Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Das einzige Magazin mit **GD-ROM**

Die Konsole! Die Spiele! Das Magazin!

Dreamcast™
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

/2000) Februar 2000
sgabe Nr.05
M 12,80

Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

DM 12,80 S 100,00 Sfr 12,80 Lfr 310,00
4 395024 212802 03

Rad ab!
Vieso **Crazy Taxi** so gut
st, daß man dabei Sinn und
Verstand verlieren muß

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

132 Seiten, auf denen wir

- Zombies jagen
- Taxi fahren
- Fußball spielen
- Extremgolfen
- Modepuppen basteln
- Japanisch sprechen
- wahnsinnig sind...
- fern sehen
- simulieren
- tanzen
- fliegen

Macht Kampf

Zombie Revenge:
Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist (Ihr kennt ja den Rest...)

Spielbar auf der **GD-ROM**

Rayman 2
Red Dog
Street Fighter Alpha 3

Zeigbar: Virtua Striker 2, Slave Zero, NBA 2K, Ecco


DUEL FIGHTER
決鬥



FASZINIEREND WIE EIN GEMÄLDE. TÖDLICH WIE EINE GUILLOTINE.

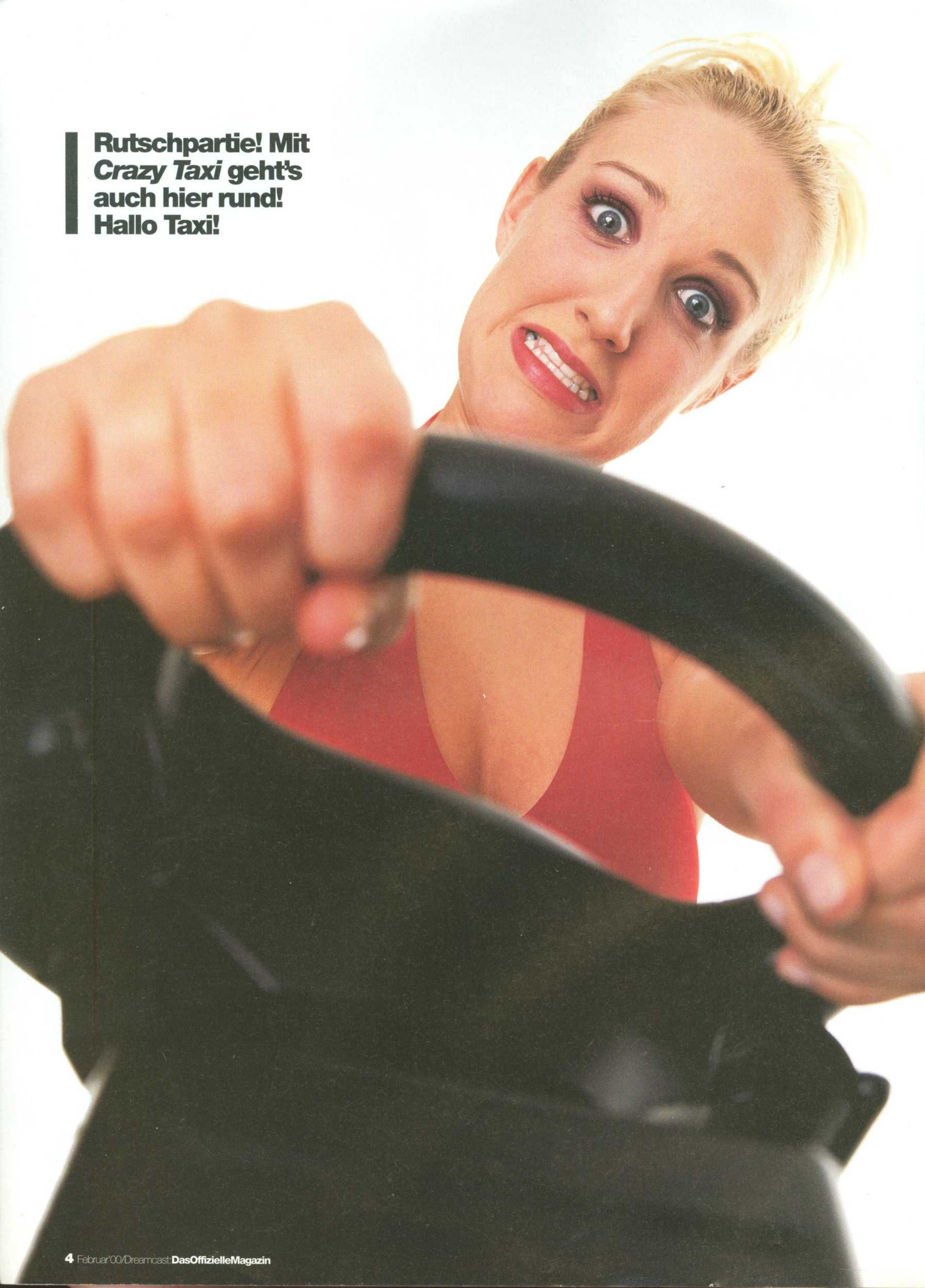
"MIT TOKAS SOUL FIGHTER KÜNDIGT SICH EIN POTENTIELLES GENRE-GLANZLICHT AN! EURE MISSION FÜHRT EUCH DURCH DIE DUNKLE WELT DES MITTELALTERS - IN BESTER FINAL FIGHT MANIER INSPIZIERT IHR DIE EINDRUCKSVOLLE 3D-UMGEBUNG UND DAS KOMBO-SYSTEM STEHT DEM EINES TEKKEN IN NICHTS NACH." (FUN GENERATION 11/99)

SOUL FIGHTER – GESCHAFFEN FÜR Dreamcast™

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

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

Rutschpartie! Mit *Crazy Taxi* geht's auch hier rund! Hallo Taxi!



Halloda draußen!



Okay, mal ausnahmsweise ernsthaft. Oder vielleicht doch nicht, denn wenn man das alles ernst nimmt, dann können einem eigentlich nur die Tränen kommen. Erst einmal die gute Nachricht. Der zweite Teil der *Resident Evil*-Reihe kommt, und er kommt in einer PAL-Version. Bevor man aber in Jubel und Begeisterung ausbricht, hier die schlechte Nachricht. Da es sich spielerisch 1:1 um die Playstation-Fassung handelt, mögen das die netten Damen und Herren vom Jugendschutz ganz und gar nicht. Besonders, da die Grafik noch einmal aufgewertet wurde und damit noch realistischer wirkt. Ein Horrorfilm zum Mitspielen ist doch pfui bah, wie meine Mutter sagen würde. Also, die Augen aufhalten, für denjenigen, der das Original noch nicht gespielt hat oder einfach nur grafik-fanatisch ist. Denn zumindest in Japan gab's zum Spiel noch die Demo, und zwar von *Resident Evil: Code Veronica*. Eine Stunde Spielspaß – so müssen Demos aussehen. Wir haben hier mit offenem Mund zugeschaut: Claire Redfield ist so perfekt animiert ist, daß man keinen Real-*Resident Evil*-Film bräuchte. Die Frau bewegt sich so, wie man's sonst nur von Keanu Reeves in *Matrix* gewöhnt war. Ein Spiel, das den Leuten in Hollywood zeigt, wo's langgeht.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Thomas Gerhardt
Chefredakteur



HorrorKasten
Der Preis für das Intro des Jahres geht an die Demo von *Code Veronica*. Ein Spiel, bei dem einem von der ersten Sekunde der Atem stockt

Medien mit Leidenschaft

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

Dreamcast™ - die Zukunft begann am 14. Oktober 1999

Dreamcast kam, sah und siegte. Als erste onlinefähige 128-Bit-Konsole der Welt ist SEGAs Superkonsole Dreamcast derzeit das Highlight auf dem internationalen Spielemarkt. Auch in technischer Leistung und graphischer Performance übertrifft Dreamcast weltweit alle derzeit auf dem Markt befindlichen Spielekonsolen für den Home-Entertainmentbereich. Bis Anfang Januar hat SEGA europaweit sogar mehr als 650.000 Konsolen abgesetzt und damit alle Verkaufsrekorde im Konsolensektor gebrochen.

Die Onlinefähigkeit der Videospiel-Konsole erschließt den Gamern zusätzlich die grenzenlose Welt des Internets. E-Mails verschicken und empfangen, chatten und surfen im World Wide Web, E-Commerce und sogar Online-Gaming zählen zu den attraktiven Internetangeboten für die Dreamcast User. Durch ein sensationelles Kooperationsabkommen mit BT Telecom und dem deutschen Partner Viag Interkom bietet SEGA einen Internetzugang ohne Providerkosten. Es fallen lediglich die Telefongebühren von Viag Interkom an. Ohne Einwählgebühren und monatliche Fixkosten ein Angebot, welches selbst mit den Offerten reiner Internet Service Provider mithalten kann.



Die zwei zentralen Elemente der Online-Fähigkeit sind der Dreamkey und die Dreamarena. Der Dreamkey ist die Zugangs-Browser CD für den Internet-Account. Nach Einlegen der CD gelangt der Nutzer automatisch in die Dreamarena, der exklusiven Site für Dreamcast Gamer mit zahlreichen Informationen und Services. Die User müssen sich nur anmelden und schon steht dem grenzenlosen Surfen nichts mehr im Wege.

Auch in der Kommunikation mit den Handelspartnern ist die Internet-Fähigkeit von Dreamcast ein zentrales Feature. "Die Handelspartner haben erkannt, daß sie sich mit Dreamcast als erster 128-Bit-Konsole gegenüber ihren Kunden profilieren können. Von diesem innovativen Image wird der Händler profitieren." so Thomas Zeitner, General Manager von SEGA Deutschland.

Damit die Kassen der Handelspartner auch so richtig klingeln, bietet SEGA ein umfangreiches Handelspaket an: Es umfasst nicht nur ausführliche POS Materialien, wie Poster, Aufsteller, Händlerleaflets und Demo CDs, sondern rückt auch brandneue Softwaretitel und Online-Features in den Vordergrund.

Die herausragende Softwarevielfalt, die unschlagbaren Graphiken und die einzigartige Onlinefähigkeit begründen den steilen Erfolgskurs von Dreamcast. Besonders stolz kann SEGA Europe auf ein brandneues Weltklasse-Abkommen sein: Eidos wird die neueste Episode der Bestseller-Reihe Tomb Raider für Dreamcast entwickeln. Die Aussicht auf das Zusammentreffen von der stärksten Software und der leistungsfähigsten Konsole, die je geschaffen wurden, lässt schon jetzt die Herzen aller Spielefans höher schlagen.



Das integrierte Modem und die Browser-Software ermöglichen webweites Surfen und E-mailen über das TV-Gerät!



Heute schon in der Dreamarena gewesen? News, Chats, Games – Wer online ist, weiss mehr!



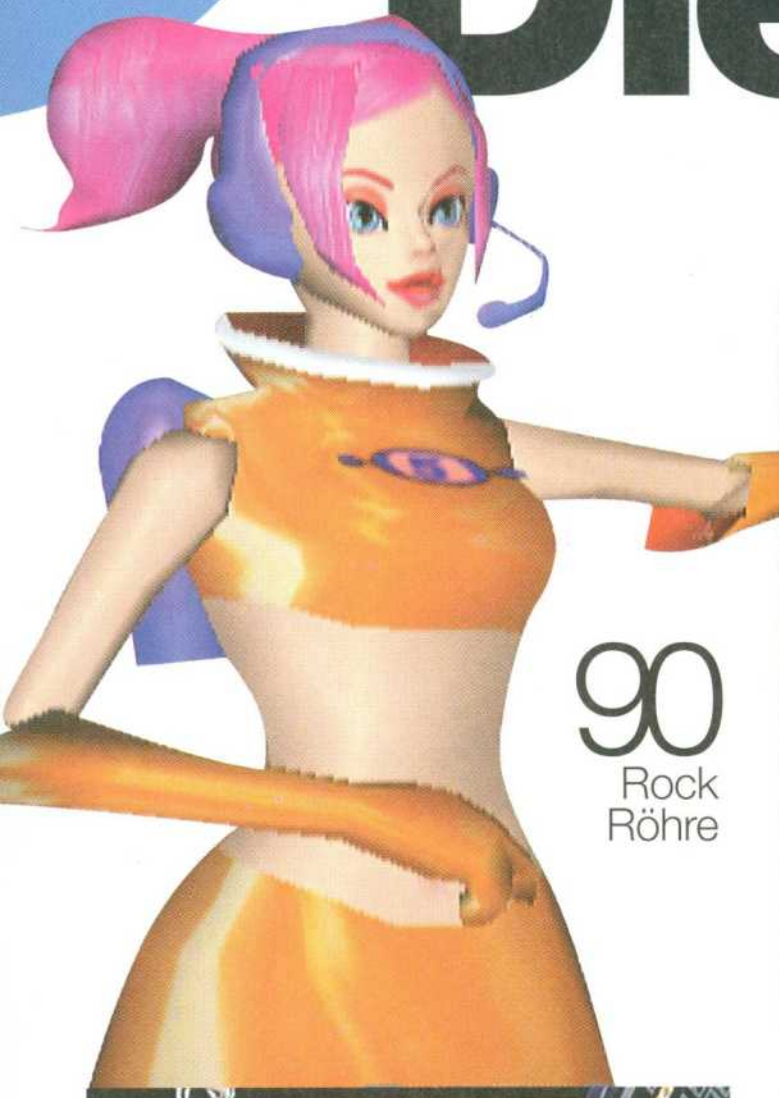
Crazy Taxi: Die Presse überschlägt sich – bei diesem Game geht der Spass auf die Überholspur

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd ©1999

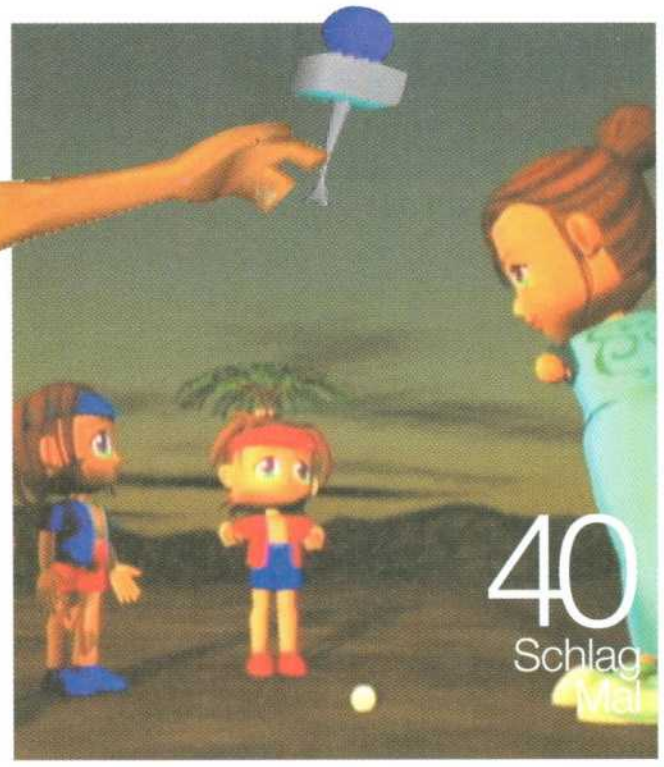
Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DiesmalDrin

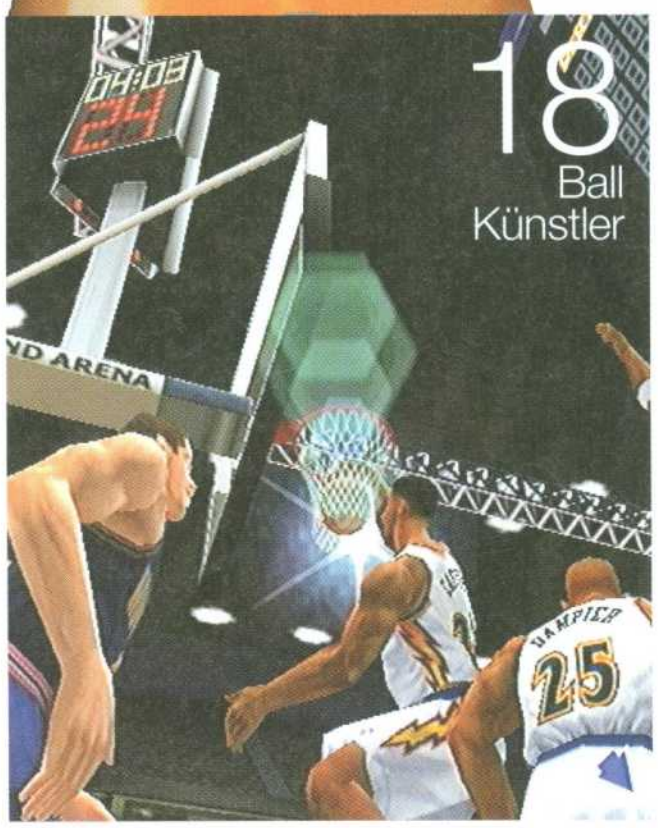
Ausgabe Nr.05



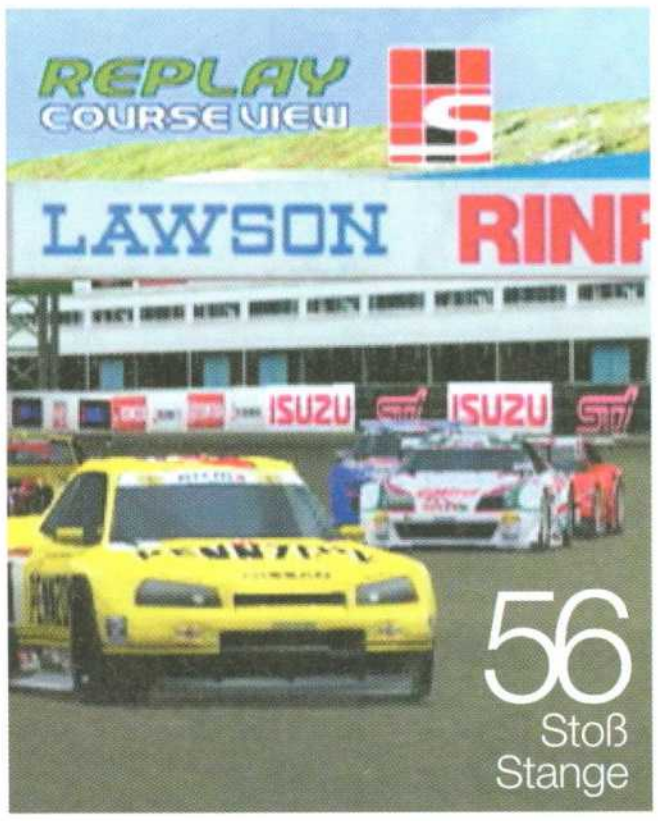
90 Rock Röhre



40 Schlag Mal



18 Ball Künstler



56 Stoß Stange

JetztDa

18 NBA 2K
Das beste Sportspiel aller Zeiten?!

22 Cue Ball
In rauchigen Bars

28 Zombie Revenge
Tot, untot, egal...

36 Virtua Striker 2
Und Fußball... zum dritten

40 Tee Off
Extrem-Manga-Golf-Terror!

44 Armada
Moment mal, *Asteroids*?!

48 Fighting Force 2
Keine Lara, kein Gewinn...

50 Crazy Taxi
Wer schneller fährt, verdient auch mehr

LebensLust

56 Sega GT
Wir fahren nach Japan und unterhalten uns mit Entwicklern, Teil 1. Wer oder was steht hinter *Sega GT*?! Und muß sich *Gran Turismo* fürchten?!

60 ModeMacher
Oh bitte! Wer trägt denn heute noch Jacken wie Falcon aus *PowerStone*?! Wir nehmen mal unter die Lupe, wie man sich als Spielefigur richtig kleidet

90 Space Opera
Wir fahren nach Japan und unterhalten uns mit Entwicklern, Teil 2. Wer gibt eigentlich bei *Space Channel 5* den Takt vor?!

118 Bits & Bytes
Nach dem Entwerfen darfst Du ruhen, oder noch 1000 Programmierschritte tun... und das machen auch die Entwickler von *Arcatera*...

TitelThemen



Seite 50
Seite 70
Seite 26

Foto: Giovanni
Ausschnitt by Emily; Make-up by Sharmin (Agentur Mierau)

50 Oben Ohne



Gewußt wie

122 Deadly Skies
Wie fliegt man am besten, am weitesten, am höchsten, woher bekommt man die besten Maschinen, und warum zum Teufel fliegt der gegnerische Jet in der letzten Mission so unfair?!

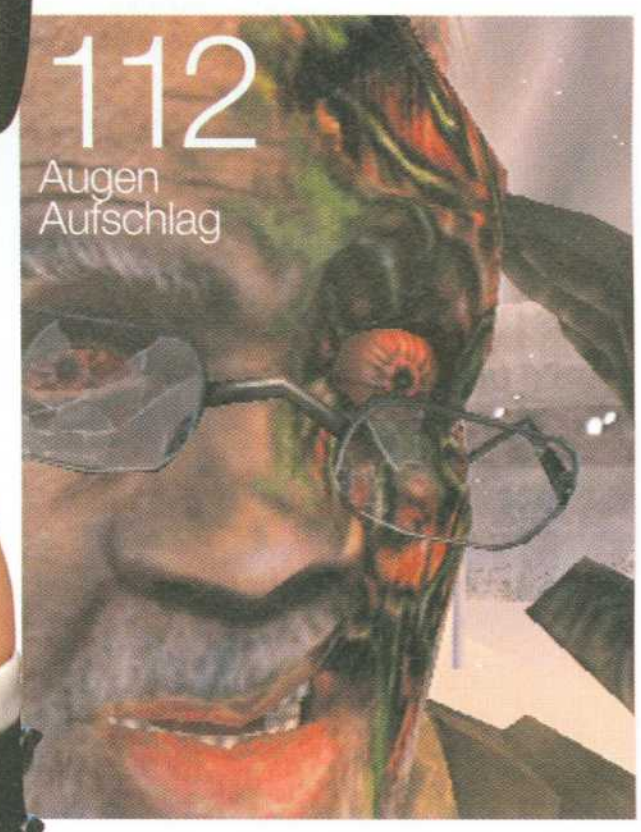
124 FragWürdig
Viele, viele Cheats, und zwar unter anderem für *Marvel vs. Capcom*, *Vigilante 8*, und den reinen Sportspaß von Konami, der da heißt *NBA Showtime*! Außerdem haben wir nach langem, langem Suchen die geheimen Missionen bei *Soul Calibur* endlich entdeckt (oh Mann...)

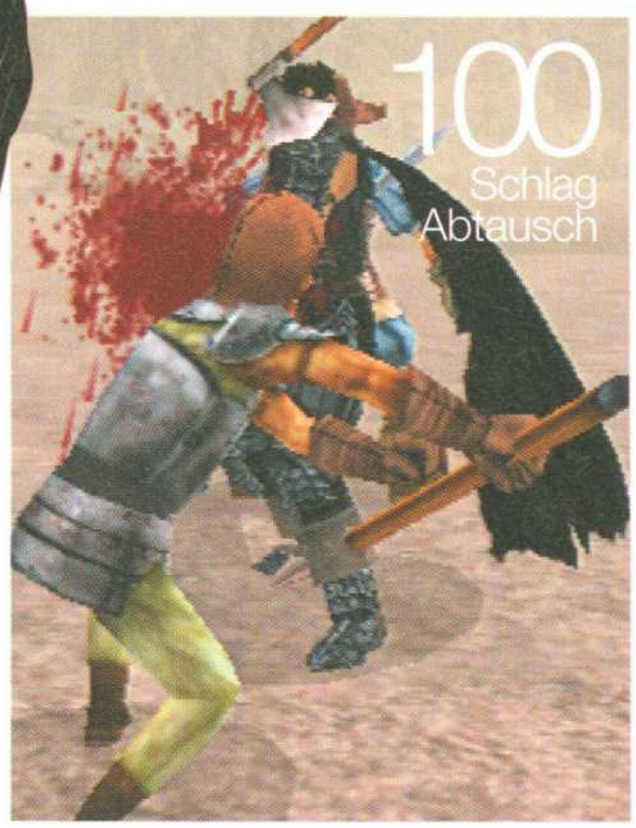
DiesmalDrin

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN









BaldDa

98 Virtual On
Wir... sind... die... Roboter...

100 Berserk
Wir sind echt, echt wütend

102 Maken X
Wir sind in einem sehr seltsamen Spiel...

104 Plasma Sword
Wir sind im... Krieg der Sterne?!

106 JoJo's Bizarre Adventure
Wir sind in einem noch seltsameren Spiel

108 VorFreude
Wir sind dabei, uns die Demo von *Code Veronica* anzuschauen, und *D2*, und die ersten Screens von *PowerStone 2*, und viel, viel mehr...

SonstNoch

04 ErsteWorte
... über Sinn und Unsinn des Lebens

10 TraumFrau
... wo Annie schöner ist als Lara

12 EinSchreiben
Wer wann wie wo ins Fettnäpfchen tritt

35 BetriebsAnleitung
Welche Knöpfe zum Erfolg zu drücken sind...

66 ImmerDabei
Wie wir uns in Euer Leben schleichen...

68 KnackigFrisch
Was Emily von GIGA uns zu sagen hat. Wie man seine eigenen VM-Animationen machen kann. Lara kommt. Und welche Spiele mit einem MOD-Chip laufen und welche nicht...

128 BaldDrin
Wir freuen uns auf die nächste Ausgabe. Und auf *Roadsters*! Auf *Rayman2*! Und *Evolution*!

130 SprachRohr
Hat einer eine Münze für George? Armer Kerl...

GDROM

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



SpielBar

SF Alpha3
Rayman2
Red Dog

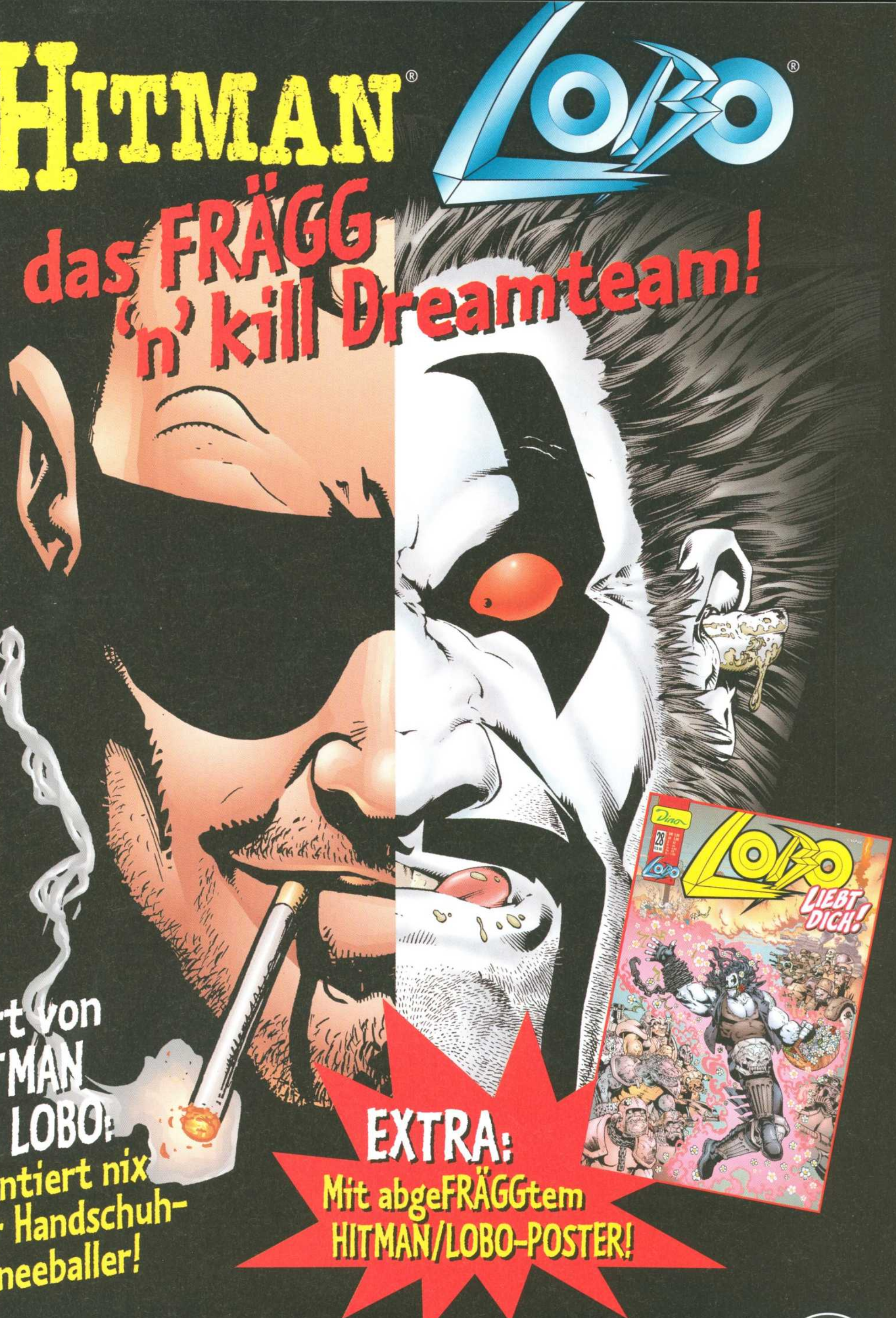
ZeigBar

Ecco
NBA 2K
Slave Zero
Virtua Striker

HITMAN®

LOBO®

das FRÄGG 'n' kill Dreamteam!



Start von HITMAN in LOBO: garantiert nix für Handschuh-Schneeballer!

EXTRA:
Mit abgeFRÄGGtem HITMAN/LOBO-POSTER!

LOBO #28 mit US-Hitman #1
Ab sofort im Handel!

Dino entertainment

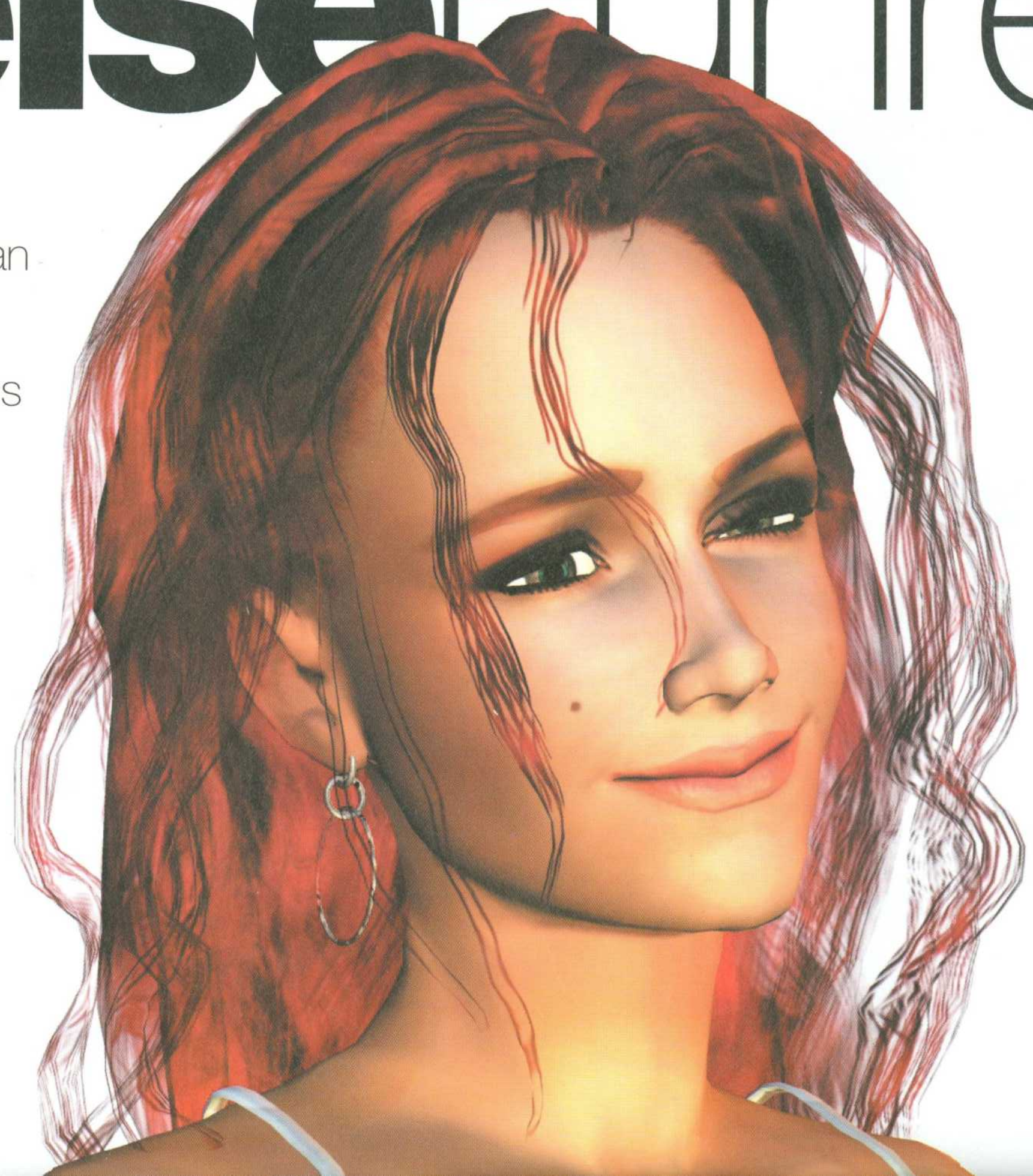
DC®

© 2000 DC Comics. All rights reserved.

ReiseFührer

TraumFrau

Nein, spielen darf man (noch) nicht mit ihr, aber sie bringt uns sicher und heil durchs World Wide Web...



Word Wide Weib

AnneLee

Ja, Ins Netz gehen wir ohnehin gerne, ob mit Dreamcast oder noch mit dem PC, besonders, wenn uns da so eine nette junge Dame erwartet. Wohlerzogen soll sie sein, selbständig lernen und sich dem Chat der Besucher anpassen, die in ihr Zuhause, dem virtualvalley.de, kommen. Auch wenn man sich da nicht unbedingt die Füße abputzen muß. Erinnert sich eigentlich noch jemand da draußen an die Zeit, als man sich im Netz nur mit umständlichem Programmierkauderwelsch verständigen konnte?! Lange ist das noch gar nicht her, und jetzt laufen auf verschiedenen Sites schon die ersten künstlichen Menschen rum. Annie ist eine von ihnen. Eine derjenigen, die am besten aussieht. Und zumindest eine halbwegs realistische Oberweite hat. Das kann man ja von computergenerierten Figuren nicht immer behaupten...

NackteFakten

- **Geburtstag:** 01.01.2000 @813
- **Größe:** mehrere Millionen Bits
- **Gewicht:** 0 kg
- **Maße:** nicht wirklich vorhanden
- **Nationalität:** Cyberspace
- **Hobbies:** Multi User Dungeon Games, coole Websites ansehen, Musik, Cascading Style Sheets programmieren ;-) und natürlich chatten
- **Lieblingsfilme:** The Fifth Element, The Matrix
- **Lieblingsmusik:** Enigma, Stars End

NabelSchnur
Noch so jung und schon so ausgewachsen, das zeigt, wie schnell im WWW die Zeit vergeht

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

EinSchreiben

HeißesEisen

Was Euch wirklich interessiert hat...



Das perfekteste Rennspiel aller Zeiten soll laut Euch F1 World Grand Prix sein?? Fünf ganze Sterne habt Ihr diesem Spiel gegeben. Ich dachte, ich sehe nicht richtig! Ich schätze mal, daß Ihr die Beta-Version getestet habt, denn es sind mir Fehler aufgefallen, die dürfen einfach nicht in einem Spiel dieser Wertung vorhanden sein:

- Laut Bedienungsanleitung erscheint auf dem VM die Rennstrecke, Position und Geschwindigkeit usw. FUNKTIONIERT BEI MIR NICHT!

- Der Mr. Boxenfunker labert bei manchen Rennen so lange das gleiche, bis man den Boxenfunk ausschalten muß! Bei mir hat der Typ mal ein ganzes Rennen gesagt, daß Trulli draußen sei (auf englisch natürlich).

- Die Rundenzeit oben rechts stimmt nicht mit der Zeit überein, die nach jeder Runde angezeigt wird!

- Bei manchen Rennen fahren ca. 10 Fahrzeuge im SCHLEICHTEMPO hintereinander - und das ohne Safetycar, komisch, oder?

- Bei einem Massencrash humpelt mal höchstens das Rad – Realismus pur!

So macht doch eine Simulation keinen Spaß ! Dafür sollte man gleich mal ein paar Sterne abziehen, die Ihr diesem Produkt gegeben habt!

-Rolf Schmid

Dazu müssen wir erst einmal sagen, daß wir als Magazin die Spiele als Testversion OHNE Bedienungsanleitung bekommen, die dann zumeist noch gar nicht fertig ist. Deshalb ist es auch manchmal schwer, so etwas nachzuvollziehen. Eine Nachfrage bei Sega Deutschland hat da Bestürzung ausgelöst, und man fragt gerade bei Sega Europe nach, wieso denn die beschriebene und versprochene VM-Unterstützung nicht dabei war.

Da brat mir doch einer 'nen Storch ! Ich wollte einfach an der Sonic European Challenge teilnehmen, da steht in den Bedingungen, daß Teilnehmer aus Deutschland ihr Dreamcast vor dem 1.Dezember gekauft haben MÜSSEN!!! Meiner Meinung nach glatter Betrug . Ich würde gerne mal von Sega wissen, warum das so ist! Was haben die Leute, die ihr Dreamcast vor dem 1. Dezember gekauft haben, was die anderen nicht haben?

- Konrad Siggelkow, via eMail

Eine längere Zeit mehr Spielspaß. Nun aber mal ehrlich, da scheint sich was in die Bedingungen eingeschlichen zu haben. Denn selbst wenn es da drin steht, wie soll das jemand überprüfen? Und was für einen Sinn soll das machen? Da hat jemand bestimmt einfach nur beim Aufsetzen des Textes geschlafen...

Euer Magazin ist klasse, ich fände es aber noch besser (was eigentlich gar nicht mehr geht), wenn Ihr eine Rubrik machen würdet , wo man seine Bestzeiten u. ä. eintragen kann.

-Nickel, via eMail

Diese Idee fanden wir so gut, daß wir ab dieser Ausgabe dazu aufrufen, uns Eure besten Zeiten zuzuschicken, VM-Spielstände, Screenshots etc. Damit wir mal nachschauen können, wie gut Ihr wirklich seid...

Wenn Ihr in Soul Calibur den Arcade Mode durchspielt und Euch auf den schönen Namen „ASS" tauft, wird der Name zufallsgeneriert. Immer gut zu wissen...

-Christian Weber

Le Cheffe hat das Spiel durchgespielt und sich dann als HampelMann geoutet. Hat aber nicht viel geholfen. Aber es ist doch gut zu wissen, daß irgendjemand bei Sega die Jugend so sehr am Herzen liegt, daß man kein Schimpfwort benutzen darf. Ach ja, der Big Brother...

TelegrammStil

Wo und wie muß ich den Code für Sophitias Unterwäsche eingeben?
-The Benno

Die PS2 macht sich bestimmt gut als Klima-Anlage unter der Decke...
-Christian Jobst

Wann läßt sich George eigentlich einmal Haare wachsen?!
-Peter Madelka

Ein Poster wäre cool...
-Michi

Was ist denn nun mit den Internet-Tarifen?! Hin oder her, hü oder hott?
-Jasmin Hodzic

Warum sieht die PS2 nur so s******* aus...
-Dennis Koalick

Vielliecht ein Cheat-Heft wie die Videogames?
-Thomas Holzem

Ich finde, Ihr stellt alle anderen je dagewesenen Zeitschriften in den Schatten.Warum???
Ihr versteht es, humorvoll zu sein und dabei immer eine klare Linie zu behalten.
Doch an dieser Stelle muß ich auch einen Verbesserungsvorschlag anbringen. Ich finde, Ihr solltet bei der abschließenden Bewertung eines jeden Spiels 3-4 Sternchen mehr verwenden, da Ihr dadurch eine genauere Bewertung habt.
Aber eine Frage habe ich auch noch: Wißt Ihr, ob Command & Conquer Tiberian Sun je für DC erscheinen wird??? Ich meine, das würde doch der Knaller werden, wie jeder C&C-Fan weiß!!!
-Jens Pollman, Lauchhammer

Es sind noch keine offiziellen Pläne für Command & Conquer bekannt. Aber da es ja so einfach ist, PC-Spiele zu portieren...
Die Bewertung: Weißt Du, wieviel Sternlein stehen?! Bei uns stehen keine mehr, weil so wie Du die meisten Leser uns gedrängt haben, mit sehr guten Argumenten, doch eine etwas genauere Bewertung zu nutzen. Deshalb werden wir auch ab dieser Ausgabe ein 10-Punkte-System verwenden, mit Extra-Wertung für Grafik und Sound. Was natürlich den nächsten Leser hier auf die Palme bringen wird...

Ich weiß nicht, warum man immer wieder diese veraltete Prozentwertung verlangt! Grafik xyz Prozent, Sound wqr Prozent, wen interessiert das? Wenn man in einen Film geht, sagt man ja auch nicht, also die Kameraführung, die lag bei 73 Prozent, die Regie bei 45 und der Schauspieler bei 63 Prozent. Das macht eine Gesamtfreude beim Zuschauen von 74 Prozent. Ich will wissen, macht es Spaß oder nicht? Und da reichen die fünf Sterne aus.
-Roland Ambrecht, Füssen

Für und wider, immer wieder...

Ich habe neulich meine erste Telefonrechnung für meinen eigens dafür eingerichteten Dreamcast-Anschluß erhalten und gedacht, mich trifft der Schlag:125 DM nur Surfgebühren für 2 Wochen,obwohl ich fast nur nachts im Netz war. Bei einem näheren Blick auf die Rechnung erklärte sich dieser Umstand dann auch.
VIAG Interkom (Segas Internetpartner) rechnet nicht etwa den Ortstarif der Deutschen Telekom ab (also 12 Pfennig für 4 Minuten ab 21 Uhr usw.), wie Sega es seit Wochen herumposaunt, sondern völlig überteuerte 7 Pfennig pro Minute rund um die Uhr,von denen nie die Rede war und von denen vorher wirklich keiner was gewußt hat. Sogar Ihr habt ja mal was von 1,80 DM pro Stunde gedruckt. Auch alle, mit denen ich mich im Chat unterhalten hab, sind von 3 Pf./Min. in der Nacht ausgegangen. Sega und Interkom haben wohl den Ortstarif einfach neu definiert und zocken so die ahnungslosen Surfer einfach ab. Da ich, wie gesagt, zu 90% nachts gesurft habe, konnte ich mir jetzt ausrechnen daß ich im Vergleich zum wirklichen Ortstarif ziemlich genau 50 DM zuviel bezahlt habe, und das für 2 Wochen, das ist doch wohl eine Riesenfrechheit von Sega! Ich bin ja mal gespannt, wie Sega sein Ortstarifsystem den jetzt sicherlich sehr verärgerten Kunden erklären will. Ich finde es vor allem schlimm, daß Sega nie den konkreten Betrag von 7 Pf. genannt hat, das konnte ja keiner wissen. Deshalb grenzt die Angelegenheit für mich an Betrug,denn die PC-Surfkosten von VIAG liegen auch unter 7 Pf.
Mutlu Yilmaz,Bamberg

Sega verspricht da zwar Besserung, aber bei der Masse von unzufriedenen Kunden hat man sich eine Menge (vermeidbaren) Ärger aufgehalst. Dieser Brief ist nur stellvertretend für eine ganze Masse, die uns erreicht hat, zum Teil

KontaktAdresse

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

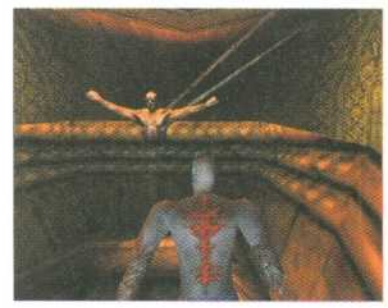
Also, ran an die Tastatur und losschreiben. Wir haben immer ein offenes (und frisch gewaschenes) Ohr für Euch.

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

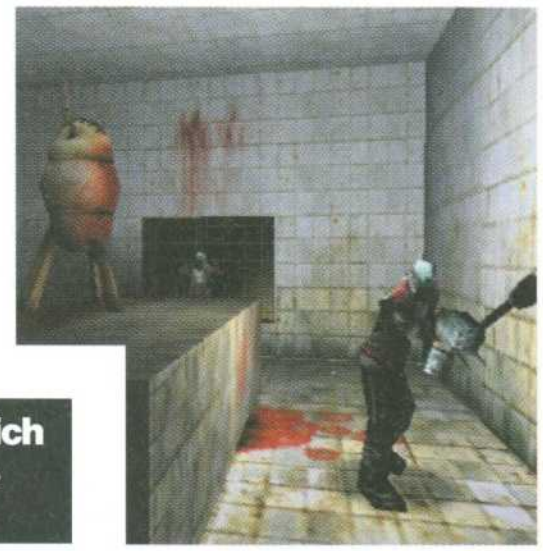
ShadowMan

Nun ja, wer kennt nicht die magischen Voodoo-Kräfte, die uns manchmal auf irgendwelchen Jahrmärkten vorgepredigt werden? Doch wenn man *Shadow Man* gespielt hat, beginnt man zu zweifeln, ob da nicht doch irgendwas dran ist. Gut ausgerüstet mit Waffe, Sonnenbrille und Teddybär, hüpft, kriecht und sprintet man durch viele, vor allem aber riesige Level, in denen es darum geht, die Welt von bösen Kreaturen zu befreien.
Die pompöse Grafik wird schnell durch die mangelhafte Steuerung des Dreamcast überdeckt. Doch an diese gewöhnt man sich nach einigen *Shadow Man*-Runden – und dann läuft der Shadow Man wie an der Leine. Die Grafik ist ziemlich gut gelungen, vor allem da die Schatteneffekte gut plaziert sind und auch sehr realistisch wirken. Der Himmel ist so genial verdunkelt, daß ich manchmal einfach stehebleibe und in den Himmel starre. Flammen sowie Lichtquellen sind perfekt aufeinander abgestimmt. Was mir ein bißchen zu schaffen macht, ist die KI (künstliche Intelligenz) der Gegner, da diese am Anfang jedenfalls extrem dumm sind und sich erst nach einigen Leveln zu starken, denkenden Wesen „entwickeln".

Unser LeserTester Sasha Poppitz findet, wir waren zu kritisch und würde nach unserem alten System fünf Sterne geben. Dafür kriegt er ein FreiSpiel. Wer auch eines von uns will,der muß uns schreiben...





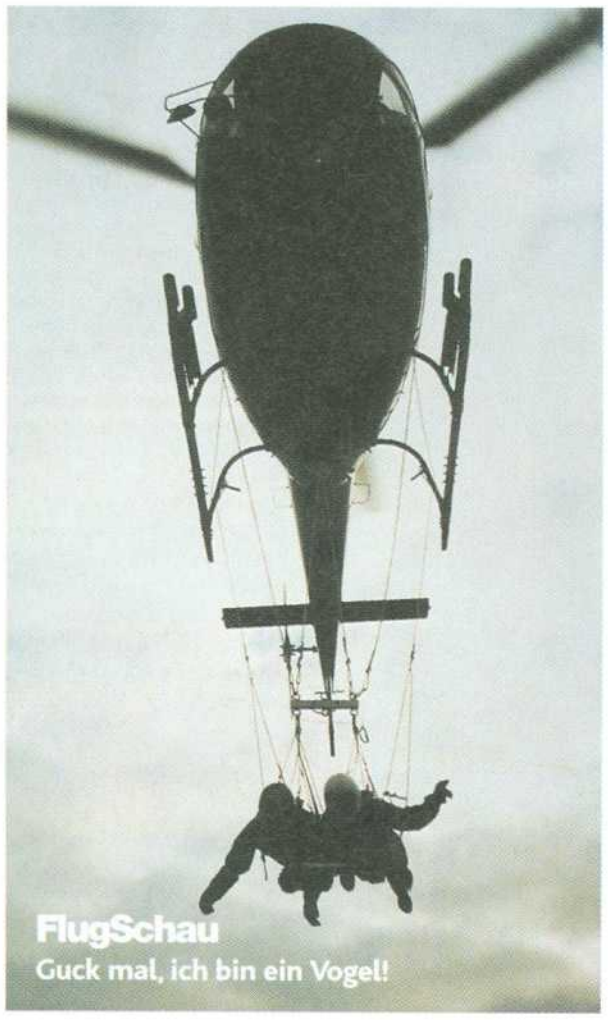


SchattenReich
Soviel Spielspaß für's Geld...



MerkWürdig

Die seltsame Welt von Sega, Dreamcast und anderem...



FlugSchau
Guck mal, ich bin ein Vogel!

Sega geht in die Luft. Und zwar per Helicopter Bungy, beim dem der Bungy-Sprung aus 400 m Höhe erfolgt. Noch mehr Kick gibt es beim Heli-BodyFlying: Dort fliegen bis zwei Personen circa drei Meter unter dem Hubschrauber und können so alle Flugbewegungen miterleben. Die Hubschrauber tragen das Dreamcast-Logo, werden aber von Sports Unlimited geflogen. Was das aber alles mit Dreamcast zu tun hat? Fragen wir mal den Geschäftsführer Thomas Zeitner: „Dreamcast bietet Gamern den ultimativen Kick – so wie Helicopter Bungy und das Heli-BodyFlying". A-ha. Nun gut. Sollten wir also vielleicht einfach mal unkommentiert stehen lassen. Tun wir aber nicht. Wobei wir sagen müssen, daß wir nicht ganz zufrieden sind mit der Marketing-Kampagne. Als Fans möchten wir natürlich unser Dreamcast jeden Tag, zu jeder vollen Stunde, auf jedem Kanal. Ist aber bisher nicht wirklich geschehen. Vielleicht dann doch lieber das Geld in Fernsehwerbung stecken und nicht in Helikopter-Flüge. Denn das hat in den USA doch auch geklappt. Soviele Leute wie möglich ansprechen, damit kein Haus, kein Wohnzimmer ohne Dreamcast ist. Mmmm, hören wir uns vielleicht ein wenig fanatisch an? Sollten wir uns vielleicht doch in Therapie begeben? Ja, vielleicht, aber wir würden ganz gerne wissen, wie Ihr darüber denkt! Was wäre die beste Werbekampagne für Dreamcast?! Eure Meinung zählt! Und Eure Meinung wollen wir auch hören!



AbSeilen
Wenn's schön macht



Werbekampagne
Wer wird denn gleich in die Luft gehen?

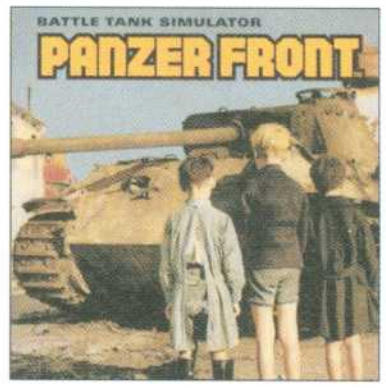
sogar mit der Androhung einer Betrugsklage (und zwar gegen uns, obwohl wir doch gar nix dazu können). Warten wir's ab...

Sophitia kann ihren Schild irgendwie werfen, was ich aus Zufall geschafft habe. Wißt Ihr vielleicht, wie dieser Trick geht, denn in der Move-List ist er nicht dabei???!???
-John Zöllner, via eMail
Seit diese eMail bei uns eingetroffen ist, sieht man Le Cheffe nur noch murmelnd vor der Konsole sitzen, auf der verzweifelten Suche nach diesem Move...

Wie findet Ihr Shenmue? Killer-Titel oder nicht?
-Markus Winderhaid, via eMail
Zu Shenmue sagen wir noch nichts, und wir haben uns entschlossen, es nicht als Preview aufzunehmen. Denn wie gibt man einen ersten Eindruck eines Spieles ab, das man nicht spielen kann? Die Grafik ist klasse, ja, die Musik auch, aber NACHspielen ist nicht dasselbe wie DURCHspielen, egal, was andere sagen!

Das Japan-Tagebuch in der Ausgabe 2 war super, aber ein Lifestyle-Special pro Ausgabe reicht, bitte baut den Preview- und News-Teil aus.
-Michael Hackner, via eMail
Das hier nur stellvertretend für die viele konstruktive Kritik, die gekommen ist. Da wir etwas völlig anderes mit diesem Magazin machen wollten, brauchte es ein paar Ausgaben, um die richtige Mischung zu finden.

So wie Ihr schreibt, hat man das Gefühl, daß Dreamcast eine volle Erwachsenenkonsole ist. Ich bin einer Eurer eher jüngeren Leser (12). Toll finde ich Sonic, Trick Style und Shadow Man. Nur mit Virtua Fighter 3tb kann ich nichts anfangen
-Hauke Hillen, vie eMail
Unser Chefredakteur auch nicht, also mach Dir nichts draus. Aber Du hast recht, zumindest zum Teil. Wir hoffen, daß Titel wie Rayman 2 und FurFighters da Abhilfe schaffen...



Den Preis für das seltsamste und vor allem unverschämteste Cover in diesem Monat geht eindeutig nach Japan. Und zwar nicht für eines dieser Dinger, die wir von Japanern gewohnt sind, als da wären: Schulmädchenfetisch, getragene Unterhosen oder riesige Roboter. Nein, damit hätten wir leben können. Denn ein bißchen pervers ist ja jeder. Aber was sich ASCII mit dem Cover von *Panzer Front* geleistet hat, das geht weit über die Grenzen des guten oder auch sonstwie gearteten Geschmacks. Gerade angesichts solcher Bilder aus dem Kosovo, aus Tschetschenien oder den anderen Krisenherden dieser Welt verwundert es doch, mit welchem Zynismus irgendein japanischer Marketing-Manager sich da hingesetzt hat, um ein Bild in Auftrag zu geben, das drei ausgemergelte Kinder zeigt, die vor einem Panzer stehen, mit dem Rücken zu uns. Vielleicht hat da jemand vergessen, trotz Atombombenabwurf über Hiroshima oder Nagasaki, wie grausam Krieg ist? Und daß man damit nicht noch Kasse machen sollte. Das hat uns so den Magen verdreht, daß wir nicht einmal Pfui Bah! sagen wollen.

KunstStück

FischFutter



Bitte hier herein sprechen, und zwar so laut und so artikuliert wie möglich. Denn mit diesem kleinen Zusatz machen wir aus Eurem Controller einen echten Dressurstab. Das Set gibt's für das Spiel *Seaman*, das in Japan für wahre Begeisterungsstürme gesorgt hat. Es handelt sich dabei um einen stimm-aktivierten Simulator für eine Fisch-Mensch-Kreuzung, die anscheinend als Haustier ihr aufregendes Dasein in unserem Fernseher fristet. Oder in unserem Dreamcast. Und der kann man über das Mikro beibringen, was sie tun soll. Je nachdem, wie gut man ist, wächst und gedeiht der kleine Fischmensch und erfreut einen genauso wie ein echtes Haustier. Man kann also stundenlang vor dem Fernseher verbringen und dennoch das Gefühl haben, man hätte eine gute Tat getan. Vielleicht die aufwendigste Simulation, aber bei weitem nicht so süß wie Pokémon. Müssen wir das jetzt verstehen? Nein, müssen wir wahrscheinlich nicht. Aber schön aussehen tut's auf alle Fälle.





FischGesicht!
Hehe... keine Beleidigung



WasserWelt
Im Aquarium wird's echt...



HandArbeit
Seaman kann auch gestreichelt werden



FischSchwarm
Hier die Familenbande...

BestZeit

Zeigt uns, wie gut Ihr seid!



Nun gut, wie angedroht, ist hier unser Aufruf an alle da draußen, die ein Dreamcast ihr eigen nennen und in den letzten Wochen und Monaten so gut geworden sind, daß sie bei Soul Calibur im Arcade-Modus alle Gegner mit perfect besiegen, oder bei Speed Devils auch die letzte Abkürzung herausgefunden haben. Wir wollen Euch. Eure Geheimnisse und Eure Rekorde, aber wir wollen auch Beweise! Also, hinsetzen, das VM durchforstet und uns Spielstände schicken, damit wir uns ein Bild davon machen können,wie verdammt gut Ihr seid. Für die besten denken wir uns auch noch einen guten Preis aus. Versprochen! Hmm, grübel, denk, überleg...





RekordHalter
Die suchen wir, und zwar in allen Spielen!

DreamcastZone

www.dzone.de

Millionen von Gamern weltweit in die Sucht getrieben!



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

n3 netbrain entertainment network

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Jetzt Da

SpielKinder



Thomas Gerhardt
durfte diesen Monat gegen Untote angehen, sowohl bei *Zombie Revenge* als auch gegen die Redaktion...



Markus Hermannsdorfer
schlägt den Ball, bis er grün und blau ist... oder auf dem Grün landet. Golfer... tsssss tssss



Ulf Schneider
spielt mit dem Ball und mit Robotern und fragt, wann das erste Robot-Fußballspiel kommt



Martina Vrenegor
nahm mit Modeschöpfern einmal die Spielefiguren unter die Lupe...



Alex Folkers
hatte eigentlich Urlaub, überlebte die Rückkehr in die Redaktion, aber nur so eben...

Fliegende Lust?! Hier kann man das sehen, was beim Spiel nur kurz da ist...

28
Manchmal, da kommen sie wieder (und wieder und wieder)... hier bei *Zombie Revenge*

44
Der Weltraum... unendliche Weiten, vor allem in diesem Spiel, das gigantisch groß ist. Und voller Feinde

8 Spiele im Test Und was sagen wir dazu?

18 NBA 2K
Der Ball! Das Spiel

22 Jimmy White's Cueball
Alles eine Frage der Geometrie

28 Zombie Revenge
Du, Ich glaub', die wollen uns töten...

36 Virtua Striker 2
Fußball für jedermann

40 Tee Off
Abbbbbbbbbbbschlag!

44 Armada
Friedensverhandlungen?! Mit Klingonen?!

48 Fighting Force 2
Achtung, keine gewaltfreie Zone!

50 Crazy Taxi
Wahnsinn!

Schlußstrich

Damit wir genauer beurteilen können und Euch damit eine bessere Bewertung liefern, werden wir ab dieser Ausgabe Punkte vergeben, und zwar von 1 - 10. Wobei 10 das absolute Über-Hyper-Muß-jeder -sofort-kaufen-sonst wird-er-seines-Lebens-nicht-mehr glücklich Spiel ist. Außerdem haben wir Extra-Wertungen für Grafik und Sound eingeführt, ebenfalls gewertet von 1 - 10.

NBA 2K

MannschaftsSport: Hier kann man sich sogar auf seine Mitspieler verlassen. Und das muß sein



Ihr seid 1,73 m groß, habt Plattfüße und verfügt über die Sprungkraft eines Kurzhaardackels – kein Problem: Mit diesem Basketballspiel wird jeder Sesselsportler zum neuen Michael Jordan!

Die Testphase begann zunächst mit einem Schock: Nicht weniger als 185 Blöcke verschlingt der Speicherstand von *NBA 2K*. Selbst nach dem Entfernen von nicht ganz so wichtigen Files gelang es nicht, genügend Speicherkapazitäten freizuräumen. Unser Tip daher: Der potentielle Käufer dieses sportlichen Werkes kann sich im Grunde gleich ein neues Visual Memory zulegen, wenn er auf alte Speicherstände nicht verzichten möchte. Diese Investition sollte sich jedoch lohnen, denn – soviel sei bereits an dieser Stelle verraten – *NBA 2K* ist ein Basketballspiel, das neue Maßstäbe in puncto Spielkultur und Realismus setzt.

Dr. Mabuses Basketball-Labor

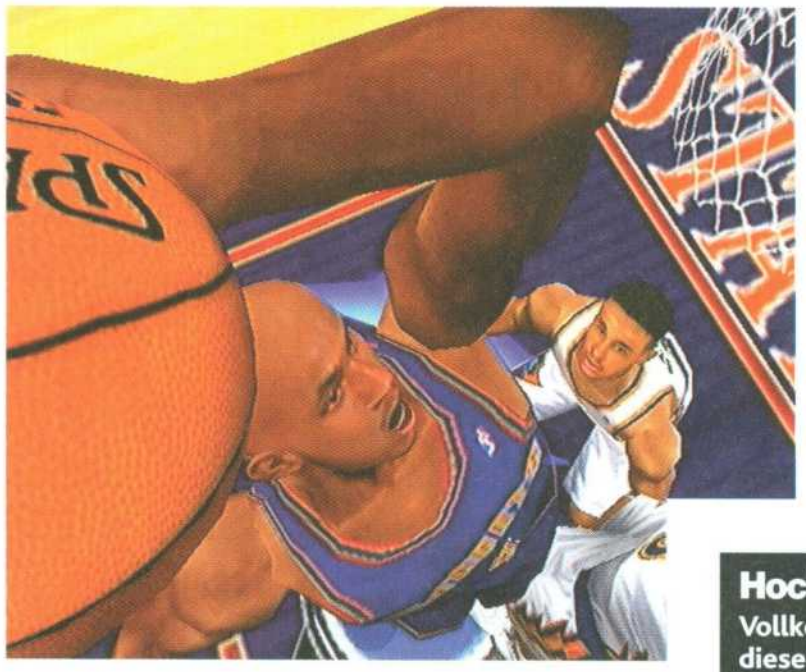
Der Einstieg in die wunderbare Welt der NBA beginnt noch relativ unspektakulär. Flott zusammengeschnittene Spielszenen bilden den Auftakt – das kennt man ja bereits zu Genüge. Das Hauptmenü stellt den Basketballer vor die Wahl zwischen den gängigen Spielvariationen (Freundschaftsspiel, Saison, Play Off, Training) – gähn... Auch der Möglichkeit, eigene Basketball-Nobodys zu kreieren, gebührt alles andere als ein Innovations-Oscar. Der erste Ausflug in diese Editor-Option endete allerdings deutlich später als geplant, denn das Dr.-Frankenstein-Spiel-

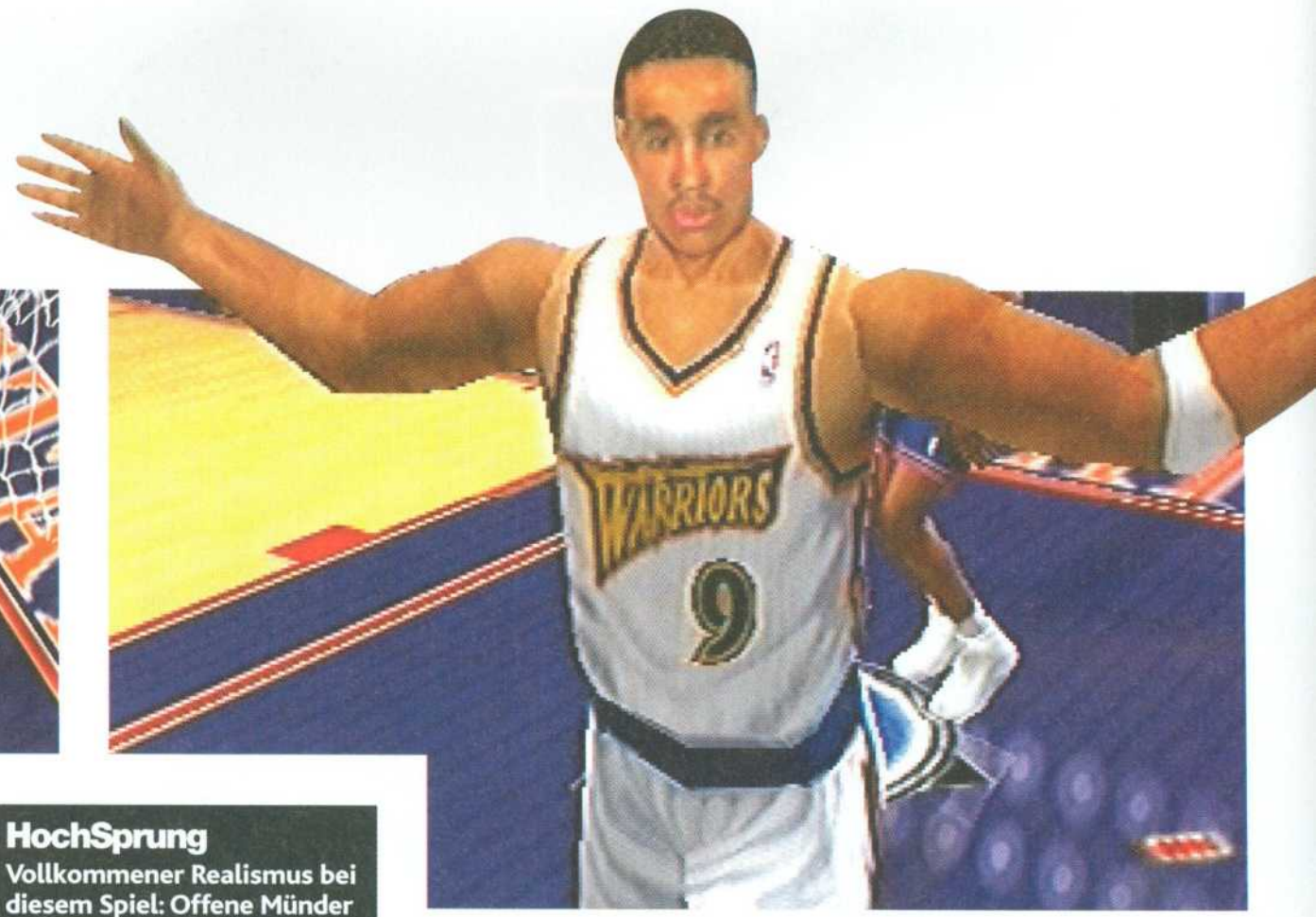


Testpilot
Ulf Schneider

- **Titel:** NBA 2K
- **Hersteller:** Sega/Visual Concepts
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box
- **VM-Platz:** 185 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

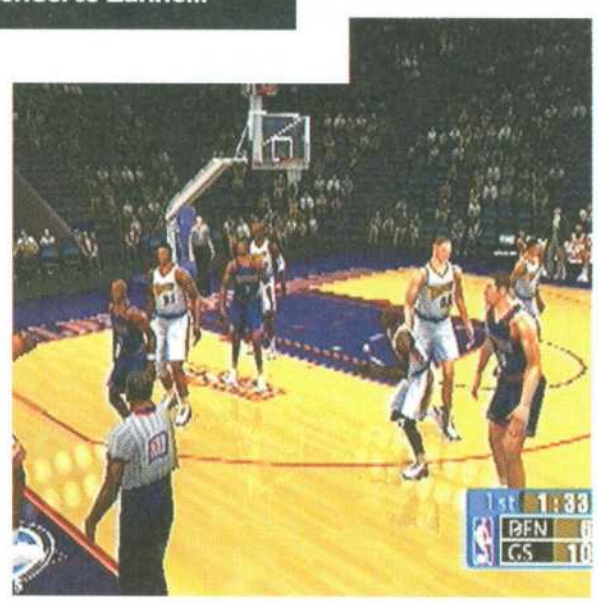
- **Pro:** Die grafische Liebe zum Detail ist rekordverdächtig und auch im Soundbereich mischen sich Anfeuerungsrufe und passende Musikeinspielungen zu einer authentischen Soundkulisse. Die Spielbarkeit ist zudem exzellent und die Ausstattung vorbildlich
- **Contra:** Die CPU-Teams sind selbst auf niedrigstem Niveau eine harte Nuß und die vielfältige Steuerung erfordert eine lange Eingewöhnungszeit

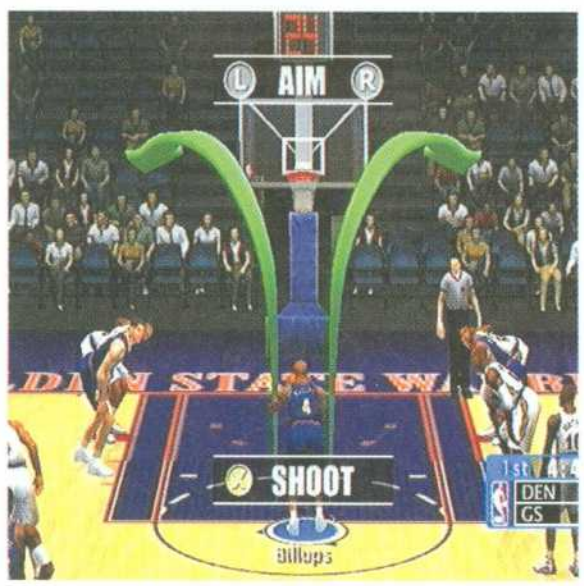




HochSprung
Vollkommener Realismus bei diesem Spiel: Offene Münder und gerenderte Zähne...







SportSpott

Die drei größten Sportpannen

1.

Dumm!
Der erste Platz geht an...

Die Mitglieder der tunesischen Fünfkampf-Mannschaft der Olympischen Spiele in Rom 1960 sind die wohl unbestrittenen sportlichen Pannenkönige. Beim Reiten fielen alle Tunesier vom Pferd: null Punkte. Beim Schwimmen gelang einem Teilnehmer das Kunststück, fast zu ertrinken: null Punkte. Beim Schießen wurde die Mannschaft disqualifiziert. Grund: Die desolaten Leistungen gefährdeten das Leben der Schiedsrichter: null Punkte. Beim abschließenden Fechten gab es ebenfalls keine Punkte, da herauskam, daß immer nur derselbe Tunesier das Florett in die Hand nahm. Die anderen Teilnehmer kannten diese Sportart überhaupt nicht.

2.

Ein ziemlich untalentierter Hammerwerfer trifft bei einem Sportfest in England sein eigenes, am Rand des Platzes geparktes Auto. Von dort setzt das Geschoß seine Reise fort und schlägt den Präsidenten des Sportvereins k.o., der gerade in der Sportstätte mit seiner Frau telefoniert. Weitere Trefferleistungen des Hobby-Hammerwerfers: eine Tankstelle, ein Polizeiwagen sowie eine Männertoilette.

3.

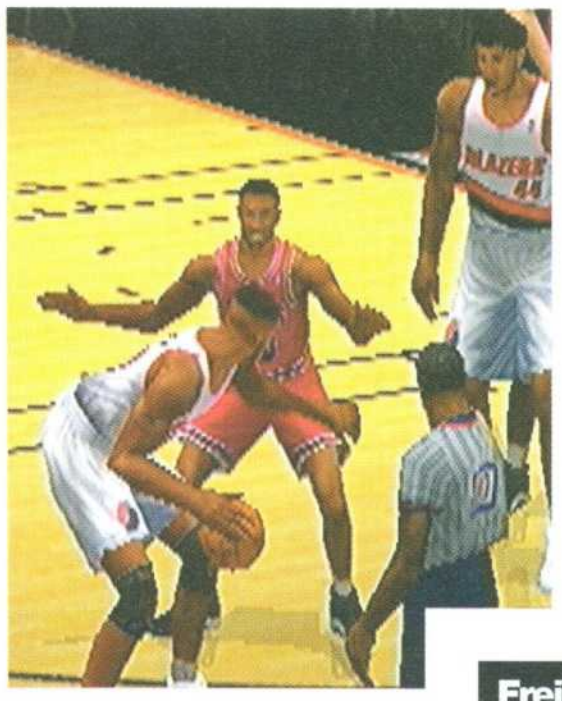
Beim American Football standen sich die Mannschaften Minnesota Vikings und San Francisco 49ers gegenüber. Der Minnesota-Spieler Jim Marshall erhält überraschend den Ball, sprintet über den gesamten Platz und erzielt einen phänomenalen Touchdown – leider in der falschen Endzone. Vor lauter Aufregung über den unerwarteten Fang hat der bemitleidenswerte Akteur die Laufrichtung verwechselt.

chen macht überraschend viel Spaß. Durch einen Morphingeffekt kann man sämtliche Gliedmaßen sowie einzelne Gesichtspartien nach Belieben verziehen. Ganz egal ob Moppel-Basketballer mit fetten Fast-Food-Hüften oder das Modell Magerquark, der Operateur darf hier seiner Kreativität freien und ungehemmten Lauf lassen.

Auch der restliche Editor-Bereich bietet eine üppige Ausstattung. Selbst eigene Spielstrategien lassen sich editieren. Wer allerdings nicht über genügend Fachkenntnisse verfügt, sollte besser die Finger davon lassen, sonst könnte der Schuß nach hinten losgehen, indem Spielzüge wie „Laßt ihn laufen" oder „Locker, flockig in 30 Sekunden die Führung verspielt" entstehen.

Ich glaub, ich bin im Stadion

Es sind bekanntlich oftmals die kleinen Details, die ein exzellentes Spiel ausmachen. Mit welcher Liebe zum Detail Visual Concepts hier zu Werke ging, wird bereits vor dem eigentlichen Spielbeginn deutlich, wenn die „langen Kerls" den Court betreten. Dem amerikanischen Ritual entsprechend werden zunächst die Spieler der Gastmannschaft nüchtern vorgestellt, ehe die Platzhirsche unter einem Lichtfeuerwerk einlaufen und einzeln gefeiert werden. Das Faszinierende dabei: Statt den üblichen Zement-Gesichtern mit nicht vorhandenen Gesichtsausdrücken sind sämtliche Polygon-Visagen animiert. Ein weiteres dickes Plus auf der grafischen Haben-Seite: Die Mimik paßt sich der entsprechenden Situation an. Während die Gesichter der Gastmannschaft ernst und hochkonzentriert in die Gegend gucken, lächeln die Athleten des Heimteams zuversichtlich, sobald ihr Name vom Stadionsprecher aufgerufen wird. Dieses Mimikspiel kommt auch während des Spiels zum Tragen. Setzt ein Sportler nämlich beispielsweise zum Dunk





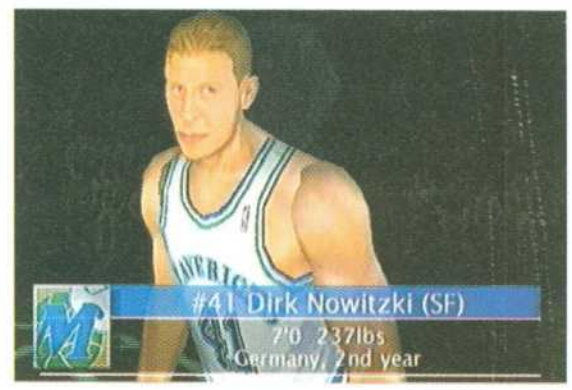




FreiWurf
Beide Pfeile übereinander bringen, dann geht's erst durch den Maschendrahtzaun, äh, Korb







Speicherfresser: Da braucht man gleich weiteres VM in der Schublade!

an, zeugen die gefletschten Zähne und die weit geöffneten Augen von der Dynamik und Anspannung dieser Aktion. *NBA 2K* ist nicht nur ein realistisches Grafikdemo, sondern vor allem einen anspruchsvolle Simulation der körperlosen (räusper) Sportart. Der erste Blick in das Handbuch läßt bereits erkennen, wieviel Spieltiefe die GD-ROM bietet. Sowohl in der Defensive als auch in der Offensive finden sämtliche Tasten Verwendung. Während man die Grundtechniken noch relativ schnell verinnerlicht hat, dauert es schon einige Zeit, bis man die technischen Finessen gezielt einsetzen kann. Beispielsweise schirmt der Spieler mit der L-Taste den Ball ab, was in der Offensive sinnvoll ist, wenn es darum geht, Ruhe ins Spiel zu bringen. In der Defensive erweist sich hingegen die Y-Taste als Retter in der Not. Nach dem Knopfdruck steuert man automatisch den Mitspieler, der am nächsten zum eigenen Korb steht – sehr nützlich, wenn es hektisch wird. Es gibt auch einige kuriose Aktionen. Beispielsweise kann man die CPU-Mitspieler zu einem Foul animieren, um die Zeit anzuhalten.

Realismus und Detailfreude

Schon allein aus Ehrfurcht vor der Aktionsvielfalt ist es angebracht, den niedrigsten Schwierigkeitsgrad Rookie zu wählen. Leider wird diese Einstellung ihrem Namen nicht sonderlich gerecht. Die CPU-Teams kombinieren stark, tricksen und versenken einen Dunk nach dem anderen . Mit zunehmender Spielpraxis wendet sich das Blatt dann auch tatsächlich. Schritt für Schritt erschließt sich einem die Bedeutung der einzelnen Aktionen und man entwickelt zudem ein Gespür dafür, in welcher Situation sie am effizientesten eingesetzt werden. Hinzukommt, daß man sich auf die computergesteuerten Mitspieler verlassen kann (bei Sportspielen ist das alles andere als selbstverständlich). Statt wie hörige Lemminge über den Platz zu huschen, deuten winkende Akteure an „Spiel mich jetzt an!". In der Defensive langen die Jungs zudem kräftig zu, wenn sich ein Angreifer dem Korb nähert. Noch ein paar Beispiele gefällig, wie realistisch es bei *NBA 2K* zugeht? Nicht nur die Schiedsrichter laufen wachen Blickes am Spielfeldrand entlang, auch der stets akkurat gekleidete Coach zieht majestätisch seine Bahnen. Wer genau hinhört, vernimmt sogar gelegentliche Anfeuerungsrufe des Trainers, wenn es für sein Team einmal nicht so gut läuft (auch das kommt häufiger vor).

Anhand dieser Beschreibung (die Liste ließe sich noch beliebig fortführen) wird deutlich, daß die Programmierer mit diesem Basketballspiel der Extraklasse die Meßlatte ein gutes Stückchen nach oben gelegt haben.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Was die Amerikaner mit diesem Titel abliefern, ist Basketball vom Feinsten. Egal ob Grafik, Spielbarkeit oder Präsentation,* NBA 2K *degradiert die Konkurrenz zu bloßen Amateur-Begegnungen in amerikanischen Hinterhöfen.



9

Grafik 8

Sound 7

SpielZeit



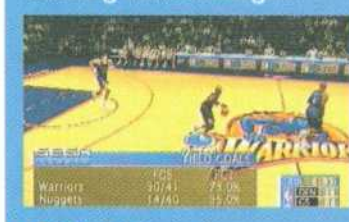
15min.
Wer braucht schon Spielstrategien, denke ich mir...



30min.
Moment mal! Freiwürfe waren in anderen Spielen leichter!



45min.
Ja, ich werde nie mehr meine Deckung vernachlässigen!



60min.
Hmm, eine Trefferquote von 35%. Immerhin...



SpielHölle
Eine komplette Spielhalle auf nur einer GD-ROM. Paul Newman wäre begeistert

Jimmy White's Cueball 2

Der Name *Billard Nights* ist bekannter und einprägsamer, trotzdem müssen sich Dreamcast-Spieler mit dem Monstertitel *Jimmy White's Cueball 2* abfinden…



Testpilot
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Jimmy White's Cueball 2
- **Hersteller:** Virgin Interactive
- **Genre:** Billard-Simulation
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** viele Zusatzspiele
- **VM-Platz:** 98 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Realistisches Verhalten der Kugeln, viele nette Gags am Rande und verschiedene Zusatzspiele
- **Contra:** Interlace-Flackern, keine 60-Hz-Unterstützung. Hier freut sich nur der Augenarzt

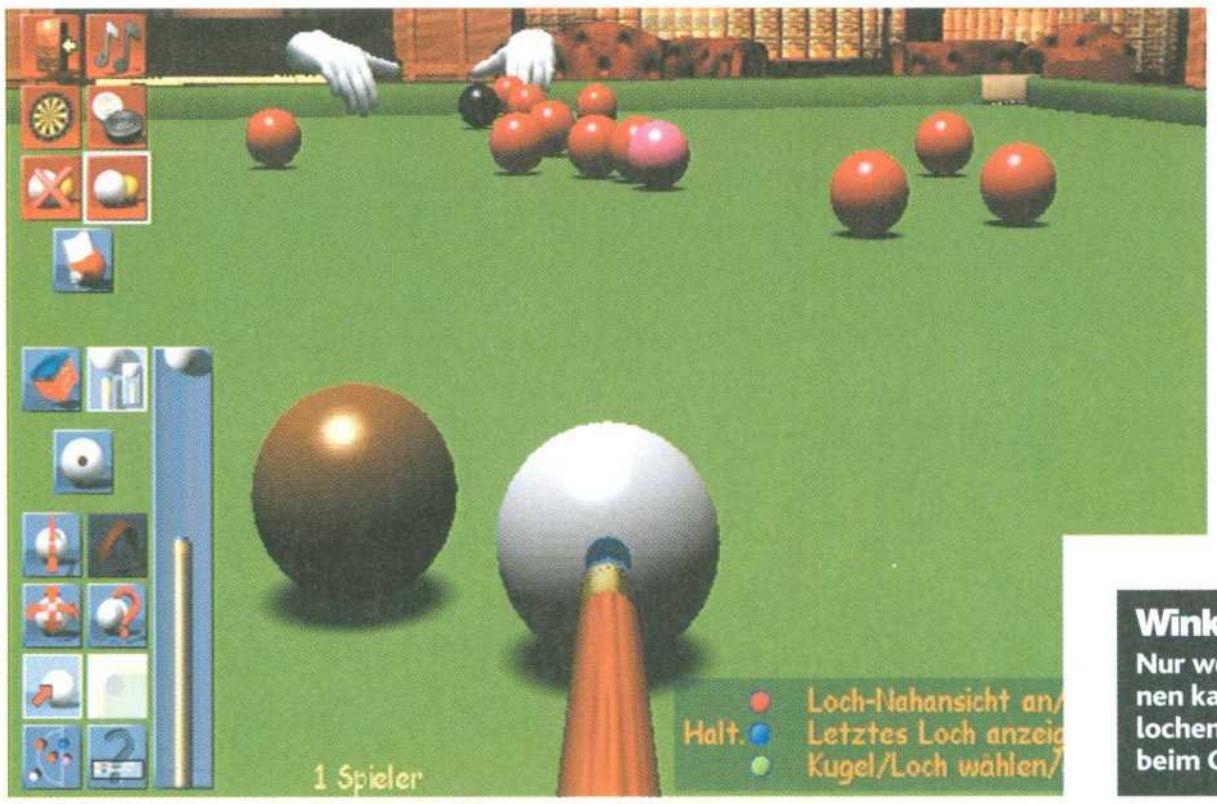
Her gehört zu den ganz Großen im Sport um Kugeln und rechte Winkel: Jimmy White. Deshalb ergatterten die Hersteller eine Lizenz und fotografierten den Billard-König für das GD-ROM-Cover ab. Der Rest des Spiels dürfte PC-Spielern bekannt sein. Nach dem Start von *Jimmy White's Cueball 2* befindet sich der Spieler in der Eingangshalle eines Casinos. Dort kann zwischen einem Pool- und Snooker-Raum gewählt werden. Neben den entsprechenden Billard-Tischen gibt es in den Räumlichkeiten noch nette Zusatzspiele, wie Dart, Dame oder den originalen *Dropzone*-Automaten aus den 70er-Jahren.

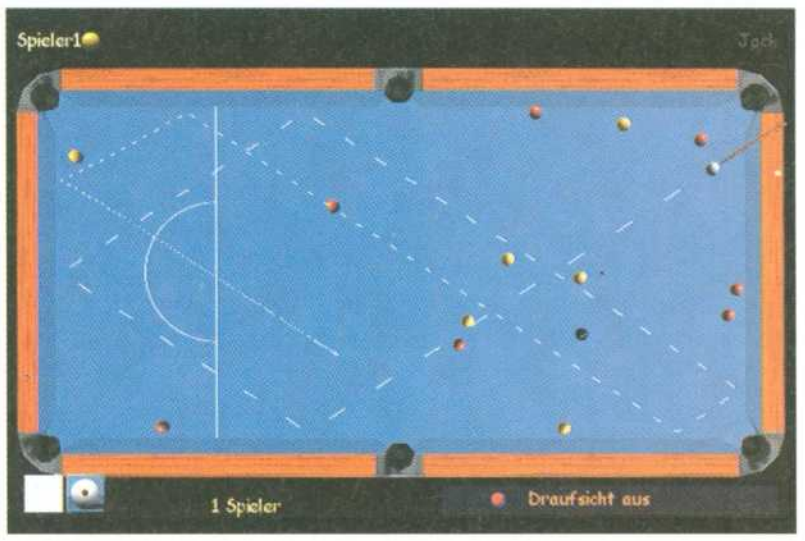
Biene Maja unterwegs

Um sich in den Räumlichkeiten zurechtzufinden gibt es einen Besichtigungsmodus. Entweder man läuft den Raum zu Fuß ab, oder man läßt eine Biene herumfliegen. Die Kamera zeigt in diesem Fall alles, was Maja vor die Facettenaugen kommt. Empfehlenswerter ist allerdings die erste Möglichkeit, da sich das Insekt nicht steuern läßt. Im Pool-Raum stoßen wir erst mal auf einen Wurlitzer mit drei verschiedenen Musikstücken, einen Kaugummi-Automaten, das *Dropzone*-Spiel und einen einarmigen Banditen. In der Mitte steht, nicht zu vergessen, der Pool-Billard-Tisch. Mit verschiedenen Icons wird zwischen den möglichen Spielen und dem Besichtigungsmodus gewählt. Der Snooker-Raum bietet neben der entsprechenden Billard-Variante ein Uralt-Radio mit entsprechend neuen Musikstücken, beispielsweise die Titelmelodie des Films *Der Clou*. Daneben gibt es noch eine Dartscheibe und einen Dame-Tisch.

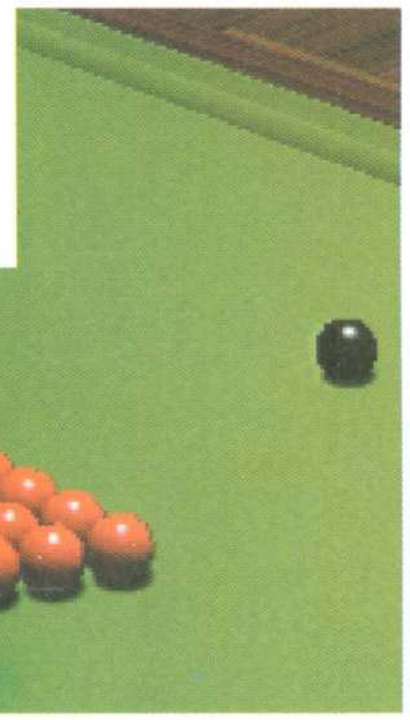
Nicht fernsehtauglich

Auf einem VGA-Monitor wirkt die Grafik recht ansprechend, besonders beim Spielen der PC-Version. Leider gelang der Sprung auf die normale Flimmerkiste nicht gerade optimal. Besonders bei den feinen Schriften bekamen wir es oft mit heftigem Interlace-Flackern zu tun. Beim Spielen können Hilfslinien aktiviert werden, die den Weg der Kugel zeigen. Diese sind, auch wegen Interlace-Problemen, oft eine Garantie für den nächsten Augenarztbesuch. Schade, denn ansonsten macht das Spielen echt Spaß. Die Kugeln bewegen sich realistisch und gehorchen Newtons Gesetzen

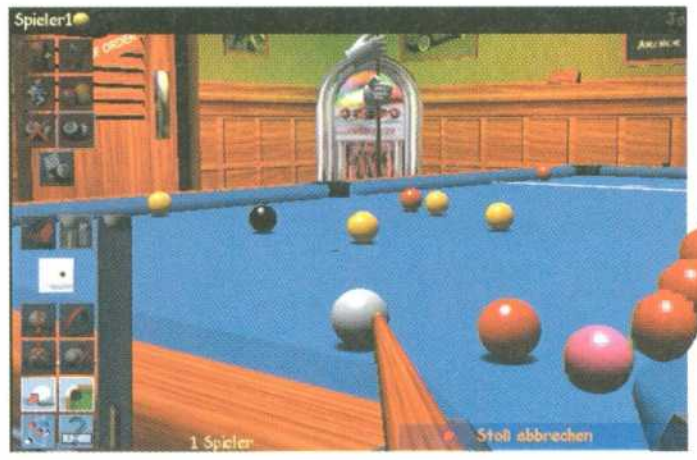




WinkelTechnik
Nur wer den Winkel richtig berechnen kann, der darf am Ende einlochen. Irgendwie ganz anders als beim Golfspielen...







Nette Zusatzgags erhöhen den Spielspaß und sorgen für Kurzweil und Action

der Kinetik, der Spieler kann sich in Echtzeit um den Tisch bewegen, um den nächsten Stoß zu planen. Für den besseren Überblick gibt es auch eine Draufsicht. Es darf entweder gegen einen Mitspieler oder einen von zehn Computergegnern angetreten werden. Nette Zusatzgags wie Handschuhe, welche gelegentlich die Kugeln polieren, erhöhen den Spielspaß. Der Sound ist nicht gerade berauschend, aber bei einem normalerweise eher leisen Spiel wie Billard kann man das verschmerzen.

Steuern will gelernt sein

Jimmy White's Cueball 2 besitzt eine etwas seltsame Steuerung. Richtiger Spielspaß kommt leider erst auf, wenn diese Hürde gemeistert wurde. Jeder Knopf des Joypads ist belegt, zahlreiche Untermenüs sorgen für die Qual der Wahl. Ein gutes Stündchen Einarbeitungszeit und Studieren der Anleitung war nötig, bevor wir die erste Kugel einlochen konnten. Beim Spielen zu zweit werden die vielen Einstellmöglichkeiten oft zur Nervenzerreißprobe. Es scheint eine Ewigkeit zu dauern, bis der Partner zum Queue greift. Anders die Computergegner: Zumindest die ersten berechnen ihre Züge relativ schnell. Erst die wirklich schwierigen planen ihr Spiel umfangreicher. Die Zusatzspiele sind eine nette und unterhaltsame Beigabe, wenn mir auch der Sinn des *Dropzone*-Automaten nicht klar ist. Wofür habe ich eine Konsole mit Spitzengrafik und Stereo-Sound? Doch nicht für Blockgrafik-Spiele aus den 70ern! Am meisten Spaß bei den Zusatzspielen macht eindeutig Darts. Die Zielscheibe kann aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden, das Zielen mit den Pfeilen ist, dank der guten Steuerung, eine Freude. Natürlich spickert es sich im Kreis guter Freunde erheblich unterhaltsamer. Beim Dame-Spiel konnten die Programmierer nicht viel falsch machen. Wer das Brettspiel mag, liegt auch hier nicht falsch. Nur beim einarmigen Banditen will kein richtiges Las-Vegas-Feeling aufkommen. Er ist schlicht und ergreifend zu leise.

Insgesamt liegt mit *Jimmy White's Cueball 2* ein technisch solides Programm vor, das mit Sicherheit seine Freunde finden wird. Die eigenwillige Steuerung sorgt zwar anfangs für Frust, wenn man den Bogen aber erst einmal raus hat, zeigt das Spiel seine Stärken und nächtelange Duelle sind quasi garantiert. Wer Paul Newman als Billard-Profi in *Die Farbe des Geldes* bewundert hat, muß bei diesem Titel unbedingt zugreifen. Das sind aber bestimmt nicht sooooo viele. Was wir wirklich Positives sagen können, ist, daß es auf Dreamcast jetzt etwas obskurere Spiele gibt. Heißt, die Konsole ist erfolgreich. Ansonsten gilt: Wer's mag, der mag's. Wer nicht, der nicht. Und das heißt...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

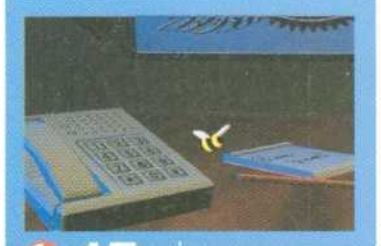
SchlußStrich

Für sein sauer verdientes Geld erhält man hier eine komplette Spielhalle samt nötigem Flair. Fehlender 60-Hz-Modus und Interlace-Flackern trüben allerdings das Spielvergnügen auf dem Fernseher. Richtig glücklich wird man nur mit VGA-Adapter oder der PC-Version.



Grafik	6
Sound	5

SpielZeit



15min.
In einem unbekannten Land...



30min.
Vor gar nicht allzulanger Zeit...



45min.
War eine Biene wohlbekannt...



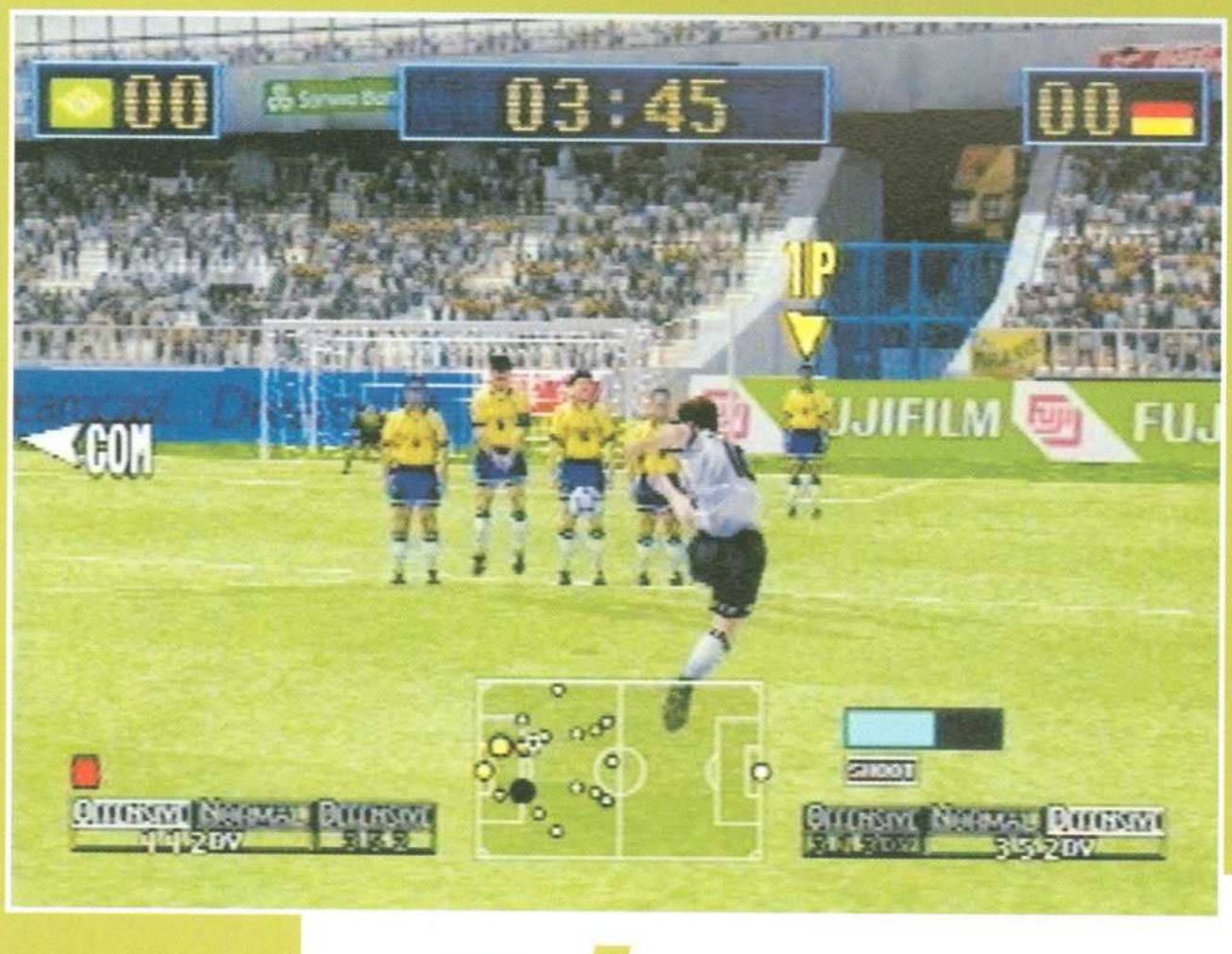
60min.
Hat denn niemand eine Fliegenklatsche dabei?

„Leider nur

für Profis."

(VIDEO GAMES 2/2000)

REMPEN & PARTNER



Warm laufen statt warm duschen:

Wenn du bei Virtua Striker 2 die weltbesten Nationalteams aufmischen willst, brauchst du jede Menge Ballgefühl. Und das musst du dir mit der Zeit erspielen. „Denn es gibt keinerlei Passunterstützung: Wenn irgendwo ins Blaue gebolzt wird, steht da mit Sicherheit kein Mitspieler, um die Kugel in Empfang zu nehmen", erkennen die Profis von VIDEO GAMES. Also: üben, üben, üben.*

Also sag nicht,



Abseits ist, wenn der Schiri pfeift:

Ach ja, die Regeln – auch die sind so echt, dass es wehtut. „Nach einem Foul winden sich die Spieler wie echte Profis und versuchen, Zeit zu schinden." Bringt nix, die lässt der Mann in Schwarz nachspielen. Außerdem sitzen ihm bei unfairen Attacken die Karten relativ locker inklusive Frei- und Strafstöße. Und bei Abseits gibts auch keine Diskussionen, sondern einen TV-Beweis in Zeitlupe.*

VIRTUA STRIKER 2 ver. 2000.1

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

*Zitate aus VIDEO GAMES 2/2000

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademark

SEGA

Zuerst hast du kein Glück und dann kommt auch noch Pech dazu:

Wenn dein Gegner drückend überlegen ist, spielst du zwar nicht gut – es sieht aber gut aus. „Ließe man die Anzeigen (...) weg, könnten nur Experten Virtua Striker 2 von einer TV-Übertragung unterscheiden." Ein kleiner Trost, weil „an schwachen Tagen kommt man im ganzen Match zu keinem Torschuss."* Nicht aufgeben, Jungs!!*



wir hatten dich nicht gewarnt.



Das Tor deines Lebens:

Vor Tausenden von Fans wirst du über dich hinauswachsen – und Tore schießen! Vom Hackentrick bis zum Fallrückzieher ist alles möglich. „Gelungene Spielzüge und Torschüsse werden im Instant-Replay (...) wiederholt." Und die schönsten Treffer kannst du im Visual Memory sogar speichern. Abpfiff! „Wahnsinn! Virtua Striker 2 stellt alles bisher Dagewesene im Konsolen-Fußball in den Schatten!"* Gut gemacht, Jungs!*

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

GA Enterprises, Ltd. © SEGA Enterprises, Ltd., 1994, 1999. Virtua Striker is a registered trademark or a trademark of SEGA Enterprises Ltd. ©1996 JFA

BöserBube
Um den allerdings zu sehen, muß man das Spiel komplett durchspielen!

Zombie Revenge



Tot oder untot, das ist hier die Frage. Nun, eigentlich nicht, denn bei *Zombie Revenge* sind alle untot. Der Spieler auch sehr schnell,weil... hier ist die nächste Arcade-Konvertierung...

Es ist mir schon klar, welcher Kritik ich mich vielleicht hier aussetzen werde, egal, was ich denn nun schreibe. Zum einen, und das muß man sagen, ich liebe Zombies (nein, nicht so...) Seitdem Vorgänger von *House of the Dead2* und *Resident Evil* gezeigt haben, wieviel Spaß das Fürchten machen kann, bin ich nach diesen speziellen Spielen süchtig. Dabei ist die Handlung an sich entweder nebensächlich oder doch zumindest leicht schwachsinnig. Haben wir ja schon bei *House of the Dead 2* geschrieben, und der kleine Bruder *Zombie Revenge* macht da keine Ausnahme. Warum auch? Dumme Dialoge gehören halt zu Horror in all seinen Formen. Und die Leute der AMS machen da keine Ausnahme, ganz im Gegenteil. Beispiel? Frage: „Warum verfolgen wir ihn?". Antwort: „Weil er die Zombies macht. Wenn wir ihn fangen wollen, müssen wir ihn verfolgen."

Nun kann man dem Spiel ja einiges vorwerfen (und wer wissen will, was, der sollte auf die Seite 130 umblättern), aber vor allem, daß es sich hier um eine Art *Resident Evil* light handelt. Also keine Rätsel, keine Video-Filme oder brillant computer-generierte Zwischensequenzen (die sind nämlich kaum vorhanden). Da beschränkt man sich dann auf das reine Ballern, Aufsammeln und Kämpfen. Ja, damit hat man *Zombie Revenge* im Grunde schon beschrieben. Oder auch jedes beliebige andere Automatenspiel,



Testpilot
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Zombie Revenge
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Ballerspiel
- **Spieler:** 2
- **Extras:** Vibration Pack, VGA
- **VM-Platz:** –
- **Erscheint:** April
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Eine perfekte Umsetzung des Automaten, ein sehr guter Zwei-Spieler-Modus... und es sind Zombies
- **Contra:** Zu kurz und verdammt schwer, weil... eine perfekte Umsetzung des Automaten

Jetzt



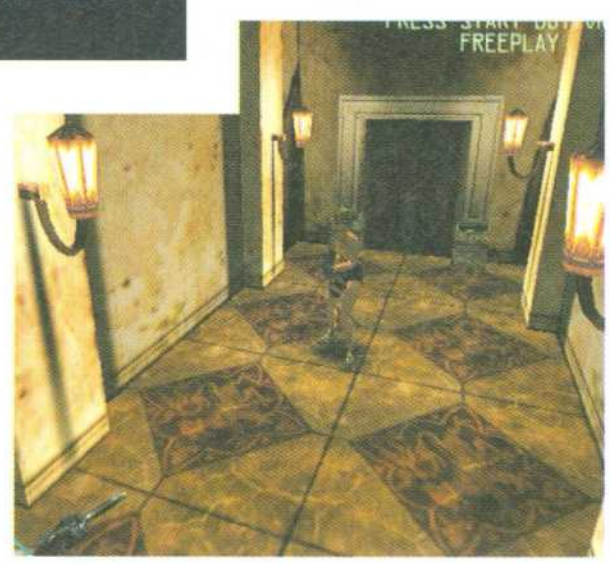


MannschaftsSport
Dieses Spiel macht am meisten Spaß, wenn's mit dem Kumpel gespielt wird! Denn das ist die einzige Überlebenschance...



EndKampf
Im Nirgendwo geht's dann echt zur Sache. Gegen den Bösen Engel...





SpielVarianten

1. Original Mode



Für den Zombiejäger, für den das Arcade zu einfach ist (gibt's den überhaupt?). Neue Waffen wie Raketenwerfer, ein Laser und ein Elektroschocker warten hier auf ihren Einsatz. Der Spaß am Zombies-Meucheln, das weiß Sega ganz genau, hängt vom Handwerkszeug ab. Oder, wie man bei RTL2 sagen würde: Das denke ich schon, Tim!

2. Boss Mode



Das Spiel für diejenigen, die schon alles durchgespielt haben und nur noch gegen die überbösen Super-Zombies antreten wollen. um vielleicht beim späteren Durchspielen noch schneller werden zu können. Die Kämpfe hier gehen auf Zeit und manchmal auf's Gemüt, weil... zuerst ist's einfach, aber wenn der Zombie halbtot ist, wird's unfair...

3. Fighting Mode



Eine Portion *Virtua Fighter* gefällig?! Dann das hier angucken. Leider kann man nur mit den drei Helden kämpfen, die Perspektive ist dieselbe wie beim Arcade-Spiel, und insgesamt ist die Fassung nicht wirklich fesselnd. Außer wenn die Herrin den Spiel-Sklaven vielleicht foltern will. In diesem Modus ist alles sehr schnell vorbei...

das 1:1 auf die heimische Konsole kommt.

Was zeichnet also *Zombie Revenge* aus, wenn nicht eine Handlung oder eine Spieltiefe wie zum Beispiel bei *ShadowMan* oder *Resident Evil*? Hier bei uns im Spielezimmer gab's jedenfalls eine ziemlich lange Diskussion zwischen Ralph Karels von der Videogames, Fabian Döhla vom Playstation Fun Magazin und mir. Warum zum Henker setzen wir uns davor, und spielen immer noch weiter, wenn sich das Spielprinzip nicht wirklich von dem von *Soul Fighter* oder *Fighting Force* unterscheidet?! Ja, die Grafik ist besser, ja, man hat dieselben Probleme bei der Steuerung wie bei den anderen genannten Spielen, aber...

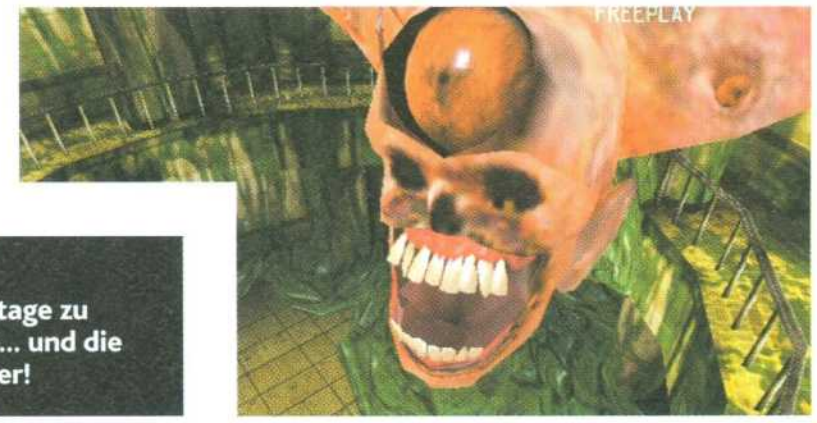
Untot und Spaß dabei

Was *Zombie Revenge* auszeichnet, ist zum einen das, was Markus schon bei *Soul Fighter* schmerzlich vermißt hat: mehr Spieler, mehr Spaß. Klar, es macht auch Spaß, alleine John Sinclair zu spielen (und wer nicht weiß, wer das ist, der schaut weder RTL, noch ist er in den letzten 25 Jahren in Zeitschriftenläden gegangen), aber zu zweit, da entwickelt diese 1:1 Konvertierung ihre Stärken. Wenn ich auch bis heute immer noch der Meinung bin, daß ich mehr Zombies als Ralph erledigt habe.

Außerdem, und das *ist* ein Vorteil, man jagt Zombies. Keine Menschen, keine Monster aus dem Fantasieland, nein, es sind dieselben Geschöpfe, die man schon nach Herzenslust bei *House of the Dead 2* wieder ins Grab zurückgeschickt hat. Und das macht das ganze Spiel skurril, denn – seien wir ehrlich – würde es einem Spaß machen, mit einem Bohrer auf einen Menschen loszugehen, selbst im Spiel?! Nein, würde es nicht. Aber es ist ein... Zombie. Diejenigen Geschöpfe, die schon bei Stephen King oder bei *Armee der Finsternis* dafür gesorgt haben, daß sich der







HorrorSchau
Man kämpft sich von Stage zu Stage, vor Boss zu Boss... und die werden immer häßlicher!





MorgenGrauen: Die Hetzjagd endet mit dem Ende der Nacht. Und dann nochmal...

Horrorfan äußerst wohl fühlt. Die kann man durchbohren und dann auch noch innehalten, um sich in Ruhe das schöne Loch anzuschauen, das man im Gegner hinterlassen hat. Der aber trotzdem immer noch auf einem zutaumelt. Und da kann man schon die Schrotflinte nehmen und ein paar Köpfe rollen lassen (ja, wir meinen das wörtlich), denn schließlich schießen die bösen Jungs ja auch uns. Letzteres hat mich ein wenig verwundert, denn sollte man nach der Erfahrung von Horrorfilmen und Büchern nicht der Meinung sein, daß Zombies strohdumm sind?

RudelVerhalten

Nicht hier, oh nein, die Jungs wissen, wie man mit Uzis, Schrotflinten und anderen Werkzeugen umgehen kann. Außerdem beißen und kratzen sie. Und treffen mit jedem Schuß ins Schwarze. Im Gegensatz zu uns. Denn wie bei fast allen Spielen in der *Resident Evil*-Perspektive ist das Zielen und Feuern schon eine Kunst an sich. Unterstützt wird's von einem Zielkreuz, das auftaucht, wenn wir in die richtige Richtung ballern, aber das kommt auch nicht immer. Genau wie bei *Fighting Force 2* wird dieses Spiel, selbst auf der leichtesten Stufe, dadurch erschwert, daß Zombies ja immer in Gruppen auftauchen. Das haben sie anscheinend mit *Gute Zeiten Schlechte Zeiten*-Fans gemeinsam. Außerdem sind sie genauso hartnäckig. Selbst kopf-,



GroßKlein
Wer den Großen metzeln will, muß erst den Kleinen kriegen

ExtraSpaß

AngelPause

Das VM wird auch von *Zombie Revenge* unterstützt, und zwar in sehr typisch japanischer Weise. Man kann die drei Hauptheldenper Mini-Bildschirm angeln schicken, damit sie auf diese Weise gut genährt und gut gestärkt in den Kampf ziehen können. Für die Leute, die nicht unbedingt etwas mit *Sega Bass Fishing* anfangen konnten, ist dies natürlich vergebliche Liebesmüh. Allerdings ist es gut zu wissen, daß es überhaupt Spiele gibt, die Spezialfunktionen des VM unterstützen. Leider ist das immer noch nicht Standard bei Dreamcast-Spielen, und auch viele der Sachen, die von Herstellern vollmundig angekündigt worden sind, wurden bisher nur lückenhaft oder gar nicht umgesetzt! Schade drum, denn damit verspielt man leichtfertig einen der Dreamcast-Vorteile. Bestes Gegenbeispiel, wie man es besser machen kann: *Resident Evil*, wo man die Lebensfunktionen erkennt!



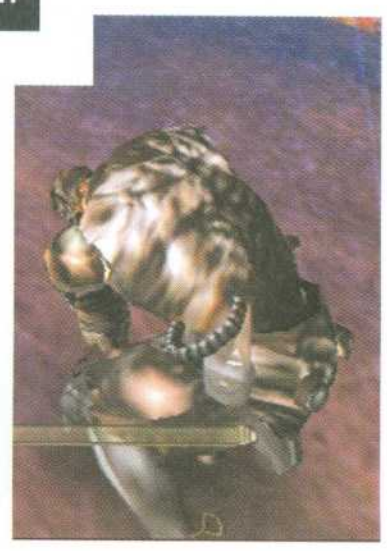




LaserStrahl
Den Feuerblick haben alle Endgegner, und nutzen ihn erst dann, wenn ihre Lebenskraft bei 50 Prozent ist. Unfair!







SpielZeit



15min.
Das 2. Mal gestorben, oh Mann...



30min.
Das 7. Mal gestorben, oh Mann...



45min.
Das 18. Mal gestorben, oh Mann...



60min.
Das Spiel ist ja schon aus, oh Mann...

Das Spiel ist schwer! Sehr schwer. Durchgespielt mit weniger als 4 Continues? Sehr gut!

arm- und manchmal auch beinlos, hören die nicht auf, uns anzugreifen. Eine der Sachen, die man ebenfalls 1:1 vom Automaten übernommen hat, die hier aber leicht sauer aufstößt. Drei Magazine Kugeln für einen Zombie? Da sollte dem Spieler wohl am Automaten schnellstens die Mark aus der Tasche gezogen werden, weil man so mit Sicherheit schnell ins Gras beißt und ebenso schnell nachwerfen muß, um mit *Continue* vielleicht doch den großen, bösen Endgegner zu erreichen. Aber auf dem heimischen Dreamcast wäre das nicht wirklich nötig gewesen, sondern eher ein paar Möglichkeiten, die dieses Spiel vom Automaten unterschieden hätten (welche gekommen sind, siehe Kasten).

Hat doch bei *House of the Dead 2* auch geklappt. Ja, auch hier hat man einen Boss-Modus und das, was man erwartet, aber das Spiel ist kurz. Sehr kurz. Wie kurz, das kann man daran sehen, daß man es in vielleicht 50 Minuten durchspielen kann. Besonders, wenn man feige ist und sich die unendlichen *Continues* besorgt. Und das, so höre ich da draußen schon einige sagen, das ist etwas zu wenig für ein Konsolenspiel. Man schlägt sich halt nur von Endgegner zu Endgegner, und die verhalten sich ähnlich wie bei *House of the Dead 2*, soll heißen, da gibt's den großen Dicken, bei dem man aber den kleinen (fliegenden) Dünnen erschießen mußt, einen Wurm, einen Riesen, ein Flatterding. Und am Schluß kommen sie alle nochmal zusammen. Wie man es von einem Arcadespiel erwartet. Man hört sie fast, wie Darth Vader, in seinem Kopf, *Du hast doch nicht wirklich geglaubt, daß wir tot sind, Luke, oder?*

Also, ist es zu wenig für ein Konsolenspiel?! Ja und nein, kann ich dazu nur sagen. Ja, das Spiel ist kurz. Und nein, der Reiz liegt nicht darin, sich wie bei einem Adventure über Stunden und Tage hinweg mit Rätseln zu befassen. Der Reiz liegt darin, die Maschine zu besiegen. Genau wie in den alten Zeiten, wo man immer und immer wieder dasselbe Spiel, sei es nun *Missile Command* oder *Pac Man* oder *Galaxy*, gespielt hat, um letztendlich immer besser zu werden, immer seltener selbst zerstört zu werden. Das ist bei *Zombie Revenge* nicht anders. Man will eigentlich ohne Verlust seiner Spielfigur bis zur letzten Area kommen. Verdammt schwer, aber nicht unmöglich (momentan bin ich bei 4 *Continues*...). Und wenn man's geschafft hat, dann geht man in die nächste Spielhalle und macht es da genauso, um sich dann mit einem Lächeln an seinen Freund zu wenden und zu sagen: „Siehst du? Ist doch ganz einfach." Das kann allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, daß vom reinen Spielspaß her *House of the Dead 2* einfach besser ist, ja, weil es auch ein Ego-Shooter ist, und weil man da länger dran zu knabbern hat.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

***Zombie Revenge** wird die Leute in zwei Lager spalten. Dafür und dagegen. Ich persönlich kann mit der knappen Gesamtspielzeit ganz gut leben, gebe aber zu, daß es ohne den Zombie-Faktor und den Mehrspieler-Modus keine so hohe Wertung gegeben hätte.*



Welcome to the Players Lounge!

www.gamesmania.de

Alles über Spiele für PC und Dreamcast.

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

GAMESMANIA.DE

Das Spielemagazin im Netz

GAMES : NEWS : REVIEWS : PREVIEWS : PATCHES : DEMOS

EINFACH SCHNELLER INFORMIERT

Los! **Trau** Dich!

Schlag Kräftig!

ImmerDabei



Uns **jetzt abonnieren!**

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

Sonst kriegt Ihr Haue!

Ansonsten kriegt Ihr

alle Informationen,

alle Demos, und...

einen **Brieföffner!**

Echt wahr!

Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

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

JA, ich möchte Dreamcast: Das Offizielle Magazin abonnieren. Bitte schickt mir das Abo für mindestens ein Jahr zum Preis von lächerlich preisgünstigen DM 129,60 (Euro 66,26) – pro Heft DM 10.80 statt DM 12,80 – per Post frei Haus, Studenten-Abo DM 110,40. (Euro 56,45). Damit spare ich 15 % gegenüber dem Kioskpreis. Außerdem bekomme ich dann diesen scharfen (autsch) Brief-Öffner (ja, den hier auf dem Bild), der mich daran erinnert, daß es auch noch andere Sachen als eMail gibt. Und mich außerdem erinnert, wo wir im Web zu finden sind... www.dreamcastmag.com

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt)
❑ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

❑ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung

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

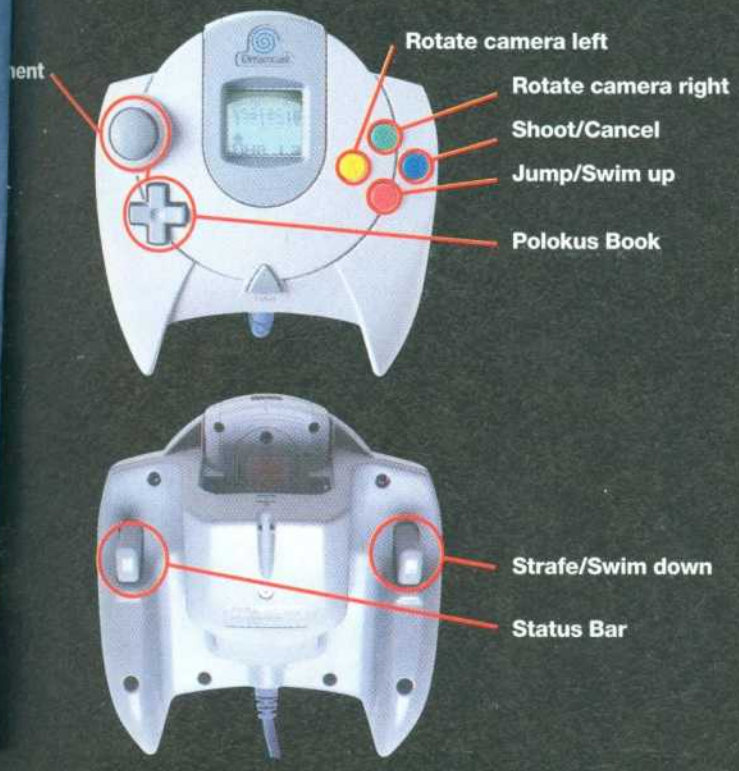
Datum, 2. Unterschrift

CDC03

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

BetriebsAnleitung

Auf der GD-ROM befinden sich die folgenden Demos...













Natürlich könnten wir noch einmal eine Menge über diesen knuddeligen Helden erzählen – tun wir aber nicht, denn wer Rayman ist, das wissen die meisten von Euch ohnehin schon, und hiermit bieten wir Euch die Gelegenheit, ihn mal springen, hüpfen, fliegen und schwimmen zu sehen, um seine Welt zu retten – natürlich mit Eurer Hilfe. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, und alle Tasten sind belegt, einige sogar doppel, man könnte beinahe meinen, das wäre ein Capcom-Prügler.

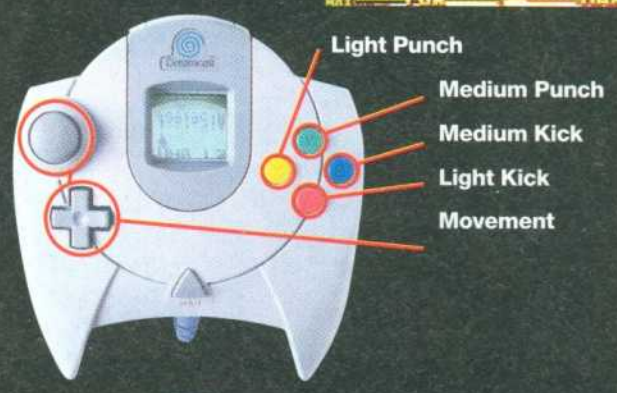
Rayman2

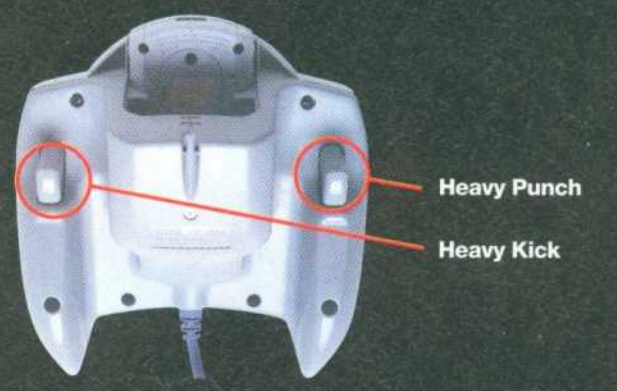
KurzInformation

Street Fighter 3 Alpha

Mit Sicherheit eines der wenigen Spiele, welches den Namen Kult absolut verdient hat. Zwar immer noch in 2D, aber mit den besten Kombinationen, den meisten Kämpfern und genau der Art von Zauber, der anderen Prüglern, abgesehen von *Soul Calibur*, einfach abgeht! Spielen!







KurzInformation

Red Dog

Die Erde wird angegriffen – und wir... wir verteidigen sie in einem sehr, sehr seltsamen Vehikel. Könnte zum Kult werden!





Virtua Striker 2 V2000.1



Das Spiel selbst hat eine Menge Kontroversen ausgelöst. Man mag es, man mag es nicht. Wie Sega allerdings selbst sagt, man sollte selbst entscheiden, ob man es mag oder nicht. Also auf jeden Fall beim Händler mal probespielen, denn letztendlich kommt es nur auf eine Meinung an, und zwar auf Eure... bis dahin zeigen wir Euch ein Movie.

Ecco

Der Retter der Welt ist kein Klempner, nicht einmal ein Igel oder ein seltsames Etwas wie Rayman. Nein, es ist ein Delphin. Sega hat ein Faible für seltsame Helden. Wie das Spiel aussehen soll, das kann man hier anhand einer Slide Show zum ersten Mal quasi-bewegt mit anschauen, im April soll das fertige Spiel dann kommen. Wer sagt als erster *Flipper*?

NBA 2K

Vielleicht das beste Sportspiel aller Zeiten. In den USA zusammen mit dem anderen Sega-Überspiel *NFL 2K* auf den ersten beiden Plätzen der Verkaufscharts und schon hier. Leider ohne spielbare Demo, aber selten waren wir so begeistert von einem Spiel (und die *Video Games* ebenso sehr, wir mußten die nicht einmal zur Wertung prügeln)...

Slave Zero

Verschoben, neu angesetzt, verschoben... das Spiel, auf das die Mech-Freaks warten und das eigentlich von der Spielidee her das ist, was man als alter PC-Spieler auch auf einer Konsole haben will. Mit einem Riesenroboter durch eine Stadt rennen und alles platt machen, was denn da im Weg steht. Was länge währt, wird endlich gut, so sagt man...

BallGefühl
Okay, real Fußball, das können die Japaner nicht so gut, aber virtuell...

Virtua Striker Vers. 2000.1



Der Ball ist rund, ein Spiel dauert 90 Minuten – Liebhaber banaler Fußballweisheiten und des gepflegten Offensivspiels dürften sich schnell für Segas Spielhallen-Umsetzung erwärmen

Fußball, das ist mehr als nur die beliebteste Sportart der Welt. Fußball ist in Spanien und Italien einer der häufigsten Scheidungsgründe. Fußball ist passive Sofakultur, abgerundet durch exzessive Bierseligkeit. Fußball ist Krieg, sobald Deutschlands Balltreter auf spuckende Holländer treffen. Fußball ist der einzig legitime Anlaß in Deutschland, ungehemmt seinen Patriotismus auszuleben. Fußball ist aber vor allem eins: Emotion pur. Emotionen spielen auch bei Segas Dreamcast-Konvertierung, des bis dato erfolgreichsten Arcade-Fußballspiels eine wichtige Rolle, denn kaum eine andere Videospiel-Dribbelei löst beim Spieler innerhalb von nur wenigen Minuten ein derartiges Wechselbad der Gefühle aus. Und das ist sowohl in positiver wie in negativer Hinsicht zu verstehen.



Testpilot
Ulf Schneider

- **Titel:** Virtua Striker 2 Vers. 2000.1
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack, VGA Box
- **VM-Platz:** 12 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Die bislang optisch attraktivsten Fußballer, die je über den virtuellen Rasen liefen, einfach zu erlernende Steuerung, ungemein flotter Spielverlauf, 60 Hz
- **Contra:** Völlig unpassender Japano-Pop als Hintergrundmusik, hoch angesetzter Schwierigkeitsgrad, nur wenige Optionen, der Analog-Stick wird nicht unterstützt

Der Star ist das Team

Virtua Striker 2 kann und will seine Spielhallen-Wurzeln nicht verleugnen. Statt sich minutenlang durch Optionen und Konfigurationen klicken zu müssen, herrscht bei diesem virtuellen Kick eine geradezu trügerische Übersicht. Wenn man im Original-Arcade-Modus sein Glück versuchen möchte, dann reicht's auch aus, daß man die Spiellänge bestimmt, bevor der Anpfiff ertönt. Spieler editieren? Braucht man nicht. Auswechslungen?







TorJagd

Anstoß-Flanke-Tor



Die klassische Bananenflanke in den Strafraum ist sicherlich das probateste Mittel, Tore zu erzielen. Auf zwei Dinge sollte man allerdings achtgeben: Erstens den Schußknopf zu drücken, kurz bevor der Stürmer den Ball annimmt, und zweitens die Flanke möglichst lange hinauszögern, damit sich die Mitspieler in Position bringen können.

Kick & Rush



Unschön, aber immer wieder nützlich und durchaus wirksam: Auf gut Glück das runde Leder immer wieder munter nach vorne schießen. Früher oder später gelangt der Ball auch mal zu einem freistehenden Spieler kurz vor dem Strafraum – machen die englischen Mannschaften schon seit Jahren, und hat gegen Bayern auch geholfen, oder?

Elferschießen



Wenn alle Stricke reißen oder der Gegner einfach zu stark ist, kann man auch versuchen, ein 0:0 über die Zeit zu bringen. Stellt die Aufstellung auf Defensiv und haltet den Ball in der eigenen Hälfte möglichst lange in den eigenen Reihen. Beim anschließenden Elfmeterschießen beträgt die Gewinnchance 50 Prozent – immerhin.

SchußFreudig

Eigentlich ist das das Schöne am Fußball: Keine Taktik, sondern Tore, Tore, Tore...

Ach, Quatsch, die Jungs sollen 90 Minuten durchspielen. Umfassende Spielstrategien? Haben wir auf der Straße auch nicht gebraucht, wenn wir als Kinder gekickt haben. Fußball macht hier wieder Spaß, oder wie Franzl Beckenbauer sagen würde: „Endlich jemand, der versteht, wenn ich vom Spielspaß rede". Immerhin fünf weitere Spielvariationen zeugen davon, daß es sich bei der Version 2000.1 doch um ein Konsolenspiel handelt. Da gibt's den Int. Cup, also die Weltmeisterschaft für Zuhaus, und hinter der Option „Variations" verbirgt sich eine Liga, ein selbst erstelltes Tunier sowie ein spezieller Ranking-Modus, bei dem die CPU die gebotene Fußball-Leistung mit Schulnoten bewertet. Meine ersten wurden immer mit „ungenügend" bewertet. Hmmm. Bei den meisten dieser Variationen eines Themas kommt zumindest das nahezu volle Regelwerk zum Einsatz. So darf der Unparteiische endlich die bunten Karten in den Himmel strecken oder klare Abseitspositionen abpfeifen.

Kick & Rush

Steuerung und Spielablauf passen sich erwartungsgemäß dem minimalen Optionsgehalt an: Mit gerade einmal drei Aktionsknöpfen befehligt man die Polygon-Kicker. Wie gesagt, Fußball kann so einfach sein. Neben Torschuß, Beinschere und Paß-Spiel kann man auch eine Bananenflanke in den Strafraum zirkeln. Damit *Virtua Striker 2* mehr zu bieten hat als Knabenfußball auf dem Bolzplatz, schaltet sich der Computer automatisch dazu und garniert den Spielablauf mit allerlei technischen Kabinettstückchen. Empfängt ein Stürmer beispielsweise den Ball aus der Luft, vollführt er per Knopfdruck automatisch einen Fallrückzieher oder einen

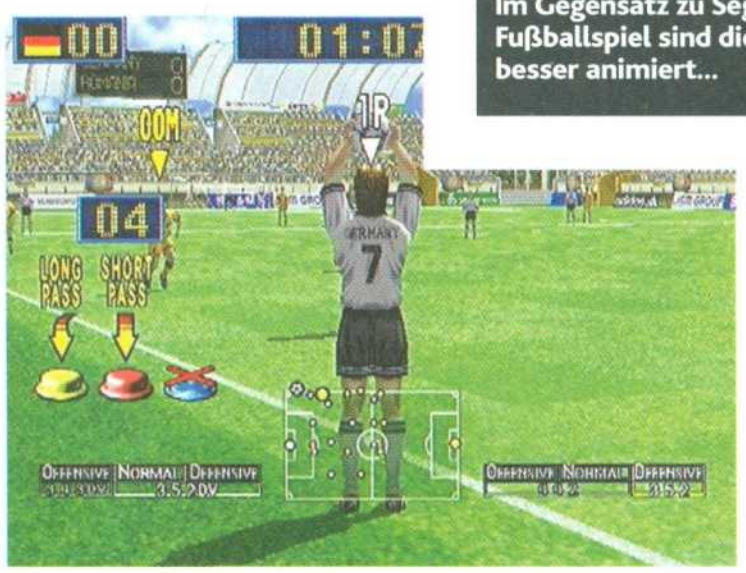






EinWurf

Im Gegensatz zu Segas anderem Fußballspiel sind die Figuren viel besser animiert...







Die Japaner sehen zwar im Fußballgeschäft kein Land, dafür aber in diesem Spiel

Flugkopfball, je nachdem, wie er in der jeweiligen Situation zum Ball steht. Durch diesen simplen Trick fühlt man sich schon nach wenigen Spielminuten wie ein kleiner Ronaldo. Schnörkelloser Spielablauf, wenige Aktionstasten – das hört sich nach einem gemütlichen Fußball-Spaziergang mit wenig Gegenwehr an. Doch wie so oft sieht die Realität ganz anders aus. Zunächst muß sich der Fußball-Dirigent nämlich an eine ausgefallene Kameraführung gewöhnen, die sehr stark an das Geschehen heranzoomt. Dadurch kommen zwar die Stärken der Grafik sehr gut zum Tragen, doch in Ermangelung einer guten Übersicht sind zumindest anfangs gezielte Pässe eher Glücksache. Aber hey, wer hat denn gesagt, daß Fußball einfach sein soll? Wir? Äh, ja, haben wir. Aber das ist es dann doch nicht. Selbst wenn es sich um eine Arcade-Fassung handelt. Als Orientierungshilfe gibt's dafür einen großen Radarschirm, auf dem 22 herumwuselnde Punkte die Positionen aller Spieler markieren. Darauf achtet man aber nicht wirklich. Kann man nicht, und wie gesagt, Fußball kann so einfach und doch so schwer sein. Spätestens dann muß man sich zwei Sachen eingestehen: 1) Der gute Paß kommt aus dem Bauch und 2) Dieses Spiel ist was für Profis. Besonders, da die CPU-Teams sehr, sehr gut sind. Und damit meinen wir, GUT. Nach den ersten Schlappen stellt man den Schwierigkeitsgrad schnell auf „easy" und wittert Siegerluft, wenn man es mit dem Fußballzwerg Iran zu tun hat – bis es im eigenen Tornetz das erste Mal einschlägt. Die meisten Spiele gehen zwar knapp aus, dennoch trotten die eigenen Spieler allzuoft mit gesenktem Haupt vom Platz. Auch das kommt daher, daß dieses Spiel eine 1:1 Konvertierung ist. Aber, wer hier fleißig trainiert, der kann später am Automaten angeben, genauso wie bei *Zombie Revenge*! Wenn man sich das auch dadurch erkaufen muß, daß man das Spiel immer wieder neu startet. Also nichts für Schattenparker!

Zu zweit ein Partyknüller

Virtua Striker 2 spielt sich verlockend unkompliziert und bietet für ein Fußballspiel ein atemberaubendes Tempo, denn Spielunterbrechungen gibt es so gut wie keine. Seine Qualitäten offenbart *Virtua Striker 2* vor allem beim Multiplayer-Modus. Wie viele Sportspiele macht es erst dann richtig Spaß, wenn man gegen einen anderen Menschen antreten darf. Der Computer ist vielleicht ein guter, da schwieriger Gegner, aber er ärgert sich halt nicht. Leider darf man auch bei *Virtua Striker* nur mit dem digitalen Steuerkreuz arbeiten. Das verursacht bei dem Tempo unter Umständen Blasen an den Fingern. Deshalb hätten wir uns die Unterstützung des Analog-Sticks gewünscht.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Virtua Striker 2 ***ist ein richtiges Luder: Einerseits so simpel gestrickt und optisch verführerisch wie eine naive Blondine, andererseits so widerspenstig und kratzbürstig wie eine verzogene Göre. Doch gerade diese Mischung macht auch den großen Reiz aus.***



Grafik	8
Sound	5
	7

SpielZeit



15min.
0:1, 0:2, 0:3 – der Schwierigkeitsgrad EASY ist Hohn!



30min.
Einer geht noch rein: Leider wieder mal ins falsche Tor...

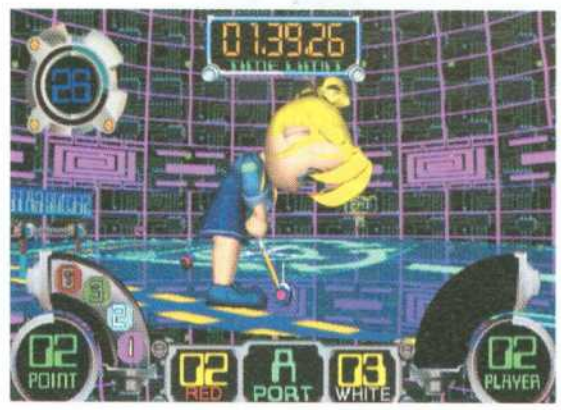


45min.
Das Tor sollt Ihr schützen – und sonst gar nichts!



60min.
Wie jetzt, Gelbe Karte!? Ich hab' doch gar nichts gemacht!







Tee off

ComicFiguren
Besondere Kennzeichen: riesige Köpfe und Kulleraugen. Golfen mal anders



Mit Ausnahme der brutalen Kampfspiele wird in Japan wirklich alles verniedlicht und kindgerecht serviert. Auch der Golfsport wurde inzwischen dieser Manga-Gewaltkur unterzogen

olf Shiyouyou, so der Originaltitel, wird von Acclaim unter dem Namen *Tee Off* auf den deutschen Markt gebracht. Allein beim Anblick der Akteure ist klar, daß es sich hier nicht um eine bierernste Golfsimulation à la *Links LS* handeln kann. Sie zeichnen sich durch riesige Köpfe und Kulleraugen aus. Trotzdem hat das Programm durchaus Klasse. Die Figuren sind sauber gerendert und bewegen sich praktisch in Echtzeit durch eine dreidimensionale Landschaft. Verschiedene Schlägersets und Golfkurse auf verschiedenen Kontinenten sorgen für langanhaltenden Spielspaß. Auch Nichtgolfer finden sich problemlos sofort zurecht, wodurch *Tee Off* zum Vergnügen für jedermann wird. Als nette Beigabe erhält der Käufer auch noch ein Cricket-Spiel, das von der Optik her aus dem Jahr 3000 zu stammen scheint.

Mangas mit Charisma

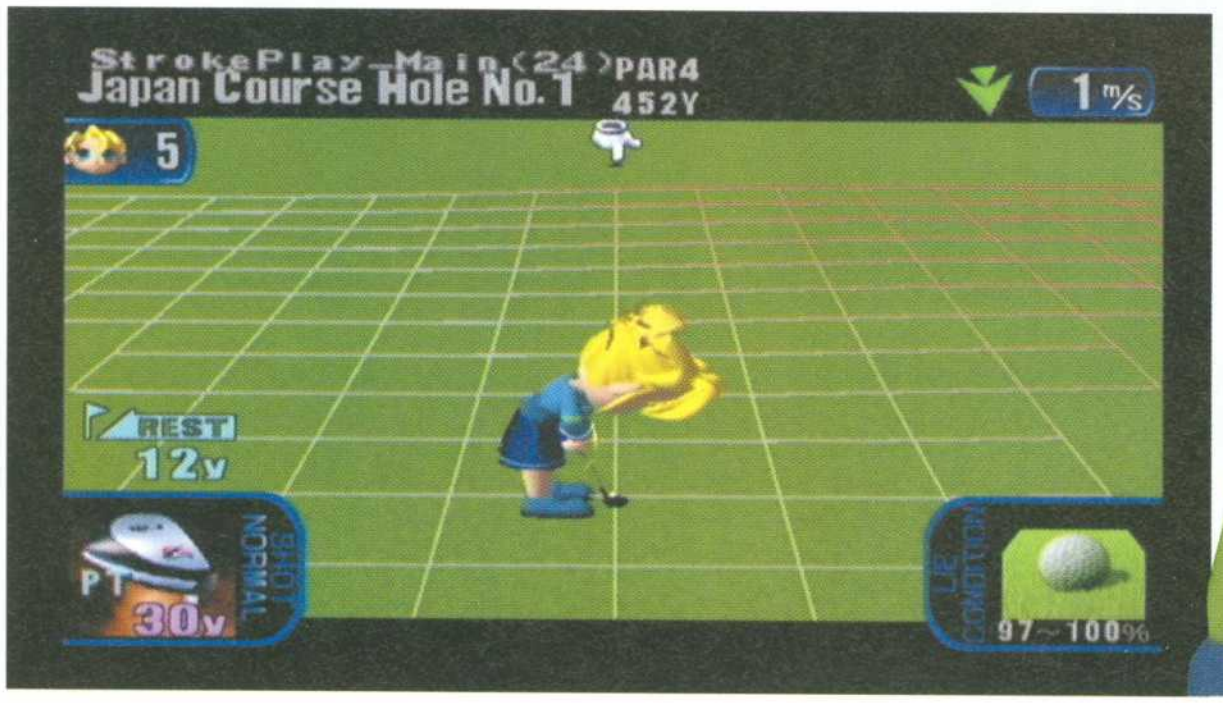
Zwölf Charaktere gibt es in *Tee Off*. Anfangs sind allerdings nur vier davon freigeschaltet, den Rest muß man sich verdienen. Wie sagt schon der olle Konfuzius? Viel Mühe, viel Lohn. Die Figuren haben Eigenschaften wie Kraft, Glück und Weisheit. Das meiste davon ist unwichtig, im Spiel bemerkt man diese Eigenschaften kaum. Die verschiedenen Animationen beim Siegen, Verlieren oder Einlo-

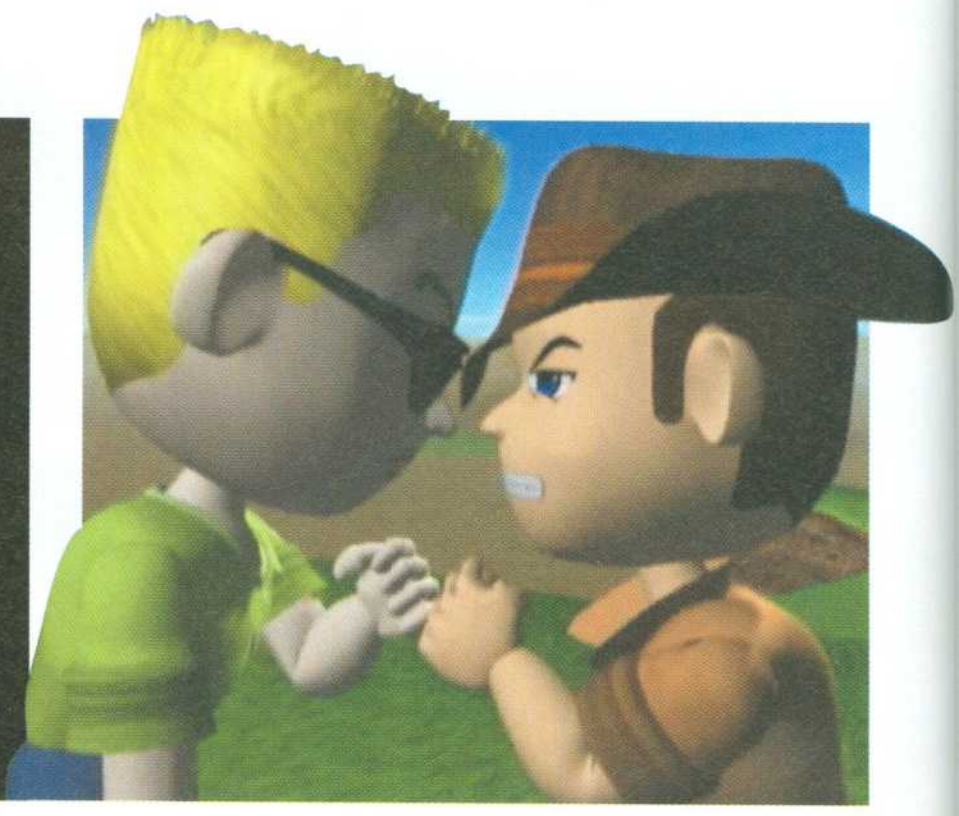


Testpilot
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Tee Off
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** originelles Cricket-Spiel
- **VM-Platz:** 12 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** So actionreich haben wir den Golfsport noch nie erlebt. Spannung, Spielwitz und Gaudi pur – besonders im Vierspieler-Modus
- **Contra:** Die Kurse sind auf Dauer etwas eintönig. Zumindest Höhenunterschiede hätten ruhig sein dürfen









FremdWörter



Golfer haben ihre eigene Sprache. Ärzte lernen den richtigen Umgangston auf dem Rasen vermutlich im Medizinstudium, alle anderen erfahren die wichtigsten Begriffe hier. Mit diesem Vokabular kann man sich dann auch auf einem echten Golfkurs sehen lassen. Aber nicht ohne dicke Brieftasche.

Tee: Kleiner Stift mit Plattform, auf dem der Ball vor dem Abschlag plaziert wird.
Par: Schwierigkeitsstufe des Kurses. Par 4 bedeutet beispielsweise, daß der Ball mit höchstens vier Schlägen eingelocht werden muß.
Albatross: Gelingt das Einlochen drei Schläge unter Par, hat man einen Albatross. Bei Par 4 würde dies bedeuten, daß der Ball nach dem ersten Schlag im Loch sein muß.
Eagle: Hier muß zwei Schläge unter Par eingelocht werden.
Birdie: Einen Schlag unter Par einlochen.
Bogey: Ein Schlag über Par. Bei Par 4 bedeutet dies, daß fünf Schläge gebraucht wurden, um den Ball zu versenken.
Double Bogey: Zwei Schläge über Par.
Triple Bogey: Drei Schläge über Par.
Club: Ein Schläger, heißt beim Golfen nicht einfach Schläger, sondern Club. Es gibt eiserne und hölzerne, dazu kommen spezielle Clubs wie der Putter, der nur zum Einlochen auf dem Green benutzt wird.
Green: Speziell ausgewiesene Grünfläche, auf der sich das Loch befindet. Erkennt man daran, daß plötzlich jeder zum Putter greift.
Arzt: In jedem Golfclub zu finden. Widmet sich neben dem Einlochen auch der menschlichen Anatomie.
Bunker: Sandkasten, der gemieden werden sollte. Golfer sind schließlich keine kleinen Kinder mehr.
Bernhard Langer: Der Mann vertritt die deutsche Nation auf dem Golfplatz wirklich hervorragend. Wo er einlocht, zittern die Gegner.
Caddy: Gibt es in menschlicher und motorisierter Form. Dem einen macht es mehr Spaß, mit einem hübschen Elektrowagen über den Rasen zu brettern, andere lassen sich die Bälle von Butler James reichen.
Loch: Das Objekt unserer Begierde. 18 von ihnen gibt es auf jedem Golfplatz. Der Reihe nach füllen wir sie mit Bällen und achten darauf, den vorgegebenen Par einzuhalten.

chen geben allerdings jedem Charakter sein eigenes Flair. Nur die gewaltsame Verkindlichung macht sich überall bemerkbar. Die Damen verhalten sich wie zwölfjährige Mädchen. Da wird schon manchmal dem Verlierer die Zunge ausgestreckt oder hochnäsig gehänselt. Die Herren zeigen sich wesentlich cooler. Es ist nicht zu befürchten, daß sie sich, wie kleine Buben auf dem Pausenhof, ständig verprügeln. Unterschiedliche Golfbälle und Schlägersets sorgen für Abwechslung auf dem Rasen. Gerade im Mehrspielermodus lassen sich die verschiedenen Möglichkeiten recht gut testen. Auch die Kommentare jeder Figur sind individuell. Obwohl die Golfer in unserer Testversion nur japanisch sprachen, ließ sich am Gesichtsausdruck ablesen, was das Manga-Männchen meint.

Wälder, Seen und Sümpfe

Es klingt ja wirklich vielversprechend. Golfkurse in aller Herren Länder, genauer gesagt in Japan, Amerika, Australien, Afrika und Schottland. Die Kurse sind grundsätzlich flach wie eine Flunder. Die Vegetation ändert sich geringfügig. In Australien wartet eine rote Wüstenlandschaft im Ayers-Rock-Stil, die Japaner bieten Grünflächen und Bäume. Eine typische Hintergrundgrafik soll das Flair des jeweiligen Landes vermitteln. In Amerika blickt der Spieler beispielsweise auf die Golden Gate Bridge in San Francisco. Neben den obligatorischen Sandbunkern gibt es Seen, Wälder und Sümpfe als Hindernisse. Gerät der Ball in einen Sumpf oder See, ist er hoffnungslos verloren. Auch Wälder sind unbedingt zu meiden. Zum Glück warnt das Programm vor dem Abschlag mit den Buchstaben O.B. Mangels Anleitung fanden wir nicht heraus, wofür diese Abkürzung steht, aber der gleichnamige Tampon ist wohl nicht gemeint. Offizieller Balltod könnte es heißen, aber wir wollen nicht unnötig









MultiKulturell
Bei diesem Golfspiel dürfen alle Nationen gegeneinander antreten

Mit G-Ball erhält man ein originelles Cricketspiel dazu. Und das alles zum Nulltarif

herumspekulieren. Der Kursverlauf ist praktisch überall gleich, es geht fast immer schnurstracks geradeaus. Auf dem Green taucht ein Gitterraster auf, das dem Spieler beim Einlochen behilflich sein soll. Gäbe es größere Höhenunterschiede, wäre das Gitter nützlich. Zum sturen Geradeausschießen muß es nicht unbedingt sein. Bei einem Action-Golfspiel kann man das allerdings leicht verschmerzen, der Programmierer von *Links LS* wäre für diesen Makel gevierteilt worden.

Cricket im Weltraum

Was macht Luke Skywalker, wenn er nicht gerade Yoda besucht? Und womit vertreibt sich Kirk die Zeit, wenn die Enterprise keine Starterlaubnis kriegt? *Tee Off* liefert endlich eine Antwort auf diese brennende Frage. Auch der letzte Marsianer ist längst vom Cricket-Fieber gepackt.
Acclaim nutzte die Raumkrümmung des Einsteinschen Kontinuums und packte das Spiel mit auf die *Tee Off*-GD-ROM. Und so kommt jetzt auch die Bevölkerung des Planeten Erde in den Genuß dieses Spiels. Die Regeln sind recht einfach, schließlich sollen es sogar die Klingonen kapieren. Auf einem Rundkurs befinden sich numerierte Tore, die nacheinander mit dem Ball durchquert werden müssen. Zuletzt wird in die Mitte zu einer hohen Säule gespielt, um den Kurs abzuschließen. Bei dieser Variante schwebt der Kurs frei im Raum, an manchen Stellen befinden sich spezielle Bälle, die bei Berührung Punkte geben. Einzige Abgrenzung bietet eine Art Gitter, das manche von *Psychic Force* kennen dürften. Zum Glück wurde eine künstliche Gravitation geschaffen, so daß sich der Spieler nicht im schwerelosen Raum abmühen muß. Die Spielfiguren stammen leider nicht aus dem Weltall, auch wenn sie mit ihren Monsterköpfen und Kulleraugen durchaus der Area 51 entflohen sein könnten. Gespielt wird mit den Figuren aus *Tee Off*. Alle zwölf Charaktere können auch hier gegeneinander antreten. Ihre Mimiken und Gestiken sind natürlich auch dieselben, aber es wäre schließlich etwas viel verlangt, wenn für das Cricket noch extra Animationen eingebaut worden wären. Einfach im Hauptmenü „G-Ball" anwählen, schon dürft Ihr Euch dieser wirklich originellen Cricket-Version hingeben.

Beide Spiele sind sicher nicht jedermanns Sache, aber der hohe Spaßfaktor allein ist schon ein guter Grund, das Ding zumindest mal auszuprobieren.

Was man vielleicht nicht mögen wird, wenn man Golf-Fanatiker ist wie unser Chef: das Fehlen echter Kurse wie z.B. St. Andrews. Aber für alle anderen ist das verschmerzbar.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Action wird großgeschrieben; man kann loslegen, ohne groß nachzudenken. Mehr Abwechslung bei den Kursen hätte allerdings nicht geschadet. Trotz kleiner Mängel hat Tee Off alles, was ein gutes Spiel ausmacht: Es ist originell und macht einfach Spaß.



7

Grafik 8
Sound 6

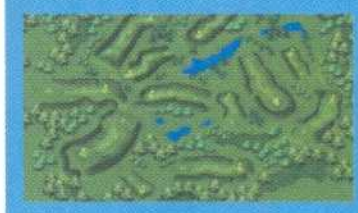
SpielZeit



15min.
Dr. Best hat sich vorgestern die Zahnbürste verbogen.



30min.
Oh! Ich dachte Dr. Frankenstein wäre in Urlaub.



45min.
Hallo Dr. Brinkmann. Was machen Ihre Finanzen?



60min.
Immer wieder interessant, wen man beim Golfen so trifft.

Flugameisen: Ja, alle Aliens sind böse. Zumindest hier

Armada

Im Weltall hört Dich niemand schreien... In *Armada* sorgen wir dafür, daß wir am Ende die einzigen im Universum sind

Die Handlung ist schnell erzählt. Schließlich handelt es sich um ein Action-Spiel. Vor langer Zeit machte sich die Menschheit auf, um fremde Welten zu entdecken und dorthin zu fliegen, wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen ist. Dabei stießen unsere tapferen Astronauten auf eine biomechanische, fremde Rasse (nein, keine Borgs), die plötzlich Besitzansprüche auf unser Sonnensystem erhob. Schnell stellten E.T. und seine Freunde eine riesige Armada aus Raumschiffen zusammen und eroberten unser bekanntes Universum. Zum Glück fanden sich noch fünf freundliche Rassen, die sich mit den Menschen verbündeten. Und so darf der Spieler, ganz im Stil eines modernen Francis Drake, mit seinem Schiff gegen die feindliche Armada zu Felde ziehen.

Die üblichen Verbündeten

Neben den Menschen, neumodisch Terraner genannt, sind noch fünf andere Rassen nicht mit der Unterdrückung und Vernichtung des Universums einverstanden. Die Nomaden sind ebenfalls menschlich. Es handelt sich um Abkömmlinge der Weltraumfahrer, die seinerzeit den feindlichen Alienstamm entdeckten und das ganze Dilemma auslösten. Jetzt versuchen sie natürlich, ihren alten Fehler auszubügeln. Die Eldred sind eine Art Weltraum-Emanzen. Jede



Testpilot
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Armada
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Arcade-Shooter
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 6 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Besonders zu viert macht das Ballern richtig Spaß. Im Gegensatz zu anderen Spielen braucht man nicht für jeden Spielstand ein neues Visual Memory
- **Contra:** Keine eigenen, neuen Ideen, es wurde einfach nur kräftig bei *Asteroids* geklaut



WeltraumEmanze
Die Eldred halten sich im Durchschnitt zehn Männer als Sklaven. Alice Schwarzer hätte an diesem Spiel die höchste Freude

Eldred-Frau hält sich im Durchschnitt 5 - 10 Männer als Sklaven. Die Scarab zeichnen sich durch besondere Intelligenz aus. Sie haben ein Implantat im Gehirn, dessen Haupt-CPU aus einem Pentium 3000 bestehen dürfte. Die Drakken sind nicht so grün, weil sie seekrank sind, vielmehr rührt ihre Hautfarbe von den vielen Photosynthese-Zellen her. Wie unsere Pflanzen verwandeln sie Sonnenlicht in Energie, brauchen allerdings nicht gegossen zu werden. Die Vorgan schließlich sind intelligente Wesen, die sich durch Alpha-Wellen verständigen. Sie sind sehr gut als Mechaniker zu gebrauchen. Welche Rasse der Spieler bevorzugt, ist eigentlich egal – schießen können sie alle.

Das liebe Geld

Leider gibt es auch im Weltall nichts umsonst. Jede Rasse besitzt eine Raumstation und bietet ihre eigene Technologie feil. Dabei haben alle eines gemeinsam: Sie sind schweineteuer. Wie also an das nötige Kleingeld kommen? Jedes abgeschossene feindliche Raumschiff läßt einen bonbonförmigen Gegenstand fallen, der mit einem Scanner aufgelesen werden kann. Nach erfolgreicher Aufnahme gibt es entweder Erfahrungspunkte, einen Gegenstand oder Bares. Mit prall gefülltem Geldbeutel kann anschließend auf einer Raumstation gelandet und eingekauft werden. Bis zu acht Items haben auf dem eigenen Schlachtkreuzer Platz. Ab und zu erhält man den Auftrag, Nahrung oder ähnliches von A nach B zu befördern. Dafür muß natürlich erst einmal Platz geschaffen werden. Das Spiel bietet die Möglichkeit, teure und mühsam erkämpfte Gegenstände zum Schleuderpreis zu verkaufen, Handeln ist leider nicht vorgesehen. Denkt also daran, bevor Ihr in einen Kaufrausch geratet!



RaumStation
Die ISS der Nasa wurde inzwischen zum Handelszentrum ausgebaut











Ein paar hundert Abschüsse sind nötig, bevor man sich etwas Zubehör kaufen kann

Nach Auswahl einer Rasse befindet man sich zunächst auf dem jeweiligen Heimatplaneten. Wurden die Terraner ausgewählt, muß, nach ein paar Aliens zum Aufwärmen, ein befreundetes Schiff namens Phoenix gefunden werden. Von diesem erhält der Spieler ein paar nützliche Smart-Bomben und den ersten Auftrag. Mit dem Steuerkreuz kann ins Weltall abgehoben werden, wo einen die ersten Ausläufer der Armada mit freundlichen Schüssen vor den Bug begrüßen. Diese Schiffe sind leicht zu bekämpfen, bringen allerdings nicht viel Geld. Ein paar hundert Abschüsse sind schon nötig, bevor man erstmals die Raumstation anfliegt, um sich nützliches Zubehör zu kaufen.

Der eigene Kontostand ist dummerweise erst auf der Raumstation in Erfahrung zu bringen. Ist zu wenig Geld im Säckel, müssen erst noch ein paar Aliens vernichtet werden, bevor der Shop erneut betreten wird. Nach Erledigung eines Auftrages, für den man leider nur einen warmen Händedruck erhält, geht es zurück zum Heimatplaneten, um eine neue Aufgabe zu erhalten, die wir ebenfalls zum Nulltarif erledigen. Undank ist der Welt Lohn!

Unendliche Weiten

Das Universum von *Armada* ist nicht gerade klein geraten. Ein ständiger Blick auf das Koordinatensystem ist daher lebenswichtig. Bei manchen Aufträgen werden spezielle Koordinaten mitgeteilt, die tunlichst mitgeschrieben werden sollten. Ein ständig abrufbares Missions-Briefing gibt es nicht. Dabei wäre es bei diesem Spiel wirklich notwendig. Sind einem nämlich die Zahlen entfallen, hilft nur die Rückkehr zum Heimatplaneten, selbst wenn man sich am anderen Ende des Universums befindet. Zum Glück gibt es vereinzelt Wurmlöcher, die als Abkürzung benutzt werden dürfen. Einfach das Wurmloch mit dem Scanner orten und anschließend durchfliegen. Das kennen wir ja bestens aus *Deep Space Nine*, oder? Je nach angeflogenem Abschnitt ändern sich Aussehen, Anzahl und Stärke der Feinde. Über 100 verschiedene Aliens warten darauf, entdeckt und getötet zu werden. Asteroidenfelder, Wüstenplaneten und fremde Galaxien sorgen dazu noch für den richtigen Hintergrund. *Armada* ist mit Sicherheit kein Spiel für einen Tag, ohne Visual Memory zu spielen ist praktisch unmöglich. Zum Glück ist das Spiel recht sparsam, nur sechs Blöcke müssen für den Spielstand geopfert werden. Das liegt daran, daß dieses Spiel eigentlich mal Internet-fähig sein sollte. Und das wäre es gewesen! Trotz der leicht angestaubten Grafik liefert *Armada* stundenlangen Spaß, wenn leider auch nur für bis zu vier Spieler. Aber es macht Spaß.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Hier wird geballert, bis das Joypad glüht. Die Simulationselemente kommen da ein bißchen zu kurz. Schade, ich hatte mir so etwas wie **Elite** *erhofft, aber von diesem Klassiker ist* **Armada** *doch noch entfernt. Ein typisches Konsolenspiel, das viel Kraft im Zeigefinger verlangt.*



	7
Grafik	6
Sound	7

SpielZeit



15min.
Ich werde euch alle töten...



30min.
Ich werde euch alle töten...



45min.
Ich werde euch alle töten...

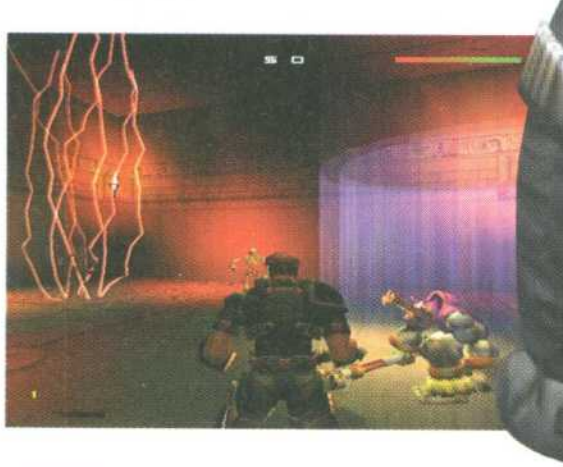


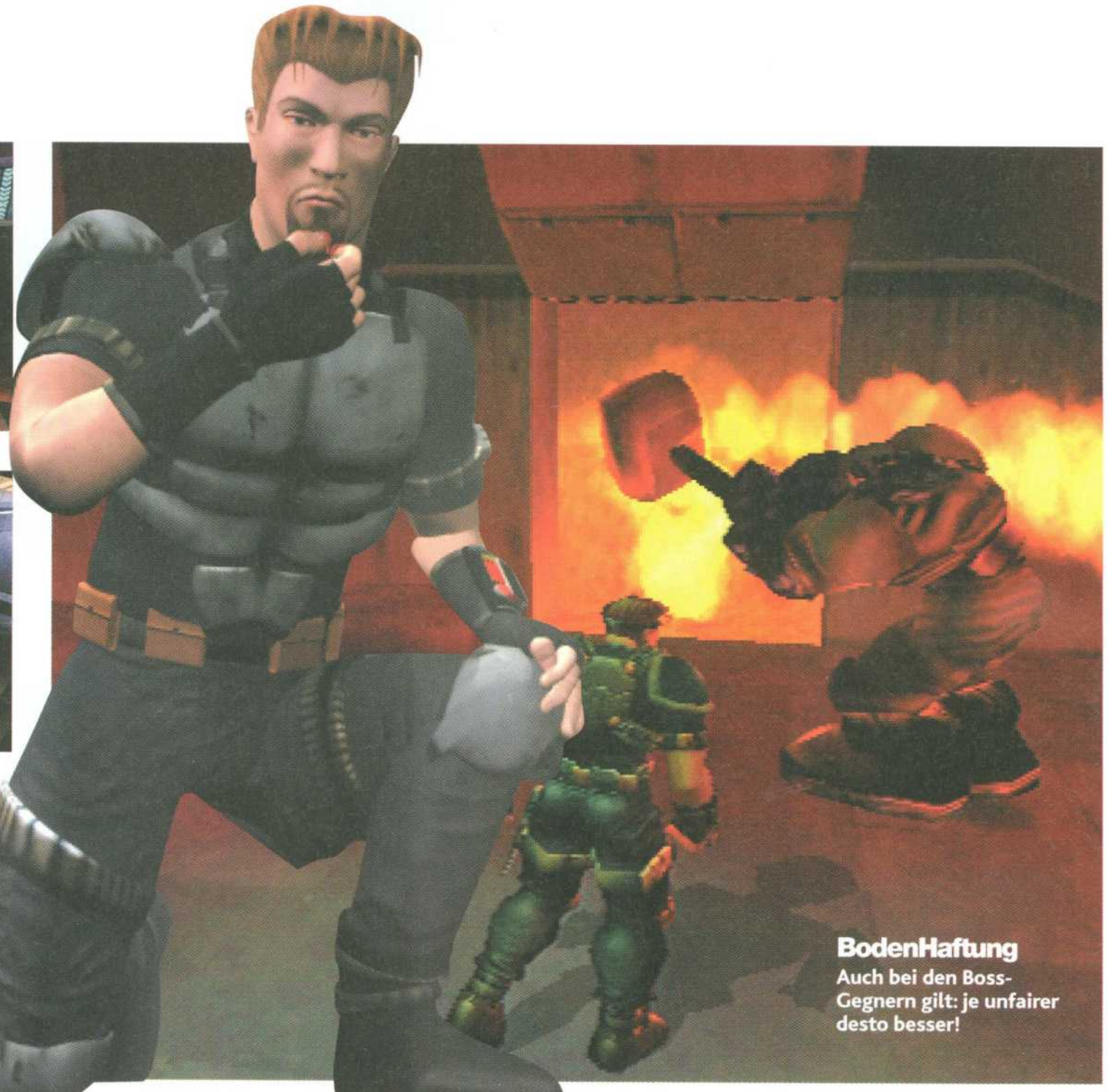
60min.
Sagte ich schon, daß ich euch alle töten werde?



SchußWaffe
Ja, auch die beliebte Shotgun gibt's



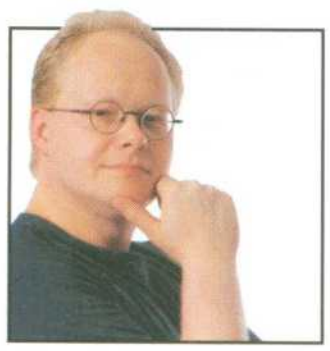




BodenHaftung
Auch bei den Boss-Gegnern gilt: je unfairer desto besser!

Fighting Force 2

Innovativ? Nicht wirklich. Und ja, wir sprechen nicht über das furchtbare *Fighting Force*, sondern über die Fortsetzung, die mit der Nummer 2 am Ende



Testpilot
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Fighting Force 2
- **Hersteller:** Eidos/Core
- **Genre:** Prügelspiel
- **Spieler:** 1
- **Extras:** 60Hz, Vibration Pack
- **VM-Platz:** 9 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Einfach zu lernen, also nichts für Intellektuelle, vorbildlicher 60Hz Modus, sehr gute Lokalisierung
- **Contra:** Ernsthafte Schwächen in der Grafikengine. Problematische Steuerung. Kein Tiefgang und keine gut designten Level

Vor langer, langer Zeit, als noch *Pac Man* durch die Spielhallen schwirrte, da waren einfach gestrickte Prügler noch innovativ. Wer erinnert sich nicht gern an die späteren Meilensteine wie Capcoms *Final Fight* oder *Streets of Rage* auf dem Mega Drive? Und dann kam irgendwann Cores *Fighting Force 2*. Das gab es auf der Playstation und dem N64 und zeigte uns, wie wenig sich solche Spiele weiterentwickelt haben. Das war's.

Nun, fast. Wie belebt man einen klinisch toten Spiele-Patienten? Indem man das Spielprinzip mal kurzerhand mit *Tomb Raider* kreuzt. Ja, das ist dieses andere Spiel aus dem Hause Core. Also haut und schlägt man sich hier, genauso wie vorher, aber diesmal muß man auch springen, an Leitern hochklettern und all das tun, was seit Ms. Croft bei modernen 3D-Plattformspielen gang und gäbe ist. Unser Held hat allerdings keinen großen Vorbau, zumindest keinen, den die pubertierende männliche Jugend als attraktiv empfinden könnte. Der muskelbepackte Held ist der einzige Überlebende aus dem Vorgängerspiel und schießt (immer), schlägt (sehr häufig) und rätselt (selten) sich durch neun Levels à drei Sektionen. Am Ende jedes Levels wartet ein Boss-Gegner. Klingt wie ein Arcade-Spiel? Ja, ist es auch, besonders wenn man bedenkt, daß man nur drei Leben zur Verfügung hat und sich bei jedem Tod am Start des Levels wiederfindet. Klingt ja an sich nicht schlecht. Weil... das Spielprinzip kennt man aus vielen Spielen. Aber so langweilig wie hier ist das noch nie umgesetzt worden. Nach drei

ErsteHilfe

Krach! Bumm!

Wie kommt an die guten Sachen, sprich: Waffen? Auch durch Gewalt. Also, vor eine Kiste stellen, dann durch L- und R- Taste das Laserfadenkreuz in die Position bringen und ballern. Außerdem seltsam: Wenn man keine Munition mehr hat, kann man auch die leere Waffe auf den Gegner werfen und ihn so töten.









K(r)ampfSpiel
Solch gute Lokalisierung für solch schlechtes Spiel! Was hätte man mit dem Geld machen können!







Hier kommt schnell Langeweile auf. Warum sich bis zum Schluß mühen?

Stunden im Labyrinth von Lagerhäusern, und ich habe mich ernsthaft gefragt, wer dieses Spiel gemacht hat. Wirklich dieselben Leute, die für Lara verantwortlich sind?! Kann nicht sein, denn hier mußte ich mich im wahrsten Sinne des Wortes durchkämpfen. Und verdammt will ich sein, wenn ich das nochmal freiwillig durchspiele. Eidos Deutschland hat eine wirklich exzellente Lokalisierung hingekriegt, vielleicht eine der besten für Dreamcast überhaupt. Nur schade, daß es für ein Produkt ist, das solche Mühe nicht verdient. Die Kameraführung hat Clipping-Fehler ohne Ende, und die Grafik-Engine geht dann schon in die Knie, wenn sie drei Gegner und eine Explosion darstellen muß. Da bleibt das Bild – ungelogen – für einen Herzschlag stehen.

Klar... und langsam

Die Gegner greifen immer in der Meute an, zumeist in Vierergruppen, die in kleinen Kreisen um einen herumlaufen und dann immer wieder heftigst zuschlagen oder schießen. Sie sind nicht wirklich intelligent. Sollen zwar Menschen darstellen, aber um ehrlich zu sein, könnte man auch glauben es handele sich um Zombies aus diesem anderen Arcade-Prügel-Schieß-Spiel in diesem Monat, *Zombie Revenge*. Allerdings ohne den Zombie-Bonus. Taktik braucht man nicht, schon eher das Rage-Meter, das die Wut mißt. Mit genügend Schlägen auf den Hinterkopf der Gegner (oder anderer Körperteile) sieht man dann immer mehr rot und ist schließlich sogar in der Lage, für kurze Zeit mit einem Schlag den Feind zu fällen.

So weit, so gut. Bei der technischen Umsetzung gibt es allerdings die ersten Probleme. Die Grafik ist zwar glasklar, aber man merkt sehr schnell, daß die Grafikengine mehrere Gegner – im Gegensatz zum Helden – nur unter größten Mühen schafft. Und das Gameplay ist, wie gesagt, auch nichts wirklich Neues. Gerätselt werden muß nicht unbedingt, auch wenn man mal vor einer verschlossenen Türe steht. Was man da tut, ist ganz einfach: den nächsten Schaltkasten suchen und feste mit der Faust zuschlagen. In den meisten Fällen öffnet das Tür und Tor. Oder man geht in eine der dunklen Ecken, wird von einem Cyborg angegriffen, schlägt den k.o. und bekommt dann den Schlüssel. Und, wie bereits erwähnt, es hat nicht den Zombie-Bonus. Und dann auch noch die Probleme mit der Engine und der leider echt verkrampften Humorlosigkeit – vielleicht sollte man doch lieber auf Ms. Croft warten, von der wir immer noch nicht genau wissen, ob sie denn kommt oder nicht. Oder, wer einen PC besitzt, der sollte sich einmal Origins *Crusader* besorgen. Auch wenn dieses isometrisch ist, besser ist's.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Leider ist das Spiel nicht wirklich gut. Und das ist eine Untertreibung. Die Polygon-Anzahl ist zwar akzeptabel, die Grafikengine aber nicht. Außerdem, so leid es mir um die wirklich brillante Lokalisierung tut, es ist todlangweilig. Schade drum.



3

Grafik 7
Sound 4

SpielZeit



15min.
Wir starten und schießen und schlagen.



30min.
Manchmal prügeln wir uns auch: ein Schlag, ein Gegner!



45min.
Die erste Langeweile setzt ein. Warum spiele ich hier?



60min.
Arrrrgh! Für Arcade-Ballern *Millennium Soldier* kaufen!

Wer erinnert sich an die erste TV-Serie mit Danny DeVito?! Ja, richtig, die hieß auch *Taxi*. Genau das können wir jetzt auch, Taxi fahren. Und zwar sehr, sehr schnell, und das immer öfter...



Testpilot
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Crazy Taxi
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Rennspiel
- **Spieler:** 1
- **Extras:** 60Hz, VGA, Vibration Pack
- **VM-Platz:** 23 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Schweißtreibend, richtig guter Sound, fehlerfreies Rendering, zwei riesengroße Städte und viele verrückte Mini-Spiele
- **Contra:** Pop-Ups am Horizont, die aber nicht wirklich auffallen, weil man auf die Straße achten muß, keine 2 Spieler, keine Internet-Anbindung

Nun, stellen wir uns einmal die Frage: Wie viel kostet ein Spielautomat?! Im Normalfall, wenn man überhaupt dran-kommt, mindestens 10.000 Mark, wenn's ein ganz normaler, ohne Hydraulikunter-stützung sein soll. Außerdem paßt so ein Gerät zumeist nicht wirklich in das eigene Wohnzim-mer. Insofern kann man eigentlich froh sein, daß es Arcade-Konvertierungen gibt. Wenn man Automaten mag.

Meistens allerdings muß man auch leider dazu sagen, daß bei vielen Konvertierungen auf die heimische Konsole an Kreativität gespart wird (wozu noch mal extra den Kopf anstrengen, in der Spielhalle hat's doch auch funktioniert?!). Resultat: ein Spiel, das George verzweifelt nach der Münze suchen läßt und den normalen Konsolenspieler nach ein oder zwei Stunden in den Selbstmord durch extreme Langeweile treibt.

Ausnahme bisher: Namcos *Soul Calibur*, bei dem die Jungs gezeigt haben, wie man's richtig machen sollte. Zusätzlicher Spielspaß, darauf kommt's an, und da haben die Entwickler von Segas Heimversion von *Crazy Taxi* anscheinend die Horcher aufgesperrt und sich auf den Hosenboden gesetzt, um ihre Hausaufgaben zu machen.





Surf's up, Dude! Unter Palmen fährt sich's doppelt schnell

TrainingsEinheiten

CrazyBox

Der Bonus Mode bei *Crazy Taxi* ist etwas ganz Besonderes. Es gibt neun Standard-Spiele, die in einem 3 x 3 Raster aufgeteilt sind. Also fast wie bei *4 gewinnt*. Hat man eine Reihe vervollständigt, bekommt man eines der sieben Extras. Um den Turbo Move zu lernen, muß man über eine riesige Ski-Rampe springen. Und wenn man das kann, dann muß man einige sehr seltsame Spiele mit diesem und anderen Moves vervollständigen. Also, Bowling spielen, Ballons kaputtmachen und sehr gehetzte Jünglinge zu ihren Verlobten bringen, damit sie diesen dann einen Heiratsantrag machen können (ungelogen!). Die Spiele zu vervollständigen ist nicht wirklich schwer, aber die fünf besten High Scores können auf dem VM gespeichert werden, und das ist dann die Herausforderung. Vielleicht die unglaublichste: einen Passagier ohne Rampe mit einem Flugsprung zu einer Parkebene zu bringen, wo dieser seinen Wagen hat stehen lassen. Wahnsinn!







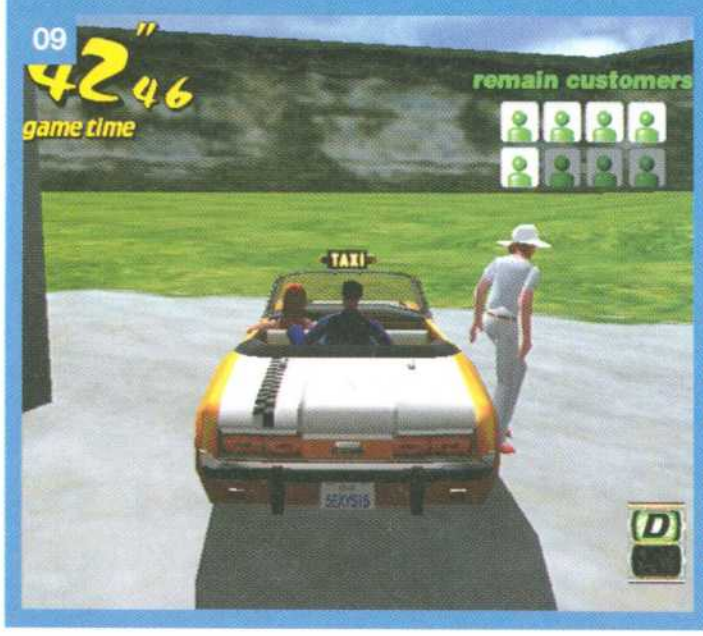












1. Crazy Jump: Was jeder können muß...
2. Crazy Drift: Wenn man sich querstellt...
3. Crazy Proposal: Wenn nur die Liebe zählt...
4. Crazy Flag: Wenn man eine Flagge erreicht...
5. Crazy Turn: Wenn man den Gast unterhält...
6. Crazy Jam: Wenn man im Stau steckt...
7. Crazy Balloons: Wenn Ballons kaputt gehen...
8. Crazy Bound: Wenn man mit 90° driftet...
9. Crazy Pole: Wenn man Staffellauf macht...



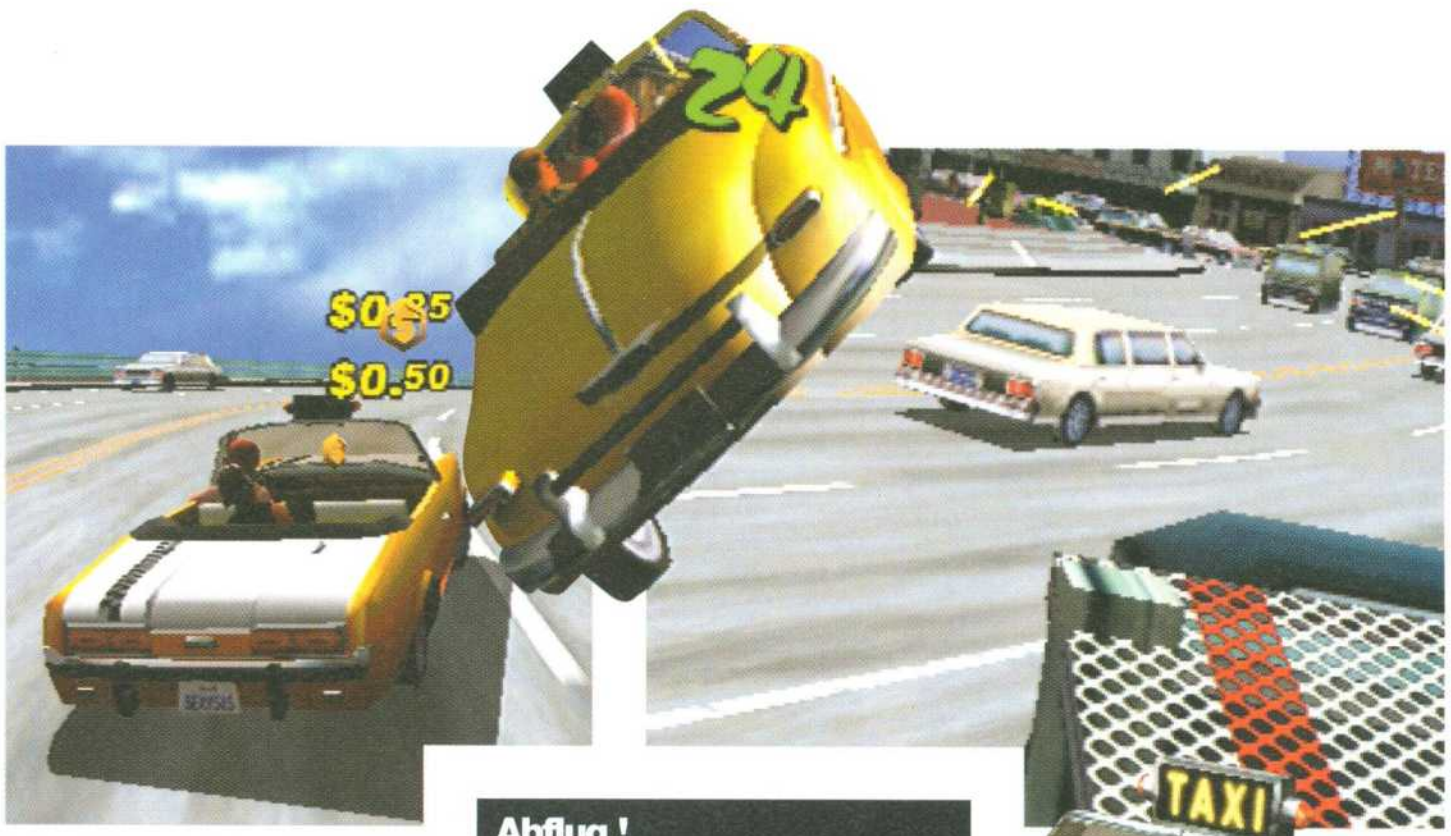


War der Automat schon gut?! Keine Frage, man hatte immer das Gefühl, unter der Dusche gestanden zu haben, wenn man es letztendlich nicht mehr geschafft hat, das Zeitlimit zu untertreffen.

Aber die Heimausgabe ist besser. Viel, viel besser. Und eigentlich ist das Spielprinzip doch so einfach: Man hat 60 Sekunden, um einen Passagier aufzunehmen, zum Teufel nochmal rauszufinden, wo er hin will (und manche wollen an die seltsamsten Orte), ihn dann so schnell abzuliefern wie möglich – und dabei eine Menge Kohle zu machen. Wenn man über die normale Straßen nicht wirklich schnell genug ans Ziel kommt, dann nimmt man jede Abkürzung, die man finden kann. Führt die über ein Dach?! Kein Problem. Durch einen U-Bahn-Tunnel?! Auch kein Problem, wobei man allerdings auf die Züge achten sollte. Durch ein Café oder über einen Platz?! Auch das ist machbar, und wenn da halt einige Passanten im Wege sein sollten, dann ist das verdammt noch mal ihr Problem!

Geld! Kohle! Schotter! Moneten...

Das Geld verdient man auf einfache Weise: die Fahrgäste abliefern und nicht gegen andere Autos knallen. Denn ein wenig verrückt sind die Männer und Frauen, die mit uns fahren ohnehin, und je knapper man einer Kollision ausweicht, desto mehr Geld geben die uns dafür. Hmmm. Oder liegt das daran, daß sie froh sind, mit dem Leben davongekommen zu sein? Die Stellen, an denen Passagiere zusteigen, sind farbig gekennzeichnet, und zwar in leicht zu merkenden Ampelfarben. Rot = Kurztrip, Gelb = mittlere Strecke und Grün = verdammt langer Weg. Es ist glücklicherweise egal, was man sich aussucht, was bei normalen Automatenkonvertierungen auch nicht unbedingt üblich ist.







Abflug !
Und wenn der schnellste Weg durch den Park führt, dann fahren wir eben da durch...





Realismus?! Hier?! Ja, wenn's um die Fahrphysik geht... der Bremsweg ist lang...

Keine Lust auf die lange Tour (oder vor allem: keine Zeit)? Dann einfach ein paar der Kurztrips einplanen. Doch Vorsicht: Die Wagen, die wir hier benutzen, entsprechen nicht unbedingt den Vorstellungen des 3-Liter-Sparmobils, sind sehr, sehr groß und haben einen entsprechend langen Bremsweg. Da kann es am Anfang schon häufiger passieren, daß man am Fahrgast vorbeischlittert.

Gigantische Städte... viele Fahrgäste

Die Stadt, in der das alles passiert? San Francisco, oder zumindest sieht das so aus. Eine Menge Hügel und permanenter Sonnenschein, damit wir mit unseren Cabrios auch gut wirken und die Fahrgäste elegant reinhüpfen können. Michael Douglas oder Karl Malden sieht man allerdings nirgends, also keine Polizisten, keine Straftickets, keine Verfolgungsjagden, obwohl es eine Kameraperspektive gibt, bei der man das Gefühl hat, man wäre mitten in diesem anderen Wahnsinns-Rennspiel, und zwar bei Take Twos *Grand Theft Auto*. Irgendwie kann man die beiden vergleichen, auch wenn es hier weit friedlicher zugeht. Und trotz der besten Rowdy-Vorsätze niemand verletzt wird. Alle Passanten sind anscheinend durchtrainiert und haben katzengleiche Reflexe, denn alle springen sie brav zur Seite, bevor sie uns unter die Stoßstange kommen. Die BPjS wird's mit Freude vermerken, obwohl ich persönlich ganz

KameraFahrt

Die Kameraperspektiven in *Crazy Taxi* sind teilweise nur als Bonus zu bekommen, also muß man vorher etwas dafür tun. Die wichtigsten (wenn auch nicht unbedingt die effektivsten)...



Third Person
Die normale Perspektive – und die, mit der man das Spiel am besten packen kann.



Zoom
Die Kamera fährt zurück, und man hat mehr Zeit zum Reagieren, weil man alles ein bißchen besser im Blick hat.



Helikopter
Sieht beinahe so aus wie *GTA*, oder? Interessant, aber man kann nicht sooo schnell reagieren, weil die Pick-Up-Points sehr klein werden.



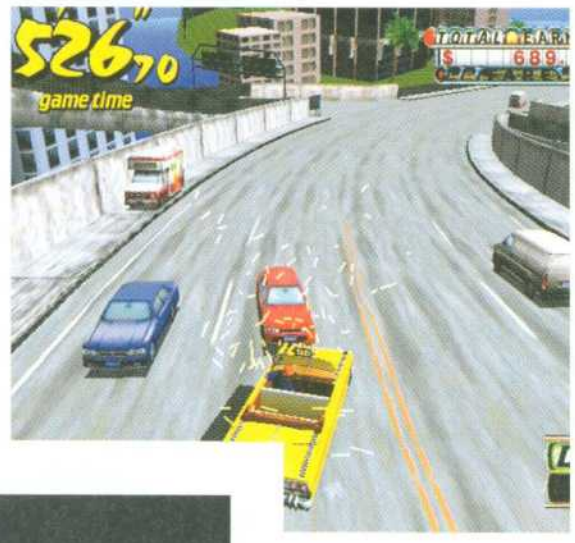
Replay
Normalerweise kann man während eines Replays nicht wirklich den Wagen steuern, hier aber schon. Fühlt sich irgendwie wie ein Fernlenkauto an. Ein netter Einfall.



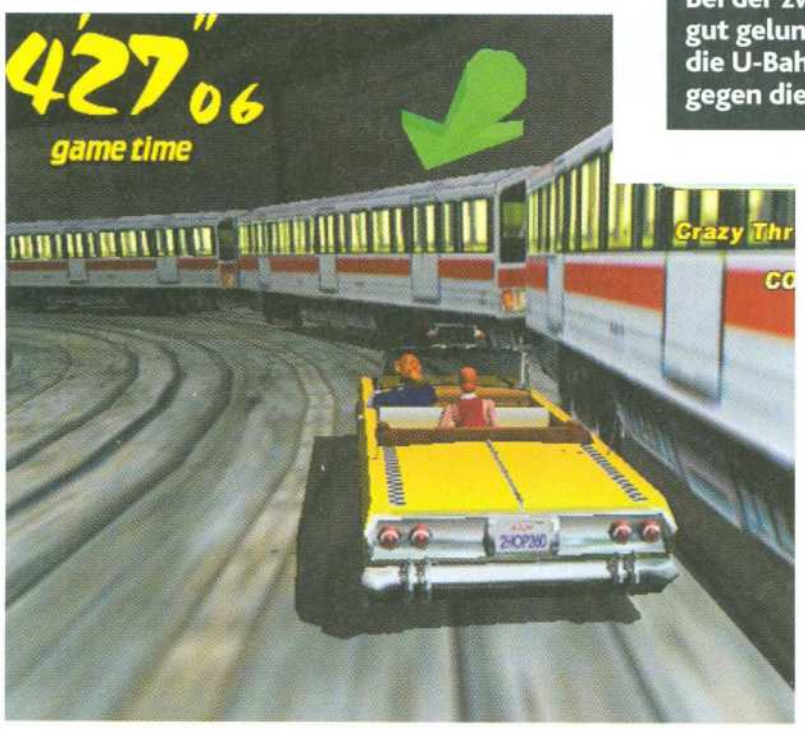
Floating
Man fährt eigentlich immer in den Screen hinein. Unfahrbar, weil man immer zwischen Ziel und dem Fahrzeug bleibt, also nicht wirklich was sieht.

JetztDa TAXI









UnterGrund
Bei der zweiten Stadt besonders gut gelungen: die Fahrt durch die U-Bahn-Tunnel. Bloß nicht gegen die Wand fahren...



TaxiFahrer

Axel
Sieht vielleicht so aus, als ob er im Leben noch nie einen Finger gerührt hat, aber ist vielleicht der beste Einstiegsfahrer. Kann also von jedem gleich gut genutzt werden. Gut so.



Gena
Unsere Lara. Aber das sollten wir auf keinen Fall Ian Livingstone hören lassen. Durch die Schnelligkeit ihres Coupés sollte man ohne Probleme die engsten Termine packen.



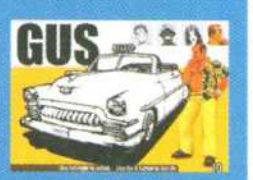




BD Joe
Joe hat eine echt coole Dreckschleuder aus den 50ern. Schwer zu steuern, aber genau das Richtige für Stunts. Außerdem ist er sehr gut für die schweren Crazy Box Spiele.



Gus
Der elegant gerundete Wagen zeigt sehr gut, wie perfekt das Rendering ist. Der schwerste Wagen, und man kann schnell sein... ja, wenn man nicht in eine Mauer knallt!





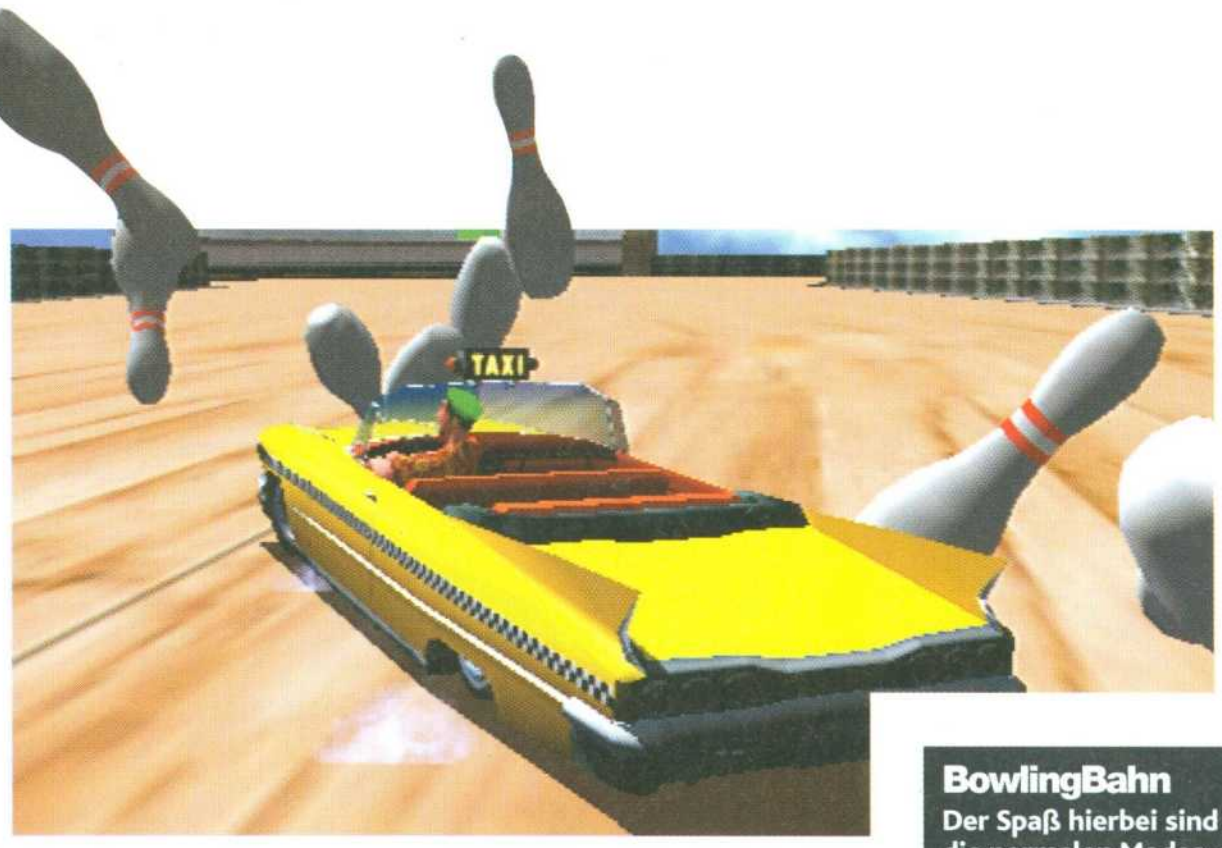


gerne gesehen hätte, wie man einen Chase-Mode in dieses Spiel hätte integrieren können. Fahrgäste abliefern und im Rückspiegel ein Streifenwagen, mit der monotonen Stimme: „Bitte fahren Sie rechts ran...", das wäre mit Sicherheit der Himmel auf Erden gewesen. Wer nicht im Arcade-Modus spielen will, der kann auch eine bis zu zehn Minuten lange Karriere als Taxifahrer ins Auge fassen – die mit ernsthaften Herz-Rhythmus-Störungen und einem übelst schmerzenden Daumen endet. Die Modes sind bei Arcade und Original dieselben, also Hardcore Arcade, 3, 5 und 10 Minuten-Karrieren. Der Unterschied zwischen Original und Arcade? Eine vollkommen andere, noch größere Stadt (oder vielleicht doch ein anderer Teil von San Francisco?).

Rock'n'Roll, Baby...

Die Musik kommt von der Scheibe, und von dieser speziellen Scheibe können sich andere Spielentwickler eine Scheibe abschneiden. Wie auch beim europäischen *MSR* wird man nicht von relativ furchtbarem Elektro-Pop beschallt (was mich dazu veranlaßt, *Sega Rally 2* ganz, ganz leise abzuspielen), sondern von echten Indie-Bands: Offspring und Bad Religion. Das mag vielleicht nicht jedermanns Geschmack sein (obwohl ich noch Marilyn Manson vermißt habe), paßt sich dem hektischen Spiel aber vollkommen an und wird auch nach mehreren Stunden nicht absolut öde.

Die Fahrzeuge selber haben eine ziemlich realistische (wie bitte?! Bei diesem Spiel?! Realismus?!) Fahrphysik. Sie brechen aus, sie driften, und sie haben – wie bereits erwähnt – den längsten Bremsweg aller Zeiten. Wie es sich für amerikanische Benzinschlucker gehört. Außerdem sind sie sehr detailgetreu gerendert und selbst die Rundungen von Gus' Wagen kommen gut zur Geltung. Auch nicht normal, selbst auf dieser, unserer 128bit Konsole. Die Grafik





BowlingBahn
Der Spaß hierbei sind nicht nur die normalen Modes, die von Sega bekannt sind. Vor allem die verrückten Mini-Spiele sind witzig





Werbefreie Zone?! Nicht in diesem Spiel! Glaubt Ihr doch selbst nicht, oder?!

ist kristallklar, besonders im VGA-Modus, aber auch der 60Hz-Modus kann begeistern. Viel zu bemängeln gibt's da ohnehin nicht, wie auch bei *Soul Calibur* hat da Sega Europe ganze Arbeit geleistet. Ja, zugegeben, es gibt in diesem Spiel einige Pop-Ups am Horizont, sowohl im Arcade als auch im Original Mode, und da kann es schon einmal vorkommen, daß plötzlich ein komplettes Gebäude wie von Geisterhand auftaucht. Aber um ehrlich zu sein, man bemerkt das nicht wirklich, und wenn, dann ist es nicht vollkommen störend, denn man hat ohnehin genug damit zu tun, sich auf die Straße zu konzentrieren. Da wuseln (ja, man kann dieses Wort ruhig gebrauchen) so viele Leute, Autos und weiß der Kuckuck sonst noch vor einem herum, daß der Prozessor damit schon voll ausgelastet ist.

Achtung! Werbung!

Das einzige, was unter Umständen ein wenig negativ aufstoßen kann, ist die Werbung, die sich in dem Spiel findet. Man fährt nicht zu einem namenlosen Imbiß, sondern zu *Kentucky Fried Chicken*, man kauft seine Schallplatten bei der amerikanischen Kette *Tower Records*, seine Turnschuhe (hey, schließlich will man hip sein) bei *FILA* und so weiter und so fort. Das Marketing erreicht hier neue Höhen, die man aus Spielen so nicht kennt, aber aus Filmen eigentlich schon gewöhnt ist. Auch wenn sich die beworbenen Marken eigentlich alle im besonderen auf dem amerikanischen Markt ausbreiten.

Wenn Sega allerdings das Product Placement so konsequent weiterführt, dann sind wir irgendwie doch schon gespannt, was letztendlich bei *MSR* auftauchen wird. Oder vielleicht gibt's mal ein *Crazy Taxi Europe*, wo man im dichten Pariser Verkehr auf Fahrgastjagd geht, denn die französischen Fahrgäste wollen bestimmt nicht zu *McDonalds*, *Burger King* oder *Kentucky Fried Chicken* (haben wir eine Fast-Food-Kette ausgelassen?). Das wäre mit Sicherheit ein Spiel, das wir haben wollen. Oder wie wär's damit, daß man wirklich von Polizisten verfolgt wird? Oder daß man einen 2-Spieler-Modus hat, bei dem einer den Polizisten spielt, der andere den Taxifahrer?!

Natürlich kann man jedes Spiel noch verbessern, dieses auch. Aber es ist mit Sicherheit eines der Spiele, die man kaufen muß, weil es Spaß macht, viel Spaß. Weil es eine vollkommen andere Spielidee hat, die trotz kleinerer Macken dazu führt, daß man immer wieder spielt. Mehr kann man nicht wollen... aber da wir ohnehin nie zufrieden sind, wollen wir immer mehr...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich



***Crazy Taxi** ist keine reine Automatenkonvertierung. Eher eine Fortsetzung des Automatentitels, mit vielen zusätzlichen kleinen Details, die den Reiz ausmachen. Und es IST verrückt! Auf jeden Fall kaufen gehen!*

9

Grafik	8
Sound	9

SpielZeit



15min.
Rechts vor links, oder wie oder was?!?!?!



30min.
Straßenverkehrsregeln?! Gelten hier doch nicht!



45min.
Die ersten heftigen Schweißperlen...

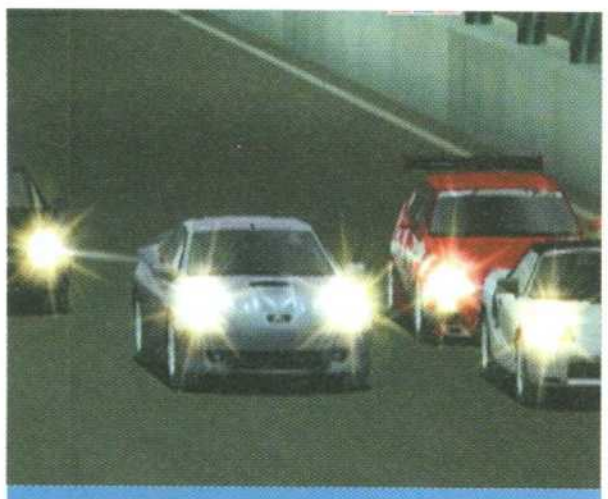


60min.
Und wenn der Gast das will, dann fliegen wir auch!

„Wir wollen den absoluten Realismus in diesem Spiel, jedes kleine Detail der Wagen soll stimmen“



AutoFahrer
Die Produzenten haben sich in der Vorbereitung selbst hinters Steuer gezwungen, um die Fahrphysik zu erfühlen...



MischMasch
Es sollen hier auch normale Straßenwagen gegen hochgezüchtete Rennwagen antreten können. Wer da gewinnt?!



GötterDämmerung
Bisher hatte es Sega nicht wirklich mit Simulationen. Mal schauen, ob sich das mit dem Spiel ändern wird ...

Hideshi Tatsuno **Takeshi Nimura**

„Wir wollten uns auf die Simulation konzentrieren, so daß der Hauptspaß bei *GT* darin besteht, daß jeder der Wagen seine eigene Fahrphysik hat, die man auch erkennen kann“



SegaGT

Fotografie: Hiroki Izumi

Gran Turismo?! Der erste Gedanke, wenn man etwas über *Sega GT* hört. Und wie bei dem gewissen anderen Spiel soll es hier um puren Realismus gehen

Da liegt doch was in der Luft! In der letzten Ausgabe konnten wir allerdings nur einige Screenshots zeigen – von dem Werk, mit dem Sega den Kampf gegen den bisher übermächtigen Gegner *Gran Turismo* aufnehmen will. Kommen tut's hier zwar erst im Herbst, aber die Bosse in Japan haben das Spiel vor allem mit einem Gedanken im Hinterkopf entworfen: In Japan soll es schon am 17. Februar auf dem Ladentisch liegen, nur zwei Tage vor dem Start von Sonys neuer Hifi-Anlage, ähhh, Spielkonsole. Also Grund für uns, mal nach Japan zu gehen und mit den Chefdesignern Hideshi Tatsuno (HT) und Takeshi Nimura (TN) zu sprechen.

Sega GT ist erst gerade vor kurzem bekannt geworden. Wann habt Ihr mit der Programmierung begonnen, wenn das Spiel schon in diesem Monat in Japan erscheinen soll?
HT: Wir haben vor fast drei Jahren begonnen, im Herbst 1997.

Wie groß ist dieses Projekt?
HT: Am Anfang waren wir fast 40 Leute, und seitdem wachsen und wachsen wir. Die Größe ist aber bei der Riesenanzahl von Wagen notwendig, damit da auch alle Details stimmen.

Also ein neues Rennspielkonzept für Dreamcast?
HT: Bisher waren die meisten Sega-Rennspiele Automatenkonvertierungen. Also vor allem: Geschwindigkeit und Wettkampf. Es ist aber äußerst wichtig, sich mit dem Simulationsgedanken anzufreunden, darauf den Fokus zu legen. Somit hat man bei all den verschiedenen Autos ein wirklich realistisches Gefühl, und daher wird auch der Spaß kommen. Sega GT wird eine Simulation sein, die anderen Spiele sind das im Gegensatz dazu nicht.

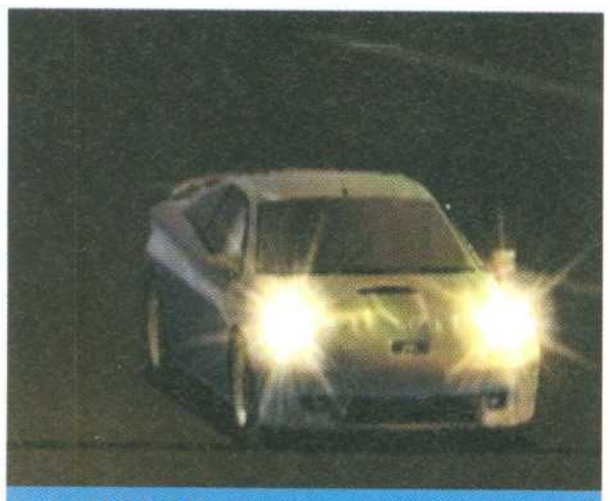
Wie unterscheidet sich denn die Entwicklung von Sega GT von der eines normalen Automatenrennspiels?
TN: Unser Fokus ist hier die Simulation, also müssen auch die kleinsten Kleinigkeiten stimmen. Wir haben das Gewicht der Wagen genommen, haben dann simuliert, wie sich so ein Wagen zum Beispiel in einer Kurve verhält. Eine Menge Daten, die wir da hatten, besonders da wir noch mit Rennfahrern gesprochen haben, um zu schauen, wie sich so ein Wagen anfühlt, wie das Lenkrad verschlägt etc. Also, die ganze Physik muß und wird stimmen. Wir haben nachts mit dem großen



Sony abhängen?!
Auch wenn wir keine Fanatiker sind: Der Erfolg einer Konsole hängt von Spielen ab. Von verdammt guten Spielen. und bisher hatte Dreamcast keine gute Rennsimulation...



EngPaß
Ob's mit 60 fps läuft, wissen wir noch nicht. Aber auf jeden Fall will man bei Sega hiermit direkt Sonys Flaggschiff angreifen



LichtEffekte
Diese sollen hier ebenfalls in Echtzeit berechnet werden, und das brauchte allein fast ein Jahr Entwicklungszeit



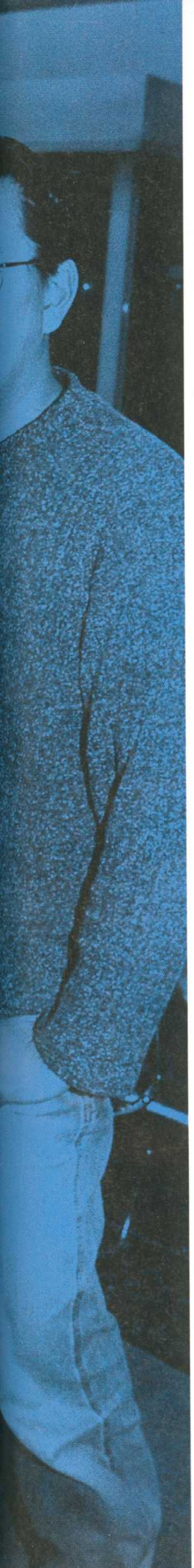
PolygonParadies
1500 Polygone pro Wagen, das macht bei sechs Wagen auf dem Bildschirm 9000 Polygone. Oder haben wir uns verrechnet?!



ZukunftsTechnik
Hier sollen die neuesten Modelle zum Einsatz kommen, und zwar in enger Zusammenarbeit mit den Herstellern



WestWind
In der japanischen Version sind nur japanische Autos drin. In der europäischen sollen aber dann auch unsere Autos da sein



„Natürlich haben wir auch ein bißchen auf Gran Turismo geschielt, schließlich ist es das Spiel, das es zu schlagen gilt. Wir werden es schlagen, denn unser Rennspiel ist das der nächsten Generation“

Buch der Automobilindustrie unter unserem Kopfkissen geschlafen. Da wird auch das allerneueste an Autotechnik bis ins kleinste Detail beschrieben – es ist eigentlich nur für Leute gedacht, die ein eigenes Rennteam besitzen.

Bis zu F355 hat sich Sega ja nicht wirklich mit Simulationen beschäftigt. Wie wichtig war der Einfluß von F355 – oder habt Ihr auch mal zu Gran Turismo geschielt?
HT: Wir wollten eine Simulation für's Wohnzimmer, also geben wir zu: Klar haben wir zu Gran Turismo geschielt. Aber unser Spiel ist die nächste Generation. Wir bringen in Sega GT die volle Simulationspackung, also Handling, Tuning, die Möglichkeit, das eigene Auto zu entwerfen. Das ist etwas, was es so nur auf Dreamcast geben wird.

Wie komplex ist denn der Tuning-Modus geworden? Im Vergleich zu Sega Rally, sagen wir mal.
TN: Das ist, als ob man ein Kind mit einem Erwachsenen vergleicht. Wir haben hier etwas entwickelt, das wir „Carzeria“ nennen, also eine Art Pizzeria für Autos. Ein sehr komplexes Modell, bei dem du jeden noch so kleinen Aspekt deines Autos aussuchen kannst. Das heißt auch, du kannst deinen Wagen so bauen, daß er ein ganz bestimmtes anderes Auto schlägt, zum Beispiel den Wagen deines Freundes.

Und was ist mit der Grafik?!
HT: Wir haben eine viel höhere Polygon-Anzahl als Sega Rally 2 Von den fast drei Jahren Entwicklungszeit haben wir ein Jahr nur in die Grafik gesteckt.

Wieviele Frames per Seconds (fps) wird's haben? 60?
NT: Wir wollen 60 Bilder pro Sekunde. Allerdings wollen wir auch die Grafik und die komplexen Spezialeffekte nicht runterfahren... Um eine perfekte Simulation abzuliefern, müssen wir einen Batzen der CPU-Leistung dafür freihalten. Wir wollen keine fps verlieren, aber der letztendliche Eindruck hängt davon ab. Und da sind die Grafik und die Simulation wichtiger als die fps-Anzahl. Denn man muß eines bedenken: Wenn man hier irgendwo gegenfährt, dann hat das Auswirkungen, und die müssen auch auf dem Bildschirm sichtbar sein.

Wieviele Polygone wird jedes Auto denn haben? Und wieviele werden auf dem Bildschirm sichtbar sein?
TN: Also, wir werden knappe 1500 Polygone pro Auto haben, und man wird maximal sechs Wagen auf dem Bildschirm sehen, denn soviel sind bei jedem Rennen dabei.

Was für Modes können wir erwarten?
HT: Es wird zwei Modes geben. Einer davon ist die totale Simulation, die allein schon Monate von Spielspaß bringt. Und der andere Modus ist die abgespeckte Fassung, da kann man sich ein schon hochgezüchtetes Auto aussuchen und einfach Rennen fahren.



MassenStart
Versprechen tun Produzenten ja immer einiges. Ob denn wirklich sechs Wagen gleichzeitig auf dem Bildschirm erscheinen, ohne daß die Grafikengine in die Knie geht?

Und die nächste Frage, die jeden interessiert. Online-fähig, ja oder nein?
HT: In Japan kann man sich durch das Dreamcast-Network an einer Rankingliste beteiligen, und zwar über Time Attack. Außerdem wollen wir sogenannte Ghost Data wie bei Buggy Heat zur Verfügung stellen, so daß man die Daten eines Rivalen in seiner VM hat und gegen ihn spielen kann. Allerdings, wenn es in Europa und den USA rauskommt, wollen wir, daß man direkt online gegen sechs verschiedene Autos antreten kann. Das ist derzeit in Japan noch nicht möglich, aus Zeitmangel.

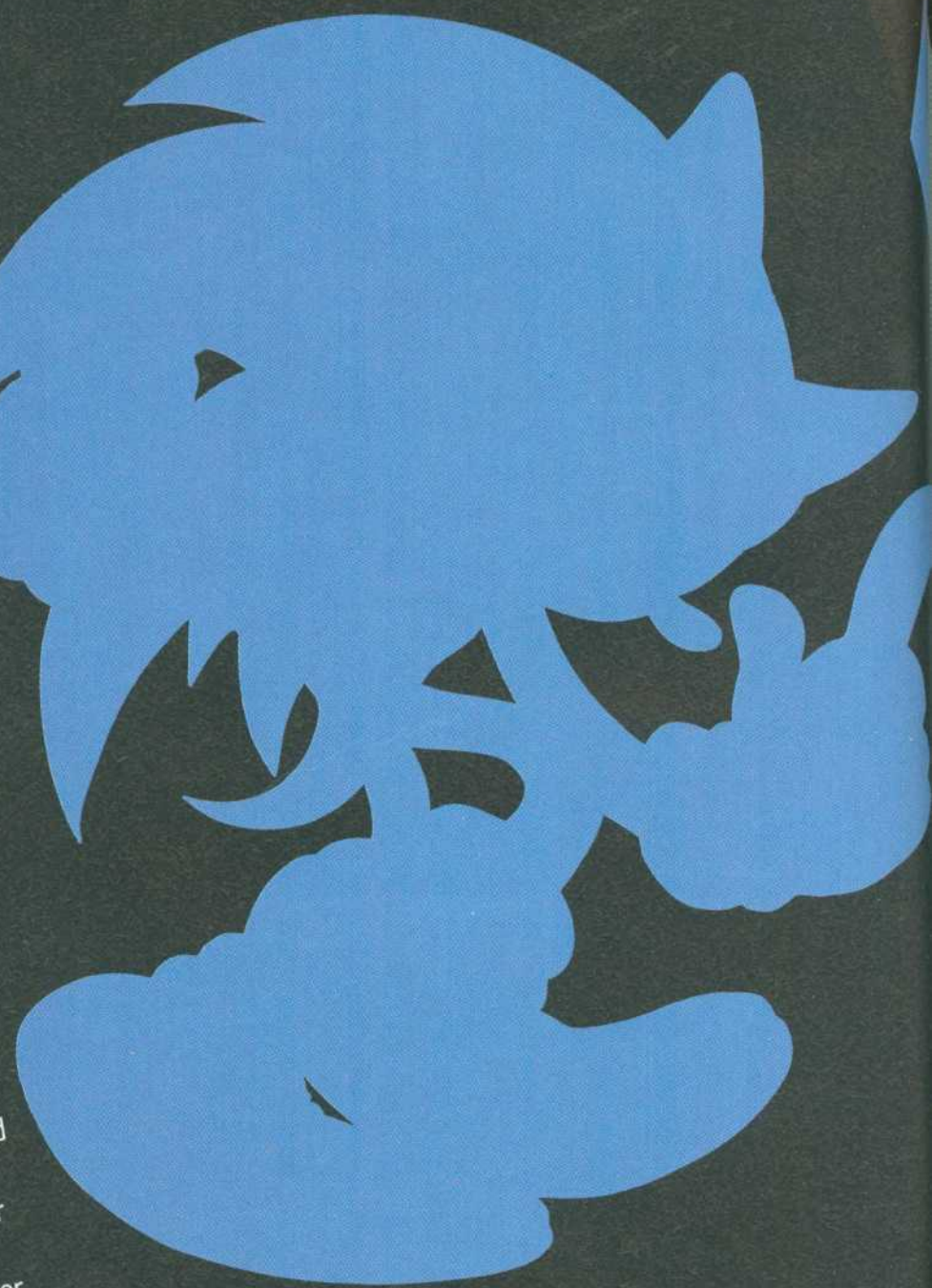
Und was soll sich bei der europäischen und amerikanischen Version noch verändern?
HT: Auf jeden Fall werden wir europäische und amerikanische Autofirmen noch ins Spiel einbringen, nicht nur japanische. Nur damit kann man in Europa und den USA Erfolg haben. Wir hoffen also auf Marken wie Mercedes, BMW, vielleicht sogar Porsche... und aus den USA vielleicht General Motors und Ford.



KurvenLage
Bei diesem Spiel soll sich alles um Realismus drehen. Also sollte man hier nicht wirklich gegen einen der anderen Wagen fahren, denn das kann schon „Game Over“ sein...

Moden Schau

Dreamcast hat uns in den letzten Monaten schon einige bemerkenswerte Spielecharaktere beschert – aber hätten sie auch auf dem Laufsteg eine Chance? Es ist an der Zeit, das herauszufinden...



Alle sechs Monate müssen sich Modedesigner eine komplett neue Kollektion ausdenken – eine schwere Aufgabe, die für gewöhnlich beinhaltet, daß man auf einer Modeschule herumhängt, Kurse für avantgardistische Stoffe belegt und Polaroids von japanischen Studenten macht. Manche Designer haben allerdings eine neue Quelle der Inspiration entdeckt: Videospiele. Die Modeleute mögen zwar in der Mehrheit technische Analphabeten sein, aber auch unter ihnen hat es sich mittlerweile herumgesprochen, daß Betamax keine große Zukunft beschieden ist und *Pac Man* weitaus ausgereiftere Nachfolger gefunden hat...

Erst vor kurzem hat Diesel Mode für *G-Police 2* entworfen, und Eidos hat seiner Lieblingsheldin Lara sogar ein eigenes Modelabel gegönnt. Die Konterfeis von Videospielhelden zieren die Kollektionen von aufstrebenden Modefirmen wie Cyberdog, und auch vor den dicksohligen Buffalo-Schuhen macht dieser Trend nicht halt.

Die Modelagentur Elite hat eigens ein virtuelles Model namens Webbie Tookay geschaffen – eine Mischung aus Cindy Crawfords Hüften, Helena Christensens Brüsten und Claudia Schiffers Schmollmund. Und was ist Ms. Tookay anderes als ein glorifizierter Videospielcharakter?!

Also haben wir die Modemenschen zusammen mit unserer Schwesterzeitschrift, der DC-UK, für einen Tag aus ihrem Elfenbeinturm geholt, ihnen ein paar Dreamcast-Spiele gezeigt und sie gefragt, was sie vom Styling der Videospielhelden halten. Schließlich werden sie in Zukunft möglicherweise enger als bisher mit der Videospieleindustrie zusammenarbeiten: Wenn sich Spieledesign mehr und mehr durch das Visuelle definiert, wird hier auch die Mode eine immer größere Rolle spielen...



FliegerAs

Power Stone: Falcon

Der Name Capcom bürgt für Qualität: Falcon aus *Power Stone* hat das Zeug dazu, zum Trendsetter nicht nur in Sachen Mode zu werden. Nachdem er schon den Titel unserer englischen Schwesterzeitschrift DC-UK zierte, müssen wir den Jungen mal kritisch unter die Lupe nehmen.

CH: Hmm, das könnte funktionieren, besonders in Europa und Amerika, weil man sich dort mit dem Fifties-Rock´n´Roll-Look leicht identifizieren kann. Falcon ist keine besonders neue Figur; eigentlich fast schon nostalgisch. Es gibt Jugendgangs, die genau diese Sachen tragen. Es ist trendy, und diese Fifties-Geschichte macht den Look authentisch.

JD: Er sieht aus, als wäre er in einer Boygroup. Ich würde den Stil als lässig bezeichnen, aber er orientiert sich eher an vergangenen Zeiten, als vorwärtsgerichtet zu sein. Falcon ist ein Charakter, den man sich gut in einem alten T-Shirt vorstellen kann.

RS: Falcon mag ich wirklich sehr. Er ist zwar ganz offensichtlich ein japanischer Charakter, aber angezogen, als sei er Engländer. Das inspiriert mich, vor allem die riesigen Handschuhe. Das Symbol hinten auf seiner Jacke kommt aus dem Heavy-Metal-Revival, das wir gerade erleben. Dazu kommt, daß die Leute im Moment auf speziell für sie angefertigte Sachen stehen – Individualität wird großgeschrieben, und Falcons Outfit scheint ein Unikat zu sein.

WH: Falcon sieht aus, als käme er direkt aus einer Mechanikerwerkstatt, bloß daß sie seine Jacke aufgepumpt haben statt einen Reifen. Wir haben übrigens gerade ein Rennspiel als Hintergrund für eine Modenschau benutzt – und es war einfach perfekt!

NC: Er hat einen klassischen Herrenhaarschnitt: blond und sehr britisch. Aber das allein heißt nicht sehr viel. Für jemand, der jung und überzeugt von seinem Auftreten ist, signalisiert dieser Haarschnitt Selbstbewußtsein und Männlichkeit. Aber hier haben wir noch diese Haarsträhne über den Augen...

WK: Ich find's toll, vor allem das Rot und das Pink. Ich mag auch die britische Flagge an den Ärmeln, und dieser Skijacken-Stepp-Look ist im Moment ziemlich angesagt.

JJ: Das sieht aus, als wäre ein Sportbekleidungshersteller mit einem Modedesigner aneinandergeraten. Das Ensemble, das wir hier haben, ist eine Kombination aus modischen und aggressiven Komponenten, garniert mit ein paar interessanten Logos.



Wer ist sie?
Judie James (JJ), Imageberaterin

Was macht sie beruflich?
Judie James berät seit Jahren Prominente in Imagefragen (will aber nicht verraten, wen... das gehört sich nämlich nicht und widerspricht dem Ehrenkodex ihres Berufsstandes).

Was tut sie noch?
Judie war früher selbst Model und hat in ihrer späteren Laufbahn unter anderem Naomi Campbell ausgebildet. Außerdem ist sie seit einiger Zeit erfolgreiche Buchautorin – ihre Romane tragen so verheißungsvolle Titel wie „Naked Angels", „The Ruby Palace" oder "Supermodel".

Und wenn sie selbst Spielefiguren designen würde?
Ich würde sagen, daß Lara Croft gerade eben noch modisch ist. Mir ist zwar völlig klar, daß die Leute Videospiel-Charaktere nicht als modisches Vorbild nehmen, aber es könnte trotzdem nicht schaden, wenn sie ein bißchen besser gestylt wären. Ich finde es sehr seltsam, daß die Videospiel-Designer immer noch ein Rollenbild vermitteln, das man eher bei Männern mittleren Alters vermuten würde. Jungs sind doch heute daran gewöhnt, daß Mädchen sich so ähnlich kleiden wie sie selbst. Also wäre die Zeit doch reif für ein etwas zeitgemäßeres Rollenvorbild.

LederHexe

Soul Calibur: Ivy

Die *Tekken*-Serie von Namco hat einen Standard für „erwachsene" Frauenfiguren gesetzt. Beim Fantasy-Spektakel *Soul Calibur* haben sich die Designer so richtig austoben können – und heraus kam Ivy.

JD: Sie ist sehr dominant. Der Stil erinnert mich an Thierry Mugler. Der in Form gebrachte Stoff ist sehr interessant, fand ich. Wir benutzen schon PVC und Leder für unsere Kollektion.

RS: Ein fast schon altmodischer Entwurf der Zukunft; erinnert mich ein bißchen an den Film *Barbarella*. Für Modenschauen würde man Dinge wie die Schmuckreifen an den Beinen verwenden – Sex ist ja der Instinkt, an den bei der Präsentation in erster Linie appelliert wird. Aber es soll auch ein bißchen schocken – und das ist im Moment out. Die Zeiten, in denen einfach nackte Haut präsentiert wurde, sind definitiv vorbei.

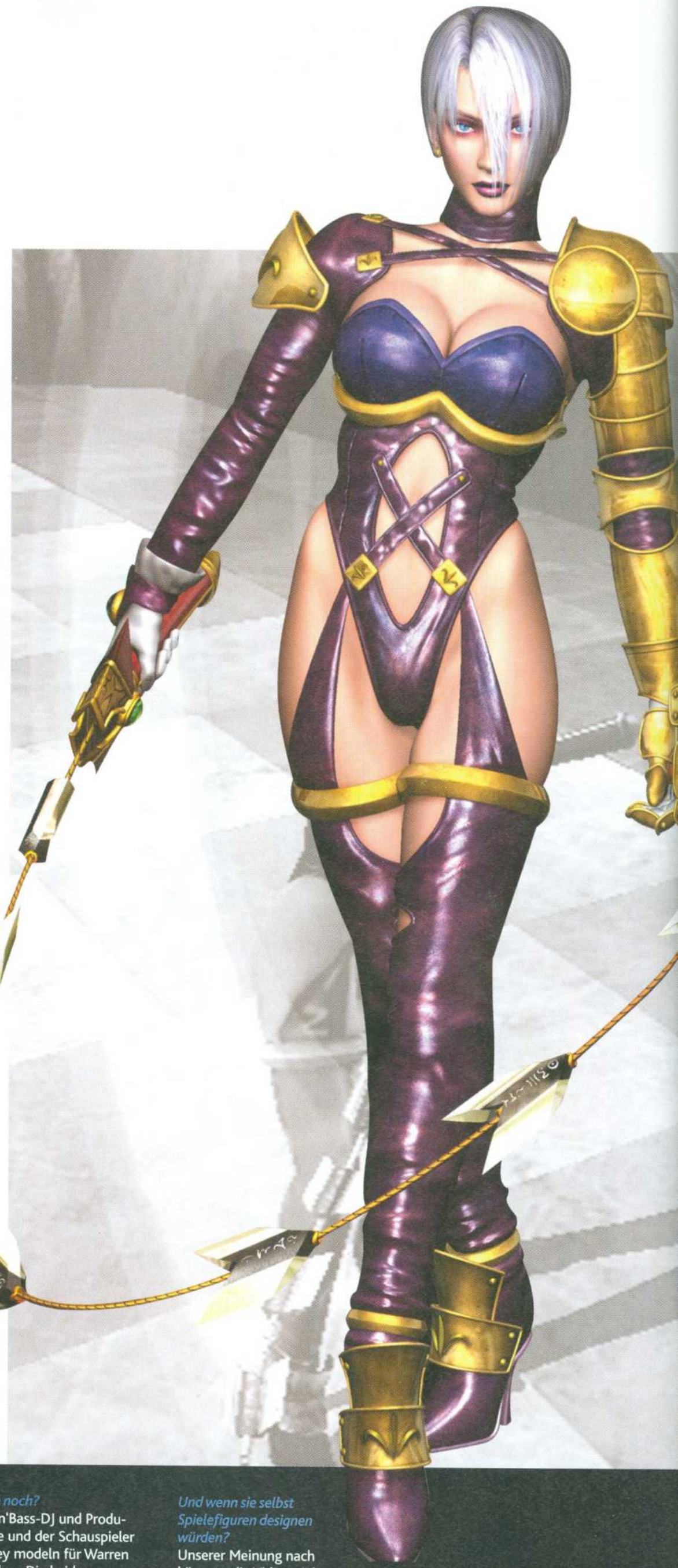
WH: Ivy ist völlig daneben. Sie sieht aus als käme sie gerade vom Laufsteg herunter und hätte zu viele Drogen genommen.

NC: Ihr Haarschnitt ist eine Kombination aus eckig und hart, die Strähne über dem einen Auge macht den Look sexy. Jeder, der sich die Haare in diesem extremen Platinblond färbt, will damit starke Signale setzen. Ivy ist damit topaktuell – in den letzten anderthalb Jahre waren lange Haare in; jetzt fangen die ersten Supermodels an, sich die Haare abzuschneiden.

WK: Sie erinnert mich an Debbie Harry in den 80ern und auch an den Typ kühle Blonde, den Sharon Stone verkörpert. Außerdem hat sie Bondage-Klamotten an, was ich sehr cool finde. Ich mag den Mix aus Waffen und Bondage, das hat wirklich Sex-Appeal.

JJ: Ivys Stil ist definitiv unterster Bodensatz. Zu behaupten, sie sähe aus wie ein schlechtes Tattoo ist noch das Freundlichste, was mir dazu einfällt. Nichts an ihr ist realistisch: Ihr linker Arm ist komplett gepanzert, während ihre Brüste und der Genitalbereich völlig ungeschützt sind – das wirft ein gewisses Licht auf ihre Intelligenz. Kleine Jungs werden vermutlich ein seltsames Frauenbild entwickeln, wenn sie sich an Figuren wie Ivy orientieren. Sie wirkt fast, als sei sie als Mann konzipiert gewesen – aber dann haben es sich die Designer doch noch anders überlegt.

CH: Das ist sehr Thierry Mugler – diese Mischung aus Mensch und Maschine. Aber als wirklich modisch kann man es nicht bezeichnen – Mugler designt sehr theatralische Outfits für besondere Anlässe. Das Drapierte hat eher etwas von Paco Rabanne. Auf der Straße würde man so etwas sicher nicht tragen – das ist eher etwas für einen speziellen Auftritt.





Wer sind sie?
Warren Kade (WK), Designer für Herrenmode

Was machen sie beruflich?
PJ Kim Warren und Kade Uawithya sind Designer für Herrenmode und haben auf der letztjährigen *London Fashion Week* sensationelle Triumphe gefeiert.

Was tun sie noch?
Der Drum'n'Bass-DJ und Produzent Goldie und der Schauspieler Max Beasley modeln für Warren und Uawithya. Die beiden Designer haben auch nichts dagegen einzuwenden, daß Tara Palmer-Tomkinson und Jason Donovan (ja, genau der) auf ihren Shows auftauchen.

Und wenn sie selbst Spielefiguren designen würden?
Unserer Meinung nach könnten die Videospiel-Designer noch viel mehr mit modernen Materialien experimentieren, also vielleicht mal einen Plastikrock oder ein ähnliches Stück für eine Figur entwerfen.



ChinaKracher

Street Fighter Alpha3: Chun Li

Und wieder eine Figur von Capcom: Chun Li ist schon ein alter Hase im Videospielgeschäft. In den frühen Teilen von *Street Fighter* war sie eine der ersten, die Bein zeigten (aus ziemlich ungemütlicher Nähe nämlich) und damit gewisse Begehrlichkeiten der ständig wachsenden Beat´em-Up-Fangemeinde weckte.

RS: Das erinnert an Galliano: ein bißchen sexy mit den Leggings und dem geschlitzten Rock. Aber originell ist es nicht gerade. Die Goldborten, die Stiefel und die Ärmelabschlüsse sind ziemlich übel. Das einzig Interessante hier sind die Armbänder, aber die würden dem armen Mädel mit Sicherheit den Arm abreißen, wenn sie echt wären.

WH: Sie sieht aus wie etwas, das ich wirklich nicht ausstehen kann: Eine Mischung aus Xena-Kriegerinnen-Outfit, kombiniert mit 60er-Jahre-Stiefeln und einem Kragen wie ein Würgehalsband. Wäre sie echt, würde man einen kurzen Blick auf das geschlitzte Kleid werfen – und das war's dann auch schon.

NC: Sie hat brünettes Haar – ein Farbton, der schon seit einiger Zeit ziemlich in ist. Ihr Outfit ist eigentlich klassisch Sci-Fi-Maid aber die Kopfbedeckung ist sehr ausgefallen. Ich finde sie interessant, weil sie ziemlich natürlich aussieht, aber ihr Stil hat nichts mit der Mode zu tun, die man auf den Straßen vorfindet.

WK: Sie könnte ein bißchen sexier sein, vielleicht einen Catsuit tragen. In der Haute Couture könnte so etwas funktionieren – vielleicht bei Thierry Mugler, der sehr auf diese übertriebenen Proportionen setzt: extrem schlanke Taille, breite Hüften und viel Busen.

JJ: Die Aggressivität, die diese Armreifen ausstrahlen, ist ziemlich abstoßend. Ein gewisser Reiz wird für manche Leute in der mädchenhaften Frisur, zusammen mit dem geschlitzten chinesischen Kleid liegen. Der Look ist fast schon pervertiert, weil hier mit so starken Kontrasten gearbeitet wird. Das ist so ähnlich, als würde jemand aus meiner Generation auf viktorianische Unterwäsche stehen – ganz schön arm, finde ich.

CH: Das Outfit ist ganz und gar nicht modisch, besonders die Ärmel. Das ist ja fast schon Großmutter-Schick. Gaultier würde so etwas bringen – ihn reizen die kontrastierenden Einflüsse: traditionelle Ornamente auf dem Kleid, die Schärpe um die Taille – und dazu vergleichsweise moderne Schuhe und Armreifen.

JD: Chun Li gefällt mir, weil sie ihren eigenen Stil hat. Sie sieht aus wie der eher intellektuelle Gaultier-Typ. Die Armreifen sind cool, dieser Stil wird sich sicher weiter durchsetzen. So etwas würden viele von uns als Verkleidung wählen.



Wer ist er?
Wayne Hemingway (WH), Modedesigner

Was macht er beruflich?
Wayne Hemingway hat es geschafft, aus einem Stand in Camden Market eine erfolgreiche Kette von 16 Geschäften zu machen. Mittlerweile hat er sein eigenes Label für eine Modelinie, außerdem für Schuhe und Accessoires.

Und was tut er noch?
Wayne war einer der Hauptverantwortlichen für den Umstand, daß sich der gute alte Doc-Martens-Treter vom Gesundheitsschuh zum Moderenner entwickelt hat. Außerdem weist er immer wieder darauf hin, daß seine Mutter den größten Einfluß auf seine modischen Vorstellungen hat.

Und wenn er selbst Spielefiguren designen würde?
Gegen ein entsprechendes Salär würden die meisten Leute fast alles tun – also sage ich niemals nie. Falls also jemand aus der Videospielbranche auf uns zukäme und um modische Beratung für seine Spielecharaktere bäte, klar, würden wir das tun. Und zwar so, daß jeder aussehen wollen würde wie sein virtueller Held. Man *muß* die Figuren nämlich nicht in lächerliche Verkleidungen stecken.

SchattenMann

Shadowman: Mike LeRoi

Hier ist der nur teilweise bekleidete Joker in unserer gut angezogenen Runde: Shadow Man alias Mike LeRoi ist ein Charakter, der uns aus anderen Gründen interessiert. Heftig tätowiert und mit einer Aura genuiner Seltsamkeit umgeben, würde er sicher einige Aufmerksamkeit erregen...

RS: Es ist interessant, daß man dem Shadow Man gerade dieses Äußere gegeben hat. Wenn man sich die männlichen Models zur Zeit ansieht, fällt auf, daß sie nicht muskulös sind, sondern eher schmal – der intellektuelle Typ. Die enge Jeans ist allerdings – läßt man mal homosexuelle Mode außer acht – nicht besonders schick.

WH: Shadow Man hat eigentlich nicht wirklich etwas an, also kann ich dazu nicht viel sagen.

NC: Von der Frisur her gibt es hier wenig zu kommentieren. Viele dieser Charaktere stammen aus der Science-Fiction-Welt – das Hauptmerkmal scheint hier das Bedrohliche, Aggressive und Super-Maskuline zu sein. In Clubs findet man häufig solche Typen; der Look hat sich aber nicht wirklich weiterentwickelt.

WK: Uns gefällt er. Das wäre vielleicht etwas für eine neue Jeansmarke. Oder für Accessoires. Aber mit Mode hat das eigentlich nichts zu tun, eher mit einem bestimmten Image, das sich manche Firmen für eine spezielle Kampagne zulegen, weil sie sonst eine zu breite Masse ansprechen würden.

JJ: Er sieht aus wie eine dieser anatomischen Zeichnungen, die in Arztpraxen hängen – wenn man mal von der Jeans absieht – und sagt eigentlich nicht viel aus. Aber er hat ein Problem: Wenn Mike LeRois Körper schon so abstoßend aussieht und er eine Maske trägt, dann möchte ich lieber nicht wissen, was sich darunter verbirgt...

CH: Der Jeans-Look gefällt mir, aber er hat sich schon seit Jahren nicht mehr verändert. Ist ein bißchen Armani, würde ich sagen. Das Design des Oberkörpers spielt mit dem sexy Männerbild von Gaultier. Piercing und Tattoos sind schon seit einiger Zeit ziemlich angesagt und werden es wohl noch so etwa ein Jahr lang bleiben.

JD: Der Shadow Man ist ein Raubtier – roh und gleichzeitig sinnlich. Die Piercings und die Tattoos sind im Moment sehr angesagt – man spielt mit der Idee, sich selbst in Einzelteile zu zerlegen und sich neu zu definieren. Wir haben in unseren Kollektionen selbst keine Masken, kaufen sie aber dazu.



Wer ist er?
Nicky Clark (NC), Starfriseur

Was macht er beruflich?
Nicky ist einer der bekanntesten Haarstylisten der Welt, sein Name ziert auch eine exklusive Haarpflegeserie.

Und wenn er selbst Spielefiguren designen würde?
Computergenerierte Figuren und das Phänomen Internet beeinflussen die Ästhetik der Mode – und das spiegelt sich in den Modenschauen der letzten Zeit wider.

Wer ist sie?
Julie Davies (JD), Chefdesignerin

Was macht sie beruflich?
Julie betreut Entwicklung und Design sämtlicher Kollektionen der britischen Modefirma Ann Summers.

Und wenn sie selbst Spielefiguren designen würde?
Das wäre eine Figur mit einer ganz speziellen Haut statt Kleidung; mit einem Muster, mit dem sie sich je nach Umgebung tarnen kann, ähnlich wie ein Chamäleon.



KampfiKnabe

Virtua Fighter 3tb: Lion Rafale



Obwohl das Spiel zugegeben einige ziemlich unrealistische Momente hat, bewegte sich das Design der *Virtua Fighter*-Reihe schon immer in Richtung Realismus. Lion ist vielleicht das beste Beispiel dafür: Vom Aussehen her könnte er auch Mitglied einer Boygroup sein – ein bedauernswertes Schicksal.

NC: Das ist die klassische nicht-aggressive, geschlechtsneutrale Frisur des „hübschen Jungen", fast ein Standard, der schon eine ganze Weile aktuell ist. Lion ist vielleicht 14 bis 16; seine Frisur ist irgendwo in der Mitte zwischen Kind und Erwachsenem.

WK: Lion könnte eine Ikone der Schwulenszene werden. Natürlich trifft es sich gut, daß jetzt zum Jahrtausendwechsel alle nur erdenklichen Stile gefeiert werden – Lion mit seinem Boyzone-Look hat da durchaus seine Berechtigung.

JJ: Lion ist durchaus trendy, aber er ist weitgehend androgyn – er könnte fast Brüste haben. Ich glaube, die Designer haben sich viel von der Straße abgeschaut – die Schuhe zum Beispiel könnten von Clarks sein. Die Hose hätte allerdings wadenlang sein dürfen – die Länge kurz über dem Knie war vor einigen Jahren aktuell. Er ist wahrscheinlich die Figur, mit der sich die Jugendlichen am leichtesten identifizieren können. Für eine Schuhreklame würde er sich gut eignen.

CH: Lion ist modisch eindeutig der aktuellste Charakter. Das ist ganz klar der Utility-Look: Die Weste sieht aus, als wäre sie aus einem ultramodernen Material, irgendetwas wie Teflon oder etwas Vergleichbares. Könnte das Modefoto einer amerikanischen Firma sein – vielleicht Ralph Lauren mit seiner Polo Jeans Line. Das ist ein sehr tragbarer Look, der sehr lange aktuell bleiben wird – vor allem weil Lion so jung ist und sehr amerikanisch aussieht.

JD: Lion ist der typische „nette Junge von nebenan". Die weiten Sachen sehen aus wie aus den 80ern. Wahrscheinlich sitzt er zu Hause viel vor dem Computer. Die Designer haben sich am Armee-Look orientiert, aber das sind irgendwie die falschen Farben.

RS: Diese Figur ist für mich die interessanteste und ansprechendste von allen hier. Mich reizen vor allem die technischen Aspekte der Jacke. Lion sieht ziemlich echt und sehr modern aus. Was mich wirklich interessiert, sind die Schuhe. Ich habe zwar keine Ahnung, aus was für einem Material sie bestehen, aber ich würde sie gerne tragen. Und ich möchte herausfinden, was es mit der Jacke auf sich hat – ich würde so etwas gern entwerfen.



Wer ist er?
Russel Sage (RS), Designer

Was macht er beruflich?
Russel ist der Geheimtip unter den jungen britischen Designern und hatte sein Show-Debüt auf der letztjährigen London Fashion Week.

Und wenn er selbst Spielefiguren designen würde?
Ich würde eine Figur entwerfen, deren Look sehr neuartig und sehr originell ist. Es würde mich dabei natürlich auch reizen, mit völlig neuen Materialien zu arbeiten.

Wer ist er?
Christof Hoke (CH), Modeschüler

Was macht er beruflich?
Christof studiert Mode am Londoner *Royal College of Art* und arbeitet in seiner Freizeit für den Herrendesigner Nigel Curtiss.

Und wenn er selbst Spielefiguren designen würde?
Die Spielefigur, die mir vorschwebt, müßte schon einen sehr, sehr futuristischen Look haben, wie es sich für den Beginn des neuen Millenniums gehört.



Jetzt abonnieren!

Hausbesuche sind bei uns um die Hälfte billiger!



Wir sind für Euch da

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

Echt preisgünstig

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

Bei Euch zu Hause

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

Solange Ihr wollt

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

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

Dreimal
Spaß
zu Hause

future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

Adrian Smith



Lara? Auf Dreamcast? Neeee, hat man da bei Eidos und Core Design immer gesagt. Alles nur Gerüchte, hieß es. Oder, Mr. Smith?

KurzFassung

- **Name:** Adrian Smith
- **Was er macht:** Operations Manager (furchtbares Wort, hört sich aber wichtig an, oder?). Adrians Bruder Jerry hat 1988 Core Design gegründet. Adrian machte dann ab 1991 mit, um dort Spiele wie *Rick Dangerous* and *Chuck Rock* für 16bit-Konsolen zu programmieren. Letztes Projekt war *Fighting Force 2* für Dreamcast und Playstation. Und wir wollen immer noch wissen, ob Lara denn nun kommt oder nicht!

PR- oder Marketing-Leute sind gut und schön, aber wenn man einem der Verantwortlichen von Core Design einige Antworten entlocken kann, ist das natürlich noch viel besser. Haben wir uns auch gedacht, und deshalb mal mit Adrian Smith gesprochen, einem der Verantwortlichen aus Cores Chefetage. Schauen wir doch mal, wie das mit Ms. Croft und Dreamcast wirklich steht.

Wie sieht die Industrie Deiner Meinung nach Dreamcast?
Ich denke, die meisten von uns sehen die Konsole sehr positiv, weil Sega genau das gemacht hat, was sie uns als Entwicklern vorher vorsprochen hatten. Sega hatte von Sony furchtbar einen aufs Dach bekommen mit der Playstation, und man hat aus den Fehlern gelernt. Und ist dann zurückgekommen – mit einer brillanten Konsole und tollen Spielen. Wenn man Leuten in der Industrie ein Spiel wie *Soul Calibur* zeigt, dann kriegen da die meisten auch feuchte Augen und lassen kaum von den Controllern ab. Wie die Kinder. Und wenn man so von einer Konsole begeistert ist, dann macht man auch was dafür. Ich kenne eine Menge Entwickler, die zwar offiziell noch keine Spiele angekündigt haben, aber hinter verschlossenen Türen dran arbeiten. Ich glaube, Dreamcast wird noch erfolgreicher werden.

Core hat ja über einen langen Zeitraum Spiele für Sega entwickelt, wie ist Eure Beziehung mit der Firma heute?
Früher hat man mal gesagt, daß wir bestimmt kleine Sega-Tätowierungen tragen müßten. Haben wir zwar nicht, aber wir wären ohne die Zusammenarbeit mit Sega mit Sicherheit nicht da, wo wir heute sind. Wir haben eine Menge Respekt vor dieser Firma. Vor ein paar Jahren sind mein Freund Jerry und ich nach Japan geflogen, haben da die ersten Entwürfe von Dreamcast gesehen und haben gedacht: Oh Mann, das sieht klasse aus. Sega hat verdammt hart daran gearbeitet, die Konsole gut in den Markt eingeführt, und das auch sehr erfolgreich. Also ist unsere Beziehung zu Sega dieselbe wie früher auch. Wir werden gute Spiele für eine gute Konsole herstellen.

Bisher haben wir ja nur Fighting Force 2 gesehen. Wird Core abwarten, schauen, wie sich die Konsole entwickelt, bis man andere Spiele umsetzt?
Fighting Force war unser erstes fertiges Spiel, aber wir arbeiten an anderen für Dreamcast. Wir wollen aber noch keine großen Ankündigungen machen, sondern versuchen gerade noch, das beste aus der Maschine und den Routinen rauszuholen. Denn wenn wir was machen wollen, dann muß es schon ein Ultra-Hyper-Super-Spiel sein. In den nächsten Monaten werden wir sowohl für Dreamcast als auch für die Playstation 2 eine Menge ankündigen. Wir werden mit Sicherheit für Dreamcast entwickeln. Die Konsole hatte so einen Klasse-Start in den USA und auch in Europa, aber um dauerhaft erfolgreich zu sein, braucht man natürlich Entwickler wie uns.

Gibt's den Exklusiv-Vertrag mit Sony noch?
Der Vertrag mit Sony ist Ende letzten Jahres ausgelaufen, und somit haben wir eine Menge Möglichkeiten offen. Ich würde momentan gar nichts ausschließen. Warten wir doch einfach alle mal ab und lassen die Dinge in Ruhe auf uns zukommen...

Und nun die wirklich wichtige Frage...
Die ich nicht beantworten werde... [lacht]

Tomb Raider war ja eigentlich ein Spiel für Segas Saturn. Wie stehen die Chancen für eine Dreamcast-Fassung?
Was die Zukunft angeht, da will und werde ich keine definitive Antwort geben. Lara gab's schon einmal bei Sega, und wer weiß... es passiert eine Menge mit den neuen Konsolengenerationen... [lacht]

Und was passieren wird? Ganz einfach! Es wird nach Angaben von Core und Eidos* Tomb Raider IV: The Last Revelation *für unser aller Konsole geben. Und das schon im März! Mit verbesserter Grafik, die laut Core so aussehen soll, wie wir es sonst nur von heftigst aufgerüsteten PCs kennen! Und damit hat Lara ein neues Zuhause gefunden...



Emily Whigham



KurzFassung

- **Name:** Emily Whigham
- **Was sie macht:** Viel. Im Internet suchen, für's Internet schreiben, vor der Kamera übers Internet reden und Stars und Sternchen jeden Tag auf den Zahn fühlen, und zwar bei der Spontan-Internet-Party aus Düsseldorf, NBC Giga.

Dauerstreß und kein bißchen müde: Respekt! Besonders, da Emily täglich frisch und fröhlich auf den Schirm kommt

Nun kann man viel über Emily sagen, vor allem, daß sie eigentlich Amerikanerin ist, daß sie aber zum größten Teil in Deutschland aufwuchs, daß sie bei VIVA gearbeitet hat und dann, nach einem Zufallscasting, mit ein paar anderen Frischlingen plötzlich, nach nur einem Monat Kameratraining, vor der Kamera stand. Live. Täglich. Fünf Stunden. Ohne Leute, die einem den Text auf Tafeln vorgekaut liefern. Und sie ist verdammt erfolgreich...

Wie hält man sich eigentlich nach einem Jahr auf Sendung frisch, damit da keine Routine aufkommt?
Jeden Tag suche ich neue Themen. Und jeden Tag weiß man nicht genau, ob die Themen bei den Zuschauern ankommen. Somit verhindert man, daß es langweilig wird. Außerdem ist GIGA eine Live-Sendung, da passiert jeden Tag Unvorhergesehenes – langweilig ist es fast nie!

Was war der Moment, in dem Du vor der Kamera am meisten geschwitzt hast?
Als ich ein Telefoninterview mit Dolores O'Riordan von den Cranberries hatte, denn sie war sehr schwer zu verstehen. Die Leitung ist kurz vorher zusammengebrochen und ich mußte im Take [die Zeit vor der Kamera] die Zeit überbrücken, bis sie wieder dran war. Ich war mitten im Satz, als die Leitung wieder stand und aus der Regie die Ansage kam, daß Dolores am Telefon sei, und da mußte ich mir schnell einen Übergang einfallen lassen. Geklappt hat's aber!

Dein persönlich bester Moment vor der Kamera?! Wo Du Dir gesagt hast, oh, besser kann's eigentlich nicht werden?
Es gab schon so ein paar Momente, die mir sehr gut gefallen haben. Und den Satz „besser kann es eigentlich nicht werden", sollte man nie sagen, denn dann würde ich nach Hause gehen – wenn ich nichts mehr lernen kann...

Wie kommst Du damit klar, daß man Dich auf der Straße erkennt? Schnelles Wegrennen?
Ich muß sagen, daß es schon schön ist, ein „Egobooster" sozusagen. Als ich das erste Autogramm gegeben habe, habe ich allerdings schon gedacht: „Was will er denn damit?"

Würdest Du Dich heute als ein privaterer Mensch bezeichnen, weil Du im Licht der Öffentlichkeit stehst?
Ich gehe immer noch dahin, wo ich will und habe meine Gewohnheiten nicht so sehr geändert. Ich spreche vielleicht ein bißchen leiser, wenn ich in einer Kneipe sitze [lacht].

Dein Tag ist ja, wie bei anderen Fernsehstars, echt lang. Schafft man es da, Freundschaften aufrechtzuerhalten?
Es stimmt schon, daß es anfangs schwer war, denn ich bin morgens gegen 10:30 Uhr im Studio und bleibe bis mindestens 20:00 Uhr. Am Anfang war ich einfach zu müde und bin früh ins Bett gegangen. Jetzt versuche ich nach jeder Sendung noch wegzugehen und ein Privatleben zu führen. Und es klappt ganz gut...

Was die wenigsten wissen: Du singst. Hast Du Pläne, irgendwann mal doch zum Goldkehlchen zu werden?
Das ist mein allergrößter Traum. Ich würde so gerne ein Album aufnehmen. Mein Vater ist ja Jazzmusiker und Musik ist schon seitdem ich klein bin meine Leidenschaft. Ich habe schon des öfteren als Backgroundsängerin gearbeitet und schreibe auch eigene Songs. Es ist einfach ein tolles Gefühl auf einer Bühne zu stehen und zu singen...

Wenn es echt stressig wird, wirst Du dann eher sauer – oder suchst Du die innere Ruhe?
Ich bin ein typischer Widder: temperamentvoll, leicht reizbar und sehr emotional. Das heißt, wenn ich sauer bin, dann schreie ich auch ganz gerne mal. Aber wie ein typischer Widder bin ich auch nicht lange sauer. Eigentlich liebe ich Streß, da fühle ich mich gefordert!

Wir haben auf der nächsten Seite ein Interview mit einem der Väter von Lara Croft. Wenn Du Lara mal eine Frage stellen könntest, was wäre die?
Wie kommst Du damit klar, von allen Männern angehimmelt zu werden und nie einen abzukriegen?

Und nun die letzte Frage: Wenn Du nicht bei GIGA wärst, wärst Du...
Auf Welttournee mit meinem neuen Album!!!



KnackigFrisch

Nun soll's ja Leute geben, die haben uns nicht gleich von der ersten Ausgabe an gekauft. Erschreckende Vorstellung, aber wahr. Für die (und für alle anderen, die nicht immer gleich den kompletten Bericht lesen wollen) werden wir ab dieser Ausgabe hier all die Spiele in Kurzfassung noch einmal vorstellen, die es bisher gibt, und was wir von denen gehalten haben. Also, an alle PR-Manager, jetzt mal wegschauen, denn einiges davon gefällt bestimmt nicht. Aber für alle Spieler da draußen, hier noch einmal alle Spiele für das europäische Dreamcast... und zwar umgewandelt in unser neues Wertungssystem, also Punkte aus 10...

SpieleListe

Was wir dazu meinen

Titel	Hersteller	Wertung	Heft	Seite
Aerowings	Crave	6	02	36
Blue Stinger	Activision	7	01	38
Buggy Heat	CRI	6	03	56
Deadly Skies	Konami	7	04	56
Dynamite Cop	Sega	3	02	50
Expendable	Infogrames	6	02	60
F1 World GP	Sega	9	03	48
Get Bass	Sega	6	01	30
Hydro Thunder	Midway	7	02	62
Marvel/Capcom	Virgin	3	04	50
NBA Showtime	Midway	4	04	46
NFL Blitz 2000	Midway	7	02	44
NFL QB Club	Acclaim	6	04	30
Pen Pen	Infogrames	6	04	20
Power Stone	Eidos	9	02	34
Psychic Force	Acclaim	6	04	38
Racing Sim 2	Ubi Soft	8	02	46
Ready 2 Rumble	Midway	9	02	54
Re-Volt	Acclaim	8	03	26
Sega Rally 2	Sega	7	01	26
ShadowMan	Acclaim	8	03	18
Snow Surfers	Sega	6	03	28
Sonic Adventure	Sega	10	01	16
Soul Calibur	Sega	10	02	16
Soul Fighter	Piggyback	5	03	32
Chef's Luv Shack	Acclaim	7	04	42
Speed Devils	Ubi Soft	9	02	40
Suzuki Alstare	Ubi Soft	7	03	38
House of the Dead 2	Sega	9	01	36
T. Highway Challenge	Crave	4	02	52
Toy Commander	Sega	4	01	42
TrickStyle	Acclaim	8	02	26
UEFA Striker	Infogrames	7	03	44
Vigilante 8	Activision	8	04	24
Virtua Fighter 3tb	Sega	7	01	22
WW Soccer 2000	Sega	6	04	34
Worms: Armageddon	Hasbro	7	04	16
WWF Attitude	Acclaim	7	03	52



House of the Dead2
Der Arcade Shooter!



Millennium Soldier
Ballermann für Jedermann



Incoming
Hirnlos, aber spaßig



Power Stone
Prügeln, aber innovativ



Sega Rally 2
Bleibt manchmal stecken



Sonic Adventure
Jump'n'Run für alle



TrickStyle
... bis Tony Hawk kommt



UEFA Striker
Fußball: nicht für jeden

Wir mögen...

Soul Calibur

Immer noch das beste Prügelspiel aller Zeiten, mit einem sehr innovativen Missions-Modus und Spielspaß, der sich nicht nur in Stunden, sondern Tagen messen lassen kann. Das Spiel, das jeder auf Dreamcast haben muß!



ShadowMan

Bisher das einzige Adventure, das vom reinen Spielen hier gegen die erwarteten Über-Spiele *Shenmue* und *Resident Evil: Code Veronica* ankommt. Grafisch nicht ganz so ein Highlight, aber es spielt sich wie ein Hammer-Film.



Speed Devils

Mit Sicherheit momentan der beste Fun-Racer für Dreamcast. Mit einer Unmenge an Strecken, vielen Autos, und dem Versuch des Spielers, sich bis zum Auto des Drivers X durchzuschlagen, der legendären Mystère.



F1 Grand Prix

Trotz der schwer vermißten VM-Unterstützung, die angekündigt war, aber nicht umgesetzt wurde, ist das Spiel von der Fahrphysik her das beste Rennspiel, das es momentan auf dem Markt gibt, aber echt, echt schwer...



Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Impressum

Redaktion

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

Alle Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr.

ISSN: 1439 - 8052

Grafik

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

Anzeigen

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

Verlag

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

Herstellung

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

Aboservice

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

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

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

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

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

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

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



InserentenVerzeichnis

- Baucontec **89**
- CDG Media **81**
- Dino Verlag **9**
- Future Verlag GmbH **34, 66-67, 83, 95, 96**
- Game It! **85**
- Gamesmania **31**
- Konami Deutschland GmbH **132**
- Kranz Versand **131**
- netbrain ag **16**
- ORDER IN TIME **73**
- Piggyback **2-3**
- Sega Deutschland **6, 24-25, 48-49**

Dreamcast

Arcade Stick	95,00
Controller	65,00
Keyboard	55,00
Lenkrad	125,00
VMU-Card	55,00
Aero Wings	100,00
Airforce Delta	100,00
Billiard Nights	100,00
Blue Stinger	100,00
Buggy Heat	100,00
Cool Boarders	100,00
Crazy Taxi	100,00
Cue Ball	100,00
Deadly Skies	100,00
Deep Fighter	100,00
D2	100,00
Dynamite Cop II	100,00
Evolution	100,00
Expandable	100,00
Fighting Force 2	100,00
Frame Gride	100,00
Formel 1	110,00
Get Bass inkl. Controller	190,00
Hydro Thunder	100,00
Incoming	100,00
Killer Loop	100,00
Marvel vs. Capcom	100,00
MDK	100,00
Metropolis	110,00
Millenium Soldier	100,00
Monaco Grand Prix 2	100,00
NBA 2000	100,00
NBA Showtime	100,00
NFL Blitz 2000	100,00
NFL 2K	100,00
NFL Quarterback Club 2000	100,00
Pen Pen	100,00
Plasma Sword	100,00
Power Stone	100,00
Psychic Force	100,00
Ready 2 Rumble	100,00
Red Dog	100,00
Renagade Racing	100,00
Res. Evil: Code Veronica	100,00
Sega Bass Fishing	180,00
Sega Rally 2	110,00
Shadowman	100,00
Slave Zero	100,00
Snow Surfers	100,00
Sonic Adventure	100,00
Soul Calibur	110,00
Soul Fighter	100,00
Southpark	100,00
Southpark: Chef's Luv Shake	100,00
Speed Devils	100,00
Street Fighter Alpha 3	100,00
Super Cross 2000	105,00
Suzuki Allstar Racer	100,00
Tokyo Highway Battle	100,00
Toy Commander	100,00
Trick Style	100,00
UFEA Striker	100,00
Vigilante 8	100,00
Virtual Fighter 3	100,00
WWS Attitude	100,00
World League Soccer	100,00
Worms Armeggedon	100,00
Zombie Revenge	100,00



ORDER IN TIME
VIDEO & PC GAMES

Dreamcast Konsole Aktionspreis um 429,-







Virtua Striker 100,00



House of the Dead 2 100,00

Alle Sendungen Versandkostenfrei!

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! Bestell-Hotline 0180-5778800
Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

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.

KnackigFrisch

USA

Die Musik macht's

In den USA kommen die Titel *Jet Set Radio* und *Space Channel 5* weit früher als erwartet heraus, so der Chef von Sega America, Peter Moore. Die beiden Spiele sollen noch vor Ende März erscheinen. Wir können dazu nur sagen: Auch haben wollen!

Lizenz für InterAct

In der letzten Ausgabe bei uns schon im Test, werden die InterAct Produkte weltweit lizenziert. Und damit wird Dreamcast einen weiteren Schritt nach vorne machen, denn merke: Nur mit Unterstützung geht's weiter voran.

Evil Dead?!?!?!

Ash kommt! Ja, genau der. Derjenige, der schon in drei Filmen mehr Untote zersägt hat, als man zählen kann. THQ hat nämlich bekannt gegeben, welche Spiele in diesem Jahr auf Dreamcast erscheinen sollen. Und *Evil Dead* (mit der Stimme Bruce Camphells) ist einer der Titel. Die weiteren sind *WWF Smackdown, MTV Sports* und *Felony Pursuit*. Zumindest *MTV Sports* und *Evil Dead* geben wir auch in Europa eine gute Chance...

RohrPutz

Anscheinend braucht man doch ein Kriegsspiel. Und dabei meckern wir hier nebenan über das japanische *Panzer Front*. In den USA kommt in diesen Tagen *Wild Metal* raus, dasselbe in Grün Also, gucken, wer das größte Rohr hat und dann auf den Freund ballern. Vielleicht sollten die Jungs zum Bund gehen müssen.



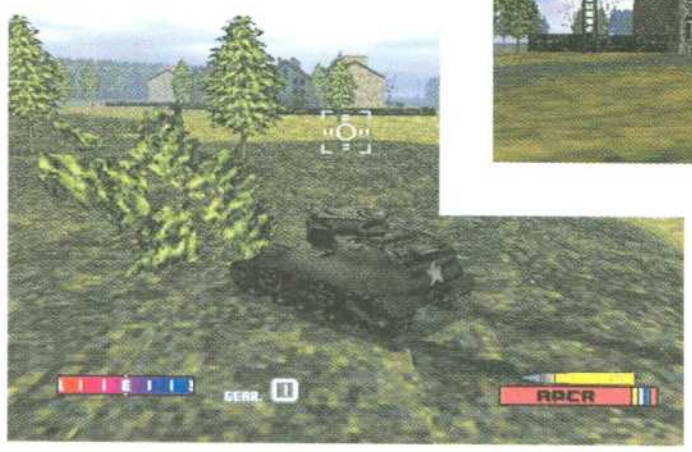
Gundam: Rise...

- **Was es ist**
  Ein Mech, ähnlich wie *Mechwarrior* einfach zu lernen.
- **Was wir mögen**
  Einfache Bedienung, vielfältige Missionen, der Mech bewegt sich realistisch.
- **Was für Chancen?**
  60% Chance für PAL-Version, weil eine US-Version kommt.



PanzerFront

- **Was es ist**
  Ein Panzerspiel im Zweiten Weltkrieg. Gegen die Nazis.
- **Was wir mögen**
  Nichts. Papp-Grafik und eine fitzelige Bedienung. Und braucht die Welt eine Kriegssimulation?
- **Was für Chancen?**
  Wir hoffen auf keine Chance für PAL.





[O]jeohjemine, da haben wir lange drüber gegrübelt, wie wir mit *Shenmue* umgehen, als es im neuen Jahrtausend als japanische Fassung ins Haus geflattert ist. Denn spiel- und somit testbar ist die Fassung nämlich nicht.

Wer nicht fließend Japanisch spricht, der kann hiermit gar nichts anfangen. Deshalb auch von uns kein erster Eindruck, sondern nur eine Herausstellung der Features und das Versprechen Segas, das Spiel sehr, sehr schnell umzusetzen...

WeltenBummler

DeathCrimson

- **Was es ist**
  Ein Lightgun-Shooter.
- **Was wir mögen**
  Nichts. Die Levels sind langweilig, die Lightgun ungenau und schlecht programmiert.
- **Was für Chancen?**
  Wer dieses Spiel umsetzt, gehört auf den Scheiterhaufen. Ganz ehrlich.





LotosBlüten

Es gibt nun eine Menge von japanischen Spielen, die mit Sicherheit nicht nach Deutschland kommen, zumindest nicht in einer PAL-Version. Manche dieser Spiele sollten vielleicht auch nicht hierhin kommen, denn sie richten sich doch rein auf den japanischen Geschmack aus. Andere allerdings, die haben nur noch keinen europäischen Publisher. Und dem könnte man doch abhelfen, oder? Wenn genügend Leute nerven. Was wir mögen, das zeigen wir hier...



Pop'n'Music

- **Was es ist**
  Ein Tanzspiel mit Teppich-Controller.
- **Was wir mögen**
  Daß man auf Parties allen Leuten bei den groben Verrenkungen zuschaut.
- **Was für Chancen?**
  10% Chance einer PAL-Version, falls *Space Channel 5* Erfolg hat.

Japan

Neue Missionen!

Auch das ist etwas, was wir nur befürworten können. In Japan ist eine Missions-GD für *AeroDancing* (also: *Aerowings*) erschienen! Und zwar braucht man das Original gar nicht zu haben, sondern kann das auch so spielen. Missionsstände und alles weitere wird allerdings übernommen! So hält man ein Produkt am Leben!

Doppel-Abenteuer

Außerdem in Nippon draußen: Koeis *7 Mansions*, ein 3D-Abenteuer, bei dem man auch zu zweit durch die verbotenen Räume geistern darf, und zwar per Splitscreen. Vielleicht ist das auch etwas für den europäischen Markt?!

Video, Videe...o?!

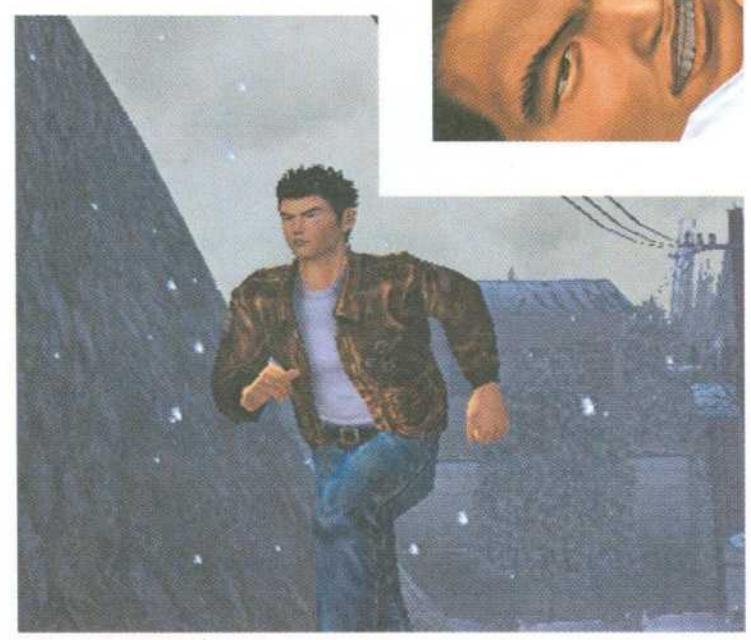
Außerdem draußen, sogar hier in der Redaktion, aber absolut unspielbar: das Video-Adventure *Web Mystery* von Mebius. Worum's genau geht, ist ebenfalls noch ein Rätsel. Aber eines mit Sicherheit nicht: Die Steuerung ist so schlecht und das eigentliche Spiel genauso – gähn – interaktiv wie alle Video-Abenteuer.

Das wahre Leben

War das nicht mal eine Sendung auf MTV?! Jetzt auch als Spiel, und zwar unter dem Titel *Roomania #203*. Da kriegt man nämlich einen WG-Kumpel und muß sich mit all dem rumschlagen, was uns auch im wirklichen Leben bei WGs auf den Geist geht, also: Wer macht den Abwasch, wer kauft ein etc...

Ja, wie beschreibt man *Shenmue* am besten?! Ein Rollenspiel? Ein Adventure? Alles, aber nicht wirklich. Was es ist, ist vielleicht der einzige interaktive Film, der auch wirklich funktioniert. Absolute Freiheit, sich zu bewegen.





KnackigFrisch

USA

Tot... oder lebend

Die Gerüchte brodeln und brodeln, aber sicher ist, nach einem Gespräch mit Tecmo, daß *Dead or Alive 2* auf Dreamcast kommt. Und hoffentlich schon in den USA in den Ladenregalen stehen wird, wenn dieses Magazin erscheint. Neu hinzugekommen ist allerdings, daß das Spiel auch für die Playstation 2 umgesetzt werden soll.

Ego-Shooter?

Auf der Demo fehlte es, aber laut Capcom könnte sich dennoch ein Ego-Shooter-Modus im fertigen *Code: Veronica* befinden. Und zwar als Secret, wenn das Spiel durchgespielt wurde. Aber so richtig bestätigen will das ja bisher keiner. Was es bei uns auslöst? Das verzweifelte Verlangen, das Spiel sofort hier zu haben! Auch wenn's dadurch wahrscheinlich noch schneller indiziert wird.

1,5 Millionen!

Ja, das sind die Verkaufszahlen, die jemanden ins Schwärmen geraten lassen. In Europa sollen bis Ende Dezember 650,000 Einheiten durchverkauft (an den Endkunden) gewesen sein, aber in Amerika hat man fast das Dreifache erreicht! Wir führen das auf die Werbekampagne in den USA zurück, bei denen nicht die Internetfähigkeit, sondern die Konsole als Spielmaschine im Mittelpunkt steht.

Acclaim-Rennspiel

Daran arbeitet man. Das ganze soll *Vanishing Point* heißen. Bisher gibt's noch keine Screens.

ReVive

- **Was es ist**
  Ein Anime-Adventure mit den klassisch japanischen Fetisch-Schulmädchen.
- **Was wir mögen**
  Die Grafik orientiert sich an Mangas, bietet aber zu häufig nur öde Standbilder.
- **Was für Chancen?**
  10% Chance einer PAL-Version.

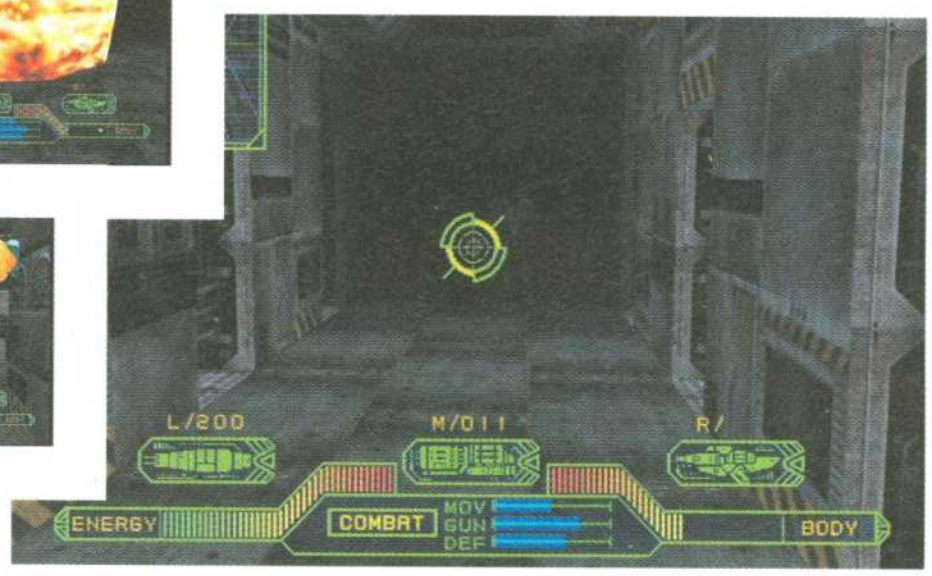












SpaceGriffon

- **Was es ist**
  Ein anderes Mech-Spiel, aber nicht so gut wie *Gundam*.
- **Was wir mögen**
  Daß man drei Mech-Modi hat – aber die Grafikengine geht schon bei einem Gegner in die Knie.
- **Was für Chancen?**
  30% Chance einer PAL-Version.



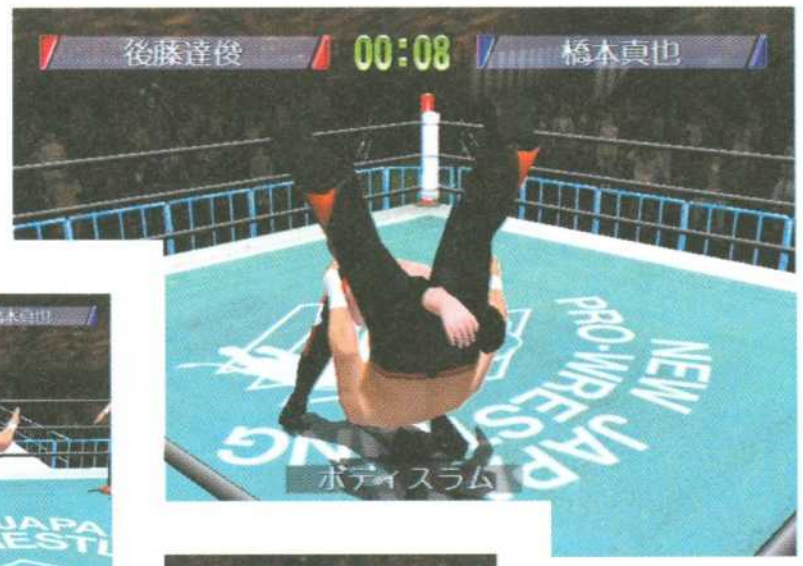
KampfSequenz
Bevor es los geht, sollte man fleißig üben







Ja, diese Frage können wir auch direkt beantworten. Dieses Spiel benutzt ein Free Fighting System. Das heißt, man kann sich frei bewegen und ist nicht ans hemmungslose Drücken eines Knopfes gebunden. Außerdem hat man tatsächlich die Zeit gefunden, die alten Spiele wie versprochen in der Arcade einzubinden, was an sich wirklich schön ist. Die Geschichte selbst ist eigentlich simpel und könnte aus einem Hollywood-Streifen kommen. Es geht um







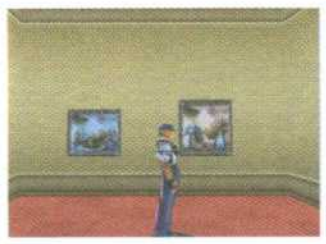
ToukonRetsuden

- **Was es ist**
  Die japanische Fassung von *WWF.*
- **Was wir mögen**
  Kein Unterschied zu *WWF Attitude*, aber halt mit den japanischen Catchern.
- **Was für Chancen?**
  0% Chance einer PAL-Version, warum auch? Die Leute kennt eh keiner.

EspionAgents

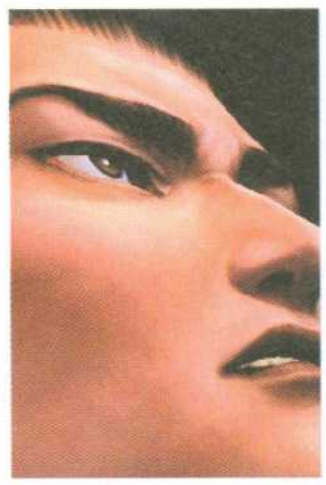
- **Was es ist**
  Ein Taktikspiel à la *Rainbow Six.*
- **Was wir mögen**
  Daß man mehrere Figuren befehligen kann, aber leider nur auf Japanisch.
- **Was für Chancen?**
  0% Chance einer PAL-Version, da warten wir doch lieber auf *Rainbow Six.*













Rache, und um eine Suche. Leider soll die Lokalisierung so aufwendig sein, daß Sega sich bisher außerstande sieht, einen Termin zu nennen, oder ob es in Deutsch oder nur auf Englisch veröffentlicht wird. Aber bestimmt nicht bald...

Japan

Soul Calibur 2 !

Nach den letzten Berichten müssen wir Namco Respekt zollen. Denn der Nachfolger von *Soul Calibur* wird nun doch für Naomi programmiert. Und was das heißt, das ist klar: eine Dreamcast-Umsetzung! Gute Entscheidung!

Tekken 4 ?!

Vielleicht arbeitet man schon an einer Playstation-2-Fassung der *Tekken*-Serie. Sicher scheint es aber nun doch zu sein, daß der Automat *Tekken 4* ebenso wie *Soul Calibur* für das Naomi Board programmiert wird. Und auch das kann nur eines bedeuten: Eine erneute Dreamcast-Fassung!

SNK vs. Capcom

Das Automatenspiel soll noch im April in Japan erscheinen, allerdings hat es noch keinen offiziellen Veröffentlichungstermin für eine Dreamcast-Fassung gegeben. Der 2D-Prügler könnte allerdings relativ schnell den Sprung schaffen. Man munkelt, irgendwann im Juni oder Juli.

Evolution tragbar

Da kommen doch immer mehr Spiele raus, die sowohl für Dreamcast als auch für's Neo Geo entworfen wurde. Neuestes Beispiel dafür ist *Evolution*. Wir werden uns überlegen, wie wir mit dem Neo Geo verfahren. Vielleicht eine eigene Sektion?! Hmm. Was meint Ihr dazu? Laßt von Euch hören, dann schauen wir mal. Okay?!

AutomatenSpiele

F 355







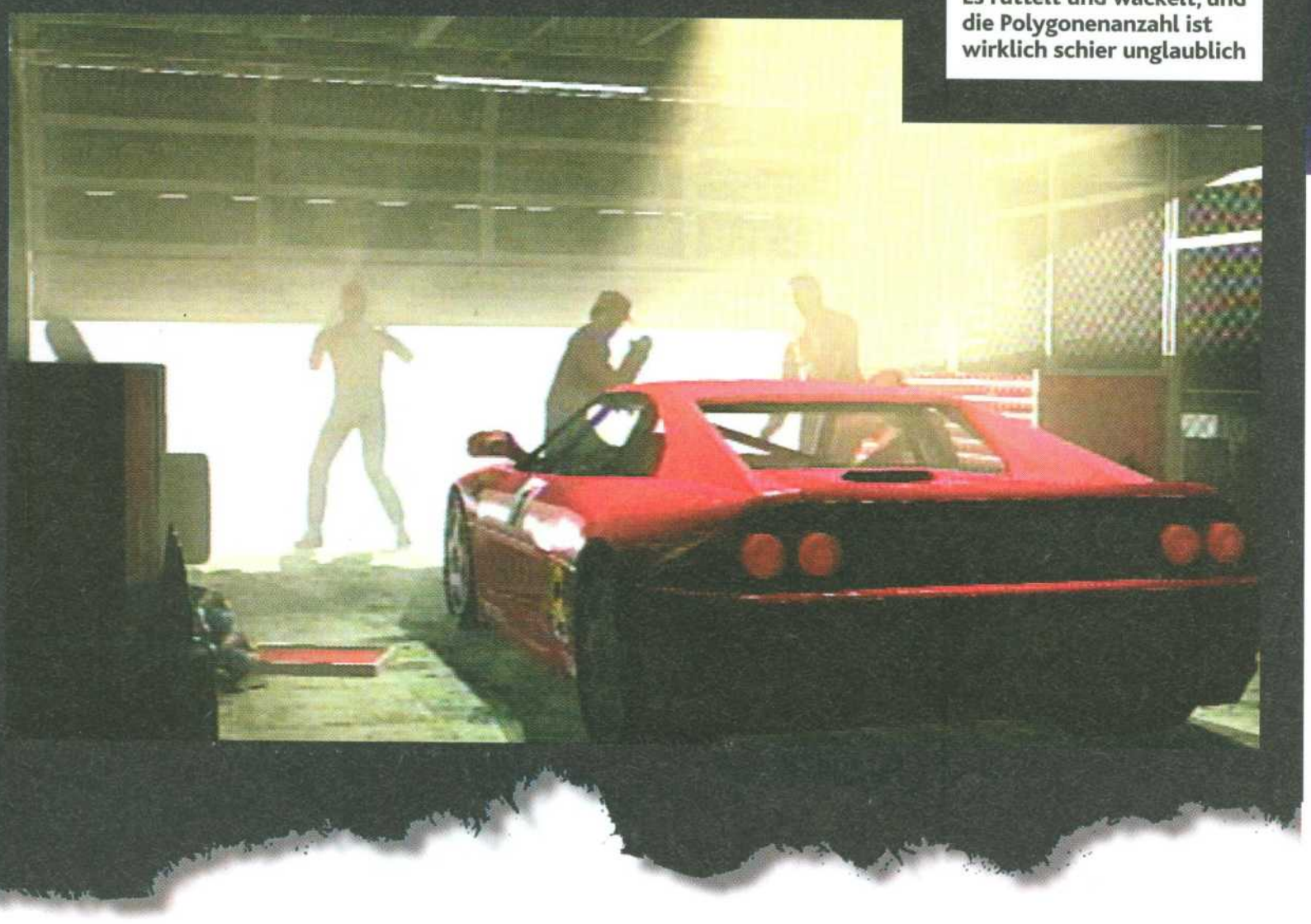


An alle da draußen: Auch das wird es in nicht allzuferner Zukunft für Dreamcast geben: *F355*, das wohl beste Spielhallen-Rennspiel Yu Suzukis (der anscheinend seit Jahren schon keinen Urlaub mehr hatte und seine Freizeit zwischen dem Über-Titel *Shenmue* und diesem Automaten eingeteilt hat). Drei Naomi-Boards sorgen bei diesem Titel für die beinahe perfekte Rundumsicht während des Rennens. Das wird es für unsere Lieblingskonsole leider nicht geben.
Aber selbst wenn man nur ein Naomi-Board umsetzt, wird *F355* mit Sicherheit für eine Menge Freude bei all den Leuten sorgen, die sich bisher keinen eigenen Ferrari leisten konnten. Die Fahreigenschaften wurden 1:1 übernommen – ein sehr realistischer Fahrspaß.

Hersteller: Sega



FahrProbe
Es rüttelt und wackelt, und die Polygonenanzahl ist wirklich schier unglaublich



Zombie Revenge

Was ist billiger? Der Automat oder das Spiel zu Hause? Wir haben's getestet!

Nun, wer wissen will, was unser „Resident Evil" George zu diesem Thema zu sagen hat, der muß sofort auf die Seite 130 blättern. Aber wir sind mal in eine Spielhalle gegangen und haben nachgeschaut, wie lange der normale Mensch (also alle außer Ralph Karels von der Videogames) braucht, um sich durch den Automaten zu ballen. Also, an die Brieftasche, fertig, los. Nach einer Viertelstunde ist unser erstes Budget von 15 Mark in 1-Mark-Stücken schon den Weg alles Irdischen gegangen, und wir sind immer noch in der Area 2. Leider kommt unser Geld, im Gegensatz zu den Zombies im Spiel, nicht immer wieder zurück. 10 Minuten, immer noch Area 2, dann 17 Mark und Area 3, den Bohrer geschnappt und die Untoten so lange angebohrt, bis sie endlich gehorchten – und bei 32 Mark erreichen wir Area 4. Eine Zugfahrt ist vielleicht lustig, aber teuer. 33, 34, 35, 36, 37 Mark, damit hat man schon beinahe die Hälfte eines Monatstickets. Und bei 50 Mark gehen bei uns dann endgültig die Lichter aus. Fazit: Eine halbe Stunde Spielspaß. Und über 60 Mark Verlust – das tut weh. Da kommt das Spiel für zu Hause insgesamt doch weitaus günstiger. Nun ja, wenn man Dreamcast schon gekauft hat. Und das sollte jeder...

SchluckSpecht
Wer sich in die Spielhalle begibt, der kommt in ihr um. Und zahlt noch dafür







TotesPlastik

Damit die Wartezeit auf *Code Veronica* nicht so lang wird, sollte man das Vorgängerspiel kaufen. Und wer das nicht findet (oder noch nicht), der sollte auf jeden Fall mit diesen Figuren ein wenig üben. Zombies jagen, natürlich...

FleischFresser
Das sind Zombies schon seit jeher, obwohl wir eigentlich auch ein paar Vegetarier gesehen haben wollen...



Wenn Ihr in diesem Monat kein indiziertes Spiel findet...

Resident Evil Figuren

Ja, wir wissen, das Spiel kommt raus – und wir dürfen's nicht testen, weil uns die Moralwächter über die Schulter schauen. Das ist echt sch...wach, aber so sind wir beim Kaufen der Comics auf das hier gestoßen (in Comicläden findet man sowieso immer was Seltsames): Ja, die stammen wirklich aus dem Spiel. Der Zombie-Polizist, der fällt auch echt auseinander und hat einen kleinen Mutanten in seinem Bauch. Und der andere hier, den sollte eigentlich jeder kennen, oder?

Resident Evil-Spielzeug – überall, wo Zombies noch eingetütet werden

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

Die Abenteuer des kleinen Spirou

Denn den großen Spirou kennt ja jeder. So sagt man. Der erlebt ja mit seinem Freund Fantasio (aber leider ohne das Marsupilami) immer noch Abenteuer rund um den Globus. Was aber die momentanen Zeichner/Autoren Tome und Janry auszeichnet, das ist die Erfindung des kleinen Spirou. Irgendwie kennt man die kleinen, einseitigen Geschichten mit dem Racker, dessen Hauptinteressen nackte Mädchen, nackte Faulheit und vor allem nacktes Interesse an allem, was NICHT Sport ist, sind. Das klingt vielleicht ein kleines bißchen nach *Calvin & Hobbes*, aber ein wenig mehr europäisch.

Der kleine Spirou – überall, wo man sich an seine Kindheit erinnert

KnackigFrisch

Wenn Ihr in diesem Monat über ein Spiel nachdenkt, das keiner haben will...

Teletubbies

Ja, wir haben Angst vor ihnen. Nicht, weil sie so aussehen, als hätte man kleine Kinder in enge Latexanzüge gekleidet. Nicht, weil sie kontinuierlich dazu beitragen, die Bevölkerung zu verblöden Nein, das allein wäre vielleicht eine Klage beim Europäischen Gerichtshof wert, aber keine Erwähnung hier. Was uns geschockt hat, ist das bisher unbestätigte Gerücht, die BBC arbeite an einem Teletubbies-Spiel! Was soll man denn da machen? Rausfinden, wer am häufigsten „Oh-Oh" sagen kann?! Moment, uns kommt da ein Gedanke. Nicht wirklich ein netter Gedanke, aber was soll's. Ein Teletubby-Ego-Shooter.

25 Waffen = 25 verschiedene Möglichkeiten, mit den Teletubbies fertig zu werden, har har.

Teletubbies-Spiel – bisher nur im Hirn eines BBC Marketing Managers ?!?!







Wenn Ihr in diesem Monat zuviel Geld habt...

T3

...dann kauft Euch *T3*. Warum? Andy Neuenkirchen geht uns seit Wochen mit all dem Zeug auf den Geist, das viel kostet, das keiner wirklich braucht, aber dennoch jeder haben will. Deshalb nennt man das wohl Statussymbole, oder? Wer sich demnächst all den liebenswerten Techno-Schwachsinn kaufen will, der sollte hier reinschauen. Weil, dafür kriegt er ja auch Andy Neuenkirchen pur, ungeschminkt und in Farbe.

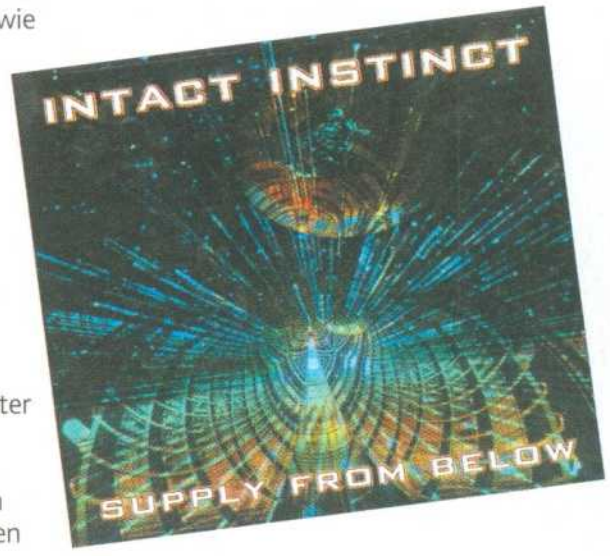
T3 – ***ab der Cebit überall dort erhältlich, wo man Zeitschriften kaufen darf***

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

Intact Instinct Supply from Below

Was Le Cheffe hiermit gemacht hat?! Ganz einfach, die CD in seine Stereoanlage eingelegt und dann seinen DVD-Player mit *Blade Runner* gefüttert. Erstaunlich, die Musik paßt zu der Öffnungssequenz mindestens ebenso gut wie das Original von Vangelis. Wahrscheinlich sogar besser, weil härter, roher und irgendwie dreckiger, und mit der Erfahrung im Technobereich, den 1981 außerhalb von Kraftwerk niemand hatte. Progressive Trance schimpft sich das, was das Hamburger Trio Mahasuka, Stefan Hübner und Marcus Carben da durch ihre Synthesizer und Computer jagen. Aber egal wie es heißt, es ist in der Lage, das zu tun, was ohnehin die beste Trance ist: einen Film in Deinem Kopf ablaufen zu lassen, egal ob man sich zu Hause befindet oder in einer Chill-Out Area.
Was da von dem kleinen Label NovaTekk rausgekommen ist, das hat es verdient, in den CD-Schacht eines jeden reinzukommen. Es ist zumindest, im Gegensatz zu manch anderen Dingen, mit denen unser Chef uns quält, etwas, das uns allen gefallen hat, und nun strömen wir alle raus, um *Blade Runner* wieder anzugucken...

Intact Instinct: Supply from Below – überall, wo Trance nicht durch Drogen kommt



DC SOFTWARE

Sonic Adventure	94,99 DM
Sega Rally	89,99 DM
Virtua Fighter 3tb	89,99 DM
Toy Commander	69,99 DM
HOTD2 + Gun	179,99 DM
Get Bass + Angel	179,99 DM
Soul Calibur	99,99 DM
Red Dog*	89,99 DM
Virtua Striker 2	89,99 DM
Incoming	109,99 DM
NBA 2000	84,99 DM
Formula 1	89,99 DM
Snow Surfers	94,99 DM
Dynamite Cop 2	79,99 DM
Hydro Thunder*	94,99 DM
Millenium Soldier*	99,99 DM
Powerstone	84,99 DM
Racing Simulation 2	94,99 DM
Speed Devils	88,99 DM
Marvel vs. Capcom	99,99 DM
UEFA Striker	109,99 DM

POWERWARE



DREAMCAST 494,99 DM
INKL. PORTOGEBÜHREN!

DREAMCAST MULTINORM 594,99 DM

DREAMCAST BOOTCHIP 89,99 DM

DREAMCAST

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

HOTD2+GUN



179,99 DM

TWIN SHOCK 29,99 DM

STANDARD JOYPAD 9,99 DM

SONY DUAL SHOCK 44,99 DM

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

PSX

RGB KABEL 8,99 DM

RGB+AUDIO 11,99 DM

PADVERL. DUAL SHOCK TAUGLICH 8,99 DM

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

4MB VMU



Speicherkarte mit 4-facher Kapazität

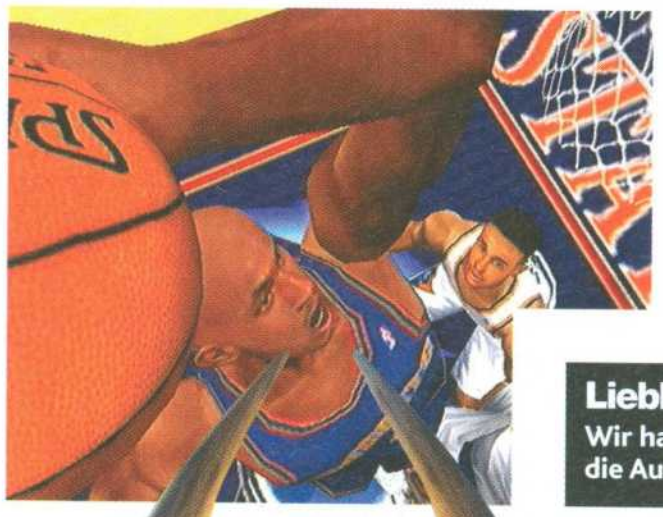
89,99 DM

04131 / 200580

CDG MEDIA - STÖTEROGGESTR. 36 - 21339 LÜNEBURG - www.gamecentral.de - Fax: 04131 / 2005820

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

KnackigFrisch





Lieblinge
Wir haben die Auswahl...









RangListe

Ab hier und heut nun: die US Charts, die deutschen Charts und Eure persönlichen Lieblingsspiele...

Deutschland

Quelle: ProMarkt

01 Sonic Adventure
... der Igel, der Igel!
02 ShadowMan
... jetzt gruseln!
03 Soul Calibur
... jetzt kämpfen
04 Cueball 2
... Billard?!?
05 Speed Devils
... vroooooooom
06 UEFA Striker
... Fußball-ball-ball
07 Fighting Force 2
... wie bitte?!?!
08 Sega Rally 2
... einfach driften
09 Blue Stinger
... das Abenteuer
10 R 2 R Boxing
... Mike Tyson

LeserCharts

01 Soul Calibur
Wer hat's noch nicht?
02 ShadowMan
Gruseln leicht gemacht
03 HOTD2
Auch ohne Gun
04 Speed Devils
Düsen im Sauseschritt
05 Sonic Adventure
Igel muß man mögen
06 Sega Rally 2
Auch wenn's ruckelt
07 F1 World GP
Rennen realistisch
08 Power Stone
Sollte beliebter sein...
09 NBA Showtime
... bis zu *NBA 2K*
10 South Park
Kennys Fans sind da!

USA

Quelle: Das off. Dreamcast Magazin, USA

01 NFL 2K
Der Superbowl...
02 NBA 2K
Der Basketball...
03 Sonic Adventure
Der Igel...
04 Fighting Force 2
Das Erstaunen...
05 Sega Bass Fishing
Das Anglerlatein...
06 Vigilante 8
Das Auto-Recycling...
07 Soul Calibur
Das Spiel für alle...
08 R 2 R Boxing
Der Computer-Tyson
09 Evolution
Das erste RPG...
10 Test Drive 6
Das neue Autogefühl

WarteZeit

Was auf uns zukommt

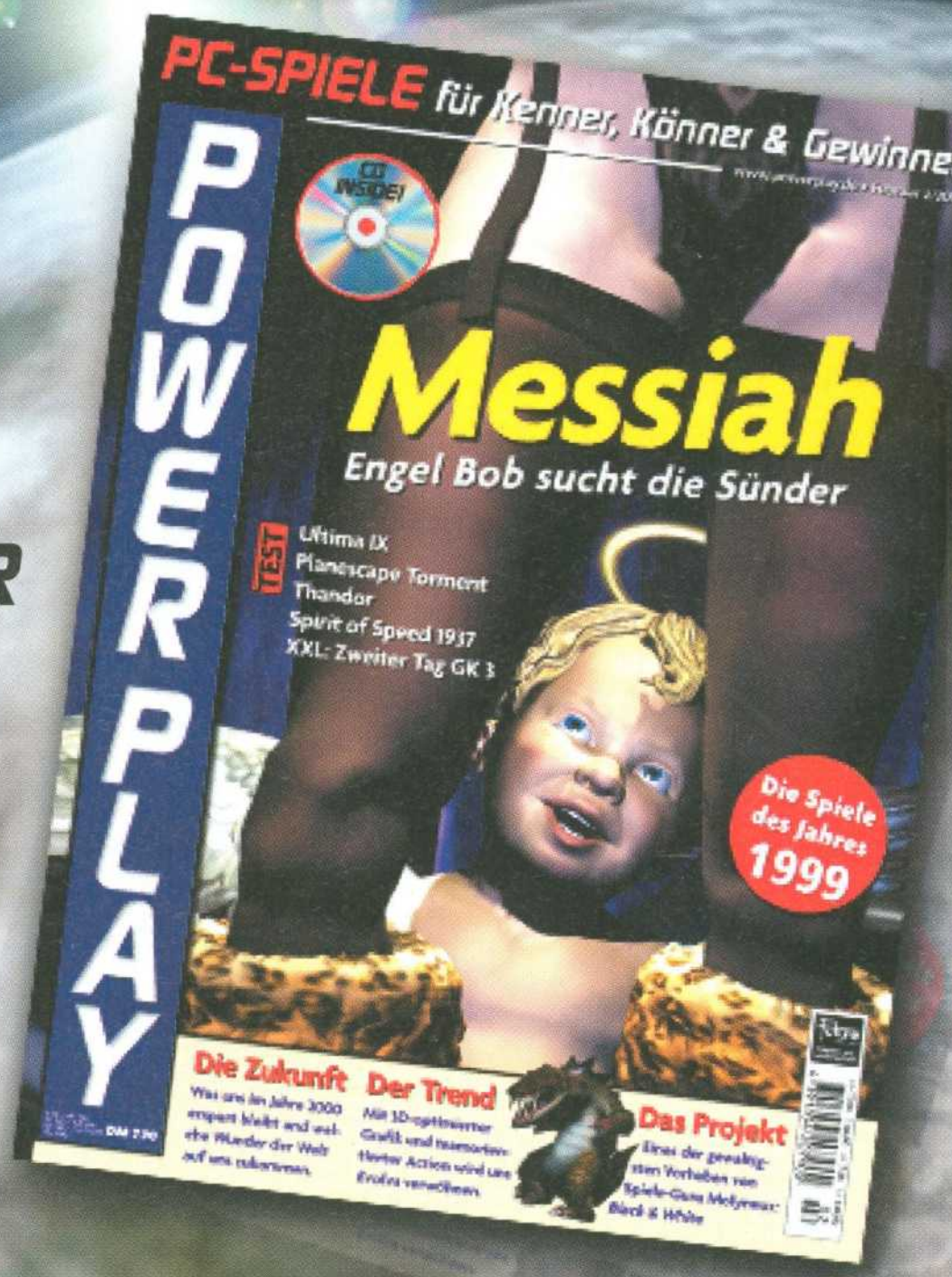
Red Dog	Weil wir Sega anbetteln...
Plasma Sword	Weil es da eine Figur gibt, die aussieht wie Chewie...
Dronez	Weil es ein Spiel ist, das wir nicht wirklich einordnen können
Chu Chu	Weil man es auch in Europa wird online spielen können...
NHL 2K	Weil wir glauben, daß es so gut sein wird wie die beiden anderen 2K-Spiele
SF Alpha 3	Weil es immer noch Kult ist, sich immer wieder verschiebt und Le Cheffe nur die japanische Fassung hat
Soul Reaver	Weil wir nie küssen, aber immer beißen
Blair Witch	Weil dieses Spiel bisher immer noch Vaporware ist und niemand was genaues weiß
Hidden& Dangerous	Weil es der erste echte 3D Shooter für unsere Konsole sein wird...
Code Veronica	Verschoben auf Mai oder Juni, das frustriert
PowerStone2	Weil... kommt schon, sollen wir das wirklich erklären?!
10Six	Weil wir sowohl *C & C* als auch *Uprising* mögen, und das hier scheint beides zu werden
Rayman2	Weil... wir endlich mit einem europäischen Jump'n'Runner spielen wollen!





Erst testen – dann sparen!!!

Holt Euch ein Gratisheft der Power Play!



- TREFFSICHER
- EFFIZIENT
- RASANT
- GLASKLAR
- GRIFFIG

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

JETZT KENNENLEMEN

BITTE AUSGEFÜLLTEN COUPON SENDEN AN:

POWER PLAY
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

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

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

future VERLAG Medien mit Leidenschaft

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

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1.Unterschrift _____

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

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

Datum, 2. Unterschrift: _____ CDC03

KnackigFrisch



GewinnSpiel...
Da haben sich so viele Leute an unserem Preisausschreiben beteiligt, daß wir eigentlich am liebsten allen einen Preis geben wollten...

KochLöffel

Nachgekocht haben wir alles, gegessen auch, gewonnen (und zwar die Reise nach London) hat aber Erik Reinhardt aus Berlin mit diesem Menü:



Viele Köche...
Zum Küchendienst abgeordert wurden (während der Chef krank war): Herr Hermannsdorfer, Frau Pallut, Herr Schillinger



SalateDe Saison à la Amy



Salat
Salat der Saison (z.B. Kopfsalat oder Feldsalat) putzen und abtropfen lassen. Nicht im Wasser liegen lassen, da sonst Vitamine und Mineralstoffe verloren gehen.

Dressing
Zutaten: 1 Teil weißer Essig, 2 bis 3 Teile Öl, Salz, Pfeffer, Prise Zucker, Himbeeren (tiefgekühlt)
Zubereitung: Himbeeren auffangen (Saft auffangen, dann Himbeersaft, Essig, Salz, Pfeffer, Zucker gut verrühren, Öl unter starkem Rühren dazugeben, bis die Sauce gut gebunden ist, Himbeeren vorsichtig hinzufügen. Den Blattsalat unmittelbar vor dem Servieren vorsichtig mit der Marinade mischen, weil die Blätter dann noch knackig bleiben. Man kann natürlich auch die Marinade extra servieren, damit jeder sich soviel nimmt, wie er oder sie will.

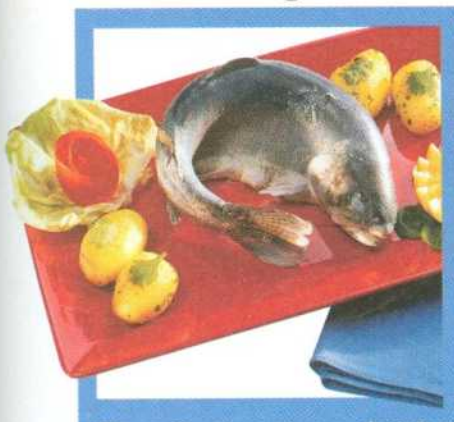
TailsLieblingsbrühe



Zutaten: 250g Beinfleisch, 125g Rinderknochen, 1,5l Wasser, 1,5 TL Salz, 1 Stange Lauch, 50g Sellerie, 1 Möhre, 1 Zwiebel, 200g Klärfleisch (Schabefleisch), 1 Prise geriebene Muskatnuß, ein halbes Bund Petersilie
Für den Eierstich: 2 Eier, 6 EL Milch, 2EL Wasser, Salz, geriebene Muskatnuß, Butter zum Einfetten

Zubereitung: Fleisch und Knochen kurz unter kaltem Wasser abspülen. In kaltem Wasser aufsetzen. Einmal aufkochen lassen. Mit einem Schaumlöffel abschäumen, salzen. Lauch kleinschneiden. Sellerie und Möhren würfeln. Zwiebel halbieren. Zwiebel (mit Schale) ohne Fett in einer Pfanne bräunen. Knoblauchzehe vierteln. Tomaten vierteln. Gemüse in einen Topf geben. 120 -180 Min. köcheln lassen. Fett abschöpfen. Brühe durch ein feines Haarsieb gießen. Klärfleisch in einen zweiten Topf geben. Brühe draufgießen. 10 -15 Min. bei schwacher Hitze ziehen lassen. Das Fleisch setzt sich an der Oberfläche ab. Nochmal durchs Haarsieb gießen. Mit Salz und Muskat abschmecken. Gehackte Petersilie drüberstreuen. Für den Eierstich (45 Min. bevor die Suppe fertig ist zubereiten) die Eier mit Milch und Wasser verquirlen. Mit Salz und Muskat würzen. Kleine feuerfeste Form oder glatte Tasse mit Butter einfetten. Eiermasse einfüllen. In einen Topf mit kochendem Wasser stellen. Zudecken. Im vorgeheizten Ofen stocken lassen. Das Wasser darf nur am Rande der Kochgrenze sieden, sonst gibt's große Poren im Eierstich. Aus dem Ofen nehmen, Eierstich aus der Form lösen. Aus dem Ofen nehmen, Eierstich aus der Form lösen. Auf ein Brett stürzen und erst in Streifen, dann in Rauten schneiden.

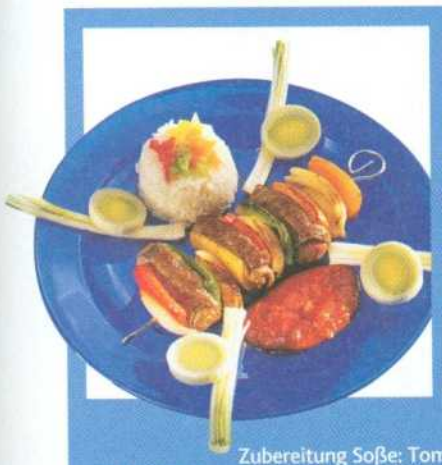
ForelleBig-Blau



Zutaten: 4 frische Forellen von je 250g (wenn man die Forellen kauft darauf achten, daß die Hautschleimschicht nicht abgestreift wird, da ansonsten die Forelle nicht unbedingt blau bleibt); Salz, 1 Tasse heißer Essig, 1l Wasser, 1 Schuß Weißwein
Für die Garnierung: 1 Kästchen Kresse oder Dill, 1 Zitrone, 1 Tomate

Zubereitung: Forelle ausnehmen und nur leicht unter kaltem Wasser abspülen. Innen leicht salzen. Forellen binden: Dazu einen Faden durch Unterkiefer und Schwanzenden ziehen und verknoten. Forellen auf einer Platte mit heißem Essig begießen. Wasser in einem Topf mit 1 Teelöffel Salz und 1 Schuß Weißwein aufkochen, Fische reingleiten lassen. Kurz vor dem Kochen auf kleinste Hitze stellen und 15 Min. lang garziehen lassen. Mit dem Schaumlöffel aus dem Sud heben, abtropfen und auf einer vorgewärmten Platte anrichten. Mit Kresse, Zitrone, Tomate garnieren und mit Petersilienkartoffeln und Meerettichsahne servieren. Man kann zwar die Forelle auch ohne Beilage genießen, schmecken tut's mit aber besser.

E 102 Spießmit Knucklessoße



Zutaten pro Spieß: 180-200g Rumpsteak, 3-4 große Champignons, 1 Zwiebel, grüne und gelbe Paprika, Salz, Pfeffer, Senf (mittelscharf)

Zutaten für die Soße: 400g Tomaten, 1 Zwiebel, 40g Butter, 0,5l Fleischbrühe, 30g Mehl, Salz, weißer Pfeffer, 2EL Paprika edelsüß, 1 Prise Zucker, 1 EL gehackte Petersilie

Zubereitung Spieß: Rumpsteak in 4-5 Scheiben schneiden. Diese platt klopfen zu kleinen „Rouladen". Diese mit Senf einstreichen, mit Salz und Pfeffer würzen. Daraus kleine Rollen formen. Champignons waschen und je nach Größe halbieren. Paprika putzen und in passende Stücke schneiden. Zwiebel schälen und nach Größe in Viertel oder Achtel schneiden. Den Spieß abwechselnd bestücken und in einer Pfanne oder auf dem Grill 10 -15 Min. braten. Zum Schluß mit Salz und Pfeffer würzen.

Zubereitung Soße: Tomaten vierteln, Stengelansätze rausschneiden. Die Zwiebeln fein würfeln. Butter erhitzen. Zwiebeln darin 3 Min. unter Umrühren anbraten. Tomaten reingeben. 5 Min. dünsten, Fleischbrühe angießen. 10 Min. kräftig kochen. Durch ein Sieb in einen anderen Topf passieren. Mehl mit kaltem Wasser glattrühren. Unter Rühren in die Soße geben, 5 Min. kochen. Mit Salz, Pfeffer, Paprika und Zucker abschmecken. Über den fertigen Spieß geben. Als Beilage z.B. Reis.

Rahmgefrorenes à la Sonic



Zutaten: 300g Zucker, 12 Eigelbe, 80 ml geschlagenen Schlagrahm, 150 ml Blaubeersaft, zum Parfümieren (heißt wirklich so) 100 -200ml Blaubeerlikör

Zubereitung: Eigelb und Zucker im Wasserbad (warm) aufschlagen, bis die Masse steht, also am Schneebesen haften bleibt. Vorsichtig nach und nach den Blaubeersaft dazugeben. Konsistenz sollte ähnlich einer Sauce Hollandaise sein. Aus dem Wasserbad nehmen und kaltrühren. Den Likör zufügen und den Schlagrahm druntermischen. Die Masse in ein tiefes Blech geben (4 -5cm), damit die Masse ebenfalls eine schöne Höhe bekommt. Gefrieren lassen und dann in gleichmäßige Würfel schneiden und diese auf einen garnierten Dessertteller geben. Wir haben uns für Puderzucker, Kakaopulver und Orangenscheiben entschieden. Naja, eigentlich wollte Markus ja Paprika, aber das hätte nicht wirklich gepaßt.

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

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilserviced.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 12.1.2000 **P = Preisänderung**
* = noch nicht verfügbar am 12.1. **N = Neu!**

DREAMCAST HARDWARE

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

Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!

DREAMCAST SOFTWARE

Aerowings	84,99
Armada*	84,99 N
Billard Nights	84,99
Blue Stinger	94,99
Buggy Heat*	89,99
Bust a Move 4*	84,99 N
Ceasar's Palace*	84,99
D2*	89,99
Dragon's Blood*	84,99 N
Dynamite Cop	89,99
ECW Hardcore Rev.*	84,99
Evolution*	89,99 N
Fighting Force 2	89,99
Formula 1	109,99
Furballs*	84,99 N
Geist Force*	109,99
Get Bass incl. Angel	189,99
Hydro Thunder	104,99
Incoming	109,99
J. White's Cueball	84,99
Jeremy McGrath*	84,99
Marvel vs. Capcom	94,99
MDK 2*	94,99 N
Metropolis*	109,99
Millenium Soldier	99,99
NBA 2000*	89,99
NBA Showtime*	104,99
NFL Blitz 2000	104,99
NFL Quaterback	84,99
Penpen	94,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone	99,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	94,99
Ready to Rumble 2	104,99
Red Dog	89,99
Renegade Racing*	89,99
Resident Evil 2*	94,99
Revolt*	84,99N
Sega Rally 2	109,99
Shadowman*	84,99
Snow Surfer	89,99
Slave Zero*	94,99 N
Sonic Adventures	89,99
Soul Calibur	109,99
Soul Fighter	94,99
South Park	84,99
South Park Rally*	94,99
Speed Devils	89,99
Street Figh. Alpha 3	94,99
Stunt GP*	94,99
Suzuki Alstare Racer	89,99
Tokyo Highway Chall.	84,99
Toy Commander	89,99
Trick Style	84,99
UEFA Striker	94,99
Virtua Fighter	89,99
Virtua Striker 2*	89,99
World Wide Soccer	89,99
Worms Armageddon	94,99
WWF Attitude	84,99
Y.A.R.G.*	84,99

SONY PSX

Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Action Man	79,99
AK Tennis	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Triology	49,99
Amerzone*	79,99 N
Anna Kourn. Tennis	89,99
Anstoß Prem. Man.*	89,99
Armorines in PrSwarm*	84,99
Army Men 3D*	89,99 N
Army Men-Air Attack*	89,99
Army Men-Sarges Her.	89,99
Asterix	87,99
Asterix & Obelix	94,99
Atlantis	59,99 P
Autobahn Raser 2	84,99
B-Movie	24,99
Baldur's Gate*	84,99
Baseball 2000	79,99
Battletanx-Global Assault*	89,99
Big Race USA	84,99
Billard Nights	74,99
Blasto	89,99
Bleem!	**69,99**
Bloody Roar 2	82,99
Bomberman	74,99
dto. Fantasy Racing	82,99
dto. World	89,99
Box Champions2000	84,99
Bugs Bunny	92,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2 od. 3	49,99
Bust a Move 4	67,99
Caesars Palace 2000	84,99
Carmageddon dt.	79,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Centipede	79,99
Champ. Motocross	89,99
Cheatbuch	**24,99**
Chessmaster Millennium	79,99
Chokoso Racing	89,99
Civilisation 2	87,99
C & C 1 Platinium	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	39,99
Constructor	49,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Crash Team Racing	99,99
Croc 2	89,99
Crusaders of M&M*	89,99N
Cueball*	79,99
Cyber Tiger	84,99
Demolition Racer	89,99
Destraga	89,99
Destruction Derby 2	49,99
Die Schlümpfe	94,99
Dino Crisis	79,99
Driver	84,99
Duke Nuken: Time	82,99
Dune 2000*	84,99
Eagle One-Harrier Attack*	89,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
ECW Hardcore Rev.*	84,99N
Ehrgeiz*	**99,99**
Extreme 500*	89,99
Evil Zone	89,99
Formel 1 97	49,99
Formel 1 99	99,99
Fifa 2000	84,99
Fighting Force 2	89,99
Final Fantasy 7	49,99
Final Fantasy 8	119,99
dto. Spec. Edition	149,99
Fußball Live	99,99
dto. + Multi Tap	139,99
Galerians*	84,99 N
Gauntlet Legends*	84,99
G-Police 2	99,99
Glover	79,99
Golf Pro*	84,99 N
Gran Tourismo	49,99
Grand Theft Auto	49,99
GSZS 2	79,99
GTA London	49,99
GTA + London	74,99
Grand Theft Auto 2	89,99
Gran Tourismo 2*	99,99
Grudge Warriors*	89,99 N
Guardian of Crusade	84,99
Gungage	79,99
Heart of Darkness	49,99
Hell Night	89,99
Hot Wheels	89,99
International Track & Field	49,99
dto. 2*	99,99
ISS Pro Evolution	99,99
Jade Cocoon	84,99
James Bond	84,99
Jeremy Mc Grath	
Supercross 2000*	84,99 N
Kingsley's Wild Adv	89,99
KKND	89,99
Leg of Kain: Soul Raver	89,99
Legends of Kertia	79,99
LEGO Racers	94,99
LEGO Rock Raiders	94,99
Le Mans 24	89,99
Lucky Luke Plat.	49,99
Lucky Luke Heroes*	49,99N
Madden NFL 2000	89,99
Medal of Honour*	89,99
Medievil Plat.	49,99
Messiah*	79,99 N
Metal Gear Solid	89,99
dto. Special Miss.	39,99
Millenium Soldier	79,99
Missile Command*	79,99
Miss. Impossible	89,99
Monkey Hero	87,99
Monopoly	59,99
MTV Snow Boarding	89,99
Mulan Story	89,99
Music	84,99
Nascar 2000	84,99
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz 2000*	84,99
NHL 2000	89,99
Ninja	94,99
No Fear Downhill	84,99
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99
Overblood 2*	79,99 N
Pharao	97,99
Player Manager	94,99
Pong	79,99
Point Blank 2	89,95
Pop'n Pop	69,99
Populous	84,99
Prince Naseem Boxing	84,99
Pro 18 Golf	99,99
Pro Pinball: Timesh.	99,99
Pro Pinb. Fantastic	89,99
Puchi Carat	79,99 N
Q-Bert	69,99
Railroad Tycoon 2*	89,99
Rayman	49,99
Rayman 2*	84,99
Rainbow Six	89,99
Rallymasters*	89,99 N
Rat Attack	84,99
RC Stunt Copter	69,99
Ready 2 Rumble*	a.A.
Real Fishing	84,99
Renegade Racing	79,99
Resident Evil Plat.	49,99
Resident Evil 3*	a.A.
Ridge Racer 4	99,99
Riven	64,99
Road Rash 3D	84,99
Road Rash Jail Break	84,99
Roadstars*	79,99 N
Rogue Trip	24,99
Rollcage	99,99
Ronaldo V-Football*	89,99
N	
Ronin Blade	89,99
Ruff & Tumble	84,99
Shadowman	89,99
Shao Lin*	89,99 N
Sheep	94,99
Silent Hill	89,99
Silicon Valley*	89,99
Sled Storm	89,99
Soul Blade	49,99
South Park	79,99
Space Invaders	64,99
Spec Ops*	89,99 N
Speed Freaks	99,99
Sports Car GT	84,99
Spyro the Dragon2	**99,99**
Star Wars: Dunkle Bedrohung	89,99
Streak	24,99
Street Fighter EX+	49,99
Street Skater	84,99
Suikoden 2*	99,99
Super Bike 2000*	84,99
Supercross	49,99
Supercross 2000	84,99
Swing	79,99
Streetfighter Alpha 3	84,99
Syphon Filter	89,99
Tarzan	99,99
Techno Mage*	94,99
Tekken 3 Platin.	49,99
The Next Tetris	79,99
Theme Park World*	84,99
Tiger Woods 2000*	84,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
dto. Secret Treasure	34,99 P
Tomb Raider 4	99,99
Tony Hawk's Pro Skater	89,99
Toy Story 2*	94,99 N
Trap Runner	89,99
Trasher*	89,99
Trick'n Snowboarder	84,99
Tricky Sliders	84,99
Triple Play Baseball	89,99
Tunguska*	82,99
Ubik*	84,99
UEFA Striker	94,99
Um Jammer Lammy*	89,99
Urban Chaos*	89,99
V-Rallye	49,99
V-Rally 2	89,99
Vegas Games*	89,99 N
Versailles	97,99
Vigilante 8	57,99
dto. Die 2.Offensive*	89,99 N
Vs.	97,99
War of the Worlds	69,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem	89,99
WipEout 2097	49,99
Wipeout 3	99,99
World Rally Champion	
Tommi Mäkinen	84,99
Worms Armageddon	79,99
Worms Pinball	89,99
Worms Platinium	49,99
Wu Tang Clan	89,99
WWF Attitude	84,99
Xena: Warrior Princess	84,99
X-Files	99,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.	84,99

PSX HARDWARE

Vidis	
Evol. Control Pad	**79,99**
Evol. Contr. System	**99,99**
Dual Force Wheel	**99,99**
Adapter Gameboy	84,99
Arcadeshock Pro Joyst.	**69,99**
Dual Shock Sony	59,99
Shock 2 Infrarot	39,99
Gamebuster Pro + PC Link	**79,99**
Lenkrad Ferrari Shock	**99,99**
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	**9,99**
Pak 3 Stk. 15 Slot	**19,99**
120 Slot	**29,99**
360 Slot	**39,99**
720 Slot	**49,99**
1080 Slot	**64,99**
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	39,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neGcon	89,99
Playstation	249,99
Race Station Shock	94,99
Scorpion Gun	69,99
Space Station	39,99
X-Ploder FX	79,99
X-Ploder Pro	**99,99**

NINTENDO N64

A Bugs Life	99,99
All Star Baseball 2000	97,99
Army Men Sarges Her.*	99,99 N
Asteroids Hyper*	84,99
Bass Hunter	99,99
Battletanx-Global Assault*	99,99N
Battle Zone*	104,99
California Speed*	109,99
Carmageddon dt.	89,99
C & C	104,99
Destruction Derby 64	109,99
Donkey Kong	124,99
Duke Nukem Zero	104,99
Earthworm Jim 3D	84,99
EPGA Golf*	104,99
Fighting Force	99,99
Gauntlet Legends	104,99N
Gex 3: Deep Cover*	109,99
Grand Theft Auto*	99,99
Hot Wheels	94,99
Jet Force Gemini	109,99
Knock Out Kings*	94,99
Lego Racers	104,99
Mario Golf	104,99
Mario Party	87,99
Mission Impossible	94,99
Monster Truck Mad.	99,99
NBA Live 2000	94,99
NFL Blitz*	102,99
NFL Quat. 2000*	99,99
Nuclear Strike*	114,99
Perfect Dark*	104,99
Playmobil Hype	104,99
Racing Sim 2	64,99 P
Rainbow Six	99,99
Rampage 2 Univ. t.	104,99
Rayman 2	104,99
Road Rash 64*	114,99
Roadsters	89,99 N
Ruff & Tumble*	a.A.
Rugrats Die Schatzs.	109,99
Shadowgate	104,99
Snowboard Kids 2*	87,99
Shadowman	104,99
Star Wars: Racer	109,99
Super Cross 2000*	89,99
Super Smash Bros	89,99
Revolt	99,99
Starcraft*	104,99
Tazmanian Express*	99,99
The New Tetris	89,99
Tonic Trouble	104,99
Tony Hawk's Skateb.*	94,99N
Top Gear Hyper Bike*	109,99
Top Gear Rally 2*	109,99
Toy Story 2*	94,99 N
Turok 2	**94,99 P**
Vigilante 8 –2-*	94,99
WCW Mayhem	89,99
World League Soccer	109,99
Worms Armageddon	104,99
Wrestlemania 2000	114,99N
Xena	94,99 N
Zelda	104,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
N64 Colour Ed.	219,99
Controller	57,99
Expansion Pak	**59,99**
Ferrari Shock2 Wheel	99,99
Gamebuster	89,99
Memory Card 1MB	**19,99**

ACTION FIGUREN

Crash Bandicoot je	29,99
Metal Gear Solid je	24,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Tekken 3 je	29,99
Wing Commander je	19,99

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

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

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

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

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

89073 Ulm
Hafengasse 23 0731/9216497

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

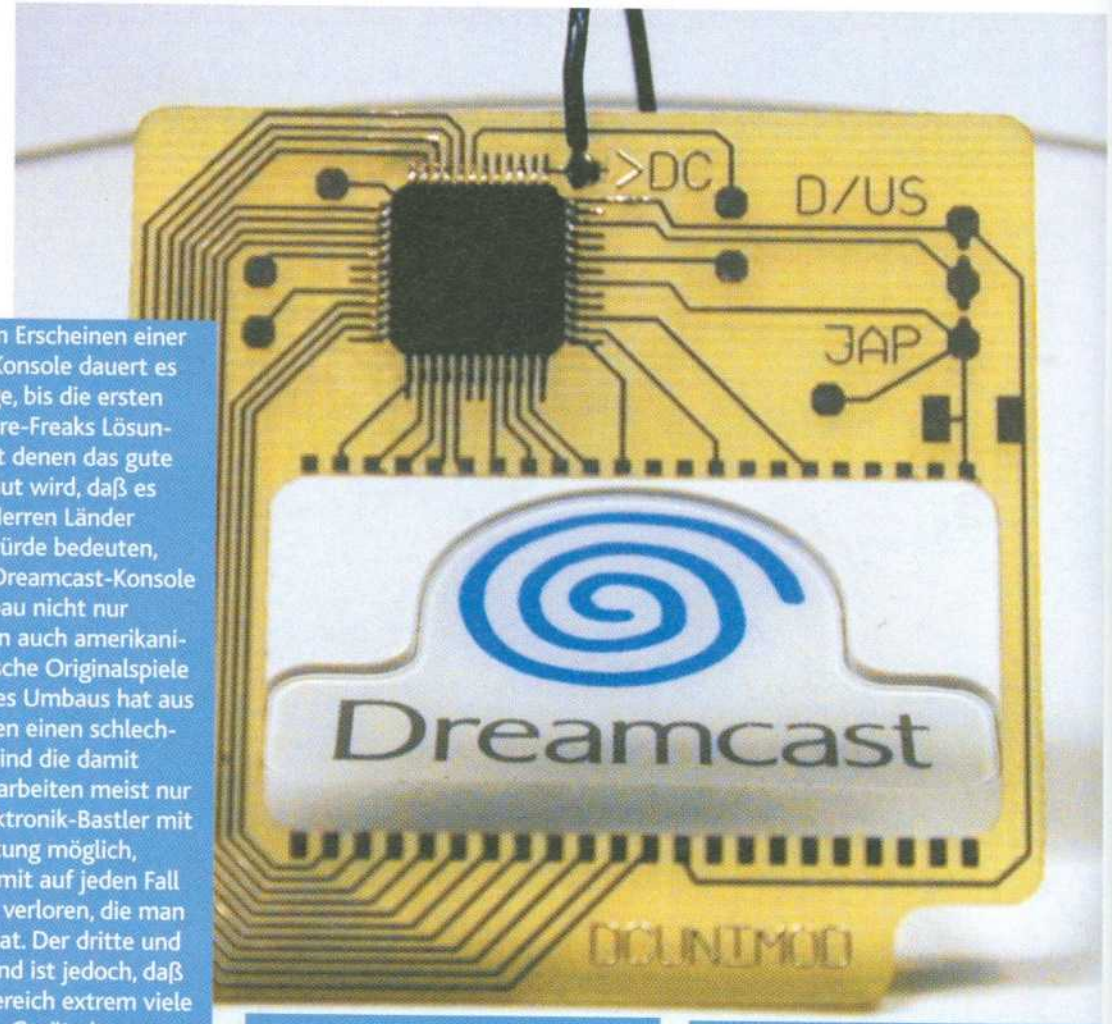
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/48760

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

KurzMeldung

- ***Rainbow Six*: Wann denn?**
  Irgendwie gibt's Spiele, die gibt es gar nicht, jedenfalls nicht richtig. *Rainbow Six* ist eines davon, denn es wurde in den USA wieder einmal verschoben. Wirklich gesehen hat's noch keiner, gespielt auch noch nicht. Vielleicht kommt's Ende März, vielleicht aber auch nicht. Die PC-Spieler haben einen Namen dafür: Vaporware, soll heißen, das Spiel ist bisher nur in den Hirnen der Firmenbosse vorhanden...
- ***Virtua Cop 2* kommt!**
  Das scheint zumindest sicher zu sein. Allerdings, so die Stimmen aus Japan, wird man keinerlei Änderungen vornehmen, das Spiel also nicht an Dreamcast anpassen. Dafür wird's in Japan aber auch für den Spottpreis von knapp 50 Mark zu haben sein.
- **DC Square?**
  EA/Square haben angekündigt, daß man doch wohl für Dreamcast programmieren wolle. Allerdings haben sich die Jungs bis zu Redaktionsschluß noch nicht drüber ausgelassen, was denn kommen soll.
- **Kein *King of Fighters*?**
  Zumindest taucht das *KOF 99 Evolution* auf keiner Release-Liste hier in Europa auf. Obwohl es in den USA und in Japan erscheinen soll. Eigentlich ein Unding, und mit Sicherheit ein Grund, sich sein Dreamcast per MOD-Chip umzurüsten
- **15 Prozent Marktanteil**
  In den USA zumindest legt Dreamcast immer mächtiger zu. Nach dem Wall Street Journal hat es schon vier Monate nach Markteinführung einen Anteil am Konsolenmarkt von satten 15 Prozent. Das ging vor allem auf Kosten von Nintendos N64, dessen Schicksal anscheinend jetzt besiegelt ist.
- ***Resident Evil*: Ohne Demo**
  Schade drum, denn hier in Europa wird das böse, böse indizierte Spiel (Ihr wißt, wovon wir reden) zwar vertrieben, aber leider ohne die wirklich brillante *Code Veronica*-Demo. Wir hoffen, wenn wir alle Sega so lange bearbeiten, daß sie nicht mehr flüchten können, daß wir diese Demo vielleicht auf einer der Demo-GDs packen können. Zumindest fangen wir ab jetzt an, die Leute zu nerven.
- ***D2*: Zensur schlägt zu**
  In den USA zumindest, denn dort wollen die Verantwortlichen etwa 60 Sekunden aus dem Spiel streichen. Streitpunkt ist allerdings nicht die übermäßige Gewalt (nee, das Problem haben wir nur in Deutschland), sondern eine sehr seltsame Sex-Szene, in der eine Frau von einem penisförmigen Tentakel attackiert wird. Wer Anime kennt, der weiß, daß das nicht ungewöhnlich ist. Gut? Nein, aber da wird ein bißchen übertrieben, von den Moralwächtern.

Dreamcast International



Nach dem Erscheinen einer neuen Konsole dauert es nie lange, bis die ersten Hardware-Freaks Lösungen anbieten, mit denen das gute Stück so umgebaut wird, daß es Spiele aus aller Herren Länder verkraftet. Das würde bedeuten, daß die „blaue" Dreamcast-Konsole nach einem Umbau nicht nur deutsche, sondern auch amerikanische oder japanische Originalspiele frißt. Diese Art des Umbaus hat aus mehreren Gründen einen schlechten Ruf: Erstens sind die damit verbundenen Lötarbeiten meist nur für erfahrene Elektronik-Bastler mit spezieller Ausrüstung möglich, zweitens geht damit auf jeden Fall jegliche Garantie verloren, die man auf die Konsole hat. Der dritte und gewichtigste Grund ist jedoch, daß im Playstation-Bereich extrem viele Umbauchips und -Geräte in Umlauf sind und waren, die nicht nur internationale Spiele, sondern auch die Nutzung von Raubkopien auf CD-Rohlingen ermöglichten. Dem wurde von Seiten der Hersteller zwar versucht, Einhalt zu gebieten, doch ironischerweise findet man in der Fachpresse immer noch Anzeigen von Versandhändlern, die derartige Geräte anbieten – wobei ein schwarzer Balken das doppeldeutige Deckmäntelchen für den Umstand ist, daß solche Leistungen tatsächlich dem Treiben der Raubkopierer weiter Vorschub leisten. Doch zurück zum Thema: Noch ist es – glücklicherweise – nicht allgemein möglich, die Dreamcast-GDs zu kopieren.

Darum ist der hier vorgestellte Umbau „DCUNIMOD professional" auch kein Raubkopierer-Gerät; und so können wir jedem interessierten DC-Spieler guten Gewissens dazu raten, seine Traumkonsole auf mehrsprachigen Betrieb umrüsten zu lassen.
Der Umbausatz besteht aus einer kleinen Platine, die über den BIOS-Chip des Dreamcast gestülpt wird, wobei zuvor einer der Anschlüsse des Chips entfernt werden muß. Bei US- und Japan-Konsolen ist zusätzlich noch ein SMD-Widerstand aufzulöten, was für die meisten Spieler das Aus sein dürfte, da dieser extrem klein ist: Gerade mal ca. 1mm x 2mm groß ist der Winzling, der ohne Lupe, Pinzette und extrem ruhige Hände eher für einen satten Kurzschluß als die gewünschte Umbauwirkung sorgen dürfte. Wer also in den Genuß eines PAL-Dreamcast kommen will, das auch US- und Japan-Games verträgt, oder seine US- oder Japan-Konsole auch mit deutschen Spielen beglücken will, sollte sich bei Robert, dem Vertreiber des Bausatzes melden, der die Bastelei gegen eine Gebühr von 150 DM vornimmt. Allerdings geht auch dabei die Garantie verloren
– dagegen kann man leider nichts machen. Zu erreichen ist Robert in der Firma Gametown unter der Nummer 089-54403481, oder unter www.dcunimod.de.

FilmAb!

Wenn wir nicht mehr unterscheiden können, ob es sich um einen Film oder ein Spiel handelt...
Heute: Der Anfang von *Resident Evil: Code Veronica*, oder: *Matrix* ist überall...



InterNett

Wie war das mit den bis zu 6 Milliarden Spielern?! Also, die eine Million hat Sega US angepeilt, mit dem Spiel *10Six*

Das hört sich an, als hätte jemand den Klassiker für den Commodore 64, *M.U.L.E.*, mit *Command & Conquer* verbunden, außerdem noch ein Spritzer *Uprising*... also, soll übersetzt heißen: die Verbindung von Strategie- und Actionspiel. Worum's geht? Nun, ein Asteroid ist runtergekommen und enthält ein kostbares Mineral, das heißt Transium (wer denkt sich bloß diese Namen aus). Und das wollen alle. Wir auch. Also kriegt jeder Spieler einen Claim, wie beim seligen Goldrausch.

Okay, ist man erst einmal eingeloggt, dann läuft das Spiel 24/7, keine Pause, oh nein, mein Herr. Damit Leute nicht zu Wachmachern greifen, um in der tiefsten Nacht schutzlose Claims zu übernehmen, sorgt das Spiel selbständig dafür, daß man nicht angegriffen werden kann, sofern man nicht jemand anderen angreift oder versucht, ein neues Stück Land in die Finger zu kriegen.

In der Basis selbst baut man sich seine Flugzeuge, Panzer und anderes Gerät, fast so wie bei *Uprising*. Das kann man betrachten, und zwar sowohl aus der Ego-Shooter als auch der *Command & Conquer*-Perspektive. Wenn's dann richtig losgeht, nachdem man sich durchs Tutorial gekämpft hat (im wahrsten Sinne des Wortes), dann geht's aber auch richtig los. Wer stehenbleibt, verliert. Mehr Expansion als bei der Sowjetunion nach Ende des Zweiten Weltkriegs!

Und, natürlich, wir wollen nicht alleine expandieren, nicht einfach zerstören, sondern vor allem in Zusammenarbeit mit anderen Spielern...

(sag es, Brain, sag es)

... die WELTHERRSCHAFT ans uns reißen!

Zu diesem Zweck kann man sich in Clans zusammenschließen, sogenannten Mutual Defense Networks (MDN). Also, das Spiel könnte genau das sein, was wir alle für's Online-Gaming brauchen! Endlich! Nun gut, es gibt da noch einige Probleme mit der Kollisionsabfrage, aber in den USA soll *10Six* schon im zweiten Quartal an den Start gehen. Wir hoffen auf eine schnelle PAL-Konvertierung, weil...

... isch cool, män!

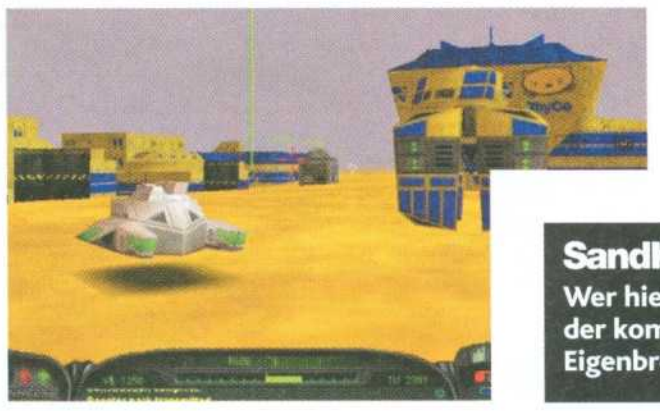
KurzInformation

Segas Hotline Nummer

0190 780009

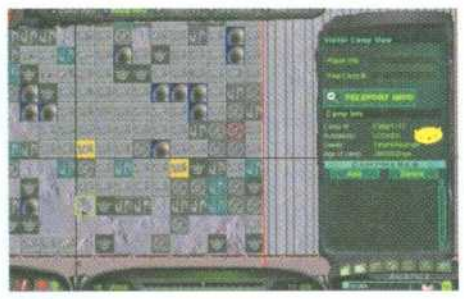
Tarife Internet

Sega hat sich mit der VIAG auf ein Gebührensystem geeinigt, das ab Februar in Kraft treten wird, also mit den März-Rechnungen rauskommt. Die Preise staffeln sich wie folgt:
Mo-Fr: 8 -18 Uhr - 7pf/min
Mo-Fr: 18 - 6 Uhr - 5pf/min
Sa-So: 8 -18 Uhr - 5pf/min
Sa-So: 18 - 8 Uhr - 3pf/min





SandKasten
Wer hier die richtigen Freunde hat, der kommt bei *10Six* auch weiter. Eigenbrötler sind verloren...









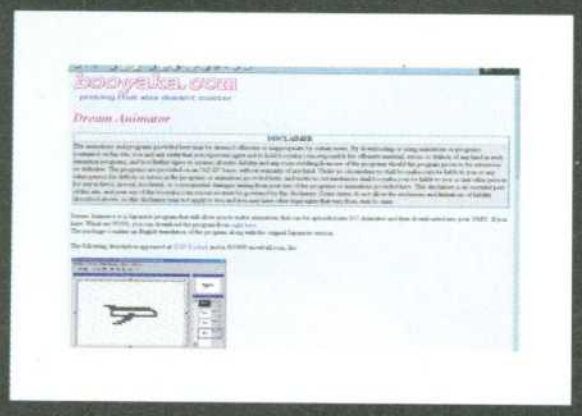




BastelStunde

Normale VMU-Animation?! Ist doch langweilig – mit dem Dream Animator kann man selbst designen!

Dazu muß man allerdings einer derjenigen sein, die neben Dreamcast noch einen PC oder einen Mac besitzen. Denn damit kann man locker zu **www.booyaka.com** surfen, um sich dort den Dreamcast Animator als .zip file runterzuladen. Das sind glatte 574k, also nicht sooo viel. Wenn man das Programm entpackt (die entsprechenden Programme zum Entpacken gibt's unter anderem auf **www.download.com**), dann hat man drei .exe Files auf der Festplatte. Uns interessiert aber nur die englische Fassung, und zwar die **danime.exe**. Wenn man die laufen läßt, sieht man einen kleinen Grid. Das ist prinzipiell das VM. Ist alles für diejenigen schon bekannt, die sich zu Hause schon ihre eigenen animierten GIFs gebastelt haben, für all die anderen: Am besten eine Animation vorplanen! Wenn man genau weiß, was man denn animieren möchte, dann geht die eigentliche Arbeit auch leichter von der Hand. Man kann jede einzelne Zeichnung als ein Frame abspeichern. Das heißt, ein Bild, das – wie bei einem Trickfilm – hintereinander geschaltet wird, um dadurch zu einer kleinen Animation zu werden. Dann das entstandene file als .LCD abspeichern, denn bisher funktioniert die Animation noch nicht auf dem VM. Dafür braucht man einen weiteren Besuch auf **www.booyaka.com**. Dort gibt's einen Compiler, der alles für's VM auch lesbar macht. Um dahin zu gelangen, gilt **www.booyaka.com/games/vm/dc-anim/anim.fcgi** . Da muß dann erneut eingeloggt werden, um dann per Link zurück auf die Site zu kommen. Das Animations-File auf der eigenen Festplatte finden, auf den Button **Upload Animation** klicken und eine Mini-Version, ein sogenannter Thumbnail, erscheint auf der Website. Wenn man nun mit Dreamcast zurück zu dieser Site kommt (eine kleine Erinnerung, bisher war's alles auf dem PC oder Mac), dann kann man sich das entsprechende VMU-File runterladen. Und wenn alles geklappt hat, kann man seinen eigenen kleinen Trickfilm auf dem VM-Bildschirm haben. Das ist mit Sicherheit eine der Sachen, die dazu führt, daß sich jeder an den neuen Möglichkeiten des VM beteiligt, und auch eine der Möglichkeiten, die Internetfähigkeiten Dreamcasts ein wenig zu promoten, weil ja immer noch die Spiele fehlen...









WildesWeb

Die Sites, die wir immer wieder anschauen, nicht nur über Dreamcast, sondern auch über alles andere...

Dreamcast World
(dreamcastworld.cbj.net)
Eine der besseren internationalen Sites, die immer mit ziemlich guten Infos rüberkommt und das auch grafisch ziemlich nett macht. Könnte allerdings ein paar Ausrufezeichen weniger vertragen. Oh, warte mal, wir auch.

SegaNet
(seganet.de)
Man bezeichnet sich gerne als die deutsche Nr. 1, und das kommt der Wahrheit schon ziemlich nahe. Sehr schnelle Updates, und vor allem: Ein VM-Download-Bereich, wo man sich kostenlos Spielstände und mehr auf seine Heim-Station runterladen kann.

Level Six
(levelsix.com)
Wer zu faul ist, um sich an der Bastelstunde zu beteiligen, der kann sich auch hier fertige VM-Animationen runterladen. Und zwar unter anderem von *Sonic*, *Code Veronica* oder auch *South Park*. Gut und kreativ, da sollte jeder mal reinsurfen!

GigaTV
(giga.de)
Die Site, die einmal wirklich gut war und es vielleicht mal wieder werden kann. Die richtigen Leute sind auf jeden Fall vor der Kamera, aber das Updaten der Stories läßt sehr zu wünschen übrig. Für einen vollkommen interaktiven TV-Sender muß man leider auch sagen, daß die Netzreporter eigentlich nie im Chat anzutreffen sind. Schade um das Konzept.

Ain't It Cool News
(ain't-it-cool-news.com)
Wenn man ALLES (ja, wirklich ALLES) über Film wissen will, und zwar mehr als zumeist sogar die Produzenten wissen, dann hier auf jeden Fall vorbeischauen. Webmaster Harry Knowles ist in den USA schon mehr als Kult. Sein Wort hat mehr Gewicht als das von Kritikerlegende Roger Ebert. Die Studiobosse hassen ihn. LeCheffe liebt ihn...

Klugscheisser.de
(klugscheisser.de)
Nein, gibt es noch nicht. Sollte es aber geben, finden wir. Denn der Name ist einfach zu gut, und was könnte man da alles draufpacken: Die besten Sprüche von Berti Vogts, Bill Gates und all den anderen Leute, die man liebt zu hassen...



FAIRPLAY
by BauConTec



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

Software PSX	
Autobahn Raser 2	82,99
Box Champions 2000	82,99
Bundesliga Stars 2000	84,99
Dino Crisis	84,99
FIFA Soccer 2000	85,95
Fighting Force 2	82,99
Final Fantasy VIII	95,90
Formel 1 ´99	85,99
GTA 2	89,99
James Bond - Tomorrow Never Dies	85,99
Le Mans 24	89,99
Medal of Honor	89,99
Millenium Soldier	84,95
Mission Impossible	89,99
Music 2000	85,95
Nascar 2000	85,99
NBA Live 2000	84,99
Prince Naseem Boxing	84,99
Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,00
Ready to Rumble Boxing	89,99
Sled Storm	83,99
South Park	84,99
South Park Luc Shack	86,95
Spyro the Dragon 2	85,99
Tarzan	81,99
The New Tetris	82,99
Tiger Woods 2	84,99
Tomb Raider IV	89,95
Tunguska	79,99
und viele andere Titel	

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

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

Nintendo 64	
N64 Grundgerät+Donkey Kong	299,99
N64 Grundgerät (versch. Farben)	199,99
Lenkrad inkl. Rumble Pack	129,99
Controller (versch. Farben)	69,95
Rumble & Tremor Pack & 1 MB MC	39,99
und andere N64 u. Gameboy Soft- u. Hardware	

WESEMANN WA,BS



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



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

Shock
Rattle Gun
69,95



Flashfire
Power Shock
32,99

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

Riesenauswahl – weitere Artikel auf Anfrage



Das hier ist der Rhythmus, bei dem jeder mit muß...

SPACE OPERA

Eigentlich kennt sich Tetsuya Mizuguchi am besten auf der Straße aus. Schließlich hat er mit *Sega Rally* einen der Klassiker entwickelt. Nun ist er endlich runter von der Straße – und in einem Tanzspiel gelandet...

Vortänzer
Thomas Gerhardt

Aus der Welt der Automaten hinein ins Dreamcast. Was für die Spiele an sich schon kein großer Sprung ist, ist für Mizuguchi schon überhaupt kein Problem. Nun also leitet er Segas Entwicklungsabteilung R&D #9, und das erste Projekt heißt *Space Channel 5*. Was es ist? Ein Action-Spiel? Ein Tanzspiel? Ein Action-Adventure, das irgendwo im 25. Jahrhundert spielt? Alles richtig, und irgendwie doch nicht.

Space Channel 5 erzählt die Geschichte der Star-Reporterin Ulala im 25. Jahrhundert. Eigentlich will sie nur eines... tanzen nämlich. Und dafür sorgen, daß die anderen um sie herum auch gleich bei der Party mitmachen. So weit, so einfach. Und jetzt kommt der schwierige Teil. Hey, schließlich kommt das Spiel von derselben Firma, die *Virtua Fighter* programmiert hat und damit für eine Menge Finger-Verknotungen und Sehnenscheidenentzündungen verantwortlich ist.

Hier gibt's zwei Möglichkeiten, mit Ulala umzuspringen. Die erste: der Tanzmodus. Dabei muß man mit einem Finger den Beat der Musik nachahmen und mit den anderen bestimmte Tanzbewegungen ausführen. Per Knopfdruck natürlich. Je besser man beim Befolgen der Anleitung ist, desto mehr Figuren fangen an, rhythmisch mit den Hüften zu wackeln. Oder man versucht sich im Arcade-Shooter-Modus. Da muß man immer noch im Beat drücken, aber dann gleichzeitig per Knopfdruck auf Außerirdische schießen. Das Interface ist ganz einfach , und genauso will es Mizuguchi. Ein Spiel für jedermann soll es werden, auch wenn wir uns



Außerirdisch
Nein, das ist hier nicht Ringelpiez mit Anfassen, sondern *UpWith Aliens*!

nicht ganz sicher sind, ob es jemals aus Japan hier rüberkommt. Sollte es aber. Haben wir auch schon Sega Deutschland gesagt. Weil, Le Cheffe spielt hier nur noch Tanzbär. Denn es gibt eine Menge gut ausschauender Mädels in halbdurchsichtigen Mini-Röcken zu sehen, die alle auch aus der *Raumpatrouille* stammen könnten. Die 60er scheinen einen großen Eindruck in der Zukunft hinterlassen zu haben. Was sonst noch Eindruck auf Mizuguchi gemacht hat, und warum gerade *Space Channel 5* dabei herausgekommen ist, das wollten wir von ihm im Interview wissen...

Space Channel 5 ist ja ziemlich ungewöhnlich. Deine Zusammenfassung des Spiels?

Schwer, das Spiel kurz zu beschreiben. Selbst tanzen, kämpfen und Leute zum Tanzen zu bringen beschreibt das Gameplay vielleicht am besten. Ulalas Kraft und Leidenschaft schaffen es, daß sich immer mehr andere Figuren ihr anschließen und zusammen mit ihr tanzen. Und je mehr Leute mitmachen, desto schneller wird der Rhythmus, desto schwieriger wird es, den Tanz zu kontrollieren.

Kann man zu mehreren tanzen oder nur alleine?

Nur alleine, aber am meisten Spaß macht's, wenn man Freunde um sich herum sitzen hat. Ich weiß noch nicht, ob das Spiel VM unterstützen wird. Darüber denken wir zwar nach, wollen aber erst einmal das eigentliche Spiel fertigstellen. Außerdem bin ich mir nicht sicher, ob die *Space Channel 5*-Zielgruppe VM-Spiele wünscht.

Was ist denn die Zielgruppe dieses Spiels?

Ich will auch die Leute zum Spielen bringen, die sich normalerweise nicht vor eine Konsole setzen würden. Eine Menge der Spiele heute sind für den Hardcore-Gamer gemacht, und das schreckt sehr viele ab.



HupfDohlen
Das neue Cindy-Crawford-Video? Nein...

Was war denn während der Produktion mit am schwersten?

Das Spiel interessant zu machen [lacht]. Wir haben das komplette Spielesystem überarbeitet, um das Gameplay wirklich interessant zu machen. Ich wollte kein Spiel, das nur stylisch aussieht, aber eigentlich nichts bietet. Das Spiel muß vor allen Dingen unterhalten.

Hast Du an ein mögliches internationales Publikum gedacht, oder ist das Spiel eher auf den japanischen Markt zugeschnitten?

Nein, bei dem Spiel haben wir nicht darauf geachtet, für wen es letztendlich sein könnte – ob nun amerikanisch, europäisch oder rein japanisch. Im Gegensatz zu *Sega Rally* oder *Manx TT*. Wir haben uns hier nur vom Instinkt leiten lassen. *Macht es Spaß?* Das war die einzige Frage, die interessiert hat...

Du hast sowohl Automaten- als auch Konsolenspiele entwickelt. Wie unterschiedlich verläuft da die Entwicklung?

Ich glaube, das ist so ähnlich wie der Unterschied zwischen Kino und Fernsehen. Beim Kinofilm bleibt das Publikum für zwei Stunden zusammen in einem Raum, sieht eine Geschichte von Anfang bis Ende. Beim Fernsehen ist alles ein wenig kürzer, und es gibt Werbung etc. Bei Spielen ist das ähnlich. Ich mag eigentlich beides, Konsole und Arcade. Bei Automatenspielen kann man viel mehr mit physikalischen Sachen rumspielen. Force Feedback bis zum Maximum [lacht]. Bei *Manx TT* saß man wirklich auf einem Motorrad. Aber es wird immer schwerer, eine Geschichte bei einem Automatenspiel aufzubauen. Man hat nur drei Minuten, und dann heißt's: Die nächste Münze einwerfen...

Okay, nun die Standardfrage... woher kommt Deine Inspiration? Und gehst immer noch zum Clubben in Shibuya, nachdem Du mittlerweile in dem Jugendviertel lebst?

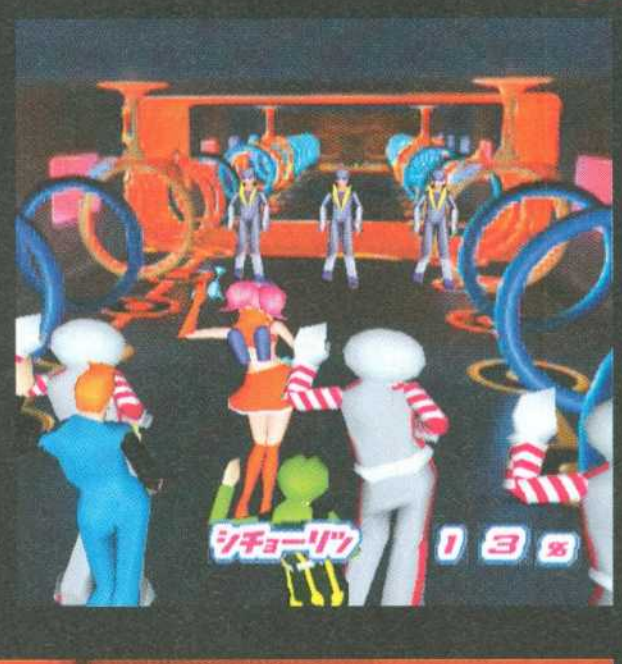
Nein, seitdem ich dort meine Zelte aufgeschlagen habe, tanze ich nicht mehr [lacht]. Ich laufe im Park herum oder setze mich irgendwo in ein Café und schaue den Leuten zu. Oder ich treffe mich mit Leuten, einfach nur so.

Es gibt nicht viele Dreamcast-Spiele, die so – sagen wir mal „merkwürdig" – daherkommen wie* Space Channel 5. *Glaubst Du, daß Dreamcast mehr skurrile Ideen braucht?

In letzter Zeit gab's nicht sehr viele interessante Spiele. Warum, weiß ich eigentlich nicht einmal. Bessere Grafik und Sound reichen einfach nicht aus. Wenn sich das Gameplay nicht von dem aus weiterentwickelt, was heute den Markt beherrscht, wird der Markt möglicherweise



FlugStunde
Da wir in einer weit entfernten Zukunft sind, kann man beim Tanzen auch schon mal abheben...



TunnelBlick
Durch diese hohle Gasse muß sie kommen, oder wie meinte Schiller?

nicht mehr weiter wachsen oder vielleicht sogar implodieren.

Wolltest Du mit Ulala bewußt eine sexy Spielfigur erschaffen?

Klar haben wir drüber nachgedacht. Und klar, man sieht ihr Höschen unter dem Mini-Rock, aber das sehe ich eigentlich nicht als aggressiv sexy. Es ist alles noch familienfreundlich. Wir wollten nicht bewußt ein sexy Spiel machen. Wir wollten einfach mal schauen, was für Klamotten man vielleicht im 25. Jahrhundert tragen würde. Und vielleicht sind halbdurchsichtige Sachen ja der letzte Schrei. Ulala sieht sehr real aus und bewegt sich auch sexy. Das wollten wir auch genauso haben. Aber wir benutzten bei ihr keine Riesenanzahl von Polygonen; das liegt alles in der Bewegung.

Was für neue Möglichkeiten bietet Dreamcast beim Gameplay?

Also, ich habe derzeit noch ein anderes Spiel in Pre-Production. Ich untersuche gerade, wie weit sich Dreamcast als Bild- und Audio-Synthesizer nutzen läßt. Bei diesem Spiel werde ich natürlich auch meine Erfahrung als Automatenspiel-Entwickler einfließen lassen. Das neue Projekt wird also prinzipiell ein Arcade-Spiel speziell für die Konsole sein.

Was hältst Du von Dreamcasts Erfolg in Japan?

Ich glaube, momentan liegt der Erfolg zum großen Teil am Erfolg von *Seaman* Es gibt sehr viele Leute, die *Seaman* spielen wollen, und darunter sind interessanterweise auch eine Menge Mädchen. Schon Wochen vor dem Start wurde darüber gesprochen und bei Erscheinen war der Titel dann auch gleich ausverkauft.

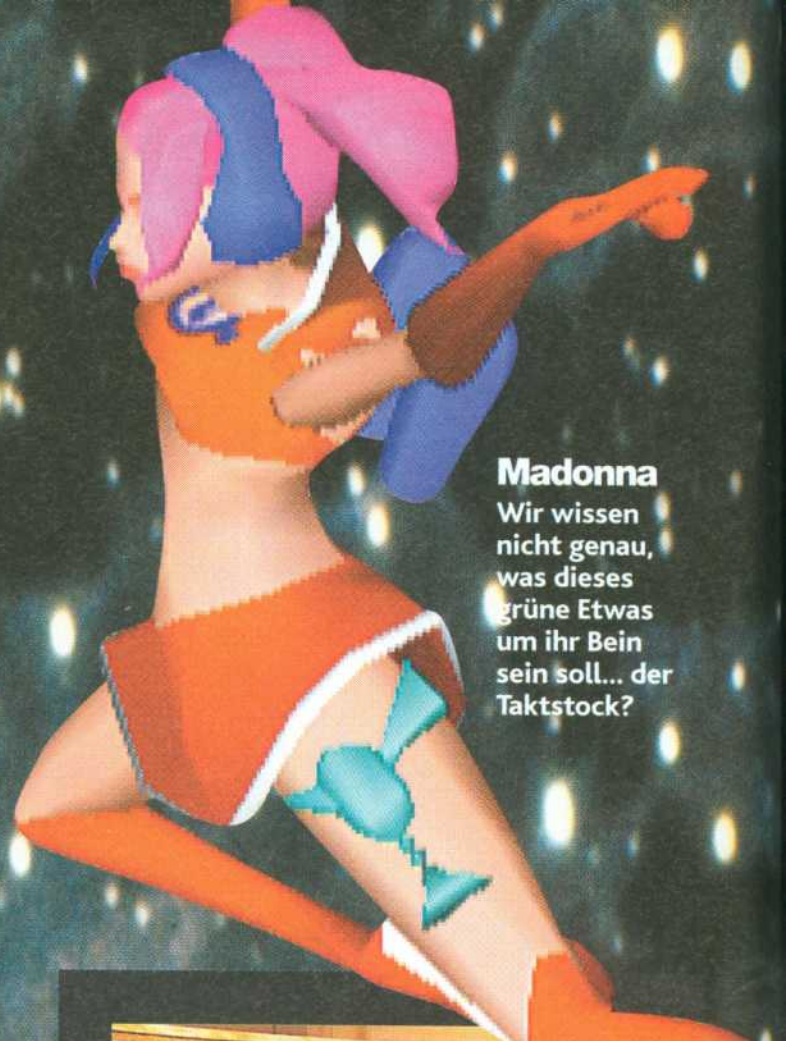
Was für einen Vorteil hat Dreamcast gegenüber den anderen Konsolen?

Es ist sehr einfach, mit Dreamcast zu programmieren. Die nötigen Programmbibliotheken und die Entwicklungstools sind sehr gut, also kann man schnell damit entwickeln. Okay, die Hardware-Möglichkeiten der Playstation 2 werden größer sein, aber mit Dreamcast kann man Sachen machen, die man mit anderen Konsolen nicht schafft. Aber um ehrlich zu sein, denke ich weniger an die Plattform. Nur an den Inhalt.

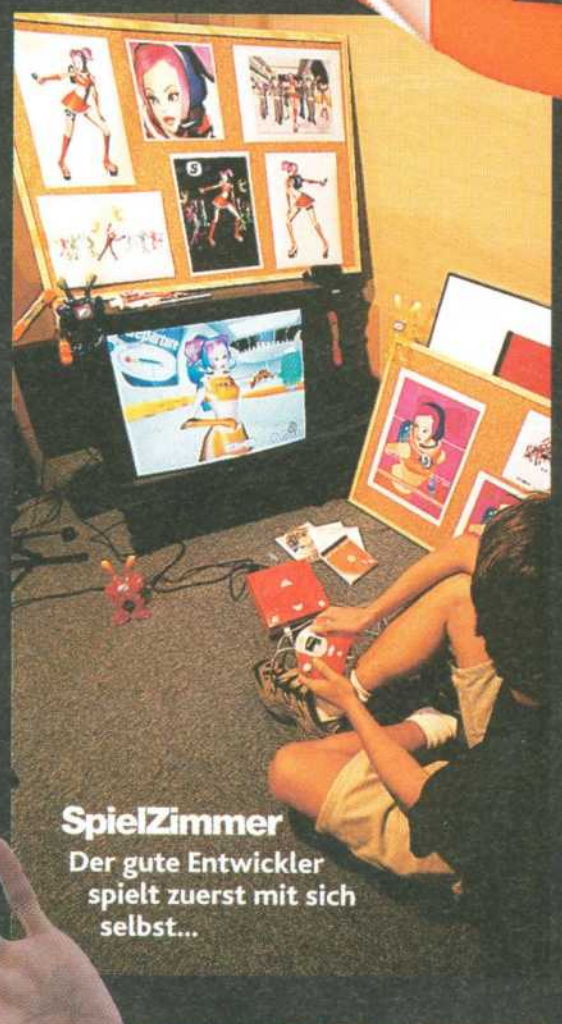
Unter welchen Bedingungen ist* Space Channel *5 entwickelt worden? Hat Sega da reingeredet, und gemeint, Du sollst einen Massentitel produzieren?

Irimajiri-San [der Ex-Vorstandsvorsitzende von Sega] hat mir am Anfang gesagt, ich solle ein 50 Mann starkes Team aufbauen. Dann wollte er nur sehen, was dabei rauskommt [lacht]. Es hat ihm übrigens ziemlich gut gefallen...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

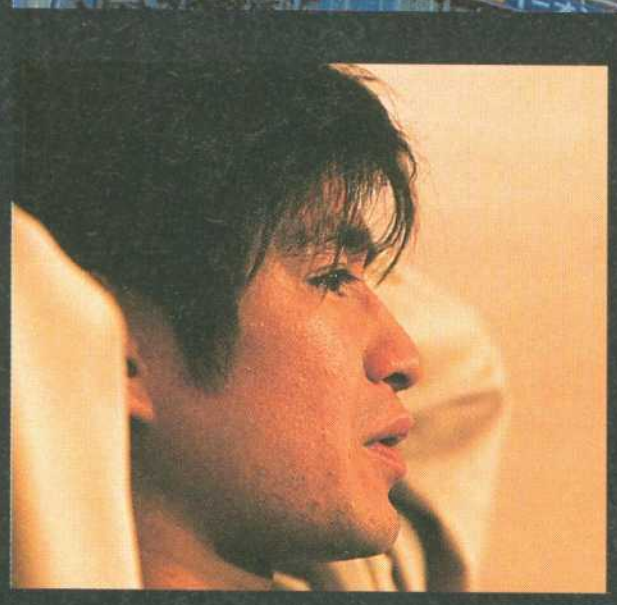


Madonna
Wir wissen nicht genau, was dieses grüne Etwas um ihr Bein sein soll... der Taktstock?



SpielZimmer
Der gute Entwickler spielt zuerst mit sich selbst...

StandOrt
Die Inspiration aus Tokios Jugendviertel ziehen...





VIDEO GAMES

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

...dein Gratis-Heft!

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



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

future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

Bitte ausgefüllten Coupon senden an:

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

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

Datum, 1.Unterschrift
Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: CDC03

HOFFMANN·REISER·SCHALT

Hochspannung frei Haus!

Zum Testen: 1 AUSGABE GRATIS

Mit 2 CDs

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



Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

PC PLAYER. Das PC-Spielemagazin.

www.pcplayer.de

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

faxen an:
0 89/20 02 81 22

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

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

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

Name, Vorname:

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum, 1. Unterschrift:

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

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

Datum, 2. Unterschrift: CDC 03

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Bald Da

Was auf uns zukommen wird, und worauf wir sehnlich warten...

98 Virtual On
Wir... sind... die Roboter...

100 Berserk
Wir sind echt, echt wütend...

102 Maken X
Wir sind die Guten...

104 Plasma Sword
Wir sind in einer fernen Galaxis...

106 JoJo's Adventure
Wir sind im Wilden Westen...

108 VorFreude
Wir sind Claire Redfield...

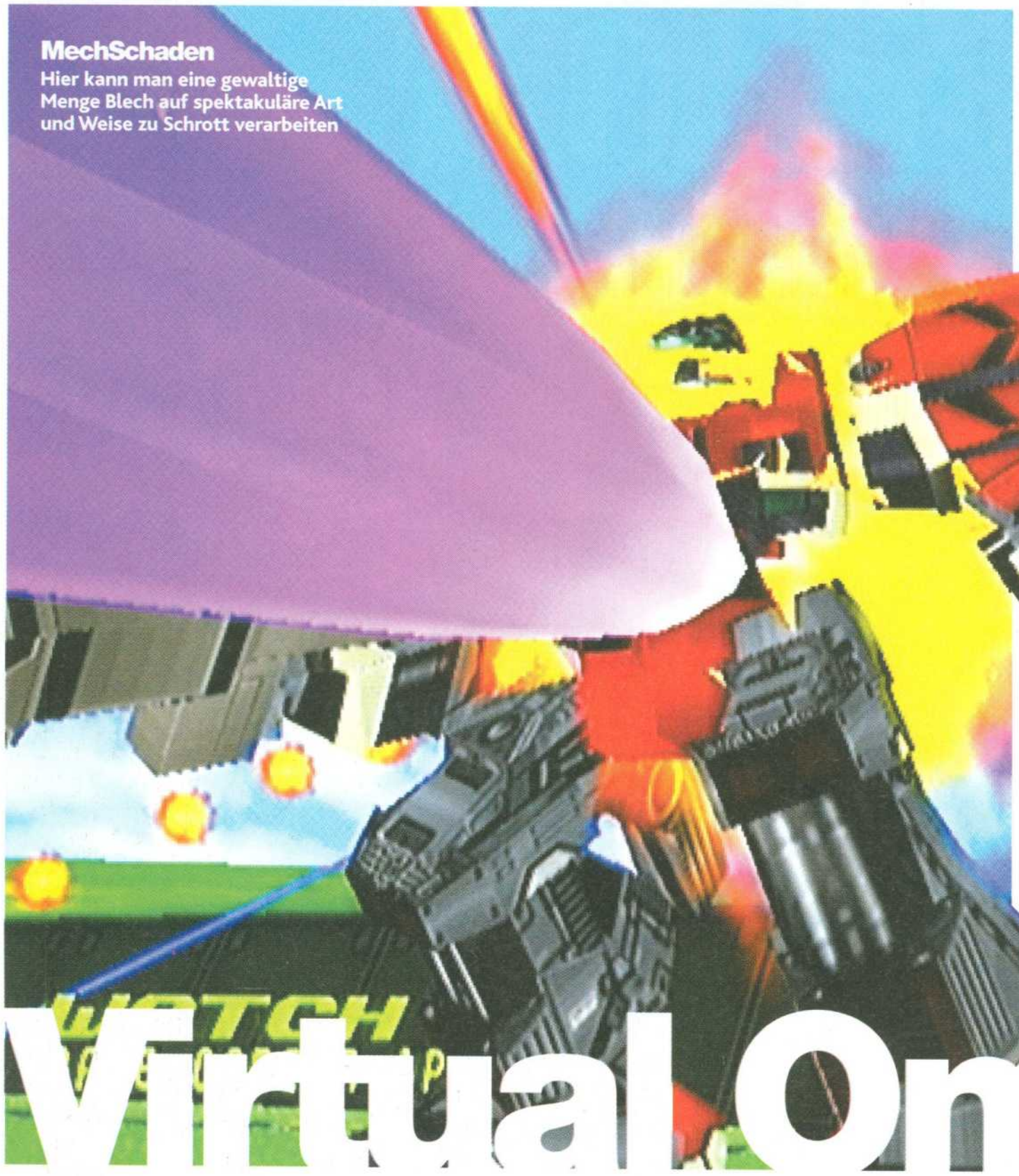


Nur bei uns
Auf welche Spiele wir warten

115
Ob's Schumi diesmal schafft?! Und das mit Ubi Soft?!

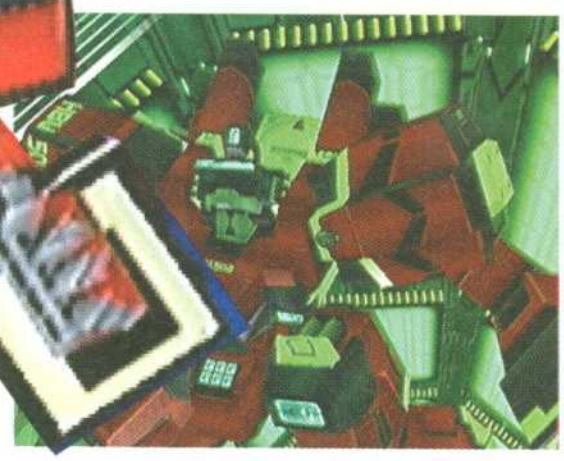
98
Virtuell?! Tut aber weh!

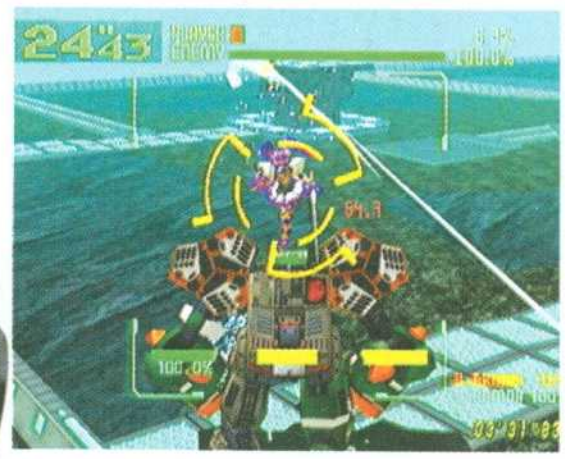
Foto: Bongarts Agentur



MechSchaden
Hier kann man eine gewaltige Menge Blech auf spektakuläre Art und Weise zu Schrott verarbeiten







BlechBüchse
Hier eine Schraube weniger, da ein kleiner Ölklecks mehr: Der Editor erlaubt KFZ-Korrekturen

Virtual On

KurzFassung

- **Titel:** Virtual On
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Arcade Shooter
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box, Link-Kabel, Netzwerk-Funktion, Dual-Stick-Board
- **VM-Platz:** 4 Blöcke
- **Erscheint:** das weiß nur der liebe Online-Gott
- **Preis:** um 100 DM

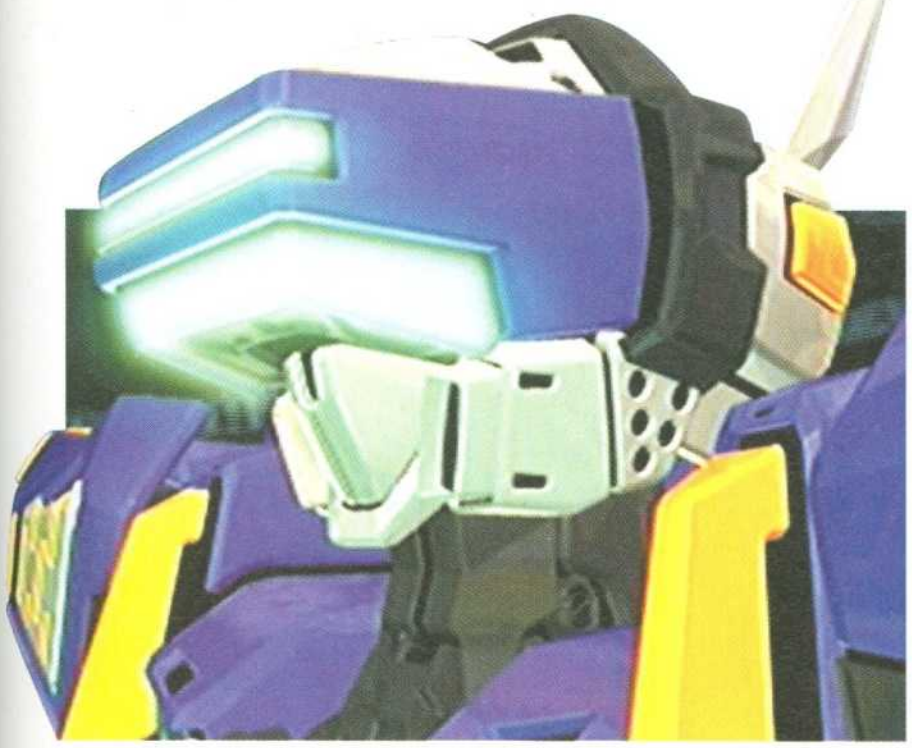
Mech-Massaker: Segas Spielhallenhit rund um ein Roboter-Rudel lädt demnächst zu rasanten Online-Gefechten ein – hoffentlich...

Hellseher Ulf Schneider

Seit 1998 kann man in japanischen Spielhallen ein seltsames Videospielritual beobachten. Da steht ein scheinbar einsamer Einwohner Nippons vor einem Automaten namens *Virtual On* und fängt nach dem Münzeinwurf an, die beiden Joysticks mit Feuereifer in sämtliche Himmelsrichtungen zu wirbeln. Daß der Spielverlauf actiongeladen ist, läßt sich zweifelsfrei an seinem Gesichtsausdruck ablesen. Nach nicht einmal einer Minute ist die Adrenalin-Attacke vorbei – zu seinen Ungunsten. Doch anstatt die Niederlage der japanischen Mentalität entsprechend still und mit Würde zu ertragen, reckt der zierliche Fernöstler sofort seinen Kopf in die Höhe und sucht mit neugierigen Blicken die gesamte Spielhalle ab, um festzustellen, welcher menschlicher Gegenspieler ihm diese Schmach bereitet hat. Vernetzte Arcade-Automaten sind in Japan mittlerweile der absolute Renner. Man setzt sich einfach vor ein Gerät und fordert – zumeist völlig anonym – einen anderen Spielhallenbesucher zu einer virtuellen Fehde heraus.

GeschicklichkeitsTest

Virtual On ist eines jener Spiele, dessen Spielbeschreibung sehr knapp abgehandelt werden kann. Zwei Roboter liefern sich innerhalb eines abgesteckten Areals wütende Feuergefechte, bis ein Mech Schrott ist – und das war's... Was sich auf dem Papier einfach anhört, entpuppt sich im Praxistest als wahre Joypad-Akrobatik. Jeder Blechkamerad verfügt über rund sechs verschiedene Waffensysteme, eine Sprungfähigkeit, gegen die Basketballer wie träge Frösche anmuten, einen Turbogang sowie die Möglichkeit, gleichzeitig in alle möglichen Richtungen zu laufen und rotieren. Wer mitgezählt hat, ahnt, daß









VersteckSpiel
Auch stahlharte Mechs lieben das Räuber&Gendarm-Spiel, nur das Zeichen zum Aufgeben gibt es nicht





Power Ranger
Wie hieß das noch? Ich war eine Dose...

Zielen, ballern und gleichzeitig ausweichen – *Virtual On* bringt unseren Adrenalinpegel gehörig auf Trab und die Fingerkuppen heftig zum Glühen



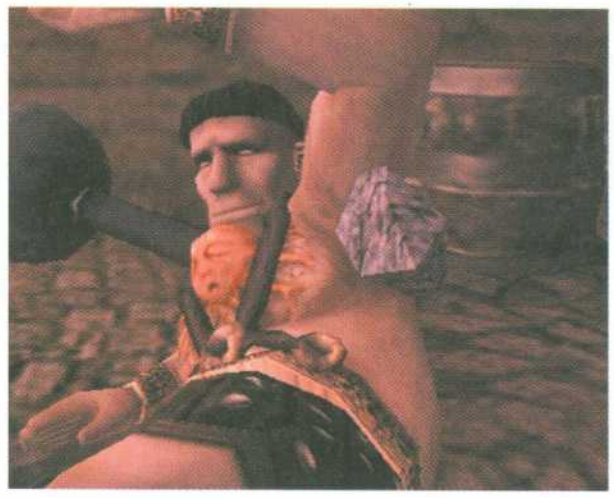
SpielFeld
Es sieht zwar aus wie ein Flippertisch, ist aber mit ziemlicher Sicherheit keiner

diese Funktionsvielfalt nur durch Tastendoppelbelegungen erkauft wurden. Wenn man nicht gerade zu den bemitleidenswerten Grobmotorikern zählt, kommt man mit diesem Tastenterror noch schnell zurecht, was man allerdings vom gleichzeitigen Bedienen des Analog-Sticks (Rotieren) und Steuerkreuzes (Laufen) nicht gerade behaupten kann. Abhilfe schafft ein speziell für dieses Spiel konzipiertes Dual-Stick-Board, das der Arcade-Steuerung sehr nahe kommt. Wahrer Spielspaß stellt sich allerdings erst dann ein, wenn ein Gleichgesinnter zum Kampf bittet. Sega spendierte der DC-Version daher auch gleich drei Spielvariationen: den klassischen Split-Screen, die Möglichkeit, zwei Konsolen per Link-Kabel miteinander zu verbinden sowie als Königsdisziplin den Online-Fight im Netzwerk, was wir als Otto-Normal-Europäer allerdings im Moment noch nicht genießen können.

Letzterer Spielmodus ist auch der Hauptgrund, warum wir auf *Virtual On* wohl noch lange warten dürfen, denn bis im PAL-Raum das Online-Spielen klappt, vergehen sicherlich noch einige Monate.

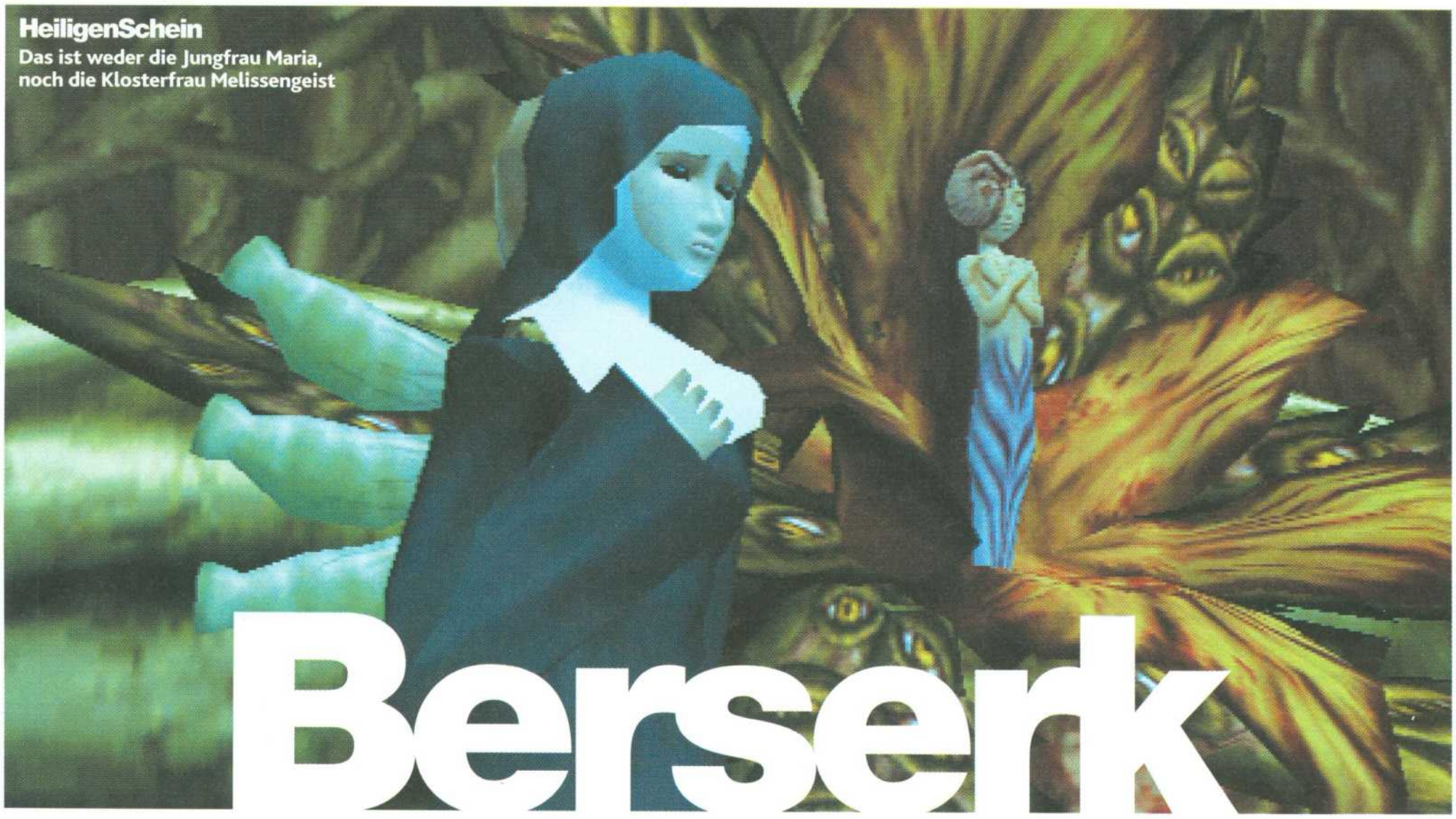
Erster Eindruck
Ob das Kultspiel auch hierzulande ein Erfolg wird, hängt stark von Sega ab, denn ohne die Netzwerkfähigkeit ist die Roboterschlacht nur die Hälfte wert.







TrostPflaster
Auch Helden brauchen Liebe. Besonders, wenn sie im Kampf schwer verwundet wurden



HeiligenSchein
Das ist weder die Jungfrau Maria, noch die Klosterfrau Melissengeist

Berserk

KurzFassung

- **Titel:** Berserk
- **Hersteller:** ASCII
- **Genre:** Prügelspiel
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** März
- **Preis:** um 100 DM

Dieser Held hat wirklich einen langen und harten – und er setzt ihn oft und geschickt ein. Der Zweihänder in *Berserk* kann sich sehen lassen…

Hellseher Markus Hermannsdorfer

Die Geschichte von *Berserk* basiert auf einem gleichnamigen japanischen Manga-Comic. Gatsu, der Held des Spiels, erhält von Balzac den Auftrag, Mandrake, den Bösewicht, der natürlich auch in diesem Spiel nicht fehlen darf, aufzuspüren und zu vernichten.

Auf seinem langen Weg wird er von Kaska, einer Klerikerin, und Pak, einem feenähnlichen Wesen, begleitet. Und so laufen wir also durch ein mittelalterliches Szenario und zerstückeln alles, was uns vor den Zweihänder kommt.

Nicht magenfreundlich

Gatsu ist kein Mann der vielen Worte. Besonders wenn mehrere Gegner gleichzeitig auftauchen, wird er zum Berserker mit rotglühenden Augen und verwandelt die schöne mittelalterliche Landschaft in ein Meer aus Blut und Körperteilen. Damit steht wohl fest, daß dieses Spiel in Deutschland nachbearbeitet werden wird. Ob das hierzulande bevorzugte Grün viel appetitlicher aussieht, wage ich allerdings zu bezweifeln. Spieler mit empfindlichem Magen haben während der minutenlangen Zwischensequenzen Gelegenheit, das stille Örtchen aufzusuchen, um sich hier zu übergeben.

Langes Elend

Stellt Euch vor, Siegfried aus *Soul Calibur* wird in die Landschaft von *Soul Fighter* gebeamt. So in etwa sieht *Berserk* aus. Solange auf freiem Feld gekämpft wird, macht das Spiel echt Spaß. Nur das Hantieren mit einem zwei Meter langen Schwert in einer 50 Zentimeter breiten Gasse ist echt frustrierend. Rundumschläge sind dort verständlicherweise gar nicht möglich, spektakuläre Schlagkombinatio-









KampfGetümmel
Gerade bei vielen Gegnern gerät Gatsu in einen wahren Blutrausch und wird zum Berserker mit rotglühenden Augen. Vorsicht bissig!



Die spektakulärsten Schlagkombinationen verkümmern zu einem erbärmlichen Ringen gegen umliegende Mauern – man hat einfach nicht genug Platz zum Kämpfen



EndGegner
Manche Kreaturen, wie diese Statue, sehen wirklich abenteuerlich aus

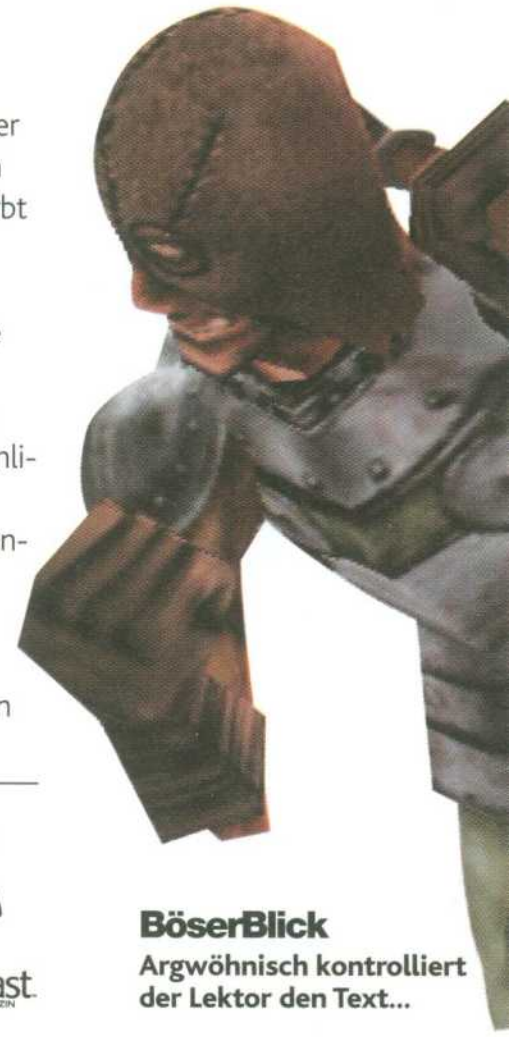
nen verkümmern zu einem erbärmlichen Ringen gegen die umliegenden Mauern. Vielleicht wurde das Spiel ja deshalb nur für einen Spieler ausgelegt.

Allein unterwegs

Wenn einer schon Platzprobleme hat, wie sieht das dann bei zwei oder mehr Berserkern aus? Glücklicherweise können von Zeit zu Zeit diverse Schuß- und Wurfwaffen aufgesammelt werden. Diese funktionieren allerdings nur in eine Richtung und so passiert es oft, daß Gatsu den Gegner vor sich beschießen muß, während sein Rücken von einem anderen Feind gegerbt wird. Verständlicherweise ist das der Gesundheit des Helden nicht gerade zuträglich. Im Gegensatz zu Spielen wie *Soul Fighter* wechselt die Perspektive beim Zielen nicht. Da die Schußwaffen meist für enge Gassen, Treppen und ähnliches aufgespart werden, tut das dem Spielspaß aber keinen Abbruch. Daneben-schießen ist praktisch unmöglich. Nur wenn die Munition ausgeht, wird es wirklich schwierig. Gut, daß Gatsu mit Händen und Füßen sowie seinem bösen Blick gesegnet wurde.

Erster Eindruck
Wer auf Splatterfilme steht und Spiele wie* Zombie Revenge *mag, kommt an* Berserk *keinesfalls vorbei. Alle anderen sollten sich den Titel zumindest wegen der guten Grafik vormerken.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



BöserBlick
Argwöhnisch kontrolliert der Lektor den Text...



SchlafLos
Obwohl die Dame hier wirklich einen Schlafzimmer-Blick hat, ist sie beim Kämpfen hellwach







LaborTeam
Ob wir die neuesten Ergebnisse unserer Forschungen in der Knoff-Hoff-Show vorstellen dürfen ?

MakenX

KurzFassung

- **Titel:** MakenX
- **Hersteller:** Atlus
- **Genre:** Ego-Shooter ohne Knarre
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** April
- **Preis:** um 100 DM

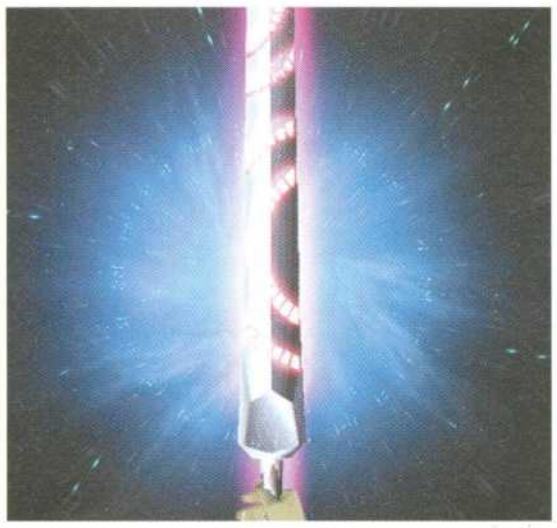
Spiele wie *MakenX* werden gewöhnlich Ego-Shooter genannt. Aber was tun, wenn im gesamten Spiel keine einzige Schußwaffe vorkommt?

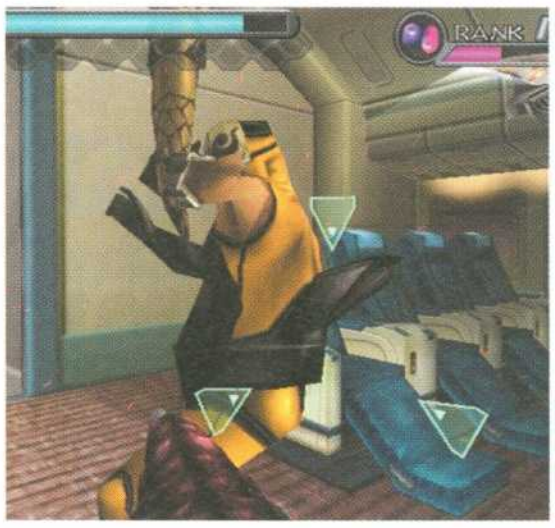
Hellseher Markus Hermannsdorfer

Eigentlich ist die Handlung bei Spielen dieser Art eher unwichtig. Fest steht nur, daß die Schöpfer dieses Werkes die Kinofilme *Species* und *Golden Eye* gesehen haben. Die Geschichte: In einem japanischen Genlabor sind die Wissenschaftler über das Schaffen neuer Lebewesen längst hinaus. Weil sie gerade nichts besseres zu tun haben, züchten sie aus einem wurmähnlichen Geschöpf ein Schwert. Ja, Ihr habt richtig gelesen! Diese Biowaffe wollen natürlich auch andere Länder in ihre Finger kriegen. Deshalb betritt ein – dem Aussehen nach – russischer General mit extrem scharfer Zunge die Szene. Sein Lutschorgan ist in der Lage, Messer zu werfen. Dies tut der Mann dann auch ausgiebig und tötet alle Anwesenden mit Ausnahme unserer Heldin. Offensichtlich ist das Gehirn des Generals vom Wodka aufgeweicht, denn das begehrte Wurm-Schwert bleibt ebenfalls zurück. Also nehmen wir die Klinge in die Hand und schlagen uns durchs Leben.

Aus Alt mach Neu

Neu an *MakenX* ist eigentlich nur, daß der Spieler keine Schußwaffen aufsammeln kann. Ansonsten läuft das Spiel wie jedes andere mit Eigenperspektive ab. Verschiedene Erste-Hilfe-Kits und ähnliche Gimmicks dürfen aufgelesen werden, während die Heldin durch lange Korridore schleicht, Treppen rauf- und runtergeht und Gegner aller Art zerstückelt. Mit diversen Schaltern können Aufzüge bedient oder Türen geöffnet werden. Eine Karte zeigt zu Beginn den Weg. Taucht mal ein Durchgang auf, bleibt dieser verschlossen, wenn er nicht unbedingt geöffnet werden muß. Verlaufen ist kaum möglich, der Spieler kann sich voll auf die Beseitigung der Gegner konzentrieren.









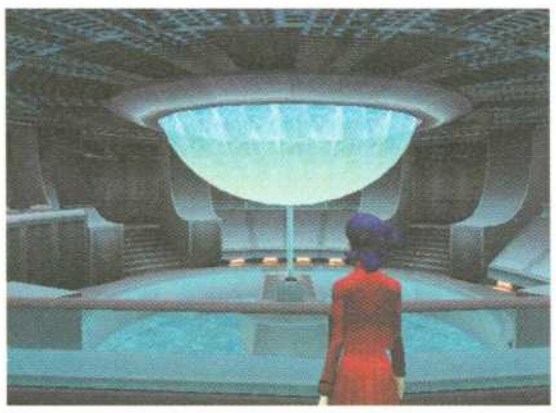


ZielVorrichtung
Mit Y kann eine spezielle Zielvorrichtung aktiviert werden. Sie erleichtert das Kämpfen erheblich





Die Umgebung wirkt furchtbar steril und erinnert unangenehm an den letzten Krankenhausaufenthalt. Nur die hübschen Nachtschwestern fehlen hier völlig



RundSchau
Mit Argusaugen betrachtet die Heldin das Labor. Wo ist denn bloß das Schwert?

Davon gibt es aber leider zu wenige. Richtiges Action-Feeling will einfach nicht aufkommen. Mit Y wird eine Art Zielvorrichtung aktiviert, um die eigene Trefferquote zu erhöhen. Ein Statusbalken gibt Auskunft über die Gesundheit der Heldin.

Sterile Landschaft

Düstere Labortrakte, hohe Wände und ähnliches erzeugen bei Ego-Shootern Spannung und Atmosphäre. Leider funktioniert das bei *MakenX* nicht so richtig. Nette Details wie Monitore an den Wänden oder im Weg stehende Gegenstände am Boden suchten wir vergeblich. Die gesamte Umgebung wirkt furchtbar steril und erinnert irgendwie an den letzten Krankenhausbesuch. Dank fehlender künstlicher Intelligenz sind die Gegner nicht in der Lage, der Heldin beispielsweise an einer Ecke aufzulauern. Meist stehen sie mitten im Gang und erwarten unsere Ankunft.

Etwas schwerer wird es nur, wenn man von mehreren Gegnern gleichzeitig angegriffen wird, aber dank umfangreicher Sparmaßnahmen seitens der Programmierer ist das nur selten der Fall.

Erster Eindruck
Mit* MakenX *haben wir den ersten richtigen Ego-Shooter für Dreamcast – wenn auch nicht geschossen werden darf. Das Spiel hat viele gute Ansätze, bei denen es leider bleibt.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



ModeZar
Die Krawatten im Jahr 3000 sehen wirklich seltsam aus



Chewbacca?!
Capcom klaut hier ganz schön, und das heißt: Lichtschwerter und zottelige Aliens...

PlasmaSword







KampfStern
Man prügelt sich in weit entfernten Galaxien, aber ansonsten bleibt alles gleich...

KurzFassung

- **Titel:** Plasma Sword
- **Hersteller:** Capcom
- **Genre:** Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** 6 Blöcke
- **Erscheint:** März
- **Preis:** um 100 DM

Keilerei im Kosmos: Ein weiteres Prügelspiel aus Capcoms scheinbar unerschöpflicher Abteilung für Spielhallen-Recycling erwartet uns...

Hellseher Ulf Schneider

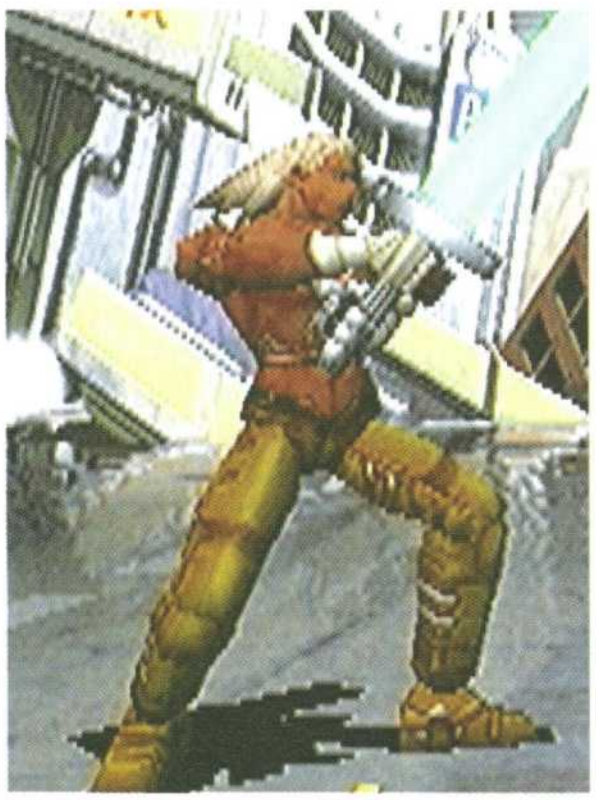
Daß die kleinen grünen Marsmännchen nicht unbedingt friedfertig sein müssen, wissen wir spätestens seit Roland Emmerichs von Klischees durchtränktem Erfolgsstreifen *Independence Day*. Glaubt man jedoch Prügelspiel-Altmeister Capcom, dürften die unbekannten Weltraumbewohner eigentlich gar keine Zeit haben, uns Erdenwürmern eines Tages den Garaus zu machen. Laut *Plasma Sword* sind nämlich sämtliche Aliens in eine traditionsreiche Fehde verwickelt, aus der bereits seit Generationen handfeste Prügeleien resultieren. Und was lernen wir daraus? Die hochtechnisierten Bewohner des Universums sind offensichtlich immer genauso blöd wie wir.

Bevor die obligatorische Spielbeschreibung folgt, noch eine kleine Anmerkung zur Historie: *Plasma Sword* beruht, ebenso wie der Vorgänger aus dem Jahre 1998, auf einem Spielhallenautomaten, konnte sich aber trotz einer respektablen Konsolen-Umsetzung vor zwei Jahren bei uns bislang noch nicht durchsetzen.

Krampf der Sterne

Capcom versteht es bekanntlich meisterhaft, aus einem Prügelspiel gleich Dutzende Nachfolger ähnlicher (identischer?) Machart zu fabrizieren. Diese bewährte Technik wandte das japanische Softwareunternehmen auch bei *Plasma Sword* an. Während sich beim Spielablauf nur im Bereich der Feinjustierung etwas getan hat, schwoll das Feld der intergalaktischen Raufbolde von 10 auf gleich 22 an. Bevor jetzt aber dem einen oder anderen Fan die Worte „Super, Geil, Toll!" durch die Schädeldecke gehen, kommt postwendend die Entzauberung: Bei den meisten „neuen" Kämpfern handelt es sich lediglich um eine rein grafische Variation eines



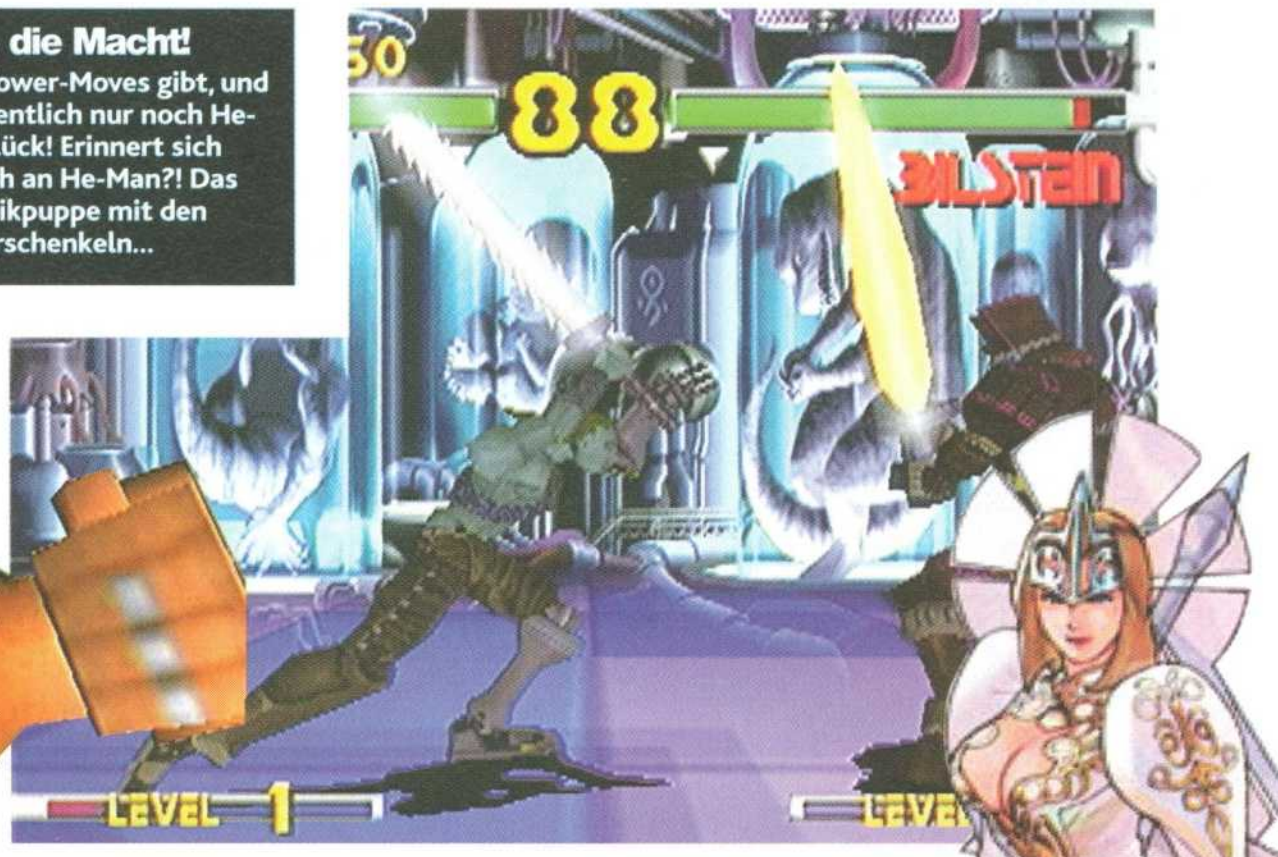






Ich habe die Macht!
Weil es ja Power-Moves gibt, und da fehlt eigentlich nur noch He-Man zum Glück! Erinnert sich jemand noch an He-Man?! Das ist die Plastikpuppe mit den dicken Oberschenkeln...





Marsmännchen, kämpfende Blechbüchsen, kosmische Schönheiten – nur Mr. Spock sucht man bei diesem galaktischen Gerangel leider vergebens

bereits bekannten Charakters (neues Kleid, andere Helmfarbe, linker statt rechter Ohrring, etc.). Das Kämpfer-Ensemble gleicht ferner einem Ideen-Raubzug durch eine Science-fiction-Videothek. *Star Wars! Independence Day! Godzilla!* Alle sind hier!

Schweine... im Weltall!

Beim Spielablauf sind einige Parallelen zu Namcos Geniestreich *Soul Calibur* erkennbar. Auch hier nehmen die kosmischen Heißsporne ihre Lieblingswaffe mit in die Schlacht (unter anderem ein tödliches Laser-JoJo). Natürlich beherrscht jeder diverse Spezialattacken und aufeinander aufbauende Schlagkombinationen, die den Gegnern mächtig zusetzen. Besonders übel für die gegnerische Polygon-Pelle sind die grafisch effektvoll in Szene gesetzten Supermoves, bei denen sich die gesamte Hintergrundgrafik in ein einziges Flammenmeer verwandelt und jede Aktion mit bombastischen Schatteneffekten untermalt wird. Das ganze Spektakel sieht irgendwie ganz nett aus, vor lauter grafischem Hokuspokus erkennt man jedoch kaum noch etwas. In dieser Phase des Spiels verfügt der attakkierende Charakter über individuelle Spezialtechniken, denen der Rivale nur wenig entgegenzusetzen hat. Allerdings ist das alles nicht wirklich für Dreamcast entwickelt worden, sondern noch für die Playstation. Und das sieht man den Polygonen an. Bis zum Deutschlandstart bleibt zwar noch Zeit, diesen optischen Mißstand zu beheben, doch irgendwie habe ich den Verdacht, daß Capcom nicht sonderlich viel Interesse hat, nachträglich Energie in diesen Titel zu stecken.

Erster Eindruck
Prügelspiel von Capcom, das in technischer Hinsicht der Dreamcast-Hardware noch in keiner Weise gerecht wird.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

BrautKleid
Auch diese Prinzessin hier schlägt hart zu! Autsch!





KnallFarben
Bunt, bunter, am buntesten lautet die Devise für dieses bizarre Werk







Jo Jo's Bizarre Adventure

KurzFassung

- **Titel:** Jo Jo's Bizarre Adventure
- **Hersteller:** Capcom
- **Genre:** Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** 4 Blöcke
- **Erscheint:** noch nicht bekannt
- **Preis:** um 100 DM

Frühreife Rotkäppchen, aggressive Schoßhündchen, prügelnde Schattenbilder – willkommen in Capcoms höchst wundersamer Prügelwelt!

Hellseher Ulf Schneider

Nicht nur von digitalen Spielereien in jeglicher Form ist man in Japan begeistert, die Einwohner Tokios lieben vor allem Comic-Hefte. In den U-Bahnen verkürzen sich vorwiegend männliche Japaner mit diesen sogenannten Animes gerne die Wartezeiten. Diese unzähligen, zumeist billigen Comic-Hefte in Schwarz/Weiß sind zum Teil derart sexistisch und gewalttätig, daß Alice Schwarzer die Verantwortlichen am liebsten mit einem nassen Lappen erschlagen würde. Das Abenteuer um den bizarren Jo Jo und seine Freunde ist einer dieser täglich erscheinenden Anime-Strips.

Nur ein bißchen Jo Jo?

Was liegt näher, als Comic-Hefte und Videospiele miteinander zu verbinden, dachte sich wohl Hersteller Capcom und verwandelte das Anime-Werk in ein waschechtes 2D-Prügelspiel à la *Street Fighter II*. Daß es dabei höchst sonderbar zugeht, wird bereits durch das abgefahrene Cover-Artwork deutlich: Ein geschminkter Held mit gefleckten Haar trägt eine ziemlich seltsame Mischung aus Uniform und Hippie-Kluft. Dieser absonderliche Herr namens Star Platinum befindet sich in diesem Schlagabtausch in guter Gesellschaft. Da wäre zum Beispiel die Femme Fatale namens Bast, die wie ein aufreizendes Rotkäppchen-Girl anmutet und vorzugsweise mit Eßbesteck um sich wirft. Mein persönlicher Favorit ist jedoch die Brillenschlange Sethan. Sein Schattenbild entpuppt sich als äußerst schlagfertig und kann seine Kontrahenten sogar in wehrlose Greise verwandeln. Diese Liste strekkenweise äußerst befremdlich anmutender Charaktere ließe sich beliebig fortsetzen. Der Spielablauf ist wieder konventionellerer Natur: Es wird mal wieder geprü-









AndersArtig
Die restliche Crew steht dem guten JoJo in Sachen Buntheit und Seltsamkeit in nichts nach





Die Geister, die ich rief: Jedem der Charaktere steht ein hilfreiches Kampfgespenst zur Seite, das ihn als Sekundant bei Auseinandersetzungen kräftig unterstützt



BabyRosa
Selbst die Balkenanzeigen sind hier in Bonbonfarben gehalten

gelt, bis eine Energieleiste den Geist aufgibt. Neben den Standardaktionen Schlag und Tritt verfügt jeder Kombattant über eine Reihe von Special- sowie Super Moves. Letztere Aktionen gelingen jedoch nur, wenn ein spezieller Energiebalken aufgefüllt ist. Das besondere Spielmerkmal von *Jo Jo's Bizarre Adventure* ist ferner die Möglichkeit, per Knopfdruck eine Art magischen Kampfgeist ins Leben zu rufen, der den jeweiligen Charakter tatkräftig unterstützt. Dieses Zusammenspiel aus Kampfgeistern und merkwürdigen Charakteren sorgt für ein wortwörtlich bizarres Prügelspektakel, bei dem man nicht so recht weiß, ob man lachen oder einfach nur den Kopf schütteln soll.
Großen Anteil an diesem Werk trägt ferner die zweidimensionale Comic-Grafik, die zum Teil köstliche Animationen bietet. Rein vom Handwerklichen her ist allerdings schonungslose Kritik angebracht. Nichts gegen zweidimensionale Bitmap-Grafiken, aber die dicken, ausgefransten Umrandungen (Outlines) bei den Kämpfern sind nicht mehr zeitgemäß. Noch schlimmer ist die musikalische Untermalung: Mit dem uninspirierten Dudel-Pop kann man bei entsprechender Lautstärke Geständnisse erzwingen.

Erster Eindruck
Ein konsequent durchgeknallter und ziemlich hektischer 2D-Klopper, der scheinbar unter Drogeneinfluß oder Ähnlichem entstanden ist.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



PowerStone 2

Auf der Jagd nach den Steinen, und das zu viert!

Eines der besten Dreamcast-Spiele bekommt Nachwuchs, sozusagen! Capcoms brillanter Prügler kommt zurück. Diesmal geht die Hatz noch weiter und scheint zumindest nach den ersten veröffentlichten Screenshots noch verrückter zu werden. Denn es kommt noch dicker. Neue Charaktere und noch mehr Verwirrung auf dem Bildschirm soll es geben. Wir sind gespannt.

Hersteller: Capcom





Vier gewinnt
Außerdem spendiert Capcom hier vier neue Charaktere! Gut so!



Peace Makers

Die Schlümpfe? Nein, Blauhelme

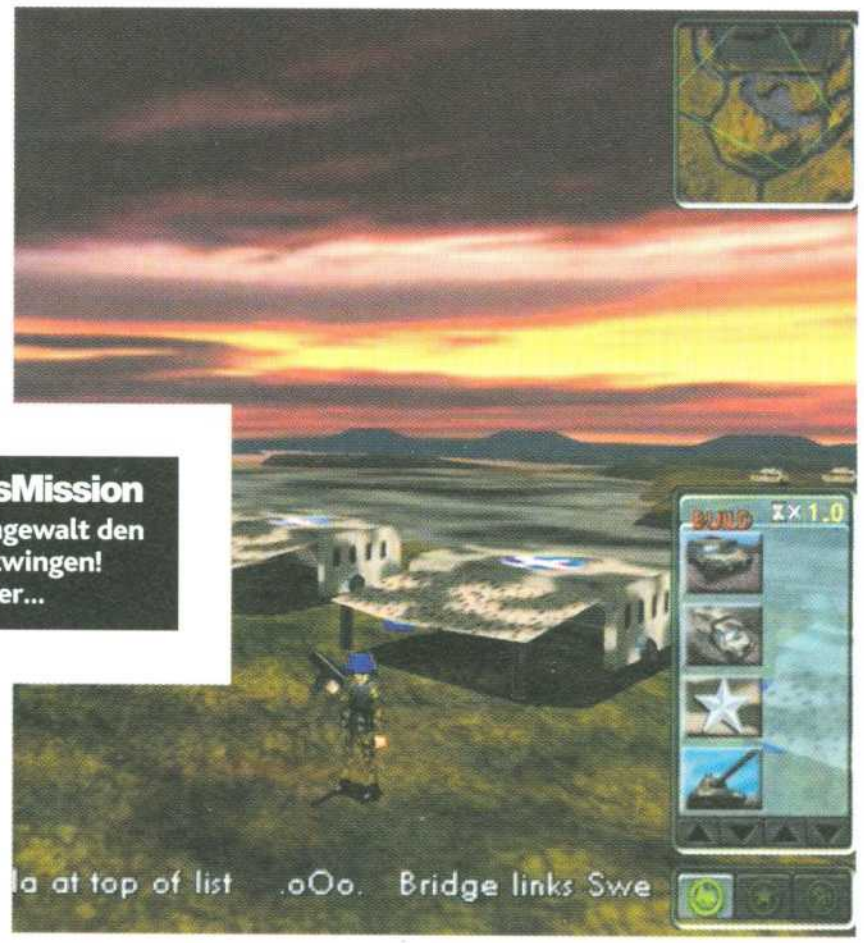
Da arbeitet doch jemand wirklich und echt an dem ersten 3D-Strategiespiel für Dreamcast. Auch wenn die ersten Screenshots uns noch nicht wirklich begeistern, müssen wir dennoch sagen: Hut ab! Endlich. Allerdings geht's hier nicht um die Eroberung der Welt, sondern man soll mit einer UN-Eingreiftruppe Konflikte beschwichtigen und mit politischen Mitteln dafür sorgen, daß keine neuen entstehen. Wenn's realistisch ist, dann wird das wahrscheinlich so schwer, daß die meisten Missionen zum Scheitern verurteilt sind.

Hersteller: MASA/Ubi Soft





FriedensMission
Mit Waffengewalt den Frieden erzwingen! Leider, leider...



Gauntlet: Dark Legacy





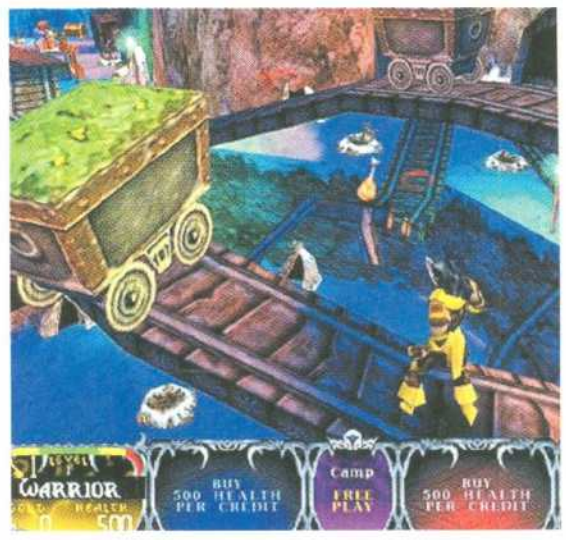
Ecken und Kanten
Die Grafik überzeugt uns beim Arcade nicht ganz...



Das Arcade-Spiel... für Dreamcast?

Dreamcast-Screens haben wir noch nicht, aber es sollen welche kommen. Und da wir ohnehin noch nicht genügend dunkle Rollenspiele haben (bzw. Arcade-Rollenspiele), da wollen wir auch dieses hier in unseren Händen halten und schauen, ob es vielleicht genauso viel Spaß wie in der Spielhalle machen wird oder nicht... die meisten Arcade-Umsetzungen leiden ja immer ein wenig...

Hersteller: Midway



Heroes of Might and Magic 3

Planung ist das halbe Leben, auch hier...

Die Jungs von Westka arbeiten an der Umsetzung des klassischen Fantasy-Strategiespieles. Nun gut, eine tolle Grafik darf man nicht wirklich erwarten, aber das soll ja nichts heißen. Das Spiel ist genau das, was man vom PC her kennt. Also, reinschauen heißt unser Rat an alle, die noch auf eine Umsetzung von *Age of Kings* warten (die vielleicht doch nur für die X-Box kommt), hier können sie herzhaft zugreifen.

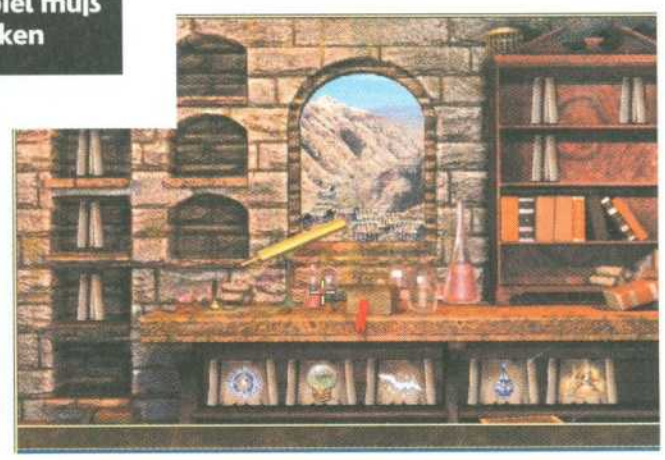
Hersteller: Westka/Ubi Soft

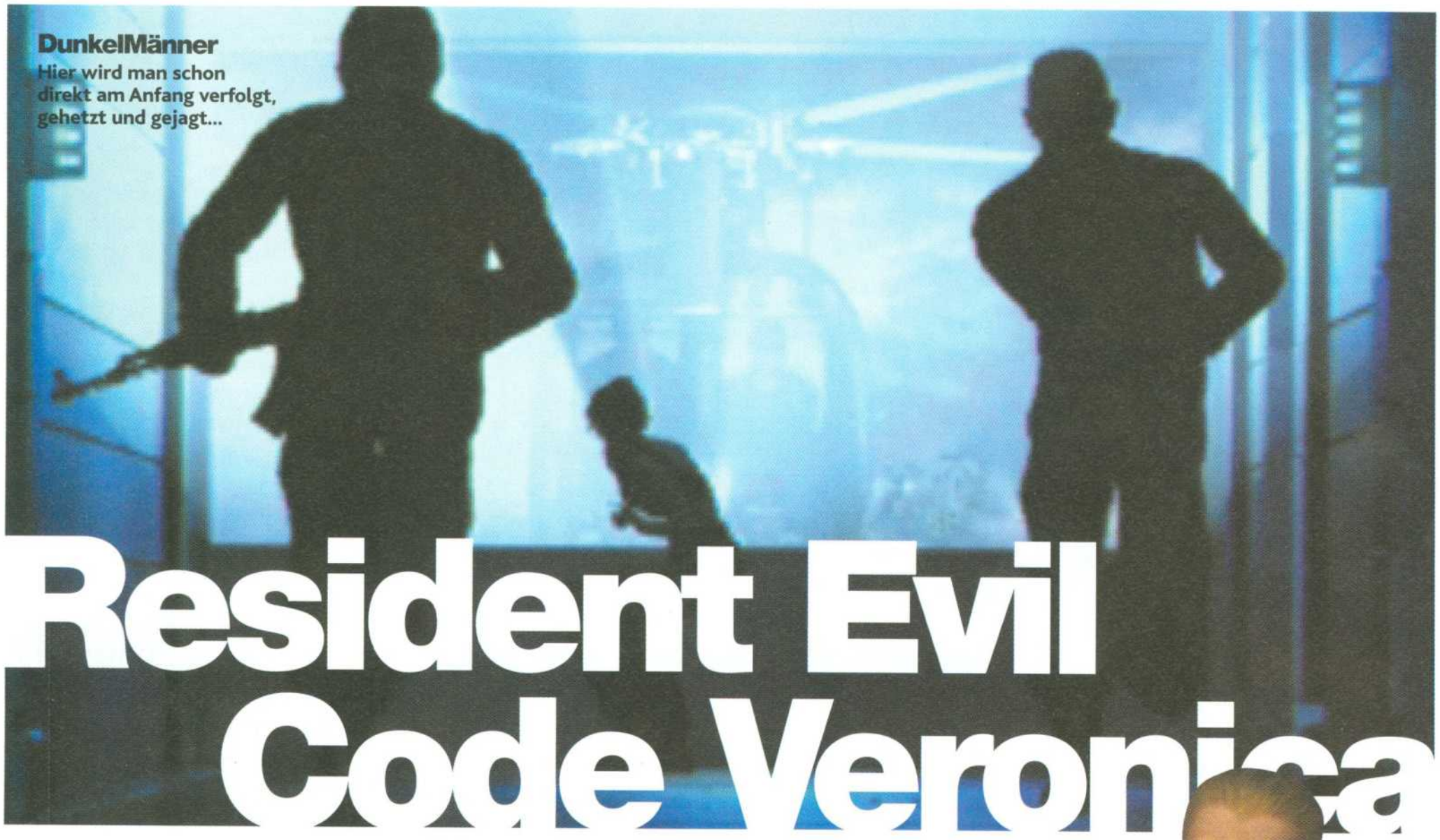


PlanungsSache
Bei diesem Spiel muß man nachdenken









DunkelMänner
Hier wird man schon direkt am Anfang verfolgt, gehetzt und gejagt...

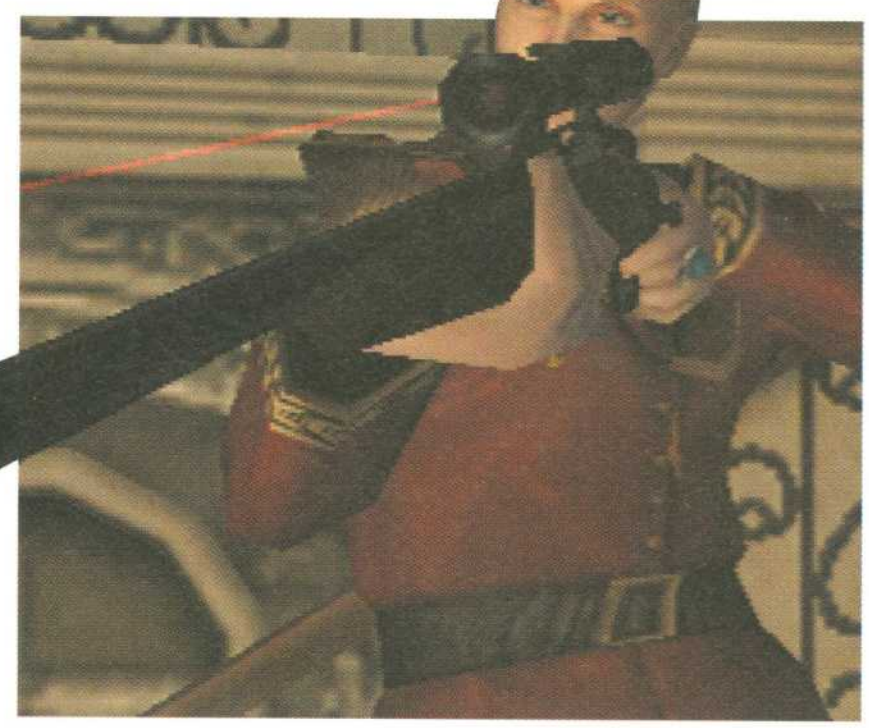
Resident Evil Code Veronica

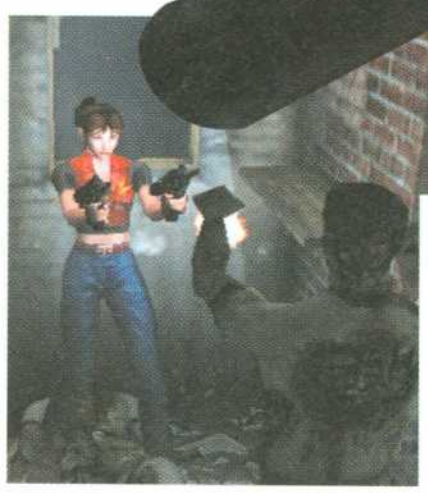
Eine Stunde zu spielen – und das schon bei der Demo!

Oh, wie wird das erst bei dem fertigen Spiel aussehen? Man darf gespannt sein, nach dem Genuß der japanischen Fassung des Capcom-Klassikers. In neuer Aufmachung, mit neuer Geschichte und auf neuer Konsole, aber genau so, wie man sich ein *Resident Evil*-Spiel vorstellt. Ja, es ist brutal – aber das sind Filme wie *Total Recall* schließlich auch. Und hier schießt man nicht nur, sondern man rätselt auch wirklich. Das kann man ja nicht unbedingt von jedem Spiel heute behaupten, auch wenn des Rätsels Lösungen in einigen Fällen etwas befremdlich anmuten. Oder wie soll man es erklären, daß man für eine Geheimtür funktionstüchtige goldene Pistolen braucht, mit denen man dann aber doch nicht schießen darf, weil sie nur als Schlüssel fungieren? Egal, die neuen Abenteuer von Claire Redfield und ihrem Bruder Chris sind ein Muß für jeden! Ja, das sagen wir schon jetzt, weil wir vollkommen begeistert sind.

Hersteller: Capcom







FilmReif
Im Gegensatz zu *D2* ist dieses Spiel etwas, worauf man warten muß und sollte. Denn es ist brillant!







Jambo Safari

Hast du das Nashorn gesehen?!

Automatenspiele werden auch immer seltsamer, und eines der seltsamsten kommt aus der AM R&D 3. Was man hier machen muß? Man fährt mit einem Jeep durchs wilde Afrika, um Nashörner, Antilopen und ähnlich bedrohte Tierarten einzufangen. Natürlich mit dem hehren Ziel, diese Tiere vor dem endgültigen Aussterben zu retten. Vom Spielprinzip ist es einer der Titel, der wie *Sega Bass Fishing* mit ziemlicher Sicherheit Kult wird, wobei sich jeder fragen wird, was genau an dem Teil denn Spaß macht... Wir haben's in der Spielhalle ausprobiert, können's aber nicht mit Sicherheit sagen...

Hersteller: Sega



DickHäutig
Die Elefanten muß man hier natürlich einfangen, nicht etwa abschießen





LöwenKönig
... nur echt mit der Krone



Tony Hawk Skateboarding

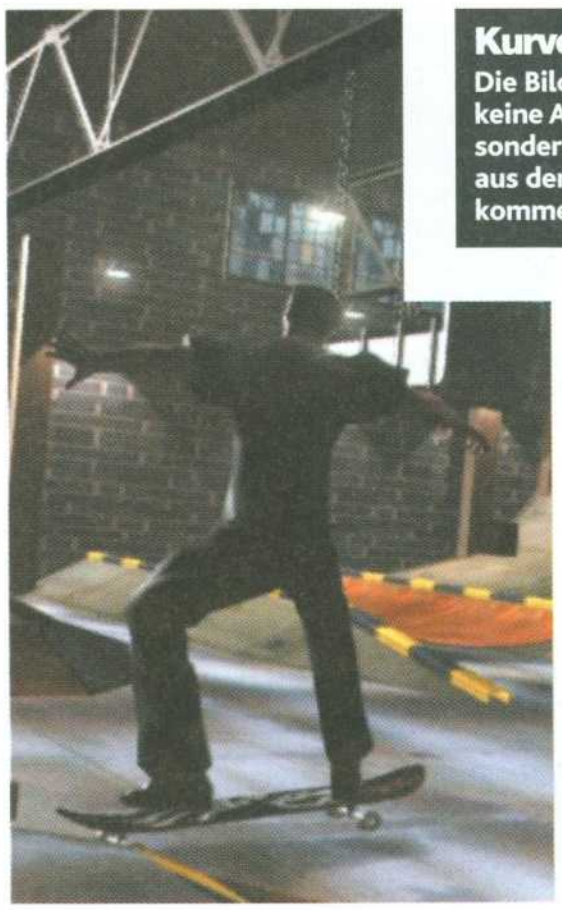
Kein Dünnbrettbohrer... das Sportspiel!

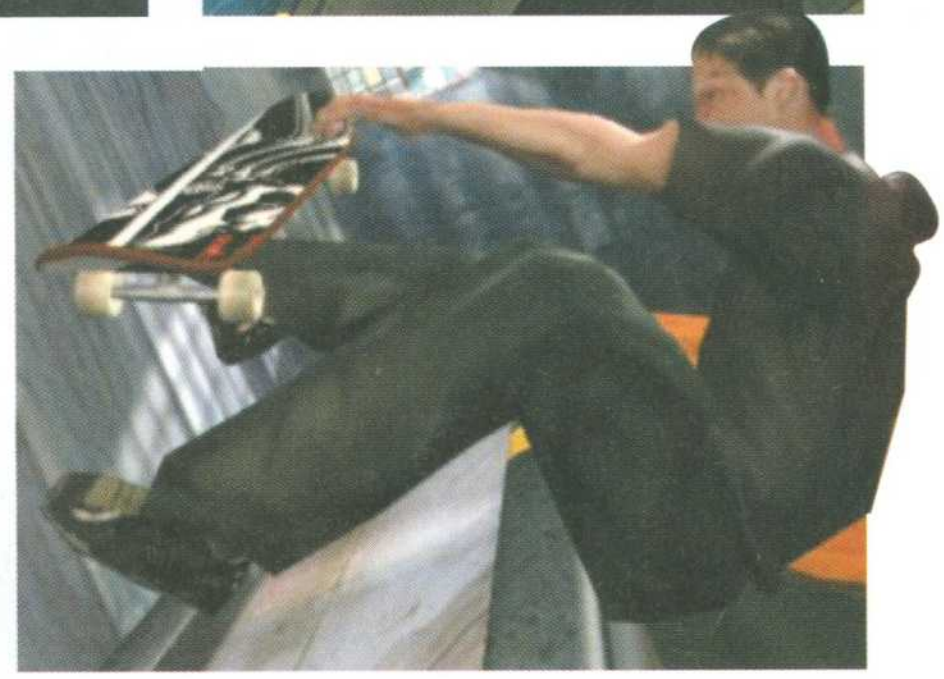
Normalerweise gehört es nicht zu unseren Gewohnheiten, die Jungs vom Playstation-Magazin mitleidig zu belächeln, aber nachdem wir die ersten Screenshots der Dreamcast-Version von *Tony Hawk Skateboarding* gesehen haben, mußten wir einfach rüberlaufen und mit herausgestreckter Zunge „Nänänä-nänänä" rufen. Und ja, bevor jemand fragt, das sollen die richtigen Screenshots aus dem Spiel sein, keine Full Motion Videos. Da hat Crave aber einiges zu bieten, in diesem Jahr. Und deshalb können wir's jetzt kaum noch abwarten, um zu sehen, ob's sich auch so gut spielt wie's ausschaut. Wenn ja, dann wawawoom!

Hersteller: Crave



KurvenLage
Die Bilder hier sind keine Artworks, sondern sollen aus dem Spiel kommen!







EkelPaket
Falls dieses Spiel mal nach Deutschland kommt, dann bestimmt entschärft

D2

Ähhhhh, Scully?! Ja, Mulder?! Werbung!



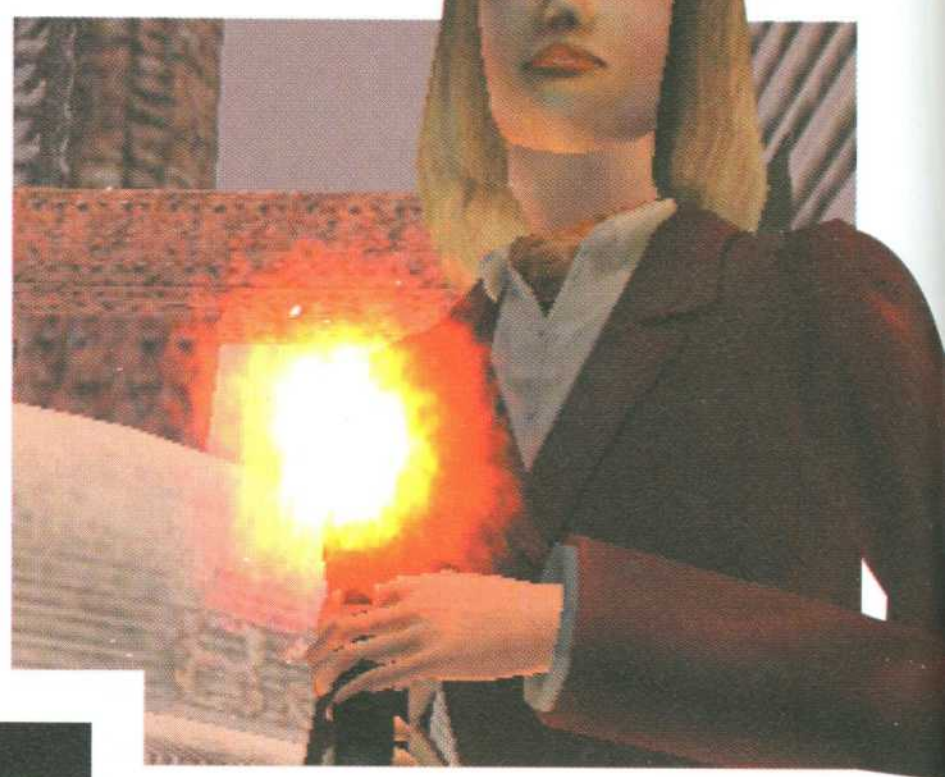
GrünerDaumen
Pflanzen?! Freundlich!? Hier nicht!











SpielFilm
Das Problem: Lange Videosequenzen, die nicht wirklich fesseln...



Nein, die Frau heißt Laura, sieht aber genauso aus. Und sie fällt vom Himmel. Mitten in Kanada, nachdem ihr Flugzeug gleichzeitig von Terroristen und einem Meteor beschädigt wurde. Schlechter Tag. Die japanische Fassung ist draußen, nachgespielt haben wir sie auch – und müssen leider sagen, dieses Spiel ist nicht wirklich der Meilenstein, der es hätte sein können. Laura ist wohl die ruhigste Heldin in einem Adventure, während alle anderen Figuren in ziemlich langen, zumeist auch langweiligen Videosequenzen Shakespeare-reife Monologe halten. In Innenräumen spielt man als Quasi-Ego-Shooter, draußen in der *Tomb Raider* Perspektive, mit ebensolcher Steuerung. Laura läuft, Laura schießt, Laura benützt Wundsprays. Weil, da gibt's einige gar grausliche Pflanzenmutationen, die einen immer wieder angreifen. Schrecklich? Nein. Bisher gibt's keine europäische Firma, die sich *D2* annehmen will. Vielleicht besser so. Auf *Resident Evil* warten, ist unser Rat.

Hersteller: Warp







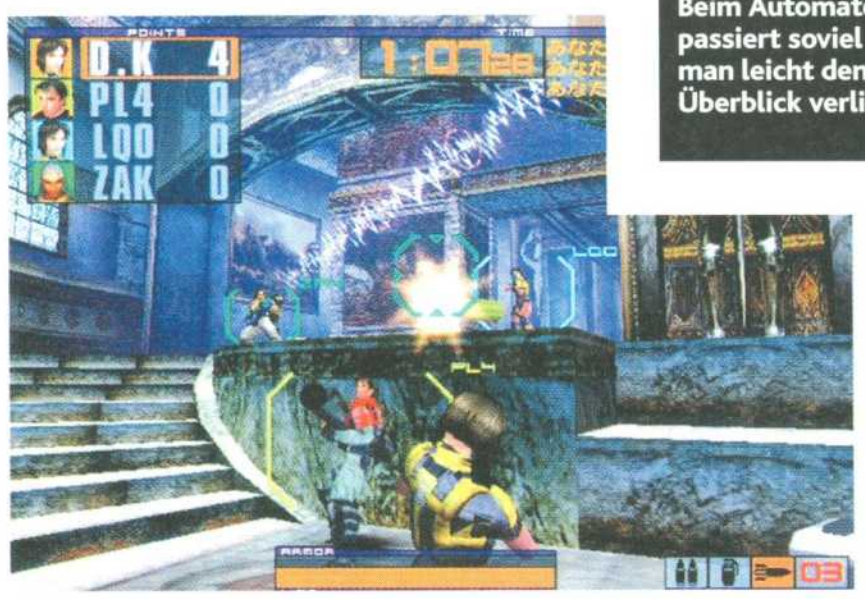
HerzAttacke
Beim Automaten passiert soviel , daß man leicht den Überblick verliert

Outrigger

Ähhhhhh, Quack?!?!

Eigentlich schon, denn was hier geboten wird, ist ein Ego-Shooter, und zwar pur. Geiseln retten ist Nebensache. Hauptsache, man nimmt die beste Munition, die beste Waffe und fräggt wie weiland Lobo alles weg, was da kommen mag. Außerdem kann man beim Automaten vier davon miteinander koppeln, so daß es wirklich wie dieser id-Shooter, den wir nicht nennen, dürfen, ist. Hmmmm, hoffentlich bald auch auf Dreamcast.

Hersteller: Sega







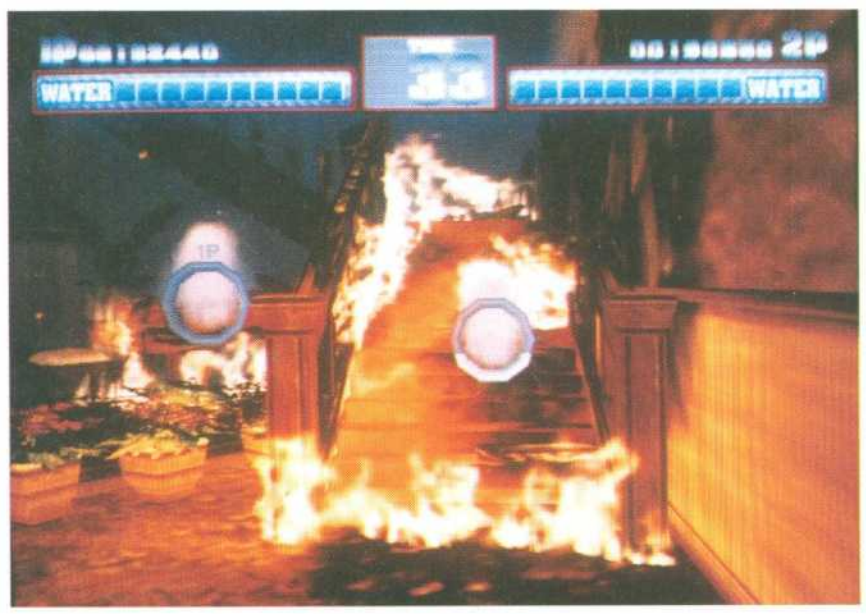
Brave Firefighters

Der Shooter für Pazifisten

Ja, man schießt. Aber irgendwie doch nicht. Wer glaubt, daß *Jambo Safari* schon seltsam war, der wird bei diesem Automatenspiel (und hoffentlich baldiger Dreamcast-Konvertierung) noch mehr staunen. Ein Ego-Shooter ohne Waffen? Ja, denn man bekämpft Feuer. Und womit bekämpft man Feuer? Mit einem Schlauch, richtig. Und Wasser. Vielleicht gibt's für Dreamcast ja eine Version mit passender Wasserpistole?!

Hersteller: Sega





BlasRohr
Vertraut Eurem Durst, und keinem Werbespot, oder wie war das?! Ein seltsames Spiel...





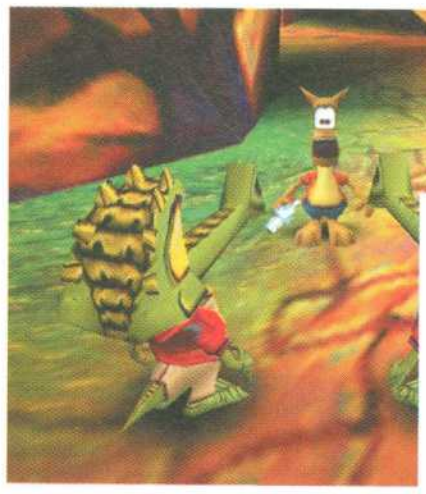
FurFighters

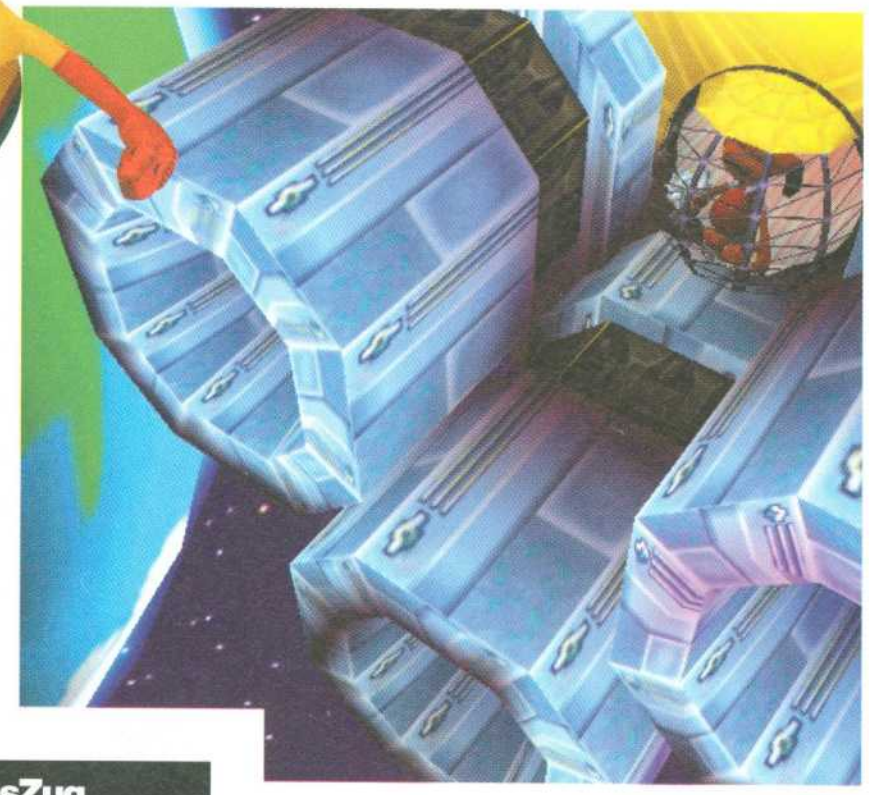
Knuddelig und süß – das hatten wir doch irgendwie schon mal?

Hey, warte mal – sind das dieselben Jungs, die für *Metropolis Street Racer* verantwortlich waren? Ja, sind sie, aber irgendwie sieht das alles völlig surreal aus. Irgendwie wie *Toy Commander*. Sieht süß aus, ist aber nicht für Kinder geeignet. Warum? Hier kann man nämlich locker mit großkalibrigen Waffen die putzigen Köpfe der Gegner in Rauch auflösen. Schüsse auf den Körper funktionieren ebenso gut. Außerdem gibt's insgesamt fünf spielbare Charaktere, eine Menge Puzzles zu lösen und dann noch mehr. Also vielleicht neben *Rayman 2* das Spiel, das sich gegen *Sonic* stellen wird. Zumindest denken wir das, nachdem wir mit der ersten Preview-Fassung ein wenig spielen durften. Wir hoffen ja auf mehr und abgefahrerene Jump'n'Runs, und *FurFighters* hat das Potential eines dieser zu sein, die es schaffen, mit einem kleinen Hüpfer und einer Menge Anarcho-Humor in den Spielehimmel aufzusteigen. Hoffen wir auf baldige Fertigstellung...

Hersteller: Acclaim/Bizarre Creations







SiegesZug
Kleine Tiere mit großen Kanonen. Ein abgefahrenes, wenn auch nicht ganz neues Konzept...







F1 Grand Prix Championship









BrummKreisel
Ob bei diesem Spiel auch schon der neue BMW-Motor zum Einsatz kommen wird?





Neues Jahr, neue Formel 1, neues Glück, neuer Publisher...

Die offizielle Lizenz ist nämlich an Ubi Soft gegangen, und die Jungs arbeiten kräftig an dem Titel, genauso sehr wie Michael Schumacher an seinem neuen Ferrari baut. Die ersten Screenshots sind schon einmal vielversprechend, auch wenn sich mancher fragen wird, warum man schon wieder ein neues F1 Spiel braucht. Ganz einfach, weil man alles immer noch besser machen kann, obwohl wir auch sagen müssen, daß Segas *F1* schwer zu schlagen sein wird, trotz der Macken, die sich in die letztendlich gültige Fassung eingeschlichen haben. Wobei Ubi Softs *Racing Simulation 2* immer noch die detailgetreueste Fassung darstellt. Bisher. Leider ist das Spiel noch nicht so weit gediehen, daß man es unter die Lupe nehmen darf. Da gibt's noch so den einen oder anderen Bug. Und deshalb durften wir auch nicht nach Kanada, um eine erste Preview-Fassung in Augenschein zu nehmen. Dabei hatten wir echt trainiert, naja, Martina hatte echt trainiert. Aber warten wir's ab...

Hersteller: Ubi Soft

Soul Reaver



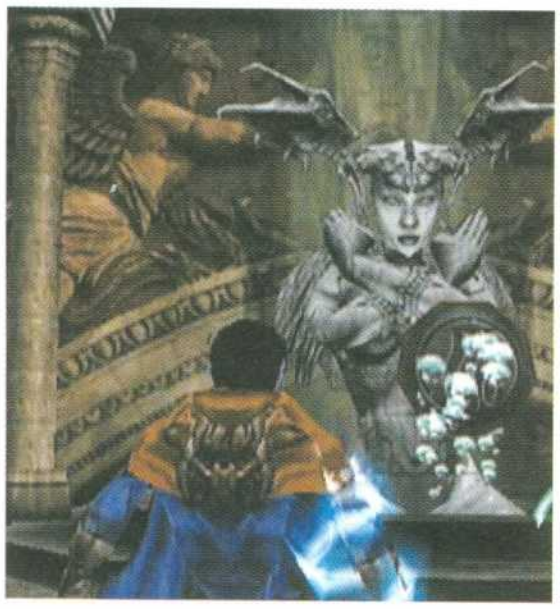
MagieMacht
Der Spieler braucht sich nicht allein auf seine Zähne zu verlassen

Auf keinen Fall blutleer...

Diejenigen, die entweder die PC-Fassung oder die Playstation-Version kennen, die wissen, was uns hier erwartet. Ein sehr gut gemachtes Action-Adventure, das den Vergleich mit *ShadowMan* oder *Resident Evil* nicht scheuen muß. Auch wenn man hier ausnahmsweise eigentlich den Bösen spielt. In den USA soll das Spiel Ende des Monats rauskommen, wir hoffen auf eine schnelle und gute PAL-Umsetzung.

Hersteller: Eidos







BlutFehde
Genauso wie bei der Playstation-Fassung...



LichtQuelle
Das Schöne: Das Licht beeinflußt alles...

Picassio

Stehlemann und Söhne... *Thief* für Dreamcast?

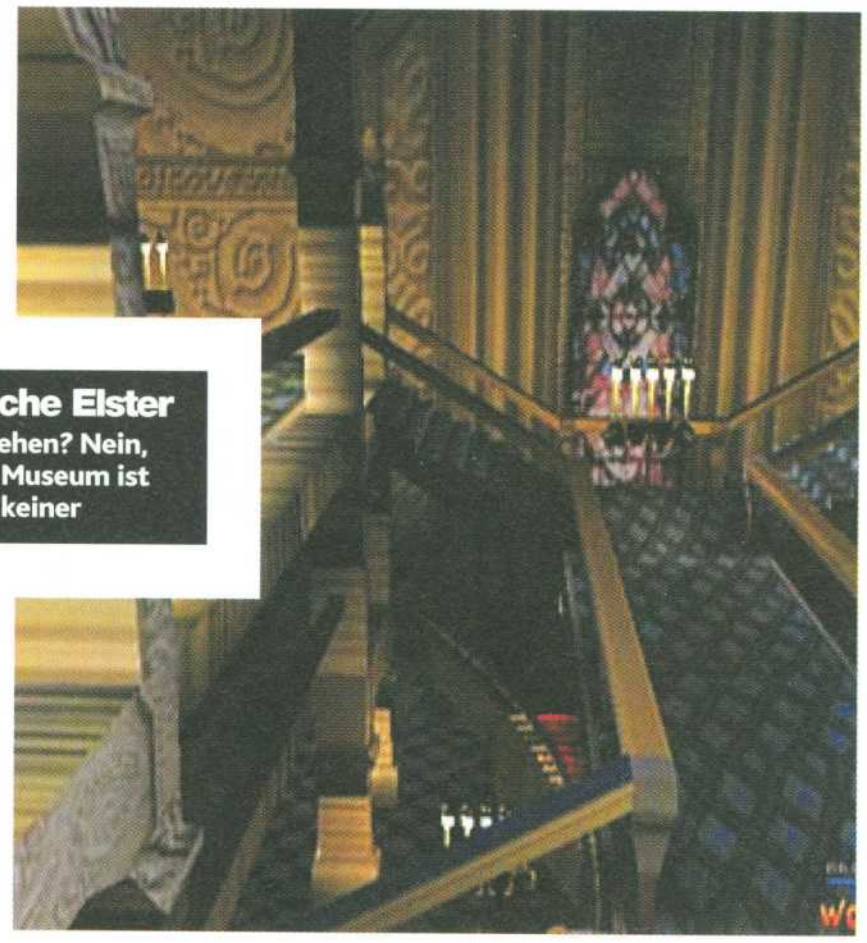
Nein, wir haben uns nicht verschrieben, sondern der Titel des Spiels ist wirklich so – und nicht Picasso. Um den letzteren geht es allerdings hier, und auch um Van Gogh, Rembrandt und all die anderen Künstler. Deren Werke soll man nämlich klauen, und zwar so schnell wie möglich, so gut wie möglich und vor allem so leise wie möglich. Promethean Designs entwickelt, ein Publisher ist aber noch nicht gefunden. Wenn es allerdings wirklich so sein sollte wie *Thief* von Looking Glass, dann könnte es endlich ein neues Genre für Dreamcast geben...

Hersteller: Promethean Designs





Diebische Elster
Viel zu sehen? Nein, aber im Museum ist ohnehin keiner



Stunt GP

Lee Majors, bitte kommen... ...wir brauchen einen Stunt

Okay, wir geben's ja zu, wir sind alt genug, um *Ein Colt für alle Fälle* noch zu kennen. Das heißt, wir sind auch alt genug, um *Stunt Race FX* für's SNES noch zu kennen, und das Spiel hier scheint in die gleiche Kerbe hauen zu wollen. Über 24 Strecken sind verfügbar, bei denen den Autos alle möglichen Stunts abverlangt werden. Außerdem kommt's von Team 17. Jemand, der für *Worms* verantwortlich ist, kann eigentlich keine großen Fehler machen.

Hersteller: Team 17



Das A-Team
Wie Colonel Smith sagen würde: Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert...



RampenFahrt
Die Strecken hier sind aber voll abgefahren!





ZündKerze
Boosters gibt's auch...

Ring

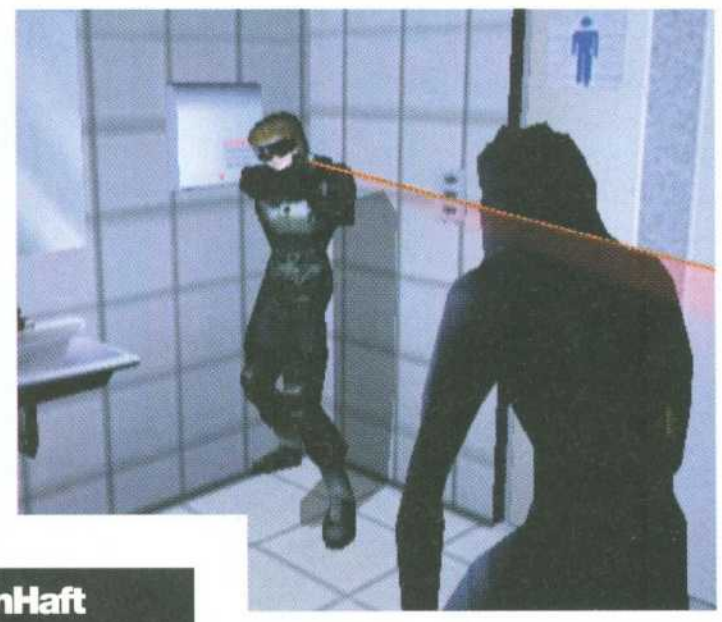
Der Ritt der Walküren?! Ach du lieber Wagner!

Und wieder einmal... der Horror! Der Horror! *Ring* basiert auf einem Roman und einem Film. Da gibt's zwei Dimensionen (real und virtuell), und der Spieler kann zwischen beiden Welten wandeln, also beinahe wie bei *Shadow-Man* Und wie bei diesem und Ms. Croft können auch hier zahlreiche Sachen gefunden und genutzt werden.

Hersteller: Kadokawa







GrauenHaft
Gut zum Zielen: das eingebaute Laservisier



HeldenTruppe
Wir sind nicht mit Bill Gates verwandt und haben keine Jahr-2000-Fehler

Bits & Bytes





SonnenKreis
Darum dreht sich alles im Spiel

Assembler ist nicht der Name eines Zauberkundigen und C++ kein Wert für Charismapunkte. Trotzdem haben diese Begriffe etwas mit Rollenspielen zu tun

Chronist
Markus Hermannsdorfer

Die Zeiten, in denen vereinzelte Individuen ohne Privatleben nächtelang vor dem Monitor saßen, literweise Kaffee und Dutzende von Pizzas assimilierten, um sich Themen wie der korrekten Programmierung eines Vertical-Blank-Interrupts oder der Bedeutung von "move.l $#00001111" hinzugeben, sind endgültig vorbei. Die Anforderungen an ein gutes Spiel sind erheblich gestiegen, ganze Teams werkeln jetzt gemeinsam über vernetzte Rechner. Nur die noch immer vorhandenen leeren Kaffeekannen und Pizzaschachteln sowie das geordnete Chaos an Programmierers Arbeitsplatz erinnern noch an alte Zeiten. Niemand programmiert heute ein komplettes Spiel alleine. Der eine baut eine Systemroutine, der nächste ein Entwicklertool. Erst am Ende wird alles zusammengefügt – und ein Rollenspiel wie *Arcatera* ist geboren.

Alle Routinen wurden vom Westka-Team in Köln selbst entwickelt. Das hat den Vorteil, daß die jeweiligen Tools auf den Programmierer abgestimmt sind. Wie effizient die Leute dann mit ihrem Handwerkszeug umgehen, soll in diesem Teil des *Arcatera*-Tagebuches näher beschrieben werden.

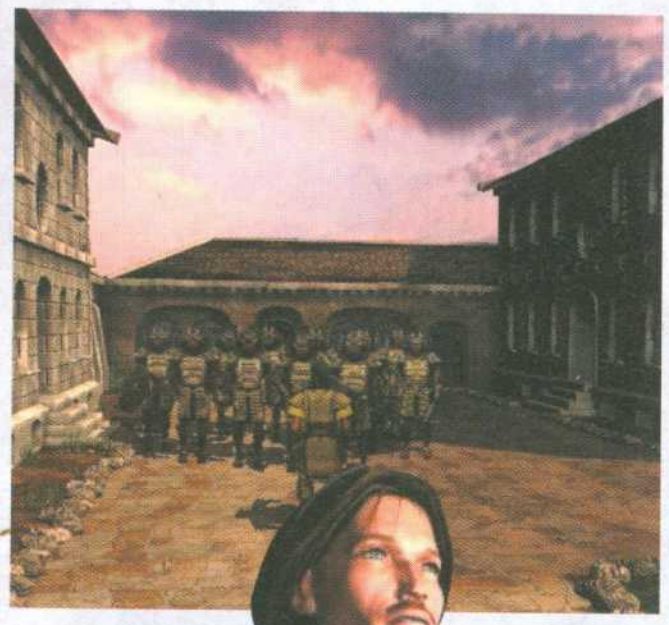
Allgemeine Schutzverletzung

Unsere Reise führt diesmal nicht auf einen fernen Kontinent, sondern in die Welt der Bits und Bytes. Aber auch dort warten viele Fallen und Gefahren. Die schlimmsten Endgegner tragen Namen wie „Allgemeine Schutzverletzung" oder „Memory Error at $FFFF0023". Leider lassen sich diese nicht mit Zaubersprüchen oder Schußwaffen bekämpfen. Nur Bücher wälzen, oft nächtelanges Rumprobieren oder die gewaltsame Zerstörung eines alten Rechners (steigert den Wert „Wohlbefinden" ungemein) helfen hier weiter. Programmieren ist Knochenarbeit, aber wenn es dann endlich funktioniert ist das Erfolgserlebnis meist noch größer als nach dem Lösen des Spiels. *Arcatera* wird hauptsächlich in C++ geschrieben, für zeitkritische Routinen kommt Assembler zum Einsatz. Der Rest wird mit sogenannten



FrageStunde
Hallo Ork! Soll ich dich wirklich in Assembler programmieren?

ZeichenSprache
Die Hilfslinien und Sonderzeichen helfen dem Programmierer





SiegerPose
Für den Sieg über die Fehler in Windows 98 erhält der Held 1000 Abenteuerpunkte

Entwicklertools erledigt. Das sind Hilfsprogramme, die dem Programmierer das Leben erleichtern. Eines dieser Hilfsprogramme beschäftigt sich mit den Dialogen zwischen Charakteren und NPCs.

Programmierer können zwar gut mit Zahlen umgehen, aber große Schreiberlinge sind sie meistens nicht. Deshalb fassen sie sich bei der Benennung ihrer Entwicklertools immer recht kurz. Das hier vorgestellte Programm wird schlicht und knapp „DialogEd" genannt, weil es sich mit möglichen Dialogen zwischen im Spiel vorkommenden Figuren beschäftigt. Ist ein Held einem NPC sympathisch, wird dieser entsprechend darauf reagieren. Er geizt nicht mit sinnvollen Antworten und bearbeitet die Helden auch nicht gleich mit seinem Schwert. Ein wildgewordener Ork dagegen verliert nicht viele Worte, höchstens solche, die man laut Knigge tunlichst vermeiden sollte. Sascha Hussok hat als Autor die Möglichkeit, Dialoge direkt in den Editor einzugeben. Das Programm prüft die Haltung der Gesprächspartner zueinander, mögliche Antworten und die Spiellogik. Ein realistisches, zum jeweiligen Charakter passendes Verhaltensmuster in den Dialogen wird festgelegt. Das Schreiben der Texte ist dabei die wenigste Arbeit. 80% der Zeit gehen für die Planung des Dialoges und die logischen Strukturen drauf. Das liegt vor allem am nichtlinearen Spielprinzip von *Arcatera*, denn dadurch gibt es oft nicht nur eine, sondern mehrere mögliche Antworten auf eine Frage. Am Ende wird das von „DialogEd" generierte Ergebnis als Unterprogramm in das Hauptprogramm des Spieles eingefügt.

Das erspart eine Menge Arbeit, denn normalerweise müßte das Programmierteam Sascha Hussok jedesmal aufs neue belästigen, wenn bei der Abfrage der Texte durch das Programm Unklarheiten aufkommen.

Wie bei den Pfadfindern

Daniel Büsching, Robin Stember und Michael Weigt sind die leitenden Köpfe des *Arcatera*-Programmierteams. Die drei beschäftigen sich vor allem mit dem sogenannten „Pathfinding". Das heißt natürlich nicht, daß sie der Organisation von Fähnlein Fieselschweif beigetreten sind. Aber beim Appell auf dem Kasernenhof tummeln sich beispielsweise zwanzig Stadtwachen gleichzeitig auf dem Bildschirm. Damit diese nicht wie eine Horde Deppen herumtorkeln, muß ein Weg definiert werden, auf dem sich die Soldaten im Spiel bewegen. Jede einzelne Figur ist eine intelligente Einheit (Ja, auch die Soldaten, Ihr schnöden Kriegsdienstverweigerer!). Sie blickt ein Stück voraus und korrigiert ihren Weg, bevor sie mit irgendwem oder irgendetwas zusammenstößt. Dafür entwickelten die Programmierer ein recht komplexes Regelsystem. Auf dem Bildschirm offenbart sich das im Moment noch durch bunte

Das Pathfinding wird in ganz Senora angewandt

Kästchen, Kollisionsrahmen und Mausklick-Areale. Aber wie weit kann denn so eine Figur sehen? Theoretisch könnte sie Dutzende von Ereignissen vorausberechnen, aber dann bräuchten wir für *Arcatera* kein Dreamcast, sondern ein Großrechenzentrum. Zu kurz darf es auch nicht sein, sonst verpaßt der Held am Ende die Schatzkiste. Die Programmierer wählten in etwa den Mittelweg. Das Pathfinding wird übrigens nicht nur an bestimmten Orten, sondern in ganz Senora angewandt. Geht ein Charakter von einem Ort zum anderen, wird er nicht einfach hingebeamt, sondern er geht den Weg tatsächlich im Hintergrund ab. Hat er beispielsweise keine Zugangserlaubnis zur Mittelstadt, läuft er brav außen herum. Wenn der Spieler mit einem Helden gerade eine Bank ausräumt, kann er eine andere Figur richtiggehend Schmiere stehen lassen. Die Stadtwachen werden nämlich ebenfalls nicht zum Tatort gebeamt, sondern müssen dorthin laufen. Der gute alte Scotty bleibt in *Arcatera* definitiv arbeitslos.

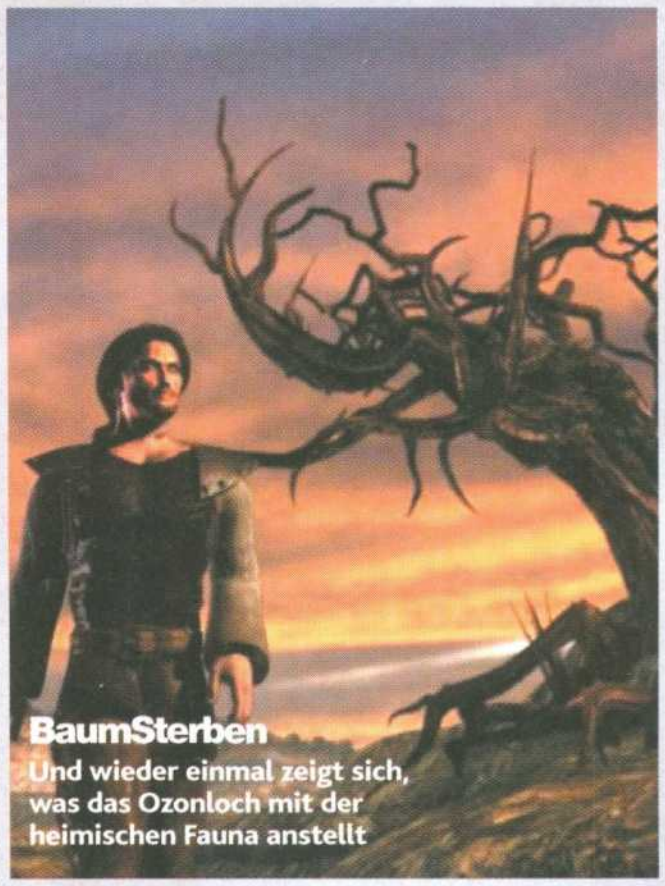
Denk doch mal nach

Woher weiß ein NPC eigentlich, wann er wo hinzugehen hat? Hier kommt das sogenannte KI-Script ins Spiel. KI steht dabei für Künstliche Intelligenz. Dieses Programm ist in verschiedene Abschnitte unterteilt. Im Aktions-Script wird festgelegt, was ein Charakter zu einem bestimmten Zeitpunkt des Spieles machen soll. Tagesablauf, persönliche Ziele und ähnliches werden festgelegt. Da das gesamte KI-Script aber auf Wahrscheinlichkeiten aufgebaut ist, kann sich der Spieler nie ganz sicher sein, was die Figur tatsächlich tun wird. NPCs können durchaus einfach weglaufen, weil sie, dank ihres KI-Scripts, gerade besseres zu tun haben, als mit den Helden zu tratschen. Der nächste Teil ist das Reaktions-Script. Es enthält Entscheidungen, die ein Charakter treffen muß, wenn eine andere Figur etwas tut. Das kann beispielsweise die Reaktion auf einen Angriff, einen angefangenen Dialog oder das Bemerken eines Diebstahls sein. Hier wird auch definiert, wie gut das Nervenkostüm eines Charakters ist. Läuft er schreiend davon, wenn der Spieler seinen Morgenstern zückt, oder ruft er lieber die Stadtwachen? Vielleicht hat er auch selber eine Waffe und sorgt dafür, daß wir *Arcatera* neu starten müssen. Beeinflußt wird das von der Einstellung des NPCs zum Helden. Diese kann der Spieler erheblich beeinflussen. Das Combat-Script schließlich gibt das Verhalten im Kampf vor. Wann gibt ein Gegner auf, welche Waffen wird er wählen – und was für Kommentare kriegen wir zu hören, wenn wir den Pelz eines Orks gerben? Die NPCs sind auch in der Lage, selbst Prioritäten zu setzen. Ein Beispiel: Ein Krieger geht abends gerne mal auf ein Bierchen in die Kneipe. Provozieren wir diesen, wird er seine Priorität ändern und gegen uns kämpfen. Erst anschließend widmet er sich wieder seinem Getränk. Wenn er nicht gleich die ganze Heldentruppe abgemurkst hat, kann der Spieler ihn anschließend dabei beobachten.

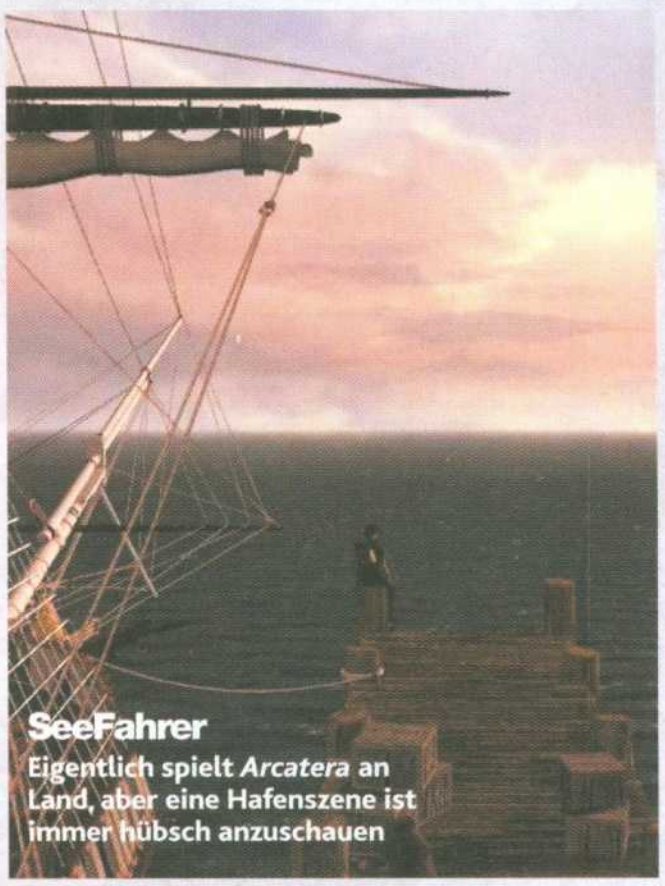
Ende gut, alles gut

Die Geschichte um die Entstehung von *Arcatera* ist hiermit beendet. Bleibt nur noch eins zu tun: Warten, bis der Händler um die Ecke das Spiel im Regal stehen hat, hingehen und kaufen. So schön die Theorie auch ist, jetzt wollen wir Fakten sehen. Und die gibt's ab April in jedem gutsortierten Spiele-Laden. Garantiert mit viel Spielspaß und ohne Jahr-3000-Problem (hoffen wir zumindest). Aber das Westka-Team wird es schon richten.

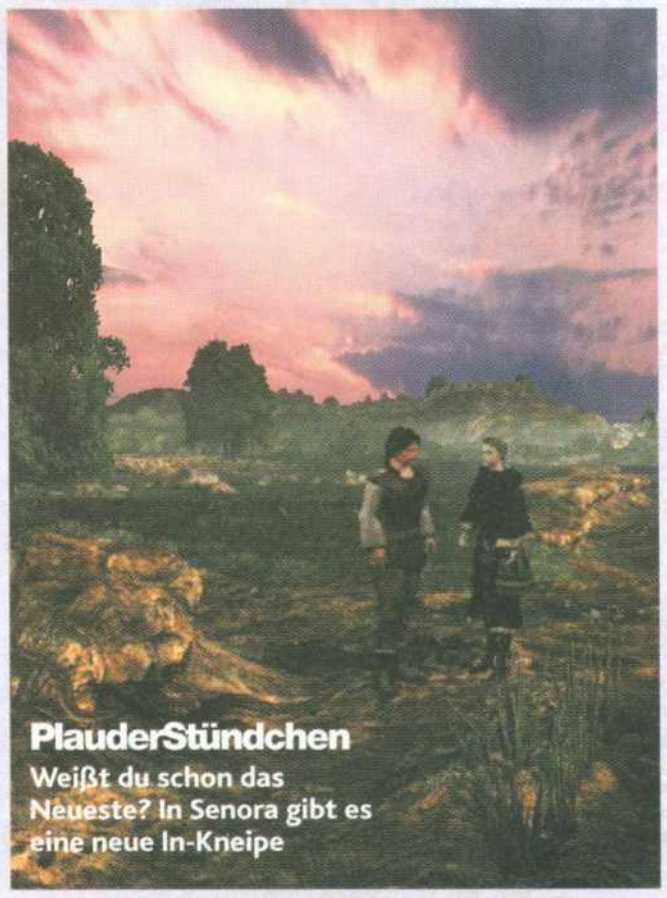
Dreamcast DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



BaumSterben
Und wieder einmal zeigt sich, was das Ozonloch mit der heimischen Fauna anstellt



SeeFahrer
Eigentlich spielt *Arcatera* an Land, aber eine Hafenszene ist immer hübsch anzuschauen

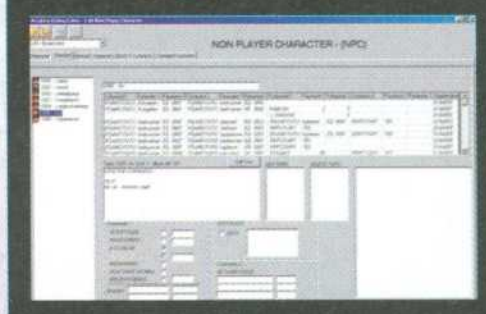


PlauderStündchen
Weißt du schon das Neueste? In Senora gibt es eine neue In-Kneipe

WissensLücke

ProgrammVielfalt





Programmiersprachen gibt es viele. Doch wie soll der Technik-Muffel da noch durchblicken? Zunächst wird zwischen Hochsprache und Maschinensprache unterschieden. Die Hochsprachen sind in Compiler- und Interpretersprachen unterteilt. Der Programmierer schreibt seine Befehle oft mit normalen Wörtern wie „Print" oder „Move". Da der Rechner aber nur binären Maschinencode versteht, muß der Compiler oder Interpreter das Programm in Maschinensprache übersetzen. Einziger Unterschied zwischen den beiden Verfahren: Compiler ist moderner und schneller. Die bekannteste Interpreter-Sprache ist Basic, bei den Compilersprachen regiert C mit seinen Unterdialekten C+ und C++. Die Hochsprachen sind leicht erlernbar, haben aber alle einen großen Nachteil: Die Übersetzung in Maschinensprache frißt Rechenzeit, und das nicht zu knapp. Für zeitkritische Routinen werden daher Assemblerprogramme eingesetzt. Mit diesen kann die CPU des Rechners direkt in Maschinensprache programmiert werden. Da der Hauptchip eines Rechners in mehrere Teilbereiche unterteilt ist, muß jeder Speicherbereich extra angesprochen werden. Dadurch entstehen viele Programmblöcke, die am Ende wie Teile eines Baukastens zusammengesetzt werden. Auch Assembler hat einen Nachteil: Je komplizierter ein Chip aufgebaut ist, desto schwieriger wird es, diesen direkt in Maschinensprache zu programmieren. Es gibt weltweit nur eine Handvoll Programmierer, die moderne Chips wie Pentium III oder Athlon in Assembler programmieren können! Heute ist es üblich, das Hauptprogramm in C++, Visual Basic oder Delphi zu schreiben und nur kleine, zeitkritische Routinen in Assembler hinzuzufügen.



TunnelBlick
Man muß schon etwas wahnsinnig sein, um bei Mach 2 in eine unterirdische Basis einzufliegen ...

Alle Missionen...
Deadly Skies

Wer sich bei Konamis Action-Flugspiel ins Cockpit schwingt, hat eine Menge Arbeit vor sich, bis er sich als Held zurücklehnen kann. Damit dies ein wenig leichter geht, leisten wir mit einer Liste der Missionen und ein paar passenden Tips Hilfestellung

01



02



03



01 Die erste und gleichzeitig auch praktischste Mission: In keiner anderen ist es so leicht, einen Batzen Geld zu verdienen. Anstatt die Missionsziele (die drei B-1B) einfach mit Raketen vom Himmel zu holen, sollte man sie nur mit ein oder zwei Treffern anwärmen und mit der Bordkanone durchlöchern. Dadurch verdoppelt sich die Entlohnung – gerade beim Kauf der späteren Jets eine willkommene Hilfe.

02 In Runde zwei ist es eigentlich nur wichtig, die manuelle Zielerfassung zu beherrschen (D-Pad nach oben). Die Automatik der Jets wählt nämlich meist nicht das eigentlich wichtige Missionsziel (gelb), sondern einen anderen Punkt auf den zu versenkenden Schiffen.

03 Wieder ein sehr einfacher Auftrag. Die Tankwagen-Kolonnen am Boden sind mit einem einzigen Treffer auszuschalten: Sobald ein Wagen explodiert, machen die zwei anderen im Wagenzug ebenfalls den Abgang. Die abzureißenden Gebäude werden mit je zwei Raketen dem Erdboden gleichgemacht. Die feindlichen Jets sind bei Vollgas kein Problem.

04 Die gegnerischen SR-71 gehören zum schnellsten, was den Himmel unsicher macht. Beim Anflug mit Höchstgeschwindigkeit eine der EF-2000 mitnehmen, die anderen ignorieren. Dann aus maximaler Entfernung und möglichst langsam die erste SR-71 mit Raketen vollpumpen (richtiges Ziel auswählen!), eine Schleife fliegen und den anderen Spionagejet aufs Korn nehmen. Sollte es nicht schnell genug gehen, mit Vollgas die Verfolgung aufnehmen; beim Abflug sind die schwarzen Raser nicht ganz so fix unterwegs.

05 Dogfight vom Feinsten! Wer's eilig hat, konzentriert sich ausschließlich auf die Missionsziele, wer nicht, nimmt den Rest auch noch mit. Auskurven, hinter den Gegner setzen und Raketen abfeuern – mehr ist hier nicht zu tun.

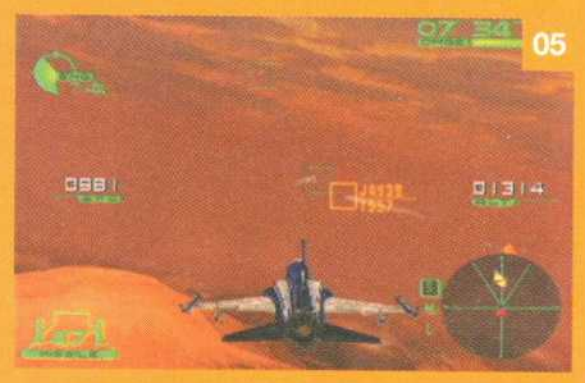
06 Jetzt fängt es an, haarig zu werden. Nach dem Start müssen die Bodenziele so schnell wie möglich ausgeschaltet werden, denn das Zeitlimit macht diese Mission zu einer echten Herausforderung. Danach geht's um Sekunden: So schnell es geht müssen so viele fliegende Ziele wie möglich vom Himmel gefegt werden, um der zivilen Maschine später den Rücken freizuhalten. Nach dem Start des Jumbos immer hinter diesem bleiben, um ihn herum kurven und sämtlichen Gegnern die Hölle heiß machen. Zwei Minuten nach dem Start ist es dann ausgestanden.

07 Endlich steht der Tornado im Laden, und eine der besten Missionen

04



05



06



07


im Spiel lädt ein, ihn auch gleich zu fliegen. Der enge Canyon erfordert einiges an fliegerischem Geschick, wenn man auf Geschwindigkeit Wert legt. Mit Vollgas macht der Auftrag auch den meisten Spaß – Vorsicht allerdings in der fiesen zweiten Kurve, die schärfer ist als sie aussieht.

08


08 Wieder eine einfache Aufgabe. Mit Hilfe der manuellen Zielerfassung werden erst die FLAK-Türme außer Gefecht gesetzt und anschließend noch eine spezielle MIG-21 vom Himmel geholt. Keine besondere Schwierigkeit, wenn man ein wenig Übung im Luftkampf hat.

09


09 Die Uranmine hat es in sich. Um die Züge aufzuhalten, müssen die Lokomotiven zerstört werden, alles andere ist sinnlos. Die verteidigenden Kampfpanzer sind keine Schwierigkeit, wenn man die manuelle Zielerfassung einsetzt. Und sollte es mal eng werden – man kann auch durch einige der Tunnels fliegen, selbst wenn bereits ein Zug darin ist ...

10


10 Mit dem F117A Nighthawk steht nun das erste Stealth-Flugzeug zur Verfügung. Allerdings bringt diese Eigenschaft nur sehr wenig. Viel interessanter ist da die F15S Active, die ebenfalls neu gekauft werden kann und sich hervorragend für diese Wüstenmission eignet. Nach den ersten zwei Bodenzielen tauchen zwei C5B auf, die Panzer an Fallschirmen abwerfen. Gewiefte Piloten holen zuerst die Transporter vom Himmel, bevor es gegen die Bodentruppen zu Felde geht.

11


11 Es gilt, ein Hochhaus vor anfliegenden Raketen zu schützen. Die anfangs einfach scheinende Mission wird nach ein paar Minuten knackig, wenn man nicht einfach beim Turm bleibt und ihn umkreist – die Raketen fliegen aus allen Richtungen an, wodurch man es sich nicht erlauben kann, großräumig herumzufliegen, bis alle Gefahren beseitigt sind. Die gegnerischen Flugzeuge hebt man sich am besten für den Schluß auf – bis auf einen kleinen B2-Bomber, der kurz nach Missionsstart mit dem Turm kollidiert, ohne Schaden anzurichten. Immer gut für einen kleinen Geldbonus zwischendurch. Die spezielle F20, die den Gegnern wohl als Beobachtungsposten dient, kann auch bis zum Schluß des Levels warten.

12


12 Am Beginn der Mission gleich mit Höchstgeschwindigkeit in Richtung des Missionsziels abdrehen (roter Pfeil am Radar). An einer Gruppe von Hügeln wartet dann ein Monster von Flugzeug (XBC-97) – und wird mit Hilfe der manuellen Zielerfassung ohne Probleme vom Himmel gepustet. Danach einfach so lange um die Basis kreisen, bis alle offenen Ziele zerstört sind. Die besser versteckten Targets vernichtet man entweder mit einem Anflug aus Osten oder aus großer Höhe.

13


13 Um die Wüstenfestung auszuräuchern, fliegt man am besten einfach immer wieder Schleifen und wiederholte Angriffe. Vorsicht mit den Zeppelinen – sie sind sehr langsam und sollten wie Bodenziele ausgeschaltet werden. Die abschließende MIG-29 sollte inzwischen kein Problem mehr darstellen.

14 Anschnallen und das Rauchen einstellen: Diese Mission ist neben dem letzten Endgegner wohl die schwerste im ganzen Spiel. Gleich nach dem Start zwei Raketen auf einen Solarflügel des Satelliten abfeuern, danach sofort das rechte Begleitflugzeug vom Himmel holen. Eine möglichst enge Schleife fliegen, den anderen Flieger vaporisieren und dann beten. In kürzester Zeit hängen zwei feindliche F15S hinter uns – bis zum erzwungenen Abdrehen sollten mindestens zwei der Hauptziele vernichtet sein. Am einfachsten ist die Methode, auf unter 500 Fuß anzufliegen und den Raketenbutton immer wieder zu drücken, damit so viele Treffer in kürzester Zeit erzielt werden.

14


15 Sofort nach Nordwesten abdrehen, und nach kurzer Zeit stößt man auf die versteckte Basis. Allerdings bringt hier hirnloses Ballern nichts – einige der Ziele sind von Bunkern geschützt und können nur aus einer bestimmten Richtung anfliegend vernichtet werden. Also: Augen auf im Luftverkehr! Als Belohnung winkt eine extrem scharfe Maschine: F22 Raptor!

15


16 Eine Mission im Stil von *Star Wars*: Man muß in eine Luftwaffenbasis fliegen und dort aufbewahrtes Gerät vernichten. Allerdings muß man dazu durch einen Tunnel fliegen. Zuerst schaltet man aber die außen angebrachten Radar- und FLAK-Stellungen aus. Danach geht's durch einen engen Tunnel in die Basis, wo man auch gleich ein oder zwei Targets schrottet. Vorsicht vor den Verstrebungen der zentralen Plattform! Bis zum Schluß hebt man sich das fliegende Missionsziel auf: Eine schwedische JAS-39 (ja, Saab baut nicht nur Autos).

16


17 Wieder einmal geht es gegen Bodenziele – keine Herausforderung, wenn man in einer F22 mit Vollgas seine Kreise zieht. Die abschließende S37 ist ebenfalls leichte Beute, wenn man im Laufe von *Deadly Skies* seine Fähigkeiten trainiert hat.

17


18 Wieder eine relativ einfache Mission ohne Haken und Ösen – die allerdings die einzige Zwischensequenz des Spiels ausspuckt. Schnell und tief fliegen, alle Bodenziele vernichten und die fliegenden Gegner einfach ignorieren.

18


19 Fast so einfach wie Mission 18, aber mit mehr Zielen. Keine echte Schwierigkeit für geübte Piloten, aber ein guter Aufhänger für spektakuläre Flugmanöver (wozu über eine Brücke fliegen, wenn es auch unten durch geht?). Das größte Problem dürfte sein, am Schluß ohne Raketen dazustehen – was man vermeiden sollte. Es wartet nämlich noch eine F22 darauf, in ihre Einzelteile zerblasen zu werden.

19


20 Die Maschine des Endgegners (eine MF1) ist jedem Jet weit überlegen, den der Spieler in seinem Repertoire findet. Allerdings kann er mit einer Situation nicht umgehen: Fliegt man nahe an die Missionsgrenze (Out of Mission Area erscheint), dreht er gerne mal ab und gibt sich eine Blöße. Also, nicht ins Joypad beißen, sondern statt dessen verfolgen, hinter ihn setzen und Raketen abfeuern. Viel Glück!

20


Vigilante 8 –
Die zweite Herausforderung

Der Kampf um die absolute Vorherrschaft auf den Highways

Für die folgenden Cheats muß der Paßwort-Bildschirm aufgerufen werden. In das Optionsmenü gehen, einen Charakter auswählen und anschließend L und R halten. Wird ein Cheat auf dem Visual Memory gespeichert, gibt es keine Möglichkeit mehr, das Spiel ohne ihn zu spielen.

Schneller schießen
Rapid_Fire als Paßwort eingeben.
Im Arcade-Modus alleine spielen
Home_alone als Paßwort eingeben.
Keine Schwerkraft
No_Gravity als Paßwort eingeben.
Riesige Räder
Go_Monster als Paßwort eingeben.
Alle Endsequenzen ansehen
Long_Movie als Paßwort eingeben.
Gleiche Autos im Multiplayer-Modus
Mixed_Cars als Paßwort eingeben (Achtung! Im Arcade-Modus führt dieses Paßwort zum Absturz).
Super-Raketen
Blast_Fire als Paßwort eingeben.
Schwerere Autos
Go_Ramming als Paßwort eingeben.
Schnellere Autos
More_Speed als Paßwort eingeben.

Charaktere freischalten

Lord Clyde: Alle Ziele im Quest-Modus mit Nina Loco, Molo und Dallas erreichen.
Obake: Alle Ziele im Quest-Modus mit Lord Clyde erreichen.
Boogie: Alle Ziele im Quest-Modus mit Obake erreichen (mit Boogie kann der Quest-Modus nicht mehr gespielt werden).
Houston: Alle Ziele im Quest-Modus mit Sheila, John Torque und The flying All-Star Trio erreichen.
Convoy: Alle Ziele im Quest-Modus mit Houston erreichen.
Dave's Cultsmen: Alle Ziele im Quest-Modus mit Convoy erreichen (für diesen Charakter gilt das gleiche wie für Boogie).
Chassey Blue: Alle Ziele im Quest-Modus mit Astronaut, Bob O., Garbage Man und Agent R. Chase erreichen.
Padre Destino: Alle Ziele im Quest-Modus mit Chassey Blue erreichen.
Dusty Earth: Alle Ziele im Quest-Modus mit Padre Destino erreichen (Auch Dusty Earth kann im Quest-Modus nicht gespielt werden).



LastWagen
Je größer der Wagen, desto mehr Waffen, aber auch desto langsamer





Weitere Tricks

Die Riesenameise
Das Observatorium in Arizona zerstören und bis zur lauten Explosion warten. Den großen Krater in der Mitte des Levels untersuchen. Dort findet man einen Asteroiden. Wird dieser zerstört, taucht eine Riesenameise auf und attackiert alles, was ihr in den Weg kommt.
Der rollende Donut: Den Donut-Shop im Arizona-Level zerstören, ohne dabei den Donut auf dem Dach zu beschädigen. Das Ding rollt durch den ganzen Level und zerstört alle Feinde. Dieser Trick funktioniert im Prinzip bei allen Donut-Shops im Level.

Böse Geister
In Louisiana die Gräber auf dem Friedhof zerstören. Es tauchen Geister auf, die alles angreifen, was denn da kommt.







Soul Calibur

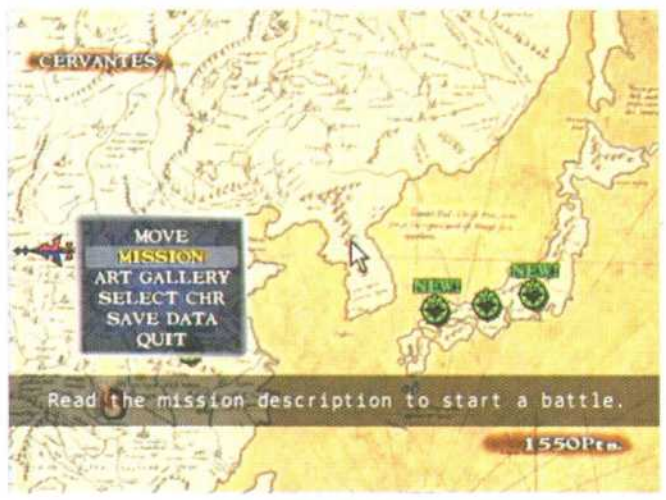
Für diejenigen, die meinen, *Soul Calibur* hätte alle Geheimnisse preisgegeben...



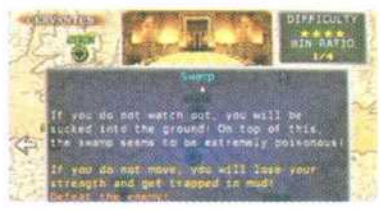
Da gibt's nämlich noch die geheimen Missionen... die nicht auf der Karte verzeichnet sind. Und zwar zum Beispiel das *Secret Dojo*, das nördlich vor der Küste Japans liegt. Einfach mit dem Pfeil hochfahren, bis man ein Klicken hört, und dann A drücken. Dort muß man dann nicht nur gegen die Feinde kämpfen, sondern auch gegen die giftigen Ratten. Und das Schöne: Jedesmal, wenn die Mission geschafft wurde, kommt dort eine neue hinzu.

Außerdem gibt's eine weitere Mission rechts vom *Ostrheinburg Castle*. Den Pfeil wiederum bis zum „Klick" bewegen. Hier wird man in einen Kampf im Sumpf verwickelt, wiederum gegen mehrere Gegner.

Und Chaos gibt's auch. Dort muß man dann gegen Inferno antreten. Dafür muß man die „Water Vein"-Mission allerdings im ersten Anlauf schaffen.







KartenLeser
Wo sich die geheimen Missionsorte befinden, das sehen wir hier an den Screenshots. Also, einfach mal nachschauen!

Marvel vs Capcom





KampfTrick
Wie man richtig spielt? Laut Le Cheffe auf jeden Fall Spidey nehmen! Und

Versteckte Charaktere:
Alle Codes müssen im Charakter-Auswahlbildschirm eingegeben werden.
Steuerkreuz-Abkürzungen:
O = Oben, U = Unten, L = Links, R = Rechts
Shadow Lady:
Morrigan markieren, dann folgende Kombination drücken:
O,R,R,U,U,U,U,L,L,O,O,O,O,R,R,L,L,U,U,R,R,U,U,L,L,O,O,R,R,O,O,L,L,U,U,U,U,U
Der Charakter taucht unter Gambit auf.
Roll:
Zangief markieren, dann folgende Kombination drücken:
L,L,U,U,R,R,U,U,L,L,O,R,O,O,R,R
Der Charakter erscheint rechts neben MegaMan.
Red Venom:
Chun-Li markieren, dann folgende Kombination drücken:
R,U,U,U,U,L,O,O,O,O,R,R,U,U,L,L,U,U,R,R,O,O,O,O,L,L,O
Der Charakter taucht neben Chun-Li auf.
Gold War Machine:
Zangief markieren, dann folgende Kombination drücken:
L,L,U,U,R,R,U,U,L,L,O,O,O,O,R,R,L,L,U,U,U,U,R,R,O,O,L,L,U,U,R,R,O,O,O,O,O
Der Charakter erscheint über Zangief.
Orange Hulk:
Chun-Li markieren, dann folgende Kombination drücken:
R,R,U,U,L,L,R,R,U,U,L,L,O,O,O,U,U,R,R,O,O,U,U,U,U,L,O
Charakter taucht über Ryu auf.
Lilith:
Zangief markieren, dann folgende Kombination drücken:
L,L,U,U,R,R,O,O,U,U,U,U,L,L,O,O,O,O,R,L,U,U,U,U,R,R,O,O,O,O,O,L,L,U,U,U,U,R,U
Charakter erscheint unter War Machine.

NBA Showtime

Gut, es ist vielleicht kein *NBA 2K*, und eine echte Sportsimulation ist es auch nicht, aber das 2-gegen-2 ist die uramerikanischste Form des Basketballs und verdammt schweißtreibend

Und wie bei jedem guten Konsolenspiel kann man auch hier eine Menge Sachen machen, die nicht unbedingt in der Bedienungsanleitung vorhanden sind. Manchmal einfach nur seltsame Sachen, aber manchmal auch wirklich echt gute neue Features, die dafür sorgen, daß man lang, länger, am längsten an diesem Spiel dran bleibt, immer in der Hoffnung, daß vielleicht da noch ein Spieler ist, den man noch nicht hat, oder ein Modus, der da noch fehlt. *NBA Showtime* ist einer der besten Vertreter für Konsolenspiele, denn hier gibt es eine Menge freizuspielen. Nicht soviel wie bei Capcom-Titeln, aber immerhin.

Als Team-Maskottchen spielen

Initialen und PIN-Nummern eingeben, um das entsprechende Team-Maskottchen freizuschalten.

Maskottchen	Initialen	PIN
Utah Jazz	Bear	1228
Chicago Bulls	Benny	0503
Indiana Peacers	Boomer	0604
Minnesota Timberwolves	Crunch	0503
Phoenix Suns	Gorila	0314
Atlanta Hawks	Hawk	0322
Charlotte Hornets	Hornet	1105
Toronto Raptors	Raptor	1020
Denver Nuggets	Rocky	0201
Seattle Sonics	Sasqua	7785
New Jersey Nets	Sly	6765
Houston Rockets	Turbo	1111

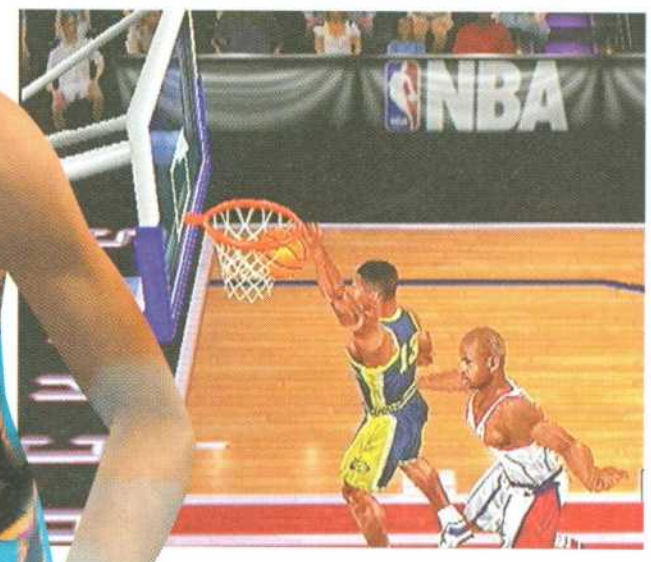
Andere Spieler

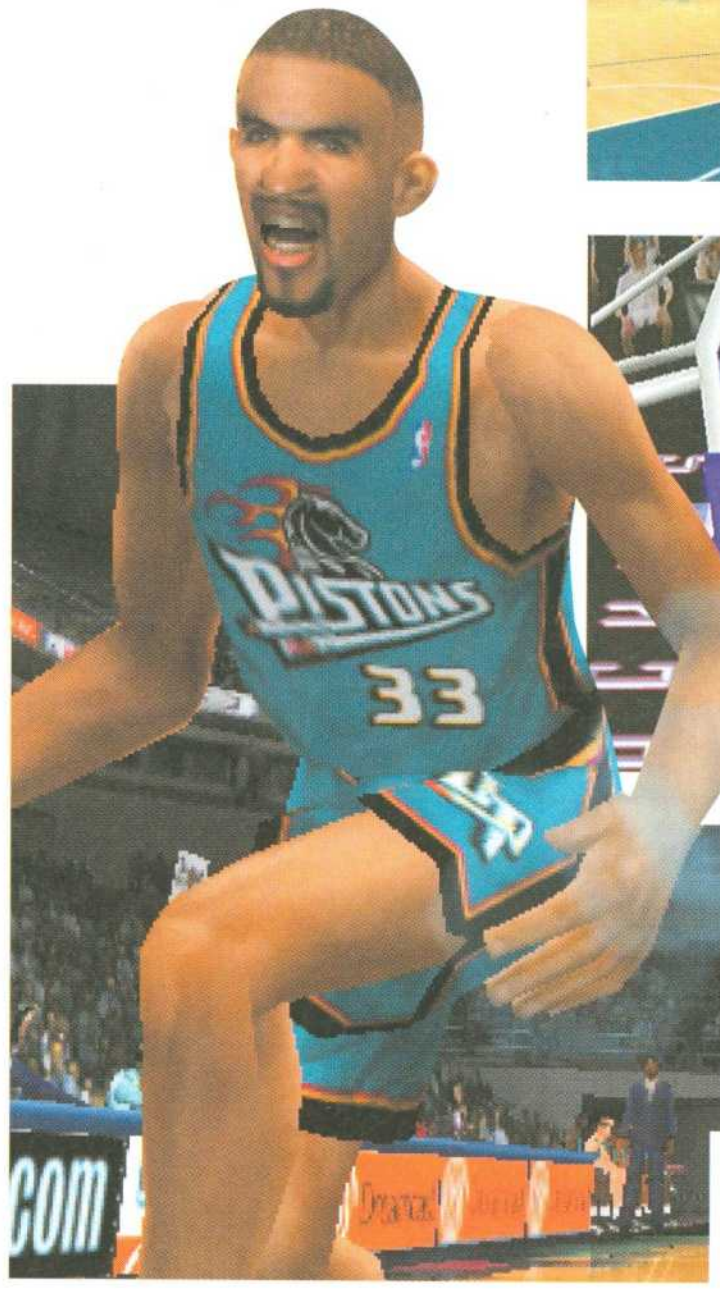
Wem die normalen Basketballer zu langweilig sind, der kann auch mit etwas anderen Charakteren spielen.

Spieler	Initialen	PIN
Großer Alien	Biggy	0958
Clown	Crispy	2084
Weißes Pferd	Horse	1966
Kürbiskopf	Jacko	1031
Höllenhund	Nikko	6666
Alter Mann	Oldman	2001
Kleiner Alien	Smalls	0856
Zauberer	Thewiz	1136

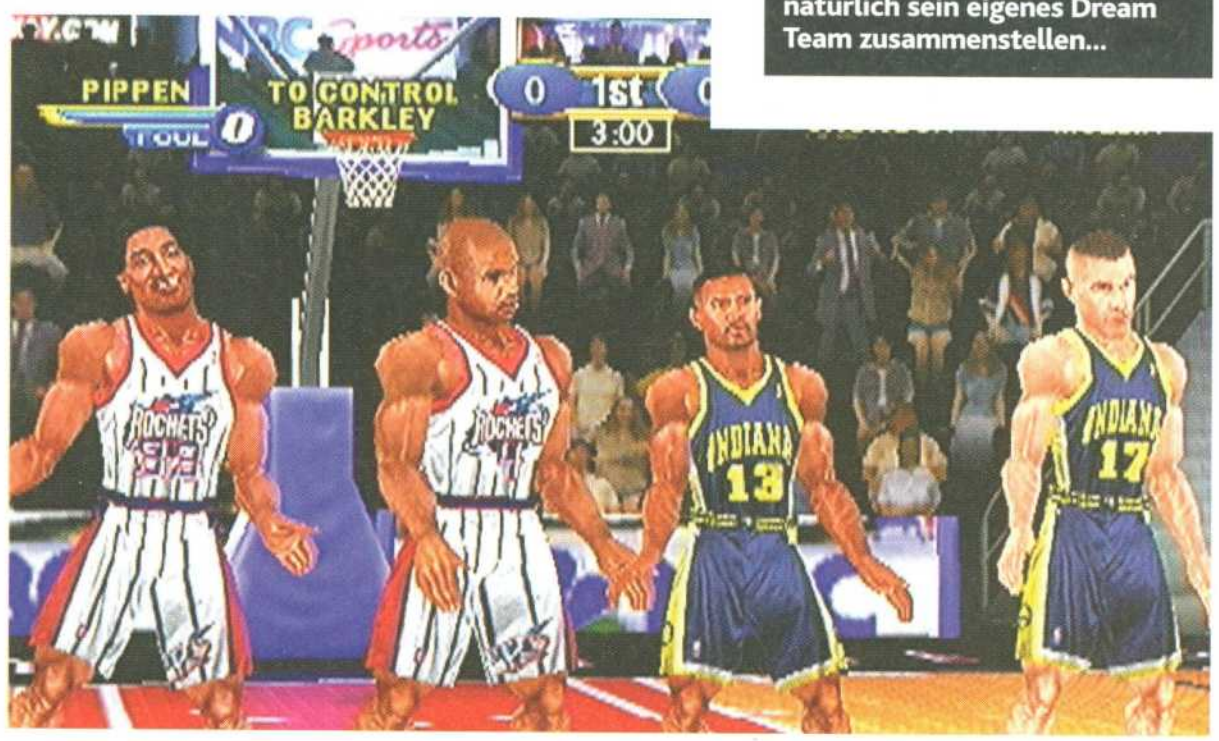


SlamDunk
Spätestens seit Michael Jordan weiß jeder, wie's geht





SpielerAuswahl
Wem die normalen Spieler nicht ausreichen, der kann sich natürlich sein eigenes Dream Team zusammenstellen...



Pannenhelfer

Keine Panik: Anruf genügt – und wir helfen Dir weiter



Dreamcast™

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

HOTLINE

0190/87 32 68 46

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

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

NetzAnschluß

Dreamcast ist mehr als eine 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.

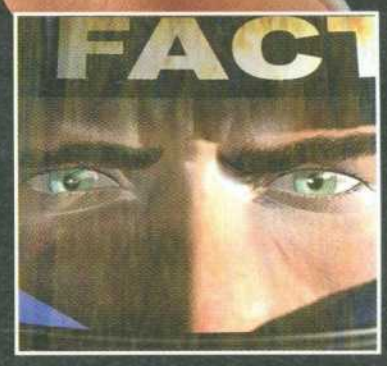
Wenn Du mit unserer Leistung unzufrieden bist, dann erstatten wir die Telefonkosten zurück, sobald Du uns die Telefonrechnung vorlegst.

NotRuf

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Hotline

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



KopfNuß
Wenn Du nur mit Helm fährst...



BißFest
Wenn sie nicht beißen wollen...



AutoPanne
Wenn der Wagen zum Monster wird...



FachChinesisch
Wenn Du kombinieren willst...



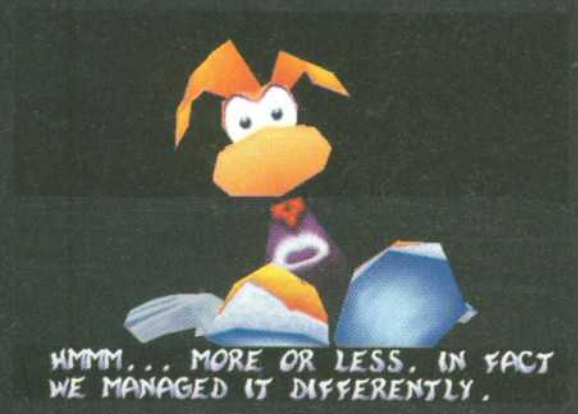
Bei diesem Spiel kriegt man mehr geboten als bei den anderen Konsolen...



... und zwar einen sehr innovativen 4-Spieler-Modus, nur für Dreamcast...



...da wuselt also einiges über den Bildschirm im Globox Village...



...obwohl der Held selbst, Rayman, auch hier nicht fehlen darf!

Im Visier
Könnte vielleicht ein Sklaventreiber von Ubi Soft sein. Wir hoffen, damit das Spiel pünktlich ist

BaldDrin

Was soll das heißen, keine Freudensprünge?!

Das europäische Jump'n'Run kommt aus Froankreisch zu uns, ab dem **9. März** auch bei uns im neuen Heft, **exklusiv mit GD-ROM!**

Rayman 2



Soul Reaver

Blutsauger sind immer noch der Stoff, aus dem die Spielträume sind. Und für diese andere Konsole (ja, genau die) war dieser Titel hier einer der besten überhaupt, also kann es für unsere Konsole eigentlich nur noch besser werden. Wenn's Eidos fertig kriegt, dann werden wir in der nächsten Ausgabe unsere Zähne reinschlagen...

SpielSpaß

Wir sprechen mit Ian Livingstone, dem Chef von Eidos, über Gott, die Welt und Dreamcast. Da ja Eidos mit der europäischen Fassung von *Code Veronica* und der Ex-Sony-Exklusiv-Archäologin Lara Croft nun ja doch mit sehr viel Energie hinter Dreamcast steht. Vielleicht, wenn's fertig wird, der Test von *Tomb Raider IV* komplett im nächsten Heft. Und natürlich alle Spiele, die wir den PR-Managern aus den Händen reißen können...



Evolution

Also, wir haben mit Ubi Soft gesprochen und die haben uns hoch und heilig versprochen, daß das Spiel Anfang März kommt. Also wirklich. Und echt. Wenn es nicht kommt, schicken wir Alex Folkers vorbei, um den Leuten zu zeigen, was ein übelgelaunter Rollenspielfanatiker machen kann, wenn man ihm keine Rollenspiele gibt...

UndSonst

SchlammSchlacht

Alex Folkers geht auf Reisen. Und zwar zu den Entwicklern von *V-Rally 2*, dem direkten Konkurrenten von *Sega Rally 2*. Es kann nur einen geben...

Hurra! Hollywood!

Space Channel 5 wird vielleicht eine Fernsehshow, aber welche Spiele eignen sich eigentlich als Filme? Wir haben SkriptAutoren in Hollywood befragt...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Wir müssen uns vorbehalten, redaktionelle Inhalte zu ändern, wenn uns die Aktualität dazu zwingt.

Groschen Gräber

Was soll man dazu sagen? Automatenspiele zu Hause. Und kein Geld dabei... George?!



„Watt nu ?", war der erste Gedanke, der mir durch den Kopf schoß, als mich mein Dreamcast aufforderte, es mit einer Münze zu füttern. An dieser Stelle möchte ich mich übrigens auch gleich mal darüber aufregen, daß Sega sich nicht mal einen richtigen Artikel für Dreamcast geleistet hat. Warum? Wozu? Weil „es" anders ist? Genug aufgeregt.

Ich saß also vor meiner Konsole (die übrigens in meiner Küche steht) und kramte in meinem Portemonnaie. Hatte ich meiner Lieblingskonsole zu wenig Taschengeld gegeben? Wozu brauchte sie das Geld? Wurde mein Wunderwerk der Unterhaltungselektronik etwa auf dem Schulhof um's Essensgeld erpreßt?

Ich überlegte, welche Münze angebracht sei, und entschied mich für ein Markstück. Als ich das Geld in der Hand hielt, wurde mir schlagartig bewußt, daß ich gar nicht wußte, wohin ich die Münze stecken sollte. Handelte es sich etwa nur um eine Aufforderung seitens der Programmierer, ihnen noch mehr Geld in den Rachen zu schieben? Nein. Es war meine Konsole, die mit mir redete – und das noch vor dem 1.Januar 2000. Am Millenniums-Bug konnte es also auch nicht liegen. Hatte ich etwa eine der seltenen Fehlproduktionen ohne Münzschlitz erwischt?! Ich kramte in meinem Küchenschrank nach einem Schraubenzieher. Irgendwo würde die Münze schon ihren Platz finden.

Plötzlich fiel mir auf, daß meine Konsole mich zudem noch aufforderte, „Start" zu drücken. Angesichts meiner rudimentären E-Technik-Kenntnisse entschied ich mich dafür, zunächst diesen Weg zu versuchen. „Ha!" – das Spiel lief ohne Murren weiter, und ich konnte eine weitere Mark sparen, um mir eines Tages ein Pony kaufen zu können.

Was das soll? Ganz einfach: Bei dem Titel handelte es sich, wie bei so manchen DC-Spielen, um eine Automatenumsetzung. Ich möchte diese Umsetzungen gar nicht verteufeln. Es gibt mit Sicherheit auch einige gute. Manchmal komme ich mir allerdings dezent veralbert vor, wenn weder Spiel noch Texte einer Konsole angepaßt sind. Ich stehe schließlich nicht mit Kleingeld bewaffnet in einer Spielhalle. Dementsprechend kann ich auch damit leben, wenn ein Spiel länger als 30 Minuten dauert.

Kein Platz auf C :

Traurig, daß so mancher Hersteller das nicht erkennt – unrühmliches Beispiel dafür ist z.B. *Dynamite Cop*.

Forderte ich in meiner ersten Kolumne noch mehr Innovationen in der Videospielebranche, so muß ich dieses hochgesteckte Ziel schon jetzt zurückschrauben. Es muß ja nicht zwingend ein neues Spiel sein – aber es sollte wenigstens an die jeweilige Plattform angepaßt werden. Ist das auch schon zu schwer? Wenn mir meine Konsole das nächste Mal sagt, daß nicht genügend Platz auf C: frei ist, beiße ich wirklich in den Teppich. Dazu werde ich dann allerdings in mein Zimmer gehen müssen. In der Küche liegt nämlich keiner...





Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

George

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Dortmund
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg



UND LADEN

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren:
1 DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

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

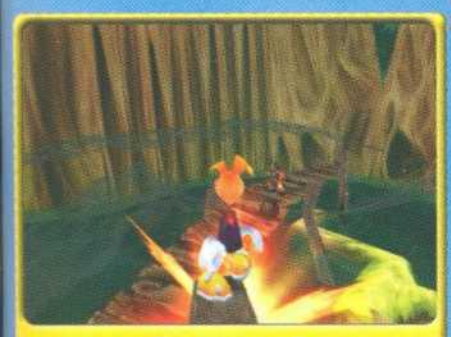
Dreamcast



Crazy Taxi
(DC) 89,95



Vigilante 8 2nd Offense
(DC) 94,95



Rayman 2
(DC) 89,95



Rainbow Six
(DC) 89,95

Dreamcast

Dreamcast 494,-

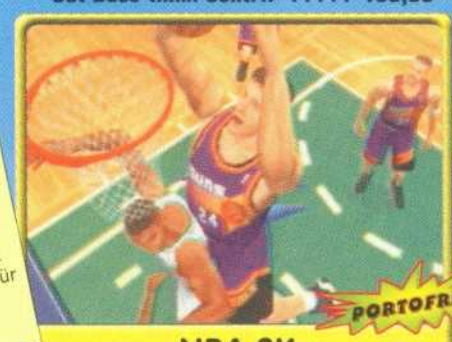


Controller orig.	59,95
Mad Catz Control Pad	54,95
Dreamcast-Stick orig.	94,95
Keyboard orig.	59,95
Vibration Pack orig.	49,95
Mad Catz Force Pack	44,95
VMU-Card orig.	59,95
Racing CP (Lenkrad) orig.	124,95
Ferrari Shock 2 Rac.Wheel	129,95
Lenkrad Mad Catz MC2	114,95
AV-Kabel	19,95
Scart-Kabel orig.	49,95
Scart-Kabel	24,95
Super RGB-Kabel + AV	24,95
Super VHS-Kabel	23,50
Joypad-Verlängerung	18,95
Pistole Dreamblaster	74,95
DreamStation Logic 3 PS463	44,95
Pro Carry Case - Blaze	69,95



Soul Reaver
(DC) 89,95

Aero Wings	84,95
Billard Nights	84,95
Blue Stinger	94,95
Buggy Heat	89,95
Caesars Palace 2000	84,95
Crazy Taxi (Feb)	89,95
Deadly Skies (Feb)	89,95
Dragon's Blood (März)	89,95
Dynamite Cop 2	89,95
ECW Hardcore (März)	89,95
Evolution - W.o.Sacred D.	84,95
Fighting Force 2	89,95
F1 Racing Championship (März)	89,95
Formula One World GP	99,95
Get Bass (inkl. Contr.)	169,95



NBA 2K
(DC) 94,95

3% Rabatt (Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert)

keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung

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

10 Jahre

Heroes of Might & Mag.3(Mrz)	89,95
House of Dead 2	94,95
Hydro Thunder	99,95
Incoming	99,95
Jojo's Bizarre Adventure(Mrz)	94,95
Leg. of Kain: Soul Reaver(Mrz)	89,95
Marvel vs. Capcom	89,95
Millenium Soldier-Expandable	89,95
NBA 2K (Feb)	94,95



Deadly Skies
(DC) 89,95

NBA Showtime	99,95
NFL Blitz 2000	99,95
NFL Quarterback Club 2000	89,95
Nomad Soul (März)	89,95
Plasma Sword (Feb)	89,95
Power Stone	89,95
Psychic Force	89,95
Racing Simulation 2	89,95
Rainbow Six (Feb)	89,95
Rayman 2 (März)	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Red Dog (Feb)	94,95
ReVolt	89,95
Roadsters (Feb)	89,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman	89,95

Dreamcast



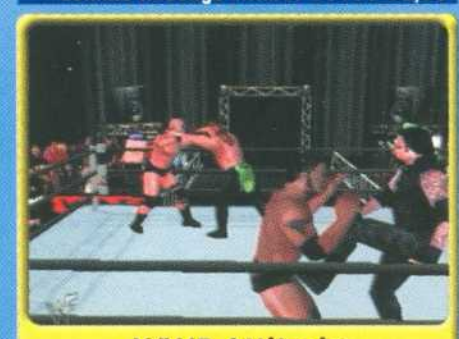
Shadowman
(DC) 89,95

Slave Zero (Feb)	99,95
SnowSurfer - Cool Board.	94,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Soul Fighter	94,95
South Park Luv Shack	89,95
South Park Rally	89,95
Speed Devils	89,95
Streetfighter Alpha 3 (Feb)	99,95
Streetfighter 3W/Impact (Feb)	99,95
Suzuki Alstare Racer	89,95
Tee Off (Feb)	89,95
Tokyo Highway Challenge	84,95



Virtua Striker 2
(DC) 89,95

Toy Commander	89,95
Trick Style	89,95
UEFA Striker	99,95
Vigilante 8 - 2nd Offense (Feb)	94,95
Virtua Fighter 3 tb	89,95
Virtua Striker 2 Ver.2000.1	89,95
Wild Metal Country (Feb)	89,95
Worms Armageddon	94,95
WWF Attitude	49,95
Zombie Revenge (März)	89,95



WWF Attitude
(DC) 49,95

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

Besuchen Sie uns im Internet!
Ab sofort ist das Bestellen von Dreamcast-Artikeln im Theo KRANZ GAMES ONLINE-Shop möglich!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

KOSTENLOS - KOSTENLOS - KOSTENLOS

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an
durch Einsenden dieses Coupons - oder
per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und a
Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de



GOT YA!

FEEL THE G!

Deadly Skies bedeutet Flug-Action der Spitzenklasse – knallhart und gnadenlos! Mehr als 20 actiongeladene Kampfmissionen verlangen das ganze Können, um gegen feindliche Bodeneinheiten, Schiffe und Luftstreitkräfte zu bestehen. 30 verschiedene Flugzeuge (A-10, F-16, MiG 29 etc.) mit realistischer Bewaffnung lassen dem Gegner keine Chance!

ERST FEUERN – DANN FRAGEN!



Konami of Europe GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

© 1999 KONAMI Co., Ltd. All Rights Reserved. "Deadly Skies" is a trademark of KONAMI Co., Ltd. Developed by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT YOKOHAMA. SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Dreamcast™

KONAMI®

www.konami-europe.com