates oder Apple-Pionier Steve Jobs – allesamt bekannte Persönlichkeiten aus den Vereinigten Staaten, die im Computer-Bereich zu den absoluten Koryphäen zählen. Und dann gibt's da noch David Rosen. Schon 1951 legte der nämlich den Grundstein für den japanischen Unterhaltungskonzern Sega. Während eines Aufenthaltes in Japan entwickelte der Geschäftsmann eine geniale Idee. Die amerikanischen Truppen in Nippon hatten nämlich ein großes Problem: Langeweile. Also brauchte der GI etwas zum Spielen. Und Rosen lieferte genau das über den Pazifik: Flipper, Musicboxen und andere mechanische Spielgeräte, die die US-Boys davon abhalten sollten, in ihrer knapp bemessenen Freizeit irgendwelche Dummheiten zu begehen.

Doch die GIs waren nicht die einzigen, die Spaß an neuen Spielen hatten. Die Japaner fingen ebenfalls damit an. Etwas, womit sie bis heute (glücklicherweise) nicht aufhören konnten. Aber halten wir den Film *Citizen Rosen* noch mal kurz an: 1954 gründete er die Service Games Inc. oder kurz Sega. Schade eigentlich, ich hatte bisher immer gedacht, es wäre der Name seines Schlittens... Zusammen mit der flugs gegründeten japanischen Tochtergesellschaft Japan Entertainment Inc belieferte

Mit Dreamcast ins neue Jahrtausend! Segas Konsole ist das fehlende Glied zwischen dem PC und der Spielekonsole

Sega innerhalb kürzester Zeit das ganze Land mit den süchtig machenden Pinball-Maschinen. Zehn Jahre später war die nächste Firmengründung fällig: *Japan Manufacturing Inc*, die zusätzlich noch Musicboxen und andere Münzmaschinen anfertigte. Und da das ganze langsam etwas unübersichtlich wurde, wurden alle drei Firmen ein Jahr später zur *Sega Enterprises LTD* zusammengefaßt. Verwirrt? Keine Sorge, seitdem verlief alles in geordneten Bahnen.





MünzGräber
Für alle, die kein Glücksspiel mögen: Hier kommt's auf Dich an!

Der Spielhallenprimus

Aber eine Sekunde mal: Sega ist doch japanisch, oder etwa nicht? Richtig. Rosen verkaufte das Unternehmen Anfang der 70er. Damit wurde Japanisch die offizielle Betriebssprache. Und da die Flipper schon damals so langsam den Rückzug antraten, dachte sich Sega 1972: Warum nicht in die Videospielbranche einsteigen? Schließlich gab's da ein blutjunges und völlig verschuldetes Unternehmen, das man hätte übernehmen können. Der Name: Atari/Japan. 50.000 Dollar wollte Sega berappen, nicht wenig, aber doch zu wenig. Konkurrent Namco griff weit tiefer in die Tasche. Und damit war's erst einmal aus mit den Träumen von Videospielen. Bis 1979, als Sega mit *Monaco GP* den ersten Videospiel-Erfolg verbuchen konnte. Eine kühlschrankgroße Box, bei der man mit pixeligen Wagen ein Autorennen aus der Vogelperspektive bestreiten konnte.

SEGA

Software-Meilensteine
Von Monaco GP bis Sega Rally

1979 — **Monaco GP**
On-Top-Racer mit überlegener Farbgrafik

1982 — **Pengo (1982)**
Der ultimative Geschicklichkeitsklassiker mit den Pinguinen

1985 — **Super Hang On**
Erste vollwertige Motorradsimulation mit Pseudo-3D-Grafik

Foto: Michael Schwerberger

GeschichtsStunde



Bürgerlich
Was soll man da nur denken: Sonics Papa, Yuji Naka, im Anzug?



RadSchläger
Bei Saturns *Dead or Alive* gab dieser Herr gute Ratschläge



WasserLäufer
Sonic machte auch auf Saturns *Sonic Jam* eine gute Figur. Siehste wohl

FlohMarkt

Die Konsolen



SG-1000
(1983) Technisch durchaus konkurrenzfähig, doch im Schatten des übermächtigen NES



Master System
(1986) schluckte kurioserweise sowohl Cartridges als auch Steckkarten mit bis zu 512Kb Speicher



Mega Drive
(1988) Mit einem 6800-Prozessor von Macintosh beinahe ein Jahr lang die leistungsstärkste Konsole

Nicht sehr sexy aus heutiger Sicht, aber bahnbrechend für damalige Verhältnisse.

Inzwischen, woanders... auf dem Videospielkonsolenmarkt gab es den ersten großen Goldrausch. Atari VCS 2600, Intellivision und Colecovision sorgten einige Jahre lang für volle Kassen, bis der Markt 1983 vollkommen zusammenbrach. Erst mit Nintendos Famicom (NES) konnte sich der Videospielmarkt wieder etablieren. Und da wollte Sega diesmal mitmischen. Doch der SG-1000 lag in den Ladenregalen wie ein Big Mac im Magen. Da bewegte sich gar nichts. Kein Wunder, das kantige Gerät konnte weder in technischer Hinsicht noch beim Software-Support mit dem NES mithalten. In den Spielhallen sah das aber wieder anders aus. Da dominierte Sega. Und deshalb konnte man sich auch 1984 ein schönes neues Hauptquartier in Tokio leisten. Der Garant für den Erfolg im Arcadebereich war schnell gefunden:

Yu Suzuki. Der begeisterte Ferrari-Fahrer zementierte bereits mit seinem ersten Spiele-Automaten *Super Hang On* im Jahr 1985 seinen Ruf als virtuoser Spieledesigner mit Hang zum technischen Perfektionismus.

Auch seine späteren Erfolge wie *Outrun* (1986), *Virtua Racing* (1992) oder *Virtua Fighter* (1993) zeichneten sich stets durch eine wegweisende Grafik und zumeist aufwendige Hydraulik-Automaten aus. Schließlich sollte man auch das Gefühl haben, in einem Auto zu sitzen.

Im Zeichen des Igels

So gestärkt (und mit weltweiten Tochterunternehmen ausgestattet), startete Sega einen neuen Versuch, an den heimischen Fernseher angeschlossen zu werden. Und was lange geplant war, wurde jetzt endlich gut. Der erste Versuch: das Sega Master System. Nicht wirklich ein Erfolg. Der zweite Versuch: das erste Handheld Game Gear, das sich aber auch nicht durchsetzen konnte. Und das mit 16-Bit bestückte MegaDrive schien denselben Weg zu gehen, zumal man es mit solchen „Spielen" wie *Altered Beasts* oder Michael Jacksons *Moonwalker* versuchte. Man brauchte also dringend und so schnell wie möglich einen Helden.

Und dann kam er. Sonic, der schnellste Igel der Welt. 1991 geboren, wurde das Kerlchen mit der blauen Punkfrisur schnell zum Aushängeschild für Sega. Schnell und aggressiv war der Kampf zwischen Sonic und Nintendos Super Mario – ein Symbol für das Ringen um die Marktanteile. Anfang der neunziger Jahre nutzte Sega in den Vereinigten Staaten und Europa geschickt die abwartende Haltung von Nintendo aus, da



AppetitHappen
Für die einen ist es Dreamcast, für die anderen die größte Konsole der Welt.

Software-Meilensteine
Von Monaco GP bis Sega Rally

1985 Space Harrier – Packender Shooter, erstmals mit Force-Feedback-Spielkabine

1986 Fantasy Zone – Kunterbunter Arcade-Shooter mit spielerischem Tiefgang

1986 Outrun – Der Stammvater aller Funracer. In der Hauptrolle: Ferrari (ohne Schumi)

1987 Afterburner – Adrenalinfördernde Flugaction mit Schüttelhydraulik und aufwendiger Bitmap-Optik

1989 Super Monaco GP – Neuauflage des Rennklassikers mit neuem 3D-Verfahren

1990 Columns – Schaffe, schaffe, Klötzle baue... nicht nur bei Tetris



KinderSpiel
Auf dem Saturn gab's sich nicht nur die *Virtua Fighter*, sondern auch deren Kids



MeisterKämpfer
Yu Suzuki ist der Mann, auf den alle *Virtua Fighter*-Kämpfer hören

König im Arcade-Ring: Bei Spiele-Automaten war Sega der Konkurrenz schon immer einen Schritt voraus

das Unternehmen immer noch auf das längst veraltete NES setzte, und ging mit einer aggressiven Werbekampagne in die Offensive. Mit Werbeslogans wie „Sega does what Nintendon't" oder „Der Bessere gewinnt!" (den Spruch hörte man in Deutschland aber gar nicht gerne, denn schließlich war's vergleichende Werbung) und einem gutem Software-Line-Up eroberte Sega immer größere Marktanteile. 1992 entstanden so in vielen Ländern wie schon in den USA Patt-Situationen. Und das, obwohl Branchenprimus Nintendo dachte, mit dem neuen Super-Nintendo-Flaggschiff den Konkurrenten locker vom Markt fegen zu können. Die Sorgen Nintendos waren aber unbegründet. Sega schoß sich selbst aus dem Markt heraus. Technisch innovativ war das Unternehmen ja. Da kamen die Sega CD und der 32-Bit-Aufsatz 32X" heraus, so daß ein voll aufgerüstetes Mega Drive schon beinahe wie ein Borg-Zwergpudel aussah. Nur wollte das halt keiner haben. Wenn man unbedingt basteln wollte, konnte man sich ja gleich einen PC kaufen. Und deshalb kam 1995: Segas Saturn. Obwohl niemand am Potential des 32-Bit-Geräts zweifelte, wurde dennoch schnell Kritik an der Hardware laut. Die vielen Multimedia-Features trieben die Produktionskosten unnötig in die Höhe, und selbst Yu Suzuki monierte öffentlich, daß die Hardware-Architektur durch das 32-Bit-CPU-Tandem von Hitachi zu kompliziert sei. Keine guten Karten, besonders da Sonys Playstation zur selben Zeit auf den Markt drängte.



ErsterAuftritt
Großartig verändert hat sich Sonic nicht. Sport hält jung

Dreamcast: Sega schlägt zurück

Erst von Nintendo überrundet, dann von Sony: Nach diesen Niederlagen schien sich Sega ganz auf den PC und die Spielhallen zurückzuziehen. Und das mit Erfolg. Doch was für viele Beobachter wie ein endgültiger Rückzug aus dem Konsolengeschäft aussah, war in Wirklichkeit die Vorbereitung für Segas bislang größten Coup. Unter der Leitung des neuen Geschäftsführers Shoichiro Irimajiri wurde am 21. Mai 1998 in Tokio Segas neueste Entwicklung vorgestellt: Dreamcast. Bereits das ungewohnte, aber edle Äußere mit dem weißen Gehäuse deutete an, daß Sega mit dieser Konsole eine neue Ära einläutete. Tatsächlich scheint der Konzern aus der Vergangenheit gelernt zu haben, denn Dreamcast ist die mit Abstand ausgereifteste Konsole, die jemals das firmeneigene Entwicklungsstudio verlassen hat. Und Sega hatte weitere Trümpfe. Einer davon hat einen Namen: Bill Gates. Dessen modifiziertes Windows-CE-Betriebssystem ermöglicht PC-Konvertierungen auf Dreamcast mit einfachen Mitteln. Außerdem ist die Hardware nahezu identisch mit der Naomi-Platine, die Sega in den Spielautomaten verwendet. Somit stellen 1:1-Versionen von Spielhallenhits wie *Virtua Fighter 3tb* ebenfalls kein Problem dar. Zusammengefaßt heißt das ganz einfach die Verschmelzung von Konsole, PC und Spielhalle: Dadurch wird Dreamcast zur ultimativen Plattform auf dem Spielemarkt, an der keiner mehr vorbeikommen kann. Die Zukunft hat begonnen.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

FlohMarkt

Die Konsolen



Game Gear
(1989) Das farbige Handheld war in technischer Hinsicht beinahe identisch mit dem Master System



Mega CD
(1992) Das CD unter das Mega Drive geschoben, und – schwupps! – verstand die Konsole auch CD-ROMs!



Multi-Mega
(1993) Die tragbare Kombination aus Mega Drive, Mega CD und CD-Spieler erschien nur in limitierter Auflage



32X
(1994) Das 32-Bit-Upgrade wurde in das Mega Drive gesteckt und erhöhte dadurch die Leistung erheblich



Saturn
(1995) Bot interessante Multimedia-Features wie Video-CD und lockte mit Arcade-Umsetzungen

1991 G-Lock – Flug-Action mit spektakulärer 360-Grad-Kabine
1991 Sonic – Er springt. Er hüpft. Er ist ein... Igel?
1992 Virtua Racing – Die ersten Rennspiel-Simulationen mit vollwertiger Polygon-Grafik
1993 Virtua Fighter – Das erste 3D-Beat'em'Up überhaupt
1994 Daytona USA – Der erste Racer auf der wegweisenden Model-2-Platine
1995 Sega Rally – Eines der besten und erfolgreichsten Rennspiele überhaupt

HOFFMANN·REISER·SCHALT

Vorsicht Hochspannung!

PCPLAYER MIT 2 CDs

PC PLAYER

Computerspiele 11/99

www.pcplayer.de

DM 7,90

S 54,- SFR 7,- LFR 170,- HFL 8,50 LIT 10.000,- bfr 176,- DR 2.000,-

B 12144 E

Future Verlag Medien mit Leidenschaft

NEU! DM 7,90 MIT 2 CDS

Auf CD

Vollversion

Gex 3D

Exklusiv

Battlezone 2: Demo und Missions-Editor

Seven Kingdoms 2: Spezial-Level

Ausserdem Demos, Patches, Treiber und noch viel mehr

DIABLO 2

Exklusiv angespielt

Player's Guide Shadow Man

BONUS: DAS MAGAZIN IM MAGAZIN

48 Seiten vollgepackt mit Komplettlösungen, Tips und Tricks, etwa zu C&C 3: Tiberian Sun, System Shock 2, Shadow Man, Hidden&Dangerous

NEU !!!

NUR 7,90

JETZT AM KIOSK!

Mit 2 CDs und Vollversion

Future VERLAG Medien mit Leidenschaft

PC PLAYER. Das PC-Spielemagazin.

www.pcpla

BaldDa



72
Shenmue:
Diese Schönheit hier kennen wir leider noch nicht, wollen sie aber schnellstens kennenlernen...

86
Trick Style:
Am Rand des Wahnsinns rasen – und das überall auf der Welt. Hurra!

Wer die richtigen Spiele spielen will, der muß hier weiterlesen

72 Shenmue
...schnell ins Abenteuer stürzen

74 Racing Simulation 2
...schnell in die Gänge kommen

75 Suzuki Alstare Racing
...schnell auf den Bock steigen

76 Powerstone
...schnell mit Sailor Moon ringen

78 Aero Dancing
...schnell abheben

79 Street Fighter
...schnell ins Gras beißen

80 Deka 2
...schnell die Präsidententochter retten

81 Red Dog
...schnell auf anderen Planeten fahren

82 Speed Devils
...schnell auf diesem Planeten fahren

84 Incoming
...schnell auf Außerirdische schießen

85 UEFA Striker
...schnell aufs Tor schießen

86 Trick Style
...schnell die Kurve kratzen

88 Expendable
...schnell Soldat werden

Nur bei uns Auf welche Spiele wir warten







MännerSachen
Shenmue **hat alles, was man(n) so braucht: schöne Frauen, exotische Orte, harte Kämpfe**

Shenmue

Hellseher
Markus Hermannsdorfer

KurzFassung

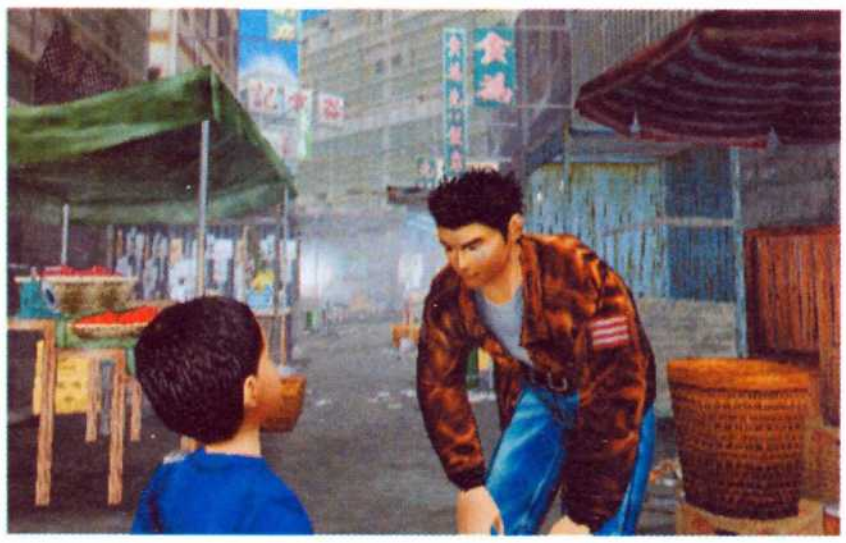
- **Titel:** Shenmue
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** unbekannt
- **Extras:** unbekannt
- **Erscheint:** Anfang 2000
- **Preis:** unbekannt

Zum neuen Dreamcast-Standard dürfte sich wohl dieser Titel entwickeln. Dafür stehen vier Jahre Entwicklungszeit und ein Budget über von 20 Millionen Dollar

Yu Suzuki, dem Schöpfer von *Shenmue*, spukte bereits seit längerem die Idee zu einem Spiel im Kopf herum, das alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen sollte. Bisher scheiterte das aber an unzureichender Hardware. Erst Segas neue Konsole bot ihm die Möglichkeit, seinen Traum zu verwirklichen. Dementsprechend wird bei *Shenmue* nicht gekleckert, sondern geklotzt. Jeder Charakter im Spiel besteht aus Tausenden von Polygonen, selbst Fingernägel und Zähne wurden für jede Figur individuell gerendert. Über tausend Räume und Orte, die vor Detailgenauigkeit nur so strotzen, warten auf ihre Entdeckung. Motion-Capturing erweckte die Charaktere zum Leben. Und da wir hier von einem Action-Adventure sprechen, braucht's dazu nicht nur Schauspieler, sondern auch Kampfsportler. Schließlich wollen gerade die Actionsequenzen realistisch in Szene gesetzt werden.

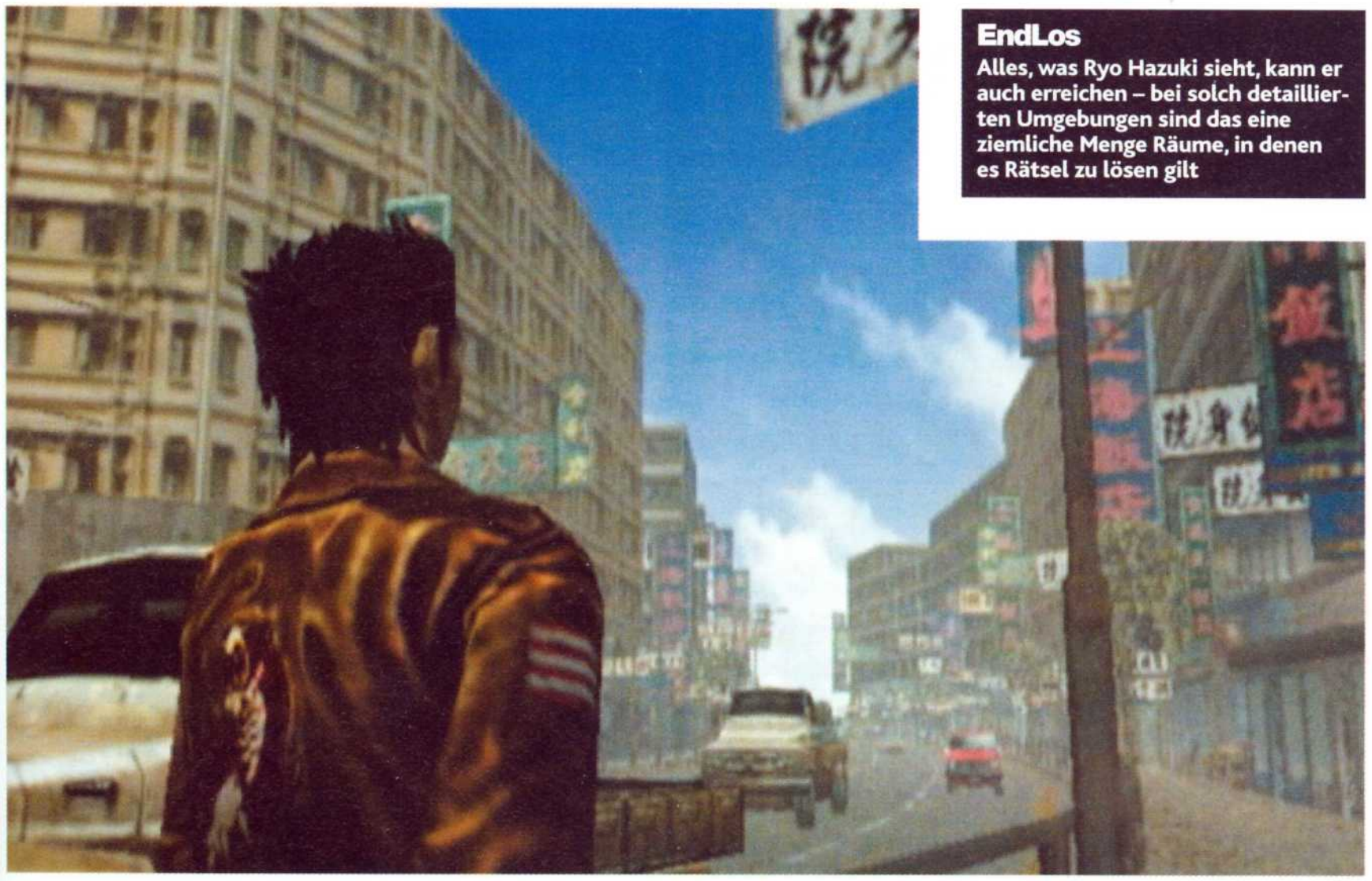
Wie die Zeit vergeht

Den *Shenmue*-Entwicklern reichte es nicht, ein perfektes 3D-Spiel zu entwickeln. Sie wollten auch die vierte Dimension, nämlich die Zeit, mit einfließen lassen. Der Realismus beginnt









EndLos
Alles, was Ryo Hazuki sieht, kann er auch erreichen – bei solch detaillierten Umgebungen sind das eine ziemliche Menge Räume, in denen es Rätsel zu lösen gilt





beim Wetter. Zieht beispielsweise ein Gewitter auf, so donnert und blitzt es nicht gleich los (wie in anderen Adventures), sondern kündigt sich mit leisem Grollen im Hintergrund an. Geschäfte haben individuelle Öffnungszeiten, die sich der Spieler wohl oder übel einprägen muß, wenn er nicht vor verschlossenen Türen stehen will.

Ryo Hazuki, die zentrale Figur im Spiel, kann Verletzungen erleiden, die tagelang heilen müssen. Bei Heilungen, die Wochen in Anspruch nehmen würden, wird der Zeitfaktor allerdings verkürzt, um den flüssigen Spielablauf nicht zu gefährden – dem Helden dabei zuzusehen, wie er Wochen im Krankenbett verbringt, wäre dann doch etwas zuviel Realismus.

Der Klang der Freiheit

Filmqualität auch beim Sound: Ein Symphonie-Orchester wurde für den *Shenmue*-Soundtrack verpflichtet. Einige von Japans besten Stimmkünstlern liehen über einem Dutzend computergenerierten Charakteren ihre Stimmen. Dadurch entstand eine Vielzahl individueller Persönlichkeiten. Nach der Handlung fragt Ihr? Keine Bange, es gibt eine. Aber Yu Suzuki wollte dem Spieler soviel Freiheit wie möglich geben. So können interaktive

Ausgeschlagene Zähne? Zerkaute Fingernägel? Bei *Shenmue* kann man's dank tausender Polygone sehen

Dialoge mit den anderen Charakteren geführt werden. Vier Spielmodi stehen in *Shenmue* zur Auswahl: Quest, Quick Timer Event, Quick Timer Battle und Free Battle. Quest ist der normale Adventure-Modus. Also: Rätsel lösen und die Umgebung erforschen. Im Quick Timer Event und dem Quick Timer Battle müssen kurz am Bildschirm angezeigte Kommandos so schnell wie möglich ausgeführt werden, ähnlich wie im Arcade-*Stirb Langsam*. Der Free Battle eignet sich am besten zum Aggressionsabbau. In schönster *Virtua Fighter*-Manier darf man sich hier mit den *Shenmue*-Fieslingen prügeln. Sagt man uns. Von den Screenshots sind wir jedenfalls schon begeistert. Wie's sich letztendlich spielt, wissen wir aber erst später.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DerMacher

Persönliches


Yu Suzuki

Der Mann hinter den japanischen Entwicklern der AM2 R&D-Division. *Shenmue* ist Yu Suzukis erstes großes Spielkonsolen-Projekt.

Die Firma
AM2 hat bereits eine Menge bekannter Automatenspiele entwickelt, darunter *Space Harrier*, *Out Run* und *Daytona USA*. Die Krönung dürfte aber die *Virtua Fighter*-Serie sein, die das Kampfspiel-Genre in den letzten Jahren revolutioniert hat.

Wie geht's weiter?
Suzuki dreht auf und widmet sich wieder einem Arcade-Rennspiel: *Ferrari F 355*. Da der Automat mit Naomi-Boards arbeitet, scheint die Dreamcast-Version nicht weit.

Racing Simulation 2



Standspur
Das einzige, was beim Spiel nicht erlaubt ist, ist am Straßenrand zu halten und an den Blumen zu riechen

Bei der Formel1 gibt's ja immer noch was zu verbessern, selbst beim Weltmeister. Bei Spielen gilt das auch

Hellseher
Ulf Schneider

KurzFassung

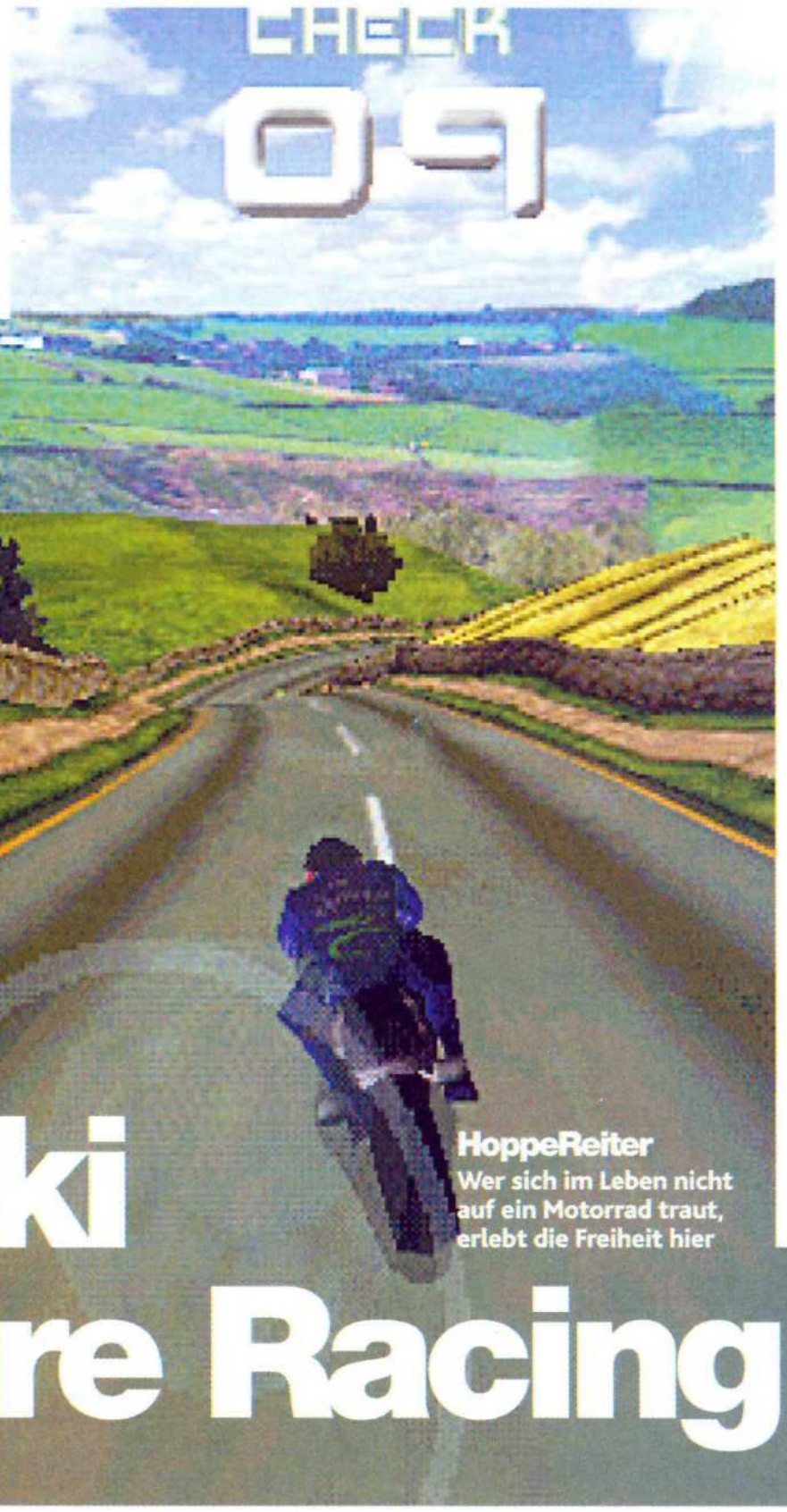
- **Titel:** Racing Simulation 2
- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Genre:** Rennsimulation
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Race Controller
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

Einmal andersrum: Das Rennspiel *Racing Simulation 2* stammt nicht aus Japan, aber die Japaner mögen schnelle Autos anscheinend genauso wie wir Europäer. Innerhalb von nur drei Tagen kletterte der Titel bis auf Platz 1 der japanischen Verkaufscharts – für ein ausländisches Softwarehaus eine kleine Sensation! Also schon ein Erfolg – aber Ubi Soft ruht sich nicht auf diesen Lorbeeren aus, sondern hat den Titel noch mal an die Boxen geschickt.

Schöner Fahren

Diese Optimierung ist in zweifacher Hinsicht sinnvoll: Zum einen wird der Racer stärker dem westlichen Geschmack angepaßt, zum anderen wollten es die Jungs von Ubi Soft einfach noch perfekter machen. Das „neue" *Racing Simulation 2* wartet in vielfacher Hinsicht mit gelungenem Feintuning auf. Dazu gehört als erstes das komplett neue Intro mit einem fetzigen Dancefloor-Track. In den überarbeiteten Menüs findet der F-1-Pilot nahezu alles, was das Herz begehrt. Genaue Einstellung des Simulationsgrades, umfangreiche Möglichkeiten zum Tuning, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade – und auf die Piste geht's dreimal: Im Arcade-, Championship- sowie als Bonus im Retro-Modus, bei dem Blechschüsseln aus den 50er Jahren mühselig über den Asphalt tuckern. Beim Arcade-Modus wurden nachträglich Checkpoints integriert. Einfach im ersten Gang um die Kurven zu fahren, damit man ja nirgends anstößt, ist also nicht mehr. Hat man den Arcade-Modus gemeistert, geht's an die Königsdisziplin: die Meisterschaft. Obwohl die Steuerung nicht mehr so direkt ist wie bei der japanischen Version, hat man dennoch immer noch seine liebe Mühe, den Wagen auf der Piste zu halten, denn der Simulationsanspruch ist sehr hoch. Nur wer sich auf seine vier Buchstaben setzt und kräftig trainiert, wird vollbringen, was Schumacher in diesem Jahr nicht mehr gelingen wird – den WM-Titel zu holen.











HoppeReiter
Wer sich im Leben nicht auf ein Motorrad traut, erlebt die Freiheit hier

Suzuki Alstare Racing

Hieß das nicht *Redline Racer*? Ja, aber Ubi Soft hat hier erheblich mehr getan, als nur den Namen zu verändern

Hellseher
Ulf Schneider

KurzFassung

- **Titel:** Suzuki Alstare Racing
- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Genre:** Rennsimulation
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Race Controller
- **Erscheint:** Oktober 99
- **Preis:** um 100 DM

Es war einmal ein kleines Programmiererteam aus dem beschaulichen Britannien namens Criterion Studios. Die entwickelten ein eher mittelmäßiges PC-Motorradrennspiel mit dem klangvollen Titel *Redline Racer*, das bereits in Japan zu Dreamcast-Ehren kam. Doch dann hatte das französische Softwarehaus Ubi Soft eine Idee: Es nahm sich der Mannen der Criterion Studios an und bot ihnen viel Geld – unter der Voraussetzung, daß sie ihren Titel noch einmal kräftig überarbeiteten, während Ubi Soft im Gegenzug eine lukrative Lizenz einzubringen hatte.

Genau dieser wichtige Fang war Ubi Soft im Juni gelungen. Mit dem renommierten Rennstall *Suzuki Alstare Racing*-Team wurde ein langfristiges Lizenzabkommen geschlossen. Zur Information: Suzukis Rennteam ist vom Erfolg her in etwa vergleichbar mit Mercedes-McLaren. 1998 belegten beispielsweise zwei Fahrer aus diesem Stall die Plätze 1 und 3 bei der Corona Extra Supersport WC. Was dabei herauskam? *Suzuki Alstare Racing*.

Schönheitsoperation

Damit der frühere *Redline Racer* dazu paßte, mußte das Spiel allerdings kräftig umgebaut werden. Egal ob Grafik, Präsentation, Spielbarkeit oder Umfang, alles wurde neu zusammengefügt. Ein großer Teil dieser Überarbeitung ging auf das Konto der neuen Lizenz. So wurden sämtliche vier Fahrer und ihre hochgezüchteten Bikes (GSX R600s und GSX R750s) mit in den Spielverlauf eingeflochten. Die restliche Entwicklungszeit wurde in die Grafik und vor allem in den Spielablauf gesteckt. So wurden die zehn Rundkurse nicht nur erweitert, sondern man spendierte zwei komplett neue Strecken. Und um uns möglichst lange vor dem Bildschirm zu fesseln, entschied man sich für einen neuen Championship-Modus, bei dem man wie bei einem Rollenspiel Stück für Stück die Karriereleiter hochklettern kann, bis man dann schließlich in Champagner badet.

Power Stone

Hellseher
Thomas Gerhardt

KurzFassung

- **Titel:** Power Stone
- **Hersteller:** Capcom
- **Genre:** Beat'em'Up
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

Wenn schon prügeln, dann aber richtig. Bei *Virtua Fighter*. Oder *Soul Calibur*. Aber wie schaut das hier aus? Man prügelt auf kleine Mädchen ein, die alle aussehen wie Sailor Moon?

Power Stone sieht nicht aus wie ein Prügelspiel, ganz und gar nicht. Acht Charaktere stehen zur Auswahl. Und alle sind sie so niedlich wie jede beliebige Figur in einer japanischen Zeichentrickserie. Nehmen wir doch einmal Rouge. Ein ganz normales, nettes Mädchen aus 1001 Nacht, komplett mit großen Kulleraugen, einem entzückenden Mund und einem immer freundlichen Lächeln auf den Lippen. Und plötzlich hat man ihren Fuß im Gesicht... nur für Fußfetischisten angenehm. Und wenn sie sich mit Hilfe der drei magischen Power Stones in eine liebeshungrige Göttin verwandelt, dann tut Liebe im wahrsten Sinne des Wortes weh.

Fäuste und Füße

Bisher war einer der größten Erfolge der japanischen Softwarefirma Capcom der 2D-Beat'em'Up *Street Fighter*: Prügeln auf Rezept mit wenig Hirn. Während andere Hersteller mit *Tekken* oder auch *Virtua Fighter* zumindest versuchten, die dritte Dimension zu erobern, blieb Capcom technisch hinter der Zeit zurück. Aber das ist Geschichte: *Power Stone* ist zumindest in der japanischen Version einer der besten Titel für Dreamcast.









Hasch mich...
...ich bin der Frühling. Oder so. Das schönste bei *Power Stone* ist, daß nicht nur gekämpft, sondern auch davongelaufen werden kann. Denn wer heute rennt, der morgen kämpft

Gut, es scheint technisch nicht ganz auf der Höhe, so der erste Eindruck. Die Möglichkeiten Dreamcasts werden nicht ganz umgesetzt. Die Figuren erscheinen etwas grob, der Hintergrund könnte hochauflösender sein. Aber wen interessiert das, wenn der Spielspaß stimmt?

Stirb schön... langsam

Und der stimmt bei *Power Stone*, keine Frage. Schon beim ersten Anspielen macht es Spaß, die kleinen Zeichentrickfiguren auf dem Spielfeld herumhopsen zu sehen. Und wer kann sich schon dem Charme eines Charakters entziehen, der in einem Schlafanzug steckt und auf den Namen „Wan Tan" hört? (War das nicht ein Gericht, das normalerweise höchstens einem chinesischen Kellner um die Ohren geknallt wird?)

Und beim Kampf? Da tauchen Bomben auf, Stühle und Tische können zerschlagen werden, und Fahnenstangen, Dächer und Säulen werden zu weiteren Angriffen genutzt. Das allein reicht schon, damit jeder Kampf zu einer ausgewachsenen Kneipenprügelei wird. Und wem's dann noch nicht reicht, der muß alle drei Power Stones aufsammeln: Gelb, Rot und Blau. Wann auch immer einer der Kämpfer diese drei Steine in seinem Besitz hat, fliegen richtig die Fetzen. Denn dann verwandelt sich der britische Held Fokker in einen raketenspuckenden Roboter, der Fleischklops Gunrock in einen Berg von einem Mann oder die schon erwähnte Rouge in ein flammendes Inferno der Lust (sie küßt den Spieler zu Tode). Die Benutzung der Power Stones gibt dem Spiel einen zusätzlichen Anreiz, zumal die Gegner genauso wie der Spieler hinter ihnen her sind. Und wenn einmal ein Stein im Besitz des Kontrahenten ist, dann gibt's nur eine Möglichkeit, ihn selbst zu bekommen – ihn wortwörtlich aus dem Gegner rauszuschlagen. Auch eine Möglichkeit, Streitigkeiten beizulegen...

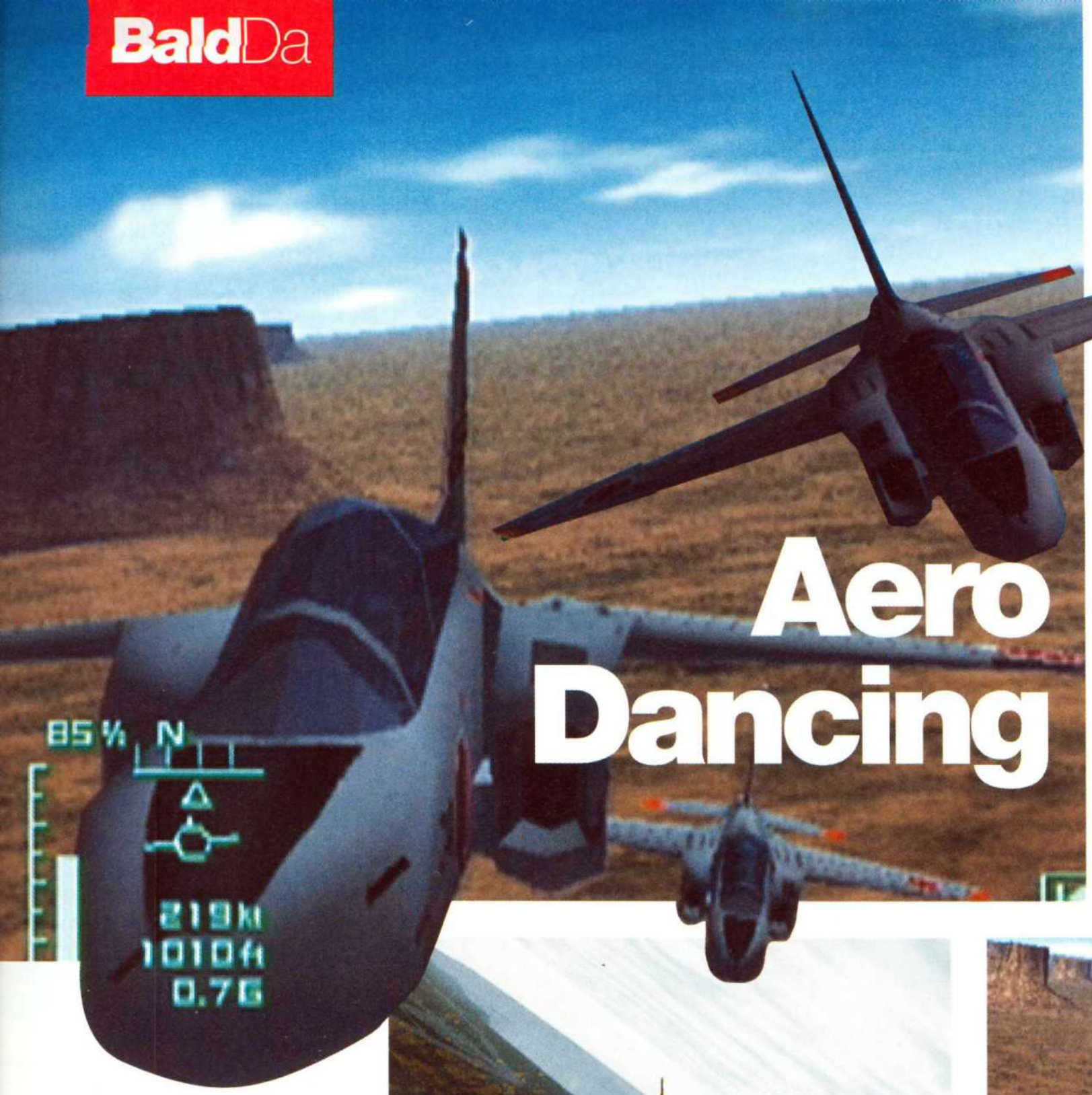
Hier erhöhen leichte Schläge auf den Kopf das Denkvermögen. Echt Wahr. Wirklich.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

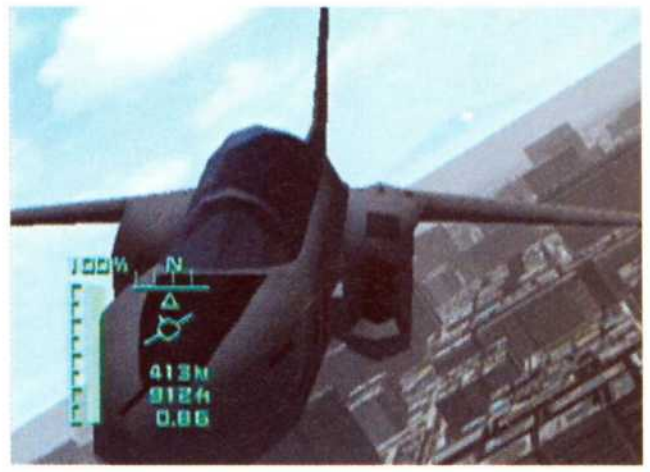


Captain Future?
Nein, es ist der Wahrer der britischen Würde, Fokker, ganz in modischem Rot

Aero Dancing











Abgehoben
Verschiedene Umgebungen und bis zu vier Wingmen sorgen für reichlich Abwechslung. Pilotenherz, was willst du denn noch mehr?

Der Kunstflug fasziniert den Menschen, seit es Flieger gibt. In *Aero Dancing* kann man selbst mal sein Glück versuchen

Hellseher
Markus Hermannsdorfer

KurzFassung

- **Titel:** Aero Dancing
- **Hersteller:** CRI
- **Genre:** Simulation
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Oktober 99
- **Preis:** um 100 DM

Von der F-86F bis hin zur T-4 Blue Impulse lassen sieben Donnervögel Pilotenherzen schneller schlagen. Ein Trainingsvideo erklärt den Umgang mit dem Düsenjäger, anschließend kann durchgestartet werden. Drei Missionen stehen zur Auswahl. Die Blue-Impulse-Mission eignet sich, um die Grundbegriffe des Kunstflugs zu erlernen. Bestimmte Flugmanöver, vom Take off bis hin zu waghalsigen Kapriolen, sind hier zu meistern. In der Sky-Mission-Attack müssen verschiedene Targets berührt oder durchflogen werden. Acht verschiedene Landschaften, von der Insel bis zur Großstadt bei Nacht, stehen zur Auswahl. Je nach Ort ändern sich zudem Wetter und Tageszeit. Im Free Flight kann man wählen, ob man solo oder in Begleitung von bis zu vier Wingmen startet. Es gibt keinerlei Briefing, zwangloses Umherfliegen ist angesagt. Die Umgebung ist frei wählbar.

Kunstflug light

Aero Dancing spielt sich leicht und unkompliziert. Trotz japanischer Anleitung konnten wir schnell durchstarten. Mit superrealistischen Flugsimulatoren hat das Ganze nichts zu tun. Aus diesem Grund nahm man es wohl auch mit den physikalischen Gesetzen nicht gar so genau. Mit einer derart unsensibel eingestellten HUD-Anzeige abzuheben, gehört wahrlich in die Kategorie Kunstflug. Um die Wingmen braucht man sich nicht zu sorgen, sie passen sich automatisch dem eigenen Flugverhalten an. Rein optisch hinterläßt *Aero Dancing* einen positiven Eindruck. Düsenjäger und Umgebung sind sauber gerendert, auch an Faktoren wie den wechselnden Stand von Sonne oder Mond wurde gedacht. Der Sound gehört allerdings eher ins Reich der Kinderspiele – ein fetziger Soundtrack hätte hier sicher nicht geschadet. Simulations-Anhänger sollten lieber die Finger davon lassen – auf diesen Titel können sich eher die Wochenendpiloten unter uns freuen. Also CD rein, abheben und losfliegen!



Streetfighter Zero 3



SchlagMichTot
Hier gibt's was auf die Finger. Über den Schmerz kann man sich aber freuen, heißt er doch, daß man sich am Controller gegen die 33 Widersacher durchgesetzt hat







Neuer Titel, altes Spiel. Das einzige, was sich bei *Streetfighter Zero 3* wirklich geändert hat, ist die Bezeichnung

Hellseher
Markus Hermannsdorfer

KurzFassung

- **Titel:** Streetfighter Zero 3
- **Hersteller:** Capcom
- **Genre:** Beat'em'Up
- **Spieler:** 1 bis 3
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** unbekannt
- **Preis:** um 100 DM

Handlung? Unwichtig. Schließlich ist *Street Fighter* die Grundlage für einen Film mit Jean-Claude VanDamme gewesen. Also: Fäuste hoch und auf die Gegner gewartet. Davon gibt's 33, jeder mit Special Moves ausgestattet. Und schon geht's los, entweder im Arcade-, Dramatic Battle-oder einem anderen Modus. Wenn's allein nicht klappt, stellt der Computer an einigen Stellen auch einen Helfer zur Verfügung. Bei der uns vorliegenden japanischen Version gab's zwei einstellbare Geschwindigkeiten, nämlich Turbo 1 und Turbo 2. Unterschied zwischen den beiden? Kaum festzustellen.

Street Fighter Zero 3 bleibt in zwei Dimensionen stecken – ein wenig veraltet, wenn man es mit den großen Namen wie *Virtua Fighter* aufnehmen will. Der Weg zum Sieg ist simpel: Einfach warten, bis der Bildschirm nicht mehr weiterscrollen kann, und dann den Gegner in die Ecke drängen. Fairneß? Nicht auf diesen Straßen. Also, auf den anderen einprügeln, bis dessen Energie aufgebraucht ist. Selbst die Special Moves zeigen dann nicht mehr die richtige Wirkung. Ich empfehle, mit den Füßen zu treten, weil so der Energiebalken des Gegners schneller gegen Null geht. Mit dieser Technik sollte das Spiel in spätestens zwei Stunden geschafft sein.

Prügelstrafe

In *Streetfighter 3 Zero* fühlt man sich in C-64-Zeiten zurückversetzt, zumindest was Scrolling und Grafik angeht. Lieblos gezeichnete Figuren hüpfen durch farblose Hintergründe, die vor Ideenarmut nur so strotzen. Nichts zu spüren also von der 128-Bit-CPU, einer Taktfrequenz von 200 MHz oder 3 Millionen Polygonen pro Sekunde. Nicht nur die Blockgrafik bei den Schriften, auch die teils skurrile Farbauswahl gab uns schwer zu denken. Die Spielmotivation sinkt schnell gegen Null. Capcom gelang es mit *Powerstone*, eines der besten Spiele für Dreamcast abzuliefern. Warum mußte also *Streetfighter 3 Zero* sein?

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN











Deka 2

Wer kennt ihn nicht, den Film *Stirb langsam* mit Bruce Willis? Fast die gleiche Story bietet *Deka 2*

AngriffsLustig
Mit dem Anführer der Terroristen ist nicht gut Kirschen essen. Hoher Adrenalinspiegel garantiert!

Hellseher
Markus Hermannsdorfer

KurzFassung

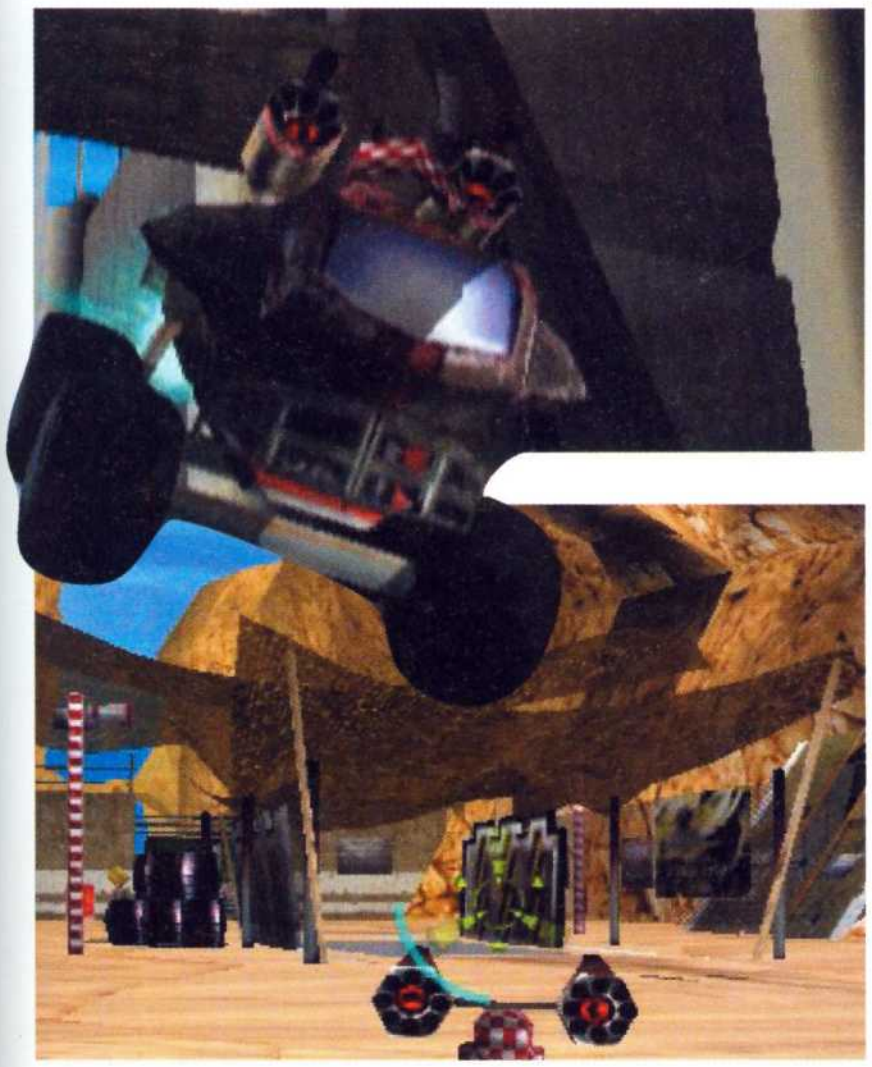
- **Titel:** Deka 2
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Beat'em'Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

Terroristen haben ein Kreuzfahrtschiff gekapert und – als wäre das nicht schon übel genug – auch noch die Tochter des Präsidenten als Geisel genommen. Der Spieler muß jetzt versuchen, das Schiff von den bösen Buben zu säubern – und natürlich das junge Mädchen retten.

Zur Auswahl stehen drei Charaktere: Bruno Delinger, ein Einzelkämpfer mit ordentlich Power in den Fäusten, Jean Ivy, eine weibliche Heldin, die sich geschickt mit den Füßen zu wehren weiß, und Eddie Brown, ein Schwarzer, der beide Fähigkeiten in sich vereint. Man kann sich dem gekaperten Schiff entweder per Fallschirm, im Sturmboot oder als Taucher nähern, woraus sich drei verschiedene Missionen ergeben. Nach einem opulenten Render-Intro geht's dann gleich in die Vollen: Sechs zum Teil recht knackige Levels mit 19 unterschiedlichen Umgebungen sorgen für garantierten Aggressionsabbau. Und wer glaubt, das Spiel sei mit dem Zurückerobern des Luxusliners zu Ende, der wird an dieser Stelle sein blaues Wunder erleben...

FilmReif

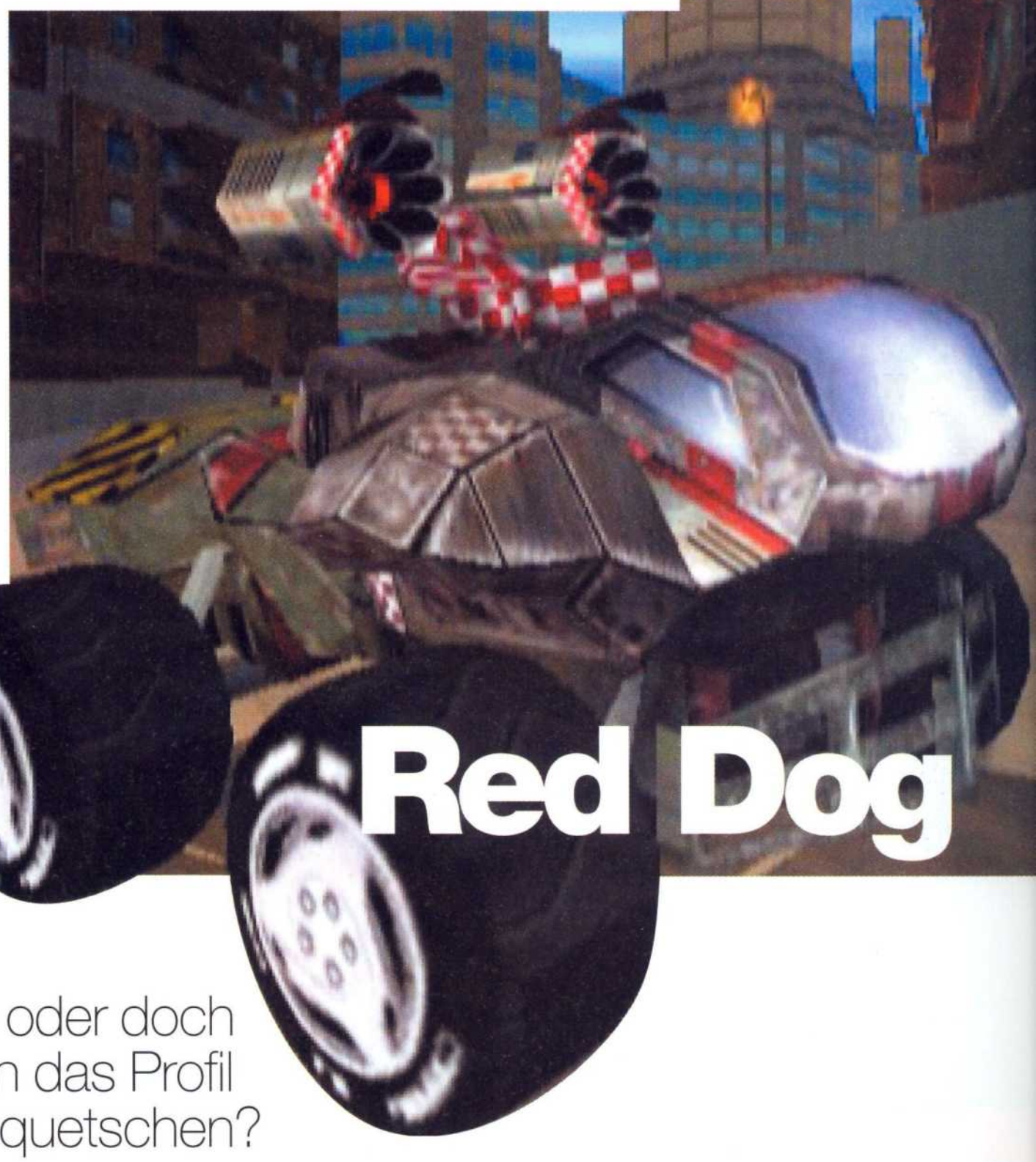
Rein technisch gesehen bietet *Deka 2* eher Durchschnittsware. Wer Prügelorgien à la *Tekken* liebt, wird sich mit diesem Spiel jedoch recht schnell anfreunden. Auch die Geschichte ist nicht eben neu: Ersetzen wir das Schiff durch ein Flugzeug und die Präsidententochter durch des Helden Eheweib, schon sind wir bei *Stirb Langsam 2*. Oder vielleicht doch bei *Speed 2*? Vermißt habe ich auch echte Innovationen, die das Spiel von anderen Genrekollegen abheben könnten. Grafik und Sound sind höchstens gehobener Durchschnitt, lediglich die Zwischensequenzen verraten ein wenig über die Hardwarepower Dreamcasts. Für Realismus-Freunde ist *Deka 2* sicher nicht geeignet (der Held besitzt die seltene Fähigkeit, Atombomben mit der bloßen Hand zünden zu können!). Wer derlei Ungereimtheiten verschmerzen kann, sollte es wenigstens mal antesten.





BastelStube
Ach, auf Alienjagd geht's? Dann empfehlen wir Raketen, Lasergeschosse und...und...





Red Dog

Soll ich den Alien erschießen oder doch lieber zwischen das Profil meiner Reifen quetschen?

Hellseher
Markus Hermannsdorfer

KurzFassung

- **Titel:** Red Dog
- **Hersteller:** Argonaut
- **Genre:** Arcade Shooter
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Oktober 99
- **Preis:** um 100 DM

Solch weltbewegende Fragen werden in *Red Dog* beantwortet. Das britische Softwarehaus Argonaut ist vor allem den Nintendo-Spielern bekannt. Mit *Star Fox* schuf das Team das Aushängeschild der SNES-Konsole. Argonauts Dreamcast-Debüt spielt sich zwar wieder im Weltraum ab, ansonsten hat *Red Dog* aber wenig mit *Star Fox* gemeinsam. Handlung gibt es praktisch keine, der Spielspaß steht bei diesem Spiel eindeutig im Vordergrund.

Auf einem fernen Planeten wird ein Wettrennen mit High-Tech-Autos ausgetragen, die mit allerlei Extras bestückt sind. Auf der Rennstrecke liegen gelegentlich bessere Waffen herum, die eingesammelt werden können. Zu Beginn ist unser Straßenschreck mit einem doppelläufigen Maschinengewehr und einem Raketenwerfer ausgerüstet. Steuerung und Fahrverhalten sind typisch Arcade-Spiel. Auf Realismus wird kein besonders großer Wert gelegt; Fahren und Feuern heißt hier die Devise. Und manchmal braucht man doch gar nicht mehr im Leben, oder?

ReifenAbdrücke

Mehr als ein Demo und einige Screenshots bekamen wir noch nicht zu Gesicht. Aber was wir sahen, machte einen recht guten Eindruck. Die Grafik sieht sauberer und farbenfroher aus als beispielsweise die von *Vigilante 8*. Auch die Explosionen und Lichteffekte sind nicht von schlechten Eltern. Internetunterstützung und ein Vier-Spieler-Splitscreen-Modus sollen den Spielspaß noch mehr anheizen. *Red Dog* wird uns sicher noch einige unterhaltsame Stunden bieten

Denn seh' ich auf dem Mars noch ein paar Alienkolonien, die passen locker ins Profil von meinem Michelin.

Den Vogel zeigen
Das tun wir hiermit. Wollten wir schon immer mal. Wer's nachmachen will, der muß das Spiel kaufen



Speed Devils

Hellseher
Ulf Schneider

KurzFassung

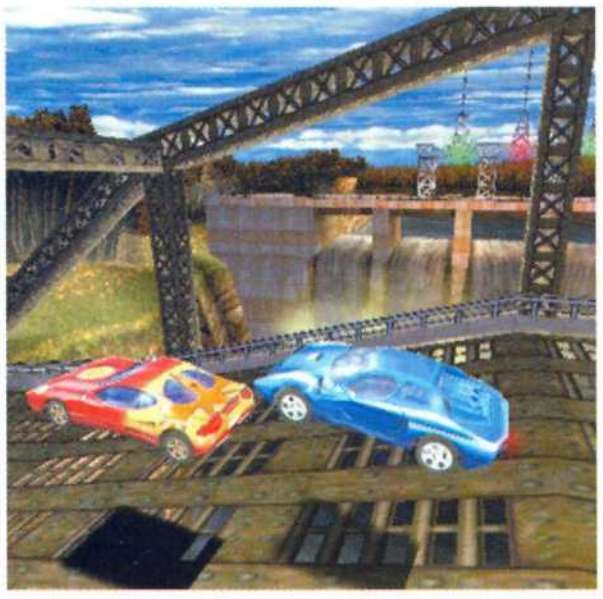
- **Titel:** Speed Devils
- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Genre:** Fun Racer
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Race Controller
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

Bisher gab's nichts für den ganz normalen Straßenwahnsinnigen. Und wer mag schon immer im Kreis fahren? Jetzt heißt's aber Stop! *Speed Devils* kommt

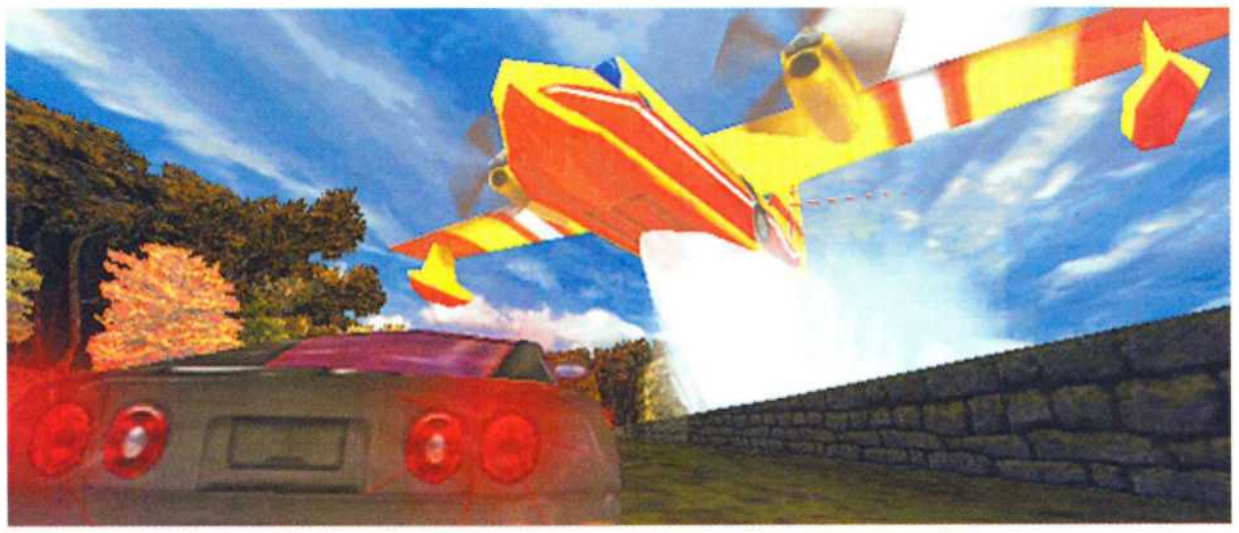
Alles schon einmal dagewesen, meint man. Okay, *Speed Devils* gab's schon einmal als *Speed Busters* auf dem PC. Dreamcast also als Recycling-Anlage? Wiederum falsch. Das 27köpfige Team unter der Leitung des Kanadiers Alexandre Thabet schnitt dieses Rennspiel vollkommen neu auf Dreamcast zu. Vorhang auf für den ersten echten Fun Racer! Wer lernen will, vernünftig zu fahren, soll in die Fahrschule gehen. Für alle anderen gilt: bitte anschnallen. Es gibt sie noch, die echte Freiheit.

Wetten daß?

Wie es sich für einen Fun Racer gehört, darf man die Raserei nicht bierernst nehmen. Also gibt's kein Auto von der Stange, sondern für jeden das passende Modell... In einem Oldtimer gegen die Wagen der Zukunft antreten? Ah, Qualität hält doch länger. Anschließend geht's auf die Piste. 13 Kurse warten darauf, von Reifenspuren übersät zu werden. Dann ist auf den Highways wirklich die Hölle los: In Louisiana wartet ein Tornado, und in Colorado taucht plötzlich ein UFO im Rückspiegel auf. Und das hält sich nicht an die Geschwindigkeitsbegren











DerMacher

„Ich will den Spieler langfristig vor der Konsole fesseln"

Wir sprachen mit Alexandre Thabet, Projekt-Manager von *Speed Devils*, über Dreamcast und die Vorzüge von Visual Memory


Alexandre Thabet

Dreamcast ist ein neues System. Gab's eigentlich bei der Entwicklung des Spieles irgendwelche Schwierigkeiten?
Die Dreamcast-Hardware wurde so konzipiert, daß es sehr einfach ist, darauf Spiele zu programmieren, besonders, wenn man wie wir aus dem PC-Bereich kommt. Sicher, es gab einige technische Probleme in der Anfangsphase. Die Tools funktionierten noch nicht einwandfrei. Insgesamt verlief der Entwicklungsprozeß aber recht reibungslos. Die Dreamcast-Architektur ist sehr durchdacht. Es macht Spaß, darauf zu programmieren.

Welche Titel haben Dich bei* Speed Devils *inspiriert?
Auf Dreamcast gibt es momentan noch keinen direkten Konkurrenten, da es sich ja um einen Arcade-Racer handelt. Eine direkte Inspiration durch einen Fremdtitel gab es somit nicht.

Es handelt sich aber um kein reines Arcade-Rennspiel, sondern hat einen umfassenden Championship-Modus.
Das stimmt. Der Championship-Modus ist das Herz von *Speed Devils*, da in dieser Option der actionbetonte Rennspielaspekt um ein Vielfaches erweitert wird. Man kann den Wagen tunen, ihn verkaufen bzw. sich ein neues Rallye-Vehikel leisten sowie Turniersiege einfahren. Dadurch wird der Spieler langfristig vor der Konsole gefesselt.

Was wird denn die Speicherkarte bei* Speed Devils *können?
Wir entschieden uns für eine Art Mini-Garage, so daß der Spieler auch sieht, welche Autos er besitzt. Außerdem kommen sämtliche Fakten wie Kontostand oder WM-Punkte hinzu. Wir arbeiten daran, daß man durch das Zusammenschließen zweier Visual Memory erspielte Wagen untereinander austauschen kann. Der Mini-Screen ist während des Rennverlaufs noch eine Art Radar, der die anderen Wagen anzeigt.

Nur für unsere Leser: Könnten Sie uns ein Geheimnis von* Speed Devils *verraten?
Na gut, ausnahmsweise rücke ich jetzt schon mit einem Cheat-Code raus, der dem Spieler eine unbegrenzte Anzahl an Turboschüben gibt. Einfach nur die Kombination oben, unten A, X, A eingeben, und schon kann der Spaß beginnen. Okay, nun könnt Ihr noch schneller jemanden um die Ecke bringen.

Nicht inklusive
***Speed Devils* kann nur die Auslieferung des Autos garantieren, nicht aber die der Dame**

Schnelles Geld lockt. Aber beim Wetten kann man Haus, Hof und vor allem sein Auto verlieren

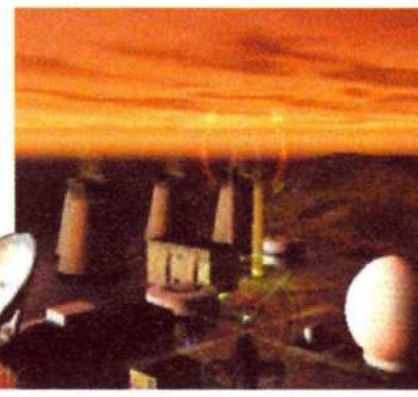
zung. Doch es gibt nicht das Rennen von Checkpoint zu Checkpoint, sondern auch die Jagd um die Meisterschaft. Kohle scheffeln ist angesagt, und zwar auf zwei Arten. Entweder einfach schneller fahren als die Polizei erlaubt. Oder bei einem Rennen eine Wette auf sich selbst abschließen. Doch Vorsicht! Der Verlierer darf wieder in eine alte Rostlaube steigen. Aber selbst die läßt sich im Laden schneller, breiter und tiefer machen. Beifahrer liefert das Spiel zwar nicht, dafür aber die Möglichkeit, sie einzusetzen. Wer also das Auto seines Freundes schon immer demolieren wollte, der kann das jetzt tun, ohne dabei die Versichungsprämien hochzutreiben.

Dreamcast DAS OFFIZIELLE MAGAZIN









FlugSchau
Über den Wolken... muß die Freiheit wohl grenzenlos sein...



Incoming

Handlung? Was ist das? Für *Incoming* braucht man nur eine Sache: den Feuerknopf

Hellseher
Markus Hermannsdorfer

KurzFassung

- **Titel:** Incoming
- **Hersteller:** Rage
- **Genre:** Arcade-Shooter
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

Alte Spieleveteranen erinnern sich vielleicht an Titel wie *Galaga* oder *Space Invaders*. In diesen Spielen mußte verhindert werden, daß Außerirdische unseren Heimatplaneten erobern. Die Aktionen des Spielers beschränkten sich dabei allerdings auf Ausweichen und gezieltes Drücken des Feuerknopfes. *Incoming* ist die Reinkarnation dieser Automaten-Oldies. Handlung und Spielprinzip sind praktisch identisch, nur Grafik und Sound wurden natürlich dem heutigen Stand der Technik angepaßt. Im Laufe der zehn Levels bedient der Spieler verschiedene Waffensysteme. Das Angebot reicht von der stationären Flak bis hin zum hochmodernen Düsenjäger. Ziel ist in der Regel das Schützen von eigenen Kraftwerken und die Vernichtung angreifender Aliens. Nur im Helikopter-Level darf mal ein Gegenstand von A nach B transportiert werden – es lebe die Abwechslung!

Auf dem PC gilt *Incoming* als guter Test für 3D-Grafikkarten, die Version für Dreamcast wurde noch etwas verfeinert.

SchießFreudig

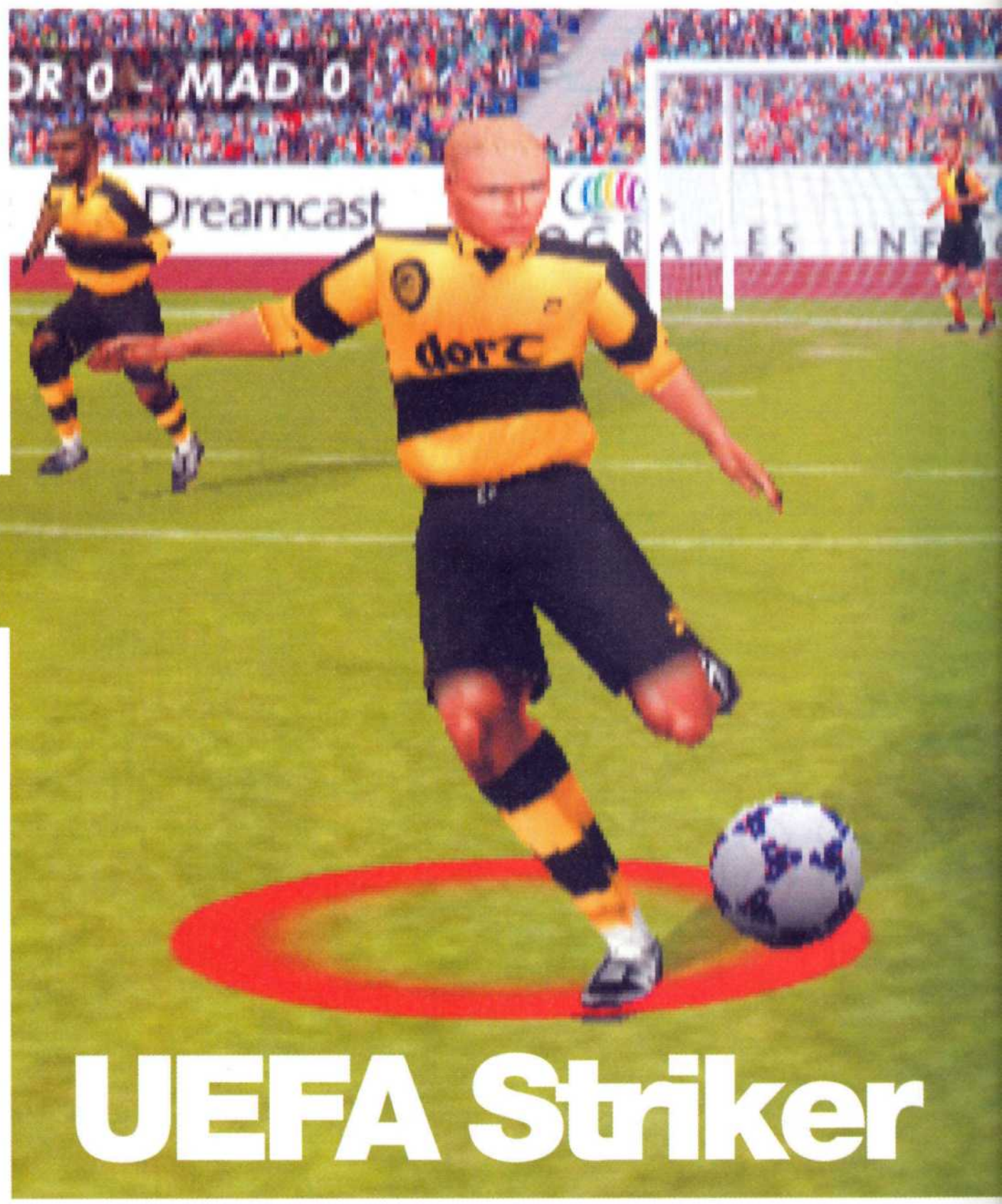
Handlung wird bei Rage anscheinend generell klein geschrieben. Wie schon bei *Expendable* heißt auch hier die Devise: Schießen, Schießen, Schießen. Die Bodenwaffen sind einfach zu bedienen, bei den Fliegern wird die Steuerung unrealistisch. Um ja keine Gehirnleistung vom Spieler zu verlangen, steuert sich beispielsweise der Düsenjäger wie ein Panzer! Richtige Luftmanöver sind nicht möglich, es gibt nur rauf, runter, links, rechts und natürlich Feuer. Die anderen Knöpfe am Joypad dienen der Kameraeinstellung und dem Bedienen spezieller Waffen, wie etwa der Raketen des Helikopters. Grafisch sieht das Spiel sehr gut aus, auch an Details wie Raketenrauch, Lens-Flares und Beleuchtungseffekte wurde gedacht. Der Sound ist etwas technolastig, paßt aber zum Geschehen. Auf Dauer wird das Spiel jedoch ein wenig öde. Ein paar strategische Elemente oder mehr Abwechslung bei der Steuerung hätten *Incoming* gut getan. So reduziert sich das Ganze auf eine reine Ballerorgie.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



TrikotTausch
Endlich können wir Basler nach Berlin schicken, oder dahin, wo es uns sonst beliebt. Und der Mann kann noch nicht mal klagen...





UEFA Striker

Punktabzug für Foul-Spiel? Vielleicht bei Bayern München, aber auf keinen Fall bei *UEFA Striker*

Hellseher
Markus Hermannsdorfer

KurzFassung

- **Titel:** UEFA Striker
- **Hersteller:** Infogrames
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um100 DM

Die Programmierer waren nicht foul. Ganz anders als einige unserer realen Fußballer. Und deshalb gibt's hier auch keine Geldstrafen. Denn Managementfunktionen wie in *Bundesliga Manager* sucht man in *UEFA Striker* vergeblich. Hier wird einfach Fußball gespielt. Um möglichst große Realitätsnähe zu erreichen, läuft das Spiel in Echtzeit ab. Der schnelle und flüssige Ablauf garantiert Spannung und Flair wie bei einem echten Fußballturnier. Sieben Formationen mit jeweils verschiedenen Varianten können gewählt werden, strategische Traineranweisungen sind also inbegriffen. In einem Freundschaftsspiel können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Der Competition-Modus erlaubt drei verschiedene Turniere, bei denen sämtliche europäische Nationalmannschaften berücksichtigt werden. Neben Wetter und Tageszeit ist auch die Kameraperspektive frei wählbar. Wer noch unsicher am Leder ist, kann im Trainingsmodus ein paar Übungsstunden einlegen. „Bau den Bierhoff" heißt es schließlich im Editor-Modus. Trikot, Name und sogar Gesicht des Spielers sind hier frei wählbar.

Dank Visual-Memory-Unterstützung kann das alles auch abgespeichert werden. Einen Beckenbauer im Holländer-Trikot wollen wir schließlich öfter genießen, oder?

Nix „Flasche leere"

Wir haben die komplett fertige Playstation-Version gespielt, bei der Dreamcast-Variante funktionierte noch nicht alles hundertprozentig. Vom Spielablauf her sind beide Versionen aber identisch. Die Dreamcast-Konsole bietet bessere Grafik, für die virtuellen Klinsmanns wurden mehr Polygone und Farben verwendet. Auch die Kameraperspektive kann besser variiert werden. Der gegnerische Torwart war zu gut; wenn ich einen Paß vorlegen wollte, war keine von den anderen Luschen da, um ihn entgegenzunehmen, und dieser Basler spielte wie „Flasche leere". Ganz wie im echten Leben also. „Schaun mer mal", würde Kaiser Franz sagen, wann Infogrames endlich sagt „Ich habe fertig".

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



BlitzSchnell
Je schneller die Kombination, desto neidischer die Freunde. Wir wir allerdings sehen können, trägt man im Jahr 2099 dasselbe wie im Jahr 1999. Seltsam...

Trick Style

Hellseher
Markus Hermannsdorfer

KurzFassung

- **Titel:** Trick Style
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Fun-Racer
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** VM-Spiele
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

Was tun, wenn die ganze Welt kaputtgeschossen wurde? Amüsieren wir uns halt ein bißchen auf unserem Hover-Board! *Trick Style* macht's möglich

Es ist das Jahr 2099, und es geht uns an den Kragen. Moment mal, das hat so lange gedauert? Da haben wir ja noch fast 100 Jahre Zeit. Okay, aber wenn's dann losgeht, dann geht's richtig los: Der Dritte Weltkrieg bricht über die Menschheit herein. In diesem Krieg geht es nicht um das Erobern von Ländern, sondern um die technische Vorherrschaft. Deshalb wird er auch weniger von Politikern als vielmehr von internationalen Multikonzernen geführt, die mehr und mehr die totale Kontrolle übernehmen. Die ganze Welt liegt ihnen zu Füßen. Die ganze Welt? Nein, es gibt da immer noch ein kleines gallisches Dorf, das ihnen Widerstand leistet... Oder auch nicht. Jedenfalls, nachdem sich die Weltbevölkerung lange genug die Köpfe eingeschlagen hat, erheben sich neue Konzerne aus der nuklearen Asche. Die Sosumi Corp. entwickelt hochtechnisierte Hover-Boards, auf denen in den zerbombten Städten Wettbewerbe ausgetragen werden. Und *Trick Style* beginnt...

Endzeit-Surfing

In *Trick Style* rast der Spieler auf Hover-Boards durch futuristische Stadtlandschaften. In New York, London, Tokio... geht's





LosBrettern
Surfen kann man überall. Die Klamotten kaufen aber (zum Glück) nicht









Hallo, McFly? Jemand zuhause? Eigentlich nicht, denn wir sind alle auf unseren Hover-Boards unterwegs

ausnahmsweise mal nicht darum, wer auf dem Hover-Board am schnellsten Pizzen ausliefern kann (obwohl das bestimmt auch einen Wettbewerb wert wäre), sondern darum, wer der Schönste und Schnellste auf dem Brett ist.
Die Jury bewertet nicht nur die Geschwindigkeit, sondern auch absolvierte Stunts. Die 400 möglichen Stunt-Kombinationen können zunächst im Velodrom geübt werden. Da hat man noch Ruhe und Muße. Während des Rennens bleibt zum langen Probieren nämlich keine Zeit mehr.

Zehn verschiedene Surfer, von denen jeder seinen individuellen Stil hat, stehen zur Auswahl. Ist ein Rennen erfolgreich absolviert, können durch das Gewinnen eines Mini-Spiels versteckte Features aktiviert werden.

Und weiter geht's. Endlich ein Spiel, wie man es sich schon seit dem brillanten Auftritt von Marty McFly in *Zurück in die Zukunft 2* gewünscht hat. Draufstellen und davongleiten.

Wer braucht schon Fahrräder oder gar Autos, um ein Rennen zu bestreiten?

KunstFlug

Mit *Trick Style* hat Acclaim einen echten Dreamcast-Hit abgeliefert. Die Bewegungen der Surfer wirken durch Motion-Capturing extrem realistisch, auch bei der Gestaltung der Rennstrecken gaben sich die Grafiker redlich Mühe. Besonders die Tokio-Strecke sucht ihresgleichen. Auch Snowboard-Freunde dürften an *Trick Style* ihre helle Freude haben, viele der möglichen Aktionen kommen nämlich aus dieser Ecke. Der Schwierigkeitsgrad ist mittelschwer, die Übungsstunden im Velodrome oft bitter nötig. Aber dadurch wird's erst richtig interessant – mal ausrechnen, 400 mögliche Kombinationen, man braucht drei Minuten, um eine zu lernen...

Der Sound paßt zum Spiel; wer eine Dolby-Surround-Anlage sein eigen nennt, darf perfekten Raumklang genießen. Und das bei Hip-Hop...





SuperSoldat
Der Traum eines jedenGenerals: ein Klon, der blind gehorcht und brav Männchen macht

Expendable

Hellseher
Markus Hermannsdorfer

KurzFassung

- **Titel:** Expendable
- **Hersteller:** Rage
- **Genre:** Arcade Shooter
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

Eine Handlung, dünner als die von *Pretty Woman*, eine Landschaft wie in *Terminator* und die Explosionen von *Rambo* und *Universal Soldier* zusammen: Herzlich willkommen bei *Expendable*!

Der gut gemachte Vorspann stimmt uns auf die dürre Rahmenhandlung ein: Wir sind ein genetisch hergestellter Super-Soldat und haben die Aufgabe, einen fernen Planeten von jeglichem Leben zu säubern. (Moment mal, gab's da nicht schon einen Film mit Kurt Russel?) Bevor er allerdings loslegen kann, wird er noch gebrandmarkt und mit zahlreichen Zubehörteilen ausgestattet. Nach dem üblichen Auswahlbildschirm, der wie die Handlung ziemlich spartanisch gehalten wurde, darf unsere Gen-Züchtung endlich loslegen. Die Spielfigur rennt durch eine isometrische 3D-Landschaft, die mit ganzen Horden von Robotern, Aliens, Zwischen- und Endgegnern, Selbstschußanlagen und vielem mehr bestückt ist. Landschaftlich erinnern die 20 möglichen Levels an den Film *Terminator*. Sogar die fliegenden Kampfeinheiten aus dem Film haben wir entdeckt. Zerbombte Städte wechseln sich ab mit unterirdischen Gängen, fabrikähnlichen Gebäuden und verlassenen U-Bahn-Schächten. Rage bemühte sich redlich, kein Science-fiction-Klischee auszulassen. Trotzdem zeugt das Aussehen des Planeten und seiner Bewohner von der gewohnt hohen Qualität der Produkte aus dem Hause. Besonderen Wert legten die *Expendable*-Macher auf Realitätsnähe.







KampfMaschinen
Die Gegner sehen jedenfalls so aus, als hätte sich die Programmierer *Terminator* zur Bibel erkoren. Arnold Schwarzenegger würde sich hier also bestimmt heimisch fühlen





Damit uns das Kämpfen leichter fällt, gibt es vom Plasmagewehr bis zur Strahlenkanone alles, was man schon immer haben wollte. Jede dieser Waffen hat natürlich ihre Eigenheiten, aber eines haben sie alle gemeinsam: Sie erzeugen allesamt riesige und farbenfrohe Explosionen, die so richtig zeigen, was Dreamcast draufhat. Dank Vibration-Pack-Unterstützung kann das Feuerwerk hautnah miterlebt werden. Einige kleine Puzzles, wie das Öffnen von Türen und das Finden von Schlüsseln wurden eingebaut, sind aber wohl eher als kleine Abwechslung vom Kampf zu sehen. Schnellschußneurotiker würden sich davon ohnehin nur gestört fühlen. Ein Zeitlimit sorgt für Streß und Hektik, gemütlich vor sich hinballern kommt also nicht in Frage. Die Feinde zeigen sich äußerst schießwütig und treten fast immer in Horden auf. Das Spiel ist nicht gerade leicht, aber für Faulenzer hat die Armee ja ohnehin keinen Platz. Also, ab an die Front!

FingerÜbung

Alle, die Wert auf eine Spielhandlung legen oder ihr Gedächtnis trainieren wollen, sollten tunlichst die Finger von *Expendable* lassen. Hier kann man sich nämlich höchstens die Anzahl der vernichteten oder verwundeten Kreaturen merken. Wer allerdings Aggressionen loswerden will ist hier goldrichtig. Nicht nur der flüssige Spielablauf kann begeistern, *Expendable* bietet auch noch die größten und farbenprächtigsten Explosionen, die wir je zu Gesicht bekommen haben! Die Schüsse ziehen Leuchtspuren und hinterlassen Einschußlöcher in den Wänden. Gerade mit dem Licht wird in *Expendable* viel herumgespielt. Der Feuerschein ist an Wänden und auf den Figuren zu sehen. Die Lichteffekte machen einen Großteil der düsteren Sciencefiction-Stimmung aus. Software dieser Art haben wir schon oft gesehen, aber noch nie in einer solchen Qualität. Und wie bei einem Action-Film warten wir deshalb schon jetzt auf die Fortsetzung...

Expendable ist wie ein Action-Film: laut, bunt und ohne Handlung. Aber, mal ehrlich, wer braucht die schon?

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Der Gesundheitsminister warnt: Wenn Du weiter spielst, bleibt Dein Gesicht für immer so stehen

FingerFreuden
Die kommen in Form der Kleinst-Konsole in jedes Haus und jede Hütte

Sexy Spielzeug



Sega hat dem schnellsten Igel der Welt ein neues Zuhause spendiert. Vier Jahre war Sonic obdachlos, während Segas Ingenieure zusammen mit Microsoft, NEC, Hitachi und Yamaha an einer neuen Heimstatt bastelten

Text Thomas Gerhardt **Fotos** Pete Canning, Michael Schwerberger

Das Ergebnis: Dreamcast. Schneller und mit mehr Speicher als alles, was bisher den Weg ins heimische Wohnzimmer gefunden hat.

Der erste Blick: Beim Auspacken kommt erst einmal das Déjà-vu. Das Design: minimalistisch. Ein CD-ROM-Laufwerk, verpackt in schlichtem Weiß. Controller, die sich kaum von denen der großen Konkurrenten Nintendo 64 und Sony Playstation unterscheiden. Die Knöpfe sind da, wo man sie erwartet, der Stick ebenso. Also alles schon einmal dagewesen?

Der zweite Blick: Die feinen Unterschiede fallen nun auf. Da gibt es kein CD-ROM Laufwerk, sondern eines für GD-ROMs: eine Eigenentwicklung, die anstelle der üblichen 660 Megabyte Speicher ein komplettes Gigabyte schluckt. Mehr Platz für Spiele also. Und wahrscheinlich ein etwas größeres Problem für Raubkopierer, denn die handelsüblichen Brenner sind mit diesem Format hoffnungslos überfordert. Das seltsame Loch inmitten der Controller bietet Platz für eine Speicherkarte namens Visual Memory. Im Gegensatz zu anderen Plastikkarten, die einfach nur Spielstände speichern können, kriegt man hier einiges mehr geboten: einen Mikro-„Game Boy", mit LCD-Bildschirm, der dem Spieler unter anderem Karten bei einem Ego-Shooter anzeigen kann. Oder Mini-Games speichert, die dann auch ohne Dreamcast gespielt werden können. Und dann gibt's da noch das eingebaute 33-K Modem. Zusammen mit einem zusätzlichen Keyboard wird aus der Spielekonsole ein Webbrowser. Es soll aber nicht nur gesurft, sondern vor allem gespielt werden. Eine Runde *Sega Rally 2* gegen den eMail-Freund in Berlin gefällig? Kein Problem mehr. Aber das ist noch nicht alles. Als erste Spielekonsole fürs neue Jahrtausend hat Dreamcast die Fähigkeit, sich weiterzuentwickeln. Das System ist offen und bietet Platz für alle Neuheiten, die auf den Spieler in den nächsten Monaten und Jahren zukommen können.



Was wir von Dreamcast aber schon jetzt alles erwarten können, und das ist eine ganze Menge, das zeigen wir Euch nun auf den nächsten Seiten.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN





FishingController

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 200 Mark (mit *Get Bass*)
- **Für:** *Get Bass*

Es mag vielleicht dumm aussehen, so ganz ohne Haken und Angelleine, aber zumindest kann man diese virtuelle Angelrute genauso auswerfen wie im wirklichen Leben. Die Bewegung wird von kleinen Sensoren registriert. Das ganze soll besondere Wunder bei gestreßten japanischen Managern gewirkt haben, und dran aufgehangen hat sich auch noch keiner. Wer sonst schon alles bei sich im Spieleschrank stehen hat...



LightGun

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 160 Mark (*mit The House of the Dead 2*)
- **Für:** *The House of the Dead 2*

Für alle, die immer noch gerne Cowboy und Indianer spielen oder sich als *Taxi Driver* versuchen möchten. Sprichst du mit mir? Sprichst du mit mir? Ich sehe hier sonst niemanden... Schnell und absolut zielsicher. Die Light Gun macht aus dem eigenen Wohnzimmer einen Arcade Shooter

Dreamcast

InnenLeben

- **CPU:** Hitachi SH-4 SuperH RISC Chip mit 200 MHz. Kapazität: 360 Millionen Rechenoperationen pro Sekunde
- **Grafik:** NEC Videologic PowerVR2DC Chipsatz. Kapazität: 3 Millionen Polygone pro Sekunde (Playstation: 100000 Polygone, N64 100000-150000 Polygone). Mögliche Effekte: Perspektivisches Texturen-Mapping, Point, Bilinear, Trilinear und Anisotropic Mipmap Filtering, Gourad Shading, Z-Buffer, Colored Light Sourcing, Full Scene Anti-Aliasing, Hardware-Based Fog und Bump Mapping.
- **Sound:** Yamaha Sound Chip, mit 64 Kanälen und 3D Sound
- **Speicher:** 26 Megabytes Komplettspeicher (16 MB RAM Systemspeicher, 8MB Video, 2MB Sound)
- **Laufwerk:** 12faches Yamaha CD-ROM Laufwerk (GD-ROM) mit Speicherkapazität von 1 Gigabyte
- **Abmessungen:** 190 x 195,8 x 75,5 mm
- **Gewicht:** ca. 1,5 kg

Power: Einmal gedrückt, verwandelt sich Dreamcast in einen Ferrari und vor der Haustür stehen spärlich bekleidete Frauen... hey, bei uns hat's geklappt!

Modem Port: Einstöpseln in die normale Telefonleitung und auf geht's ins Netz...

A/V Multi-Out Port: Die lebenswichtige Verbindung zum Fernseher oder, über eine VGA Box, zum Monitor

Serial Port: Wofür dieser Ausgang gut ist, verrät Sega zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Vielleicht für Netzwerkanschlüsse? Weitere Geräte? Warten wir's ab

Sexy Spielzeug



Modem Slot: Wird vom Modem in Beschlag genommen. Kann aber später auch ein noch schnelleres Modem beherbergen



GameController

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 60 Mark
- **Für:** alle Spiele

Sieht aus, als könnte er von Captain Picard auf der USS Enterprise als Tricorder mißbraucht werden. Für Spiele ideal. Liegt gut in der Hand und hat alles, was das Herz höher schlagen läßt: Die üblichen vier Verdächtigen auf der rechten Seite laden zum hemmungslosen Feuern ein, links gibt's die analogen Steuerknöpfe und den digitalen Stick. Das Loch in der Mitte kann mit dem Visual Memory und dann noch zusätzlich mit dem Vibration Pack gefüllt werden, so daß man beim Spielen so richtig durchgeschüttelt wird



GD-ROM: Da reicht eine normale CD nicht mehr. Segas Topspiele brauchen mehr als die üblichen 660 MB, deshalb entwickelte Yamaha ein spezielles 12fach-Laufwerk mit einer Kapazität von 1 Gigabyte. Vorteil: kaum bemerkbare Ladezeiten. Zum Abspielen normaler Musik-CDs läßt sich Dreamcast aber auch mißbrauchen. Jede normale Audio-CD sitzt, paßt, wackelt und hat Luft...

Eject: Gibt den Weg ins Innere des Dreamcast frei. Sehen kann man da aber auch nicht mehr als die Linse für die CD-Abtastung

Controller Port: Alleine spielen macht keinen Spaß, also warum nicht einige Freunde einladen? Platz genug gibt's. Dreamcast bietet genügend Raum für vier Controller. Das an sich wäre nicht weiter erwähnenswert, aber diese Ports können auch dazu genutzt werden, weiteres Zubehör anzuschließen, zum Beispiel einen Drucker oder eine Digitalkamera



VisualMemory (VM)

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 60 Mark
- **Für:** alle Spiele

Sieht aus wie ein Game Boy, kann aber mehr. Das VM sollte eigentlich nur dazu dienen, Spielstände zu speichern. Das reichte den Dreamcast-Designern aber nicht. Und so kann man auf dem VM zusätzlich Mini-Spiele mitnehmen, die direkt von den großen Spielen heruntergeladen werden können



VibrationPack

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 50 Mark
- **Für:** alle Spiele

Oh, welch ein Gefühl, wenn es in der Hand liegt. Es schüttelt und rüttelt wie ein kleiner Schwarm von aufgebrachten Hornissen. Unerläßlich für Spiele mit Rückschlag, wie *Soul Calibur*





BetriebsAn



RaceController

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 130 Mark
- **Für:** *Sega Rally 2, Buggy Heat ...*

Endlich mal durchdrehen?! Ohne Gas und Bremse fahren? Nun, zumindest ohne die entsprechenden Pedale. Um zu beschleunigen, drückt man heftig an den Seiten des Lenkrads und dreht und dreht und dreht...

Surfbrett: Ins Internet kommt man entweder mit dem Controller oder aber mit einer zusätzlichen Tastatur. Beide haben allerdings den speziell entwickelten Dreamcast-Browser gemeinsam



Keyboard

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 60 Mark
- **Für:** *Dream Passport*

Stilecht im Netz surfen. Wem der Controller dafür nicht ausreicht, der kann aus Dreamcast auch einen Computer machen. Schließlich läuft er mit Windows CE. Ganz „normal" ist die Tastatur aber nicht: Für größeren Komfort beim Browsen gibt's spezielle Tasten, damit man Netzbegriffe wie *www* und *com* auch mal vergessen kann

ArcadeStick

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 100 Mark
- **Für:** *Virtua Fighter 3tb, Power Stone, Marvel vs. Capcom*

Damit man auch auf der Couch spielen kann wie in der Spielhölle. Sieht genauso aus wie die Arcade-Controller von Segas Spielautomaten und spielt sich auch so. Abgesehen davon gibt's natürlich auch hier wieder Platz für die Visual-Memory-Speicherkarte.



Sexy Spielzeug

Drück mich! Ich bin ein Dreamcast!

Selbst ohne ein Spiel im Kasten bietet Dreamcast schon beim Anschalten so einiges



Und zwar ein Menü. Das klingt vertraut, das hatten wir doch schon mal. Ja, gut mitgedacht, das kommt halt davon, wenn man Windows CE als Betriebssystem hat. Das freut den eingefleischten PC-Besitzer doch. Das Menü bietet vier Optionen:

Play
Mit Play geht's direkt zum Spielen (wenn eine GD im Laufwerk ist)

File
File gibt die Möglichkeit, über die angeschlossenen VM Speicherstände abzufragen

Music
Mit Music läßt sich Dreamcast zum CD-Spieler umwandeln. THX-Sound darf man allerdings nicht unbedingt erwarten

Setting
Über Setting muß und sollte man das Datum und die Zeit einstellen. Schließlich will Dreamcast wissen, was die Stunde geschlagen hat...









NEU!

Pannenhelfer

Keine Panik: Anruf genügt – und wir helfen Dir weiter



Dreamcast™

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

HOTLINE

0190/87 32 68 46

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

Deshalb, unser Versprechen: Sollten wir nicht direkt eine Lösung für Dein Problem finden, dann machen wir uns auf die Suche. Du bekommst von uns eine Nummer. Das heißt nicht, daß wir Dich nicht mögen, sondern erleichtert nur den ganzen Vorgang. Dann gibst Du uns 24 Stunden Zeit, rufst nochmal an, gibst uns die Nummer und kriegst die Antworten... auf die Frage nach dem Sinn des Lebens, des Universums und darauf, wie man sich den Endgegner vom Hals schafft. Und da normale Menschen nicht den ganzen Tag vor der Spielkonsole herumhängen wie wir, haben wir die Zeiten so gelegt, daß wir da sind, wenn Du uns am dringendsten brauchst: 8 bis 24 Uhr.

NetzAnschluß

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

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



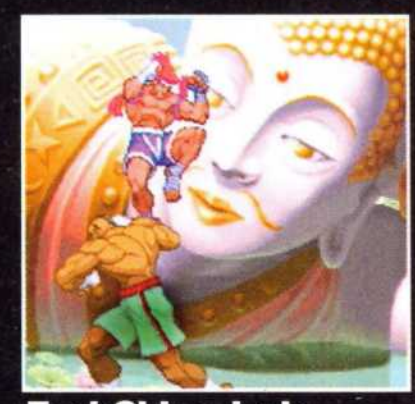
KopfNuß
Wenn Du nur mit Helm fährst...



BißFest
Wenn sie nicht beißen wollen...



AutoPanne
Wenn der Wagen zum Monster



FachChinesisch
Wenn Du kombinieren willst...

NotRuf

Dreamcast.

Hotline

- 0190/87 32 68 46 (**Spiele**)
- 0190/88 24 18 86 (**Internet**)
- Der Anruf kostet 3,63 Mark pro Minute
- Minderjährige sollten vorher die Erlaubnis eines Erziehungsberechtigten einholen
- Dreamcast
  Das Offizielle Magazin
  Future Verlag GmbH
  Rosenheimer Straße 145 h
  81671 München
  ODCM@future-verlag.de

eamcast
OFFIZIELLE MAGAZIN

GewußtWie



Alle Tips und Tricks die nötig sind

Völlig losgelöst: Was man über die Spiele zum Start wissen muß, falls man mal steckenbleibt

98 Sonic Adventure
Dieses Spiel ist so groß, daß eine komplette Lösung hier gar nicht reinpaßt. Deshalb schon jetzt vormerken: Die nächste Ausgabe gibt's am 11. November

108 Virtua Fighter 3tb
Treten und Schlagen, Kratzen und Beißen, Spucken und Boxen... nein, wir reden nicht über *Virtua Fighter 3tb,* sondern wer morgens im Büro zuerst die Kaffekanne bekommt...

112 FragWürdig
Dr. Hermannsdorfer: Unser Spieleredakteur. Klinisch getestet. Er wirkt. Garantiert

108
RostFrei
Diese strahlende Dame könnte auch eine Kühlerfigur abgeben...



KleinerFlitzer
Schweißtreibend, hier mit Sonic mitzuhalten

Wenn der Igel streikt... na, da helfen wir doch gerne weiter. Und zwar Schritt für Schritt





Sonic Adventure Lösung

Teil 1/Sonic und Amy

Sonic Adventure ist extrem umfangreich und wird mit sieben Charakteren gespielt, die alle ihre eigenen Abenteuer erleben. Deshalb haben wir die Lösung aufgeteilt

Sonic Adventure kann im Adventure- und einem Action-Modus gespielt werden. Außerdem gibt es verschiedene Bonus-Missionen. Ziel ist es in jedem Fall, *Perfect Chaos* und den Oberböse-wicht Dr. Robotnik zu besiegen. Tamagotchi-Liebhaber können sich mit dem Visual Memory auch kleine Chao-Kreaturen züchten. Wir werden auf *Sonic A-Life* extra eingehen, zum Lösen des Spiels ist es unwichtig. Genug geschwafelt, legt die Sonic-GD ein und los gehts!



Erforscher
Markus Hermannsdorfer

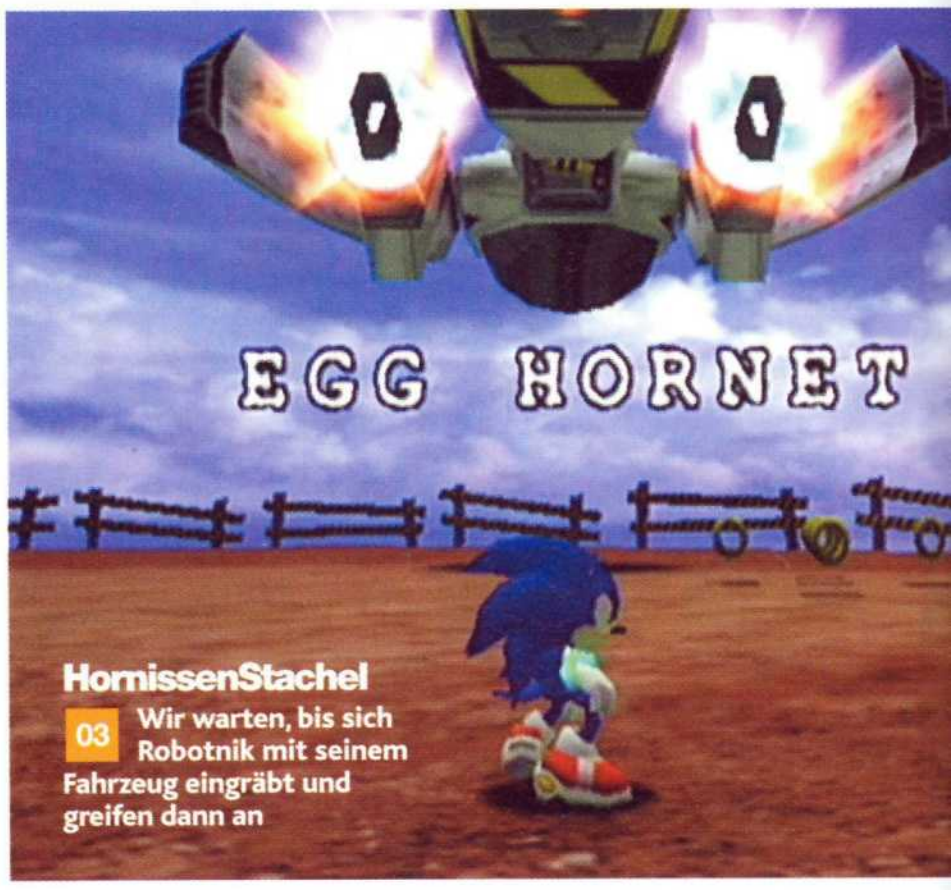
Die Charaktere

Sieben spielbare Charaktere begegnen uns in *Sonic Adventure*. Am Anfang ist nur Sonic selbst auswählbar (das ist der blaue Igel mit den Hummeln im Hintern). Wird der erste Level gelöst, gesellt sich ein weiterer Charakter hinzu. Der Spieler kann wählen, ob er die Charaktere der Reihe nach durchspielt oder durcheinander. Wir fangen hier also mit Sonic und seiner Freundin Amy an.

Sonic Adventure Lösung



Schwerer Start?
01 Chaos 1 ist leicht zu besiegen: A drücken, wenn Sonic in der Luft ist, und dann nochmals A



HornissenStachel
03 Wir warten, bis sich Robotnik mit seinem Fahrzeug eingräbt und greifen dann an

SonicAbenteuer

Auf ins Abenteuer! Die Geschichte von *Sonic Adventure* beginnt am „Station Square". Nach der Anfangssequenz steht Sonic der Wasserkreatur Chaos 0 **01** gegenüber. Diese ist leicht zu besiegen: A drücken, wenn sich der Igel in der Luft befindet, und dann gleich nochmal A drücken. Sonic attackiert dann den Gegner in nächster Nähe. Da sich hier nur ein Gegner befindet, fällt die Auswahl leicht. Nach drei bis vier Attacken verflüssigt sich die Kreatur und verschwindet in einem Abwasserkanal. Am nächsten Tag befindet sich Sonic am Hotel-Swimmingpool. Er beobachtet, wie das Flugzeug von Tails in der Nähe abstürzt. Geht man in Richtung Strand, beginnt die erste Sonic-Action-Stage.



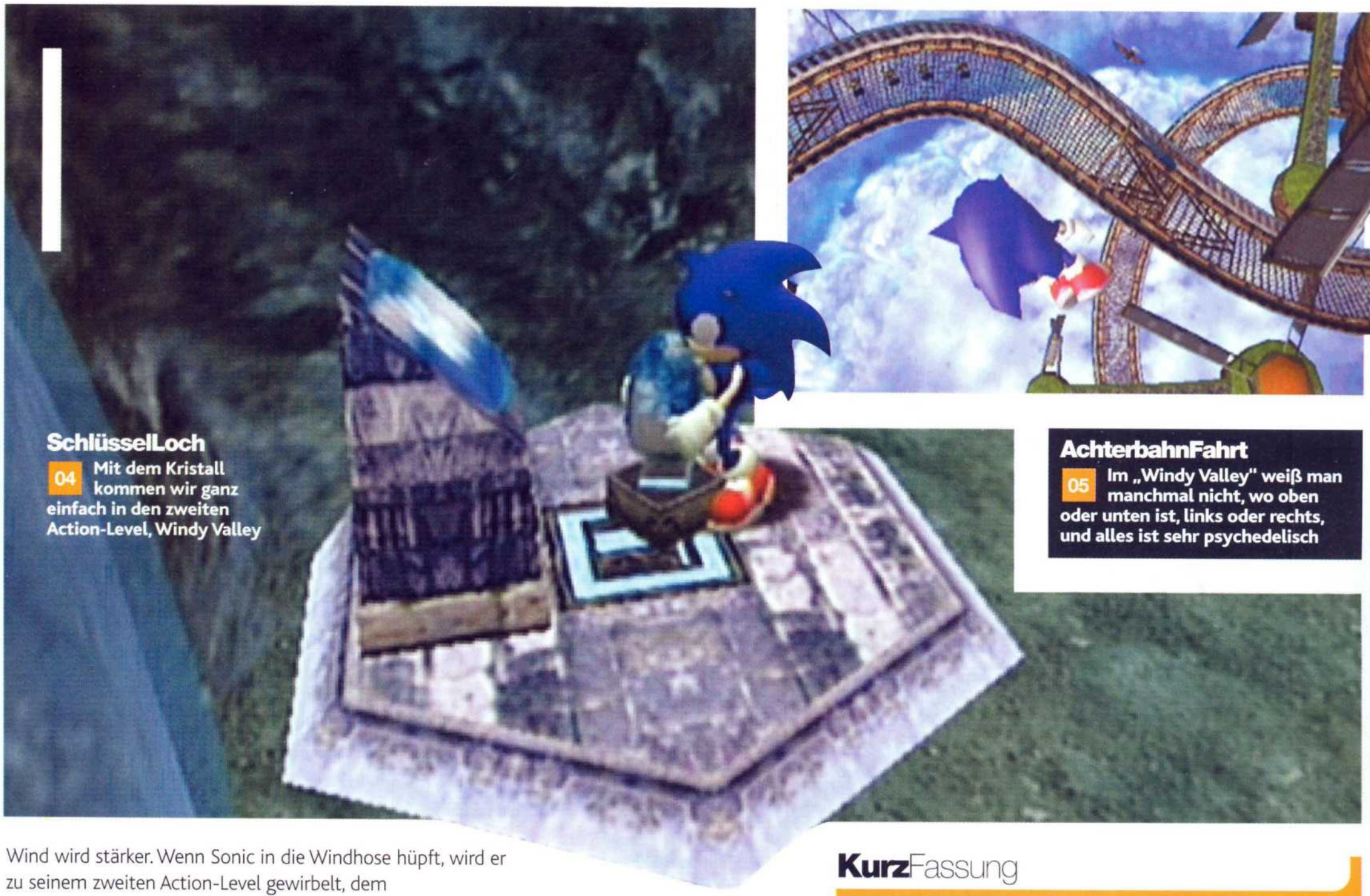
Böse
Woran man einen richtigen Bösewicht erkennt? An der Michael-Jackson Uniform!

Emerald Coast

Hier rasen wir einfach durch die Strandlandschaft **02** und müssen einige wenige Gegner bekämpfen. Der Level ist beendet, wenn Sonic bei Tails angelangt ist. Mit ihr kehren wir zum Swimmingpool zurück. Als Dankeschön gibt sie uns einen Edelstein. Anschließend gehen wir durch das Hotel in die Ocean Side Street. Hier sehen wir den Bahnhof von Station Square. Hineingehen und in den Zug einsteigen. Er bringt uns zur Mystic Ruin. Nach Verlassen des Zuges gehen wir nach rechts. Auf dem Hügel in der Nähe der Treppe zu Tails' Haus treffen wir auf Dr. Robotnik. Er sitzt in einem Fahrzeug, das sich in den Boden eingräbt, Eggs Hornet **03**. Warten, bis das Fahrzeug zu graben beginnt und dann angreifen. Nachdem Dr. Robotnik besiegt ist, klaut er unseren Edelstein und produziert das Wesen „Chaos 1". Anschließend verschwinden die beiden. Wenn wir jetzt die Treppe zu Tails' Haus hochgehen, finden wir einen grünen Kristall in der Nähe der Eingangstür. Den Kristall mitnehmen, die Treppe wieder hinuntersteigen und nach rechts gehen. **04** Bei der Klippe, kurz vor dem See, befindet sich eine Höhle, in der eine Windhose bläst. Legt man den grünen Kristall auf die Plattform, öffnen sich die Ventile auf ihr und der



StrandSpaß
02 Und laufen und laufen und laufen und laufen und laufen und laufen



SchlüsselLoch

04 Mit dem Kristall kommen wir ganz einfach in den zweiten Action-Level, Windy Valley

AchterbahnFahrt

05 Im „Windy Valley" weiß man manchmal nicht, wo oben oder unten ist, links oder rechts, und alles ist sehr psychedelisch

Wind wird stärker. Wenn Sonic in die Windhose hüpft, wird er zu seinem zweiten Action-Level gewirbelt, dem

Windy Valley

Hier muß er einen zweiten Edelstein ergattern. 05 Nach Beendigung des Levels fahren wir zurück zum Station Square. Hier geht Sonic zu dem Ort, an dem er „Chaos 0" besiegt hat. In das Loch springen, um in den Abwasserkanal zu gelangen. Dort finden wir ein nützliches Utensil für Sonic, die „Light Shoes" . Mit diesen kann er an Orte gelangen, die vorher unerreichbar waren. Die Lichtschuhe 06 werden folgendermaßen benutzt: X oder B für vier Sekunden gedrückt halten. Sonic hört auf, sich zu drehen. Er fängt zu glühen an und sagt: „Ready". Taste kurz loslassen und nochmal drücken. Sonic saust (noch schneller als sonst) in die Richtung los, in welche er schaut. Er folgt immer der nächstgelegenen Linie von Ringen. In späteren Levels wird er diesen Trick öfter brauchen, um längere Luftstrecken und sogar Seen zu überqueren. Jetzt benutzen wir die Lichtschuhe erst einmal, um wieder aus dem Abwasserkanal zu gelangen. Ein neuer Teil von Station Square ist jetzt zugänglich. Dort steht Sonic vor den verschlossenen Türen des Casinos. Hinrennen, um ein paar Ringe erscheinen zu lassen, dann die Lichtschuhe benutzen. 07 Sie bringen ihn zu einem großen Knopf, mit dem sich die Casinotür öffnen läßt. Wir betreten das Casino und schon beginnt Sonics dritte Action-Stage.

Casinopolis

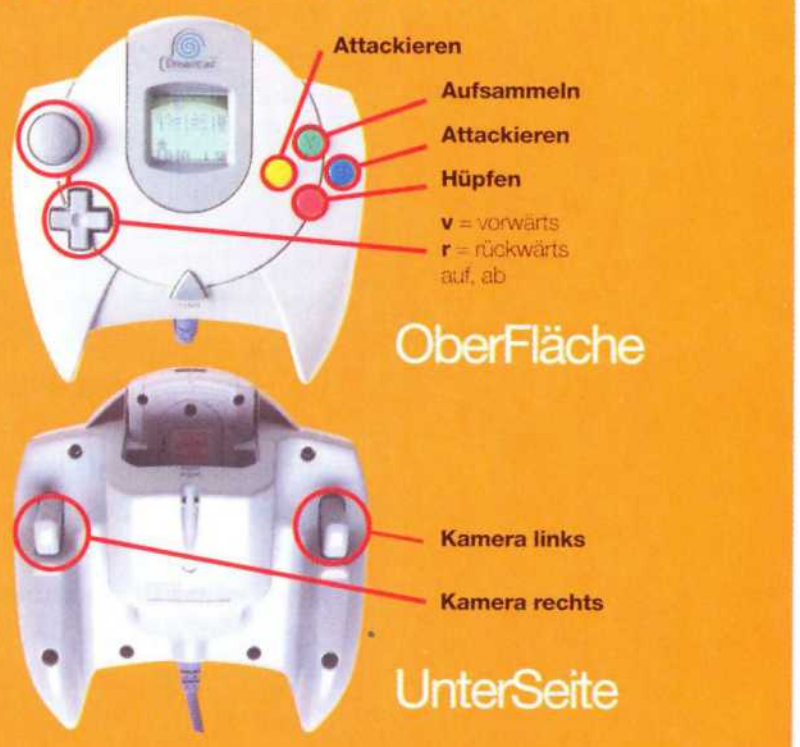
Auch hier muß er einen Edelstein ergattern. Nach Beendigung des Levels findet der Igel in der Allee, direkt beim Casino, den „Snowflake Key Crystal". Bevor wir ihn auflesen können, taucht Dr. Robotnik auf und klaut uns wieder einen Edelstein. Anschließend den Schlüssel nehmen und mit dem Zug



Tails
Okay, ich habe vielleicht zwei Schwänze, kann aber dafür fliegen

KurzFassung

Schalten und Walten



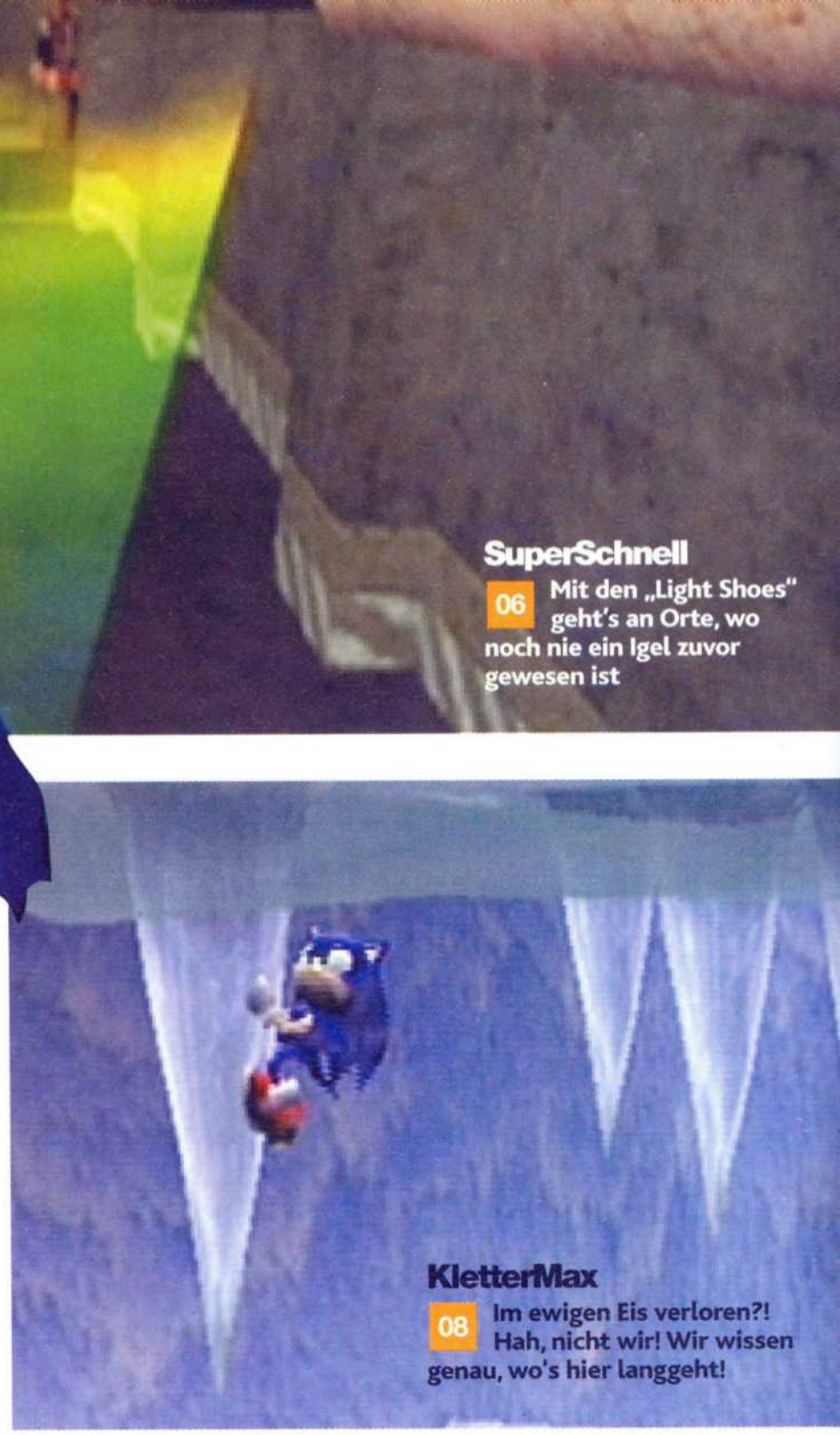
Eigenschaften

Die Charaktere haben unterschiedliche Eigenschaften: Sonic ist extrem schnell und kann Gegner gezielt attackieren, Tails' Haupteigenschaft ist zweifellos das Fliegen. Knuckles kann Gegenstände wie beispielsweise das *Master Emblem* aufspüren. Amy spielt gerne mit Hebeln und Knöpfen, ist aber etwas feige. Deshalb versucht sie immer schnellstmöglich den Level zu beenden. Big, der fette Kater, hat nur eins im Sinn: Fischen! (Für die Big-Level kann man mit *Get Bass* ein paar Trainingsstunden einlegen.) E-102 kann Tiere befreien, die gefangengehalten werden. Und Super Sonic schließlich ist die „Mutter aller Igel".

Ihn erhält man erst, wenn alle anderen Missionen erfolgreich durchgespielt sind. Die Levels in *Sonic Adventure* sind so gehalten, daß die speziellen Fähigkeiten der einzelnen Charaktere ausgenützt werden müssen, um sie lösen zu können.

Sonic Adventure Lösung

In *Sonic Adventure* gibt's so manche dunkle Ecke, aber im Abwasserkanal? Was da bloß Mami sagen würde! Pfui Bah!



SuperSchnell
06 Mit den „Light Shoes" geht's an Orte, wo noch nie ein Igel zuvor gewesen ist

KletterMax
08 Im ewigen Eis verloren?! Hah, nicht wir! Wir wissen genau, wo's hier langgeht!

zurück zur Mystic Ruin fahren. Bei der Klippe entdecken wir eine neue Höhle. Dort befindet sich wieder eine Windhose. Sie bringt uns zu einer weiteren Höhle. Auf halbem Weg sehen wir eine Eistür und eine Plattform. Dort plazieren wir den „Snowflake Key Crystal", um die Tür zu öffnen. Wir gehen in die Eishöhle und auf der anderen Seite des kleinen Sees benutzen wir die Leiter. Sie führt zu Sonics vierter Action-Stage.

Ice Cap

Ziel ist es, wie immer, einen Edelstein zu ergattern. Nach Beendigung des Levels gehen wir zurück und treffen auf Knuckles 08. Er ist anfangs unfreundlich, aber leichte Schläge auf den Hinterkopf fördern bekanntlich das Denkvermögen. Sonic kann ihn nicht von vorne angreifen, am besten fallen wir ihm feige in den Rücken. Beim Kämpfen verliert Sonic seine beiden Edelsteine. Bevor er sie wieder aufsammeln kann, erscheint unser alter Freund Dr. Robotnik und sackt sie ein. Er formt daraus „Chaos 4", dem wir uns gleich zum Kampf stellen dürfen. Anschließend erscheint ein Transporter über Dr. Robotniks Kopf und beamt ihn hoch (hallo Scotty!). Tails schlägt vor, ihm mit ihrem neuen Flugzeug zu folgen. Wir gehen zu ihrem Haus, und sie bittet uns zu warten. Nachdem sich die Tür zum Hangar geöffnet hat, erscheint ein Aufgang, über den Sonic in Tails' Flugzeug gehen kann. Anschließend gelangt man zum ersten Mini-Spiel.



E102
Zu Diensten. Befreie am liebsten Tiere aus den Käfigen meines Erbauers, Robotnik

Sky Chase Act 1

Hier liefern wir uns einen Dogfight mit Dr. Robotniks fliegendem Transporter. Das Spiel kann nicht gewonnen werden, der Doktor schießt uns in jedem Fall ab (sonst würde das Spiel nicht weitergehen). Anschließend werden Sonic und Tails getrennt. Sonic kehrt automatisch zum Station-Square-Hotel zurück. Wenn wir in Richtung Casino gehen, treffen wir auf Amy. Sie erklärt uns, daß sie einen Vogel gefunden hat. Wir gehen zum Eingang des Twinkle Park, im Stadtteil Ocean Side. Dort sehen wir den grünen Roboter Zero. Wir folgen Amy in den Park, wo Sonics fünfte Action-Stage beginnt.

Twinkle Park

Ziel ist es, den Level 09 zu beenden, indem man Amy folgt. Nach dem Durchqueren des Parks befinden wir uns in einem kleinen Raum. Sonic befürchtet, daß der Roboter Amy gefangennehmen will. Auf der rechten Seite ist eine Tür, die zum „Twinkle Circuit Mini Game" führt. Es kann gespielt werden, ist aber für die Lösung des Adventures nicht relevant. Wer es nicht spielen will, kann gleich vorwärts weitergehen. Dort stoßen wir wieder auf eine Tür, die wir benutzen müssen. Wenn Sonic den Aufzug zum Twinkle Park verläßt, taucht eine ID-Karte auf der



ParkAnlage
09 Hier geht's einfach: Amy folgen. Ach, Frauen. Wer folgt nicht?



SpielLeidenschaft

07 Ins Casino kommt unser aller Igel nur dann, wenn er die „Light Shoes" nutzt



SpielTeufel

07 In Casinopolis sieht's nicht nur so aus wie in Las Vegas, es spielt sich auch so

Grasfläche vor dem Bahnhof auf. Wir nehmen sie mit und benutzen sie an der Garagentür beim Twinkle-Park-Aufzug. Die Tür öffnet sich und führt zu zwei weiteren Aufzügen. Es ist egal, welchen der Aufzüge wir benutzen. Beide führen zu Sonics sechster Action-Stage.

Speed Highway

Auch hier muß Sonic einfach nur das Ende erreichen. Nach Beendigung des Levels befindet sich unser Igel wieder an dem Platz, an welchem er einst Chaos 0 besiegte. Wir gehen durch das Hotel zurück in Richtung Casino (der Bahnhof ist im Moment geschlossen). Dort müssen wir zusehen, wie der Roboter Zero Amy entführt. Das kann man doch einfach nicht glauben. Gewalt gegen Frauen! Da müssen wir sofort was unternehmen! Jetzt gehen wir wieder zum Bahnhof und fahren zur Mystic Ruin. Dort treffen wir auf Zero und Amy. Kaum hat Sonic den Roboter angegriffen, taucht Dr. Robotniks Transporter auf und beamt Zero und Amy an Bord. Wir sehen noch, wie der Transporter auf die andere Seite der Klippe verschwindet. Anschließend gehen wir durch die Höhle beim Bahnhof Mystic Ruin (wo wir vorher zum Ice-Cap-Level kamen). Diesmal durchqueren wir aber den Tunnel, bis wir die andere Seite erreichen. Dort können wir Knuckles' Insel sehen. Am Beginn der Brücke, die zur Insel führt, finden wir das „Light Upgrade Item". Mit diesem ist die „Light Speed Attack" möglich. Das heißt, wir können nicht nur Ringen folgen, sondern auch Gegner attackieren, die den „Light Speed Dash" benutzen. Wir nehmen das „Light Upgrade Item" und greifen den Affen Kiki an, der im Käfig in der Nähe sitzt. Dadurch öffnet sich das Tor zu Sonics siebenter Action-Stage, Red Mountain. Hier muß er Dr. Robotniks Transporter verfolgen. Nachdem er die Tiere auf Red Mountain befreit hat, verpaßt er den Transporter nur ganz knapp. Plötzlich taucht Tails mit einem neuen Flugzeug auf

Versand- & Ladenanschrift:
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell
Öffnungszeiten:
Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr

Wial VERSAND & SHOP

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

JETZT NEU: EXPRESS-SHOP GRÖBENZELL (bei München)
Besuchen Sie uns in unserer Versandzentrale. Wir erwarten Sie mit unserem gesamten Sortiment: Spiele für CD-ROM, Sony PlayStation, SEGA Dreamcast und Nintendo 64 sowie DVD-Filme, Action-Figuren und Merchandising Artikel.

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr, 14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr
JETZT NEU: Beanie Babies + Action Figures

SONTHOFEN:
Magic Media, Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, Dreamcast, N64, PSX, sowie DVD-Filme, Action-Figuren und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter
http://www.wial.de

EUROCARD MasterCard



Dreamcast & Zubehör:

Dreamcast Konsole (PAL) (1) incl. Modem und Controller	499,00 DM
Controller (2)	**54,90 DM**
Visual Memory System (VMU) (3)	**54,90 DM**
Vibration Pack (o. Abb.)	**44,90 DM**
Tastatur **(4)**	59,90 DM
Lenkrad (Racing CP) **(5)**	124,90 DM
Arcade Stick (o. Abb.)	99,90 DM
Scart-Kabel (o. Abb.)	44,90 DM

Spiele:

Lieferbar ab September*:	
Sonic Adventure	109,90 DM
SEGA Rally 2	109,90 DM
Virtua Fighter 3tb	89,90 DM
Blue Stinger	99,90 DM
Millenium Soldier / Expendable	99,90 DM
Incoming	99,90 DM
Racing Simulation 2	99,90 DM
Speed Devils	99,90 DM
Powerstone	99,90 DM
Trickstyle	99,90 DM
Tokyo Highway Challenge	89,90 DM
Aerowings	89,90 DM
Lieferbar ab Oktober:	
Toy Commander	89,90 DM
Red Dog	89,90 DM
Dynamite Cop	89,90 DM
House of the Dead 2 incl. Lightgun	149,90 DM
Bass Fishing incl. Angelpad	189,90 DM
Suzuki Alstare Extreme Racing	99,90 DM
UEFA Striker	99,90 DM
Buggy Heat	89,90 DM
Metropolis	109,90 DM
Jeremy McGrath Supercross 2000	99,90 DM
Lieferbar ab November:	
Killer Loop	89,90 DM
Formula 1	109,90 DM

Außerdem in Vorbereitung:
Soul Caliber, D2, NBA 2000, Cool Boarders, Shenmue, Cue Ball, Hydro Thunder, NFL Blitz 2000, Virtua Striker 2, Ready 2 Rumble, Pen Pen, Marvel vs. Capcom, MK Gold, Ready 2 Rumble, Resident Evil: Code Veronica, V-Rally, Outcast, Velocity, Test Drive 6, Slave Zero, Rayman 2, Alone in the Dark 4, Airforce Delta u. v. m.



Versandkostenfreie Lieferung !!!**

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

Sonic Adventure Lösung



LuftRettung

10 **Auch ein Igel braucht Freunde. Und Flugzeuge. Nun, gut, das zweite ist eher Wunschdenken**

und nimmt Sonic mit. Sie verfolgen den Transporter und damit beginnt das dritte Mini-Spiel 10.

Sky Chase Act 2

Nachdem die Primärwaffe von Dr. Robotniks Transporter zerstört wurde, können Sonic und Tails auf dem Deck landen. Wir wandern ein wenig herum, und Dr. Robotnik wandelt seinen Transporter um. Hinter uns taucht der Eingang zu Sonics achter Action-Stage auf, Sky Deck. Hier ist nur das nackte Überleben gefragt. Nach Ende des Levels gehen wir ins Innere des Transporters. Wir nehmen das „Lift Pod" (das Ding, das aussieht wie ein großes goldenes Ufo) und bringen es auf das Hauptdeck. Wir sehen, wie Dr. Robotnik mit Amy spricht. Robotnik nimmt den Edelstein, der sich am Hals von Amys Vogel befindet, und beschwört E-102 , damit dieser gegen Sonic kämpft. Wir müssen ihn dreimal treffen. Nachdem wir E-102 leicht beschädigt haben, bittet uns Amy, ihn am Leben zu lassen, da er sie aus ihrer Gefängniszelle befreit hat. Sonic ist einverstanden und geht wieder auf das Hauptdeck. Hier findet er eine Tür auf der linken Seite. Wir gehen hinein und kommen in einen kleinen Raum mit zwei weiteren Türen und einem Knopf. Diesen drücken wir, um einige Ringe zu erzeugen. Dann wenden wir den „Light Speed Dash" an, um in Dr. Robotniks Kontrollraum zu gelangen. Wir stellen uns auf den Stuhl und dieser bewegt sich vorwärts. Nachdem wir wieder vom Stuhl gehüpft sind, erscheint dort, wo vorher der Stuhl stand, ein Knopf auf dem Boden. Wir drücken ihn, um den Transporter in seine ursprüngliche Gestalt zurückzuverwandeln. Durch die Tür und anschließend in die Mitte des Decks gehen. Dort trifft Sonic auf „Chaos 6". Big und Dr. Robotnik sind ebenfalls anwesend. Während wir Chaos 6 bekämpfen, bewirft uns Dr. Robotnik mit Gefrierbomben. Diese bekämpfen wir mit der „Homing Spin Attack" (A drücken, wenn Sonic in der Luft ist, nochmal A drücken). Anschließend können wir die Bomben auflesen und auf Chaos werfen. Er friert dadurch kurz ein, in dieser Zeit können wir ihm einen Hieb verpassen. Das muß viermal getan werden, um Chaos 6 zu zerstören. Anschließend taucht Knuckles auf. Dr. Robotnik kann nicht glauben, daß wir sein Monster besiegt haben (wir konnten es selbst nicht) und flieht. Sonic verfolgt ihn und fällt vom Transporter direkt in den Mystic-Ruin-Regenwald. Er trifft auf den Tempel von Echidnas Stamm und folgt Tikals Geist in den Tempel. Das führt uns zu Sonics neunter Action-Stage.



Knuckles
Zum einen bin ich schneller als der Igel, und zum anderen habe ich coole Lego-Schuhe

ErscheinungsBild: Im Mystic-Ruin-Regenwald begegnen wir öfters mal Tikals Geist, dem wir folgen! Hui-Buh!

Lost World

Ziel dieses Levels ist das Entkommen aus dem Tempel. 11 Nach Beendigung des Levels sieht Sonic wieder den Geist und folgt ihm. Er führt ihn zu einem großen steinernen Bild, auf dem Perfect Chaos zu sehen ist, der gerade eine Stadt zerstört. Sonic macht sich auf zur Insel von vorhin, wo er den „Master Emerald Schrein" findet. An diesem gehen wir vorbei und treffen auf ein junges Echidna-Mädchen (Tikal) und den toten Chaos, der auf dem Boden liegt. Das Mädchen geht zum Master Emerald. Anschließend befindet sich Sonic wieder außerhalb des Echidna-Tempels. Er sieht Dr. Robotnik und folgt ihm. Wir gehen zum Ende des Dschungels und treffen auf die Anlegestation für Dr. Robotniks Transporter. Über die Brücke





können wir diese betreten. Wir gehen zur Tür, die von sechs Lichtern umrahmt wird. Wenn wir auf alle sechs Lichter springen, und diese somit einschalten, öffnet sich die Tür zur zehnten und letzten Action-Stage.

Final Egg

Ziel ist es, den Reaktorraum des Transporters zu erreichen. 12 Dort treffen wir auf Dr. Robotnik, der in seiner „Egg-Viper-Attack-Pod" sitzt. Das ist Sonics letzter und schwierigster Endgegner. Um die Viper zu bekämpfen, muß man ständig laufen, um nicht von den Laserstrahlen getroffen zu werden. Mit der „Homing Spin Attack" können die drei grünen Kugeln auf der Viper vernichtet werden. Unser vierter Angriff gilt dann Dr. Robotnik selbst. Wir müssen ihn solange angreifen, bis er seine Viper am Ende der Plattform abstellt und selbst auf uns zu schießen beginnt. Den Schüssen weichen wir einfach aus. Als nächstes bewirft uns Dr. Robotnik mit rotierenden Klingen. Wir müssen uns am anderen Ende der Plattform befinden. Dort warten wir, bis die Klinge nahe bei uns ist und springen darauf. Sie kehrt zurück zu Dr. Robotnik, dem wir gleich eine „Homing Spin Attack" verpassen. Wir machen das ein paar Mal, bis Robotnik beginnt, die Plattform zu zerstören. Nachdem wir die Egg-Viper komplett vernichtet haben, taucht erneut Tikals Geist auf. Er warnt uns, daß die Viper jeden Moment auf die Plattform krachen kann. Wir sollten also schnellstmöglich von dort verschwinden. Dr. Robotnik flieht in den Regenwald, bis zum nächsten Mal und dem nächsten Abenteuer. Sonic trifft auf Tails und beide feiern ihren Sieg (und unseren). Champagner für alle! Und damit sind wir auch durch. Wir warten den Abspann mit den Credits ab. Anschließend erhalten wir ein Sonic-Emblem. Jetzt können auch alle anderen Charaktere (außer Super Sonic) gespielt werden. Als da wären Tails, Knuckles, E 102, Big The Cat und natürlich... Amy.

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !
Ab sofort auch ONLINE 'http://www.gamerspoint.de'
Dreamcast ANRUFEN INFORMIEREN !!!
MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!
Super Service, Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!
Resident Evil Figuren ab 89,95 DM
Lösungsbücher ab 9,95 DM
Soundtracks o. Videos
89,95
99,95
129,95
74,95
Aktuelle Preislisten per FAX
Zubehör ohne Ende
DVD VIDEO
Neuheiten

Dreamcast

Konsole	499,95
VGA Box (Original)	*
Gun (Original)	*
Joypad Angel-Controller	*
Joyp. Evol.Cont. System	*
Joypad Original	59,95
Joypad Verlängerung	24,95
Joystick	94,95
Kabel RGB	39,95
Kabel SCART	44,95
Kabel S-VHS	49,95
Keyboard Original	59,95
Lenkrad (Original)	119,95
Lenkrad Ferrari Shock	*
Memory Card-VMS (Orig)	59,95
Rumble Pak (Original)	44,95
Aero Dancing Blue Imp.	99,95
Aero Wings	89,95
Air Force Delta	129,95
Blue Stinger	99,95
Buggy Heat	89,95
Cool Boarders	89,95
D2	89,95
Dynamite Cop	89,95
Expendable (Mill. Soldier)	*
Get Bass Fishing + Pad	179,95
Godzilla Generations	79,95
House of the Dead 2	129,95
Incoming	89,95
J. McG. Supercross 2000	104,95
Killer Loop	89,95
Metropolis	109,95
Monaco Grand Prix	119,95
NBA Basketball 2000	89,95
NFL Football	*
Powerstone	*
Pro Japan Wrestling	129,95
Psychic Force 2012	109,95
Puyo Puyo	109,95
Racing Simulation 2	99,95
Red Dog	89,95
Redline Racer	119,95
Sega Rally 2	109,95
Shen Mue	*
Sonic Adventure	74,95
Soul Calibur	89,95
Speed Devils	89,95
Street Fighter Zero 3	129,95
Super Speed Racing	139,95
Suzuki Alstare Racer	89,95
Tetris 4 D	84,95
Tokyo Highway Chall.	89,95
Toy Commander	89,95
Trick Style	104,95
Velocity	*
Vigilante 8 - Second Off.	*
Virtua Fighter 3tb	74,95

Merchendise

Baseball Cap ab	5,95
Action Figuren ab	24,95
Maske SCREAM	39,95
Maske SW-Boba Fett	84,95
Maske SW-Darth Vad.	84,95
Pin´s ab	4,95
Schlüßelanhänger ab	3,95
Soundtrack`s MDK ab	9,95
T-Shirt`s ab	4,95
Comic´s ab	5,90

74,95
109,95
119,95
NEU
Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.
Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!
BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE) Telefax: 0721-93357 28
Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)
Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale
Das Video Play Lädchen, Sudetenstr. 14, 31311 Uetze, 05173 - 2290 NEU
World Games, Albaxer Str. 1, 37671 Höxter, 05271 - 920932 NEU
Softmouse, Rheingoldstr. 25, 38112 Braunschweig, 0531 - 2321450 NEU
Gamestation, Hattinger Str. 191, 44795 Bochum, 0234 - 3252052 NEU
Gamers Point Oberhausen, Havensteinstr. 46 - 48, 46045 Oberhausen, 0208 - 20518-33/44 TOP
Kriwat, Olle Beek 9, 46569 Hünxe, 02858 - 7131 NEU
Your Level, Kronenstr. 21-23, 78054 VS-Schwenningen, 07720 - 36402 NEU
Saphir, Am Postplatz 4, 79822 T.-Neustadt, 07651 - 2788 NEU
Musi-X-treme, Kirchlern 4, 84416 Taufkirchen, 08084 - 946780 NEU



TierFreundin
01 Amy hat einen Vogel. Echt. Wir lügen nicht



LiebesKummer
02 Was, wenn der Freund nicht zuhören will?



KaufRausch
03 Erst mal einkaufen gehen...



BunteLichter
03 Im Twinkle Park treibt sich Böses rum...



Amy
AmyAbenteuer

Amys Abenteuer beginnt in Station Square. Als sie vor sich hinspaziert und über dies und das nachgrübelt, taucht plötzlich Dr. Robotniks Transporter auf. Ein kleiner Vogel erschrickt ebenfalls über die große Luftkutsche, kommt aus dem Gleichgewicht und landet mitten in Amys Gesicht. 01 Unsere Heldin geht dabei glatt zu Boden. Als auch noch Dr. Robotniks grüner Roboter „Zero" auftaucht, versteckt sich Amy. Dann gehen wir zum Hotel. Wir gehen durch die Tür zum Casino und treffen dort auf Sonic. Obwohl wir ihn mit unserer ganzen Lebensgeschichte beglücken, will er nichts mit uns zu tun haben und rennt davon 02. Wir gehen zurück durch das Hotel und erreichen den „Seaside Drive" mit dem Aufzug zum Twinkle Park. Der Roboter Zero erscheint und möchte Amy entführen. Sie ist aber besessen von dem Gedanken, durch den Twinkle Park zu gehen. 03 Sie läuft hinein und jetzt darf Sonic endlich mal uns hinterherhecheln. Es beginnt Amys erster Action-Level, Twinkle Park. Unser Ziel ist es, den Ausgang des Parks zu erreichen, bevor uns der Roboter Zero erwischt. Nach unserer erfolgreichen Flucht befinden wir uns in einem kleinen Raum mit zwei Türen. Eine führt zurück in den Park, die andere zum Twinkle Circuit. Wir gehen auf dem Bildschirm nach unten, bis wir den Ausgang erreichen. Mit dem Aufzug kommen wir zurück auf die Straße.



Chaos
Ich bin süß, wirklich. Ich bin zum Knuddeln und mag keine Gewalt. Ehrlich!

Amy in Ketten

Aber genau hier erwartet uns Zero und entführt Amy. Nach einer Zwischensequenz befinden wir uns auf Dr. Robotniks Transporter. E-102 betritt die Gefängniszelle und verlangt Amys Vogel. Sie versucht sich mit dem Roboter zu unterhalten und verursacht dadurch einen Fehler in seinen Schaltkreisen (Tja, Frauen und Technik). Der Vogel fliegt fort, und damit verliert E-102 sein Interesse an Amy (bevor sie noch mehr kaputtmacht). Wir verlassen die Gefängniszelle. Wir springen in die Mitte des Spielzimmers und starten Amys Mini-Spiel „Hedgehog



ChaosFamilie
00 Amy liebt Sonic, deshalb sieht sie Chaos nicht

Hammer". Nachdem wir Dr. Robotniks Rekord geschlagen haben, gehen wir hoch und Tikals Geist erscheint. Er gibt uns das „Soldier Feather Upgrade". Die Tür auf der anderen Seite des Raumes ist jetzt offen und wartet darauf, benutzt zu werden. Wir kommen in einen Raum mit drei Türen. Den Hammer benutzen, um die mittlere Tür zu öffnen. (Wir schlagen auf den Knopf direkt davor).

Sonic sieht, Sonic rettet

Diese Tür führt zu Amys zweitem Action-Level, Hot Shelter. Auch hier müssen wir das Ende erreichen, bevor uns der Roboter Zero erwischt. Nach dem Level treffen wir auf Tikals Geist, der uns in die Vergangenheit schickt. Nach der Zwischensequenz befinden wir uns wieder beim Swimmingpool auf Dr. Robotniks Transporter. Wir gehen zurück auf das Deck und treffen auf Dr. Robotnik, Sonic und Tails. Der Doktor schnappt sich unseren Vogel und klaut den Edelstein an seinem Hals. Anschließend ruft er E-102 und hetzt ihn auf Sonic. Mit Gewalt und Überzeugungskraft gelingt es uns, den Igel von seinem zerstörerischen Tun abzuhalten und das Leben von E-102 zu retten. 04 Zurück in Station Square beschließen Amy und Tails, sich den Vogel genauer anzusehen. Sie entdecken ein Bild seiner Familie. Bei der Mystic Ruin nehmen wir die Lore und fahren in den Regenwald. Den Weg zur Andockstation entlanggehen (wo die Lichter zu sehen sind). Die Station betreten wir und gehen zu der Tür, die von sechs Lichtern umrahmt wird. Wir schalten alle sechs Lichter ein, und die Tür zu Amys drittem und letzten Action-Level, Final Egg, öffnet sich. Wieder einmal müssen dem bösen Roboter Zero entkommen. Amy ist



MachoPose
05 **Schrecklich, daß Männer nur mit den Fäusten denken, oder?**

überzeugt davon, daß sich die Vogelfamilie auf Dr. Robotniks Transporter befinden muß. Wir gehen den ganzen Weg zurück zum Bahnhof Mystic Ruin. Diesmal nehmen wir aber nicht den Zug, sondern das Boot. Nachdem wir eingestiegen sind, bringt es uns zum Transporter. Wir betreten diesen, und der Vogel fliegt davon. Bevor er zu Amy zurückkehren kann, taucht der Roboter Zero auf und beginnt auf den Vogel zu schießen. Beim Bekämpfen von Zero müssen wir diesen immer wieder an den Elektrozaun schubsen. Das verursacht einen Kurzschluß. Jetzt kann er endlich vernichtet werden.

Beim nächsten Mal: Big The Cat und mehr!



Big The Cat
Fischen! Fischen! Fischen! Fischen! Fischen! Hatte ich schon Fischen erwähnt?

FAIRPLAY
by BauConTec

WESEMANN WA,BS

SEGA DreamCast
AB 14. OKTOBER LIEFERBAR

SEGA Dreamcast inkl. Modem	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
VMU Memory-Card	54,99
V-Box	169,99

SEGA DreamCast Software

Buggy Heat -PAL	89,99
Cool Boarders -PAL	89,99
D 2 -PAL	89,99
Dynamite Cop -PAL	89,99
Get Bass incl. Angelrute -PAL	179,99
MS-R (Metropolis) -PAL	109,99
NBA -PAL	89,99
Red Dog -PAL	89,99
Sega Rally 2 -PAL	109,99
Sonic Adventure -PAL	89,99
Soul Caliber -PAL	109,99
Toy Commander -PAL	89,99
Virtua Fighter 3TB -Pal	89,99

BauConTec
Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. 05331-99590
Fax 05331-995999
http://www.konsole.de
Händleranfragen erwünscht

Bestellannahme: Mo - Fr. 8.00 - 20.00 Uhr, Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

Virtua Fighter 3tb Tips

Eine universelle Lösung für *Virtua Fighter 3tb* gibt es zwar nicht, aber mit unseren Tips wird das Prügeln erheblich leichter

SitzFleisch
Auf diesen Buchstaben kann sich der jüngste der *Virtua Fighter*-Kämpfer selten ausruhen



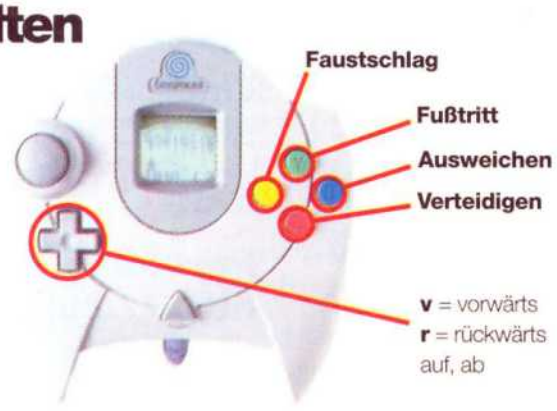
Einfach nur blindwütig alle möglichen Schlag- und Trittkombinationen angeben kann jeder. (Das sind zum Teil über 60!) Wir haben uns gefragt, wie sich das Spiel mit möglichst wenig Arbeitsaufwand lösen läßt. Wirklich aufwendige Special-Moves können ohnehin nur im Zwei-Spieler-Modus eingesetzt werden. Der Computer greift ständig an, und bis man die umfangreichen Tastenkombinationen gedrückt hat, liegt man längst auf der Matte. Gegen den Rechner setzen wir uns besser mit schnellen Hieb- und Trittfolgen durch. Unsere Liste ist nicht vollständig, vielmehr haben wir Moves ausgewählt, die ohne viel Aufwand haufenweise Schaden anrichten. Die jeweils letzten drei Möglichkeiten sind für die Schnellfinger.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

KurzFassung

Schalten und Walten

- Bevor wir unsere Gegner bearbeiten können, müssen wir das erst mal mit dem Joypad tun. Und zwar richtig. Weisungen wie **ab/r** bedeuten einen diagonalen Schritt. Hierzu drückt man auf dem Kreuz beide Richtungen gleichzeitig.
- **>** = Rollen des Richtungskreuzes von einer Richtung zur anderen. Beispiel: **v>r** bedeutet: mit dem Finger langsam von vorwärts nach rückwärts fahren.



LionRafale



Schlag	Kombination	Schaden
Double low kick	ab+YY	32
Handstand kick	ab/r+Y	24
Knee	v+Y	25
Hop kick	auf+Y	25
Heel-slam-pounce	ab, auf+X	40
Double kick	YY	45
Neck choker	auf/v+X+A	50
Trip throw	X+A	40
Helix reverse	r+XXY	63
Hop-double-kick	auf+YY	55

SarahBryant



Schlag	Kombination	Schaden
Elbow-knee	v+XY	37
Knee	v+Y	30
Kickflip	auf/r+Y	50
Punch-kick	XY	30
Double punch	XXY	50
Jumping-knee	auf+X	30
Sweep	Ab+Y	36
Backdrop ground	X+Y+A	60
Backdrop	X+A	70
Neckbreaker	auf/v+X+A	70

LauChan



Schlag	Kombination	Schaden
Low Kick	ab+Y	15
Double Low Kick	ab+YY	34
Heel Kick	ab, Y	40
Jumping pounce	auf+X	30
Overhead cannon	v+X+A	50
DDT	X+A	40
Backdrop slam	r+X+A	60
Knife-punch	ab/v, ab/v+XXr+Xv+X	86
3-punch-sweep	ab/v, ab/v+XXXXab+Y	100
3-punch-crescent	ab/v, ab/v+XXXXY	110

AkiraYuki



Schlag	Kombination	Schaden
Low Punch	ab+X	11
Low Backfist	ab/v+X+Y	25
Yoho Uppercut	ab/v, ab/v+X	35
Elbow	v+X	19
Break Stance	ab+X+A	12
Triple Punch	X+A	40
Grasping Mind	ab/r, v+X+A	60
Punch-Kick	XY	32
Close in ram	r, v+X+A	60
Wall Bodycheck	ab/v+X+A	80

ShunDi



Schlag	Kombination	Schaden
Old man palm	ab, v+X	30
Knuckle-hip check	v+XY	43
Sacrifice-toe kick	X+YY	35
Doublefisted strike	v+X+Y	39
Mule kick	auf+Y	26
Hopping spin kick	Y+A	35
Double kick	YY	35
Straight sacrifice	lying, YXY	61
Straight-fall down	lying, YXab+YYA	67
Straight kick high	lying, YXab+YY	67

PaiChan



Schlag	Kombination	Schaden
Low Blue Fist	ab/v+X	12
Punch Straight Kick	ab/v+XXY	50
Kick-heel	ab+YY	29
Quick sweep	ab/r+Y+A	25
Double Palm	ab, v+X	20
Puncture Fist	v, v+X	20
Backflip Kick	auf/r+Y	40
Flip over throw	ab, auf+X+A	60
Triple punch sweep	XXXab+K	67
3-punch-crescent	XXXY	77

TakaArashi

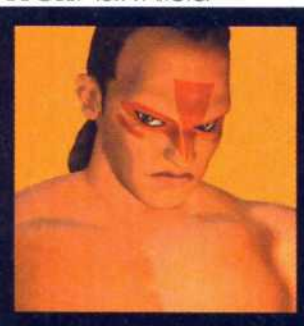


Schlag	Kombination	Schaden
Low kick	ab+Y	25
Hammer	v+XX	49
Beat knuckle	X+Y	29
Sidekick	ab/v+Y	33
Three-punch	XXX	32
Four punch	XXXX	44
Five punch	XXXXX	55
Sumo throw	r, v+X+Ar+X+A	75
Catch side to side	r, v+X+Aab+X+A	75
Catch over the hip	r, v+X+Aabr+X+A	75

StarAllüren

Ich bin ein großer Actionstar, okay? Und wenn ich 2000 Schuhe haben will, dann krieg ich die auch

WolfHawkfield



Schlag	Kombination	Schaden
Low punch	ab, auf+X	40
Jumping pounce	auf+X	30
Lifting palm	r, r+X	30
German suplex	X+A	80
Dragon suplex	r+X+A	85
Kick	Y	36
Drop kick	auf+Y+A	40
Punch-kickflip	r, r+Xab+XXXr+Y	98
Punch-sweep	r, r+Xab+XXXab+Y	112
Punch-crescent	r, r+Xab+XXXY	122

KageMaru



Schlag	Kombination	Schaden
Rising knee	ab, v+Y	38
Backflip kick	auf/r+Y	40
Heel kick	ab+Y+A	35
Punch-kick	XY	30
Leaping foot	auf+X	40
Reverse kickflip	auf/r+Y	40
Leg hold takedown	X+A	40
Punch straight kick	XXY	50
3-punch-heel-kick	XXXY	60
Punch-helix-heel	XXr+XY	67

AoiUmenokohji



Schlag	Kombination	Schaden
Spinning strike	v+XX	33
Knee-jumping-kick	v+YY	40
Punch-heel-kick	XY	39
Punch-straight-kick	XXY	50
Triple-punch	XXX	32
Spiral leaping fist	auf+X	30
Akuma drop	ab, auf+X	40
Triple-punch-knee	XXXY	67
Third dan I	v>rXA,v,abXA,aufXA	75
Third dan II	v>rXA,r,abXA,auf,ab,XA	76

Schlechte Luft

Anstelle in Höhenluft trainiert Jacky Bryant lieber in der Garage – der Abgase wegen



JackyBryant



Schlag	Kombination	Schaden
Low backfist	ab/r+X	22
Shin slicer	ab+Y+A	25
Elbow-heel-kick	v+XY	39
Elbow-backfist	v+XX	34
Knuckle-backfist	X+YX	32
Knee	v+Y	30
Punch-crescent	XY	42
Double-punch EB	v+XXv+XX	68
Double-punch EBL	v+XXv+XXab+Y	82
Double-punchEBH	v+XXv+XXY	86

JeffreyMcWilde



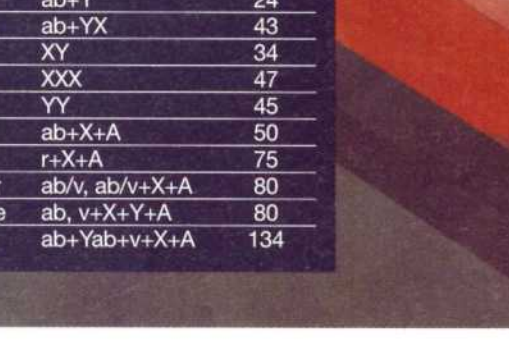
Schlag	Kombination	Schaden
Toe kick	ab+Y	24
Toe kick-hammer	ab+YX	43
Punch kick	XY	34
Double punch	XXX	47
Kick-toe-kick	YY	45
Pick up and slam	ab+X+A	50
Military press	r+X+A	75
Crucifix pile driver	ab/v, ab/v+X+A	80
Machine gun knee	ab, v+X+Y+A	80
Toe kick of doom	ab+Yab+v+X+A	134



DEUTSCHE PAL-VERSIONEN
LAUNCH 14.10.1999

Sega Dreamcast (inkl. Modem)	490,00	Sonic Adventure	100,00
Arcade Stick	95,00	Soul Calibur (26.11.)	110,00
Controller	65,00	Super Cross 2000	105,00
Keyboard	55,00	Speed Devils	100,00
Lenkrad	125,00	Tokyo Highway Battle	100,00
VMU-Card	55,00	Toy Commander	100,00
Aero Wings	100,00	Trick Style	100,00
Blue Stinger	100,00	Virtua Fighter 3	100,00
Cool Boarders (Nov)	100,00	Expandable	100,00
D2 (Jan)	100,00		
Dynamite Cop II (Okt)	100,00		
Formula 1 (5.11.)	110,00		
Get Bass inkl. Contr. (Okt)	190,00		
House of Dead 2 + Pistole (Nov)	170,00		
Incoming	100,00		
Killer Loop (Nov)	100,00		
Metropolis	110,00		
Monaco Grand Prix	100,00		
NBA 2000 (Dez)	100,00		
Power Stone	100,00		
Red Dog	100,00		
Sega Rally 2	110,00		
Snow Surfers (12.11.)	95,00		

Dreamcast.



Sonic Adventure 100,00

Virtua Fighter 3 100,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

Kostenloser Service!
Alle Dreamcast-Consolen werden express innerhalb von 24 Std. ausgeliefert.

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

Wir akzeptieren...

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

new! Service-Nr. 0180-5778800

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)
OIT-Heilbronn • Kilian Str. 7 • (Kilian Passage) • 74072 Heilbronn (kein Versand)

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

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

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

Damian Kernan • Grafikdesign • 71229 Leonberg • 0 71 52 • 92 97 20



Jeder kann gewinnen!
Spiel gelöst oder weiter als alle anderen? Dann laßt uns doch an diesem Erfolg teilhaben. Jeder Cheat oder sonstige Hinweis zu Dreamcast-Spielen ist herzlich willkommen. Tips zu indizierten, von der Kirche verbannten oder sonstwie verbotenen Spielen können wir leider nicht berücksichtigen. Die Zensur ist gnadenlos. Texte, die höchstens ein Schriftgelehrter entziffern kann, taugen ebenfalls leider nur für den Mülleimer. Gut leserliche, am besten getippte Lösungen sind uns am liebsten. Die Redaktion behält sich eventuelle Kürzungen vor. Eine Garantie für die Veröffentlichung gibt es nicht. Unter den Einsendern verlosen wir zwei der allerneuesten Dreamcast-Spiele.
Welche, nun, da müßt Ihr Euch schon ein bißchen überraschen lassen, wir werden auf jeden Fall in Zusammenarbeit mit Sega immer Frisches bereit haben.

Markus

Markus Hermannsdorfer
Vorspieler

Sega Rally 2

Verflixt noch mal, ich komm' nicht weiter! Nicht verzagen, Markus fragen

Pssssssssssttttt! Geheim: Wenn alle zehn Rennen bei *Sega Rally 2* durchgefahren sind, gibt's einen zusätzlichen Kurs. Überhaupt, so scheint es, liegt der Reiz dieses Spiels offenbar im Verborgenen. Sage und schreibe 13 zusätzliche Autos können durch einen Cheat aufgerufen werden! Die schönsten Wagen haben wir zusammengestellt, um einen ersten Eindruck zu geben. Wie man sie bekommt? Auf dem Titel-Bildschirm folgende Kombination eingeben: **Auf, Ab, Auf, B, A, Links, B, B, Ab**. Sonst bekommt man diese Autos so...



Toyota Celica GT-4 ST 185:
01 1. Platz im 3. Jahr des Regular-Modus



Mitsubishi Lancer EVO 3
02 1. Platz im 4. Jahr des Regular-Modus



Mitsubishi Lancer EVO 4
03 1. Platz im 2. Jahr des Regular-Modus



Fiat 131 Abarth:
04 1. Platz im 7. Jahr des Regular-Modus



Subaru Impreza 555:
05 1. Platz im 1. Jahr des Regular-Modus



Lancia Delta Integrale:
06 1. Platz im 6. Jahr des Regular-Modus

FlotterDreier
Da gibt's den gutaussehenden Helden, den bäßbeißigen Freund und das blaue Wunder...

Blue Stinger



Wer sich nicht auf das blaue Wunderwesen verlassen will, hier lesen...

- Lab-Card-Passcode: Lab-Card vom „Rat's-Place" mitnehmen und damit zu Janine zurückkehren. Wenn diese nach dem Passcode fragt, „0513" eingeben.
- „Bank-Card-Passcodes": Zur Bank von Kimra gehen (vom Rat's Place über die Straße), dort den Passcode für eine der folgenden Karten eingeben, um eine bestimmte Menge Geld zu erhalten:

Bankkarte	Passcode	Geldmenge
Elliot's	3532	20 $
Kimra	1008	4000$
Yucatan	1861	5700 $
Bermud	1394	6000 $

BrummBär
Was Du hier selber nachliefern mußt, ist das „Brumm Brumm". Sonst ist alles da!



Lancia 037 Rallye
07 1. Platz im 10. Jahr des Regular-Modus



Renault Maxi Megane
08 7. Platz im Arcade-Modus, bei „Easy"



Renault Alpine A 110
09 1. Platz im 9. Jahr des Regular-Modus



Peugeot 106 Maxi
10 1. Platz im 5. Jahr des Regular-Modus



Peugeot 205 Turbo
11 1. Platz im 8. Jahr des Regular-Modus

MehrTips



Aero Dancing
- Für jede erfolgreich absolvierte Mission ist ein neuer Flugzeugtyp verfügbar.
- Nach den 7 Levels der „Sky-Mission-Attack" wird ein geheimer 8. Level zugänglich. Danach erhält man einen neuen Flugzeugtyp in Delphin-Form.



House of the Dead 2
- Am Start von Level 2, wenn das Auto auf den Helden zufährt, kann der Zombie abgeschossen oder am Leben gelassen werden. Erledigt man ihn, dann werden die Levels 2 und 3 etwas leichter.



Godzilla Generations
- Wird das normale Spiel mit Godzilla, dann mit USA-Godzilla und anschließend mit dem Mini-Godzilla gestartet, kann als Spielfigur auch ein Riese gewählt werden. Und wiederum drohen Zerstörung und Chaos...



Get Bass
- Im „Consumer-Modus" Auf oder Ab drücken, um die Köderfarbe zu ändern.
- Drei geheime Trainings-Levels gibt es, wenn der Arcade-Modus komplett geschafft wird.



Street Fighter Zero3
- Um Super (Shin) Gouki spielen zu können, Gouki auswählen, START drücken und halten, dann entweder A,B,X, oder Y drücken. Dadurch wird Gouki schneller und spuckt einen doppelten Feuerball.



Powerstone
- Um die Kamera während der Siegesfeier zu kontrollieren, das Analogpad nutzen und A drücken, um zu zoomen.
- Für andere Kleidung, B bei der Auswahl der Figur drücken



Hydro Thunder
- Eine zusätzliche Rennstrecke gibt's, wenn man vom Haupt- ins Optionsmenü wechselt und dann auf „Back" klickt. Dabei Auf (2), Ab, Auf, Ab (2), Start drücken. Die neue Rennstrecke findet sich bei „Track Selection"



Marvel vs. Capcom
- Um Red Venom auszuwählen: Start mit Chun-Li, dann r, ab, ab, ab, ab, l, auf, auf, auf, auf, r, r, ab, ab, ab, l, ab, ab, r, r, auf, auf, auf, auf, l, l, auf. Der Kasten erscheint neben Chun-Li.

KontaktAdresse

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Markus wartet. Nicht auf Godot, sondern auf Eure eMails und Postkarten mit Lösungen...

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

Spiel das Lied vom Tod
Okay, Beam! Ich möchte, daß du den Soundtrack für dieses Spiel lieferst. Alle zusammen summen.: OooohOoooooH... Mweep...Mweep... Sergio Leone wäre stolz auf uns

TechnoLogisch!

Beam vs. Cyrus und den Joker. Das klingt wie eine Kombination, die wir mögen müssen

Interview
Thomas Gerhardt
Bilder
Rupert Oberhäuser

Launch in Progress
Sonic hat einen Soundtrack

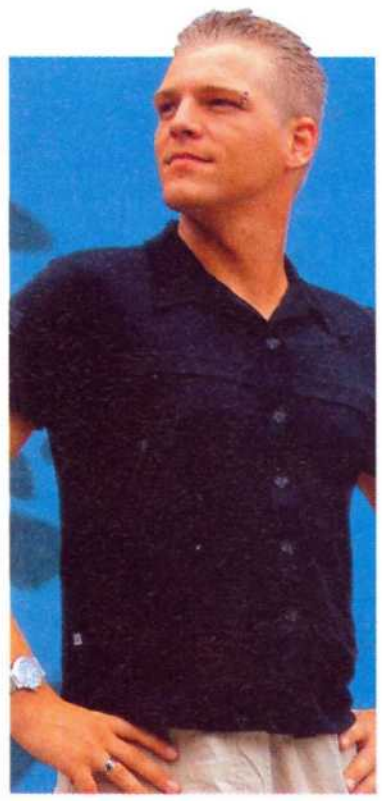


Es ist der Ton, der die Musik macht. In diesem Fall sind es eine ganze Menge Töne, und das Ergebnis ist *Launch in Progress*. Erfolgreich als DJs und Producer waren Beam, Cyrus und Joker ja vorher schon. Aber in ihrer neuesten Videoproduktion tanzen sogar Sarah Bryant und Sonic nach ihrer Pfeife. Nun gut, zumindest bilden sich die drei Jungs das ein. Man muß ja Träume haben, gell?



Wir fragen für Euch







	Mike Urgacz (Beam)	**Guido Gronwald** (Joker)	**Sadhegi-Wafa** (Cyrus)
Wie bist Du von Dreamcast abhängig geworden?	Ah, Sucht ohne Nebenwirkungen. Die Bildqualität und Spielspannung machten mich auf Anhieb süchtig.	128 Bit(s) machen immer süchtig.	Es kam, sah und siegte.
Hast Du Dein Dreamcast je als Turntable benutzt?	Im August bei einem Booking auf Ibiza.	Ich habe den Tonarm noch nicht gefunden.	Meine CDs werden nur noch mit Dreamcast abgespielt.
Wie viele Wochen würde Super Mario brauchen, um bei einem Sonic-Workout Idealgewicht zu erreichen?	Ohne Anabolika? Keine Chance.	Soll er Luigi fragen, denn der hält sich gut in Form.	Mario? Idealgewicht? HAHAHA-HA.
Welchen von den Charakteren in* Sonic Adventure *möchtest Du als Haustier? Und warum?	Sonic. Dann hätte ich ein wenig Ruhe vor meiner Freundin. Die wollte schon immer einen kleinen Sonic ganz für sich alleine.	Das kleine Füchschen. Sonic ist mir zu stachelig.	Sonic. Er ist so schön blau.
Vom wem würdest Du am liebsten bei* Virtua Fighter 3tb *verprügelt werden?	Von niemandem. Ich hasse es zu verlieren.	Ich teile lieber aus, ansonsten bin ich ja Game Over. Game Over, Man...	Wenn mich Sega als Spielfigur für *Virtua Fighter 4* nimmt, dann schlage ich alle.
***Was ist der beste sexuelle Kick bei* Virtua Fighter 3tb**	Von einer gutaussehenden Frau verprügelt zu werden, ohne daß es weh tut.	Den Rundungen der Mädels beim Kämpfen zuzuschauen.	Wenn die Frauen sich auf die Matte legen.
Die längste Zeit ohne Schlaf? Und welches Dreamcast-Spiel war dafür verantwortlich?	Von zehn Uhr abends bis am nächsten Morgen um acht. Sonic!	16 Stunden *Sonic*!	Schlaf? Wer braucht schon Schlaf?
Wie hast Du Deine alte Spielekonsole entsorgt?	Als Garagen-Deko.	Sie dient als Sockel für die neue.	Mit einer Axt.
Dein liebstes Haargel?	Loreal FX.	Drei Wetter Taft.	Loreal Studioline FX.
Die allerbeste Verschwörung bei* Akte X*?	Als meine Freundin mir einreden wollte, *Akte X* wäre ausgefallen und auf dem anderen Kanal wäre dieser wirklich gute Film...	Die mit dem U-Boot im Eis, wo Mulder enorm schnell altert.	Psssssssst. Ist geheim.
Boxershorts oder Slips?	Slips.	Boxers.	Boxers.
Für welche Berühmtheit hast Du als erstes geschwärmt?	Ich hatte jede Woche eine andere... Berühmtheit, für die ich geschwärmt habe.	Hui Buuuuh... ich hatte alle Platten.	Psssssst. Ist auch geheim.
■ **KurzFassung:** Mit wem wir es denn eigentlich hier im Gespräch zu tun haben. Und wie alt die Jungs wirklich sind. Lügen verboten! ■ **Produktionen:** Mit wem haben die drei vorher schon zusammengearbeitet? Und seit wann stehen sie am Mischpult?	■ **Alter:** 28 ■ **Produktionen:** Beam & Yanou, Jungle Kids, M.R. (Maggie Riley) und viel mehr...mehr...mehr ■ **Remixe:** Queen, Jon Secada, Squeezer, Dune ■ *Produziert seit 1991, ist als DJ seit 1989 am Mischpult*	■ **Alter:** 27 ■ **Produktionen:** Cyrus & the Joker, Skylab, Acidphase ■ **Remixe:** Sash, DarioG, Outhere Brothers, In-Mood feat. Juliette, Ayla ■ *Produziert seit 1993, ist als DJ seit 1996 am Mischpult*	■ **Alter:** 24 ■ **Produktionen:** Cyrus & the Joker, Skylab, Acidphase ■ **Remixe:** Sash, DarioG, Outhere Brothers, In-Mood feat. Juliette, Ayla ■ *Produziert seit 1991, ist als DJ seit 1996 am Mischpult*





SUNFLEX

ORDER HOTLINE : 02371 - 93570

ORDER FAXLINE : 02371 - 935711

Öffnungszeiten:
Mo.- Fr. 11:00 - 18:00 Uhr

Dreamcast System Dt.



489,-

Visual Memory



59,-

Vibration Pack



49,-

Dreamcast Games











Soul Calibur	119,-
Sonic Adventure	99,-
Virtua Fighter 3TB	99,-
Buggy Heat	99,-
NBA 2000	99,-
Dreamcast Soccer	119,-
MS-R	119,-
Snow Surfers	99,-
House of the Dead 2	159,-
Sega Bass Fishing	199,-
Red Dog	99,-
Toy Commander	99,-
Sega Rally 2	119,-

Scart Cable



39,-

Race Controller



129,-

Täglich Softwareneuheiten!
Erkundigen Sie sich nach unserem Angebot.

Http://www.GetMoreSun.com

Händleranfragen erwünscht !
Telefax : 02371 935721

get More

SUNSTORE SPRINGE
Bulldog Game
Völkenerstr.46
31832 Springe
Tel.:05041 9720

SUNSTORE KREFELD
First Class Game
Rheinstr.28
47799 Krefeld
Tel.:02151 6027

SUNSTORE DÜSSELDOR
Game Company
Ackerstr.34
40233 Düsseldo
Tel.:0211 35312

SUNSTORE HARSEWINK
WP-Com
Clarholzer Str.3
33428 Harsewin
Tel.:05247 407

SUNSTORE WIESLOCH
Hall of Fame
Heidelbergerstr.
69168 Wiesloch
Tel.:06222 380

SUNSTORE KREFELD
First Class Game
Niederstr.103
47829 Krefeld
Tel.:02151 4872

SUNSTORE ISERLOHN
Planet SUN
Hombrucherweg
58638 Iserlohn
Tel.:02371 935

SUNSTORE GOTHA
World of Games
Erfurterstr.15
99867 Gotha
Tel.:03621 880

SUNSTORE EISENACH
World of Game
Marktschaffelsh
99817 Eisenach
Tel.:03691 7859

SUNSTORE BURGAU
Elektro Braun
Kapuzinerstr.20
89331 Burgau
Tel.:08222 4104

Alle Preise in DM inkl. Mehrwertsteuer Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten Ladenpreise können abweichen Unfrei Lieferungen werden nicht

WildesWeb



SchlagAbtausch
Wer nochmals 60 Mark ausgibt, der kann nicht nur mit dem Controller ins Net, sondern auch wirklich in die Tasten hauen

Wir sind echt Netz zu Dir!

118 GefühlsEcht
...vor allen anderen: unsere Site. Warum? Ganz einfach. Das beste kommt mal nicht zuletzt, sondern am Anfang. Also keine Wartezeit!

120 Internet(t)
...nach uns: die anderen Sites. Daß wir nett sind, das weißt Du ja schon; hier kannst Du rausfinden, ob's noch andere nette Leute und Sites gibt

122 www.wahnsinn.de?
...nach allem: die Sintflut. Wenn Du schon so lange surfst, daß Du ohne schon auf Entzug gehst

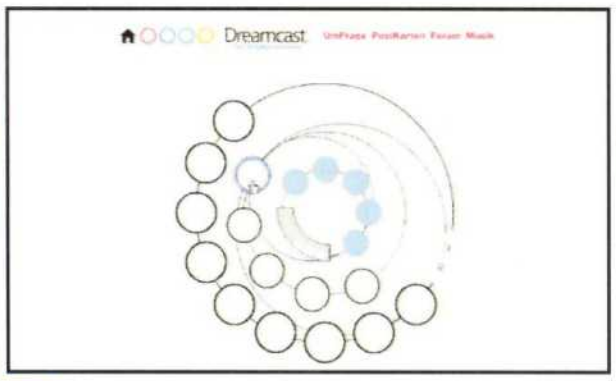
BetriebsAnleitung

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

IHR NEU WIR ZEUG

Kauft uns!

01 Okay, die Dreamcast-Startseite kennst Du, aber hier ist die wirklich wichtige



02 Unter www.dreamcastmag.de bieten wir nämlich alles für Dein Dreamcast



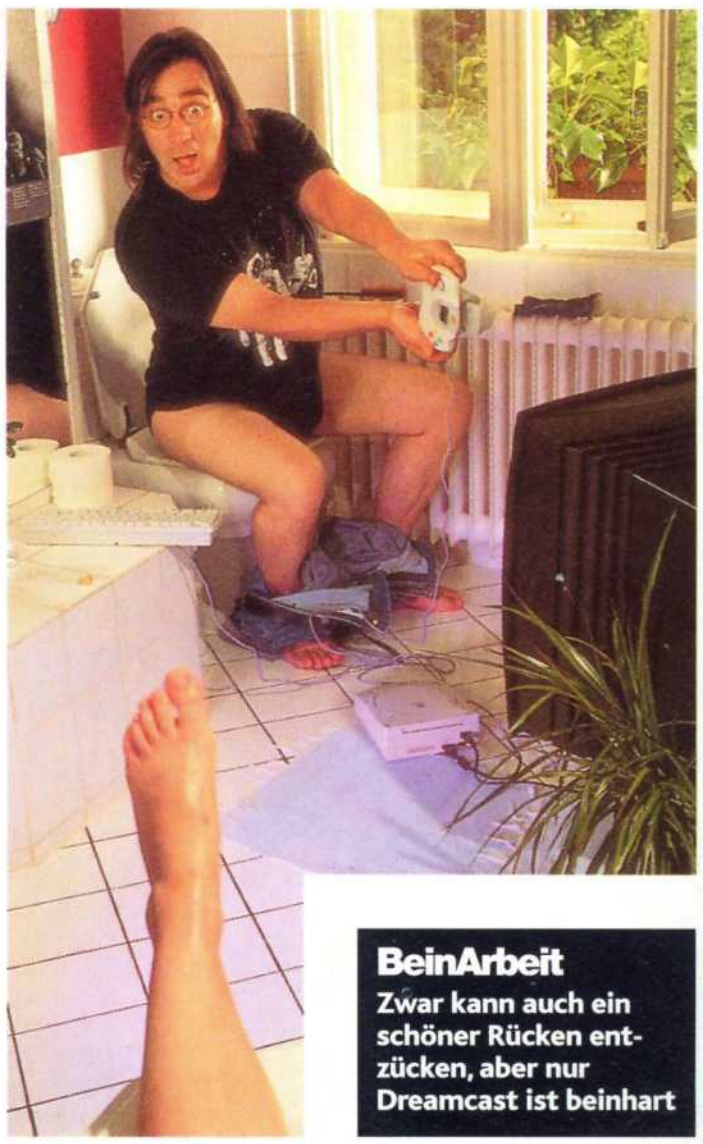
03 Und natürlich kannst Du uns auch Deine Meinung mitteilen. Wir warten drauf!

Mon Null auf Internet in weniger als 2.9 Sekunden. Das verspricht uns eine Werbung von Apple für den iMac. 2,9 Sekunden?! Hah! Bis dahin haben wir beim Dreamcast schon einmal den Globus umrundet, den Controller fest in der Hand. Denn darum geht es hier in dieser Sektion, heute und in der Zukunft. Um die Zukunft. Die Zukunft des Spielens, und die heißt zweifelsohne Dreamcast. Selbst wenn es zu Anfang noch kein voll ausgewachsenes Onlinespiel gibt – das wird aber nicht lange auf sich warten lassen.

NetzAnschluß

Und das ist noch längst nicht alles. Das ganz normale Surfen ist natürlich auch möglich, und zwar mit Segas spezieller Software, dem DreamKey. Der unterstützt nämlich sämtliche wirklich wichtigen Internet-Features. Natürlich – schließlich basiert das ganze ja auf Windows CE, und mit Dreamcast ist Big Billy Gates' Traum von der Weltherrschaft (BWAHAHAHA-HAHAHAHA! Alles mein! Wer braucht schon Computer, die aussehen wie Ostereier?!) wieder ein Stück realer geworden. Aber hey, das interessiert uns doch eigentlich gar nicht! Alles was wir wollen ist Brot und Spiele. Und wenn es für Brot nicht reicht, dann nehmen wir auch gerne Netz und Spiele. Auf die Spiele verzichten wir aber auf keinen Fall, ist doch klar!

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



BeinArbeit
Zwar kann auch ein schöner Rücken entzücken, aber nur Dreamcast ist beinhart

Gefühls

Mehr Spaß beim Surfen mit Dreamcast und unserer Site

Davon träumt jeder PC-Besitzer. Der kann das Internet nämlich nur per Maus und Tastatur *anschauen*. Wie langweilig!

NEU

Welche Spiele sind schon da, und welche kommen bald raus? Woran arbeiten die Softwarehäuser gerade? Alles, was jeder über Dreamcast wissen sollte, auf einen Blick.

WIR

...über uns. Was machen wir eigentlich? Ihr könnt uns beobachten, wenn wir... schreiben, in der Nase bohren oder versuchen, vor der Kamera wegzulaufen...

IHR

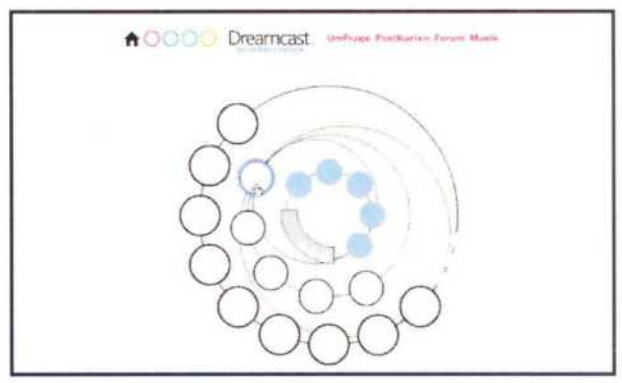
Der richtige Platz, um aktiv zu werden. Macht Musik! Schickt Postkarten! Fühlt die Macht Dreamcasts! Aber hütet Euch vor der dunklen Seite der Macht...

ZEUG

Kaufen. Kaufen. Kaufen. Alles, was es von und über Dreamcast gibt. Außerdem CDs, Videos und DVDs. Ach, und abonnieren könnt Ihr uns auch gleich









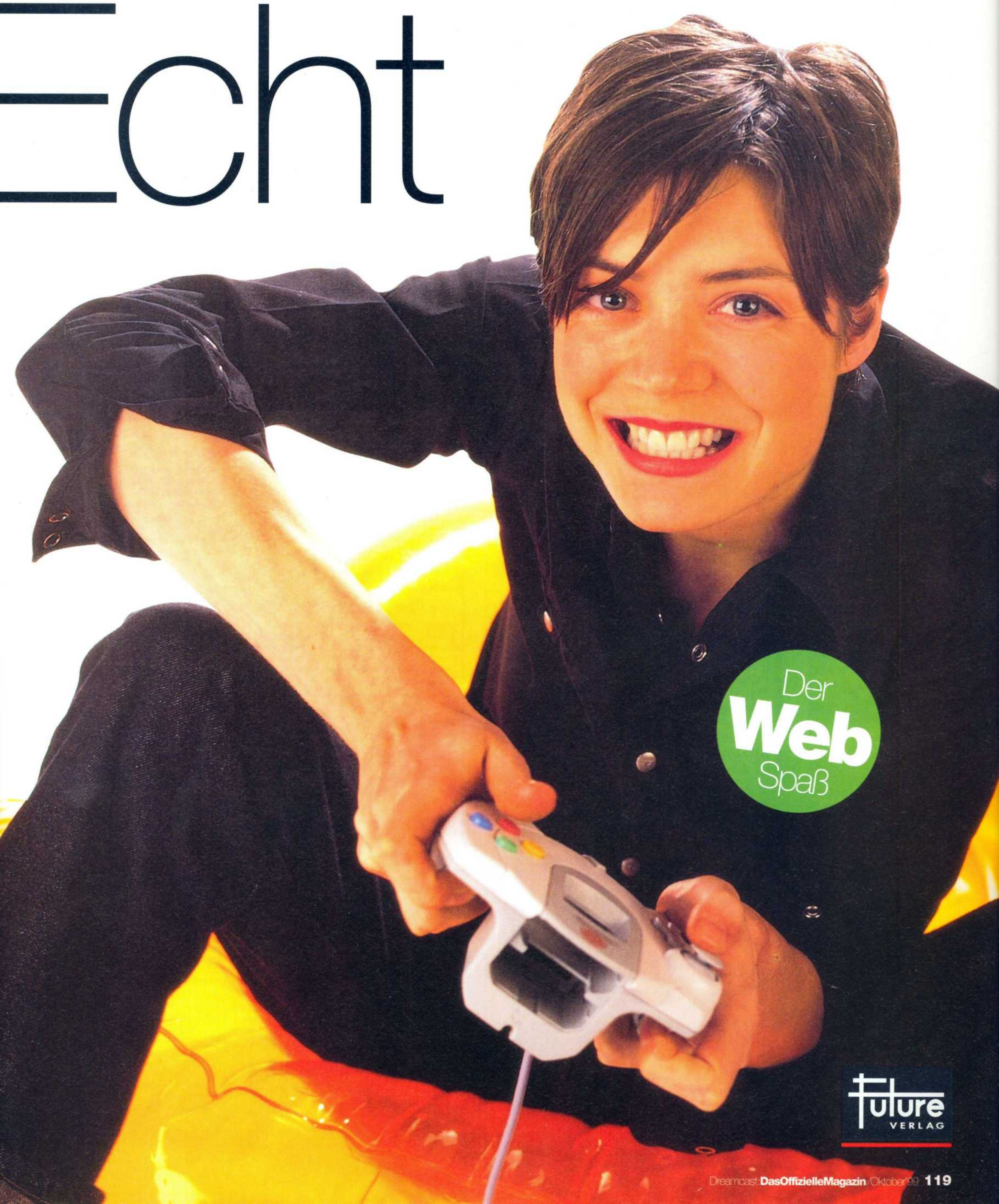
Beim Surfen die Welle spüren. Wie's geht, das zeigt am besten unsere eigene Website www.dreamcastmag.com. Zusammen mit Segas Vibration Pack bieten wir ein erschütterndes Erlebnis!

Drück uns!

www.dreamcastmag.com

WildesWeb

Echt



future VERLAG



Auf dem PC ist es längst gang und gäbe. Im Internet wimmelt es nur so von Seiten, auf denen Filmstars, Autos oder anderen Dingen gehuldigt wird. Klar, daß auch unser liebstes Stück dabei berücksichtigt wurde. (Wehe dem, der jetzt etwas anderes dachte). Ich rede natürlich von Dreamcast und seinen fantastischen Möglichkeiten. Unzählige Sega-Fanclubs bieten ständig aktuelle Informationen rund um Dreamcast an. Ganz im Sinne von Segas derzeitiger Werbekampagne (wir sind eine große Community usw. usf.) sollen sich Dreamcast-Spieler aus aller Welt im Internet treffen. Daß diese Werbestrategie funktioniert, sieht man an den japanischen und amerikanischen Seiten. Dort werden die Internet-Fähigkeiten von Segas Superkonsole schon fleißig ausgenutzt. Hoffen wir also auf regen Verkehr auf der Datenautobahn – Dreamcast macht's möglich.



Thomas Gerhardt
Chefredakteur

Internet(t)

Was sich im Netz der Netze so alles rumtreibt, haben wir einmal nachrecherchiert. Die interessantesten Websites stellen wir an dieser Stelle vor

Erwartungsgemäß herrscht im deutschsprachigen (Internet)-Raum die vielzitierte „Ruhe vor dem Sturm" – schließlich kommt Dreamcast hier erst im Oktober auf den Markt. Trotzdem, was wir gesehen haben, macht Appetit auf mehr. Viele Sites sind zwar noch im Aufbau begriffen oder stehen kurz vor der Fertigstellung. Aber mit den Dreamcast-Verkaufszahlen dürfte auch die Anzahl der DC-Seiten im Web rasant ansteigen. In Japan und Amerika haben es uns die Dreamcast-Fans schon längst vorgemacht. Jetzt dürfen wir Europäer zeigen, was wir so draufhaben.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

NetzWerk
Mit Dreamcast im Netz werken. Ein Traum wird Wirklichkeit. Und nebenbei trifft man im Internet auf viele Freunde und Bekannte



PlanetenLandung

http://www.gnn.ch/videogames/Sega/dreamcast

Eine informative Website beschert uns *Planet Sega*. Die Infos sind unterteilt in Hard- und Software; wer noch eine Saturn-Konsole in der Ecke stehen hat, wird hier ebenfalls fündig. Die Seiten werden regelmäßig aktualisiert. Die Grafik ist nicht gerade bahnbrechend; hier galt wohl die Devise: Zweckmäßigkeit vor Optik. Als Ausgleich bekommt man kurze Ladezeiten und eine niedrige Telefonrechnung. Frames sind verpönt, Links leider ebenfalls – es gibt keinen einzigen! Wer wissen will, was sich im Plastikgehäuse des Dreamcast verbirgt, sollte hier unbedingt vorbeischauen.



Information pur. Besonders interessant für Hardware-Begeisterte.

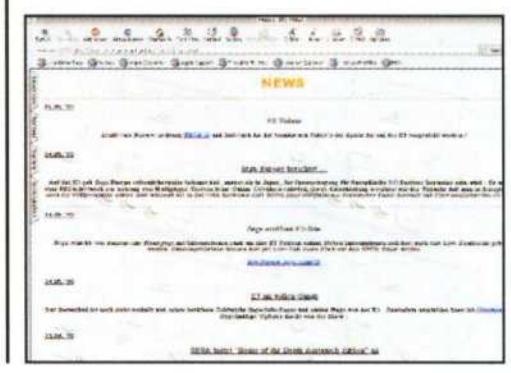
- **Name:** Planet Sega
- **Links:** absolut keine
- **Frames:** keine
- **Sprache:** Deutsch

★★★

TrugBild

http://geocities.com/Siliconvalley/Hub/7845/sdc-area.htm

Wie eine Fata Morgana wirkt diese Homepage. Gute Grafik mit ansprechend großen Buttons – aber kein einziger zeigt Wirkung. Vorgesehen sind Links zu Dreamcast-Seiten in England und Japan, ebenso verspricht uns der Macher Spiele-Reviews. Wenigstens zwei News-Meldungen wurden uns beschert. Entweder ist die Site noch im Aufbau, oder der Macher arbeitet für eine Telefongesellschaft und will uns das Geld aus der Tasche ziehen. Die Seite sieht vielversprechend aus – in ein paar Monaten machen die Buttons dann hoffentlich das, was draufsteht...



Scheinbar nur eine Halluzination. Oder vielleicht ein Tagtraum.

- **Name:** Dreamcast-Page
- **Links:** tja, wenn sie funktionieren würden...
- **Frames:** keine
- **Sprache:** Deutsch

★

ZweiterPlanet

http://www.planet-sega.de

Auch im deutschen Dreamcast-Universum gibt es einen Planeten namens Sega. Die News werden regelmäßig aktualisiert, neben Dreamcast werden auch ältere Sega-Konsolen wie das Saturn berücksichtigt. Der grafische Aufbau ist verhältnismäßig gut, die Ladezeiten halten sich in akzeptablen Grenzen. Kleinanzeigen, Links zu anderen Sega-Seiten sowie ein Gästebuch runden die Seite des Sega-Fanclubs ab. Dank vernünftiger Farbwahl und dem sinnvollen Einsatz von Frames macht eine Landung auf dem Planet Sega Spaß. Hier lohnt es sich vorbeizusurfen. Also, ran an den Speck!



Technisch gut gemacht und informativ – die Landung lohnt sich!

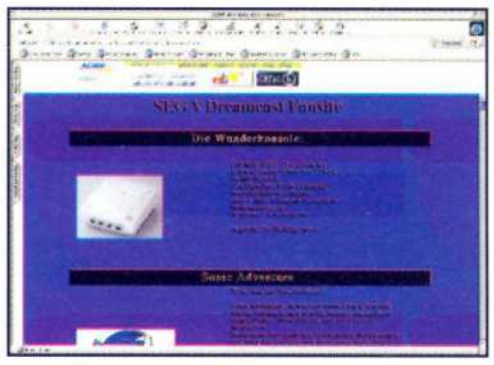
- **Name:** Planet Sega.de
- **Links:** vorhanden
- **Frames:** ja
- **Sprache:** Deutsch

★★★

DreamcastFansite

http://homes.acmecity.com/babylon5/whitestar/0/Dreamcast.html

Die digitalisierten Grafiken sind ja o.k., aber mußte es unbedingt schwarze Schrift auf dunkelblauem Hintergrund sein? Der Augenarzt wird sich freuen, denn je mehr Leute versuchen diese Website zu lesen, desto schneller dürfte sich seine Praxis füllen. Die Konsole wird hier kurz vorgestellt, anschließend widmet die Seite sich ausschließlich den Spielen. Wenige Bilder und Links, auf Frametechnik wird komplett verzichtet. Der Bildschirm scrollt nach unten. Durch die blaue Hintergrundgrafik ist ein schnelles Modem gefragt. Die News sind nicht topaktuell, der Eindruck eher mäßig.



Das ging wohl eher daneben. Viel Übertragungszeit, wenig Infos.

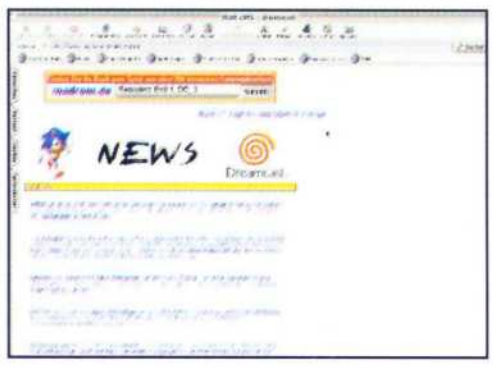
- **Name:** Dreamcast-Fansite
- **Links:** kaum der Rede wert
- **Frames:** keine
- **Sprache:** Deutsch

★★

DreamcastNews

http://www.sega-zone.de/aktuell.html

Die Dreamcast-News sind peppig aufgemacht; viele Bilder aus aktuellen Spielen erfreuen das Auge des Betrachters. Ein weiterer Pluspunkt: Die Seite wird regelmäßig aktualisiert, es wimmelt nur so von News rund um unsere Lieblingskonsole. Frames sucht man allerdings vergeblich; die Seite scrollt ewig lang nach unten. Passende Links werden dann und wann in die Texte mit eingebaut. Die Grafik ist insgesamt übersichtlich und zweckmäßig, man findet sich auf Anhieb zurecht. Alles in allem macht die Site einen sehr guten Eindruck. Weiter so!



Informativ und kompetent gemacht – das freut den Nutzer.

- **Name:** Dreamcast-News
- **Links:** wenige, passend zum Thema
- **Frames:** keine
- **Sprache:** Deutsch

★★★★

SonicFanpage

http://indigo.ie/ rdshields/sonic/son01.htm

Der erste Eindruck war vielversprechend, aber spätestens bei den nicht funktionierenden Links kühlte sich unsere anfängliche Begeisterung merklich ab. Diese englischsprachige Website widmet sich ausschließlich dem blauen Stacheltier und seinen Freunden. Die Grafik ist gut gelungen und teilweise animiert. Die Informationen sind umfassend; der Verfasser scheint ein echter Sonic-Freak zu sein. Eine Download-Page ist ebenfalls eingerichtet, allerdings ohne Downloads – schlechter Scherz! Die angegebenen Links funktionieren zum Großteil nicht. Fazit: Schöne Bilder, nichts dahinter.



Viel Rauch um nichts. Nur die Grafik ist wirklich gut.

- **Name:** Sonic-Fanpage
- **Links:** viele, die nicht funktionieren
- **Frames:** keine
- **Sprache:** Englisch

★★★★

Mar'sDCPage

http://rover.wiesbaden.netsurf.de/ mars/news.html

Wirklich fleißig zeigte sich der Macher dieser Homepage. Fast täglich gab es hier aktuelle Dreamcast-News und zahlreiche Links. Nur scheint er inzwischen eingeschlafen zu sein oder sein Privatleben wiederentdeckt zu haben – die Meldungen wurden seit einigen Wochen nicht mehr aktualisiert. Schade, denn die Infos zeigen, daß der Mann Ahnung hat. Die Grafik ist allerdings eher mittelmäßig, es gibt keine Frames. Mit Links wurde nicht gespart. Die meisten davon funktionieren auch, was anhand der Aktualität eigentlich erstaunlich ist. Dreamcast-Neulinge sollten hier mal vorbeischauen.



Nur für Dreamcast-Neulinge. Alle anderen sollten weitersurfen.

- **Name:** Mar's DC Page
- **Links:** haufenweise
- **Frames:** nejn
- **Sprache:** Deutsch

★★

Game It!

ENTERTAINMENT SOFTWARE

... und so erreichen Sie uns:

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

Unsere Bestelladresse für Österreich:

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

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

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

Preise Stand 19.8.99 **P = Preisänderung**
* = noch nicht verfügbar am 19.8. **N = Neu!**

DREAMCAST HARDWARE

Dreamcast*	489,99
Controller Sega*	54,99
Arcade Stick*	94,99
Keyboard*	54,99
VMU-Card*	54,99
Racing CP*	124,99
Scart Kabel*	44,99
Vibration Pack*	44,99

Game It! = Service!
Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto

DREAMCAST SOFTWARE

Aerowings*	84,99
Blue Stinger*	94,99
Buggy Heat*	89,99
Cool Boarders*	89,99
D2*	89,99
Dynamite Cop*	89,99
Get Bass incl. Angel*	189,99
Metropolis*	109,99
Millenium Soldier*	99,99
NBA 2000*	89,99
Penpen*	94,99
Red Dog*	89,99
Sega Rally 2*	109,99
Sonic Adventures*	109,99
Soul Caliber*	89,99
The House ...+ Gun*	149,99
Tokyo Highway Chall.*	84,99
Toy Commander*	89,99
UEFA Striker*	94,99
Virtua Fighter*	89,99
Y.A.R.G.*	84,99

Zusammen gekauft = gespart:

Sonic + Virtua Fighter 3 + Metropolis*	299,99
DC + VMU + Vibration Pack + Controller*	629,99
alles zusammen	899,99

Hierauf kein Skonto!!

ACTIONFIGUREN

Crash Bandicoot je	29,99
Duke Nukem je	29,99
Metal Gear Solid je	24,99
Quake II	29,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Starcraft je	24,99
Tekken 3 je	29,99
Warcraft je	24,99
Wing Commander je	19,99

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

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

LÄDEN

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

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

16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4- 03302/272706

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

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

35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 – 06403/92280

39104 Magdeburg
Liebigstr. 6

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

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

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/3528352

89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/9216497

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

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

95028 Hof
Pfarr 11 – 09281/141490

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

Da schau an! Und wieder jemand, der sich von seinem Dreamcast nicht lösen kann. Dreamcast: Es wirkt

Ey?!

www.wahnsinn.de

Das Internet: unendliche Weiten, wo noch nie ein Mensch gewesen ist, jedenfalls nicht wirklich. Dafür trifft man so seltsame Lebensformen wie den User35nett, Devil666 oder das CyberKätzchen...

Aufzeichnungen: Anne Hoffmann **Fotos:** Andreas Bohnenstengel

Und das ist erst der Anfang, denn schließlich kommen ja jetzt noch Hunderttausende Dreamcast-Benutzer dazu. Namensvorschläge hier: SegaRallyChamp1, HauDrauf, Blue-, Yellow- oder PurpleStinger. Das alles sind Wortschöpfungen, die dem freundlichen Beamten im Einwohnermeldeamt im wirklichen Leben vor Angst die Schweißperlen auf die Stirn treten lassen würden. Und: Warnung an die Dreamcast-Surfer, die noch keine Erfahrung im weiten „da draußen" haben. Wer eingestöpselt ist, spricht anders... nun ja, zumindest tippt er anders. Und da kann man dann plötzlich schon das Gefühl haben, als wäre man in *Star Trek*, Folge 34, gelandet (oder war's Folge 35... oder doch 36, oder 37?) „Faszinierend, Captain" würde Spock sagen. „Es ist Leben, aber nicht so, wie wir es kennen." Und er hätte recht. Das Leben im Internet ist anders. Das Leben in den Chatrooms, wo sich Netzsurfer treffen, um über die wirklich wichtigen Dinge zu philosophieren (Sex, *Star Trek*, *Star Wars*... haben wir schon *Star Trek* und Sex genannt?), ist anders. Und so könnten den Dreamcast-Surfer dieselben Symptome befallen, die dem PC-Besitzer mit Modem-Anschluß schon bekannt sind und die von Ärzten deutschlandweit analysiert werden.



HochGefühl
Gewonnen! Hurra! Oh, ich wünschte, meine Mami könnte das jetzt sehen

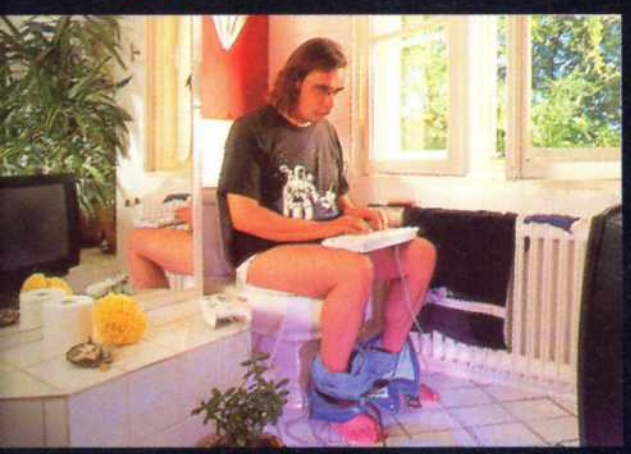
Die Symptome

Blaß, Hornhaut auf den Fingerkuppen, in die Brille das Layout seiner Lieblings-URL eingebrannt, sitzt dieser typische Netzsurfer in deutschen Wartezimmern. Dem Arzt stellt er sich mit „Hi, ich bin User35nett" vor und fragt, ob es schon ein bestimmtes Thema im Raum gibt. Und wenn er warten muß, beschwert er sich über die Qualität des Providers, weil der andauernd hängt.

www.wahnsinn.de?

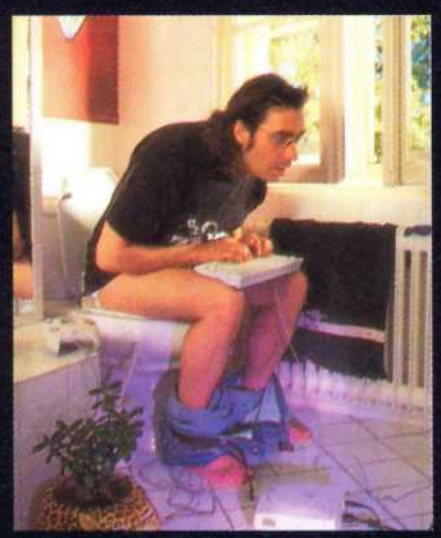
AllerOrten
Wir können versichern, daß die hier gezeigte Person einmal ein ganz normaler Mensch war...bis *Sega Rally 2* kam

0min.



Also, erst Verbindung mit dem Internet herstellen, dann...





Das ganze wird so schnell abgehen, das sieht keiner...



15min.



Oh Sch... nach links, nach links...





Das schüttelt einen ja richtig durch...



30min.



Bei dem Tempo spritzt ja einiges hoch...



Schon verwirrt? Das liegt daran, daß Du das Dreamcast-Modem noch nicht genutzt hast. Noch ein paar Wochen und die ersten Dreamcast-Besitzer werden ebenfalls in deutschen Wartezimmern sitzen. Also jetzt schon mal die Warnung: Gut aufpassen und Selbstkontrolle üben! Zuerst sieht die gemeine Internetsucht aus wie eine überdurchschnittlich schnelle Verschlechterung der Sehstärke. Und wenn man sich dann während des Sehtests beim Anblick der Großbuchstaben auf der Tafel sofort die Ohren zuhält und fragt, ob das nicht auch etwas leiser ginge, weiß man, daß man in Schwierigkeiten steckt. Aber... KEINE PANIK!

Der Krankheitsverlauf

Du bist nicht allein. Schon vor Dreamcast gingen mehr als 1,3 Millionen Deutsche täglich online, bei vielen sind es mehr als 40 Stunden pro Woche – Tendenz steigend. Die Experten grübeln. Sollte auf Internet-Seiten gewarnt werden: „Diese URL gefährdet Ihre Gesundheit. Sie kann zur Sucht führen"?

Die prompte Reaktion der Betroffenen: <LOL> Der Versuch, Hilfe online anzubieten, verspricht da doch sehr viel mehr Erfolg. Unter http://www.onlinesucht.de gibt es jetzt Erste Hilfe im Netz. Hier können verlorene Net-Junkies ihr Herz ausschütten. Betroffene geben Betroffenen Rat und Beistand, etwa beim Erfahrungsaustausch über die Schwierigkeit, den Helligkeitsregler für die Sonne zu finden, den vergeblichen

GefühlsKreis

Die Emoticons sind die kürzeste Art, was zu sagen

:-&	ich bin böse	I-(	das gibt Ärger	,-)	mit einem Auge zuzwinkern
(#):-)	chaotisch	%-(	wahnsinnig lustig	:-*	Bussi
:-,	ironisches Lächeln	:-)	gut gelaunt, lachen	$-)	ein gutes Geschäft gemacht
:-<	ich bin unglücklich	:)	über beide Ohren glücklich	:-D	freundliches Lachen

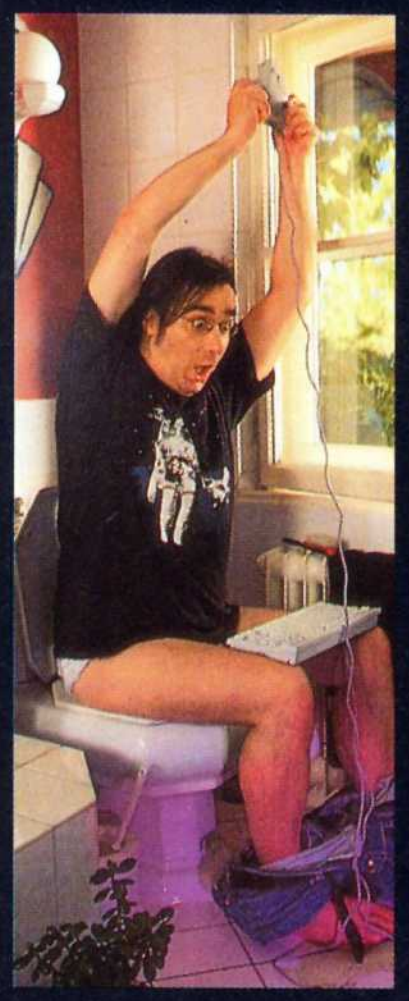


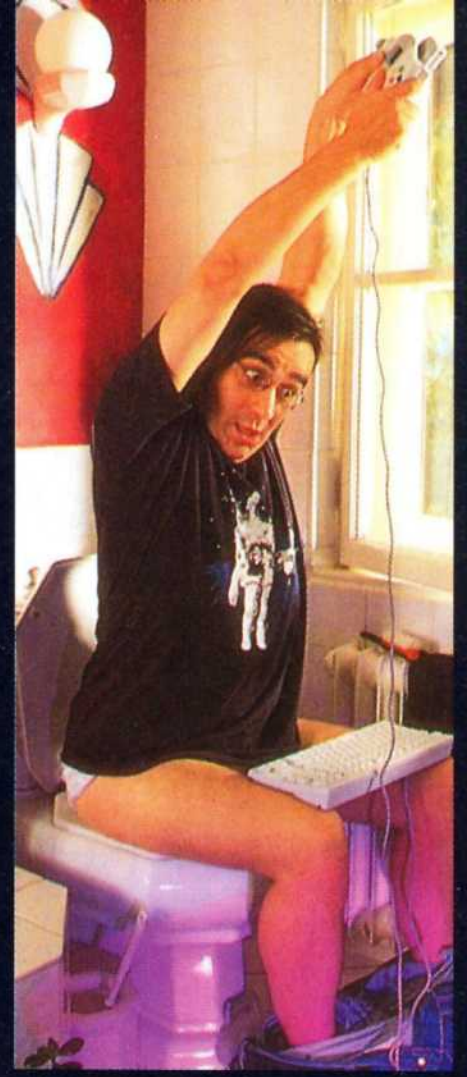
FremdKörper
Wenn der Controller Dir mehr zusagt als ein nacktes Frauenbein – dann arbeite für uns!





45min.







60min.

Und hinterläßt Bremsspuren...



Wieder auf der Straße – und keiner hält mich auf



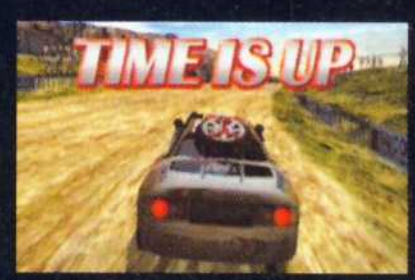
Ich schaffe es... ich schaffe es wirklich...



Ja, ich komme dem Ziel immer näher! Alle anderen sind weg!



Was? Keine Zeit mehr? Oh, süße Erleichterung...



URL. Klingt, als ob jemand krank ist. Ist aber kein Rülpser, sondern die Abkürzung einer Internetadresse

Versuch, im Gedrängel die überflüssigen Menschen mit der rechten Maustaste zu markieren und zu „entfernen" und das Unverständnis der Bedienung über eine so normale Bestellung wie „get prosecco" oder „list me", wenn man dasselbe wie die Begleitung möchte. Hier findet Verständnis, wer sich darüber wundert, warum jede neue Bekanntschaft mit der Frage nach a/s/l (*age*, *sex*, *location*, also Wie alt? Männlein oder Weiblein und woher kommst Du?) wenig anfangen kann, und sich nach der Erklärung der Shortcuts abrupt verabschiedet. Über diese und ähnliche Problemchen kann man sich hier im Netz unterhalten. Der Chat zum Chat also sozusagen – sehr sinnvoll. Komisch eigentlich, daß noch keiner „Hey, danke Jungs, mir ist jetzt klar, ich bin süchtig. Deswegen mach' ich die Kiste jetzt aus – cu." eingetragen hat. Ein weiteres undurchschaubares Rätsel der virtuellen Welt...

Die Therapie

Keine Spur Problembewußtsein im Netz also. Der eine oder andere sollte sich aber vielleicht trotzdem ab und zu mal für ein paar Stunden Richtung RL (*real life* oder wirkliches Leben) vom Netz verabschieden. Zeitungsmeldungen über erfindungsreiche Lebenspartner der Patienten häufen sich: Eine Frau hieb mit dem Beil auf den Bildschirm ein, eine andere steckte die Tastatur zur Pizza in den Backofen. Trick: viel Oberhitze! Aber es muß ja nicht gleich zum Eklat kommen. Okay, das wollen wir natürlich nicht. Mit dem PC vielleicht, aber nicht mit unserem Dreamcast. Wer feststellt, daß das eine oder andere Sucht-Kriterium auf ihn zutrifft, kann es ja erst mal mit den hier beschriebenen Tricks versuchen. Wohlgemerkt, nicht um den Freuden und Genüssen des Internet und der Spielekonsole für immer abzuschwören, denn süchtig sind wir natürlich auch...

- **Bitte Deinen Partner, Dein Dreamcast verschwinden zu lassen. Oder, etwas leichter zu realisieren, einen Teil davon. Den Controller etwa könnte man doch hervorragend mal im Garten verstecken. Bei der fröhlichen Suche wärst Du im Freien. Und Du hättest mal wieder ein wenig Zeit glücklich und unbeschwert mit Deinem Partner verbracht – der natürlich kleine Tips geben darf.**

- **Täglich eine gute Tat – das sollte nicht nur die Devise der Pfadfinder sein. Tausende von verzweifelten Hundebesitzern suchen gerade in den Sommerferien einen Sitter für ihren vierbeinigen Liebling. Nimm Bello zu Dir. Er wird Dich schnell von der Notwendigkeit regelmäßiger Spaziergänge überzeugen. Du wirst schön braun, tust ein gutes Werk, und besiegst Deine Internet-Leidenschaft für ein paar Stündchen.**

- **Du nimmst Dir immer wieder vergeblich vor, nur mal schnell die Mails abzurufen, und Dich dann SOFORT wieder auszuloggen? Drehe einfach, bevor Du Dich das nächste Mal an den PC setzt, das Badewasser volles Rohr auf. Der pure Selbsterhaltungstrieb wird Dich nach spätestens einer halben Stunde ins Bad treiben.**

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

WarnZeichen



Die Internet-Sucht macht sich bemerkbar, wenn...

...Du schon so gut pfeifen kannst, daß Du auch ohne Modem eine Verbindung zu Deinem Serviceprovider aufbauen kannst

...Dir jemand einen Witz erzählt, und Du, statt lauthals loszulachen, nur kurz und knapp <lol> sagst

...Du Deinen Lebenspartner Fremden als Serviceprovider vorstellst

...Du Dich bei Deinem Computer entschuldigst, wenn Du mal außer Haus gehst

...Du Dir einen Laptop für Küche, Klo und Garage zugelegt hast

...Du Dich an kalten Kaffee gewöhnt hast

...Du Dich im www so gut auskennst, daß Du Suchmaschinen völlig lächerlich findest

...Du beim Briefeschreiben nach jedem Punkt ein .com einfügst

...Deine Telefonrechnung in Umzugskartons geliefert wird

...Du Deinen Kopf zur Seite knickst, um zu lächeln :-)

...Du im richtigen Leben immer nach dem Zurück-Knopf suchst, ihn aber nie finden kannst

SpielBar

Erst mal testen, ob das Spiel auch wirklich gut ist? Kein Problem, wir bieten Euch als einziges Magazin die Möglichkeit dazu...

Dreamcast™

DIE OFFIZIELLE DEMO GD

DieBestenSpieleFürEuch

SchnittMuster

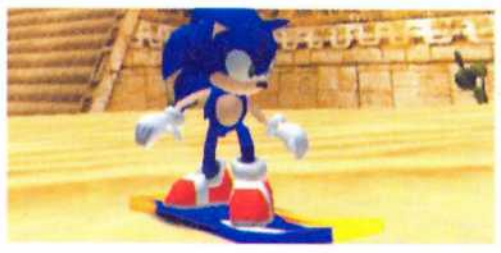
Für eine persönliche Sonic CD, einfach Schere ansetzen und dann schneidern...äh, schneiden





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

SpielBar Zum Controller, fertig, los…



Sonic Adventure

Hüpfen und springen, hurra! Und rätseln darf man hier auch noch! *Sonic Adventure* bietet genau das – und mehr. Wer die Welt retten will, verläßt sich bestimmt nicht auf zwei schlechtgekleidete Klempner. Wir alle wissen ja, wie unzuverlässig Handwerker heutzutage sind…



Expendable

Es ist das Jahr.... ach eigentlich egal, was für ein Jahr es ist. Hauptsache, es gibt genügend böse Buben, die man in ihre Schranken verweisen kann. *Expendable* machte schon auf dem PC schon eine gute Figur, die nochmals verbesserte Version gibt's jetzt für Dreamcast.

ZeigBar Immer schön anzuschauen



Buggy Heat

Sonne, Sand und Pamela Anderson. Okay, das ist nur unsere Fantasie, aber zwei davon bietet auch *Buggy Heat*, und heiß sind die Gefährte, mit denen man hier im Sand rumtollen darf, auf jeden Fall.



Speed Devils

Ja, wo laufen sie denn? Bei *Speed Devils* laufen sie überall, zumindest da, wo die verrückten Ideen der Ubi-Soft-Programmierer sie hingeschickt haben. Das ausgefallenste Rennspiel für Dreamcast



Suzuki Racing

Völlig extrem: Männer, Matsch und schwere Maschinen. Das Spiel mit echten Motorrädern. Nur für ebenso echte Männer. Wir suchen in der Redaktion immer noch verzweifelt nach ihnen.



Hydro Thunder

Keine Angst, naß wird man nicht, wenn die Umsetzung des Arcade-Rennspiels auf Dreamcast erscheint. Irgendwie erinnert uns das doch alles an *Miami Vice* (wo zum Henker ist dann aber der Ferrari?)



Toy Commander

Wer spielt nicht gerne mit Teddybären? Die pelzigen Gesellen sind knuffig, knuddelig... und haben in diesem Fall denselben Modeberater wie der *Terminator*...

InserentenVerzeichnis

U2+S.3	Crave Entertainment
6	Sega
8	Infogrames
14	Karstadt
34+35	Sega
54+55	Sega
70	Future Verlag
103	Wial
105	Gamer´s Point
107	BauConTec
111	Order in Time
116	Sunflex
121	Game It
127	Powerware/Dt. Krebshilfe
U3	Theo Kranz
U4	Activision



wenn ich groß bin, kann ich alleine einkaufen.

Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben –

Dem Leben zuliebe.

Deutsche KinderKrebshilfe
Helfen. Forschen. Informieren.
90 90 93
Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00

DEUTSCHE KREBSHILFE



POWERWARE
GRUNDGERÄT 494,99 DM
CONTROLLER 53,99 DM
ARCADE STICK 83,99 DM
KEYBOARD 53,99 DM
LENKRAD 114,99 DM
VMU MEMORY 53,99 DM
V-BOX 159,99 DM
PADVERL. 19,99 DM
RGB-KABEL 24,99 DM

BUGGY HEAT 89,99 DM
F1 FORMULA ONE* 99,99 DM
GET BASS+ANGEL 179,99 DM
HOTD2+GUN 159,99 DM
METROPOLIS 104,99 DM
POWERSTONE* ??,?? DM
RED DOG* 89,99 DM
READY TO RUMBLE* ??,?? DM
SONIC ADVENTURE 104,99 DM
SOUL CALIBUR* 89,99 DM
SNOW SURFERS* 89,99 DM
TOY COMMANDER 89,99 DM
TRICK STYLE* 99,99 DM
VIRTUA FIGHTER 3 89,99 DM

04131 / 200580
Fax: 04131/2005820 CDG MEDIA - STÖTEROGGESTR. 36 - 21339 LÜNEBURG
Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar
www.gamecentral.de www.gamecentral.de









Lancelot
Bei *Soul Calibur* könnte man diesen feschen Herrn mit dem langen Stab durchaus als Einsteigermodell bezeichnen – Kilik (so sein Name) hat eine enorme Reichweite

BaldDrin

Wir kommen wieder, keine Frage.
Ab **11. November** mit unserer neuen Ausgabe, wiederum exklusiv mit **GD-ROM**

Soul Calibur!

Vor langer Zeit, in einer weit, weit entfernten Galaxis... äh, falscher Film. Vor langer Zeit in weit, weit entfernten Ländern, da brachen 17 Helden auf, um ihre Kräfte zu messen, und zwar mit Schwertern, Äxten, bloßen Fäusten und all dem, was sonst noch zu finden war...



Trick Style

Ich bin Künstler! Das kann jeder von sich behaupten, aber wer es schafft, die insgesamt über 40 verschiedenen Bewegungs-abläufe auf einem Hover-Board zu perfektionieren, der lügt nicht einmal mehr. Unser Test von Acclaims *Trick Style* beweist einmal mehr, daß an dem geflü-gelten Wort etwas dran sein muß: Vorsprung durch Technik!



UEFA Striker

Der Ball war drin. War er nicht. Doch, war er...war er nicht... war er doch. Damit die Diskussionen am Samstagabend vor dem Bildschirm überflüssig werden, braucht man ein Spiel wie Infogrames' *UEFA Striker*. Dann muß man auch auf keinen Fall mehr die langweiligen Interviews nach dem Spiel über sich ergehen lassen

SpielSpaß

...der endgültige Test von *Power Stone*, *Tokyo Highway Challenge*, *Expendable*, warum wir alle an *Hydro Thunder* interessiert sind und wer sich bei *Soul Fighter* die Seele aus dem Leib kämpft; warum man bei *Buggy Heat* auch noch auf den Gegenverkehr achten muß...

UndSonst

Jäger des verlorenen Schatzes

Wohin gehen eigentlich Videospiele zum Sterben? Wir haben den größten Flohmarkt der Welt in Camden, London, untersucht

Existenz

Zum Start von David Cronenbergs Film schauen wir mal, wie man in Hollywood in den letzten zwanzig Jahren mit Videospielen umgesprungen ist

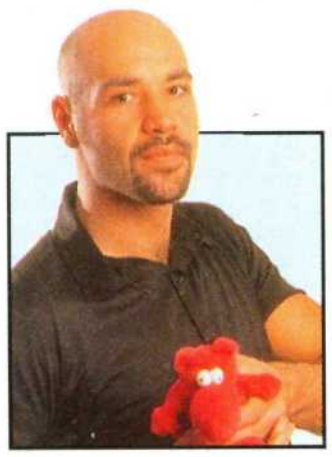
Schiff-Fahrt

Das beste Mittel gegen die Seekrankheit sind die Videospielautomaten. Und die Leute, die wir dort getroffen haben

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

ZeitReise

Eigentlich sieht er ja gar nicht so alt aus, und seine Glatze ist auch nur rasiert. Dennoch: Der GIGA-Mann für Spiele erinnert sich



Vor nicht allzu langer Zeit waren sich nahezu alle erwachsenen Menschen des von der Sonne aus gesehen dritten Planeten darüber im klaren, daß Videospiele, wie man sie damals noch nannte, absoluter Kinderkram seien.

In gewisser Weise kann ich das heute noch nachvollziehen. Da bewegte ich mittels Schieberegler in zweifarbiger Grafik einen Balken über den Bildschirm, den man mit selbst noch so viel Phantasie nicht als Tennisspieler (oder -schläger) identifizieren konnte, ohne vorher eine Menge Medikamente intus zu haben. Ich kämpfte wacker an kühlschrankgroßen, taschengeldfressenden Automaten gegen Außerirdische, die die Erde angriffen. Dabei stellte ich mir gelegentlich die Frage, ob es wirklich so intelligent von Außerirdischen wäre, Lichtjahre zu reisen, um dann anschließend in einem Tempo gen Erde zu schweben, das es mir ermöglichte, sie mittels Flak gleich dutzendweise in ihre Bestandteile zu erlegen. Später gehörte ich zu den Glücklichen, die an einer etwas eigenwilligen Wurzelholzimitatkonsole (einer glücklicherweise ausgestorbenen Designperversion der achtziger Jahre) als solche schon nahezu erkennbare Frösche über Straßen jagten.Es folgte die große Zeit der Heimcomputer. Die dauerte zwar nur ein knappes Jahrzehnt, dafür wurde aber viel erreicht. Sie erregten die Aufmerksamkeit genau derer, die lange Zeit gelächelt hatten. Das Lachen war ihnen allerdings mittlerweile vergangen. Die Grafiken waren besser geworden, Menschen als solche zu identifizieren, und mit ihnen war auch der Realismus gereift.

Auf der Suche nach dem *Spieler*

Folge: pixelige Brutalität, die selbsternannte Jugendschützer auf den Plan rief, welche fortan wie Dr. van Helsing auf die Jagd nach Blutverschwendern gingen. Die hatten dann auch gleich ein neues Bild vom Computerspieler: ein Freak mit Hang zur Gewalt, aber vor allem ein Freak. Ich gehörte dazu. Ich hatte einen grenzdebilen Spaß daran, Barbaren zu enthaupten.

Vor einigen Jahren schafften die Spiele schließlich den Sprung. Mit erwachseneren Konsolenspielen, die nicht mehr (Manga sei Dank) allesamt wie „Heidi" aussahen, entwickelte sich ein neuer Typ Spieler. Den zu beschreiben, ist praktisch unmöglich, denn es ist nicht mehr der *eine*. Es sind viele geworden, darunter auch Erwachsene – sogar Leute, die richtig *was gelernt* haben.

Und die Spiele selbst? Die wurden kommerzieller. Und wuchsen. Und wuchsen. Fast zu Hollywoodgröße. Mitte der 90er war es nahezu unmöglich, ohne ein mindestens 20köpfiges Entwicklerteam ein Spiel auf den Markt zu bringen, das auch nur eine halbwegs vernünftige Chance hatte, zu bestehen. Heute verschlingt ein einigermaßen ordentliches Spiel Gelder in der Größenordnung des Verteidigungshaushaltes kleinerer Inselstaaten. Ohne eigene Studios für Grafiken und Zeichnungen, Soundtracks und Motion-Captures läuft nichts mehr. Die Helden der Spiele sind längst keine Frösche mehr, und wenn nicht gerade Hollywoodschauspieler oder die deutschen Synchronstimmen für ein Spiel gewonnen werden können, wird eben eine virtuelle Heldin zum Star gehyped.

Auf der Suche nach dem *Rumms*

Die Handlung freilich hat oft den Unterhaltungswert eines usbekischen Experimentalfilms. Dialoge scheinen unter der Zuhilfenahme des gleichen Construction-Kits zu entstehen, dem wir auch jene unsäglichen Mittwoch-Abend-Actionfilm-Deutschland-Premieren zu verdanken haben, und das trotz 3 Millionen Gauraud-schatterierter Polygone, trilinearem Filtering, Dithering und Texture Mapping. Vielleicht sollte sich so mancher Hersteller von dem Gedanken lösen, ein viereckiges Rad sei im Jahre 1999 schon dann eine Innovation, wenn es aus Materialien der Raumfahrt hergestellt ist. Dann würde auch wohl niemand mehr den Schritt zum dreieckigen Rad mit der Begründung, es mache einmal weniger *Rumms*, vollziehen.

Dreamcast ist der erste Vertreter einer neuen Videospielgeneration. Mit diesen neuen Konsole soll (wieder einmal) alles anders werden. Von Quantensprüngen und Photorealismus ist die Rede. Erwachsene Männer und gestandene Redakteure verfallen wieder in die Art von manischen Zuständen, die zuletzt von den bereits erwähnten kühlschrankgroßen Automaten und Fröschen hervorgerufen wurden. Ich hoffe nur, die Programmierer wissen zu würdigen, was sie geschenkt bekommen. Wo früher Spiele in 64 KB (ja, das heißt Kilobyte) hausen mußten, räkeln sie sich heute auf dem tausendfachen Platz. Aus Piepsen ist Musik geworden, aus bunten Punkten Bilder, und somit ersetzte künstliche Realität einen Teil der Phantasie. Der „Rahmen des Machbaren" wird immer größer. Also, liebe Entwickler, dann zeigt mal, was ihr könnt.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

George

KurzFassung

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

An den Nachmittagen vorm Fernseher hocken?! Pfui Bah! Falls Du aber doch vor der Glotze hängst, dann vor NBC GIGA, der einzigen interaktiven Show auf der Welt. Da triffst Du auch George. Jeden Montag bis Freitag von 15 bis 20 Uhr. Gerüchte besagen, daß unser Chef da auch mal gearbeitet haben soll.

Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
Laden, kein Versand!)
ynsites
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
-4135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND & LADEN

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg



* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHANDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG



Dreamcast

am 23. Sept. '99 bei uns !

PORTOFREI*

GLEICH VORBESTELLEN, UND DREAMCAST-ARTIKEL ERHALTEN SIE VERSANDKOSTENFREI!*

DREAMCAST

DREAMCAST	**494,-**
DEUTSCHE VERSION, INKL. MODEM!	
CONTROLLER	59,95
DREAMCAST-STICK	94,95
KEYBOARD	59,95
VMU-CARD	**59,95**
RACING CP (LENKRAD)	**124,95**
VIBRATION PACK	49,95
SCART-KABEL	49,95
S-VHS-KABEL LOW BUDGET	29,95



BLUE STINGER 94,95

AERO WINGS	94,95
BLUE STINGER	**94,95**
BUGGY HEAT	**94,95**
COOL BOARD.-SNOWSURFERS (NOV)	94,95
D 2 (JAN)	94,95
DYNAMITE COP 2 (OKT)	**94,95**
FORMULA ONE (NOV)	**114,95**
GET BASS (NOV)	189,95
(INKL. FISHING CONTROLLER)	
HOUSE OF THE DEAD 2 (INKL. GUN) (OKT)	**149,95**
INCOMING	**114,95**
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (NOV)	94,95
METROPOLIS (NOV)	114,95
MILLENIUM SOLDIER-EXPENDABLE	**99,95**
NBA 2000 (DEZ)	94,95
PENPEN (OKT)	99,95


SONIC ADVENTURES 94,95


SEGA RALLY 2 114,95

RACING SIMULATION 2	**99,95**
RED DOG (OKT)	94,95
SEGA RALLY 2	**114,95**
SHADOWMAN (JAN)	99,95
SONIC ADVENTURE	**94,95**
SOUL CALIBUR (NOV)	114,95
SPEED DEVILS	**94,95**
SUPERCROSS 2000 (OKT)	99,95


RACING SIMULATION 2 99,95


VIRTUA FIGHTER 3TB 94,95

SUZUKI ALSTARE RACER (OKT)	**94,95**
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	**94,95**
TOY COMMANDER (OKT)	94,95
TRICK STYLE	**99,95**
UEFA STRIKER (OKT)	99,95
VIRTUA FIGHTER 3 TB	**94,95**
WORLDWIDE SOCCER (NOV)	94,95
WWF ATTITUDE (DEZ)	99,95


TRICK STYLE 99,95

Sammler und Schnäppchenjäger aufgepasst:

folgende SEGA-Saturn-Spiele für nur



Nur solange Vorrat reicht, da zum Teil nur noch kleine Stückzahlen !

Sonderaktion: Bei Bestellung von 3 Spielen aus diesem Kasten erhalten Sie ein Spiel unserer Wahl kostenlos!

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
0049 931 35 45 285
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM=7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
LTE WARE VERLÄßT NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER
ND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN
EN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN
ZEITIG SOGAR PORTOFREI**. NUTZEN SIE UNSEREN
STELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT
RTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE
ORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG,
ACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTO-
BESTELLANNAHME 9.[00]-20.[00] UHR,
.[00]-16.[00] UHR. SIE KÖNNEN AUCH
KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS
BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRAN-
M (3 DM) UND ADRESSIERTEM
MSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.



0931 35 45 223

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 35 45 222

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT Fax: 0931/57602

**gilt nicht für Ausland. Alle Preise in DM. *Lediglich Nachnahmebesteller bezahlen die Nachnahmegebühr. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

CLIMAX GRAPHICS

ACTIVISION

www.activision.de

BLUE STINGER™

Erhältlich ab 23.09.99

© 1999 SEGA ENTERPRISES LTD. Sega, Sega Dreamcast und Blue Stinger sind Warenzeichen von SEGA Enterprises Ltd. Nur für die Verwendung auf dem Sega Dreamcast™ lizenziert. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.