Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Das einzige Magazin mit **GD-ROM**

Die Konsole! Die Spiele! Die Prügelei!

Dreamcast™
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

6/2000 – Juni
DM 12,80

Kampf Total

Wir zeigen Euch hier die nackte Wahrheit in 2D! SNKs **King of Fighters** tritt an gegen **Marvel vs. Capcom 2**

KunstWerk

Exklusiv! Was man über **Jet Set Radio** wissen muß!

KillerBrett

Wie man bei **Tony Hawk** auf dem Boden, äh, Brett bleibt

KatzenFutter

Wir gehen online, um Katz und Maus zu spielen… **Chu Chu Rocket!**

future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

4 395024 212802 06

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

Spielbar auf der **GD-ROM**

V-Rally 2
WW Soccer
Fur Fighters
4 Wheel Thunder

Zeigbar:
Star Wars: Pod Racer,
EccoThe Dolphin: Retter der Fischlein

GTa2

DER BANDENKRIEG

Verdien' dir Respekt.
Hol' dir Aufträge.
Kämpfe für eine Gang.
Betrüge deinen Boss.
Verbünde dich mit deinen Feinden.

Schnellere Autos. Mehr Verkehr auf den Straßen. Noch üblere Bad Guys und aggressivere Cops. Und: FBI und Army mischen jetzt auch noch mit.



TAKE2interactive

Dreamcast

PlayStation

PC CD

www.take2.de



Grand Theft Auto Is Back.

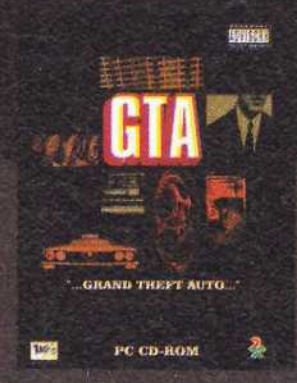
GTa2

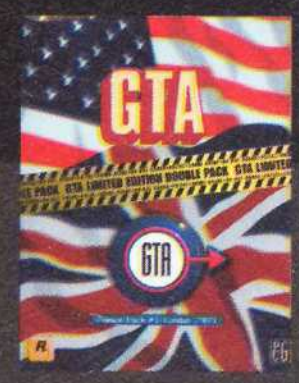
RESPECT IS EVERYTHING.



AB MAI FÜR DREAMCAST

AUCH ERHÄLTLICH:







Voll konzentriert? So wie wir (naja, manchmal), voll auf die Spiele...

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!





Das Problem mit dem Online-Spiel. Oh ja, das war ein Problem, müssen wir zugeben (und Sega auch, naja, eigentlich). Denn so richtiges Online-Spielen, das gab es bisher ja noch nicht (mal einen Level hier downloaden, mal eine Sonic-Competition). Da sind wir PC-verwöhnten Deutschen doch so einiges mehr gewohnt. Aber nun soll es Ernst werden. In Europa mit *Chu Chu Rocket!*, in den USA mit der Ankündigung des Sega Networks, wo sich das bewahrheitet, was wir in unseren Zukunftsaussichten schon einmal prophezeit hatten: Sega als Internetprovider, wobei es beim Abschluß eines Vertrags die Konsole dazu gibt. Das finden wir klasse. Wollen wir auch in Europa haben. Am besten mit Breitbandanschluß oder zumindest ISDN. Denn leider muß man eines sagen, und das wissen wir aus den PC-Erfahrungen. Ein 33k-Modem reicht nicht aus, um wirklich schnelle Spiele übers Netz zu spielen. Wir lassen uns aber gerne eines Besseren belehren.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



Thomas Gerhardt
Le Cheffe

SpielKinder

Alex Folkers macht sich jetzt andauernd die Reifen bei *4 Wheel Thunder* schmutzig, so ein Dreckspatz



Martina Vrenegor war mit den Delphinen schwimmen, obwohl sie eigentlich bei den Fischen schlafen sollte



Ulf Schneider durfte vor Redaktionsschluß in Urlaub, wo er sich eine sehr ungesunde Bräune holen wird (okay, wir sind neidisch...)



Markus Hermannsdorfer war nicht in Urlaub, aber auf der Tokyo Games Show, wo Sega in die Vollen gegriffen hat, was wir zeigen

Das neue PC PLAYER Sonderheft



Mit CD

Muss man einfach haben!



Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft
www.pcplayer.de

Mehr ACTION gibt´s nur im Kino.

Ab 17.Mai am Kiosk

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DiesmalDrin

Juni 2000 (6/00)

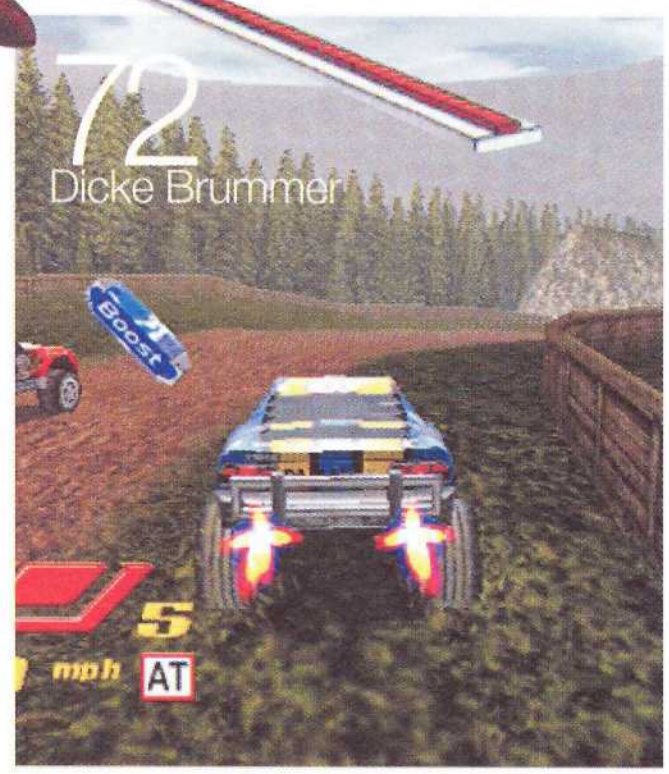


58
Heute ein König…



84
Das Skate-Spiel…

42
Die Helden sind zurück



72
Dicke Brummer

JetztDa

68 **GTA 2**
70 **Evolution**
72 **4 Wheel Thunder**
74 **JoJo's Bizarre Adventure**
76 **Street Fighter W3 Impact**
76 **Chu Chu Rocket!**

BaldDa

42 **Marvel vs. Capcom 2**
44 **Aero Dancing F**
46 **Tony Hawk Skateboarding**
49 **Puzzle Bobble 4**
50 **WW Soccer Euro Edition**
52 **Railroad Tycoon 2**
54 **Black & White**
56 **Star Wars: Episode One Racer**

SprachStörung

58 **King of Fighters**
60 **Gunbird 2**
61 **Twinkle Star Sprites**
62 **Treasure Strike**
64 **Lake Masters Pro**

LebensLust

30 **HeileWelt**
36 **JapanTrip**
80 **KabelAnschluß**
84 **Rock'nRoll Skater**
92 **Extrem-Delphin-Schwimming**

SonstNoch

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

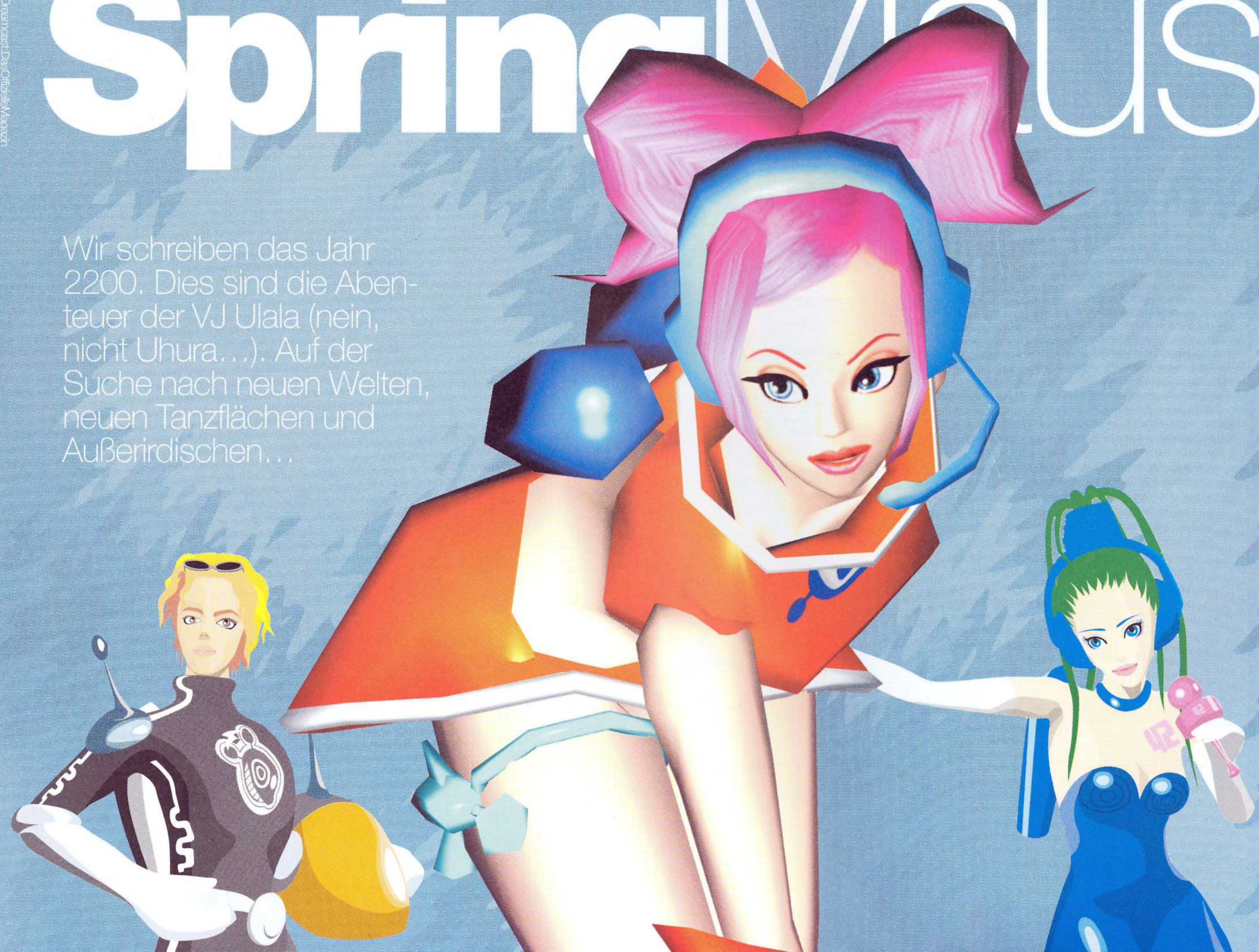
80
Die ersten Opfer im im Online-Krieg…



SpringMaus

TraumFrau

Wir schreiben das Jahr 2200. Dies sind die Abenteuer der VJ Ulala (nein, nicht Uhura...). Auf der Suche nach neuen Welten, neuen Tanzflächen und Außerirdischen...



Tanzmaschine
Ulala

Das Mädel soll in den USA zur MTV-VJ (also kurz für Video Jockey) werden und ist die Heldin eines der abgefahrensten Videospiele, die je auf dem Schreibtisch von Le Cheffe gelandet sind. Und der will es nie wieder hergeben. Ulala ist eine gute Tänzerin (wie gut, das bestimmt man schließlich selbst), sie trägt Kleidung, wie man sie sonst nur auf sehr, sehr guten Technoparties zu sehen bekommt, und sie ist in der Lage, jeden Menschen und vor allem jeden Außerirdischen zum Tanzen zu animieren. Mit anderen Worten, wie Michael Jackson in den 80ern, nur ohne Schönheitsoperation. Obwohl auch der liebe Michael seinen Weg in das eigentliche Spiel *Space Channel 5* gefunden hat. Das ist der Beweis, daß Plastik in jedweder Form die Jahrhunderte überdauert. Also müßten in Ulalas Jahrhundert auch irgendwo die Brüste von Pamela Lee Anderson zu finden sein. Seltsam. Aber das ist der technische Fortschritt...

NackteFakten

- **Geburtstag:** sagt sie nicht...
- **Größe:** 1,81 m
- **Gewicht:** 68 kg
- **Maße:** 81-64-84
- **Nationalität:** Galaktisch
- **Hobbies:** tanzen, tanzen, tanzen... und nebenbei die Galaxie retten. Oh Mann...
- **Lieblingsfilme:** Star Wars: Episode One, Batman Forever
- **Lieblingsmusik:** Galactic Dancefloor Bass

Sebastian Deyle



KurzFassung

- **Name:** Sebastian Deyle
- **Was er macht:** Sebastian Deyle spielt den Herzensbrecher in der ARD-Fernseh-Soap *Marienhof*

Als Nik im *Marienhof* liegen ihm laut PR-Text die Frauen zu Füßen … aber wir sollten vorsichtig sein. Denn Sebastian Deyle spielt nicht nur Prügelspiele, sondern kann das auch real…

Aber Humor hat er, das muß man ihm lassen, dem 23jährigen Schauspieler, der in seiner Freizeit häufiger auf der Matte rumtollt. Insofern sind wir froh, daß er uns nicht verhauen hat (obwohl, Le Cheffe verhauen, hehe... das ist an sich keine schlechte Idee).

Nachdem unsere Damen nach Anblick Deines Luxuskörpers in Ohnmacht gefallen sind, trauen wir uns ja gar nicht mehr zu fragen: Spielst Du überhaupt Videospiele, oder machst Du den Kampf doch lieber gleich live?
Natürlich habe ich ein oder zwei Trainingsstunden hinter mir... leider fielen die Damen, die mit mir beim Training waren, auch immer in Ohnmacht (ich vermute, das liegt daran, daß man Tae-Kwon-do ohne Schuhe trainiert), aber sich vor der Konsole zu prügeln tut weniger weh.

Hat man eigentlich bei einer Produktion einer Daily Soap überhaupt noch Zeit, irgendwas anderes zu machen?
Wenn man auch noch ein Privatleben haben möchte, hat man eigentlich keine Zeit mehr. Da ich aber seit etwa zwölf Jahren Klavier spiele und zur Zeit auch noch mit den Aufnahmen zu einer Single beschäftigt bin, habe ich mich längst damit abgefunden, meine Wohnung nur noch zum Schlafen und Klamotten wechseln zu betreten.

Wenn Du dann doch Zeit hast, wo bist Du am liebsten? Auf der Couch zu Hause vor der Konsole, im Fitness-Studio oder auf der Tanzfläche?
Wenn ich irgendwann dann doch mal Zeit für mich selbst habe (selten genug), dann sitze ich entweder am Klavier zu Hause, oder auf der Couch, um *Tekken 3* zu spielen. Das Spiel ist immer noch mein absoluter Lieblings-Prügler.

Nenn mir die vier Todsünden für einen Schauspieler.
Arroganz, Selbstüberschätzung, Unpünktlichkeit, Grammatikfehler in Interviews...

Was ist für Dich heute noch das Spiel, an das Du Dich erinnerst? Egal welches, Konsole, PC...
Man allererstes Kampfspiel auf dem Schneider-Computer, es hieß, laß mich nachdenken, *Kung-Fu-Fighter*.

Wenn Du die Rolle von Jean Claude VanDamme in* Street Fighter *angeboten bekommen hättest, hättest Du sie angenommen? Und wenn ja, warum?
Klar hätte ich die angenommen. Wem würde es keinen Spaß machen, 90 Minuten lang Comic-Bösewichte zu vermöbeln und dabei auch noch lockere Sprüche abzulassen. Und man wird dafür auch noch bezahlt.

Inwiefern stimmt Deine Rolle beim Marienhof mit Deinem eigenen Charakter überein? Oder ist alles nur gespielt...?
Ich liebe Frauen, das ist mit Sicherheit eine Gemeinsamkeit. Aber ich springe nicht jedes Mädchen, das nicht bei zwei auf einem Baum sitzt, an, sondern brauche lange, bis mich wirklich verliebe. Wenn ich dann aber mal mein Herz verloren habe, dann richtig.

Deine drei Traumrollen sind...
Tom Cruise in *Eine Frage der Ehre*, Ryan Phillipe in *Eiskalte Engel* und Brad Pitt in *Seven*.

Welche Figur im Krieg der Sterne wärst Du?
Han Solo! Der kann eigentlich alles ein bißchen, aber nichts richtig, geht allen auf die Nerven und bekommt am Schluß trotzdem die Prinzessin!

Schauspieler zu sein ist wie...
Schauspieler sein ist wie... als Kind Verkäufer in einem Spielzeugladen sein zu dürfen. Du darfst mit allem spielen und Dich so richtig austoben.





Toby Gard



KurzFassung

- **Name:** Toby Gard
- **Was er macht:** Dieser Mann darf sich zu Recht Lara Crofts Papa nennen. Und hat damit die erfolgreichste Videospielfigur aller Zeiten erschaffen. Er arbeitet mit Hochdruck an dem Piratenabenteuer *Galleon* für PC und DC, das im September erscheinen soll

Der Name klingt zwar, als wäre er der Hersteller von Shampoos, aber sein Spitzname trifft eher zu: Baron Frankenstein. Er hat den feuchten Traum der Videospieler erfunden: Lara Croft

Auch wenn der Mann es nicht mehr hören kann und auch gar nicht glücklich darüber ist, wie Eidos und Core seine Tochter vermarkten. So kann er es zum Beispiel gar nicht leiden, daß man Lara in Pin-Up Posen zeigt. Aber worüber er sprechen will, das ist sein neues Spiel, entwickelt von seiner neuen Firma Confounding Factor: *Galleon*.

Wie bist Du in die Videospielindustrie reingeschlittert?
Direkt vom Arbeitsamt zu Core Design, um ehrlich zu sein. Ich war arbeitslos und hatte auf meinem Amiga mehrere Artworks und Animationsdemos gemacht, und da habe ich mir gedacht, ich wäre vielleicht gut genug, um damit auch noch meine Miete zu bezahlen. Core hat mich aufgrund dieser Demos auch eingestellt. Und dann habe ich an einem Spiel gearbeitet, das hieß *B.C. Racers*. Nun ja, arbeiten ist vielleicht etwas untertrieben. Ich mußte die gesamte Grafik entwerfen. Das Spiel war aber nicht besonders gut, ich bin nie ein großer Fan von diesen zuckersüßen Zeichentrick-Rennspielen gewesen. Direkt danach habe ich meinen Bossen *Tomb Raider* als Idee vorgestellt. Man meinte allerdings, das wäre unmöglich herzustellen. Zum Glück glaubte ein einziger Programmierer an die Idee, Paul Douglas, der dann der Lead Programmer von *Tomb Raider* wurde und auch Confounding Factor mit mir gegründet hat.

Warum hast Du Core Design verlassen?
Ganz einfach: Ich wollte Spiele entwickeln, bei denen nicht jemand anders das Geld mit meiner Kreativität macht.

Wie fühlt man sich als Laras Papa?
Ich denke relativ selten daran. Wir haben Core vor drei Jahren verlassen, und damit auch irgendwie Lara.

Dein neuer Titel, Galleon, ist ebenfalls ein Abenteuerspiel mit Tomb-Raider- Perspektive. Hattest Du nicht den Wunsch, etwas vollkommen anderes zu machen, um eventuelle Vergleiche mit Tomb Raider gar nicht erst aufkommen zu lassen?
Nein, eigentlich nicht, denn *Galleon* ist mit Sicherheit das bessere Spiel. Es erzählt eine Geschichte, was bei Laras erstem Abenteuer nicht der Fall war. *Galleon* ist die Geschichte vom Freibeuter Rhama Sabrier. Der Mann besegelt alle sieben Weltmeere und gerät immer wieder in seltsame Abenteuer. Und irgendwie mögen ihn Monster auch nicht so besonders, aber er trifft andauernd auf sie. Die Story selbst ist vollkommen in das Spiel integriert und sehr, sehr komplex. Außerdem ist die Steuerung weitaus besser als bei Lara. *Galleon* ist ein Spiel, das vollkommen analog sein wird. Ich wollte dieselbe flüssige Animation wie bei *Tomb Raider*, habe aber versucht, von den ganzen Controller-Problemen wegzukommen, die es da noch gegeben hat.

Wie bist Du zum Konzept von Galleon gekommen? Und was willst Du mit dem Spiel erreichen?
Stilistisch wollten wir etwas ganz anderes als bei *Tomb Raider* erreichen... Seien wir ehrlich, Lara konnte zwar extrem hoch springen, aber insgesamt war es doch ein eher realistisches Spiel. [lacht] Bei *Galleon* sind wir andere Wege gegangen. Die Figuren sind überzeichnet, die Bewegungen viel dynamischer, ja vielleicht auch unrealistischer, aber es sieht cool aus. Und die Handlungsorte sind exotischer. Ich wollte einen Ray Harryhausen Film: *Sindbad. Jason und die Argonauten*. So in etwa. Und dann haben wir uns hingesetzt und uns überlegt, was für ein Controllersystem man braucht, damit so etwas Verrücktes auch Spaß macht. Mit dem System muß der Spieler in der Lage sein, Moves auszuführen, die man bisher nur in Kung-Fu-Filmen oder in *Matrix* gesehen hat. Und das haben wir auch geschafft. Außerdem haben wir eine Menge Zeit in die Persönlichkeiten der einzelnen Charakter gesteckt, und auch die Inselstaaten so bevölkert, daß man mehr machen kann als nur Suchen und Kämpfen. Ihr werdet schon sehen...



KnackigFrisch

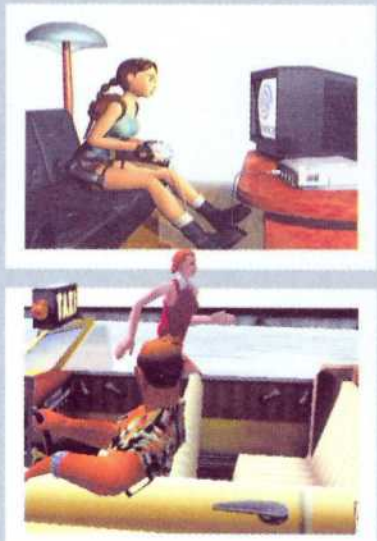
Eure Charts

01 Rayman 2
... knuddelig
02 MDK 2
... tödlich
03 NBA 2K
... sportlich
04 Soul Reaver
... untot
05 Tomb Raider IV
... überlebensfähig
06 Soul Calibur
... schlagfertig
07 Crazy Taxi
... benzinlos?
08 F1 Grand Prix
... schnell
09 Shadow Man
... schattig
10 Vigilante 8
... zerstörerisch



Die ProMarkt Charts

01 Tomb Raider IV
Lara rennt...
02 Crazy Taxi
Taxis fahren...
03 Rayman 2
Rayman rettet...
04 NBA 2K
Spieler dunken...
05 Vigilante 8
Autos zerstören...
06 Soul Calibur
Abenteurer hauen...
07 Soul Reaver
Vampire saugen...
08 Sonic Adventure
Igel rennen auch...
09 Deadly Skies
Jäger crashen...
10 Shadow Man
Schatten verschlucken...



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...

Igel Wear für Überall



In Japan ist Segas blauer Igel Sonic ein Kultstar, hier in Deutschland noch nicht ganz. Insofern muß man seine interessanten Sachen immer noch importieren. Entweder, wie die Sonic-Schlüsselanhänger und Puppen, aus den USA (Tip: Geht in den nächsten US-Comicladen und schaut Euch da um), oder in diesem Fall die Sonic Wear aus Japan selbst.



Arcatera: Der Comic

Auf das gleichnamige Spiel warten wir immer noch, grrrrrrrr... mal an dieser Stelle an Ubi Soft und Westka – aber vielleicht werden die Monate, die hier ins Land gehen, dafür genutzt, um einem ausgesprochen gut ausschauenden Spiel noch den letzten Feinschliff zu geben. Ubi Soft derweil scheint *Arcatera* eine bevorzugte Behandlung zu geben, denn es soll nicht nur als Spiel auf den Markt kommen, sondern auch als Comic. Eine Seite hat man uns hier mal zugeschickt, und was die eigentlichen Artworks angeht, da ist Comic-Fanatiker Le Cheffe eigentlich vollauf begeistert. Was man aber bisher noch nicht sagen konnte, war, wann und wo denn der Comic in den Buchhandel bzw. den Kiosk kommen soll. Eigentlich wäre der Dino-Verlag ja für sowas zuständig, siehe die Adaptionen von *Shadow Man* und *Armorines*...





Spieglein, Spieglein...

So schön war sie noch nie, teilt sie uns in der ersten großen Werbekampagne Segas nach dem Launch der Konsole im vergangenen Jahr mit. Und weckt damit irgendwie doch Erinnerungen an die unsägliche *freundin*-Kampagne, mit der uns Lara schon einmal beglückt hat. Dennoch: Anscheinend hat Sega Europe unser aller Flehen erhört und sich darauf besonnen, auch im Fernsehen vor allem mit einer Sache Werbung zu machen: mit Spielen. Nun kann man ja zu Lara selbst stehen wie man will, unbestritten ist wohl ihre Massenwirkung, und Eidos kann man nur dazu gratulieren, daß sich die Videospiel-Ikone selbst auf den Arm nimmt. Allein die Tatsache, daß in ihrem Kleiderschrank nur das grüne Latextop und ihre berühmten Shorts hängen, macht die Werbung hier schon sehenswert. Insofern geben wir ein enthusiastisches Daumen hoch! Aber was wir meinen, das ist ohnehin nicht wirklich interessant. Eher schon, was Ihr dazu sagt. Sega Deutschland hat uns jedenfalls versprochen, daß man sich mit seinen Partnern in jedem Monat ein großes Spiel aussucht, was dann in Fernsehen, Print und auf Plakaten beworben wird. Lara ist da nur der Anfang. Gut so. Die Frage stellt sich, hehe, werden wir auch eine *Resident Evil: Code Veronica*-Werbung zu sehen kriegen? Erstens ist Claire noch schöner als Lara, zweitens sollten mehr Zombies auf den Bildschirm und drittens ist es vielleicht DAS Spiel für Dreamcast, das am meisten Leute von der Playstation abziehen kann, um mit dieser Konsole auch zu spielen. Schauen wir mal, und hoffen...



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.

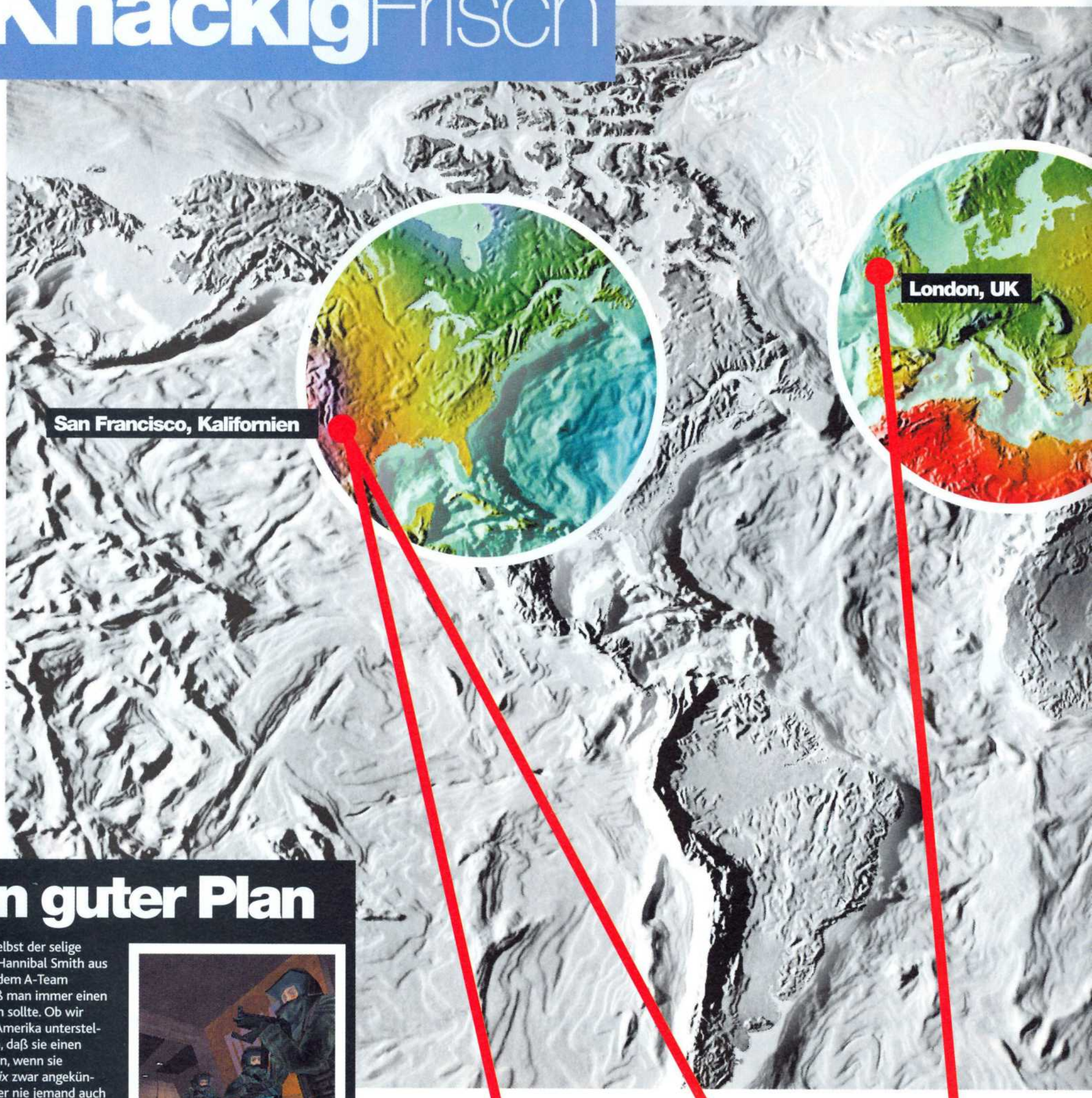
Datum, 1. Unterschrift

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

CDC06

KnackigFrisch



Ein guter Plan

Selbst der selige Hannibal Smith aus dem A-Team meint, daß man immer einen Plan haben sollte. Ob wir Take 2 in Amerika unterstellen wollen, daß sie einen Plan hatten, wenn sie *Rainbow Six* zwar angekündigten, aber nie jemand auch nur etwas davon gesehen hat? Zumindest ist jetzt nach Angaben unserer Kollegen von ign das lang angekündigte *Rainbow Six* nun doch auf einer Dreamcast-Konsole gesichtet worden... gut so.



AngriffsWelle
Planung jetzt!



MausWahn



Sega USA vermeldet, daß die Amerikaner leicht *Chu Chu*-süchtig geworden sind. 40 Prozent aller Besitzer des Spiels gehen online und bleiben im Schnitt 17 Minuten bei dem Spiel hängen, um gegen Freunde, Verwandte, Bekannte, aber vor allem vollkommen Fremde zu kämpfen. Oder vielmehr zu versuchen, vor allen anderen ihre Mäuse in Sicherheit zu bringen. Ersten unbestätigten Meldungen aus der Zentrale der kommunistischen Partei Rußlands in Moskau wertet man das Verhalten der Amerikaner als „typisch degenerierter kapitalistischer" Schweinkram. Nun ja, sagt man zumindest in einigen Foren. Seltsam...

SpäterBuzz



Einer der Titel, der sich verspätet, das ist *Toy Story 2*. Irgendwie wird Activision USA nicht so ganz fertig mit der Konvertierung des Titels, aber wir hoffen, daß da die Extrazeit in die Grafikengine gesteckt wird, und daß man sich ein Beispiel an Ubi Soft nimmt und einige Sachen reinbaut, die man nur auf unserer Konsole bekommt. Ansonsten sind wir hier ohnehin alle Buzz-Lightyear-Fans, und wünschen Woody, daß er endlich auf den Scheiterhaufen kommt. Ach, Moment mal, wir sollen ihn ja retten. Das allerdings nach den letzten Angaben erst ab Juni oder Juli in den USA, Europa wird da nicht nachstehen... sagen wir mal so.

MetroStars



Tja, wenn das hier stimmen sollte. Okay, das Spiel *MSR* soll, wenn es denn nun endlich in die Läden kommt a) überall auf der Welt gleichzeitig veröffentlicht werden und b) sofort wie auch *Phantasy Star Online* über's Netz spielbar sein. Außerdem soll (wir betonen: *soll*) es die Dreamcast-Uhr nutzen, so daß die Tageszeit während des Rennens automatisch angepaßt wird. Also: Nacht in London, Nacht im Spiel. Und so weiter. An sich einige sehr gute Ideen, die da verbreitet werden, wenn das Spiel doch nur mal endlich in einer Beta-Fassung vorliegen würde, bei der man richtig gegeneinander antreten kann...



Wir entwickeln

Viele Sachen für's Dreamcast, echt...

Aus den USA kommt die Meldung, daß die Firma Ripcord nach PC-Spielen auch für Dreamcast entwickeln wird. Die Spieletitel sind *Legend of Blade Master*, ein 3D-Rollenspiel, *M.O.U.T 2025* und *Spec Ops: Omega Squad*, zwei Taktik-Spiele nach dem Vorbild von *Counter Strike*, *GorkaMorka*, ein Online Racer, der auf dem *Warhammer 40 000* Universum basiert. Okay, mal tief Luft holen und weiter. Dann kommt da noch *Quest of the Blademasters*, also prinzipell *Blademasters* fürs Netzwerk und *Spec Ops Online*, was das gleiche in Grün für *Spec Ops* bedeutet. Ripcord will Dreamcast ob des großen Erfolgs in den Vereinigten Staaten unterstützen und sieht gerade die Online-Taktik als großen Vorteil. Und wer jetzt ärgerlich wird, weil wir in Deutschland nix davon zu spüren bekommen, der soll uns viele eMails schicken, und zwar jetzt.

Tippender Tod

Schräg, nicht für jeden, aber gut...



Ein Spiel, das uns mal wieder zeigt, was für gravierende kulturelle Unterschiede zwischen Japan und Deutschland bestehen. Denn, äh, hier geht's eigentlich um dasselbe wie bei *House of the Dead 2*, bloß daß man hier keinen Lightgun-Shooter in der Hand bzw. im Dreamcast hat, sondern ein, naja, wie soll man's sagen, ein Programm, um schnelles Tippen zu lernen. Häh?! Sollte man dafür wirklich Kohle ausgeben? Oder es gar testen? Nun, ersteres haben wir getan, letzteres tun wir nicht, denn das Spiel selbst ist eine 1:1 Fassung des Lightgun-Shooters. Aber die Frage stellt sich: Macht es Spaß? Und obwohl wir uns ein wenig schämen, es zuzugeben, ja, es macht Spaß. Auf eine gewisse perverse Art und Weise. Zumal die einzelnen Wörter freundlicherweise auch in unserem Alphabet gezeigt werden, man es also auch ohne Japanisch-Kenntnisse spielen kann.

Power Stone 2

Wawoom. So viel in einem Spiel



Und noch was Neues von *Power Stone 2*. Von der Internetfähigkeit wissen wir schon, nun aber soll man hier auch einen sogenannten Adventure-Mode bekommen. Das soll also heißen, man bekommt bestimmte Gegenstände nur dann, wenn man genügend Kohle gescheffelt hat. Nicht nett, das. Aber wenn schon der erste Teil vom Gameplay die vielleicht wichtigste Neuerung des Beat'Em-Up Genres seit *Street Fighter 2* war (unsere Meinung, man braucht sie ja nicht zu teilen), dann ist man bei der zweiten Fassung mit 4-Player-Mode, Internetfähigkeit, dem neuen Adventure-Mode und den neuen Charakteren gut bedient. Etwas, das jeder sofort kaufen sollte, sobald es in Europa rauskommt (oder, wenn man was umgebaut hat, doch die Japan-Fassung?) Wir haben das Spiel auf keiner Release-Liste gesehen. Wollen es aber sofort!

OfflineJapan



Capcom muß sich in Japan bei seinen Kunden ein wenig entschuldigen. Grund: Das Spiel *Marvel vs. Capcom 2*, welches eigentlich verdammt gut ist (siehe Preview Seite 42) und uns und unserem geheimnisvollen Subzero gigantisch Spaß gemacht hat, ist nur gelegentlich online-fähig. Schlecht, das. Kann eigentlich nicht sein, sagte sich auch Capcom und entschuldigte sich mit typisch japanischem Eifer. Nun können wir davon ausgehen, daß alle Techniker der Firma solange nicht nach Hause dürfen, bis das Problem behoben ist. Sollten sich andere mal ein Beispiel dran nehmen, oh ja (blinzel in Richtung Sega Europe)...

Larakommt



Export mal umgekehrt: Capcom hat für Japan die Rechte an der Dreamcast-Fassung von Laras letztem Abenteuer, *Tomb Raider IV* gekauft, und wird die wohl berühmteste Archäologin der Welt nun auch ins Land der aufgehenden Sonne bringen. Ob's die Japaner peilen werden? Wenn wir ehrlich sind, kommen von dorther bis auf wenige Ausnahmen ja eigentlich nicht unbedingt Spiele, bei denen sehr hoher Wert auf schwere Rätsel gelegt wird, und bei *Tomb Raider* ist das Spiel voll davon... dennoch. Die körperlichen Reize der Ms. Croft werden wahrscheinlich auch dort überzeugen können (vielleicht in Schuluniform?).

Namco drillt uns...



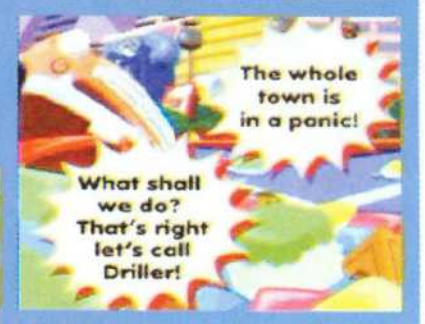




Namco hat uns nicht mehr lieb. Zumindest hatten wir das Gefühl, nachdem wir in Tokio mal das neue *Mr. Driller* unter die Lupe genommen hatten. Erinnert sich noch jemand an *Dig Dug* für den C64? Ja, genau dasselbe ist hier das Spielprinzip. Blöcke aus dem Weg räumen und dabei nicht erwischt werden. Und da uns sonst ja wieder keiner glaubt, mußten wir die Screenshots hier einmal abbilden. Ja, so sieht dieses Spiel aus. Echt. Mag man den Leuten vom *Sonic Team* vielleicht noch vergeben, ob der grafischen Schlechtigkeit *Chu Chu Rockets!*, weil das Spiel genial ist (und uns Le Cheffe verhaut, wenn wir was anderes behaupten). Hier funktioniert ebenfalls ein Spiel, bei dem man das eigentlich gar nicht so recht meinen will. Und die Japaner haben ohnehin bei der Tokyo Games Show vor diesem Spiel Schlange gestanden. Hmmm, zumindest ist es ja irgendwie süß, geben wir ja zu. Und auch irgendwie süchtigmachend. Geben wir ja auch zu. Zumindestens ist Markus seit seiner Heimkehr, wie sollen wir sagen, mit leichten Entzugserscheinungen hier in der Redaktion, die er ansonsten nur nach drei Tagen ohne Weißwurst zeigt. Le Cheffe ist bisher nach der Ansicht der Screenshots noch nicht so überzeugt und schreit immer noch lautstark nach *Soul Calibur 2*. Was wir davon alle insgesamt halten, sagen wir dann, wenn wir eine Testfassung bei uns in der Redaktion haben... oder eine aus den Händen Sankas von der Videogames reißen werden, hehe. Bis dahin müßt Ihr Euch auch noch gedulden, sorry... dauert aber nicht mehr lange!























Dann, so wissen wir spätestens seit Michael Jacksons *Thriller*, kommen die Zombies, Ghouls und Geister heraus, um sich an den gedeckten Tisch zu setzen und sich ein bißchen Frischfleisch (im wahrsten Sinn des Wortes) zu Gemüte zu führen. Macht an sich ein gutes Spiel. Dachte man sich vor langer Zeit auch bei Infogrames und ließ *Alone in the Dark* entwickeln, den Urpapa von allen Survival-Horror-Spielen. Aber irgendwie wurde es nicht so der richtig große Erfolg, auch wenn es eines der ersten PC-Adventures war, die sehr filmisch aussahen. Und bei Capcom einen Entwickler auf die Idee brachte, hmmm, keinen Kerl nehmen wir, kein 19tes Jahrhundert, nein, wir nehmen Zombies in einer modernen Stadt. Und *Resident Evil* war geboren. Nun schlägt Infogrames zurück, mit *Alone in the Dark IV*. DarkWorks, die Entwickler, wollen so recht nicht mit einer Story rausrücken, nur soviel: Es wird auf einer Insel stattfinden, und es gibt, oh welch Überraschung, ein altes Herrenhaus mit einer dunklen Vergangenheit, und ein Abenteuer, in das Carnby, der Held aller *Alone*-Teile, hineingezogen wird. Auch auf Dreamcast. Die ersten Screens haben den Weg zu uns gefunden, und wir sind vor allem von den Lichteffekten begeistert, die man hier sieht. Es wird sich so ähnlich wie *Resident Evil* spielen, aber hier schaut's halt aus, als ob vielleicht der erste ernstzunehmende Konkurrent zu Capcoms brillantem Spiel in Entwicklung ist. Nun ja, das sagen zumindest die Entwickler...

Wenn es Nacht wird...



Gerücht

Ab Mai werden keine Dreamcast-Spiele mehr im Handel sein...

Nö, das ist ein böswilliges Gerücht, welches vom Herrn Döhla des PlayFun Magazins in Umlauf gebracht wurde. Leider (für ihn) gibt es bisher niemanden, der dieses Gerücht glaubt. Sorry, Fabian. Ein tiefer Griff in die Kloschüssel. BWAHAHAHAHAHA-HAHAHA!

Gerücht

Messiah kommt, *Messiah* kommt nicht, vielleicht doch, oder nicht?

Es kommt, es kommt, Gemach, Shiny hat sich bloß wieder auf seinen Lorbeeren ausgeruht, um endlich mal die PC-Fassung dieses sehr seltsamen Ego-Shooters fertigzukriegen. Hmmm. Aber danach ist die DC-Fassung dran, ernsthaft und ehrlich, versichert man uns.

Gerücht

Es wird in Japan ein Karaoke-Net via Dreamcast geben, oh ja...

Ja, können wir bestätigen. Das klingt zwar schwachsinnig, ist aber von Sega auf der Tokyo Games Show bestätigt worden. Das ganze wird *Sega Kara* heißen, und man ist dann in der Lage, vor seinem Fernseher zu singen. Seltsam, das. Aber irgendwie typisch japanisch...

Gerücht

In Österreich und der Schweiz wird's kein Internet für DC geben...

Doch, wird es. Wissen wir, weil Sega momentan (immer noch) mit einem österreichischen Provider verhandelt. Aber das Ganze scheint noch nicht gegessen zu sein, und wenn man nach einem Anschluß für die Schweiz fragt, da kriegt man leider nur die Antwort, es kommt...

Gerücht

Auch in Europa wird es bald Dreamcast „umsonst" geben...

Leider nein. Da gab's ein paar Gerüchte, die uns erreichten, aber von Sega meinte man nix dazu. Schade eigentlich, wie wir finden (siehe Seite 27), denn das würde bestimmt ein riesengroßer Knüller werden, und man könnte sagen, die Konsole ist auch schon drin...

REMPEN & PARTNER

Unsere Mitarbeiter des Monats.



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

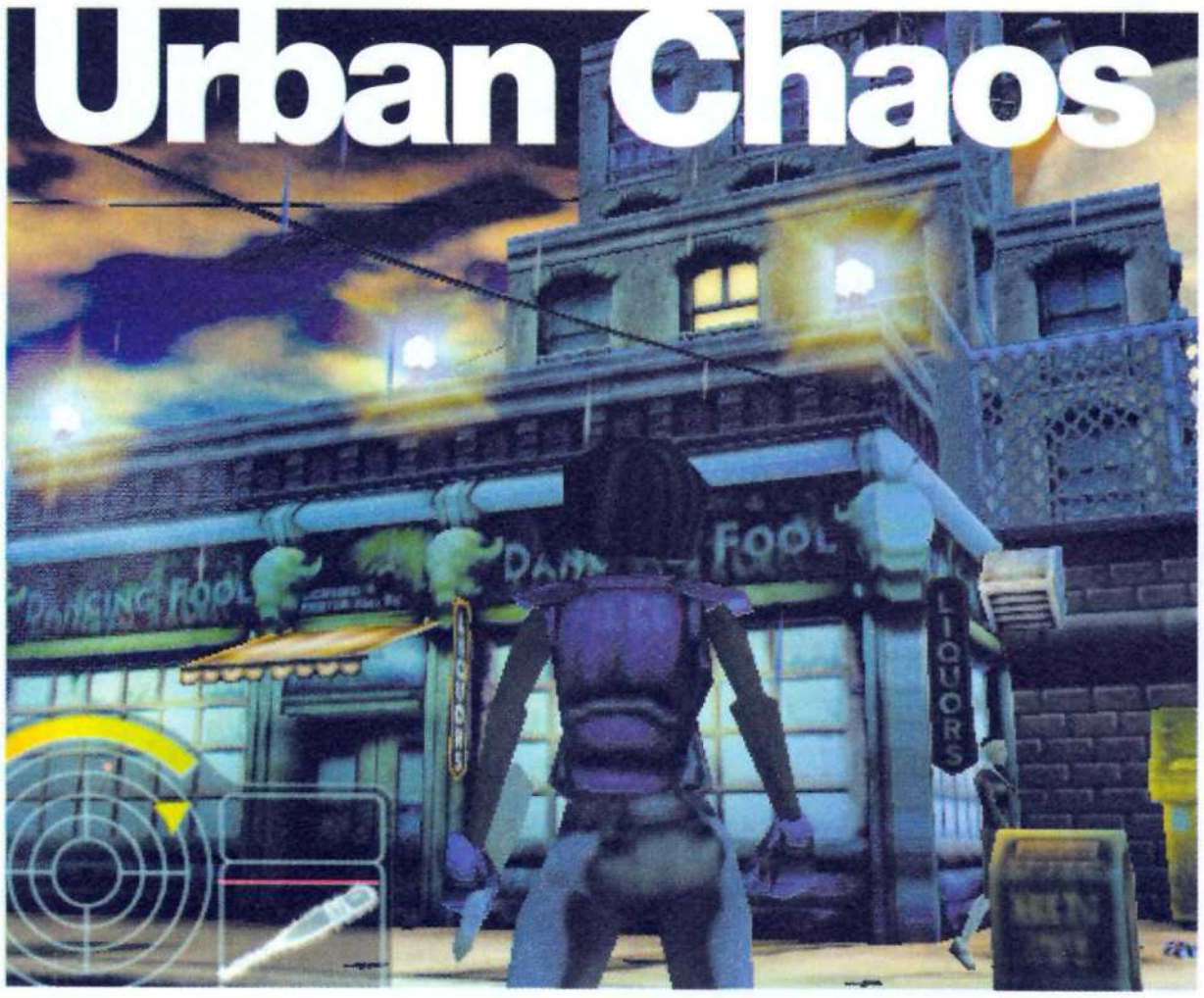
SEGA

Dreamcast™

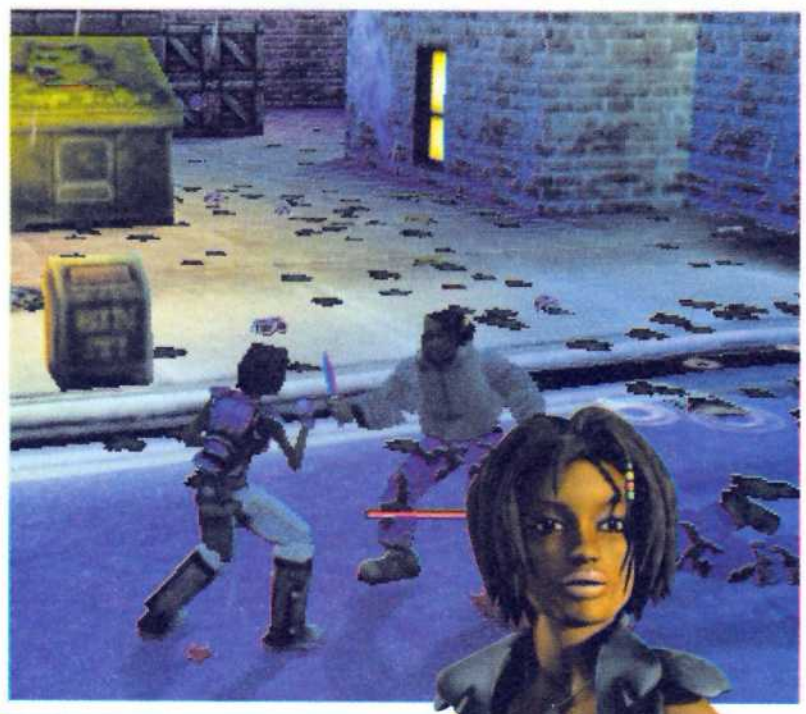
Bis zu 6 Milliarden Spieler.

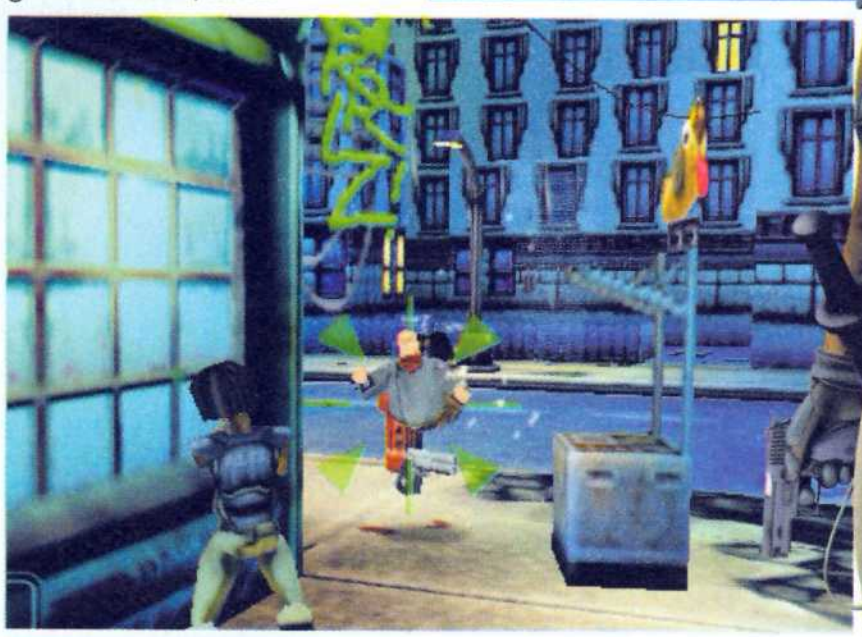
www.dreamcast-europe.com

KnackigFrisch



Urbane Trendhopper kennt nicht jeder, außer man hat Marketing studiert und weiß sonst nix. Aber *Urban Chaos*, das ist den Leuten ein Begriff, die eine Playstation ihr eigen nennen. Dieses Spiel soll nun auch für Dreamcast umgesetzt werden, mit einer Grafik, die ein wenig an die PC-Fassung erinnert, laut PR-Mitteilung (also vorsichtig sein...), aber mit besseren Reflektionen, Lichteffekten etc. daherkommen soll. Glauben tun wir's erst, wenn wir's wirklich sehen; inzwischen schaut Euch einmal die Screens an, die wir geliefert bekommen haben. Das Spiel erinnert an *Fighting Force 2*, spielt sich aber ein wenig besser, meinen die Jungs von der PC-Abteilung. Nun ja, schlechter geht's auch kaum, hehe...









BaldDa?!

Juni

Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour	Eidos
Plasma Sword	Virgin
Marvel vs. Capcom 2	Virgin
Street Fighter 3W Impact	Virgin
Heroes of Might & Magic III	UbiSoft
Deep Fighter	UbiSoft
Arcatera	UbiSoft
F1 Racing Championship Simulation	UbiSoft
Tony Hawk's Skateboarding	Crave
Super Magnetic Neo	Crave
Ecco the Dolphin	Sega
Sega Worldwide Soccer Euro Edition	Sega
Time Stalkers	Sega
Zombie Revenge	Sega

Juli

Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim
South Park Rally	Acclaim
MSR (Metropolis Street Racer)	Sega
Space Channel 5	Sega

August

Maken X	Sega
European Super League	Virgin
Street Fighter 3 w/ Impact	Virgin

September

Dinosaur	UbiSoft
Galleon	Virgin
Gunbird 2	Virgin
PeaceMakers	UbiSoft
Runabout	Virgin
Stupid Invaders	UbiSoft
Super Run About 2	Virgin

Oktober

Capcom Vs. SNK	Virgin
V.I.P.	UbiSoft

Und sonst...

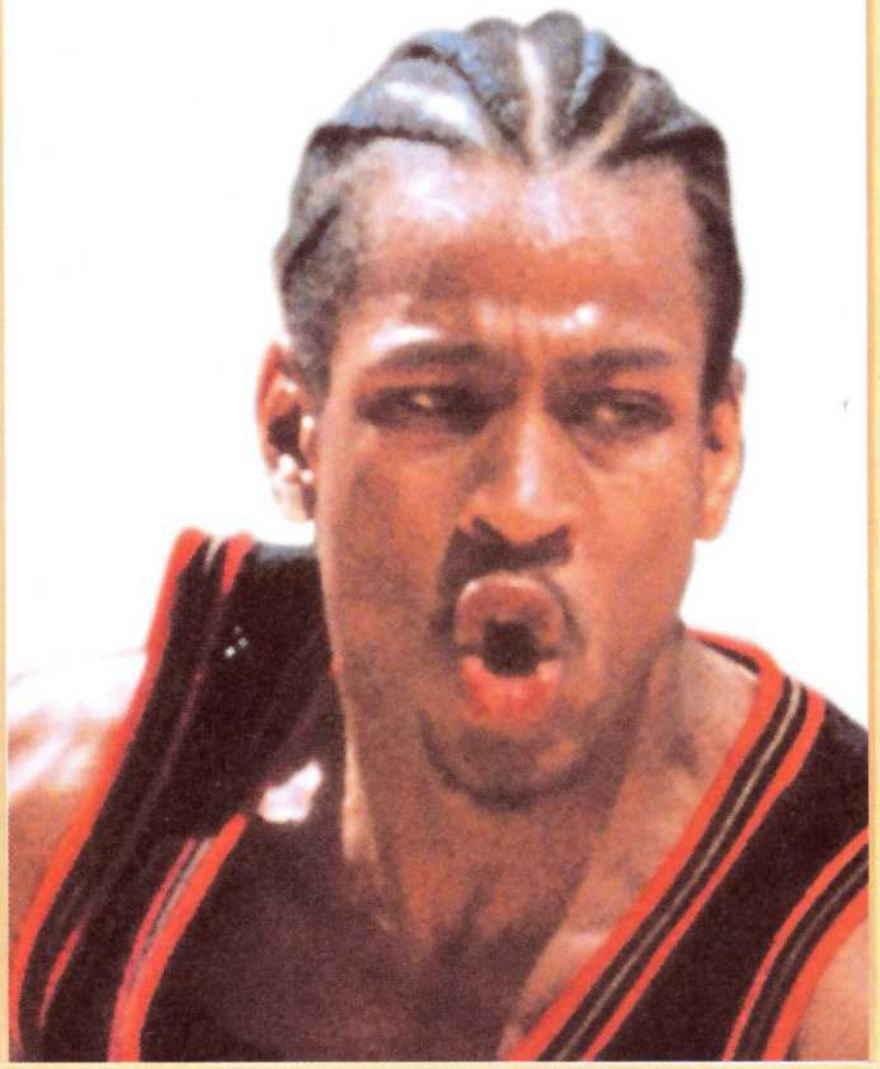
D. Jump	UbiSoft
Indiana Jones und der Turm von Babel	THQ
Renegade Racing	Virgin
Shenmue	Sega
Sega GT	Sega
Typing of the Dead	Sega

Nun geben wir zu, daß dies auf den Release-Listen der Firmen beruht, und manchmal auch auf Recherchen im Netz. Diese Liste erhebt weder den Anspruch, vollständig zu sein, noch können wir für die Richtigkeit der Angaben garantieren. So ist z.B. *Resident Evil: Code Veronica* für Ende Mai eingeplant, aber wir haben bis zu Redaktionsschluß keine Previewfassung gehabt. Daten verschieben sich, Spiele werden geändert und manchmal sogar wieder von den Listen gestrichen. Dennoch: Wir hoffen, daß wir Euch mit dieser Liste ein wenig bei der Verplanung Eurer hart erkauften Moneten helfen können. Also, schon mal anfangen zu sparen...

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, copyrighted designs and 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.

REMPEN & PARTNER

NeoGeoPocket



Stetig tröpfeln die Spiele für den kleinen Dreamcast-Handheld-Bruder: Zwei neue Highlights in diesem Monat!

Last Blade Special

Kein Beat'em-Up von SNK bleibt vor einem Handheld-Auftritt bewahrt. Nach den berühmten Vorbildern und *Street Fighter*-Konkurrenten *Fatal Fury*, *Samurai Shodown* und *King of Fighters* hat es jetzt *Last Blade* erwischt. Die Special-Edition für den kurzen Prügelspaß zwischen zwei U-Bahn-Haltestellen bietet sämtliche 15 Charaktere aus beiden Spielhallen-Teilen – einige wollen jedoch erst freigespielt werden. Mit an Bord ist mit dem Offensiv-Block-System auch die Gameplay-Zutat, die *Last Blade* von anderen Genre-Vertretern unterscheidet: Wird beim Angriff des Gegners zum richtigen Zeitpunkt gekontert, kann sofort eine schöne Kombination mit vielen Treffern – je nachdem, ob man sich zu Beginn für die Power- oder die Speed-Variante des jeweiligen Charakters entschieden hat – gestartet werden. Gekämpft wird hier, wie der Titel schon vermuten läßt, mit Schwert, Sai-Dolchen, Bo-Stab, Lanze oder Angel – nur der chinesische Kung-Fu-Meister vertraut ausschließlich auf seine Martial-Arts-Künste. Wunderschön gestaltete Schauplätze mit kleinen Intros und viele Boni (z.B. eine Galerie und diverse Mini-Spiele) sowie Spielmodi (Training, Time Attack, Survival) runden den exzellenten Gesamteindruck ab.

Obwohl sich gerade im Handheld-Bereich fast alle Beat'em-Ups gleichen wie ein Haar dem anderen (die Animationen können einfach technisch bedingt nicht so fein herausgearbeitet werden wie auf Dreamcast oder Neo Geo), plaziert sich *Last Blade Special* ganz vorne hinter dem Genre-Primus *SNK vs. Capcom*.

Wertung: 8 von 10



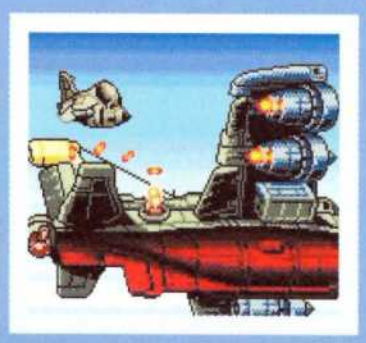




Metal Slug 2nd Mission







Ja, während für den großen 16-Bit-Arcade-Bruder Neo Geo derzeit *Metal Slug 3* mit noch abgedrehteren Waffen und Helfern (man spricht hinter vorgehaltener Hand von Elefanten mit installiertem MG!) debütiert, darf auch auf dem Bildschirm für unterwegs wieder zugeschlagen bzw. geschossen werden. Über 30 bunte und abwechslungsreiche neue Level zu Fuß, mit dem Slug-Panzermotorrad, dem Slug Flyer oder dem U-Boot bietet Mission Nr. 2. Diesmal muß deutlich weniger gesprungen, aber dafür umso mehr mit schwerem Geschütz und Granaten auf alles, was sich bewegt geballert werden. Selbst die charakteristischen riesigen Bosse des Originals wie das Kanonenboot aus *Metal Slug 2* sind diesmal mit von der Partie und sogar animationstechnisch so gut es geht auf dem LCD-Bildschirm dargestellt. Natürlich wird getrickst ohne Ende – vor allem bei größeren Feinden wird eine Explosion durch das Ausblenden der Hintergründe vorgetäuscht und statt Zerstörung in Echtzeit der Zustand vor und nach Eurem Beschuß gezeigt. Das tut dem Spielspaß für unterwegs jedoch gar keinen Abbruch – durch die Nichtlinearität (werdet Ihr im Flieger oder im U-Boot abgeschossen, geht's z.B. auf einer anderen Route weiter) fängt man immer wieder gerne von vorne an. Das Gameplay ist sowieso fast nicht zu toppen, und technische Patzer tauchen nur vereinzelt in Form von flackernden Sprites bei hohem Gegneraufkommen auf. *Metal Slug 2nd Mission* ist ein wahres Pocket-Juwel und ein echter Pflichtkauf inmitten des von Beat'em-Ups dominierten SNK-Handhelds.

Wertung: 9 von 10



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. © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999, 2000

KnackigFrisch



Austin rennt...

Daß es ein Spiel mit dem seltsamsten Agenten ihrer Majestät geben würde, haben wir ja schon gemeldet. Nun können wir auch sagen, was Take 2 mit Austin Powers vorhat. Ihn auf die Piste zu schicken, nämlich. Das Spiel wird *Austin Powers: Mojo Rally* heißen und... nun ja, sagen wir einfach, es wird ziemlich Banane werden. Oder, naja, wie *Crash Team Racing* auf der Playstation, denn hier wird auf 15 Kursen mit dem Go-Kart gefahren. Le Cheffes sehnlichster Wunsch, und zwar mit Mini-Me antreten zu dürfen, scheint allerdings Wirklichkeit zu werden. Denn das Modell existiert schon... Außerdem mit dabei: Dr Evil, Fat Bastard, Austin selbst, auf die Bestätigung von Felicia Shagwell warten wir noch. Ob's internetfähig sein wird, davon ist auch noch nichts bekannt, den normalen Multiplayer-Modus bis zu 4 Spielern gibt es auf jeden Fall. Das wollen wir sofort haben!

Wer Sonic sucht, findet...



Eigentlich sind wir in Deutschland ja ohnehin benachteiligt... wenn wir uns einmal anschauen, was in Japan und in den USA an Sonic-Merchandising auf den Markt drängt, dann fragt man sich schon manchmal, warum die das können und wir nicht. Nun, wir können schon, und zwar, wenn man in den freundlichen Import-Comicladen geht und sich da mal umschaut. Manchmal findet man da nämlich neben Maruspilamis und Pokémon auch Sonic, der direkt aus den USA importiert wird. Wenn er allerdings dort nicht sein sollte, einfach mal den Ladeninhaber fragen, ob er Euch das neue *Previews* in die Hand drückt, das ist in den USA ein Katalog für Comics, Bücher und Merchandising. Und dort findet sich auch Sonic, sowohl als Comic, als Video als auch in den verschiedensten Ausführungen, die sich Le Cheffe mal hat kommen lassen, nur um zu sehen, was denn da am anderen Ende des Ozeans gerne an die Fans verkauft wird. Eine relativ gute Verarbeitung, aber mit 19.95 Dollar schon ein wenig überteuert... fand Le Cheffe.

DoA 2 ist verschoben!

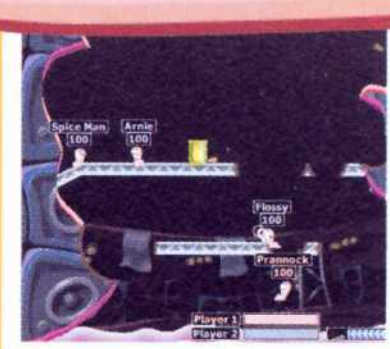
Da hat sich Le Cheffe ernsthaft den Magen verdorben, als das über's Telefon in die Redaktion kam: Acclaim verschiebt *DoA 2* bis auf den August (ja, wir haben die neue Releaseliste hier). Und das trotz der uns vorliegenden PAL-Fassung. Oooops. Begründung war, daß die PS2-Fassung einige Features mit drin hat, deren Fehlen wir beim Test der DC-Fassung ernsthaft bemängelt haben. So gibt's dort unter anderem neue Charaktere, neue Arenen und ein paar andere Nettigkeiten, die beim schnellen US-Release und der darauffolgenden Konvertierungen nicht eingebaut worden sind. Nun aber will man die drin haben. An sich eine gute Sache, wenn wir uns auch maßlos drüber ärgern, daß man da anscheinend nicht vorher drüber nachgedacht hat. Insofern werden wir *DoA 2* noch einmal testen, wenn denn die neue Fassung draußen ist.



Der Kampf um die Welt beginnt!

Von Team 17 kommt nun die ultimative Herausforderung an alle, die schon IMMER DIE WELT BEHERRSCHEN wollten. Jawohl, und das schließt Le Cheffe mit ein. Bis zu sechs Spieler werden nämlich mit der *Worms World Party* online gehen können, um sich gegenseitig zu Fischfutter zu verarbeiten. Laut Team 17 soll es auch *Wormpot* beinhalten, wobei man 400 (!) verschiedene Spielmodi nehmen kann, außerdem 40 neue Multiplayermissionen, einen Turniermodus (weil, man muß sich ja richtig messen können) neuer VM-Support, neue Flaggen, neue Teams, neues, naja, eigentlich ist alles neu. Außerdem,





so die Entwickler, soll man auch bei Dreamcast ohne merkbare Verzögerung gegen jeden und alle auf der Welt antreten dürfen. Eine Menge an Support, was man hier zu hören bekommt, denn neben Team 17 kommt ja nun auch Ripcord und viele mehr... auch da scheint der Kampf nun losgegangen zu sein...

REMPEN & PARTNER





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

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

KnackigFrisch

Da kann man glauben, man hätte schon jedes Gerät gesehen, und dann fährt man zur Tokyo Games Show, geht zum Sega-Stand und wird eines Besseren belehrt. Denn der Preis für die seltsamste Hardware geht wiederum an Sega Japan. Also, was gibt's Neues? Einen ISDN-Adapter, der an den Dreamcast Serial Port (wir wußten doch, daß der für irgendwas gut sein muß) angehängt wird, um dann schnellstens ins Netz zu gelangen. Einen LAN-Adapter, mit dem man mehrere Dreamcasts zusammenstecken kann. Kennt man vom PC, und wir sehen dann bisher immer noch mit leichtem Frust, wie die Jungs von der PC Player drüben *Counter Strike* übers Netzwerk spielen. Demnächst also auch für uns. Soweit, so normal. Denken wir. Nun wird's seltsam. Zum einen gibt's erneut einen speziellen Controller, diesmal für Sonic Teams *Samba De Amigo*, das wohl abgedrehteste Tanzspiel auf dem Markt. Ziemlich klasse, und wir wissen genau, daß es hier ein Rennen zwischen dem Chef der PlayFun, Wolfgang Schädle, Sönke Siemens von der Videogames und Le Cheffe selbst gibt, wer denn dieses Spiel samt Controller als erster aus Japan importiert. Und damit kommen wir zu den Sachen, die wir nicht wirklich verstehen. Nehmen wir den Swatch Access Adapter mal als Beispiel. Damit kann man von speziellen, öffentlich plazierten Dreamcast-Konsolen Daten aus dem Internet in die spezielle Dreamcast-Swatch-Uhr laden. Also irgendwie klingt das nach dem, was auf dem Handy-Markt gerade als WAP (Wireless Application Protocol) auf verzweifelte Kundenjagd geht. Auch bei Dreamcast sehen wir das als Applikation, die nicht wirklich notwendig ist. Und der Handy-Adapter, den verstehen wir nun irgendwie gar nicht. Man stelle sich folgende Situation vor: Man ist mit Dreamcast unterwegs, will ins Netz, hat aber keinen Telefonanschluß. Lassen wir mal außer acht, daß man dann höchstwahrscheinlich auch keinen Fernseher oder Netzanschluß hat, dann könnte das mit Sicherheit ein Erfolg werden. Glauben wir. Nein, glauben wir nicht. Vielleicht in Japan, aber wer läuft denn mit seinem Dreamcast rum, so als sei es ein Laptop?! Das ist ja so, als würde man die Playstation2 für das Abspielen von DVD-Filmen benutzen. Halt, nein, warte mal. Auf jeden Fall ist der Handy-Adapter in unseren Augen überflüssig... aber wenn man sich anschaut, was Sega in Japan für Anstrengungen unternimmt, um einen Schritt vor Sony zu bleiben, das treibt uns das Wassser ins Auge. An sich sehr schön, an sich lobenswert und irgendwie vollkommen japanisch, denn wie gesagt, für keines dieser Geräte gibt es ein europäisches Release-date. Pfui, finden wir ganz schlecht, ganz ganz schlecht. Wir werden mal die Sachen kaufen und testen, wenn sie da sind...



Samba Samba
... fürs schnelle Treten



LAN-Adapter
... irgendwie wie ein PC



Handy-Adapter
... für unterwegs?! Häh?!



ISDN-Adapter
... schnell ins Netz



Swatch Interface
... irgendwie WAP



De Amigo
... für's schnelle Schütteln

Tokio Hardware

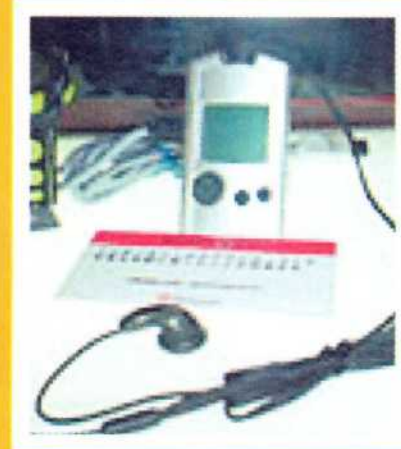
Zunächst einmal das Positive. Leider nicht für uns in Europa, aber was nicht ist, kann noch werden: Und zwar ist ab dem 29. April in Japan die sogenannte Dream Library online. Das bedeutet, daß Sega Japan den Spielern im Land der aufgehenden Sonne die Möglichkeit bietet, sich Hunderte von alten MegaDrive- und PCEngine- (TurboGrafx) Spiele über Dreamcast runterzuladen und in dem RAM der Konsole zu speichern. Und damit kommen wir zum ersten Negativen dieser Meldung. Das Spiel ist nämlich nur solange da, wie man die Konsole eingeschaltet hat. Dann muß man es sich erneut runterladen. Sega Japan gibt die Spiele immer für einen bestimmten Zeitraum frei, und für diesen Zeitraum muß man tief in die Tasche greifen. Naja, nicht so tief. Ein Spiel wird für zwei Tage so um die 5,50 Mark kosten, das ist also in etwa wie bei einem Videoverleih. Für den Zahlungsverkehr selbst hat Sega seine eigene Währung erfunden, die über den Browser abgerechnet wird: Den Dream (äh, okay...). Ein Dream ist demnach ein Yen (Warum man das dann nicht Yen nennt, wird wohl auf ewig das Geheimnis der Markting-Manager bleiben. Die Spielstände werden bei den MegaDrive-Spielen auf das VM gespeichert, bei den PCEngine-Spielen kriegt der Spieler ein Paßwort, das man später wieder eingeben kann. 300 PCEngine- und MegaDrive-Spiele sind am Start, monatlich sollen's mehr werden. Wir meinen ja, man sollte wie beim PC komplette Kompilationen billig auf den Markt bringen, das würde uns gefallen. Aber auch diese Idee finden wir an sich gut, und hoffen, daß man bei Sega Europe die Lauscher spitzt, damit auch hier die Fans von Klassikern die Möglichkeit haben, diese mal wieder zu spielen, ohne auf den PC mit Emulator zurückgreifen zu müssen. Denn ein Konsolenspiel spielt sich doch immer noch am besten auf der Konsole... meint Ihr nicht auch? Insofern unsere Botschaft an Sega Europe: Wir auch haben wollen, und zwar ab sofort! Hey, hört uns hier jemand zu?!?!



MegaDrive Download

128 MB für MP3

Soviel soll man laut Sega USA auf dem neuen VM-MP3-Hybriden unterbringen können, und zwar mit zwei 64MB Speicherkarten. Das ist verdammt viel, besonders da dieses Teil in den USA im September für unter 100 Dollar rauskommen soll. Man kann ebenfalls von CDs die Musik auf die Speicherkarten als MP3-Files abspeichern, und vor allem MP3-Files aus dem Netz runterladen. Eine unglaublich gute Idee, da man bei Sega USA auch mit der besten Site auf dem Gebiet, MP3.com, kooperiert. Wir in Europa haben leider noch nicht einmal eine Bestätigung, ob und wann dieses Gerät auch bei uns kommen könnte...



Der DC-Umbau geht weiter...

Der Umbau wird immer einfacher, und immer preisgünstiger, nun ja. So kostete der alte DCUNIMOD 99 Mark mit Anleitung, 149 Mark mit Umbau, die neue Fassung wird für 69 Mark (der Chip) und 99 Mark (mit Umbau) an den Mann gebracht. Das allein ist schon eine Meldung wert. Aber es geht weiter. Nur noch vier Lötpunkte werden gebraucht, während beim alten immerhin 25 Lötpunkte nötig waren. Laut Erfinder braucht man mit ein bißchen Geschick zwischen 5-10 Minuten, um es fertig zu bekommen. Außerdem erkennt der Chip automatisch, ob er in einer japanischen, deutschen oder amerikanischen Konsole zum Einsatz kommt. Gut, das. Finden wir zumindest. Allerdings hatten wir auch hier immer noch das Problem, daß zwei Spiele beim Test hier in der Redaktion gestreikt haben. Einmal *Giga Wing* und dann *Gundam*. Ansonsten haben aber alle japanischen und US-Fassungen auf der umgebauten Konsole funktioniert. Bloß bei *Crazy Taxi* wollte unser Dreamcast uns einmal weismachen, daß es einen Fehler auf der GD gab. Aber ausschalten, einschalten, und es klappte wiederum vollkommen reibungslos. Können wir den Chip also empfehlen? Ja, aber wir empfehlen auch, daß man ihn sich dennoch einbauen läßt. Auch wenn es jetzt einfacher geworden ist. Vertrieben wird der Chip über:
GAMETOWN
Kapuzinerstraße 25
80337 München
Telefon/FAX: 089/54 40 34 81
www.GAME-TOWN.de



UK Resistance

Die abgedrehteste Dreamcast-Site überhaupt. Allein der Test von *DoA 2* ist den Besuch wert... Selber anschauen, wie man Sony, Sega und alle anderen nicht ernst nimmt...

www.ukresistance.com



Daily Radar

Für alle, die das Spielen mögen, eine der besten Sites aus den USA. Ebenfalls von Imagine Media gemacht, gibt's hier mehr Aktuelles als sonstwo, außer bei ign.com...

www.dailyradar.com



Women Gamers

Die Machos mal weghören, wenn es gegen den eigenen Sextrieb geht, aber hier kommen die fanatischen weiblichen Spieler zu Wort. Sehr interessant...

www.womengamers.com



Zlatko

Nicht lachen, hier. Das kann doch nicht wahr sein. Der Mann von *Big Brother* hat seine eigene Website, oh Mann. Zumindest wird er ein wenig verarscht, hehe...

www.zlatko.de



Sonic Zone

Für die Leute, die vollkommen verrückt nach dem Igel sind und Englisch können, ist diese Site genau das richtige. Man kriegt sogar Auszüge aus den Comics...

www.suneet.com/soniczone



Sega Elite

Eine sehr gut designte Site aus den USA, die täglich Updates erfährt. Gut, wenn man mal nicht auf ign.com zugreifen kann (und das kann schon mal passieren)...

www.yiztech.com



Dreamcast United

Mehr eine Gilden-Site für Dreamcast Fans. Sehr enge Kontakte, sehr coole News (über *Seaman*-Feuerzeuge?!) und vieles mehr, was uns beim Surfen gefallen hat...

www.dc-united.com



Cheat Code Central

Vielleicht DIE Site für all die Leute, die nicht wirklich fair spielen wollen und sich auf Cheats verlassen. Ein riesiges Archiv wartet auf Euch, auch für Dreamcast-Spiele...

www.cheatcc.com



Sega USA: Die göttliche Eingebung















Jeder in Europa schaut momentan neidisch über den großen Teich zu den Amerikanern, denn während wir hier ein Online-Spiel bekommen, bekommt man drüben ein ganzes Netzwerk von Sega geliefert: das SegaNet. 100 Millionen Dollar soll die neue Firma zum Start haben, um, so Sega America, die Konsole dahin zu bringen, wo die Spieler sind. Und in den USA sind die meisten vernetzt. Also, kein Gedanke verschwendet an die normalen fünf Jahre, die als Lebensdauer für eine Konsole fest eingeplant sind. In den USA läuft alles in Internet-Time. Nun soll das SegaNet das beinhalten, was hier in Europa schon existent ist: Chat und eMail für alle. So werden aber in den USA die neuen Generationen von *NFL 2K1* und *NHL 2K1* voll online-fähig sein (bisher haben wir keine Angaben für europäische Fassungen), der Shooter von id (ja, genau der) wird vollkommen funktionieren, und das alles im August, wenn SegaNet ans Netz geht. Außerdem kriegt man 200 Dollar zurück, wenn man ein Dreamcast kauft und sich direkt im Geschäft bei SegaNet anmeldet. Klingt also beinahe wie der klassische Handy-Vertrag, bei dem nicht mehr so viel mit der eigentlichen Hardware verdient wird (nun ja, mit der Hardware verdient man zumeist ohnehin nichts), sondern mit dem Kunden an sich. Denn hier muß man 22 Dollar im Monat ans SegaNet abdrücken, wobei – hey, wir sind schließlich in Amiland – man natürlich noch davon ausgehen muß, daß hier von den Telefongesellschaften ja eine Flatrate für Ortsgespräche normal ist. Und auch mit mehreren Kabelanbietern verhandelt Sega da drüben. Wenn das klappt, dann kann man sehr schnell surfen. Allerdings nicht gegeneinander antreten. Da wird es – damit's fair bleibt – Server für die Normalmodems und für Kabel geben. Ach, davon können wir bisher nur träumen. Aber träumen darf man ja. Wenn hoffentlich dieser Traum hier wahr wird...

Neuer Ansatz

In den USA geht Sega neue Wege, um das ohnehin erfolgreiche Dreamcast zu verkaufen. Online, eine Konsole, die prinzipiell umsonst ist, das ist doch was... und mit den Nachfolgern der großen Sportspiele...

GebührenZähler

Die Rechnung des Monats ist draußen, und wir hoffen, daß da 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...

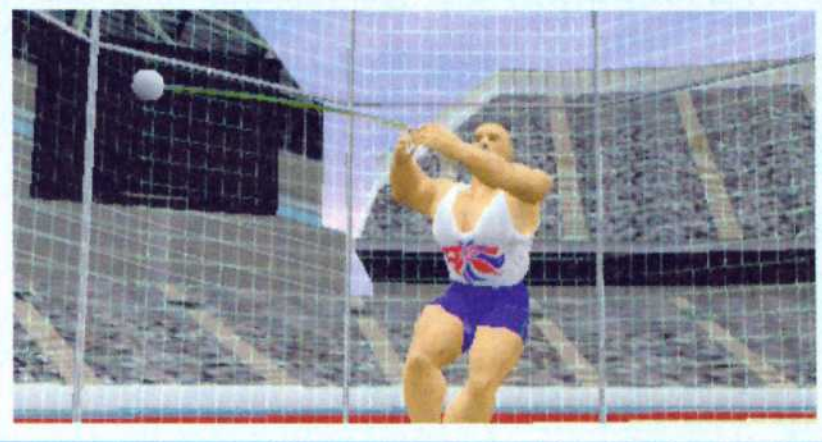
Montag bis Freitag
8 - 18 Uhr 7pf/min
Montag bis Freitag
18 - 8 Uhr 5pf/min
Samstag, Sonntag, Feiertags
8 - 18 Uhr 5pf/min
Samstag, Sonntag, Feiertags
18 - 8 Uhr 3pf/min

KnackigFrisch



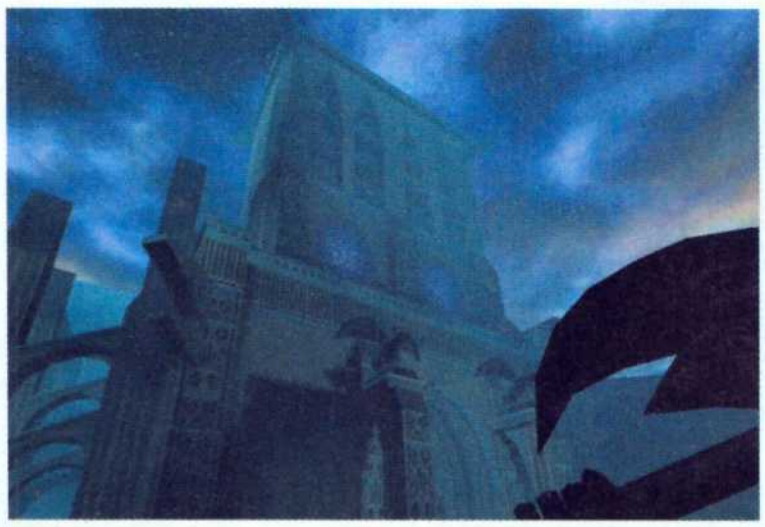
Laßt die Spiele beginnen! Über die üblichen, sehr seltsamen Kanäle haben wir erste Screens von Eidos' Olympia-Spiel bekommen. Und was man da sieht, das kann sich sehen lassen. Zumindest wird nicht nur die Leichtathletik zu Ruhm und Ehre kommen, sondern auch Exoten wie Turmspringen. Die Figuren sehen zwar alle aus, als hätten sie eine Menge Anabolika geschluckt, aber auch das kann man ja durchaus als Realismus ansehen... meinen wir. Auf jeden Fall scheint jeder Muskel animiert zu werden...







Sydney 2000!







Neues gibt's auch von *Kiss: Psycho Circus* zu vermelden (warum wir da immer an Monty Python denken müssen?!). Bei dem 3D-Slash-Shooter soll es nach den neueren Neuigkeiten aus den USA nicht nur in der PC-, sondern auch in der Dreamcast-Fassung möglich sein, über das Netz gegeneinander in Deathmatches anzutreten. Gut, das! So werden anscheinend nicht nur bei ids Shooter Konsolenspieler und PC-Menschen gegeneinander antreten, sondern auch hier. Allerdings, so das Wort von SegaNet, wird es eine automatische Auswahl geben. Diejenigen, die per Breitband ins Netz gehen, können auch nur gegen solche spielen, die ebenfalls die Highspeed-Verbindung haben. Wäre auch sonst unfair!

Und dann hau' ich
... mit dem Hackebeil das Sparschwein...

Küß mich und stirb!





Auf der Website von Todd McFarlane himself, anerkannter Über-Zeichner und Erfinder des wohl populärsten Comic-Helden seit Superman, Spawn, findet man nun Hunderte von neuen Screens und Artworks von seiner Zusammenarbeit mit Capcom an dem Automaten und späterem Dreamcast-Spiel, betitelt *Spawn* (wir wollten ja eigentlich, daß es *Ein Dämon am Wörthersee* heißt, aber auf uns hört ja keiner). Die Engelin Tiffany ist dabei, Twitch, eine Menge Dämonen und selbst Spawn zeigt sich in diesem Spiel in all seinen Inkarnationen, von der ersten Fassung (reiner Superheld) bis zur modernen Fassung, die irgendwie aus der *Einmal Hölle und Zurück*-Kollektion stammen könnte. Eklig schaut er aus, unser Held – McFarlane hat den Comic bewußt immer weiter ins Horror-Genre abgleiten lassen. Wie auch bei *Power Stone 2* und *Marvel vs. Capcom 2* plant der Entwickler auch hier die perfekte Verbindung von Automat und Konsole per VM, wobei man nach den neuesten Gerüchten wie beim Prügelspiel *MvC2* auch hier nur über den Automaten spezielle Charakter freischalten kann. Dumme Sache. Weil, wir haben hier in Deutschland noch keinen Automaten auftreiben können... für einen eventuellen Europa-Release bitte ändern!

Aus der Hölle kommt...





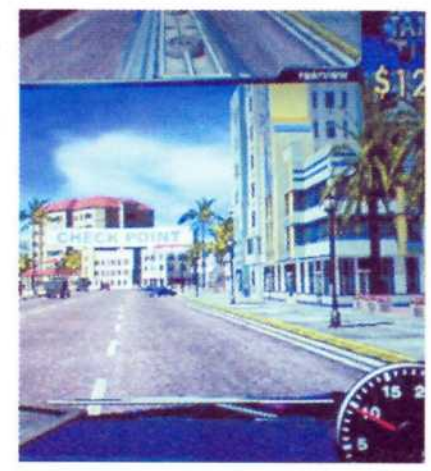
Wir sind im Convoy







Jawoll, yes, hurra! Das ist an sich eine der besten Nachrichten, die man verkünden kann. Denn *18 Wheeler*, neben *Crazy Taxi* und *Ambulance* einer der besten Fun Racer in den Spielhallen, kommt mit Sicherheit für Dreamcast! Was man machen muß? Nun, einen Truck von einem Ende der USA zum anderen lenken, und das natürlich nicht wirklich nach den Regeln des Straßenverkehrs. Leider wird man nicht den Spaß haben, mit dem Automaten und dem riesigen Lenkrad zu fahren, aber allein schon das Gefühl, einer der Könige der Landstraße zu sein, ist verdammt cool. Leider ein Negativum beim Automaten. Eine Framerate von 30fps, wir hoffen, daß die für die Dreamcast-Fassung ein bißchen aufgestockt wird, auch wenn es sich um eine Naomi-Konvertierung handeln sollte. Wie's geht, das zeigte *Soul Calibur*! Nachmachen ist angesagt! Außerdem braucht man mehr Charaktere, finden wir!





Auf der Tokyo Game Show trafen wir Mie Kumagei, die verantwortliche Producerin von *Virtua Tennis*.

Was unterscheidet die DC-Version von Virtua Tennis von der Arcade-Version?
Die Spieler können trainiert werden. Es gibt die Möglichkeit Spieler zu kaufen, zu verkaufen oder über das VM auszutauschen.

Wie lange dauerte die Entwicklung der DC-Version?
Sieben Monate.

Wie viele Spieler können gegeneinander antreten?
Bis zu vier Spieler, wahlweise einzeln oder im Doppel.

In der Arcade-Version sind nicht gerade die bekanntesten Tennisspieler zu finden. Werden in der DC-Version bekanntere Spieler wie Becker oder Agassi auftauchen?
Wenn ich Agassi einbaue, ist es automatisch ein Agassi-Spiel. Wir wollten aber mehr Länder und mehr Spieler zeigen. Für uns ist jeder gleich wichtig. Auch der finanzielle Aspekt spielt eine Rolle. Die Lizenzen für gute Tennis-Spieler würden uns mehr kosten als die gesamte Entwicklung des Spiels.

In der Arcade-Version stehen acht Spieler zur Auswahl. Gibt es in der DC-Version mehr?
Oh ja, gleich doppelt so viele. Ist doch was, oder?

Müssen die freigeschaltet werden?
Ja. Die Dreamcast-Version sieht zu Beginn genauso aus wie der Automat. Durch die neuen Charaktere können wir den Spieler zusätzlich motivieren. Man trifft im World-Contest-Modus auf die neuen Spieler. Sie können als Gegner, aber auch als Partner im Doppel benutzt werden.





Habt Ihr für die Figuren Motion Capturing eingesetzt?
Ja. Wir hatten einige der besten japanischen Tennis-Spieler im Studio. Die spielen zwar nicht so gut wie Agassi, aber die Bewegungen sind trotzdem schnell und flüssig.



Tennis ist in Europa eine sehr populäre Sportart. Wie sieht das in Japan aus?
Bei uns ist Tennis nicht besonders populär. Eine Sportart braucht eine Leitfigur, wie hier Agassi, damit sie von der breiten Masse akzeptiert wird. Und die haben wir in Japan einfach nicht.

Glaubst Du, daß die DC-Version auch in Japan erfolgreich sein wird?
Der Arcade-Automat ist schon sehr beliebt. Deshalb wird die DC-Version auch bestimmt Kunden finden...

Wann wird Virtua Tennis in Europa erscheinen?
Ende September. Wir wollen mit dem Spiel in Europa und den USA zuerst rauskommen, gerade weil Tennis dort eine ungeheuer populäre Sportart ist. Deshalb konzentrieren wir uns zunächst einmal darauf. Dann erst kommt Japan dran. Also machen wir alles ausnahmsweise einmal umgekehrt...



Spiel, Satz und Sieg!

store54.de

supergünstige Preise

kostenlos bestellen

Lieferung auf Rechnung

kurze Lieferzeiten

Dreamcast

4 Wheel Thunder	94,89
Aero Wings	79,89
Blue Stinger	88,89
Buggy Heat	79,89
Crazy Taxi	79,89
Deadly Skies	84,89
Dragons Blood	79,89
Ecco The Dolphin	79,89
ECW Hardcore Revolution	79,89
Evolution	79,89
Get Bass incl. Angelrute	159,89
Heroes of Might + Magic	84,89
House Of Dead 2	79,89
Legacy Of Kain: Soul R.	79,89
Marvel vs. Capcom	92,89
MDK 2	93,89
Metropolis	94,89
NBA 2000 (2K)	79,89
NFL Blitz	93,89
NFL Quaterback 2000	81,89
Nightmare Creatures	94,89
Plasma Sword	93,89
Power Stone	83,89
Psychic Force	81,89
Rayman 2	84,89
Red Dog	79,89
Renegade Racing	79,89
Resident Evil Code Veron.	94,89
Sega Rally 2	94,89
Shadowman	81,89
Slave Zero	90,89
Snow Surfers	79,89
Sonic Adventure	79,89
Soul Calibur	91,89
Soul Fighter	93,89
South Park Rally bzw. Luv	82,89
Speed Devils	79,89
Street Fighter Alpha 3	93,89
Suzuki Allstar Racer	79,89
Tee Off	82,89
Tokyo Highway Challenge	79,89
Tomb Raider 4 - The Last Rev.	86,89
Tony Hawk's Skateboard	79,89
Toy Commander	79,89
Trick Style	82,89
UEFA Striker	92,89
Vigilante 8 2nd Off.	89,89
Virtua Striker 2	79,89
Worms Armageddon	89,89
WWF Attitude	79,89
Zombie Revenge	79,89

Natürlich führen wir auch Software für PC, Playstation, Gameboy.

Alle Preise inkl. MwSt. zzgl. Versand.
Preisänderungen und Irrtum vorbehalten.

Versandkosten Deutschland: 6,90 DM
Versandkosten AU, CH: 12,90 DM

Bestellhotline:

0800 STORE54
oder 0800 7867354

Unsere Kunden aus der Schweiz und Österreich wählen bitte die ...

+49 721 9209020

store54.de ist ein Shop der
DCom-Media, Maxauer Str. 10, 76187 Karlsruhe

Natürliche Schönheit

Avon-Beraterin
Susan Lesslie Jack

... kommt von innen, sagt man. Nun, in diesem Fall ist die Schönheit nicht wirklich natürlich, aber sie kommt definitiv von innen: aus den Grafikprozessoren von Konsolen und PCs. Ein Blick auf die heutigen Cyber-Babes... aus einer weiblichen Perspektive

HeileWelt

Der Marketing-Grundsatz Nummer Eins lautet: Sex verkauft alles. Selbst der dümmste Werbemanager weiß, daß man einem Mann nur ein nacktes Busenpaar zeigen muß, um auf direktem Weg an dessen Brieftasche zu gelangen. Klingt vielleicht verbittert – ist aber dennoch Tatsache, und so wurden auch schon seit jeher Videospiele verkauft. Ein bißchen Busen hier, ein bißchen Bein da. Hey, wir sind doch alle erwachsen hier, oder?

Stimmt schon, bloß gibt es mit dieser uralten Weisheit seit kurzem ein kleines Problem. Laut neuen Marktdaten aus den USA sind 43 Prozent aller PC-Spieler heutzutage weiblich – und knapp 35 Prozent aller Konsolenspieler. Das Problem dürfte sich in den folgenden Jahren vergrößern, denn es spielen immer mehr Frauen mit.

Der wahre Videospiel-Freak dürfte jetzt wahrscheinlich schon ziemlich sauer sein, daß er diesen Artikel bis hierher gelesen hat. Denn laut Dr. Katheryn Wright, ihres Zeichens Psychologin und selbst begeisterte Videospielerin, versteht der durchschnittliche männliche Videospieler überhaupt nicht, warum sich Frauen überhaupt über so etwas aufregen.

Regen wir uns mal auf...

Ist doch auch wahr. Zuerst regen wir uns auf, daß wir überhaupt nicht in Spielen vorkommen, und wenn wir dann doch mitspielen, kann man's uns auch nicht recht machen. Wieder mal typisch weiblich, oder? Falsch! Wenn man mal zuhört, dann wird man auch verstehen, was uns an einigen Spielen stört... Seien wir doch mal ehrlich: Die meisten von uns spielen Videospiele, um ein wenig aus der Realität zu fliehen. Ist keine Schande, mache ich auch. Und dann wollen wir bestimmt nicht Helga, die mollige Hausfrau sein, sondern eine schlanke Amazone, die mit dem Schwert genauso gut umgehen kann wie ansonsten vielleicht nur mit dem Haarfön. Bis hierher sind wir uns ja alle einig. Und wenn sich Männer in Videospiel-Welten ausnahmslos in Superhelden mit muskelgeschwelltem Brustkorb und übermenschlichen Kräften verwandeln, dann sollten Frauen in dieser politisch korrekten Welt doch froh sein, wenn sie genau dieselbe Transformation durchmachen, oder? Gleichheit der Geschlechter und so...

Leider werden diese Übermänner nicht in kurzen, verführerischen Miniröcken aufs Spiele-Cover gesetzt, oder laufen in hochhackigen Schuhen in gerenderten Videoclips hin und her, um uns alle auf ein neues Spiel aufmerksam zu machen. Nicht, daß ich das gerne sehen würde (naja, vielleicht doch mal, nur so zum Spaß...), aber genau so läuft es leider immer noch: Die (Videospiel-) Frau zeigt fast alles, um uns auf das Spiel heiß zu machen. Nehmen wir doch mal unser Lieblings-Girlie Lara Croft. Sie rennt in *Tomb Raider 3* in ihren berühmten Shorts im ewigen Eis herum, zeigt perfekt rasierte Beine und müßte eigentlich innerhalb von Minuten an Unterkühlung sterben Oder haben wir schon einmal den berühmten Bounce-Effekt von *Dead or Alive* bei irgendeinem männlichen Videospielcharakter gesehen? Wie wäre es denn mit einer Option, bei dem wir die Länge des Penis einstellen könnten, so wie man die Größe der Brüste bei *Dead or Alive 2* verändert?! Auch vermisse ich bis jetzt ein Spiel, wo ich mit einem Patch den Mann ausziehen kann. Wäre doch was, wenn in *Final Fantasy VII* Cloud Strife vollkommen nackig in seine Abenteuer zieht und das Schwert zwischen seinen Beinen bei jedem Schritt hin und her schlackert. Oder wenn ich mir auch mal eine Pornostory über zwei männliche Figuren aus *Street Fighter* aus dem Internet downloaden könnte. So wie man's bei unser aller Lara kann...

Aus der Industrie, so hört man, kommt schon Entwarnung. Jaja, man kenne das Problem, und man will auch die weiblichen Videospieler haben (denn schließlich verfügen auch wir über eine Brieftasche, richtig?). Aber, so Sheri Graner Ray von Sirenia Software, die XXL-Größen der Männlichkeit findet frau überhaupt nicht, sehen wir mal von der absoluten Sexlegende der 80er und 90er, *Leisuresuit Larry* ab.

Schade eigentlich. Denn wenn wir hier schon voll in die Traumwelt abgleiten, so sollte sie doch zumindest in sich logisch sein. Okay, es ist kein Problem, Zombies windelweich zu prügeln, wenn man wie Arnold Schwarzenegger aussieht. Aber wie schafft das eine





Dame wie Jill Valentine, die so weit von der Figur Xenas entfernt ist wie Ally McBeal von einem vernünftigen Abendessen? Und außerdem wären die leicht übertriebenen Rundungen bei jedem Kampf im Weg. Wenn wir denn überhaupt zum Kämpfen kommen würden. Jemand wie Lara wäre mit Sicherheit nicht in der Lage, sich vernünftig zu bewegen, ohne von dem Gewicht der angedockten Zeppeline vor ihrem Brustkasten unweigerlich nach vorne gezogen zu werden. Schwerkraft. Eine furchtbare Sache für Frauen, wie man mit der Zeit feststellt. Und wenn wir schon bei Lara sind, die Frau mißt 1,87m und wiegt 54 Kilo. Ich bin beeindruckt! Ich bin 1,86 und fühle mich mit meinen 71 Kilo Lebendgewicht eigentlich ganz wohl. Zumindest passe ich in enge Jeans, ohne daß ich den Bauch einziehen muß. Und mein Busen hat mich auch noch nie zu Boden gezogen.

Das Vorbild: Lara?!

Ich weiß, das alles klingt hier, als ob ich etwas gegen Lara hätte. Habe ich nicht: *Tomb Raider* war ein gutes Spiel. Und mein Freund und ich haben über Tage hinweg einen Wettbewerb ausgefochten, wer als erster durch alle Level kommt. Aber sie ist, ob man's mag oder nicht, exemplarisch dafür, was heute bei Videospielen falsch läuft. Frauen, so Dr. Wright, identifizieren sich weitaus mehr mit den Spielfiguren als Männer das tun. Sie vergleichen sich auch mit diesen Figuren weitaus öfter. Männern, so die Untersuchung in den USA, scheint das ziemlich egal zu sein. Frauen allerdings möchten viel lieber mit der Figur im Spiel verschmelzen – und sich nicht in einen – seien wir für eine Sekunde mal ehrlich – männlichen feuchten Traum projizieren.

Also, entweder sind wir das Busenwunder, eine Hure oder eine böse Hexe (die es natürlich auch will – komm schon her und zeig mir, wie gut Du mit deinem Schwert umgehen kannst, Du starker Held...) Das ist nicht sehr viel Auswahl.

Verantwortlich dafür sind die Japaner (irgendwie sind sie sowieso seit dem Walkman für alles verantwortlich). Um genau zu sein, kann man zumindest einen der Gründe für die stark überzogene Darstellung von Frauen im japanischen Anime finden. Da gibt's schon seit knapp 30 Jahren Mädchen in Schuluniform im zarten Alter von 15 bis 17 Jahren, die Brüste

In Japan *muß* man schon beinahe den Busen hüpfen sehen...

haben, die jedem westlichen Pornostar zur Ehre gereichen würden. Diese Schulmädchen hüpfen, springen und schlagen. Und zwar so, daß man sehr häufig entweder ihren Busen oder ihre blütenweißen Unterhöschen sehen kann. Das liegt an Japans etwas seltsamer Zensurpolitik, bei der man zwar *Tits'N'Ass* zeigen darf, aber auf keinen Fall Körperbehaarung. Da man den Jungs aber schließlich was bieten muß, übertreibt man schon mal etwas heftig bei diesen beiden Rundungen. Und die meisten Spiele-Designer, gerade bei Konsolenspielen, lassen sich gern von Anime inspirieren. So kommt es halt dazu, daß so manches Prügelspiel, so gut es vom eigentlichen Spieldesign auch ist (und ich liebe *Dead or Alive 2*), irgendwie ausschaut wie *Schulmädchenreport, Teil 17*.

Für die Frauen unter uns gibt es aber dennoch Hoffnung. Laut Angaben der New York Times waren schon 1998 fast 70 Spiele auf dem Markt, die für Frauen konzipiert worden waren. Und schon 1989 hat Roberta Williams mit der *King's Quest*-Serie Spiele geschaffen, bei denen es starke weibliche Charaktere gab. Aber die

RettungsBoje
An Tinas Brustumfang wäre auch die *Titanic* zerschellt...



Süß... oder nicht?
Bei *DoA 2* sind die rein körperlichen Vorzüge der Hauptdarsteller Werbung...

meisten Titel für weibliche Spieler drehen sich um Mode, Rendezvous oder um Sport. Sie sind speziell für 4-14jährige Mädchen gedacht und zeigen genau dasselbe Rollenverständnis wie in den 50ern. Wenn ich jemals ein Kochspiel finden sollte, werde ich den Programmierer erwürgen, der diese Idee gehabt hat. Vielleicht bin ich eine Ausnahme, aber wenn ich aus dem Büro nach Hause komme, dann werde ich mich auch ganz bestimmt nicht hinsetzen, um mich vor dem Monitor zu entscheiden, was für einen Lippenstift ich auftragen soll, oder ob eine bestimmte Bluse zu mir paßt. Ich will mich hinsetzen und die Eingeweide von diversen Außerirdischen in radioaktiven Dampf verwandeln, ohne das Gefühl zu haben, ich müßte sofort auf Diät. Das wäre ganz gut so, denn ich hasse es ganz gewaltig, mich von Salatblättern und Mineralwasser zu ernähren. Ich bin einer dieser Fleisch-Kartoffel-Fanatiker, und sowieso der Meinung, mein Mittagessen sollte morgens noch versucht haben, vor dem Metzger davonzulaufen.

Das Design der Zukunft

Die Lösung ist eigentlich einfach, aber dafür müßten einige der Herren Game Designer aus den umgebauten Party-Kellern ihrer Eltern ausziehen und sich das wirkliche Leben mal anschauen. Und vielleicht auch mal wirkliche Frauen. Dann kann man vielleicht ein Spiel entwickeln, das auch Frauen anspricht. Und hey, wenn sich dafür letzten Endes doch keiner findet, dann müssen wir halt unsere eigenen Spielefirmen gründen. Bisher gibt's nur Spiele für weibliche Videogamer, die vielleicht gerade mal angefangen haben, die Dr.-Sommer-Seite der Bravo zu lesen. Aber wenn wir wollen, daß man sich auf das Eigentliche konzentriert, das Gameplay, dann sollten wir darüber nachdenken, wie man den Leuten auf die Finger hauen kann, die Sex nur als einfachste Möglichkeit betrachten, ein Spiel im wahrsten Sinne des Wortes an den Mann zu bringen. An die Frau kann man es eigentlich so nicht bringen, auch wenn Ms. Croft in ihren Werbespots so tut, als würde sie nicht für ein Spiel, sondern für ein Parfüm Werbung machen. Die Figur hat sich verselbständigt, weg aus dem Spiel und auf die Pornosites der großen und wachsenden (ähem) Fangemeinde. Das Gameplay ist da schon lange nicht mehr wichtig. So meint man.

Und genau das müssen wir ändern. Zurück zur reinen Lehre, sozusagen. Das, was mir schon als Kind beim Atari VCS Spaß gemacht hat... das pure Spielglück. Denn auf das Gameplay kommt es an, oder? Sex ist im wirklichen Leben sowieso besser...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Wahn? Sinn!!

Los! Trau Dich

Hol Dir **Dein Gratisheft** – mit **GD-ROM!!!**



Einfach Coupon ausfüllen, abschicken und schon gehört die nächste Ausgabe Dir!
Gratis testen und entscheiden!
Wenn Dir DREAMCAST – DAS OFFIZIELLE MAGAZIN gefällt, brauchst Du nichts weiter zu tun. Das Heft mit GD-ROM kommt dann **jeden Monat** zum günstigen Abovorzugspreis per Post frei Haus.

Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

Coupon ausfüllen und senden an:
Dreamcast – das Offizielle Magazin • Aboservice CSJ • Postfach14 02 20 • 80452 München
Tel: 089/20959138 • Fax: 089/200281-22 • Mail: dreamcastmag@csj.de

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.

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

JA, ich möchte ein Gratisheft von Dreamcast - das Offizielle Magazin testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt des Gratisheftes nichts mehr von mir hören, erhalte ich Dreamcast – das Offizielle Magazin jeden Monat per Post frei Haus – mit 15% Preisvorteil. Jedes Heft kostet nur DM 10,80 anstatt DM 12,80 (Jahresabopreis DM 129,60 - Euro 66,26).
Ich kann jederzeit kündigen – Geld für bezahlte aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich dann zurück.

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 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. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift

CDC06

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

InhaltsVerzeichnis

Ecco the Dolphin



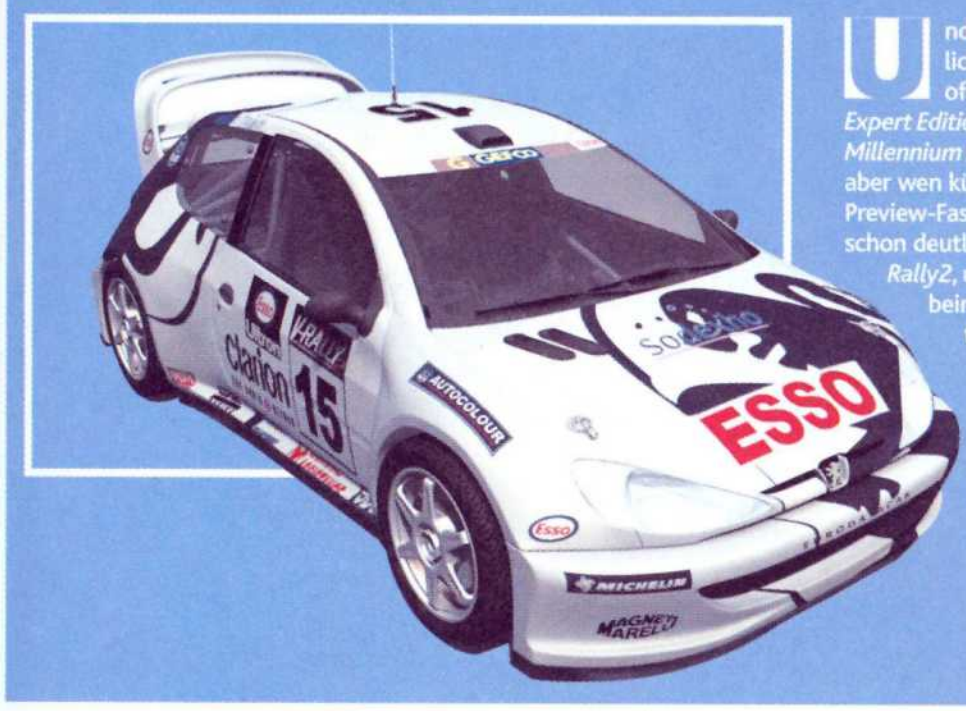
Der Verteidiger der Zukunft ist... immer noch nicht spielbar. Das hat man nun davon, wenn man immer nur in der Zukunft lebt, aber in der Gegenwart nicht wirklich mit den Spielen fertig wird. Insofern, nochmal angucken... und auf Demo warten.

Star Wars: Pod Racer



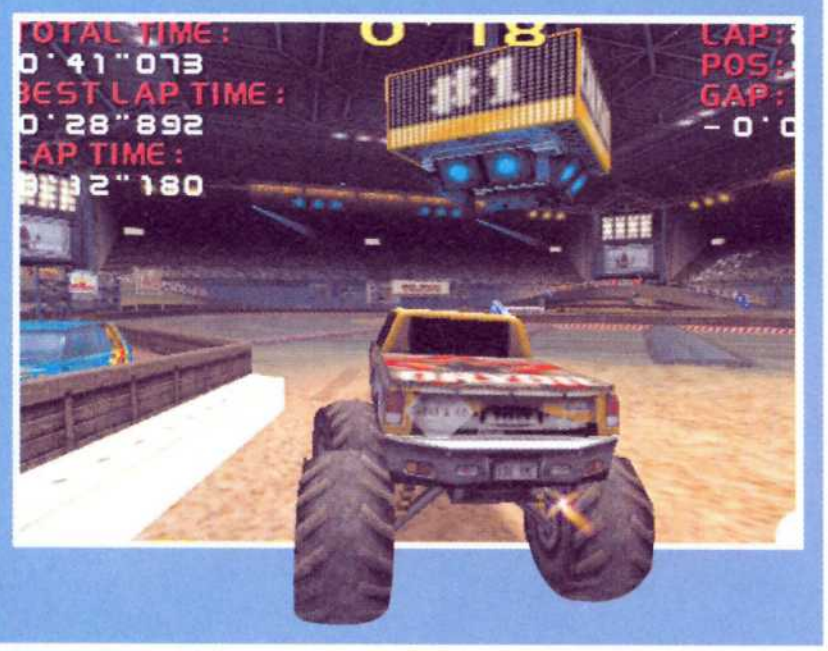
Sagt mal selbst: Besser als die PC-Fassung? Wir sind uns da nicht wirklich sicher, aber bei Filmen kann man sich da nie so ganz sicher sein. Wir hoffen, daß wir vor dem Release eine Playable Demo für Euch bekommen, damit Ihr selbst nachschauen könnt.

V-Rally 2



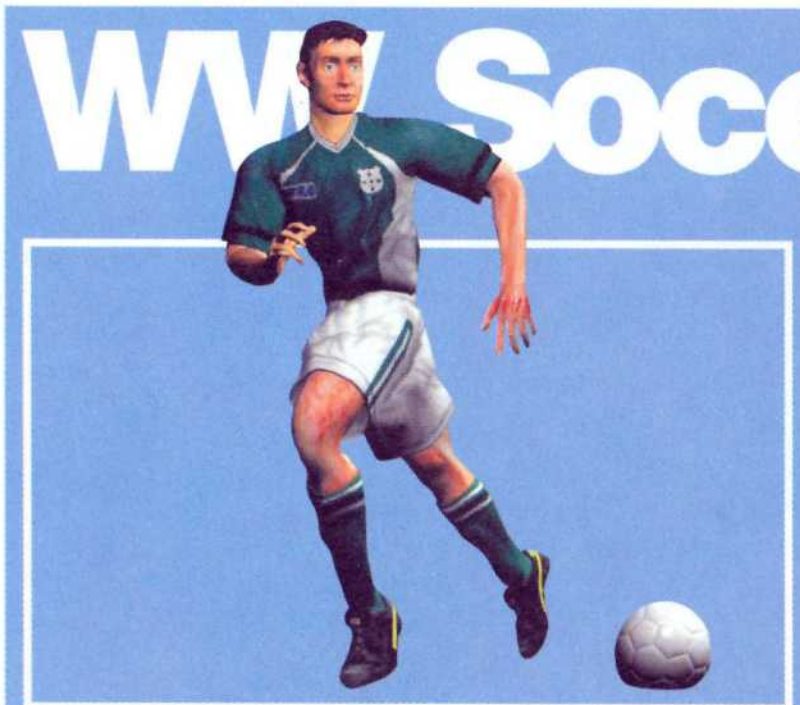
Und ja, wir wissen natürlich, daß es eigentlich offiziell *V-Rally 2 Expert Edition* (und nicht mehr *Millennium Edition*) heißen soll, aber wen kümmert das? Die Preview-Fassung des Spieles war schon deutlich besser als *Sega Rally2*, und Infogrames hat beim Spielspaß eindeutig die Nase vorn. Selber spielen, lautet da die Devise. Denn spielen heißt glauben...

4 Wheel Thunder



Dieses Spiel ist sch... schwer, hat aber dafür eine absolut brillante Grafik mit extremer Weitsicht, eine, wie wir finden, ziemlich gute Steuerung, die nicht zu schwammig ist, und – zu guter Letzt – gigantische Areale, auf denen die Strecken gebaut worden sind. Außerdem kann man Indoor- und Outdoor-Racing machen, an sich schon eine ziemlich coole Idee, meinen wir. Besser als die Wasserversion *Hydro Thunder*...

WW Soccer



Und auch hier, ja, wir wissen es, es heißt eigentlich *World Wide Soccer 2000 Euro Edition* (und den Product Manager, der den Namen entworfen hat, sollte man ein wenig beuteln). Eine Abwandlung von *World Wide Soccer 2000*, das sehr gemischte Gefühle bei uns hinterlassen hat. Le Cheffe meint immer noch, daß die KI bei jenem Teil absoluter Schwachfug war, während Markus es mochte. Ob dieses besser ist? Selber beurteilen...

Fur Fighters

Leider nicht spielbar im Single Player Modus (pfui, hätte man besser machen müssen), kann man hier nur im Fluff Match antreten. Dennoch: Man sieht einiges vom vielleicht witzigsten Shooter/Adventure/Was-auch-immer-Titel, welcher in die Läden kommt. Besonders krass sind die Figuren selbst, wenn auch vielleicht nicht so flüssig wie die Grafikstandards bei anderen Dreamcast-Titeln wie z.B. *MDK 2*, aber vom Spielspaß her geben wir *Fur Fighters* schon allein für die abgedrehte Idee beide Daumen nach oben. Seien wir mal ehrlich, wollten wir nicht alle schon mal Hundebabies retten? Okay, okay, Le Cheffe sagt, wir sollten vielleicht weniger Werbung für Scout-Tornister angucken, aber dennoch: Da könnte was Nettes auf uns zukommen, auch wenn wir bis zur Wertung noch auf die Test-Fassung warten...



COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION

出展社ディレクトリー
EXHIBITORS' OFFICIAL DIRECTORY

東京ゲームショウ2000春

ビジネスデー

2000年3月31日(金) 10:00~17:00

一般公開日

2000年4月1日(土) 10:00~17:00
4月2日(日) 10:00~17:00

TOKYO GAME SHOW 2000 SPRING

Reisebegleiter
Markus Hermannsdorfer
(Text und Fotos)



RaubKatze
Die Japanerinnen können durchaus ihre Krallen zeigen...































Wir waren wieder in Tokio, und diesmal hatte Sega eine Menge zu zeigen...

Es begann bereits an der U-Bahn-Station: Dreamcast-Logos an allen Ecken und Enden! Freundliche Japanerinnen verteilten große Tüten mit Dreamcast-Werbung, und zwar so, daß praktisch keinerlei Chance bestand, ohne diese Tüte auf die Messe zu gelangen. Auf der Messe selbst wimmelte es von neuen Dreamcast-Spielen und innovativer Hardware. Hoffen wir, daß dieses Beispiel Schule macht und das Dargebotene möglichst schnell den europäischen Markt erreicht.

Klein – aber fein

Die Tokyo Game Show besteht laut Plan aus acht Hallen. Stimmt leider nicht ganz, denn die wirklich vorhandenen drei Hallen waren schlicht und einfach unterteilt. Jeder Gang wurde als Halle bezeichnet, so daß sich in Halle 1 bereits die Hallen 1 bis 3 befanden. Ziemlich verwirrend, wie eigentlich alles in Japan. Aber es hört sich nett an, daß sich durch diese Einteilung der Dreamcast-Stand über stolze drei Hallen erstreckte. Dominiert wurde die Makuhari-Messe eindeutig von den Spielekonsolen. Vereinzelt waren ein paar kleine Stände mit PC-Spielen zu finden, die aber kaum auffielen. Dreamcast führte eindeutig, an zweiter Stelle stand Sonys Playstation 2. Nintendo glänzte dagegen durch Abwesenheit.

Hardware-Power

Am Sega-Stand wurde Zusatzhardware bis zum Abwinken präsentiert. Für Nostalgiker wurde ein Sega MegaDrive-Emulator vorgeführt (siehe Seite 26). Damit ist es möglich, alte Sega-Klassiker auf das VM zu laden und diese auf Dreamcast zu spielen. *Fish-Life* ist eine Aquarium-Simulation mit eigener Hardware. Nett anzusehen, hatte allerdings nicht wirklich etwas mit Dreamcast zu tun. Auch die Dreameye-Webcam wurde gezeigt. An sich nicht schlecht, aber im Videokonferenz-Modus ruckelt das Ganze trotz schnellerem Modem ziemlich stark. Als Gimmick wird – zumindest in Japan – das Online-Strategiespiel *Dee Dee Planet* mitgeliefert. Für Kommunikations-Fetischisten gab es den sogenannten „Sega-Mode" zu sehen: Netzwerkspiele live konnte man dank des





SpielFiguren
Auch die Besetzung von *Resident Evil* war anwesend. Aber ohne Zombies

Sega im Netz...

Als allererstes muß man den kleinen aber feinen Unterschied zwischen der japanischen Szene und der westlichen noch einmal unterstreichen; will heißen, im Reich der aufgehenden Sonne ist der PC beiweitem nicht so dominant wie in Europa und den Vereinigten Staaten. Und auch das Internet hat erst in den vergangenen Monaten einen großen Aufschwung im asiatischen Raum gefunden. Vor diesem Hintergrund erscheinen Segas Pläne, mit ihrem Netzwerk auch nach Asien zu expandieren, vollkommen logisch und nachvollziehbar. Schließlich gibt's kein AOL, keine billigen Service-Provider wie hier. Aber da man bei Sega das Ganze global sieht (und uns auch die europäischen Leute immer wieder sagen, man will über kurz oder lang zu einem DER Internetprovider werden), muß man auch drüber nachdenken, WIE man die Leute überhaupt online bekommt. MP3 ist eines der Zauberworte, deshalb auch die Vorstellung des MP3-VMs auf der Tokyo Game Show (mehr auf Seite 26), das zusammen mit dem LAN Interface und dem ISDN-Modem mit Sicherheit zu den Zubehörteilen gehört, die Dreamcast vor allem in Japan, aber auch in den USA und Europa einen Wettbewerbsvorteil gegenüber Sony bringen kann. Außerdem arbeitet man nun endlich mit aller Kraft an Spielen, die vollkommen online-fähig sind (siehe Seite 82), und sich nicht mehr auf Ghosts beschränken (was irgendwie doch nicht wirklich das erfüllt, was man Online-Gaming nennt...) Warten wir ab, ob und wie die Europäer nachziehen...















LAN-Adapters erleben. Er wird in den Modem-Port des Dreamcast gesteckt und ermöglicht endlich die Verbindung mehrerer Konsolen. Und weil die Japaner bekanntlich auf Karaoke stehen, wurde gleich noch ein komplettes Karaoke-Set mit Mikrofon und entsprechendem Programm vorgestellt.

Aber jetzt zum Wichtigsten: den neuen Spielen. Entgegen manchen Internet-Gerüchten entwickelt Namco weiterhin für Dreamcast. Gezeigt wurde *Mr. Driller*, ein *Boulder Dash*-ähnliches Geschicklichkeitsspiel. Dieses und die anderen besten Spiele werden im Kasten rechts noch mal genauer vorgestellt. Ubi Soft präsentierte *Rayman 2*. Leider war dies das einzige Spiel der Franzosen. Eine Gefängnis-Insel muß in *Metal Max Wild Eyes*, einem Action-Adventure von ASCII, erforscht werden. Die gleiche Firma präsentierte auch *Panzer Front*, ein Kriegsspiel, bei dem die Japaner eine deutsche Stimme, vermutlich die von Rommel, hören dürfen – Geschmackssache. Genki hatte für *Tokyo Highway Challenge 2* richtige Fahrsimulatoren aufgebaut. Das Ambiente täuschte aber nicht darüber hinweg, daß das Sequel nur geringe Verbesserungen erfahren hat. Es gibt wieder nur einen Nachtkurs, lediglich mehr Modifikatoren für die Autos stehen zur Auswahl. Schade eigentlich. Kalte Füße waren bei Konami ein Fremdwort. Bei *Dance Dance Revolution* wurde auf einer Matte getanzt, bis die Socken qualmten. Das wohl abgedrehteste Spiel gab es bei NEC Interchannel zu sehen: *Mercurius Pretty* ist eine Alchimisten-Simulation im Manga-Stil. Es sieht spitze aus, ist aber ohne Japanisch-Kenntnisse unspielbar. Das gleiche gilt für *Sentimental Graffiti 2*, ein Adventure mit ebenfalls gigantischer Grafik.

Die Tokyo Game Show war für Dreamcast ein voller Erfolg. Sega und Sony teilten sich die Makuhari-Messe etwa zu gleichen Teilen, die neue Playstation ging bei dieser orangefarbenen Werbeoffensive allerdings fast unter. Sega Japan hat wirklich eindrucksvoll demonstriert, wozu Dreamcast fähig ist.

Die meisten der gezeigten Spiele glänzten durch beeindruckende Grafik und machten auch Spaß. Dazu kamen neue Zusatzhardware und onlinefähige Spiele. Man fühlte sich fast wie im siebten Himmel. Wenn es mehr solcher Events gäbe, könnte sich Dreamcast durchaus zum Marktführer bei den Spielekonsolen aufschwingen. Wir hoffen, daß wir noch mehr solche Messen erleben dürfen, und daß Sega Europa hier vielleicht einige Ideen für eigene Werbekampagnen in diesem unserem Lande gesammelt hat... wäre an sich wünschenswert.





PartyStimmung
So bunt wie die gezeigten Spiele zeigte sich auch das Publikum auf der TGS

Die 20 besten DC-Spiele der TGS...

Eine riesige Menge an Spielen wurde gezeigt, hier die Auswahl der besten...

Napple Tale

Das Spiel: Ein Jump'n'Run aus der Welt der Feen, Elfen und schönen Prinzen. Wer dieses Märchen erlebt hat, wird Dornröschen freiwillig wieder einschläfern.

In Tokio war...
... einmal ein weibliches Wesen mit feuerrotem Haar, das auszog, um Hexen, Drachen, Monster und die Gebrüder Grimm das Fürchten zu lehren. Über Stock und Stein zieht es durch die Lande, bis es vermutlich seinen Märchenprinzen findet. Und wenn es nicht gestorben ist...

Super Runabout

Das Spiel: Das Rennen in San Francisco. Schnell, rasant, aber nicht mit so guter Grafik wie *MSR*, insofern bleibt abzuwarten, wie es sich spielt.



In Tokio war...
... ein Video des Spiels zu sehen, das sehr schön die Texturen der Stadt zeigte. In etwa auf demselben Niveau wie *Crazy Taxi*, nicht ganz auf *MSR*-Niveau. Der Wagen im Video verhielt sich leicht merkwürdig und schaute ein wenig wie ein Tonka-Auto aus...

Jet Set Radio

Das Spiel: Man skatet durch, nun ja, prinzipiell Tokio, hört einen Piratensender und sprüht Farbe an verschiedene Wände. Und läßt sich nicht erwischen...



In Tokio war...
... eine spielbare Fassung da, die allerdings nicht komplett war, heißt, man konnte nur bestimmte Charaktere spielen. Aber das reichte aus, um einen ersten Eindruck vom Gameplay zu bekommen. Was wir davon hielten, das sagen wir Euch in unserem Special ab Seite 84.

Marvel vs. Capcom 2

Das Spiel: Die Fortsetzung von *Marvel vs. Capcom*, inklusive Jill Valentine und den gefürchteten Zombie-Moves...



In Tokio war...
... die komplette Fassung des Spiels da, das wir dann sogleich klauten und über den großen Teich nach Europa schmuggelten, durch unseren Geheimagenten Subzero. Was der Mann dazu zu sagen hat, das verraten wir Euch ab der Seite 42. Hehehe... der Mann weiß, was er sagt.

Animaster

Das Spiel: Hier werden Fantasietiere aufgezogen, trainiert und in verschiedene Rennen geschickt. Die Japaner genießen dieses Evolutions-Spiel bereits ab Juni.



In Tokio war...
... ein Spiel zu sehen, das mehr Leute in seinen Bann zog als der letzte Ausbruch des Fujijama. Sega zeigte die komplette Vollversion und, Leute, das Teil ist ein Hammer! Endlich wird den Pokémon Paroli geboten. Mit Sicherheit ein kommender Dreamcast-Hit.

Rent-A-Hero

Das Spiel: Ein Action-Adventure in der Lara-Perspektive, bei dem man Leute rettet, aber nicht, ohne sie dabei vollkommen abzuzocken, hehe...



In Tokio war...
... das Ding bereits spielbar. Das Spiel macht einen recht guten Eindruck, besonders die flotte Grafik. Durchspielen konnten wir es leider nicht, denn wir wollten auch den anderen 500 Leuten in der Warteschlange die Chance geben, es einmal auszuprobieren.

Cool Cool Toon

Das Spiel: Ein Tanz-, Musik- und Comicspiel mit ziemlich abgefahrenen Charakteren. Rhythmisch wie *Samba de Amigo*, bunt wie *Puyo Puyo 4* und schnell wie *Crazy Taxi*.



In Tokio war...
... nur ein Film zu sehen, der aber ziemlich vielversprechend aussah. Dazu gab es eine Live-Vorführung mit bunt gekleideten Japanerinnen und den Figuren aus dem Spiel. Laut, bunt und schrill wurde es präsentiert, und genauso soll es sich spielen. Arme Nachbarn.

Eternal Arcadia

Das Spiel: Ein Rollenspiel im Stil von *Evolution*, allerdings mit erheblich besserer Grafik und ausgefalleneren Ideen. Vergleichbar mit *Grandia 2*.



In Tokio war...
... die Endversion zu sehen. Wer sich nicht scheute, die Dreamcast-Konsole links außen zu benutzen, wurde beobachtet. Denn diese war mit einem Großbildschirm verbunden, damit auch andere sehen konnten, wie sich der Spieler gerade anstellte.

Die 20 besten DC Spiele der TGS...

Mr. Driller

Das Spiel: *Boulder Dash* hat es also doch ins nächste Jahrtausend geschafft. *Mr. Driller* spielt sich fast genauso und kostet auch genauso viele Nerven...



In Tokio war...
...das Spiel fertig und vorführbereit. Der Titel ist zwar nicht gerade spektakulär, trotzdem schaffte es kaum jemand, an diesem niedlichen Geschicklichkeitsspiel vorbeizugehen. Nette Unterhaltung für zwischendurch und Gott sei Dank doch nicht der letzte Namco-Titel.

10Six

Das Spiel: Das offiziell größte Online-Spiel der Welt. Eine Million Spieler gleichzeitig dürfen ihre Minen verteidigen, neue erobern und gegen die ganze Welt antreten.



In Tokio war...
... am Stand von Heat-Net der Bär los: PC- und Dreamcast-Spieler durften bereits gegeneinander antreten. Die Versionen sind grafisch identisch, das Einloggen und Registrieren verläuft problemlos. Optisch ist es allerdings nicht so toll, erinnert irgendwie an *Wild Metal*.

Imperial Hawks

Das Spiel: Ein Dogfight-Spiel mit Flugzeugen aus dem Zweiten Weltkrieg. Die Hakenkreuze auf den Stukas wird man in Europa aber wahrscheinlich nicht mehr sehen...



In Tokio war...
... das fast fertige Spiel zu bewundern. Ein paar Levels, zwei oder drei Flugzeuge, das war's. Spielt sich in etwa wie *Deadly Skies*, ohne allerdings dessen Qualitäten zu erreichen. Eher ein Kampfbomber der Mittelklasse. Aber auf der Abschußliste landet es noch nicht.

Phantasy Star Online

Das Spiel: Ein Rollenspiel mit gigantischer Grafik und Onlinefähigkeit. Je mehr Spieler sich einloggen, desto größer ist die Bevölkerung im Spiel.



In Tokio war...
... ein selbstlaufendes Demo und ein Film zu bestaunen, mehr gab es leider nicht. Die Charaktere wirken etwas japanisiert, trotzdem dürfen wir uns vermutlich auf einen wahren Rollenspiel-Hammer freuen. Und dazu noch onlinefähig! Das wurde auch langsam Zeit.

Rayblade

Das Spiel: Ein extrem gut aussehendes Mech-Spiel, das eigentlich jeden von der Dreamcast-Hardwareleistung überzeugen sollte. Allein der Vorspann haut dich um...



In Tokio war...
... erst mal nur ein japanischer Menüwald auf dem Bildschirm zu sehen. Eine freundliche Angestellte erklärte mir, was ich zu drücken habe, und so war der erste Kampfroboter schnell fertiggestellt. Trotzdem warte ich hier wohl doch besser auf die europäische Fassung.

Power Stone 2

Das Spiel: Was? Wer kennt hier *Power Stone 1* noch nicht?! Sofort ins Geschäft gehen und besorgen! Der zweite Teil ist praktisch eine Steigerung um 100 %



In Tokio war...
... es möglich, zu viert in den Ring zusteigen; mit noch mehr Charakteren, vielen Items zum Aufsammeln usw. Sogar Fahrzeuge können benutzt werden, die Kampfarenen erstrecken sich über mehrere Ebenen. Der erste Teil war ein Hit, die Fortsetzung ist noch viel besser!

Records of Lodoss War

Das Spiel: Wieder ein Rollenspiel, diesmal eines, das sich am PC-Hit *Diablo* orientiert. Übrigens das einzige auf der ganzen Messe, das nicht im Manga-Stil gehalten ist.



In Tokio war...
... es spielbar, aber irgendwie war nicht rauszukriegen ob es bereits die Endversion ist. Zum Durchspielen reichte die Zeit halt leider nicht. Die Helden und Monster entsprechen dem Rollenspiel-Standard, der Zauberer fehlt ebensowenig wie der Dieb und der Elf.

Monster Breed

Das Spiel: Eine Mischung aus Action- und Strategiespiel, in dem jeder sein Lieblingsmonster in den Kampf ziehen lassen darf. Mein Favorit: die Riesenfliege.



In Tokio war...
... auch dieses Spiel bereits spielbar. Obwohl die Grafik nicht unbedingt das Maß aller Dinge darstellt, fesselt es doch irgendwie. Viele japanische Menüs verwehrten uns einen tieferen Einstieg, aber das, was wir sahen, läßt auf einen unterhaltsamen Titel hoffen.

Illbleed

Das Spiel: Der neue Horror-Hit aus dem Hause Climax Graphics. Blutrünstig, gruselig und düster. Reiht sich nahtlos in die derzeitige Zombie-Spielewelle ein.



In Tokio war...
... nur ein Film zu sehen, aber durch den ultralaut aufgedrehten Sound gefror das Blut in den Adern. Im Prinzip ein neuer *Resident Evil*-Klon, aber wer die Spielereihe mag, wird auch diesen blutigen Happen nicht veschmähen. Wir wünschen angenehme Träume...

Samba De Amigo

Das Spiel: Hat Sanka von der Videogames schon süchtig gemacht. Man sah ihn nur noch vor der Box stehen, um mit den Rasseln zu rasseln. Oh Mann...



In Tokio war...
... das komplette Spiel samt Rasseln zu sehen. Alle Besucher waren davon begeistert, sich vor den leicht psychedelisch anmutenden Screen zu stellen und mit dem Affen den Samba rauszulassen. Seltsam, aber süchtig machend. Wie halt alle Drogen so sind...

Sega Golf

Das Spiel: Ein Online-Golfspiel mit Anime-Figuren. Tja. Das ist auch schon alles, was man sagen kann. Man spielt Golf gegeneinander...



In Tokio war...
... ein Video von Sega Japan zu sehen, als Teil der Vorstellung all jener Spiele, die die neue Welle des Online Gamings darstellen sollen. Die Grafik ist etwas grob, die Polygone bewegen sich etwas eckig, insofern ist es schwächer als *Tee Off*, aber online...

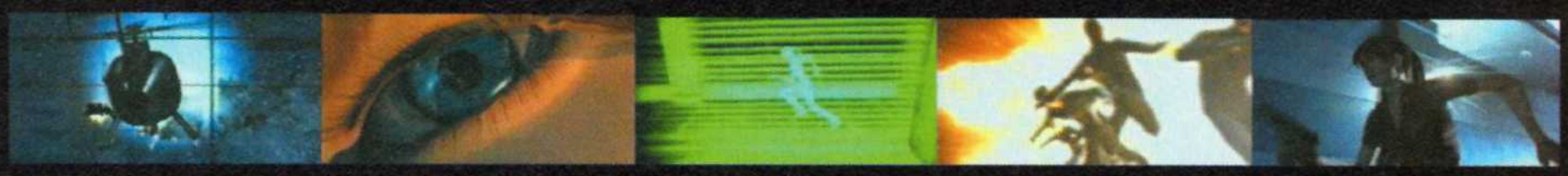
Grandia 2

Das Spiel: Das erste war ein sooooo cooles RPG für den Saturn, daß man es sogar jetzt noch, nach all der Zeit, für die Playstation konvertierte... das zweite ist besser!



In Tokio war...
... eine spielbare Fassung, die bessere Polygone verspricht, zu sehen, mit typisch japanischer Anime-Grafik und einem Kampfsystem, das man von *Final Fantasy* und *Evolution* her kennt. Die Darstellung der Figuren ist flüssiger als bei den bisherigen DC-Spielen.

JUNI 2000



RESIDENT EVIL™ CODE: Veronica



Marvel vs. Capcom2

New Age of Heroes

PiratenSchlacht
Wenn die Seeräuberin Ruby Heart ihre Schatzkiste öffnet, hat der Feind nichts zu lachen!

KurzFassung

- **Titel:** Marvel vs. Capcom 2 – New Age of Heroes
- **Hersteller:** Capcom/Virgin
- **Genre:** 2D-Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack, Internet
- **Erscheint:** August
- **Preis:** um140 DM

Wer gedacht hat, Marvel vs. Capcom war chaotisch, wird sich umschauen: Der Nachfolger legt in allen Bereichen noch eine Schippe drauf!

Hellseher Subzero

Hatte Segas Präsident Shoichiro Irimajiri bei der Markteinführung des Dreamcast Ende '98 in Japan nicht verkündet, die Entwickler sollten ab sofort den Saturn für 2D-Spiele und Dreamcast für 3D-Projekte nutzen? Irgendwie müssen Capcom, SNK & Co. da wohl etwas falsch verstanden haben, denn die Flut an 2D-Beat'em-Ups und 2D-Shootern will gar nicht mehr abreißen! Wenn dabei jedoch Titel von derart hoher Qualität wie *Marvel vs. Capcom 2* herauskommen, wollen wir gar nicht meckern. Mit dem vierten Teil der Crossover-Serie hat man das wohl derzeit ultimative Prügelspiel zusammengestellt.

Charaktere ohne Ende

56 Charaktere u.a. aus dem Marvel-Lager, aus *Street Fighter*, *Darkstalkers* und *Resident Evil* schlagen sich vor gerenderten 3D-Hintergründen um die Gunst des Spielers. Gekämpft wird dabei wie in *King of Fighters '99 Evolution* in Teams von drei Haudegen, die wie beim Eishockey beliebig fliegend durchgewechselt werden können. Die Beat'em-Up-Engine erlaubt auch Assist-Konter, Air Raves (eine Art Juggle Combo, d.h. eine erfolgreiche Schlagserie in der Luft), Hyper Combos (hochzählende Special Moves), Team Combos mit allen drei Kämpfern sowie Delayed (verzögerte) Hyper Combos. Bei den beiden letztgenannten Aktionen ist dann wahrhaft die Hölle los auf dem Bildschirm: Maximal sechs Charaktere feuern sich dann gleichzeitig so heftig Energiestrahlen, Feuerbälle und andere Super-Aktionen um die Ohren, daß die Arena in einem bunten Explosionsorkan zu versinken droht. Echte Profis schaffen mit den verzögerten Hyper Combos mit voll beladenem Energiebalken sogar dreistellige Hit-Serien! Schade aber, daß dann jeweils die bildschönen Kampfschauplätze wie ein Piratenschiff, ein Wüsten-Camp oder eine modrige Höhle kurzzeitig ausgeblendet werden. Spezialisten werden sich über eine zusätzliche Wahlmöglichkeit in Form der Alpha-, Beta- und Gamma-Konterattacke vor Spielbeginn freuen. Um den Spielfluß durch die zahlreichen Aktions-





TiefenWirkung
Sämtliche Hintergründe wirken durch 3D-Elemente extrem plastisch und verleihen dem klassischem 2D-Gameplay einen frischen Look







VampirBraut
Der *Darkstalkers*-Charakter Morrigan gehört zu den 32 versteckten Kämpfern

Maximal sechs Charaktere feuern sich gleichzeitig Energiestrahlen, Feuerbälle und andere Super-Moves um die Ohren

möglichkeiten nicht unnötig zu verkomplizieren, sind Special Moves und Hyper Combos sowie Wechsel denkbar einfach ausgefallen.

Wilde Animationen

In Sachen Animationen hat Capcom wieder einige echte Highlights auf die GD gebannt. Der verrückte Kaktus-Kämpfer Amingo hat Grimassen, Aktionen und Posen drauf, die geradewegs aus einem Comic entsprungen zu sein scheinen, und *Resident Evil*-As Jill Valentine kann Zombies, Hunde und Mutationen auf den Gegner hetzen! Während der ganzen Wechsel und Erholungsphasen der einzelnen Protagonisten sollte man aber mit Argusaugen über die drei Lebensanzeigen wachen, denn drei K.O.s innerhalb der vorgegebenen Zeit sind eher die Ausnahme. Nach Ablauf der Zeit wird der Sieger offenbar durch Zusammenzählen der verbliebenen Energie-Bröckchen aller Team-Mitglieder ermittelt – Verschätzen also manchmal leicht gemacht.

Gespannt sind wir darauf, wie die PAL-Umsetzung das Problem mit den versteckten Kämpfern lösen wird. In der japanischen Version sind von Beginn an lediglich 24 Charaktere anwählbar, der Rest muß erst freigeschaltet werden. Dazu müssen D-, N- und V-Punkte erkämpft werden. Die D-Punkte stellen überhaupt kein Problem dar – man muß *Marvel vs. Capcom 2* einfach oft genug durchspielen. Schwieriger wird's da schon bei den N(et)- und V(ersus)-Punkten, die sich nur durch siegreiche Duelle am gleichnamigen Automaten bzw. im Internet ergattern und auf VM speichern lassen. Eine Woche nach der Veröffentlichung wurden übrigens bereits neue Kampfarenen im Internet zum Herunterladen bereitgestellt.

Soundtechnisch geht's mit jazzigen Rhythmen zur Sache – zwar ungewohnt, aber mal was anderes als die martialischen SNK-Stücke oder die blechernen *Street Fighter*-Tracks.

Marvel vs. Capcom 2 zählt klar zu den besten Dreamcast-Beat'em-Ups – und wir fiebern dem PAL-Release entsprechend euphorisch entgegen!

Erster Eindruck
Ganz starkes Crossover-Prügelspiel der alten Schule mit mehr als genug Kämpfern, echten 3D-Hintergründen und einem dynamischen 3-on-3-Duell.

SprachStörung
Meistens versteht man trotz japanischer Schriftzeichen, was man in den Missionen tun soll







BlödSinn
Was man sich als Captain eines Flugzeugträgers alles bieten lassen muß...

Aero Dancing F

KurzFassung

- **Titel:** Aero Dancing F
- **Hersteller:** Crave / CRI
- **Genre:** Flugsimulation
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Internet, VGA
- **Erscheint:** nicht bekannt
- **Preis:** nicht bekannt

Alle Sofa-Piloten, die dringend neues Futter brauchen, können aufatmen: Crave Entertainment liefert den Nachfolger zu *Aerowings*

Hellseher Alexander Folkers

Nun ja, aufatmen können sie nur dann, die Sofa-Piloten, wenn ihnen der erste Teil auch gefallen hat. Wer statt auf die Simulation *Aerowings* auf die Action von *Deadly Skies* steht, wird sich arg umgewöhnen müssen. In *Aero Dancing F*, das nun doch nicht nur eine Mission-Disk zu *Aerowings* ist, sondern eher ein Nachfolger, sorgen schnelle Reflexe nicht automatisch für erfolgreich durchflogene Missionen.

Simulation heißt das Zauberwort, an dem sich auch gleich die Geister scheiden werden. Nachdem waschechte Flugsimulatoren eigentlich nur auf dem PC zu finden sind, stellt sich die Frage, wie „echt" die Fliegerei in *Aero Dancing F* nachgebildet wird. Die Antwort: Geht so. Es steht außer Frage, daß ein Joypad als Eingabemedium zu begrenzt ist, um die vielen komplexen Funktionen eines modernen Kampfjets zu übernehmen. Die Flugeigenschaften der einzelnen Vehikel sind allerdings deutlich realistischer als im action-orientierten *Deadly Skies*.

Immerhin muß man sagen, daß man in CRIs halbseidener Simulation eine waschechte Faßrolle durchführen kann, was in Konamis Spiel nicht drin war. Außerdem werden Gravitationskräfte simuliert, die schon mal im unpassenden Moment für einen Black- oder Redout sorgen können – ganz besonders unangenehm in einem hitzigen Gefecht. Auch verfügen die Flieger in *Aero Dancing F* über Luftbremsen und ein funktionierendes Fahrwerk – endlich kann man seinen heißen Jet auch mal ordentlich parken, Landebahn vorausgesetzt.

Wie alles begann...

Nachdem die Entwickler dem durchschnittlichen Spieler wohl nicht zutrauen, einen modernen Kampfjet zu steuern, muß man erst ein ausdauerndes (japanisches) Trainings-Intro über sich ergehen lassen, in dem verschiedene Steuermethoden erläutert werden. Danach geht es in ein Menü, das neben Optionen und einer Wiederholung des Trainings auch die verschiedenen Missionen und unterschiedliche Freiflug-Szenarien anbietet.











Simulation
Teilweise scheint die Grafik an *Deadly Skies* heranzukommen, läßt aber eine Menge Details vermissen. Die Cockpits sind allerdings sehr schön

Die Flugeigenschaften der einzelnen Vehikel sind deutlich realistischer nachgebildet als in Konamis actionlastigem *Deadly Skies*



WetterWechsel
Tag und Nacht, Sonnenschein, Regen, Nebel und Schnee sind vertreten

Die echten Flugaufgaben verstecken sich hinter den Punkten „Fighter Pilot Missions" und „Tactical Challenge". Erstere müssen nacheinander freigeschaltet werden, indem jede einzeln durchflogen und mit einer bestimmten Punktzahl geschafft wird. Das wird mit der Zeit ganz schön haarig: Während einfache Flugmanöver noch leicht von der Tragfläche gehen, werden vom Piloten in spe später auch Formationsflüge und nicht gerade einfache Angriffsflüge verlangt. Ein Gutes hat die Sache allerdings: Im Verlauf der Missionen eignet man sich nicht nur die notwendigen Fähigkeiten an, um im Luftkampf zu bestehen, sondern erhält alle paar Aufträge als kleines Dankeschön auch noch einen neuen Flieger. Diese lassen sich dann in den anderen Spielmodi einsetzen – sofern die Mission es erlaubt, natürlich.

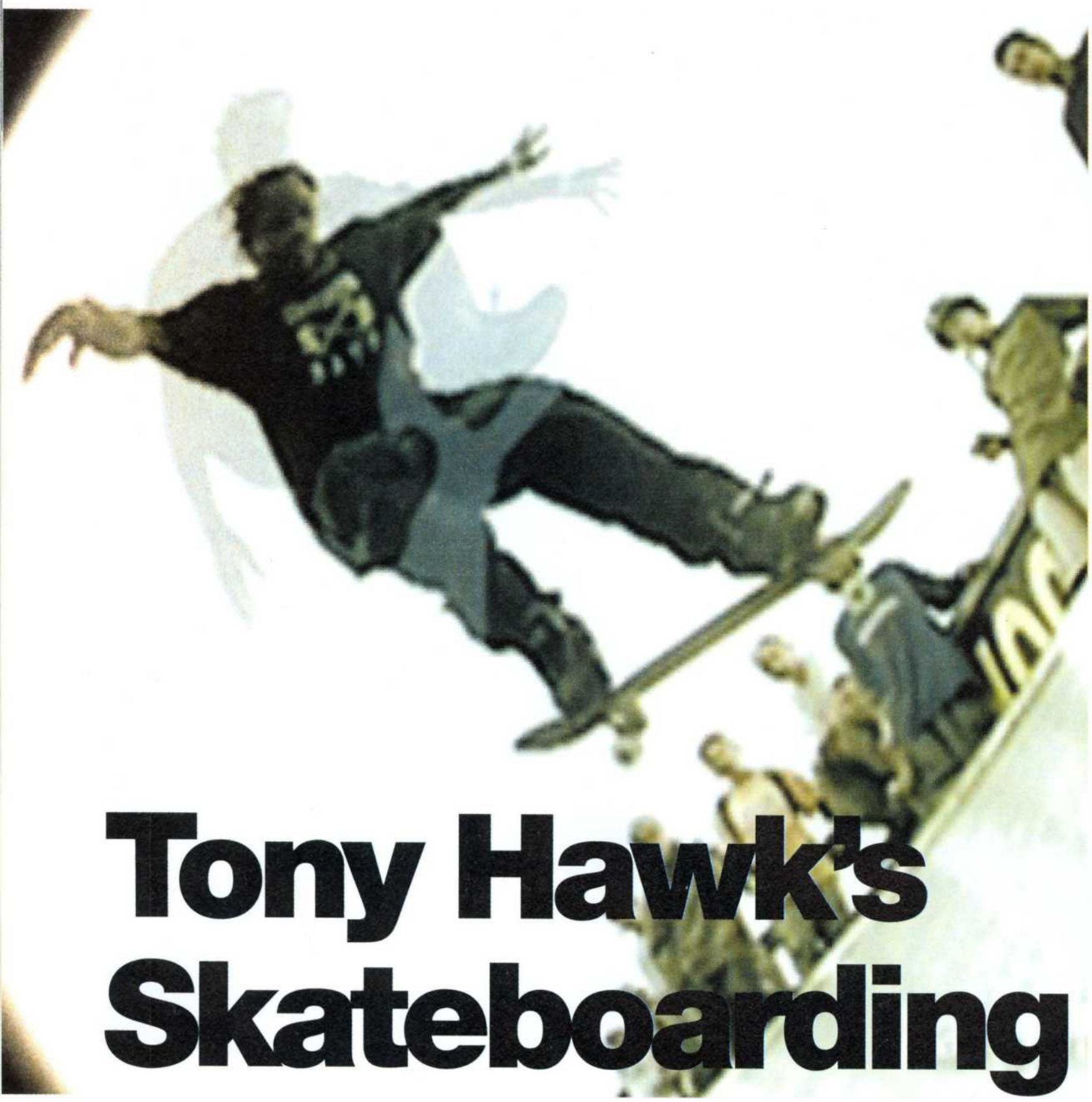


FahrWerk
Im Gegensatz zu *Deadly Skies* kann man hier auch mal weich landen

Die „Tactical Challenge" beginnt mit harmlosen Angriffsflügen auf in der Gegend verteilte Ballons und wird nach und nach immer schwieriger – mehr und verschiedene Ziele, gemeiner verteilt, und engeres Zeitlimit sorgen für Schweiß auf der Stirn und am Steuerknüppel. Doch anders wäre es ja wohl auch kaum eine „Challenge", oder?

Wir warten auf jeden Fall gespannt auf die PAL-Version...

Erster Eindruck
Etwas mehr Simulation als* Air Force Delta *und schwächere Grafik – und ob's Spaß macht ist Geschmackssache.











Tony Hawk's Skateboarding

KurzFassung

- **Titel:** Tony Hawk's Skateboarding
- **Hersteller:** Crave
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration-Pack, VGA-Unterstützung
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

Tony Hawk's Skateboarding war auf anderen Plattformen ein Riesenerfolg. Jetzt dürfen sich auch DC-Besitzer auf das Skateboard stellen

Hellseher Markus Hermannsdorfer

Derjenige, der mit Begriffen wie Rocket Air, Ollie oder Benihana nichts anfangen kann, hat entweder noch nie auf einem Skateboard gestanden oder noch nie *Tony Hawk's Skateboarding* gespielt. Aber keine Angst, es ist nicht so kompliziert, wie es sich anhört. Diese Begriffe stehen einfach für verschiedene athletische Übungen, sogenannte Moves, die der Spieler ausführen kann. Dank der intelligenten Steuerung sind sie schnell erlernbar. Kombiniert man mehrere davon, wirkt sich das natürlich auf die Punktzahl aus. Und darum geht es hier ja letztendlich, wie in jedem anderen Spiel.

Sex, Lügen und Videos

Nun ja, für die ersten beiden können wir nicht garantieren, aber Videos spielen bei *Tony Hawk's Skateboarding* eine wichtige Rolle. In jedem Level gilt es fünf davon zu ergattern. Videocassetten erhält man beispielsweise für das Erreichen einer bestimmten Punktzahl oder das Einsammeln von Buchstaben, die dann das Wort SKATE ergeben. Adventure-Freunde dürfen sich ebenfalls freuen, denn in jedem Level gibt es ein verstecktes Videoband, das oft nur durch längeres Suchen und eine gewisse Kombinationsgabe zu finden ist. Mit den Videos können Levels und bessere Skateboards freigeschaltet werden, die mit fortschreitendem Spielverlauf bitter nötig sind. Ein Visual Memory ist praktisch Pflicht, da jedes ergatterte Videoband unverzüglich abgespeichert wird. Zum Erreichen eines Ziels bleiben immer zwei Minuten Zeit. Schafft man ein Ziel nicht, kann mit „Retry" sofort ein neuer Versuch gestartet werden, ohne daß die vorher gewonnenen Videobänder weg sind. Neben Videos gibt es auch noch Medaillen zu gewinnen, die ebenfalls der Freischaltung von Levels dienen.

Zu Beginn des Spiels können zehn verschiedene Boarder, darunter auch Meister Tony Hawk persönlich, ausgewählt werden. Anschließend sucht man sich eines von vier verfügbaren Skateboards aus. Vier weitere müssen erst freigeschaltet werden. Bei der Steuerung stehen Medium, Tight und Loose zur







Umsetzung...
Es ist ein gutes Spiel, keine Frage, aber ein Höhenflug für Dreamcast? Nach der Preview bezweifeln wir das...





Wer die Playstation-Fassung hat, braucht diese Version eigentlich nicht. Wer sie aber nicht hat, der sollte das Spiel kaufen



KunstStück
Die Moves hier sind realistischer, aber auch weitaus schwerer als bei dem einzigen Vergleichspiel, *TrickStyle*

Verfügung. Dies hat vor allem auf die Wendigkeit des Boarders Einfluß. Die Farbe der Räder darf passend zum Board ausgesucht werden. Bei den Levels steht anfangs nur ein Warenlager zur Auswahl, die anderen acht müssen erst freigespielt werden.

Ganz schön unfair

Die Voraussetzungen hierfür (Anzahl der Videobänder oder Medaillen) werden vom Programm angegeben. Das gleiche gilt übrigens auch für die Boards. So hat der Spieler immer im Blickfeld, was ihm noch für das Erreichen des nächsten Levels fehlt. Einen Vorwurf muß sich *Tony Hawk's Skateboarding* gefallen lassen: Es ist teilweise verdammt unfair. Kurz vor Erreichen eines Ziels stellte sich selbst Tony Hawk persönlich an, als hätte er noch nie in seinem Leben ein Skateboard gesehen. Dabei sollten Sportler durch ständiges Trainieren doch eigentlich immer besser werden, oder? Zuerst dachte ich noch an einen Defekt am Joypad, aber die Überprüfung mit einem anderen Spiel ergab, daß der Controller brav seinen Dienst tat. Hier hat man wohl das Spiel künstlich erschwert. Dabei ist *Tony Hawk's Skateboarding* generell keine leichte Angelegenheit. Einzusammelnde Gegenstände liegen oft so weit auseinander, daß von den zwei Minuten bereits eineinhalb für die bloße Fahrzeit draufgehen. In den restlichen dreißig Sekunden muß dann noch irgendein Trick ausgeführt werden. Viel Spaß

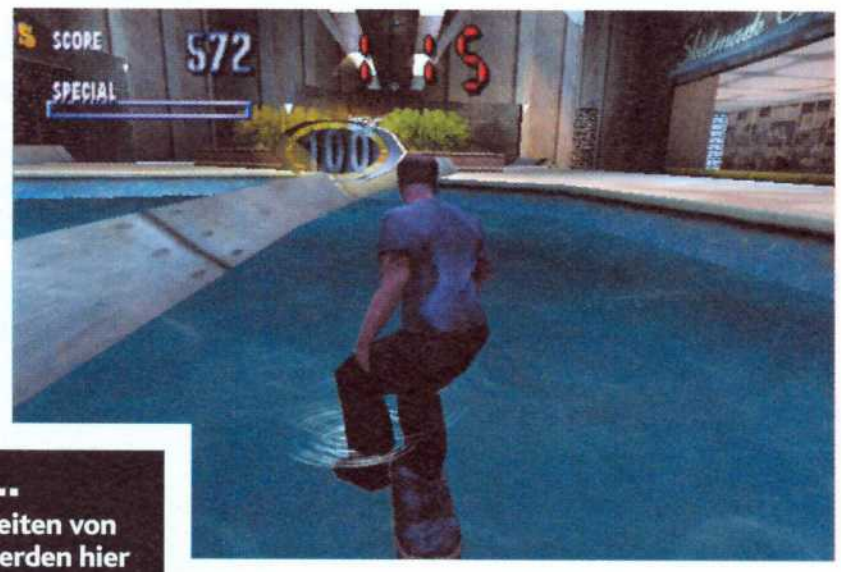


Skater
...mit eigener Kultur und eigenem Sound









Sportlich...
Die Möglichkeiten von Dreamcast werden hier leider nicht ausgenutzt...









beim Üben! Die geforderte Punktzahl steigt ständig, und die versteckten Videos werden von Mal zu Mal besser versteckt. *Tony Hawk's Skateboarding* sorgte bereits auf anderen Plattformen für Begeisterung und wird sicher auch auf Dreamcast seine Freunde finden. Die Boarder sind hervorragend animiert, die Levels sind ausreichend groß und mit genügend Banden, Halfpipes und ähnlichem zum Herumturnen bestückt. Auch der Zweispieler-Modus, bei dem man sich Gegenstände vor der Nase wegschnappen muß, macht irre viel Spaß.

Keine Verbesserung?

Einziges Problem: Die Dreamcast-Variante ist nicht erheblich besser als die Playstation-Version. An vielen Stellen hörte ich von zuschauenden Redakteuren „Das wäre auf Dreamcast aber besser

Grafisch kein Feuerwerk: Flüssige Animationen sind da, aber die Hintergründe wirken steril. Fast so wie ein PS1-Spiel auf der PS2

gegangen". Die Hintergründe wirken irgendwie steril. Selbst in einem großen New Yorker Kaufhaus hält sich außer unserem Skater keine Menschenseele auf. Dabei sind es doch immer die netten Gimmicks am Rande, die ein Spiel so richtig gut aussehen lassen. Der Soundtrack paßt zum Spielgeschehen, und der Punk-Song während des Einleitungsfilms ist sogar wirklich gut. Eine gewisse Einarbeitungszeit ist nötig; der teilweise knackige Schwierigkeitsgrad dürfte für frustrierte Gesichter sorgen. Zumindestens am Anfang, denn die Lenkung ist – wie bei der PS-Fassung – reine Gewöhnungssache. Am Anfang wird man bei fast jedem Trick furchtbar auf den Allerwertesten fallen. Denn im Gegensatz zum einfachen Boarder-Spiel muß man hier nicht nur hochspringen, sondern auch richtig landen. Will heißen, auf keinen Fall verkanten. Einige Schwachpunkte sah man allerdings auch in der Preview-Fassung. Die Texturen im Background sind PS-Niveau und werden der Engine nicht gerecht. Der Boarder selbst ist allerdings flüssig animiert. Deshalb: Dieser Titel gehört in jede Sammlung, und seit *Trick Style* gab es ohnehin kein vernünftiges Boarder-Spiel mehr. Also zuschlagen!

Erster Eindruck
Wer bereits die Playstation-Version besitzt braucht es nicht noch einmal, alle anderen sollten zuschlagen.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN







SchadenFreude
Im 2-Spieler-Modus von *Puzzle Bobble* liegen Freud und Leid sehr eng beieinander







Puzzle Bobble 4

KurzFassung

- **Titel:** Puzzle Bobble 4
- **Hersteller:** Taito
- **Genre:** Geschicklichkeitsspiel
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack, VGA Box
- **VM-Platz** 15 Blöcke
- **Erscheint:** nicht bekannt
- **Preis:** nicht bekannt

… ist die japanische Antwort auf *Tetris* und macht fast genauso süchtig

Hellseher Ulf Schneider

Die findigen Programmierer von Taito beglückten uns bereits mit einigen Videospiel-Klassikern, wie beispielsweise die Mutter aller Shoot'em-Ups, *Space Invaders*. Zu dieser Sorte gehört auch eindeutig das putzige Geschicklichkeitsspiel *Puzzle Bobble*, das wir Germanen unter den Titel *Bust A Move* kennen. Obwohl einige Parallelen zum russischen Exportschlager *Tetris* erkennbar sind, wäre es dennoch ungerecht, Taitos Serienrenner als simples Plagiat abzustempeln. Worum geht es? Mittels einer drehbaren Kanone dezimiert man systematisch verschiedenfarbige Blasen, ehe die gesamte Traube ganz nach unten abrutscht. Die Blasen (oder sind es doch bunte Glaskugeln?) verschwinden, sobald drei gleichfarbige aneinanderkleben. Klingt einfach – ist es aber nicht. Oftmals muß man nämlich die seitlichen Banden ausnutzen, damit eine abgeschossene Blase die anvisierte Stelle erreicht. Wer öfters Billard spielt, dürfte somit im Vorteil sein – Ihr wißt schon: Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel. Darüber hinaus bauten die Designer einige Gemeinheiten in die Levels ein. Hängen die Blasen beispielsweise an einer Wippe, muß man beide Seiten stets im Gleichgewicht halten, damit die eine Hälfte nicht ganz nach unten abrutscht.

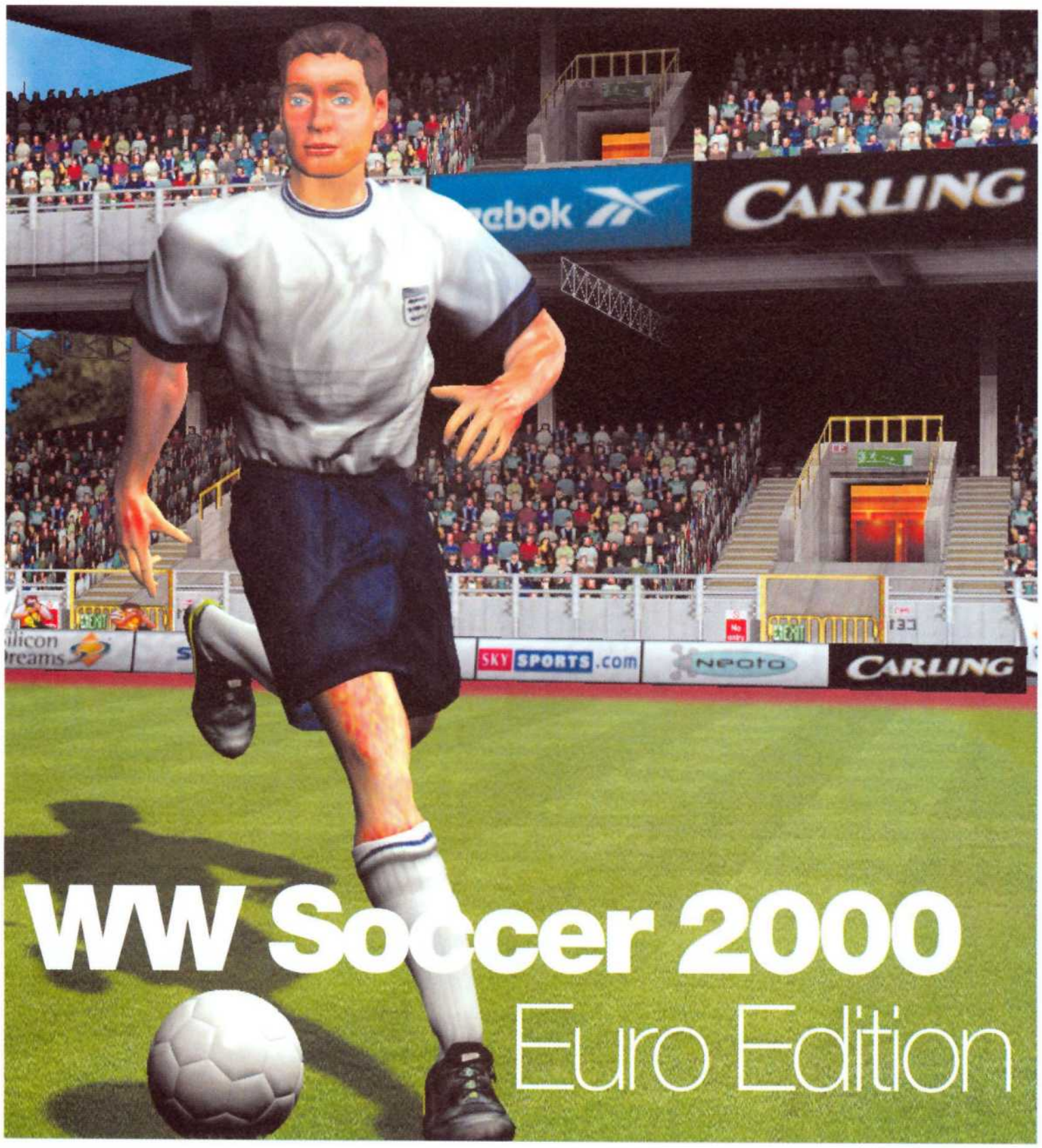
Einfach… gut

Solisten vergnügen sich mit zahlreichen Spielmodi, inklusive einem Editor zum Kreieren eigener Levels. Ein Spaßmacher ist aber vor allem der 2-Spieler-Modus, bei dem sich zwei Streithähne erbitterte Blasengefechte liefern. Schadenfreude, ungezügelte Wutausbrüche oder auch Versöhnungsszenen – im 2-Spieler-Modus bleibt kein Auge trocken. Da verzeiht man auch gerne, daß die Grafik gerade einmal 16-Bit-Niveau entspricht. Angesichts des Spielprinzips ist die Bitmap-Optik ohnehin absolut nebensächlich. Deshalb können wir den Kauf nur anraten. Für diejenigen, die ein umgebautes Dreamcast haben, schon jetzt, für alle anderen dann, sollte es endlich eine PAL-Fassung geben. Bisher gibt's Gerüchte, daß eine PAL-Fassung kommen wird, sicher sind wir uns aber nicht. Ist es ein Spiel, das man haben muß? Nö, das nicht, geben wir ja auch zu. Andererseits haben einige das ja auch einmal von *Pokémon* gesagt – oder wie, oder was?

Erster Eindruck
So wie* Wetrix+ *nicht wirklich neu, aber unterhaltsam.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

BaldDa



WW Soccer 2000 Euro Edition









Effenberg trägt voller Stolz das Nationaltrikot, und Deutschland wird erneut Europameister – zumindest auf dem Bildschirm werden Träume wahr

Hellseher Ulf Schneider

KurzFassung

- **Titel:** Worldwide Soccer 2000 Euro Edition
- **Hersteller:** Sega/ Silicon Dreams
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack
- **Erscheint:** Juni
- **Preis:** um100 DM

England, 11. April. Sega lud zur Präsentation von *Worldwide Soccer 2000 Euro Edition* nach Banbury ein, dem Sitz der britischen Programmierer Silicon Dreams. Die Vorstellung begann schon mit einem Schuldbekenntnis: „Wir haben die Kritiken am Vorgänger sehr ernstgenommen", gab ein schüchterner Brite zu, bevor er auf die zahlreichen Verbesserungen des Nachfolgers einging.

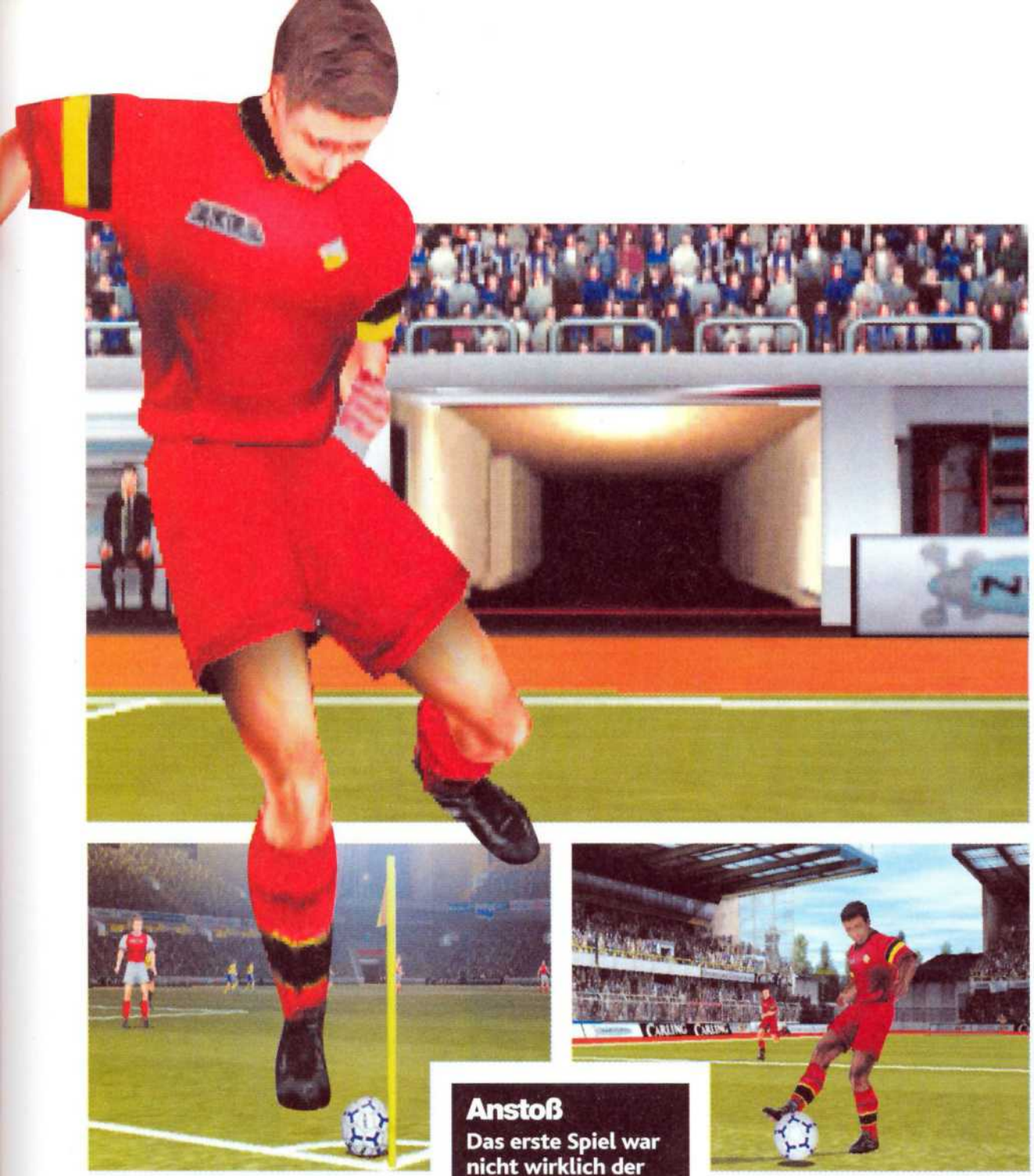
Halt: An dieser Stelle möchten wir noch einmal nachhaken. Wer sich mit *WWS 2000* längerfristig beschäftigt, wird in der Tat einige Schwachstellen entdecken. Bugs (der Torwart verdünnisiert sich auf einmal) und das viel zu schnelle Spieltempo (Stichwort Ameisenfußball) sind nur einige Mängel des Vorgängers. Es gab für die fußballvernarrten Briten somit einiges zu tun, und soviel sei vorweggenommen: Sie haben ihre Hausaufgaben offensichtlich gemacht.

Was hat sich innerhalb der kurzen Zeitspanne verändert? Glücklicherweise eine Menge: Zunächst einmal wurde die *Euro Edition* – logischerweise – komplett auf die bevorstehende Europameisterschaft zugeschnitten. In einem neuen Spielmodus dürfen Hobby-Fußballer somit das komplette Turnier nachspielen. Leider haben sich die Briten offensichtlich keine FIFA-Lizenz angeln können, denn abgesehen vom englischen Nationalteam tragen sämtliche Spieler Phantasienamen wie Efenburg (wen sie damit wohl meinen?).

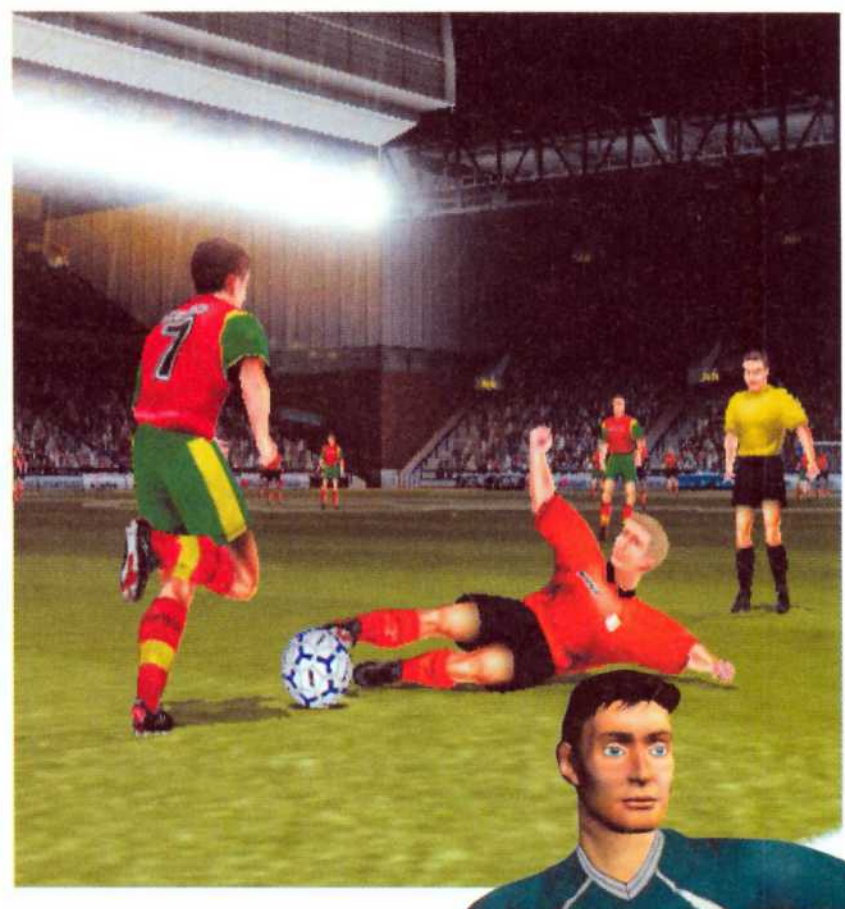
Und wir holen den Pokal!

Mehr Authentizität bieten dafür sämtliche Austragungsorte. Zwei Grafiker klapperten mit Camcorder bewaffnet alle holländischen und belgischen Stadien ab. Anhand dieser eher eintönigen Urlaubsvideos entstanden die virtuellen Stadien, und die sehen tatsächlich verdammt real aus.

Der Europameisterschaftsmodus allein reicht natürlich nicht aus, um dem DC-Besitzer erneut einen Blauen aus der Tasche zu locken. Silicon Dreams unterzog die gesamte Dribbelei daher einer gründlichen Frischzellenkur. Besonders erfreulich: Das Spieltempo ist variabel einstell-







Anstoß
Das erste Spiel war nicht wirklich der Hit in Tüten oder auf dem Platz...







Höhere KI, verbesserte Grafik, noch mehr Ausstattung – Silicon Dreams holte bei der *Euro Edition* zum Rundumschlag aus

bar, vom trägen Renterkick bis hin zum wirklich absurd schnellen High-Speed-Fußball. Da ist für jeden das optimale Spieltempo dabei. Die Engländer haben zudem die Hardware offensichtlich besser in den Griff bekommen, denn zumindest handwerklich ist die *Euro Edition* sauber: Es gibt keine unschönen Grafikfehler mehr.

Alles wird gut...?

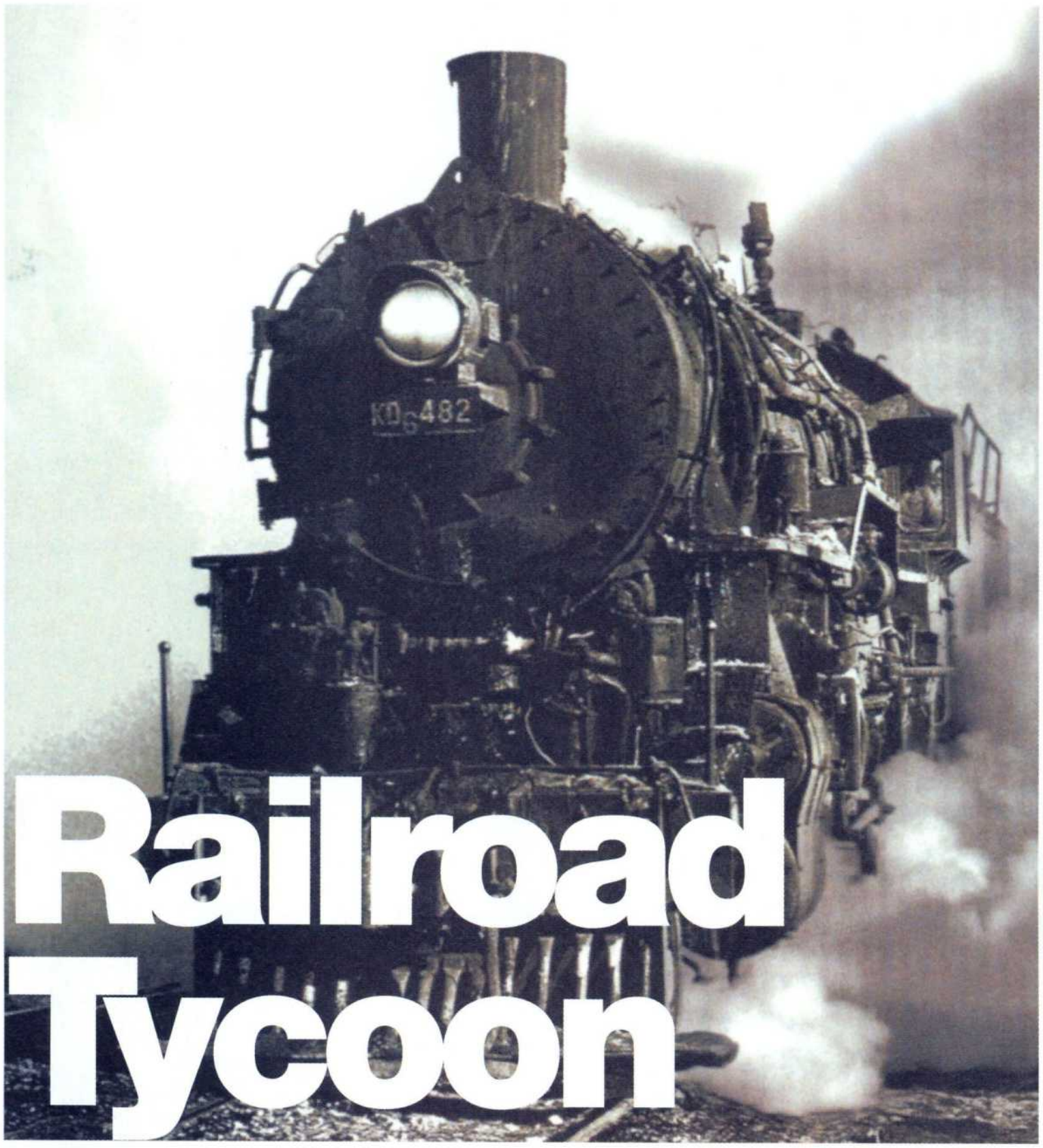
Die offizielle Pressemitteilung klärt uns darüber auf, was sich noch so alles zum Positiven verändert hat. Einige Punkte entlarven den Vorgänger dadurch fast schon als Stümperwerk. Beispiel: Durch eine erhöhte künstliche Intelligenz spielen CPU-Teams automatisch aggressiver, wenn sie 0:3 hinten liegen, und die Spieler starren keine Löcher mehr in die Luft, sondern gucken dahin, wo sie auch hingucken sollen – zum Ball. Nun ja... tun sie vielleicht auch im richtigen Leben, außer sie spielen bei Borussia Dortmund, hehe...

Und wie spielt sich das neue *Worldwide Soccer*? Die erste Spielsession der Alpha-Version vermittelte mehr Spielkultur als der Vorgänger. Die Spieler kombinieren flüssiger auf dem Spielfeld, (versagen aber immer noch im Strafraum), und die Fußballatmosphäre kommt dank einiger liebevoller Details weitaus besser rüber. Kurzum: *WWS Euro Edition* macht mehr Spaß als der Vorgänger. Perfekt ist die Dribbelei aber beileibe noch nicht: Die Proportionen der Akteure entsprechen zum Beispiel immer noch dem Idealbild eines Athleten, und mit den Kollisionsabfragen tun sich die Briten nach wie vor schwer. Die Steuerung ist ebenfalls immer noch fickelig. Ein besseres Wort gibt's dafür leider nicht. Und nicht immer wollen die CPU-gesteuerten Mitspieler auch dahin laufen, wo sie hin sollen. Realismus? Wie gesagt, vielleicht bei Borussia Dortmund... Also ein Spiel, das nur bedingt das hält, was man verspricht. Doch hey: Wozu gibt es schließlich *WWS 2001*, *WWS 2002*, *WWS 2003*...?

Erster Eindruck
Silicon Dreams nahm sich die (berechtigte) Kritik am Vorgänger zu Herzen und programmierte einen Nachfolger, der in allen Belangen mehr Spielkultur bietet, aber nicht perfekt ist.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

BallKünstler
Sieht leider nicht wirklich so gut aus wie im echten Leben...



Railroad Tycoon









KurzFassung

- **Titel:** Railroad Tycoon II
- **Hersteller:** Gathering of Developers/Take 2
- **Genre:** Aufbau-Strategie
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Internet
- **Erscheint:** nicht bekannt
- **Preis:** um100 DM

Der PC-bewährte Eisenbahn-Klassiker pufft mit funkelnagelneuer 3D-Engine Richtung Dreamcast. Mit der Bahn ins Internet?

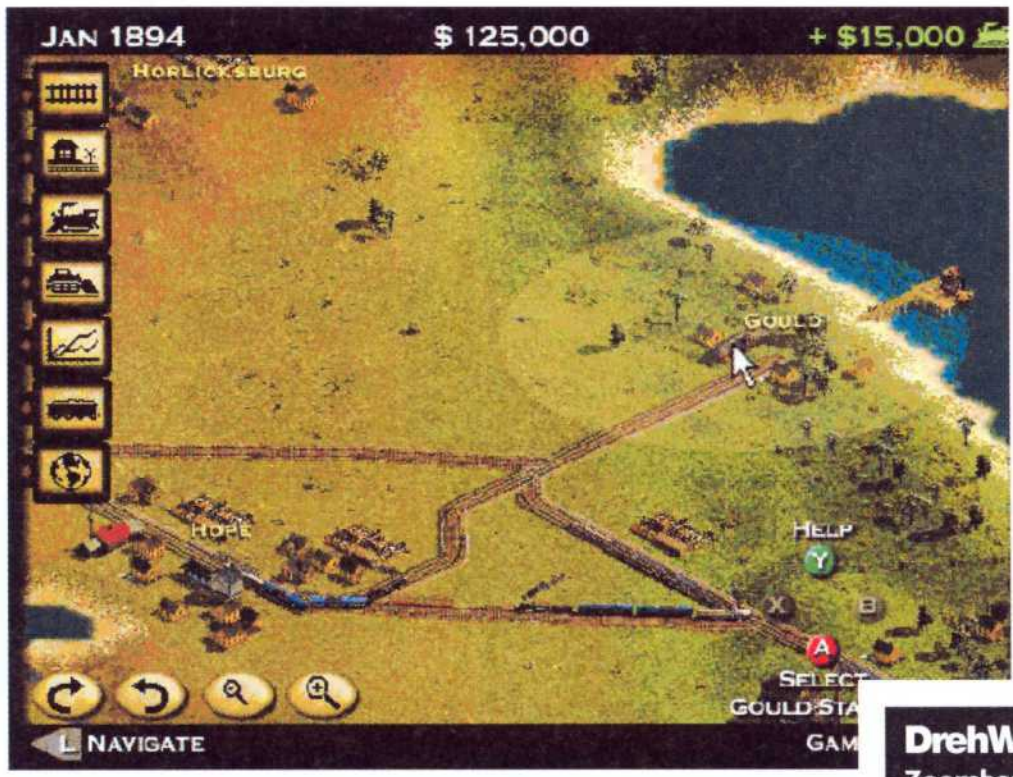
Hellseher Heinrich Lenhardt

Der Schienenverkehr gehört nicht unbedingt zu den Themen, hinter denen man einen größeren spielerischen Lustgewinn vermuten würde. Das Anstehen an einem Fahrkartenschalter der Deutschen Bahn stimmt bekanntlich ähnlich heiter wie die chinesische Wasserfolter. Auch den Kampf um den letzten Stehplatz im Freitags-ICE verbinden wir mit wenig Unterhaltungswert, obwohl sich das Szenario eigentlich für einen Capcom-Prügler aufdrängen würde. Wir begeben uns deshalb zurück in die gute alte Zeit, als fröhlich puffende Dampflokomotiven für blühende Wirtschaftsregionen sorgten. Bei *Railroad Tycoon II* spielt Ihr einen Eisenbaron, der unberührte Landkarten mit Schienennetzen tapeziert und lukrative Routen ausspäht. Für jede Fuhre klingelt's in der Kasse, damit man weiter expandieren kann, bis auch das hintertupfingste Dorf am Netz und die letzte Konkurrenzfirma aufgekauft ist.

Das gab's im Prinzip alles schon mal: Ende 1998 erschien die PC-Vorlage, die sich weltweit stramme 750.000 Mal verkauft hat. Dummerweise enden Konsolen-Umsetzungen von PC-Strategiespielen oft als Bedienungstragödien, denn Maus und Gamepad sind zwei gegensätzliche Eingabewelten. Damit *Railroad Tycoon* in dieser Hinsicht nicht entgleist, überarbeitete das Programmierteam die Bedienung komplett und nutzt die Feinheiten des Dreamcast-Controllers aus. Mit dem Analogstick markiert Ihr einzelne Felder auf der Spielkarte und zieht geschwind Schienenstränge in die Pampa. Das Steuerkreuz dient zum Blättern in den Menüs. Im wesentlichen seid Ihr hier mit Stations- und Fahrplan-Management beschäftigt. Je nach Güter-Angebot und Nachfrage klemmt man bei jedem Zwischenstopp andere Waggons an die Lok. Ist diese Entscheidung einmal getroffen, pendelt der Zug automatisch.

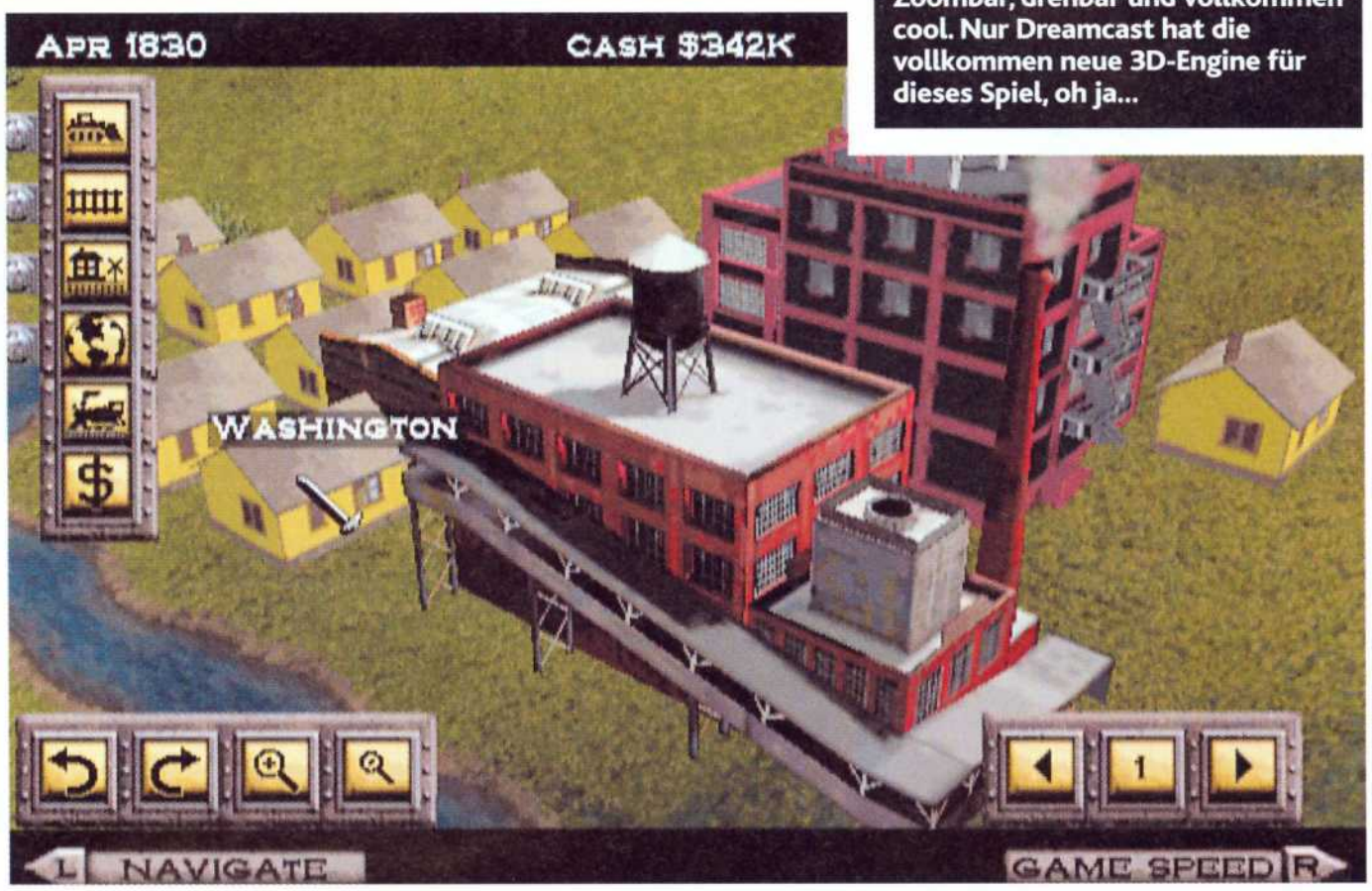
Der Weg ist das Ziel

Entschieden und geplant wird im großen Rahmen, krümelige Details wie die rosarote Wochenendtarif-Gestaltung für alleinerziehende Senioren ersparen uns





DrehWurm
Zoombar, drehbar und vollkommen cool. Nur Dreamcast hat die vollkommen neue 3D-Engine für dieses Spiel, oh ja...







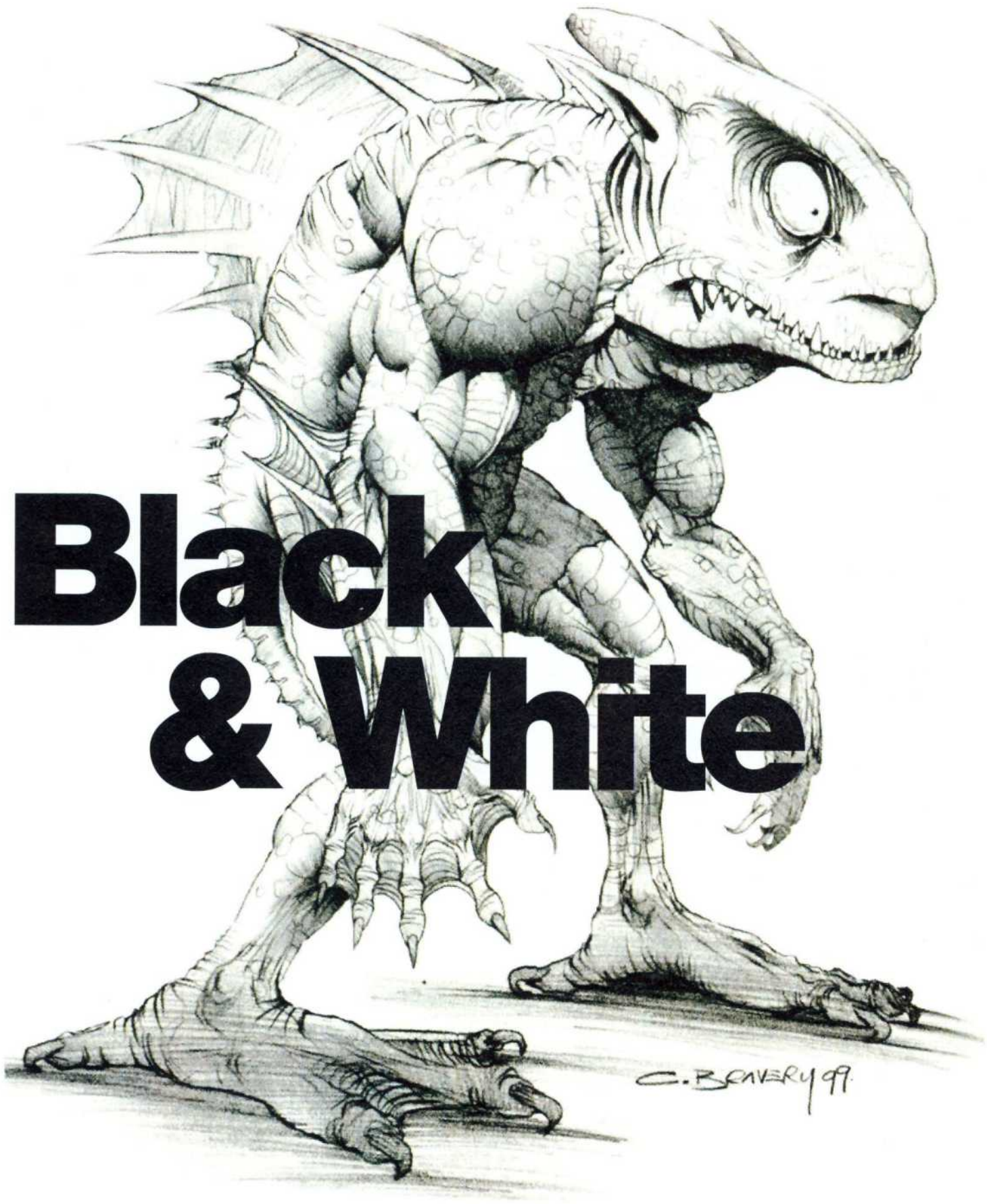
Kindheitstrauma, weil's zu Weihnachten nicht die gewünschte Modelleisenbahn gab? Hier werdet Ihr glücklich, echt wahr...

die Designer dankenswerterweise. Von anno 1804 bis ins Jahr 2030 wird gebaut und befördert. Während die Spieljahrzehnte verstreichen, werden immer schnellere, zuverlässigere und teurere Zugmaschinen zugänglich. Das Transporttempo hängt auch davon ab, auf welchen Steigungen Eure Züge durchs Terrain kraxeln und wie viele Waggons gezerrt werden. Die kürzeste Verbindung ist nicht immer die beste; ein Umweg durchs Flachland kann Zeit und Geld sparen. Über ein Dutzend Karten bieten zudem regionale Besonderheiten in Sachen Terrain, Rohstoffe und Bevölkerungsdichte. Alles in allem sollen rund 60 Lokomotiven, 40 Waggontypen und 50 Missionen auf die GD-ROM gequetscht werden.

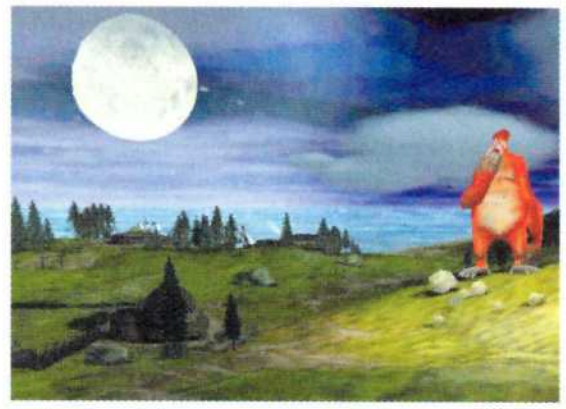
In einer Hinsicht darf die railroadisierende PC-Gemeinde schon einmal dezent vor Neid ergrünen: Die Dreamcast-Version wird exklusiv mit einer neuen 3D-Engine bedacht, bei der Ihr die Betrachterkamera stufenlos zoomen und drehen könnt. Computergegner liefern Euch einen Kampf um die lukrativsten Routen. Wer das bestehende Schienennetz eines Gegners benutzt, muß heftige Gebühren löhnen. Am meisten Spaß macht es natürlich, einem menschlichen Mitspieler die Kundschaft abzujagen. Bis zu vier Gleisverlegungs-Titanen schließen sich über die Dreamcast-Internet-Connection zusammen, um gleichzeitig um die Wette zu bauen. Damit der Wirtschaftskreislauf nicht zu einer Spielwitz-Rezession führt, blinkt's auf der Landkarte hilfreich, um die Erkennung kompatibler Ressourcen-Horte zu erleichtern. Wählt Ihr beispielsweise „Dünger", werden alle Produzenten dieser wunderschönen Ware grün markiert, während die potentiellen Abnehmer in gelb erscheinen. Wer indes noch etwas Recherche (hehe) für seine BWL-Klausur betreiben will, tobt sich auf dem Eisenbahn-Aktienmarkt aus. Ihr könnt nicht nur Anteile der eigenen Firma erwerben, sondern auch Papierchen der Konkurrenz erstehen. Vernachlässigt dabei das Betriebsergebnis nicht: Sind die Aktionäre von der Rendite des Ladens dauerhaft entgeistert, muß man seinen Schreibtisch räumen (ein schwerer Fall von „Game Over").

Erster Eindruck
Bauen, planen, Geld verdienen: Das könnte ein richtig schönes Langzeit-Reinversink-Spiel von der Sorte werden, die dem DC bislang versagt blieb.

Black & White











KurzFassung

- **Titel:** Black & White
- **Hersteller:** Lionhead Studios
- **Genre:** Aufbausimulation/ Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack, Internet
- **Erscheint:** Oktober
- **Preis:** um100 DM

Populous-Erfinder Peter Molyneux kann es nicht lassen: Bei seinem neuesten Geniestreich schlüpft der Spieler erneut in die Rolle von Gott...

Hellseher Ulf Schneider

Der Spieler, der die bisherigen Titel von Peter Molyneux kennt, weiß, daß sich der Mann mit simplem BummBumm oder Schlagdrauf nicht zufrieden gibt. Sein neuestes Projekt *Black & White* bildet da keine Ausnahme, im Gegenteil: Das Aufbau/Strategie/Adventure-Game bietet einen derartig facettenreichen Spielablauf, daß es für mehrere Videospiele gereicht hätte. Auf den ersten Blick erinnert der Titel noch stark an *Populous*. Auch hier schlüpft der Spieler in die Rolle einer allmächtigen Gottheit der Welt Eden. Allmächtig ist allerdings ein bißchen übertrieben, denn anfangs hört gerade einmal ein Völkerstamm auf die göttlichen Stimme. Außerhalb seiner Glaubenszone hat der Allmächtige keinen Einfluß mehr auf seine Schäflein. Ihr ahnt schon, worauf das Ganze hinausläuft: Oberstes Ziel ist es, das eigene Reich systematisch zu vergrößern und feindlich gesinnte Völker samt dem dazugehörigen Schöpfer plattzumachen. Wie das funktioniert? Mittels der Hand Gottes motiviert der Jehova-Verschnitt seine Jünger zum fleißigen Beten im nahegelegenen Tempel. Je stärker die Einwohner an ihren Schöpfer glauben, desto mächtiger wird er. Im Laufe der Zeit erlernt Mr. Gott auf diese Weise zahlreiche Zaubersprüche, wie Feuerblitz, Schutzschild oder das Produzieren von Essen.

Eine Frage der Moral

Um das Spiel zu lösen, muß der Spieler zahlreiche Missionen erfüllen. Beispiel: Eine Frau fleht ihren Herrn auf Knien an, ihren kranken Mann zu finden, der sich irgendwo im Wald verlaufen hat. Der Spieler hat mit dem Engel und Teufel zwar zwei kompetente Berater an seiner Seite, wie er sich letztendlich verhält, bleibt aber allein ihm überlassen. Er kann sich ethisch korrekt verhalten, indem er den todgeweihten Mann wieder bei seiner Gattin abliefert – oder sich von der zutiefst diabolischen Seite zeigen: Er tötet die Frau und legt sie neben den sterbenskranken Mann, so daß dieser vor Schock sofort den Löffel abgibt. Egal für welche Lösung man sich entscheidet, nach Been-





Riesig
Bei diesem Spiel geht's nicht nur um Aufbau, sondern auch um Zerstörung. Durch riesige Monster, die man trainieren kann...





Großmut oder Strenge, aggressives oder zurückhaltendes Verhalten? Es ist wahrlich nicht leicht, Gott zu sein

digung einer Mission – und das ist das moralisch Bedenkliche an *Black & White* – winkt auf alle Fälle eine Belohnung. Nun sollte man allerdings wissen, daß die Moralfrage bei vielen Missionen nicht so eindeutig ist wie im beschriebenen Fall. Der Gott-Dirigent muß oftmals viel Fingerspitzengefühl beweisen, denn jede Aktion hat Folgen. Agiert die Gottheit zu gutherzig, tanzen ihr die Einwohner auf der Nase herum, während allzu scharfe Strenge die Bevölkerung lähmt. Bereits an dieser Stelle könnte man ein positives Fazit ziehen und denken: Gut gemacht, Mr. Molyneux! Der kreative Kopf von Lionhead setzt jedoch noch einen drauf: Nach den ersten Spielstunden macht der Spieler Bekanntschaft mit der Kreatur, einem von insgesamt 13 Tierwesen, die ihm ebenfalls voll und ganz ergeben ist. Diese Kreatur ist die wichtigste Schachfigur im Spiel und kann nach eigenen Vorstellungen erzogen werden. Gut abgerichtete Tierwesen verlassen z.B. selbständig den Einflußbereich, um drohende Aggressoren zu stoppen. Sobald die eigene Kreatur auf eine gegnerische trifft, sind spektakuläre Zweikämpfe angesagt, die nicht selten bleibende Narben hinterlassen. Der Spieler kann während eines Kampfes weiterhin Einfluß auf die Kreatur nehmen, in welcher Form wollte Molyneux allerdings noch nicht verraten... Einer der Hauptgründe für den späten Release von *Black & White* sind die zahlreiche Online-Features: Gefechte gegen andere Götter und ihre Kreaturen sollen ohne technische Probleme möglich sein. Alleine dieser Spielmodus rechtfertigt die Anschaffung und dürfte für einige durchgezockte Nächte sowie horrende Telefonrechnungen sorgen.

Nützlicher Nebeneffekt: Das Eden-Reich fungiert auch als optisch attraktiver Chatroom, denn über die Kreaturen kann der Spieler Textbotschaften verschicken. In Zusammenarbeit mit einem Online-Wetterdienst ist es sogar möglich, die örtliche Wetterlage auf dem Bildschirm zu simulieren. Doch mal ehrlich: Wer will beim Spielen schon das deutsche Schmudelwetter sehen?

Erster Eindruck
Der Einfallsreichtum reicht für mehrere Spiele, die Online-Features sind grandios, und die Aufmachung ist charmant, streckenweise sogar schreiend komisch. Diese Gott-Simulation hat das Zeug zum absoluten Kultspiel!

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



MonsterMann
Hier zeigt sich Größe...



Schöne Optik
Wunderbare Lens-Flare-Effekte





Star Wars Episode 1 Racer



KurzFassung

- **Titel:** Star Wars Episode 1 Racer
- **Hersteller:** Lucas Arts
- **Genre:** Arcade-Racer
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Internet, VGA
- **Erscheint:** nicht bekannt
- **Preis:** nicht bekannt

Das Spiel zur wohl bekanntesten Szene des Retorten-Hits *Star Wars: Epsiode 1* findet endlich, wenn auch mit erheblicher Verspätung, seinen Weg auf's Dreamcast

Hellseher Subzero

Böse Zungen könnten nun natürlich einen Zusammenhang zwischen dem Veröffentlichungstermin des Titels und dem zeitgleichen Erscheinen der Videoversion vermuten. Immerhin wäre dies eine Erklärung, weshalb die auf dem Dreamcast noch relativ unerfahrenen Entwickler Lucas Arts es nicht für nötig befanden, in dem Jahr, das seit der ersten Veröffentlichung auf dem Nintendo 64 verging, großartig am Spielkonzept zu feilen und das Augenmerk in erster Linie auf den termingerechten Release legte. So erwartet Euch, zumindest was die uns vorliegende US-Version betrifft, quasi eine 1:1 Umsetzung der PC-Version. Das ist an sich nicht verwerflich, doch wäre die leistungsfähige DC-Hardware zweifellos zu mehr imstande gewesen. Um ein schlechtes Spiel handelt es sich bei *Star Wars Episode 1 Racer* dennoch nicht. Im Gegenteil, die rasante Jagd treibt spätestens ab der vierten der insgesamt über zwanzig zur Verfügung stehenden Strekken Euren Puls in gefährliche Höhen. Je nachdem für welchen der 21 (zum Großteil erst freizuspielenden Racer) man sich entscheidet, ähneln die kompromißlosen Rennen durch futuristische Hi-Tech-Komplexe oder verwinkelte Bergmassive einer 600 Meilen schnellen Variante des legendären *Ben Hur*-Wagenrennens oder aber gar einem Kamikaze-Blindflug.

Fasten your Seatbelts

Es versteht sich von selbst, daß man ohne die eine oder andere Übungsrunde kaum eine Chance hat, sich gegen die pfeilschnelle und nicht immer mit ganz fairen Mitteln kämpfende Alien-Konkurrenz durchzusetzen. Doch auch wenn man die von Beginn an zugänglichen Übungsrunden im Schlaf beherrscht, hängt der Sieg nicht zuletzt von den eingesetzten Tuning-Teilen ab. Leider kosten diese eine schöne Stange Geld. Geld, daß sich wiederum leider nur durch gute Plazierun-





Gehirn ausschalten – Gas geben!
Auch wenn Ihr in *Star Wars Episode 1 Racer* nicht unbedingt zu geistigen Höchstleistungen getrieben werdet: Die unglaubliche Geschwindigkeit fordert beste Reaktionen







Auch wenn die leistungsfähige DC-Hardware nicht wirklich gefordert wird, macht *Star Wars Episode 1 Racer* einfach Spaß



Charakter en masse
Neben dem jugendlichen Anakin Skywalker stehen euch zwei Dutzend, teils sehr abgefahrene Piloten zur Auswahl

gen erfahren läßt. Immerhin besteht die Möglichkeit, vor jedem Rennen die Verteilung der Preisgelder selbst zu bestimmen. So läßt sich einstellen, ob die Verteilung halbwegs fair vonstatten geht, oder aber der Gewinner alles einheimst.

Nutzt Euer Geld weise

Hat man allerdings erst einmal ein paar Credits auf seinem Konto, lassen sich einige äußerst praktische Zusatzteile einkaufen. Dabei steht es Euch frei, ob Ihr Euch für die selbstverständlich kostspieligeren Neuteile oder aber für günstige Gebraucht-Parts entscheidet. Nur eins muß Euch klar sein: ohne Tuning stehen die Chancen auf einen Sieg gleich null. Die Palette der angebotenen Hilfsmittel reicht dabei von Stabilisatoren, die Euch ein besseres Kurvenverhalten bescheren über schnellere Antriebsaggregate bis hin zu sehr praktischen Robotern, die während der Fahrt am Racer entstandene Schäden in Windeseile reparieren. Es bleibt zu hoffen, daß bis zum PAL-Release noch ein wenig an diesem Titel gefeilt wird, denn eine etwas höhere Frame-Rate, abwechslungsreichere Texturen und ein paar Extras könnte man ein Jahr nach der ursprünglichen Veröffentlichung schon erwarten. Dafür würden wir sogar auf das Feature, seine Bestzeiten via Internet-Option mit den anderen sechs Milliarden Spielern zu vergleichen verzichten.

Erster Eindruck
Star Wars Episode 1 Racer *könnte trotz einiger vermeidbarer Mängel die DC-Software-Palette positiv abrunden.*
Auch wenn die Motivation nicht ewig hält, macht es für eine Weile durchaus Spaß, mit Schallgeschwindigkeit über fremde Planeten zu jagen.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

King of Fighters '99 Evolution

Der Kampf um das beste Beat'em-Up hat begonnen



Diejenigen, die noch nie ein *King of Fighters* gespielt haben, wissen gar nicht, was ihnen entgeht! Gut, das Spiel ist nach wie vor in 2D und damit in manchen Augen in Zeiten eines *Soul Calibur* oder *DoA 2* unmodern, kann aber dennoch jedem Capcom-Beat'em-Up problemlos Paroli bieten.

Schließlich hat die Serie mit dem hier vorliegenden sechsten Teil seit *King of Fighters '94* sowohl in Sachen Gameplay als auch Design mehrere Evolutionsstufen durchgemacht und begeistert nun durch seine exzellente Spielbarkeit und die ansprechenden Charaktere. Sage und schreibe 33 davon sind von Beginn anwählbar – die meisten stammen aus Hit-Serien wie *Fatal Fury*, *Art of Fighting* oder *Psycho Soldier* und treffen sich hier zum Kampf der Giganten.

Der Standard-Spielmodus stellt jeweils Dreier-Teams plus einem Striker gegeneinander. Dabei darf jedoch nicht wie bei *Marvel vs. Capcom* beliebig abgeklatscht werden. Die Duelle werden stattdessen nach einer vorher festgelegten Reihenfolge ausgefochten. Erst wenn der dritte und letzte Kämpfer nach einem (Super) Special Move schließlich zu Boden geht, ist eine von fünf Runden entschieden, die es auf dem Weg zum teuflischen Endgegner Krizalid zu überwinden gilt.

Taktik durch Striker

Die Taktik kommt neben der Kampfreihenfolge vor allem durch den Striker ins Spiel, einer Art Bonus-Kämpfer, der maximal fünf Mal für einen rettenden Kurzeinsatz zu Hilfe gerufen werden kann. Als kleiner Anreiz für die Langzeitmotivation sind im Spiel sechs versteckte Striker enthalten, die erst nach mehrmaligem Durchspielen freigeschaltet werden.

Nun gut, das Kampfsystem wäre an sich nichts weltbewegend Besonderes, wenn nicht das gesamte Ambiente drumherum perfekt stimmen würde. Sämtliche Kämpfer weisen diesen gewissen edlen Touch (Designer-Klamotten, coole Posen, lockere Sprüche) auf, der den Capcom-Heroen meistens fehlt. Uns fallen da spontan die militaristisch angehauchte Peitschen-Lady Whip, die Feuerhändchen K' und Kyo Kusanagi oder das 2D-Beat'em-Up-Superbabe Mai Shiranui mit dem Bouncing Effekt ein, der uns in *Dead or Alive 2* irgendwie gefehlt hat.

Dazu kommen acht wunderschöne, animationsreiche Stages mit faszinierenden 3D-Elementen, die jeweils mit



Unschlagbar
Selbst Le Cheffe war begeistert von der Vielfalt!



Haudegen
Subzero

- **Titel:** King of Fighters '99 Evolution
- **Hersteller:** SNK
- **Genre:** 2D-Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack, Neo-Geo-Pocket-kompatibel, Internet-Option
- **VM-Platz:** 7 Blöcke
- **Preis:** um140 DM

Für das Spiel spricht...
exzellenter Soundtrack

- brillante, animationsreiche 3D-Kampfarenen
- hervorragendes Charakter-Design
- 41 Neo-Geo-Superstars zum Ausprobieren
- taktisches 3-on-3-Duell-System
- Link-Möglichkeit zum Neo Geo Pocket Color

Gegen das Spiel spricht...
eigentlich recht wenig

- kein fliegender Wechsel in den Duellen à la *Marvel vs. Capcom 2* möglich
- selbst auf „Hard" relativ einfach durchzuspielen
- Charaktere wirken etwas pixeliger als beim Original, aber damit kann man leben

einer kurzen Kamerafahrt vorgestellt werden und in verschiedenen Perspektiven und zu unterschiedlichen Tageszeiten für Abwechslung sorgen. Egal ob Feuerbälle in Hong Kong abgefeuert, Konter im Dinosaurier-Museum gefahren, Mädels auf dem Jahrmarkt verdroschen oder Striker auf einem englischen Landsitz eingesetzt werden – *King of Fighters '99 Evolution* sieht einfach in jeder Situation zum Anbeißen aus. Kritisieren könnte man höchstens, daß die Charaktere bisweilen etwas pixelig und am Rand ausgefranst wirken – allerdings nur bei genauem Hinsehen.

Gekämpft wird übrigens mit je zwei Schlag- und Tritt-Knöpfen, die mit den genrebekannten Viertel- und Halbkreis-Drehungen für artistische Martial-Arts-Kapriolen mit sehenswerten Pyrotechnik-Effekten sorgen, ohne jemals in chaotische Vollbild-Explosionen à la *Marvel vs. Capcom* abzudriften. Natürlich bietet die bewährte SNK-Engine sowohl dem Prügelspiel-Neuling als auch dem erfahrenen Beat'em-Up-Hasen genügend Anreiz.

Edles Beat'em-Up-Design

Während der Einsteiger gemütlich die ersten Spezialtechniken erlernt, bemüht sich der Profi bereits um die perfekte Dosierung von Super-Sprüngen, schnellen Escape-Manövern, dem richtigen Striker-Einsatz und die optimale Nutzung der Energiebalken, die sich nach und nach aufladen. Bis zu drei Stück können gesammelt und jeweils einzeln in eine alles vernichtende Extrem-Technik umgewandelt werden, die schnell mal die Hälfte der Lebensenergie kostet oder als Komplettpaket für einen kurzzeitigen Offensiv- oder Defensiv-Boost (Armor- bzw. Counter-Modus) verbraten werden.

Neben der Spielbarkeit und den Animationen steht und fällt ein Prügelspiel auch mit der Musik, und in diesem Punkt hat SNK Großartiges abgeliefert. Im Gegensatz zu Capcoms 08/15-Soundgeplänkel à la *Street Fighter 3 Double Impact* oder *JoJo's Bizarre Adventure* heizen in *King of Fighters '99 Evolution* schnelle Beats und forsche Synthie-Klänge die Martial-Arts-Stimmung bestens an. Derart mitreißend hat wahrlich noch kein Schlagabtausch geklungen.

Was wird sonst noch geboten? Man kann das Ganze auch klassisch Mann gegen Mann (mit oder ohne Striker) angehen, oder sich am Training, Survival oder dem Duell mit einem menschlichen Partner versuchen. Ganz Verrückte kaufen sich auch noch ein Neo Geo Pocket Color, ein Link-Kabel und *King of Fighters R2* bzw. *SNK vs. Capcom* und laden nach diversen Mini-Spielchen Daten zwischen dem 16-Bit-SNK-Handheld und der 128-Bit-Sega-Maschine hin und her.

Wer ein umgebautes Dreamcast besitzt und der 2D-Spiele im Capcom-Design überdrüssig ist, sollte sich dieses kleine Meisterwerk unbedingt holen! Denn erstmals sind Umsetzungen von Neo-Geo-Spielen in ansprechender Qualität ohne zusätzliche Hardware möglich (auf der Playstation wegen Mini-RAM mit derben Animationsverlusten und auf Saturn nur mit Zusatz-RAM-Modul lauffähig).

SNK hat also mächtig vorgelegt – warten wir auf den Capcom-Konter mit *Street Fighter III 3rd Strike* im Juli in Japan! Wer Prügelspiele mag, muß beide haben.



LeiseTreter
Im Gegensatz zu *DoA 2* sind hier die meisten Frauen relativ schwach...





Striker!
Wie bei *Marvel vs. Capcom* kann man hier eine weitere Figur rufen...





Das Original...

... erschien bereits letztes Jahr ohne den Zusatz „Evolution" auf der altehrwürdigen Arcade-Konsole Neo Geo und war einigen Freaks glatt 700 Mark wert. Knapp sechs Monate später bekommt man auf Dreamcast für ein Fünftel der Kohle doch glatt echte 3D-Hintergründe, zwei zusätzliche Stages, acht neue Striker-Charaktere und eine Link-Option für das Mini-Neo-Geo quasi umsonst dazu – echter Mehrwert. Dafür müssen lediglich minimale Ladezeiten von ein bis zwei Sekunden pro neuem Kämpfer in Kauf genommen werden. Echte Sammler bevorzugen dennoch das edle, 673 Mbit schwere Modul – aber Neo-Geo-Liebhaber haben bekanntlich noch nie nach rationalen Gesichtspunkten gehandelt, genausowenig wie Ferrari-Käufer...

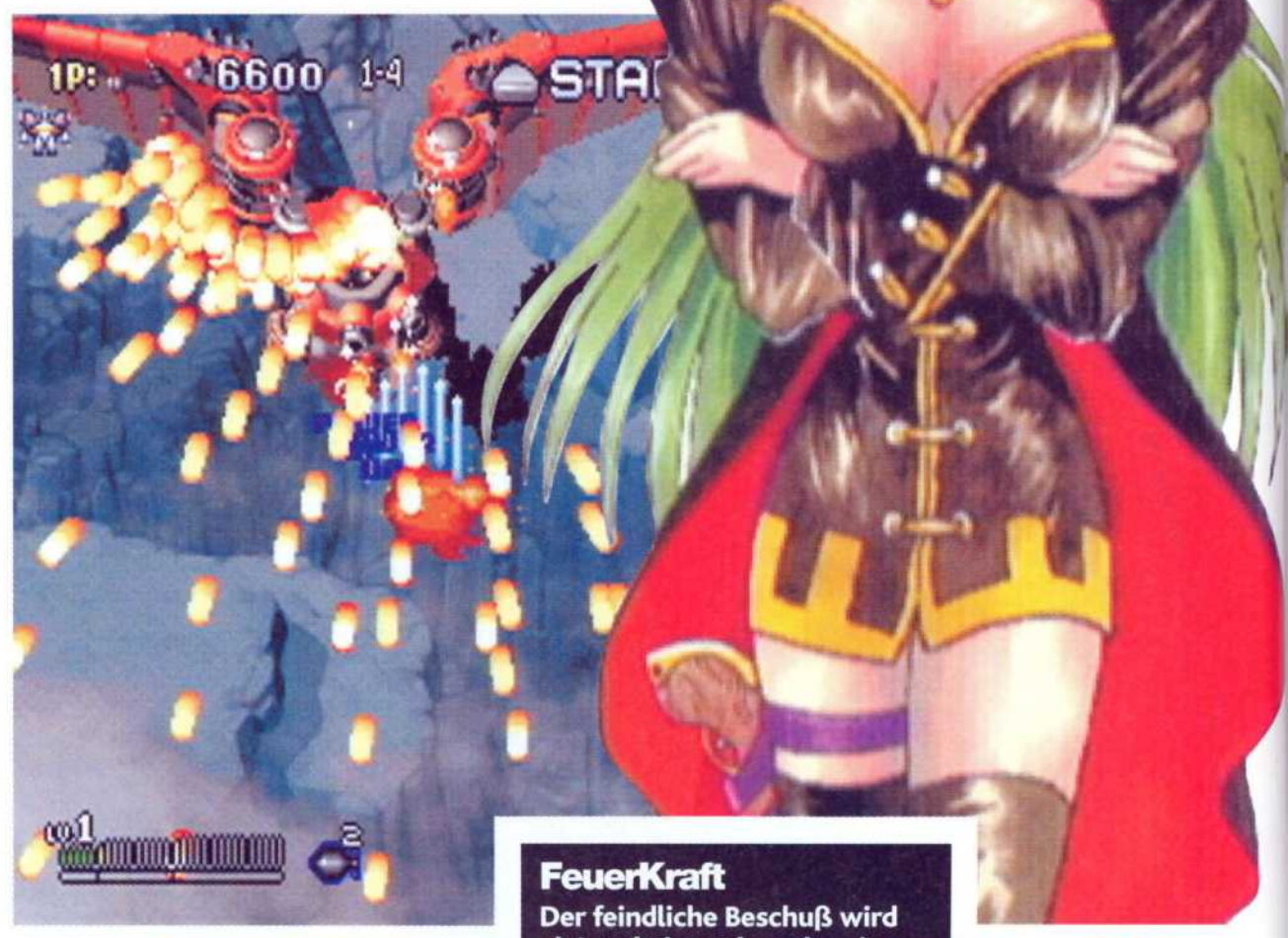


Gunbird 2

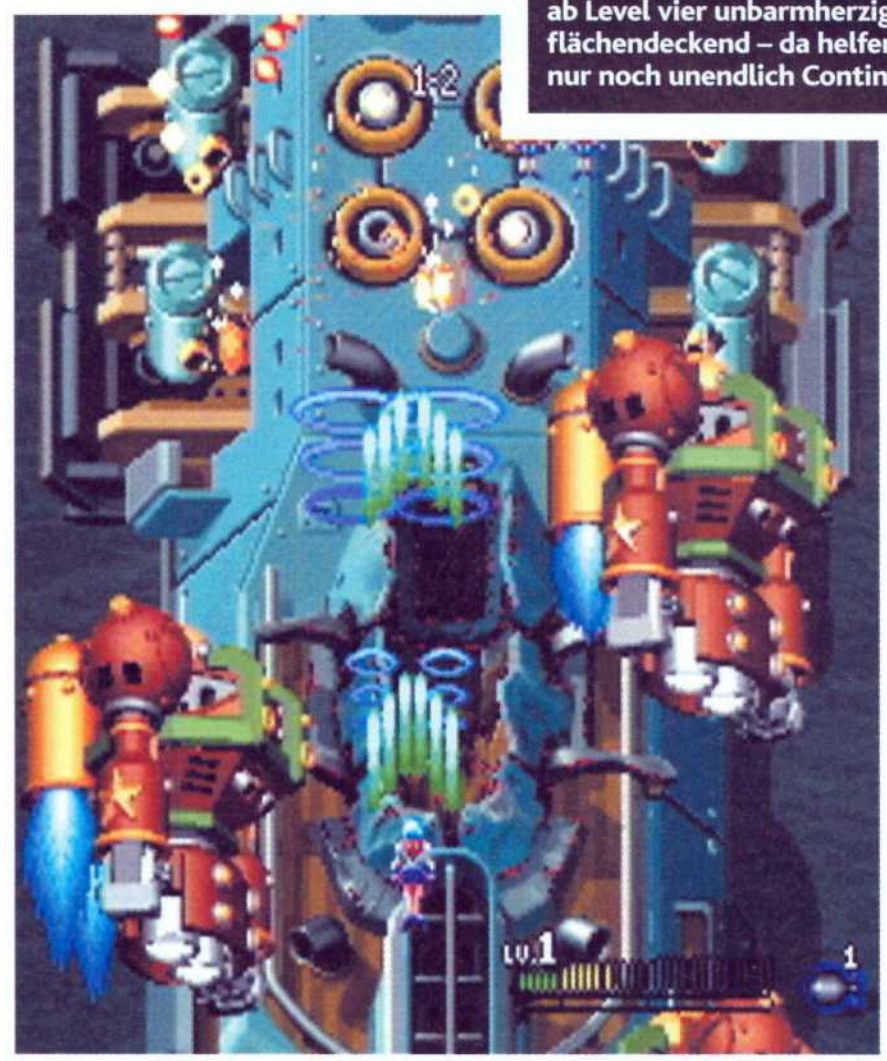
Nach *Giga Wing* gibt es nun erneut zweidimensionales Ballerspielfutter aus Fernost von Capcom

Im Gegensatz zu Europa und den USA, wo das klassische Shoot'em-Up nach seiner Glanzzeit auf den 16-Bit-Konsolen (vor allem auf MegaDrive) immer mehr zum Stiefkind wurde, frönt man in Japan nach wie vor einer unterhaltsamen Runde Laserschlacht gegen trickreiche Alien-Schwadronen.

Ganz so bierernst geht's in *Gunbird 2* jedoch nicht zu – dafür sorgen schon die fünf drolligen Charaktere vom Anime-Engelchen bis zum Sindbad-Verschnitt auf seinem fliegenden Teppich, die in sieben Leveln voller Projektil-Wirrwarr mittels geschicktem Ausweichen und ausgiebigem Continue-Einsatz ans Ziel geführt werden wollen. Wie von einem Shoot'em-Up gewohnt, hinterlassen abgeschossene Feinde kleine Kapseln für den Ausbau der eigenen Feuerkraft und gelegentlich auch zerstörerische, Smart-Bomb-ähnliche Superwaffen, die sich oftmals als letzte Rettung in höchster Bedrängnis erweisen. Kleine Fertigkeiten wie der Umgang mit aufgeladenen Extrawaffen oder einen wirkungsvollen Nahkampf hat man schnell intus und kann sich ganz auf das konzentrieren, was in *Gunbird 2* Erfolg verspricht: Ballern, bis die Finger glühen! Interessanterweise wechselt die Anordnung der ersten vier Level und damit auch die Taktik der riesigen Endgegner, je nachdem, was für einen Charakter man gerade pilotiert. Daß ab Level fünf nach dem Verlust von drei bzw. vier Leben wieder vom jeweiligen Anfang gestartet werden muß, frustiert beim knallharten und oft unfairen Beschuß der Feinde schon – zumindest solange, bis man folgende Taktik entdeckt hat: Bevor das letzte Leben im Laserhagel schwindet, drückt man schnell auf dem zweiten Joypad Start und macht dort weiter! Das läßt sich natürlich beliebig fortsetzen, bis auch der letzte Endgegner geknackt ist. Leider verliert *Gunbird 2* trotz des durch die Anordnung der Level in Ansätzen vorhandenen Versuchs, Abwechslung ins Spiel zu bringen, schnell seinen Reiz. Warum? Gute Shoot'em-Ups zeichnen sich durch eine durchdachte und faire Plazierung der Gegner, ein ausgeklügeltes Level-Design und eine motivierende statt frustrierende Taktik der Feinde aus. In all diesen Punkten muß diese Spielhallen-Umsetzung leider passen – mangelhaftes Level-Design wird hier wie so oft mit unendlich Continues kaschiert. Neo-Klassiker wie *Radiant Silvergun* (Treasure, Saturn), *Thunderforce V* (Tecnosoft, Saturn), *R-Type Delta* (Irem, Playstation) oder *Einhänder* (Squaresoft, Playstation) zeigen deutlich bessere Shoot'em-Up-Kunst. Außerdem findet man keine einzige Idee, die nicht in zig Ballerspielen vorher schon hinreichend verschlissen wurde.



FeuerKraft
Der feindliche Beschuß wird ab Level vier unbarmherzig flächendeckend – da helfen nur noch unendlich Continues











Baller-Mann
Subzero

- **Titel:** Gunbird 2
- **Hersteller:** Psikyo/Capcom
- **Genre:** 2D-Shoot'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack, Internet-Option
- **VM-Platz:** 9 Blöcke
- **Preis:** um 120 DM

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

- sieben anwählbare Charaktere
- gut animierte Gegner-Sprites und Bosse
- Reihenfolge der Level und Taktik der Endgegner ändert sich bei jedem Charakter
- Art Gallery mit Dutzenden von hübschen Bildern

Gegen das Spiel spricht...
Etwas stimmungslos

- ist mit dem 2-Spieler-Trick sehr schnell durchgespielt
- viele Feinde mit unfairen Angriffsmustern
- spielt man nur ein paar Mal, dann landet es im Regal
- fordert zu wenig Geschick vom Spieler

Twinkle Star Sprites

SNK kramt ein eigenwilliges Anime-Shoot'em-Up aus der hauseigenen Rumpelkammer hervor

Sachen gibt's: Da wartet alle Welt auf eine Dreamcast-Version der Neo-Geo-Panzerschlacht *Metal Slug X* (siehe auch Test der Pocket-Version *Metal Slug 2nd Mission*) – und was macht SNK? Vertröstet die Shoot'em-Up-Fans mit vier Jahre alten Kamellen...

Das unkonventionelle Ballerspiel *Twinkle Star Sprites* debütierte nämlich bereits 1996 in den Spielhallen und auf dem Neo Geo und wurde auch schon mit einer Umsetzung für den Dreamcast-Vorgänger Saturn bedacht. Immerhin stimmt der Budget-Preis in Japan von ca. 2.800 Yen (normale Dreamcast-Spiele kosten 5.800 Yen) wieder versöhnlich. Dafür bekommt man ein wahrhaft abgefahrenes Spielprinzip geboten, das zwar weder optisch noch akustisch ansprechend untermalt ist, aber dennoch kurzzeitig Spaß bereitet. Man steuert auf der linken Hälfte des Bildschirms einen Anime-Charakter (Fee, Hexe etc.) und muß den Kontrahenten mit seinen Shoot'em-Up-Künsten rechts bekämpfen. Gelingt es, die auf seiner Seite auftauchenden Gegner-Sprites wie Kugeln, Sterne oder Schatztruhen in eine Ketten-Explosion zu verwickeln, schickt man dem Gegenüber eine Reihe von bösartigen Angreifern auf seine Seite. Bei besonders kühnen Abschußquoten beschert man ihm auch hin und wieder einen Boss, mit dem jeder seine liebe Mühe hat. Da helfen meist nur noch aufgeladene Beam-Schüsse oder eine alles vernichtende Bombe. Ziel all dieser Aktionen ist, daß der Gegner in einem Chaos von attackierenden Monsterchen untergeht und so oft gerammt wird (geschossen wird nur von den Hauptcharakteren), bis er klein beigibt und Ihr auf der Weltkarte eine Stage weiterziehen dürft. Nach insgesamt nur sieben Leveln ist der ganze Spuk dann auch schon vorbei, was jeder halbwegs Talentierte dank unendlich Continues innerhalb kürzester Zeit geschafft haben dürfte. Jetzt bleiben noch acht weitere Charaktere, mit denen dieselben Stages ein weiteres Mal angegangen werden können. Bis dahin wird man auch den japanischen Dudelsound Marke Kaufhausberieselung auswendig kennen und stellenweise mitsummen, obwohl es wirklich nichts Peinlicheres gäbe, als wenn just in diesem Augenblick jemand zur Tür hereinkäme! Fazit: *Twinkle Star Sprites* kann grafisch der Dreamcast-Konkurrenz *Giga Wing*, *GunBird 2* und *Bakuretu Muteki Bangaioh* nicht das Wasser reichen, der ideenreiche Gameplay-Ansatz mag für den einen oder anderen aber Grund genug sein, einmal ein Probespiel zu wagen. Der Hardware wird's jedenfalls nie und nimmer gerecht – und jetzt wollen wir endlich *Metal Slug X* sehen, SNK!



ZuckerSüß
Die Knuddeloptik dürfte nur absolute Japan-Fans ansprechen











Sterngucker
Subzero

- **Titel:** Twinkle Star Sprites
- **Hersteller:** SNK/ADK
- **Genre:** 2D-Shoot'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box
- **VM-Platz:** 4 Blöcke
- **Preis:** um 90 DM

Für das Spiel spricht...
niedriger Preis

- abgefahrene neue Shoot'em-Up-Spielidee
- witziges Anime-Flair und typischer Nippon-Sound
- neun Charaktere mit unterschiedlicher Bewaffnung

Gegen das Spiel spricht...
trostlose Grafik von 1996

- manchmal viel zu chaotischer Spielablauf
- innerhalb von 30 Minuten durchgespielt
- keinerlei Extrawaffen und Power-Ups zum Aufsammeln
- man spielt immer nur auf der Hälfte des Bildschirms

Treasure Strike

Japanischer Schatz?

Der erste Impuls nach dem Anschalten des Dreamcast: „Oh nein, ein Japano-Rollenspiel, wie soll ich das bitte schön testen?!" Knuddel-Charakere mit riesigen Kulleraugen, Comic-Grafiken im Anime-Stil und Menüs, in denen kein einziges lateinisches Schriftzeichen vorkommt – na danke. Doch glücklicherweise benötigt man keinen Japanisch-Intensivkurs, um *Treasure Strike* spielen zu können, denn es handelt sich nicht um ein textschweres RPG, sondern um ein actionlastiges Geschicklichkeitsspiel der leicht infantilen Sorte.

Die Action... kommt

Das Spielprinzip ist recht simpel gestrickt: Eine pummelige Spielfigur wird zusammen mit einem bzw. mehreren Kontrahenten in ein verschachteltes Areal gesteckt. Die Aufgabe besteht darin, möglichst schnell das Totenkopf-Symbol aus einer Schatztruhe zu bergen und anschließend zum Ausgang zu bringen, um eine Spielrunde für sich zu entscheiden (Wir kombinieren als gebildete Mitteleuropäer: Aha! Daher also der Name *Treasure Strike*!).

Die Programmierer von KID Games (KID steht für Kindle Imagine Develop) bauten zusätzlich allerlei Schikanen ein: Zunächst einmal muß man farbige Schlüssel einsammeln, um die entsprechende Truhe öffnen zu können (mit Ausnahme der neutralen braunen Kisten). Teilweise benötigt man sogar gleich zwei Dietriche. Beispiel: Für eine blaue Truhe mit rotem Deckel braucht man... Na, wer weiß es, bitte melden? Richtig, den blauen und roten Schlüssel. Mann, seid Ihr schlau!

Ach ja, da wären natürlich noch die Mitbewerber, die das gleiche im Schilde führen. Um ebenfalls an das begehrte Symbol zu gelangen, geht die Konkurrenz nicht gerade zimperlich mit dem eigenen Schatztruhenjäger um. Ein beherzter Schlag oder gar eine volle Breitseite aus der Wumme zehren nicht nur am Energiehaushalt, sie sorgen zudem dafür, daß man einen eingesammelten Schlüssel wieder verliert







SchatzSuche
Vielleicht doch die japanische Antwort auf *Tomb Raider*?



Schatzsucher
Ulf Schneider

- **Titel:** Treasure Strike
- **Hersteller:** KID Games
- **Genre:** Geschicklichkeit
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** 24 Blöcke
- **Erscheint:** nicht bekannt
- **Preis:** nicht bekannt

Für das Spiel spricht...
die Spielidee an sich

- nette Spielidee
- 4 Spieler-Modus
- umfangreicher Karriere-Modus

Gegen das Spiel spricht...
der langweilige Verlauf

- dürftiger technischer Rahmen
- eintöniger Spielverlauf
- unpräzise Steuerung
- wenig Spieltiefe















Äh, Biker?
Einige der Charaktere sehen seltsam aus...





TotenKopf
Eigentlich einfach: Klaut den Totenkopf aus der Kiste und rennt...



– nicht wirklich nett. Gegenmaßnahme: Ebenfalls attackieren, ständig in Bewegung bleiben und sich eine kleine Strategie zurechtlegen. Eine erfrischend originelle Spielidee somit, vor allem, wenn man zu viert gleichzeitig eine muntere *Treasure Strike*-Party veranstaltet.

Solisten vergnügen sich hingegen in einem umfangreichen Karriere-Modus, bei dem auch außerhalb der Truhen-Fehde einiges geboten wird. So verscherbelt man beim Händler um die Ecke eingesammelte Wertgegenstände, die sich ebenfalls in den Truhen tummeln. Mit dem Geld leistet man sich beispielsweise neue Waffensysteme, hinterhältige Fallen oder einen schlagkräftigeren Arm, um gegen die immer stärker werdende Konkurrenz gerüstet zu sein.

Oh göttliche Fortuna, hilf!

Bis zu dieser Stelle klingt alles noch ziemlich witzig und überzeugend, und dennoch kann das Gesamtergebnis leider nicht so recht überzeugen. Davon abgesehen, daß die Grafik vor Mittelmäßigkeit nur so strotzt und der Sound zwischen nervig und belanglos oszilliert, werden mit zunehmender Spielpraxis auch spielerische Defizite offenkundig. Das Gameplay ist alles andere als abwechslungsreich, und meistens – forciert durch die unpräzise Steuerung – führt Fortuna Regie. So kann es geschehen, daß man eine Runde binnen weniger Sekunden für sich entscheidet, in der nächsten hingegen gnadenlos niedergekloppt wird, ohne daß man eine Chance hat.

Daß dieses Geschicklichkeitswerk aller Voraussicht nach nicht in Deutschland erscheinen wird, ist daher kein Grund, in Tränen auszubrechen. Es gibt Besseres.



Die Karriere...

... ist in diesem Spiel eigentlich die Hauptmotivation. Auch deshalb, weil man ansonsten nicht in der Lage ist, mehr als nur ein paar Runden ohne Probleme durchzustehen. Außerdem muß man davon ausgehen, daß nur ein gut gerüsteter Schatzräuber ein guter Schatzräuber ist. Deshalb unser Ratschlag: Alles an Offensiv-Waffen und Ausrüstung kaufen, was man in die Krallen bekommt – die Defensiv-Waffen sind eigentlich nicht so wichtig...

Arabisch
... oder Japanisch, so kommt einem das aber nicht vor

Lakemasters Pro

Frischer Fisch auf dem Tisch

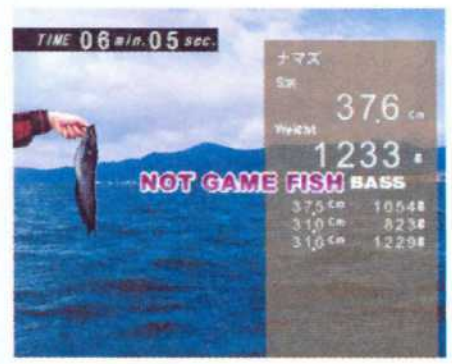


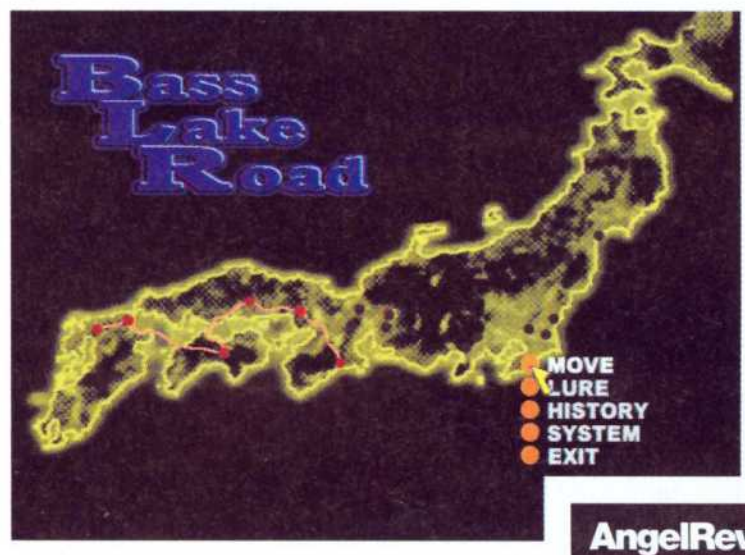


Etwa zehn Zentimeter dick war die Staubschicht, die sich auf unserer *Get Bass*-Angel gesammelt hat. Höchste Zeit, mal wieder fischen zu gehen!

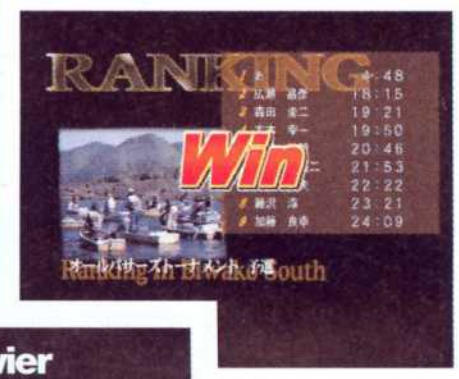
Im Gegensatz zu *Get Bass*, bei dem der Spielspaß im Vordergrund stand, ist *Lakemasters Pro* eine richtige Fischer-Simulation. Standen bei Segas Spaßangler nur sechs verschiedene Köder zur Auswahl, bekommt man es in diesem Spiel gleich mit 48 zu tun. Dazu kommen Angelschnüre in verschiedenen Stärken, Gewichte und ähnliches. Und damit nicht genug: Es besteht auch die Möglichkeit, sich seinen persönlichen Köder zusammenzubauen. Dieser kann dann über Internet mit Freunden ausgetauscht werden.











Da freut sich der Fischer

An sage und schreibe 18 Gewässern dürfen wir in *Lakemasters Pro* die Leine auswerfen. Noch dazu gibt es pro See oder Fluß sechs verschiedene Punkte, an denen sich der Spieler postieren kann. Gefischt wird in zwei Spielmodi: Beim Free Fishing gibt es keine Zeit- und Gewichtsbegrenzung, dieser spielt sich praktisch genauso wie in *Get Bass*. Im Travel-Modus werden nacheinander alle 18 Gewässer abgeklappert. Meistens geht es natürlich darum, in kürzester Zeit möglichst viele und dicke Fische zu fangen, aber es geht auch anders. So muß im zweiten Level ein ganz bestimmter Fisch gefangen werden, oft gibt es Einschränkungen wie „Es zählen nur alle Fische über 50 cm oder ab 1500 g". Das macht die Sache erheblich abwechslungsreicher. In den Gewässern tummeln sich verschiedene Fischarten, für das Spiel sind aber nur die Barsche relevant. Und das kann echt gemein sein. So hatte ich nach fünf gerissenen Angelschnüren und einem fast zehnminütigen Kampf ein 80 cm großes, zanderähnliches Tier an Land gezogen. Meine Freude währte nicht lange, denn das Programm kommentierte mein Fischerglück lakonisch mit „Not a game fish".

Das Problem bei Simulationen ist, daß sie einiges an Einarbeitungszeit verlangen. Da reißen einige Angelschnüre und springen viele Fische vom Haken, bis man in *Lakemasters Pro* den ersten Barsch im Korb liegen hat. Erst nach dieser Phase fängt es an, Spaß zu machen. Der Vorteil dieser Angel-Simulation ist sicher die Spieltiefe. Es gibt viel auszuprobieren und noch mehr zu sehen. *Get Bass* machte mehr Spaß und sah grafisch etwas besser aus – wer dort allerdings Realitätsnähe vermißte, sollte sich *Lakemasters Pro* mal ansehen. Lobenswert ist auch die Internet-Unterstützung. Auf http://www.lakemasters.com werden nicht nur Rekorde und Köder ausgetauscht, sondern auch weltweite Fischerturniere ausgetragen!

AngelRevier
Die Fischgründe sind ebenso zahl- wie abwechslungsreich





Barschjäger
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Lakemasters Pro
- **Hersteller:** Dozz/Nexus Interact
- **Genre:** Angel-Simulation
- **Spieler:** 1
- **Extras:** VGA-Unterstützung, Turniere über Internet
- **VM-Platz:** 9 Blöcke
- **Preis:** um 6000 Yen

Für das Spiel spricht...
Realitätsnah

- Hohe Spieltiefe
- Viele Seen und Köder zum Ausprobieren
- Wettbewerbe über Internet
- Sehr sparsam mit dem VM-Platz

Gegen das Spiel spricht...
Nur ein Spieler

- Lange Einarbeitungszeit erforderlich
- Macht nicht so viel Spaß wie *Get Bass*
- Grafik oft nicht so toll und mit Clipping-Fehlern gewürzt
- Viele Fische, aber am Ende gibt's doch nur Barsch

Pannenhelfer

Keine Panik: Anruf genügt – und wir helfen Dir weiter



KopfNuß
Wenn Du nur mit Helm fährst...



BißFest
Wenn sie nicht beißen wollen...



AutoPanne
Wenn der Wagen zum Monster wird...



FachChinesisch
Wenn Du kombinieren willst...

Dreamcast™
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

HOTLINE

0190/87 32 68 46

Natürlich liefern wir in jeder Ausgabe eine Menge an Lösungen und Cheats, aber was ist, wenn genau Dein Problem nicht dabei ist? Wir haben Leute ans Dreamcast gekettet, um all Deine Fragen zu beantworten. Unter 0190 87 32 68 46 stehen sie bereit, um Dir Tips und Tricks zu verraten. Unmögliches erledigen wir sofort, Wunder dauern etwas länger.
Deshalb, unser Versprechen: Sollten wir nicht direkt eine Lösung für Dein Problem finden, dann machen wir uns auf die Suche. Du bekommst von uns eine Nummer. Das heißt nicht, daß wir Dich nicht mögen, sondern erleichtert nur den ganzen Vorgang. Dann gibst Du uns 24 Stunden Zeit, rufst nochmal an, gibst uns die Nummer und kriegst die Antworten... auf die Frage nach dem Sinn des Lebens, des Universums und darauf, wie man sich den Endgegner vom Hals schafft. Und da normale Menschen nicht den ganzen Tag vor der Spielkonsole herumhängen wie wir, haben wir die Zeiten so gelegt, daß wir da sind, wenn Du uns am dringendsten brauchst: 8 bis 24 Uhr. Wenn Du solange spielen kannst, müßtest Du eigentlich viereckige Augen haben.

NetzAnschluß

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

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

NotRuf

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Hotline

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

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** kriegst **Du** die **nächsten drei Ausgaben** frei ins Haus!

Uns jetzt abonnieren!

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

future VERLAG
Medien mit Leidenschaft



AutoKlau
Selbst solche Schlitten dürfen wir uns unter den Nagel reißen



FeuerWerk
Bildschöne HiRes-Explosionen erfreuen das Auge





Grand Theft Auto 2

Einmal so richtig Gangster sein: Al Capone hätte an *GTA 2* seine helle Freude gehabt



Obergangster
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Grand Theft Auto 2
- **Hersteller:** Take 2
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** 60-Hz-Modus, VGA-Unterstützung
- **VM-Platz:** 122 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Völlig offener Spielverlauf, realistische Animationen der Hauptfigur und eine real wirkende Umwelt
- **Contra:** Ziemlich schwer, wenig Speichermöglichkeiten, nerviges Herumlaufen und oft ruckelnde Grafik stören den Spielgenuß

Das Auffallendste an *GTA 2* ist mit Sicherheit sein völlig offener Spielverlauf. Man kann im Prinzip tun, was man will, und vor allem wann man will. Es gibt keine linearen Handlungsstränge, dem Spieler bleibt es selbst überlassen, wie er sich seine Moneten verdienen will. Einzige Bedingung: Kriminell muß es sein. Autos klauen am laufenden Band, als psychopathischer Amokläufer reihenweise Leute killen oder Aufträge für verschiedene Gangsterbosse erledigen – das Spektrum ist weit gefächert. Nur einer hat natürlich etwas gegen unsere kriminelle Karriere: unser Freund und Helfer, die Polizei.

Ein Gespräch für Mr. Capone

Überall in der Stadt sind Knarren, vom MG bis zum handlichen Raketenwerfer, verteilt. Mit diesen kann man sich seine ersten Sporen als freischaffender Amokläufer verdienen. Sammelt man die Killerwahn-Medaille auf, wird es etwas heftiger. Hier wird dann beispielsweise ein Limit von mindestens 80 Toten gesetzt. Wer sein Geld gern im Sitzen verdient, kann auch ein Auto klauen und die munter umherwuselnde Stadtbevölkerung einfach überfahren. Alles noch leicht rauszufinden, doch wie kommt man an die lukrativen Aufträge der Gangsterbosse ran? Ganz einfach – mit dem Telefon! Die Klingelapparate sind an verschiedenen Stellen der Stadt verteilt. Sie haben jeweils eine bestimmte Farbe, die eine bestimmte Bande repräsentiert. Anfangs können nur grüne Telefone benutzt werden. Hat man einige Aufträge für diese Bande erledigt, steigt unser Held im Ansehen der anderen Bosse, und fortan können auch die andersfarbigen Telefone benutzt werden. Die Bandbreite der Aufträge reicht von der Sprengung eines Pizza-Bringdienstes bis hin zur Bestrafung abtrünnig gewordener Huren. Letztere kann man auch für sich arbeiten lassen. Aber Vorsicht! Die Mafia verzeiht keine Fehler. Hat man einen Auftrag nicht geschafft, oder merkt der Gangsterboß, in welchem Stall seine Pferdchen jetzt stehen, wird man ständig von anderen Bandenmitgliedern attackiert.

Stehenbleiben! Sie sind verhaftet!

GTA 2 ist verdammt schwer. Denn nicht nur andere Gangster wollen uns ans Leder, in der Stadt wimmelt es auch noch von Ordnungshütern. Ein Blaulicht am oberen Bildschirmrand zeigt stets an, ob man gerade gesucht wird. Ist dies der Fall, wird der Spieler bei jedem Kontakt mit der Polizei angegriffen. Das gilt auch, wenn ein Polizeiauto

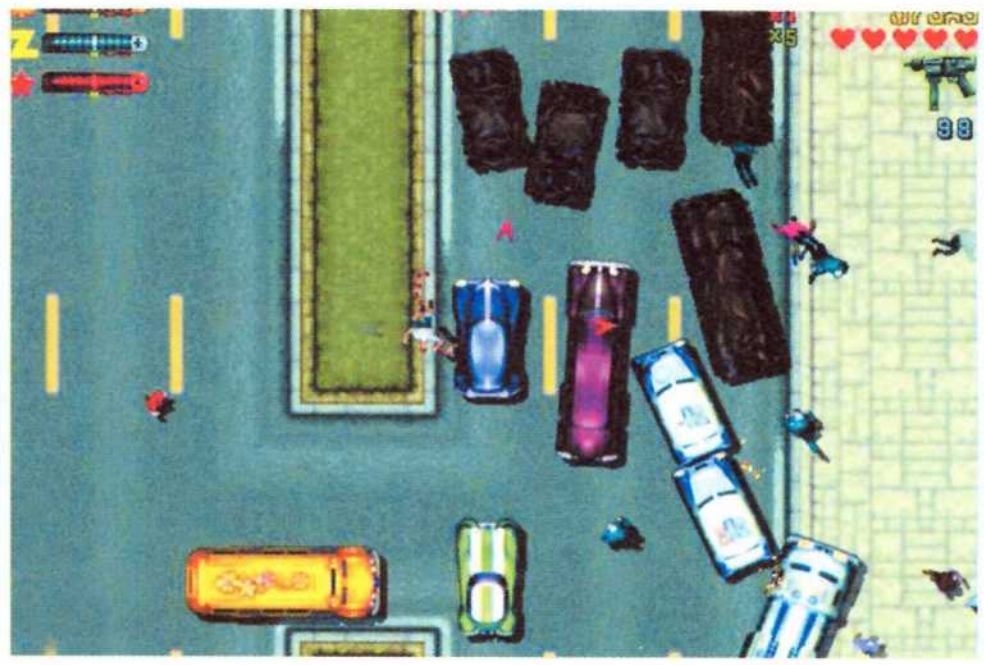






StraßenKämpfe
Immer wieder unterhaltsam: Straßenschlachten mit der Polizei oder anderen Gangsterbanden





Nachdem die Polizei besiegt wurde, kommt das FBI und danach sogar die Armee

vorbeifährt. Es stoppt unverzüglich, und die Beamten springen heraus, um den Spielcharakter festzunehmen. Schafft man es, die gesamte Polizei aus dem Weg zu räumen, taucht als nächster Gegner das FBI auf. Sind auch Edgar Hoovers Mannen unter der Erde, kommt am Ende die Armee. Diese ist natürlich fast unbesiegbar. Schafft es der Spieler allerdings, einen Panzer unter seine Kontrolle zu bringen, kann er sich beruhigt zurücklehnen und darf seelenruhig die ganze Stadt in Schutt und Asche legen.

Das erste, was man bei *GTA 2* lernen sollte, ist: den Stadtplan zu lesen. Ohne diese Orientierungshilfe ist der Spieler in den riesigen Spielarealen völlig aufgeschmissen. Das gilt besonders für das Speichern des eigenen Spielstandes. Dies kann nur in einer Kirche getan werden und pro Level, die allesamt riesig ausgefallen sind, gibt es nur eine einzige davon! Dazu kommt, daß Mutter Kirche nicht gerade bescheiden ist. 50.000 Dollar und wenigstens einen erledigten Auftrag verlangt der zuständige Ortspfarrer für das Speichern – das ist alles andere als wohltätig!

Geklaute Autos können aufgemotzt oder mit Waffen bestückt werden, aber die illegalen Hinterhofwerkstätten sind erwartungsgemäß gut versteckt. Wer nicht zu jener Gilde alter Rollenspieler gehört, die seinerseits noch selbst Karten von großen Spielen wie *Ultima* anfertigten, wird den Stadtplan vermutlich öfter in der Hand halten als das Joypad. Bis man sich ein Spielareal so gut eingeprägt hat, daß es auch ohne Karte gehen würde, ist der Level meistens geschafft, und der Spieler steht vor einem neuen, völlig unbekannten Stadtteil.

Ein letztes Wort

Playstation- und PC-Spieler werden sich bei *GTA 2* sofort zurechtfinden. Bis auf die etwas höhere Auflösung bietet die Dreamcast-Version nämlich leider nichts Neues. Sogar das unerwünschte Ruckeln beim Scrollen ist geblieben – darauf hätten wir gerne verzichtet.

Der Spieler sieht die Stadt immer aus der Vogelperspektive. Bei mehrstöckigen Gebäuden, Bahnunterführungen und ähnlichem ist die Spielfigur nicht mehr zu sehen. Nur ein lila Pfeil weist dann noch die Richtung. Durch die Größe der Levels gibt es Passagen, in denen man minutenlang nur herumwandert, ohne daß etwas Entscheidendes passiert. Mehr Kirchen zum Abspeichern wären ebenfalls ziemlich hilfreich gewesen. Das Spielprinzip von *GTA 2* ist absolut genial, aber das nervige Herumlaufen, der happige Schwierigkeitsgrad und die oft stundenlang fehlende Möglichkeit abzuspeichern dürfte für einigen Frust sorgen.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

GTA 2 muß man einfach haben, allein schon wegen des einzigartigen Spielprinzips. Es macht Spaß, ist dafür aber höllisch schwer. Fehlende Speichermöglichkeiten und nerviges Herumlaufen trüben den Spielspaß ebenfalls. Auf Dreamcast wäre mehr drin gewesen.



8

Grafik 5
Sound 4

SpielZeit



15min.
Das bin ich: Al Capone



30min.
Mein Freund: Jack the Ripper



45min.
Meine Eltern: Bonnie und Clyde



60min.
Mein Kumpel: Bugsy Malone



PowerPaar
Mag, der geschickte Kämpfer und Linear, die stumme Magierin – ein tolles Team







Polygonal
Evolution läuft in echtem 3D mit drehbarem Spielfeld

Evolution: The World of Sacred Device

Ubi Soft liefert den Dreamcast-Spielern das erste PAL-Rollenspiel. Ein würdiges Debüt?



Höhlenforscher
Alexander Folkers

- **Titel:** Evolution
- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Genre:** Rollenspiel
- **Spieler:** 1
- **Extras:** VM
- **VM-Platz:** 8 Blöcke pro Spielstand
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

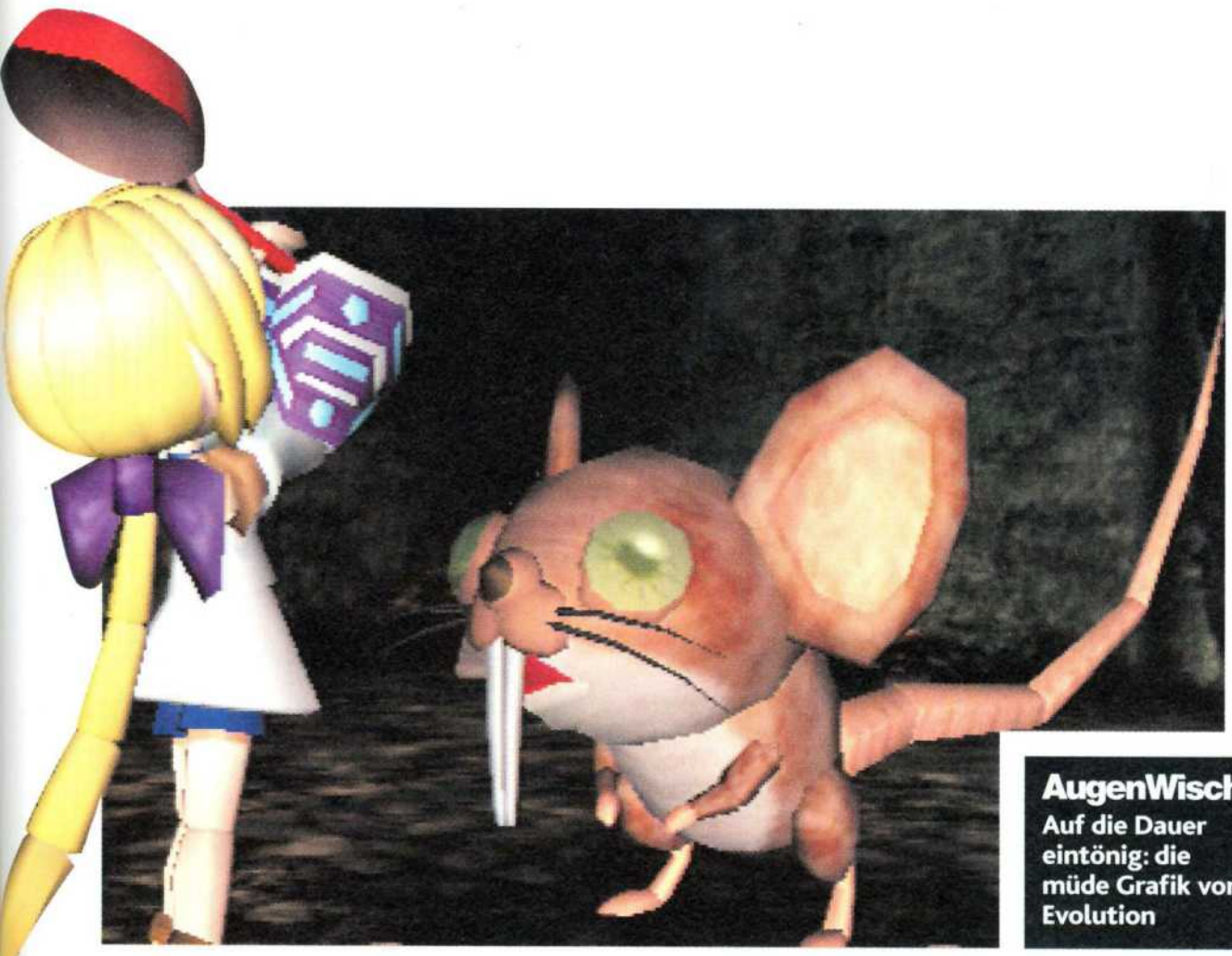
- **Pro:** Erstes PAL-Rollenspiel für Dreamcast
- **Contra:** Lineare Story, grafisch nicht berauschend, man verbringt den Hauptteil der Spielzeit in langweiligen, zufallsgenerierten Dungeons, englischer Spieltext

Entwickler von Fantasy-Rollenspielen pflegen sich in der Auswahl ihrer Szenarien gegenseitig zu übertreffen. Da ist es eigentlich erstaunlich, daß in *Evolution* eine recht normale Welt die Basis für Abenteuer bildet. Einzige Ausnahme von der uns bekannten Erde sind die Geschichte, die Landkarte – und sogenannte Cyframes, an den Menschen angepaßte Werkzeuge, die wie zusätzliche Gliedmaßen funktionieren. Der Held des Spiels, Mag Launcher, verfügt beispielsweise über einen zusätzlichen Arm mit einer Faust, die er im Kampf mit den zahlreichen Monstern einsetzt. Monster? Ja, natürlich Monster – kommt denn ein einziges Rollenspiel ohne sie aus? Mag, letzter Sohn der Launcher-Familie, ist nämlich wie jeder seiner männlichen Vorfahren ein Schatzsucher.

Auf der Welt, in der *Evolution* spielt, gibt es einige unerforschte Ruinen, die mutigen Abenteurern Reichtum und große Macht bringen – oder den Tod. Mags Vater ist vor Jahren verschwunden und hat seinem Sohn eine Menge Schulden, ein Haus mit Butler und eine adoptierte Schwester hinterlassen, die auf den Namen Linear hört. Anders als Mag benutzen sie und der Butler Gre Nade keine Cyframes, sondern nur ihre besonderen Fähigkeiten (Skills), die jeder Figur im Fantasy-Reigen zur Verfügung stehen. Linear baut dabei auf verschiedene Heilungs- und Hilfszauber, Gre kocht (auch schon mal mitten im Kampf) magische Suppen, andere Charaktere setzen besondere Eigenschaften ihrer Cyframes ein.

Macht das Spaß?

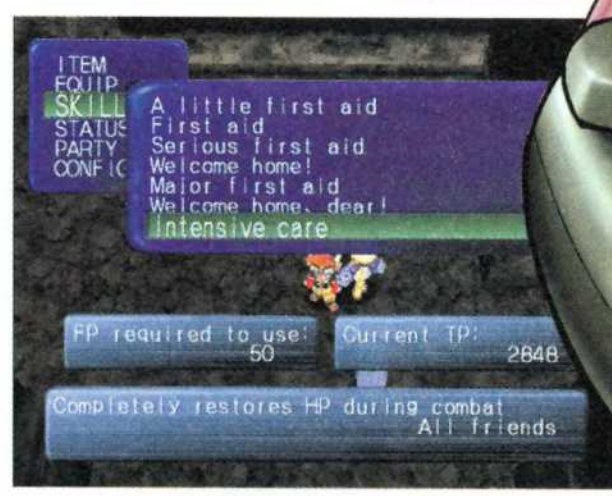
Soweit wäre das alles eigentlich schon interessant. Wenn man sich aber ein wenig in das Spiel hineingefunden hat und die ersten Ruinen erforscht, stellt man schnell fest, daß *Evolution* nicht gerade ein Quantensprung ist. Die Dungeons sind allesamt zufallsgenerierte, schnell langweilige Polygonumgebungen aus Räumen und Gängen, in denen je nach Mags Stufe mehr oder weniger gefährliche Monster lauern. Die obligatorischen Fallen und Schatzkisten dürfen natürlich auch hier nicht fehlen. Eine Vielzahl verschiedener Gegenstände wartet auf einen glücklichen Finder: Feuerbomben, Heilkräuter, diverse Schutzkleidung, zusätzliche Waffen und natürlich, wenn auch sehr selten, Powerups für die Cyframe-Nutzer stehen zur Verfügung.





AugenWischerei
Auf die Dauer eintönig: die müde Grafik von Evolution







Die lineare Story wird zwischen den einzelnen Aufträgen mit Spielgrafik animiert

Die Story, eines der wichtigsten Elemente eines Rollenspiels, wird zwischen den einzelnen Aufträgen in mit Spielgrafik animierten Szenen weitergeführt. Sie ist linear aufgebaut und birgt keine sonderlich großen Überraschungen – abgesehen von den Fragen, was mit Mags Vater passiert ist, woher Linear stammt, und was es mit dem legendären Cyframe „Evolutia" auf sich hat. Wenigstens ist der Gegenspieler der Helden ein echter Charakter: Eklig, arrogant und einfach eine Nervensäge.

Ab in die Arena

Das einfach zu verstehende Kampfsystem setzt auf eine Mischung aus strategischer Plazierung der Partymitglieder (die vordere Reihe bekommt mehr Schaden ab, darf aber auch öfter agieren) und der Richtung, aus der man mit einem Feind zusammenstößt. Wenn man etwas übt, kann man durchaus jeden Feind überraschen, indem man ihn von hinten über den Haufen rennt. Dadurch bekommen die eigenen Figuren freie Angriffe und erledigen auch härtere Monster ohne große Anstrengungen – besonders durch den Einsatz ihrer Skills, die durch steigende Erfahrung vielfältiger und mächtiger werden. Allerdings muß man mit seinen Fähigkeitspunkten haushalten, denn diese sind begrenzt und werden nur in Kämpfen langsam regeneriert – sofern der Spieler keinen Skill einsetzt, wohlgemerkt.

Wenn man sich traut, Äpfel und Birnen zu vergleichen (schließlich ist beides Obst), hinkt *Evolution* der Entwicklung hinterher. Die Playstation bietet schon seit langem sehr viel interessantere Rollenspiel-Kost, wenn sie auch mit einer Menge Fallobst (um beim Obst zu bleiben) fertigwerden muß. Die rein englischen Texte im Spiel stellen auch nicht gerade eine große Hilfe dar, gerade wenn es um jüngere Rollenspieler geht, die mit *Zelda* und Co fertigwerden – da diese mehr oder weniger perfekt übersetzt wurden. Aber wer will Ubi Soft verdenken, sich die Lokalisierung eines nicht besonders guten Produktes zu sparen. An die *Final Fantasy*-Reihe reicht es sowieso nicht heran.

Alles in allem kein zu 100% empfehlenswertes Spiel; einzig die Tatsache, daß es das einzige PAL-Rollenspiel ist, wird *Evolution* zu einer Fangemeinde verhelfen. Ach ja, dank Umschalt-Trick kann man es sogar via VGA-Box spielen... was sich aber auch nicht lohnt. Höher aufgelöste Eintönigkeit ist halt leider immer noch nicht spannend.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Na, da habe ich doch schon bessere Rollenspiele verpaßt. **Evolution** ***ist auf lange Sicht nur etwas für Zahlen-Fans, denen steigende Erfahrungspunkte als Motivation ausreichen. Freunde interessanter Stories und ausgefallener Spezialeffekte sollten lieber auf*** **Arcatera** ***warten.***



spielZeit

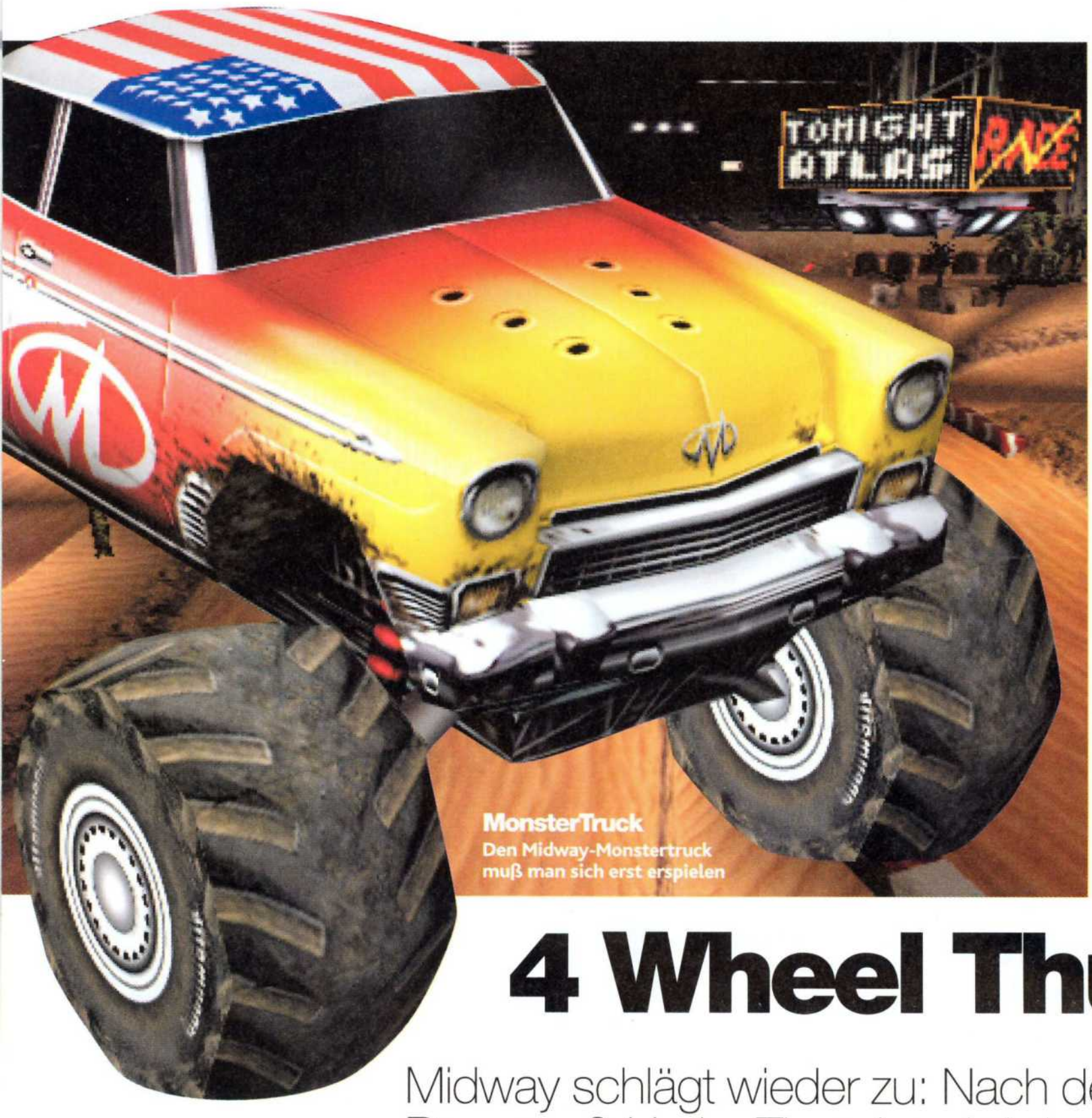
15min.
Ich muß aufleveln!

30min.
Ist sie nicht niiiiliedlich?

45min.
Gres Killersocke haut rein!



60min.
Noch 3 Dungeons...



MonsterTruck
Den Midway-Monstertruck muß man sich erst erspielen





MultiPlayer
Im Splitscreen wird's etwas unübersichtlich



4 Wheel Thunder

Midway schlägt wieder zu: Nach dem nassen Rennspaß *Hydro Thunder* wird das Geschehen jetzt auf Offroad-Pisten verlegt



Schlammfahrer
Alexander Folkers

- **Titel:** 4 Wheel Thunder
- **Hersteller:** Midway/Kalisto
- **Genre:** Offroad-Rennspiel
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box
- **VM-Platz:** 14 Blöcke
- **Erscheint:** Mai
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Grafisch sehr gut, hohe Langzeitmotivation
- **Contra:** Sehr hoher Schwierigkeitsgrad, für Einsteiger nicht geeignet

Der eine oder andere kennt vielleicht *Offroad Thunder*, Segas Naomi-basiertes Offroad-Rennspiel. Nun, das von Kalisto entwickelte *4 Wheel Thunder* ähnelt diesem zwar, ist aber keine Umsetzung des Arcade-Automaten. Statt dessen ist es eine an Land stattfindende Variation von *Hydro Thunder* – und fügt sich so ohne Probleme in diese Reihe ein.

In verschiedenen Spielmodi für einen oder zwei Spieler hetzt man sich gegenseitig (oder eben die Computergegner) über Wüsten-, Schlamm- und sonstige Offroad-Strecken, sammelt wertvolle Booster- oder Geldextras ein und versucht, Erster zu werden. Dafür stehen anfangs acht verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, die im Verlauf des Modus „Championship" durch den Einsatz von Preisgeldern und Boni aufgerüstet werden dürfen. Monstertruck oder Buggy, im Fahrverhalten ähneln sie sich alle sehr und bieten in etwa gleiche Chancen in den heißen Rennen.

Grafisch eindrucksvoll sind die verschiedenen Kurse auf jeden Fall, und nach den sonst so gefürchteten Pop-Ups muß man wirklich mit der Lupe suchen. Die Streckenobjekte, die für Ablenkung sorgen, wurden natürlich auch nicht vergessen: Als Klassiker sind Hubschrauber und Flugzeuge vertreten, einen humoristischen Touch bekommt das Ganze durch fliegende Elch-, Kuh- und Schweine-Ballons und andere witzige Goodies. Die Zuschauer sind zwar eher unauffällig (und in den Indoor-Strecken nur durch die übliche „helle Flecken auf dunklem Grund"-Textur repräsentiert), doch das stört nicht weiter: Bei der höllischen Geschwindigkeit, die manchmal erreicht wird, achtet man sowieso mehr auf den Straßenverlauf und die Gegner als auf das Ambiente, oder?

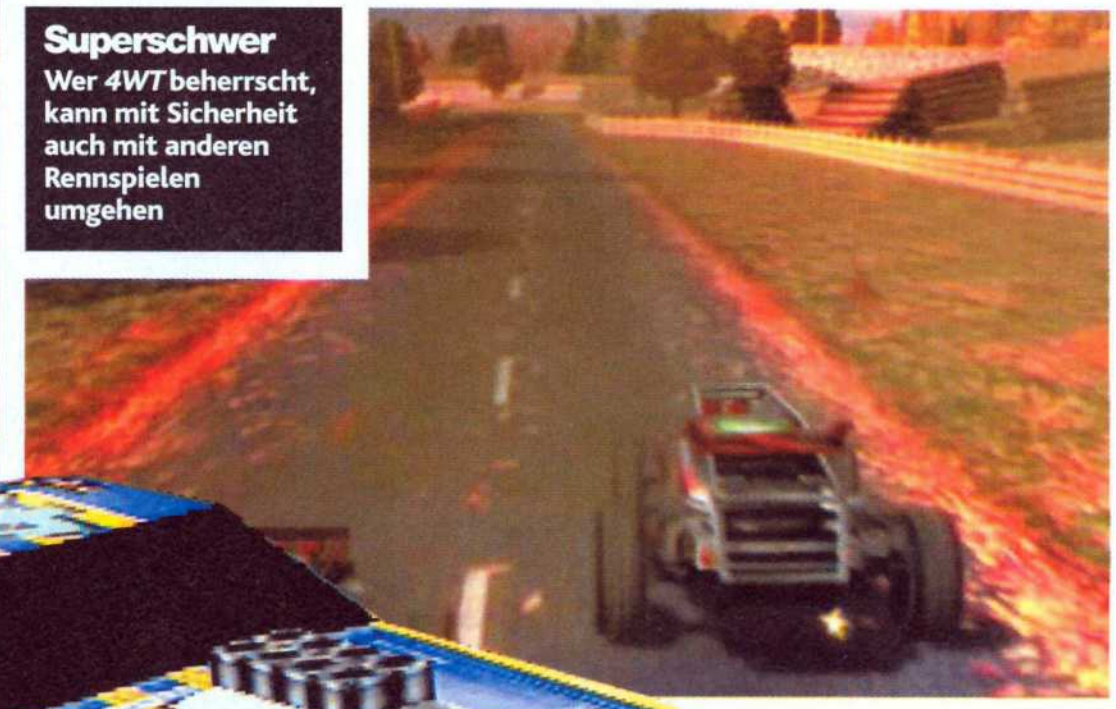
Die Hölle!

Eines muß man den französischen Entwicklern auf jeden Fall lassen: *4 Wheel Thunder* ist bestialisch schwer. Man startet ein Rennen im Einzelspielermodus immer als letzter und liegt eine Drittel- bis halbe Runde hinter dem Führenden. Trotz der teilweise sehr langen Kurse (Rundenzeiten um 2:30 Minuten) ist es extrem schwierig, diesen Rückstand aufzuholen. Ein wenig leichter hätte es schon sein dürfen – im fertigen Zustand fordert *4WT* geschrottete Joypads, verkrampfte Hände und Wutausbrüche geradezu heraus.









Superschwer
Wer *4WT* beherrscht, kann mit Sicherheit auch mit anderen Rennspielen umgehen



4WT ist ein Spiel nur für Rennspiel-Profis

Ohne die perfekte Beherrschung der Kurse, der Steuerung und einer Prise Glück beim Einsammeln der Booster-Extras kommt man vielleicht auf einen der ersten fünf Plätze, vom Führenden sieht man dabei aber nicht mal das Auspuffrohr.

Was die „Intelligenz" der Gegner angeht, darf man geteilter Meinung sein. Sie sind allesamt sehr gut, keine Frage... nur ob sie nicht vielleicht zu gut sind? Fahrfehler machen sie nämlich keine, dafür kann man sie auch mal auf die Seite schubsen. Ob das allerdings so sinnvoll ist, muß man je nach Situation selbst entscheiden, da jeder Crash die Geschwindigkeit verringert. Sonst haben Unfälle aber keine Auswirkungen: Ein differenziertes Schadensmodell wie in gehobenen Rennsimulationen existiert nicht.

Für Einsteiger nicht geeignet? Nun, so hart kann man es durchaus ausdrücken. Wer *4WT* beherrscht, kann mit Sicherheit auch mit anderen Rennspielen umgehen. Während nämlich auf den meisten Kursen Bleifuß gefahren werden darf, muß man besonders auf den engen Indoor-Strecken auf scharfe Kurven achten und die Handbremse in den Griff bekommen. Alles natürlich mit weiterhin möglichst hoher Geschwindigkeit – Fahrfehler kosten immer Zeit und meistens auch die Plazierung.

Alles in allem ein brachial schweres, optisch reizvolles Dreamcast-Rennspiel, das nur nach intensiver Einarbeitung für Erfolgserlebnisse sorgt. Wer sich damit abfinden kann – und vielleicht *Hydro Thunder* mochte oder zu leicht fand – wird mit Kalistos Rennspiel viel Freude haben. Spieler, die an leichte Siege gewöhnt sind und sich nicht auf harte Positionskämpfe einlassen wollen, lassen besser die Finger davon. Die technische Perfektion, die Goodies wie erspielbare Autos, Aufrüstung des Fahrzeugs und Geldgewinn-Möglichkeiten am einarmigen Banditen zwischen den Championship-Runden sorgen zusammen mit den extrem langen Kursen für genug Langzeitmotivation, um den anfänglichen Frust vergessen zu lassen – sofern GD und Joypad die anfänglichen Hürden überleben...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Krass schwer, sieht aber gut aus und spielt sich auch so. Die Kurse zehren an der Konzentration. Um so größer ist die Freude über die erste Ausbaustufe am Fahrzeug – um dann festzustellen, daß es dadurch nicht wirklich leichter wird.



SpielZeit



15min.
Cool bleiben, ganz cool...



30min.
Hat der überhaupt 'nen Schein?



45min.
Kein Lampenfieber zeigen...



60min.
Dich schieb ich aus der Kurve!



Immer diese Geister
Es gibt ein Teil, was ganz gut zu sein scheint, die Geist-unterstützung, aber nun ja...

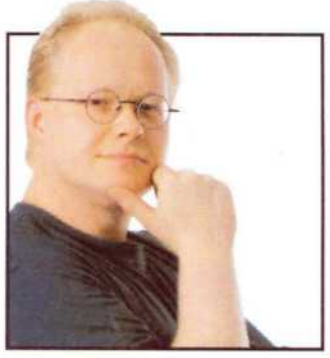






Jo Jo's Bizarre Adventure

Der erfahrene Streetfighter weiß: Ohne Kampfgeist ist kein Martial-Arts-Duell zu gewinnen. In *Jo Jo's Bizarre Adventure* hat Capcom das wörtlich genommen



Abenteurer
Thomas Gerhardt

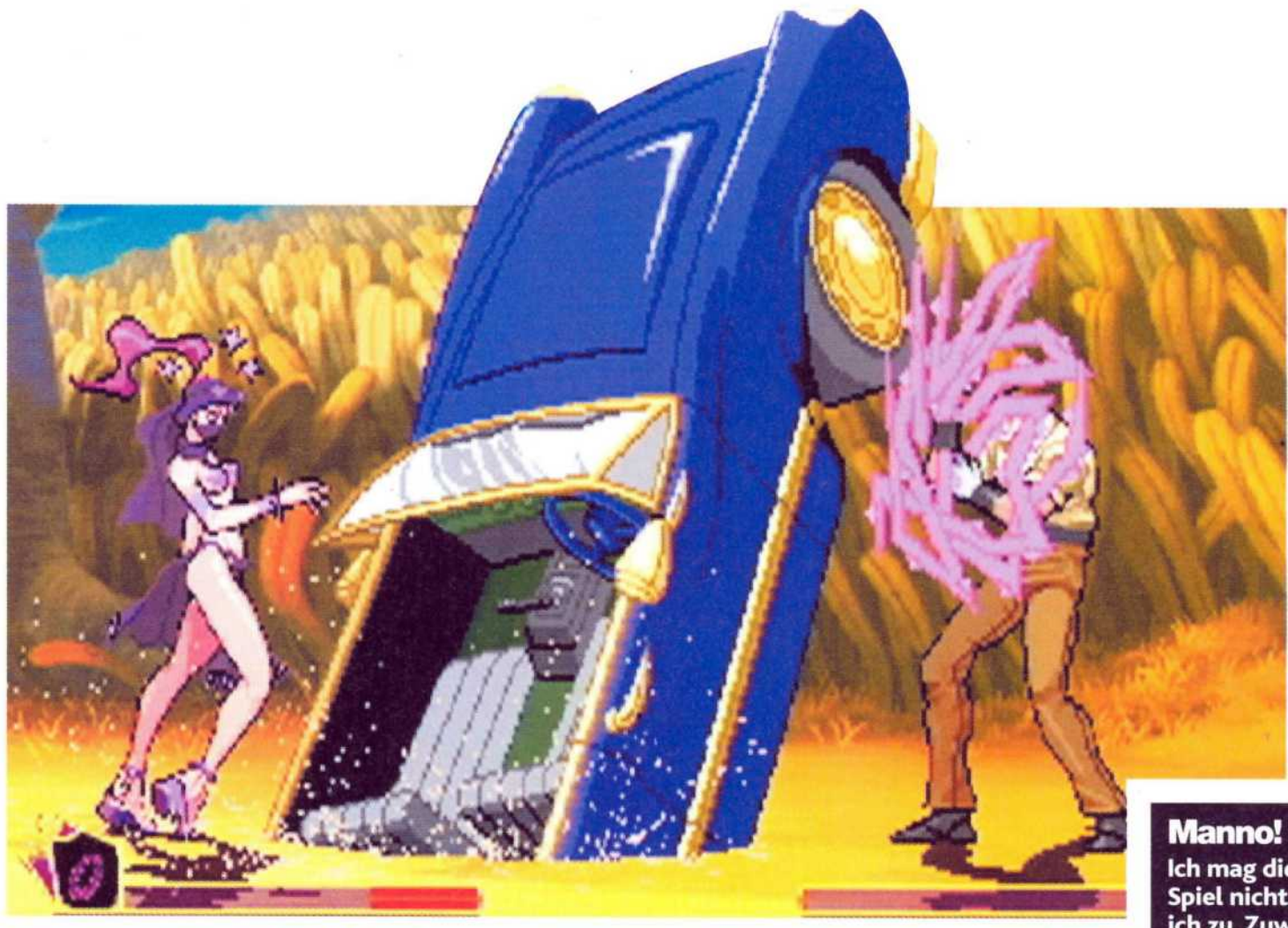
- **Titel:** Jo Jo's Bizarre Adventure
- **Hersteller:** Capcom/Virgin
- **Genre:** 2D-Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** 7 Blöcke
- **Erscheint:** Mai
- **Preis:** um 90 DM

- **Pro:** Nette Idee, jederzeit ein übernatürliches Alter ego mit an seiner Seite kämpfen zu lassen. Einige der Special Moves überzeugen durch einfallsreiche Animationen, 18 frische Charaktere bieten Abwechslung
- **Contra:** Keiner der Kämpfer besitzt das Charisma der *Street Fighter*-Helden; lieblos gestaltete Arenen und unübersichtliche Special Moves

Der Witz an diesem neuerlichen 2D-Beat'em-Up-Versuch (Hallo Capcom, wie wär's mal mit einer Konkurrenz für *Soul Calibur*?), der auf einer japanischen Comic-Serie basiert, ist nämlich folgender: Die 18 Glücksritter und Abenteurer kämpfen Hand in Hand mit Geistern! Na ja, nicht immer – aber immer öfter. Mittels eines einfachen Knopfdrucks ruft man übernatürliche Unterstützung im Kampfgetümmel herbei, die sich in folgenden Kreationen manifestiert: Kobolde, Schatten, Tentakel-Geschwüre, Dämonen, Sandmonster, Puppen, Voodoo-Masken und und und. Diese kleinen Helferlein besitzen dann auch ihre eigene Mini-Energieleiste und können genauso ausgeknockt werden wie der Hauptcharakter. Interessanterweise ist das aber im Kampfverlauf schnurzpiepegal! Sobald der Zusatz-Schläger den Löffel abgegeben hat, dauert es keine zwei Sekunden und er steht wieder voll einsatzbereit auf der Matte – wo bleibt denn da die Strafe für schlechte Spieler?! Unserer Meinung nach hat Capcom hier einen schweren Spieldesign-Fehler begangen. Das schlagkräftige Duo kann natürlich auch extravagante Spezialtechniken und Super Moves vom Stapel lassen, die mit den genretypischen viertel- und halbkreisförmigen Joypadbewegungen ausgelöst werden. Fans werden in diesem Zusammenhang vielleicht der gewohnten Sechs-Button-Steuerung nachtrauern – *Jo Jo's Bizarre Adventure* offeriert nur noch drei verschiedene Angriffsknöpfe (leicht, mittel und schwer), die nicht mehr bestimmten Schlag- oder Kick-Techniken zuzuordnen sind. Überhaupt überfällt einen nach wenigen Runden das Gefühl, ähnliches bereits schon einmal gespielt zu haben: Die Vampir-Saga *Darkstalkers* (*Vampire* in Japan) bot ebenfalls skurrile Figuren mit absurden Special Moves, deren ausladende Animationen stets nur Treffer und Blocks vermuten ließen. Genau dieses Problem tritt auch bei *Jo Jo* leider gehäuft auf.

Geisterhaftes Gameplay

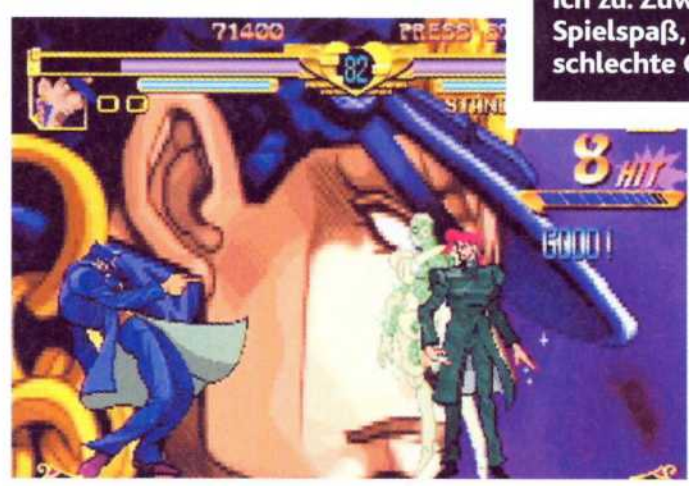
Genauso idiotisch wie der Titel kommen dem Spieler übrigens auch die in den Story-Modus eingestreuten Mini-Spielchen vor. Oder hört es sich vielleicht spaßig an, eine öde Wüstenstrecke entlangzulaufen und alle naselang über eine wildgewordene Wasserpfütze zu springen? In der Redaktion erntete dieser Auflockerungsversuch seitens der Designer jedenfalls kollektives Kopfschütteln. Kommen wir zu einer Analyse dessen, was an Kämpfermaterial und













Manno!
Ich mag dieses Spiel nicht, gebe ich zu. Zuwenig Spielspaß, zu schlechte Grafik

Jo Jo stellt mit Abstand das schwächste Prügelspiel im Capcom-Lineup dar

Arenen geboten wird. Im Vergleich zu den bunten 3D-Stages voller Animationen eines *Marvel vs. Capcom 2* oder der ungeheuerlichen Vielfalt sehenswerter Kampfschauplätze in *Street Fighter Alpha* 3 (über 30!) wirken die *Jo Jo*-Stages wie das Ergebnis eines Nachwuchswettbewerbs: Man kann schauen, wohin man will – es bewegt sich in den meisten Fällen rein gar nichts auf dem Bildschirm (mit Ausnahme der Kämpfer natürlich). Auch wird beim Anblick eines Hotelzimmers, ein paar ägyptischen Säulen oder eines Maisfelds nicht unbedingt die Lust auf eine zünftige Schlägerei geweckt. Unter den Akteuren tummeln sich neben diversen Indiana-Jones- und Lara-Croft-Verschnitten auch eine Reihe von freakigen Typen: Trotz anfänglicher Skepsis („Mit dem soll ich spielen?") eignete sich der putzige kleine Hund mit seinem großen Spielkameraden – dem Sandmonster – noch am besten für eine erfolgreiche Tour. Andere erfreuen zwar kurzzeitig das Auge mit ihren magischen Tricks (US-Straßenkreuzer schießen aus dem Boden, Tentakel-Fangarme umklammern einen, verschiedene Hieb- und Stichwaffen schweben in der Luft; eine gerade noch leblos erscheinende Chucky-Kopie malträtiert einen hinterrücks mit einer Lanze), ziehen aber in Sachen Gameplay schnell den kürzeren beim Spieler.

Das größte Problem dieser Arcade-Umsetzung besteht vielleicht sogar darin, daß es keinen Charakter à la Ryu, Ken oder Chun Li gibt, mit dem man sich richtig identifizieren kann, kurz: Man entwickelt keinen Bezug zu den 18 feilgebotenen Abenteurern – wahrscheinlich hatte Capcom aber in diesem Punkt aufgrund der Comic-Vorlage nicht besonders viel Einfluß auf das Design.

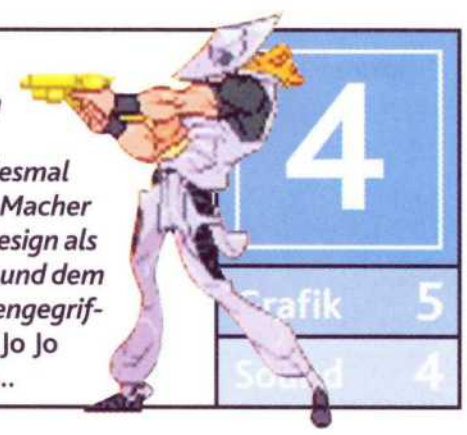
Motivation, wo bleibst du?

Was dem Bitmap-Spektakel ebenfalls fehlt, ist ein Spielmodus mit Langzeitmotivation: Der Story-Modus mit seinen Stippvisiten in Fernost und Ägypten, die in Standbildern und schwach animierten Sequenzen nicht in der Lage sind, Dramatik zu kommunizieren, zählt sicher nicht dazu. Bleiben die Standard-Modi Training, Versus und Survival – wo steckt nur ein Verandter des phänomenalen World Tour Modus aus *Street Fighter Alpha 3*? Damit wir uns nicht falsch verstehen: Ich begrüße jedes neue 2D-Spiel auf Dreamcast genauso gerne wie die 3D-Polygon-Vertreter – nur müssen dann Gameplay, Design und Optik stimmen, drei Punkte, in denen dieses Beat'em-Up durchfällt. Bevor Ihr also *Jo Jo's Bizarre Adventure* kauft, sollten in Eurem Spieleregal schon mindestens *Streetfighter Alpha 3* und als Import *King of Fighters '99* stehen, sage ich...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Nicht überall, wo Capcom draufsteht, steckt auch Beat'em-Up-Gold drin. Diesmal haben die* Street Fighter *-Macher sowohl beim Charakter-Design als auch bei der Präsentation und dem Gameplay gehörig danebengegriffen. Der Funke springt bei* Jo Jo *zu keinem Zeitpunkt über...



SpielZeit



15min.
Die Geister, die ich rief...



30min.
Special Move = SchirmOverkill



45min.
Das Kettensägermassaker...



60min.
Clint... Clint Eastwood









Street Fighter 3 Double Impact

Wie – schon wieder ein *Street Fighter 3*? Hatten wir das nicht erst letztens getestet? Gemach, gemach – das war *Street Fighter Alpha 3*!



Straßenkämpfer
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Fighter 3 Double Impact
- **Hersteller:** Capcom/Virgin
- **Genre:** 2D-Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** 4 Blöcke
- **Erscheint:** Mai
- **Preis:** um140 DM

- **Pro:** Die besten Animationen. Das Gameplay erinnert an an das ruhige, Vorgehen im Ur-*Street Fighter 2*
- **Contra:** Sehr wenig Spielmodi. Nach dem großartigen *SF Alpha 3* wird nur eine Arcade-Umsetzung geboten. Die neuen Charaktere kopieren zwar viele bekannte Moves, können aber selbst nicht überzeugen

Bevor jetzt die Verwirrung endgültig komplett ist, klären wir an dieser Stelle einmal den Stand der Dinge in Sachen *Street Fighter*, dem ewigen Capcom-Goldesel. Fakt ist, daß sich die Serie seit geraumer Zeit in vier Richtungen weiterentwickelt. Da wäre zum einen das Ur-*Street Fighter 2*, das nach diversen Turbo-Super- und Champion-Editions nun in den vorliegenden dritten Teil mündet. Weiterhin gibt's die Verjüngungskur (auch Alpha- bzw. in Japan Zero-Reihe genannt), die die bekanntesten Konsolen-Kämpfer der Welt in ihren Jugendjahren zeigt und mittlerweile ebenfalls bei Teil drei angekommen ist. Wie ein Duell mit Helden aus einem anderen Stall ausgeht, zeigt die sogenannte Crossover-Serie, zu der folgende Spiele zählen: *X-Men vs. Street Fighter*, *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter*, *Marvel vs. Capcom 1 und 2* sowie hoffentlich bald auch *SNK vs. Capcom*. Last but not least bleibt dann noch die 3D-Polygon-Ausgabe (kurz EX-Edition genannt), die spielerisch fast identisch mit den gezeichneten Vertretern ist und bislang Playstation-Besitzern vorbehalten war – jüngst erst erschienen ist hier das eher mittelmäßige *Street Fighter EX 3* für die Playstation2. Alles klar jetzt? Gut, dann wenden wir uns der Mini-Compilation *Street Fighter 3 Double Impact* zu, die die folgenden beiden Arcade-Titel beinhaltet: *Street Fighter 3 – New Generation* sowie *Street Fighter 3 – 2nd Impact*. Das letzte Wort in Sachen *Street Fighter 3* ist damit aber nicht gesprochen, denn Capcom hat sich wohlweislich den besten und aktuellsten Teil *Street Fighter 3 – 3rd Strike* für einen separaten Release (Ende Juli in Japan) aufgehoben. Man darf von *New Generation* und *2nd Impact* auch keine unterschiedlichen Titel erwarten, da ersteres zu 100 Prozent im zweiten enthalten ist – mit Ausnahme einiger Details in den Kampfschauplätzen.

Elf neue Gesichter!

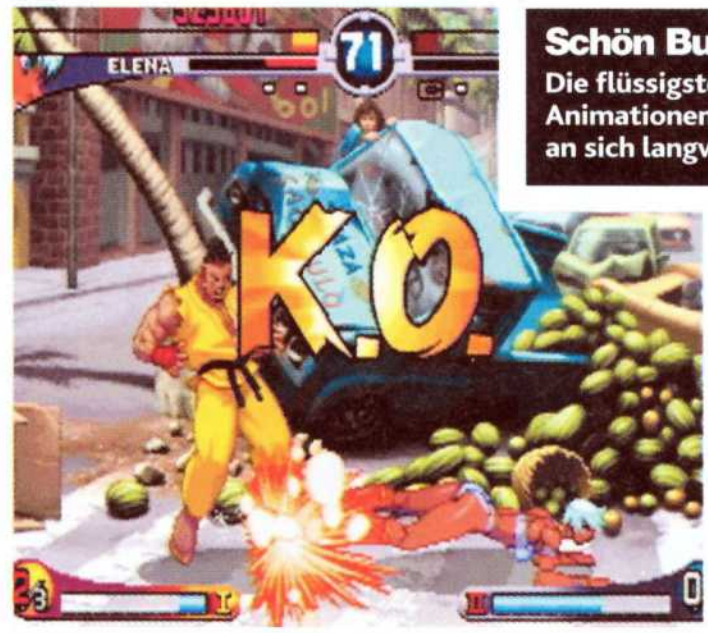
Street Fighter-Liebhaber werden sich anfangs im Charakterauswahl-Bildschirm gar nicht zurechtfinden: Außer den Karate-Jungs Ken und Ryu finden sich ausschließlich neue Gesichter, die jedoch eine Verwandtschaft zumindest in Sachen Stilrichtung zur alten Riege nicht leugnen können. So besitzt der russische Mutant Necro mit seinen Gummi-Armen etwa die gleiche Reichweite wie der Kult-Inder Dhalsim, der englische Boxer Dudley ähnelt sehr dem früheren Bossgegner Balrog, und die beiden Wrestler Alex und Hugo











Schön Bunt
Die flüssigsten Animationen, aber an sich langweilig...



Die Pixelfäuste fliegen hier weitaus schöner und bunter als je zuvor auf Dreamcast

aus München (mit einer eigenen Oktoberfest-Stage!) ließen sich deutlich vom Russen Zangief inspirieren. Wer ist sonst noch mit von der Partie? Der Brasilianer Sean kopiert eindeutig die Moves von Ken und Ryu, das Hong-Kong-Knirps-Duo Yun und Yang kann weder durch Aussehen noch durch Martial-Arts-Technik überzeugen, und das seltsame Urwald-Gewächs Oro würde kein vernünftiger Spieler jemals selbst steuern wollen. Bleibt noch das Trio sexy Elena aus Kenia, die Ninja-Lady Ibuki aus Japan und die ägyptische Gottheit Urien. Spielt man die ersten Runden, fallen sofort die genialen Animationen aller Beteiligten auf, nur die Charaktere selbst können nicht so recht überzeugen. Da hätte Capcom wohl besser zusätzlich einen Großteil der bewährten Akteure zur *Street Fighter 3*-Party eingeladen. Das Gameplay hat sich seit dem sieben Jahre alten *Super Street Fighter 2* nicht verändert. Die alten, billigen Combos (z.B. Sprungtritt mit anschließendem Fußfeger) funktionieren nach wie vor reibungslos, und wer neue Aktionen von Ryu und Ken erwartet, befindet sich auf dem Holzweg.

Spielbarkeit von 1993

Duelle werden statt mit bildschirmfüllenden Super Moves à la *Marvel vs. Capcom* wieder mit Einzelaktionen entschieden – ein 3-Hit-Combo ist schon fast das Höchste der Gefühle. Auf dem Weg zum Endgegner Gill (eine griechische Gottheit mit einer Feuer- und einer Eis-Körperhälfte) muß man sich mit dümmlichen Bonus-Games à la „30 Bälle wegfausten" beschäftigen – da hat die Kreativ-Abteilung bei Capcom wohl Urlaub gehabt. Ein wenig Abwechslung versuchte man immerhin mit den Super Special Moves einzubringen, von denen einer vor Spielbeginn gewählt werden muß. Je nachdem, wie man sich entschieden hat, kann der entsprechende Energiebalken mehr oder weniger oft aufgeladen werden und fällt entsprechend kürzer oder länger aus. Dummerweise informiert man aber den menschlichen Gegner durch seine Wahl vorab, wodurch der Überraschungseffekt wegfällt.

Thema Spielmodi: Hat man die Kinnlade ob der ausgefeilten Animationen wieder hochgefahren und möchte ein wenig in den verschiedenen Modi stöbern, stellt man fest, daß es da außer Training rein gar nichts gibt! Wahrlich ein echter Rückschritt zu *Street Fighter Alpha 3*! Wer sich also nicht als Genre-Liebhaber bezeichnet und nur ab und zu ein Beat'em-Up spielt, für den reichen auf Dreamcast im 3D-Bereich *Soul Calibur* und *Dead or Alive* und in der 2D-Sparte *Street Fighter Alpha 3* völlig aus. Wer sich dagegen zu den Sammlern zählt, sollte hier auf jeden Fall zugreifen.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Trotz besserer Animationen landet dieses* Street Fighter *in unserer Gunst hinter dem 2D-Primus* Street Fighter Alpha 3. *Der Grund: Weniger Kämpfer, weniger Arenen, weniger Spielmodi, weniger Langzeitmotivation. Kann man kaufen, muß aber nicht unbedingt sein...



7

Grafik 5

Sound 5

SpielZeit



15min.
Es sieht schön aus.



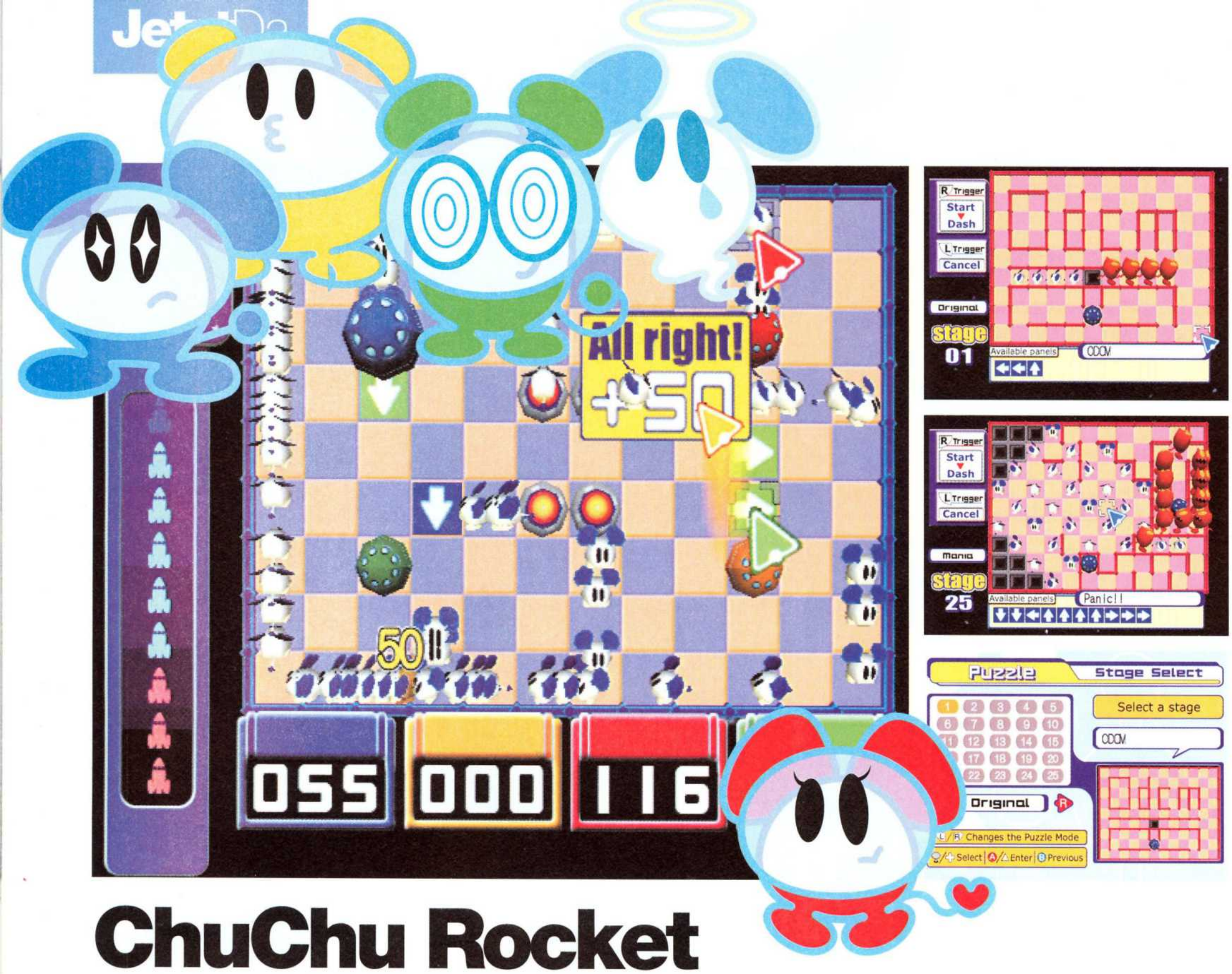
30min.
Es spielt sich schön einfach.



45min.
Es ist einfach.



60min.
Es ist vorbei.



ChuChu Rocket

Die Onlinefähigkeit des Dreamcast ist das hervorstechendste Merkmal der Sega-Konsole. Endlich kommt auch ein Spiel, das dieses ausnutzt!



Mäusedompteur
Alexander Folkers

- **Titel:** ChuChu Rocket!
- **Hersteller:** Sega / Sonic Team
- **Genre:** Puzziespiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** VGA, 50/60Hz, Internet
- **VM-Platz:** 3 Blöcke pro Puzzle
- **Erscheint:** Mai
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Witziger Puzzle-Modus, erstes Internet-Multiplayer-Spiel für Dreamcast
- **Contra:** nicht jedermanns Geschmack

Die Sendung mit der Maus wurde im März 2000 stolze 29 Jahre alt. Brandneu dagegen, zumindest für PAL-Spieler, ist *ChuChu Rocket*, das erste Multiplayer-Online-Spiel für Dreamcast. Aber halt, es ist nicht nur online spielbar, auch ohne Telefonkosten bietet *ChuChu Rocket* viel Spaß für einen bis vier Spieler.

Das Grundprinzip entspricht dem Muster „einfach zu erlernen, schwierig zu beherrschen und endlos erweiterbar": Auf einem rechteckigen Spielfeld befinden sich eine Anzahl von Katzen und Mäusen, mit denen bestimmte Aktionen ausgeführt werden müssen. Welche, hängt dabei vom ausgewählten Spielmodus ab.

Einsame Mäuse

Für Einzelspieler ist erstmal der Puzzle-Modus interessant. 100 verschiedene Level sind in vier Schwierigkeitsgrade aufgeteilt. In jedem gilt es, die vorgegebenen Mäuse zu ihren Zielpunkten zu bringen, die als Raketen auf dem Feld verteilt sind. Herumstreunende Katzen sorgen dabei für Probleme: Sie dürfen weder Mäuse fressen noch die Raketen erreichen, bevor die Mäuse mit ihnen abgeflogen sind. Um sie daran zu hindern und die Mäuse auf den richtigen Weg zu bringen, darf der Spieler nur eine festgelegte Menge von Richtungspfeilen benutzen, die er auf dem Spielfeld plazieren kann. Mäuse und Katzen richten sich nach den Pfeilen – und gehen (von sich aus gesehen) nach rechts, wenn sie an eine Wand stoßen. Außerdem fressen Katzen Pfeile in zwei Durchläufen auf, wenn sie genau gegen ihre Laufrichtung liegen. Klingt vielleicht etwas kompliziert, ist es aber nicht wirklich. Erst in späteren Spielstufen gesellt sich noch das Problem des Timings hinzu: Eine Maus muß von links nach rechts laufen, während Katzen von oben nach unten und zurück rennen. Nur zwei wohlplazierte Pfeile sorgen dafür, daß Tom und Jerry (bzw. KapuKapu und











MäuseJagd

***ChuChu Rocket* ist ganz sicher nichts für Technik- und Grafikfetischisten**







Für Einzelspieler ist der Puzzle-Modus mit 100 fertigen Levels besonders wichtig

ChuChu) sich nicht in die Quere kommen. Was aber tun, wenn man die 100 Puzzles durchgespielt hat? Nun, da bietet sich dann der Editor an, mit dem man eigene Level aufbauen und anderen Spielern vorsetzen kann – via Visual Memory, versteht sich. Außerdem sollen diverse vom Sonic Team und von anderen Spielern entwickelte Level aus dem Internet herunterzuladen sein, wenn *ChuChu Rocket* im Laden steht – im Test hat das bei uns nicht funktioniert.

Man kann sich auch auf die Challenges stürzen, die das Spielprinzip etwas abwandeln: Unter Zeitdruck müssen verschiedene Aufgaben erledigt werden, wobei auch schon mal eine Katze sämtliche Mäuse fressen darf...

Sollten auch sämtliche Challenges abgehakt sein, kann man sich auf das eigentliche Highlight von *ChuChu Rocket* stürzen: die Mehrspieler-Modi. Ob Online oder nicht, das Prinzip bleibt das gleiche. Vier Spieler finden sich in einer Arena ein und versuchen gegeneinander oder in zwei Teams mehr Mäuse einzusammeln als der oder die Gegner. Dabei gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie im Einzelspieler-Modus, allerdings darf jeder Teilnehmer maximal vier beliebige Richtungspfeile setzen, die nach einer Weile von selbst verschwinden. Spezielle Mäuse sorgen für zusätzliche Abwechslung: Ein ChuChu mit einem Fragezeichen über dem Kopf startet eine Art Spielautomat, der verschiedene Änderungen am Spielverlauf herbeiführt. Dabei wechseln die Raketen der Spieler ihre Plätze, die Bewegungsgeschwindigkeit wird verdoppelt oder halbiert, es werden Unmengen von Mäusen in kürzester Zeit auf das Spielfeld geworfen oder aber gar nur Katzen, die beim Kontakt mit einer Rakete Punkte abziehen.

Hier kommt die Maus!

Ob und wie das Ganze nun im Internet funktioniert, konnten wir leider nicht überprüfen: Es waren in ganz Europa (logischerweise, da das Spiel noch nicht erschienen war) einfach keine Gegner aufzutreiben. Die Online-Hilfe des ChuChu-Network deutet aber an, daß es beim Setzen von Richtungspfeilen zwischen dem Druck auf den Button und dem Erscheinen des Pfeils durchaus eine Verzögerung von zwei Sekunden geben kann – in der unglaublichen Hektik eines ChuChu-Duells nicht gerade hilfreich. Wir lassen daher die Spielbarkeit im Internet erst einmal nicht mit in die Wertung einfließen, werden aber versuchen, in der nächsten Ausgabe einen Erfahrungsbericht nachzuliefern. Bis dahin sollte sich jeder Spieler fragen, ob er wirklich nachts von Mäusen, Katzen und Raketen träumen will.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Wenn man die Challenges und den Puzzle-Modus hinter sich gebracht hat, bietet* ChuChu Rocket *nur noch im Puzzleaustausch mit anderen Spielern und in den Multiplayer-Varianten Spaß. Das dürfte sich für einige DC-Eigner als größter Haken an diesem Puzzlespiel erweisen.



Grafik	3
Sound	5

SpielZeit





Wir sind nur der Anfang! Hehehehehehehehehe! Da kommt noch mehr auf Euch zu!

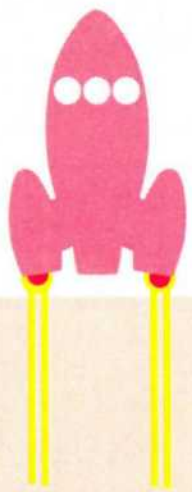
WIR GEHEN ONLINE!

Nachdem unser Herr Folkers sich durch das Spiel gewühlt hat, schauen wir doch alle mal gemeinsam, was es denn nun mit den Online-Fähigkeiten auf sich hat...

Mehr Infos

- Chu Chu...
- Die Fakten
- Die Roboter, die Mäuse, die Katzen und die Japaner
- Die Franzosen kommen
- Die ersten Online-Features
- Was in Zukunft zu uns kommt
- Und was wir dazu meinen

Versprochen ist versprochen, sagte man sich bei Sega Europe, und hat (seien wir mal etwas sarkastisch, ist ja sonst nicht unsere Art) endlich mit *Chu Chu Rocket!* das erste Online-Spiel für unsere Konsole fertiggestellt. Wie es denn nun genau läuft, wenn viele Leute am Server hängen, das konnten wir bis zum Redaktionsschluß noch nicht festellen, weil... das waren kaum Leute. Also machen wir das in der nächsten Ausgabe. Eine Menge von Euch da draußen haben sich schon ernsthaft geärgert, weil... das alles hat verdammt lang gedauert. Nun ist also das Online-Feature zum ersten Mal ausgenützt. Gut? Keine Frage, denn es wurde auch mal Zeit, denn ansonsten fehlen zu den sechs Milliarden Spielern ja noch fünf Milliarden, neunhunderneunundneunzig Millionen, neunhundertneunundneunzigtausend, neunhundertsechsundneunzig. So, richtig spielen, meinen wir...



Die DreamArena...

Will aber nicht heißen, daß man bei Sega in der Zwischenzeit nichts getan hat. Die DreamArena war der Tummelplatz für eine ganze Reihe sehr guter Competitions, unter anderem die European Sonic Speed Challenge, oder auch der Xtreme Dream, wo man sich mit ein bißchen Kreativität eine ganze Menge aneignen konnte (wir lieben Preisausschreiben), aber so richtiges Online-Feeling wollte da nie so ganz aufkommen. Vielleicht sind wir in Europa ja vewöhnt, so wie unsere Aleks (siehe Seite 98) und spielen grundsätzlich mit Tastatur und Maus. Vielleicht aber auch nicht. Denn schauen wir uns einmal genau an, was online eigentlich wirklich Erfolg hat. Auch wenn immer wieder gesagt wird, es sei ein Mythos. 3D-Shooter, meine Damen und Herren. Jawohl, die bösen id-Spiele in allen Variationen, und wenn unser Le Cheffe mal nicht aufzufinden ist, kann man davon ausgehen, daß er entweder *DoA2*, spielt, bei *King of Fighters* für seinen Titelkampf gegen Bronco von der Videogames trainiert oder bei unseren Kollegen von der PCPlayer *Counter-Strike* spielt. Die einzigen anderen Spiele, die nachweislich Erfolg haben, sind Strategiespiele wie *StarCraft* und *Diablo*. Bei beiden gibt's an sich frohe Kunde. Denn in letzter Sekunde vor Redaktionsschluß vernahmen wir, daß *Diablo 2* und *WarCraft 3* für Dreamcast umgesetzt werden sollen, was zusammen mit *Black & White* eine riesige Chance für die Konsole darstellt.

Von den 3D-Shootern wollen wir erst gar nicht reden. Somit ist alles wunderbar im Online Land, oder?!

... der Zukunft

Äh, nein. Wenn in der FAQ von *Chu Chu Rocket!* steht, daß es zwei Sekunden dauern kann, bis ein Befehl online umgesetzt wird, dann läuft es Le Cheffe kalt den Rücken runter. Nicht wegen der brillanten Ideen, die gerade aus den USA für die Onlinefähigkeiten kommen, sondern aus Angst, daß vielleicht das Modem hier in Europa für die dicken Brocken außerhalb des brillanten, witzigen *Chu Chu* nicht ausreichen könnte. Zwei Sekunden sind in einem Deathmatch das direkte Todesurteil, wie jeder PC Spieler bemerken wird.

Dazu muß es nicht kommen. Sega Europe sagt, die Datenpakete werden so geschickt, daß das 33k-Modem ausreichend ist. Glauben wir das einmal. Denn wir wissen aufgrund Eurer Leserbriefe, wie viele von Euch schon jetzt auf die Spiele warten, bei denen man die Weltherrschaft übernehmen kann. Ja, wir wissen, daß das in Japan vielleicht etwas anders ist, und die Art der Spiele, die dort online-fähig sein sollen, beweist das. Aber die westliche Spiele-Kultur ist da doch etwas gewalttätiger. Wer's nicht glaubt, der muß sich von uns aber fragen lassen, warum sonst das Moorhuhn zum Star geworden ist. Oder Zlatko. Oder Erich Ribbeck. Nein, warte mal, laßt uns gar nicht von der deutschen Nationalmannschaft anfangen...

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Das hatten wir doch schon mal...

Warum Sega vielleicht ein wenig vorsichtig mit dem ganzen Online-Gaming ist? Nun, schon 1996 hatte die Firma das Net Link angekündigt, ein 28.8k-Modem für den Saturn. Da hatte Sega auch einen Internet-Zugang angekündigt, ein Onscreen-Keyboard für den Saturn und eine Menge Spiele, die man nur online würde spielen können. Virgin Interactive und Interplay wurden in den USA sogar als Support angekündigt. Eine Menge Ankündigungen also. Es sollte 200 Dollar kosten, und wir haben nie wieder was davon gehört. Schade drum. Diesmal aber hat man anscheinend seine Hausaufgaben ein bißchen besser gemacht. Drum ist das japanische Netzwerk schon erfolgreich und das amerikanische auf dem besten Weg dahin. Nun müssen wir noch in Europa abwarten, was denn da kommen wird. Hoffen wir, daß auch hier alles klappt...



Das einfache Spiel... online geht's einfach

Sega Japan hat neue kleine Spiele angekündigt, ähnlich dem *Sega Swirl*, welche einfach übers Netz verteilt werden sollen. Das *Memory* in der DreamArena ist ein Anfang. Die DreamLibrary in Japan ein zweiter großer Schritt in die richtige Richtung. Seien wir ehrlich, online zu spielen ist die Zukunft. Wenn selbst Billy Gates auf diesen Zug springt, dann muß es richtig sein (oder der Mann ist nach der Gerichtsentscheidung verzweifelt, hehe). Warten wir ab, mit was Sega Europe aufwartet...



Half-Life *bleibt nur ein halbes Spiel*

Tja, leider stimmt das. Ja, es kommt im September, aber nein, es kommt nicht mit Internetfähigkeit. Pfui, das. Warum aber? Ein Insider meinte zu uns, daß Sega USA versucht, das Spiel auf Biegen und Brechen vor dem Launch der Playstation2 in Amerika auf den Markt zu bringen und man nicht genug Zeit habe, das Spiel im Netzwerk zu testen. Es soll allerdings eine spätere Fassung geben, die voll onlinefähig sein wird. Wahrscheinlich als Bonus-Pack. Inzwischen kann man leider nur allein spielen, oder im 4-Player-Modus. Nicht schlecht, aber auch nicht gut. Finden wir. Sollen die Jungs schneller testen, man soll ihr Privatleben wegnehmen! Sie anketten! Tut Le Cheffe mit uns doch auch...

Die Spiele

In Europa fangen wir Ende Mai an, mal ernsthaft ins Netz zu gehen. Nun geben wir auch gerne zu, daß* Chu Chu Rocket! *vielleicht nicht wirklich das Spiel ist, auf das alle warten... aber es ist immerhin ein guter Anfang. Was kommt denn sonst noch, und in welchen Ländern?

USA

Armada 2 (August)
Der erste Teil war ein guter Shooter, der nicht wirklich in Deutschland rauskam, in den USA kommt er dafür nun mit vollständigem Online-Spiel.

Baldur's Gate (nicht bekannt)
Die PC-Fassung stammt von BioWare (*MDK 2*), die DC-Version wird aber von Sega Japan in die Hand genommen. Ein Spiel, das irgendwo zwischen *Diablo* und *Ultima* angesiedelt ist.

NFL 2K1 (September)
Vielleicht das beste Football-Spiel überhaupt, nun auch mit Onlinefähigkeit. Wir warten derweil immer noch auf den Vorgänger in Deutschland...

10Six (August)
Endlich ein Strategie-Spiel! Und für Dreamcast! Eine Million Spieler sollen gleichzeitig online sein, um im Kampf gegeneinander ein bißchen Krieg zu spielen. Schaut mal bei www.10six.com rein... da seht Ihr, was Euch alles bei diesem Spiel online erwarten wird. Le Cheffe wartet jedenfalls...

Frontier (nicht bekannt)
Die Entwickler von Turbine Software wollen hier einen Titel rausbringen, der wie bei *Ultima Online* die Gelegenheit bieten soll, mit mehreren hundert Leuten gleichzeitig eine Fantasy-Welt zu erkunden.

Europa

Das ID-Spiel (Oktober)
Es kommt, gemach, gemach. Echt wahr. Wenn auch vielleicht nur mit Schwierigkeiten in Deutschland... wir wissen warum, gell?

DroneZ (Winter)
DroneZ zeigt uns wie der Film *Rollerball* den Sport der Zukunft (siehe Kasten) revolutioniert.

Black & White (Oktober)
Was man zu Lionheads neuem Spiel sagen muß, verraten wir auf Seite 54.

Sega GT (Winter)
Nach Gesprächen mit den Entwicklern wissen wir, daß man schon plant, ein direktes Online-Feature wie bei der PC-Fassung von *Need for Speed* einzubauen, aber wie oder was oder wo ist bisher nicht wirklich bekannt.

MSR (Juli)
Nun ja, nun ja, irgendwie RICHTIG online-fähig wird's wahrscheinlich nicht. Man munkelt nun von dem typischen Ghost-Racer, den man uploaden kann und der dann gegen einen antritt. Nicht wirklich prickelnd, das...

Phantasy Star Online (nicht bekannt)
Dazu kommen *vielleicht* noch solche Spiele wie die Capcom-Knaller *Marvel vs. Capcom 2*, *Street Fighter* und einige mehr, von denen wir wissen, daß sie in Japan onlinefähig sind, wo wir aber bisher nicht sicher sind, ob dieselben Features auch den Sprung in den Westen schaffen...

Japan

In Japan, wo der PC nicht wirklich wichtig ist, da hat Dreamcast sich durch den Erfolg von *Virtual On* und *Chu Chu Rocket!* DEN Platz an der Netzwerk-Sonne gesichert. Aber auch hier kommen Spiele, von denen man sicher sein sollte, daß sie a) erfolgreich werden und b) wir sie hoffentlich auch in Europa über kurz oder lang zu Gesicht bekommen. Sollten wir zumindest, denn wie sagt die Werbung? Bis zu sechs Milliarden Spieler...

Treasure Strike
Ja, das Spiel, was wir Euch in der Importsektion (Seite 62) vorstellen, ist auch online-fähig. Leider wissen wir noch nicht, wann oder ob dieses Spiel überhaupt nach Deutschland kommen wird, aber wir halten Euch auf dem Laufenden.

Rune Jade
Das erste Online-RPG für Dreamcast, noch vor *Phantasy Star Online*. Man weiß nicht viel über diesen Titel, nur so viel, daß es wiederum darum geht, wie bei *Evolution* mit Anime-Figuren Schätzen hinterherzujagen...

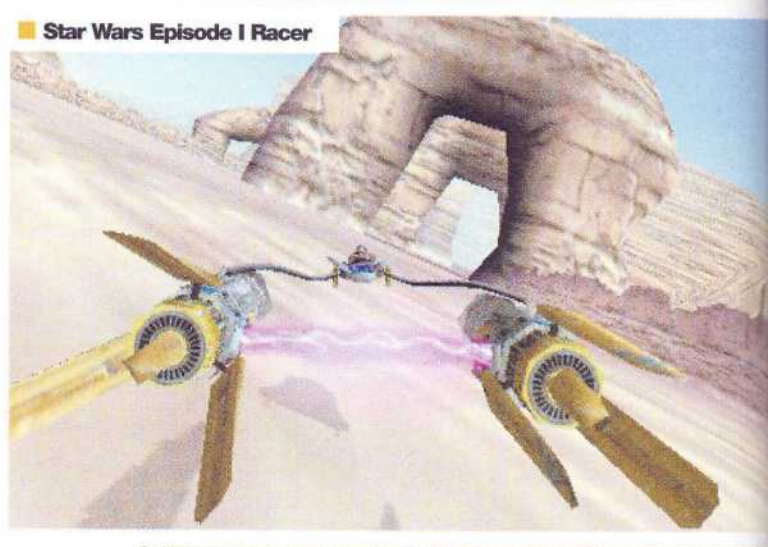
Sega Golf
Auf der Tokyo Game Show (siehe Seite 36) vorgestellt, ist das Spiel vielleicht nicht wirklich grafisch exzellent, aber man kann endlich in einem richtigen Golfturnier mit anderen spielen

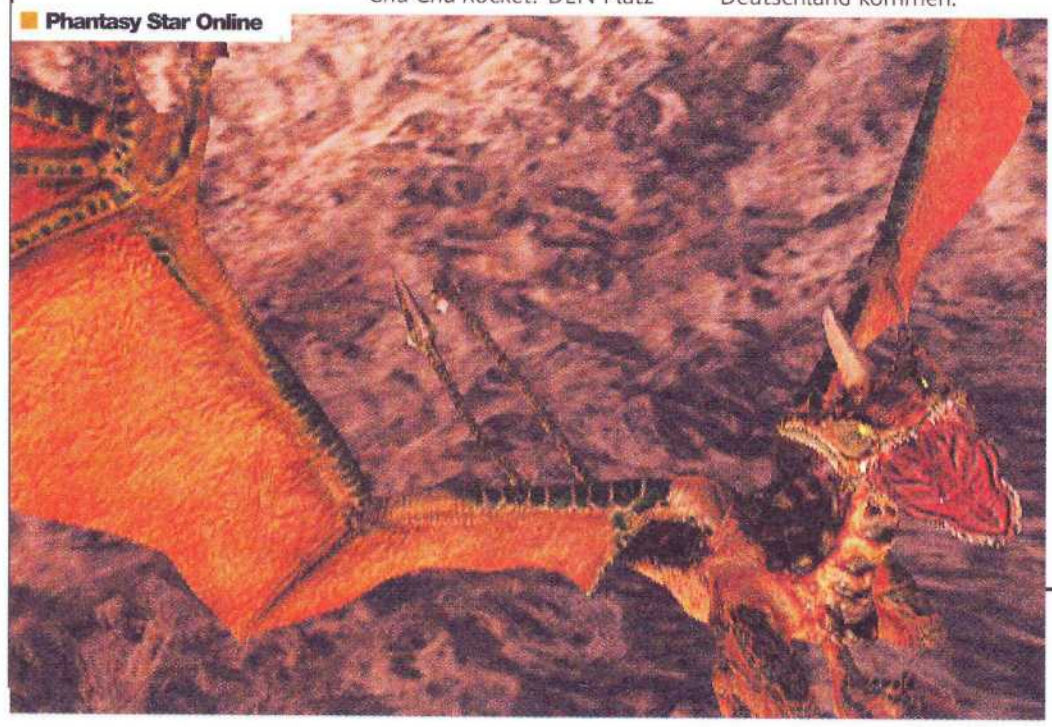
Derby Stallion Racer
Ja, Ihr hört richtig. Dieses Spiel simuliert tatsächlich Pferderennen. Wir haben auf der Tokyo Game Show ein Video des Spiels gesehen und können das bestätigen. Grafisch ist *Derby Stallion Racer* nicht wirklich prickelnd, aber man soll seine Pferde trainieren können, die Daten austauschen, Rennen ansetzen und wetten können. Das ist es, was die meisten ohnehin tun. Wetten, meinen wir... wetten wir also, daß mit Sicherheit *Sega Golf* und *Rune Jade* nach Deutschland kommen.

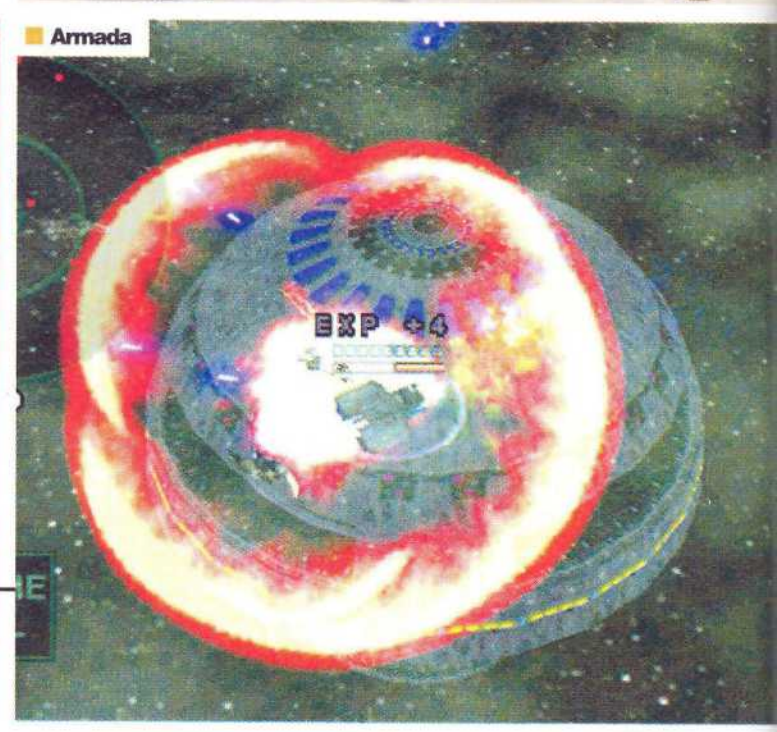


Power Stone 2


Marvel vs. Capcom 2


Star Wars Episode I Racer


Phantasy Star Online



Armada

Die Gerüchte



Das leichteste, was man tun kann, ist natürlich, Gerüchte zu verbreiten, oder etwa nicht? Insofern sind hier einige der Sachen, von denen man was hört, aber nicht wirklich weiß, ob's stimmt...

Sonic Adventure 2
Angekündigt für Weihnachten, soll es a) vollkommen onlinefähig sein und b) Stages haben, die an das alte *Sonic R* für den Saturn erinnern, also nicht nur Adventure, sondern Racer. Vielleicht ein Racer gegen den Rest der Welt? Nach der E3 wissen wir vielleicht mehr...

Might and Magic 3
Ein Fantasy-Strategie-Rollenspiel (ah, wir lieben diese PR-Texte), das eigentlich onlinefähig sein sollte, aber wir haben von Ubi Soft noch nichts absolut Definitives darüber gehört, und beim letzten Besuch bei Westka haben wir auch nichts gesehen...

Hidden and Dangerous
Einer der besten 3D-Shooter für den PC, aber ob's für Dreamcast auch online läuft? Nach der schlechten Erfahrung mit der Ankündigung aus den USA, daß *Half Life* nicht online spielbar sein soll, sind wir da doch etwas vorsichtig.

Virtual On
Immer noch nichts über dieses Spiel, ob und wann es vielleicht in Europa rauskommt. Zumindest haben wir immer noch keinen *Virtual On*-Controller per Import bekommen, und Sega schweigt sich aus. Kommt schon, mit Robotern gegeneinander online antreten? Cooool. Sofort Kim Shon ärgern...

Street Fighter 3



Virtual On: Oratorio Tangram



Rune Jade



DIE DRONEZ IM WEB...

Während wir drauf warten, was denn aus Japan und den USA auf uns zukommt, was Online-Spiele angeht, sind die Franzosen still und heimlich dabei, selbst ein Spiel zu entwickeln, was online spielbar sein wird. Und das ist das DroneZ von Zetha GameZ in Paris. Wir haben uns mal mit Giovanni Caturano von dieser Firma hingesetzt und nachgefragt, was denn genau bei DroneZ ablaufen soll. Das Gameplay erinnert an Tron, ist aber vollkommen 3D und bietet nicht nur einfache Duelle, sondern auch Boss-Gegner etc...

Wie weit fortgeschritten ist das Spiel?
Es sieht sehr gut aus. Wir sind gerade dabei, die Netzwerk-Fähigkeiten einzubauen und das Single-Player-Gameplay zu tunen. Die KI braucht noch den Feinschliff, die Boss-Gegner sind noch zu einfach. Außerdem haben wir die 20 Stücke vom Soundtrack fertig... sehr techno.

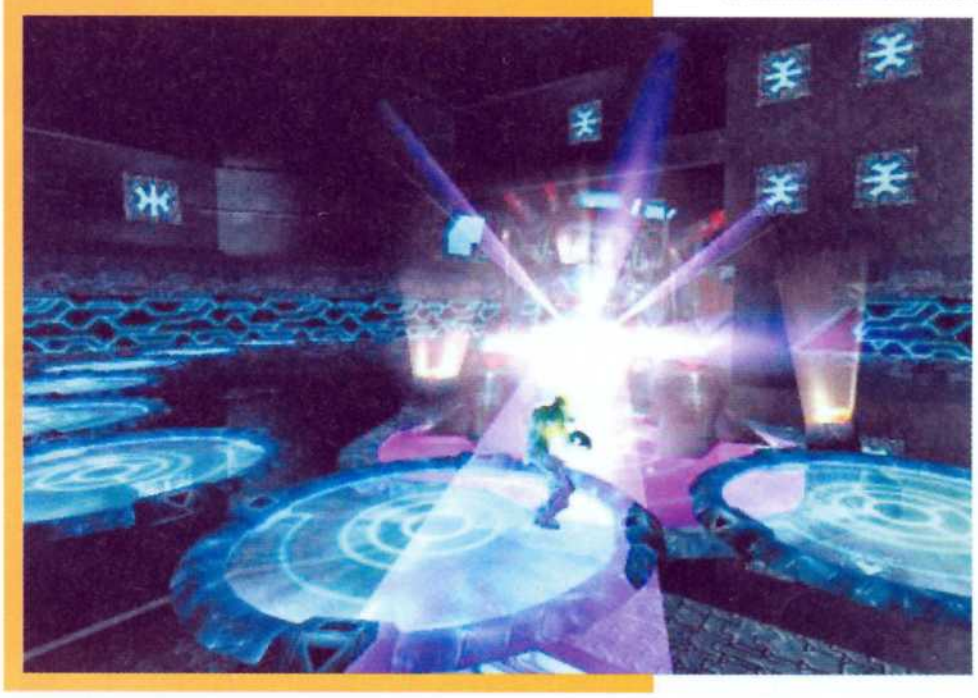
Wann kommt's denn dann raus?
Schwer zu sagen. Das kommt darauf an, wie lange wir brauchen, um die Alpha- und Betatests abzuschließen. Irgendwann zwischen der E3 und der ECTS, also zwischen Mai und September. Wir wollen ein gutes Spiel, und dazu nimmt man sich Zeit.

Ist es schwer, das Netzwerk für DC zu programmieren?
Nicht schwieriger als für andere Systeme. Aber Segas Online-Netzwerk hat einige Schwierigkeiten, die hoffentlich bald abgestellt sind. Das größte Problem ist es, PC- und DC-Spieler unter einen Hut zu kriegen. Netzwerktechnisch gesehen, meine ich...

Wie genau wird das Netzwerk funktionieren?
Teile der Engine werden in Real Time zum Dreamcast übertragen, insofern können wir einen Teil der Prozessorfähigkeiten der Konsole befreien. Das ganze System wird auf dem *Distributed Programming*-System basieren. Soll heißen, wir werden dafür sorgen, daß das Gameplay auch bei einer schwächeren Modemverbindung schnell und reibungslos funktioniert. Es soll außerdem verhindern, daß man es merkt, wenn die Datenpakete irgendwo zwischen Server und Konsole hängen. Wir kennen das Problem vom PC her...

Wer wird das Spiel in Europa veröffentlichen?
Es gibt da mehrere Interessenten, aber wir haben uns noch nicht für einen entschieden. Da laufen die Verhandlungen noch. Sobald's aber sicher ist, werden wir Euch auch Bescheid geben. Ist versprochen.

Wird's von Euch auch andere Dreamcast-Spiele geben?
Ja, wir arbeiten an einigen Projekten, aber um ehrlich zu sein, dazu können und werden wir zu diesem Zeitpunkt noch gar nichts sagen. Denn das ist noch streng geheim. Schauen wir doch erst einmal, wie *DroneZ* draußen ankommt, oder?



Mehr Infos

- Chu Chu...
- Die Fakten
- Die Roboter, die Mäuse, die Katzen und die Japaner
- Die Franzosen kommen
- Die ersten Online-Features
- Was in Zukunft zu uns kommt
- Und was wir dazu meinen

Online-Mythen leicht gemacht...

Zum einen soll es teuer sein, sagt man. Stimmt aber nicht wirklich. Nun ja, nicht mehr. Wenn wir an die anfänglichen Verwirrungen bei Sega Deutschlands Netzwerk anschauen, dann hätte es stimmen können. Aber bei einem Einstiegspreis von 3pf/min kann man sich auch als Dreamcast-User locker mal einwählen, um eine Partie *Chu Chu* gegen einen Freund zu spielen. Ob's schnell genug ist? Auch hier ein Mythos, zumindest was das erste Online-Spiel angeht. Hier reichen die 33.1k vollkommen aus, aber wie Le Cheffe in seinem Editorial schon richtig sagt, die wirklich harte Probe kommt erst dann, wenn man mit id spielen muß, oder wenn es bei *Phantasy Star Online* gegen den Drachen antreten darf. Da dürfte jede Verzögerung dazu führen, daß die Europäer als erstes aus dem Spiel scheiden. Und das wollen wir doch nicht, oder? Neeee...

Jet Set Radio

Rollerblader
Markus Hermannsdorfer

KurzFassung

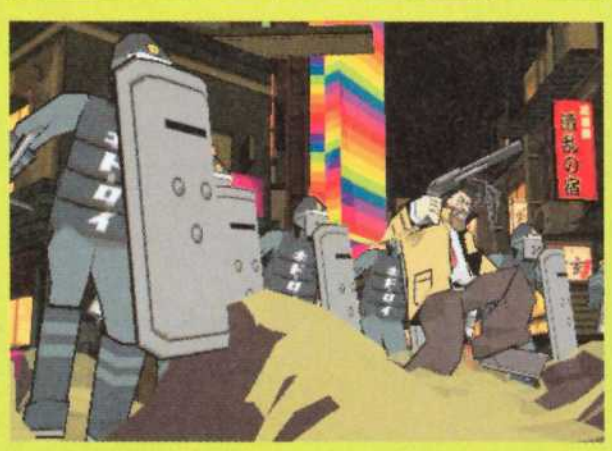
- **Titel:** Jet Set Radio
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Fun-Racer
- **Spieler:** 1
- **Extras:** nicht bekannt
- **Erscheint:** nicht bekannt
- **Preis:** um 100 DM















Hey! Hey! Hey! Das vielleicht verrückteste Spiel seit *Crazy Taxi* kommt!

Offiziell war der Messehit zwar *Samba de Amigo*, aber die Wartezeiten bei *Jet Set Radio* waren nur unwesentlich kürzer. 40 Minuten durfte man durchaus einplanen, bevor einem der Game-Controller gereicht wurde. Das Warten lohnte sich allerdings: *Jet Set Radio* ist irrwitzig, abgedreht und rasend schnell. Irgendwie drängt sich der Vergleich mit *Crazy Taxi* auf, was aber nicht heißt, daß hier einfach kopiert wurde. Mit Rollerblades und einer Sprühdose bewaffnet kurvt der Held durch ein Tokio im Manga-Stil und tut genau das, was uns die Eltern immer verboten haben.

Der Piratensender...

Jet Set Radio ist der Name eines Piratensenders, und der Star am Mikrofon heißt Professor K. Die Charaktere im Spiel besitzen Armbanduhren mit eingebautem Radio, mit denen sie den ganzen Tag Professor Ks Musikauswahl lauschen können. Der akademisch graduierte DJ klopft dumme Sprüche bis zum Abwinken, und sein Musikgeschmack ist irgendwo zwischen Grunge und Acid, beides japanisiert, angesiedelt. Kein Wunder also, daß sämtliche Bewohner der Stadt ausflippen.

In der auf der Tokyo Game Show präsentierten Fassung standen vier Charaktere zur Auswahl, laut Takayuki Kawagoe, dem Produzenten von *Jet Set Radio* sollen es in der Endfassung zehn sein. Ob es noch ein paar versteckte gibt, wollte der gute Mann leider nicht verraten. Aber nicht nur Helden dürfen sich in dem riesigen Spielareal bewegen. Ein paar Bösewichte braucht es auch, wo bliebe sonst der Spielspaß?

Da hätten wir zunächst Professor K, den DJ, der nicht nur unser Gehör, sondern jede Zelle unseres Körpers von seiner Musik überzeugen will (was ihm hoffentlich nie gelingt). Ein maskiertes Team namens Poison Jam versucht ständig, uns das Rollerbladen zu vergällen. Diese Neidhammel sind vermutlich auf unsere schönen Inline-Skater scharf. Onishima Keibu ist der Polizeichef, und dieser befehligt natürlich eine ganze Horde Mitarbeiter. Zum Schluß wäre da noch Noise Tank, eine Art Roboter, der sich vermutlich aus irgendeinem Mech-Spiel hierher verlaufen hat.

Das Team von Takayuki Kawagoe arbeitet in Shibuya, einem Stadtteil von Tokyo. Dieser ist als Musiker- und Künstlerviertel bekannt, daher konnten die Programmierer viele Impressionen aus der Umgebung verwenden. Trotzdem wollte man nicht einfach Tokio nachbauen, sondern eine eigene Stadt erfinden. Aber die Ähnlichkeiten sind dennoch unverkennbar.

Die Stadt in *Jet Set Radio* heißt Tokyo-To, die Stadtteile Shibuya-Tyou und Kogane-Tyou. Ob es noch mehr gibt, wollte uns Takayuki San leider nicht verraten. Die Areale sind den Originalplätzen nachempfunden und in die spieltypische Cartoongrafik getaucht. Es sieht aus, als hätte jemand versucht, Tokio zu malen, es aber nicht sonderlich gut hingekriegt. Tokyo-















AußerOrdentlich
So ungewöhnlich wie das Programm sind auch die Mitwirkenden





To besitzt ein reges Eigenleben. Da fahren Autos, wuseln Menschen durch die Gegend und vieles mehr. Dazwischen kurvt der Spieler mit einem Charakter durch die Gegend, der eigentlich nur im Drogenrausch erfunden werden konnte. Nur bei den Namen hätten sich die Programmierer etwas mehr einfallen lassen können. Beat, Gum, Corn oder Combo möchte ich nicht mal im Traum heißen...

... und Grafitti...

Bei Manga-Grafik denkt man sofort an die typischen 2D-Figuren im Stil von *Street Fighter*. Aber *Jet Set Radio* geht hier einen völlig anderen Weg: Die Charaktere bestehen aus einer Vielzahl von Polygonen. Anstatt sie jedoch, wie in tausend anderen Spielen, möglichst fotorealistisch aussehen zu lassen, wurden sie mit cartoonartigen Texturen überzogen.

Die Rechenzeit, welche von Texturen mit vielen Farben beansprucht wird, kann bei *Jet Set Radio* anderweitig verwendet werden. Sie wurde vor allem in die Animation der Charaktere gesteckt. Das Ergebnis: Dreidimensionale Figuren, die sich rasend schnell und lebensecht bewegen! Das schließt auch Combos Rasta-Frisur mit ein. Schönere Dreadlocks sah man bisher höchstens bei Bob Marley. Möglich wurde das Ganze durch ein spezielles Entwickler-Tool namens CG-System, das die Programmierer des Spiels selbst entwickelt haben. Leider darf nur ein Spieler

GrafittiKünstler



Takayuki Kawagoe ist seit *Sega Rally* ein Name in der Spielewelt. Mal schauen, was er über sein neues Spiel sagt...

Wie kamst Du auf Jet Set Radio?
Ich bin ein fröhlicher Mensch. Habt Spaß und eine gute Zeit, das ist die Kernaussage des Spiels.

Viele Spiele-Designer wollen alles möglichst naturgetreu wirken zu lassen. Du nimmst manga-artige Texturen. Warum?
Ich sehe das als künstlerischen Fortschritt. Außerdem stehe ich auf Mangas.

Was gibt's online?
Neue Missionen! Es gibt auch einen Editor für neue Levels, die über's Netz geschickt werden...

Versteckte Features?
Ja. [grinst]

Der Spieler kann Inline-Skaten und Grafittis sprühen. Sonst noch etwas?
Skaten ist nicht gleich Skaten. Du kannst dich an Autos dranhängen, über Autodächer fahren und vieles mehr....

Wie viele Levels gibt's?
Eigentlich nur einen riesengroßen. Aber der ist in viele Missionen unterteilt.

Wie viele Charaktere?
10... oder mehr...

Was ist das Ziel des Spiels?
Sich von der Polizei nicht erwischen zu lassen...

Leider kann nur ein Spieler das irre Fahrgefühl genießen.

gleichzeitig das irre Fahrgefühl genießen. Auch die Internet-Unterstützung geht über das Austauschen von Missionen und Levels, die in einem Editor kreiert werden können, nicht hinaus. Hier bleibt der Spieler allein in dieser großen Stadt.

... und Rollerblades!

Das hört sich nach wenig an... ist es aber nicht. Denn Rollerbladen kann man auf verschiedenste Art und Weise. Das Spektrum reicht vom normalen Fahren gemäß der StVO bis hin zum Sich-an-Autos-hängen und mitziehen lassen, dem Überspringen von Hindernissen, Befahren von Treppen und Geländern und vielem mehr. Auch Auto- und Hausdächer sind da keine Ausnahme.

Dank umfangreicher Animationssequenzen, die wie immer durch Motion Capturing entstanden sind, werden die Möglichkeiten fast endlos. Auch beim Besprühen von Wänden mit der Graffiti-Spraydose kann der Arm des Charakters herumgeschwungen werden, als ob man wirklich malen würde. Aufsammeln von Items und das Freischalten von Missionen ist ebenfalls möglich. Auch die Tatsache, daß *Jet Set Radio* nur einen riesengroßen Level hat, ist nicht störend. Denn dieser ist in viele einzelne Missionen unterteilt, deren Schwierigkeitsgrad langsam aber stetig ansteigt. Ziel des Spiels ist es eigentlich nur, sich nicht erwischen zu lassen, vor allem nicht von der Polizei. Hatte ich das nicht schon mal geschrieben? Ach ja richtig, beim Testen von *GTA 2*. Aber keine Angst, bei *Jet Set Radio* braucht sich der Spieler nicht mit der Vogelperspektive begnügen. Beim Spielen entdeckt man all das, was schon bei *Crazy Taxi* zu einem sehr guten Spiel gereicht hat: Ein vollkommen abgefahrenes Design, brillante Musik und ein Spielkonzept, das endlich wieder neue Wege geht. So ist das Austauschen von Levels, besonders von eigens hergestellten, schon allein eine geniale Idee, die immer noch von zu wenigen DC-Spielen ausgenutzt wird. Und wenn man davon allein nicht begeistert wird, dann kann man sich immer noch an der verrückten Grafik sattsehen.

Wir haben jedenfalls mit weit geöffneten Augen und Mündern auf der Tokyo Games Show dagestanden und uns gedacht: Oh wau, und WANN kommt dieses Spiel denn endlich nach Deutschland?

Jet Set Radio schlug auf der Tokyo Game Show ein wie eine Bombe, der Weg zum Spielehit ist also praktisch vorprogrammiert. Zumindest in Japan, denn wann wir dieses Spiel in Europa begrüßen dürfen, steht wie so häufig noch in den Sternen.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

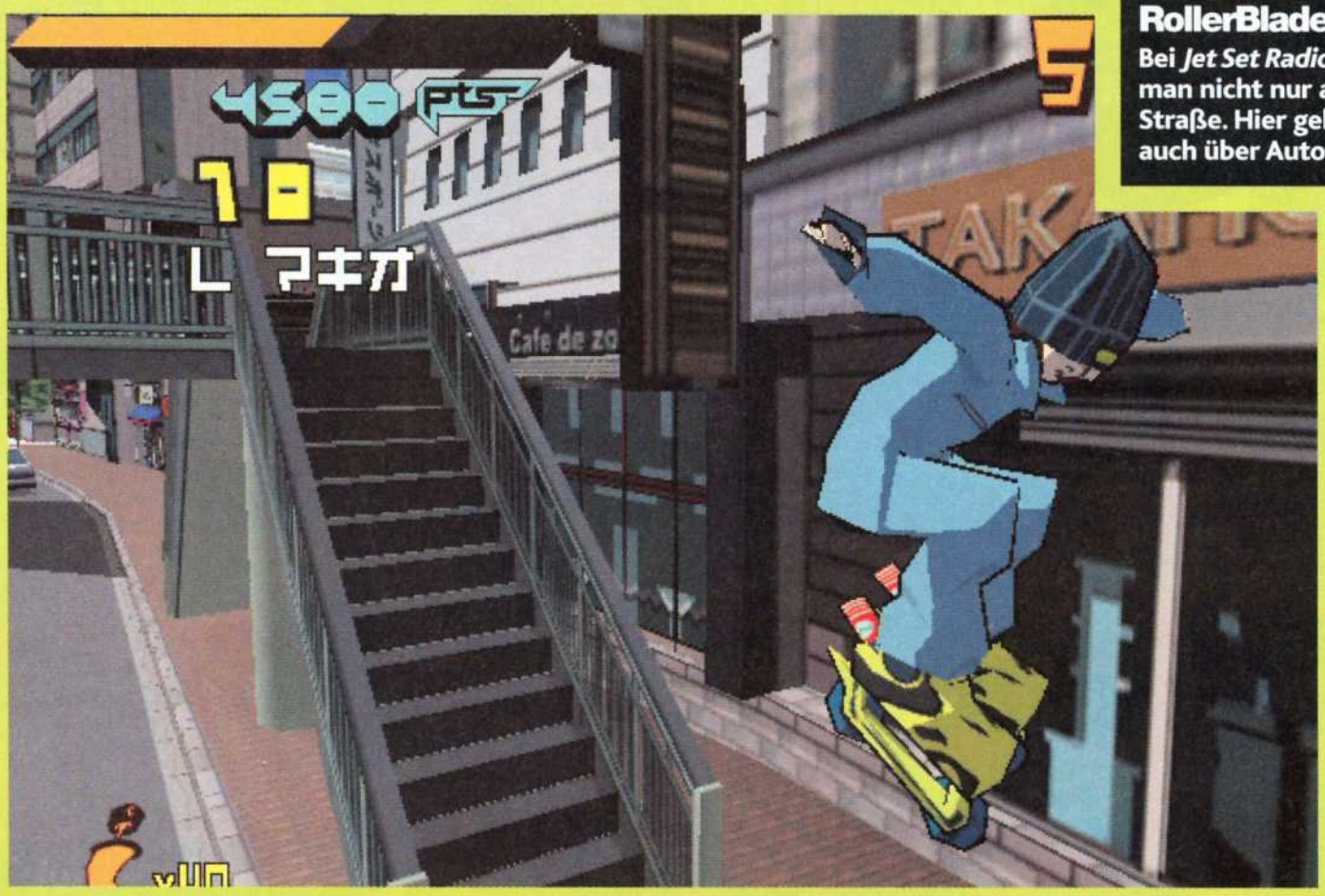








RollerBlader
Bei *Jet Set Radio* fährt man nicht nur auf der Straße. Hier geht's auch über Autodächer



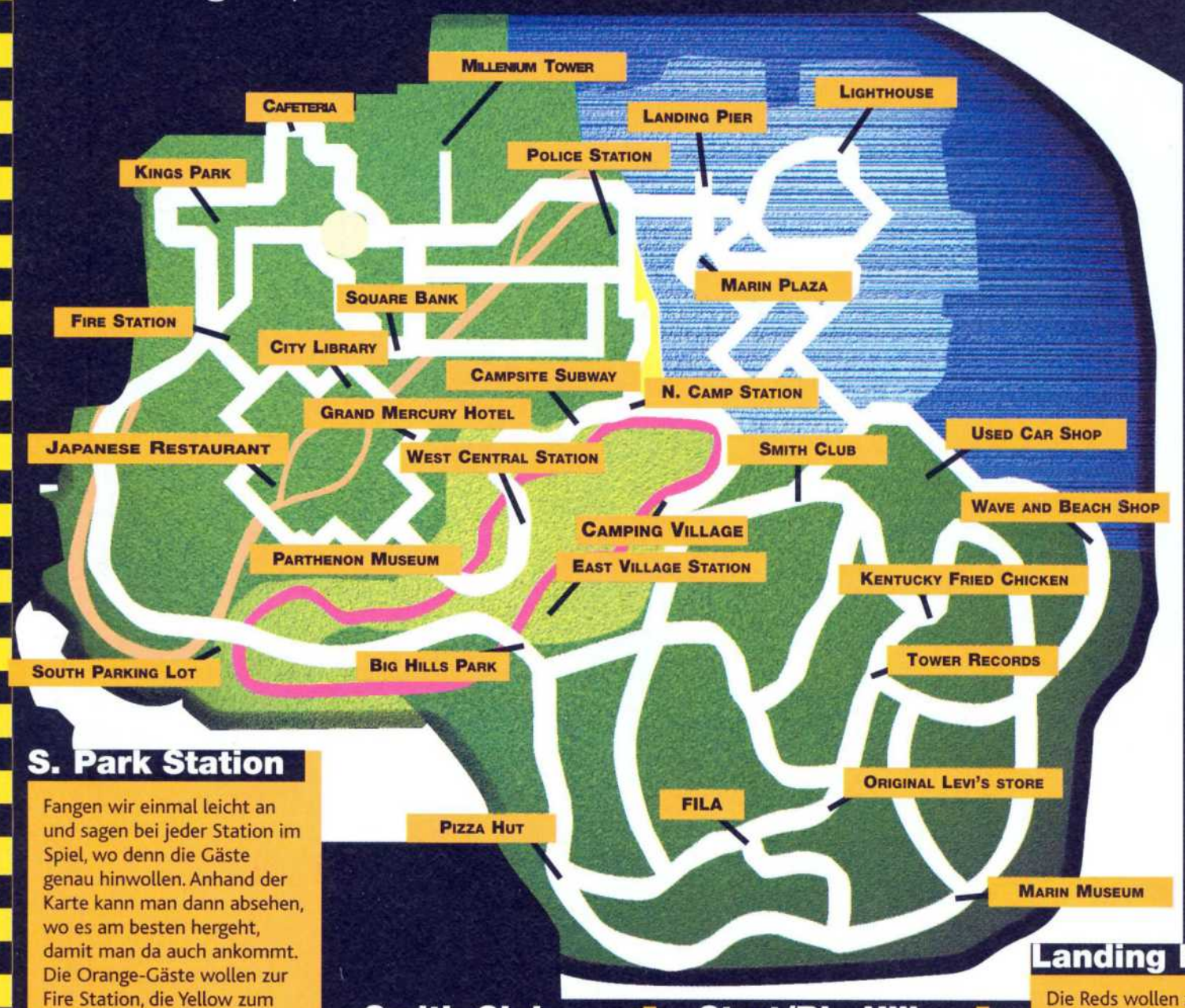






Crazy Taxi

Le Cheffe hat sich durch den Original Mode gespielt, oh Mann...



S. Park Station

Fangen wir einmal leicht an und sagen bei jeder Station im Spiel, wo denn die Gäste genau hinwollen. Anhand der Karte kann man dann absehen, wo es am besten hergeht, damit man da auch ankommt. Die Orange-Gäste wollen zur Fire Station, die Yellow zum Camping Village und die Greens zu Tower Records, Square Bank oder dem Fisher's Market.

N. Camp Station

Die Reds hier wollen immer zum Smith Club; die Oranges zum Lighthouse und der Camp Site (am besten durch die Subway). Yellows wollen zum Grand Mercury Hotel, Used Car Shop oder dem Wave & Beach. Greens wollen eigentlich immer entweder zu FILA oder zum Japanese Restaurant. Also, losfahren...

Police Station

Die Reds gehen zum Lighthouse und zum Fisher's Market. Die Yellows wollen was für die Bildung tun: City Library also für die. Die Limes wollen zum Japanese Restaurant, zumindest in neun von zehn Fällen, und die Greens möchten von uns so schnell wie möglich zur East Village Station gebracht werden.

Smith Club

Reds gehen hier zum Used Car Shop. Oranges wollen entweder zum Used Car Shop (seltsam, gell?) oder zur Landing Pier. Die Yellows wollen sich vollfressen: KFC, yumyum. Und die Limes wollen sich ebenfalls weiterbilden: Marin Museum.

Pizza Hut

Die Oranges bringen wir sicher zum FILA Shop, East Village Green oder dem Marin Museum. Die Limes wollen immer zu Tower Records. Und die Greens von hier nutzen uns anscheinend zum Wagenkauf und wollen deshalb auch immer zum Used Car Shop.

Tower Records

Nach der Platte ein Hühnchen: Die Reds wollen zu KFC; Oranges zum Wave & Beach, dem Marin Museum, die Yellows gehen zum Smith Club. Einige Yellows oder Limes wollen zur North Camp Station.

Start/Big Hill

Die meisten der Reds wollen zu Pizza Hut (immer diese Werbung). Die Oranges wollen meistens zur South Parking Station, Yellows zum Levi's Store, und die Greens bringen wir ohne Problem schnell zum Wave & Beach oder zur North Camp Station. Insofern alles wie gehabt, oder wie oder was oder wer?

Wave & Beach

Hier sind nicht wirklich viele Passagiere, die man durch die Stadt befördern kann. Also machen wir's kurz (immer, wenn jemand sowas sagt, dann weiß man, daß es lang wird...). Die Oranges gehen alle zu Kentucky Fried Chicken, die Yellows zur North Camp Station und die Limes wollen alle zu Pizza Hut. Hmmmmm, irgendwie scheinen die meisten Passagiere hier doch alle ans Futtern zu denken. Entweder das, oder bei Pizza Hut sind die Sparwochen ausgebrochen.

Landing Pier

Die Reds wollen zur Fire Station, und ja, die wollen alle dahin. Die Oranges bringen wir von hier aus entweder zur Camp Site oder zur Police Station. Ob die wohl einen Unfall melden wollen? Egal, die Oranges habe ich meistens stehen lassen, zuviel Ärger mit denen...

Camp Site

Die Oranges und die meisten der Yellows wollen von hier aus zum Used Car Shop (da gibt es wohl was umsonst...). Die anderen Yellows wollen einen Espresso in der Cafeteria einnehmen, die Limes gehen zur East Village Station, und die Greens möchten zu King's Park oder Tower Records.

Marin Museum

Wenn wir erstmal beim Marin Museum sind, dann wollen die Yellows dort auch zum Used Car Shop, die Oranges zum FILA Store, die Limes zur East Village Station und die Greens zur South Park Station (warum wollen alle hier Autos kaufen?)

Square Bank

Die Reds hier wollen zumeist zur Cafeteria, die Oranges möchten alle zur Police Station (noch mehr Verbrechen?) oder zu King's Park, und die Yellows machen sich alle auf zur Fire Station, um dort was auch immer zu machen...

Grand Mercury

Die Oranges fragen uns sehr nett (zumeist wenigstens), ob wir sie zur West Central Station bringen. Die Limes brauchen eine Fuhre zur Camp Site oder zum Japanese Restaurant. Und die Greens sind wahrscheinlich Touristen, denn die wollen letztendlich alle ins Parthenon Museum, hmmmmm... was es da gibt?

Cafeteria

Und noch einmal ganz kurz, wohin denn hier jeder will: Reds wollen alle zur Fire Station oder... eine böse Fuhre... zum Millennium Tower. Die Oranges an dieser Ecke machen's einem einfacher, denn die wollen alle zur City Library. Ich persönlich favorisiere ganz klar die Oranges, weil die Fuhre zum Tower gar grauslich ist.

Lighthouse

Yellows wollen alle zum Millennium Tower, deshalb nehme ich die auch nicht wirklich mit. Die Limes möchten eigentlich von uns zum King's Park mitgenommen werden, um dort vielleicht einmal Frisbee zu spielen. Und die Greens möchten zum Camping Village. Also eigentlich alles Urlauber hier. Nicht wirklich verwunderlich. Aber dennoch eine der schlechteren Locations im Spiel, um viel Kohle zu machen, denn da muß man echt kurven, oh ja...

Jap. Restaurant

Gut, nachdem die hier was gefuttert haben, wollen die Reds zum King's Park. Die Yellows möchten zum Millennium Tower gebracht werden (vielleicht, um Sushi von oben auf die anderen zu spucken?). Die Greens wollen zum Grand Mercury Hotel ('ne Runde schlafen), und die anderen Greens hier wollen zur Camp Site gefahren werden. Eine der ergiebigsten Locations im Spiel, meine ich.

Used Car Shop

Die Reds hier, die bringen wir in unserem Churrrrrazy Taxi zum Fisher's Market, und auch einige der Oranges wollen da hin (wie gesagt, welch merkwürdiges Programmieren hier), die anderen Oranges wollen zum Wave & Beach, und die Greens bringen wir von hier aus alle zum Big Hills Park, unserem Startpunkt.

KFC

Das Marin Museum ist das bevorzugte Ziel unserer Orange-Fahrgäste. Die Yellows springen bei uns rein, damit wir sie zum Fisher's Market bringen. Und zum riesigen Pizza-Essen wollen die Greens von hier aus, als ob man bei Kentucky Fried Chicken nichts bekommen hätte. Gar merkwürdig. Nicht eine der besten Locations, die man aber nehmen muß, weil so viele hier hin wollten, von den anderen Locations her. Eine der Locations, die man meiden sollte, wenn die Zeit drückt.

E. Village

Die Reds wollen von hier aus zum Big Hills Club, also eine gute Fuhre, am Startpunkt findet man immer was. Die Yellows möchten zum FILA Shop, vielleicht um dort Joggingschuhe zu kaufen?! Greens möchten von uns am liebsten zu Tower Records gebracht werden – mögen die Offspring nicht?

Mill. Tower

Hier gibt's nur Yellows und Limes, insofern also nicht wirklich eine gute Location (und ich hasse sie). Die letzteren wollen alle aus welchen Gründen auch immer zur Fire Station (häh?), die erstgenannten wollen ebenfalls zur Fire Station oder auch zur City Library (*Fahrenheit 451* kommt mir da ins Gedächtnis).

City Library

Die Reds und einige der Oranges möchten von uns zum King's Park gefahren werden. Eine leichte Fuhre, wobei man sich auf die Oranges konzentrieren sollte, weil man mehr Zeit gewinnt. Die anderen Oranges: zum Japanese Restaurant, die Limes zur Camp Site und die Greens zur West Central Station...

Parthenon

Die Oranges gehen von hier aus zur West Camp Station, die Limes möchten im Park, King's Park, spazieren gehen, und die Greens, wehey, die wollen von hier aus definitiv zur North Camp Station. Also, Offspring lauter aufdrehen, hey hey hey hey, und die Jungs alle vernünftig und schnell aufnehmen und wegbringen...

Fila

Der Big Hills Park, da wollen die Yellows hin. Der Wave & Beach ist die Location, wo wir die Limes hinbringen dürfen und wollen. Die Greens möchten von uns zum Smith Club gefahren werden, obwohl man da bestimmt nicht mit Turnschuhen rein darf. Mmmmmmm...

Fisher's Market

Die Reds von hier aus, die bringen wir zum Lighthouse, die Oranges, die bringen wir zum Smoth Club, Yellows gehen alle ins Wave & Beach-Körbchen, die Limes, die kaufen Platten bei Tower Records, und die Greens sind auf dem Kulturtrip im Marin Museum. Eine gute Location, um viel Kohle zu machen...

King's Park

Die Reds bringen wir zur Fire Station. Die Oranges wollen zum Millennium Tower (urgh), die Yellows möchten zur South Parking Station, die Limes zum Big Hills Park oder zum Fisher's Market. Puuuuh, tief einatmen, weiter geht's. Die Greens letztendlich, die verschicken wir zur Camp Site, und damit haben wir auch hier alle...

Camping Village

Und noch eine Liste: Die Reds, die gehen zum Fisher's Market, die Oranges zum Landing Pier, die Limes zum Wave & Beach oder zum Millennium Tower und die Greens gehen von hier aus zum Dinner, Power-Lunch oder was auch immer, ins Japanese Restaurant (okay, wir haben also Sushi, Hühnchen und Pizza, sehr ungesund).

Levi's Store

Eine sehr leere Location. Also nur zwei Farben, mit denen wir uns abmühen müssen. Die Yellows möchten von hier aus zu Tower Records (macht Sinn), und die Limes, die wollen zur East Village Station, um dort noch eine der Bahnen zu erwischen (irgendwie merkwürdig, einT axi zur Bahn? Hmmmmmm).

Fire Station

Die Reds wollen zum Japanese Restaurant, die also zuerst nehmen, um Zeit aufzubauen. Die Yellows zum Grand Mercury Hotel oder zum Big Hills Park, auch nicht schlecht, aber erst dann, wenn man die Stadt etwas kennt. Die Limes wollen zum Fisher's Market, und die Greens, ja, die bringen wir ins Museum, ins Marin, meine ich.

W. C. Station

Wiederum eine der Locations, bei der man kaum etwas reißen kann, insofern vernachlässigbar. Wer trotzdem hierher kommt, der hat nur zwei Farben zur Auswahl. Die Limes wollen zur South Parking Station (wieder eine der Sachen, die ich nicht wirklich verstehe), und die Greens wollen alle, immer und echt zum Used Car Shop. Schwere Fuhre, aber machbar, wenn man auch keinen Zeitvorteil draus ziehen kann. Nur für Profis.

Game It!

ENTERTAINMENT SOFTWARE

... und so erreichen Sie uns:

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

Unsere Bestelladresse für Österreich:

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

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

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

Preise Stand 18.4.2000 *Ab DM 100,- Bestellwert **3% Skonto***
* = noch nicht verfügbar am 18.4. 2000

DREAMCAST HARDWARE

http://www.gameit.com bequem bestellen!

Dreamcast - Konsole	399,99
Lenkrad Steering Wheel MC1	89,99
Lenkrad Steering Wheel MC2	119,99
Ferrari Shock2 Wheel	114,99
Controller Dream Pad	54,99
verschiedene Farben	
Vibration Force Pack	44,99
verschiedene Farben	
VMU-Card	54,99
Verläng. Kabel	14,99
Vibration Pak	44,99
VGA Adapter	39,99



MDK 2 94,99

Konsolenartikel ab 44,99 DM versandkostenfrei!!

Gun Dream Blaster	69,99
Keyboard	54,99
Scart Kabel Audio	24,99
S-Video Kabel	19,99
Scart Kabel (Sega)	44,99
Scart Kabel	19,99
Pro Carry Case	54,99
Dream Memory	44,99
Dream Station	39,99
Controller Sega	54,99
Arcade Stick	94,99
Keyboard	54,99
Racing CP	124,99
Scart Kabel	44,99
Vibration Pack	44,99
VMU-Card	54,99

DREAMCAST SOFTWARE

4 Wheel Thunder*	104,99
AeroWings	84,99
Alone in the Dark 4*	a.A.
Arcatera*	89,99
Billard Nights	84,99
Blue Stinger	94,99
Buggy Heat	89,99
Bust a Move 4*	84,99
Caesar's Palace 2000*	84,99
Chu-Chu Rocket*	69,99
Crazy Taxi	89,99
D2 *	89,99
DeeDee Planet*	a.A.



Dead or Alive a.A.

Dead or Alive*	a.A.
Deadly Skies	89,99
Deep Fighter *	89,99
Dragon's Blood*	84,99
Ducati*	84,99
Dynamite Cop	89,99
Ecco the Dolphin*	89,99
ECW Hardcore Revolution	84,99
ECW Hardcore Revolution EV - uncut -	84,99
Evolution*	84,99
Extreme Sports*	a.A.
F1 Racing Championship*	89,99
Fighting Force 2	89,99
Formula 1	99,99
Fur Fighters*	84,99
Giga Wing *	a.A.
Heroes of Might & Magic III*	89,99
Hot Rod City*	89,99

Maken X *	89,99
Marvel vs Capcom 2*	a.A.
Marvel vs. Capcom	89,99
MDK 2*	94,99
Millenium Soldier	89,99
MS-R*	109,99
NBA 2K	89,99
NBA Showtime	104,99
NFL Blitz 2000	104,99
NFL Quarterback Club 2000	84,99
NHL 2K*	89,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone	84,99
Psychic Force 2012	84,99
Racing Simulation 2	59,99

Rainbow Six a.A.

Rainbow Six*	a.A.
Rayman 2	89,99
Ready 2 Rumble	99,99
Red Dog*	89,99
Renegade Racing*	89,99



RE:Veronica a.A.

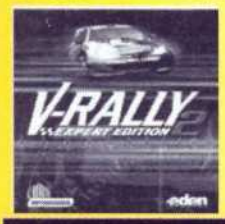
Resident Evil : Codename Veronica DV*	a.A.
Resident Evil : Codename Veronica EV*	a.A.
ReVolt	84,99
Roadsters *	89,99
Sega Get Bass Fishing incl. Angel	169,99
Sega GT: Homologation Special*	99,99
Sega Rally 2	99,99
ShadowMan	84,99
Shadowman EV UNCUT	89,99
Shenmue *	99,99
Silver *	94,99
Slave Zero	94,99
Snow Surfers *	89,99
Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	89,99
Soul Fighter	94,99
Soul Reaver	84,99

South Park Luv Shack	84,99
South Park Rally*	84,99
Space Channel 5*	a.A.
Speed Devils	59,99
Spirit of Speed*	84,99



SW:Racer 99,99

Star Wars Episode 1 - Racer *	99,99
Street Fighter 3 w/ Impact*	99,99
Street Fighter Alpha 3*	89,99
Stunt GP*	94,99
Super Magnetic Neo*	84,99
Super Run about *	99,99
Suzuki Alstare Racer	59,99
Sword of the Berserk - Gut's Rage*	a.A.
Tech Romancer*	99,99
Tee Off	84,99
The Nomad Soul*	84,99
Time Stalkers*	89,99
Tokyo Highway Challenge	84,99
Tomb Raider 4	89,99
Tony Hawk's Skateboarding*	a.A.
Toy Commander 2*	89,99
Toy Story 2*	94,99
Trick Style	84,99
UEFA Striker	94,99
Vigilante 8: 2. Herausforderung	94,99
Virtua Fighter 3 TB	89,99
Virtua Striker 2	89,99
V-Rally 2*	94,99
Virtua Tennis*	a.A.
Wacky Races*	94,99
Wild Metal	89,99



V-Rally 2 94,99

Wetrix	89,99
Worldwide Soccer Euro*	a.A.
Worldwide Soccer2000	89,99
Worms Armageddon	94,99
Zombie Revenge*	89,99

Unsere Öffnungszeiten
Montag-Freitag 7-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

SONDERANGEBOTE

Speed Devils	59,99
Suzuki Alstare Racer	59,99
Racing Simulation 2	59,99

Immer mal was Neues!!!
- SONDERANGEBOTE –
Einfach anrufen !!!

SONDERANGEBOTE

Titel des Monats Mai

F1 Racing Championship*
DM 89,99

ANGEBOTE

Dreamcast Konsole
+
Memory Card VMU
+
Controller
+
Vibration Pack
nur
DM 539,99

+
Sega Rally 2
+
Sonic Adventures
+
Virtua Fighter 3TB
nur
DM 829,99

LÄDEN

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

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735366
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564
66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045
76829 Landau
Lindenbrunnstr. 34 – 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/9216497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48780
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

Original Mode

Der Original Mode ist fies, deshalb hier einige generelle Taktiken, die unser Obertaxifahrer Le Cheffe probiert hat...

Taktik 1

Den Pfeil sollte man tunlichst nicht beachten. Jaja, ich weiß, im Arcade Mode ist er die beste Hilfe, die ein Neuling haben kann, aber im Original Mode ist er einfach nur Sch... Das liegt daran, daß er fast nie wirklich dahin zeigt, wohin man fahren muß, um seinen Passagier abzuliefern. Insofern zeigt der Pfeil auch mal nach rechts, obwohl es da weder eine Straße gibt noch sonst irgend etwas. Wer sich am Anfang im Original Mode verirrt, der weiß, was ich meine. Bei meinen ersten zehn Spielen raste ich, dem Pfeil folgend, wieder und wieder in Häuserecken. Nutzt die Karte auf der anderen Seite, um Euch halbwegs einzuprägen, wo die Locations sind. Dann fangt an zu spielen. Gebt Euch den 10 Minute Mode, um die Stadt zu erforschen, zusammen mit der Karte findet Ihr schnell die notwendigen Abkürzungen, um echt viel Geld zu machen...



Taktik 2

Wenn Ihr bei den Kanälen seid, ich weiß, dann macht es voll Spaß, durchs Wasser zu brausen. Tut's nicht! Nehmt die Brücke. Springt drüber. Das Wasser kostet jedesmal in etwas fünf bis acht Sekunden der Spielzeit. Besonders, wenn's zum Used Car Shop geht. Fahr mit Höchstgeschwindigkeit über die Brücke und macht einen Crazy Dash wenn Ihr in der Luft seid, dann knallt Ihr nicht in die Gebäude auf der anderen Seite. Oder, wenn's anders herum geht, dann nutzt den Mega Dash (einige sagen dazu auch den Limit Cut), damit ihr über die Gebäude auf der anderen Seite drüberfliegt... nicht einfach, aber zeitsparend, das... ausprobieren!

Taktik 3



Die meisten Passagiere stehen auf der falschen Straßenseite, will heißen, die wollen immer in die entgegengesetzte Richtung. Bevor man also hier spielt, ist es ratsam, im Crazy Box Mode vor allem den Crazy Spin und den Crazy Drift Stop zu üben, ansonsten verliert man zuviel Zeit.

Taktik 4

Beim Used Car Shop finden wir einige Passagiere, die hinten an den Ecken stehen. Um an die zu gelangen, müßte man durch die parkenden Autos pflügen. Ich hab's nur am Anfang gemacht, die lohnen es nicht, weil man durch ihre Stellung nur Zeit verliert, die man später nicht aufholen kann... oh, und noch eine Abkürzung zur Train Station. Über den Hügel springen und direkt auf die Bremsen treten! Dann landet man auch direkt in der Drop Zone. Wenn man's nicht macht, sprintet man über's Ziel hinaus und verliert in etwa sieben Sekunden...



Taktik 5

Wenn Ihr nach Downtown kommt, heißt's Crazy Drift bis zum Erbrechen. Sehr viele enge Kurven lassen Euch keine Wahl, und die meisten Drop-Offs sind an Straßenecken, also driften...

Taktik 6

Bis man die Stadt kennt, im 10 Minute Mode fahren. Der Arcade Mode selbst ist gar grauslich und führt unweigerlich zu verkrampften Fingern, die nicht wirklich sein müssen, oder was meint Ihr?



Taktik 7

Ein paar der Drop-Off Zonen sind ähnlich wie in der Arcade City (im Park) ziemlich klein. Ziemlich schlecht. Am besten den Crazy Drift Stop nutzen, um schnell zum Stop zu kommen, ansonsten fliegt man ins Wasser.



Taktik 8

Bevor man irgendwas hier macht, müssen alle Crazy Moves absolut sitzen. Hier hat man, aufgrund der sehr komplexen Layouts der einzelnen Stadtgebiete, keine Zeit, überhaupt normal zu fahren. Alle Kurven heißen hier: Crazy Drift, alle Passagiere Crazy Drift Stop und vom Crazy Dash und Mega Dash wollen wir erst gar nicht reden. Bleibt bei den Reds, um Zeit aufzubauen, dann nehmt Euch soviele Greens vor wie möglich...





Taktiken

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Impressum

Redaktion

Chefredakteur Thomas Gerhardt (verantwortlich, echt)
Thomas.Gerhardt@future-verlag.de
CvD / Textchefin Martina Vrenegor
Redaktion
Alexander Folkers
Markus Hermannsdorfer
Redaktionelle Beiträge
Ulf Schneider, Aleks Krotoski, Subzero, Heinrich Lenhardt, Susan Jack

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

Cover Fotograf Giovanni
Design Irene Pallut
Bildredaktion Sabine-P. Geiger

Anzeigen

Anzeigenverkaufsleitung
Guido Klausbruckner *Guido.Klausbruckner@future-verlag.de*
Tel: (089)450 68 4xx 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

- CDG Media **91**
- Deco Media **29**
- Eidos Interactive **2-3**
- Future Verlag GmbH **6, 15, 34, 66-67**
- Game It! **89**
- Kranz Versand **99**
- Sega Deutschland **19, 21, 23, 25, 100**
- Take 2 Interactive GmbH **2-3**

POWERWARE

DC SOFTWARE

Aero Wings	89,99 DM
Buggy Heat	69,99 DM
Crazy Taxi	89,99 DM
Dead or Alive 2*	89,99 DM
Deadly Skies	89,99 DM
Dynamite Cop	39,99 DM
Ecco the Dolphin*	89,99 DM
Evolution*	89,99 DM
GTA 2*	89,99 DM
Incomming	39,99 DM
MDK 2*	89,99 DM
NBA 2k	89,99 DM
NBA Showtime	99,99 DM
Rayman 2	89,99 DM
Resident Evil*	99,99 DM
Resident Evil: Code Veronica*	99,99 DM
Ready 2 Rumble	89,99 DM
ReVolt	89,99 DM
Sega Rally	69,99 DM
Shadowman	89,99 DM
Snow Surfers	89,99 DM
Soul Calibur	99,99 DM
Star Wars Ep.1 Racer*	89,99 DM
The Nomad Soul*	89,99 DM
Tomb Raider 4	89,99 DM
Tony Hawk Skateboarding*	89,99 DM
Toy Commander	39,99 DM
Toy Story 2*	99,99 DM
UEFA Striker	99,99 DM
Vigilante 8	89,99 DM
Zombie Revenge	89,99 DM

HOTD2+GUN



169,99 DM



DREAMCAST 499,99 DM INKL. MODCHIPEINBAU!

DREAMCAST 399,99 DM

DREAMCAST BOOTCHIP 69,99 DM

JOYPAD



49,99 DM

4MB VMU



Speicherkarte mit 4-facher Kapazität

69,99 DM

DREAMCAST

Grundgerät	399,99 DM
Grundgerät+Umbau	499,99 DM
DC MODCHIP	69,99 DM
DC 2MB VMU	39,99 DM
DC 4MB VMU	69,99 DM
DC Controller	49,99 DM
DC Rumble Pak	29,99 DM
Controller (Sega)	59,99 DM
Visual Memory (Sega)	59,99 DM
Vibration Pack (Sega)	49,99 DM
Keyboard (Sega)	59,99 DM
Lenkrad (Sega)	129,99 DM
Lightgun	89,99 DM
RGB Kabel	19,99 DM
RGB+Audio	24,99 DM
Padverlängerung	19,99 DM
Total Control	69,99 DM
Crazy Taxi Engl. Lös.	39,99 DM
Transparent Case	69,99 DM

- Fordern Sie unseren Komplettkatalog an! -

04131 / 200580
www.gamecentral.de

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

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

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











Traumhaft ist der richtige Ausdruck für das Wochenende, das Sega den Gewinnern des Xtreme-Dream-Gewinnspiels bescherte. Wir erinnern uns: Anfang des Jahres war die Dreamcast-Gemeinde dazu aufgerufen, sich in der Dreamarena anzumelden und Sega ihre kühnsten Träume zu verraten...

Der französische Hauptgewinner hatte einen Wunsch, den man sich nur an wenigen Plätzen dieser Welt erfüllen kann: Er wollte mit freilebenden Delphinen schwimmen – nicht etwa mit Schumis Ferrari fahren oder Pamela Anderson kennenlernen, oder was man sonst so vermuten würde... Und es gab auch eine Gewinnerin aus Deutschland: Tamy aus Hamburg durfte ebenfalls mit Flippers Freunden auf Tuchfühlung gehen.

Das Rote Meer ruft...

Genau das kann man in Elat, dem immerwährend sonnig-warmen Badeort an Israels allersüdlichstem Zipfel. Hier, am nördlichsten Punkt des Roten Meers, befindet sich das Dolphin Reef Elat, wo Interessierte Kontakt zu den Meeressäugern aufnehmen können. Die Delphine werden dabei zu nichts gezwungen: Wenn sie keine Lust zum Spielen haben, können sie sich entweder in ein separates Becken zurückziehen oder durch einen Durchschlupf ins offene Meer gelangen, eine Auszeit von den neugierigen Menschen nehmen und einfach nur Delphin sein.

Nach der Landung auf dem Ben-Gurion-Flughafen in Tel Aviv wurden die Gewinner und die international bunt durcheinandergewürfelte Journalistenschar zunächst von einem Sandsturm über der Wüste (die israelische Definition von „schlechtem Wetter") am Weiterflug ins Badeparadies gehindert – was der guten Stimmung aber keinen Abbruch tat. Am nächsten Morgen stand zunächst ein krasser Kontrast zum Delphinschwimmen auf dem Programm: eine Jeepsafari in die Wüste Sinai. Nahe der ägyptischen Grenze wandelte die kleine Gruppe auf Laras Spuren – eine ziemlich staubige Angelegenheit.

Der Samstag stand dann ganz im Zeichen der Delphine: Nach einer gründlichen Einführung inklusive „Delphin-Knigge" quetschte sich die Truppe in Neoprenanzüge, zog die Schwimmflossen an – und los ging's, Richtung Meer.

... wir rufen zurück

Die ersten Delphine ließen dann auch nicht lange auf sich warten: Nur wenige Zentimeter entfernt glitten sie an den Schnorchlern vorbei und beäugten sie neugierig – einige von ihnen waren sogar zum Spielen aufgelegt und ließen sich anfassen (sie fühlen sich leicht gummiartig an, falls das jemand wissen will).

Wer jetzt neugierig geworden ist und noch mehr über Delphine erfahren möchte, kann sich auf der Website des Dolphin Reef Elat, unter www.dolphinreef.co.il Informationen holen – oder auf unsere nächste Ausgabe warten. Denn da testen wir das Delphinspiel überhaupt: *Ecco the Dolphin – Verteidiger der Fischies*.

Dreamcast DAS OFFIZIELLE MAGAZIN







Tiefsee Träume

Unter dem Meer, unter dem Meer, da schickten wir diesmal unser aller Chefin hin, damit sie sich von uns erholen konnte (zusammen mit den Gewinnern des Xtreme Dream Preis-ausschreibens...

SchwimmKünstler
Martina Vrenegor
(Text und Fotos)





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

EinSchreiben

TelegrammStil

10 „dreamcastmag muß man haben"
20 goto 10
run
-Johnny Ras

Hey Guys! Ein cooles Mag, was Ihr da macht!!
-Sascha Hemminger

In meiner Schule habe ich kurz einmal einen Jungen gesehen, der einen Sonic als Schlüsselanhänger hatte. Wo bekomme ich den her? Gibt es noch mehr Sachen von Sonic? Naja, das wäre es dann auch schon für Sonic, jetzt kommt noch das andere. NÄMLICH: BITTE BITTE BITTE POSTER. Oder Ihr laßt mich mal mit Eurem Chef reden (he he). Und ich finde es einfach toll, wie Ihr die Playstation mögt. Bin ganz Eurer Meinung. Und ich glaube auch nicht, daß die Playstation2 ein großer Konkurrent für Dreamcast werden könnte – bei dem Preis von 800.- oder so. Wißt Ihr vielleicht schon was über einen Nachfolger für Dreamcast, also eine neue Wunderkonsole von Sega, die schon wieder in Planung ist? Obwohl ich total Sega-vernarrt bin, möchte ich mir auch die X-Box von Microsoft einmal kaufen, aber wißt Ihr vielleicht, wieviel die mal kosten soll? Ich weiß, das ist echt unverschämt, sowas zu fragen, wo die Konsole doch auch zur Konkurrenz gehört. Kann man Euch eigentlich auch den eigenen Spieletest per eMail schicken?
-Jessica Sabrina

Na klar, kann man uns auch die LeserTests per eMail schicken, wir freuen uns drauf. Die X-Box soll so um die $299 kosten, also knappe 600 Mark. Nicht schlecht an sich, sagen wir (denn ach was, Konkurrenz, kauft Euch das, was Ihr mögt. Freie Bürger braucht das Land...

Ich habe mein japanisches Dreamcast zu einer Multinorm-Konsole umbauen lassen. Leider treten Probleme bei dem Spiel Tomb Raider IV von Eidos/ Core auf. Mein DC nimmt zwar das Spiel an und lädt es ein, aber bei den Zwischensequenzen, die aus Filmen bestehen, kann man nur den Sound hören, und das erste Bild bleibt stehen. Manchmal hängt sich sogar der Laser auf, und man kann noch nicht einmal Reset auf dem Pad ausführen. Aus diesem Grund habe ich Eure Demo von TR IV ausprobiert, und sie lief hervorragend. Die Zwischensequenzen, die aus DC-Grafik bestehen, laufen problemlos. Ich habe auch die verschiedenen Hz (50/60)-Modi ausprobiert, aber bei beiden Modi ist das gleiche Problem vorhanden. Dann habe ich meine japanischen DC-Titel alle nochmal durchlaufen lassen, doch das Problem tritt bei diesen Spielen nicht auf. Anschließend habe ich meine deutschen Spiele alle nochmal durchgetestet, und auch dort gab es keine Probleme mit den MPEG-Videosequenzen (dies war HOTD2, Soul Calibur, Crazy Taxi, Blue Stinger, Sega Rally 2, Shadowman und alle Eure Demos). Eure Demos laufen auch alle, bis auf Rayman auf der letzten Demo, wo sich das Spiel aufhängt, wenn man den Level geschafft hat. Ich habe dann einen Kabel-Test durchgeführt. Ich habe ein japanisches Super-RGB-Scart-Kabel, deutsches Antennenkabel und ein ebensolches Scartcabel von Brooklin ausprobiert. Beim Brooklinkabel habe ich nur ein Schwarzweißbild und bei den anderen Kabeln keine Probleme. Habt Ihr irgendeine Ahnung, woran das liegen könnte, daß es mit TR IV nicht klappt? Aufgrund meiner Vergleichstests mit anderen Titeln gehe ich davon aus, daß der Umbau und die GD-ROM in Ordnung ist. Könntet Ihr eine Warnung an andere Käufer weitergeben oder vielleicht bei Eidos anfragen?
-Benjamin Slawinsky









Billy Gates...
...schlägt zurück, sagen wir mal so. Sega kauft er vielleicht (noch) nicht auf, aber mit der X-Box könnte der neue Standard kommen...

In eigener Sache



Ooooookay, Ihr wollt es, dann sollt Ihr es auch kriegen: Ab der nächsten Ausgabe werden wir Kleinanzeigen in unser Magazin mit aufnehmen! Wer also nicht mehr mit Sonic Adventure spielen mag, VMs verkaufen oder kaufen will, der kann dies nun tun. Und zwar kostenlos! Nun ja, nicht ganz, denn Porto oder Einlog-Gebühr kostet's schon. Aber ansonsten könnt Ihr mit Angabe der eMail-Adresse oder Eurer Anschrift alles an den Mann bringen, was mit Dreamcast zu tun hat. Insofern der Aufruf an all die Leute, die sich hier gemeldet haben, um Kleinanzeigen zu fordern. Nun schickt aber auch! Und zwar soviel, daß wir zwei Seiten damit füllen können... bringt Eure Sachen, die Ihr schon durchgespielt habt, unter den Hammer! Wir meinen, daß 10 Zeilen à 30 Anschläge genügen sollten, dazu noch Eure Adresse, denn die werden wir veröffentlichen. Wir werden nichts über Chiffre machen, denn dazu fehlen uns, ehrlich gesagt, die Leute. Wir wollen Euch aber dennoch eine Plattform bieten, um Euch die Chance zu geben, mit anderen Sega-Verrückten in Kontakt zu treten... denn auch dafür sind wir hier...

Swirl?

Der Swirl an sich war eine coole Sache, aber nun sollten andere Versionen folgen – wie wär's mit Tetris als Vollversion?
-Werner Tomas

Ein Sega-Tetris-Spiel kommt leider als Vollpreisfassung raus; wir meinen, solche Spiele sollten auf die Demo-GD, weil... das macht jedem Spaß, und das kann man zwischendurch mal anspielen. Wir nerven Sega weiter...

Eidos?

Was haltet Ihr denn von The Nomad Soul? Weil, das kommt doch jetzt raus, und ich habe nur Euer Kurzpreview gelesen...
-Sheri Maik

Kurz nach Redaktionsschluß (diese Seiten machen wir immer zuletzt), da haben wir eine Testfassung bekommen. Kurzfassung: Sehr leer, sehr PC-mäßig (1:1) und mit einer furchtbaren Steuerung. Mehr nächsten Monat...

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

Wir haben Tomb Raider IV auf dem Wolfsoft und dem DCUNIMOD getestet und haben nicht bemerkt, daß es abstürzt. Die Frage allerdings lautet, welchen Chip man verwendet. Nicht alle sind gleich, oder gleich gut. Der beste, den wir bisher hier hatten, war der von Game Town, also der DCUNIMOD.

Ist es vielleicht möglich, VMU-Speicherstände als zusätzliches Bonbon auf die Demo-GD zu pressen? Bei den PSX-Kollegen ist das schon jetzt der Fall. Ich besitze nämlich Marvel vs. Capcom 2, und um alle Goodies zu erspielen, müßte ich in eine Spielhalle nach Japan. Das lassen Frau und Kind aber nicht zu, vom Job ganz zu schweigen. Unglücklicherweise habe ich ein Hongkong-DC (ohne Modem) und einen Mac, so daß ein Download eines Files für mich nicht in Frage kommt. Ferner könnte ich mir vorstellen, daß nicht alle DC-User auch die Internet-Option nutzen. Für diese wäre ein VMU-Service ganz sicher auch interessant.
-Stefan Rebbin

Wir haben Sega genervt, nerven Sega immer noch und werden sie auch weiterhin nerven. Denn die Jungs machen die GDs in London, und wir sind auch der Meinung, da müssen Spielstände her... und das Problem mit Marvel vs. Capcom 2, das haben wir auch. Weil: Extrem-nach-Automaten-Ausschau-Terror, damit man alles bekommt. Nicht wirklich gut gelöst. Wir hoffen, Virgin ändert da was für den europäischen Release.

Ich bin ein großer Fan von Horrorspielen und kann natürlich nichts mit den deutschen Versionen der Spiele anfangen. Nun ist immer die Rede davon, daß man das Dreamcast auf Multinorm umbauen muß. Was genau muß ich denn da jetzt machen, um Importversionen zu spielen?
-tlhaw'DIyuS

Äh, Frage, wie spricht man Deinen Nick aus? Das hört sich ja an, als würde man gleich... äh... das Frühstück verlieren. Wie man das DC umbaut? Eigentlich einfach, man wendet sich an den freundlichen Freakhandel wie z.B. Wolfsoft oder Game Town und kriegt dort für

Lesertest











Soul Reaver

Soul Reaver: Legacy of Kain ist das schönste Action-Adventure, das bisher für das deutsche Dreamcast erschienen ist. Allein schon das Intro, super. Anders als bei *Shadow Man* frustriert hier nicht die Steuerung von Anfang an, außerdem bekommt man anfangs kleinere Hilfestellungen (da hat mal jemand mitgedacht, wer liest denn schon das überflüssige Handbuch). Das sorgt schon direkt für einen guten Spielfluß. Leider ist die Kameraführung nicht ganz so toll, manchmal schwenkt sie so ungünstig, daß man seinen Vampir nur von der Seite sieht, aber nicht, wohin man läuft. Oder man steht auf einem Vorsprung mit der Wand im Rücken, und die Kamera hängt so dicht drauf, daß man den Rand nicht einmal sieht. In solchen Fällen hilft es nur, die Kamera per Digi-Pad nachzujustieren. Die Grafik ist mit das Feinste, was ich bis jetzt an erhältlichen PAL Spielen gesehen habe, eine richtig gute Atmosphäre. Während des ganzen Spieles ruckelt es kein einziges Mal durch Nachladen, das sah bei *Shadow Man* ganz anders aus. Der Sound im Hintergrund ist anständig, aber das haben wir auch schon mal besser gehört. Wenn man sich durch das Spiel gekämpft und unzählige Arten von Vampiren endgültig ins Jenseits geschickt, alle Levelbosse erledigt und noch ganz nebenbei ein paar fiese Sprungpassagen geschafft hat, steht man endlich Kain gegenüber – Showdown Time. Der Schwierigkeitsgrad ist als mittel einzustufen. Profis werden es hingegen sehr schnell durchgespielt haben. Kain als Endboss ist recht schwach, nach spätestens 10-15 Minuten hat ihn jeder besiegt, da hat man bei einigen der Levelbosse schon mehr Probleme. *Soul Reaver* hat mit die stärkste Vibration-Pack-Unterstützung. Es ist sehr wichtig, alle Warp-Tore zu finden und zu aktivieren, sonst läuft man sich dumm und dämlich. *Soul Reaver* ist somit ein Action-Adventure ohne viel Frust, dafür macht es zuviel Spaß. Klasse.

Testpilot
Alexander Fischer

- **Titel:** Soul Reaver
- **Hersteller:** Eidos
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack, 60Hz, VGA Box
- **VM-Platz:** 50 Blöcke
- **Preis:** um 100 DM

Wertung
Spielspaß: 9
Grafik: 9
Sound: 7

Repeat?

Wiederholungen in der Telespielbranche? Erst werden die Demos weniger und jetzt noch wiederholt. Das ist ein starkes Stück!
-Rainer Dorsch

Nun waren wir auch nicht glücklich über diese Entscheidung. Klar, Rayman 2 ist ein gutes Spiel, aber wir müssen da schon einen Vorwurf bei der letzten Ausgabe annehmen und weiterreichen. Mehr Demos braucht das Land!

Online?

Und ich warte immer noch auf die Verkündung, wann endlich eine Online-Anbindung für Österreich kommen soll
-Alexander Monter

Bei Redaktionsschluß wußten wir zwar, daß Sega in der letzten Phase von Verhandlungen mit einem Anbieter steht (wie in der Schweiz), aber Du hast recht, man kann als Kunde schon erwarten, daß auch alles von Anfang an da ist.

DVD?

Gibt es eigentlich bald DVD für DC? Das würde mich echt freuen. Es sollten mehr gute Zusatzgeräte rauskommen...
-Christoph Liedtke

Ein DVD-Laufwerk GESEHEN (so, richtig, mit eigenen Augen) haben wir bisher leider noch nicht, auch wenn's angekündigt ist. Aber auch Sony hat da ja mit der PS2 leichte Probleme wg. des Ländercodes. Oooooooooopss

Umfang?

Warum habt Ihr Euer Mag von ehemals 130 Seiten auf 98 Seiten gekürzt? Und dann den Preis nicht gesenkt!? Kann doch nicht sein!
-Mark Karenz

Kann leider schon sein, weil wir Euch zwar ALLE Infos geben wollen, aber Euch nicht mehr 10-Seiten-Tests zumuten möchten, weil man sich da zu Recht beschwert hat. Mehr Infos, dichter gepackt: Mehr Spiele = mehr Seiten! Also hoffen!

Ein Bug...

... trat bei Le Cheffes Straßenversion von Infogrames' *Slave Zero* auf, die er sich am Wochenende mit nach Hause genommen hat, weil man ihn ja nie in der Redaktion spielen läßt. Und zwar stürzt die Fassung jedes Mal nach dem zweiten Level ab. Das klingt doch sehr nach Win 95. Nein, echt. Das gesamte Programm springt auf allen drei europäischen DC-Konsolen ins Dreamcast-Menü, und das war's dann mit Spielen...

Seltsam, weil die Masterfassung, die hier war, dieses Problem nicht hatte. Leider konnten wir bis zum Red-Schluß nicht herauskriegen, ob nur unsere Fassung spinnt – das wird nachgereicht.



Brief des Monats



Normalerweise kann man bei Sega eMails nur online schreiben, was aber ganz schön ins Geld geht, wenn man keine zusätzliche Tastatur hat, sondern noch mit der auf dem Bildschirm erscheinenen Softkey-Tastatur schreiben muß.
1. Man loggt sich mit seinem Paßwort ordnungsgemäß in der DREAMARENA ein.
2. Jetzt geht man mit der linken S1-Taste an der Unterseite vom Pad bzw. links neben der Leertaste auf der optional erhältlichen Tastastur auf den Punkt „Mail" oder klickt auf der Oberfläche der DREAMARENA den Punkt „Sie haben ..... neue Mails" an.
3. Nachdem die Übersicht der empfangenen eMails geladen ist, klickt man auf der Oberfläche den Punkt „erstellen" an.
4. Nachdem die Seite mit dem leeren eMail-Formular komplett geladen ist, geht man mit der linken S1-Taste auf den Punkt „disconnect".
5. Es erscheint ein graues Kästchen mit dem Hinweis:
„The line was disconnected"
Dieses Kästchen bitte mit Druck auf „O.K." bestätigen.
6. Jetzt ist man offline.
7. Nun klickt man mit dem Cursor auf Text-Feld „Nachricht....." und schreibt in Ruhe seine eMail.
8. Sobald man fertig ist mit dem Schreiben, geht man an den Anfang der eMail. Nun wird der ganze Text markiert:
8a. Hat man die optional erhältliche Tastatur vor sich, dann drückt man die Shift-Taste, hält diese gedrückt und drückt auf die Pfeil-Taste nach unten. Beide Tasten gedrückt halten, bis man am Ende des Textes angekommen ist. Nun ist der ganze Text markiert. Man sieht es daran, daß der Text jetzt einen schwarzen Hintergrund hat.
oder
8b. Hat man diese optional erhältliche Tastatur nicht, dann geht man auf der Softkey-Tastatur auf den Punkt „Copy" und klickt ihn mit der roten A-Taste an. Das Wort „Copy" wird orange. Jetzt mit dem Steuerkreuz oder dem Analog-Stick solange nach rechts gedrückt halten, bis der ganze Text schwarz markiert ist.
9. Nun macht man folgendes:
9a. Hat man die optional erhältliche Tastatur, dann drückt man am Pad auf die rote A-Taste. Es erscheint die Softkey-Tastatur auf dem Bildschirm. Jetzt geht man auf den Punkt „Copy" und klickt ihn an. Das Wort „Copy" wird orange markiert. Jetzt klickt man noch einmal auf „Copy" an. Es wird jetzt grün. Der Text ist jetzt nicht mehr schwarz hinterlegt... oder
9b. Hat man die optional erhältliche Tastatur nicht, dann klickt man auf der Softkey-Tastatur noch einmal auf den Punkt „copy". Dieser Punkt wird jetzt grün. Der Text ist nicht mehr schwarz hinterlegt.
10. Nun geht man mittels „Exit" aus der Softkey-Tastatur raus.
11. Nun wählt man sich neu in die DREAMARENA ein mittels der S1-Taste und dem Punkt „connect".
12. Sobald man wieder auf der Oberfläche der DREAMARENA ist, geht man mittels der linken S1-Taste auf den Punkt „Mail" oder klickt auf der Oberfläche der DREAMARENA den Punkt „Du hast ..... neue Mails" an.
13. Nachdem die Übersicht aller empfangenen Mails fertig geladen ist, klickt man auf dieser Oberfläche auf „erstellen".
Sollte man aber den Empfänger im Telefonbuch stehen haben, dann klickt man auf „Telefonbuch" und klickt dann auf den Namen des Empfängers
14. Jetzt müßte man ein leeres eMail-Formular vor sich haben. Dort muß man dann online nur noch, falls nicht schon durch das „Telefonbuch" geschehen, den Empfänger der eMail im Feld „An....." eintragen. Und man muß online noch die „Betreff....."-Zeile bzw. die „Kopie....."-Zeile ausfüllen.
15. Nun mit dem Coursor auf das Text-Feld klicken. Es erscheint die Softkey-Tastatur.
16. Nun auf dieser Softkey-Tastatur den Punkt „paste" anklicken.
17. Jetzt ist der offline geschriebene Text im Feld drin.
18. Jetzt klickt man auf den Punkt „senden"auf dieser Seite.
Das war's! So schreibt man eMails offline, was sehr viel billiger ist, als online zu schreiben...
-Gerrit Haase

Eine Anleitung, die eigentlich in jedem Dreamcast-Handbuch drin sein sollte, finden wir. Vielleicht eine Anregung... Gerrit, deshalb von uns der Brief des Monats für die gigantische Arbeit, die Du Dir gemacht hat. Hut ab!











knappe 100 Märker den Chip direkt eingebaut. Und dann läuft aber auch wirklich alles. Oh ja. Können wir nur bestätigen...

WO IST DENN NUN DER NEUE BROWSER AUF DER AKTUELLEN GD-ROM?
Ich denke mal es hat nicht geklappt, was? Halb so wild. Man gewöhnt sich an's umständliche Arbeiten mit der vorhandenen Version (und an's unnötige Geldausgeben. Zwei Fragen hätte ich da aber doch noch: Wann kommt RE: Code Veronica PAL? Und gibt es Resident Evil (2) auch bald in PAL und wenn ja, wie erfahre ich davon (wegen bestehender Indizierung)? Wird es überhaupt möglich sein, es zu bekommen? Soviel dazu. Ansonsten hat mir Euer heutiges Heft ganz gut gefallen, allerdings ist mir die GD-ROM immer noch etwas zu mager, was den spielbaren Teil angeht. Aber das wird sicherlich an Sega selbst liegen.
-Oliver Schultze
Tja, das mit dem Klappen... Manchmal sollte man die Klappe halten, wie wir in diesem Fall. Wir haben uns so gefreut, daß das Update kommen sollte, und dann hat es Sega doch nicht geschafft, das Teil fertigzustellen. Es soll nun im Juni erscheinen, die 2.0 Fassung soll im August/September kommen. Nun ja. Was die spielbaren Demos angeht, nun haben wir V-Rally 2, 4 Wheel Thunder, Fur Fighters und WW Soccer 2000 Euro Edition drauf. Das ist schon einmal ein guter Anfang. Wenn man lange genug meckert, dann ändert sich was, hehe...

Ich habe eine Bitte an Euch. Druckt verdammt nochmal keine Briefe von solche A***löchern ab wie Christopher Lichte, der Euch schreibt, daß Ihr Scheiße seid... und sprecht mal mit Squaresoft, sagt denen, daß es supermegaviel Spaß machen würde, für Dreamcast zu programmieren. Sie sollen Final Fantasy 8 umsetzen. Wenn Ihr das schafft, gebe ich Euch die Welt dafür!
-Deniz

Ein Gott...
... ist der Peter nicht, aber *Black & White* könnte zu der Vermutung führen, denn so perfekt erscheint einem das Spiel...

Außerdem hat Deniz mit Maxi im Extra Survival Mode 93 Kämpfer erlegt. Wow. Die Frau sollten wir vielleicht mal einladen, um gegen uns zu spielen. Squaresoft ist leider irgendwie Sonys Alter ego. Schade eigentlich, denn man sollte sich, ehrlich gesagt, nicht darum kümmern, für welche Konsole man entwickelt, sondern daß man ein geniales Spiel zustande bringt. FF8 ist so ein geniales Spiel. Hmmmm, vielleicht wenn wir alle gemeinsam nach Tokio fahren und dann Squaresoft ärgern? Und was Leserbriefe mit anderer Meinung angeht, die drucken wir ab, auch wenn wir uns da manchmal wundern, wie bei diesem hier (nur in Auszügen):
Die DC-Spiele sind dermaßen schlecht, daß es keiner weiteren Erläuterung bedarf. Oder wie nennt Ihr das, daß selbst Spiele auf der PS1 weitaus überragender sind als Titel auf der DC?
-Sven-Marco Korn





Online? Neu?
Nicht wirklich. Gab's schon mal als Ankündigung, beim Saturn. Hat aber nie wirklich gefruchtet. Schade drum. Oder auch nicht

Die Gewinner



SingVogel
Der Mann singt, und Michael Kupiaj darf nun mit ihm spielen, nun ja, irgendwie...

Und wieder einmal haben Leute was gewonnen. Die von HIM signierte Konsole (wir finden immer noch, es klingt wie eine Kleidungsmarke) bekommt:

Michael Kupiaj,
Wachau

Das Wägelchen von V-Rally 2 hat seinen Weg nach Österreich gefunden, und zwar zu:

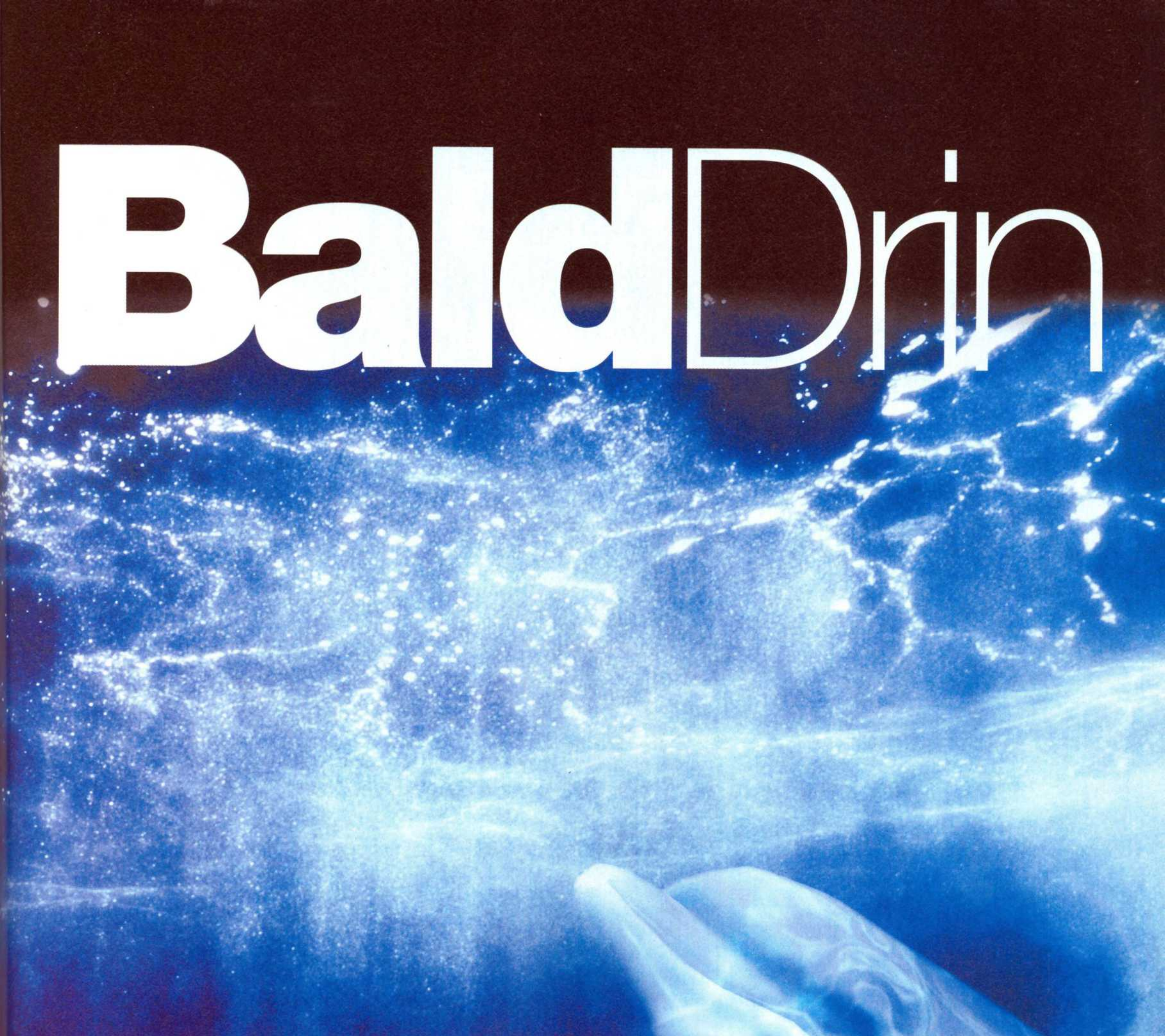
Bernhard Brückler
Andlersdorf

Weiterhin wollen wir Euch dran erinnern: Wer einen LeserTest schreibt und diesen veröffentlicht, der kriegt ein FreiSpiel! Und wer uns seine eigenen DC-Charts schickt, der kann sich ebenfalls ein Spiel seiner Wahl von uns wünschen. Nicht nur wünschen... Diesmal geht's an:

Michael Keller
Nesselwang

Insofern, schreibt viel, schreibt uns, mailt uns, werdet zu Gewinnern (pfui, was für ein Spruch). Außerdem arbeiten wir gerade mit Sega an einigen echten Knallern, was Preisausschreiben angeht. Weil Sega sich da einiges ausgedacht hat...




BaldDrin
Ecco
the Dolphin
Ab dem **08. Juni** bei uns im neuen
Heft, **exklusiv mit GD-ROM!**

Katzen Jammer



Auch Aleks kann sich vor lauter Mäusen nicht mehr auf die Tische retten. leeeeeeek! Wohin soll das nur führen?



An sich muß man *Chu Chu Rocket!* ja lieben, nein wirklich. Es hat fast alles, was die Frau von heute braucht. Genügend Mäuse und die Möglichkeit, sie wegzustecken. An sich also ein Spiel, das Spaß macht. Auch wenn ich eine derjenigen bin, die sich mit dem zu hektischen Online-Spiel nicht so ganz abfinden kann.

Katz...

Was mir da schon mehr Spaß gemacht hat, war der Puzzle Mode, bei dem man, nur mit wenigen Pfeilen ausgerüstet, um die Ecke denken muß. Und in diesem Fall kann man das durchaus wörtlich nehmen. Die 100 originalen Puzzles, die es hier gibt, haben mich schon tagelang beschäftigt. Eine gute Sache. Aber leider nur für jemanden alleine. Also, sollte man den Start von Segas erstem Online-Spiel als geglückt bezeichnen? Le Cheffe Tom meint, ja. Aber irgendwie, ja irgendwie kann ich mich dieser Meinung nicht ganz anschließen. Es ist witzig, es ist gut, keine Frage. Aber ist es das, worauf wir alle gewartet haben? Nein, ist es leider nicht. Ja, es läuft flüssig. Ja, es hat Platz in der kleinsten Hütte, was die Überrtragungszeiten angeht. Aber was ist mit den Spielen, auf die ich schon ewig warte? Mit dem Spiel, was bei mir immer noch Verzückung auslöst, wenn ich mit einer riesigen Kanone Leute wegblase, die am PC mit dem Keyboard und der Tastatur nicht so schnell sind wie ich? Wenn ich ehrlich bin, muß man mich bei Ego-Shootern sowieso erst einmal von der Konkurrenzfähigkeit der Controller überzeugen. Ich habe immer noch die Schwierigkeit, bei Infogrames' *Slave Zero* mit dem Analogstick zu hantieren, besonders, da ich mich an die Keys auf der Tastatur für's schnelle Waffenumschalten gewöhnt habe. Und ob man so schnell mit dem Stick reagieren kann wie mit meinem Microsoft Trackball, das wage ich auch zu bezweifeln. Da sind noch eine Menge Fragen offen, die man hoffentlich auf der E3 beantworten wird, wenn diese Spiele zum ersten Mal vorgestellt werden. Ich bin immer bereit, mich vom Gegenteil überzeugen zu lassen.

Aber an sich ist es schon ein guter Schritt in die richtige Richtung, was Sega Europe mit *Chu Chu Rocket!* (warum unbedingt dieses Ausrufezeichen?!) auf den Markt bringt. Bisher hat man ja nur insofern die Wahrheit gesagt, wie es Bill Clinton vor dem Untersuchungssausschuß der Lewinsky-Affäre getan hat. Also, online spielen kann man ja schon, aber... das ist schließlich alles eine Frage der Definition. Ich will nicht soweit gehen wie einige der Leute hier in Großbritannien und sagen, Sega hätte uns angelogen, aber das mit den bis zu sechs Milliarden Spielen, das war schon eine Übertreibung von leicht biblischen Ausmaßen.

... und Maus

Warum also ist Online-Spielen so wichtig, daß sich Sega in den USA sogar entschieden hat, Dreamcast-Konsolen kostenlos zu verteilen, wenn man sich ans SegaNet bindet? Ganz einfach, weil Online-Spiele eine immer größere Bedeutung bekommen. Nicht nur die Ego-Shooter. Nicht nur *Diablo* und *StarCraft*, bei denen man ja in Korea schon zu internationalen Meisterschaften eingeladen werden kann (ich aber noch nie eingeladen worden bin), sondern auch deshalb, weil Sega einen Vorsprung vor Sony braucht, und in diesem Fall sogar einen hat. *Chu Chu Rocket!* ist insofern vielleicht ein kleiner Schritt für ein Spiel, aber ein großer Schritt für die gesamte Konsolenwelt...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN





10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
dream on
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



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* PORTOFREI: 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.



Crazy Taxi
(DC) 89,95



Tomb Raider 4
(DC) 89,95



Rayman 2
(DC) 89,95

Dreamcast (kein Skonto!!!)	399,00
Controller Innovation - black	49,95
Controller Innovation - blue	49,95
Controller Innovation - grau	49,95
Controller SEGA	59,95
RGB Kabel+AV - Innovation	24,95
RGB(Scart)-Kabel Sega	49,95
Joypadverlängerung Innovation	19,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	129,95
MadCatz MC2 Racing Wheel	114,95
Innovation VMU 4meg	64,95
Memory Card SEGA VMU 1meg	59,95
Pistole Hunter Lightgun	64,95
Pistole MadCatz Dreamblaster	74,95
Innovation - Rumble Pack	39,95
SEGA Vibration Pack	49,95
Tastatur / Keyboard - SEGA	59,95
VGA Adaptor Blaze	39,95



4 Wheel Thunder (Mai)	99,95
Jimmy White's 2 - Cueball	84,95
Blue Stinger	94,95
Caesar's Palace 2000 (Apr.)	84,95
Chu-Chu-Rocket (Online) (Mai)	59,95
Crazy Taxi	89,95
Dead or Alive 2 (Aug.)	89,95
Deadly Skies	89,95
Deep Fighter (Apr.)	89,95
Dragon's Blood (Apr.)	89,95
Ecco the Dolphin (Juni)	89,95
ECW Hardcore Revolution	89,95
Evolution-World of Sacred Dev.	84,95
F1 Racing Championship (Mai)	89,95
Fighting Force 2	94,95



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

SEGA Bass Fishing inc. Contr.	169,95
Giga Wing (Mai)	99,95
Grand Theft Auto 2 (Apr.)	79,95
Heroes of Might & Mag.3 (Mai)	89,95
Hidden & Dangerous (Apr.)	79,95
House of the Dead 2	89,95
Jojo's Bizarre Adventure (Apr.)	94,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	89,95
MDK 2 (Apr.)	99,95
Millenium Soldier - Expendable	89,95
Metropolis MS-R (Juli)	99,95
NBA 2K	94,95
NBA Showtime	99,95
NFL Blitz 2000	99,95
NFL Quarterback Club 2000	94,95



NBA 2K
(DC) 94,95

3% Rabatt
keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

Theo KRANZ VERSAND feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur und) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie 3% Rabatt (Skonto)!

10 Jahre

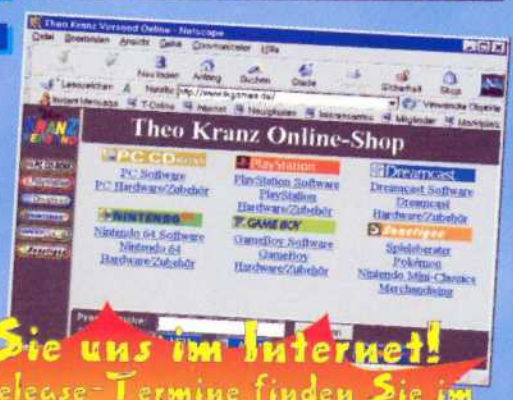
The Nomad Soul (Apr.)	89,95
Power Stone	89,95
Psychic Force	94,95
Rayman 2	89,95
Red Dog (Apr.)	94,95
Renegade Racing (Mai)	89,95
Resid. Evil: Code Veronica (Mai)	99,95
Roadsters (Apr.)	89,95
Sega Rally 2	99,95



Evolution
(DC) 84,95

WorldWide Soccer Euro (Mai)	89,95
Shadowman	89,95
Slave Zero	99,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Soul Fighter	94,95
Spirit of Speed (Mai)	89,95
StarWars EP1: Racer (Mai)	89,95
Streetfighter Alpha 3 (Mai)	99,95
Super Magnetic Neo (Apr.)	89,95





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



MDK 2
(DC) 99,95

Tech Romancer (Mai)	99,95
Tee Off	89,95
Tomb Raider IV	89,95
Tony Hawk's Skateboard. (Apr.)	89,95
Toy Story 2 (Apr.)	89,95
Vigilante 8: Second Offense	94,95
Virtua Fighter 3 TB	89,95



Dead or Alive 2
(DC) 89,95

Virtua Striker 2 Version 2000.1	89,95
V-Rally 2 Expert Edition (Mai)	89,95
Wetrix	79,95
Wild Metal	89,95
WWF Attitude	49,95



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.

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 an Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de



AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren:
1 DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb

0931-35452 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

SCHARF BIS INS KLEINSTE DETAIL.

LARA AUF 128 BIT.
NIE SAH SIE BESSER AUS.



SEGA

Dreamcast™

WWW.DREAMCAST-EUROPE.COM

SEGA & DREAMCAST ARE EITHER TRADEMARKS OR
REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.