Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Das einzige Magazin mit **GD-ROM**

Die Konsole! Die Spiele! Der Frühling!

Dreamcast™
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

5/2000 – Mai
DM 12,80

Hey! SegaSwirl

Das abgedrehte Puzzle-Spiel als **Vollversion** auf unserer **GD!**
Exklusiv!

ZuckerSüß

Warum in **DoA 2** das Verprügeln beinahe Nebensache ist…

ZackZack

Wie schnell Lara in **Tomb Raider IV** die Welt rettet…

ZielSicher

Warum man bei **MDK2** immer auf der Hut sein muß…

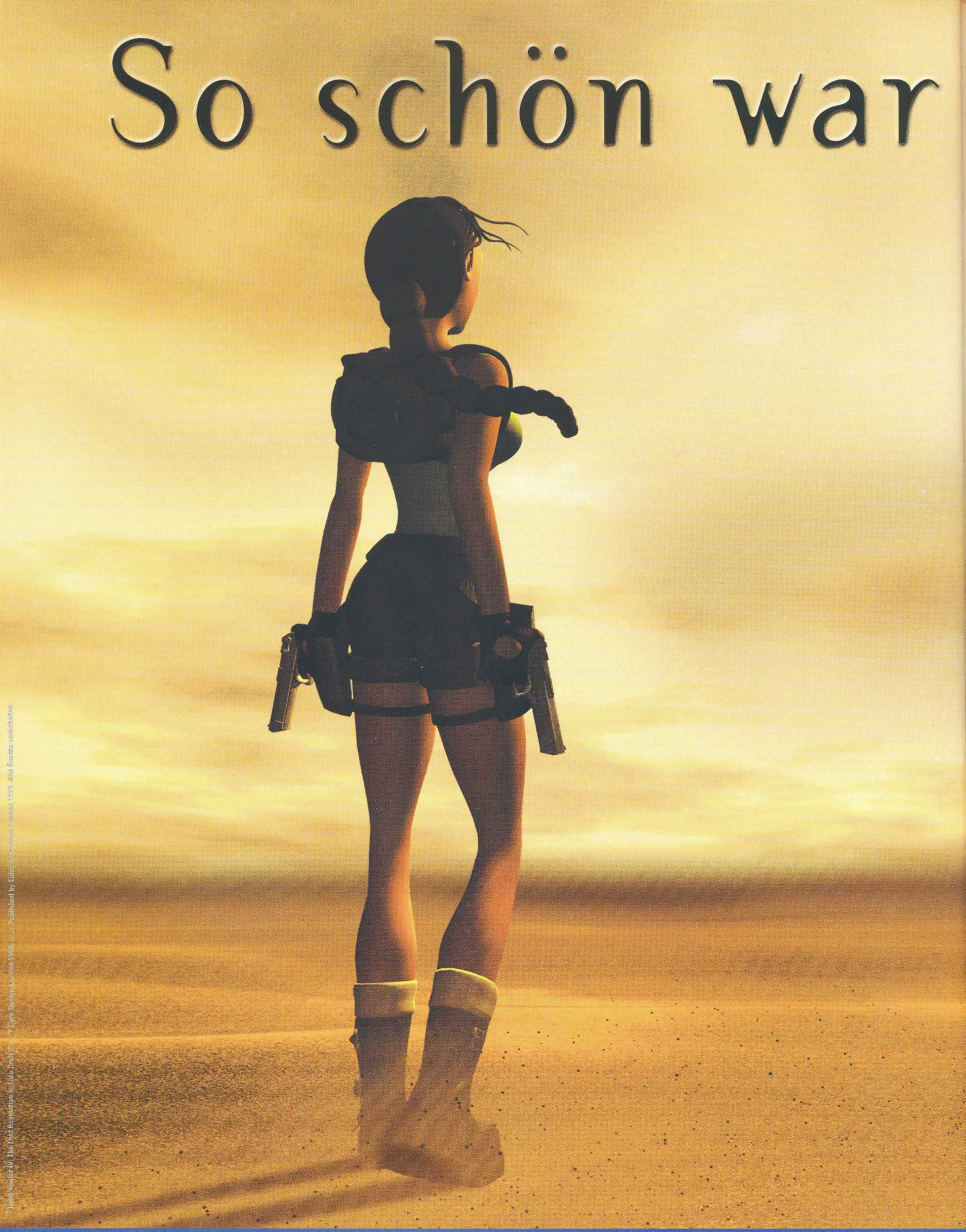
Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft
4 395024 212802 05
DM 12,80 S 100,00 Sfr 12,80 Lfr 310,00

Spielbar auf der **GD-ROM**

Rayman 2
Soul Reaver

Zeigbar:
Hidden & Dangerous, JoJo's Bizarre Adventure, Wetrix+, Giga Wing, V-Rally 2 Expert Edition

So schön war



CORE

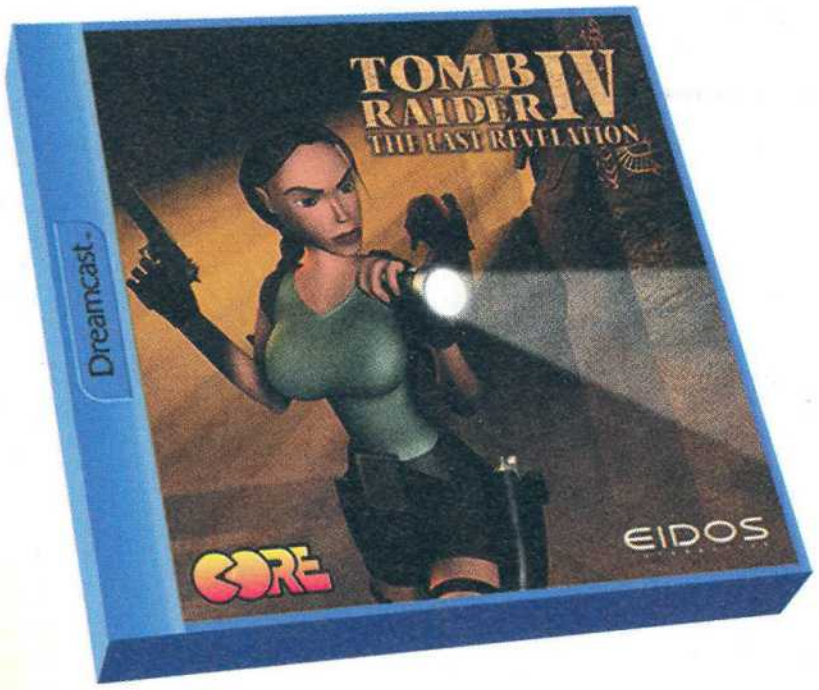
OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH

Dreamcast.

PC CD

Tomb Raider IV: The Last Revelation © Lara Croft © Core Design Limited 1999 © Published by Eidos Interactive Limited 1999. Alle Rechte vorbehalten.

Lara noch nie.



Jetzt auch erhältlich für

Dreamcast™

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

kmf.de

Und bist Du nicht willig, dann brauch' ich Gewalt...

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.

Halloda draußen!



Frauen sind etwas Besonderes. Frauen und Spiele umso mehr. Leider immer noch, aber zum Glück ändert sich da etwas. Und so können wir nicht mehr nur leicht bekleidete Damen *auf* dem Fernsehschirm begutachten, sondern vor allem Mädchen *vor* dem Bildschirm. Eine davon ist Aleks Krotoski, die Moderatorin der britischen Videospielsendung *Bits*, die mir schon mehrfach den Hintern versohlt hat. Nicht im wirklichen Leben, sondern bei *Street Fighter Alpha 3*. Aleks verdient sich wie wir ihren Lebensunterhalt damit, bessere Highscores als alle anderen abzuliefern und vor allem den Entwicklern immer wieder auf die Nerven zu gehen – weil wir die Testfassungen früher haben wollen, weil wir die Sachen besser haben wollen, damit Ihr bessere Sachen im Laden bekommt. Und deshalb wird Aleks auch ab dieser Ausgabe für uns den Videospielmarkt unter die Lupe nehmen. Aber Warnung an alle Entwickler: Dieser Frau entgeht nichts… gar nichts…

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



FrauenPower
In diesem Monat haben bei uns die Frauen das Sagen. Ob Lara, die Mädels von *DOA 2* oder Aleks Krotoski. Das Spielen ist für alle da...



Thomas Gerhardt
Le Cheffe

SpielKinder

Alex Folkers
spielt *Wetrix* und konnte es trotz vielen Versuchen nicht vermeiden, sich naß zu machen…



Martina Vrenegor
stimmt Le Cheffe zu und macht sich über die anderen Spielkinder auch große Sorgen…



Ulf Schneider
Hat so lange gebettelt, bis er mit Lara spielen durfte. Wir werden über seine Abhängigkeit weiter beraten…



Markus Hermannsdorfer
spielt nicht mehr mit roten Hunden, sondern mit anderen Plüschtieren. Diese Redaktion macht mir Sorgen…

Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

What do you want to play today?



PC Player kostenlos!

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

www.pcplayer.de

Den ausgefüllten Coupon bitte an:
PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
schicken oder alternativ per **Telefon (089-209 591 38)**, **Fax (089-200 281 22)** oder per E-Mail (future@csj.de) bestellen.

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

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich PC Player jeden Monat per Post frei Haus mit rund 11 Prozent Preisvorteil (pro Heft nur 7,00 Mark statt 7,90 Mark, Jahresabopreis 84,00 Mark (42,95 Euro), Schüler-/Studentenpreis 72,00 Mark (36,81 Euro). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1.Unterschrift _____

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

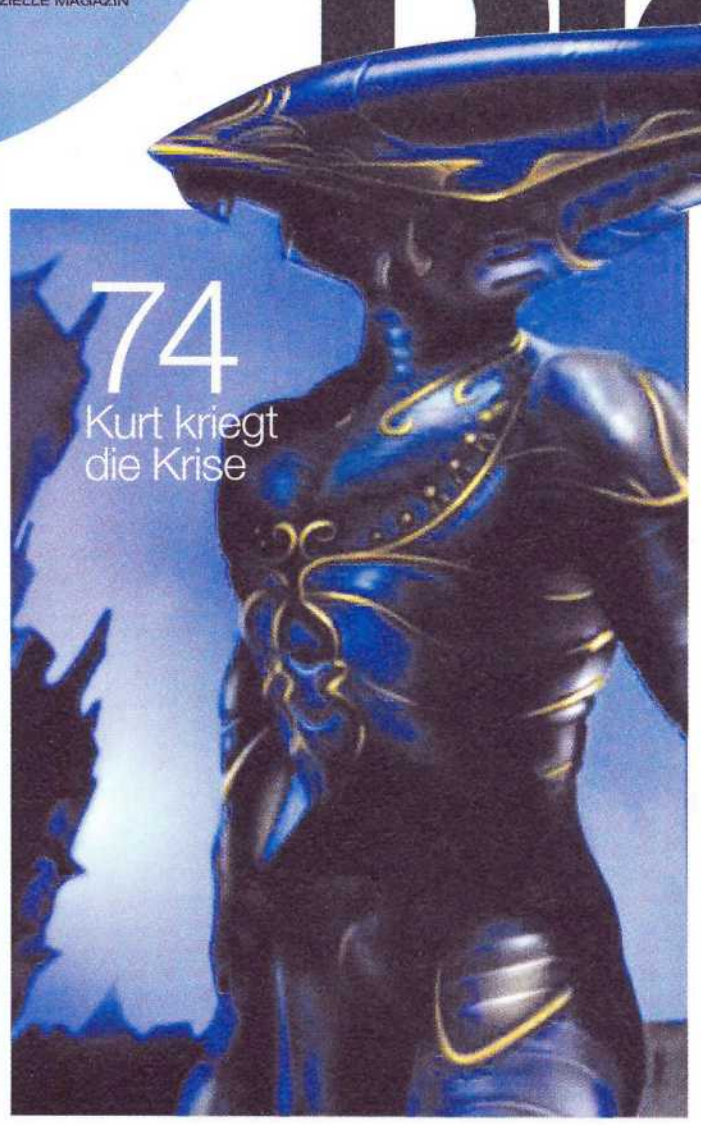
Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich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

Datum, 2. Unterschrift: _____ CDC05

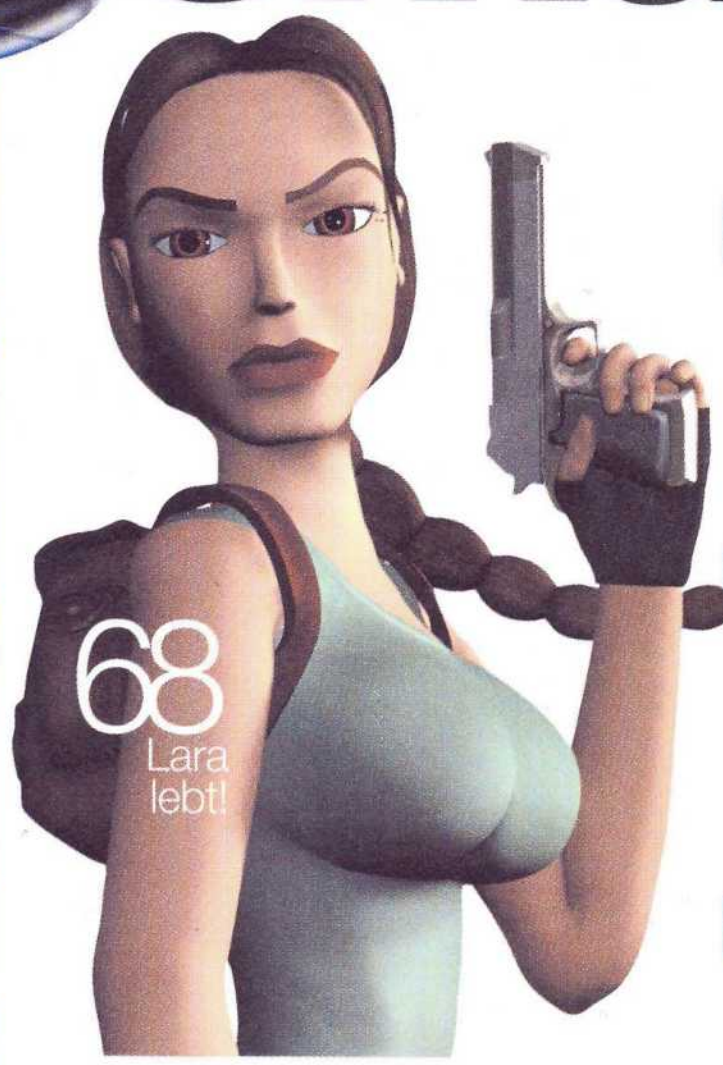
Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

BiosmalDrin

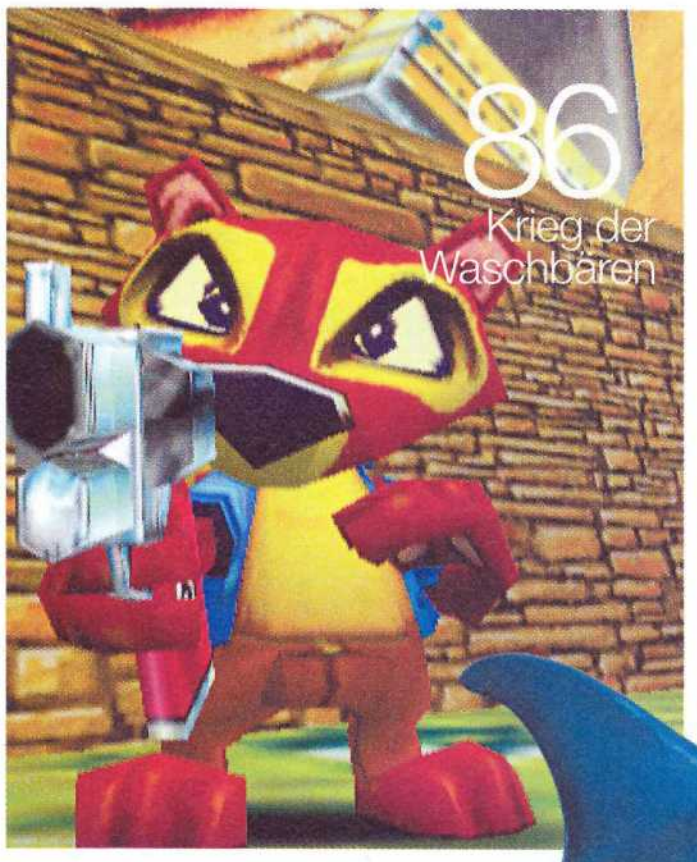
Mai 2000 (5/00)



74
Kurt kriegt die Krise



68
Lara lebt!



86
Krieg der Waschbären



36
Programmierer plaudern

30
Ecco rettet die Zukunft...

JetztDa

68 **Tomb Raider IV**
74 **MDK 2**
78 **ECW Hardcore Revolution**
80 **Wetrix+**
82 **Dead or Alive2**

BaldDa

42 **NHL 2K**
44 **Sega GT**
46 **Super Magnetic Neo**
48 **Roadsters**
50 **VorFreude**

SprachStörung

58 **D2**
60 **7 Mansions**
61 **Undercover 2025 AD Kei**
62 **Carrier**
64 **Bakuretu Muteki Bangaioh**

LebensLust

30 **TiefSee**
36 **SpielMacher**
86 **KuschelTiere**

SonstNoch

04 **ErsteWorte**
08 **TraumFrau**
10 **KnackigFrisch**
35 **InhaltsVerzeichnis**
90 **GewußtWie**
94 **EinSchreiben**
97 **BaldDrin**
98 **SchreiHals**

Geister Jägerin

TraumFrau

Alle Zombies aufgepaßt: Diese Frau ist schwer bewaffnet und hat auch Lust, diese Waffen einzusetzen. Dasselbe gilt auch für aufdringliche Männer…

ZombieFrau
Claire Redfield

Okay, wir sind uns nicht ganz sicher, aber... diese Dame hatte bestimmt schon einmal eine Verabredung mit unserem TraumMann aus der Januar-Ausgabe. Das war dann im mittleren Teil der *Resident Evil*-Trilogie. Diese Verabredung war so heftig, daß da im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen geflogen sind. Und zwar immer wieder. So sehr, daß die Moralwächter sich gedacht haben, hey, Sex mag ja angehen, aber Sex und Gewalt? Sieht man doch sonst nur bei *Liebe Sünde*. Wie dem auch sei, Claire hat Raccoon City überlebt und ist weiterhin auf der Suche nach ihrem Bruder Chris. Und was macht sie? Läßt sich gefangennehmen und auf eine Insel verschleppen, die wiederum mit Zombies durchsetzt ist (rein mathematisch gesehen macht das ja Sinn... schließlich gibt's mehr Tote als Lebende). Und da geht's wieder ab, und zwar nur auf unserer Konsole, mit Liebe, Abenteuer, naja, allem, was man so braucht eben...

NackteFakten

- **Geburtstag:** 14. Juni 1969
- **Größe:** 1,78 m
- **Gewicht:** 51 kg
- **Maße:** 88-61-87
- **Nationalität:** USA
- **Hobbies:** ihren Bruder suchen, Rätsel lösen, mit einer Menge Waffen rumballern, Zombies vernichten
- **Lieblingsfilme:** Armee der Finsternis
- **Lieblingsmusik:** Nine Inch Nails

Aleks Krotoski



KurzFassung

- **Name:** Aleks Krotoski
- **Was sie macht:** Morgens aufstehen und spielen. Abends vor der Kamera stehen und spielen. Nachts... (sagen wir nicht)

Sie ist vielleicht eine der besten Videospielerinnen Europas. Sie hat *Tomb Raider IV* in unter acht Stunden geschafft. Sie moderiert in England die Videospielshow *Bits*, und geht niemals ohne *Pokémon Blau* aus dem Haus. Kein Scherz. Wer sie ist, beleuchtet unsere rasende Reporterin Susan Jack

Das erste, was einem bei Aleks Krotoski auffällt, ist die Tatsache, daß sie niemals stillstehen kann. Oder sitzen. Oder einfach nur still sein. Und irgendwie hat man das Gefühl, daß man nicht sie interviewt, sondern das Ganze irgendwie umgekehrt abläuft. Und manchmal hat man auch das Gefühl, daß diese Frau selbst wie eine Videospielkonsole auf 220 Volt läuft. Oder wie ihr Gameboy auf Batterien, die niemals zu Ende zu gehen scheinen. Geboren in Malaysia, aufgewachsen in den USA und nun in England, ist sie da zu einem Star geworden, mit eigener TV-Show, die sich ganz allein um Videospiele in allen Formen, Farben und Preisklassen dreht: *Bits*. Und das in einem Geschäft, das immer noch von Männern dominiert wird. Nicht, daß das Aleks auch nur im geringsten gestört hätte: Schließlich hat sie schon auf der Playstation bei *Tekken 3* das starke Geschlecht in Grund und Boden gestampft, auch wenn sie dabei ihre Finger noch mehr verdrehen mußte als ohnehin schon im normalen Leben.

Wie hast Du eigentlich mit Videospielen angefangen?
Die meisten fangen als Kind an. Da bin ich keine Ausnahme. Aber meistens sind's die Jungs, die damit anfangen, während die Mädchen sich immer noch mit Barbies vergnügen dürfen, weil die Jungs Dir immer direkt sagen: „Du bist ein Mädchen, du kannst das sowieso nicht." So ein Blödsinn! Da mußt du schon Einzelkind sein, einen Dickkopf haben und gleichzeitig Eltern, die nichts dagegen haben, daß Du Stunden damit verbringst, mit einem Controller vor einem Fernseher zu sitzen. Ich hatte das alles, glücklicherweise

Und auf der High School? Keine Cheerleaderin?
Gott bewahre, nein, auf keinen Fall. Ich war eines der Mädels, die kaum zu einem Date aufgefordert wurden. Nicht, weil ich schlecht aussah, sondern weil die meisten Jungs kein Mädchen haben wollten, bei dem man nicht schnell genug landen konnte. Manchmal sind diese schlechten High-School-Fernsehserien gar nicht mal so weit von der Wirklichkeit entfernt... So richtig Spaß hatte ich erst ab meiner Zeit an der Uni. Irgendwie konnte man da sogar stolz von sich behaupten, ich spiele Videospiele, und wurde nicht so sehr ausgelacht. Naja, jedenfalls nicht so häufig wie das auf der Schule der Fall war.

Und Dein Sprung ins Fernsehen?
Ich habe in Glasgow TV und Psychologie studiert und dann umsonst für die BBC gearbeitet. [lacht] Man wird am Anfang immer ausgenutzt, und denkt sich, nun ja, auf dem Weg zum Erfolg kann man damit umgehen. Aber als ich nach über einem Jahr immer noch keinen richtigen Job von der BBC angeboten bekam, dachte ich mir, was soll denn das? So eine Erfahrung bringt Dich schnell auf den Boden der Tatsachen zurück. Alles, was ich zu diesem Zeitpunkt wollte, war ein Job. Irgendein Job. Mein Bankkonto mußte schon künstlich beatmet werden. Und dann habe ich das Angebot von *Bits* bekommen. Die wollten jemanden haben, der eine Show über Videospiele moderiert, und ich dachte mir, hey, ich kriege Geld dafür, um das zu machen, was ich ohnehin in meiner Freizeit tue? Cool! Ich fliege nach Tokio und L.A., kriege alle neuen Spiele umsonst und werde dafür bezahlt...

Was hältst Du von Lara? Als Spieler, meine ich...
Das erste war ja noch okay. Es war damals etwas völlig Neues und funktionierte. Das zweite und dritte waren der totale Schwachsinn. Da sind mit einem Entwickler die Hormone durchgegangen. Das Gameplay war schlecht, und es ging nur noch um die Größe ihrer Brüste. Ich meine, was soll denn das? Das vierte ist wieder ganz okay, aber man sollte mal was Innovatives rausbringen.





Kim Shon



KurzFassung

- **Name:** Kim Shon
- **Was er macht:** Überwachung aller Spiele, die nach Deutschland reindürfen. Oberster Qualitätswächter

Nachdem er lange genug bei Blue Byte gesiedelt hatte, wechselte Product Manager Kim Shon letztes Jahr zu Sega, um dort die deutsche Lokalisierung der Spiele zu überwachen. Und selbst zu spielen. Sei ehrlich, Kim. Tust Du doch...

Und der Mann ist auch noch stolz darauf! Wir sind schockiert! Arbeiten sollte doch keinen Spaß machen, verdammt noch mal. Und besonders nicht, wenn man es mit Spielen zu tun hat. Da kann ja jeder kommen. So geht das nicht. Ist ja schon krankhaft. Fragen wir also mal nach, wie alles angefangen hat.

Erinnerst Du Dich noch an Dein erstes Spiel?
Und wie ich mich daran erinnere: *Pong* auf dem Colecovision war wohl meine erste Begegnung mit Unterhaltung der virtuellen Art. Allerdings gehörte diese Konsole dem fiesen kleinen Sohn unserer Nachbarn, und als ich immer besser wurde (grins), wollte er nicht mehr mit mir spielen (schnief). Da habe ich mir geschworen, eines Tages sämtliche Konsolen selbst zu besitzen, ganz zum Entsetzen meiner tief religiösen Mutter, die meinte, daß das doch alles „Teufelszeug" sei. Heute ist sie aber recht froh, denn ihr Sohnemann geht ja einer seriösen Tätigkeit nach...

Welches ist heute noch das perfekte Spiel für Dich, egal ob Konsole oder nicht?
Maniac Mansion von LucasArts auf dem Commodore 64. Wenn man mal die Technik außen vor läßt, schlägt *Maniac Mansion* noch heute viele Spiele bezüglich Spielspaß, Wortwitz und Spannung. Außerdem hat es wohl in der Historie der Spiele DAS Rätsel in Umlauf gebracht, welches selbst heute noch den einen oder anderen zum Grübeln bringt: WIE KRIEGE ICH DIE VERDAMMTE KETTENS... (... zensiert von der BPjS... ;-) ZUM LAUFEN, UND WARUM VERDAMMT NOCH MAL, GIBT ES DIESEN VOLLEN BENZINKANISTER, DEN MAN EH NICHT GEBRAUCHEN KANN!?!?!?!??!

Das beste DC-Spiel, das Du nicht weglegen konntest?
Soul Calibur und *Resident Evil: Code Veronica* haben mich wirklich richtiggehend vor dem Bildschirm gefesselt – es war schwer, sich davon loszureißen.

Du warst vorher bei Blue Byte. Warum nun Sega? War der Schritt vom PC zur Konsole schwer?
Im Grunde, und mein alter Arbeitgeber möge mir verzeihen, war ich schon immer eher ein Konsolenspieler. Für mich gibt es nichts Schöneres, als sich abends bequem auf die Wohnzimmercouch zu flegeln, Chips und Fanta Limette bereitzustellen und auf einem fetten Fernseher ganz relaxt und entspannt bis zum frühen Morgen durchzuzocken. Außerdem war ich im Grunde meines Herzens schon immer ein Sega-Fan, noch irgendwelche Fragen? [lacht]

Nun erzähl mal genau, was ein Product Manager macht.
Man steht oder sitzt sozusagen zwischen den Stühlen. Im Endeffekt schließt ein PM die Lücke zwischen Entwicklung und den anderen wichtigen Abteilungen wie PR und Vertrieb und sorgt dafür, daß jeder innerhalb einer Firma weiß, warum nun gerade dieses Spiel der absolute Überhammer ist. Allerdings ist dies nur die Spitze des Aufgabengebietes: Zusammen mit dem Marketingteam ist man auch dafür verantwortlich, wie ein Spiel vermarktet werden soll. Das fängt zum Beispiel dabei an, festzustellen, in welchen Magazinen Anzeigenschaltungen sinnvoll sind, oder wie ein TV-Spot zu einem bestimmten Spiel aussehen könnte, mit welchen anderen Firmen bzw. Marken kooperiert werden könnte, oder ob die deutsche Stimme von Will Smith zu einem bestimmten Videospielcharakter passen würde. Das wichtigste aber: Der Job macht echt viel Spaß.

Warum steht Dein Name im Abspann von Soul Calibur ?
Weil wir *Soul Calibur* so schnell wie möglich in Europa veröffentlichen wollten, hat Sega Europe Namco bei der Lokalisierung von *Soul Calibur* unterstützt. Ich war ein Teil dieses Supportteams und konnte mich dadurch beim besten Beat'em-Up aller Zeiten „verewigen".

Auf welches Spiel wartest Du am sehnsüchtigsten?
Auf die PAL-Version von Shenmue.



KnackigFrisch

Eure Charts





01 **HOTD 2**
Zombies bleiben am Ball
02 **Deadly Skies**
Flieger bleiben am Himmel
03 **ShadowMan**
Voodoo-Puppen bleiben hier
04 **NBA 2K**
Basketballer bleiben cool
05 **Sonic Adventure**
Igel bleiben schnell
06 **Soul Reaver**
Vampire bleiben untot
07 **Soul Calibur**
Schläger bleiben unter sich
08 **F1 Grand Prix**
Häkkinen bleibt Weltmeister?!
09 **Virtua Striker 2**
Deutschland bleibt Verlierer
10 **Sega Rally 2**
Rallye-Fahrer bleiben dreckig

Die ProMarkt Charts





01 **Deadly Skies**
Top Gun...
02 **Soul Reaver**
Top Vampir...
03 **Sonic Adventure**
Top Igel...
04 **Soul Calibur**
Top(f) Schläger...
05 **Vigilante 8**
Top Renner...
06 **Virtua Striker 2**
Top Ballspieler...
07 **Sega Rally 2**
Top Drifter...
08 **Shadow Man**
Top Killer...
09 **Ready 2 Rumble**
Top Boxer...
10 **UEFA Striker**
Top Fußball...

Gewinnt ein Freispiel!

Wir haben lange überlegt, wie wir mit den Charts verfahren wollen. Was ist wichtig? Die deutschen Charts, und die kriegen wir vom ProMarkt. Und Eure Charts. Die wollen wir immer wieder haben. Insofern können wir nur aufrufen. Schickt uns Eure Listen, wir verlosen jeden Monat ein FreiSpiel Eurer Wahl. Denn wir wissen, wie man Euch zum Mitmachen bewegt...

HardWare



Nun sieht jenes Gerät ja etwas seltsam aus, das soll uns aber nicht weiter stören, denn mit dem *DreamEye* kommt ein weiteres Stück Internet in die Wohnzimmer. Bisher nur in Japan, aber in Europa soll's das ebenfalls geben, wenn auch Sega Europe bisher noch nicht wirklich gesagt hat, wann diese Kamera auf unserem Kontinent erscheint. Fakt aber ist, daß man damit über Dreamcast und Fernseher kleinere Videokonferenzen abhalten kann. Nicht in wirklicher ADSL-Qualität, aber doch besser als die handelsübliche WebCam. Sagt man. Wir warten, bis wir selbst testen...

DreamEye



Der beste der drei Lightgun Shooter ist nun draußen. Der *Starfire Lightblaster* von Inter-Act kostet 69,95... und bietet dafür einen Intelligent Reload Modus, bei dem automatisch nachgeladen wird, wenn die Hälfte des Magazins verbraucht ist oder man länger als zwei Sekunden den Trigger hält. Außerdem: ein Auto-reload-Auto-Fire, wobei hier allerdings der Reload zu langsam vonstatten geht. Insofern ist der Intelligent Reload besser. Aber vor allem hat uns begeistert, wie zielgenau die Lightgun ist. Im Gegensatz zur Mad Catz vor allem, aber auch gegenüber der Original-Sega-Gun...

Starfire Lightblaster

Pam kommt!



DreiGestirn
Frauen und Waffen... ach, wir lieben es...



SpielTrieb
Hey, ich trage eine Sonnenbrille, weil ich berühmt bin

Very Important Persons, oder V.I.P.s, davon gibt's eine Menge, und deren Egos sind zumeist so groß wie ein bestimmter Umfang von Pam. Aus dieser Fernsehserie will Ubi Soft nun ein Spiel machen. Pam kämpft. Pam trinkt. Pam spielt... mit Waffen. Endlich einmal ein Konkurrent, der im wahren Leben das vorweisen kann, was normalerweise nur Lara-Träume sind. Von der Handlung wissen wir noch nichts, glauben aber, daß es eigentlich nur ein Beat'em'Up oder ein 3D-Shooter sein kann. Und daß man mit Sicherheit mehr von Pam zu sehen bekommt als bei SAT 1. Warum ist eigentlich bisher noch niemand darauf gekommen? Ein Pam-Spiel. Die lüsternen Fantasien aller Pubertierenden sind gerade dabei, wahr zu werden.



Wer nicht nach Sydney gehen will, aber an den Olympischen Spielen teilnehmen möchte, der kann das dank Eidos auch in seinem Wohnzimmer tun. Eidos Amerika hat nämlich durchsickern lassen, daß man an einem Spiele arbeitet, daß denn *Sydney* heißen soll, in dem man in olympischen Sportarten zum Wettkampf gefordert wird. In den USA soll man ab dem 2. August sportlich sein. In Deutschland wissen wir's noch nicht genau...

BallaBalla
Der Mann hier kommt von *Virtua Striker* – ob's Fußball auch bei Eidos gibt? Wissen wir noch nicht...

Eidos wird olympisch...

WILD METAL







Dreamcast

TAKE2interactive

WWW.TAKE2.DE

Hans war unglaublich glücklich. Erst jagte er diesen miesen Typen im grünen Panzer mit seiner 120-mm-Kanone hoch. Dann hatte sein Freund Peter einen dummen Unfall mit einer von Hans' Kugelminen. Sein Pech. Was musste er sich auch unten an den Abhang stellen? Mit einem selbstsicheren Grinsen im Gesicht fuhr Hans geradeaus. Jetzt hätte er nur noch nach Links schauen müssen...







Das Naomi ist

Es ist einer dieser Momente, wenn man sich richtig freut, Journalist zu sein. Weil man mal mit Automaten spielen darf, die vielleicht nach Deutschland kommen, aber vielleicht auch nicht. Und weil man, gerade weil das Naomi-Board immer weiter um sich greift, immer mal wieder hoffen kann, daß eines dieser Spiele vielleicht den Weg zu Dreamcast findet. Schauen wir uns also einmal an, was in den nächsten Wochen und Monaten in den Spielhallen der Welt zu finden ist, was wir davon halten, und wie groß die Wahrscheinlichkeit ist, daß diese Spiele auch unserer Konsole einen kleinen Besuch abstatten... also, los geht's...



Hydro Thunder kennen wir, nun also zu der trockenen Variante, die allerdings nichts mit Kalistos *4 Wheel Thunder* zu tun hat. Das hier ist ein reinrassiger Automat, mit allem, was dazugehört. Acht Rennstrecken, acht Fahrzeuge, plus vier, die man sich dazuverdienen kann. Und die Tracks sind so, wie man es bei Midway gewöhnt ist, etwas abgedreht. So fährt man zum Beispiel durch einen Vergnügungspark, mäht ein paar boshafte Clowns mit seinem Fahrzeug nieder und springt auch durch brennende Ringe. Aber am meisten Spaß macht der 2-Player-Modus, besonders das Demolition Derby, bei dem man alles dafür tut, den Freund zu verschrotten...





- **Titel:** Offroad Thunder
- **Hersteller:** Midway
- **Genre:** Arcade Racer
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Erscheint:** ist da...

Offroad Thunde









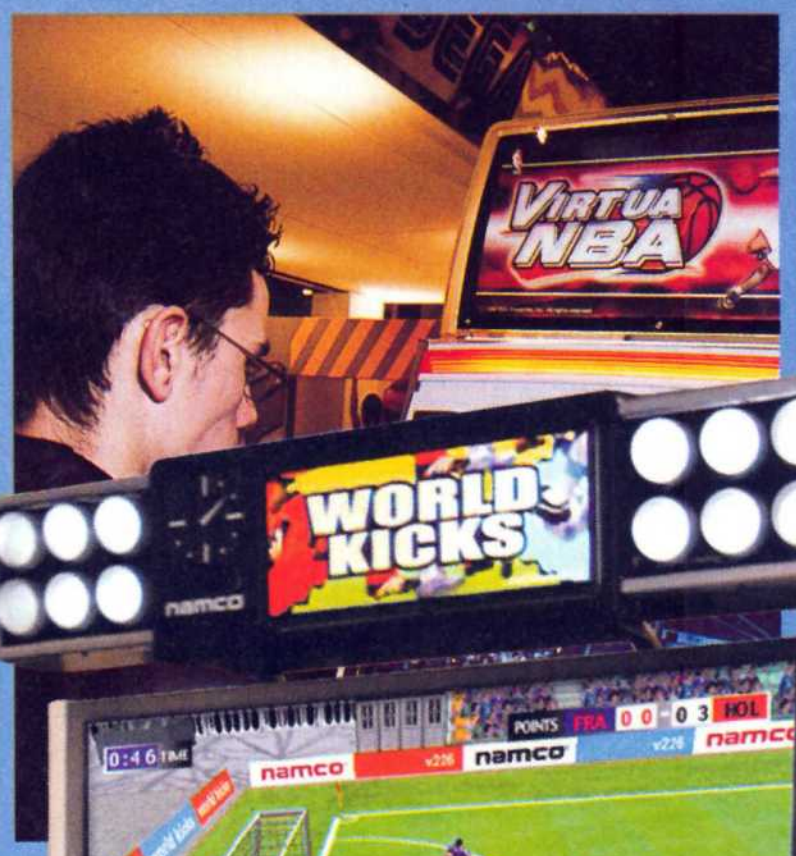












überall...

World Kicks

- **Titel:** World Kicks
- **Hersteller:** Namco
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 8
- **Erscheint:** ist da...

Namco hat etwas in den Spielhallen, was irgendwie untypisch ist: ein Fußballspiel. Zwar hatte die Firma schon einmal einen kleinen Ausflug in die Welt der Sportspiele gewagt, mit *Libero Grande*, aber darüber sollte man besser kein Wort verlieren. Reden wir also über *World Kicks* Es läuft auf Naomi, will heißen, eine Dreamcast-Fassung ist sicher. Aber das macht es nicht zu etwas Besonderem. Was wirklich Spaß macht, ist der 4-Player-Modus, bei dem der Torwart automatisch bedient wird und die vier Spieler eine Mannschaft bilden können. Alleine spielen macht wegen der nicht so guten KI weniger Spaß, aber zusammen mit Freunden? Klasse!













KnackigFrisch

San Francisco, Kalifornien

New York, New York

London, UK

Roaaaarr...

Hier sind die Dinosaurier. Und die kommen mal ausnahmsweise nicht von Steven Spielberg, sondern von Disney Interactive und Ubi Soft. Es wird nämlich zu Weihnachten nicht nur den Live-Action-Film *Dinosaur* geben, sondern auch das dazugehörige 3-D Spiel, in dem wir Aladar sind, einer der Dinosaurier, die sich durch das Land beißen... nun ja, klingt irgendwie wie *Ein Land vor unserer Zeit*... Bloß waren da die Dinos noch gezeichnet...



FreßSucht
Wer mampft hier wen?



TeilZeit



Aus den USA erreicht uns eine etwas seltsame Nachricht, die wir nicht wirklich nachvollziehen können, aber trotzdem mal weiter vermelden. Und zwar geht es erneut um *Rainbow Six*, das von Take2 in den USA immer wieder angekündigt wurde, aber nie wirklich veröffentlicht. Nun also soll aber das PC-Spiel *Rogue Spear* auf Dreamcast erscheinen. Und wie wir wissen, ist dieser Titel ja eigentlich der Nachfolger von *Rainbow Six*. Nun stellt sich die Frage, ob *Rainbow Six* überhaupt noch kommt oder schon auf den Müllhaufen der Dreamcast-Geschichte geworfen wurde. Das wissen wir allerdings noch nicht...

DCMaus



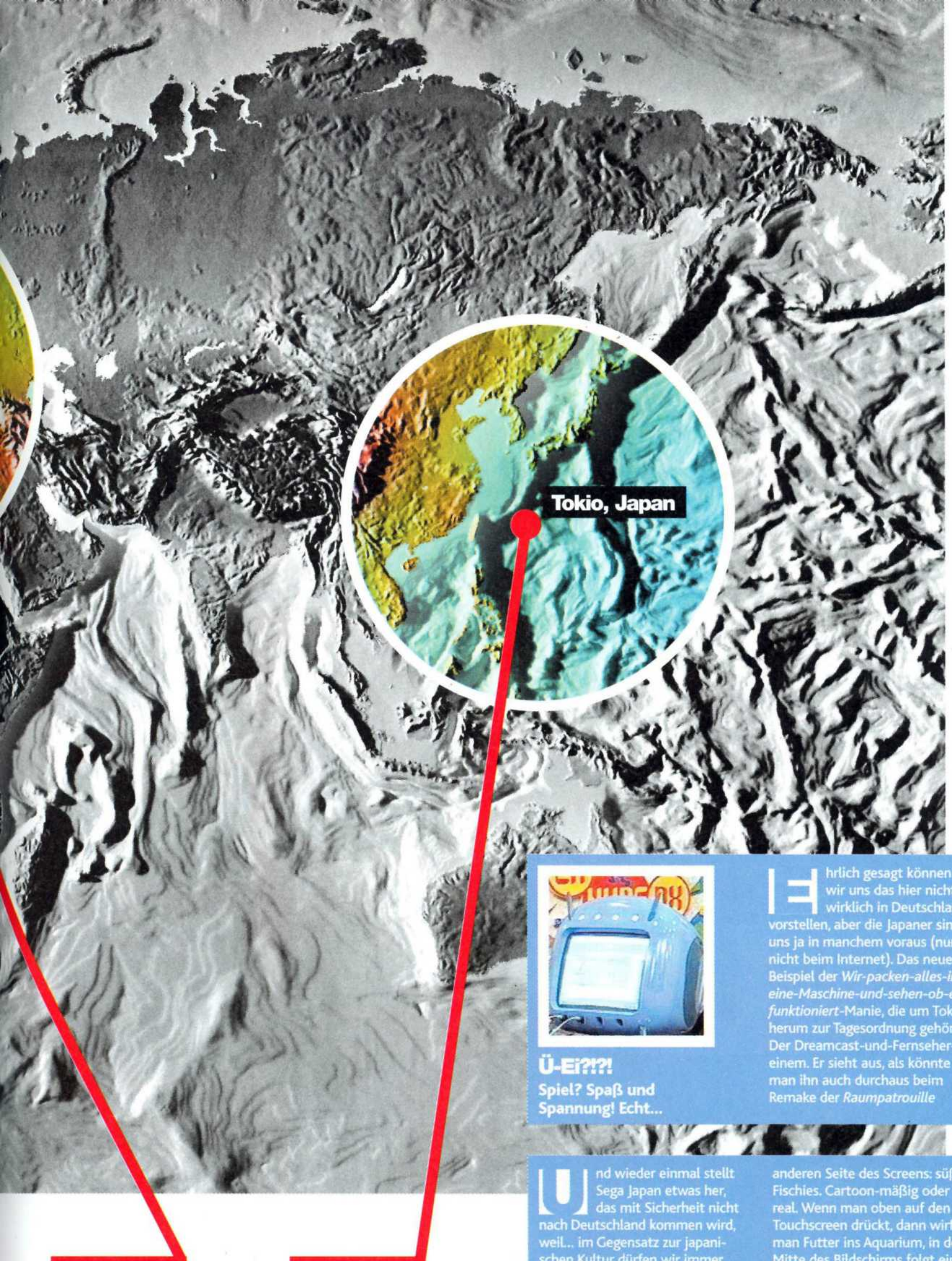
In New York hat die Firma Thrustmaster neues Zubehör für Dreamcast angekündigt. So werden uns zwar wiederum einige Sachen erreichen (wahrscheinlich erst einmal als Import), die wir schon kennen, also neue Controller und so weiter... aber bei einigen Sachen haben wir die Lauscher gespitzt. So sollen die meisten Sachen per Infrarot funktionieren, das Keyboard sieht nur seltsam aus, und es soll eine Maus geben sowie eine Lightgun-Schrotflinte. Sobald wir mehr wissen werden wir Euch auch darüber informieren. Hoffen wir, daß gerade die Maus auch hierher kommt. Denn wir wissen, daß Ihr die schon gefordert habt...

NichtOnline



Und leider eine schlechte Nachricht für alle Leute da draußen, die gedacht haben, man könnte *Half-Life* in der DC-Version (ob nun deutsch oder nicht) online spielen. Nach unseren Infos wird das Spiel in den USA keine Möglichkeit zur Netzwerkverknüpfung haben, sondern einen Vier-Spieler-Splitscreen. Ob das den Online-Junkies ausreicht, kann bezweifelt werden. Außerdem soll der Titel über einige Sachen verfügen, die in der PC-Variante nicht da sind, also: bessere Grafik, mehr Polygone und so weiter. Außerdem sollen die Gegner eine bessere künstliche Intelligenz haben, so sagt man. Ob wir's glauben? Neeeeee...

WeltKarte



Ü-Ei?!?!

Spiel? Spaß und Spannung! Echt...

Ehrlich gesagt können wir uns das hier nicht wirklich in Deutschland vorstellen, aber die Japaner sind uns ja in manchem voraus (nur nicht beim Internet). Das neueste Beispiel der *Wir-packen-alles-in-eine-Maschine-und-sehen-ob-es-funktioniert*-Manie, die um Tokio herum zur Tagesordnung gehört: Der Dreamcast-und-Fernseher-in-einem. Er sieht aus, als könnte man ihn auch durchaus beim Remake der *Raumpatrouille* nutzen, anstelle des berühmt-berüchtigten Bügeleisens oder der legendären Zitronenpresse. Über den Preis ist nichts bekannt, aber gekauft werden wird das Teil in Deutschland, wenn überhaupt, nur von Sammlern. Denn der Fernseher kann natürlich nur den NTSC-Standard, nicht unser PAL. Ob es erfolgreich sein kann, in Japan? Wahrscheinlich schon, denn das Alles-in-Einem Gerät hat die japanische Kultur immer schon fasziniert...



Blubb!

Und wieder sind wir unter Wasser...

Und wieder einmal stellt Sega Japan etwas her, das mit Sicherheit nicht nach Deutschland kommen wird, weil... im Gegensatz zur japanischen Kultur dürfen wir immer noch Haustiere halten. Zumeist jedenfalls. In Japan sieht das anders aus, und *Fish-Life* ist die konsequente Weiterführung von *Seaman*. Bloß, daß man hier eine komplett entwickelte Set-Top Box hat, die mit einem Flatscreen ausgerüstet ist. Und auf der anderen Seite des Screens: süße Fischies. Cartoon-mäßig oder real. Wenn man oben auf den Touchscreen drückt, dann wirft man Futter ins Aquarium, in der Mitte des Bildschirms folgt einem der Fisch. Und wer mit den vorgegebenen Meerestieren nicht zufrieden ist, der kann mit einem Druck rechts oder links seinen Meereszoo seinen Vorlieben anpassen. Verrückt? Mit Sicherheit! Aber das ist Stefan Raab ja auch, und hat dennoch Erfolg...



Pod Racer

***Star Wars Racer*: Unglaublich es ist...**

Und noch einmal begeben wir uns nach Japan, wo die Besucher der AOU-Messe (wofür das steht wissen wir auch nicht) nicht nur mit Fischen spielen durften, sondern auch an der Naomi-Fassung des *Star Wars Racers*. Und diese Umsetzung hat für einige Aufregung gesorgt. Der Automat ist keine billige PC-Konvertierung, sondern vollkommen. So sagt man. Vollkommen programmiert, mit vollkommener Grafik, und hey, man sitzt in einem Ding, welches wirklich so aussieht, als könnte es ein Teil eines Pod Racers sein. Und da wir hoffen, daß LucasArts sich auch für die Dreamcast-Fassung den Naomi-Automaten vornimmt und nicht einfach das PC-Spiel umsetzt, könnte das vielleicht das Rennspiel werden, auf das man wartet (wir warten immer noch auf *WipeOut*). Sieht sehr schön aus. Wir warten bis Juni auf die Dreamcast-Version...

NeueSeelen



Wie Eidos gesagt hat, arbeitet man an insgesamt acht neuen Spielen für Dreamcast. Ja, wir meinen nach Lara und ihrem vierten Abenteuer als *Tomb Raider*. Aber wie Eidos nun mal so ist, wollten sich die Jungs auch nicht so tief in die Karten schauen lassen und genau sagen, was für Spiele kommen. Nun, wir gehen mal davon aus, daß sie nicht die Übernahme der Capcom-Titel *Resident Evil: Code Veronica* und *Power Stone 2* meinen (letzteres ist allerdings bisher nur ein Gerücht, Eidos hat offiziell dazu noch nichts gesagt) und auch nicht ASCIIs *Berserk*. Nur eines ist klar: Der *Soul Reaver* wird eine Fortsetzung erhalten...

RennStall



Da wir ohnehin dabei sind, die neuesten Fortsetzungen vorzustellen, da wollen wir bei *Tokyo Highway Challenge* keine Ausnahme machen, obwohl wir vom ersten Teil nicht so wirklich begeistert gewesen sind. Lag aber auch daran, daß man in Deutschland nicht übers Internet gegeneinander antreten konnte. Wie man in einer Stadt Rennen fährt, das hat *Crazy Taxi* bewiesen. Nun hoffen wir, daß Genki mit der realistischeren Variante nachzieht und uns mehr Strecken liefert. Und vor allem auch vollere Straßen. Entschuldigungen gelten nicht mehr. Man kann es machen, man sollte es machen, ach nein, man muß es machen...

Schuldig... Euer Ehren!

Von PS zu DC

Guilty Gear war im Original (oder sollte man sagen: ist) auf der Playstation eines der besseren Kampfspiele, und bei einigen der Beat'em-Up Fans eines der beliebtesten. Der Grund dafür ist ganz einfach. Es gab für jede Figur einen Super-Über-Hyper-Move, der dafür gesorgt hat, daß der Gegner mit einem einzigen Schlag das Zeitliche gesegnet hat. Nicht wirklich fair, aber lustig, hehe... Das *Guilty Gear* auf unserer Konsole soll dieses aber nicht mehr haben. Eigentlich schade drum, denn schließlich bewahrt einen das vor sinnlosen Namco-Prügelorgien, bei denen einfach nur wild auf den Controller eingeschlagen wird...



Euer Ehren, das Spiel, um das es hier geht, heißt *Guilty Gear*, oder in diesem Fall, um genau zu sein, *Guilty Gear X*. In Japan ist der Automat schon vorgestellt worden, eine Dreamcast-Fassung soll folgen. Die meisten der Figuren, die wir von dem Original auf der Playstation kennen, die sind auch hier wieder da, um die Gears zu bekämpfen, eine Rasse von biomechanischen Kampfmaschinen. Ah-hah. Wir bleiben beim eigentlichen 2D in diesem Spiel, es erinnert, was die Fülle der Moves angeht, ein wenig an die althergebrachten Capcom-Prügler, aber es sieht besser aus. Viel, viel besser, wie man an den Screenshots hier erkennen kann. Das Augenmerk liegt auf Moves, mit denen man seinen Gegner mit nur einem Schlag flachlegen kann, Sidesteps zum Ausweichen und Multiple Hits, die zu Combos gehören... noch hat sich niemand gemeldet, der das Spiel nach Deutschland bringt. Schade drum... Weil, hier sind all die guten Eigenschaften von Capcom vertreten, aber mit mehr Liebe zum Detail.







Datel hat ja nun schon so einiges für andere Konsolen auf den Markt gebracht, und Dreamcast ist das nächste Ziel der Jungs. Denn die beliebte *Action Replay Box* soll auf den Markt kommen. Bisher allerdings sieht es so aus, als könnte man sich dabei nur auf eine Importversion freuen. Auf einer englischen Site haben wir's für etwas über 120 Märker gesehen. Viel, aber wenn man bedenkt, daß man hiermit alle bisher bekannten Cheats bei Dreamcast verwenden kann, vielleicht nicht zuviel. Wir werden's uns jedenfalls bestellen und schauen, wie gut es denn wirklich ist. Und wenn's gut sein sollte, dann sagen wir Euch, wie gut es denn ist... obwohl die Puristen wie Alex immer noch meinen, es geht ohne Cheats...



Einmal und immer wieder...

Gerücht

Sega bringt zur E3 ein Breitbandmodem heraus, weil, notwendig...

Das scheint zu stimmen, zumindest nach unseren Infos. Das Breitbandmodem ist notwendig, weil selbst das 56k Modem für das böse id-Spiel zu langsam zu sein scheint. Uh-Oh, können wir da nur wie die *Teletubbies* rufen, was machen wir dann mit unserem 33k?

Gerücht

In Japan hat man gebeten, die Nummern in *Shenmue* nicht mehr anzurufen...

Oh ja, das stimmt. Sega Japan hat gebeten, doch die Leute am anderen Ende der Leitung nicht mehr damit zu behelligen, daß man nach Tips und Tricks fragt. Anscheinend hat man vergessen, nachzuchecken, ob die Nummern im Spiel nicht auch wirklich existieren... oooops.

Gerücht

Konami entwickelt in Japan ebenfalls ein Spiel zur Sommerolympiade...

Ja, können wir bestätigen. *Gambare! Nippon! Olympic 2000* (auf gut deutsch: Vorwärts! Japan! Olympia 2000) soll zwölf Disziplinen, vor allem aus der Leichtathletik, beinhalten. Kann sich noch jemand an *Decathlon* erinnern? Oh Mann, werden unsere Finger weh tun...

Gerücht

Die Preissenkung von Dreamcast auf 399 Mark gehört zur Strategie...

Äh, nein, nicht wirklich. Bisher wartet man immer noch auf eine offizielle Preissenkung, die sich Sega Europe aber nach eigenen Worten nicht aufzwingen lassen will. Insofern bedankt man sich als Kunde beim nächsten ProMarkt oder Media Markt, weil's billig ist...

Gerücht

Es wird an einer Version des Klassikers *Tetris* für Dreamcast gearbeitet...

Blue Planet Software hatte mal eine Jobanzeige bei Gamejobs.com laufen, in der ein Entwickler für eine Dreamcast-Fassung gesucht wurde. Aber, mmm, irgendwie kriegen wir dafür keine Bestätigung. Insofern können wir nur sagen, nun ja, muß es sein?!

Sonic 2 für die E3?



Manchmal hat man so das Gefühl, das Sonic Team *ist* Sega. Yu Suzuki und *Shenmue* (von dem es übrigens immer noch kein deutsches Releasedatum gibt, grrrrr) – das ist doch nur *ein* Spiel! Inzwischen haben die Jungs des Sonic Team hier *Sonic Adventure ChuChu Rocket!* und *Samba di Amigo* abgeliefert. Drei Hits in Japan, und wenn es wirklich stimmt, was da gerüchteweise bei uns reingeflattert ist, dann wird Sega auf der größten Spielemesse der Welt, der E3, uns allen mitteilen, daß man an den weiteren Abenteuern des schnellsten Igels der Welt arbeitet. *Sonic Adventure 2* könnte in Japan dann schon zum Weihnachtsgeschäft erscheinen. Vielleicht mit einer richtig gut funktionierenden Kameraführung. Die Jungs von *Rayman 2* mal anrufen, okay? Und uns dann die ersten Screenshots zukommen lassen, hehehe...

Sega treibt's bunt...



Nach den bunten Konsolen nun auch die bunten VMs. Gähn, sollten wir jetzt vielleicht sagen. Tun wir aber noch nicht. Nicht nur, weil Le Cheffe unbedingt eine VM in weinrot haben will, sondern weil es beim N64 und iMac ja auch funktioniert hat. Ist dieses wirklich notwendig, wollen wir mal jetzt fragen? Sind wir mit dem blütenreinen Weiß nicht mehr zufrieden? Wird Brain es jemals schaffen, die Herrschaft der Welt an sich zu reißen? Wird Alex Folkers von seiner *EverQuest*-Abhängigkeit geheilt werden? Und warum ist *Pokémon* eigentlich so erfolgreich... äh. Nein, die Frage, die wir Euch stellen wollen, lautet: Würdet Ihr so einen Farbtupfer kaufen? Denn bisher sind diese Geräte nur über Import in Deutschland erhältlich...

Alles Quark...







An anderer Stelle haben wir kurz *The Nomad Soul* beleuchtet (während wir auf eine Testfassung warten). In den USA arbeiten die Entwickler derweil schon an einem neuen Titel: *Quark*. Muß was mit dem Spielprinzip zu tun haben, bei dem es zwei unterschiedliche Universen zu erkunden gilt. Kann jemand *Outcast* sagen? Nein, nicht wirklich. Hier soll es um eine Fantasy-Welt gehen, die auf der anderen Seite eines sehr dunklen, realistischen Londons sein soll. In dieser Welt kann man dann wie im Film *Beastmaster* mit Tieren kommunizieren und so sogar an Informationen kommen. Also, wirklich Fantasy. Die ersten Screens sehen vielversprechend aus. Und die Entwickler Quantic Dream erarbeiten das Spiel wie auch *The Nomad Soul* sowohl für PC als auch für Dreamcast. Ob's eher Adventure oder Rollenspiel sein wird (wir tippen auf Adventure) wurde nicht gesagt.

Heiliges Blut







Auch wenn Metro 3Ds *Armada* irgendwie doch nicht den Sprung nach Deutschland geschafft hat (wir wedeln mal mit dem bösen Finger in Richtung Acclaim), arbeiten die Amerikaner an einem neuen Spiel. Ein Rollenspiel über Vampire, namens *Dark Angel*. Dafür hat man sogar die Engine selber entwickelt und nicht auf die normalen Entwicklungs-Kits zurückgegriffen, was dem Spiel laut Metro 3D seinen eigenen Stil verleihen soll.

Die ersten Screens können jedenfalls mit *Berserk* mithalten, das mit Sicherheit eines der schöneren Spiele auf Dreamcast ist (und auch bei *Dark Angel* scheint das Blut zu fließen, hmm...) Außerdem soll die Musik hier wie bei einigen der LucasArts Spielen für den PC (erinnert sich noch jemand hier an *Jedi Knight*?) an die Situation angepaßt werden, so daß wie bei einem Film der Soundtrack die Stimmung der jeweiligen Aktion des Spielers unterstützt.



Wir speichern...



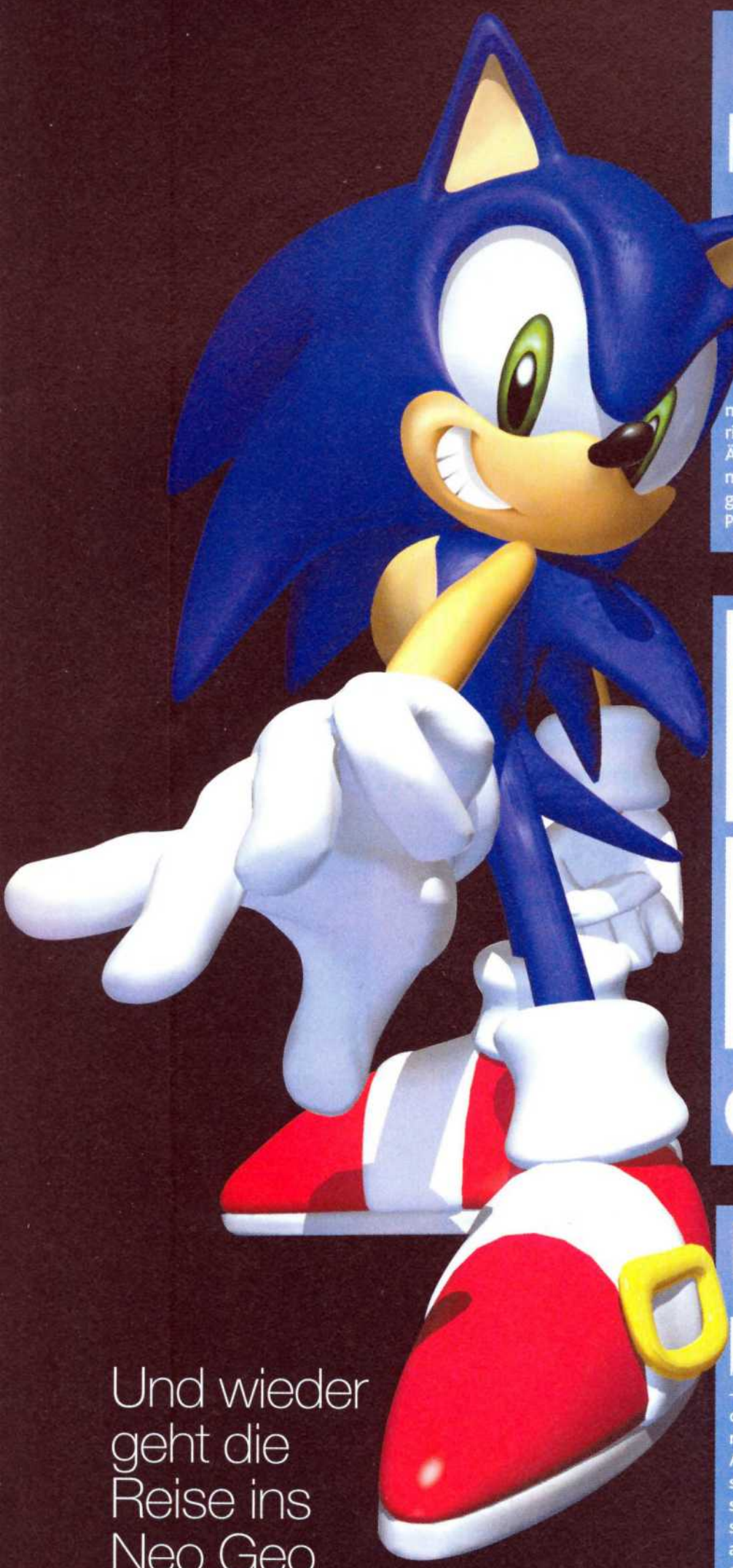
Diese Speichermöglichkeit kommt, wie auch die anderen von InterAct und Mad Catz ohne die Möglichkeit, VM-Spiele zu spielen, weil... kein LCD-Display, aber dafür kriegt man was anderes, und zwar bis zu 4 MB Speicherkapazität. Also ist das schon eine feine Sache, die uns da unter www.joytech.co.uk aufgefallen ist, aber bisher haben wir noch keine in den Händen gehabt, um sie mal anschauen zu können. Die Memory Cards werden so zwischen 35 und 60 Mark kosten, was an sich gut für den Geldbeutel ist, aber schlecht für Sega. Denn deren VM kostet... und ob das LCD bis auf Ausnahmen wie bei *Resident Evil: Code Veronica* wirklich seinen stolzen Preis wert ist, das wagen wir zu bezweifeln. Da müßte man schon eine Menge alter Atari-Klassiker draufbannen. Wir sehen schon... *Missile Command*, *Berzerk*, *Defender*...

Das Netz kommt...



Das kennt man doch vom PC. Nun aber auch für Dreamcast: das Netzwerk. Die Technik, die alle PC-Spiele-Redakteure von der Arbeit abhält, weil man sich andauernd untereinander zu neuen Duellen in einem dieser indizierten, bösen Ego-Shooter auffordert. Dreamcast wird die erste Konsole sein, die so etwas auch bietet. Bis zu sechs Fernseher, sechs Konsolen und sechs Spieler können sich über dieses Netzwerk miteinander messen. Gut, das. So zumindest meinen wir. Denn dann können wir uns auch vor der Arbeit drücken. Aber leider ist noch nicht bekannt, ob diese Hardware es überhaupt nach Deutschland schaffen wird. Ui, würde Ingo Dubinski sagen. Das kann doch nicht wahr sein. Sofort haben wollen! Ansonsten sind wir echt böse!

NeoGeoPocket



Und wieder geht die Reise ins Neo Geo Land. Wo die Bitmaps noch frei rumlaufen. Der Reiseführer: Ralph Karels

Neo Geo Cup 98

Zur Grundausstattung eines tragbaren Geräts gehören nach ungeschriebenem Gesetz ein Tennis-, Golf- und Fußball-Spiel. Letzteres gibt's bereits seit einem geraumen Weilchen auf der schwarzweißen Variante des Neo Geo Pocket, und da SNK schon in Beat'em-Up-Kreisen einen gewissen Faulpelz-Ruf genießt (ein paar Kämpfer dazu – fertig ist das Update) hat man sich auch hier kein Bein ausgerissen, das Spiel ohne jede Gameplay-Änderung einfach einkoloriert und mit dem Zusatz „Plus" versehen. Und genau am Gameplay krankt das Pocket-Gekicke: An Künstlicher Intelligenz ist nicht viel vorhanden, und der Bildschirmausschnitt offenbart ein viel zu mickrig geratenes Stück vom Fußballplatz, um auch nur in Ansätzen Spielzüge aufbauen zu können. Der Pseudo-Manager-Part mit Spielerdaten und den Goodies aus dem Soccer Shop geht zwar als schmückendes Beiwerk durch, rettet aber das Gesamtspiel nicht vor einer Durchschnittswertung. Schade drum, das hätte man besser machen können. Aber das mag natürlich auch daher kommen, daß wir in Deutschland ohnehin etwas anspruchsvoller sind, was Fußballspiele angeht. Warten wir auf das nächste...

Wertung: 5 von 10









Crush Roller

Geschicklichkeits-Games sind eigentlich prädestiniert für Handheld-Systeme – und davon gibt's für das Neo Geo Pocket neben den in der letzten Ausgabe besprochenen Klassikern *Pac Man* und Puzzle *Bobble Mini* nun von ADK (einer Tochterfirma von SNK) auch *Crush Roller*. Eure Aufgabe: Als Pinsel (!) verwinkelte Straßenzüge bemalen und Euch dabei nicht von den putzigen Monstern erwischen lassen. Wie bei Namcos Pillenfresser könnt Ihr durch das Überfahren bestimmter Objekte kurze Zeit Jagd auf die Gegner machen. Dummerweise regenerieren die sich jedoch schnell und sind danach stärker und schneller als zuvor – ein ziemlicher Gameplay-Patzer, wie wir meinen. Das Streichen hört sich auch einfacher an, als es in der Praxis ist: Oft bleiben minimale Stücke z.B. unter Brücken frei, die auf die Schnelle nicht ersichtlich sind. Dann bleibt Euch nichts anderes übrig, als den kompletten Level nochmal abzufahren, um sicher zu gehen. Trotzdem bietet *Crush Roller* vor allem für Fans des Arcade-Vorbilds und Link-Kabels einigen Spaß für unterwegs – Taitos *Puzzle Bobble* gefällt auf lange Sicht aber besser. Dennoch können wir uns dazu durchringen, dem Spiel eine Empfehlung für diejenigen zu geben, die wie Le Cheffe immer noch den guten alten Spielen nachtrauern, aus einer weit entfernten Galaxis.

Wertung: 6 von 10

Dark Arms

Auch die Action-RPG-Gemeinde kommt diesmal auf ihre Kosten. *Dark Arms* – auch bekannt als *Beast Busters* und damit eine Umsetzung des gleichnamigen Hyper-Neo-Geo-64-Lightgun-Automaten (und wer das mehr als siebenmal hintereinander schnell sagen kann, kriegt eine Belohnung) – setzt jedoch weit mehr auf Action als auf Rollenspielelemente. Ihr steuert einen waffenstarrenden Helden, der in einer Top-Down-Ansicht wild in acht Richtungen ballernd auf die Suche nach noch mehr Schießeisen geht. Diese bastelt Ihr aus bestimmten Zutaten zusammen und erhaltet irgendwann die gesamte Bandbreite von der simplen Pistole bis zur Fernzünder-Mine. Letztere und andere fortgeschrittene Systeme sind vor allem für die Bosskämpfe unentbehrlich. Die normalen Gegner präsentieren sich zwar nicht sonderlich schlau – für Pocket-Verhältnisse reicht's aber allemal. Die Story kommt nicht über den Status „Belanglos" hinaus, optisch kann *Dark Arms* mehr Pluspunkte verbuchen. Kein Mainstream-Titel, aber doch vielleicht für den ein oder anderen interessant. Von den drei Spielen hier mit Sicherheit das, was wir am meisten empfehlen können, besonders, weil es über längere Zeit Spaß macht...

Wertung: 7 von 10





Internet ohne com! promisse.

Mit 35 Seiten »AUTO-SPECIAL«



Mit com!online holen Sie einfach das Beste für sich aus dem Internet heraus. Alle vier Wochen mehr als 190 Seiten Freizeit & Entertainment, Tipps und Tricks für erfolgreiche Geldanlagen und die aktuellsten Schnäppchen aus dem World Wide Web.

Europas Internet-Magazin Nr. 1 holen Sie sich jetzt jeden Monat neu am Kiosk zum kompromisslos günstigen Preis von nur 3,90 DM.

com!online

Ihr INTERNET-Magazin.

www.com-online.de

Es kam aus einer anderen Welt...



Virtua Striker

Eigentlich ist dieses Spiel ein reinrassiges Arcade-Fußballspiel, aber in einer anderen Dimension ist es...

... die Geschichte des Streikbrechers Antonio Scagellagi, der im Italien des späten 21. Jahrhunderts in Rom lebt, als Sklave einer von der Mafia unterwanderten Regierung. Lebensmittel sind streng rationiert, Gehirnwäsche an der Tagesordnung, und im Fernsehen läuft den ganzen lieben langen Tag lang nichts anderes als die lange Fassung des *Paten*, 3. Teil. In dieser Welt kann nur Rebellion eine Änderung bringen. Und Antonio Scagellagi ist genau der richtige Mann dafür...

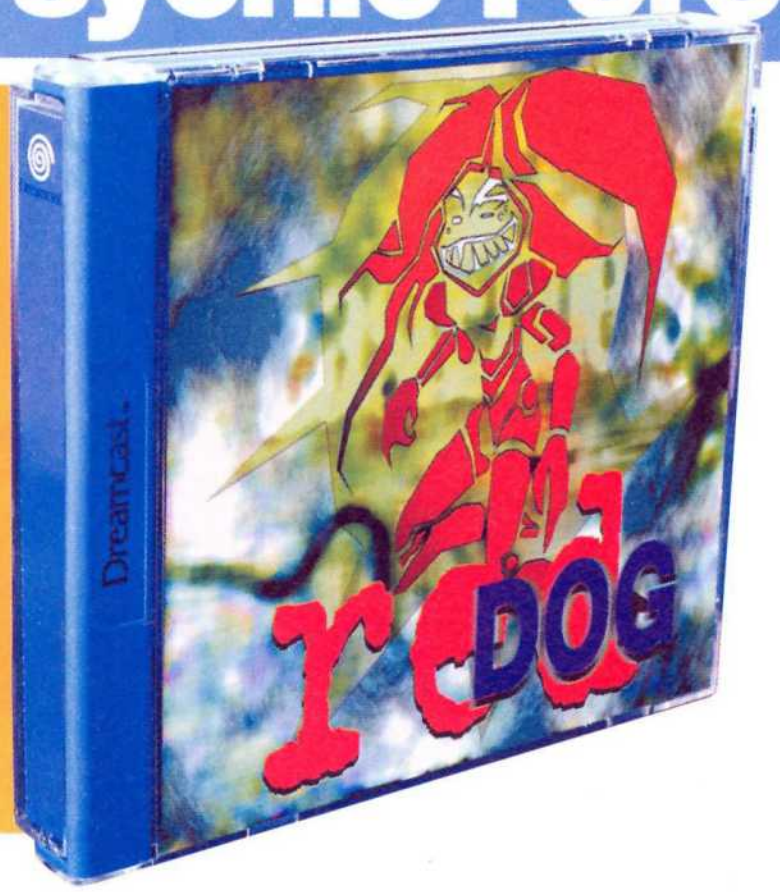
Man selbst spielt einen der Unterprivilegierten, der in den Bann des Beinahe-Messias gerät. Scagellagi erscheint uns im gesamten Spiel als Hologramm, als unser Mentor und als Lexikon, das uns die Welt des späten 21. Jahrhunderts erklärt. Obwohl, da gibt's eigentlich nicht so viel zu erklären. Das Spiel an sich ist ein absolut blutiger 3D-Shooter, der uns 27 Missionen vorgibt, in denen wir gegen die Neo-Faschisten antreten, Aufruhr in den Kohleminen anzetteln und uns immer weiter nach vorne tasten, bis zu der letzten Mission, in der wir die ganze Wahrheit über den Staat herausfinden, und die Wahrheit über Scagellagi. Der von den Oberen als Programm nur dazu geschaffen wurde, um Unzufriedene aus der Gesellschaft herauszunehmen und sie umzudrehen. Doch schließlich sind wir am Controller...



Psychic Force

Nun, in dieser Welt ist *Psychic Force 2012* ein eher mittelmäßiger 2,5D-Prügler, bei dem man außer seinen Körperkräften auch noch einige Psi-Talente zum Einsatz bringen kann, um dem Gegner Schaden zuzufügen...

... aber in einer anderen Dimension hat Acclaim ein Spiel herausgebracht, in dem es um nichts Geringeres geht als um die HERRSCHAFT ÜBER DIE WELT! (Entschuldigung, aber bei so etwas müssen wir immer schreien). Hier spielen wir Patricia Renford, eine 73-jährige Rentnerin, die all ihren Nachbarn damit auf den Geist geht, daß sie immer noch die Geschichten um ihr Treffen mit Harrison Ford erzählt. Aber was die wenigsten wissen: Patricia Renford ist eine Hellseherin. Und sie sieht am Anfang des Spieles, wie der nächste Präsident der Vereinigten Staaten auf den besagten roten Knopf drückt, um eine illegale Sex-Affäre mit einem Roboter-Hund zu vertuschen. Und somit kommen wir zum eigentlichen Spiel. Patricia ist leider nicht mehr ganz so rüstig, insofern muß sie mittels Gedankenkraft all die Menschen um sich herum beeinflussen, damit diese dann die bestimmten Linien im Zeitstrom abwandeln, um den Präsidenten von seiner verhängnisvollen Affäre abzuhalten. Seht also, wie Patricia in den Körper von Sabine Christiansen schlüpft, um den zweiten CDU-Skandal aufzuklären. Oder wie sie als Stabschef der amerikanischen Regierung Sex hat, und zwar mit der Außenministerin. Oder...



Red Dog

Ach, eigentlich ist dieses Spiel ein 3D-Tank-Shooter, zumindest in dieser Welt, bei dem der Spieler dazu gezwungen ist, die Erde vor den bösen Außerirdischen zu schützen. Klingt doch öde, oder...?

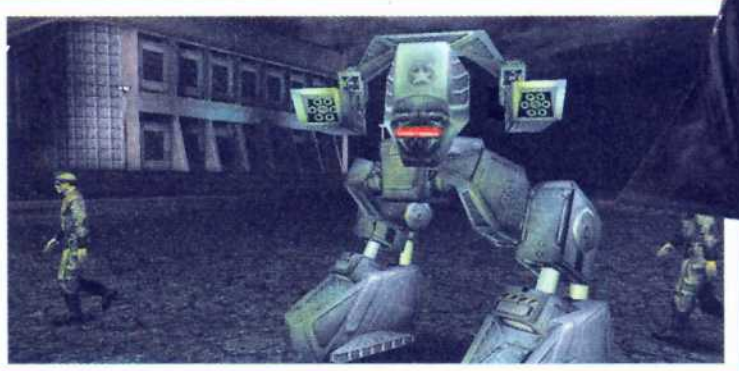
... aber in einer anderen Dimension erzählt dieses Spiel die Geschichte von Gerhard Schröder und Oskar Lafontaine, in ihrem Kampf um die Macht in Deutschland. Basierend auf Oskars *Das Herz schlägt links* ist es ein rundenbasierendes Online-Strategiespiel, das von Segas deutschen Entwicklungsstudios in Berlin unter strengster Geheimhaltung programmiert worden ist; in Zusammenarbeit mit niemand Geringerem als dem Kanzler selbst. Und so können wir zum ersten Mal in einem Spiel Gerhard Schröder hören, wie er die Ost-Erweiterung der NATO vorantreibt. Sich aus Kuba Zigarren schicken läßt. Sich mit Helmut Kohl um die Aufteilung der gemeinsamen schwarzen Konten streitet. Das Spiel wird als erstes Dreamcast-Spiel vollkommen online-fähig sein und bis zu 15 Spielern die Mögichkeit geben, gleichzeitig ein Kabinett zu bilden, um die drohenden Probleme der Arbeitslosigkeit und des Atom-Mülls anzugehen! Oder als Scharping Krisen in aller Herren Länder schon im Keim zu ersticken, indem man zu einer Marathonrede ansetzt. *Red Dog* wird schon jetzt als Pflichtspiel in allen Politik-Seminaren der deutschen Universitäten gehandelt. Man darf es auf keinen Fall verpassen...



Deus Ex...

In den USA werkelt Warren Spector, der Entwickler von *System Shock*, für John Romeros Ionstorm an *Deus Ex*, einem Spiel das sowohl für den PC als auch für DC kommen soll. Es ist ein Rollenspiel. Endlich, und zwar eines ohne Elfen und Orks, sondern mit Cyberpunks, bösen Bossen und einem Anti-Terror-Experten, den wir spielen dürfen, um die Stadt in einer nicht allzu fernen Zukunft vor böswilligen Elementen zu schützen. Das Ganze hört sich doch stark nach *Blade Runner* an, aber wenn es so gut wird wie *System Shock*, dann wird sogar Le Cheffe seine Klappe halten...





Konami und der amerikanische Sportkanal ESPN werkeln seit letztem Jahr an einem Projekt, und was denn da auf uns (okay, erstmal die US-Spieler) zukommt, das kann sich sehen lassen. Wir sprechen von *NBA 2 Night* und *ESPN Baseball Tonight*, die gegen Segas derzeitige Dominanz bei Sportspielen positioniert werden. Sieht so aus, als würde man bei einer Sportübertragung dabei sein, finden wir nach den ersten Screens. Beim NBA-Titel soll es 25 verschiedene Dunks geben, die Spieler sind tätowiert und können auch schon mal einen 3-Tage-Bart haben. Also vielleicht eine



direkte Konkurrenz zu *NBA 2K*? Bei *Baseball Tonight* hingegen gibt es eine Smart-Cam, die der Action immer folgt, außerdem soll man ein Dutzend verschiedene Pitches machen können, inklusive Veränderung der Wurfgeschwindigkeit. Was Le Cheffe nun unbedingt und dringend haben will, sind die St. Louis Cardinals...



Take me to the Ballpark...

FAIRPLAY

by BauConTec

Playstation - Hardware	
Playstation incl. Umbau	249,99
PSX-Boot-Chip (für jap und us)	4,99
Ghost Chip	9,99
Memory-Card	
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
Kabel	
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
Controller	
SONY Dual-Shock Controller	55,99
Flashfire Power Shock	32,99
Flashing Dual Shock Controller	35,99
Infrarot Wireless Controller	55,90
Gun Universal Rocker	39,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99
Gun Falcon mit Pointer	89,99
Gun Scorpion	54,99
Panther Gun	29,99
PSX-Maus	19,99
Shock Rattle Gun	69,95
Lenkrad Ferrari Shock 2	119,99
Lenkrad V3 SV-1118 A	129,95
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90
Lenkrad Race32-64 Compakt	69,99
Zubehör	
PSX-Gehäuse (versch. Farben)	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99
PAL Booster	29,99
RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster CDX	89,99
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap (versch. Farben)	49,90
Smart Joy Adapter	69,99
PSX Tasche	34,99

. . . und vieles mehr !

Nintendo	
Pokemon blau Edition - GBC	59,99
Pokemon rot Edition - GBC	59,99
Pokemon Stadium - N64	119,99
Pokemon Pikachu	59,99

weitere N64 & Gameboy Soft- und Hardware verfügbar

PC-Software & DVD

reichhaltiges Angebot verfügbar

Playstation - aktuelle Software	
4x4 Supersports	79,99
Armorines: Projekt Swam	84,99
Baldurs Gate	84,99
Colin McRay Rally 2	89,99
Jeremy Mc G. Supercross 2000	84,99
Jimmy White´s Queball 2	79,99
Need for Speed - Porsche	89,99
NBA in the Zone 2000	89,99
Premier Manager 2000	85,99
Prince Naseem Boxing	84,99
Rayman 2	84,99
Ronaldo V-Football	89,99
Supercross 2000	84,99
Toca 2 Int. Touring Cars Platinum	39,99
Toca 3 Int. Touring Cars	81,99
Vandal Hearts 2	84,99
Vanishing Point	84,99
WWF Smack Down	84,99
. . . und vieles mehr, wie z.B.	
Final Fantasy VIII	95,90
GTA 2	89,99
Medal of Honor	89,99
Metall Gear Solid Platinum	39,99
Millenium Soldier	84,95
Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,99
Ready to Rumble Boxing	89,99

SEGA DreamCast	
SEGA Dreamcast (inkl. Modem)	449,99
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Kabel (Orginal SEGA)	44,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99
Software	
Crazy Taxi	84,99
Cool Boarders	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	164,99
MS-R (Metropolis)	109,99
NBA	89,99
Ecco the Dolphin	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
Toy Commander	89,99
UEFA Striker	95,99
Zombie Revenge	84,99

weitere Soft- und Hardware verfügbar



WESEMANN WA.BS

BauConTec

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

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Angebote freibleibend gültig, solange Vorrat reicht. Preise in DM incl. MwSt. zzgl. Porto und Verpackung

Riesenauswahl – weitere Artikel auf Anfrage

KnackigFrisch

Buffy... schlägt zu

Okay... nachdem wir nun schon Pam zum Spielen haben, kommt nun wahrscheinlich die coolste Heldin aus dem Fernsehen für Dreamcast. Fox Interactive entwickelt gerade ein *Buffy the Vampire Slayer*-Spiel, in dem wir die Rolle von Ms. Buffy Summers selbst übernehmen dürfen, um in 3D gegen Dämonen, Zombies und Vampire antreten zu können. Was würde *Resident Evils* Claire Redfield dazu sagen? Alle Figuren aus der Pro7-Serie werden dabei sein, also Xander, Angel, Willow und Giles. Wir beten, daß es nicht so ein Schrott wie *X-Files* wird, denn Buffy hat eine bessere Behandlung verdient... und wenn sie die nicht kriegt, dann kann es schon mal sein, daß man gepfählt wird...





Dämonisch
Die ersten Screens aus *Buffy*... von Fox

Das Fenster zum Chat



Neues aus Japan für all die Chatsüchtigen, die es einfach nicht lassen können, sich online mit anderen zu unterhalten. Nun war ja die Chat-Unterstützung bisher eher dürftig bei unserer Konsole, und Grund für ernsthafte und berechtigte Kritik. ISAO Corp, verantwortlich für Sega Japans Auftritt im Netz, will das jetzt im japanischen Browser ändern, sagt zumindest die Nikkei Business Publication, ein asiatischer News-Service. So soll man über Ch@b Talk in real-time an bestimmten Chatsites sprechen können, während das sogenannte Docodemo (auf gut deutsch: überall) so etwas wie ein Direct Messaging System ist, ähnlich dem ICQ-System. Und das Dreamcast Visual Live Communication System soll das DreamEye (siehe Seite 14) nutzen, um per Videomail oder sogar per direkter Verbindung dafür zu sorgen, daß mehr Leute online gehen und auch dort bleiben. Man könnte das durchaus als weiteren Schritt Segas in die Welt der Online-Anbieter sehen. Wie's in Europa weitergeht, das sehen wir dann hoffentlich bald...

MP3 für das VM?!



In Japan arbeitet man derweil an neuen großen Plänen für Dreamcast und das Netz. Die Firma ISAO Corp, die dort verantwortlich für alles ist, was das Internet angeht, hat nämlich angekündigt, man wolle ein VM basteln, das gleichzeitig ein MP3-Player ist. MP3 ist der Standard, der alle Fans von Musik und einem PC freut, die Plattenindustrie allerdings frustet, weil man sehr schnell, unkompliziert und vor allem ohne Kopierschutz Musik aus dem Internet runterladen kann. Das spezielle VM soll vor Ende des Jahres in Japan erscheinen. Ob die Leute dort wissen, daß man knapp 32 MB Speicher für etwa 45 Minuten Musik braucht?

Der neue DreamKey

Planetweb, der Hersteller des Dreamkey-Browsers, hat uns allen nun mitgeteilt, wie denn der voraussichtlich im Juni erscheinende Browser 2.0 (wie bei allen irgendwie in Verbindung mit Microsoft entstehenden Produkten gibt's auch hier die böse Versionsnummer) aussehen soll und was er denn unterstützt. Da die erste Fassung sowohl in den USA als auch in Europa noch eine Menge Mängel hatte, wie Ihr alle richtig festgestellt habt, wird es auch höchste Zeit, meinen wir. Also, mal von Anfang an. Was wird es Neues geben?

MP3: Was der PC-Mensch schon kann, das soll man demnächst auch über Dreamcast hören können, und zwar die komprimierten Audiodateien, die der Musikindustrie so schwer im Magen liegen, aber zuerst nur online. Den Download soll's später geben (vielleicht auf dem Zip?).

Flash 3.0: Die Erfindung von Macromedia soll nun vollkommene Unterstützung erhalten, damit man auch hier in den Genuß von beweglichen 3D-Objekten kommen kann.

PNG: Der DreamKey 2.0 soll auch das unterstützen, also Alpha-Blending in Grafiken und Kompression.

JavaScript: Bisher einer der Nachteile beim DreamKey ist die nicht wirklich gute Unterstützung beim Nutzen von Java und JavaScript. Das soll sich verbessern, und es soll die Möglichkeit geben, doch auch wirklich jeden Chatroom im Netz zu benutzen.

Force Feedback: Können wir bisher ja nur bei den eigentlichen Spielen mitbekommen. Aber diesmal soll man auch bei speziell für Dreamcast optimierten Websites das kleine Rütteln und Schütteln mitbekommen, das über das VibrationPack kommt. Und das allein ist schon ziemlich gut, wenn... ja, wenn es genügend Sites mit solchem Inhalt gibt und der Code nicht zu schwer ist. Wissen wir bisher noch nicht.

Visual Memory: Bisher kann man zwar VM-Savegames runter- und raufladen, aber nicht wesentlich mehr. Das soll sich auch ändern, und zwar soll man auch hier die Möglichkeit haben, bestimmte (Mini-) Bilder auf dem VM zu zeigen, wenn man online ist, oder es soll vielleicht zusätzlicher Text auf dem LCD-Bildschirm erscheinen.



Game Fiction

Eine der schönsten Sites aus der Schweiz, auf die wir aufmerksam gemacht worden sind. Außerdem Neues von SNK und der PS2. Sehr gut zu navigieren...

www.game-fiction.ch



Sega HQ

Ebenfalls eine sehr gute Site, wenn es um News aus dem Bereich Dreamcast geht. Einen Besuch wert ist sie allemal, und die News sind sehr schnell drauf...

www.segahq.de



Dreamcast Zone

Der Aufbau der Site ist einfach, aber es gibt tägliche News-Updates zu unserer Konsole, sehr nüchtern und sachlich geschrieben (was wir manchmal auch mögen...)

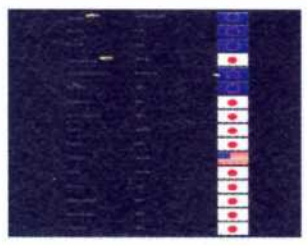
www.dreamcast-zone.de.cx



Dreamcast Cheats

Wer Cheats sucht (und nicht immer unser Heft zur Hand hat), der ist hier auf jeden Fall gut beraten, denn man hat hier eine Menge Gutes zusammengetragen...

www.dccheats.tsx.org



SegaWeb

Aus den USA kommt eine der besten, informativsten Sites über Dreamcast. Die Reviews sind manchmal bitterböse, aber immer gerecht, finden wir...

www.segaweb.com



X-Box

Weil Sanka von der Videogames meint, Bill Gates würde Sega aufkaufen wollen... nach dem Rest der Welt. Und nach dem Launch der X-Box, Microsofts großer Konsole für 2001.

www.xbox.com



Spielverderber

Eine unglaublich seltsame Site unter unglaublich seltsamem Namen. Ein kleines 1x1 zu Aktien und eine Menge sehr dubioser Angebote, um beim Surfen Geld zu machen...

www.spielverderber.de



Geizkragen

Nicht dubios, sondern hilfreich sind die Links, die man auf dieser Site findet. Bei manchen spart man wirklich Kohle, andere sind allerdings nur Werbegags.

www.geizkragen.de



X-Men?! Igitt. Nee, nicht so...



TiefFlieger
Cyclops... mit 3D-Brille



ComicHelden
So wie hier auf den Covern sollten sie eigentlich aussehen



BondGirl
Ms. Grey = Ms. Onatopp?

Jaaja, immer wenn man etwas rausfinden will, was eigentlich geheim gehalten werden sollte, dann muß man eigentlich nur ins Netz gehen. Und wenn es um die wirklich wichtigen Filme geht (ja, wir meinen die, die vom guten Oscar immer übersehen werden), dann schaut man am besten bei www.aint-it-cool-news.com vorbei, denn Harry Knowles weiß alles, sieht alles und bringt alles ans Tageslicht. Und das schließt auch die *X-Men* mit ein. Le Cheffe liebt die Comicvorlage. Auch wenn sein Lieblingsheld *Cyclops* da gerade ins Gras gebissen hat. Das Comic ist immer witzig, häufig interessant und manchmal sogar äußerst intelligent. Aber was da im *X-Men*-Trailer gezeigt wird, und wie die Figuren aussehen, das läßt Böses ahnen, denn die 20th Century Fox scheint auf der Suche nach neuem Merchandising zu sein, und die Kostüme schauen aus, als würden die Jungs und Mädels keine Superhelden sondern die übernächste Generation der alten *Star Wars*-Sturmtruppen sein...



SchwarzSeher
Storm... voll in Leder?



HaarSchnitt
Wolverine... wütend



FederKleid
Mystique...im Film nackt

GebührenZähler

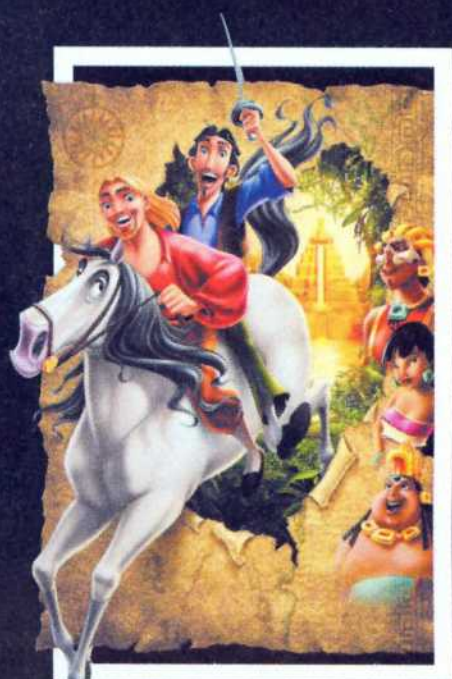
Die Rechnung sind jetzt draußen, und wir hoffen, daß da draußen niemand einen Herzinfarkt bekommen hat, sondern daß die Tarife Euch allen gefallen. Wie gesagt, in Österreich soll der Netzanschluß bald folgen, auf die Schweiz warten und hoffen wir noch, damit wir endlich auch im Internet die große Eurovisions-Schaltung machen können.
Die Gebühren werden in einer Staffelung abgerechnet, und zwar unterteilt nach wochentags und dann, wenn Ihr eigentlich Ruhe haben solltet...

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

Ja, der Dschungel lebt... bei Ubi Soft

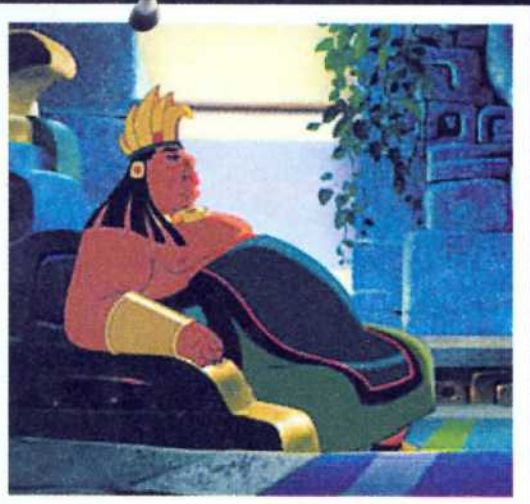


Bei Ubi Soft, so scheint's zumindest, hat man Walt Disney ja schon für sich entdeckt, nun geht's zu Steven Spielberg und DreamWorks, die Ende diesen Jahres den Zeichentrickfilm *The Road to Eldorado* in die europäischen Kinos bringen. Nun ja, mag man sagen, was hat das mit uns zu tun? Ganz einfach, Ubi Soft hat die Lizenz für die Videospiele zu dem Film erworben und arbeitet mit dem neuen Entwicklerstudio Light & Shadow Production an einer Umsetzung für so ziemlich jede Konsole, die es gibt oder geben wird. Bisher ist allerdings noch nicht bekannt, ob es vielleicht ein 3D-Jump'n'Run werden soll, oder vielleicht doch ein Plattformspiel oder ein Adventure oder wie oder was... Erschreckend. Wir sind der Meinung, daß man auf Dreamcast durchaus in der Lage wäre, den Film beinahe komplett 1:1 zu übernehmen und vielleicht das erste Zeichentrickadventure zu basteln, das auf dem Niveau abläuft, wie man es hier auf den Bildern aus dem eigentlichen Film sieht...









MTV wird extrem...

Leider wissen wir noch nicht wirklich, was uns bei THQs *MTV Sports: Skateboarding* erwartet. Wir haben einige Screens bekommen, aber so gut wie *Tony Hawk* schaut das bisher noch nicht aus. Allerdings soll man hier 25 Level bekommen, so das Gerücht; außerdem neun verschiedene Modi und bis zu 20 lizenzierte Skater. Außerdem, und das wird mit Sicherheit positiv sein: Das Spiel wird die MTV-Lizenz für harte Musik haben, also können wir wahrscheinlich eine Menge Alternative Rock erwarten. Alles weitere, wenn wir es wissen. Warten wir also ab und legen inzwischen Pearl Jam oder die Red Hot Chili Peppers auf...





Wir skaten...
... diesmal mit MTV!

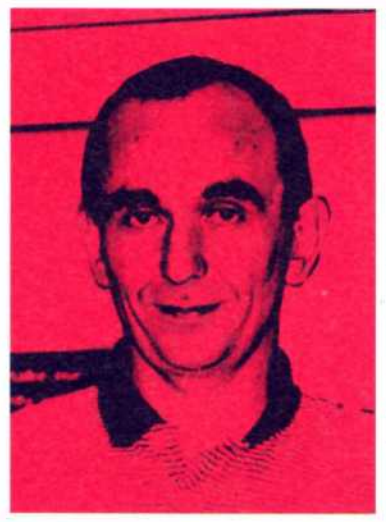
Die Aliens sind gelandet...

So wie's aussieht, kommt auch Virgins PC-Strategie-Hasch-Mich-Ich-Bin-Ein-Außerirdischer-Parasit-3D-Shooter auch auf Dreamcast. Die Story ist schnell erzählt. Außeriridische greifen an und absorbieren fast alles Genmaterial, um daraus eine Insektoiden-Armee zu bauen. Wir befehligen vier sogenannte Evolva, die in der Lage sind, ebenfalls DNA von anderen aufzunehmen, ihre Fähigkeiten zu absorbieren und dann selbst einzusetzen. Irgendwie klingt das nach einer Mischung aus *Rainbox Six* und *Starship Troopers*, wobei Le Cheffe sich wieder einmal furchtbar darüber aufgeregt hat, daß man am Anfang ohne jede Waffe in den Kampf ziehen soll. Weil, das ist ja sooo realistisch. Und wenn wir schon dabei sind, uns zu beschweren: Wir wollen ein Spiel haben, bei dem man am Anfang eine komplette Ausrüstung hat, und in dem dann aber auch jeder Schuß zählt und man nicht einfach überall Munition findet. Aber inzwischen sind wir ruhig und warten auf *Evolva*...

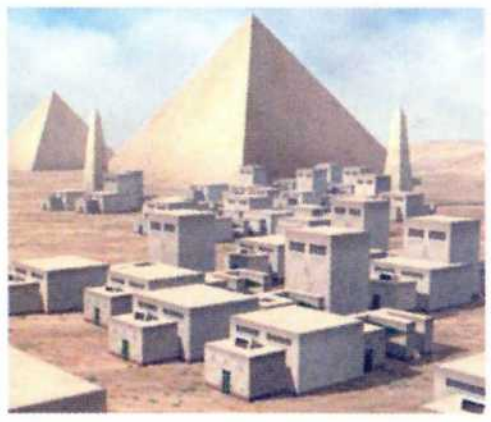


Das Gute und das Böse...

Es ist das Spiel, auf das eigentlich jeder in der PC-Welt wartet, und das auch auf Dreamcast mit Sicherheit eine Menge Freunde finden wird, denn wer von uns will nicht gerne von sich behaupten, er wäre Gott? Fragen wir also mal bei dem ultimativen Schöpfer des ultimativen Online-Spiels, Peter Molyneux, nach, was er denn genau mit der Dreamcast-Fassung vorhat, und was wir alles erwarten können. Die Screens hier sind aber nach wie vor von der PC-Fassung, okay?!







Was für Änderungen gibt es in der DC-Fassung von Black & White?
Die größte Herausforderung bei Dreamcast ist die Speicherfähigkeit. Für die PC-Fassung haben wir einfach mehr RAM. Aber die Steuerung von *Black & White* bietet sich für Controller an. Insofern wird es vielleicht grafisch nicht so brillant sein wie auf dem PC, aber wir werden das Spiel vollkommen auf Dreamcast zuschneidern, und da auch die Grafik voll ausnutzen.

Warum die Konsolenfassung? Bisher bist Du ja nicht als Entwickler für Konsolenspiele bekannt...
Die PC-Fassung ist von Konsolenspielen inspiriert. Ich habe immer gerne Konsolenspiele gespielt. Und ich will, daß meine Firma Lionhead verstärkt Konsolenspiele herstellt. So wie's aussieht, könnte *Black & White* unser vielleicht letztes Spiel für den PC sein...

Wie gut oder schlecht ist das 33.3k-Modem für die Onlinefähigkeit des Spiels?
Nun, man wird nicht so viele Spieler im Multiplayer-Modus haben können, aber die Menge an Daten, die wir austauschen müssen, ist so gering, daß wir da keine Probleme haben sollten.

Was meinst Du... wie werden die Konsolenspieler auf eigentlich ein PC-Spiel wie* Black & White *reagieren?
Eigentlich haben wir ja ein Konsolenspiel abgeliefert, ja, es ist von der Spieltiefe vielleicht nicht das, was man teilweise von den sehr flachen Konsolenspielen erwartet, aber es ist einfach zu erlernen, einfach durchzuführen und macht einfach nur Spaß. Und darum geht's letzten Endes...





Auf das Spiel warten wir, wie die PC-Gemeinde, mit Spannung. Außerdem darauf, wie unsere neue Mitarbeiterin Aleks Krotoski in diesem Spiel sein wird. Molyneux hat das Bits-Girl nämlich in das Spiel eingebaut...

Peter Molyneux sagt über *Black & White*...

Game It!

Titel des Monats März (PSX)
Ehrgeiz* 99,99
incl. Versandkosten!!!

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

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

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

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

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

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

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

SONY PSX

Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Ace Combat 3*	99,99 N
Action Man	79,99
AK Tennis	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Triology	29,99 P
Amerzone*	79,99
Anna Kourn. Tennis	89,99
Anstoß Prem. Man.*	89,99
Armorines in Pr.Swarm*	84,99
Army Men 3D	89,99
Army Men-Air Attack*	89,99
Army Men-Sarges Her.	89,99
Asterix	87,99
Asterix & Obelix	94,99
Atlantis	59,99
Autobahn Raser 2	79,99 P
B-Movie	24,99
Baldur's Gate*	84,99
Baseball 2000	79,99
Battletanx-Global Assault*	89,99
Beatmania*	119,99 N
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
Bugs Life Plat.*	49,99 N
Bundesliga 2000-	
Der Fussball Manager*	89,99 N
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2	29,99 P
Bust a Move 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
Colony Wars 3: Red Sun*	99,99 N
Constructor	49,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 4*	89,99 N
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3 Plat*	49,99 N
Crash Team Racing	99,99
Crisis Beat*	79,99 N
Croc 2	89,99
Crusaders of M&M*	89,99
Cueball*	74,99 N
Cyber Tiger	84,99
Demolition Racer	89,99
Destraga	89,99
Destruction Derby 2	49,99
Die Schlümpfe	94,99
Dino Crisis	89,99 P
Dracula*	79,99 N
Driver	84,99
Duke Nukem: Planet*	84,99 N
Duke Nuken: Time	82,99
Dukes of Hazzard Racing*	89,99 N
Dune 2000	84,99
Eagle One Harrier Attack	89,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
ECW Hardcore Rev.*	84,99
Ehrgeiz	**99,99**
Eurocean Super League*	79,99 N
Extreme 500	89,99
Evil Zone	89,99
F1 Racing Championship*	89,99 N
Fear Effect*	84,99 N
Fighter Maker*	79,99 N
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
Flintstones*	89,99 N
Fußball Live	99,99
dto. + Multi Tap	139,99
Galerians*	84,99
Gauntlet Legends*	84,99
Gekido*	89,99 N
G-Police 2	99,99
Glover	79,99
Golf Pro*	84,99
Gran Tourismo	49,99
Grandia*	89,99 N
Grand Theft Auto	44,99 P
GTA London	49,99
GTA + London	74,99
Grand Theft Auto 2	89,99
Gran Tourismo 2	99,99
Grudge Warriors*	89,99
Guardian of Crusade	59,99 P
Guilty Gear*	79,99 N
Gungage	79,99
GzSZ 2	79,99
Heart of Darkness	44,99 P
Hell Night	84,99 P
Hot Wheels	89,99
International Track & Field	44,99 P
dto. 2*	89,99 P
ISS Pro Evolution	89,99 P
Jade Cocoon	84,99
James Bond	84,99
Jeremy Mc Grath	94,99
Supercross 2000*	84,99
Jojo's Bizzare Racing*	79,99 N
Kingsley's Wild Adv	89,99
KKND	89,99
Leg of Kain: Soul Raver	89,99
Legends of Kertia	79,99
LEGO Racers	89,99 P
LEGO Rock Raiders	89,99 P
Le Mans 24	89,99
LMA Manager*	89,99 N
Lucky Luke Plat.	49,99
Lucky Luke Heroes*	44,99 P
Madden NFL 2000	89,99
Medal of Honour	89,99
Medievil Plat.	49,99
Messiah*	79,99
Metal Gear Solid Pl.*	44,99
dto. Special Miss.	39,99
Midnight in Vegas*	89,99 N
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
Nascar 2000	84,99
NBA in the Zone 2000 *	89,99 N
NBA Showtime*	89,99 N
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz 2000*	84,99
NHL 2000	89,99
NHL Blades of Steel 2000	89,99
NHL Face Off 2000*	99,99 N
Ninja	94,99
No Fear Downhill	84,99
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99
Overblood 2	79,99
Pharao	97,99
Plasma Sword*	79,99 N
Player Manager	94,99
Player Manager 2000*	89,99 N
Pong	79,99
Point Blank 2	89,99
Pool Academy*	89,99 N
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
Psychic Force 2*	79,99 N
Puchi Carat	79,99
Q-Bert	69,99
Racing Sim. 2	49,99 P
Radical Bikers*	84,99 N
Railroad Tycoon 2*	89,99
Rayman	44,99 P
Rayman 2*	89,99 P
Rainbow Six	89,99
Rallymasters*	89,99
Rat Attack	84,99
RC Stunt Copter	69,99
Ready 2 Rumble	94,99
Real Fishing	84,99
Renegade Racing	79,99
Resident Evil Plat.	49,99
Resident Evil 3*	94,99
Ridge Racer 4 Plat.*	49,99 N
Riven	64,99
Road Rash 3D	84,99
Road Rash Jail Break	84,99
Roadsters*	79,99
Rogue Trip	24,99
Rollcage	99,99
Rollcage 2*	99,99 N
Ronaldo V-Football*	89,99
Ronin Blade	89,99
Ruff & Tumble	79,99 P
Saga Frontier 2*	99,99 N
Shadowmadness*	89,99 N
Shadowman	89,99
Shao Lin	89,99
Sheep	94,99
Silent Bomber*	84,99 N
Silent Hill	89,99
Silicon Valley*	89,99
Sled Storm	89,99
Snow-X*	84,99 N
Soul Blade	49,99
South Park	79,99
Space Debris*	89,99 N
Space Invaders	64,99
Spec Ops	89,99
Speed Freaks	99,99
Sports Car GT	69,99 P
Spyro 1 Plat. *	49,99 N
Spyro the Dragon2	**99,99**
Star Wars: Dunkle Bedrohung	89,99
Streak	24,99
Street Fighter EX+	49,99
dto. Alpha 2*	79,99 N
Street Skater	84,99
Suikoden 2*	89,99 P
Super Bike 2000*	84,99
Supercross	49,99
Supercross 2000	84,99
Swing	79,99
Syphon Filter	89,99
Tarzan	99,99
Techno Mage*	89,99 P
Tekken 3 Platin.	49,99
The Next Tetris	79,99
Theme Park World*	84,99
Thrasher	89,99
Tiger Woods 2000*	84,99
Tiny Tank*	89,99 N
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
dto. Secret Treasure	34,99
Tomb Raider 4	89,99 P
Tony Hawk's Pro Skater	89,99
Toshinden 4*	84,99 N
Toy Story 2	94,99
Trap Runner	89,99
Trick'n Snowboarder	84,99
Tricky Sliders	84,99
Triple Play Baseball	89,99
Tunguska*	82,99
Ubik*	84,99
UEFA 2000*	84,99 N
UEFA Striker	84,99 P
Um Jammer Lammy*	89,99
Urban Chaos*	89,99
V-Rallye	49,99
V-Rally 2	89,99
Vampire Hunter*	79,99 N
Vandal Hearts 2	89,99 P
Vegas Games*	89,99
Versailles	97,99
Victory Boxing 3*	79,99 N
Vigilante 8	57,99
dto. Die 2.Offensive	89,99
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	79,99 P
Worms Platinium	44,99 P
Wu Tang Clan	89,99
WWF Attitude	64,99 P
Xena: Warrior Princess	84,99
X-Files	99,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.	84,99
Rayman 2*	89,99 N
Ready to Rumble 2	99,99 P
Red Dog	89,99
Renegade Racing*	89,99
Revolt*	84,99
Roadsters*	89,99 N
Sega GT*	99,99 NP
Sega Rally 2	99,99 P
Shadowman	84,99 N
Shenmue*	99,99 N
Snow Surfer	89,99
Slave Zero*	94,99
Sonic Adventures	89,99
Soul Calibur	89,99 P
Soul Fighter	94,99
South Park	84,99
South Park Rally*	94,99
Speed Devils	84,99 P
Street Figh. Alpha 3	89,99 P
Stunt GP*	94,99
Super Magnetic Neo*	84,99 N
Super Run About*	99,99 N
Suzuki Alstare Racer	84,99 P
The Nomad Soul*	84,99 N
Time Stalkers*	89,99 N
Tokyo Highway Chall.	84,99
Tony Hawk's Skateboard*	84,99 N
Toy Commander	89,99
Trick Style	84,99
UEFA Striker	94,99
Virtua Fighter	89,99
Virtua Striker 2	89,99
Wild Metal*	89,99 N
World Wide Soccer	89,99
Worms Armageddon	94,99
WWF Attitude	89,99 P
Y.A.R.G.*	84,99
Zombie Revenge*	89,99 N

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

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	44,99 P
Shock 2 Analog	44,99 N
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	19,99 P
60 Slot unkomprimiert	29,99 P
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**

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

DREAMCAST SOFTWARE

Aerowings	84,99
Arcatera*	89,99 N
Armada*	84,99
Billard Nights	84,99
Blue Stinger	94,99
Buggy Heat	89,99
Bust a Move 4*	84,99
Ceasar's Palace*	84,99
Chu Chu Rocket*	89,99 N
Crazy Taxi*	89,99 N
D2*	89,99
Deadly Skies*	89,99 N
Deep Fighter*	89,99 N
Dragon's Blood*	84,99
Dynamite Cop	89,99
Ecco the Dolphin*	89,99 N
ECW Hardcore Rev.*	84,99
Evolution*	84,99 P
F1 Racing Championship*	89,99 N
Fighting Force 2	89,99
Formula 1	99,99 P
Furballs*	84,99
Geist Force*	109,99
Get Bass incl. Angel	169,99 P
Heroes of M&M 3*	89,99 N
Hot Road City*	89,99 N
Hydro Thunder	99,99 P
Incoming	109,99
Jeremy McGrath*	84,99
Jojo's Bizzare Adv.*	99,99 N
Leg Of Kain: Soul Reaver*	84,99 N
Marvel vs. Capcom	89,99 P
MDK 2*	94,99
Metropolis*	109,99
Millenium Soldier	89,99 P
NBA 2K*	89,99
NBA Showtime*	104,99
NFL Blitz 2000	104,99
NFL Quaterback	84,99
Penpen	94,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone	84,99 P
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	89,99 P

Sonic+Virtua Fighter 3+ Sega Rally 2 299,99
DC+VMU+Vibration Pack +Controller 629,99
alles zusammen 899,99
Hierauf kein Skonto!!

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

www.gameit.com
bequem bestellen!

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

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 030/72325248
16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4 - 03302/272706
19322 Wittenberge
Am Stern 1
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131 7 735386
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 – 0711/560 595 50
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 9 A – 06341/930570
78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8
07425/33840
79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 – 0761/292 69 50
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/1 77 62
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 083 31/49 77 99
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 083 82/12 55
89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/92 16 497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

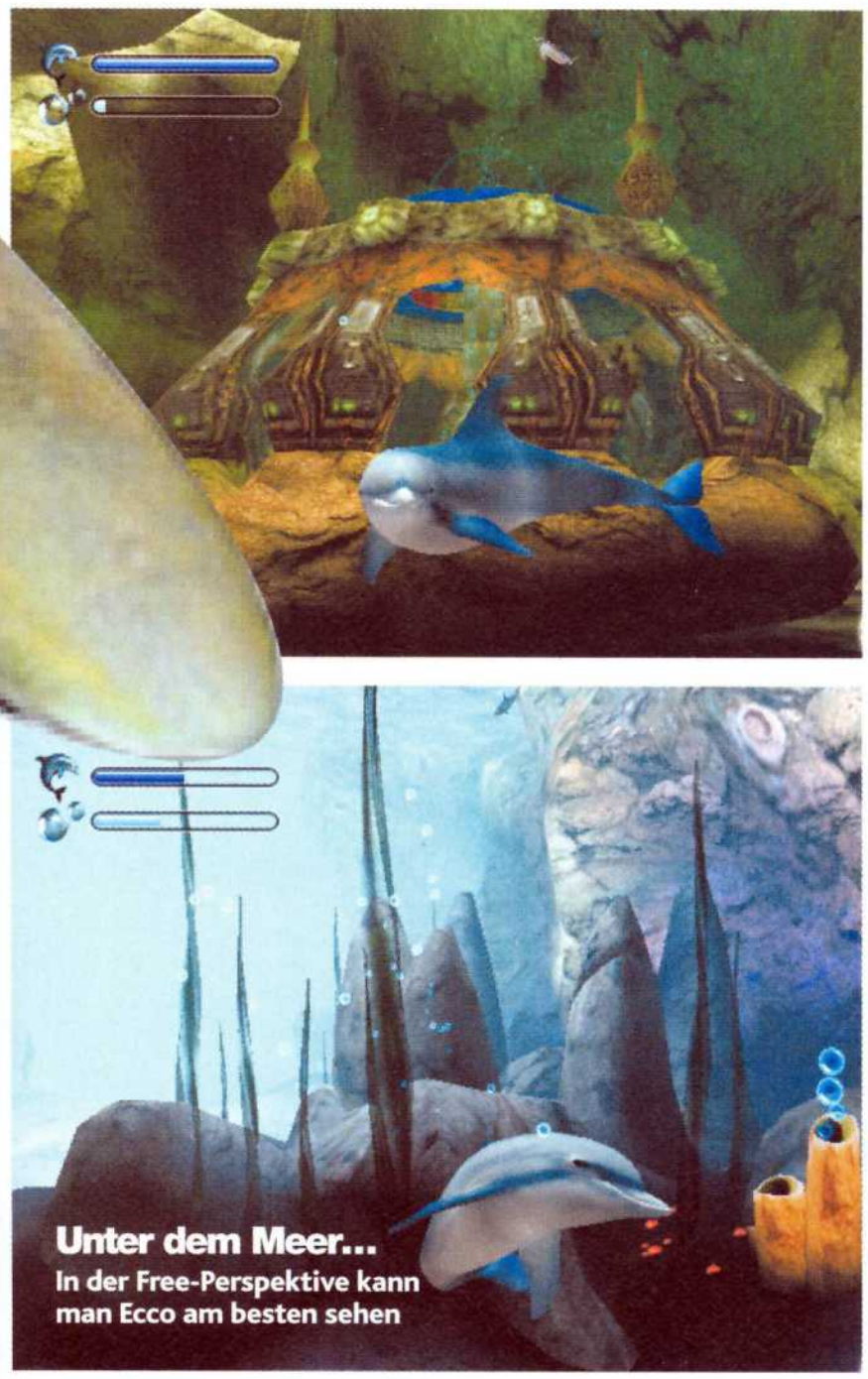
Ecco the Dolphin

Defender of the Future

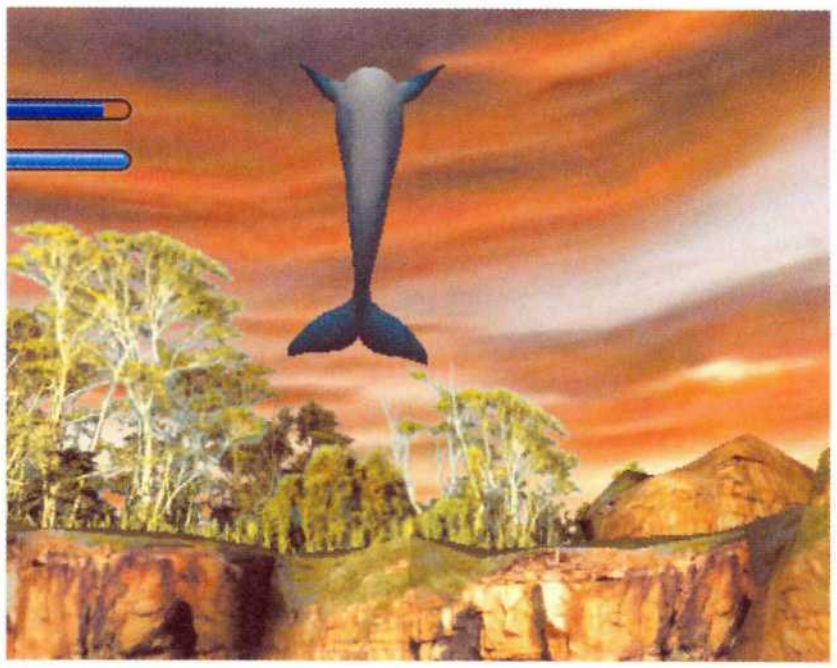
Tiefseetaucher
Thomas Gerhardt

Das Meer, unendliche Weiten. Allein zieht ein Delphin seine Bahn. Er ist der Rächer der Thunfischdosen, der Verteidiger der Zukunft, der Beschützer von Witwen und Waisen. Sein Name: Ecco

Dieses Spiel entführt uns in Welten, die noch nie zuvor ein Mensch gesehen hat... Oh, falsche Serie. Dieses Spiel entführt in eine Zeit, in der Mensch und Natur harmonieren. Also mit anderen Worten: Dann, wenn Jürgen Trittin endlich Bundeskanzler ist. Nein, stimmt auch nicht. Wenn wir also endlich alle dazu gezwungen werden, Lassie im Fernsehen anzuschauen.



Unter dem Meer...
In der Free-Perspektive kann man Ecco am besten sehen





Es ist schwer, *Ecco: The Dolphin: Defender...* und so weiter, und so fort, irgendwie in Worte zu fassen, denn das erste, was man ist, nachdem man's angespielt hat, ist: sprachlos. Atemlos auch. Denn wenn Sega behauptet, daß dieses Spiel das bisher schönste auf Dreamcast sein soll, dann hat man nicht zuviel versprochen. *Ecco* ist atemberaubend schön, bewegt sich – zumindest für alle unter uns, die den Delphin nur aus dem Zoo kennen – absolut realistisch und hat eine Mission: die Zukunft der Menschheit gegen die Manipulation eines außerirdischen Feindes zu schützen, der in der Vergangenheit eingegriffen hat, um das perfekte Zusammenspiel von Mensch und Natur zu verhindern. Müssen wir das verstehen? Nee, nicht wirklich. Was bleibt, ist ein Spiel, das sich aufgrund der etwas verworrenen und an den Gräten herbeigezogenen Geschichte in vier verschiedene Akte aufteilt: Numero Uno, die perfekte Zukunft, das Wasser ist blau, der Himmel auch, und vom Delphin wollen wir gar nicht reden. Diese Level sind vor allem dazu gedacht, um sich mit der Steuerung Eccos vertraut zu machen. Die ist nämlich ein wenig anders als bei den alten Genesis-Spielen, obwohl man auch hier nur drei Knöpfe braucht, um Rollen zu machen, zu springen, zu attackieren und den berühmten Sonarschrei auszustoßen. „Wir haben zwar keinen Delphin eingefangen, um ihn zu studieren", so Andras Csaszar, der Gründer von Eccos Erfindern, Appaloosa. „Aber wir hatten ein Ziel: Wenn man ein Video eines Delphins neben dem Spiel zeigen würde, dann sollte es beinahe synchron ablaufen." Kein Grund zur Sorge, Mr. Csaszar. Ecco ist genauso wendig und folgsam wie ansonsten nur Flipper.

Die Welt – ohne Hoffnung

Doch kommen wir zurück zur Handlung und dem zweiten Akt. Ecco ist in einer alternativen Zukunft gestrandet, in der Delphine die Sklaven der Menschheit waren. Die Menschen sind allerdings (wie in allen anderen Leveln) verschwunden, nur die rostigen Überreste von üblen Unterwasserkolonien sind noch da. Und die Delphine, die in Clans leben, sich gegenseitig hassen, Blutfehden gegeneinander austragen und die Menschen als Götter anbeten. Hier muß Ecco die ersten Bausteine finden, um die große Mensch-Delphin-Allianz wieder zu kitten. Schafft er aber nur teilweise, und somit kommt's zu... Akt Numero Drei. Hier sind die Delphine diejenigen, die die Oberhand hatten und die Menschheit vom Erdball gefegt haben. Hier gibt es überall Wasser, auch mitten in der Luft, in Erinnerung an die berüchtigten *Hanging Waters* des Originalspieles. Sehr schön anzusehen, wie sich das Wasser bewegt und das Licht sich bricht, aber verdammt schwer zu spielen. Zum Glück ist



FischMäc
Die Haie sind nicht intelligent, sondern nur als Gegner gedacht...



FlossenSchlag
Bisher bewegt sich die Flosse noch zu schnell, wenn man schwimmt... aber wenn Ecco springt, vergißt man alles

dieser Level im dritten Viertel des Spieles, und da kennt sich der Spieler zumindest mit dem aus, was Ecco kann und was nicht. Wenn auch hier die verlorenen Bestandteile (Mut und edle Gesinnung) zurückgewonnen werden können, dann geht's direkt in den letzten Level, den Endkampf gegen die böse außerirdische Macht...

Die Zukunft

Soweit, so gut. Was wir beim Besuch von Appaloosa in Budapest haben bestaunen können, ist auf den ersten Blick makellos. Flüssig, wenn auch noch nicht schnell genug (die Version, die wir gesehen haben, lief mit 20 Frames per Second oder fps, soll aber im Endeffekt 25 fps haben...). Interessant, aber an einigen Stellen zu groß und zu leer (man schwimmt sehr viel und es passiert sehr wenig). Mit Rätseln, die beinahe anmuten, als hätte man es hier mit dem schwimmenden Cousin von Lara Croft zu tun. Beispiel: ein Puzzle mit abgestellten Schuttcontainern, die per Sonarschrei so bugsiert werden müssen, daß man damit ein Tor öffnet. Das erfordert Gehirnschmalz, das erfordert vor allem Geduld. Trotz einiger Action-Level ist *Ecco* nicht dafür gedacht, mal so eben durchgespielt zu werden. Manchmal kann ein Level schon ein paar Stunden dauern. Probleme



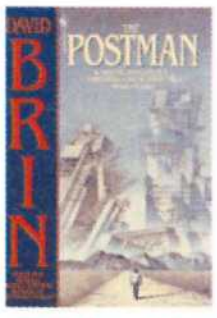
KunstWerk
Kann man von *Ecco* auf jeden Fall behaupten...

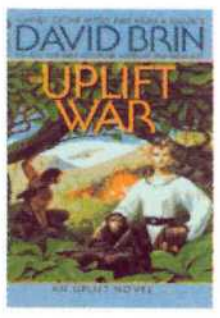
DavidBrin

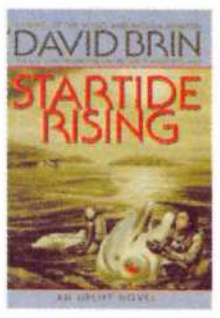


Der Herr... der Fische

Im bürgerlichen Leben heißt er Dave Brin und lebt in San Diego. Er ist Wissenschaftler, will aber nicht die Welt beherrschen (naja, wenn man sein Verlangen, die Bestsellerlisten zu beherrschen, nicht einrechnet), sondern sie verändern. Unseren Geist erleuchten... für Harmonie zwischen Mensch und Natur sorgen. Nur sollte man ihn nie auf die Verfilmung seines Romans *Der Postmann* mit Kevin Costner ansprechen. Denn da bleibt der ansonsten wortgewandte US-Schriftsteller ganz still. Ansonsten redet er gerne, vor allem vom Erfolg seiner Romanserie *Startide Rising*, die ebenfalls von einer perfekten Zukunft zwischen Mensch und Delphin handelt. Deshalb war der Mann auch erste Wahl für die Geschichte von diesem, unseren Spiel. Aber, wie Brin selbst zugibt, die Idee war zuerst da, dann kam er an Bord, um eine Rahmenhandlung zu erfinden, die es plausibel macht, Ecco in verschiedenen Leveln zu haben. Und so sind die Unterschiede zwischen seinen Büchern und dem Spiel vor allem darin zu finden, daß es bei *Ecco* keine Menschen gibt... die wären nämlich ein wenig zu aufwendig gewesen.

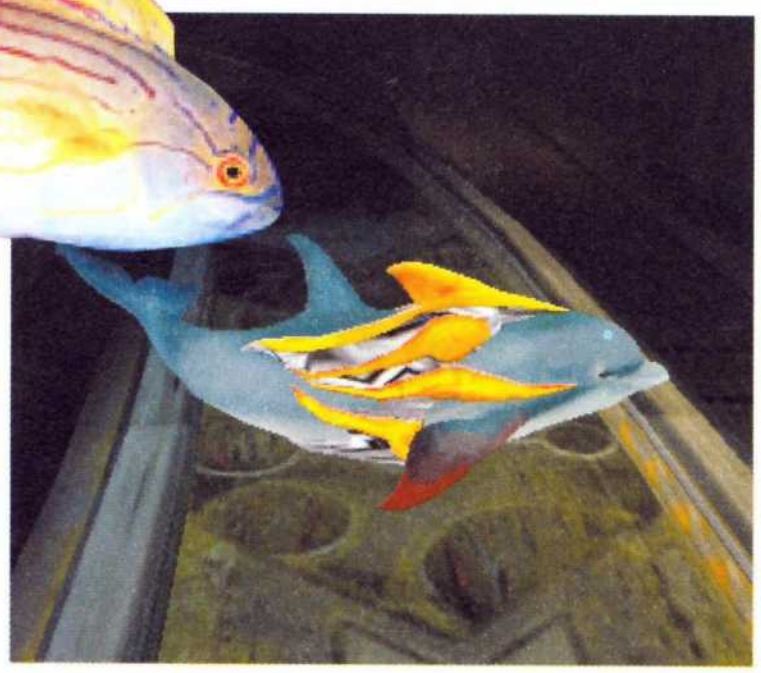






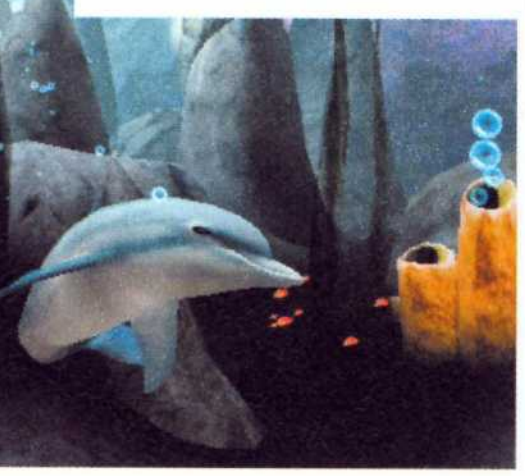
BücherWurm
Wer David Brin genießen will, der kann das am besten in Englisch... also www.amazon.de anklicken, gell?







KunstWelt
Ecco ist einzig und allein intelligent, die Haie sind zum Angreifen da, die anderen Delphine als Stichwortgeber





hierbei bereitet vor allem, daß bei der letzten Version, die wir zu Gesicht bekamen, nur nach jedem Level abgespeichert werden kann. Ein System, das schon bei *Fighting Force 2* für leichte Magenkrämpfe sorgte. Aber Sega verspricht, daß jeder Speicherpunkt innerhalb eines Levels auch auf dem VM gesichert werden kann. Gut so.

Für die Leute, die sich noch an die Original-Ecco-Spiele erinnern können... hier sind natürlich auch noch die Features drin, die schon bei den 2D-Spielen wirklich schön anzuschauen waren und auch gleichzeitig beim Spiel weiterhalfen. Zum Beispiel Eccos Fähigkeit, eine andere Gestalt anzunehmen, um sich zu tarnen. Also Ecco+Morphing = Fisch. Nur mit diesem Trick können einige Level wie etwa Atlantis 3000 überhaupt erst betreten werden. Und wenn man anschließend zurück an die Oberfläche kommt, dann kann man sich wieder zurückverwandeln in den Delphin, den wir alle über die Jahre so liebgewonnen haben.

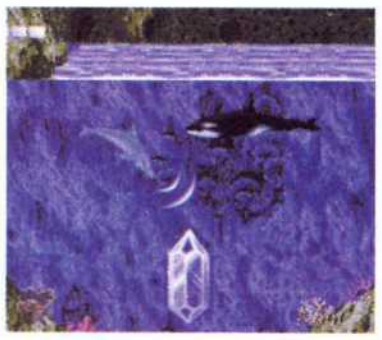
Die Vermischung von alten und neuen Spielelementen ist es, was dieser Neuauflage ihren Reiz gibt. Wenn wir auch zugeben müssen, daß wir immer noch, verdammt noch mal, einen kompletten 2D-Ecco in der Grafik spielen wollen, wie sie uns die Entwickler gezeigt haben. Das wäre wirklich ein Traum, und dann kann man auch beruhigt sagen: Wir gehen... zurück in die Zukunft...

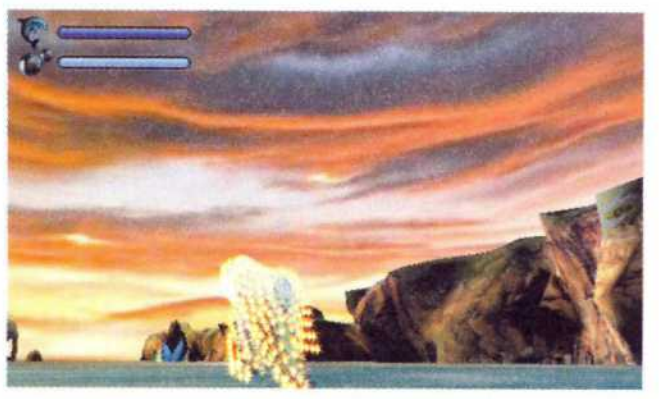
Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

2DWelt

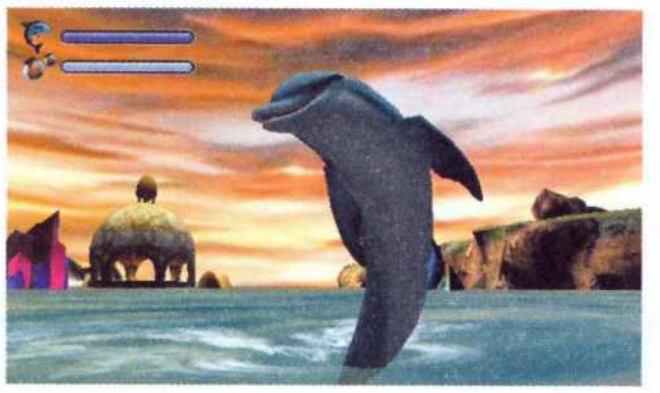
Ecco in 2D

Nun hat *Ecco* ja eine lange Geschichte in der Spielewelt. Eine der innovativsten Ideen, die es für Konsolen gab und die auch dafür ausgezeichnet wurde. Nun kehrt Ecco auch in diesem Spiel in diese Welten zurück, und zwar in dem Level *Dark Caves*: Ein urtypischer 2D-Scrolling-Level, der einem allerdings den Atem raubt. Denn hier sieht man, wozu Dreamcast auch bei solchen Spielen in der Lage ist. Die Bewegungen sind unglaublich flüssig, die Texturen sehr fein, und ich gebe zu, mir hat dieser Level mehr Spaß gemacht als der Rest des Spieles, wenn man von den *Hanging Waters* mal absieht. Deshalb hier die Forderung an alle Entwickler: Programmiert 2D-Spiele, die so aussehen! Gebt Euch Mühe! Denn auch wenn einige Leute glauben, 2D wäre veraltet, so gibt es kaum etwas besseres in einem Jump'n'Run... und das ist es, was Ecco darstellt.





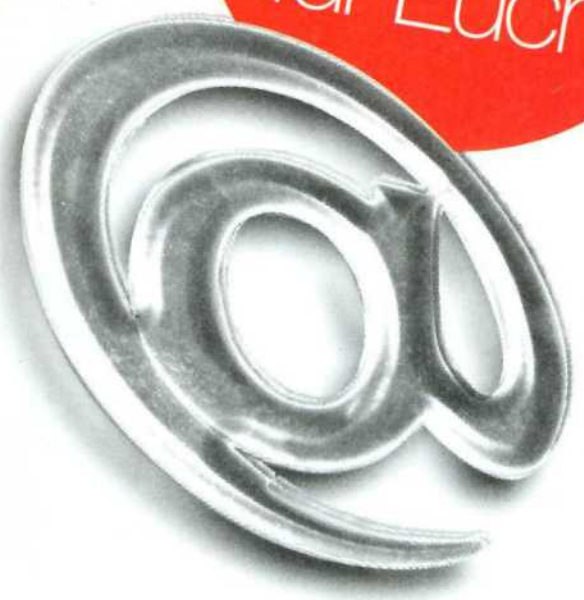




DelphinWunder
So wunderschön kann es sein, wenn Ecco sich zurückverwandelt. Die Metamorphose ist am Ende des Atlantis-Levels zu sehen...

Dreamcast™
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Unser **Geschenk** für Euch



Laut *Stark!*



Abonniert uns und Ihr kriegt **alle Infos**, **alle Demos**, und… einen **Brieföffner!**

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Dreamcast- das offizielle Magazin, 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.

Coupon ausfüllen und senden an:
Dreamcast – das offizielle Magazin • Aboservice CSJ • Postfach 14 02 20
80452 München
Tel: 089/20959138 • Fax: 089/200281-22 • Mail: dreamcastmag@csj.de

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

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 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CDC05

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

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

Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

InhaltsVerzeichnis

Hidden & Dangerous



Es ist Krieg. Der Zweite Weltkrieg, um genau zu sein. Und in diesem 3D-Action-Shooter geht's darum, die bösen Buben auszuschalten. Das sind wir. Irgendwie. Aber naja, diesmal schlüpfen wir in die Uniform der guten Jungs. Der Amerikaner...

V-Rally 2: Expert Edition



Nach dem nicht wirklich guten *Sega Rally* hier nun die Möglichkeit, mit Infogrames weitere Möglichkeiten zu haben, sich im Schlamm zu suhlen. Aber mit besserer Grafik, und wenn wir Herrn Folkers glauben, weit besserem Fahrverhalten...

Giga Wing



Von Capcom kommen immer noch die besten 2D-Spiele. So auch dieses. Nicht ganz so cool wie das neue *Gunbird 2*, aber doch ziemlich cool und vor allem schweißtreibend. Ein Spiel, das Le Cheffe vor allem dann mag, wenn ihm wieder eine Laus über die Leber läuft.

Jojo's Bizarre Adventure



Noch ein 2D-Spiel, nochmal Capcom. Sehr, sehr seltsames Beat'em-Up, was uns zu der Vermutung veranlaßt, da waren bei der Programmierung verbotene Aufputschmittel im Spiel. Schweppes vielleicht, oder, noch schlimmer, Schwipp-Schwapp...

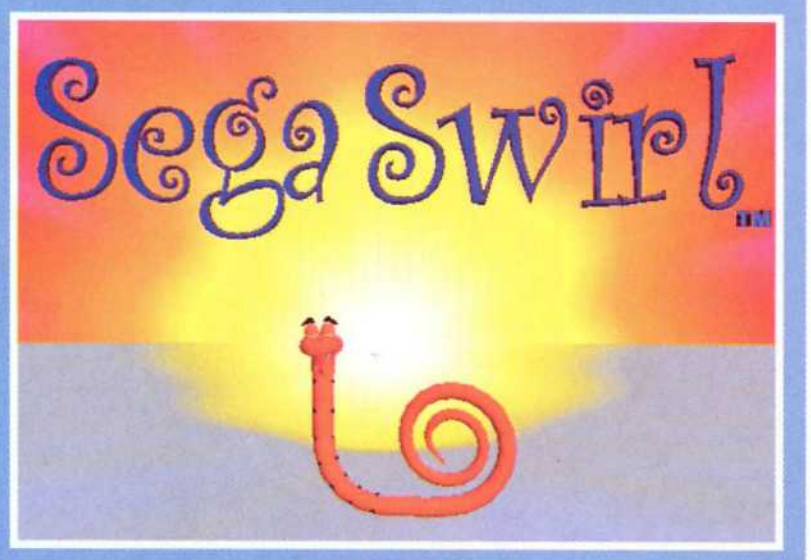
Soul Reaver



Auch wenn es um Untote geht, kann man sie mögen. Besonders, wenn sie andere Untote um die Ecke bringen. So wie der Held von *Soul Reaver*. Einen Level aus dem Spiel hat Eidos rüberwachsen lassen, um zu zeigen, wie gut die DC-Fassung gelungen ist. Und deshalb sollte man es sich anschauen, wenn man noch keinen Blick in das Spiel geworfen hat. Wir können es nur empfehlen. Selber spielen, und rausfinden, wie's ist.

Sega Swirl

Eigentlich ein ganz einfaches Spielprinzip, und etwas, was genauso abhängig macht wie *Tetris*. Bloß, daß man hier genau umgekehrt handeln muß. Punkte gibt's dafür, wie viele der Swirls man gleichzeitig vom Bildschirm verbannen kann. Und das teilweise unter extremem Zeitdruck. Exklusiv als Vollversion auf unserer GD, nachdem wir Sega so lange bearbeitet haben, daß wir einsahen, daß nur Gewalt und Drohung eine Änderung bringen kann... hehehehe Es wirkt...



Exklusive Vollversion!

Ein Level *Rayman 2* reicht nicht aus, deshalb hier ein neuer Level aus dem derzeit wohl schönsten Jump'n'Run, das wir in unserer letzten Ausgabe mit 9 aus 10 bewertet haben. Eines der seltenen Spiele bisher, bei denen aus unserer Konsole alles rausgeholt wird. Deshalb: Noch einmal durchspielen, okay? Und wie gesagt, ein neuer Level...



Rayman2

SpielMacher

Fragensteller
Thomas Gerhardt

Dreamcast, Dreamcast und kein Ende... Gott sei Dank, können wir dazu nur sagen Das erste halbe Jahr für unsere Konsole ist vorbei, und immer mehr Entwickler sind begeistert – Grund, mal nachzufragen...

Nachdem Eidos nun unsere Lieblingskonsole voll unterstützt und auch LucasArts sich denkt, nun, warte mal, fast 2 Millionen verkaufte Dreamcasts in den USA... und die Dollarzeichen in den Augen aufleuchten, ist das doch Grund genug, mal einige der Programmierer um uns zu versammeln und sie zu fragen, wo's denn hingeht, in den nächsten Monaten...





Tony McCabe
Lead Programmer, Rage Software

Wo soll es im Jahr 2000 denn spielemäßig hingehen?
Ich warte auf Joypads, die realistischer sind. Ich meine, wir programmieren Spiele, die immer realer werden, was Grafik und Sound angeht, und dann hält man immer noch den normalen Controller in der Hand. Ich will Bewegungssensoren haben, das wäre klasse, weil das gerade bei Sportspielen wirklich cool rüberkäme.

Gibt's bei Euch etwas, was für Dreamcast der nächste Meilenstein wird?
Ähh, wir haben neue Development-Tools auf unserem Schreibtisch, die wir bei unseren nächsten Rennspielen benutzen werden, aber mehr wird nicht verraten. Um ehrlich zu sein glauben wir, daß Dreamcast noch eine Menge Raum hat, um noch bessere Grafik und Sound zu entwickeln. Die Konsole ist bei weitem nicht ausgereizt.

Was ist Dein Lieblingsspiel?
NHL 2K. Nachdem ich gesehen habe, was bei den anderen 2K-Titeln schon gelaufen ist, muß ich sagen, daß die Sportspiele auf Dreamcast besser sind als alles, was ich bisher gesehen habe. Und ich warte auf *Sega Bass Fishing 2*, weil die Idee allein schon ziemlich schwachsinnig ist. Ansonsten bin ich schon einmal begeistert von *Shenmue*, weil das Spiel wirklich zu neuen Ufern aufbricht. Es hat hier und da ein paar kleine Macken, aber es zeigt an, wo's hingehen wird.

Was war Dein Lieblingsmoment bei Videospielen?
Der *Fish & Dagger*-Screen am Ende von *Manic Miner*, den ich nach langen Versuchen endlich 1995 zum ersten Mal gesehen habe.

Und Dein schlimmster Moment?
Das Paßwort-System bei *Dragon's Lair* für Super Nintendo. Das war unglaublich furchtbar. Naja, eigentlich war das Spiel an sich schon furchtbar. Aber das SNES war eine brillante Konsole. Schauen wir uns doch nur mal das Pad an. Es würde heute keine Pads geben, wenn es das SNES nicht gegeben hätte...

StraßenFeger
Sullivan fährt Board und machte *TrickStyle*... er weiß, wovon er spricht

Craig Sullivan

Designer, Criterion Studios

Was war Dein liebster Videospiel-moment?
Zum ersten Mal *Mario 64* zu spielen. Das war der Moment, in dem die alten 2D-Systeme endlich ins 3D-Land kamen und das auch noch funktioniert hat. Klasse. Ohne *Mario 64* wären wir heute sicher nicht da, wo wir sind.

Und wohin gehen die Videospiele in Zukunft?
In den nächsten drei Jahren werden wir vollkommen fotorealistisch programmieren können. Und zwar sowohl die Figuren als auch die Umgebungen. Das bedeutet, daß man auch neue Konzepte entwickeln muß. Wenn man eine neue Welt entwikkelt, dann kann man dem Spieler nicht mehr das vorsetzen, was heute funktioniert. Aber was für Konzepte das sein werden, daran vermag ich noch nicht mal zu denken. Vielleicht kommen wir doch noch zur virtuellen Realität.

TrickStyle: 2005: Wie würde das Spiel aussehen?
Alles, was wir eigentlich schon jetzt machen wollten, aber nicht konnten. [lacht] Weil es dann wahrscheinlich eine Maschine gibt, die so stark ist, daß man sich nicht mehr um solche Kleinigkeiten wie Texturen kümmern muß. Es würde vollkommen realistisch sein, sich auch noch realistischer spielen lassen.

Werden Spiele wie TrickStyle mal so realistisch sein, daß man eigentlich keinen realen Sport mehr treiben will?
Nein, also ich glaube nicht, daß man den Adrenalinrausch so realistisch simulieren kann. Ich will's zwar nicht ausschließen, aber irgendwie fände ich so etwas erschreckend. Wer richtig Sport treiben will, der sollte das mit seinem eigenen Körper tun. Mache ich doch auch, außerdem verbrennt man so Kalorien. Da habe ich doch recht, oder?

Was für einen Rat würdest Du Sega geben?
Wirklich wichtig und schnell anzugehen: das Internet. Da sind immer noch zuviel Bugs drin, und es gibt immer noch keine Netz-Spiele. Obwohl es mit *10Six* vielleicht klappen könnte.



Dave Perry

President, Shiny Entertainment

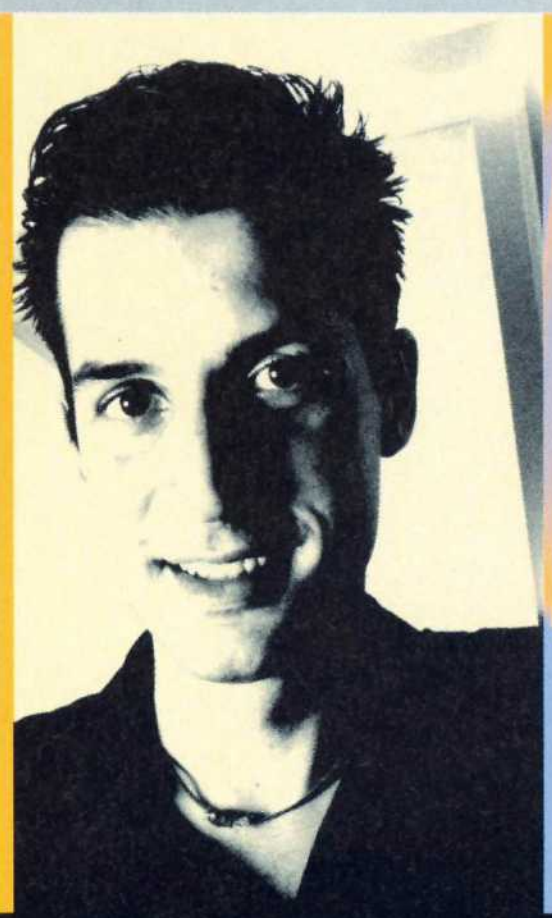
In Deinen Worten: Was war der beste Augenblick als Entwickler?
Als Miyamoto [der Erfinder von... wer weiß es, wer weiß es?] zu uns kam und auf der *Game Developer's Conference* seine Rede hielt. Es war unglaublich, diesen Mann vor uns allen sprechen zu sehen.

Und der schlimmste Moment?
Als man von 2D zu 3D überging. Eine Menge guter Leute haben da die Industrie verlassen, weil sie den Schritt nicht mitgehen wollten.

Wo geht's mit Videospielen hin?
Mehr Freiheit bei der Entwicklung, mehr Kreativität und bessere Unterwäsche. Ach nein, mehr Spiele, bei denen Leute stundenlang darüber diskutieren, ob's gut ist oder schlecht. Und Spiele, die man nicht einfach in eine Schublade stecken kann.

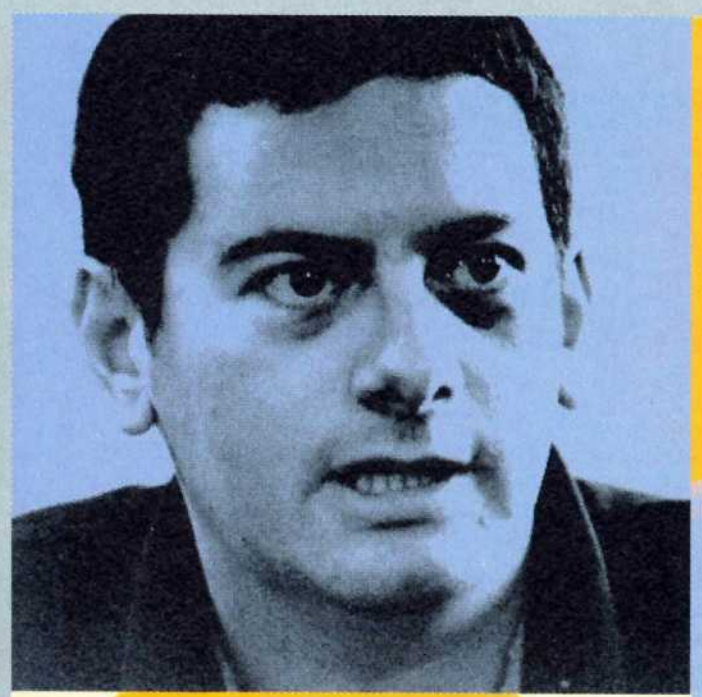
Und wann wird's Messiah geben?
Wenn wir fertig und zufrieden sind [lacht] – beim PC waren wir am Schluß zu sehr unter Druck.

Was muß Sega noch tun, damit Dreamcast der Über-Super-Knüller bleiben wird?
Zum ersten: Ein besseres Modem muß her: 33k-Modems sind einfach schon veraltet. Und man muß allen Spielern eintrichtern, immer und immer wieder, Konsolen ohne Internetanschluß sind schlecht, sind böse, sind ganz ganz übel... das wird Sony auch noch bemerken, aber vor allem würde ich Sega raten, die Internet-Fähigkeit nicht nur zu vermarkten, sondern auszubauen...

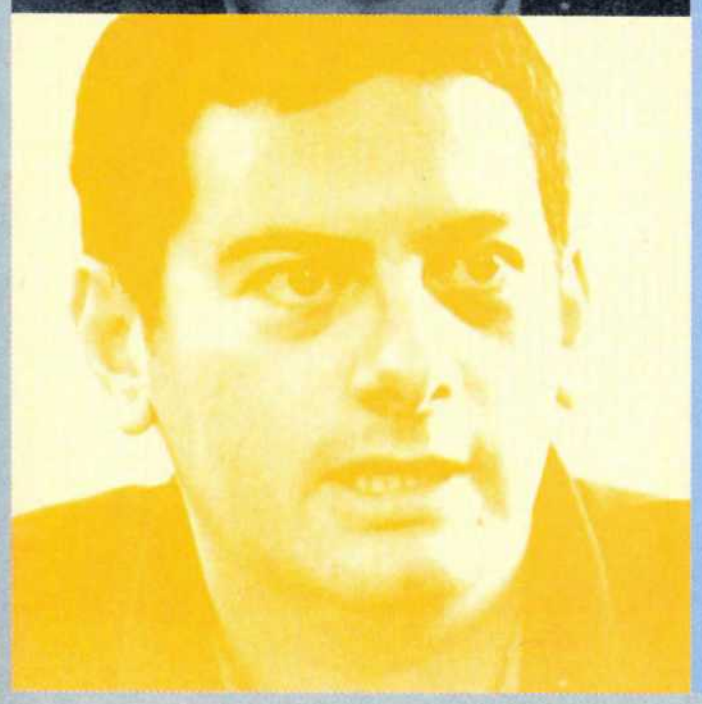




Des Wahnsinns Beute
Wer *Earthworm Jim* entworfen hat, kann nicht ganz echt im Kopf sein...









Jez San
Managing Director, Argonaut

Und wo siehst Du Videospiele im Jahr 2000?
Schneller, härter, besser. Wir können die Spiele vollkommen neu entwerfen. Wie Steve Austin, erinnert sich hier noch jemand an den *Sechs-Millionen-Dollar-Mann* – oder bin ich nur alt?

Doch, wir erinnern uns. Dunkel. Lee Majors. Irgendwelche speziellen Voraussagen?
Nun, wenn die heutigen Konsolen schon Millionen von Polygonen berechnen, dann werden die nächsten vielleicht in die Hunderte-von-Millionen-Regionen vorstoßen, und dann wird das alles super-realistisch [lacht]. Die Probleme mit der Kameraführung werden allerdings dieselben sein.

Okay, nenn das Spiel! Welches kommt für Dreamcast? Croc möglicherweise?
Wir sind in der Projektplanung für eine Dreamcast-Fassung von *Croc 2*. Aber das soll keine einfache Umsetzung sein. Da müssen neue Level und neue Welten her! Aber letztendlich liegt's immer noch bei Fox, ob die's machen wollen...

Welche Videospiele sind für Dich so gut, daß man Dich aus dem Sessel nicht mehr rauskriegt?
Crazy Taxi und, mit einer Menge Wodka intus, *PaRappa The Rapper*. Nein, das beste Videospiel ist mein Nissan Skyline GTR. Ich weiß, das ist ein echtes Auto, aber es lenkt sich wie im Videospiel. Oder war das andersrum? [lacht] Nein, ich bin mir sicher, daß Videospiele einmal so realistisch werden, daß wir dann alle zu Sesselfurzern verkommen werden.

Martyn Chudley
CEO Bizarre Creations

Erzähl uns, wo es mit der Videospielindustrie hingeht...
Spiele werden immer mehr wie Filme aussehen, insofern stimmt die alte Voraussage schon: Wähl dir deinen eigenen Film...

Und wie sieht's mit dem Gameplay aus?
Nun, es wird vielleicht ein oder zwei neue Genres geben, aber zum größten Teil würde ich sagen, daß man die bestehenden Genres einfach nur bis zum letzten ausreizt...

Evolution und keine Revolution?
Also, ich kann mir einfach NICHT vorstellen, daß da draußen jemand wirklich wie Keanu Reeves in *Vernetzt: Johnny Mnemonic* mit einem VR-Set und Handschuhen sitzen wird, um ein Spiel zu spielen. Das ist Blödsinn. Aber irgendwann wird man ein Spiel direkt über die Nervenbahnen ins Gehirn spielen können, und dann... Ach ja, im November 2004 wird man immer noch so ungeheuer kreativ sein und folgende Spiele rausbringen: 12 Rennspiele, 8 Fußballspiele und 34 Beat'em-Ups. Insofern wird's nichts Neues geben...

Und wie schaut's mit Fur Fighters aus? Das ist doch was Neues...
Nun, bei einem Spiel wie *Fur Fighters* kommen die Ideen natürlich locker und flockig, aber da hat man den Vorteil, daß man was Neues hat. Aber mach ein Spiel wie *MSR*, und Du mußt Dich verdammt anstrengen, damit das Spiel nicht so ist wie die tausend anderen Rennspiele auf dem Markt.

Was sind die Spiele, die Du selbst spielst oder spielen willst?
Crazy Taxi, *F355*, wenn es endlich umgesetzt wird, *Shenmue*, eine Version von *Seaman*, die auch wir als Abendländer verstehen können, und *Soul Calibur 2, 3, 4*...

Was ist Dein Lieblings-Videospiel-Moment?
Das Spiel *Encounter* auf dem C64. Das war klasse. Zum ersten Mal *Elite* zu spielen. *Quo Vadis* auf dem C64 zu schaffen, indem ich einfach die entsprechenden Stellen im Assembler geändert habe. [lacht]











Toby Gard
Director, Confounding Factor

Wie ändern sich Deiner Meinung nach die Videospiele in der Zukunft?
Indem sie online gehen. So wie's uns die Amerikaner vormachen. Multiplayer-Onlinespiele. Das ist es, was sich ändern wird. Davon wird's viel, viel mehr geben. Auch für Konsolen, jetzt mit Dreamcast.

Und wie wird sich dabei Galleon auswirken?
Nun, ich glaube und hoffe, daß wir da mitmischen werden. Aber vor allem will ich mich da auf Handlung und Charakterisierung versteifen. Und dann muß das alles noch in eine gute Multiplayer-Umgebung. Wo dann die Leute wie bei *Ultima Online* ihre eigene Geschichte erfinden...

Worauf wartest Du bei Dreamcast?
Auf vernünftige Internet-Spiele! Ich freue mich schon riesig auf... (das neue Spiel von id, das auch schon indiziert wurde. Welch Überraschung!]

Mark Maslowicz
Third Party Producer Sega Europe

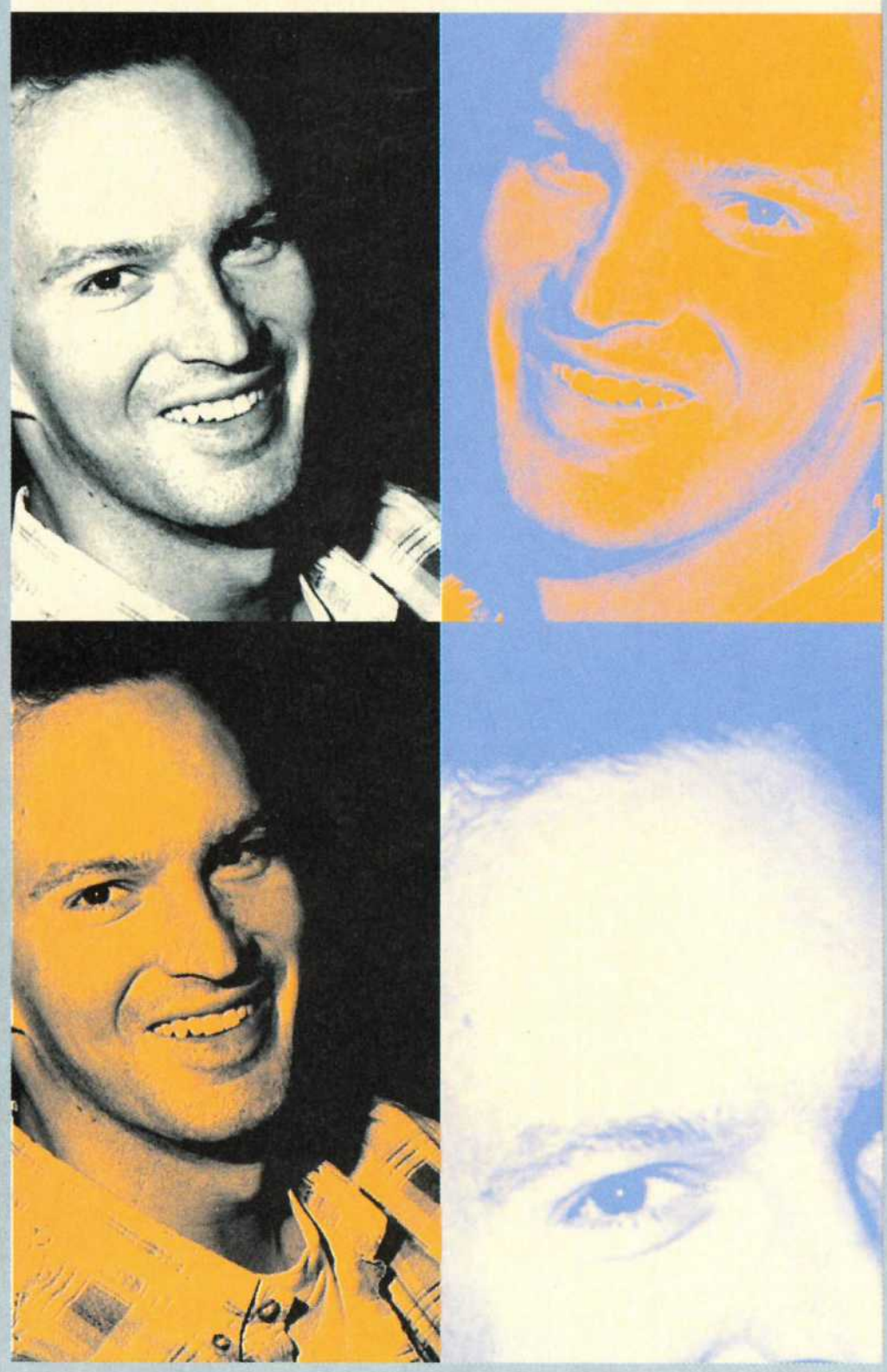
Wo geht's mit Videospielen hin?
Ins Netz, definitiv ins Netz. Weil, da sind wir mit Dreamcast schon auf einem guten Weg, und die anderen werden uns folgen müssen. Online Gaming ist das Zauberwort.

Was sind die Dreamcast-Spiele, die bei Dir Begeisterungsstürme auslösen?
Das sind so viele! [lacht] *Crazy Taxi* vor allem, ein wirklich erstklassiges Spiel. Dann will ich *MDK 2* spielen, *Resident Evil: Code Veronica* ist vielleicht eines der besten Spiele aller Zeiten, und Ecco. Was da an Grafik geboten wird, ist unglaublich...

Wenn die gesamte Videospielbranche den Bach runtergehen würde, was würdest Du dann machen?
Hey, die Branche kann gar nicht den Bach runtergehen. Wir haben schließlich Dreamcast. Aber okay, wenn ich was wählen müßte, dann die Musikbranche. Da gibt's genauso viele Parties und kleine Geschenke. [lacht]

Was war für Dich der beste Videospiel-Moment?
Um ehrlich zu sein, war das die Tatsache, daß wir es allen gezeigt haben. Noch vor sechs Monaten, kurz vor dem Start, gab's so viele Zweifler, die meinten, Sega könnte keine vernünftige Konsole auf den Markt bringen. Aber dabei stehen wir erst am Anfang. Ihr werdet schon sehen...

Wenn Du eine historische Persönlichkeit in die Gegenwart bringen könntest, um ihr Dreamcast zu zeigen, wer wäre das?
Ähhhh, die Frage zeigt, daß Du zu häufig *Bill & Ted* gesehen hast. Aber warte mal, ich bringe meinen Opa hierher, zeige ihm, wieviel Geld in der Computerbranche allgemein steckt und lasse ihn dann mit den Schaltplänen zurückkehren. Und dann würde ich der Präsident von Microsoft sein, und nicht Bill Gates. Hmmm, das ist gar keine so schlechte Idee...





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



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

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

CDC05







NHL 2K



KurzFassung

- **Titel:** NHL 2K
- **Hersteller:** Sega/ Blackbox Games
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box, Dolby Surround
- **VM-Platz:** 145 Blöcke
- **Erscheint:** Mai
- **Preis:** um100 DM

NFL 2K – bahnbrechend! *NBA 2K* – genial! Fragt sich nur, wie sich *NHL 2K* ohne die Programmierkünste von Entwickler Visual Concepts schlägt

Hellseher Ulf Schneider

Es gilt mittlerweile fast als Ehre, ein Sega-Sportspiel aus der 2K-Kollektion testen zu dürfen, denn was die Programmierer von Visual Concepts mit *NBA 2K* sowie *NFL 2K* bislang ablieferten, ist schlichtweg grandios. Okay, wir haben die American-Football-Simulation zwar noch nicht getestet, doch wenn Sega Deutschland sich keinen PAL-Patzer leistet, dürfte *NFL 2K* ebenfalls eine Traumwertung sicher sein. Bei der Entwicklung von *NHL 2K* war Visual Concepts allerdings nicht beteiligt. Vielleicht haben die erfolgverwöhnten Programmierer mittlerweile genug Dollars gescheffelt und lümmeln sich derzeit mit Cocktailgläsern in der Hand an irgendeinem karibischen Strand herum. Die wahren Gründe werden wir wohl nicht so schnell erfahren, Fakt ist auf jeden Fall, daß das weniger renommierte US-Team Blackbox Games diesmal die verantwortungsvolle Arbeit übernahm.

Der Einstieg unterscheidet *NHL 2K* nicht von den anderen Sportspielen: Rasante FMV-Schnipsel, unterlegt von rockigen Gitarrenriffs. Im Hauptmenü sollte man ebenfalls keine Überraschung erwarten, schließlich kann man das Rad nicht neu erfinden. Es ist allerdings recht amüsant anzusehen, wie manche Hersteller um Innovation bemüht sind. So besteht die ultimative Möglichkeit, die Mannschaften mit unterschiedlichen Trikots auszustatten. Sogar die Dienstkleidung der Saison 67/68 ist vertreten – na super!

Gut – aber gut genug ?

Brechen wir an dieser Stelle lieber ab und schlittern gleich in die Eisarena. Wie es sich für ein US-Spiel gehört, schmettert vor dem Face Off ein Vokalist die Nationalhymne, während die Athleten andächtig an der Mittellinie stehen. Die ersten



FettWanst
Mit 135 kg Lebendgewicht über das Eis schlittern – *NHL 2K* macht's möglich

Sportliche Höchstleistungen sind gefordert: Je höher der Schwierigkeitsgrad bei *NHL 2K* wird, desto besser hält der (gegnerische) Goalie



DraufSicht
Die Kameraperspektiven lassen kaum Wünsche offen

grafischen Impressionen sind durchaus positiv: Die Spieler und vor allem deren Trikots sehen durch feine Oberflächenstrukturen recht plastisch aus. Wer sich im Stadion genauer umsieht, entdeckt zudem einige Feinheiten. Auf dem Torgehäuse liegt beispielsweise die Trinkflasche des Schlußmannes, und die komplette Zuschauerkulisse ist animiert. Fällt ein Tor, steht das halbe Publikum auf und tobt – nett. An die Qualität von *NBA 2K* kommt die Puckjagd dennoch nicht heran. Dafür mangelt es an authentischen Bewegungsabläufen, weiteren liebevollen Details und voll animierten Gesichtern Zum Spielablauf: Die Steuerung ist nicht überladen. Sowohl in der Offensive als auch in der Abwehr stehen jeweils vier Grundtechniken zur Verfügung. Im Zusammenspiel mit der klug gewählten Kameraperspektive gehen daher selbst Greenhorns recht schnell erfolgreich auf Torjagd. Wählt man einen niedrigen Schwierigkeitsgrad, dauert es nicht lange, bis der Puck im gegnerischen Netz zappelt. Bei einer schwierigeren Gangart schummelte der Hersteller hingegen etwas. Nicht, daß das CPU-Team nunmehr weltmeisterlich spielt, vielmehr hält sein Schlußmann auf einmal wie ein gedopter Supermann – nicht gerade elegant gelöst.

Erster Eindruck
Blackbox hatte zwar keinen Blackout, doch die Qualität hinkt im Vergleich zu den beiden anderen sportlichen 2K-Werken deutlich hinterher.



KursVerlauf
Immer schön der Nase nach...



WerbeFeldzug
Kein Autorennen ohne Mc Donald's



Sega GT



LichterGlanz
Nur an Weihnachten gibt es bessere Licht- und Glanzeffekte zu sehen

KurzFassung

- **Titel:** Sega GT
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Renn-Simulation
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** VGA-Unterstützung
- **VM-Platz:** 42 Blöcke
- **Erscheint:** September
- **Preis:** um 100 DM

Endlich haben wir auch auf Dreamcast ein *Gran Turismo*. Wir durften die japanische Vollversion von *Sega GT* schon mal probefahren...

Hellseher Markus Hermannsdorfer

Eine Unzahl an Kursen, über 30 Autos, Führerscheinlizenzen und eine Fabrik-Option. Das klingt nach Langzeitmotivation. Und die hat das neueste Rennspiel aus dem Hause Sega mit Sicherheit. Es gibt Wüsten-, Nacht-, Bergstrecken und vieles mehr. Der Zweispieler-Splitscreen-Modus sorgt für zusätzlichen Spielspaß. Allerdings ist auch beim Tourenwagen-Rennen noch kein Meister vom Himmel gefallen. Bevor wir ein erstes eigenes Auto kaufen können, muß – wie im richtigen Leben – erstmal der Führerschein gemacht werden.

Anschnallen, fertig los

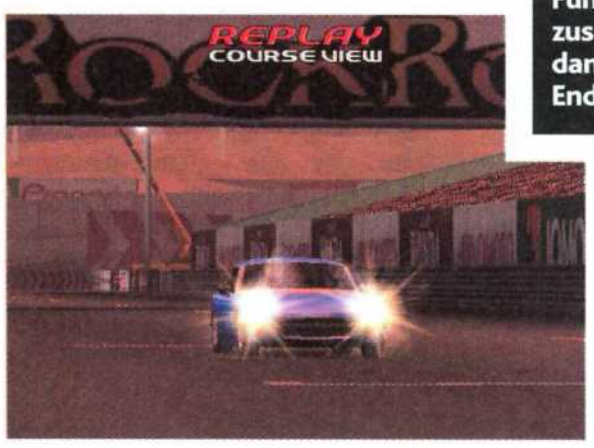
Anfangs stehen vier einigermaßen schwere Führerscheinprüfungen ins Haus. Das Prüfungsziel ist klar definiert, die Strecke muß innerhalb einer bestimmten Zeit geschafft werden. Neben der Zeit gibt es bei den Fahrprüfungen noch ein weiteres Problem: Die zur Verfügung stehenden Wagen steuern sich allesamt ziemlich schlecht. Sie schwimmen, als ob die gesamte Strecke ein einziges großes Aquaplaning wäre. Ziemlich heftig, denn *Sega GT* verzeiht keine Fahrfehler!

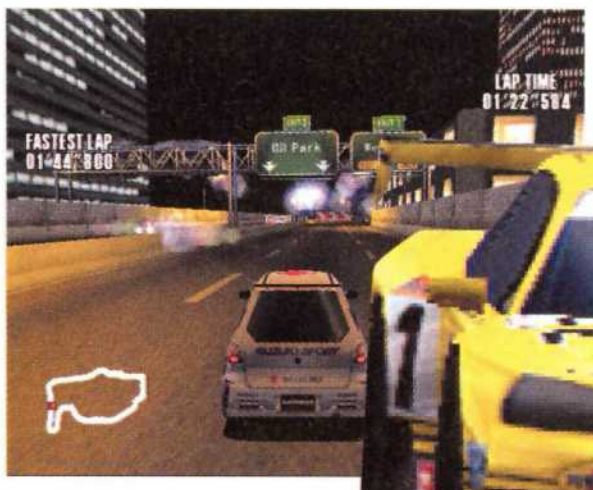
Bevor wir an den Start gehen, lernen wir noch eine negative Seite von *Sega GT* kennen. Wir klicken uns durch Dutzende von Menüs, die teilweise auch noch äußerst umständlich gestaltet sind. Bestes Beispiel: Will der Spieler ein Auto verkaufen, muß erst die entsprechende Option gefunden werden. Sinnigerweise darf man anschließend durch den ganzen Menüwald zurückspringen, um das zu verkaufende Auto auszuwählen. Aber jetzt zum Rennen: Als erstes steht das *Mc Donald's Open Race* auf dem Programm. Für das Erreichen der Pole Position läßt der Burger-Brater 50.000 Yen springen. Das

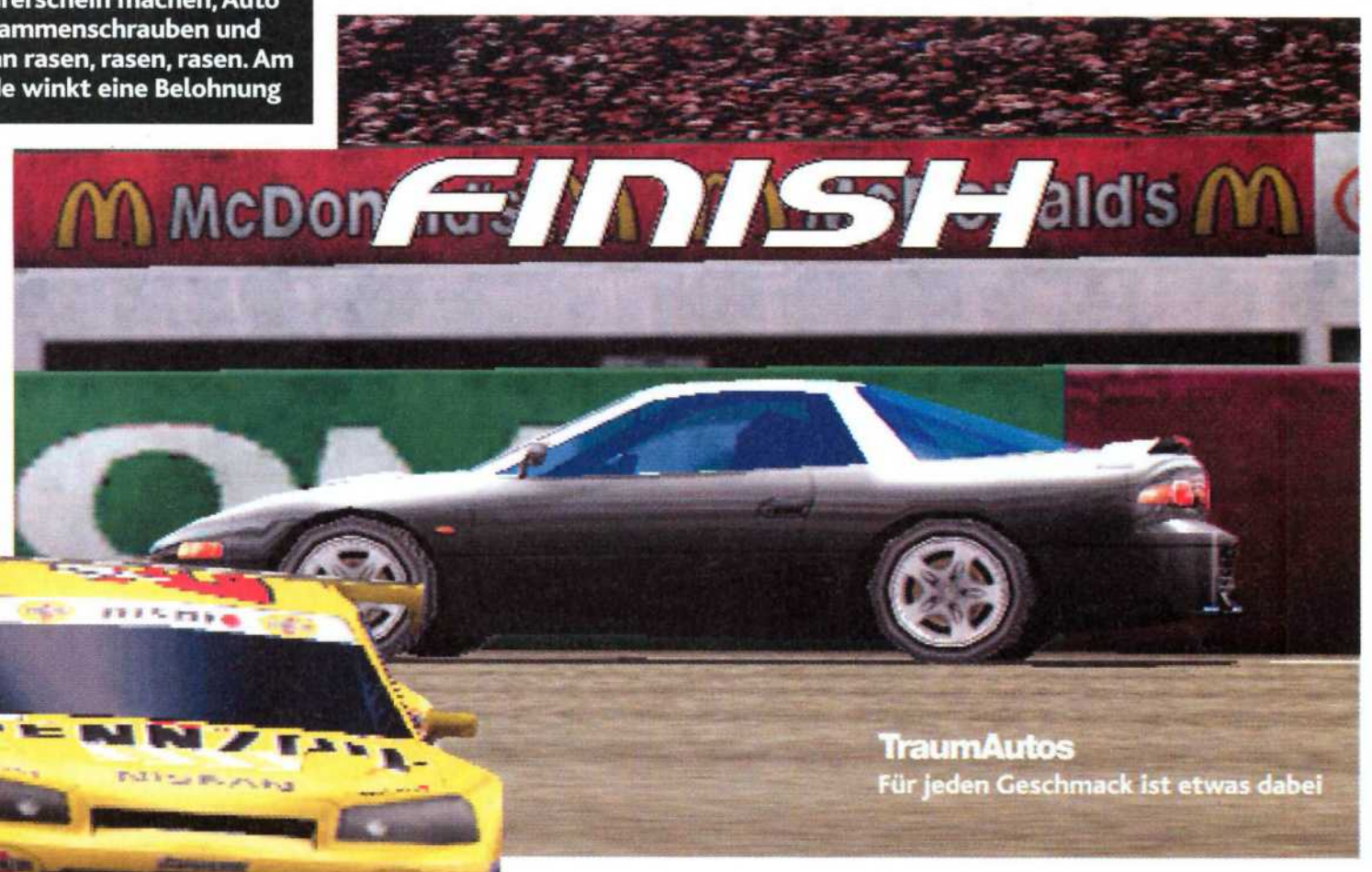




SpielVerlauf
Führerschein machen, Auto zusammenschrauben und dann rasen, rasen, rasen. Am Ende winkt eine Belohnung







TraumAutos
Für jeden Geschmack ist etwas dabei

Ach ja, das liebe Geld: Finanzsorgen sind bei *Sega GT* an der Tagesordnung. Hier gilt der alte Spruch: Sparen, fahren, Autos bauen

Rennen selbst ist mit 100.000 Yen dotiert, dazu kriegt man netterweise ein Auto geschenkt. Bei der Gelegenheit haben wir einen hilfreichen Tip: Wird das McDonald's-Rennen öfter gewonnen, erhält man immer wieder den Wagen geschenkt. Ihr solltet Euch hier erst einmal ein solides Finanzpolster zulegen.

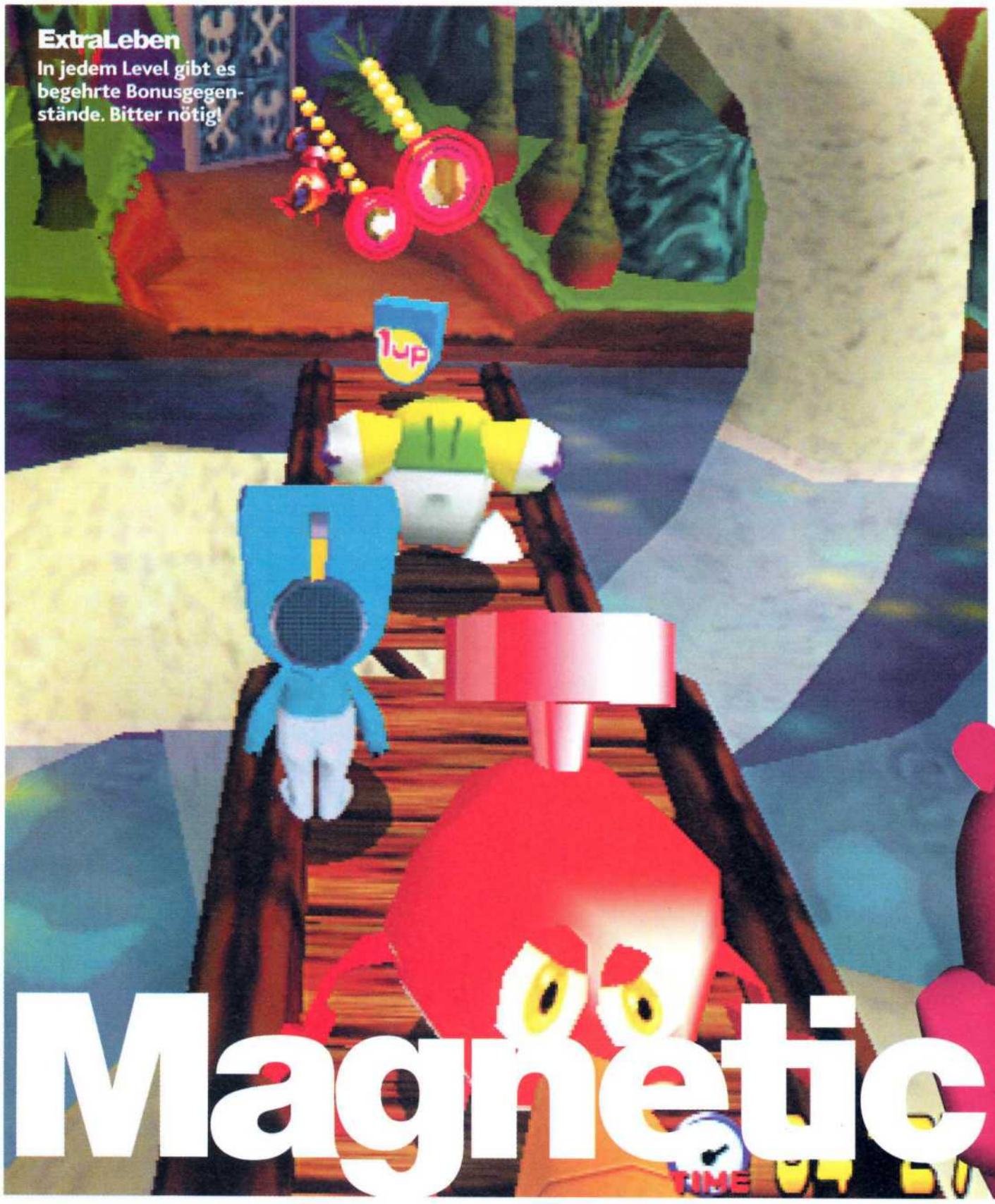
Der schnöde Mammon

Finanzprobleme tauchen bei *Sega GT* häufig auf. Die Werkstatt hat absolute Wucherpreise. Nur ein kleines Beispiel: Ein normaler Auspuff kostet hier eine Viertelmillion Yen, das sind umgerechnet fast 5000 DM. Von Turboladern, Fahrwerksverstärkungen und ähnlichem gar nicht zu reden. Hier wird die Millionengrenze schnell überschritten. Autorennen sind halt nur was für die Reichen und Schönen, und das bekommt man bei *Sega GT* kräftig zu spüren.

Der Autohändler bietet sowohl Neuwagen als auch verhältnismäßig günstige Gebrauchte an. Am besten gleich ein richtig gutes Fahrzeug kaufen und dieses bis zum Exzess tunen. Da man für jedes gewonnene Rennen Geld, Autos und nochmal Geld aus den vorher gewonnenen Rennen erhält, könnten die Finanzprobleme bald der Vergangenheit angehören. Wenn da nicht die bereits erwähnten unverschämten Werkstattpreise wären...

Die japanische Version bietet eine Ghostdriverfunktion und den Austausch von Autos über das Web. Für uns Europäer soll das aber noch nicht alles sein: *Sega GT* wird, nach Aussage von Sega Europe, das erste voll onlinefähige Rennspiel werden! Voraussichtlich ist das Spiel ab September erhältlich. Warten wir ab...

Erster Eindruck
Sega GT ***bietet abwechslungsreiche Strecken, Autos ohne Ende und vieles mehr. Für Langzeitmotivation ist also gesorgt. Dank der unlogischen Menüführung, den immer gleichen Lizenzprüfungen und der teilweise schlechten Steuerung kommt es aber leider nicht an sein großes Vorbild*** **Gran Turismo** ***heran.***







Magnetic Neo

KurzFassung

- **Titel:** Magnetic Neo
- **Hersteller:** Genki
- **Genre:** Jump'n'Run
- **Spieler:** 1
- **Extras:** VGA-Unterstützung
- **Erscheint:** September
- **Preis:** um 100 DM

Magneten haben bekanntlich eine hohe Anziehungskraft. Das dürfte auch für Genkis neuesten Geniestreich gelten: *Magnetic Neo*

Hellseher Markus Hermannsdorfer

Diesmal jagen wir keine blauen Igel oder ähnliche Tiere durch die Gegend, sondern einen waschechten Magneten mit Füßen. Hintergründe und Akteure sind natürlich in entsprechend japanophilem Anime-Stil gehalten, und der Soundtrack könnte zur Abhärtung des Gehörs in einem Shaolin-Kloster eingesetzt werden. Nichtsdestotrotz, *Magnetic Neo*, der vierte Dreamcast-Titel aus dem Hause Genki, gehört eindeutig zu den besseren Hüpf- und Springspielchen.

Nord- und Südpol

Bei dem putzigen Spielprinzip stellt sich eine dringende Frage: Wie vernichte ich meine Gegner am effektivsten? Zuerst mal solltet Ihr Euch an die letzte Physikstunde erinnern: Gleiche Pole stoßen sich ab, unterschiedliche ziehen sich an. Mit diesem Wissen gerüstet, werfen wir Neo in seinen kunterbunten ersten Level und warten auf Feindkontakt. Und siehe da, das erste Opfer zeigt sich in Gestalt eines blauen Männchens, das entfernt an ein Verhütungsmittel für Männer erinnert. Drücken wir nun auf den blauen Knopf am Joypad, baut Neo ein blaues Magnetfeld um sich herum. Der Gegner wird weggestoßen und stürzt eine Klippe hinunter. Toller Effekt. Beim nächsten Blaumann probieren wir es anders herum. Wir drücken den roten Knopf und was passiert? Der Gegner wird angezogen und in eine praktische Kiste verpackt, die als Wurfgeschoß benutzt werden kann. Oh Wunder der Physik! An manchen Stellen des Levels gibt es rote oder blaue Plattformen. Drückt die gleiche Farbe, damit Neo hochgeschleudert wird. Schon erreicht Ihr andere Plattformen, Bonusgegenstände und ähnliches. Natürlich können auf diese Weise auch Seen,

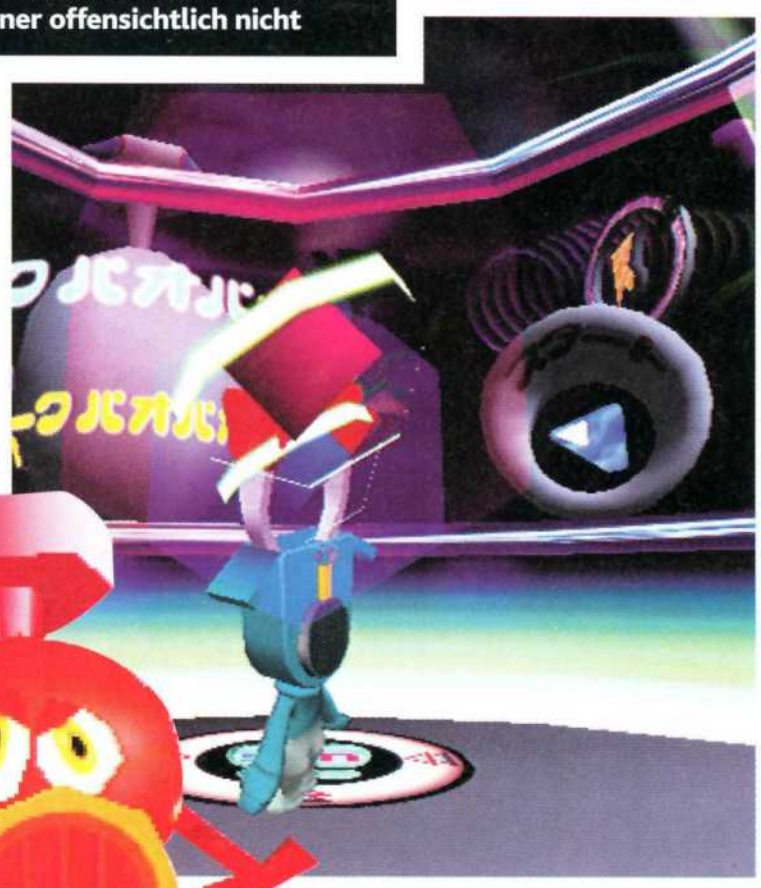


SchnullerKampf
Wer jagt schon Zombies, wenn er Quietscheentchen und Bärchen mit Schnuller haben kann? Die Japaner offensichtlich nicht











Magnetic Neo wird mit der Zeit höllisch schwer. Nur was für Hardcore-Spieler und Menschen ohne Nerven – alle anderen verzweifeln

Abgründe und ähnliche Hindernisse überwunden werden. Nur falsch polen solltet Ihr Neo nicht!

Plus und Minus

Ab dem dritten Level wird *Magnetic Neo* höllisch schwer! Neo läuft nicht mehr durch die Gegend, sondern schlittert auf einer Eisbahn dahin. Er ist schwer zu kontrollieren, und zum Drücken des richtigen Knopfes bleibt dem gestreßten Spieler oft weniger als eine Sekunde. Schnelle Entscheidungen sind hier gefragt. Andernfalls muß man sich den gesamten Level einprägen. Kein Problem, nach dem 50. Versuch kennt Ihr ihn in- und auswendig – vorausgesetzt, Ihr habt nicht inzwischen Euer Dreamcast frustriert aus dem Fenster geworfen. Nach Beendigung des dritten Levels lernt Ihr dann die wahre, masochistische Seite Japans kennen. Auf Kamelen geht es durch die Wüste, und jeder Fehltritt bedeutet den sicheren Tod: Neo hat nämlich keinen Energiebalken – er segnet grundsätzlich sofort das Zeitliche. In jedem Level gibt es sogenannte Checkpoints. Stirbt Neo an irgendeiner Stelle, muß wieder beim letzten Checkpoint begonnen werden. Sind alle Charaktere aufgebraucht, geht es schließlich zum Levelanfang zurück.

Die knallbunte Japano-Grafik samt passender Begleitmusik ist sicher Geschmackssache. Technisch ist das Programm aber, abgesehen von ein paar Einbrüchen bei der Framerate, in Ordnung. Viele Bonuslevels sorgen für langanhaltenden Spielspaß. Nur der teilweise extreme Schwierigkeitsgrad sorgt für Frust.

Magnetic Neo ist ein Spiel für Fortgeschrittene, Profis und Menschen mit Stahlnerven. Wer sich davon nicht abschrecken läßt, kriegt mit diesem Titel ein gutes Jump'n'Run-Spiel geliefert.

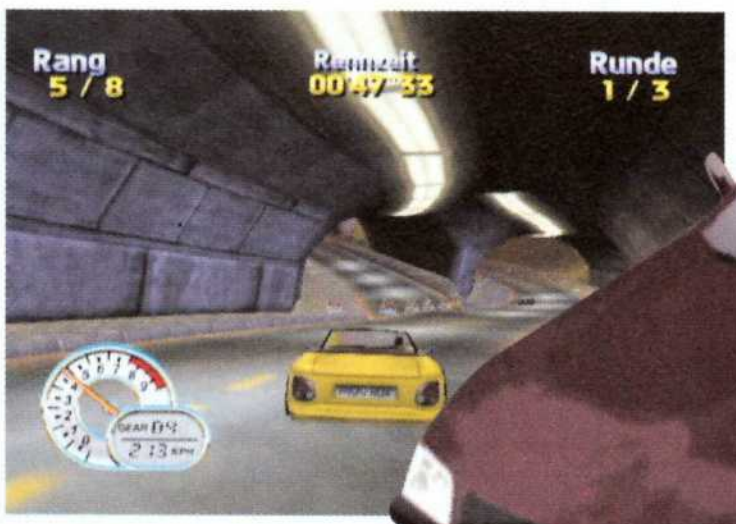
Erster Eindruck
Magnetic Neo ***bietet witzige Grafik und dazu ein äußerst originelles Spielprinzip. Nur der teilweise extreme Schwierigkeitsgrad nervt.***

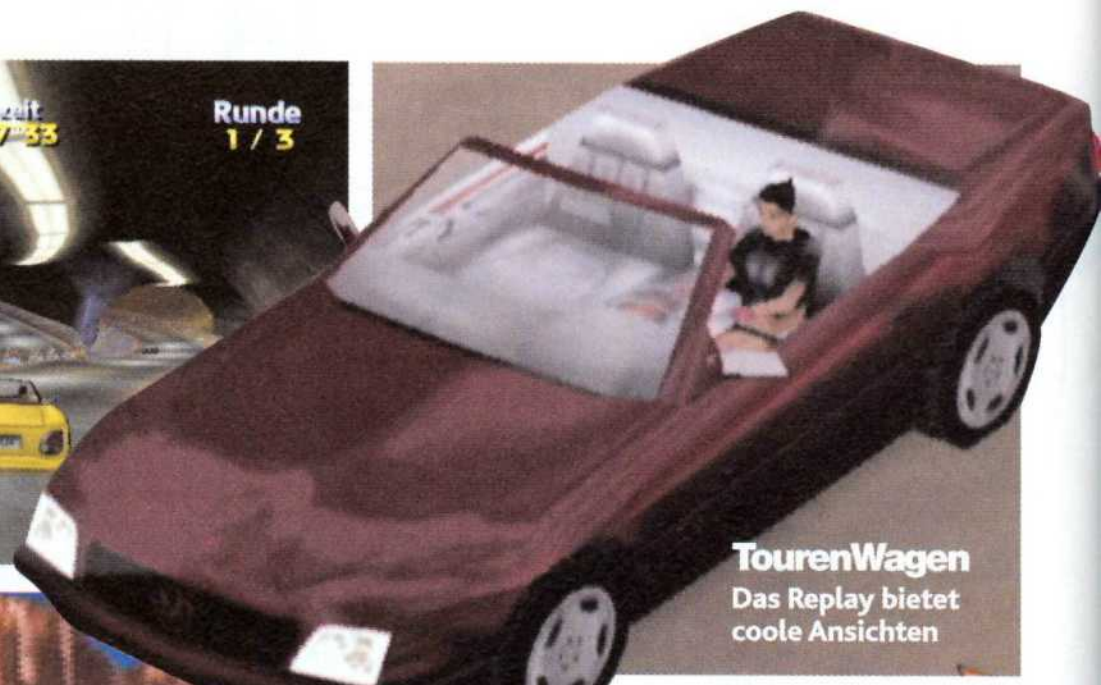
Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

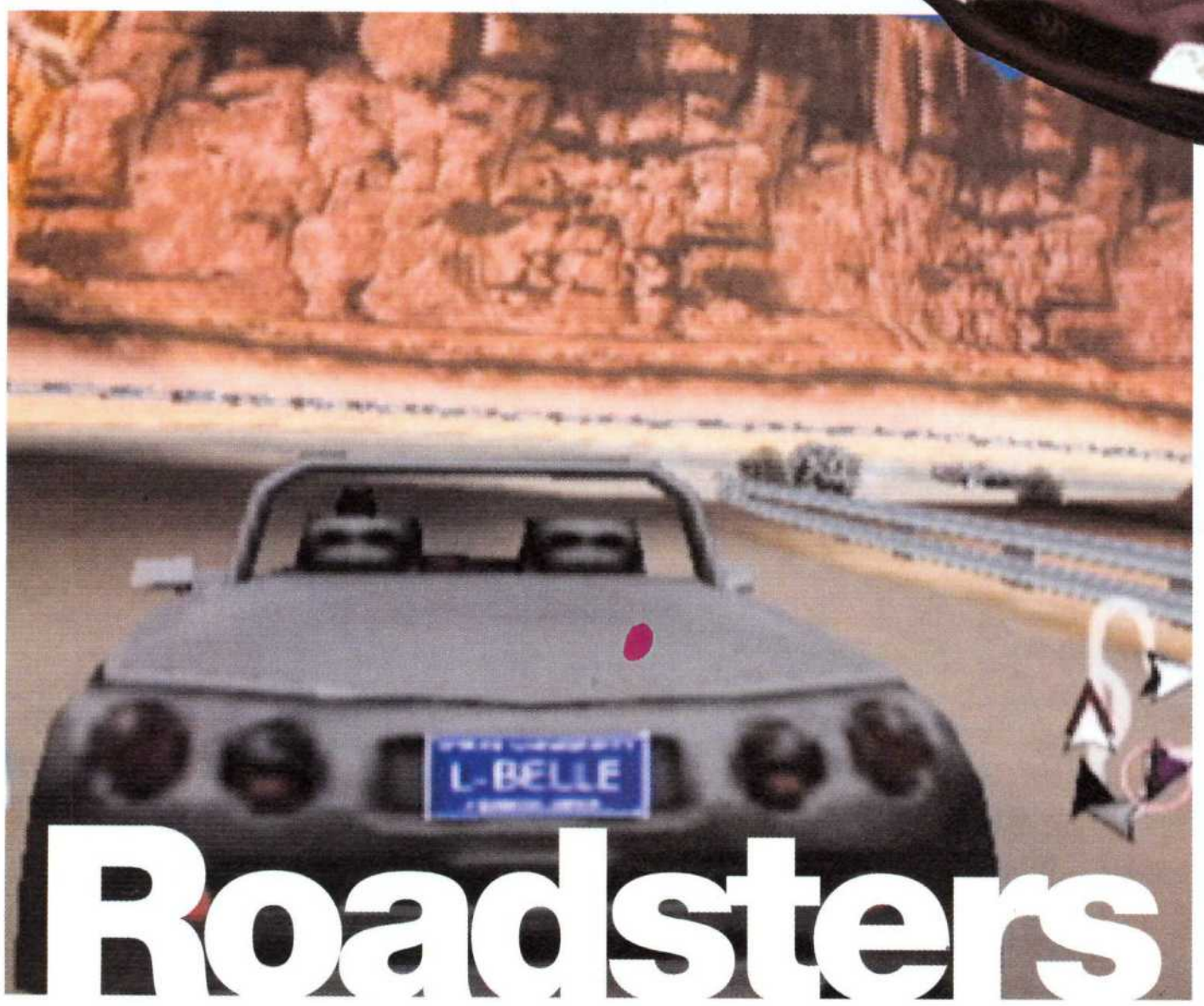
HeldenBlick
Wer kann diesen Augen widerstehen? Wir nicht...



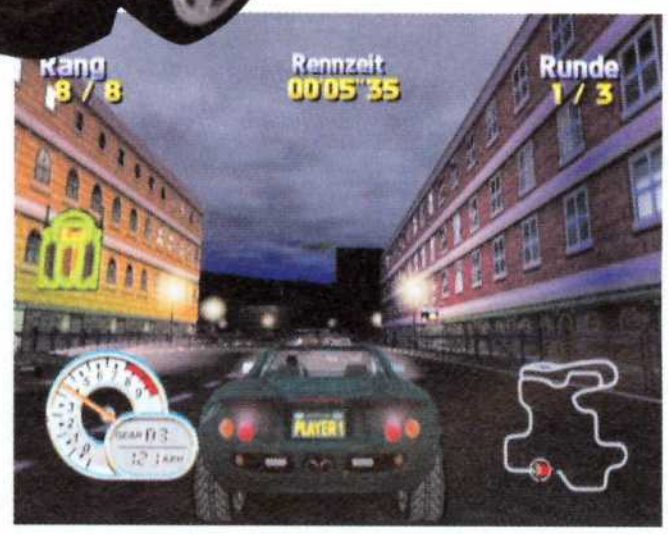








Roadsters





KurzFassung

- **Titel:** Roadsters
- **Hersteller:** Titus Software
- **Genre:** Fun Racer
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **VM-Platz** 15 Blöcke
- **Erscheint:** September
- **Preis:** um 100 DM

Na bitte! Wieder ein neues Softwarehaus, das für unsere Lieblingskonsole programmiert. Mit *Roadsters* feiert Titus Software sein Dreamcast-Debüt

Hellseher Markus Hermannsdorfer

Besonders den Nintendo-Spielern ist die Firma mit dem Fuchs längst ein Begriff. Auf Dreamcast steigt man mit einem Autorennspiel ein, das sich an Vorbildern wie *Speed Devils* und *Cruisin' USA* orientiert. Straßenflitzer wie Renault Spider, Equinox EX 280 und Alfa Romeo Giulia lassen die Herzen der Autofreunde höher schlagen. Die Karossen können umlackiert, aufgerüstet und abgespeichert werden. Verschiedene Strecken und Rennen sorgen für Langzeitmotivation.

StreckenVielfalt

Neben Winter- und Bergstrecken finden sich auch exotische Perlen wie *Area 51* und *Rocket Base*. Nach ein paar gewonnenen Rennen erhöht sich die Zahl der befahrbaren Kurse und verfügbaren Autos. Die Strecken für Fortgeschrittene dürfen nur mit PS-stärkeren Flitzern absolviert werden, die ebenfalls erst freigeschaltet werden müssen. *Roadsters* macht echt Spaß, das altbewährte Spielprinzip gängiger Fun Racer funktioniert auch hier. Nur leider entspricht es nicht dem Dreamcast-Standard. In Sachen Grafik hinkt es Vorbildern wie *Speed Devils* weit hinterher, gerade die Lichteffekte lassen sehr zu wünschen übrig. Auch spezielle Effekte wie etwa Spuren im Schnee wurden denkbar schlecht gelöst. Sind mehr als drei Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen, bricht auch die Framerate gewaltig ein. Wer einfach nur Spaß haben will und auf Super-Render-Power-Grafik verzichten kann, sollte sich *Roadsters* trotzdem mal ansehen.

Erster Eindruck
Ein Tourenwagenrennen mit allem, was dazugehört. Viele Autos, viele Strecken. Nur leider nicht auf dem technisch neuesten Stand.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Unsere Mitarbeiter des Monats.



SEGA

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

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



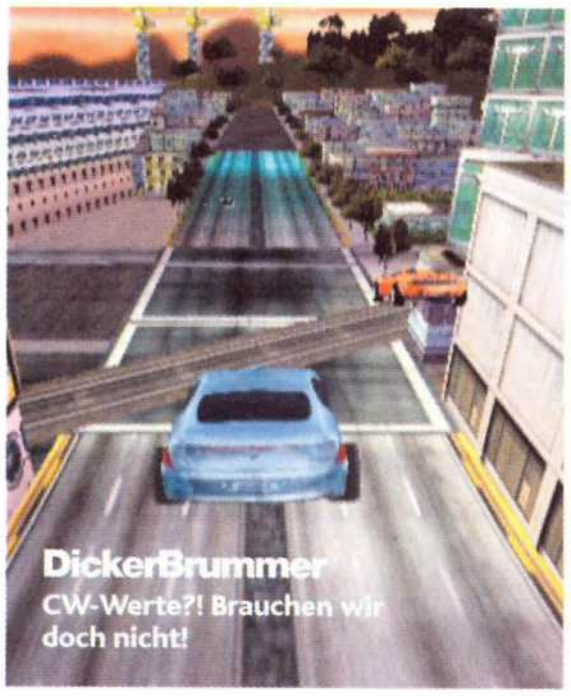
ZukunftsTraum
Für die Amis jedenfalls: Fahren auf allen Straßen, ohne Polizei...

San Francisco Rush 2049

Der Rush... der Speed... ohne Keanu

Da gab es doch im Jahre 1996 ein Spiel namens *San Francisco Rush* von Atari, das in die Spielhallen Einzug hielt und in ziemlich furchtbaren Konvertierungen auf verschiedenen Konsolen erschien. Ein zweites Spiel folgte 1997, und das dritte, nun von Midway, steht jetzt in den Arcades. Diesmal sind wir in der Zukunft (kann jemand *WipeOut* sagen?), und man kann beim Automaten sechs verschiedene futuristische Töff-Töffs aussuchen, mit denen man rennen, springen und krachen darf. Es macht auf dem Automaten Spaß, keine Frage. Aber es könnte mehr sein. Bei der Dreamcast-Fassung, die von Konami rauskommt, wird's bestimmt mehr... das kennt man von *Hydro Thunder*.

Hersteller: Midway/Konami



DickerBrummer
CW-Werte?! Brauchen wir doch nicht!





SpringMaus
Bei einem guten Fun Racer bleibt man auch gerne mal in der Luft

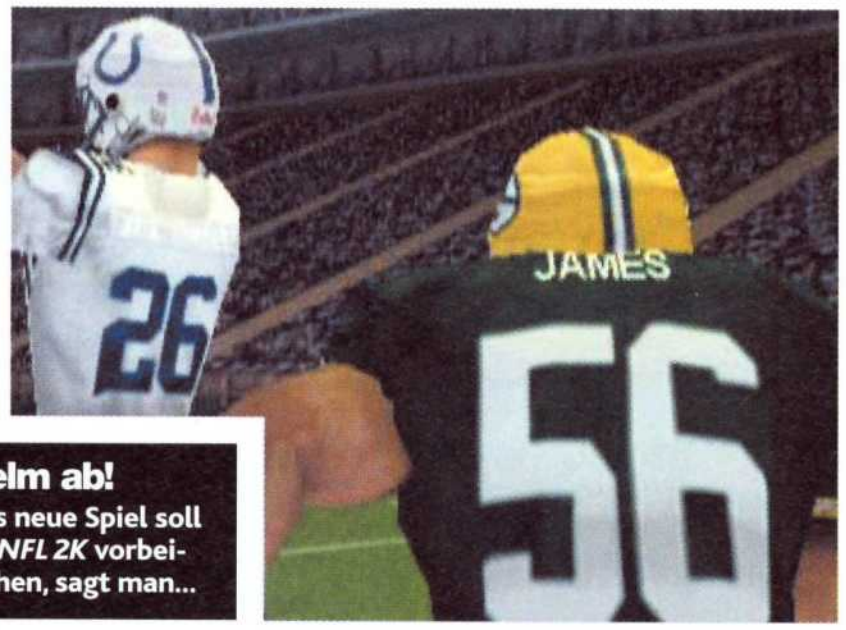
NFL Quarterback Club 2K1

Ein Jahr weiter, ein Jahr besser?

Das neue Footballspiel von Acclaim muß sich kräftig recken, will es an Segas *NFL 2K* vorbeikommen, und so wie's aussieht, ist der Nachfolger des leicht mittelmäßigen *NFL Quarterback Club 2000* auf dem besten Weg, zumindest grafisch einigen Boden wettzumachen, wie die allerersten Screens zeigen. Außerdem soll man hier die besten Momente aus allen bisherigen 34 Superbowl-Spielen auf der GD haben, obwohl noch nicht sicher ist, ob man es nur anschauen oder spielen darf. In den USA soll's im August auf den Markt kommen.

Hersteller: Acclaim





Helm ab!
Das neue Spiel soll an *NFL 2K* vorbeiziehen, sagt man...

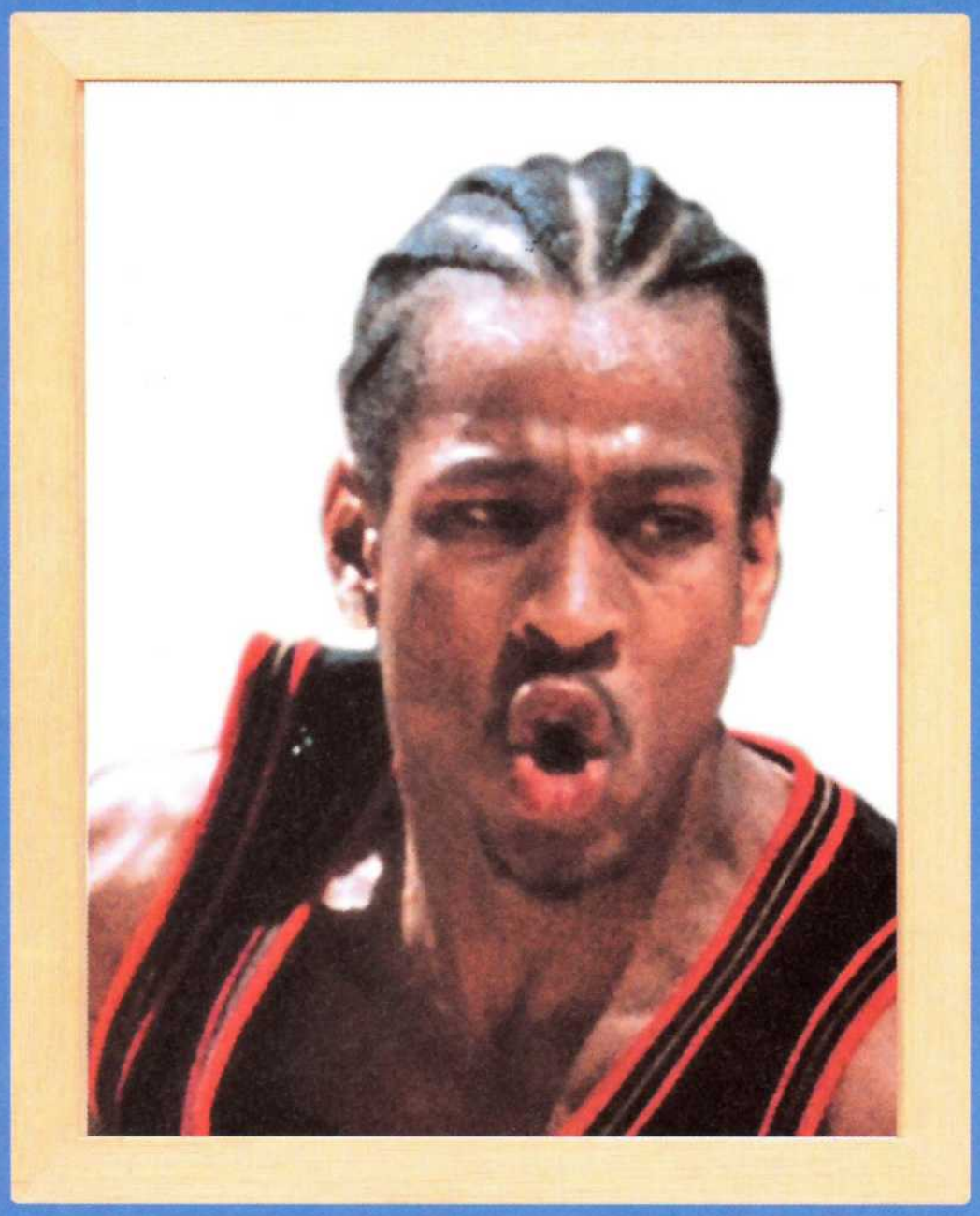




VISUAL CONCEPTS

NBA

SEGA SPORTS NBA 2K



„Ich bin der Größte. 1,83 m."

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



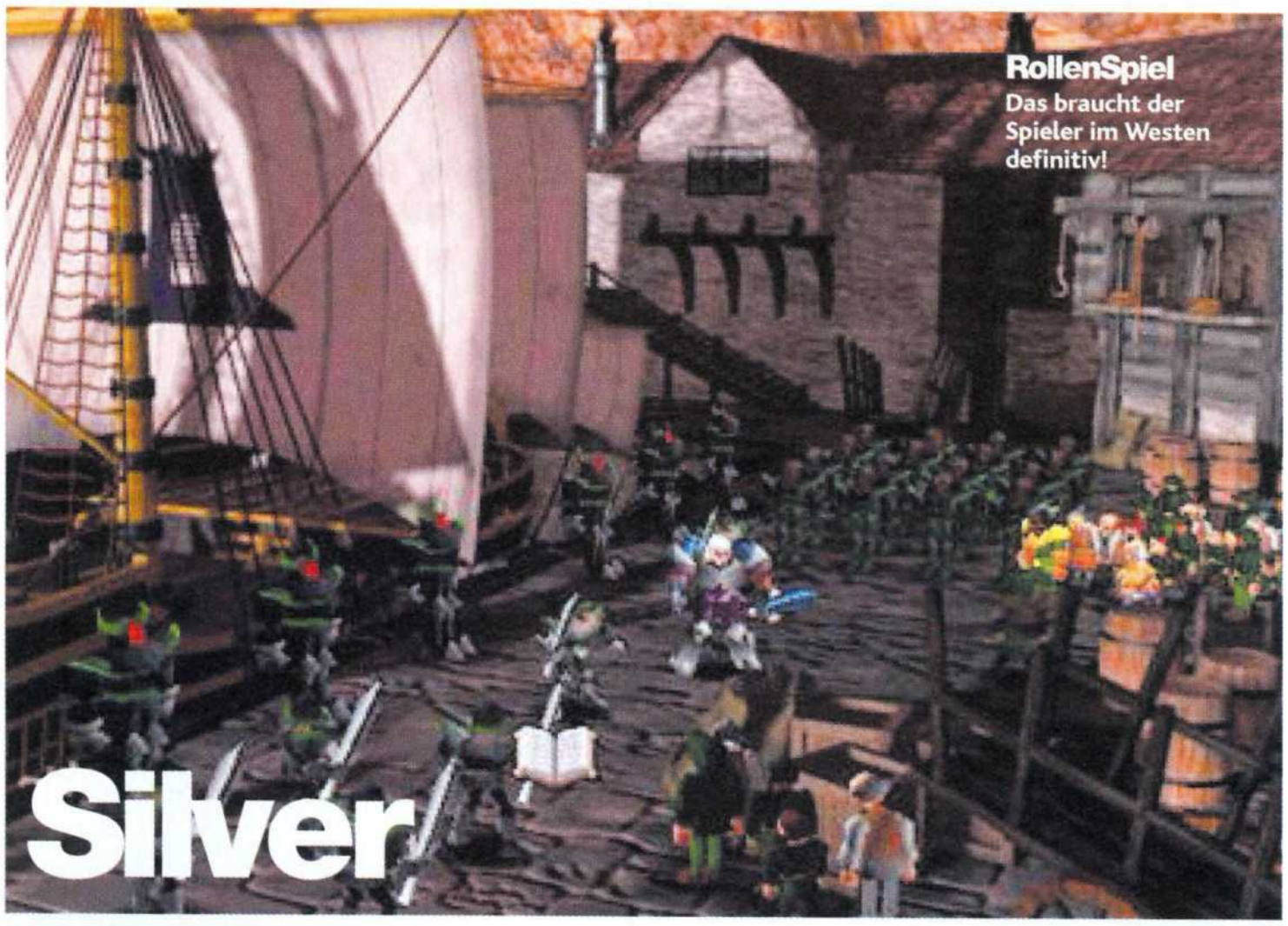
SEGA

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd. NBA 2K © 1999 SEGA Enterprises, Ltd. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights and/or other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1999 NBA Properties Inc. All rights reserved. All NBA teams rosters are accurate as of October 11, 1999 All NBA photos and Video used are from the 1998-99 NBA season.



Manga-Rollenspiel... im Westen

Hatten wir uns doch gedacht. Im Dezember war's noch ein Gerücht, aber inzwischen haben wir einige Screens zu *Silver* bekommen, dem Rollenspiel vom PC, das nun doch anscheinend seinen Weg zu Dreamcast macht. Und wir haben bisher noch KEIN EINZIGES DC-ROLLENSPIEL IN DEUTSCHLAND! Das macht uns aber echt, echt wütend. Man braucht auch in Deutschland ein gutes Rollenspiel, um der Konsole zum Erfolg zu verhelfen. Also, egal ob eine PC-Konvertierung, egal ob es schon einmal irgendwo draußen war, nun macht mal hin und liefert dieses hier ab. Kann doch nicht so schwer sein. Auch wenn es sich spielerisch sehr an *Final Fantasy VII* anlehnt...

Hersteller: Infogrames







Evil Dead: Ashes to Ashes

Ein Mann... eine Million Zombies...

Die Chancen sind in etwa ausgeglichen. Eine der besten, mit Sicherheit aber verrücktesten Horror-Serien kommt nun auch zu Dreamcast. Was hat *Evil Dead*, was *Resident Evil* nicht hat? Bruce Campbell natürlich! Der Mann selbst leiht seinem berühmten Alter ego die Stimme in diesem Spiel, das momentan von THQ entwickelt wird. Die hier gezeigten Screens sind von der PC-Fassung, wobei man da noch einmal leichte Verbesserungen erwarten kann, wenn die Dreamcast-Version rauskommt, um die Konsole auszunutzen. Eine Handlung soll's auch haben, wieder geht's ums Necronomicon und um Ash und darum, wie man Mädels am besten Zucker gibt...

Hersteller:THQ





HausBesetzer
Man kehrt in das Haus der ersten beiden *Evil Dead*-Filme zurück, um dort zu kämpfen...



CRAZY TAXI™



„Für Trinkgeld mach ich alles!“

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



SEGA

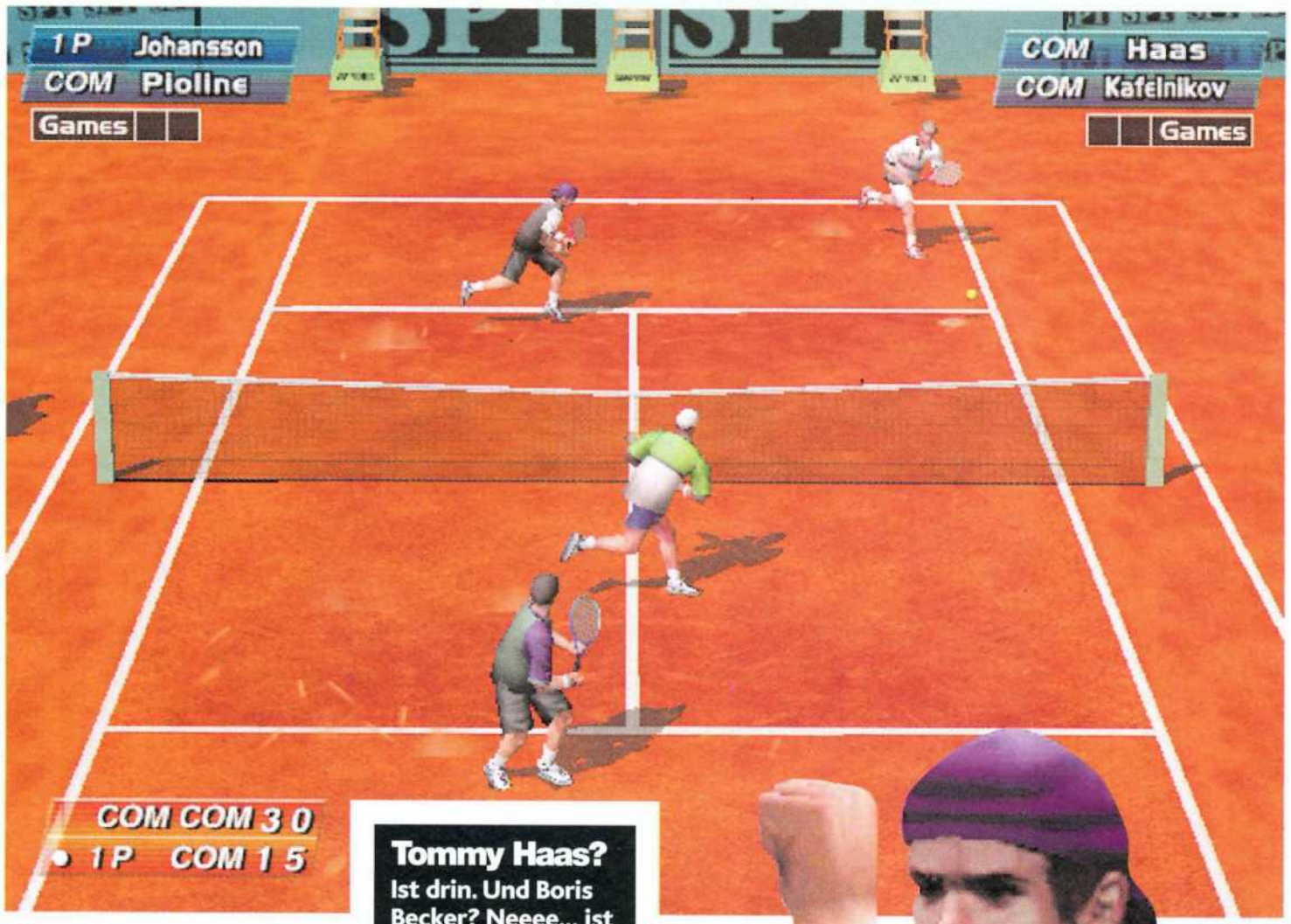
Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. 1999, 2000

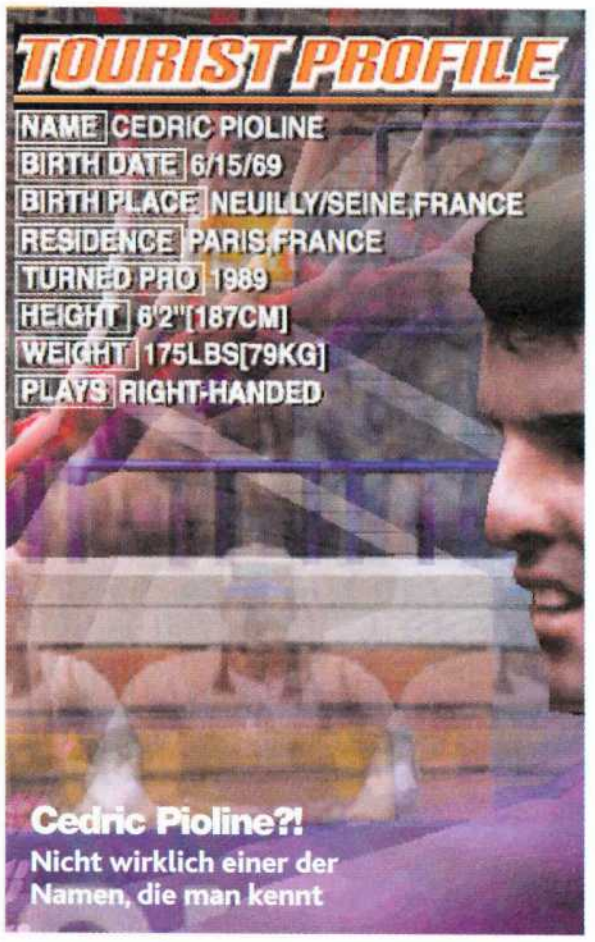
Virtua Tennis



Tommy Haas?
Ist drin. Und Boris Becker? Neeee... ist nicht drin







Cedric Pioline?!
Nicht wirklich einer der Namen, die man kennt

Endlich... Tennis spielen! Für alle!

Ja war ist Bobbele hier nicht *drin*, dafür aber Tommy Haas. Wir wußten doch, daß uns dieser dunkle Schopf irgendwie bekannt vorkam. Wie bei der Automatenfassung kann man hier auf Sand, in der Halle und auf Rasen spielen, dafür aber nicht mit den ganz großen Spielern der Welt. Weil, die waren anscheinend zu teuer für die Lizenz. Aber Tim Henman und Tommy Haas tun's auch. Der Automat macht Spaß, von der Dreamcastfassung haben wir vorerst nur Screens gesehen...

Hersteller: Sega

Caesars Palace 2000 Millennium Gold

Spiel mit mir... mal vollkommen ernst gemeint

Nun, mit diesem Spiel wird jede Zocker-Selbsthilfegruppe auf Eis gelegt: Die bekanntesten typischen Casino-Spiele auf einer GD, alles ohne Zeitdruck und das Problem, echtes Geld zu verlieren. Zu gewinnen gibt es allerdings auch nur virtuelle Chips: Roulette, Baccarat, Keno, Video-Poker und andere Klassiker laden ein, die ganze Familie mit dem Spielfieber zu infizieren – moralisch bedenklich? Nicht wirklich, ist ja nur ein Konsolenspiel und nicht Las Vegas. Und die Drinks muß man sich auch noch selber holen.

Hersteller: Interplay/Virgin



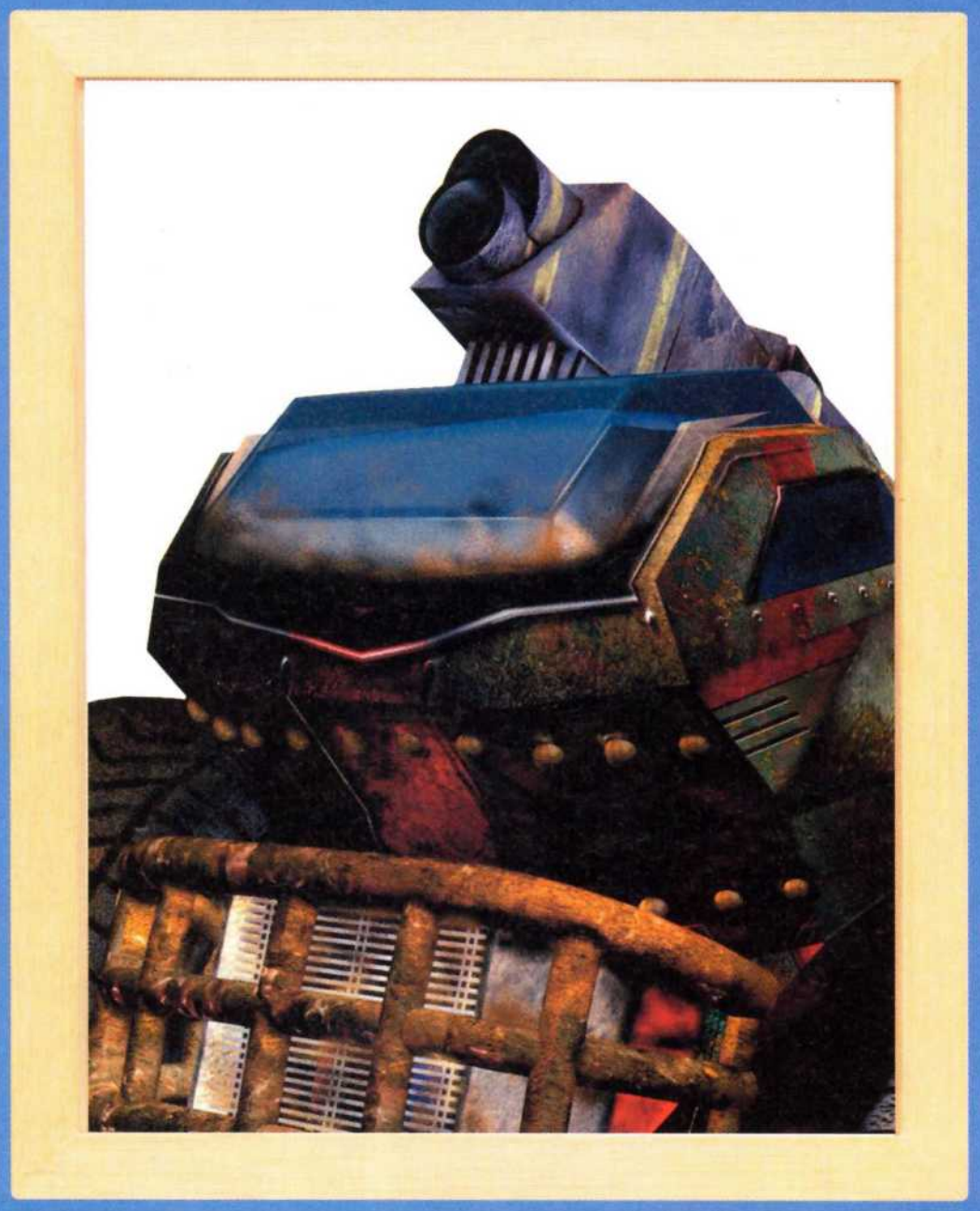


Banditen
Ob einarmig oder nicht, hier sind sie drin...









„Auch Gastfreundschaft hat Grenzen: Wer die Erde kaputtmachen will, kriegt eins auf die Finger!“

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



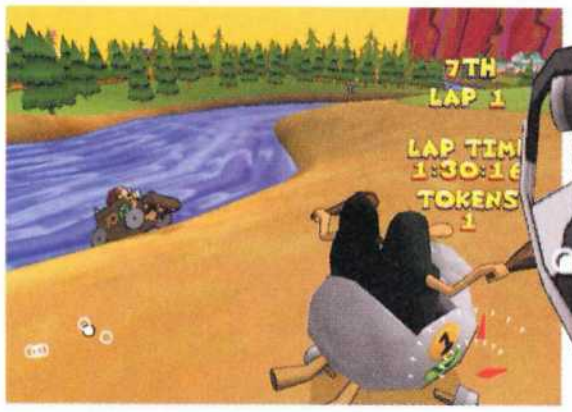
SEGA

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com







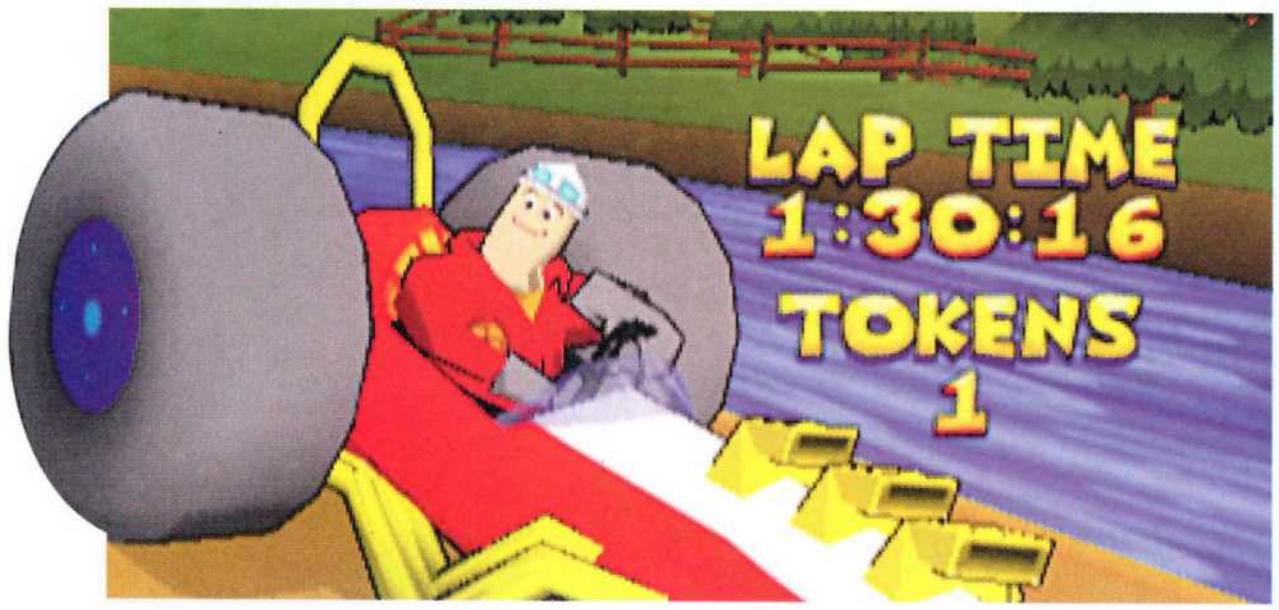
ZeichenTrick
Dieser Wagen hat mindestens vier Zylinder... boah!

Wacky Races

Ein Hanna-Barbera-Cartoon?! Als Spiel?!

Oh ja, wir wissen, was Ihr jetzt da draußen meint. Wie kann man nur? Nun, Infogrames kann. Und irgendwie sehen die ersten Screenshots, die wir bekommen haben, ja auch interessant aus. Und irgendwie haben wir ja auf einen Fun-Racer wie *Mario Kart* gewartet. Aber *Wacky Races*? Hmmmm, wer sich noch an die Fernsehserie erinnert, der muß schon seit frühester Kindheit Pro Sieben geguckt haben...

Hersteller: Infogrames





Toy Story 2

Was wäre *Toy Story* ohne Buzz Lightyear?! Ein gutes Spiel?!

Nun, wir wissen nicht, was Ihr freundlicher Disney-Lizenznehmer sagen würde, aber die ersten Screens, die wir von *Toy Story 2* gefunden haben, die haben uns etwas geschockt. Das ist nämlich ein wenig aufgeräumter als bei der Playstation-Fassung, aber nicht wirklich besser. Activision bastelt heftig an dem Titel, also hoffen wir, daß es letztendlich mehr ist als nur ein Lizenzspiel...

Hersteller: Activision





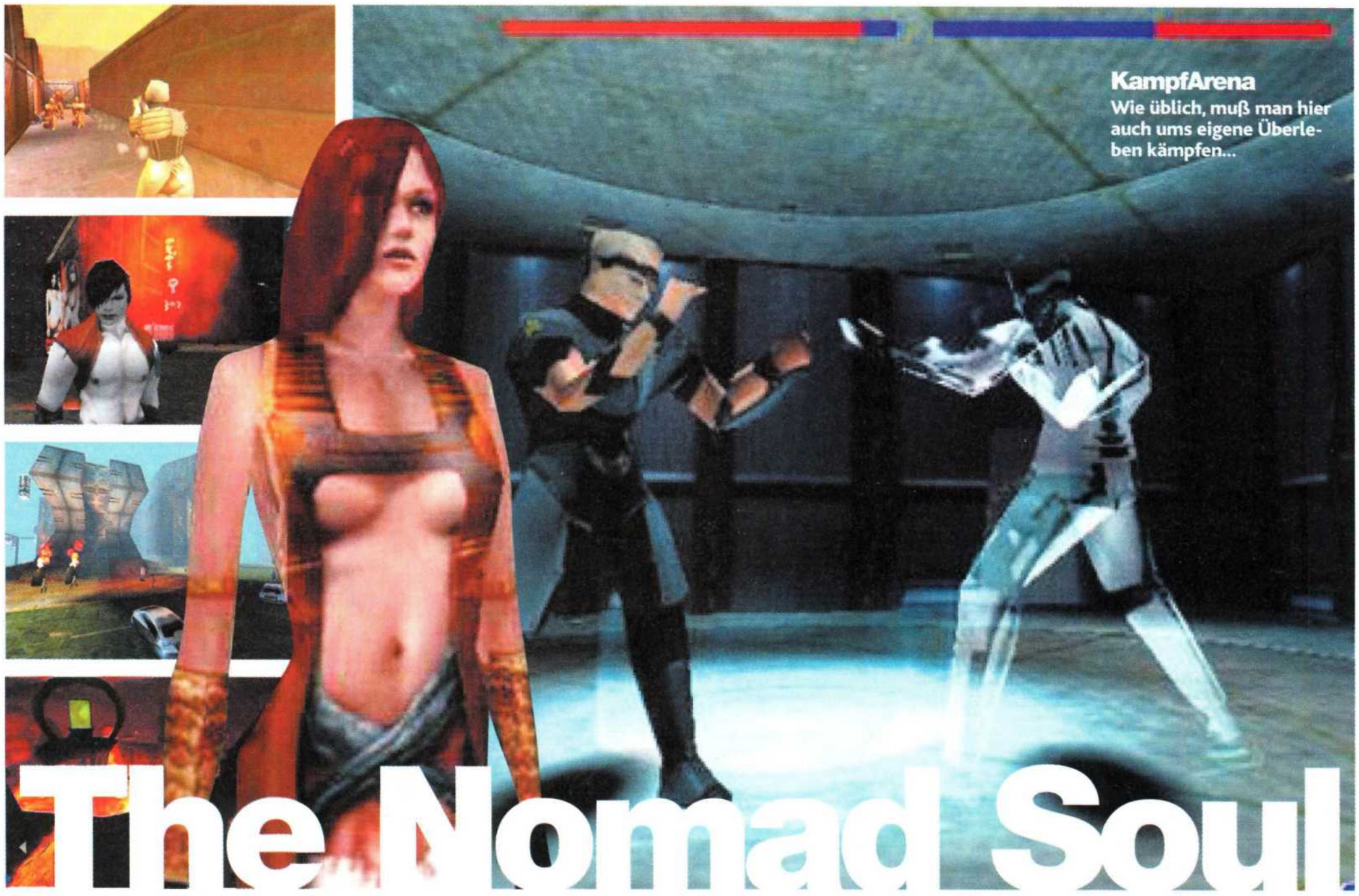


SturzFlug
Wir bleiben hinter Buzz Lightyear zurück. Sieht nicht so toll aus...









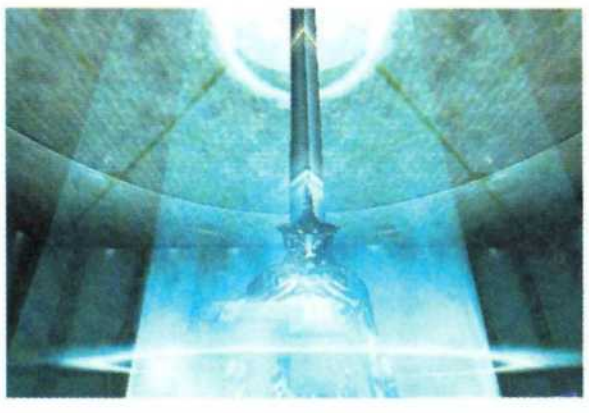
KampfArena
Wie üblich, muß man hier auch ums eigene Überleben kämpfen...

The Nomad Soul

Oh, heiliger David Bowie… in einem Spiel von Eidos über Seelenwanderung. Ob's der Dalai Lama weiß?

Also: Wir wandern als Seele herum, beinahe so wie bei *Messiah*. Aber diesmal sind wir im Körper des Polizisten Kay'l, in der Zukunftsstadt Omikron. Ooooo-kay. In dieser Stadt gibt's Dämonen, und zwar mehr davon als bei *The House of the Dead 2* Zombies. Und es gibt eine böse KI. Nicht von Dreamcast, sondern in der Stadt halt. Das Spiel schaltet zwischen der Lara-Perspektive und einem 3D-Shooter hin und her. Ein Spiel, das mit Sicherheit auch ohne David Bowie interessant gewesen wäre, aber durch seine Musik noch interessanter gestaltet wird. Außerdem hat er einen kurzen Gastauftritt als gerendete Figur.

Hersteller: Eidos







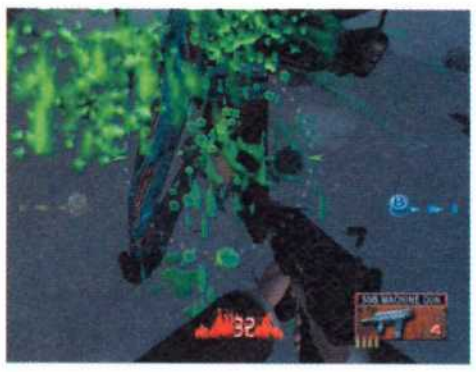
SeelenWanderung
In dieser Stadt reicht eine Spielfigur nicht mehr aus...

D2

Horrorjagd











Überleben!
Wie in allen guten Horror-Spielen das wichtigste Ziel...



ja, wer sich in der Spieleszene etwas auskennt, für den war Warps *D2* (neben *Messiah* von Shiny vielleicht) der Running Gag schlechthin. Eigentlich zuerst für die niemals erschienene Konsole M2 (sollte der Nachfolger von Panasonics Flop 3DO werden) angekündigt und danach lange Zeit als erstes Spiel für Dreamcast angepriesen, erschien es über ein Jahr nach dem DC-Launch nun endlich doch noch in Japan – und aller Voraussicht nach auch nur da.

Ja, warum nur in Nippon? Nun, was auf den sage und schreibe vier GD-ROMs an brutalen Kapriolen japanischen Spieldesigns enthalten ist, müßte für den deutschen Markt rigoros geschnitten und gekürzt werden, um nicht Gefahr zu laufen, vom Fleck weg indiziert zu werden. Es werden Köpfe von Tentakelmonstern verschluckt, ganze Gesichtshälften von infizierten Leuten klappen auf, Pflanzen wuchern aus allen Körperöffnungen usw. Kurzum: Wer *D2* spielen will, sollte entweder vorher nichts essen oder eine rigoros abgehärtete Natur vorweisen können. Dabei leidet der Spieler, der die im Versace-Minirock durch die kanadische Schneewüste stapfende Laura steuert, bisweilen mindestens genauso wie die armen Opfer im Spiel. Allein schon zu Spielbeginn zermürbt eine langatmige und langweilige FMV-Zwischensequenz nach der anderen (teilweise fünf bis zehn Minuten lang!), die leider allesamt nicht auf Knopfdruck abbrechbar sind und im Gegensatz zum Hit *Resident Evil: Code Veronica* auch nur unverständliches Japan-Geplänkel enthalten.

Das Ding... das Ding!

Die Story an sich wäre, obwohl sehr an ein bekanntes Filmvorbild angelehnt, durchaus fesselnd. Während einer Flugzeugentführung stürzt die Maschine – von einem Kometen getroffen (!) – über den kanadischen Rocky Mountains ab. Offensichtlich befand sich eine außerirdischee Parasiten-Lebensform in diesem Gestein – denn schon kurz nach dem glücklich überlebten Crash macht Ihr Bekanntschaft mit einem grauenvoll mutierten Entführer-Duo, das mit den verfügbaren Waffen gerade noch so erledigt werden kann. Irgendwelche inhaltlichen Übereinstimmungen mit John Carpenters *The Thing* sind natürlich rein zufällig und in keinster Weise beabsichtigt. Nun liegt es also an Euch, aus der weißen Hölle zu entkommen, ohne eine willkommene Mahlzeit für die à la RPG zufällig auftauchenden Monster zu werden. Während die einzelnen Areale (eines pro GD-ROM) unglaublich weitläufig sind (minuten-



Schneemensch
Thomas Gerhardt

- **Titel:** D2
- **Hersteller:** Warp
- **Genre:** Survival Horror
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box
- **VM-Platz:** 5 Blöcke
- **Preis:** um 140 DM

Für das Spiel spricht...
Die Idee an sich

- neuartiges „Switch"-Kampfsystem
- Proviant muß selbst gejagt werden
- mysteriöse Storyline
- ein gefundenes Fressen für Splatter-Freunde
- eine starke Frau, die keine Hilfe braucht

Gegen das Spiel spricht...
Die Umsetzung...

- ellenlange, unverständliche Zwischensequenzen
- eingeschränkte Bewegungsfreiheit in Räumen
- riesige Areale, aber wenig Erkundungspunkte
- scheußliche Boßgegner – vorher lieber nichts essen!







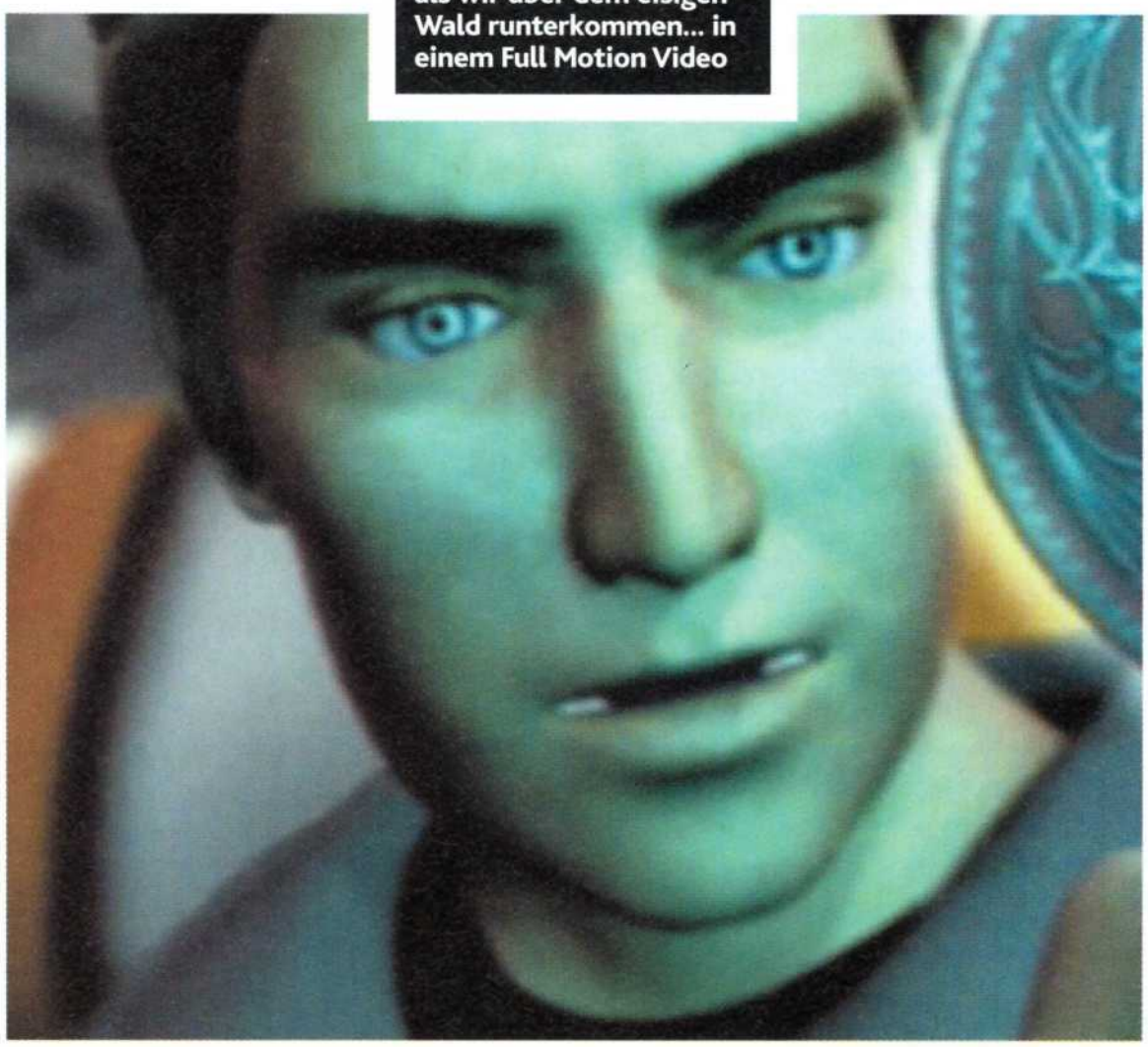
lange Laufzeiten einkalkulieren!), könnt Ihr die interessanten Punkte doch an einer Hand abzählen – auf der ersten Scheibe etwa das Flugzeug-Wrack, die Mining Company, ein Blockhaus sowie Eure Ausgangshütte. Fügen Euch die Tentakelmonster, Zombies und Spinnen erheblichen Schaden zu (sollte eigentlich nicht vorkommen – hey, Ihr verfügt immerhin von Beginn an über eine Uzi mit unbegrenzter Munition!), ist es ratsam, den Taschengrill auszupacken. Nur was grillen? Futter muß erstmal gejagt werden! Ihr könnt nämlich mit Eurer Flinte Hasen, Karibus und Vögel ins Visier nehmen, mit einem gezielten Schuß erlegen (der erste muß sitzen, sonst laufen die Viecher natürlich weg!) und Euren Hit-Point-Vorrat damit wieder auffrischen – witzige Idee. Zwischendurch darf, wie es sich für die derzeitigen Mode-Horror-Spiele gehört, auch ordentlich gerätselt werden. Schlüssel müssen gesucht, Notizen entziffert, Zahlencodes eingesetzt und Items kombiniert werden. Alles übrigens – anders als bei *Seven Mansions* – mit etwas Probieren komplett ohne Japanisch-Kenntnisse machbar.

Eklige Bossgegner überall...

Ein wenig mysteriös wie übrigens das gesamte Spiel erscheint aber doch, daß sich z.B. der grauenvolle Boss im Flugzeug erst zeigt, wenn man das Wrack ein paarmal besucht hat (ohne zwischendurch etwas anderes geschafft zu haben). Dieser eklige Mutationsprozeß live, die ganzen Tentakeln – ehrlich, dagegen erscheinen fast alle *Resident Evil*-Monster wie possierliche Haustierchen! Neben übertriebenen Splatter- und Gore-Effekten (grünes Blut getroffener Monster sabbert auf Eure virtuelle Brille und bleibt eine Weile dekorativ am Bildschirm kleben) erscheinen noch folgende Punkte dieses eisigen Survival-Horror-Abenteuers erwähnenswert: In freiem Gelände steuert sich Laura im Minirock bei zweistelligen Minusgraden (Mensch, Mädel, warum ziehst du dir nichts an?!) aus der dritten Person, während der Blickwinkel in die Ego-Perspektive schaltet, sobald Ihr einen der wenigen Räume betretet. Kurios dann folgendes: Jetzt könnt Ihr Euch nicht mehr frei bewegen, sondern den Blick nur noch von einem „Point of Interest" (Schrank, Tisch, Fenster etc.) zum nächsten schweifen lassen. Faule Programmierer? Probleme mit der Engine? Erleichterung der Puzzles? Wir fanden es eher störend. Wenn man die anfängliche Monotonie des Spiels überwunden hat, entwickelt es jedenfalls einen gewissen Charme, der Horror-Freunde durchaus ansprechen könnte. Trotz mit vier GDs doppelter Speichermenge ist *D2* lange nicht so umfangreich wie *Code Veronica* – ca. zwei Stunden Spielzeit pro GD solltet Ihr beim ersten Mal einkalkulieren – da sind die Zwischensequenzen aber schon mit eingerechnet. Weder in puncto Puzzle-Qualität, noch Monster-Vielfalt oder Grafik (weiß, weiß, weiß...) kann es Warps Versuch jedoch mit Capcoms Meisterwerk aufnehmen.



Absturz
Das ganze Elend fängt an, als wir über dem eisigen Wald runterkommen... in einem Full Motion Video





Schönes Schweigen...

Ein witziges Detail am Rande: Während alle Charaktere im Spiel mit nicht enden wollenden Monologen im Shakespeare-Format aufwarten, spricht der Hauptcharakter Laura im gesamten Spiel (zumindest bis Mitte der dritten GD-ROM) nicht ein einziges Wort), was beim Spieler mit fortschreitender Dauer mitunter zu unbeabsichtigter Heiterkeit führt... seltsam ist es schon. Vielleicht wollte man da einfach nur die Kohle für eine Sprecherin sparen?



Seven Mansions

Abenteuer in der Südsee

Ein hübsches junges Paar landet mit seinem Motorboot auf einem idyllischen Eiland, nicht ahnend, daß hier teuflische Mächte ihr Unwesen treiben und sie bald heimsuchen werden. Sieben Herrenhäuser (aha, daher der Titel!) müsst Ihr in diesem Horror-Adventure erforschen, um das Mysterium um bizarre Kreaturen, gefährliche Experimente und undurchsichtige Charaktere zu lüften.

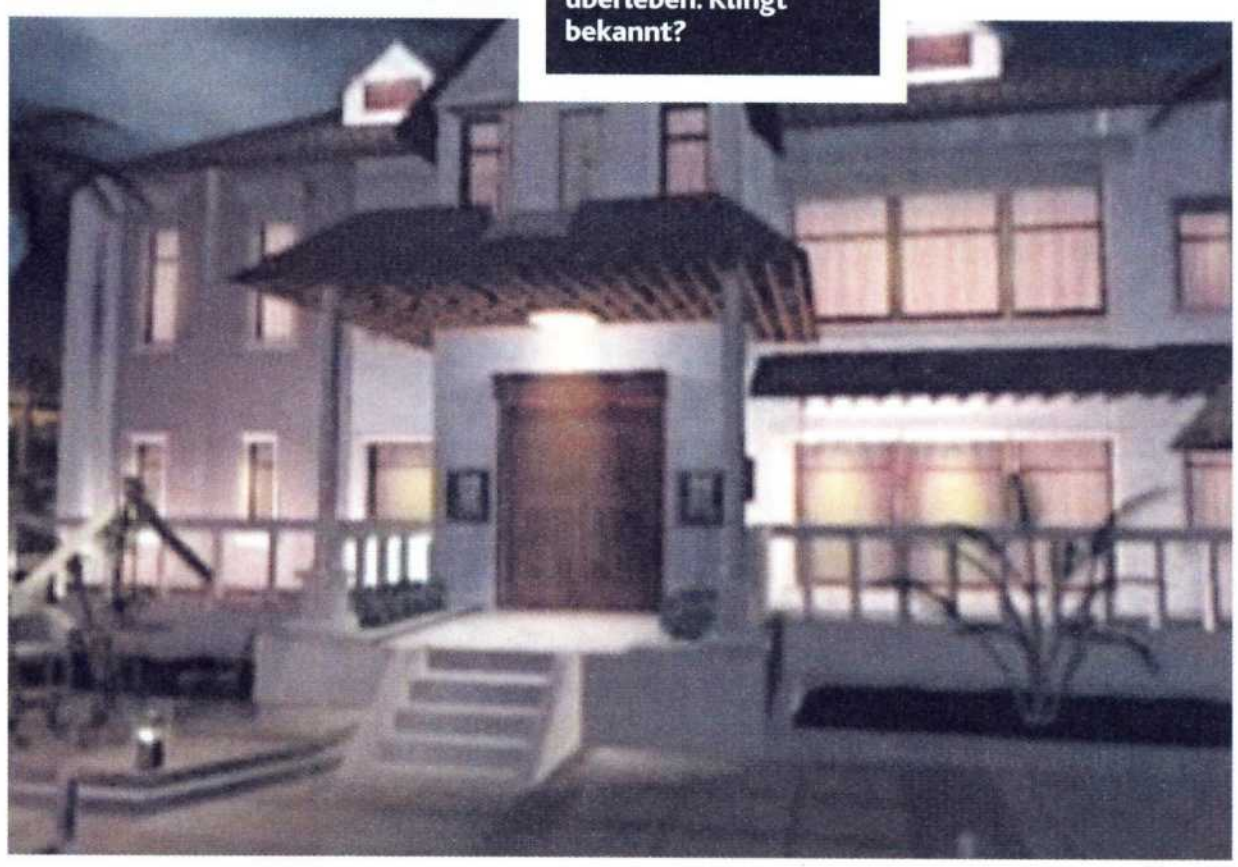








Der Urlaub...
Ein Horror-Haus, eine Menge Rätsel und das Problem, dies alles zu überleben. Klingt bekannt?



Klingt alles ein wenig bekannt, nicht wahr? Ja, ja, wir hatten doch erst letzten Monat die japanische Version von *Resident Evil: Code Veronica* unter die Lupe genommen. Und genau da knüpft der eigentlich als Produzent knochentrockener Strategie-Hämmer bekannte Hersteller Koei an. Wie es sich für ein Urlauber-Paar gehört, seid Ihr zu Beginn völlig unbewaffnet. Und keine Sorge: Schwere Kaliber à la *Resident Evil* bekommt Ihr nicht zu Gesicht. Da muß schon ein Elektroschocker, Messer oder Laser-Kugelschreiber reichen – eine Pistole grenzt schon an das höchste der Gefühle. Immerhin könnt Ihr die Monster mit den Scherenhänden und andere biestige Kreaturen in drei Perspektiven (u.a. Ego und isometrisch) erledigen. Zumindest solange, bis Euch nach ca. zwei Stunden die Sprachbarriere eiskalt erwischt. Es wird ausschließlich japanisch geredet und japanisch gerätselt (o.k. mit Ausnahme der Computer-Terminals). So, dann mal viel Spaß mit dem Analysieren eines DNS-Codes oder dem Herumschnüffeln in Datenbanken mit Personen-, Stichwort- und Raumregister! Wenigstens kleine Hinweise ab und zu mit beleuchteten Arealen auf der übersichtlichen Karte helfen Euch da manchmal aus der Patsche. Belohnt werdet Ihr für Eure Sucherei mit schönen Render-FMVs, einem gruseligen Soundtrack, unorthodoxen Charakteren und einer morbiden Atmosphäre. Solltet Ihr partout nicht weiterkommen, hilft vielleicht ein Abstecher in den Zwei-Spieler-Modus, in dem Ihr das Abenteuer via Split-Screen gemeinsam angehen könnt. Speichern ist da aber dummerweise nicht möglich. Trainings-Modi für Solo-Spieler und ein Death-Match-Modus mit einer allerdings nicht gerade überragenden Framerate runden das Angebot dieses Japan-Imports ab. Lohnt sich's? Für Fans von *Resident Evil* bedingt – dafür ist die Puzzle-Hürde enorm hoch gesteckt, von der Story versteht man so gut wie nix, und die Action-Sequenzen reißen auch nicht unbedingt vom Hocker. Der Rest wartet lieber auf die offizielle Version von Capcoms Mega-Hit. Aber wenn man einen kleinen Horror-Happen für zwischendurch braucht, dann sollte man sich mal danach umschauen, denn schlecht ist das Spiel auch nicht. Besonders durch den an sich schon innovativen 2-Player-Modus.



Horror-Urlauber
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Seven Mansions
- **Hersteller:** Koei
- **Genre:** Survival Horror
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** 7 Blöcke
- **Preis:** um 140 DM

Für das Spiel spricht...
Der 2-Player Modus

- 2-Player-Co-Op-Modus
- gruselige Soundkulisse
- drei Perspektiven
- Deathmatch-Mode
- Spacige Monster und Waffen

Gegen das Spiel spricht...
Etwas stimmungslos

- die Japan-Sprachbarriere
- hammerharte Text-Puzzles
- etwas schwächelnde Optik
- kann die Stimmung eines *Code Veronica* nicht einfangen

Undercover AD 2025 Kei

Die Zukunft ist mies... echt mies...

Ein bißchen *Code Veronica*, ein bißchen *Stirb langsam*. Fertig ist das gute Spiel. Dachte man zumindest bei *Undercover AD 2025 Kei*.

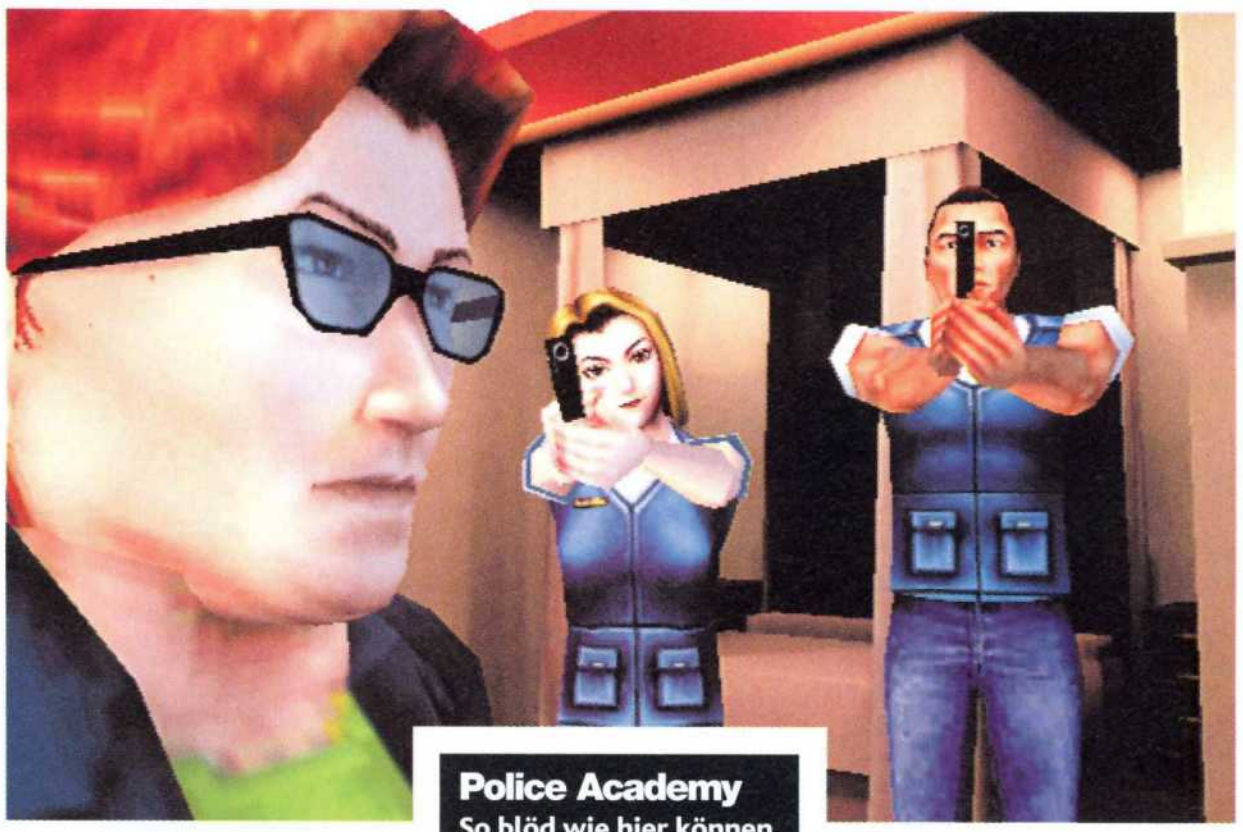
Die Handlung ist einfach gestrickt: Terroristen haben ein Hochhaus in ihre Gewalt gebracht. Eine blonde Polizistin, die vom Spieler gesteuert wird, und ihr kraftstrotzender Arbeitskollege werden zum Tatort geschickt, um für Recht und Ordnung zu sorgen. Dabei müssen nicht nur die Terroristen überwältigt werden, es gibt auch kleinere Rätsel nach dem Strickmuster „Welche Codekarte paßt zu welcher Tür?" zu lösen. Mit Undercover-Agenten hat das recht wenig zu tun – die Ermittlungen laufen nämlich ganz und gar nicht im Geheimen ab.

Alles nur geklaut

Undercover AD 2025 Kei läuft im Prinzip genauso ab wie *Code Veronica*. Selbst das Laden während des Öffnens von Türen wurde dem Vorbild entnommen. Leider wird die Grafik dem Vorbild in keinster Weise gerecht. Die Figuren sehen ziemlich grob gepixelt aus, und ihre Bewegungen sind etwa so flüssig wie ein Stück Holz. Die Umgebung ist eher zweckmäßig als berauschend. Wir erwarten von einem Notausgang nicht viele grafische Extras, aber weiche Farbübergänge wären bei der Dreamcast-Hardware zumindest drin gewesen. Der Sound ist keiner Erwähnung wert, aber das erste, was ich in den japanischen Menüs suchte, war eine Option, um das nervige Gedudel auszuschalten. Kommen wir nun zur künstlichen Intelligenz der Charaktere. Stellt Euch folgende Situation vor: Ein mit Gummiknüppel bewaffneter Terrorist taucht vor unserer blonden Polizistin auf. Sie stürmt auf ihn zu und bewegt sich, dank wirklich sehenswerter Clipping-Fehler, David-Copperfield-artig durch ihn hindurch. Wir stellen uns also hinter den Gangster und warten ab, was er nun tut. Nicht, daß er sich umdrehen und weiter nach uns schlagen würde. Nein, er bleibt einfach so stehen, schlägt in die Richtung, wo wir anfangs standen und präsentiert uns seinen breiten Rücken, den wir nach Herzenslust mit dem Gummiknüppel bearbeiten dürfen. Dagegen wirken die Zombies aus *Code Veronica* wie eine Reinkarnation Einsteins! Vorsicht ist nur bei Terroristen mit Schußwaffen geboten. Sie haben ebenfalls eine Eigenschaft von den lebenden Toten übernommen: Obwohl sie tot am Boden liegen, können sie noch immer auf die Polizistin feuern. Sind hier doch Dämonen im Spiel – oder haben die Leute von *Pulse Interactive* doch ein wenig geschlampt? Ich vermute eher letzteres. Deshalb unsere Empfehlung: Finger weg!







Police Academy
So blöd wie hier können echte Polizisten unmöglich sein...









Terror-Experte
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Undercover AD 2025 Kei
- **Hersteller:** Pulse Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** VGA-Unterstützung
- **VM-Platz:** 12 Blöcke
- **Erscheint:** hoffentlich nie
- **Preis:** um 160 DM

Für das Spiel spricht...
Absolut nichts

- Absolut nichts
- Nur in Japan erhältlich
- Die im Gebäude herumstreunende Katze

Gegen das Spiel spricht...
Einfach alles

- Schlechte Grafik
- Komplett fehlende KI
- Katastrophale Steuerung
- Langweiliges Gameplay
- Man darf die Katze nicht mit nach Hause nehmen

Carrier

Resident Evil auf See!



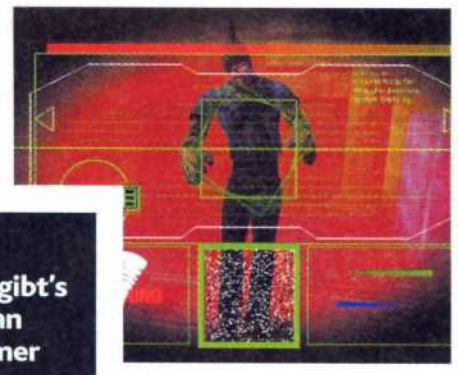












InsektenAlarm!
Ohne den Scanner rechts gibt's kein Entkommen. Und dann sollte man manchmal immer noch lieber rennen...



Die Mitte des 21. Jahrhunderts: Der Nord-Süd-Konflikt eskaliert infolge der sich immer stärker herauskristallisierenden ungleichen Verteilung der Reichtümer auf der Erde. Die Folge sind terroristische Übergriffe der Südstaaten, gegen die sich die nördliche Hemisphäre u.a. mit gewaltigen Flugzeugträgern (Aircraft Carrier) vom Schlage der *Heimdal* zur Wehr setzt. Als die *Heimdal* auf dem Rückweg von einer erfolgreichen Mission auf einer Südsee-Insel eine unbekannte Lebensform namens ARK aufnimmt, geht's ab...

Als nach einer gewaltigen Explosion der Funkkontakt abbricht, werden zwei Rettungsteams per Helikopter losgeschickt, um nach dem Rechten zu sehen. Beim Landeanflug werdet Ihr – Seargeant Jack Eaglefeather – von den automatischen Verteidigungssystemen der *Heimdal* in einer sehenswerten Render-Sequenz abgeschossen und müßt auf dem Deck notlanden. Wie sich schon kurze Zeit später herausstellt, soll sich die Situation an Bord viel schlimmer erweisen als in Euren schlimmsten Alpträumen befürchtet. Ihr seid mitten in der Hölle gelandet! Die mysteriöse pflanzliche Lebensform hat den Großteil der Besatzung grauenvoll mutieren lassen, und jedes der sechs riesigen Stockwerke, die es zu erforschen gilt, hat entweder mit Überwucherungen, Überschwemmungen, Stromausfall o.ä. zu kämpfen. Ohne Chance von hier zu entkommen, macht Ihr Euch nun auf die Suche nach Überlebenden – speziell nach Eurem Bruder Robert und Eurem Team-Mitglied Jessifer. Für seine Version des Survival Horror hat der Dreamcast-Newcomer Jaleco eine hervorragende Grafik-Engine entwickelt, die Jack mittels eines Kamerasystems ähnlich dem in *Resident Evil: Code Veronica* durch wiederum einen Mix aus vorgerenderten Szenarien und Texture-Mapping-Objekten geleitet. Ein Feuergefecht nach dem anderen dürft Ihr nicht erwarten und schon gar nicht provozieren: Waffen an Bord sind genauso wie Munition extrem rar und sollten nicht vergeudet, sondern für die exzellent in Szene gesetzten Bossgegner aufgehoben werden. Ihr müßt ziemlich lange nur mit einem Elektroschocker und einer Pistole auskommen, bis Ihr ein Sturmgewehr und Sprengstoff in verschiedenen Varianten findet. Letzterer dient übrigens nicht dem Angriff, sondern dem Freilegen von z.B. durch Kisten und gigantischen Kakteen blockierten Türen und Gängen, die manchmal nur auf der Karte als solche zu erkennen sind. Als herausragendes und bis dato einzigartiges Spielelement in diesem Genre hat sich jedoch der Multifunktionsscanner BEM-T3 erwiesen. Mit ihm lassen sich nicht nur äußerst praktisch



Armee-Spezialist
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Carrier
- **Hersteller:** Jaleco
- **Genre:** Survival Horror
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box
- **VM-Platz:** 42 Blöcke
- **Preis:** um 140 DM

Für das Spiel spricht...
Neuer Infrarot-Scanner

- englische Sprachausgabe
- phantastische Endgegner
- gruselige Mutationen
- mehrere spannende Sub-Plots
- einfache Speicherung und Item-Verwaltung
- beeindruckende Soundkulisse, die wirklich funktioniert...

Gegen das Spiel spricht...
Unerklärliche Slowdowns

- Monster und Charaktere sind nicht ganz so detailliert wie bei *Code Veronica*
- Level-Karten besitzen keine Zoom-Funktion
- zu wenig Munition, um sich wirklich durchsetzen zu können
- irgendwie nicht wirklich neu...







auch verdunkelte Räumlichkeiten in der Ego-Perspektive nach Items und Hinweisen absuchen, sondern auch alle Personen, mit denen Ihr in Kontakt tretet, nach einer Infektion mit dem ARK-Virus untersuchen. Zeigt der Scanner „Danger" an, eliminiert Ihr das arme Besatzungsmitglied zu Eurer und aller Sicherheit am besten umgehend. Atmosphärisch hat Jaleco ganze Arbeit geleistet. Nebelschwaden ziehen durch die verlassenen Gänge, Blitze erhellen kurzzeitig die von morbidem Flair umgebenen Locations, und die gruselige Soundkulisse wird nur hin und wieder jäh von eingehenden Funksprüchen des anderen Teams unterbrochen, mit denen Ihr Eure Aktivitäten koordiniert. Im Gegensatz zu Capcoms Horror-Epos hat man bei *Carrier* alle Weichen auf Komfort in Sachen Steuerung beim Spieler gestellt. Da Ihr stets alle Items mit Euch herumtragen könnt, artet *Carrier* nie in lange Wege von einer Magic Box zur anderen aus, Speichern ist an reichlich Stellen ganz unkompliziert ohne Speicherbänder oder ähnliches möglich, und Waffen können per linkem Analog-Trigger-Button bequem gewechselt werden ohne dafür umständlich in Menüs wühlen zu müssen.

Realistische Puzzles... endlich

Der Rätsel-Faktor in *Carrier* ist auch wesentlich kleiner, dafür aber um einiges realistischer ausgefallen: kein Sammeln von Edelsteinen mehr also, die durch Einsetzen in einen Löwenkopf seltsame Libellenflügel freigeben. Die wenigen Puzzles, mit denen Ihr hier konfrontiert werdet, stammen überwiegend aus der Codekarten- und Paßwort-Ecke und sind dank englischer Sprachausgabe (siehe Kasten) locker zu bewältigen. Thema Technik: Die wie gesagt exzellente Engine muß mit folgendem unerklärlichen Manko auskommen: Sprintet Ihr durch die Gänge des verseuchten Flugzeugträgers, kommt es häufig vor, daß die Framerate auch ohne einen einzigen Gegner auf dem Bildschirm derart in die Knie geht, daß Ihr wie in Zeitlupe um die Ecken schwebt. Nun stört das den Spielfluß meistens nicht wirklich, wirkt dennoch befremdlich. Das soll aber der einzige ernste Schwachpunkt des Spiels bleiben. Für einen ersten Durchlauf solltet Ihr mit ca. zehn Stunden rechnen, danach erhaltet Ihr als zweite Spielfigur die verschollene Jessifer Menning, mit der eine neue, anders ablaufende Mission gestartet werden darf. Die Charaktere an sich wirken zwar anfangs etwas blaß, bekommen aber im Laufe der Schlachten durch zahlreiche FMV-Sequenzen (keine gerenderten!) und Funksprüche noch deutlich Profil. Mit *Carrier* hat Jaleco dank vieler eigenständiger Design-Elemente ganz überraschend ein kleines Survival-Horror-Meisterwerk abgeliefert, das insgesamt nur um Nuancen schlechter abschneidet als das Vorbild *Resident Evil: Code Veronica*. Man kann nur hoffen, daß sich doch noch ein Distributor für den Titel findet.



Grausige Mutationen
Je weiter Ihr den Flugzeugträger erkundet, desto monströser die Kreaturen. Zombies mit offenem Brustkorb sind noch harmlos!



Englisch... für Fortgeschrittene

Ganz wichtig: Solltet Ihr der japanischen Sprache nicht mächtig sein, geht zu Beginn des Spiels einfach ins Optionsmenü und stellt den letzten Menüpunkt um. Man kann zwar nicht erkennen, was das für ein Menüpunkt ist, aber dann erwartet uns eine Überraschung: Von nun an sprechen die Charaktere in astreinem Englisch, und die Storyline ist kein Buch mit sieben Siegeln mehr. Insofern kann man sich sogar an der japanischen Fassung perfekt erfreuen, was wir nur begrüßen können. Vor allem, weil wir das Spiel immer noch nicht auf irgendwelchen europäischen Release-Listen finden können, wo es eigentlich hingehört. Damit sich auch die Leute ohne umgebautes Dreamcast dran ergötzen können...

Offenbarung
Ob der Zombie Englisch oder Japanisch spricht?

Bakuretu Muteki Bangaioh

Für die Action-Ingenieure von Treasure scheint kein Thema für ein DC-Spiel zu abwegig...

Entwickler wie das japanische Kult-Team der Action-Spezialisten von Treasure (haben u.a. schon *Gunstar Heroes* für's Mega Drive und den unübertroffenen Shooter-Geheimtip *Radiant Silvergun* für den Saturn gemacht) existieren heutzutage nur noch wenige. Da wird nicht auf den Profit geschaut, sondern ohne Rücksicht auf Verluste eine auch noch so unorthodox klingende Idee wie im hier vorliegenden Zungenbrecher *Bakuretu Muteki Bangaioh* verwirklicht. Das 2D-Ballerspektakel führt einen ans Steuerpult eines nur wenige Pixel großen Mechs, der sich Angreifer aus allen Richtungen erwehren muß. Zwei Waffensysteme stehen dazu zur Verfügung, die mit dem linken Trigger-Button jederzeit gewechselt werden dürfen. Mit den Lenkraketen attackiert man am besten stärkere Gegner, während die blauen, reflektierenden Laser exzellent für Angriffe um die Ecke geeignet sind. Droht man im Kugelhagel der Projektile unterzugehen, hilft vielleicht eine alles im näheren Umkreis vernichtende Smart Bomb in letzter Sekunde. Geflogen (Achtung: Auch die Schwerkraft wird simuliert!) und geschossen werden kann in alle Richtungen – übrigens auch mit Lock-On-Möglichkeit (z.B. nach links fliegen und gleichzeitig nach rechts ballern).

Schräg, aber nicht durchdacht...

Das Leveldesign erscheint durchwachsen: Manchmal verwinkelt und verzwickt, ein anderes Mal wieder dilettantisch simpel (einfach in wenigen Sekunden von links nach rechts zum Endgegner durchfliegen). Gleiches gilt für die Endgegner: Mit einigen ergeben sich hochspannende Duelle, da sie mitunter über ähnlich starke Waffensysteme verfügen, andere wehren sich dagegen überhaupt nicht. Was im bunten und stets flüssig ablaufenden Explosions-Wirrwarr jedenfalls auffällt ist, daß kein Sprite und Endgegner (mit einigen wenigen Ausnahmen) größer als ein paar Pixel ausgefallen ist und damit manchmal doch schwer von der Hintergrundgrafik zu unterscheiden ist. Dennoch: *Bakuretu Muteki Bangaioh* (bedeutet übrigens in etwa: explosiver, unschlagbarer Bangaioh) ist derart liebevoll gemacht und in seiner Konzeption nicht nur auf Dreamcast einzigartig, daß man es einfach mögen muß. Vor allem als Liebhaber alter Arcade-Juwelen. Auch wenn es keinerlei Extrawaffen gibt. Lediglich 3D-Fanatiker wenden sich mit Grausen ab. Der Rest vergnügt sich mit ca. 40 Leveln, die – sofern einmal geschafft – jederzeit auf der Jagd nach Hi-Scores wieder angegangen werden dürfen. Ein wenig mehr Abwechslung in späteren Bereichen hätte es aber schon sein dürfen.











Abgefahren
Erinnert ein wenig an *Super Turrican*, ist aber nicht so gut...





Auf der Kommandobrücke
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Bakuretu Muteki Bangaioh
- **Hersteller:** Treasure
- **Genre:** 2D-Shooter
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** 5 Blöcke
- **Preis:** um 140 DM

Für das Spiel spricht...
Es ist ein 2D-Shooter

- ungewöhnlicher 360-Grad-Aktionsradius im 2D-Raum
- farbenfrohe Level, Sprites und Explosionen
- taktisches Vorgehen zahlt sich aus
- Steuerung ist binnen Sekunden verinnerlicht

Gegen das Spiel spricht...
Eine sehr schlechte Grafik

- mit der Zeit (ca. ab Level 15) immer weniger Abwechslung
- definitiv nichts für Freunde von 128-Bit-3D-Spielereien
- kein Gegner ist größer als ein paar Pixel
- manche Level wirken nicht wirklich durchdacht

HIGH-TECH-TOYS JETZT GRATIS

Future Verlag – Medien mit Leidenschaft

1 AUSGABE GRATIS ZUM TESTEN



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

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

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

faxen an:
089/20 02 81 22

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

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

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

Name, Vorname:

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum, 1. Unterschrift:

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

Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: CDC05

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: **dreamcastmag@csj.de**

Solange Ihr wollt

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

Jetzt abonnieren!

Hausbesuche sind bei uns **um die Hälfte billiger!**



Für nur **19.99 Mark**

Du die

nächsten drei Ausgaben frei ins Haus!

Uns jetzt abonnieren!

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

Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

Tomb Raider IV

The Last Revelation





Vor dem Fernseher
Wer hätte Lara nicht gern auf dem Sofa neben sich? Und wer würde dann noch Videospiele spielen?

Die langjährige Ehe mit der Playstation ist endlich vorbei, und das Schönste dabei: Weltstar Lara Croft flirtet nicht nur mit Dreamcast, sie liefert auch die bislang überzeugendste Konsolen-Vorstellung ab. Wir erlagen sofort ihrem Charme…

Einen Testbericht über ein *Tomb Raider*-Spiel zu schreiben ist im Grunde keine dankbare Aufgabe, denn was soll man als Einleitung zu einem Spiel und seiner schillernden Heldin schreiben, wenn zu diesem Thema bereits alles geschrieben wurde? Längst hat es sich bis zum größten Hinterwäldler und naivstem Landei herumgesprochen, daß Lara Croft die Cyber-Ikone schlechthin ist, daß sie in mehreren Werbespots und in einem Videoclip die Hauptrolle spielte, daß gerade ein millionenschwerer *Tomb Raider*-Film gedreht wird, und daß sich im Internet mehr Lara-Fanseiten tummeln als zu irgendeinem anderen Videospiel-Helden. Aus diesem Grund lassen wir mal ihren süßen Schmollmund, die verführerische Wespentaille, die endlosen Beine sowie die offenbar nicht der irdischen Schwerkraft unterworfenen Brüste (seufz) rigoros außer acht und haben statt dessen nur Augen für das eigentliche Spieldesign. Bevor es ans Eingemachte geht, sollte das komplizierte Verhältnis zwischen Sega und *Tomb Raider* ruhig einmal kurz zur Sprache kommen. Core Design, die Erfinder der Erfolgsserie, und Sega hatten und haben im Grunde ein sehr gutes Verhältnis. Bester Beweis: Core Design unterstützte selbst solche mißglückten Hardware-Ausgeburten wie das Mega Drive CD-Laufwerk (Mega CD) sowie den gefloppten 32X-Adapter mit zahlreichen Videospiel-Projekten. Für letztere Hardware hat Core Design sogar noch vier komplett fertigstellte Spiele in der Schublade liegen, die aufgrund des schnellen 32X-Niedergangs aber nie veröffentlicht wurden. Erstaunlicherweise belastete dieses unschöne Intermezzo nicht die Freundschaft beider Firmen, so daß *Tomb Raider I* 1996 auch für den Saturn umgesetzt wurde. Danach wendete sich das Blatt jedoch: Core Design wurde dem Eidos-Imperium einverleibt, und Lara Croft stieg binnen kürzester Zeit zum Superstar auf. Sony erkannte daraufhin den Marktwert der Cyber-Schönheit und setzte alles daran, daß *Tomb Raider* in nächster Zeit Playstation-exklusiv bleibt. Erst seit dem Vertragsende zum 1.1.2000 darf Lara offiziell wieder auf anderen Konsolen-Bällen tanzen – und das ist gut so.

JugendSünden

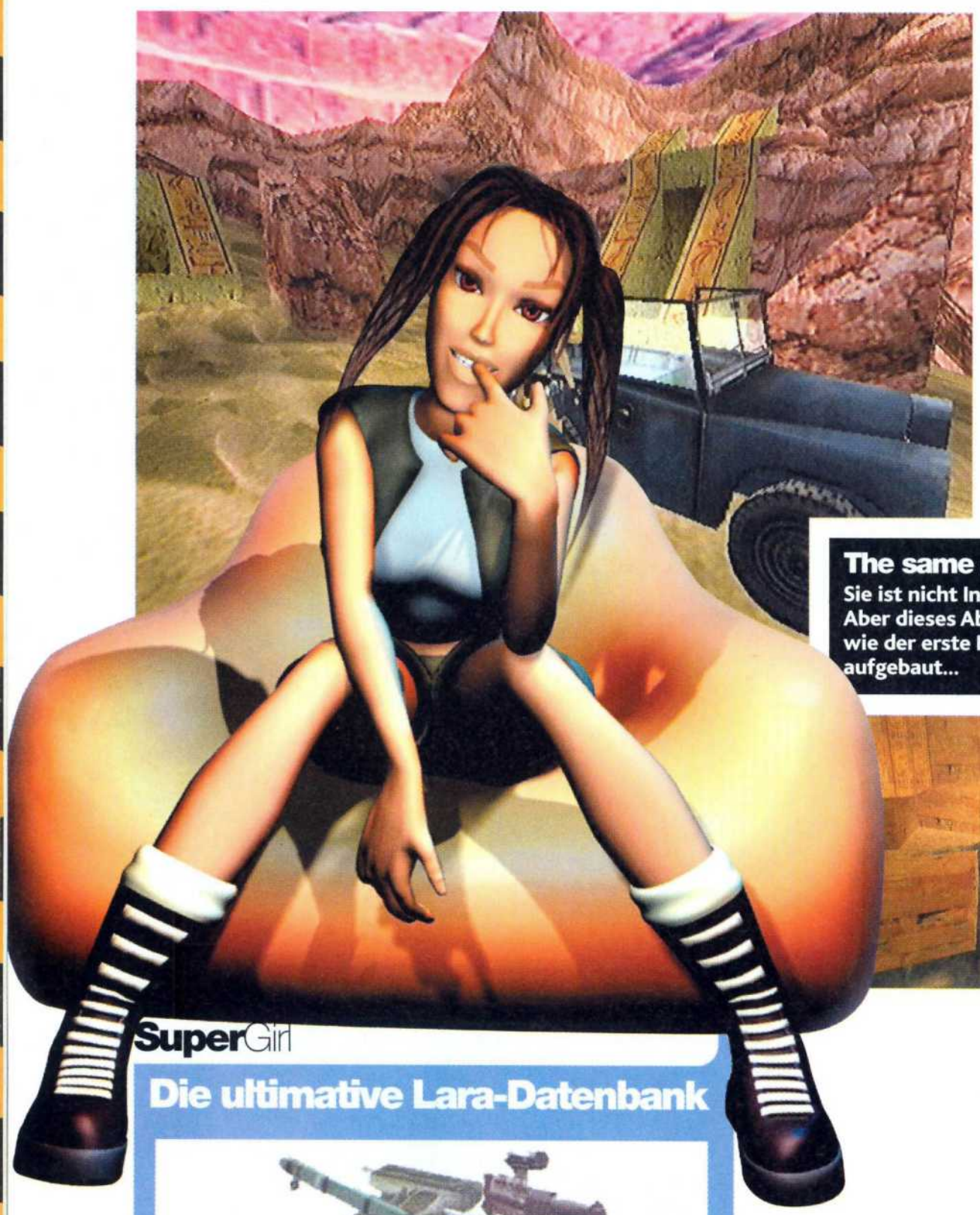
Tomb Raider mußte sich des öfteren den Vorwurf gefallen lassen, frech von *Indiana Jones* abzukupfern. Wenn man sich die Vorgeschichte und die Atmosphäre des vierten Teils ansieht, kann man nur feststellen: So intensiv haben die Designer anscheinend noch nie die Drehbücher der *Indiana Jones*-Trilogie studiert. Dabei beginnt der *Tomb Raider*-Spaß diesmal erfreulich originell. Der Spieler wird in das Jahr 1984 versetzt. Ein Zeitsprung mit optischen Folgen: Lara

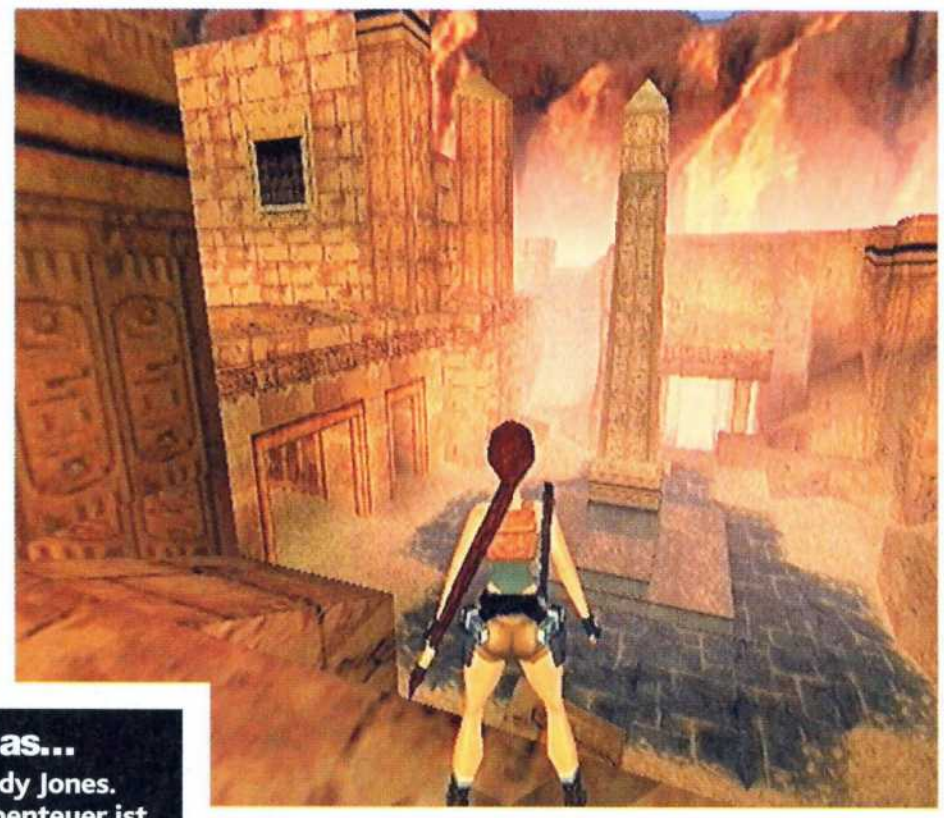


Laras Liebhaber
Ulf Schneider

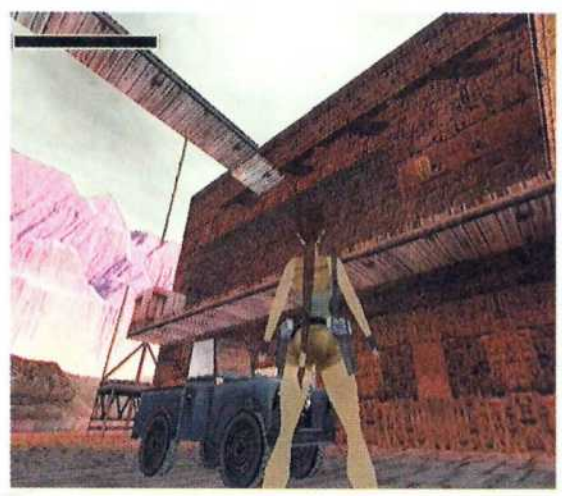
- **Titel:** Tomb Raider IV – The Last Revelation
- **Hersteller:** Eidos
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box
- **VM-Platz:** 35 Blöcke (33 Blöcke für jeden weiteren Spielstand)
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Die sparsam, aber sehr effektvoll eingesetzten Musikeinlagen sorgen für Atmosphäre. Das Leveldesign ist gelungen, mit Schwerpunkt auf Rätseleinlagen. Der hohe Umfang (36 Levels) dürfte Lara-Fans einige Tage vor dem Bildschirm fesseln
- **Contra:** Die Grafik ist zwar gut, nutzt aber das Potential nicht aus. Da ruckelt das Scrolling und ploppen Polygone weg









The same as...
Sie ist nicht Indy Jones. Aber dieses Abenteuer ist wie der erste Indy-Film aufgebaut...

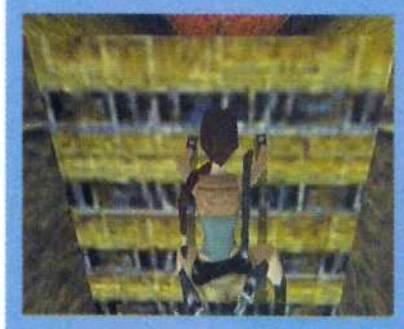
SuperGirl

Die ultimative Lara-Datenbank



Laras Waffenarsenal

Pistole = 374 Schüsse pro Minute
Pump Gun = 57 Schüsse pro Minute
Desert Eagle = 110 Schüsse pro Minute
Uzis = 942 Schüsse pro Minute
MP5 = 471 Schüsse pro Minute
Raketenwerfer = 32 Schüsse pro Minute
Granatenwerfer = 36 Schüsse pro Minute
Harpunengewehr = 73 Schüsse pro Minute





Laras athletische Fähigkeiten

Höchstgeschwindigkeit: 198 Meter pro Minute (11.88 km/h)
100 Meterlauf: 30,30 Sekunden
Sprungweite aus dem Sprint: 5 Meter
Rutschweite aus dem Sprint: 3 Meter
Schrittweite: 0,5 Meter
Seitenschrittlänge: 0,5 Meter
Sprunghöhe: bis zu 2 Meter
Seiten-Sprung: Bis zu 6 Meter!!!
Maximale Fallhöhe (ohne zu sterben): 10,5 Meter

SesselPupser?!
Kann man auch von Klein-Lara nicht wirklich behaupten...

turnt als 16jähriger Teenager mit schnuckeligen Zöpfen durch die Katakomben Kambodschas. Sie ist dabei allerdings nicht allein, sondern in Begleitung des ebenso renommierten wie arroganten Archäologen Werner von Croy, der auf der Suche nach einem wertvollen Artefakt ist.

Im Laufe dieses ersten Spielabschnittes wird der Spieler behutsam, aber bestimmt mit der komplexen Steuerung vertraut gemacht, und die hat es bekanntlich in sich. Vor allem Sprünge über gähnende Abgründe und anschließendes Festklammern am gegenüberliegenden Vorsprung erfordert sehr viel Übung.

Lara rennt (mußten wir sagen...)

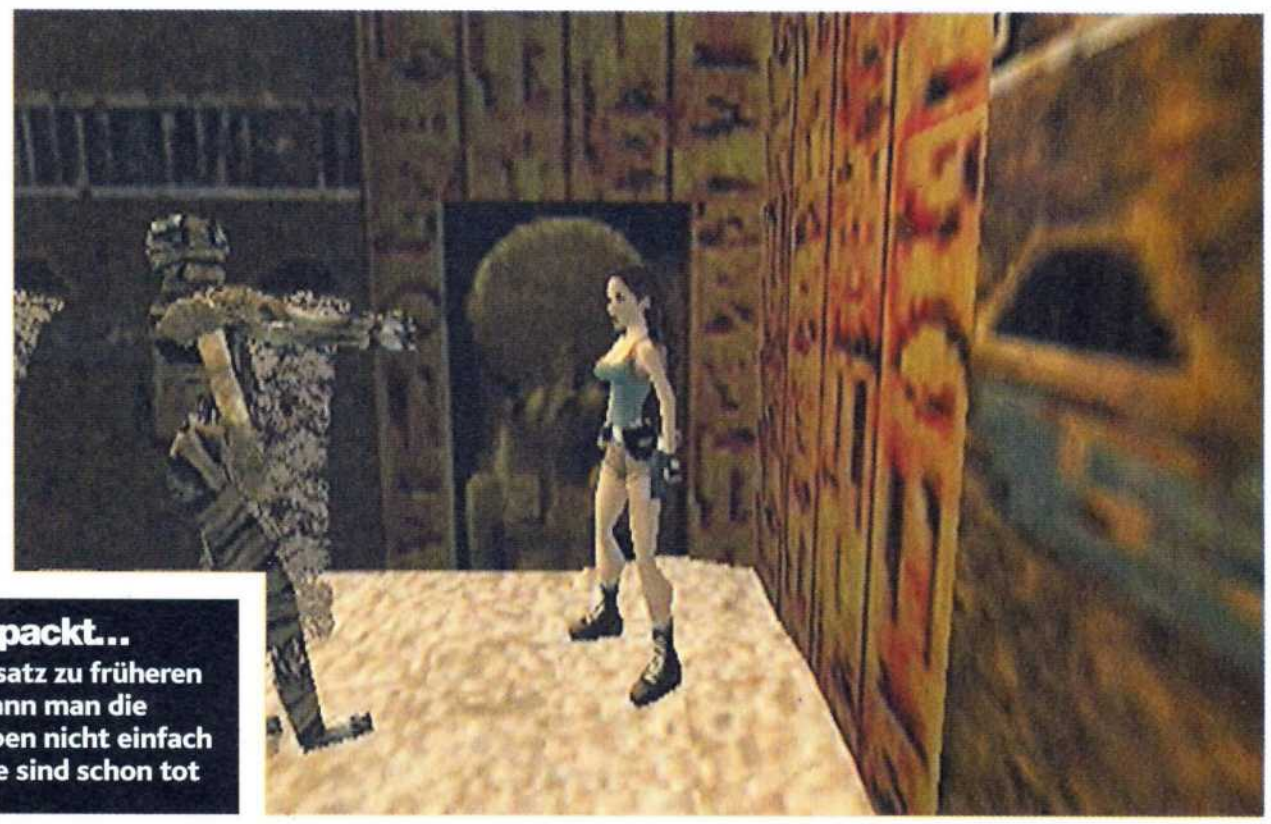
Was auffällt: Laras physische Attribute sind sehr widersprüchlich. Sie springt zwar wie ein Weltmeister (das erklärt auch die auffallend muskulösen Waden), dafür sind ihre Spurtqualitäten vergleichbar mit denen eines rüstigen Rentners. Anhand dieses Beispiels wird deutlich, welche Kompromisse die Spieldesigner oftmals eingehen müssen, um eine vernünftige Spielbalance zu erhalten.

Mitten im Level erfährt der Spieler schließlich, wie Lara in jungen Jahren an den ledernen Rucksack gekommen ist; eine Sequenz, die frappierend an die Eröffnungsszene von *Indiana Jones III* erinnert, als der junge Indy Peitsche und Hut erhielt. Naja, besser gut geklaut als schlecht erfunden.

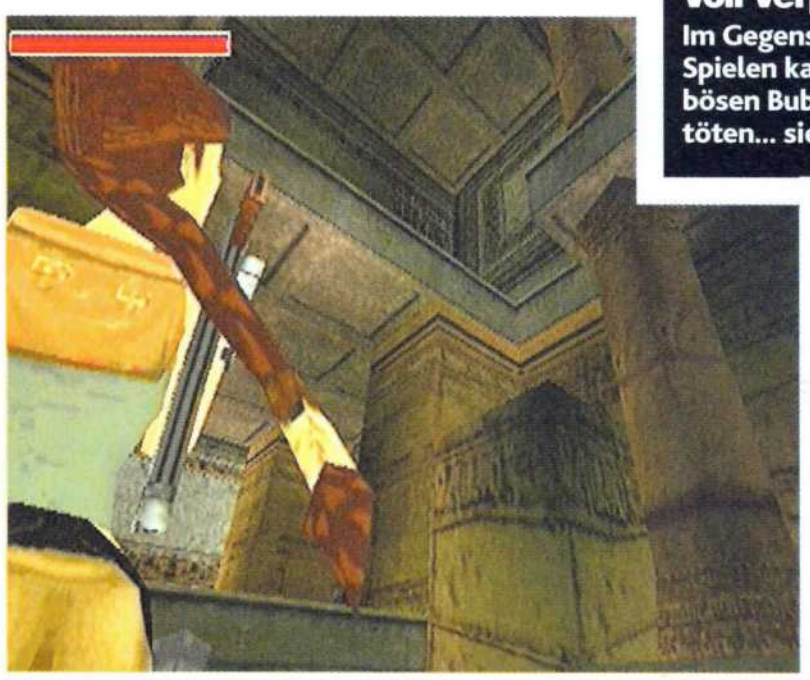
Zum Schluß dieses Trainingsabschnittes kommt es zur unvermeidlichen Katastrophe: In seiner Gier mißachtet Werner von Croy die Anzeichen drohender Gefahr und stürzt sich auf das begehrte Relikt. Daraufhin schluckt eine hinterhältige Falle den Professor, so daß Lara vollkommen alleine dasteht.

Zurück in die Gegenwart: Offensichtlich hat dieses Erlebnis die tapfere Engländerin geprägt, denn knapp 16





Voll verpackt...
Im Gegensatz zu früheren Spielen kann man die bösen Buben nicht einfach töten... sie sind schon tot







Grübeln statt Ballern: Die Levels sind mit zahlreichen Rätsel-Aufgaben gespickt

Jahre später geht sie mit einem abgeschlossenen Archäologie-Studium auf eine gefährliche Expedition. Ägypten heißt das Ziel ihrer Reise, und das Artefakt von Seth ist das begehrte Souvenir. Wie man sich jedoch denken kann, findet die Seth-Gottheit ebenso wie ihre fanatischen Anhänger Laras Vorhaben nicht gerade prickelnd, sprich: Ms. Croft ist mal wieder in ihrem Element

Der kleine Abenteuerleitfaden...

Im zweiten Level kommt es zum ersten Déjà-vu-Erlebnis: Lara Croft steht in ihrer typischen Arbeitskleidung (grünes Top, kurze Armyhose, Stiefel) inmitten einer großen Halle, eingefangen durch eine Verfolgerperspektive – das kennt man doch irgendwoher? Im zweiten Level ist die resolute Heldin immer noch nicht alleine. Ein Führer geleitet sie hier durch die verwinkelten Räume und warnt sie vor Fallen. Erst ab dem dritten Level packen die Designer Lara schließlich nicht mehr mit Samthandschuhen an. Mittels Waffengewalt setzt sich die Cyber-Schönheit gegen Skorpione, aggressive Bluthunde sowie ungezogene Beduinen zur Wehr. An jeder Stelle lauern zudem hinterhältige Fallen. Von Riesenmessern tranchiert, durch Flammenwerfer gegrillt, Falltüren – Lara stirbt mal wieder tausend Tode. Doch beim vierten Teil der *Tomb Raider*-Saga stehen solche martialischen Action-Elemente eher im Hintergrund.



LiebesBarometer

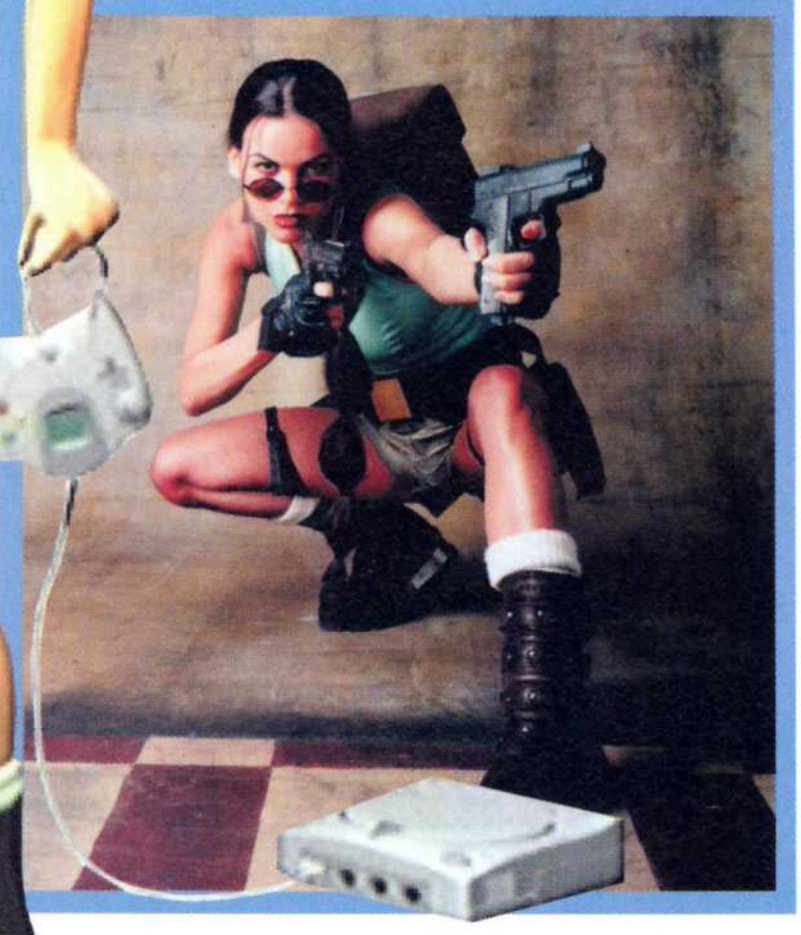
Du liebst Lara tatsächlich, wenn...

... Du Deine Freundin ständig nach Waffen absuchst

... Du nur noch in kurzen Hosen, engem Top und hohen Schnürstiefeln auf die Straße gehst

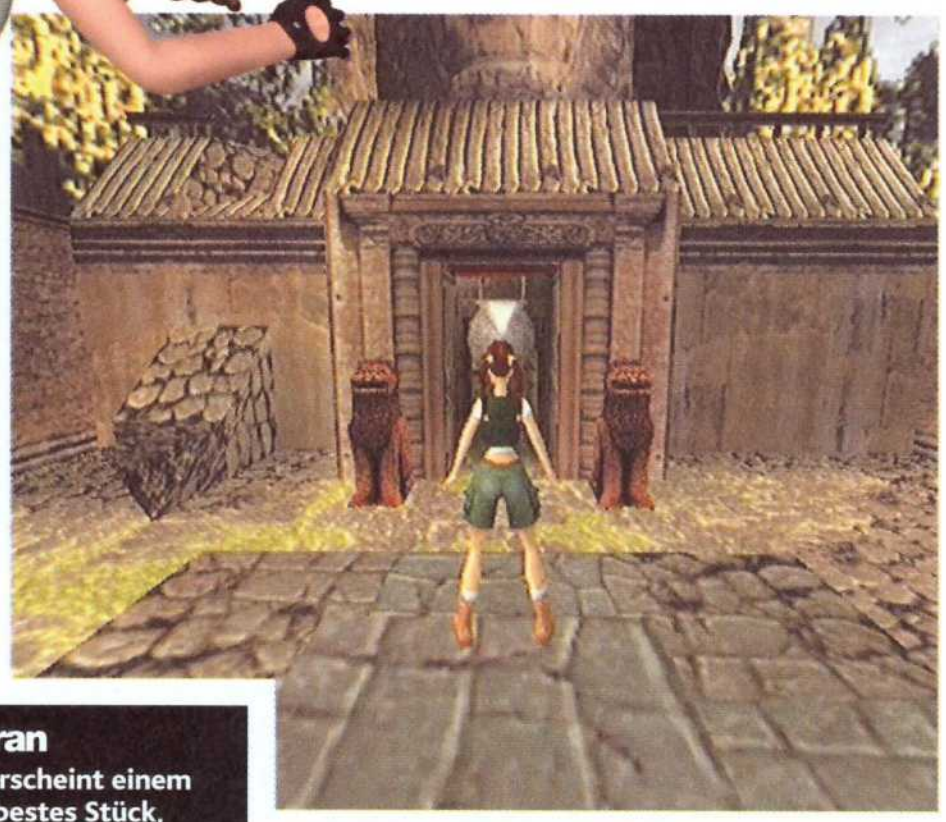
... Du Deine Freundin hinterher fragst „Soll ich noch einmal auf Reset drücken?"

... Du wirklich glaubst, daß eine hübsche Frau aus gutem Hause nichts besseres zu tun hat, als durch die Weltgeschichte zu reisen, um bis an die Zähne bewaffnete Männer umzunieten, nur um an verstaubte Artefakte zu gelangen



Marketing
Das Lara-Artwork kann man sich freispielen. Damit auch jeder weiß, daß sie für DC da ist











HintenDran

Irgendwie erscheint einem doch Laras bestes Stück, sprich ihr Hinterteil, ein wenig zu üppig...

FilmReif

Angelina Jolie wird Lara...

Daß *Tomb Raider* auf Zelluloid verewigt wird, ist ja schon seit längerem bekannt, wer aber die fleischgewordene Lara Croft mimen darf, war bis vor kurzem eines der bestgehüteten Geheimnisse der Filmbranche. Nachdem Namen wie Anna Nicole Smith (Oh Gott!), Liz Hurley oder Sandra Bullock gehandelt wurden, fiel die Entscheidung auf (ein Fanfarenstoß bitte) Angelina Jolie.

„Hmmm, nie gehört", werden jetzt sicherlich die meisten Leser denken, ohne zu wissen, daß sie die 24jährige Amerikanerin bereits unbewußt in einigen Filmproduktionen gesehen haben. Bekannt wurde die Tochter des bekannten Schauspielers Jon Voight vor allem durch den Thriller *Der Knochenjäger*, wo sie eine resolute Polizistin spielte und damit eine beeindruckende Visitenkarte für die Lara-Rolle abgab. Man kann den Regisseur des Films, Simon West (*Con Air*), zu dieser mutigen Entscheidung nur beglückwünschen, denn Angelina Jolie sieht nicht nur Lara recht ähnlich (okay, ein bißchen zu jung ist sie schon), sie ist auch eine vielbeachtete Schauspielerin. In ihrer Wohnung stehen bereits mehrere Golden Globes, und dieses Jahr wurde sie sogar für den Oscar als beste Nebenrolle nominiert. Alles deutet somit darauf hin, daß wir es mit einem künftigen Weltstar zu tun haben.



Die meiste Zeit über muß sich Lara mit Rätsel-Aufgaben und Puzzle-Einlagen herumplagen. Neben den obligatorischen Missionen „Bringe Gegenstand A zum Punkt B" warten auch einige Kopfnüsse auf das virtuelle Kurvenwunder, die mitunter eine recht eigenwillige Logik aufweisen. Beispiel: Ein Raum ist mit Mosaikbildern gepflastert. Einige Ornamente am Boden fangen an zu glühen, da ein Stockwerk tiefer ein Feuer lodert (warum leuchtet dann nicht der gesamte Boden, fragen wir uns da?).

Anstatt diesen heißen Stellen auszuweichen, muß Lara gerade auf diese Ornamente springen, ohne dabei ein kühles Plätzchen zu berühren. Gelingt dieser feurige Eiertanz, öffnet sich das Tor zum nächsten Raum. Gemeinerweise muß man ohne jeglichen Hinweis auf diese recht abwegige Idee kommen – vielen Dank auch.

Allzeit bereit...

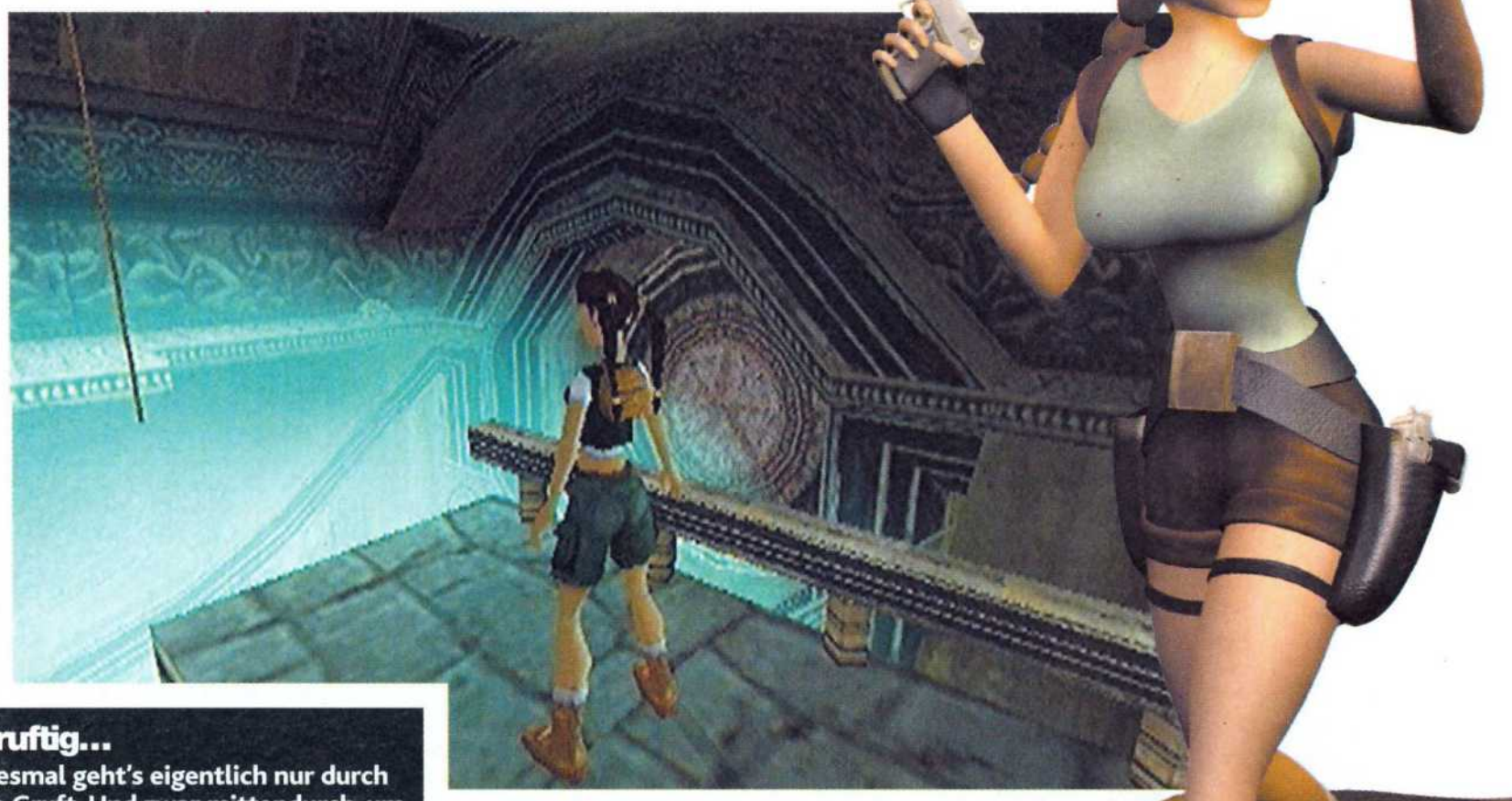
Glücklicherweise hat die Heldin dafür ein paar hilfreiche Utensilien im Rucksack (nein, nicht die Waffen!). Mit dem Fernglas beispielsweise kann sie sich in den großen Hallen näher umsehen, und Leuchtstäbe bringen Licht ins düstere Kämmerlein. Apropos „große Hallen": Zwischen den Rätseln und Schußwechseln absolviert Ms. Croft viele Laufmeter, ohne daß etwas passiert.

Für actionverwöhnte *Tomb Raider*-Fans ein geradezu meditatives Erlebnis. Aus diesem Grund ist es auch äußerst ratsam, regen Gebrauch von der Speichermöglichkeit zu machen, um nicht wieder die gleichen Korridore noch einmal abklappern zu müssen.

Bezüglich des Speichermanagements ist eine kleine Rüge angebracht. Es ist zwar überaus hilfreich, daß man an jeder Stelle abspeichern darf, es nervt allerdings, daß man nach jedem Ableben gezwungen ist, wieder den letzten







Gruftig...
Diesmal geht's eigentlich nur durch die Gruft. Und zwar mittendurch, um zu verhindern, daß die Welt untergeht. Leider nur in PC-Grafik...





Nie wieder Ägypten: Nach diesem Trip kennt Ihr sämtliche Sehenswürdigkeiten

Spielstand einzuladen. Muß nicht unbedingt sein, finden wir. Aber besser als bei *Fighting Force 2* ist es allemal.

Das Ende vom Lied...

Verglichen mit früheren *Tomb Raider*-Werken hält sich die grafische Abwechslung hier arg in Grenzen. Logisch: In Ägypten gibt es nun einmal reichlich Sand, Wüste sowie unzählige antike Architekturen.

Ein kleiner Abstecher nach Europa hätte dem Spielverlauf gut getan. Wenn wir schon beim Thema Grafik sind: Die optischen Qualitäten von *Tomb Raider IV* überzeugen nicht 100%ig. Nicht, daß die Grafik schlecht wäre, doch man merkt dem Spiel allzu deutlich an, daß Core Design lediglich den PC-Code übernommen hat.

Verglichen mit *Shenmue* oder *Resident Evil: Code Veronica* wirkt das Szenario nämlich recht steril und ziemlich farbarm. Darüber hinaus wurde handwerklich nicht immer akkurat gearbeitet. Am virtuellen Horizont ploppen gelegentlich Polygone weg, und bei schnellen Kameraschwenks gerät das Scrolling ins Stocken. Besser zieht sich da der musikalische Rahmen aus der Affäre. Wie bei einem Kinofilm wird die Musik nur bei Schlüsselszenen kurz eingespielt, ansonsten herrscht gespenstische Stille, lediglich durch Schußsalven unterbrochen. Gerade diese sparsame Untermalung erzeugt kinoreife Spannung. Die Kompositionen erinnern übrigens teilweise an den französischen Synthie-Pionier Jean Michel Jarre, was man durchaus als Kompliment verstehen darf. Insgesamt gesehen hat Lara immer noch etwas, klar, sie ist Kult. Aber irgendwie, ja, irgendwie blättert doch der Lack etwas ab. Wenn man auch sagen muß, daß es nach den kleineren spielerischen Desastern von *Tomb Raider II* und *III* hier wieder ernsthaft zur Sache geht, und man davon ausgehen kann, daß das Spiel sehr schwer, sehr intelligent und auch sehr süchtigmachend sein kann.

Es *ist* ein besseres Spiel als die Vorgänger, aber im Gegensatz zum allerersten Lara-Spiel haben wir es hier nicht mehr mit einem neuen Spielprinzip zu tun, sondern mit dem neuesten Fall der Sequelitis. Diese furchtbare Krankheit, die Firmen immer dann befällt, wenn ein Spiel erfolgreich war. Dennoch: Nehmen wir die generelle Lara-Müdigkeit weg und bewerten das Spiel komplett aufgrund des Leveldesigns, kommt da unter dem Strich eine hohe Note raus. Schwer, fordernd, aber grafisch nicht brillant. Eidos muß sich schon etwas mehr anstrengen, beim nächsten Mal. Vielleicht eine neue Grafikengine. Denn ansonsten wird Lara von Claire Redfield überholt werden...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Auch ohne den ganzen Lara-Croft-Hype stellt* Tomb Raider IV *ein gelungenes Action-Adventure dar. Vor allem das perfekte Leveldesign mit hohem Rätselanteil und der stattliche Umfang sind die herausragenden Stärken des Spieles mit Ms. Croft.



SpielZ



15min.
Süß: Mit Teenager-Lara durch den ersten Trainingslevel.



30min.
Bin ich zu dumm oder sind die Rätsel nicht logisch?



45min.
Lara als Touristin? Ein Führer zeigt die Sehenswürdigkeiten.



60min.
Die Waffen der Frauen sollten doch was anderes sein, oder?



TrefferQuote
Im Sniper-Modus können die Ziele genau anvisiert werden







MDK 2

Kurt bekommt Verstärkung: Mußte er sich im ersten Teil noch allein mit fiesen Aliens herumschlagen, dürfen in *MDK 2* auch seine Freunde ran



Testpilot
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** MDK 2
- **Hersteller:** Bioware/Virgin Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** VGA, 60Hz, Vibration Pack
- **VM-Platz:** 12 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

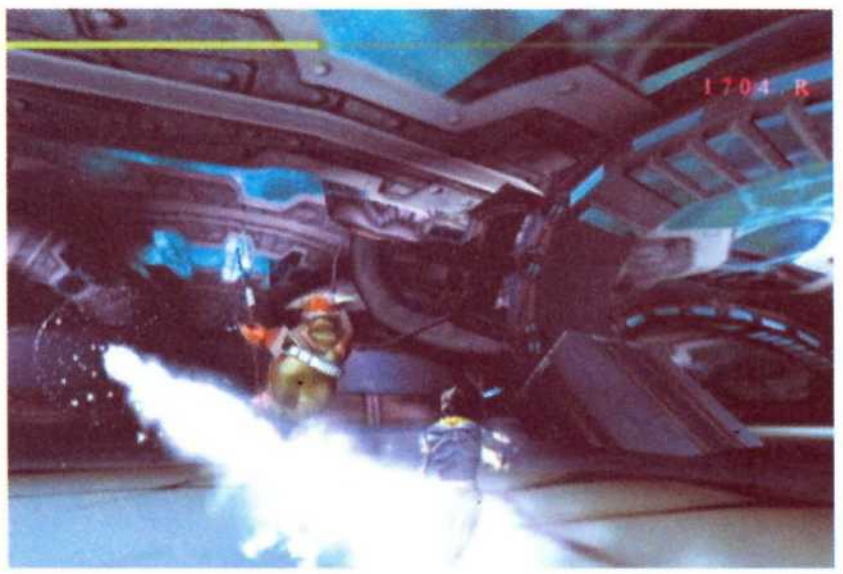
- **Pro:** Hervorragende Charakteranimationen, abgedrehte Handlung, viele Extrawaffen, verschiedene Helden
- **Contra:** Oft frustrierend schwer, Einarbeitungszeit erforderlich

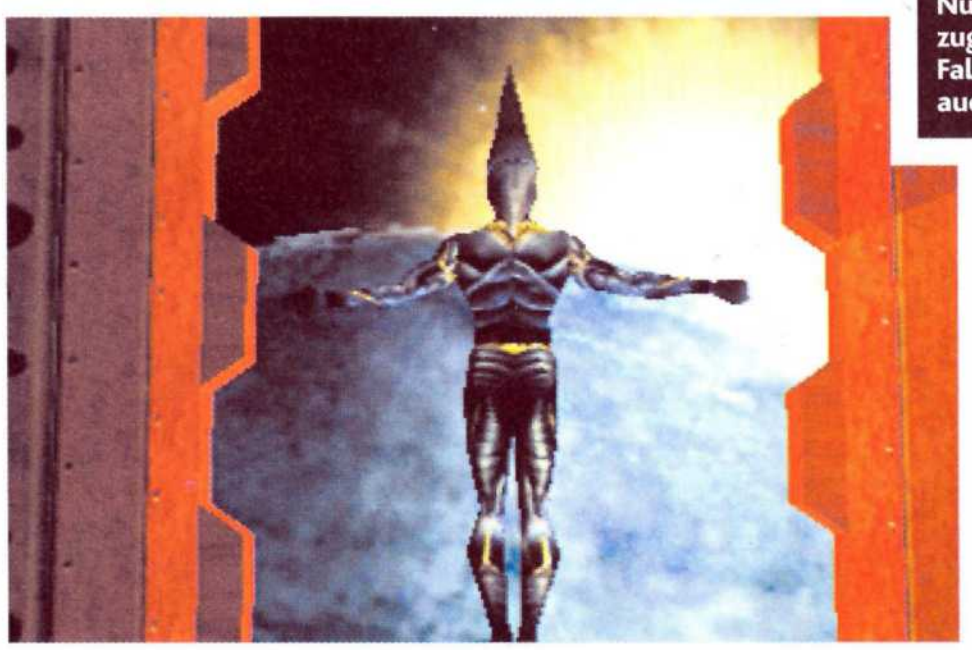
Vor etwa zwei Jahren machte das Softwarehaus Shiny durch einen recht ungewöhnlichen Titel von sich reden. *MDK* stach durch seine ungewöhnliche Optik und eine ziemlich abgedrehte Handlung aus der breiten Masse der Actionspiele hervor. Kopf des damaligen Programmierteams war David Perry, der Erfinder von *Earthworm Jim*. Nun ist es also nicht mehr Perry, sondern Greg Zeschuk. Nicht mehr Shiny, sondern Bioware. Aber da Zeschuk für *Baldur's Gate* verantwortlich war, kann man sich getrost zurücklehnen – die Rechnung ging auf. Der zweite Teil präsentiert sich mit butterweichen Charakteranimationen, erheblich verbesserter Grafik und der Möglichkeit, alle drei Helden des Spiels zu steuern, ohne das Flair des ersten Teils zu verlieren!

Schon wieder die Aliens!

Manche Bösewichter sind einfach nicht totzukriegen! Nachdem Kurt Hectic mit viel Geschick und seinem biomechanischen Spezialanzug die Aliens schlagen konnte, kehren diese jetzt zurück. Natürlich sind sie inzwischen schlauer geworden, besser bewaffnet und erheblich hinterlistiger. Kurt allein hat gegen die neue Bedrohung aus dem Weltall einfach keine Chance. Da gibt's nur eins: Seine Freunde müssen ebenfalls aktiv werden. Da hätten wir zunächst Dr. Fluke Hawkins. Die einen bezeichnen ihn als genialen Tüftler und Erfinder, andere sehen in ihm nur den verrückten Professor. Immerhin gelang es ihm, für Kurt einen genialen Kampf- und Fluganzug zusammenzubasteln. Der Doktor kann, in bester *McGyver*-Manier, aus einfachen Gegenständen wirksame Waffen herstellen. So kombiniert er beispielsweise ein Monokel und eine Taschenlampe zu einem hochwirksamen Laser. Aus seinem Labor entstammt auch der dritte Held unserer Geschichte: Eigentlich wollte Dr. Hawkins nur ein Haustier konstruieren, aber Roboterhund Max erwies sich als wirklich guter Kampfhund. Der Sechsbeiner kann bis zu vier Waffen gleichzeitig benutzen. Ein mit Gewehr, Laserknarre, Revolver und Handgranaten gleichzeitig bewaffneter Hund sollte nicht nur jeden Postboten, sondern auch die bösen Aliens abschrecken. Schwachpunkt bei Max: Seine Schaltkreise müssen des öfteren repariert werden. Außerdem muß er seine Lebensenergie gelegentlich an einer Autobatterie oder etwas ähnlichem auffüllen.







FallObst
Nützlich: Kurts Kampfanzug mit eingebauten Fallschirm – und der ist auch nötig...



Verdammt schwer: Ein Spiel, an dem man sich lange Zeit erstmal die Zähne ausbeißt

Zu Beginn des Spiels erhält Kurt einen kleinen Auffrischungskurs: Dr. Hawkins erklärt in einem Trainingslevel die Eigenschaften seines Kampfanzugs. Hier lernt der Spieler neben Springen oder Benutzen des eingebauten Fallschirms auch den Einsatz des vom ersten Teil bekannten Sniper-Modus. Mit dieser Zielvorrichtung kann Kurt weiter entfernte Feinde heranzoomen und, dank eines Fadenkreuzes, mit gezielten Schüssen niederstrecken. Einige Spezialwaffen können nur im Sniper-Modus abgefeuert werden. Hilfreicherweise tragen solche Waffen meist Namen wie Sniper-Granate. Anschließend schießt sich Kurt den Weg zum ersten Level frei. Seine Levels laufen im Prinzip genauso ab wie im ersten Teil des Spiels. Kurt sucht seinen Weg durch lange Korridore, erledigt Aliens aller Schwierigkeitsstufen und löst kleinere Rätsel vom Typ „Wo ist nur der Schalter für diese Tür?". Auch strategisches Geschick ist gefragt, denn manchen Gegnern sollte man tunlichst nicht zu nahe kommen. Hier heißt es eine geeignete Deckung finden, Sniper-Modus aktivieren und den Gegner aus sicherer Entfernung erledigen.

Am Ende seiner Mission wird Kurt von den Aliens gefangengenommen und entführt. Genau hier ändert sich das Spielprinzip gewaltig. Der Spieler schlüpft jetzt in die Rolle von Max, dem Roboterhund. Dieser besitzt keinen Kampfanzug, sondern nur erheblich mehr Feuerkraft. Die Hundelevels sind dadurch natürlich am actionlastigsten. Es werden keine Rätsel gelöst, es darf einfach geballert werden, was das Zeug hält. Nachdem Max seine Level von jeglichem außerirdischen Leben befreit hat, sind seine Schaltkreise derart überlastet, daß nur Dr. Hawkins persönlich sie reparieren kann. Hier beginnt der dritte Teil des Spiels. Wir übernehmen die Kontrolle über Dr. Fluke Hawkins. In seinen Levels geht es vor allem um das Lösen von Rätseln oder das Kombinieren bestimmter Gegenstände. Das Spiel wird jetzt ziemlich adventurelastig. So kann man in einem Level zum Beispiel mit einem Riesenfön (nun ja, eines dieser Geräte, mit denen man in den USA Blätter von der Straße fegt) bewaffnet, die Aliens nur so besiegen, daß man sie gegen eine fleischfressende Pflanze schubst, äh, bläst. Am Ende befreit der Doktor den gefangengenommenen Kurt. Im letzten Level kann sich der Spieler aussuchen, mit welchem Helden er ihn lösen möchte. An sich ein einfaches Spielprinzip, aber durch die anderen Charaktere bekommt *MDK 2* Spieltiefe.

AntiHelden

Irgendwie klingt die Lebensgeschichte der drei Protagonisten gar nicht nach Ruhm und Ehre. Keiner von ihnen hatte Rambo als Vater, und eine Uzi lag auch nicht in der Wiege. Nehmen wir mal Professor Hawkins. Er hatte lange Zeit unter dem Hohn und Gespött der anderen Wissenschaftler leiden müssen. Nie wurden seine genialen Ideen anerkannt. Also beschloß er, freiwillig ins Exil zu gehen. Mit seinem Raumschiff, der *Jim Dandy*, schoß er sich ins Weltall, fest entschlossen, erst dann wieder zurückzukehren, wenn er als Genie anerkannt wird. Dummerweise befand sich beim Start der Hausmeister mit an Bord. Er hatte keine Chance mehr auszusteigen, und so mußte er wohl oder

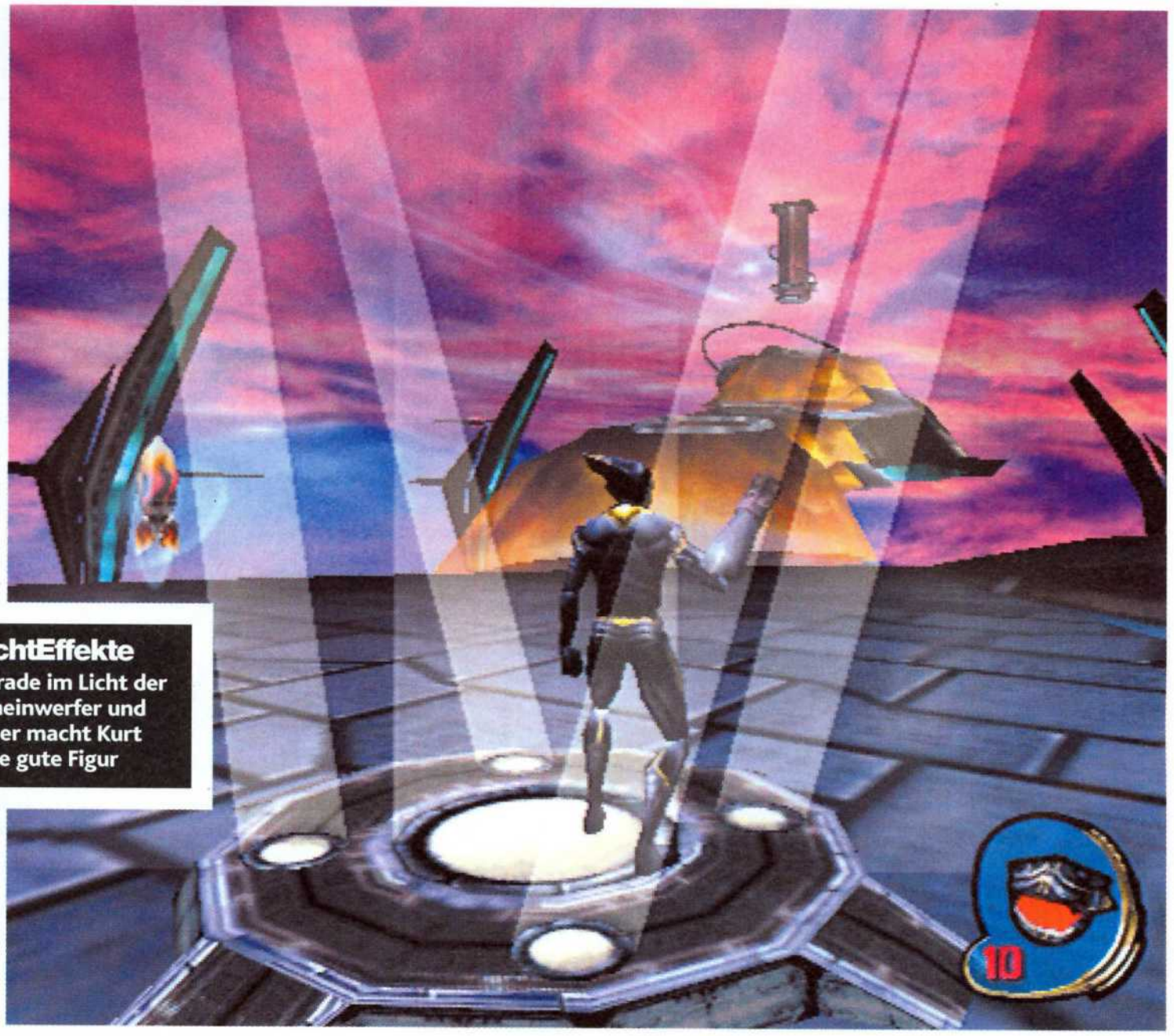


ExtraTerrestrisch
Dieser Alien hätte selbst Ripley das Fürchten gelehrt









LichtEffekte
Gerade im Licht der Scheinwerfer und Laser macht Kurt eine gute Figur



GummiHandschuh
Was hat Dr. Fluke Hawkins nur damit vor???

übel mitfliegen. Sein Name: Kurt Hectic. Da es im All nicht sonderlich viel zu putzen gab, beschloß Doktor Hawkins, seinen unfreiwilligen Fahrgast als Versuchskaninchen einzustellen. Er verpaßte Kurt seine neueste Erfindung, einen biomechanischen Kampfanzug mit allerlei eingebauten Extras, und schickte ihn ohne Vorwarnung in den Kampf gegen eine Horde Aliens. Da der Hausmeister die feindlichen Angriffe ohne Schaden überstand, durfte er freundlicherweise den Anzug behalten. Die größte Erfindung, die der Doktor in seinem Exil machte, war der sechsbeinige Hund Max. Hawkins schaffte es, seiner Schöpfung künstliche Intelligenz einzuhauchen. Max hat noch nie versucht den Doktor zu töten oder die Weltherrschaft an sich zu reißen, weshalb er getrost als zahm bezeichnet werden kann. Er ist stubenrein, verschüttet aber gelegentlich etwas Öl beim Schmieren seiner Gelenke. Zur Freude von Kurt, der dann endlich wieder seiner wahren Berufung als Hausmeister folgen kann.

Fragen über Fragen

Besonders bei den Endgegnern muß oft erst herausgefunden werden, wie sie zu besiegen sind. Es beginnt schon nach dem ersten Level: Eine riesige Maschine feuert aus vier Rohren, was das Zeug hält. Sie scheint völlig unverwundbar zu sein, all unsere Bemühungen, das Biest zu besiegen, scheinen vergebens. Zum Glück bekamen wir den Tip, daß man vier Kugeln zerstören muß. Anschließend soll sich das Monstrum öffnen und den Blick auf den Alien freigeben, der das Ding steuert. Leicht gesagt, denn der Körper der Maschine wimmelt von Kugeln. Selbst ihre vier Laserkanonen sind kugelförmig. Bleibt also nichts übrig, als auf jede einzelne Kugel zu schießen... Und was passiert? Das Ding steht immer noch! Erst im Sniper-Modus fanden wir im Zentrum vier winzige, mit bloßem Auge nicht erkennbare Kugeln. Kaum waren diese zerstört, konnten wir auch endlich den Außerirdischen töten. Dieses Beispiel steht für viele Endgegner, Ausgänge und ähnliches. Ob es sinnvoll ist oder nicht, ist eine Streitfrage. Einerseits stört es den Spielfluß erheblich, andererseits trifft man hier auf eine völlig fremde Lebensform. Da wäre es ziemlich unlogisch, wenn man ihre Technologie von vornherein verstehen würde.

Da wir nun schon einmal bei den Feinden sind, nehmen wir sie doch einmal genauer unter die Lupe. Weil diese Wesen viel mit Elektrizität arbeiten, wurden sie von Dr. Hawkins als sogenannte Substrom-Aliens klassifiziert. Sie lassen sich in vier Hauptarten einteilen: Die Coneheads bilden die Arbeiterklasse der Alien-Gesellschaft. Sie sind harmlos, solange sie nicht provoziert werden. Einmal gereizt, starten sie allerdings einen starken mentalen Angriff und bohren sich in die Gedankenwelt des Opfers.

Die Bif bewachen die Elite der Substrom-Aliens. Diese mächtigen und extrem starken Wachsoldaten schleudern Blitze, die den Gegner verfolgen. Die Bottrocks machen den größten Teil der Alien-Stoßtruppen aus. Sie sind äußerst wendig und bewegen sich unglaublich schnell. Angreifen können sie wahlweise mit ihrer Energiekanone oder mit Granaten.

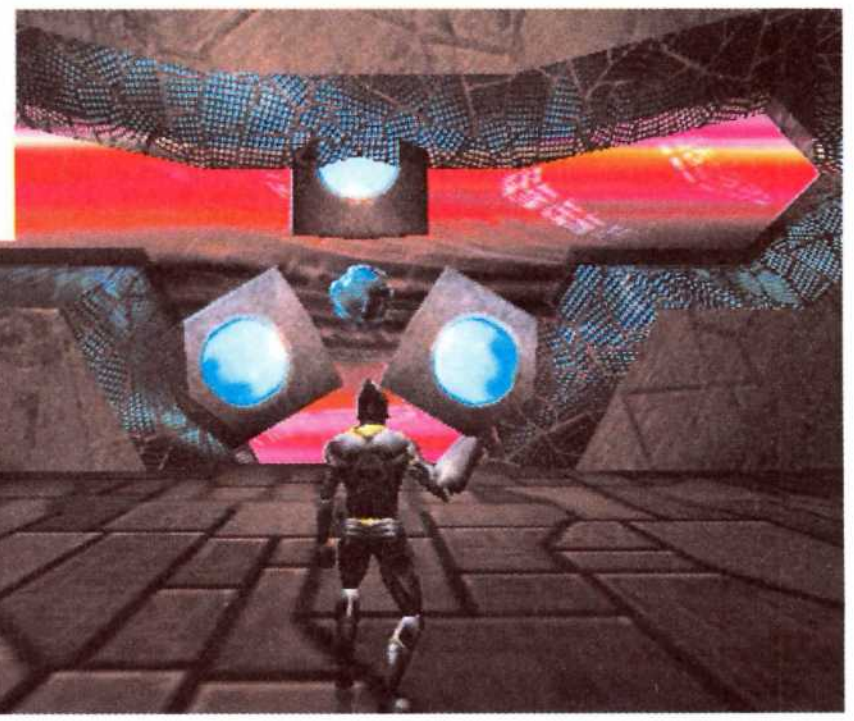
Die Vogelgehirne schließlich können fliegen, wodurch sie zu den wendigsten Gegnern überhaupt zählen. Sie haben einen recht launischen Charakter und erweisen sich im Kampf als äußerst zäh und widerstandsfähig. Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der im Spiel vorkommenden Alienarten.

Aber wir wollen Euch ja nicht die Spannung nehmen oder gar das Vergnügen, die verschiedenen Rassen selbst zu klassifizieren. Dr. Hawkins konnte Stunden und Tage damit verbringen, also muß es ja irgendwie Spaß machen...









RätselRaten

Frage: Wie zerstöre ich den Schutzschild oder wie kriege ich nur diese Tür auf?

MDK 2 geht recht sparsam mit dem Visual-Memory-Platz um. Nur zwölf Blöcke werden zum Abspeichern benötigt. Gesichert kann nur an bestimmten Punkten werden. Jedes Level ist in mehrere Sub-Levels untergliedert, an deren Anfang sich ein Speicherpunkt befindet.

Lobenswert ist, daß sich solche Punkte auch vor den Endgegnern befinden. Der Spieler muß sich also nicht wieder ewig lang durch einen Level kämpfen, wenn er vom Endgegner besiegt wurde. Auch liegen die Speicherpunkte nicht allzu weit auseinander.

Normalerweise sind vorgegebene Savepoints ein Kritikpunkt, aber bei *MDK 2* wurde die Speicherung so angenehm gelöst, daß es nicht störend wirkt. Nur eines hätte man besser machen können: Pro Visual Memory wird nur ein Spielstand akzeptiert. Dieser wird beim Spielen ständig überschrieben. Wer also irgendeinen Teil des Spiels nochmal sehen möchte, muß wohl oder übel mehrere Speicherkarten besitzen. Das hätte man aber eleganter lösen können, liebe Freunde von BioWare.

Saubere Arbeit

Die außergewöhnliche Handlung von *MDK 2* mag zwar Geschmackssache sein, aber auf der technischen Seite gibt es wirklich nichts auszusetzen. Die Charaktere, allen voran Kurt, bewegen sich leichtfüßig und wirken dadurch lebensecht. Ein Vergleich mit dem PC zeigt: Solch flüssige Bewegungen sind dort nur auf einem sehr leistungsfähigen Rechner zu betrachten. Eine sehr gute Umsetzung also. Die Levels sind groß und abwechslungsreich, nur einige davon sind etwas zu dunkel geraten.

Auch mit Licht- und Rendereffekten wird nicht gespart. Verantwortlich für die gute Optik ist die Omen-Engine, ein von Bioware selbst programmiertes Entwicklertool. Der Sound paßt perfekt zum Spielgeschehen, jede Waffe klingt anders. An stimmige Hintergrundgeräusche wie das Rauschen des Windes wurde ebenfalls gedacht. Bioware legte schon immer Wert auf eine astreine Programmierung, da macht *MDK 2* keine Ausnahme. Granaten verhalten sich wirklich wie Granaten, das heißt sie kullern Abhänge hinab oder prallen an Schutzschilden ab. Natürlich kann Kurt auch durch seine eigenen geworfenen Granaten verletzt werden. Sie müssen daher ziemlich zielgenau geworfen werden. Ähnliches kennt man aber schon von *MDK*, wenn wir uns zurückerinnern, also kein Problem.

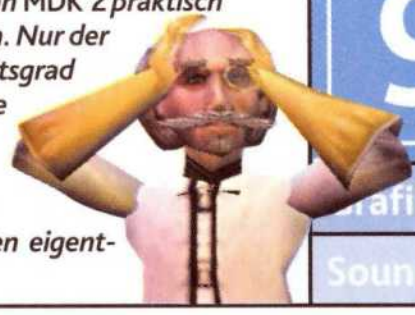
Das einzige, was hier frustrierend wirken könnte, ist der recht happige Schwierigkeitsgrad. Die Aliens feuern grundsätzlich aus allen Rohren, das Überleben ist oft Glückssache, so meint man zuerst. Die Lernkurve erscheint manchmal verdammt hoch. Um nicht zu sagen, unfair.

Es dauert eine gewisse Zeit, bis man sein Arsenal im Griff hat. Wer sich von diesen Dingen nicht abschrecken läßt, erhält mit *MDK 2* ein außergewöhnliches und technisch hervorragendes Programm, das auch verwöhnte Dreamcast-Spieler zufriedenstellt. Freunde des ersten Teils müssen *MDK 2* ohnehin besitzen. Unbedingt ansehen!

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Technisch gibt es an* MDK 2 *praktisch nichts auszusetzen. Nur der hohe Schwierigkeitsgrad dürfte einige Leute abschrecken. Wer den ersten Teil mochte muß es haben, alle anderen eigentlich ebenfalls.



Grafik 9
Sound 8

SpielZeit



15min.
Hier kommt Kurt...



30min.
... ohne Helm und ohne Gurt.



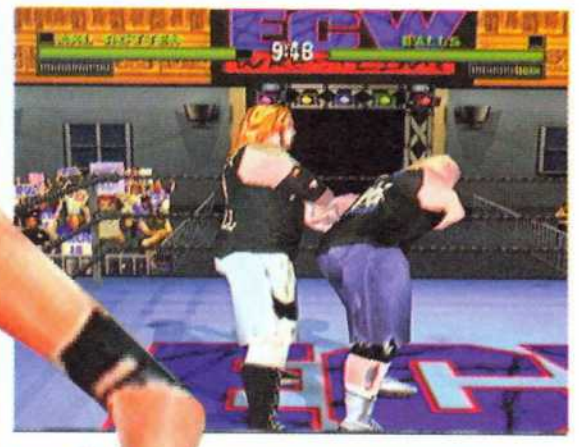
45min.
Einfach Kurt.



60min.
Ein flotter Spurt mit Kurt.



SynchronPrügeln
... eine Sportart, die sich bei uns leider noch nicht so richtig durchsetzen konnte







RaufBolde
Gegen die ECW-Riege wirken die WWF-Kämpfer fast zahm

ECW Hardcore Revolution

Wie jetzt? Schon wieder ein Wrestlingspiel von Acclaim, diesmal jedoch mit den Raufbolden aus dem unbekannten ECW-Verband? Warum denn das?



Testpilot
Ulf Schneider

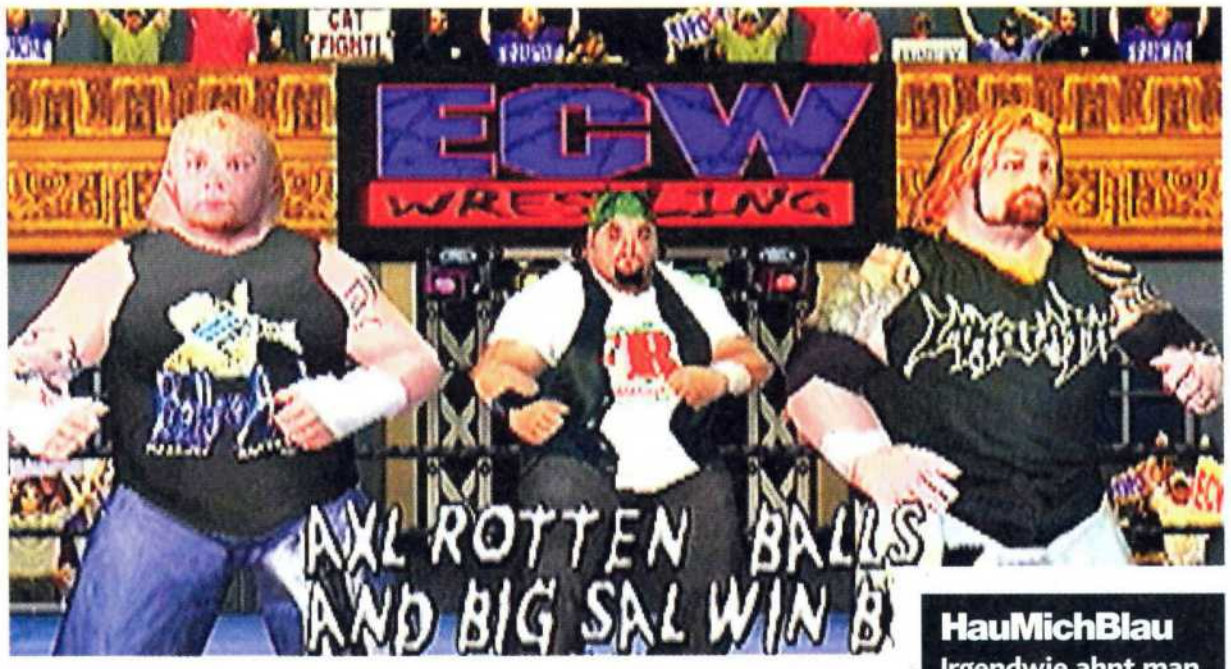
- **Titel:** ECW Hardcore Revolution
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Wrestling
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** VGA-Box
- **VM-Platz:** 24 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Von der Farbe der Schnürsenkel bis hin zum kompletten Regelwerk – *ECW Hardcore Revolution* bietet unzählige Konfigurationsmöglichkeiten
- **Contra:** Der technische Rahmen ist durchschnittlich. Vor allem die Animationen wirken unnatürlich steif. Die Steuerung ist etwas hakelig

Gerade einmal drei Monate liegen zwischen den beiden Wrestlingwerken *WWF Attitude* und *ECW Hardcore Revolution*, beide aus dem Hause Acclaim. Angesichts dieser geringen Zeitspanne und der neuen – unattraktiveren – ECW-Lizenz dürfte klar sein: Es ist etwas faul im Wrestlingland. Was genau geschehen ist, gleicht fast schon einer Daily-Soap-Überschrift: Geschäftliche Tiefschläge außerhalb des Ringes.

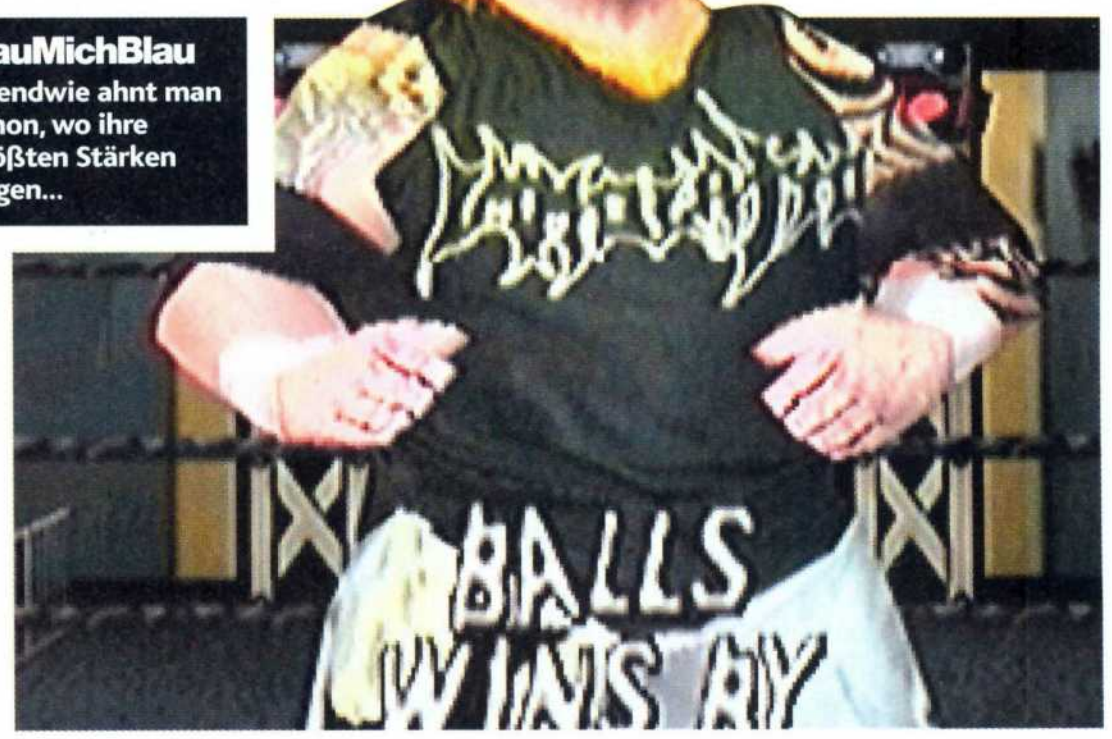
Es war einmal...

... das amerikanische Softwarehaus THQ. Jenes Unternehmen hatte eines Tages eine geniale Idee: Hey, laßt uns ein Wrestlingspiel machen! Gesagt, getan. Mit der WCW-Lizenz in der Tasche veröffentlichten sie unter anderem für die Playstation mehrere Herren-Keilereien – mit großem Erfolg. Acclaim schaute natürlich nicht tatenlos zu und sicherte sich mit der WWF-Lizenz ebenfalls die Konzession zum Gelddrucken. Eigentlich wäre alles im Butter gewesen, wenn nicht wenig später EA Sports ebenfalls geschrien hätte: „Auch haben wollen!". Und damit fingen die Probleme an, denn Wrestling-Lizenzen werden aus unerfindlichen Gründen stets exklusiv vergeben. Electronic Arts schnappte daher THQ kurzerhand die WCW-Liga weg. THQ wiederum wollte natürlich nicht, daß der Geldfluß plötzlich versiegt und sicherte sich daraufhin für fünf Jahre den WWF-Verband. Und Acclaim? Nun, Acclaim hat gleich in zweifacher Hinsicht die A****karte gezogen. Erstens mußte die Firma mit ECW auf eine deutlich unbekanntere Catch-Liga umsteigen, und zweitens erloschen nach dem Vertragsende auch sämtliche Vertriebsrechte zu allen bisherigen WWF-Produkten. Ja, Ihr habt richtig gelesen: Acclaim darf *WWF Attitude* nicht mehr verkaufen, was die Firma alles andere als erfreulich findet. Aus diesem Grund wurden die Programmierer wieder in ihre Arbeitsstuben gepfercht, um schnell ein neues Wrestlingspiel aus dem Ärmel zu schütteln. ECW (Extreme Championship Wrestling) ist ein junger US-Verband (Gründungsjahr: 1992), der bislang noch keine namhaften Stars hervorgebracht hat. Der Erfolg hängt vermutlich mit dem deutlich höheren Gewaltpegel zusammen. Bereits das minutenlange Video-Intro zeigt schonungslos, daß es bei den ECW-Herren (und Damen) ordentlich zur Sache geht. Beherzte Tritte in die Familienplanung,









HauMichBlau
Irgendwie ahnt man schon, wo ihre größten Stärken liegen...

Bei den rüden ECW-Auseinandersetzungen fließt das Blut schon mal in Strömen

ein rustikaler Schlag mit dem Klappstuhl auf die Omme, ins Gesicht hauen, bis Blut rinnt – gegen die WCW-Fights muten die WWF-Kämpfe fast schon wie harmlose Rangeleien auf dem Schulhof an. Diese Härte übertrug Acclaim auch auf den Spielverlauf, denn im Gegensatz zu *WWF Attitude* fließt diesmal Pixelblut. Dieser rote Saft ist nur einer von vielen kleinen Unterschieden gegenüber dem Vorgänger. Die Betonung liegt allerdings auf dem Wort „klein", denn aus Zeitmangel ähneln sich beide Catchspiele relativ stark – Acclaim griff aus Zeitmangel auf die alte Engine zurück. Die bekannten Mängel sind damit geblieben. Die gesamte Optik nutzt die technischen Ressourcen des Dreamcast beileibe nicht aus. Insbesondere die hölzernen Bewegungsabläufe und starren Gesichtsausdrücke sorgen für unbeabsichtigtes Schmunzeln (okay, in Wirklichkeit gucken sie auch nicht wesentlich intelligenter).

In einem Punkt ist der technische Rahmen jedoch *WWF Attitude* etwas überlegen. Die Macher kitzelten etwas mehr Tempo aus der 3D-Engine, was bei den Fights durch ein Plus an Dynamik spürbar ist.

Optimale Optionen

Wie schon beim Vorgänger (der im Grunde keiner ist) erschlägt *ECW* den Hobby-Wrestler förmlich mit einer Vielzahl an Konfigurationsmöglichkeiten. Im „Wir bauen unseren Traum-Catcher"-Modus gibt es nahezu nichts, was es nicht gibt. Diesmal darf man sogar die Persönlichkeit des Wrestlers editieren. Wird er beim Einzug umjubelt oder ausgebuht? Wer begleitet ihn bei seinen Kampfkünsten? Der Schöpfer darf solche Finessen selber bestimmen. Nicht weniger opulent sind die Spielmodi. Imposant ist nicht nur deren stattliche Anzahl, sondern vor allem das variable Regelwerk. Wer keine Lust mehr hat, den Kampf durch ordinäres Pinnen zu entscheiden, ändert ganz einfach die Spielregeln. Beispielsweise gibt es neuerdings den sportlich fairen (?!) technischen K.O., ein zuschaltbares Zeitlimit oder die makabre Spielart First Blood (soll heißen: wer zuerst blutet, hat verloren).

Zum Spielablauf: Im Ring hat sich nichts Nennenswertes getan. Nach wie vor wird geschlagen, getreten sowie akrobatische Griffe angesetzt, bis die müden Knochen hörbar krachen. Sicherlich: Hier und da fallen die Aktionen noch eine Spur schmerzhafter aus, und die prügelnden Protagonisten heißen nunmehr Angel, Awesome oder Balls, im großen und ganzen ist aber alles beim alten geblieben. Kurzum: *WWF Attitude* im neuen Lizenz-Gewand mit etwas mehr Härte und zahlreicheren Optionen.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

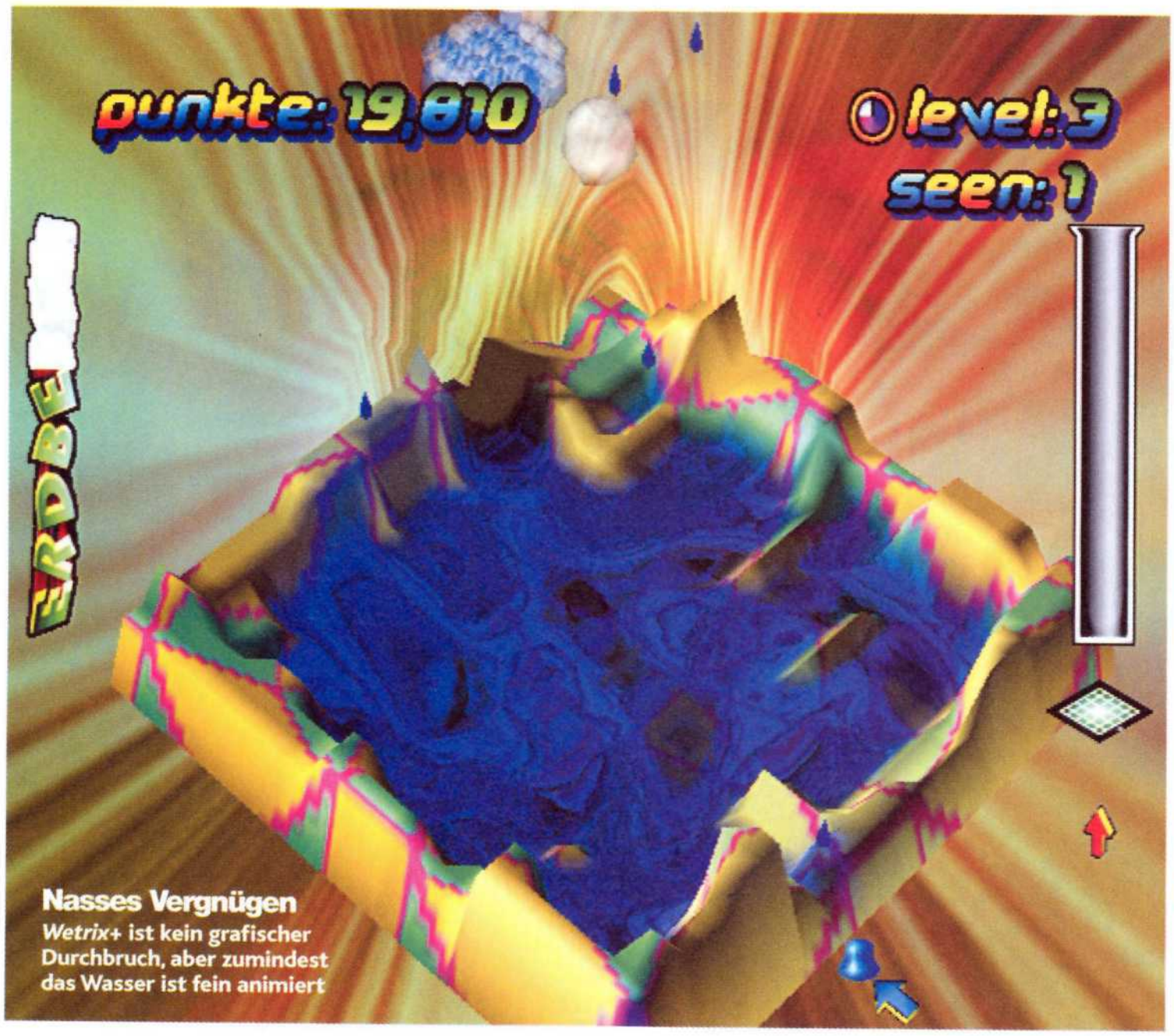


In puncto Spielspaß übertrumpfen die ECW-Prügelknaben die WWF-Superstars. Neben dem Plus an Optionen sorgt vor allem das leicht erhöhte Tempo für mehr Dynamik im Spiel. Die Optik ist dagegen nur glattes Mittelmaß.

7
Grafik 5
Sound 3

SpielZeit





Nasses Vergnügen
Wetrix+ ist kein grafischer Durchbruch, aber zumindest das Wasser ist fein animiert







ModusVielfalt
Solospieler werden ebenso bedient wie Multiplayer

Wetrix+

Endlich ein Spiel, bei dem man sich so richtig naßmachen kann – oder den Gegner, mit dem man vor der Konsole sitzt



Probetaucher
Alexander Folkers

- **Titel:** Wetrix+
- **Hersteller:** Take 2 Interactive
- **Genre:** Geschicklichkeitsspiel
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** VGA-Box
- **VM-Platz:** 50 Blöcke pro Spielstand
- **Extras:** Vibration Pack
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

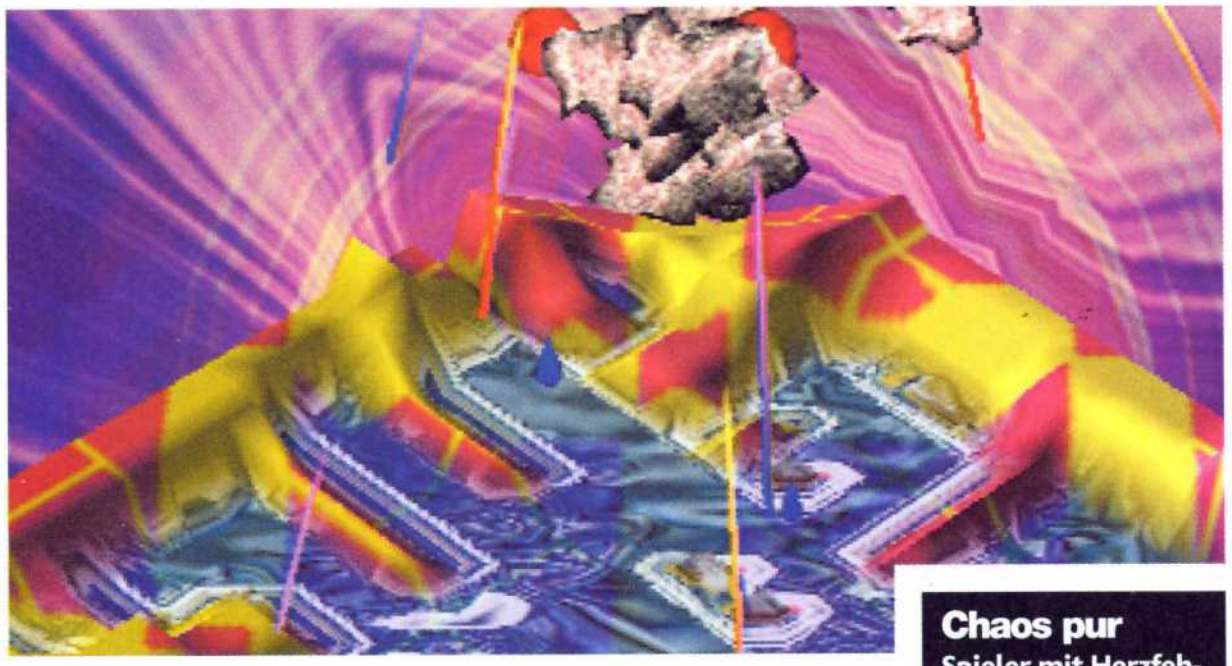
- **Pro:** Erstes Tetris-ähnliches Denkspiel in PAL, interessantes Spielkonzept
- **Contra:** Oft unübersichtlich, meist zu hektisch, um wirklich Spaß zu machen

Bei allen 3D-Shootern, Rollenspielen und Jump'n'Runs sind es vor allem die „leisen Töne", die dazu führen, daß sich auch jemand vor den Fernseher setzt, der sonst keine Videospiele mag. Nach *Sokoban* war *Tetris* mitsamt seinen unzähligen Ablegern wohl das Spiel, das die meisten Büros infiziert hatte und für dramatische Einbrüche in der Produktivität sorgte. In diese Kerbe schlug vor etwa zwei Jahren *Wetrix* auf Nintendo 64 und PC – und jetzt als *Wetrix+* auch auf Dreamcast.

Wasser Marsch!

Nach der Auswahl der Sprache (Deutsch, Englisch und Französisch) präsentiert sich das Hauptmenü mit den Punkten Probespiel, Klassik, Pro, Multiplay, Herausforderung, Handicap und Optionen. Als erstes sollte der geneigte Spieler, so er denn über ein geeignetes Fernsehgerät verfügt, in den Optionen den 60Hz-Modus aktivieren... und beim Verlassen des Menüs über die Meldung „Einsparung... drehen sie nicht Energie weg" lachen, die bei der Lokalisierung wohl übersehen wurde. Danach geht's am besten im Modus „Probespiel" weiter. Hier werden die grundlegenden Eigenschaften des Spiels am Beispiel von acht Trainingsmissionen, einem einfachen Einzelspiel oder einem Match gegen die CPU verdeutlicht. Grob umrissen geht es darum, auf einem flachen Spielfeld Mauern aus von oben herabfallenden Elementen aufzubauen, um später Wasser zu sammeln. Sollten Löcher in der Begrenzung sein, füllt sich der „Graben" (ein Reagenzglas am Spielfeldrand) – sollte der voll sein, heißt es Game Over. An sich wäre das nicht schwierig, wären da nicht auch Elemente wie Bomben und Eisblöcke, die Löcher in die Landschaft reißen, respektive das Wasser gefrieren lassen. Sehr leicht übersieht man ein Loch und verliert wertvolle Flüssigkeit, oder plaziert eine Bombe am falschen Fleck. Oder aber man spielt einfach so lange, bis die Erdbeben-Anzeige voll ist und das Spielfeld sich in ein Chaos von Bergen und Tälern verwandelt...

Die Modi Klassik und Pro bescheren dem Spieler ein leeres Spielfeld mit der Aufgabe, so viele Punkte wie möglich zu ergattern. Dabei helfen verschiedene Boni wie der Regenbogen (bei großen Seen) oder das Gummientchen (bei tiefen Seen). Beide Modi unterscheiden sich sowohl in der Geschwindigkeit als auch in der Auswahl der Elemente.









Chaos pur
Spieler mit Herzfehler sollten *Wetrix+* lieber fernbleiben

Geschicklichkeitsspiele wie *Wetrix+* sind vor allem im Mehrspieler-Modus reizvoll

Der Modus „Herausforderung" stellt hohe Ansprüche: Eine oder fünf Minuten sind bei sehr hoher Geschwindigkeit zu überleben, 100 oder 500 Teile zu plazieren oder eine von zwei komplizierten Teil-Reihenfolgen zu überstehen. Man könnte ihn daher mit einem Missions- oder Puzzle-Modus vergleichen.

Der Handicap-Modus wartet mit einigen Gemeinheiten auf. Die beiden ersten Punkte, die „Hügelige Landschaft" in Ausführung A und B, wirbelt alle paar Minuten einfach das Spielfeld durcheinander, bis es wie eine marsianische Kraterlandschaft wirkt. Die „Eisschicht" legt auf zwei Arten bereits eine Wassermenge vor, die kurz nach Spielstart auftaut und bis dahin umschlossen sein sollte. „Beliebige Landschaft" und „Löcher" legen selbiges als Spielfeld vor, und der „halbvolle Graben" beschert dem Spieler bereits am Start den halben Weg zum Spielende.

Feuchte Träume?

Geschicklichkeitsspiele wie *Wetrix+* sind besonders dann auch nach längerer Zeit noch reizvoll, wenn man gegen menschliche Spieler antreten kann. Auch diese Möglichkeit ist vorhanden, allerdings in einem nicht gerade übersichtlichen Split-Screen. Das Spielgeschehen ist allein schon hektisch und oft nicht überschaubar genug, doch der geteilte Bildschirm sorgt noch mal für einen Extra-Schub Schwierigkeiten. Schade, daß auch dieses Spiel nicht via Internet gespielt werden kann.

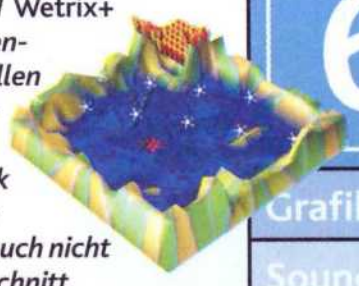
Das größte Handicap von *Wetrix+* ist zweifellos das unübersichtliche Spielfeld. Zu leicht verbaut man sich in der linken oberen und unteren Ecke den Ausblick auf Teile des Geschehens und plaziert Bauteile falsch – die Fehler häufen sich, gerade bei dem schnell ansteigenden Schwierigkeitsgrad, sehr leicht bis zum unausweichlichen Ende. Wer es dann doch schafft, seine Landschaft im Zaum zu halten, wird früher oder später durch ein Erdbeben um seine Ordnung gebracht. Läßt sich eben nicht wirklich vermeiden, wenn der Streß im Spiel vorgeplant ist.

Es ist nicht die Krone der Schöpfung, ganz gewiß nicht. Allerdings hat *Wetrix+* für Fans *Tetris*-ähnlicher Spiele durchaus seinen Reiz, und ist immer wieder für eine schnelle Runde zwischendurch gut. Daß das Spielfeld zwar gezoomt, aber nicht rotiert werden kann, stört allerdings manchmal erheblich, und der Schwierigkeitsgrad scheint allgemein ein wenig zu hoch angesiedelt zu sein. Es ist halt ein Geschicklichkeitsspiel für Fans, die unbedingt noch etwas Spielefutter brauchen, bevor *Chu Chu Rocket!* dieses Frühjahr in Deutschland auftaucht.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Wer Tetris mochte, wird Wetrix+ auch gerne mal zwischendurch spielen. Die schrillen Soundeffekte und die – thematisch passend – recht langweilige Grafik machen das Spiel nicht schlechter. Allerdings auch nicht besser – glatter Durchschnitt.



6

Grafik 5

Sound 4

SpielZeit

15min.
Ich check das nicht...

30min.
So langsam check ich's...

45min.
Checkst du das?



60min.
Ah! Jetzt hab ich's gecheckt.

Dead or Alive 2



GroßFlächig
Gibt man bei *Alter* „99" ein, wird's noch üppiger



Abwärts
Hier gewinnt, wer Konter beherrscht



Hulk Hogan
Aber, um ehrlich zu sein, die Frauen hier haben die besseren Moves drauf!

Ring frei für den Gladiator, der es wagt, den König der 3D-Beat'em-Ups von Namco – *Soul Calibur* – anzugreifen! Man könnte es auch anders formulieren: Dieses Spiel ist geradezu überwältigend...

Zunächst einmal kann man diese beiden exzellenten Beat'em-Ups eigentlich gar nicht vergleichen. Schließlich wird in *Soul Calibur* mit Waffen gekämpft, während in *Dead or Alive 2* die Beine und Fäuste eine deutliche Sprache sprechen. Und die gibt unmißverständlich zu verstehen: „Ich will das beste Spiel des Genres sein!" Schon nach den ersten Duellen mit den zwölf stahlharten Kung-Fu- und Ninja-Kämpfern sowie einer Reihe von äußerst appetitlichen Mädels mit ansprechenden weiblichen Rundungen bleibt dem Spieler ob den unglaublich lebensecht wirkenden Animationen und den artistischen Special Moves und Kontern die Spucke weg. Letzteres sucht man übrigens in dieser Perfektion bei Prügelspielen vergeblich. Während man angegriffen wird, kann man z.B. in Ruhe einige Attacken blocken und im entscheidenden Augenblick mittels des sogenannten „Free"-Knopfes einen Haltegriff ansetzen und in ein schmerzhaftes Gegenmanöver verwandeln. Der alte Prügel-Hase könnte sich da jetzt natürlich denken „Ganz nett, brauch ich aber nicht – Augen zu und drauf funktioniert immer noch besser!" Tja, weit gefehlt: Ohne diese Technik wird man von den CPU-Kontrahenten in späteren Levels in Grund und Boden gestampft. Das vollkommen blinde Abtasten von Knöpfen funktioniert vielleicht bei Namco – hier aber nicht wirklich. Das Timing ist es, was den Meister macht. Timing und die Art und Weise, wie man blockt (geht allerdings nicht wirklich, wenn man in der Luft ist) und dann den Gegenangriff startet. Insofern sieht *Dead or Alive 2* vielleicht nicht ganz so spektakulär aus wie *Soul Calibur* (wäre doch schön, wenn man da auch die Farbeffekte hätte), aber es ist mit Sicherheit ein realistischeres Kampfspiel (und nein, wir meinen NICHT die Größe der BHs bei den weiblichen Kämpfern).

Es wird gekontert!

Woran liegt's? Nun, normale Treffer erzielen in *Dead or Alive 2* nicht annähernd dieselbe Wirkung wie z.B. in *Soul Calibur* – Konter und Würfe werden viel höher bewertet. Man kann sich also mit Standard-Aktionen noch so abrackern – gewinnen wird stets der mit dem besseren Händchen für Konter! Damit macht das Gameplay schon mal einen entscheidenden Schritt nach vorne, zumal der Schlagabtausch wirklich in atemberaubender Optik in Szene gesetzt ist. Zwischen den Duellen bietet der Story-Modus dazu kurze, verknüpfende Full-Screen-FMVs und kleine Wortgefechte mit atmosphärischer japanischer Sprachausgabe und englischen Untertiteln. Im Gegensatz zu den langweiligen und ideenlosen Begrenzungen der Kampffläche à la *Virtua Fighter 3* (zu nahe am Rand und man fliegt raus, und die

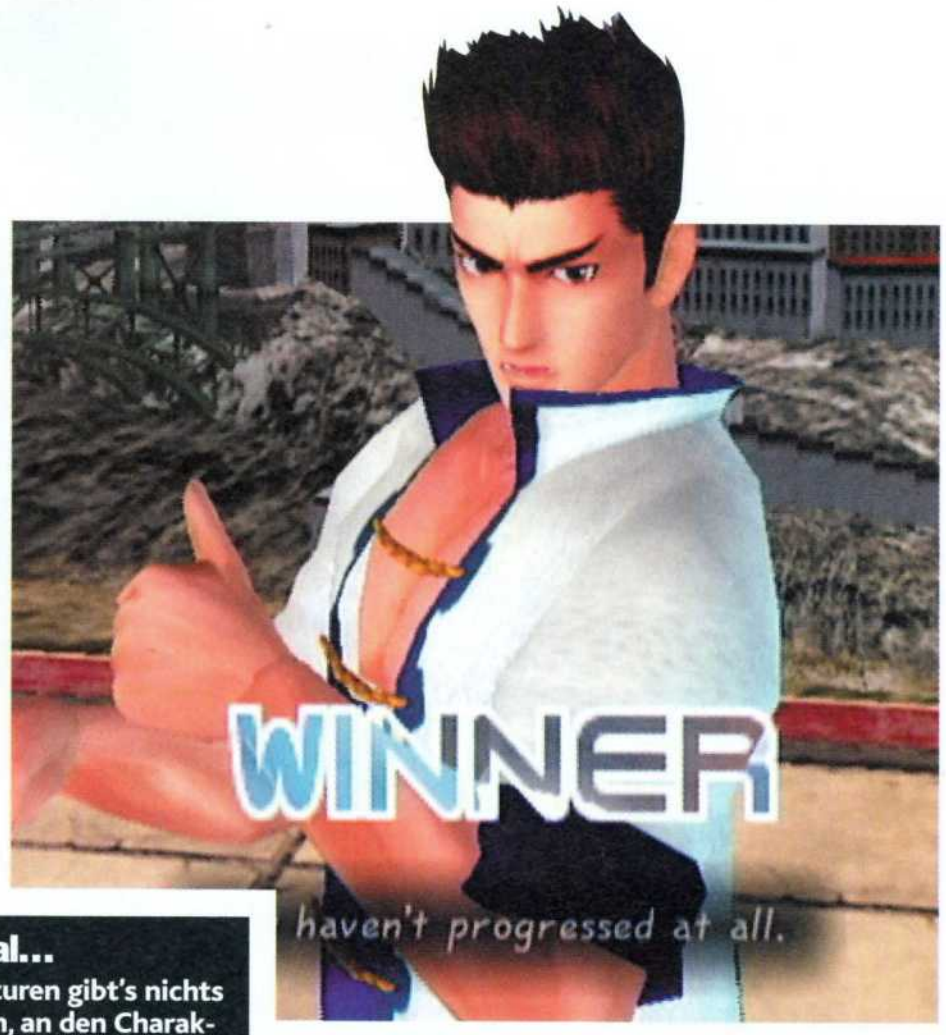


Prügelknabe
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Dead or Alive 2
- **Hersteller:** Acclaim/Tecmo
- **Genre:** Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** 7 Blöcke
- **Erscheint:** April
- **Preis:** um100 DM

- **Pro:** Das Konter-System ist einzigartig und verleiht dem Titel eine einzigartige Spieltiefe. Der Tag-Team-Modus für bis zu vier Spieler gleichzeitig ist an Rasanz kaum zu überbieten
- **Contra:** So schön das Spiel auch aussieht, es gibt keinerlei Extras zu erspielen und damit bleibt es bei mageren 12 Charakteren. Außerdem fehlt ein langfristig motivierender Spielmodus, und der Soundtrack ist gerade mal Durchschnitt





Polygonal...
An den Texturen gibt's nichts auszusetzen, an den Charakteren auch nicht... aber es gibt zuwenig davon!





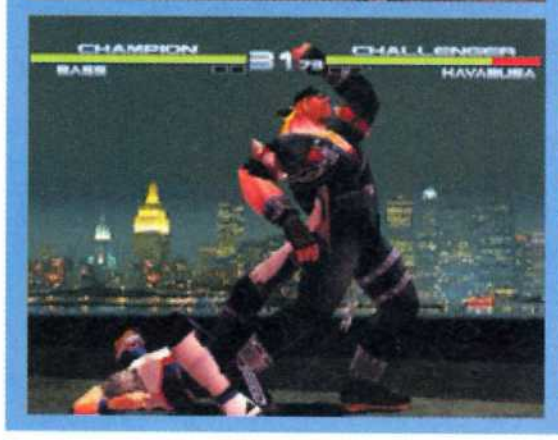


GeschichtsStunde

Lebendig oder Tot, die Erste...

Wer eine 2 im Namen trägt, muß auch einen Vorgänger gehabt haben, richtig? Das erste *Dead or Alive* sorgte bereits 1998 in den Spielhallen für Furore und basierte auf dem sogenannten Model-2-Board von Sega, dem Hardware-Vorgänger vom Model-3-Board, auf dem u.a. *Virtua Fighter 3* lief. Das einzigartige Feature des Spiels lag damals jedoch weder in der Spielbarkeit noch in Grafik oder Animation – nein, Tecmo ließ es sich nicht nehmen, dem Titel durch die überdimensionalen und unnatürlich (Helium?) wippenden weiblichen Oberweiten einen parodistischen Anstrich zu verleihen. So waren es dann auch vor allem lüsterne männliche Videospieler, die sich eine der Konsolen-Umsetzungen für die Playstation oder den Saturn zulegten. Hatte man sich am Bouncing-Breast-Feature satt gesehen, verlor man jedoch schnell die Lust an den äußerst unfair agierenden Computer-Gegnern und den belanglos ausstaffierten Levels. Insofern kann man von dem Nachfolger getrost behaupten, daß er wirklich in allen Belangen besser ist als die erste Fassung, und auch *Virtua Fighter 3tb* (mögen die Hardcore-Streithähne mir verzeihen) kann sich nicht wirklich mit *DoA 2* messen. Denn die Grafik beim Sega-Fighter ist doch arg veraltet; die Moves hier sind schöner und vor allem auch witziger (man möge sich doch einmal Kayumis Spring-auf-das-Gesicht-und-benutze-den Mann-als-Fußmatte-Tritt anschauen, hehe) als bei den anderen Titeln...



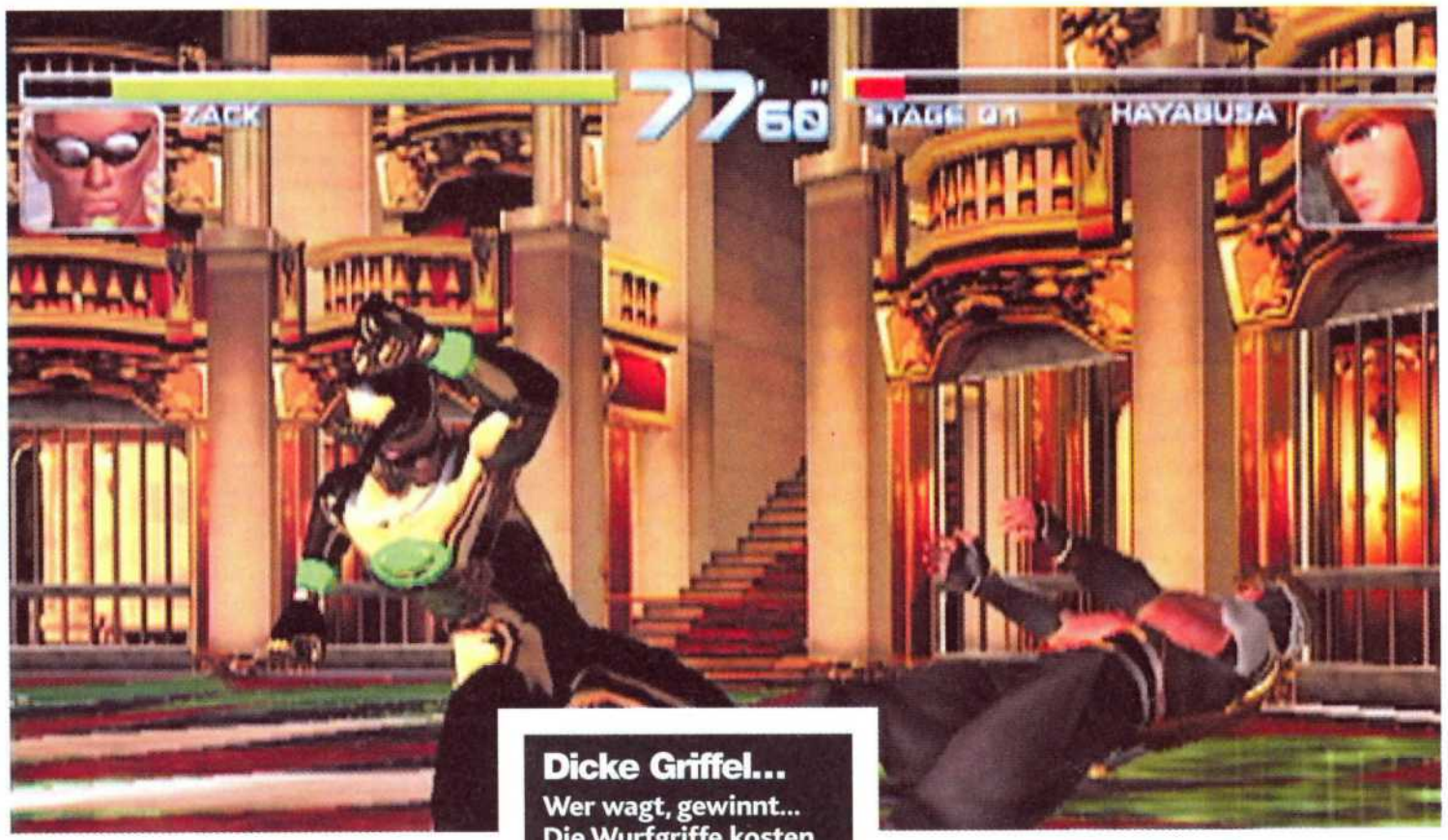


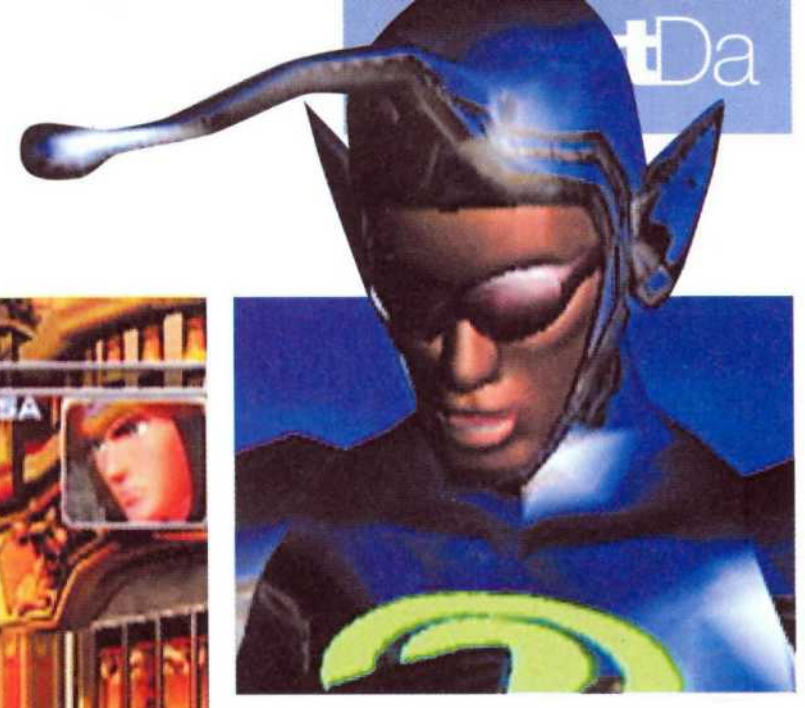
Modisch...
Bei diesem Spiel kommt es natürlich auf die Moves an – aber auch auf die Kleidung und was drunter ist...

Runde ist vorbei) spielen die Arenen hier eine weitaus intelligentere Rolle. Oftmals verbergen sich tückische Abgründe, Wasserfälle oder tiefer gelegene Stockwerke an den *Dead or Alive*-Turnierschauplätzen, die geschickt genutzt werden können, um den Gegner mit einer Kombination hinunterzustoßen (kostet zusätzlich eine Menge Energie), um dann selbst in einer sehenswerten Kameraeinstellung hinterherzuspringen. Gewisse Wände und Gerätschaften explodieren bei unsanftem Kontakt – auch das sollte in die Kampftaktik mit einbezogen werden. Reines Rumknüppeln, wie gesagt, führt ultimativ dazu, daß man verliert. Wer sich nun mit diesen Gegebenheiten ein Weilchen in die Welt von *Dead or Alive 2* eingespielt hat, sollte unbedingt einen Abstecher in den Tag-Team-Battle-Modus machen – sozusagen die Königsdisziplin des Spiels.

Zwei gegen zwei

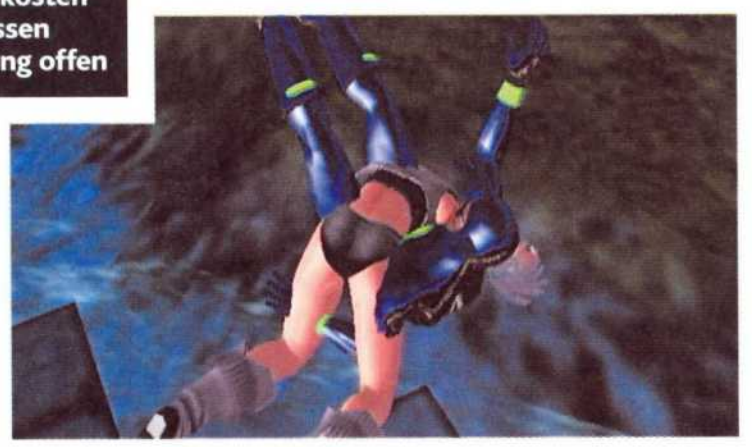
Hier kämpft man zu zweit entweder gegen ein CPU-Team, einen oder zwei menschliche Mitspieler. Der Clou dabei: Immer nur zwei Vollkontakt-Profis befinden sich gleichzeitig im virtuellen Ring – es kann jedoch jederzeit mit dem Partner wie in Capcoms *Marvel vs. Capcom* abgeklatscht werden, und das ohne jegliche Ladezeit. Dadurch werden mit etwas Geschick technische Kabinettstückchen wie Tag-Combos oder Team-Moves möglich. Ein Beispiel: Man bereitet mit Ninja-Lady Kasumi eine Punch-Punch-Kick-Button-Tap-Combo, wechselt dann blitzschnell durch Druck auf die beiden Trigger-Knöpfe und setzt die Schlagserie mit dem zweiten Charakter fort. Das Wechseln der Charaktere dient aber nicht nur offensiven, sondern auch defensiven Zwecken: Je länger sich ein angeschlagener

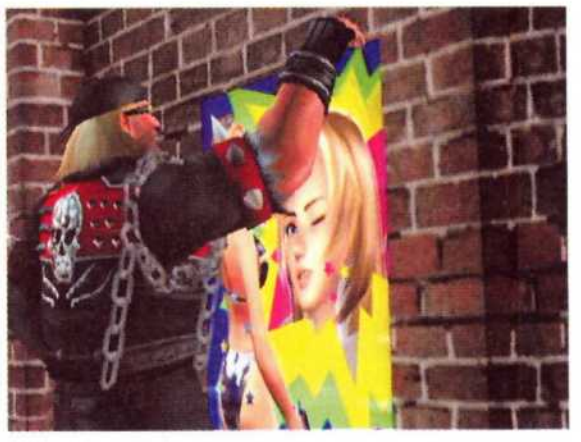












Dicke Griffel...
Wer wagt, gewinnt... Die Wurfgriffe kosten viel Energie, lassen aber die Deckung offen

Soul Calibur protzt mit Optik – dies bietet *DoA 2* auch, hat aber das bessere Gameplay...

Kämpfer auf der Ersatzbank ausruhen darf, desto eher regeneriert sich sein Energiebalken wieder. Eine sehr intelligente Idee, die Tecmo da hatte. Gewonnen hat man in diesem Modus erst, wenn beide Gegner auf die Bretter geschickt wurden. Am meisten Spaß kommt hier auf, wenn sich vier menschliche Kontrahenten vor Dreamcast duellieren – das kann derzeit kein anderes 3D-Beat'em-Up bieten. Alternativ kann man noch eine Runde in den klassischen Spielmodi Survival (es wird so lange gekämpft, bis die Lebensanzeige bei Null angelangt ist – die Anzahl der besiegten Gegner zählt) oder Team Battle (bis zu fünf Kämpfer pro Mannschaft beharken sich nacheinander) gewagt werden. Die Besonderheit dabei: Geht ein Gegner zu Boden, springt sofort der nächste in die Bresche – ohne den Bruchteil einer Sekunde an Ladezeit! Das alles kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß dem Spiel ein Modus mit Langzeitmotivation fehlt, wie ihn etwa *Street Fighter Alpha 3* mit dem World-Tour-Modus oder *Soul Calibur* mit dem Mission-Modus offerieren. Überhaupt hat das hierzulande von Acclaim vertriebene Tecmo-Spiel in der Sparte Extras wenig bis gar nichts vorzuweisen: Spielt man den Story-Modus mit allen Charakteren durch, schafft den Team-Battle-Modus und bleibt im Tag-Team-Modus siegreich, erhält man als Belohnung... nichts! Genau, nichts, nada, niente, nullkommanix! Erinnerungen an *Virtua Fighter 3* werden wach. Da hätte man sich mal bei Namco umschauen sollen! Wo bleiben zusätzliche Figuren, eine Art Gallery, neue Spielmodi oder auch nur ein simples Movie-Theater? Das hätte man besser machen müssen! Immerhin kann von aber von Beginn an je nach Charakter über zwei bis vier verschiedene Kostüme verfügen – sehr reizvoll vor allem bei den sexy Kämpferinnen! Was ist nun aber das beste Prügelspiel auf Dreamcast? Eine Frage, die sehr schwer zu beantworten ist. In Sachen Animation nehmen sich *Dead or Alive 2* und *Soul Calibur* nichts. Letzteres hat zwar mehr Kämpfer und Langzeitmotivation, dafür aber keinen Tag-Team-Modus für bis zu vier Spieler und ein Gameplay mit weniger Anspruch. Wir würden sagen: Unentschieden. And the winner is: *Street Fighter Alpha* 3 – zumindest für die Liebhaber klassisch gezeichneter Schlägereien.

Das Fazit kann also nur lauten: Wer sich Beat'em-Up-Fan nennt, muß sowohl *Soul Calibur* als auch *Dead or Alive 2* besitzen. Ja, das meinen wir völlig ernst. Beide müssen her. Leider hatte die Testfassung, die wir hier hatten, noch keinen 60Hz Modus, der soll aber folgen. Interessant auch, daß die US-Fassung auf umgebauten Konsolen sehr langsam ablief (Schneckenmodus sozusagen), insofern sollte man auf jeden Fall die PAL-Version vorziehen.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Aus dem lang erwarteten und gehypten* Dead or Alive 2 *ist ein Top-Hit geworden. Ein tadelloses, pfeilschnelles Gameplay mit einem einzigartigen Konter-Feature ergibt in Kombination mit Animationen nahe der Perfektionsgrenze ein Beat'em-Up-Erlebnis. Nur einen Missions-Modus vermissen wir...



9

Grafik 9
Sound 6

SpielZeit



15min.
Al Bundys Alptraum... eine sexy Frau, die ihn prügelt...



30min.
Verflixt, warum kann Dreamcast besser kontern als ich?



45min.
Ja! Ein Triple-Switch-Team-Combo und der Sieg ist mein!



60min.
Gibt's hier noch irgendwas zu entdecken?

Fur Fighters



Vorkämpfer
Markus Hermannsdorfer

KurzFassung

- **Titel:** Fur Fighters
- **Hersteller:** Bizarre Creations
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack
- **Erscheint:** Mai
- **Preis:** um 100 DM



Tiere im Kampf ums nackte Überleben! Nun ja, eigentlich sind sie angezogen – und sie verhalten sich auch nicht wirklich wie bei Professor Grzimek...

Fur Fighters springt in die gleiche Bresche wie *Worms Armageddon*. Gewalt wird hier nicht verherrlicht, sondern verniedlicht. Sechs putzige Tierchen, bewaffnet bis an die Zähne, kämpfen gegen Teddybären, Miezekatzen und ähnliches. Im Spiel müssen Rätsel gelöst, gefangene Babys befreit und der Feind an allen Orten vernichtet werden. Im Multiplayer-Modus schlagen sich bis zu vier Spieler in einem verwinkelten Areal um den Sieg. Wer die Titel von id-Software kennt, weiß, wie diese Spiele ablaufen. Hehe, so wie sie ablaufen müssen...

Übrigens, bei Drucklegung des letzten Heftes wußten wir noch nicht, daß *Furballs*, so der Originaltitel, bei uns unter dem Namen *Fur Fighters* vertrieben wird. Wir mußten Besserung geloben und weisen darauf hin, daß jeder, der das Wort *Furballs* nochmal in den Mund nimmt, von Acclaim geteert und gefedert wird. Möge sich der Name *Fur Fighters* in Eure Gehirne brennen und nie mehr daraus verschwinden!

Bizarres Spiel...

Die Firma mit dem ausgefallenen Namen Bizarre Creations gibt es bereits seit über zwölf Jahren. Ihre ersten Sporen verdienten sich die Jungs aus Liverpool auf dem C64. Als der Amiga den Markt beherrschte, schickte Bizarre Creations ein Demo namens *Raising Hell Software* an Psygnosis, die für Titel auf Commodores 16-Bitter bereits einen guten Namen hatten. Das Spiel wurde unter dem Titel *The Killing Game Show* von Psygnosis vertrieben und gilt als der erste richtige Hit von Bizarre Creations. Später konzentrierte man sich auf das Sega Mega Drive und die Playstation. Heute ist die Firma 30 Mann stark und entwickelt vorwiegend für Dreamcast. Neben *Metropolis Street Racer* (auf das wir immer noch warten und warten und warten und warten) ist *Fur Fighters* das zweite Produkt, welches bald die Entwicklerstudios in Liverpool verlassen wird. Den Vertrieb von *Fur Fighters* wird Acclaim übernehmen, die auch für die Übersetzung ins Deutsche verantwortlich sind.

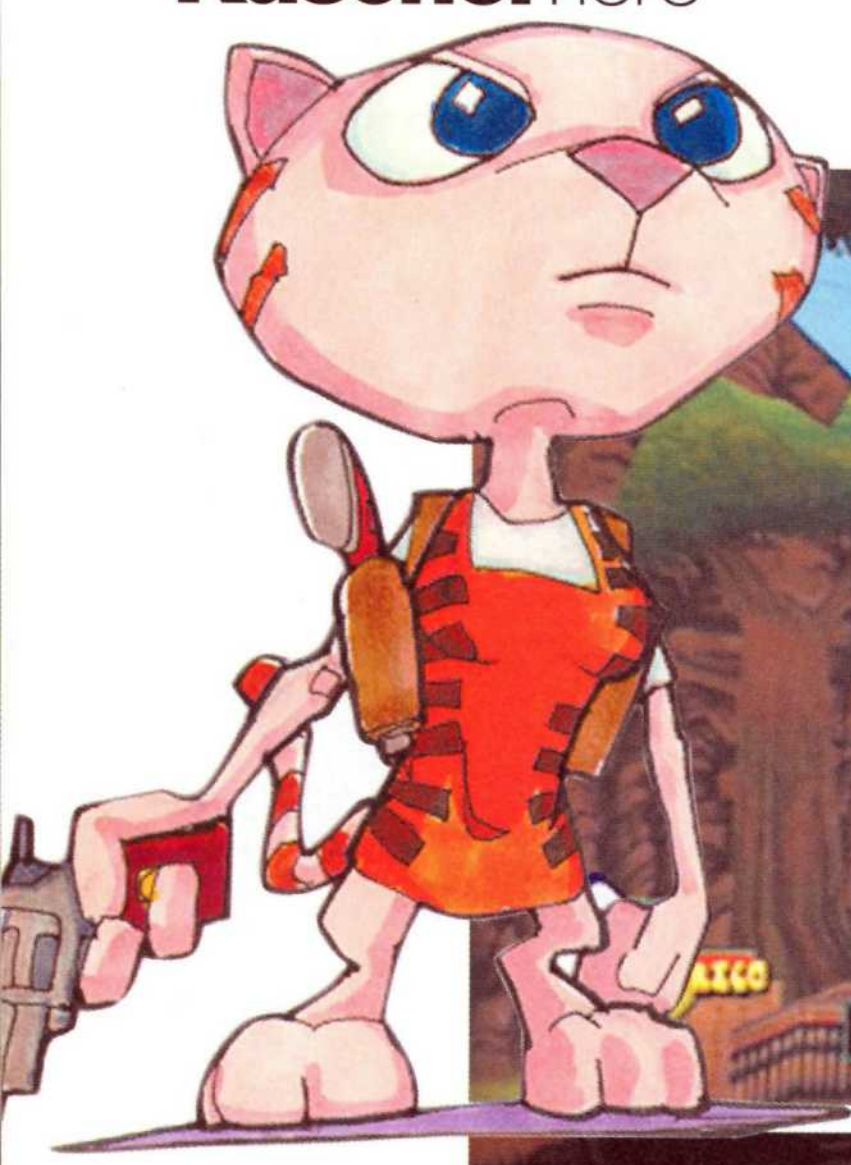
Die Geschichte von *Fur Fighters* beginnt in der Vergangenheit: Rufus, Juliette, Bungalow, Rico, Chang und Tweek, sechs knuddelige Tierchen mit militärischer Spezialausbildung, schafften es, den bösen General Viggo, einen Kater, der nur die Eroberung der Welt im Sinn hat, zu schlagen. In der Zwischenzeit hat sich der ungezogene Whiskas-Esser zum Großindustriellen gemausert und kehrt jetzt, in Begleitung einer Armee von Teddybären, Mafia-Hunden und Krokodilen mit Kulleraugen zurück, um seinen Plan zu Ende zu führen und sich nebenbei an den *Fur Fighters* zu rächen. Die sechs Helden müssen sich durch 28 Levels kämpfen, diverse Rätsel lösen, gefangene Tierbabys befreien und am Ende den bösen Kater bestrafen. Neben einem umfangreichen Waffenarsenal stehen hierfür multifunktiona-

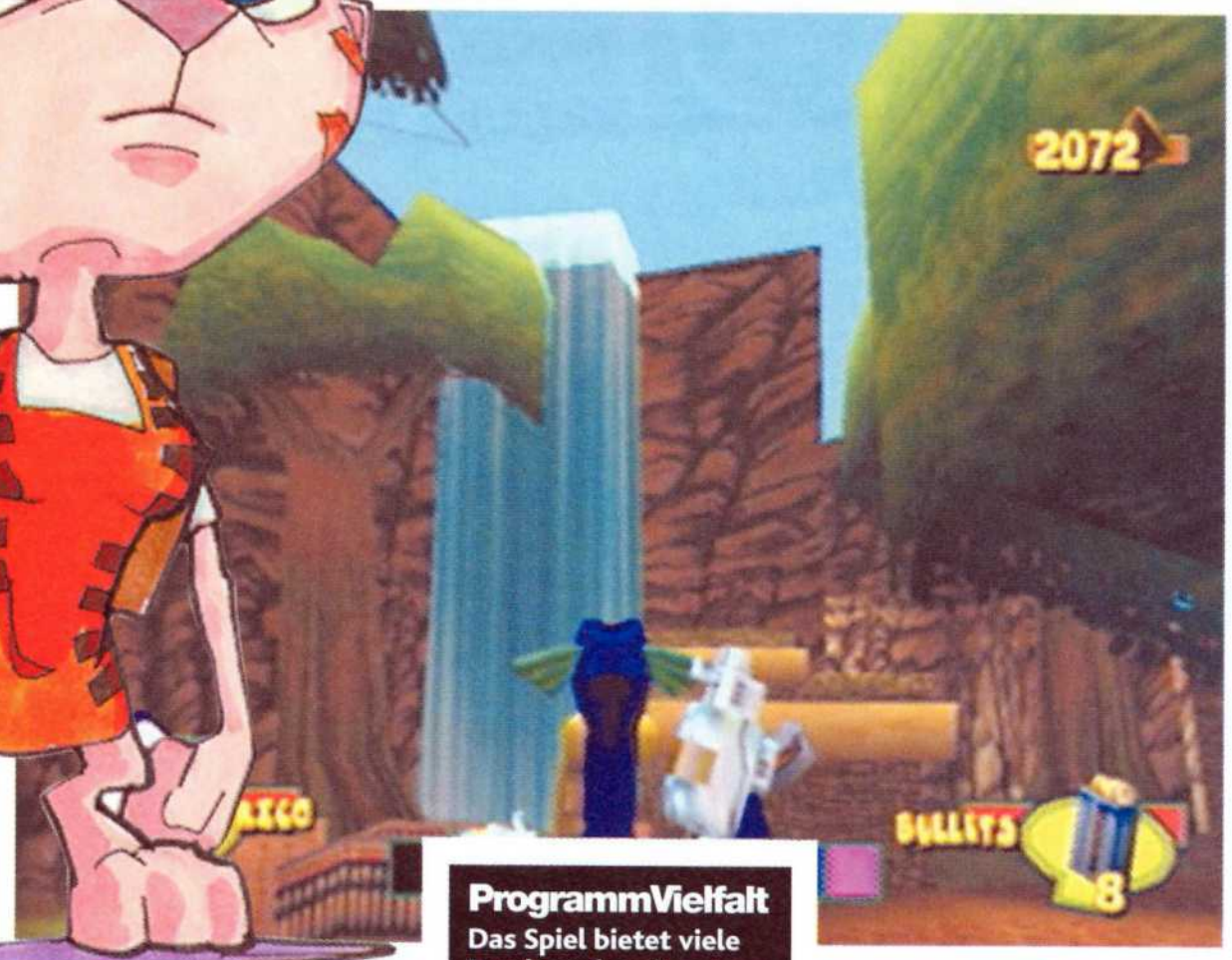






KuschelTiere







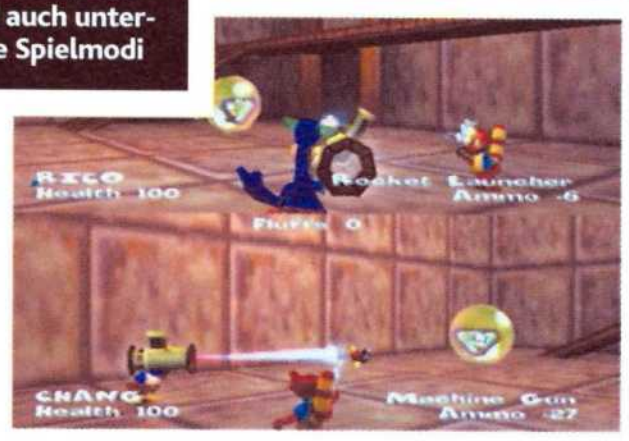






KillerKatze
Vor dieser Dame sollte man sich in acht nehmen

ProgrammVielfalt
Das Spiel bietet viele Levels und auch unterschiedliche Spielmodi

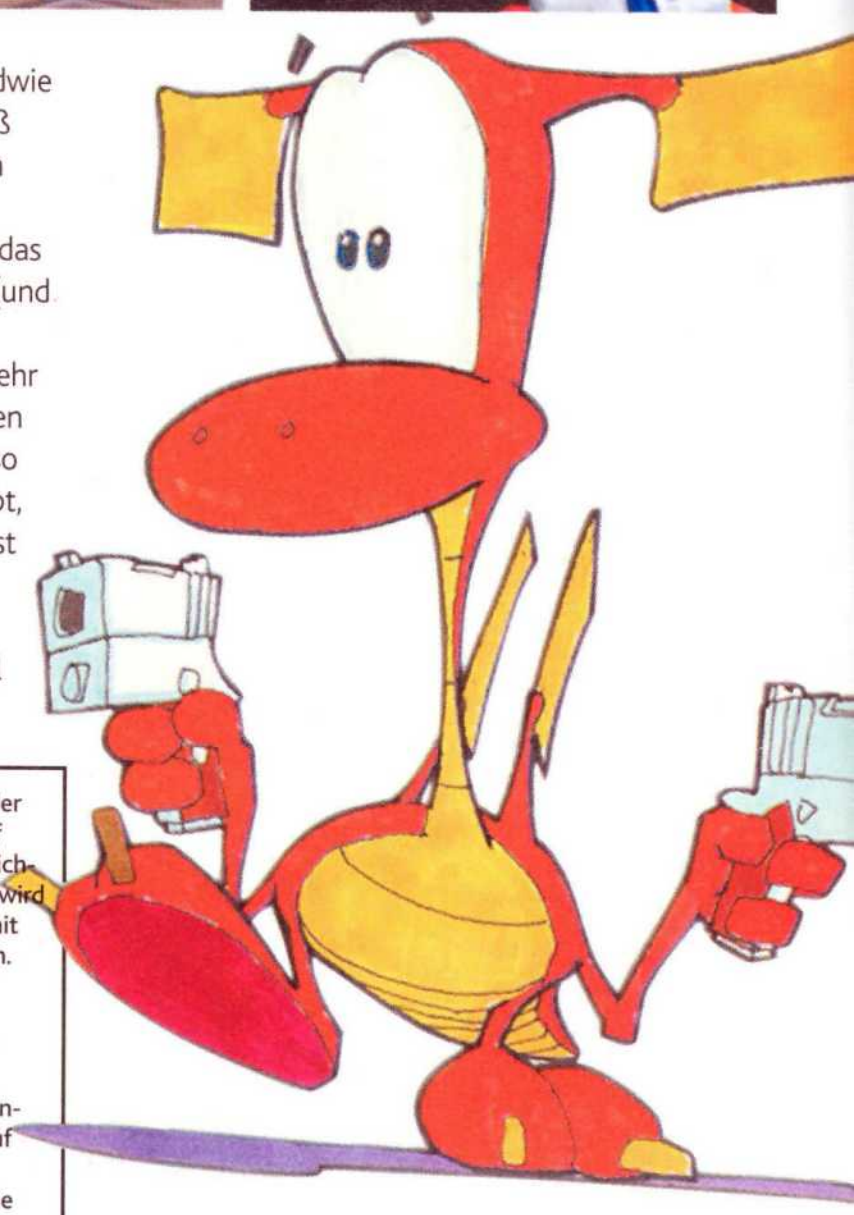




le Teleporter zur Verfügung. Verschiedene Areale, von der Baustelle bis zur Großstadt, sorgen für Abwechslung und Langzeitmotivation. Jede Ort ist dabei in drei Levels unterteilt, am Ende wartet stets ein stärkerer Endgegner. Auch an verschiedene Tageszeiten und das Wetter wurde gedacht: Die Palette reicht von Schneefall bis hin zu strahlendem Sonnenschein.

KampfKreaturen

Fur Fighters wird normalerweise aus Sicht einer dritten Person gespielt, mit einem Cheat kann aber die Ego-Perspektive aktiviert werden – für diejenigen, die wirklich vollkommen kampfversessen sind. Die Steuerung erinnert irgendwie an ein anderes Spiel, nämlich *MDK 2*, nur daß man hier halt keinen latexbezogenen Helden steuert, sondern die wohl irrwitzigsten Spielefiguren seit *Toy Commander*. Und wie das Spiel, das Le Cheffe immer noch nicht mag (und das trotz mehrfacher Bekehrungs-versuche seitens der Redaktion) ist dieses Spiel sehr, sehr schwer. Der Blick reicht weit, nicht nur für den Spieler, sondern auch für die Gegner. Wer also nicht aufpaßt und ständig in Bewegung bleibt, der kriegt schnell Kugeln ab. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, wie gesagt, *MDK 2*-Cracks dürfen vortreten, aber was man immer braucht ist der Strafe-Move. Soll



DrachenBaby
Tweek ist zwar der kleinste von allen, aber Drachen haben schon als Babys Bärenkräfte

TierLieb





Wer ist's?!
Die Lieblingsfiguren der interviewten Jungs

Wir hatten in London Gelegenheit, ein paar Worte mit Mark Craig, dem Programmierer und Mark Cavanagh, dem Level-Designer von *Fur Fighters*, zu wechseln.

Was haltet Ihr von Dreamcast?
Marc Craig (MC): Wirklich gut. Es ist die beste Konsole, die derzeit auf dem Markt ist. Auf alle Fälle ein Schritt vorwärts bei der Entwicklung von Videospiel-Konsolen.
Mark Cavanagh (MCV): Ich hab noch nicht allzuviel gesehen, aber die Spiele, die ich kenne sind allesamt brillant. Die Entwickler-Tools für Dreamcast sind ausgezeichnet, es macht Spaß, Spiele für diese Konsole zu entwickeln. Von allen Konsolen macht das Designen, dank der hervorragenden Tools, auf Dreamcast am meisten Spaß.

Wie steht es mit den Online-Fähigkeiten?
MC: Oh je, bis jetzt habe ich die Konsole nur gelobt, aber das mit dem Internet ist echt übel. Deshalb mußten wir auch bei der Dreamcast-Version auf Onlinefunktionen verzichten. Über das Internet wird man *Fur Fighters* nur mit dem PC spielen können. Schade.

Entwickelt Ihr auch für andere Konsolen?
MC: Im Moment konzentrieren wir uns noch auf unsere Dreamcast-Produkte, aber wenn die PS2 und die X-Box in Europa auf den Markt kommen, wird es wohl auch Spiele von Bizarre Creations dafür geben.

Insgesamt hinterließ das Spiel einen sehr guten Eindruck

heißen, quer laufen, so wie man's im wirklichen Leben nie könnte. Ohne sich die Beine zu verknoten, jedenfalls. Schießen, Strafe, Schießen, Strafe. Die Raketen der anderen fliegen zumeist nicht wirklich schnell, ausweichen ist machbar, sofern die Geschosse nicht auf die eigene Körperwärme reagieren. Anschleichen hilft fast immer. Oft heißt es: Erst denken, dann ballern. Nur auf offenem Feld ist man immer der vollen Feuerkraft der Gegner ausgesetzt. Darum gilt es jede Deckung auszunutzen.

Sozusagen *Fur Fighters* live

Fur Fighters ist vor allem ein Kampfspiel und dementsprechend wurde es in London der Presse vorgeführt. Nach der Begrüßung durch einen General hieß es „Augen geradeaus! Den Game-Controller hoch! Stillgestanden und den Bildschirm beobachten!" Wer sich weigerte, wurde gleich zu 20 Liegestützen verdonnert. Es folgten die Erklärungen zum Spiel und ein Multiplayer-Wettbewerb. Als Höhepunkt wurden wir armen Redakteure in einen Wald gekarrt, wo wir uns mit Gotcha-Waffen gegenseitig abknallen durften. Sozusagen *Fur Fighters* live! Nun ja, ohne Fellmäntel. Aber mit etwa derselben Kampfweise, die einem beim Spiel auch einen Vorteil verschafft. Nicht einfach losbrüllen und loslaufen, sondern planen und dann die Schuldigen abknallen.

Insgesamt hinterließ das Spiel einen sehr guten Eindruck. Die Figuren bewegten sich recht flüssig, wenn auch nicht so grazil wie MDK2s Latex-Kurt. Dazu kommen fetzige Musik und Texte, gespickt mit dem berüchtigten schwarzen englischen Humor. Die Charaktere können nicht sprechen, sie piepsen, quaken und quietschen nur. Deshalb ist das Spiel mit Untertiteln versehen. Leider hat Bizarre Creations immer noch kein Vertrauen in die Internetfähigkeiten des Dreamcast. Netzwerk- und Onlinefähigkeiten werden deshalb den PC-Besitzern vorbehalten bleiben. (siehe dazu auch unser Interview). Schade eigentlich, denn das hier ist ein Spiel, welches vor allem mit mehreren menschlichen Gegnern richtig losgeht. Als Trostpflaster wurde die Dreamcast-Version mit einem Vierspieler-Splitscreen-Modus und einigen Extras im Spiel versehen. Besonders ungewöhnlich: Während man in anderen Spielen neue Helden oder Levels freischaltet, werden in *Fur Fighters* Bösewichte aktiviert! Dadurch lohnt es sich wirklich, das Ding mehrmals durchzuspielen, weil die Kämpfe jedesmal anders ablaufen.

Wir dürfen uns also schon auf ein unterhaltsames Action-Adventure mit allerdings recht knackigem Schwierigkeitsgrad freuen.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN









HäuserKampf
General Viggo besitzt Häuser und Fabriken, die allesamt durchsucht werden müssen











Soul Reaver

Wer beim Seelensaugen ein wenig Hilfe braucht...

Alle Fähigkeiten
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und auf dem Steuerkreuz Oben, Oben, Unten, Unten, Rechts, Rechts, Links, B, Rechts, Links und Unten drücken. Schon stehen dem Vampir sämtliche Fähigkeiten schon direkt zur Verfügung, die er sich normalerweise erst durch den Kampf mit den Endgegnern aneignen würde.

Maximale Energie
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und Rechts, B, Unten, Oben, Unten, Oben drücken.

Maximale Magie
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und Y, Rechts, Unten, Rechts, Oben, Y, Links drücken.

Energie aufüllen
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und Unten, B, Oben, Links, Oben, Links drücken.

Magie aufüllen
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und Rechts, Rechts, Links, Y, Rechts, Unten drücken.

Energie auf nächste Stufe erhöhen
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und Rechts, A, Links, Y, Oben, Unten drücken.

Alle Warptore öffnen
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und Oben, Oben, Unten, Rechts, Rechts, Links, B, Rechts, Links, Unten drücken.



Aerial Reaver
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und A, Rechts, Oben, Oben, Y, Links, Links, Rechts, Oben drücken.

Feuer Reaver
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und Unten, Oben, Rechts, Oben, Unten, Links, B, Rechts, Unten drücken.

Kain Reaver
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und A, B, Rechts, Y, Links, Links, Rechts, Oben drücken.

Kraft-Glyph
Start drücken, um erst einmal ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und dann Unten, Links, Y, Unten, dann Oben drücken.

Schall-Glyph
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und Rechts, Rechts, Unten, B, dann Oben, Oben, Unten drücken.

Stein-Glyph
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und Unten, B, Oben, Links, Unten, Rechts, Rechts drücken.

Sonnen-Glyph
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und Links, B, Links, Rechts, Rechts, Oben, Oben, Links drücken.

Wasser-Glyph
Start drücken, um ins Pausenmenü zu kommen. R und L gedrückt halten und Unten, B, Oben, Unten, Rechts drücken.

Slave Zero



Für alle, die immer unfair kämpfen, hihi...

AI-Feuer-Modus
Während dem Spiel auf einem zweiten Game-Controller R und L drücken und halten. Mit A kann der AI-Modus ein- oder ausgeschaltet werden.

God-Modus
Während einem normalen Spiel (1 Player) zweiten Controller einstecken und auf diesem gleichzeitig L, R und B drücken.

Unendlich Munition
Zweiten Controller einstecken und auf diesem gleichzeitig L, R und X drücken.

Unendlich Munition und Unverwundbarkeit
Zweiten Controller in Port B einstecken. Im Ein-Spieler-Modus auf diesem L, R und Y drücken. Eine Reihe Munition und Erste-Hilfe-Kits erscheint auf dem Bildschirm. Es handelt sich um normale Kugeln, Energie-Munition und Raketen, sowie um kleine und große Erste-Hilfe-Kästchen.

Unendlich Munition und Unsichtbarkeit
L, R, A und B gedrükkt halten, während ein neues Spiel geladen oder gestartet wird. Alle Gegner verhalten sich so, als ob Slave Zero gar nicht da wäre. Außerdem darf weitergeballert werden, obwohl die Munitionsanzeige längst auf Null steht.









Auch bei der erneuten Jagd nach Zombies gibt's einige Cheats...

Andere Kleidung
Einen Charakter auswählen und die START-Taste gedrückt halten. Dann X, Y oder B drücken, um das Spiel zu beginnen.

Alles auf einmal
Wenn das VM-Minispiel gespielt wird, können im Original-Modus folgende Cheats freigeschaltet werden: Unsterblichkeit, freie Level-Auswahl, Anzahl der Continues frei wählbar, Zeitlimit frei wählbar.

Auswahl der Fighting Stage
Im Fighting-Mode im Hauptmenü, dort wo 1 vs. 2 Player oder 1 Player vs. CPU ausgewählt wird, L, R und START gedrückt halten und dann die A-Taste drücken. Ihr gelangt in ein Menü, wo die verschiedenen Fighting Stages ausgewählt werden können.

Versteckte Items
Im Biological-Weapon-Plant-Level auf den Ventilator gleich zu Beginn des Levels schießen.









Zombie Revenge

POWERWARE

DC SOFTWARE	
Buggy Heat	69,99 DM
Crazy Taxi	89,99 DM
Dynamite Cop	39,99 DM
Ecco the Dolphin*	89,99 DM
HOTD2+Gun	169,99 DM
Incomming	39,99 DM
MDK 2*	99,99 DM
Nomad Soul*	86,99 DM
NBA 2k	89,99 DM
Rayman 2	89,99 DM
Red Dog*	99,99 DM
Resident Evil*	99,99 DM
Ready 2 Rumble	89,99 DM
ReVolt	89,99 DM
Sega Rally	69,99 DM
Shadowman	89,99 DM
Soul Reaver	86,99 DM
Soul Fighter	99,99 DM
Soul Calibur	99,99 DM
Tomb Raider 4	89,99 DM
Tony Hawk*	89,99 DM
Toy Commander	39,99 DM

HOTD2+GUN



169,99 DM



DREAMCAST
499,99 DM
INKL. MODCHIPEINBAU!

DREAMCAST
399,99 DM

DREAMCAST BOOTCHIP
69,99 DM

JOYPAD



69,99 DM

4MB VMU



Speicherkarte mit 4-facher Kapazität
69,99 DM

DREAMCAST	
MODCHIP	69,99 DM
4MB VMU	69,99 DM
Controller	49,99 DM
Rumble Pak	29,99 DM
RGB Kabel	19,99 DM
Grundgerät	399,99 DM
Controller (Sega)	59,95 DM
Visual Memory (Sega)	59,95 DM
Vibration Pack (Sega)	49,95 DM
Keyboard (Sega)	59,95 DM
Lenkrad (Sega)	129,95 DM
Lightgun	89,99 DM
RGB+Audio	24,99 DM

04131 / 200580

CDG MEDIA - ROTE STR. 4 - 21335 LÜNEBURG - Fax: 04131 / 2005820

PORTOKOSTEN: Bei Nachnahme (Post) 9,50 DM - Bei Vorkasse (Scheck) 3,00 DM

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

Hydro Thunder

Hier ein paar Tips zu Konamis feuchtem Extrem-Rennspiel

Um die HARD-Strecken und Boote zu bekommen, muß man die MEDIUM-Kurse allesamt als erster oder zweiter schaffen.
Wenn man in allen MEDIUM-Tracks als Sieger hervorgeht, muß man den daraufhin erscheinenden Bonuskurs noch als ersten schaffen, um noch eine Strecke und die „Tinytanic" freizuschalten.
Ein Fischerboot winkt demjenigen, der nach dem Freispielen aller Kurse Thresher markiert, L und R gedrückt hält, danach Y, Y eingibt und Chumdinger wählt.
Den Turbo-Start schafft man, wenn man während des Ladevorgangs L gedrückt hält, bei 3 losläßt und R drückt, dann bei 2 auf L wechselt und bei 1 wieder zurück zu R. Mit dem zusätzlichen Schub sollte es ein leichtes sein, sich weit nach vorne zu katapultieren.













Street Fighter 3 Alpha



Es ist ein Capcom Spiel. Und das heißt... viele, viele Sachen extra!

Bonus Modus
Mit Ryu/Ken und Juni/Jill den Dramatic-Battle-Modus durchspielen.

Bonus Modus
Drei Stunden lang spielen. Die Spielzeit kann im Optionsmenü überprüft werden. Anschließend Charakter markieren und auswählen. Man erhält alte Kämpferversionen.

Maji Modus
Fünf Stunden lang spielen.

Saikyo Modus
Vier Stunden lang spielen.

Superkämpfer
Für Super-Akuma im Auswahlbildschirm START und A gedrückt halten. Für Super-Vega im Arcade-, Trainings- oder VS-Modus auf den Aauswahlbildschirm gehen, Vega auswählen, START gedrückt halten und mit A die Auswahl bestätigen.







Deadly Skies

Wer sich ein Replay anschauen will, ohne sich dabei vom permanent eingeblendeten Text stören zu lassen, sollte einfach X und Y zusammen gedrückt halten, während die Wiederholung abläuft. Eignet sich hervorragend für Screenshots – oder aber den Versuch, *Top Gun 2* ohne großes Budget nachzustellen.

Crazy Taxi

Um in den Genuß der maximalen Geschwindigkeit zu kommen, reicht ein einfacher Crazy Dash nicht aus. Statt dessen hängt man sofort einen Crazy Drift an (ohne zur Seite zu lenken!) und sofort noch einen Crazy Dash. Wem dabei die Frontscheibe nicht um die Ohren fliegt, der spart mit diesem Trick wertvolle Zeit.

Sega Rally 2

Um alle Wagen und jede Rennsaison freizuschalten, muß man im Titelbild des Spiels die Tastenfolge Oben, Unten, Rechts, B, A, B, Rechts, Unten eingeben. Wenn man alles richtig gemacht hat, sollte *Sega Rally 2* dem Spieler nun auch ohne große Anstrengungen alles anbieten, was es überhaupt kann. Also: Ab auf die Piste!

Trick Style

Nur der Vollständigkeit halber: Mit CITYBEACONS gewinnt man alles auf einmal, TEAROUND sorgt für einen hundertprozentigen Sieg, IWISH versorgt den Spieler mit unendlich viel Zeit, INFLATEDEGO bläst der Spielfigur den Kopf auf, und TRAVOLTA sorgt für ein Powerup. Damit sollte Airboarding kein Problem mehr sein.

Soul Fighter

Um in diesem Actionspiel den Göttern ins Handwerk zu pfuschen, muß man im Titelbildschirm die Tasten Links-Unten und Y gedrückt halten und ins Optionsmenü gehen. Dieses verläßt man wieder und kann daraufhin einen Code eingeben. Alle Waffen gibts mit XAAYBB, die Energie wird mit ABXXYA erhöht. Viel Spaß!

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
Ulf Schneider, Aleks Krotoski, Ralph Karels

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
Guido Klausbruckner *Guido.Klausbruckner@future-verlag.de*
Tel: (089)450 68 401 Fax: (089) 450 68 433
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
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 AG (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

- Acclaim Entertainment GmbH **100**
- Baucontec **25**
- Eidos Interactive **2-3**
- Future Verlag GmbH **6, 34, 41, 65,66-67**
- CDG Media**91**
- GameIt **29**
- Kranz Versand **99**
- Neue Medien Ges. Ulm mbH **23**
- ORDER IN TIME **93**
- Sega Deutschland **49, 51, 53, 56**
- Take 2 Interactive GmbH **15**

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



Virtua Striker 100,00



House of the Dead 2 100,00



ORDER IN TIME
VIDEO & PC GAMES

Dreamcast Konsole
Aktionspreis DM 399,-





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.

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

EinSchreiben

TelegrammStil

Komplettlösungen braucht ein wahrer DC-Ritter nicht!
-Tobias Schulte

Also ehrlich, Ihr tut mir richtig leid. Ihr müßt jeden Tag unzählige Mails beantworten, wie auch diese. Ich würdige Eure Arbeit, denn ich möchte auch mal so enden. Deswegen: Klasse Arbeit – und macht weiter so, bis Ihr mehr Geld für neue Angestellte habt, wie mich.
-Nic Bugus

Ihr seid scheiße
-Christopher Lichte

Hallo ODCM-Team!
Gebt im Jump Fenster des Browsers mal „mailto:" für das Mailprogramm ein, oder „about:", um den Werbespot als Video zu sehen. Außerdem kann man nicht nur mit dem Controller surfen, sondern auch mit der Lightgun. Sollte man wissen, finde ich...
-Dominik Laden
Finden wir auch, deshalb drucken wir das ab... aber das sollte niemand Markus Hermannsdorfer sagen, okay? Sonst surft der Mann nur noch mit Knarre...

Hallo Leute!
Wie fange ich denn mal am besten an... Ich weiß, ich gebe erstmal dem Tim Vleurinck (das war der, der sich in Eurem letzten EinSchreiben darüber beschwert hat, daß er in keinen anderen Chat reinkommt) ein paar Chat-Adressen. Da wäre: www.joehollywood.com , dann der anime.mainchat.de und natürlich der von Euch. Es gibt zwar noch mehrere, aber in diesen kann man sich am besten aufhalten! Frage: In Japan werden demnächst neue Kabelmodems angeboten, um besser online spielen zu können. Wann wird bei uns ein 56er Modem erhältlich sein? Kann ich mir ein amerikanisches Modem kaufen und damit hier online gehen? Denn mit dem Modem, was wir jetzt haben, kann man ja nicht vernünftig surfen, geschweige denn chatten! Außerdem wären dann die überhöhten Onlinegebühren einigermaßen gerechtfertigt!
-Michael Spika
Theoretisch kann man die Modems untereinander austauschen, sagen uns die Experten (soll heißen, diejenigen in der Redaktion, die's gemacht haben). Wir geben zu, daß wir eine leichte Panik verspüren bei dem Gedanken, daß man in den USA ein Kabelmodem auf den Markt bringt, hier aber nichts davon zu hören ist, zumindest nicht offiziell. Denn die Verbindung ist so bitter nötig für vernünftiges Onlinespielen...

Also, ich muß doch mal ein Statement zu Crazy Taxi abgeben... das Spiel an sich ist ziemlich cool , doch irgendwie erinnert es mich schon fast an eine Demo-Version!!!
Es muß doch wohl möglich sein, nicht nur in zwei verschiedenen Städten rumzugurken!!!
Wie gesagt, das Spiel macht irre viel Spaß, aber die Abwechslung haben die Programmierer leider vergessen... da spiele ich doch lieber das gute alte SONIC ADVENTURE!!!!!!!!!!!!!!!!
-Dominik Weber
Nun könnten wir sagen, daß die Städte riesig sind, daß Du mit Sicherheit noch nicht die versteckten Passagiere gefunden hast (oder vielleicht doch?!). Oder daß der Crazy-Box-Modus wirklich klasse ist, aber... hey, Deine Meinung ist Deine Meinung...

DC schafft es nicht auf Platz 1. Erstens wegen den eh schon euphorischen Sony Anhängern. Zweitens wegen der geringen TV-Werbung! Glaub mir, ich bin ein Sega-Fan der ersten Stunde und will Sega auch auf Platz 1... Die einzige Chance, die Sega hat, ist, wenn die PS2 wirklich schwer zu programmieren ist und die Spieleflut ausfällt! Hähä! Aber Sony wird die TV-Werbetrommel kräftig rühren und alle Affen werden sie kaufen! Naja, möge die Macht mit DC









Böse Buben...
...sind wir gar nicht, glauben aber, daß die PS2 erst noch beweisen muß, wie viel besser sie ist. Und das mit Spielen wie Tekken Tag Tournament...

Brief des Monats

Hallo Ihr Lieben! Sagt mal, wer hat eigentlich die Maße von Lara Croft herausgefunden? Als ich gelesen habe, daß sie 1,87m groß ist und nur 54kg wiegt, kam ich mir so klein vor wie eine Ameise und so dick wie ein Bär. Hey, mag mich jetzt mit meinen 1,63m und 54kg denn kein Männlein mehr? Obwohl es mir unmöglich erscheint, daß ein so toll aussehendes Mädel wie Lara 33kg Untergewicht haben kann. Müssen die Traumfrauen denn immer so riesengroß und schlank wie ein Skelett sein?! Wenn die wirklich so mager wäre, dann müßte sie die Maße 70-40-70 haben, aber bei ihren 90-63-92 müßte sie wenigstens 70kg wiegen. Habe ich denn nicht recht?

Eure
Deniz

Tja, so leid es uns tut, aber wir haben bei den Angaben keine Fehler gemacht, sondern die Maße und das Gewicht von der offiziellen Lara-Website genommen. Glauben wir, daß diese Maße realistisch sind? Nein, halten wir für Blödsinn, denn wie Du geschrieben hast, Menschen aus Fleisch und Blut können solche Maße nicht haben. Dann müßte Lara ja hohl sein. Mmm...



Süchtig?

Könnt Ihr nicht eine weitere Bewertung mit rein nehmen, und zwar wie süchtig das Spiel macht? Niedrig... mittel...
-Daniel Buschhaus

Nach langer, langer Überlegung haben wir uns gegen solch eine Zusatzwertung entschieden, weil wir der Meinung waren, dies fließt in die komplette Note mit ein... und das muß reichen, finden wir. Oder was meint Ihr?

Veronica?

Meint Ihr, Ihr kriegt es hin, daß eine Resident Evil: Code Veronica Demo auf Eurer Demo-GD zu finden sein wird?
-Mike Steimle

Nun, das hängt leider nicht von uns ab. Wir sofort haben wollen, natürlich. Aber da müssen sich vor allem Sega und Eidos einig sein, denn Sega stellt die Demo GDs her, und Eidos hat die Europarechte an dem Titel. Also beten...

KontaktAdresse

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

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

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

und dem Magazin sein...(kann man für solche Briefe Spiele gewinnen??? :) just kidding)
-Michael Schreiber

Affen kaufen die PS2? Neeeee, kann nicht sein, wir haben auch eine beim Future Verlag, und der Chef vom PlayFun Magazin, Wolfgang Schädle, weiß, was er tut. Aber wir waren nicht wirklich begeistert von den Spielen, die wir hier hatten. Ridge Racer V ist grafisch nicht sooo gut und ist an einigen Stellen verdammt langsam, und Street Fighter 3EX bleibt sogar stehen, wenn zuviele Figuren auf dem Bildschirm sind. Und bevor die Sony-Jünger uns Briefbomben basteln: Das sind leider objektive Beobachtungen. Wir sind sicher, daß die Spiele auch bei der PS2 besser werden, und jede Konkurrenz ist gute Konkurrenz. Deshalb auch die Botschaft an Billy Gates, hey, her mit der X-Box. Aber wenn man sich schon auf dem Markt streitet, dann mit kreativen Spielen und nicht mit dem siebzigsten Aufguß einer alten Idee...

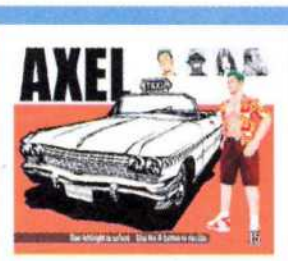
Könntet Ihr in der Rubrik KnackigFrisch nicht schreiben, wie viele Konsolen bereits verkauft wurden? Ihr könntet ja eine Tabelle machen, in der dann steht, wie viele Dreamcasts in Europa, USA, Japan bisher verkauft worden sind, und darunter die Gesamtverkäufe in der Welt. Und was meint Ihr, wie es mit Dreamcast jetzt nach dem Launch der PS2 weitergehen wird (bitte beantwortet das ernst...) Und wird Tekken 4 wirklich für Dreamcast kommen? Was sieht besser aus, Soul Calibur oder Tekken Tag Tournament?
-Thomas Pyttel

Also eine ernsthafte Antwort oder zwei. Wir haben ein Problem mit den Verkäufen, weil Sega Deutschland nicht wirklich gerne mit immer neuen aktuellen Zahlen rausrückt. Das finden wir nicht wirklich gelungen, aber mehr als immer wieder den Jungs auf die Nerven gehen können wir leider nicht. Was die PS 2 angeht: Um ehrlich zu sein, hat Sony natürlich den PS-Bonus. Aber letztendes kommt es auf zwei Faktoren an: die Qualität der Spiele und die Qualität des Marketings. Beim letzteren sehen wir leider Sony vorne, bei ersterem bisher Dreamcast.

Lesertest







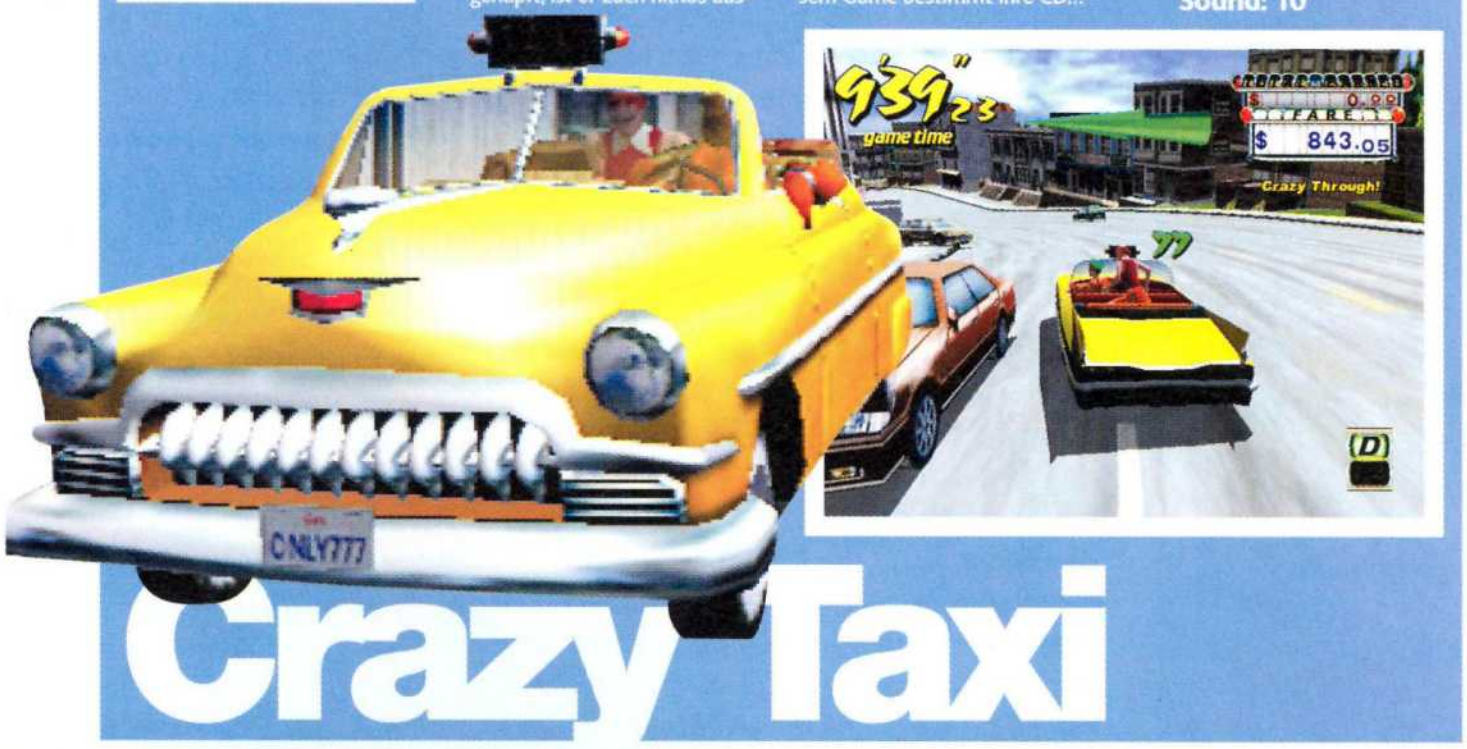


Jeder kennt sie, und jeder hat schon mal nach der Disco ihre Dienste in Anspruch genommen: Taxifahrer. Sie bringen einen von einem Ort zum anderen, bekommen dafür Geld und fahren eigentlich verkehrsgerecht. Eigentlich, denn wer einen dieser vier Taxifahrer erwischt, kann sichergehen, daß StVO hier ein Fremdwort ist. Ihr müßt unbedingt noch schnell zu Kentucky Fried Chicken oder Tower Records, um die neueste CD zu kaufen? Kein Problem! Der schnellste Weg führt durch das Café, quer durch den Park und das Parkhaus, und dann ist man auch schon da. Was in anderen Spielen nicht geht, geht hier nicht nur, sondern ist schon fast Pflicht. Ohne Rücksicht auf Passanten, Autos, Busse oder sonstwen brettert Ihr durch eine perfekt animierte Stadt. Schreiende Passanten springen gerade noch zu Seite, bevor Ihr mit einem von vier coolen Cabrios um die Ecke biegt. Hier wird keine Rücksicht genommen, hier wird einfach nur nach Herzenslust die sprichwörtliche Sau rausgelassen. Ihr haltet neben einem Passanten, welche mit verschieden farbigen Kreisen umgeben sind, die Euch die Entfernung ihres Zielortes angeben. Ist Euer Passagier erstmal ins Auto gehüpft, ist er Euch hilflos ausgeliefert. Er sitzt noch nicht ganz, da gebt Ihr schon Vollgas und zimmert mit Vollspeed mitten in den Gegenverkehr. Den ersten drei Autos könnt Ihr gerade noch ausweichen, aber der fette Dreißigtonner war dann wohl doch etwas zu breit. Aber das macht gar nichts, kurz den Rückwärtsgang eingelegt, etwas gelenkt, und schon geht es mit demselben Speed weiter, immer noch im Gegenverkehr, versteht sich, denn Ihr seht nur das Zeitlimit und das Fahrgeld, welches nach erfolgreichem Abschluß winkt. Also weiter geht's, hoch und runter in den Straßen einer Stadt, die so aussieht wie San Francisco, durch U-Bahn-Tunnel, über hochgeklappte Brücken und wenn es sein muß auch unter Wasser. Was hier zählt, ist nicht der Realismus oder die StVO, hier zählt nur der Fun, und der ist verdammt groß!! Dieses Spiel hat keinen Tiefgang, keine Tuning-Option oder einen Story-Modus. Crazy Taxi hat dafür aber die coolste Grafik, das lustigste und innovativste Spielprinzip seit langem und ist einfach nur genial. Dieses Game muß man haben und lieben, sollte dies jemand nicht tun, ist er entweder Fahrlehrer oder Sonntagsfahrer. Außerdem besitzt Crazy Taxi die coolste Musik seit langem, und wer The Offspring nicht mag, kauft sich nach diesem Game bestimmt ihre CD...

Testpilot
Andreas Koll

- **Titel:** Crazy Taxi
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Arcade Racer
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack, 60Hz, VGA Box
- **VM-Platz:** 23 Blöcke
- **Preis:** um 100 DM

Wertung
Spielspaß: 10
Grafik: 10
Sound: 10



Crazy Taxi

GT?!

Wird Sega GT onlinefähig in Europa sein, oder bekommt man nur den Ghost Rider aus der japanischen Fassung?
-Tobi Schulte

Äh (mal kurz über die Schulter schauen...) nach den Infos unserer ansonsten sehr zuverlässigen Quelle wird es eine Head-to-Head Onlinefähigkeit geben, ja. Aber offiziell sagt Sega gar nichts dazu, und das Spiel kommt erst im Herbst...

RPG?!

Wann kann ich denn ungefähr mit dem ersten Rollenspiel für Dreamcast rechnen? Sollte doch bald mal kommen, oder?
-Michael Ellendtir

Nachdem Evolution sich uns irgendwie immer wieder entzieht (wir hatten eine Testfassung, die dann doch keine war...), kann man wahrscheinlich sein Augenmerk auf Time Stalkers alias Climax Landers richten. Anfang Juni...

Namco?

Was ist denn nun das nächste Namco-Spiel für Dreamcast. Wird es Tekken 4 sein? Lechz. Lechz... Oder wie oder was?
-Florian Gricksch

Äh, nein. Es ist ein 2D-Puzzle-Spiel namens Mr. Driller (wie bitte?), das Ende Juni in Japan erscheinen wird, seinen Weg in die USA findet, aber in Europa noch nirgends auftaucht. Sorry, daß wir hier eine negative Antwort (für den Moment) geben.

Maken X?

In der neuen Release-Liste steht, daß Maken X auch in Europa erscheinen wird? Auch in Deutschland? Weil, das wäre cool!
-Peter Linz

Hmmmm, was Definitives ist aus Sega Deutschland nicht rauszukitzeln. Wir glauben persönlich nicht dran, weil in dem Spiel so viele Nazi-Insignien zu sehen sind, daß man komplette Bossgegner auswechseln müßte.

Wenn der Controller mal nicht so wirklich will, dann ist man zuerst ärgerlich, dann sauer, dann ruft man Sega an... außer man ist Karsten Seidel und hat eine Menge McGyver-Folgen gesehen: Selbst ist der Mann...

Das Zauberwort heißt hier schlicht und ergreifend reinigen! Einfach das Pad mit Spezialschraubendreher geöffnet, die digitale Kreuzsteuerung abgenommen und die Kontaktfläche etwas säubern, dann ist das Pad so gut wie neu. Hier kommt es nämlich zu Kohlenstoffpartikelabrieb, dadurch entsteht eine schmierige Filmschicht, die das 100%ige kontaktieren verhindert. Also, ruhig selber mal machen... aber nur, wenn man ruhige Hände hat...



Der Controller...

Ins Netz gegangen



Nun wollen wir uns in dieser Rubrik heute einmal mit uns selbst beschäftigen, denn die letzte Ausgabe hat bei einigen nicht wirklich humorvollen Leuten da draußen in den Foren doch dazu geführt, daß man sich zu Wort gemeldet hat. Nicht wirklich humorvoll, und manchmal auch anscheinend, ohne den fraglichen Artikel gelesen zu haben... aber schauen wir einfach mal rein:

Was macht man wenn's einem langweilig ist, richtig, das Offizielle Dreamcast Magazin lesen... Das ODM ist nun diesesmal sehr bissig geworden, besonders gegen Sony und Nintendo, da fühlt sich wohl einer bärenstark :) Ins Netz gegangen, so möchte man den Dreamcast-User über die Pixelstation 2 aufklären, mit handfesten Beweisen und Fakten der Szene. Von unserem Iche ist da die Rede (zwar nicht vom Maniac Forum aber dafür vom Sega Zone Forum :), wie er allen verkündet, wie teuer die Pixelstation 2 bei den Händlern ist, und wie teuer der US- und Deutschland-Preis sein wird. Auch unser Fritz blieb nicht verschont (diesesmal aber schön brav vom Maniac Forum), daß nun alle Funktionen der Pixelstation 2 dabei sind, um in den Genuß eines DVD-Films zu kommen. Auch von einem Mannie (auch Maniac Forum) ist die Rede, daß ca 300 Pixelstation-1-Spiele auf der Pixelstation 2 nicht laufen werden... dann werden die Hände auf das DC gelegt, und es wird aus der Zukunft berichtet ... Ist schon ein starker Tobak was die da ablassen (Hilferuf an Sony und Nintendo, verklagt das Magazin, damit es endlich eingestampft wird).
Projekt, Maniac-Forum

Ah-hah, da hat einer anscheinend nicht wirklich verstanden, daß wir diesen Artikel nicht ganz ernst gemeint hatten. Und auch nicht wirklich verstanden, warum es diese Ecke hier gibt. Nicht, um „handfeste Fakten" zu verbreiten, sondern um die Leute auch hier zu Wort kommen zu lassen, die sich in einigen Foren zu Wort melden. Es sind Meinungen, die wir zusammentragen, nicht mehr, nicht weniger. Und ja, wir lesen auch solche Postings wie das von unserem werten Projekt hier, der leider nicht wirklich den Mut hatte, uns das ins Gesicht zu sagen. Schade drum, eigentlich... aber weiter mit anderen Meinungen... und wiederum haben wir jemanden auf die Füße getreten, dessen Lachmuskeln offensichtlich operativ entfernt wurden...

Kommt einfach nur lächerlich rüber, wenn ein Magazin sowas schreibt, statt einfach nur objektiv darüber zu berichten.
Viper, Maniac-Forum

Auch nicht wirklich gelesen, Viper, gell?

Ihr habt natürlich recht! Aber: Die Demo-GD ist wirklich geil! Seid doch mal ehrlich, Kinners! Macht es wie ich und schmeißt das Heft einfach weg, ohne es zu lesen.
Schleuder, Maniac-Forum

Zumindest jemand, der zugibt, es nicht gelesen zu haben. Gut, hinsetzen, das gibt einen Punkt für Ehrlichkeit. Aber nun dürfen wir, so glaube ich, auch fragen, wie Du denn dann zustimmen kannst?! Auf jeden Fall werden wir weiter ein Auge auf die Foren haben. Und auch weiterhin Meinungen hier abdrucken, ob wir zustimmen oder nicht...











Insofern muß man abwarten, was da denn kommt. Ernsthaft genug? Was Tekken 4 angeht, immer noch nichts genaues weiß man nicht. Und Tekken Tag Tournament haben wir hier gesehen. Es sieht gut aus, keine Frage. Aber nicht besser als Soul Calibur, finden wir.

Das mit den Kleinanzeigen ist wirklich die beste Idee, die jemals unter den Leserbriefen war. Sie hat auch mich gleich mitgerissen. Nach langem, mühevollen Ausarbeiten eines Plans war das einzige mir wenigstens etwas sinnvoll vorkommende Mittel Euch anzutreiben, Euch damit zu drohen, Euer Mag nicht mehr zu kaufen und Euch damit in die sichere Pleite zu treiben. Ihr werdet sehen, wie Euer größter Konkurrent (ich weiß zwar nicht, wer das sein könnte, aber naja..) an Euch vorbeizieht und darum betteln, mich wieder als Kunden zu gewinnen. (Ich hoffe und glaube nicht, daß das eintritt, doch man wird sehen).
-Jan Leicht

Hmmmmmm, wir haben leider nicht wirklich Feedback dazu bekommen, deshalb fragen wir noch einmal. Wer von Euch da draußen hätte denn gerne Kleinanzeigen?! Nun setzt Euch hin und gebt uns Bescheid...

Als erstes habe ich Eure dauernden Sticheleien(oder besser Angstzustände) zu bemäkeln. Ihr macht genau dieselben Fehler, die auch das Sega-Mag vor Euch gemacht hat : am Anfang laut und dann immer leiser! Ich besitze fünf Konsolen, daher lese ich auch viele System-Only-Mags. Keines ist so großspurig wie Ihr. Um genauer zu werden, wißt Ihr, daß es sich hier um eine Sega-Konsole handelt? Wenn ja, dann wißt Ihr ja auch, daß für den Saturn pro Jahr ein Rollenspiel auf den deutschen Markt gekommen ist.Und ich denke, daß das jetzt auch wieder passieren wird. Mal abgesehen von solchen Perlen wie NFL QBC 2000 und NBA 2K ist doch bis jetzt bloß Arcade-Müll gekommen, man denke nur an das grottenschlechte Virtua Striker. Und eine aggressive Marktpolitik wie die von Sony bringt Sega nicht. Warum nicht? Bleibt Sega immer nur Zweiter oder besser gesagt „Scharfmacher" für Sony? Bei Grandia hieß es: kommt nicht nach Deutschland, weil nicht genügend RPG-Fans. Echt, ich habe bei Sega in Hamburg angerufen! Komisch nur, daß es bei FF7 &8 auch genügend Abnehmer gab... Aber man soll ja die Hoffnung nie aufgeben!
-Jens Friedrich

Nun, wissen wir von der Saturn-Katastrophe? Ja. Wissen wir, daß man am Marketing feilen kann und muß? Ja. Glauben wir, daß nur Arcade-Müll rausgekommen ist? Nein. Rayman 2 ist eines der besten Jump'n'Runs mit Features nur für Dreamcast, Code Veronica ist ein geniales Spiel, ... und was ist denn mit Black & White (wenn Peter Molyneux mal fertig wird...)?





Ridge Racer
Auch wenn einige uns erschlagen wollen, wir haben's gespielt und waren nicht begeistert... aber schaun wir doch mal weiter...

Rollenspiel...
Bisher sieht's echt mies aus für die Rollenspieler. Wollen hoffen, daß Eternal Arcadia sich bald nach Europa begibt...

KabelSalat





KabelAnschluß
Welche Anschlüsse sind eigentlich am besten fürs Spielen geeignet?

Eine der Fragen, die uns immer wieder einmal gestellt werden, und die wir hier mal kurz aufgreifen wollen... welche Kabel zum Fernsehen sind eigentlich gut?! Alle Leute, die sowieso alle Konsolen haben, jetzt mal weghören, wißt Ihr ohnehin schon. Antwort Eins: Auf keinen Fall das Antennenkabel nutzen, das bei Dreamcast dabeiliegt. Die Übertragung ist schlecht, das Bild wird dadurch körnig und flackert sogar bei einigen Fernsehern, und die gute Grafik der Konsole ist irgendwo verschwunden, und zwar zwischen dem Konsolenausgang und dem Fernseheingang. Besser sind da, wenn der Fernseher es unterstützt, die S-Video-Kabel, die man sich kaufen kann. Hier werden die Bildinformationen gesplittet, was Farbausläufe verhindert und ein besseres Bild auf dem Fernseher zur Folge hat. Doch das, was man sich leisten sollte (obwohl wir meinen, es hätte eigentlich in jeder Box sein müssen), ist das SCART-Kabel. Hiermit kann man die Euro-Norm nutzen, und auf einem Fernseher haben wir nach einigem Ausprobieren keine bessere Bildqualität finden können. Wie gesagt, auf einem Fernseher. Einige der ganz teuren Geräte haben allerdings sogar einen VGA-Anschluß. Ansonsten könnte man unter Umständen auch über einen Computermonitor gehen. Und dazu braucht man die VGA-Box. Zwar ist nicht jedes Spiel VGA-fähig, diejenigen, die es allerdings sind, liefern über die VGA-Box ein Bild auf den Monitor, wie man es bisher von keiner Konsole gesehen hat. Ja, sogar noch besser als wenn man die 60Hz-Option bei den entsprechenden PAL-Spielen laufen hat. So, jetzt dürfen diejenigen, die das alles ohnehin gewußt haben, sich auch wieder einschalten...

BaldDrin

Rettet die Mäuse! Rettet die Mäuse! Das erste Online-Spiel für Dreamcast im Test! Schauen wir uns das doch mal an: Ab dem **11. Mai** bei uns im neuen Heft!

Chu Chu Rocket!

SchreiHals

Spiele Welten



Nun erklär doch mal, warum wir in Europa immer noch auf *Shenmue* warten, Aleks...



Immer, wenn man bei Sega anfragt, wann denn nun *Shenmue* kommt, dann kriegt man dieselbe Antwort: Es kommt, keine Frage. Kommt es in verschiedenen Sprachen, keine Ahnung. Kommt es im Juni, im August, im Oktober, nun ja, irgendwann in diesem Jahr. Das ist frustrierend. Das ist mehr als ärgerlich... denn ich muß dann wieder vor die Kamera treten und den Leuten verkünden, es kommt... aber wann?

SprachLos...

Und wir wissen ja alle, daß man am liebsten denjenigen angreift, der die schlechten Botschaften überbringt. Nun kann man zur Verteidigung Segas eine Menge Dinge anführen. Zum einen vielleicht, daß es unglaublich teuer sein wird, dieses Spiel vernünftig in die jeweiligen Landessprachen zu übersetzen. Und daß man das Originalteam der Entwickler wieder zusammenrufen muß, um das zu erreichen. Die wahrscheinlich in alle Winde zerstreut sind oder an vollkommen anderen Projekten arbeiten. Nicht wirklich eine gute Planung, das. Könnte man zumindest meinen, denn irgendwie meine ich, man hätte da doch ein wenig besser planen können, zumal nicht nur die japanischen Spieler genau darauf gewartet haben.

Auch wenn Yu Suzuki bei der *Game Developer's Conference* mitgeteilt hat, daß die englische Fassung schon steht und er damit zufrieden ist. Dennoch würde man gerne hören, wann das Spiel denn kommt. Schauen wir uns doch einmal an, was die Playstation2 bisher zu bieten hat: *Ridge Racer V*? *Street Fighter 3EX*? Also bitte, dann kann man ja gleich ins Kino gehen und sich *Stirb Langsam 9* anschauen. *Shenmue* ist ein Titel, der wie der erste *Tomb Raider*-Teil neue Wege geht. Etwas schafft, was es bisher nicht gegeben hat, eine fast vollkommene Interaktivität, die einen in diese Welt hineinzieht, selbst wenn man wie ich keine Ahnung vom Japanischen hat und gerade mal in einem japanischen Restaurant Sushi bestellen kann.



ComputerSklaven...

Aber vielleicht ist die Perfektion der Grund. Vollkommene Interaktivität läßt uns zu Sklaven dieser Welt werden. Und seit *Matrix* wissen wir ja, wo das hinführt. Versklavung der Menschheit. Das Abtauchen in eine Scheinwelt, wo es niemals langweilig wird. Nein, das können wir auf keinen Fall dulden. Also: Vielleicht ist Sega Europe verantwortungsvoll, weil man uns *Shenmue* weiter vorenthält. Vielleicht ist man um unsere Gesundheit besorgt. Vielleicht will man aber Sony mit seiner Playstation2 auch nur eine Chance geben... Neeeeeeee...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Aleks

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
dynatex
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.

0931-35222 ODER 0180-5211846
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



Tomb Raider 4
(DC) 89,95



Rayman 2
(DC) 89,95

Dreamcast [kein Skonto!!!!]	399,-
Controller orig.	59,95
Mad Catz Control Pad	54,95
Dreamcast-Stick orig.	94,95
Keyboard orig.	59,95
Vibration Pack orig.	49,95
Mad Catz Force Pack	44,95
VMU-Card orig.	59,95
Racing CP (Lenkrad) orig.	124,95
Ferrari Shock 2 Rac.Wheel	129,95
Lenkrad Mad Catz MC2	114,95
AV-Kabel	19,95
Scart-Kabel orig.	49,95
Scart-Kabel	24,95
Super RGB-Kabel + AV	24,95
Super VHS-Kabel	23,50

Dreamcast



SEGA DREAMCAST
DM 399,-
(kein Skonto!)

3% Rabatt
keine Nachnahmegebühr

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

Joypad-Verlängerung	18,95
Pistole Dreamblaster	74,95
DreamStation Logic 3 PS463	44,95
Pro Carry Case - Blaze	69,95
4 Wheel Thunder (Mai)	99,95
Aero Wings	84,95
Blue Stinger	94,95
Buggy Heat	89,95
Caesars Palace 2000	84,95
Chu-Chu-Rocket (Mai)	59,95
Crazy Taxi	89,95
Dead or Alive 2 (Mai)	89,95
Deadly Skies	89,95
Dragon's Blood	89,95
Ecco the Dolphin (Mai)	89,95



Star Wars Ep. 1: Racer
(DC) 89,95

ECW Hardcore	89,95
Evolution-W.o.Sacred Dev.(Apr)	84,95
Fighting Force 2	89,95
F1 Racing Championship (Mai)	89,95
Formula One World GP	99,95
Get Bass (inkl. Contr.)	169,95
Giga Wing (Mai)	99,95
Heroes of Might & Mag.3(Mai)	89,95
House of Dead 2	94,95
Hydro Thunder	99,95
Jojo's Bizarre Adventure	99,95
Leg. of Kain: Soul Reaver	89,95
Marvel vs. Capcom	89,95
MDK 2 (April)	99,95
Metropolis - MS-R (Mai)	99,95



NBA 2K
(DC) 94,95

Millenium Soldier-Expandable	89,95
NBA 2K	94,95
NBA Showtime	99,95
NFL Blitz 2000	99,95
NFL Quarterback Club 2000	89,95
Nomad Soul	89,95
Plasma Sword	89,95
Power Stone	89,95
Rayman 2	89,95



Evolution
(DC) 84,95

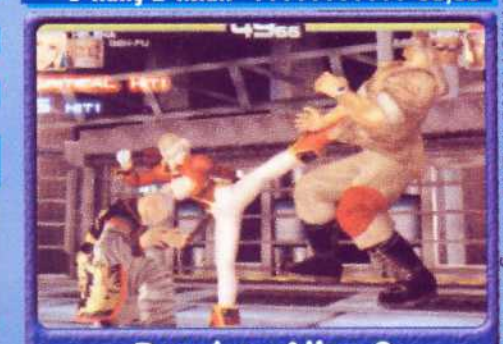
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Red Dog	94,95
Resid. Evil: Code Veronica(Apr)	99,95
ReVolt	89,95
Roadsters (April)	89,95
Sega Rally 2	99,95
Sega Worldwide Soc. Euro(Mai)	89,95
Shadowman	89,95
Slave Zero	99,95
SnowSurfer - Cool Board.	94,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Soul Fighter	94,95
South Park Luv Shack	89,95
South Park Rally	89,95
Speed Devils	89,95

Dreamcast



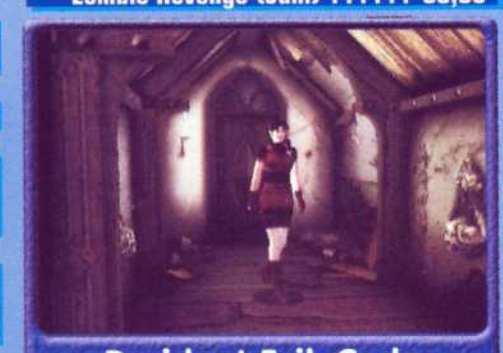
MDK 2
(DC) 99,95

Star Wars Ep. 1: Racer (Apr)	89,95
Streetfighter 3w/Impact (Juni)	99,95
Streetfighter Alpha 3 (Juli)	99,95
Suzuki Alstare Racer	89,95
Tee Off	89,95
Tokyo Highway Challenge	84,95
Tomb Raider 4	89,95
Tony Hawk's Skateboard.(Apr)	89,95
Toy Commander	89,95
Toy Story 2	89,95
Trick Style	89,95
UEFA Striker	99,95
V-Rally 2 (Mai)	89,95



Dead or Alive 2
(DC) 89,95

Vigilante 8 - 2nd Offense	94,95
Virtua Fighter 3 tb	89,95
Virtua Striker 2 Ver.2000.1	89,95
Wild Metal Country	89,95
Worms Armageddon	94,95
WWF Attitude	49,95
Zombie Revenge (Juni)	89,95



Resident Evil: Code Veronica (DC) 99,95

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!
Die aktuellsten Release-Termine finden Sie im
Theo KRANZ GAMES ONLINE-Shop
auf www.tkgames.de

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

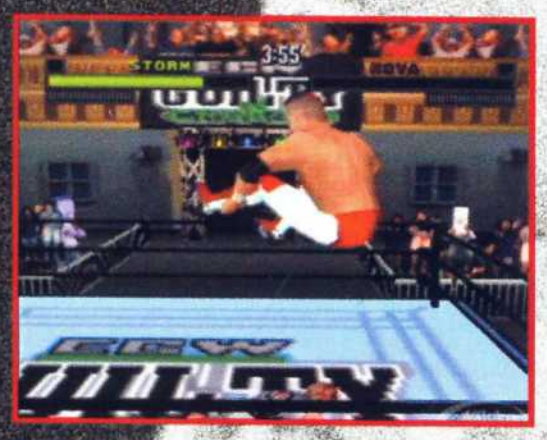
KOSTENLOS - KOSTENLOS - KOSTENLOS
Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
durch Einsenden dieses Coupons - oder
per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und a
Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de

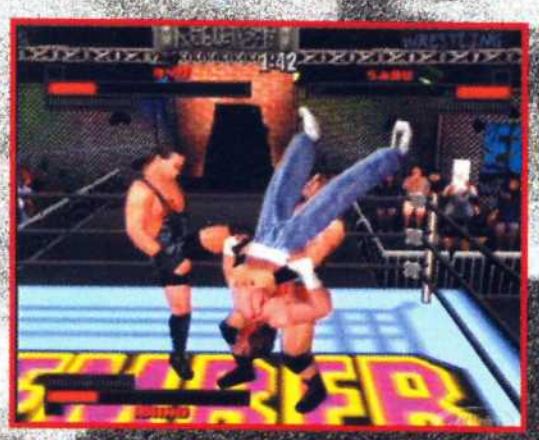


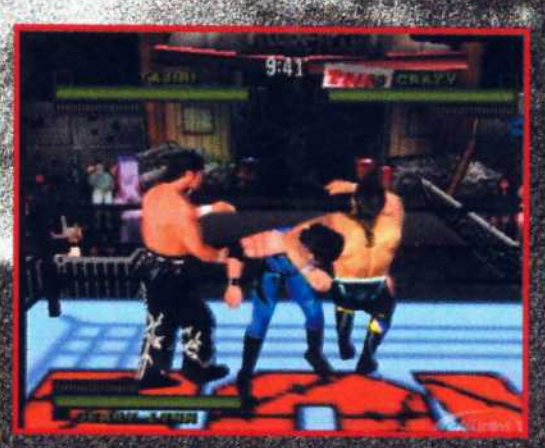
REAL F'N FANS
REAL F'N HARD
REAL F'N WRESTLING

HARDCORE ECW REVOLUTION™

ERST WENN ES SCHMERZT FÄNGT DER SPASS SO RICHTIG AN!
KEINE REGELN, KEIN ERBARMEN, NICHTS FÜR WARMDUSCHER.
STEIG IN DEN RING UND KAMPFE IN DER BRUTALSTEN WREST-LING-LIGA DER WELT.







GAME BOY COLOR

PlayStation NINTENDO64 Dreamcast

WWW.ACCLAIM.DE
WWW.HARDCOREREVOLUTION.COM

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

ECW is a trademark of HHG, Corp. ECW Hardcore Revolution™ and Acclaim ® & © 2000 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Salt Lake City. All Fighter Designs and Names are trademarks of their respective owners.