Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Das einzige Magazin mit **GD-ROM**

Die Konsole! Die Spiele! Die Delphine!

Dreamcast™
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

7/2000 – Juli
DM 12,80

Im Rausch der Tiefe

Ecco taucht auf! Auf Dreamcast und in drei neuen Dimensionen

ZombieJagd

Warum sich das lange Warten auf **Code Veronica** gelohnt hat...

ZauberKunst

Alles über Dreamcast auf der **E3**! Was auf uns zukommen wird!

Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft
4 395024 212802 07
DM 12,80 S 100,00 Sfr 12,80 Lfr 310,00

Spielbar auf der **GD-ROM**

Silver
Tony Hawk

Zeigbar:
Wacky Races, DoA2
DreamArena Virtual Tour

Exklusiv!
Auf Tauchstation mit Deep Fighter!

SCHOCKIEREND WIRKLICH

RESIDENT EVIL™
CODE:Veronica









Dreamcast

www.eidos.com

CAPCOM

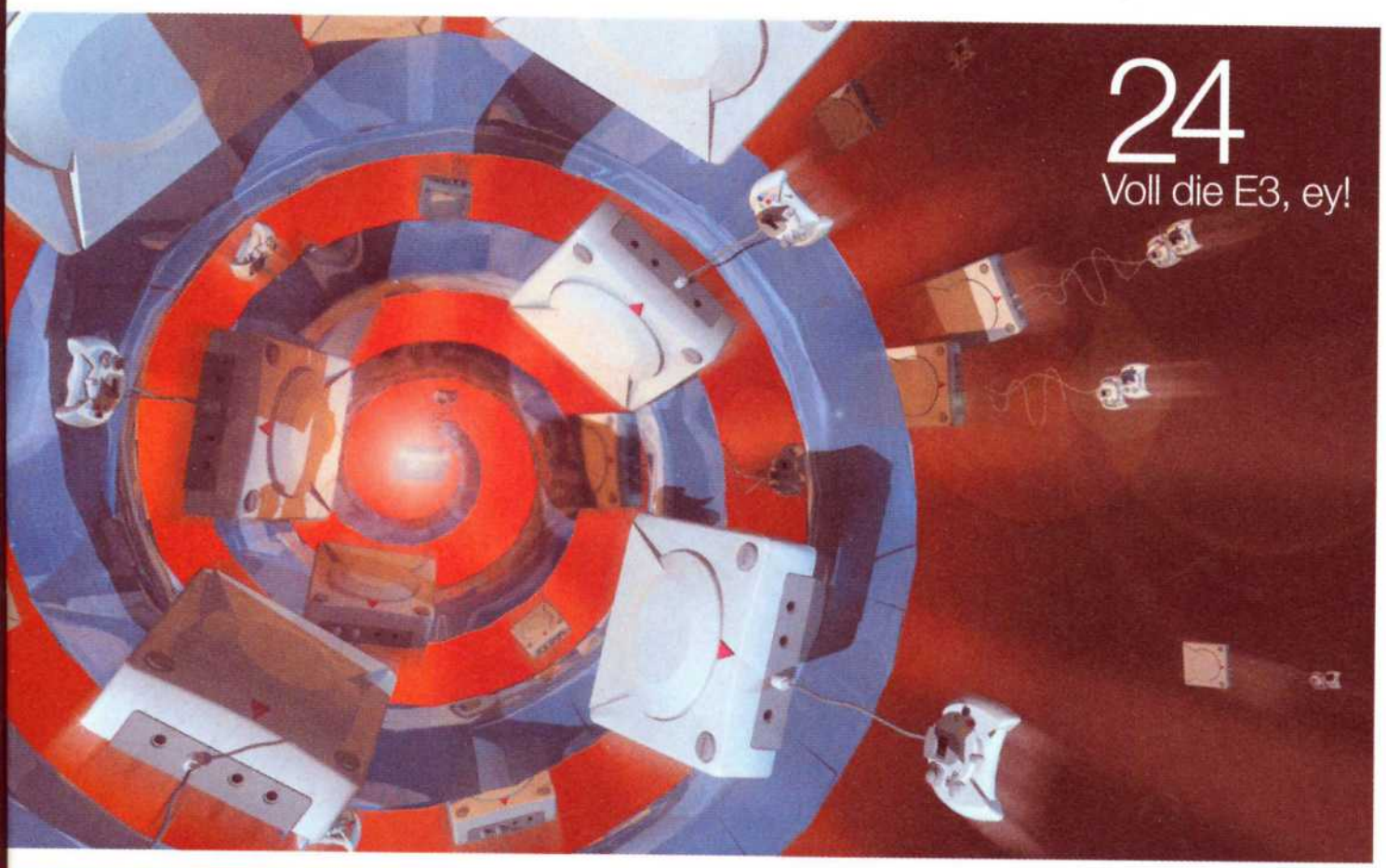
RESIDENT EVIL™ CODE: Veronica © CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive Limited.
Sega & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd © 2000 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.

EIDOS INTERACTIVE

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DiesmalDrin

Juli 2000 (7/00)



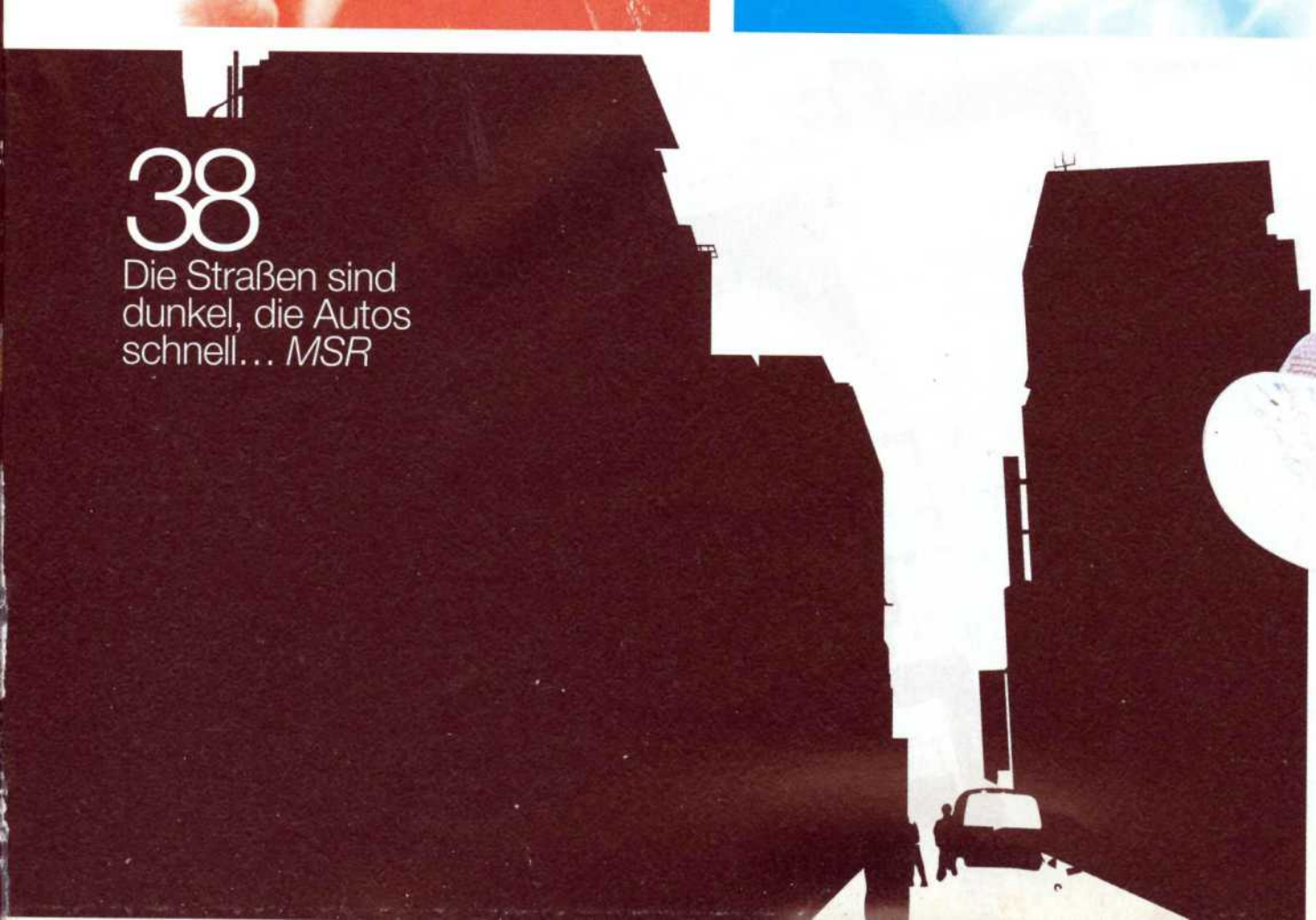
24
Voll die E3, ey!



68
Wat'n Zombie, ey!



72
Meerjungfrauen? Wo?!



38
Die Straßen sind dunkel, die Autos schnell... *MSR*

JetztDa

68 **Code: Veronica**
72 **Ecco the Dolphin**
76 **V-Rally 2 Expert Edition**
78 **The Nomad Soul**
80 **Super Magnetic Neo**
82 **Das unsägliche Fußballspiel**
84 **Star Wars: Episode 1 Racer**
86 **Tony Hawk's Skateboarding**
88 **Plasma Sword**

BaldDa

44 **Power Stone 2**
46 **Magforce Racing (aka Yarg)**
48 **Wacky Races (hehehehehe...)**
50 **Evolution 2 (die Fortsetzung...)**
52 **Silver**

SprachStörung

60 **E.G.G.**
62 **Sorcerian (und so weiter...)**
64 **Centipede**

LebensLust

24 **E3 Extrem Messeberichting!**
38 **Gib mir ein M, ein S, ein R...**
54 **Deep Fighter**

SonstNoch

04 **ErsteWorte**
08 **TraumFrau**
10 **KnackigFrisch**
67 **InhaltsVerzeichnis GD**
90 **GewußtWie**
93 **Impressum**
94 **EinSchreiben**
97 **BaldDrin**
98 **SchreiHals**



86
Flieg mit mir



PowerPlay

part of the Daily Radar-Network

Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft



AT LAST A FACULTY OF OUR OWN.

Visit us at www.powerplay.de - part of the Daily Radar-Network

Unsere Onlineredaktion sorgt für ständig aktualisierte News, Reviews,
Tipps & Tricks und Downloads aus der Welt der PC- und Konsolenspiele.

PowerPlay.de

all you need to know about gaming

Was lange währt, wird endlich gut? Unser *Ecco*-Test ab Seite 72...



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!



Gott, bin ich müde… Warum? Weil wir auf der E3 waren und ich dies hier tippe, während mir meine Augen immer wieder zufallen. Insgesamt 20 Seiten gibt's zur Messe, und – auch auf die Gefahr hin, einigen Leuten auf die Füße zu treten – der Trend der Tokio Game Show hat sich auch in Los Angeles fortgesetzt. Sega hatte die Nase vorn, denn hier an dem Stand gab es endlich die Vollkommenheit der Online-Spiele zu erfahren (und ja, das böse id-Spiel ist flüssig, wenn auch nur richtig spielbar mit Tastatur und Dreamcast-Maus), während man am PS2-Stand mit wenig ausgegorenen Spielen zu kämpfen hatte, die einen (leider auch mich, denn ich hatte mir von der PS2 mehr versprochen) seltsam kalt ließen. Schade eigentlich, denn Konkurrenz tut immer gut, sollte sich aber auf die Qualität der Spiele beziehen. Und nicht auf die Größe der Egos, die bei den Firmenobersten aufeinandertreffen. Bei ersterem hat Sega America momentan die Nase vorn.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Thomas Gerhardt
Le Cheffe

SpielKinder



Alex Folkers
hält die Wacht, während Le Cheffe sich nach Los Angeles macht. Boa, ey, reimt…



Martina Vrenegor
kriegte die leichte Krise, weil die Artikel verschwanden, auf dem Transatlantikflug…



Ulf Schneider
mußte unter Wasser, um dort dort die Zukunft zu verteidigen. Ziemlich nasse Angelegenheit, das.



Markus Hermannsdorfer
ging auch nach West Hollywood, wo Männer noch Männer und Frauen manchmal auch Männer sind.

WüstenFrau

Nun mal alle mitsingen! Arabische Nächte… sind so heiß wie, nun ja, irgendwie, wie diese Frau hier, die nennt sich Rouge. Hat aber nichts mit Avon am Hut.

OrientTeppich Rouge

Nun könnte man vielleicht annehmen, man(n) wäre in der Lage, mit dieser Dame den Boden aufzuwischen. Ob das nun in Capcoms *Power Stone* oder dem noch hektischeren Nachfolger der Fall ist. Weil, die besteht doch ohnehin nur aus Strichen, oder? Also kann man sie auch nach Strich und Faden verprügeln. Stimmt aber nicht. Wer schon einmal gegen sie gespielt hat, weiß, daß sie eine feurige Dame ist, und das meinen wir ernst. Die Special Moves sind höchstens noch von Mai aus *King of Fighters* zu toppen. Und die hat keinen so schönen fliegenden Teppich, auf dem sie sich nach getaner Arbeit (also uns in den Boden stampfen) ausruhen kann. Außerdem wirft niemand so schön mit Herzen um sich. Mit wiederum demselben Haken. Das tut echt und wirklich weh, wenn wir eines davon abbekommen. Jaja, Liebe tut weh, würde Oli. P. jetzt sagen und eine weitere Herbert-Grönemeyer-CD leichenfleddern...

NackteFakten

- **Geburtstag:** vor langer Zeit...
- **Größe:** 1,72 m
- **Gewicht:** 58 kg
- **Maße:** 78-64-82
- **Nationalität:** persisch
- **Hobbies:** Teppiche verlegen, Teppiche verkaufen, auf Teppichen liegen...
- **Lieblingsfilme:** Sindbad, Jason und die Argonauten, Der rote Korsar
- **Lieblingsmusik:** Sting, Nine Inch Nails

Fin McGechie



In der Großstadt zu leben kann ganz schön gefährlich sein. Besonders, wenn es sich um die Stadt handelt, die Mucky Foots Fin McGechie in dem Spiel *Urban Chaos* entworfen hat…

KurzFassung

- **Name:** Fin McGechie
- **Was er macht:** Der Lead Artist und Director von Mucky Foot war früher mal bei Bullfrog in den Vor-EA-Tagen und da mitverantwortlich für Spiele wie *Magic Carpet*. *Urban Chaos* wird gerade umgesetzt und soll im August für Dreamcast erscheinen…

Und wieder einmal ein Spiel, das eine starke Frau als Heldin hat. Diesmal heißt sie D'Arci und ist nicht nur weiblich, sondern auch schwarz. Hmmmm, Gleichberechtigung. Erst Lara, dann Claire und nun auch die Umsetzung des PC-Spieles *Urban Chaos*, entwickelt vom britischen Studio Mucky Foot (benannt nach dem Indianerstamm aus *Asterix: Die große Überfahrt* – für alle Kulturbanausen da draußen). *Urban Chaos* ist zwar Mucky Foots erste Arbeit, aber erfahren sind die Jungs alle schon, haben sie sich doch vor drei Jahren von Bullfrog abgesetzt, nachdem die Firma von EA übernommen wurde...

Wie war es eigentlich in den Anfangstagen von Bullfrog?
Die erste Zeit bei Bullfrog war absolut klasse. Ich bin zur Firma gekommen, da war gerade *Populous* draußen und man arbeitete schon mit Hochdruck an der Nummer 2. Wir waren gerade einmal 17 Leute, und wenn wir nicht programmiert haben, dann sind wir in die Kneipe gegangen, um zu trinken und Pool zu spielen. Es gab keine Hierarchie, jedenfall keine, die man bemerken konnte, und jeder tat alles, damit das Spiel cool wurde. Das ist genau das, was ich bei Mucky Foot wieder erreichen wollte. Ein Gefühl, bei dem jeder sagt, hey, wir sitzen alle im selben Boot. Wenn man so klein ist, dann hilft jeder jedem. Das geht verloren, wenn die Anzugmenschen in eine Firma kommen.

Hat Bullfrog diese Atmosphäre verloren, als man von EA gekauft wurde?
Für mich war Bullfrog kein Name und auch kein Gebäude. Es waren diese anderen 16 Leute, mit denen ich zusammen gearbeitet habe, mit denen ich Spaß hatte – und die gleichen Ziele. Als es verkauft wurde, ging's den Bach runter. Das Unternehmen wurde sehr schnell riesig, man kannte sich untereinander nicht mehr und die Firma verlor ihre Persönlichkeit. Wenn wir alle für eine Riesenfirma hätten arbeiten wollen, dann wären wir direkt zu EA gegangen. Wollten wir aber nicht. Und als EA zu uns kam – und ich habe eine Menge Respekt vor EA, es sind alles reine Engel [lacht] – hat sich das alles geändert. Das war nicht das, was ich wollte. Ganz einfach.

Wann habt Ihr Euch gedacht, das reicht jetzt?
Eigentlich wollten wir Bullfrog ja schon an dem Tag verlassen, an dem wir angefangen hatten [lacht]. Nein, ehrlich, wir hatten alle in einem Zeitraum von sechs Monaten angefangen, wir lebten im selben Haus, wir gingen in dieselbe Kneipe, und der Verkauf an EA war da nur das auslösende Moment. Wir hatten ein gutes Team, das für *Theme Park*, *Magic Carpet* und *Syndicate Wars* verantwortlich gewesen war, und wir hatten alle Ideen für Spiele, die wir unbedingt machen wollten. Insofern war der Schritt für uns eigentlich relativ logisch.

Wie seid Ihr auf die Idee von Urban Chaos gekommen?
Die Grundidee war ganz einfach: Wir wollten ein Spiel haben, das in einer großen Stadt spielt. Die Technologie hatte sich inzwischen so verbessert, daß man in der Lage war, auch solche Umgebungen in 3D gut und flüssig darzustellen. Als wir angefangen haben, hatten wir noch keine Story oder Charaktere, nur diese Idee, daß es eine Stadt sein sollte. Und im Laufe des Arbeitens, kreativer Prozeß sagt man wohl [lacht], kamen dann die ganzen Ideen, und wir haben eine Menge geändert, wieder neu angefangen, Sachen rausgeschmissen, andere wieder reingenommen. Das lag auch daran, daß jeder, der zur Firma stieß, seine eigenen Ideen einbrachte. Genauso wie ich das haben wollte. Und plötzlich hatten wir ein 3D-Adventure, das irgendwo zwischen *Tomb Raider* und unserem eigenen alten *Syndicate Wars* angesiedelt war. So kann's kommen.

Auf welchen Aspekt des Spieles bist Du besonders stolz?
Auf die Freiheit des Spielers. Wenn wir uns *Shenmue* anschauen, dann ist das etwas, was immer mehr ein Teil des modernen Videospieles wird. Wir haben Engines, die riesige Level verwalten können, eine ganze Menge Interaktion und Figuren, die sich beinahe lebensecht zum Spieler verhalten. Das ist etwas, was in den vergangenen Jahren gewachsen ist und was wir als Grundlage für *Urban Chaos* genommen haben. Man kann frei in der Stadt herumwandern, man kann klauen, was man will, sich ein Auto schnappen. Man kann fast alles tun, ohne sich darüber Gedanken zu machen. Und dann, wenn der Spieler nicht vor der Konsole oder dem PC sitzt und denkt *Das hätte ich im wirklichen Leben aber anders gelöst*, dann haben wir unsere Arbeit gut gemacht. Man sich so lange auslassen wie man will über geniale Grafik, über all die speziellen Lichteffekte und all den ganzen anderen Blödsinn, aber worauf es wirklich ankommt, ist, wie sich das Ganze im Endeffekt spielt. Und ich glaube, da haben wir etwas sehr Gutes auf die Beine gestellt. Viel zu viele Firmen heutzutage verkaufen nur noch ein Produkt – alles ist austauschbar. Wir wollen Spiele machen, die man nicht nur einmal anschaut und sagt *Wow, was für tolle Grafiken*, sondern die man immer wieder mal reinschiebt und von neuem spielt. Es ist zu einfach, sich auf die Grafik und den Sound zu verlassen und zu sagen, dann kommen sie alle...

Peter Moore





KurzFassung

- **Name:** Peter Moore
- **Was er macht:** Er ist President von Sega America (langer Titel, nicht wahr?). Davor war der Mann dafür verantwortlich (als Senior Vice und so weiter), daß wir alle anstatt Nike Reebok tragen. Nein, warte mal, wir tragen Adidas... oooops.

Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten kann man auch eine unbegrenzte Anzahl Dreamcasts verkaufen. Hmmmm, davon kann man lernen, meinen wir. Wie man's richtig macht, das weiß Peter Moore

Die Frage darf wohl erlaubt sein, wie jemand, der Schuhverkäufer ist oder war, plötzlich Spiele verkaufen kann. Hmmmm. Immerhin hat der Mann hier über sieben Jahre die Marketing-Geschicke von Reebok geleitet – und dann plötzlich der Sprung in die Videospiele-Industrie? Zum Start war er für den Verkauf verantwortlich, nun für die ganze Firma. Und ist dabei ziemlich erfolgreich: Über zwei Millionen Dreamcasts stehen in den USA schon in den Wohnzimmern.

Auch wenn's vielleicht eine dumme Frage ist: Was hat der Verkauf von Sportschuhen und Spielkonsolen gemeinsam?
Eigentlich haben wir es hier mit derselben Zielgruppe zu tun. Jung, männlich und mit viel Geld. Die sind aber sehr schwer zu bekommen, weil begehrt. Insofern muß man sich mit denselben Marketingproblemen herumschlagen.

Was waren Deine Hauptziele, als Du von Reebok zu Sega gewechselt bist?
Wir mußten Sega als Marke aus dem Abseits holen. Sega hatte Anfang der 90er Jahre nicht nur das Image einer coolen Videospielefirma, sondern einer Firma, von der man als Teenager einfach etwas haben *mußte*. Dieses Image war in den vergangenen Jahren aber etwas verlorengegangen. Allerdings haben wir das innerhalb des letzten Jahres wieder aufbauen können.

Wie habt Ihr das geschafft?
Zuerst einmal mußten die Leute wieder über Sega reden. Der Name mußte überall zu hören sein, also haben wir mit einer sehr aggressiven PR-Kampagne angefangen, die uns als einen der großen Drei (Sony und Nintendo sind die anderen zwei) zeigte. Und das, obwohl wir zu dem Zeitpunkt einen Marktanteil von unter einem Prozent hatten. Wir machten uns daran, daß man jedesmal, wenn die nationale Presse über Sony oder Nintendo berichtete, unseren Namen hören konnte, weil wir den größten Produktlaunch aller Zeiten in den USA vorbereiteten. Das Ganze schaukelte sich dann immer weiter hoch, bis wir beim Launch das größte nationale Event hatten – und die 24 erfolgreichsten Verkaufsstunden bei einer Consumer Electronics Marke.

Wir habt Ihr es geschafft, daß die Kids in den USA Sega wieder als cool ansehen?
Wir haben für unsere Marketingkampagne sehr ausdrucksstarke Bilder benutzt, einfach nur den Sega-Kringel als Teil einer Weltkarte, oder als Pupille, und dann als einzige Textzeile: sega.com. Das hat die Kids zu unserer Website gebracht. Der Vorteil des Internet.

Erinnere Dich an den Launch. Wie ist das abgelaufen?
Die 24 hektischsten Stunden meines Lebens. Wir hatten eine Menge Fernseh-Coverage. Das hieß, daß auch wirklich in jedem Laden genügend Dreamcasts stehen mußten. Und zwar genau am 9.9.99, um eine Minute nach Mitternacht. Wir haben dann dafür gesorgt, daß wir eine Menge Prominente dabei hatten, wie die WWF Wrestler, MTV Star Jenni McCarthy oder Austin Powers' Mini-Me, die zum einen einen Bonus bei den Kids hatten, aber auch selber spielten. Ansonsten wäre das sinnlos gewesen. Ich mußte 18 Interviews hintereinander geben, für so ziemlich jedes große Network und CNN, dann zurück nach New York, wo wir mit MTV eine große Party organisiert hatten. Und dann wieder nach San Francisco, auf eine andere Party.

Was denken die amerikanischen Kids? Was ist cooler, Sony oder Sega?
Sega. Sony hatte sich mit der Playstation im letzten Jahr so positioniert, daß man über einen sehr niedrigen Preis in jeden Haushalt kam, und zwar über die Eltern oder Großeltern. Also ist Playstation ein Wort, das jeder in den Mund nehmen kann. Oder möchte man etwa das spielen, was auch von den Eltern gemocht wird? Auf keinen Fall, oder?

DREAMCAST + ONLINE-SPIEL
CHUCHU ROCKET!
JETZT NUR DM 499,-
(unverb. Preisempf.)

VOULEZ-VOUS

CHUCHU

AVEC MOI?

CHUCHU ROCKET!
SPIEL ONLINE MIT DUFTEN LEUTEN
IN FREMDEN LÄNDERN.



SEGA

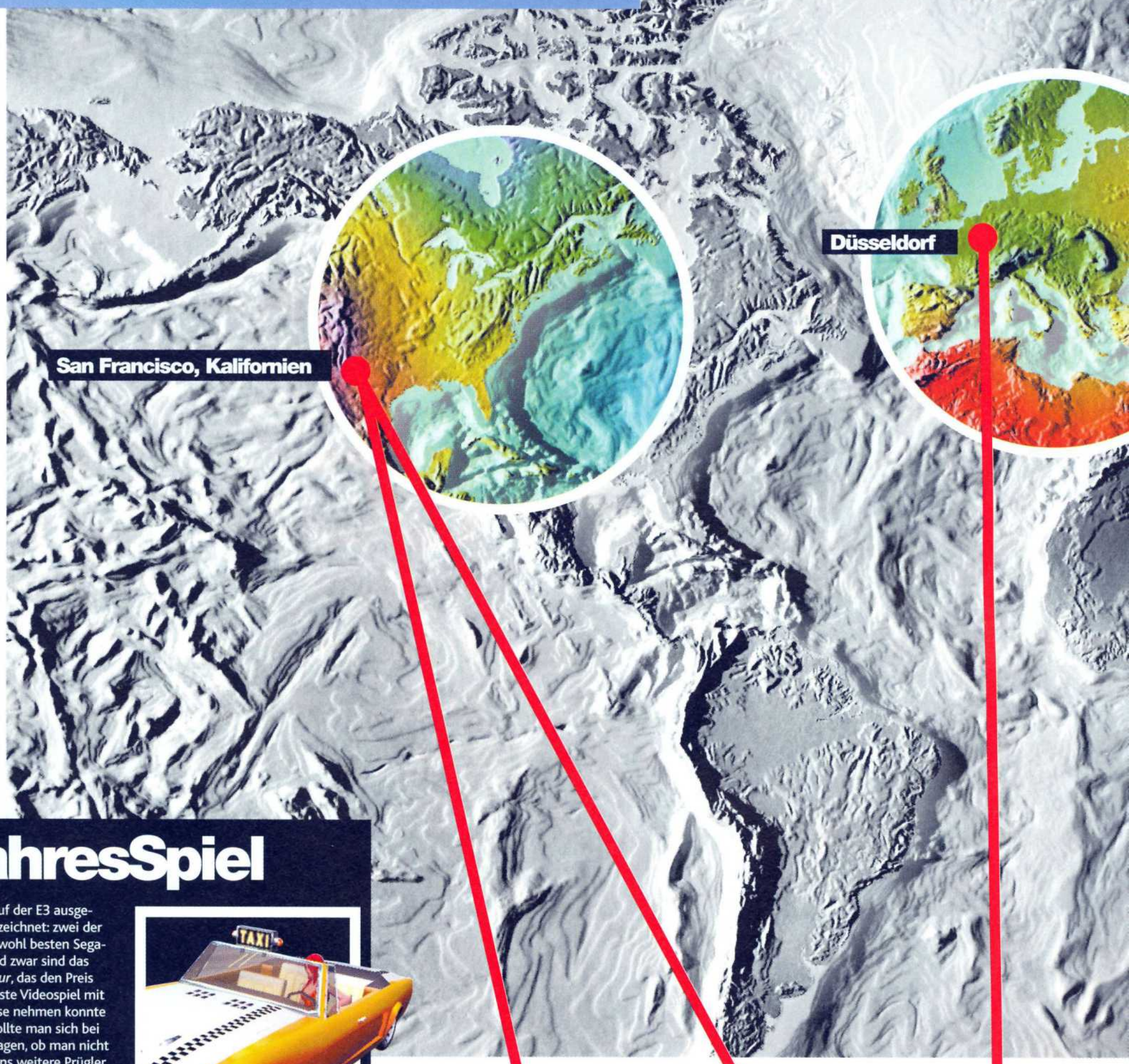
Dreamcast™

WWW.DREAMCAST-EUROPE.COM

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

Nur über „Call by Call"-Verbindungen und ohne Providerkosten.
(Nur Telefongesprächsgebühren kommen hinzu.)

KnackigFrisch



JahresSpiel

Auf der E3 ausgezeichnet: zwei der wohl besten Sega-Spiele. Und zwar sind das *Soul Calibur*, das den Preis für das beste Videospiel mit nach Hause nehmen konnte (und da sollte man sich bei Namco fragen, ob man nicht schnellstens weitere Prügler für DC machen sollte) und Segas *Crazy Taxi*, das als bestes Action-Spiel ausgezeichnet wurde. Insofern eine runde Sache, das. Können wir auch nur unterstützen, diese Auszeichnungen... das zeigt das Potential der Konsole.

SpielKultur
Erfolgreich?! Ja...



SpielMillion

So ganz wird Sega USA vielleicht nicht seine ersten Erwartungen erfüllen. Wie die Truppe mitteilte, will man bis Ende des Jahres fünf Millionen Konsolen in den amerikanischen Haushalten haben. Diese Zahl war einmal ein bisserl höher und lag bei sechs Millionen. Dennoch: ein guter Wert. Sony will allerdings vom Start weg Ende Oktober in den USA bis Ende 2001 dreizehn Millionen Playstations 2 in den Vereinigten Staaten verkaufen. Wer hier die kühneren Pläne hat, und wer sich damit auf den Allerwertesten setzt, das bleibt noch abzuwarten. Aber im Endeffekt gewinnt der Spieler. Denn mehr Konsolen = mehr Spiele...

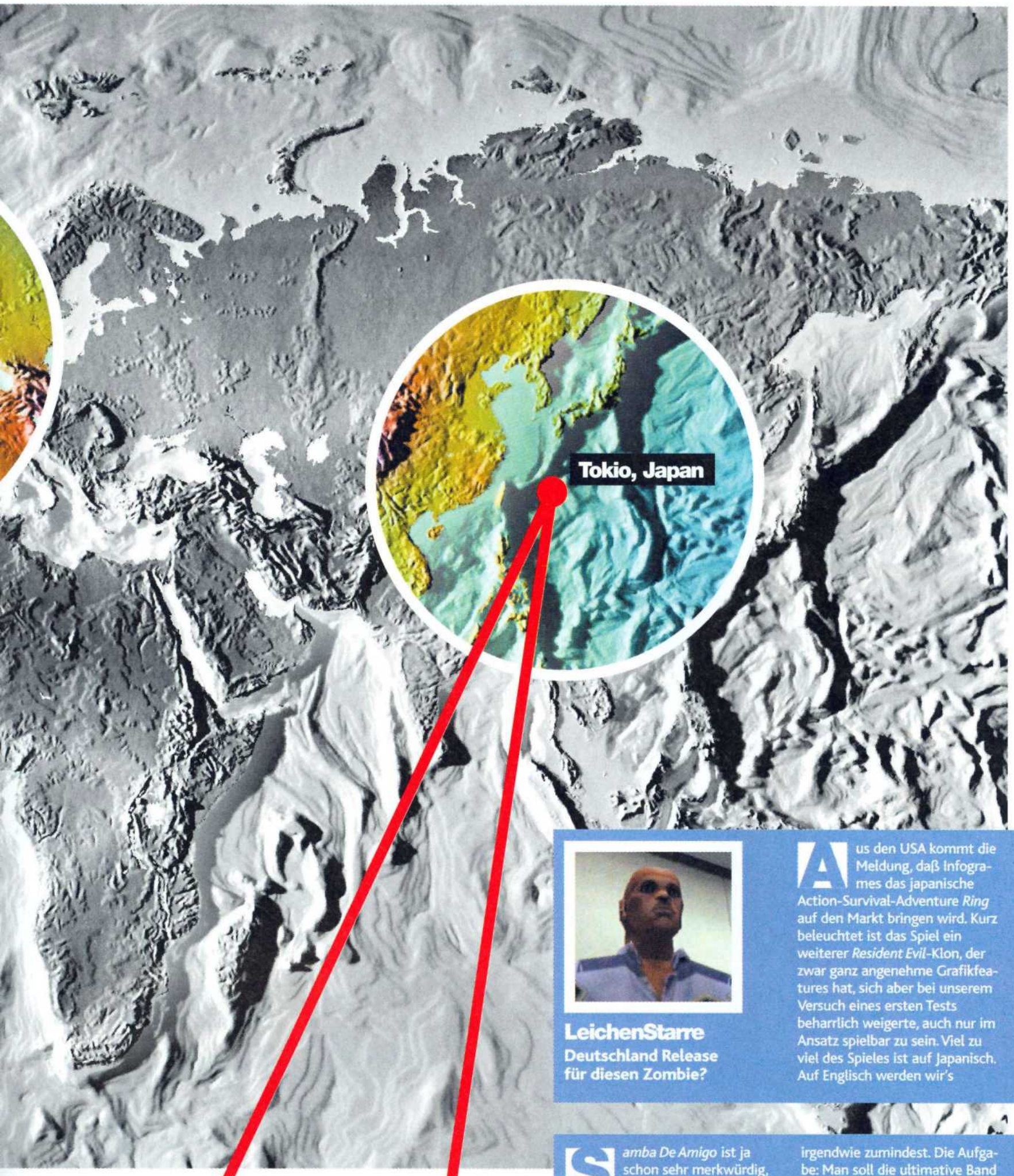
BilligSpiel

$$$

Im September wird's billiger, nun ja, zumindest in den USA. Sega hat dort nämlich eine Art Platinum-Reihe angekündigt, bei der Spiele wie *Virtua Fighter 3tb* zu einem Preis von $19.95 herausgegeben werden. Eine klasse Idee, die sich anscheinend aber leider niemand von Sega Europe angeschaut hat. Denn von dieser Seite des Atlantiks kommt bis dato keinerlei vergleichbare Ankündigung. Das soll nicht heißen, daß die Spiele nicht schon von allein günstiger geworden sind. So hat man *Toy Commander* schon für 39.95 DM gesehen. Und weitere ältere Titel werden folgen, wenn neue den Regalplatz einnehmen.

GeldGeil?!

Nanü?! Sega Deutschland hat sich entschieden, den offiziellen Preis der Konsole bei 499 DM zu belassen und auch in näherer und weiterer Zukunft nicht runterzusetzen. Außerdem hört man (und wir können das gar nicht glauben), daß die Verkaufspartner, die eigenmächtig den Preis runtergesetzt haben, in Zukunft nicht mehr von Sega beliefert werden sollen. Häh?! Sind ja nur große Ketten wie ProMarkt und Media Markt... Seltsam. Aber wie man schon in der Kampagne vom Media Markt immer hört: Wir sind ja nicht blöd. Mmmmmm... Hoffen wir, daß das nur ein Gerücht war, sonst könnte es zum Eigentor werden.



LeichenStarre

Deutschland Release für diesen Zombie?

Aus den USA kommt die Meldung, daß Infogrames das japanische Action-Survival-Adventure *Ring* auf den Markt bringen wird. Kurz beleuchtet ist das Spiel ein weiterer *Resident Evil*-Klon, der zwar ganz angenehme Grafikfeatures hat, sich aber bei unserem Versuch eines ersten Tests beharrlich weigerte, auch nur im Ansatz spielbar zu sein. Viel zu viel des Spieles ist auf Japanisch. Auf Englisch werden wir's nochmal testen. Es geht um ein Mädchen namens Meg, das in das gar grauslige Universum des *Ring* gerät und sich nun wieder befreien muß. Klingt alles bekannt? Nun ja, da gibt es noch *Illbleed*... zumindest eines können wir jetzt schon sagen: Das Spiel klaut zuviel von *Resident Evil*, beim Gameplay wird man attackiert und kann sich zu häufig erst einmal gar nicht wehren. Das hätte besser sein können.

Samba De Amigo ist ja schon sehr merkwürdig, aber SNK hat uns vor der E3 mal kurz die Figuren des neuen *Cool Cool Toon* vorgestellt (oder auch *Cool Cool Jam* für den Neo Geo Pocket Color). Okay, wie scheint das Spiel zu werden? Ist *Samba de Amigo* der Macarena auf Ecstasy (alles so schön bunt hier...), so ist man hier anscheinend auf härteren Drogen, und es spielt sich wie *PaRappa*. Mit einer Handlung, wohlgemerkt. Nun ja, irgendwie zumindest. Die Aufgabe: Man soll die ultimative Band zusammenstellen, und dazu gehören anscheinend Zombies und ähnlich schräge Typen (eigentlich gar nicht so verwunderlich, schaut man sich den Nachwuchs der deutschen Kellerbands an... hmmmmmmm). Richtig spielen konnte man allerdings nicht, insofern gab es eigentlich nur was für's Auge, aber leider nichts für den nervös zuckenden Spielefinger...



Echt schräg

Die Typen aus *Cool Cool Toon*...

ErfolgLos?!



Es gibt da Momente, in denen man seinen Ohren nicht traut... dies ist einer davon. Laut der japanischen Zeitung *Nihon Keizai Shimbun* soll Sega Japans Boß Irimajiri den Hut nehmen, den Sessel freimachen, oder – im neumodischen Manager-Jargon – in eine höhere Position befördert werden, in der er keinen Schaden mehr anrichtet. Aber Scherz beiseite, die Konsolen haben sich in Japan nicht wirklich brillant verkauft, und der Mann scheint zu Ende des Jahres deshalb aus seinem Chefsessel aufstehen zu müssen. Sega Japans Aktie sank um vier Punkte, bevor ein offizielles Dementi kam. Warten wir mal ab, wer recht hat...

USRelease



Nachdem der US-Release von *Shenmue* auf der E3 von Yu Suzuki himself für den 14. November angekündigt worden ist, hat man im Suzuki-Hauptquartier auch die dazugehörige Website www.shenmue.com auf Englisch umgestellt. Nun können die Leute (und wir gehören auch dazu) sich endlich tiefergehende Informationen über das Spiel ziehen und dann auch endlich verstehen. Ist ja an sich nicht unbedingt üblich. Deshalb ein Kompliment an Yu Suzuki, wenn man auch noch fast ein halbes Jahr an den Stimmen für die US-Fassung basteln muß und darf. Deshalb gibt's bestimmt auch nie eine deutsche Fassung...



Power Stone 2

Wawoom. So viel in einem Spiel...

Und, mannomann, da hat sich doch etwas in die E3-Pressemappe von Infogrames reingeschlichen, was uns erst kurz vor Redaktionsschluß aufgefallen ist (weil, gesehen haben wir von diesem Spiel nämlich gar nichts). Und zwar erscheint da nicht nur *Driver*, sondern auch *Driver 2* für einen Release auf unserer Konsole. Cool, das. Nachdem wir uns bei *GTA 2* schon durch alle Verbrechenskarrieren gespielt haben, wollen wir das Ganze nun in dem wahrscheinlich besten bösen Fahrspiel machen, und das ist nun einmal *Driver*. Unsere amerikanischen Kollegen vom offiziellen Dreamcast Magazin haben Infogrames US so lange genervt, bis man gesagt hat, ja, das war kein Tippfehler, sondern *Driver 2* befindet sich auch für Dreamcast in der Entwicklung. Und wieder ein Spiel, auf das wir nicht mehr warten wollen. Bitte schneller entwickeln...

KnackigFrisch

Eure Charts

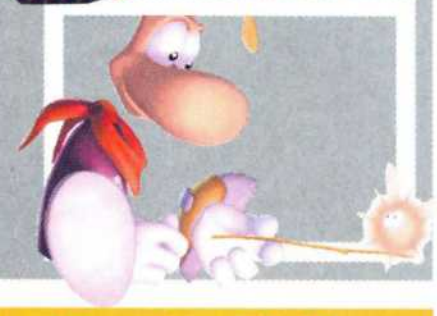




01 **NBA 2K**
... sportlich
02 **MDK 2**
... tödlich
03 **Tomb Raider IV**
... hübsch?
04 **Code Veronica**
... frühtot?
05 **Crazy Taxi**
... rasend
06 **Nomad Soul**
... abenteuerlich
07 **Crazy Taxi**
... benzinlos?
08 **F1 Grand Prix**
... schnell
09 **Soul Calibur**
... absterbend
10 **King of Fighters 99**
... hart

Die ProMarkt Charts





01 **Crazy Taxi**
Brooooooam...
02 **Soul Calibur**
Slasssssssh...
03 **NBA 2K**
Dunkkkkkkkk...
04 **Rayman 2**
Sprooooinnnng...
05 **Tomb Raider IV**
Lechhhhhhhhz...
06 **Sonic Adventure**
Yiiiiiiiaaaaaaaaa...
07 **Red Dog**
Ratttatatatatata...
08 **Soul Reaver**
Sauuuuuuuuug...
09 **Deadly Skies**
Wiaaaaaaaaah...
10 **Virtua Striker 2**
Tooooooooooooor...

Gewinnt ein Freispiel!

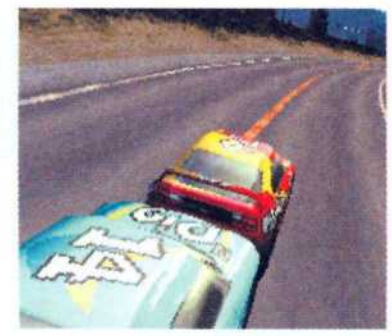
Wir haben lange überlegt, wie wir mit den Charts verfahren wollen. Was ist wichtig? Die deutschen Charts, und die kriegen wir vom ProMarkt. Und Eure Charts. Die wollen wir immer wieder haben. Insofern können wir nur aufrufen: Schickt uns Eure Listen, wir verlosen jeden Monat ein FreiSpiel Eurer Wahl.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

HardWare



Ferrari Lenkrad

Nun könnte man meinen, daß da, wo Ferrari draufsteht, auch Ferrari drin ist, aber irgendwie hoffen wir, daß sich ein echter Ferrari nicht wirklich so fährt wie dieses Lenkrad von Thrustmaster. Wir haben es mit *Sega GT* und auf der E3 noch einmal mit dem *F 355* ausprobiert und waren nicht vollkommen überzeugt davon. Die Lenkung ist schwerfällig, und das Lenkrad stemmt sich dem Spieler förmlich entgegen, die Fahrzeuge lassen sich nur schwer kontrollieren. Insofern sind wir ohnehin noch vom Analogstick verwöhnt, geben wir auch zu, aber bisher ist das Mad-Catz-Lenkrad (und ja, wir meinen das teure) immer noch dasjenige, was einem am meisten das Gefühl vermittelt hat, mit einem Wagen auf der Straße zu sein. Dieses hier tut das nicht ganz so gut. Neben der Lenkung als Defizit zu nennen sind die Pedale, die ebenfalls einen ziemlich hohen Widerstand aufweisen und dazu führen, daß man manchmal das komplette Pedal-Kit wegschiebt, anstatt sich auf Bremsen und Gasgeben zu konzentrieren. Wie gesagt, es ist kein schlechtes Lenkrad, aber es ist auch kein wirklich besonders gutes. Insofern können wir keine direkte Kaufempfehlung geben und warten immer noch auf den echten Ferrari... oder jedenfalls zumindest auf das echte Lenkrad...





Badda Bang Badda Bleem!

Ja, da wird sich Sony aber echt ärgern. Kurz nach der E3 hat Bleem! gezeigt, was man mit ihrem Bleem! für Dreamcast alles erreichen soll. Und zwar eine bessere Grafik für die 400 PS1-Spiele, die man auf diesem Emulator unterstützen will. Das Ganze erinnert uns daran, wie PS1-Titel auf der Playstation2 grafisch aufgewertet werden, an sich eine coole Sache. Nun das Ganze auch nicht nur für den PC, sondern für Sonys härtesten Konkurrenten (lassen wir Nintendos *Pokemon*) einmal außer acht. Wie die Screenshots (direkt aus dem Grafikspeicher genommen, laut Bleem!) hier oben zeigen, soll das ein Produkt sein, welches man sich vielleicht überlegen sollte zu kaufen, FALLS man noch keine PS1 hat (gibt's da jemanden?). Denn man kriegt von Bleem! verschiedene Pakete, der Preis steht noch nicht fest. In jedem Paket sollen bestimmte Spiele funktionieren, also Racer, Shooter, Adventures etc... Warten wir mal drauf (wir sind ja so geduldig...).



Pelican VM

Eigentlich kein richtiges VM, weil... kein LCD-Display. Interessiert aber keinen, weil man hier nämlich den vierfachen Speicher eines normalen VM bekommt, und das allein ist schon kultig. Das Ganze sieht so aus, daß man per Schalter an der Seite die vier verschiedenen Speicherbänke manuell ein- und ausschalten kann. Okay, gibt eine Kaufempfehlung (nur über Import zu bekommen). Außerdem kann man hier auch über ein gesondertes Kabel an einen PC gehen, um dort dann die Speicherstände zwischenzulagern oder per eMail zu verschicken. Sowas sollte eigentlich auch das normale VM können, finden wir. Leider haben wir diese Memory Card noch nicht in einem normalen Laden gesehen, sind aber der Meinung, jeder gutsortierte Elektronik- und Spielehändler sollte sie haben...



JoyTech

Und ein weiterer Controller, der uns mit seiner Anwesenheit beehrt. In wunderbar iMac-igen Farben (wiederum eine Wortschöpfung, die noch nicht im Duden steht) ist er eine neue, preiswertere Variante, die sich gegen das langweilige Weiß der Originale positioniert. Gut? Nun ja, wie fast alle Third Party Controller haben wir keine Probleme mit dem Analogstick, das Pad liegt gut in der Hand, aber wer zum Teufel entwirft da die Digi-Pads? Furchtbar schwammig, gibt das Pad einem nie das Gefühl, daß man echte Kontrolle besitzt. Schade drum. Denn ansonsten ist dieser Controller eigentlich zu empfehlen. Auch, weil man die Tasten programmieren kann. Wir hoffen noch, daß es da draußen jemanden gibt, der ein besseres Digi-Pad herstellt. Denn so ganz toll sind Segas Pads auch nicht...

REMPEN & PARTNER

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™

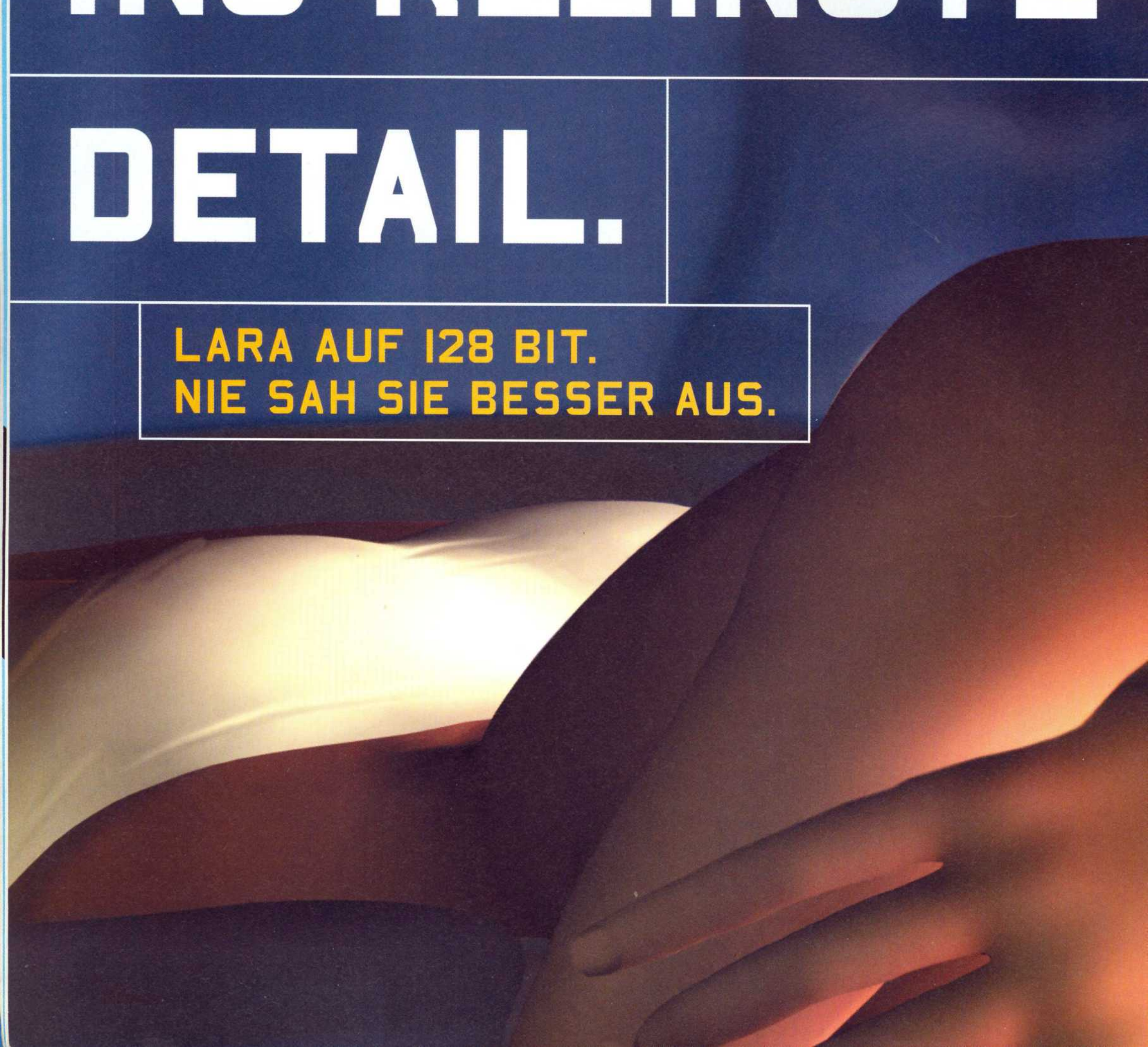
Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

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

SCHARF BIS INS KLEINSTE DETAIL.

LARA AUF 128 BIT.
NIE SAH SIE BESSER AUS.



SEGA

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION





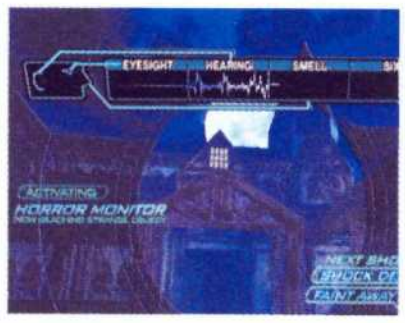


Dreamcast™

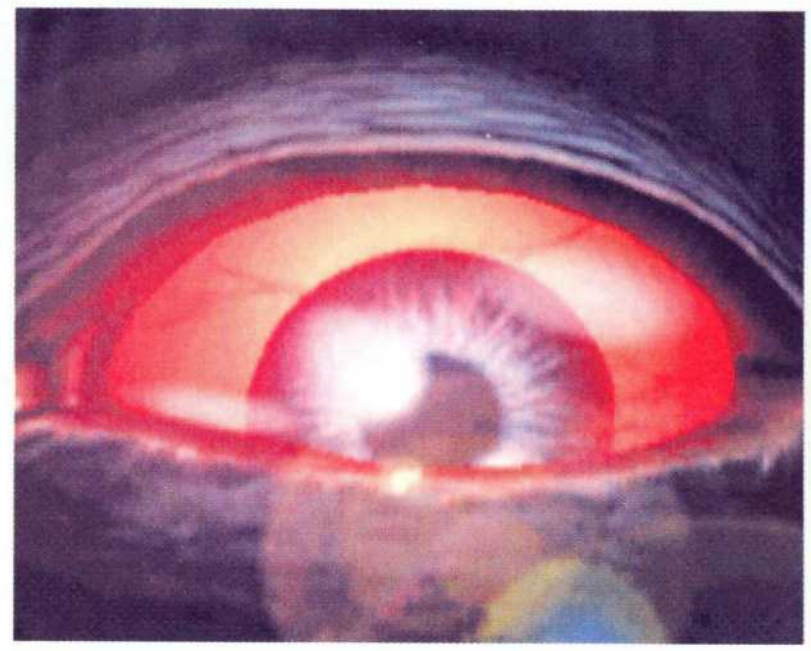
WWW.DREAMCAST-EUROPE.COM

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

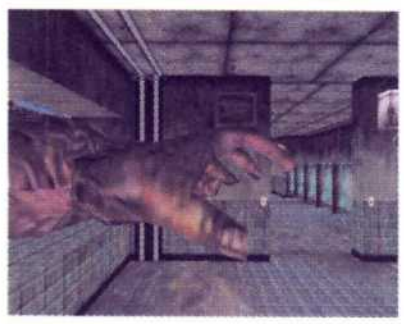
Voll blutig, ey!











Noch ein Spiel gab es auf der E3 zu bewundern, bei dem Le Cheffe meinte, mehr Screens müßten gezeigt werden. *Illbleed* heißt's und war als Video auf der Tokyo Game Show, nun auch als spielbare Fassung. Die Handlung? *Haunted Hill* pur. Man wird in ein Haus eingeladen und muß überleben. Dazu kriegt man verschiedene Sinne (und den berühmten *sechsten* Sinn), wobei es anscheinend in einigen Stages darauf ankommt, so schnell wie möglich aus der Gefahrenzone zu kommen und sich nicht in Kämpfe verwickeln zu lassen. Wer sich zu sehr erschrecken läßt, kann schon einmal einen Herzinfarkt bekommen. Die Grafik ist etwas schlechter als beim großen Vorbild, aber vor allem viel, viel blutiger. Kennen wir ja schon vom Vorgänger, *Blue Stinger*. Das führt unter anderem dazu, daß man gegen Holzpuppen antritt, die bei jedem Schlag und Tritt ebenfalls bluten wie die Hölle. Seltsam, das. Die Steuerung ist ebenfalls *Resident Evil* nachempfunden, wobei die Figuren sich bisher noch ein wenig kantig verhalten. Also: Bewegung, Ruck, Stopp, Bewegung, Ruck, Stopp. Erinnert an die furchtbare Steuerung von *Nomad Soul*. Aber die Hauptdarstellerin sieht süß aus. Ist doch auch was. Ob's gut wird, bleibt abzuwarten... aber wenn Le Cheffes Sabbern ein Indikator für die Qualität ist...

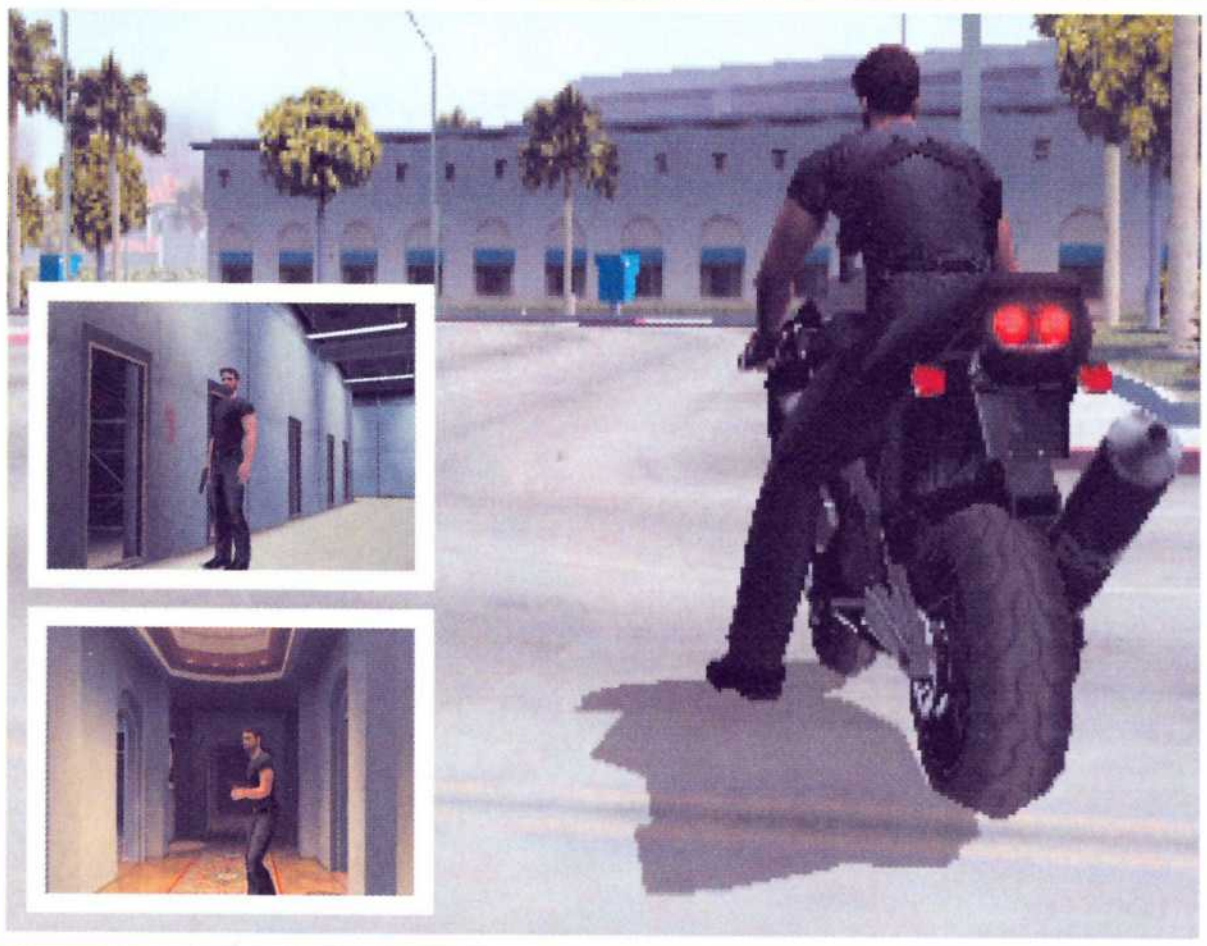






LucasArts scheint den minderjährigen *Star Wars*-Fan und Juniortüten-Konsumenten fest im Visier zu haben. Nur so ist dieser neue Fun Racer unter dem Titel *Super Bombad Racing* zu verstehen, und vor allem die Tatsache zu erklären, daß man hier nicht mit den *richtigen* Figuren wie Darth Vader, sondern nur den zweitklassigen à la Darth Maul fahren darf. Obwohl, siehe unten, ist das nicht eines der Bikes aus *Rückkehr der Jedi Ritter*?! Hmmmm. Die Grafik erinnert in der Qualität ein wenig an die *Looney Tunes* von Infogrames. Ansonsten ist über dieses Spiel noch wirklich gar nichts so recht bekannt. Wir glauben, daß es ohnehin mehr Spiele für Kinder geben muß...

Lord Helmchen Extrem Racing



Ein Spiel, über das auf der Messe nicht geredet wurde, war *Headhunter*, das von Sega Europe gerade entwickelt wird. Und auch nach der E3 wollte man bei Sega Europe immer noch nicht viel über das eigentliche Konzept verraten. Nur soviel: Man schlüpft in die Haut eines Kopfgeldjägers in Kalifornien, und man muß auf diese Weise mehrere Missionen durcharbeiten. Tja, das klingt ja irgendwie nach einem Ego-Shooter, scheint es aber nicht zu werden. Eher so etwas wie *Tomb Raider* mit einer Menge Waffen? Wir können uns jetzt natürlich totspekulieren, wollen das aber nicht tun. Die extra für das Spiel entwickelte Grafikengine erscheint uns aber ein paar Worte wert. Die hier gezeigten exklusiven Screens sind direkt aus dem Speicher entnommen, insofern etwas besser, als sie vielleicht auf dem eigentlichen Bildschirm zu sehen sind. Aber es zeigen sich schon schöne Lichtverläufe in den einzelnen Räumen sowie gute Reflexionen bei solchen Kleinigkeiten wie Bremsleuchten...





Ein Colt für alle Fälle?!







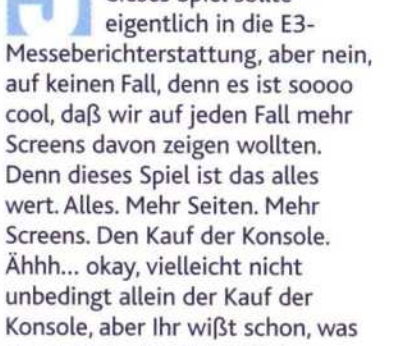


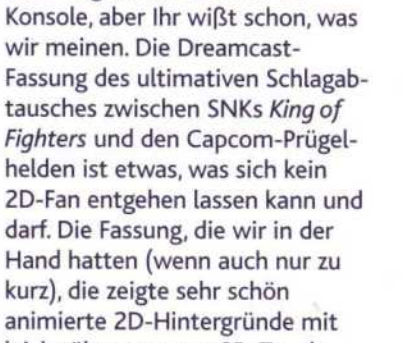


KampfSchwein
Ein Spiel, das man haben muß

Jajaja, wir wissen schon, dieses Spiel sollte eigentlich in die E3-Messeberichterstattung, aber nein, auf keinen Fall, denn es ist soooo cool, daß wir auf jeden Fall mehr Screens davon zeigen wollten. Denn dieses Spiel ist das alles wert. Alles. Mehr Seiten. Mehr Screens. Den Kauf der Konsole. Ähhh... okay, vielleicht nicht unbedingt allein der Kauf der Konsole, aber Ihr wißt schon, was wir meinen. Die Dreamcast-Fassung des ultimativen Schlagabtausches zwischen SNKs *King of Fighters* und den Capcom-Prügelhelden ist etwas, was sich kein 2D-Fan entgehen lassen kann und darf. Die Fassung, die wir in der Hand hatten (wenn auch nur zu kurz), die zeigte sehr schön animierte 2D-Hintergründe mit leicht überzogenem 3D-Touch, Animationen auf dem Niveau von *King of Fighters '99 Evolution*, also unglaublich flüssig und nur schön, und ein Kampfsystem, mit dem sich alle alten Neo-Geo-Freunde und Capcom-Erben mehr als anfreunden können, also mit anderen Worten: eine Menge Halb- und Viertelkreis-Combos. Wir haben dieses Spiel auf einer Virgin-Release-Liste für Ende des Jahres gesehen, finden das aber viel, viel zu spät, insofern können wir gar nicht auf die japanische Fassung warten. Inzwischen fragen sich vielleicht einige, warum wir einem 2D-Prügler soviel Platz einräumen... Ganz einfach: weil Le Cheffe fanatischer SNK-Fan geworden ist und zu Hause nur noch Neo Geo Pocket Color spielt, nun ja, mit *Dead or Alive 2* als Abwechslung. Aber *SNK vs Capcom*, hmmmmmm...

SNK verprügelt Capcom!







BaldDa?!

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

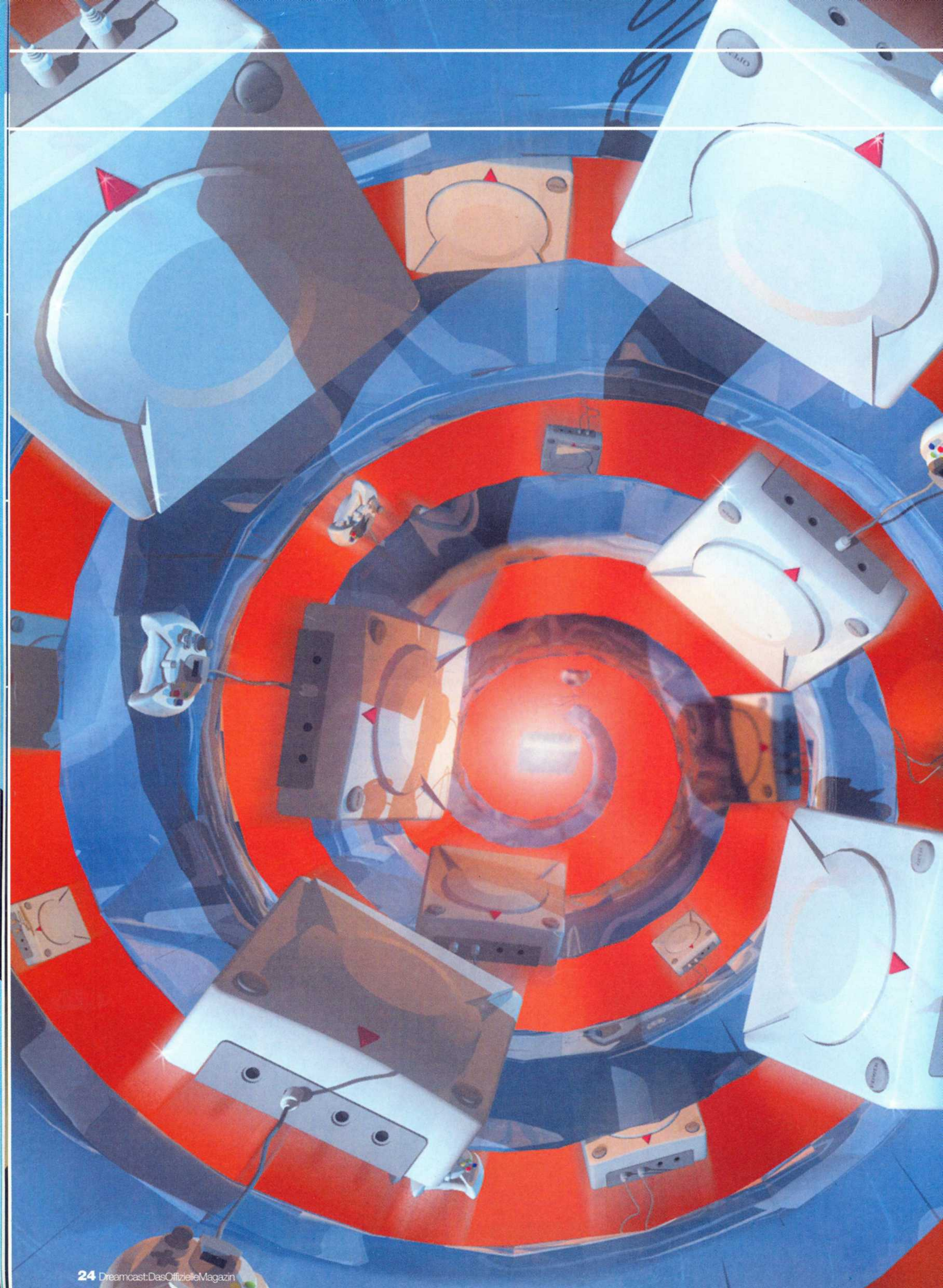
Oktober

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

Und sonst... könnten wir auch sagen, schaut doch einfach beim E3-Messebericht rein, wo eine Menge Spiele vorgestellt werden, die noch keinerlei Release-Datum haben. Finden wir merkwürdig?! Yep. Aber so ist das anscheinend im Dreamcast-Sektor (nun ja, seien wir ehrlich, im PC-Sektor ist da ja nicht wirklich anders). Und da alle Leute auf der E3 waren, gibt's auch keine neuen Daten über die Releases. Schauen wir also einfach mal weiter, was da auf uns zukommt...



E3 2K

Einfache Formel, oder nicht? Auf der größten Spielemesse war alles Dreamcast...

Hofberichterstatter
Markus Hermannsdorfer, Thomas Gerstner

Echt wahr: Nachdem alle geglaubt hatten, Sony würde mit der Playstation2 die ganze Aufmerksamkeit und die Berichterstattung auf sich ziehen, hatte Sega anscheinend in einer Nacht-und-Nebel-Aktion dafür gesorgt, daß man den Stand auf der Messe mit einer gigantischen Anzahl von Spielen füllte (fast 100 insgesamt), die im Gegensatz zum großen Konkurrenten fast alle richtig funktionierten und mehr als reine Grafikdemos waren. Cool.

Wir bauen einen Onlinedienst

Was am meisten beeindruckt hat, waren vor allem die Onlinespiele, die dort richtig und vollkommen spielbar waren. Ja, Ihr habt richtig gehört. Alles war funktionsfähig. Darunter auch das böse Spiel von id, über das wir eigentlich nicht berichten dürfen. Das funktionierte auf der E3 mit zwölf gleichzeitig eingeloggten Fräggern, die Animationen waren butterweich, und das Teil sah viel besser aus als *Unreal Tournament* für die PS2. Man konnte seine eigene Figur teilweise auf den Monitoren der Gegner beobachten, und hey, hier gab es kein Bad-Ping-Sudden-Death (auf gut deutsch: nichts war in Zeitlupe). Nur soviel: Controller-Lenkung solcher Titel ist furchtbar, wie es unser kleiner Schreihals Aleks Krotoski auch vorausgesagt hatte. Abhilfe schaffte da aber entweder ein spezieller Joystick-Trackball-Controller (schlimmes Wort) von Mad Catz oder das gute alte Keyboard, das nun (ja, endlich!) mit einer Maus ausgestattet wurde.

Außerdem gezeigt: Eine Attrappe des DVD-Players für Dreamcast, von dem sich Le Cheffe aber wenig begeistert zeigte. Sah aus wie ein normaler DVD-Player, verdammt gewaltig und vollkommen orange. Igitt. Hat auch irgendwie niemanden wirklich interessiert. Dazu war man viel zu sehr mit Spielen beschäftigt.

Coolstes Spiel der Messe war vielleicht *Alien Front*, weil... es ist nicht nur eine Automatenumsetzung, sondern mit der Fähigkeit ausgestattet ist, die Spieler über Kopfhörer und Mikro miteinander sprechen zu lassen. Das hätte eigentlich noch Zukunftsmusik sein müssen, ist es aber nicht mehr.

Deshalb können wir nur sagen, warten wir die nächsten Monate ab. Mit *Jet Set Radio*, *Sonic Shuffle*, den *2K*-Sportspielen und allem, was Sega sonst noch einfällt – da braucht man sich trotz des PS2-Hypes nicht wirklich Sorgen um unsere Konsole zu machen. Denn am Schluß zählen die Spiele, nicht die Sprüche von PR-Managern. Und das ist auch gut so...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Die Online-Strategie

DIE SHOOTER

Kiss: Psycho Circus

Auf der E3:
Eine onlinefähige Demo, die man mit maximal vier Leuten gleichzeitig spielen konnte. Leider ist Le Cheffe nie wirklich aus diesem einen Teil des Levels rausgekommen und war darüber sehr frustriert. Gestochen scharfe Grafik mit 25fps, aber leider mit einigem Ruckeln. Vielleicht das schwächste gesehene Online-Spiel.





Starlancer

Auf der E3:
Ebenfalls eine Demo. Endlich mal ein Spiel, das all den Leuten gefällt, die *Wing Commander* gemocht haben. Vom selben Team, unter der Führung von Chris Roberts. Brillantes Spiel aus dem Haus Crave. wie Le Cheffe meint.





Outrigger

Auf der E3:
Hier gab es eine voll funktionsfähige Fassung, die man auch gegeneinander spielen konnte. Die Steuerung ist nicht wirklich intuitiv und die Grafik bei weitem nicht so butterweich wie bei dem bösen id-Spiel, über das wir nicht berichten dürfen.
Das Ganze erscheint wie ein simples 1-1-Deathmatch, das nur bedingt Spaß macht. Sagen wir. Bronco von der Videogames sagt da allerdings was anderes. Vielleicht sollten wir das zwischen den Magazinen auskämpfen... aber wenn die Wahl der Waffen bei uns liegt, dann will Le Cheffe Maus und Keyboard.











Alien Front

Auf der E3:
Vier Dreamcasts, die miteinander verbunden waren und die 1-1 Umsetzung des Spieles zeigten. Man ist entweder Kommandant eines Panzers oder eines außerirdischen Mechs. Und man kann per Mikro Befehle an sein Team geben. Le Cheffe blieb eine halbe Stunde dort und war nur unter Gewaltandrohung vom Stand wegzubewegen... sagte er, nahm die Kopfhörer und spielte eine weitere Stunde. Aber immer nur als Außerirdischer. Nie als Mensch. Hmmm...

DIE RACER

18 Wheeler

Auf der E3:
Eine Demo, die 1-1 den Automaten emuliert. Onlinefähig soll es sein. Das haben wir aber nicht sehen können, weil das Spiel nie so wollte wie wir. Aber so witzig wie *Crazy Taxi* ist *18 Wheeler* eh nicht...







4x4 Evolution

Auf der E3:
Beinahe eine Fassung, die man mit 4 Leuten online spielen konnte. Gutes Spiel, eine Mischung aus Rallye und normalem Racer, bei dem man auch seine eigenen Abkürzungen finden kann. Etwas langsam bei der Framerate, insofern noch stark verbesserungswürdig.



P.O.D. 2

Auf der E3:
Eine frühe US-Fassung, bei der man mit 8 Spielern gegeneinander antreten konnte. Sehr schnelles Gameplay, wie man es von *P.O.D.* gewohnt ist, mit allerdings etwas merkwürdigem Fahrzeugverhalten. Laut Ubi Soft soll man in Europa wegen des 33k-Modems maximal mit 5 Spielern online gehen können.







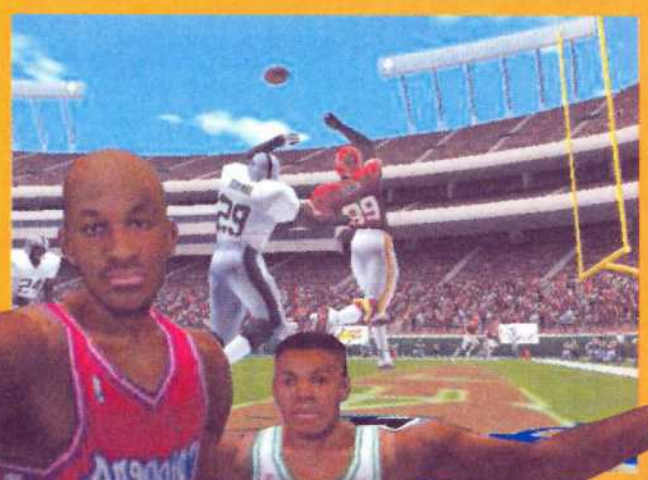
DER SPORT

NFL 2K1

Auf der E3:
Voll onlinefähige Fassung. Es gibt keine große Änderung im grafischen Bereich, aber die Figuren sind sehr flüssig, es gibt keinen Slowdown durch die Online-Anbindung.







NHL 2K1

Auf der E3:
Ebenfalls voll onlinefähig. Die *2K*-Serie hat sich im Single-Player-Bereich nicht weiterentwickelt, aber das braucht sie auch nicht wirklich...

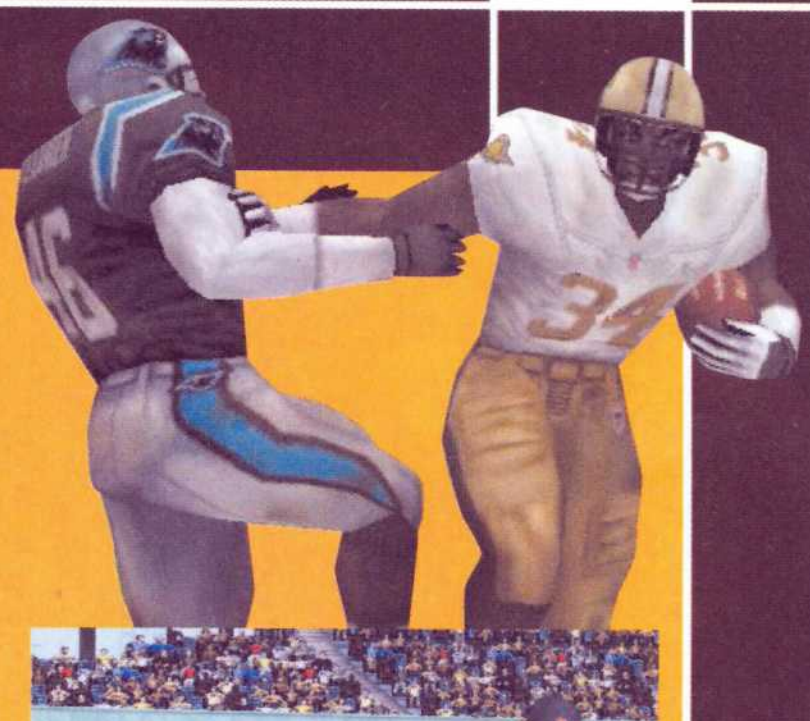
NBA 2K1

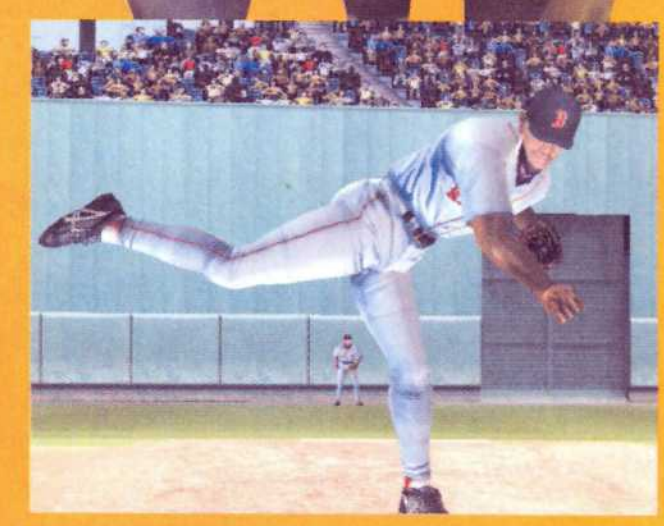
Auf der E3:
Das beste Basketballspiel aller Zeiten, nun für mehr Spieler im Netz. Laut Sega sollen die Datenpakete auch bei einem 33k Modem schnell genug sein...











WSB 2K1

Auf der E3:
Absolut *das* Baseballspiel, meint Le Cheffe. Die Charaktere sind beinahe filmisch. Und das Gameplay ist ebenso einfach wie bei den anderen *2K*-Titeln. Auf seiner Kaufliste steht's schon...

DIE HARDWARE

LAN-Adapter

Auf der E3:
Eine voll funktionsfähige Fassung, mit der man die *Alien Front*-Dreamcasts verbunden hatte. Verdammt schnell...



Kopfhörer/Mikro

Auf der E3:
Ebenfalls voll funktionsfähig, ein bißchen zu lasch beim Aufsetzen (wie bei einem Flugzeug-Kopfhörer), aber cool...

Maus

Auf der E3:
Voll cooles Werkzeug, das. Besonders wichtig für alle Ego Shooter, denn hiermit kriegt man den speziellen Vorteil...

DVD Player

Auf der E3:
Ein Modell, hinter Glas, das irgendwie sehr, sehr seltsam aussah...





UND SONST...

Phantasy Star Online

Auf der E3:
Dasselbe Video wie bei der Tokyo Game Show. Sagt uns das was? Nee, nicht wirklich – deshalb in der nächsten Ausgabe unser Interview mit dem Team...



Sega Sports Room

Auf der E3:
Ein Spiel, mit dem man sich die beliebtesten Kneipenspiele ins Haus holt. Darts, Pool und so weiter. Gar merkwürdig...



Black & White

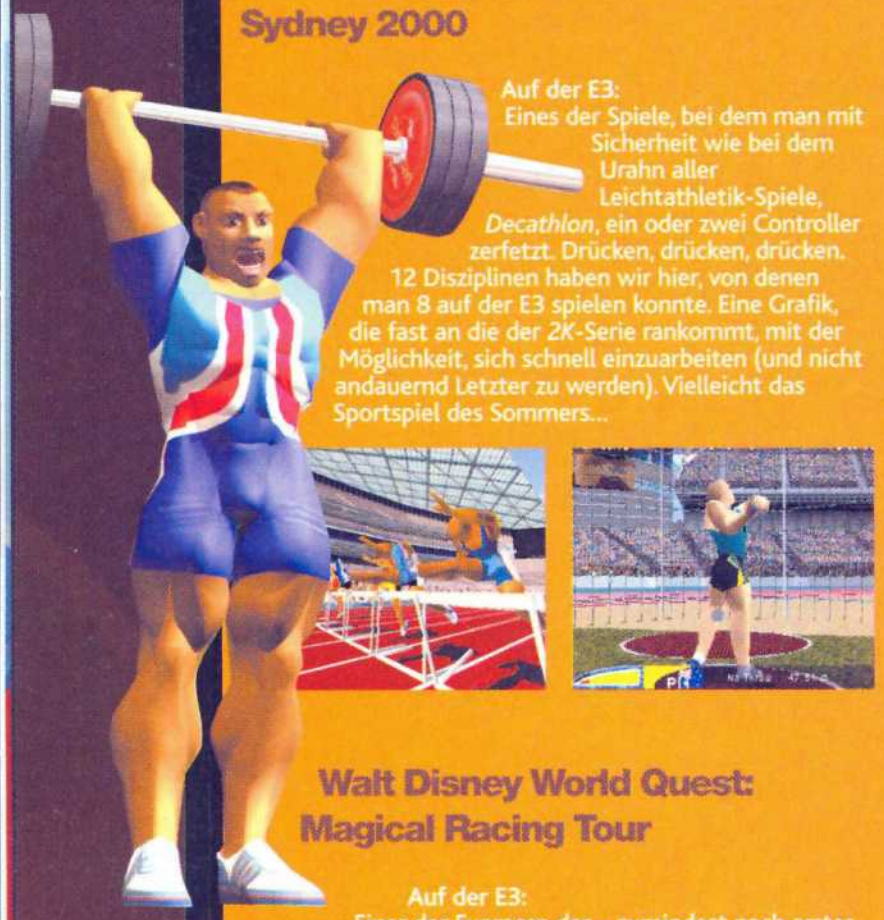
Auf der E3:
Ein Video, nicht einmal eine irgendwie vernünftig spielbare Fassung für den PC. Aber irgendwann wird's fertig – glauben wir...





EIDOS

Sydney 2000



Auf der E3:
Eines der Spiele, bei dem man mit Sicherheit wie bei dem Urahn aller Leichtathletik-Spiele, *Decathlon*, ein oder zwei Controller zerfetzt. Drücken, drücken, drücken. 12 Disziplinen haben wir hier, von denen man 8 auf der E3 spielen konnte. Eine Grafik, die fast an die der *2K*-Serie rankommt, mit der Möglichkeit, sich schnell einzuarbeiten (und nicht andauernd Letzter zu werden). Vielleicht das Sportspiel des Sommers...

Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour

Auf der E3:
Einer der Funracer, der – zumindest nach erster Betrachtung auf der E3 – nur ein weiteres Lizenzspiel zu sein scheint. Man fährt Rennen durch Walt Disney World, und zwar mit Charakteren wie Chip & Chap, Kater Karlo und mehr... die Grafik ist für Dreamcast nur durchschnittlich, die Power-Ups bisher ebenfalls langweilig. Da muß noch eine Menge Arbeit rein...



102 Dalmatians

Auf der E3:
Ein weiteres Disney-Spiel, diesmal basierend auf der Fortsetzung zu... ja genau. Eine Art *Tomb Raider* mit Hunden; die Grafik ist zuckersüß, die Hunde bewegen sich wie man es erwartet (gute Trainer, ey). Aber das Spiel laboriert an den Gameplay-Problemen, die typisch für Eidos sind: große, leere Level (20 an der Zahl). Warten wir's ab...



Soul Reaver 2

Auf der E3:
Eines der Spiele, das uns ernsthaft enttäuscht hat. Ja, es scheint wiederum eine PC-Umsetzung zu sein. Die Grafik bleibt gleich, das Spielprinzip auch. Nun, so Eidos, soll man keine Ladezeiten mehr haben, was an sich gut ist. Aber da erwarten wir bis zum Release etwas mehr...



Project Eden

Auf der E3:
Core geht in die Zukunft. Man konnte eine ziemlich frühe Fassung dieses Taktik-3D-Spieles auf dem PC sehen, die grafisch weitaus angenehmer war als das, was Core mit *Fighting Force 2* abgeliefert hat. Man kann sowohl in 1st Person als auch 3rd Person spielen, während man mit insgesamt vier verschiedenen Charakteren in die Tiefen einer *Blade Runner*-Stadt eindringt, um mal zu sehen, was mit den Leuten da unten auf den unteren Leveln passiert ist. *Alien*? Hmmmm...





Commandos 2

Auf der E3:
Zu diesem Spiel muß man doch nicht wirklich was sagen, oder? Außer, hey! Es kommt für Dreamcast! Wir sahen nur die PC-Fassung, die bei LeCheffe ernsthafte Verzückung ausgelöst hat. Für den, der es noch nicht kennt: Man muß während des Zweiten Weltkrieges ein Elite-Team durch verschiedene Missionen führen, um Nazis zu besiegen. Brillante, frei drehbare 3D-Grafik; mit das schwierigste Taktik-Spiel aller Zeiten...







I'm going in

Auf der E3:
Endlich kommen die 3D-Shooter massenweise, vielleicht, weil man in den USA so erfolgreich ist. Prinzipiell klingt das nach der alten Geschichte: Spion gegen böse Russen während des Kalten Krieges. Wir sahen die PC-Fassung, die an sich gut aussah, erinnert ein wenig an *Rainbow Six*, von der Grafik her. Könnte was werden...





Startopia

Auf der E3:
Yes, Jawoll, Ja! Nach Sega selbst (*Space Channel 5*) machen auch andere Firmen seltsame Spiele. Das hier ist eines der ersten. Eigentlich ein Aufbau-Simulationsspiel wie *Civilization*, mit 9 verschiedenen Rassen, die man auswählt, um neue Raumstationen aufzubauen... so müssen Außerirdische aussehen. Bisher leider aber nur auf dem PC, aber bald auch für Dreamcast...







Commandos
Diese Dame könn
uns bei bestimm
Missionen helfen
hehehehe...

UBI SOFT

F1 Racing Championship

Auf der E3:
Dieses Spiel mit offizieller FIA-Lizenz war bereits spielbar und sah verdammt gut aus. Schnell, realitätsnah und mit vielen Einstellungsmöglichkeiten. Genau so muß eine Rennsimulation aussehen.



Gold and Glory: The Road to El Dorado

Auf der E3:
Nicht nur der gleichnamige Film, auch das Spiel wird vor Stars nur so wimmeln. Produziert wird es von den Dreamworks Studios, die bekanntlich Steven Spielberg gehören, als Sprecher hören wir unter anderem Kevin Kline (Tulio) und Kenneth Branagh (Miguel). Die Musik stammt von Elton John und Hans Zimmer. Macht grafisch einen sehr guten Eindruck. Die cartoonartigen Hintergründe und die gelungenen Animationen versprechen jetzt schon ein Adventure der Sonderklasse.



Stupid Invaders

Auf der E3:
Irrwitzige Charaktere scheinen derzeit bei den Spieleprogrammierern in Mode zu sein. Ubi Soft schickt daher mit *Stupid Invaders* ziemlich verrückte Aliens ins Rennen. Dieses 3D-Adventure mit seinen extrem abgedrehten Charakteren basiert auf der Zeichentrickserie *Space Goofs*. Voraussichtlicher Release-Termin ist September 2000. Warten wir es mal ab. Die gezeigte Version war bereits spielbar und machte einen sehr guten Eindruck.



V.I.P.

Auf der E3:
Wer will noch Lara Croft, wenn er Pamela Anderson haben kann? Die Blondine mit den großen Brüsten ist der Star in diesem 3D-Echtzeit-Adventure, das auf einer gleichnamigen Fernsehserie basiert. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Vallery Irons, um die Reichen und Schönen Hollywoods vor finsteren Gestalten zu schützen. Ein umfangreiches Waffenarsenal von der großkalibrigen Pistole bis hin zur Seidenstrumpfhose steht dafür zur Verfügung. Ganz bierernst sollte man das Ganze allerdings nicht nehmen. Pamela bewegte sich, dank Motion Capturing (auf der PS-Fassung), schon sehr natürlich. Nur einen Brustwackel-Cheat a la *DoA* entdeckten wir nicht.



Dinosaur

Auf der E3:
Disneys neuester Film wird gegen Ende der Kreidezeit spielen, und Ubi Soft liefert das passende Spiel dazu. In diesem Abenteuer steuert der Spieler drei Charaktere gleichzeitig und muß deren Fähigkeiten kombinieren. Aladar, der Iguanadon, ist groß und stark, Zini, der Lemurenaffe, ist klein und schlau, Flia der Pteranodon schließlich kann fliegen. Die gezeigte Version war noch ziemlich unfertig, die schattenlosen Charaktere trotteten nur langsam durch eine karge Wüstenlandschaft ohne jegliche Abwechslung. *Dinosaur* wird aber mit Sicherheit verbessert, schließlich haben die Disney-Leute ihre Finger im Spiel.

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Auf der E3:
Rayman-Fans aufgepaßt. Wer dieses Spiel mochte, kommt an *Evil Twin* unmöglich vorbei. Das 3D-Abenteuer bietet einen fiesen Helden, der ein wenig an die Cornicfigur Dennis erinnert (ja, er hat auch eine riesige Steinschleuder). Dieser bewegt sich in einer fantasy-gestylten, fremdartigen Welt mit ziemlich bizarren Geschöpfen. Die E3-Version machte bereits eine ziemlich gute Figur. Fazit: Absolut hitverdächtig!





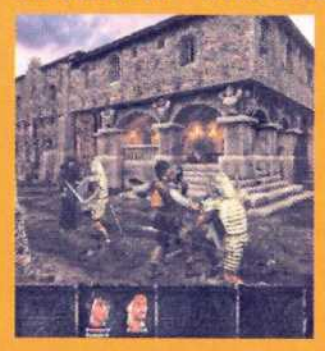
Peacemakers

Auf der E3:
Daß dieses Spiel das Wort Frieden im Titel trägt ist wohl eher irreführend. Denn hier kommt ein knallhartes, kriegerisches Echtzeit-Strategiespiel in schönster 3D-Grafik auf Euch zu. Der Spieler übernimmt die Rolle einer internationalen Eingreiftruppe und muß in einem fernen Land für Recht und Ordnung sorgen. Dabei werden nicht nur militärische, sondern auch politische Ziele verfolgt (was meistens noch schlimmer ist). Das Spiel macht einen recht guten Eindruck, allerdings wird bei uns mit großer Wahrscheinlichkeit die BPjS einschreiten.

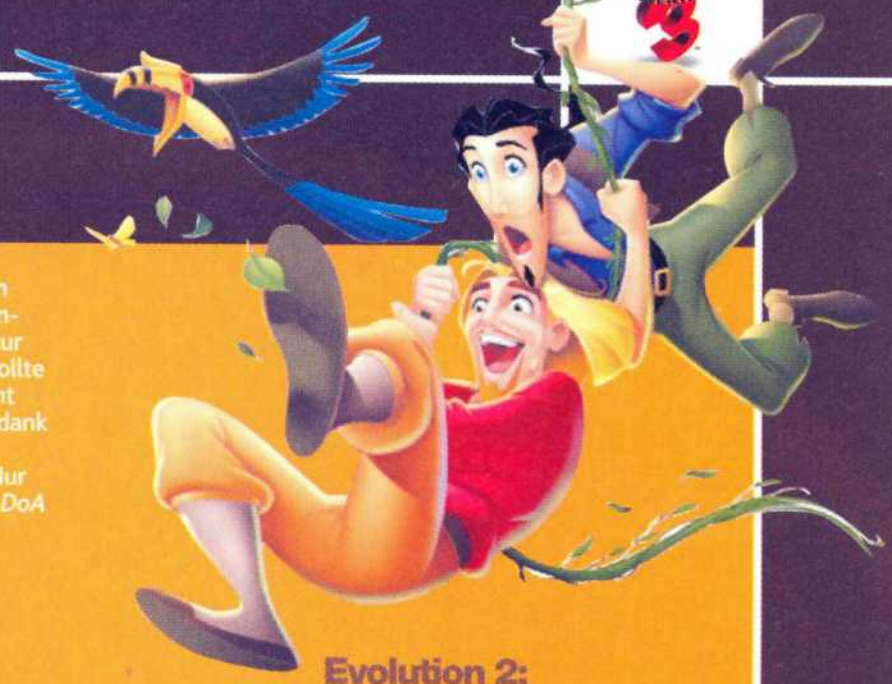




Arcatera – The Dark Brotherhood



Auf der E3:
Über dieses Spiel haben wir uns in zurückliegenden Ausgaben bereits die Finger wund geschrieben, und das Warten hat leider immer noch kein Ende... Leider wurde auf der Messe nur die PC-Version von *Arcatera* gezeigt. Ich will es endlich haben! Als Dreamcast-Version! Hier! Jetzt! Sofort!



Evolution 2: Far Off Promise

Auf der E3:
Laut Ubi Soft sollen diesmal härtere Gegner und mehr Rätsel drin sein. Beim Probespielen konnten wir aber noch keine bahnbrechenden Unterschiede entdecken. Wer den ersten Teil mochte, darf sich freuen, auf Alex Folkers kommt damit vermutlich sein schlimmster Alptraum zu...





Heroes of Might and Magic 3

Auf der E3:
Für diesen (Ex 3DO)-Strategieknaller gilt dasselbe wie für *Arcatera*. Mögen sich die Westka-Leute doch erbarmen und bitte, bitte etwas schneller rudern. Ich will das Spiel endlich auf dem Tisch haben!



DragonRiders

Auf der E3:
Märchenhaftes, mittelalterliches Flair bietet *Dragonriders*, ein Fantasy-Adventure, das auf der Romanvorlage von Anne McCaffrey basiert. Die gezeigte Version machte keinen schlechten Eindruck, besonders die Hintergründe konnten überzeugen. Der Drache war bereits sehr gut animiert, nur der Held bewegte sich in dieser Fassung noch etwas hölzern. Man versprach uns aber, dieses Manko noch auszubügeln. Hoffen wir mal!



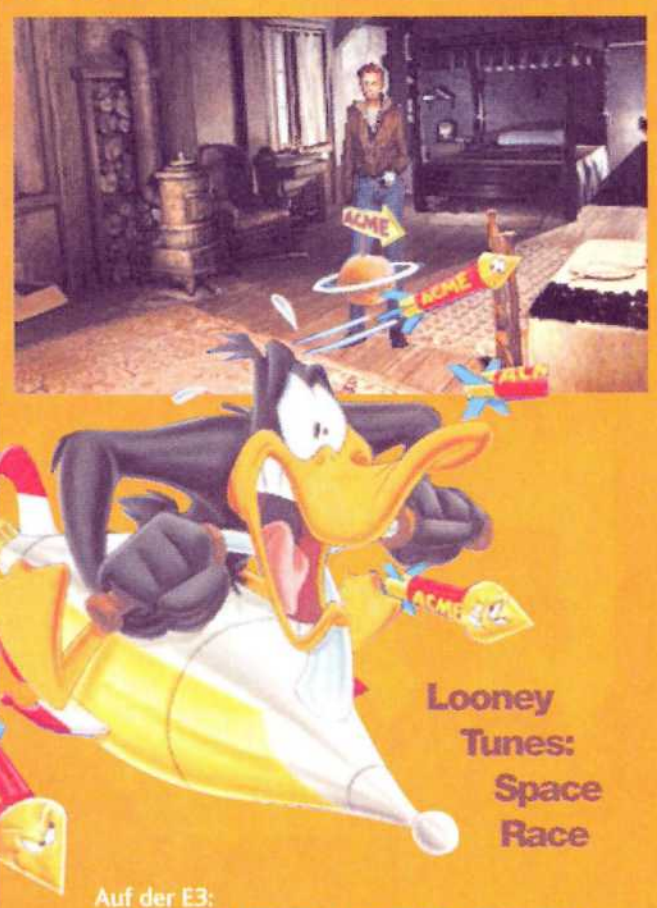
Growwwwwwl
Das Spiel allerdings könnte noch mehr Dino-Power vertragen... finden wir

INFOGRAMES

Alone in the Dark 4



Auf der E3:
Eine frühe PC-Fassung, die sich nicht hinter *Code Veronica* zu verstecken braucht. Wenn die DC-Fassung so wird, wird's ein Hit. Sagen wir mal...



Looney Tunes: Space Race

Auf der E3:
Eine spielbare Fassung, die aber nur bestimmte Charaktere beinhaltete. Aber so cool muß ein Fun Racer sein! Mit dem Power-up, der einen 200kg schweren ACME-Tresor auf die Gegner wirft. Sieht aus wie ein Cartoon von Chuck Jones (für die, die ihn nicht kennen: Das ist der Erfinder von Road Runner).



Driver

Auf der E3:
Nix. Nur eine Ankündigung, daß man diesen Spitzentitel für Dreamcast und Mac umsetzen wird?! Ey! Warum denn nicht direkt *Driver 2*?





Boarder Zone

Auf der E3:
Eine spielbare Fassung, die soooooo viel cooler war als das mittelmäßige *Snow Surfers*. Glasklare Grafik, 25fps und Moves, bei denen wir uns im wirklichen Leben mindestens die Zähne ausschlagen würden...



Test Drive: Cycles

Auf der E3:
... konnte man mit der PC-Version ein wenig daddeln. Die Fassung überzeugte nur bedingt, sah aber bei weitem besser aus als *Suzuki*. Schaun mer mal, wie sich das Ding entwickeln wird...



Demolition Racer

Auf der E3:
... war eine voll zerstörbare Fassung zu sehen, bei der man seinen Wagen in Einzelteile zerlegen konnte. Die Steuerung überzeugte noch nicht wirklich, das Schadenssystem schon...





METRO3D

Dark Angel

Auf der E3:
Eine erste Fassung des Spieles, sieht ein wenig aus wie eine Mischung aus *Tomb Raider* und *Soul Reaver*. Die Charaktere bewegen sich noch ein wenig lahm, und es sieht noch nicht ganz so texturiert aus, wie man es gerne hätte. Aber es ist ein Titel mit einer Menge Potential, wenn auch extrem blutig...



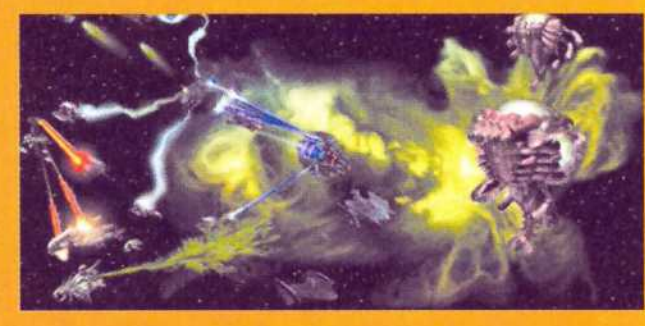




Armada 2

Auf der E3:
Der Nachfolger zum wohl unterbewertesten Spiel, *Armada*. Eine Quasi-3D-Grafik mit 2D-Shooter Controlling, diesmal nun auch vollkommen onlinefähig. Aber, so Lead Designer Chris Lambert, das Online-Spiel beschränkt sich nicht nur auf das Abballern (wäre auch langweilig), sondern eher auf die Interaktion zwischen den einzelnen Leuten. Klingt gut, könnte was Cooles werden...





CAPCOM

Spawn

Auf der E3:
Eine voll spielbare Fassung, die vielleicht 70 Prozent fertig war. Man stelle sich *Powerstone 2* vor, und zwar ohne Humor. Dann haben wir *Spawn*. Chaotisch, schnell und verdammt cool...





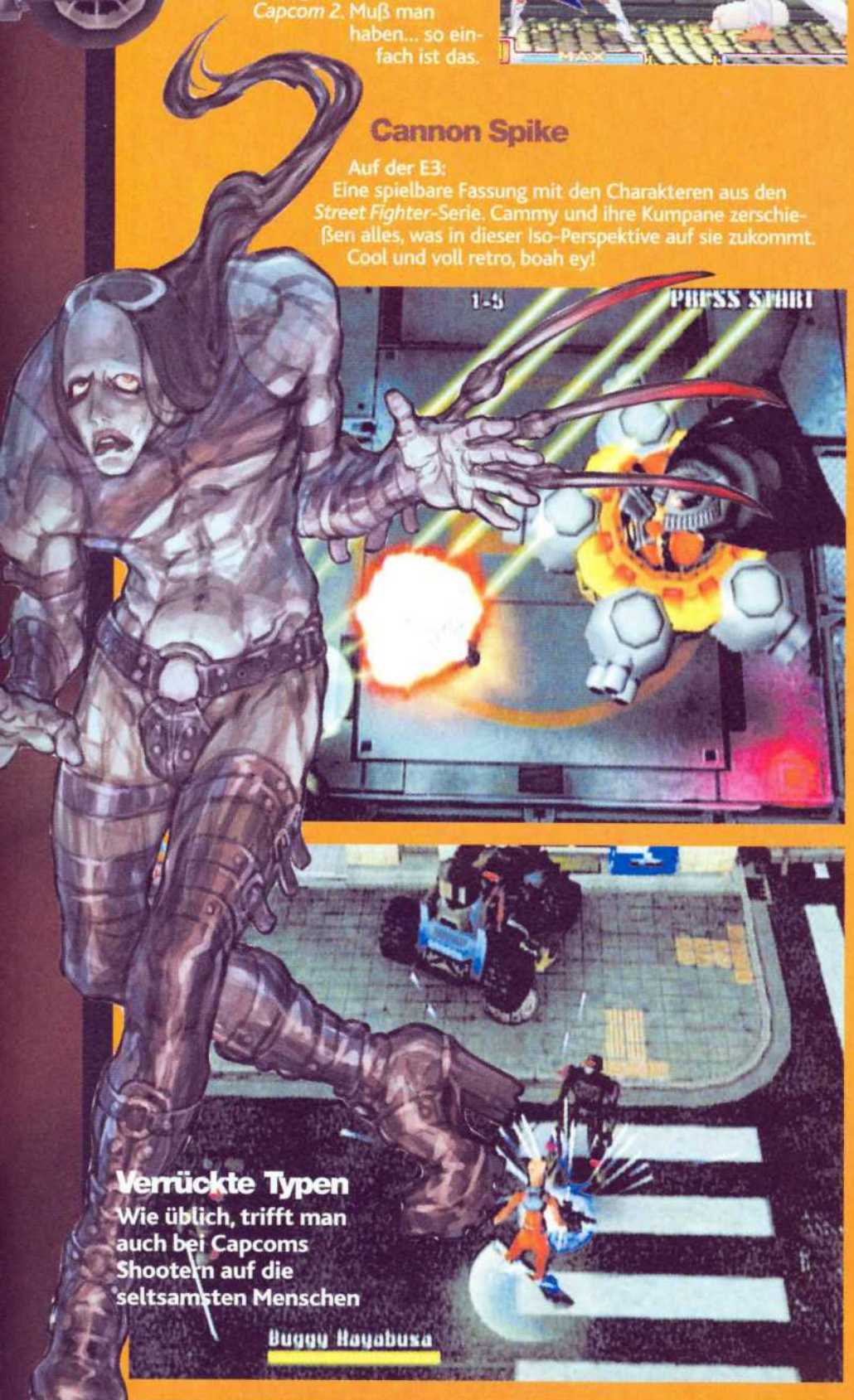
Street Fighter: 3rd Strike

Auf der E3:
Eine komplett spielbare Fassung. Coole neue Super Arts Moves für jeden Charakter und Leap Attacks gehen mehr in Richtung von *Marvel vs. Capcom 2*. Muß man haben... so einfach ist das.



Cannon Spike

Auf der E3:
Eine spielbare Fassung mit den Charakteren aus den *Street Fighter*-Serie. Cammy und ihre Kumpane zerschießen alles, was in dieser Iso-Perspektive auf sie zukommt. Cool und voll retro, boah ey!



Verrückte Typen
Wie üblich, trifft man auch bei Capcoms Shootern auf die seltsamsten Menschen

Buggy Hayabusa

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

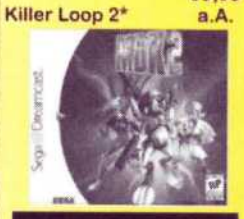
Preise Stand 18.4.2000 *Ab DM 100,- Bestellwert **3% Skonto***
* = noch nicht verfügbar am 18.4. 2000

DREAMCAST HARDWARE

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

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

Hydro Thunder	99,99
Incoming	109,99
Independence War 2*	a.A.
Jeremy McGrath Supercross 2000*	84,99
Jojo's Bizzare Adventure*	99,99
Killer Loop 2*	a.A.



MDK 2 94,99

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

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

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

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

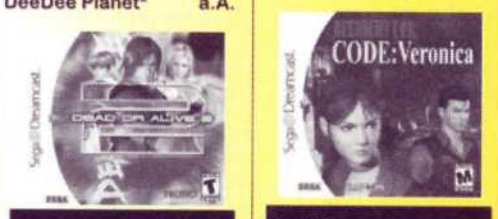
DREAMCAST SOFTWARE

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.



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



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

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

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

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 – 04131/735386

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28880

64625 Bensheim
Schinkengasse 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 – 09621/48760

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650



Und wieder...
...ein brillante Figur aus *Sonic Shuffle*...

SEGA

Sonic Adventure 2

Auf der E3:
Ein Video, das Le Cheffe nicht so prickelnd vorkam. Erinnert man sich an die Szene mit dem Wal in *Emerald Island*? Hier ist der Wal ein LKW, ansonsten sah alles irgendwie gleich aus...







Shenmue

Auf der E3:
Demos, Demos... und Suzuki. Das Spiel kommt in den USA am 14. November raus, bis dahin arbeitet man heftigst an den Stimmen, die sich sehr kultig anhören und dem Ganzen auch im Englischen ein Film-Flair geben. Da das alles laut Suzuki noch 115 Tage dauert, können wir eine deutsche Fassung wohl die Toilette runterspülen...

Samba De Amigo

Auf der E3:
Nichts wirklich Neues, weil das Spiel fertig ist. Und auch nichts Neues darüber, ob und wie es genau nach Deutschland kommt. Schade, das...







Sonic Shuffle

Auf der E3:
Eine spielbare Version. Grafisch schlechter als *Sonic Adventure*, erscheint das hier wie die Sega-Fassung von *Mario Party*. Schnell, manchmal auch schwer, eigentlich nur im Multiplayer-Modus zu genießen...





MSR

Auf der E3:
Eine Mini-Version mit Mini-Rennstrecke. Das Fahrverhalten wurde verbessert, aber angesichts der kleinstmöglichen Variante glauben wir nicht an den angepeilten Release im Juli. Vielleicht doch erst im Winter? Wir warten weiter... auf's Christkind?!

ACCLAIM

Ferrari F355

Auf der E3:
Sowohl der Automat als auch die DC-Version waren auf der E3 zu sehen. Böser Fehler, denn so konnte man sehen, wie schlecht das alles umgesetzt war. Die Grafik war extrem pixelig, ein Racing-Feeling kam nie auf. Deshalb vielleicht auch keine Screens von Acclaim zu diesem Titel bisher? Die größte Enttäuschung für Le Cheffe.

Vanishing Point

Auf der E3:
Eine frühe Fassung, bei der man den Audi TT bewundern konnte, und in etwa so fuhren sich auch die Autos. Ausbrechen links, ausbrechen rechts, man hatte bei diesem Racer eigentlich nie das Gefühl, daß man die Kontrolle hatte. Die Streckenführung war ebenfalls nur glattes Mittelmaß, wenn man es mit Segas *MSR* vergleicht.



ECW: Anarchy rulez

Auf der E3:
Eine spielbare Version war da, aber da unser Sportexperte Ulf Schneider nicht da war, können wir nur sagen, daß es dem bisherigen ECW-Titel ähnelt...



NFL Quarterback Club 2001

Auf der E3:
Eine spielbare Fassung, die besser war als der Vorgänger, mit flüssigeren Animationen, aber demselben Menü. Es ist nicht onlinefähig, insofern hinkt Acclaim weiter hinter Segas *2K*-Serie her...

Jeremy McGrath Supercross 2000



Auf der E3:
Die spielbare Dreamcast-Fassung, die uns aber nicht vom Hocker gerissen hat. Irgendwie blieben die Fahrer bei den Cross-Strecken zu lange auf den Motorrädern, und die Grafik war in etwa auf *Suzuki*-Niveau (das Spiel, nicht der Designer). Vielleicht irren wir uns ja...

Dave Mirra Freestyle BMX

Auf der E3:
Die PS-Version, auf der man unsere Fassung aufbauen wird. Extrem flüssige Grafik, spielt sich wie *Tony Hawk* mit BMX-Rädern. Könnte ein echt cooler Titel werden, oh ja...



ACTIVISION

Buzz Lightyear of Star Command

Auf der E3:
Aufgrund der hohen Zuschauerzahlen bekommt der Held aus *Toy Story 2* nicht nur eine eigene Fernsehserie, sondern auch ein Videospiel (wie sollte es auch anders sein). Hier also das offizielle 3D-Adventure zur Serie, in dem der Spieler den bösen Imperator Zurg unschädlich machen muß.



Tony Hawk's Pro Skater 2

Auf der E3:
Schneller, besser und mit einem neuen Vertriebspartner kehrt *Tony Hawk* zurück. Das Sequel bietet unter anderem einen Skatepark-Editor und neue Moves, die wieder zu Hunderten von Combos kombiniert werden können. Ab Herbst dürfen zumindest die Amis wieder Videobänder sammeln.



Mat Hoffman's Pro BMX

Auf der E3:
Nachdem die Spieler den neunfachen Weltmeister auf der Messe live bewundert haben, dürfen sie ab Herbst selbst auf das BMX-Rad steigen. Und zwar ohne blaue Flecken, denn mit Dreamcast im Wohnzimmer ist das Fahren völlig ungefährlich. Das Spiel benutzt die gleiche Engine wie *Tony Hawk's Pro Skater*, insofern könnte es cool werden...



Grrrr...
Wir greifen Segas Sportspiele an, echt wahr. Und wir machen sie fertich...

SIERRA/HAVAS

Hoyle Casino Games

Auf der E3:
Auf dem PC hat die Hoyle-Casinoserie einen sehr guten Ruf. Geboten werden Blackjack, Poker, Pai Gow Poker, Craps, Roulette, Slots und Video-Poker. Bis zu vier Spieler dürfen sich wie in Las Vegas fühlen. Voraussichtlicher Releasetermin ist November.





Half Life (dt.?!)

Auf der E3:
Endlich haben wir Gewißheit. *Half Life* (noch nicht ganz die deutsche Version) kommt und war auf der E3 bereits spielbar. Auf dem PC war das Ding ein Riesenerfolg. Der Dreamcast-Version wurde eine extra Mission spendiert. Grafisch kann es mit den ID-Titeln nicht mithalten, die Figuren wirken ziemlich eckig, aber die gute Handlung (Bring alles um, was dir im Wege steht) ist geblieben. Die Lichteffekte sollen, laut Hersteller, beim DC verbessert worden sein.



SWAT 3

Auf der E3:
Und wieder mal ein Spiel aus der Abteilung „Töten, Töten, Töten". Wir befreien als Mitglied einer Spezialeinheit die Welt von Terroristen jeglicher Art, das Ganze natürlich in schönster HiRes-3D-Grafik. Es gibt 16 Single Player- und 6 Multiplayer-Missionen, außerdem ist das Teil onlinefähig. Diejenigen, welche sich bereits die LAN-Karte aus Japan importiert haben, können bis zu 10 Konsolen vernetzen.

VIRGIN

European Super League

Auf der E3:
Dieses Fußballspiel bietet 16 lizenzierte Mannschafts- und Stadienausstattungen. Netter Gag am Rande: Die Fans grölen die authentischen Stadionlieder. Ansonsten halt ein stinknormales Fußballspiel.



Star Trek – New Worlds

Auf der E3:
Es soll irgendwann auf Dreamcast erscheinen (wir hoffen verzweifelt), aber hier gab es nur die PC-Version





zu sehen. Einziger Effekt: Unser Verlangen nach Kirk, Spock und Co. wurde noch verstärkt. Also beeilt euch, ihr Programmierer.

Tech Romancer

Auf der E3:
In diesem Spiel, das auf einer japanischen Zeichentrickserie basiert, beharken sich gigantische Roboter in einer kunterbunten Anime-Welt. Es gibt vier Spielmodi, darunter einen VS-Mode und, das ist einzigartig, einen Karaoke-Modus. Ich freue mich jetzt schon auf meinen ersten singenden Roboter!



MIDWAY

Gauntlet Legends

Auf der E3:
Bis zu vier Spieler dürfen in diesem verbesserten Arcade-Klassiker Monster jagen und Labyrinthe erforschen. 12 Charaktere stehen zur Auswahl, darunter vier aus Midways neuestem Automaten *Gauntlet – Dark Legacy*. 10 verschiedene Welten mit insgesamt 41 Levels sorgen für Langzeitmotivation. *Gauntlet Legends* vereint Action- und Rollenspielelemente in sich. 99 Attribute pro Held, darunter die üblichen wie Stärke und Charisma, können im Lauf des Spiels gesteigert werden.



San Francisco Rush 2049

Auf der E3:
Dieses Autorennspiel bietet insgesamt 19 Strecken, Vierspieler-Modus und eine Ghostcar-Funktion. Der Battlematch-Modus mit seinen vielen verschiedenen Waffen ist ganz nett, aber so ganz konnte uns dieses Spiel noch nicht überzeugen.



NFL Blitz 2001

Auf der E3:
Der Nachfolger dieser Pillenorgie bietet neue Spieler mit neuen Eigenschaften, 4 neue Stadien, und endlich kann man die Saison auch im Multiplayer-Modus spielen. Grafisch hat sich so gut wie nichts getan...



Greatest Arcade Hits Vol. 1



Auf der E3:
Ein Freudenfest für alle Nostalgiefreunde. Auf dieser GD-ROM befinden sich sechs bekannte Spielhallen-Klassiker. Geboten werden *Joust*, *Bubbles*, *Robotron 2084*, *Sinistar*, sowie *Defender* 1 und 2. Alle sehen originalgetreu aus.

Ready 2 Rumble 2

Auf der E3:
Endlich ist er da, der Nachfolger des wohl irrwitzigsten Boxspiels aller Zeiten. 12 neue Boxer, darunter angeblich Michael Jackson (!), gesellen sich zu den altbekannten hinzu. Neue Special Moves und Combos sind möglich, ferner können die Boxer jetzt in Form eines Minispiels auf dem Visual Memory trainiert werden. Die neuen Charaktere sind ganz witzig, aber mein Favorit ist und bleibt Afro Thunder. Nun gut, das erste Spiel war ja schon kultig, hatte aber keine große Dauermotivation. Vielleicht nun?...

DUMM

Und nun das dümmste Spiel...

Deer Avenger

Auf der E3:
Für alle, die vom Moorhuhn nicht genug kriegen, hier die irgendwie sehr amerikanische Variante, von Simon & Schuster. Man kriegt das, was man jetzt glaubt... vollkommenen Schwachfug.



KONAMI

Age of Empires 2

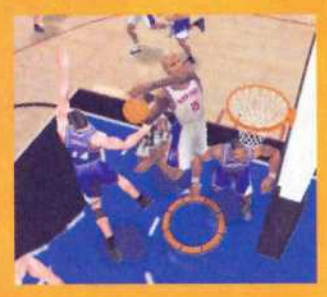
Auf der E3:
Eine 20-Prozent-Version, die zwar wie PC aussah, aber nicht wirklich spielbar war. Dennoch: Könnte vielleicht der Strategietitel der Konsole werden...



NBA2Night

Auf der E3:
Eine spielbare Fassung war vorhanden, bei denen die Spieler zwar nicht ganz so flüssig bewegt wurden wie bei der *2K*-Serie, aber verdammt gute Texturen aufzuweisen





hatten. *NBA2Night* könnte sich vielleicht zum richtigen Konkurrenten entwickeln, wenn denn die KI der fertigen Version stimmt...



Baseball Tonight

Auf der E3:
Ebenfalls spielbar, aber hier waren die Bewegungen abgehackt, die Figuren mit wenig Polygonen versehen und die Gesichtstexturen grob. Kein Vergleich zum *2K*-Spiel Segas...





The Mummy

Auf der E3:
Ein leerer Level, bei dem man Brendan Frasers Filmfigur durch ein Grabmal steuert. Der Mann sieht hier längst nicht so gut aus wie im Film... Die Texturen an den Wänden erschienen flach und erinnerten an *Hexen* auf dem PC... das ist schon lange her...



The Grinch

Auf der E3:
Eine ultra-frühe Fassung der PC-Version nach der Lizenz des neuen Jim-Carrey-Films. Nun ja, wir sind etwas skeptisch... schaut selbst...



FOX INTERACTIVE

Buffy the Vampire Slayer

Auf der E3:
Eine sehr frühe PC Version, bei der man einige Level ansehen konnte. Ein 3D-Adventure im Lara-Stil, wobei Buffys Bewegungen per Motion Capturing denen von Sarah Michelle Gellar nachempfunden wurden. Die Nebel-Effekte haben Le Cheffe besonders beeindruckt...





Planet of the Apes

Auf der E3:
Eine irgendwie leer wirkende spielbare PC-Fassung, von der wir nicht wirklich sagen können, was da denn kommt. Aber die Einbindung von Reflexion, Schatten und Licht sieht schon mal sehr gut aus. Warten wir's ab.



Sanity

Auf der E3:
Diablo in bunt auf dem PC, so beschreibt PC-Player-Guru Roland Austinat den Titel. Wir brauchen für Dreamcast solche Titel, aber ob's wirklich innovativ wird, das muß sich noch rausstellen...





Alien: Resurrection

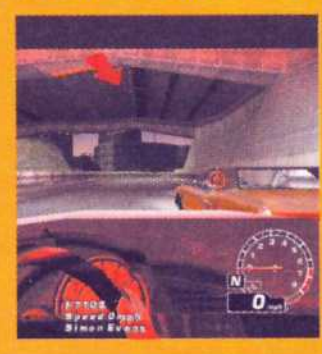
Auf der E3:
Eine PS-Fassung, auf der man die DC-Version aufbauen wird. Ein 3D-Shooter. Wenn er an solche Spiele wie *Alien vs. Predator* anknüpft, dann hat Le Cheffe schon angedroht, daß er diesen Titel zum Pflichtspiel für uns alle macht...

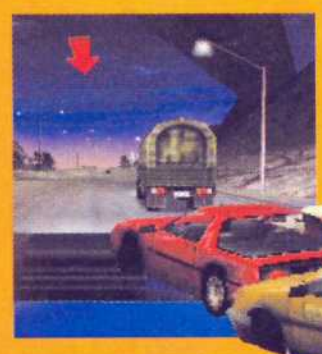




World's Scariest Police Chases

Auf der E3:
Eine absolut brillante spielbare PC-Fassung, die Le Cheffe mehr Spaß machte als *Crazy Taxi*. Ein Spiel, das – sobald es fürs DC kommt – jeder haben muß. Auch wenn's auf der RTL2-Fernsehserie basiert...





RIPCORD

Gorkamorka

Auf der E3:
Wer kennt das *Warhammer 40 000*-Universum?! Wer's nicht kennt, hat nichts verpaßt. Wem das Spiel vom PC her vertraut ist, weiß, daß man bei dem Spiel auch nichts verpaßt, auch wenn's für Dreamcast onlinefähig sein wird... nun ja, klingt wie *P.O.D.*, sieht aber nicht gut aus.





Quest of Blade Masters

Auf der E3:
Auch onlinefähig, wird verkauft als erstes 3D-Action-RPG für Dreamcast. Wir waren nicht wirklich begeistert, weder von der Grafik, noch vom Gameplay, obwohl man mit 8 Spielern gleichzeitig online sein kann (bei einem RPG erscheint das doch etwas wenig...).







M.O.U.T. 2025

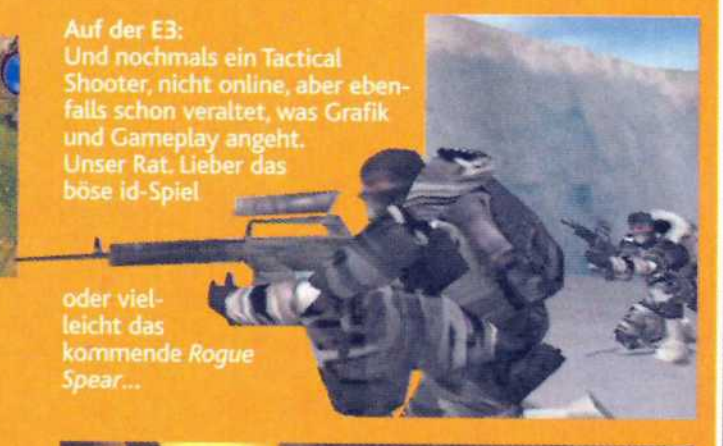
Auf der E3:
Wiederum 8 Online-Spieler, klingt wie *Rainbow Six*, ist es auch, aber schlechter. Die Steuerung wird *Slave Zero*-mäßig, aber die Grafik kommt von einem PC-Spiel, das schon längst veraltet ist.





Spec Ops: Omega Squad

Auf der E3:
Und nochmals ein Tactical Shooter, nicht online, aber ebenfalls schon veraltet, was Grafik und Gameplay angeht. Unser Rat: Lieber das böse id-Spiel



oder vielleicht das kommende *Rogue Spear*...



THQ

Evil Dead – Hail to the King

Auf der E3:
Bruce Campbell war persönlich anwesend, um für das Spiel zum Film *Evil Dead: Army of Darkness* zu werben. Einen Titel darf man diesem Survival-Horror-Spiel jetzt schon verleihen. Es ist das blutigste, das wir bisher auf Dreamcast sahen. Hier werden Zombies und Dämonen mit der Kettensäge zerstückelt oder mit der berühmten abgesägten Schrotflinte erledigt. Ich sehe jetzt schon die entsetzten Gesichter der BPjS-Beamten...





MTV Skateboarding

Auf der E3:
25 Levels und über 60 Tricks, die zu Tausenden von Combos kombiniert werden können bietet dieses Skateboard-Spiel. Zur Auswahl stehen 20 Skater, darunter Andy Mac Donald. Für Langzeitmotivation werden versteckte Charaktere und Levels zum Freischalten sorgen, wer nicht gern alleine spielt, kann sich mit 3 Freunden im Multiplayer-Modus messen. Alles in allem ist der Titel eine ernsthafte Konkurrenz für *Tony Hawk's Skateboarding*.

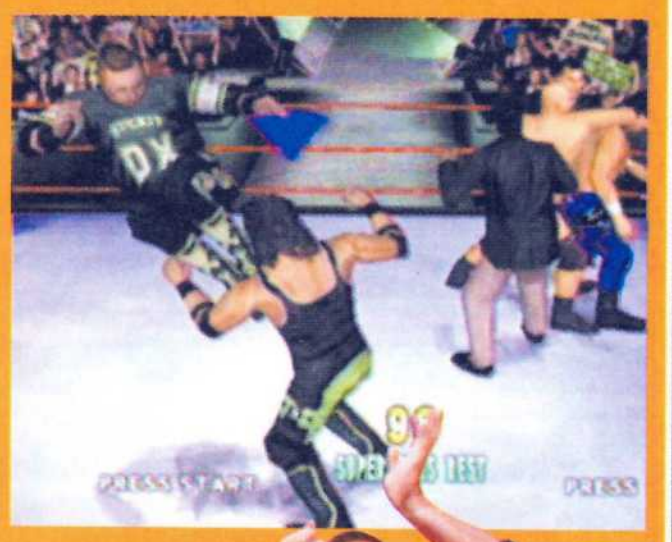


WWF Royal Rumble

Auf der E3:
Acclaim hat die Lizenz abgegeben, THQ hat sie sich geschnappt. Hier also deren Spiel mit offizieller WWF-Lizenz. Alle bekannten Wrestler, von Undertaker bis zu Stone Cold, sind natürlich mit dabei. Wer Wrestling-Spiele mag, sollte schon mal die Augen aufhalten.







Auf die Bretter
... do legst di nieder, daß nun die Bayern wieder Deutscher Meister sind, gell?

Yu Suzuki



Yu Suzuki gehört spätestens seit *Virtua Fighter* zu den ganz Großen in der Spielebranche. Obwohl ziemlich gestreßt, hatte er doch noch ein paar Worte für uns übrig

Wie wurdest Du Spieleprogrammierer?
Sega hat mich engagiert – und das war's. [grinst] Das war vor etwa 17 Jahren. Davor habe ich studiert.

Hollywood produziert derzeit viele Filme, die auf Computerspielen basieren. Hast Du jemals an eine Verfilmung eines Deiner Spiele gedacht? „Shenmue – Der Film" wäre doch ein guter Titel...
Nein, eigentlich nicht. *Shenmue* wirkt doch eh schon wie ein Film. Ich sähe daher keinen Sinn darin.

Du produzierst ziemlich aufwendige Spiele. Was hältst Du von einfachen Spielen wie Tetris, die eigentlich ebenso erfolgreich sind?
OK, *Shenmue* ist wirklich teuer und aufwendig. Aber die anderen Spiele wurden mit erheblich kleinerem Budget produziert.

Nun zu Deinem neuesten Spiel, Ferrari F 355. Wieviele Kurse wird es in der Dreamcast-Version geben?
Das ist leider noch streng geheim.

Man kann also von einigen versteckten Kursen ausgehen?
Wartet es ab. Ihr werdet auf jeden Fall begeistert sein.

Es handelt sich also nicht um eine 1:1-Konvertierung des Automaten?
Nein. Die Dreamcast-Version wird vieles bieten, das wir in den Automaten einfach nicht einbauen konnten. Ein paar Ideen kamen uns auch erst später. Ihr werdet auf Dreamcast ein völlig neues Spiel erleben.

In Europa ist Motorsport sehr populär. Wie sieht das in Japan aus?
Er ist sehr beliebt bei uns, aber nicht so populär wie in Europa. Die Leute in Japan spielen aber Autorennspiele sehr gerne und das ist es letztendlich, was mich als Spieleentwickler interessiert.

Wann werden wir dieses Spiel in Europa sehen?
Das weiß ich leider nicht. Wir haben uns bis jetzt auf den US-Start von *Shenmue* konzentriert. Letzten Endes ist es auch eine Entscheidung der europäischen Marketing-Manager.

Gibt es sonst noch etwas, was Du uns sagen willst?
Shenmue ist ein sehr gutes Spiel, in dem eine Menge Arbeit steckt. Ich hoffe, daß es Euch gefallen wird. Das Feedback hier auf der E3 war sehr gut und gibt uns wieder neuen Aufschwung. Das gleiche gilt auch für die Dreamcast-Version von *Ferrari F 355*. Ich habe gehört, daß viele professionelle Fahrer den Automaten als Simulator benutzen, da er extrem realistisch ist. Dadurch eignet sich dieses Spiel sogar zur Verhütung von Unfällen, worauf ich sehr stolz bin. Ich weiß auch aus eigener Erfahrung, wie sich ein Ferrari verhält.

Das heißt, Du hast selbst einen in der Garage stehen?
Ja – und ich liebe ihn.

ALL RIGHTS RESERVED / Dreamcast is a registered trademark or trademark of Sega Enterprises, Ltd.
© 2000 INFOGRAMES Deutschland. ALL RIGHT
Crédit photo : Gilles DEFAIX



V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Der Durchbruch zur Realität!



Für:

Dreamcast

PC CD-ROM

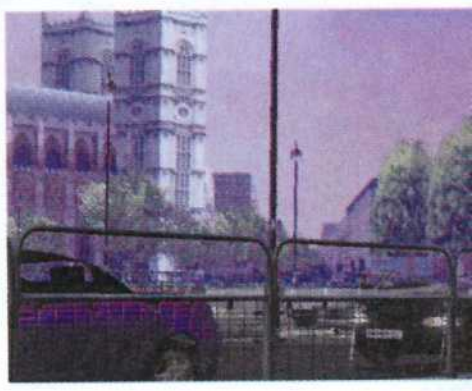
PEUGEOT

INFOGRAMES

Wer ist der Beste? Grosses Gewinnspiel! – 1. Preis: Ein Peugeot 206.

Teilnahmekarten gibt`s im Handel oder mitmachen unter www.de.infogrames.com



Metropolis Straßenbahn

Was lange währt, wird endlich gut, sagen wir. Und deshalb hier mal ein Einblick in *MSR*, so wie es momentan steht… fährt…

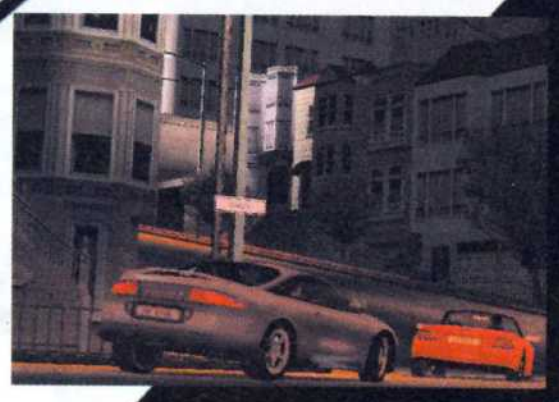
Testfahrer
Thomas Gerhardt

KurzFassung

- **Titel:** MSR
- **Hersteller:** Bizarre/Sega
- **Genre:** Fun Racer
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack, 60Hz
- **Erscheint:** Juli
- **Preis:** um 100 DM

Eigentlich bin ich ja immer skeptisch, was neue Rennspiele angeht. Nun gut, da haben wir ein paar Polygone mehr hier, ein paar bessere Texturen dort, und irgendwie bleibt sich das doch am Schluß alles gleich, bin ich der Meinung (man möge mich ob dessen steinigen, und ich weiß, einige der Rennspielfanatiker da draußen werden das auch gerne tun…). Deshalb kriege ich auch immer wieder leichte Magenschmerzen, wenn mir ein neuer PR-Text untergejubelt wird, der da verspricht, ein *revolutionäres* Gameplay in Verbindung mit *High-Tech-KI* und all dem anderen BlaBla, in ein Spiel einzusetzen. Genau das hört man auch von *MSR*, dem Spiel, von dem man sich schon fragen mußte, ob es denn überhaupt kommt. Denn warte mal, sollte das hier eigentlich nicht schon im letzten Jahr beim Launch Dreamcasts dabeigewesen sein? Ja, sollte es, aber man hat sich bei Bizarre Creations ein









Die Straßen von...

Im Spiel hat man drei Städte, die irgendwie die drei Territorien Segas symbolisieren. Die ganze Stadt kriegt man als Fahrer nicht zu Gesicht (wäre auch etwas schwierig), aber neun Areale hat man erschaffen, die jeweils zwanzig verschiedene Routen haben, die wiederum alle genau dem Stadtplan folgen und auch genauso angelegt sind, daß man sie gut durchqueren kann, in einem echten Stadtrennen. Jedes Areal ist in etwa neun Quadratkilometer groß. Was an sich ja schon eine riesige Strecke beinhaltet. Außerdem wurden zu jeder Stadt eine Radiostation erschaffen, die uns während unserer Rennen mit der entsprechenden Musik und Werbung bedröhnt. Rock für San Francisco, Britpop für London und irgendwie 80er-Jahre-Pop für Tokio. Außerdem kriegt man so auch noch den Wetterbericht, denn regnen... das könnte es hier auch, und uns das Leben (und Rennen) schwerer machen.

San Francisco
Fishermans Wharf

Für alle Touristen gebaut, nun ja... jedenfalls kriegt man hier Alcatraz zu Gesicht (ohne Sean Connery oder Nick Cage, verflucht), Pier 39 und Leavenworth Street. Eine Strecke, die einfach klingt, aber ganz üble Turns aufzuweisen hat. Auch wenn man sich doch eigentlich nur die Sehenswürdigkeiten anschauen wollte.



The Financial District

Was man hier zu sehen bekommt, ist die TransAmerican Pyramid. Eine riesengroße Shopping Mall, die fast 300 Meter hoch ist und für das Spiel maßstabsgetreu umgesetzt wurde. Man sieht die Spitze zwar nie, aber sie ist da. Außerdem hat's hier ein paar sehr gerade Strecken, gut ausgebaut, zum Rumrasen...



Pacific Heights

Für die Leute, die zu jung sind, sich nur die Ford-Werbung anschauen oder *Bullitt* noch nie im Nachtprogramm unserer freundlichen öffentlich-rechtlichen Fernsehprogramme gesehen haben. Das ist die Ecke von San Francisco, bei der man das Gefühl hat, man könnte mit seinem Wagen fliegen. Und zwar von einem Hügel zum nächsten. Coooooool...



Tokio
Shibuya

Das Vergnügungsviertel Tokios. Wie beim Times Square gibt's auch hier einen riesengroßen Platz, der mit Neonreklamen, Mangapostern und Werbetafeln vollgestopft ist. Im Mittelpunkt: der große Busbahnhof. Man sollte diese Strecke nachts fahren und dann einfach nur noch staunen, und das wird man...



Shinjuku

Auch hier: Wo Kohle gemacht wird, sind riesige Wolkenkratzer. Broker haben anscheinend ein Problem mit der Größe. Wiederum große Straßenzüge, aber hier kann man zum Beispiel auch in eine Parkgarage reinbrettern, sich mit kreischenden Reifen um die eigene Achse drehen und dann wieder mit Riesenspeed in die Nacht rasen...



Asakusa

Das religiöse Viertel, wenn man so will Altehrwürdige Tempel und Wolkenkratzer wechseln sich hier ab. Einige der Passagen hier sind verdammt eng und erinnern an die Verfolgungsjagden in *Black Rain*. Und genau darum ging es auch hier: einen Kontrast zu schaffen zu dem perfekt ausgebauten Finanzviertel...



London
Westminster

Big Ben ist hier, das Parlament ist hier, und selbst der kleine Florence-Nightingale-Pub neben dem St. Thomas-Hospital läßt sich wiederfinden. Es soll ja Leute geben, die navigieren in London ohnehin nur nach der Location der Pubs. Außerdem kann man in diesem Bereich auch über beide Brücken der Themse fahren...



Trafalgar

Die Touristen strömen jeden Tag hierher. Leicester Square, Piccadilly Circus und natürlich Trafalgar Square. Jeder, der schon einmal in London gewesen ist, wird sich hier zurechtfinden können. Und wiederum wurden auch kleinste Details mit eingebracht. Wer also ein bestimmtes Restaurant sucht, der wird hier fündig...



St James' Park

God Save the Queen. Zumindest, wenn sie sich hier auf die Straße wagen würde, solange wir Rennen fahren. Außerdem könnte man Tony Blair einen Besuch abstatten (aber wer will das schon), denn Downing Street gehört auch hierzu. Und der St. James' Park selbst natürlich auch. Nur den eigentlichen Buckingham Palace haben wir vermißt...



Revolutionär: Noch nie wurden Städte so realistisch nachgebaut...





Achtung!

Alle Screens, die wir auf diesen Seiten zeigen, sind von einem Spiel, das noch in den letzten Phasen des Designs ist. Will heißen, Sega und Bizarre Creations haben zwar eine Menge Lizenzen schon in der Tasche, sind aber gerade noch im Begriff, sich mehr zu schnappen. Welche Autos wirklich letztendlich im Spiel zu sehen sein werden, das werden wir Euch dann sagen können, wenn wir eine Testfassung hier haben... bis dahin heißt es abwarten und Tee trinken.

bißchen mehr Zeit gelassen, um das Spiel fertig zu bekommen. Und nachdem wir mal bei Bizarre ein wenig geschnuppert haben, kann selbst ich verstehen, warum das alles so lange dauert. Denn da haben sich Leute mal wirklich hingesetzt, um neue Features einzubauen, die vielleicht so nicht unbedingt in jedem Entwicklungsstudio bedacht worden sind. Schauen wir uns doch mal bei Bizarre Creations um und gucken, wie *MSR* entsteht.

Was man wissen muß...

MSR ist kein *Gran Turismo* und versucht auch erst gar nicht, mit solchen Fahrsimulationen zu konkurrieren. Man kann keine 247,5 verschiedene Wagen erfahren und tunen (es gibt 30 hier, aber man kann immer nur sechs davon gleichzeitig besitzen). Und ein Spiel wie *Tokyo Highway Challenge* ist es irgendwie auch nicht, weil man ganz anders während des Spieles weiterkommt als bei dem letztgenannten. Was es denn genau ist, können wir noch nicht verraten, weil... Sega möchte, daß das eine Überraschung ist. Typisch. Erst PR-Texte schreiben und dann sagen, neeee, soll doch keiner wissen...

Aber eines soll es laut Martyn Chudley, Chef von Bizarre Creations, nicht sein: Das typische Rennspiel. „Es geht darum, gut zu fahren," meint er. „Nicht nur schnell zu fahren, sondern vollkommen das Auto zu beherrschen, während man hinter dem Lenkrad ist. Und da muß man auch wissen, wie man Gas, Kupplung und Bremse vernünftig einsetzt." Und man sollte sich auch genau bewußt sein, daß man hier in verschiedenen Stadtzentren fährt. Ja, das klingt verdammt wie *Crazy Taxi*. Die Busbuchten, die Kreisverkehre, die üblen kleinen Gassen, die sind alle da, weil man bei Bizarre Creations gar Wahnwitziges damit vorhat. Und so verspricht man uns, daß dieses spezielle Rennspiel mit Sicherheit nicht innerhalb eines Tages oder zwei von Anfang bis Ende durch ist. Ganz im Gegenteil. Weil man es hier nicht mit dem typischen *Choose a car, Choose a track*-System zu tun hat, und wenn man uns nicht unter Androhung von Gewalt

Big Ben zeigt immer die richtige Zeit an – die innere Uhr macht es möglich

verboten hätte, darüber zu sprechen, dann würden wir das jetzt tun. Aber es ist interessant, was Chudley und seine Crew mit dem Spiel gemacht haben. Auch wenn die letzte Fassung, die wir hier mal anschauen und spielen durften, noch ein wenig Tuning bei der Fahrphysik brauchte und man schon noch das Gefühl hatte, die Autos würden sich auf Schienen bewegen. Vielleicht sind es ja doch die neuen Sicherheitsstandards, die da durchschlagen.

Neeeeeeeeee... im fertigen Spiel soll man genau das tun können, was einem nach dem neuen Bußkatalog mehrere Punkte in Flensburg, saftige Geldstrafen und Führerscheinentzug auf mehrere Monate hinweg einbringen dürfte.

Manta, Manta...

Leider befindet sich unter den 30 Fahrzeugen keines dieser Prachtstücke, die in Deutschland zu solch gigantischem Ruhm gelangt sind (nun ja, wenn breiter, tiefer, schneller und so weiter...).

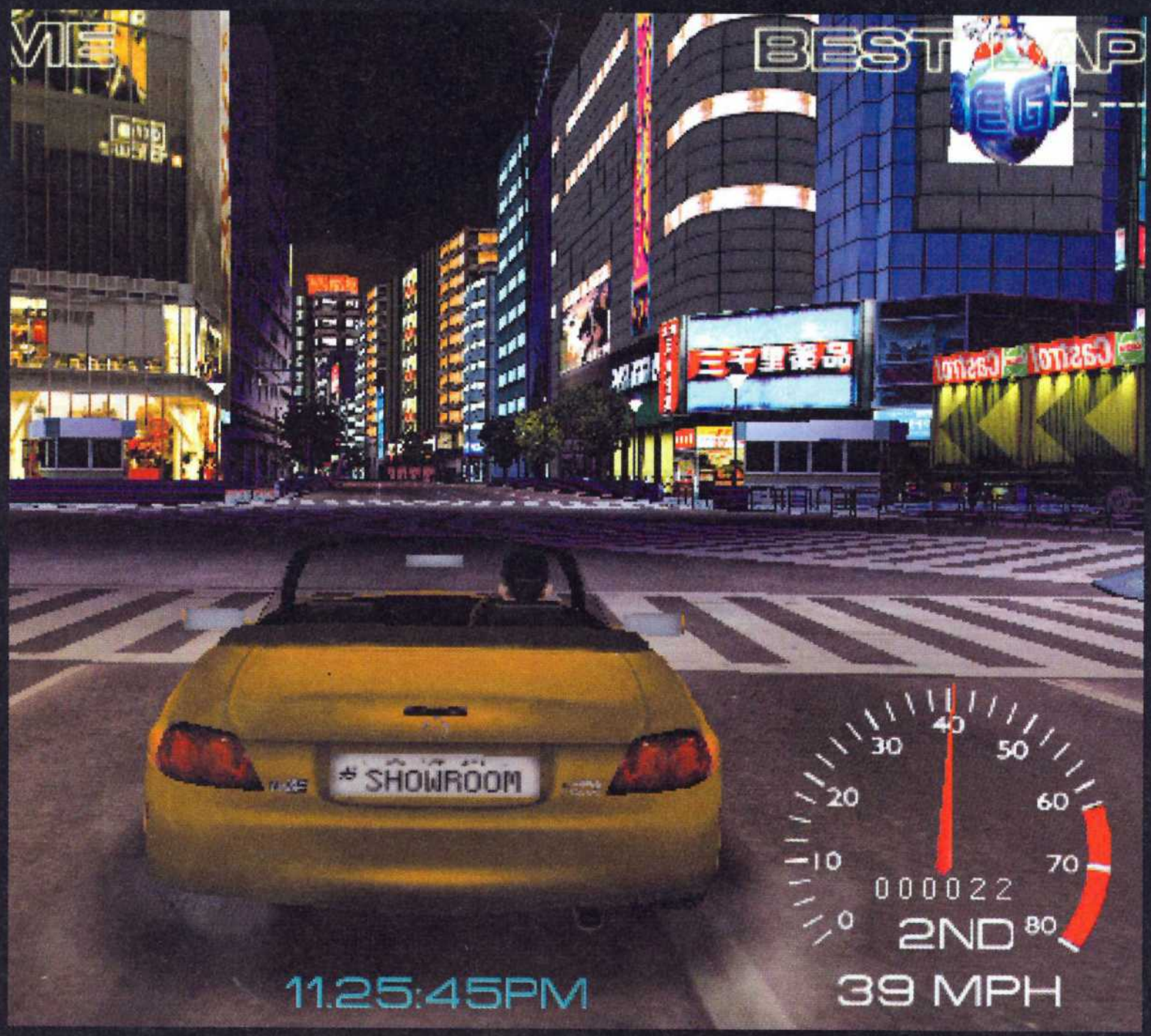
Aber ein paar Mazdas haben wir gesehen. Und ein paar andere Marken auch. Schaut Euch mal die Screens an und guckt, mit welchem Wagen Ihr am liebsten durch eine der Städte heizen würdet. San Francisco, London, oder vielleicht doch lieber Tokio?! Allein durch die Auswahl der Städte hat *MSR* einen gigantischen Vorteil gegenüber jedem bisher dagewesenen Straßenrennspiel. Denn, seien wir ehrlich, bisher hat man doch nur mehr oder minder gut texturierte Tracks, die allerdings das wirkliche Leben überhaupt nicht widerspiegeln. Das soll sich mit diesem Spiel ändern. Und das allein, so finden wir, sollte eigentlich ausreichen, um den ansonsten unverzeihlichen (außer man ist Westwood) Fehler zu machen, ein Jahr länger an einem Spiel zu arbeiten... aber wehe, es lohnt sich nicht.

Lizenzier mich...
Die offiziellen Lizenzen bedeuten vor allem, daß die Straßen leer sind und sich keine Passanten überfahren lassen. Imagegründe, klar...













Tokio... nachts
Es glüht... weil man sich auch bei der Beleuchtung eine Menge Gedanken gemacht hat

Ein Lego-Bauklotz, zwei Lego-Bauklötze...

Für *MSR* hat Bizarre Creations es geschafft, die wohl komplexesten Stadtnachbauten zu erschaffen, die es jemals in einem Rennspiel gegeben hat. Mit anderen Worten: Wer hier fahren kann, kann es auch real...

1 Erst einmal mußte man sich entscheiden, wo denn nun genau man in San Francisco, Tokio und London seine Rennen veranstalten wollte. Und da machte man es sich noch (scheinbar) einfach. Künstler suchten sich anhand von Karten die Strecken aus, bei denen es gut genug erschien, daß man dort auch realistische Rennkurse rausziehen konnte. Und dann ging es los. Sachen packen, Fotoapparate um den Nacken, pilgerte man bei Sega und Bizarre Creations los, um in genau diesen Gegenden soviel an Material zu schießen, daß man im Spiel das Gefühl hat, man würde wirklich an genau den Geschäften vorbeirasen, die es auch im wirklichen Leben da hat. Das schließt Reklametafeln mit ein...

2 Und dann ging's wieder nach Hause, um sich dort anhand der Karten, des Fotomaterials (siehe unten) und speziellen topograpischen Aufnahmen darum zu kümmern, daß jeder Hügel, jede Steigung oder Neigung wirklichkeitsgetreu im Computer nachgebaut werden konnte. Wenn man sich bei Bizarre Creations umschaut, dann sieht man, wie aufwendig diese Arbeit sein muß. Stapelweise liegen da Fotografien rum, Karten, Notizen, alles, damit man im eigentlichen Rennen niemals das Gefühl hat, das wäre nur einem leicht wahnsinnigen Gehirn entsprungen (obwohl, nun ja, die absolute realistische Nachbildung einer Stadt kann ja eigentlich auch nur einem leicht wahnsinnigen Gehirn entsprungen sein).

3 Und zuletzt wurden die eigentlichen Gebäude gerendert. Und nicht nur die Gebäude! JEDES einzelne Detail der Stadt, das größer als einen Meter ist, ist im Spiel enthalten. Die Jagd nach Authentizität trieb die Leute bei Bizarre Creations so weit, daß man viele der Geschäfte fragen mußte, ob man diese überhaupt zeigen durfte. Und in Tokio mußte man einige der Neonwerbungen wieder rausnehmen, weil diese im wirklichen Leben Reklame für Pornos machen. Oooooops. Kann schon mal passieren. Hier kamen die Fotografien zum Einsatz. Der 2D-Chefdesigner von Bizarre Creations, Gren Atherton, benutzte die nämlich, um sie nach dem Scan als Texturen auf die eigentlichen Gebäude zu pflastern...









BlitzGewitter
Im Vorspann erlebt Ihr den unfreiwilligen Absturz von Fokker

Power Stone 2

KurzFassung

- **Titel:** Power Stone 2
- **Hersteller:** Capcom
- **Genre:** Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack,Online-Link, 60Hz
- **Erscheint:** Oktober
- **Preis:** um 100 DM

Capcom läßt das Schlägern nicht: Nach exzessiven 2D-Remakes schicken uns die Prügel-Profis zurück in die dritte Dimension

Hellseher Friedhelm Pachulske

Zumindest in Japan dürfen Dreamcast-Jünger derzeit mal wieder die sprichwörtliche Spielhallen-Qualität in den eigenen vier Wänden erleben. Für Capcom stellt dieses Unterfangen kein Problem dar, läuft *Power Stone 2* doch auf der Dreamcast-verwandten Naomi-Hardware. Die Ähnlichkeit geht gar soweit, daß Ihr Euer geliebtes VM mit in die Spielhalle schleppen könnt und sich Eure Erfolge aus der Münzschluck-Variante auf die Heimversion auswirken. Wie dieses Feature in Deutschland funktionieren soll, ist derzeit jedoch noch offen – wir haben nämlich trotz intensiver Suche in unseren Gefilden keinen einzigen *Power Stone 2*-Automaten entdecken können.

Zu Gast im Schloß

Die Hintergrundgeschichte fällt Prügelspiel-technisch dünn aus. Fokker (bei uns vermutlich wieder Falcon genannt), seines Zeichens Schönling und Titelheld des ersten Teils, stürzt mit seinem baufälligen Flugzeug ab. Wie es der Zufall so will, crasht die Unglücksmaschine genau in den Hof eines dubiosen Gemäuers hoch in den Bergen. Doch damit der Zufälle nicht genug: Ins Gepäckteil der Maschine hat sich die komplette Prequel-Riege gequetscht. Damit wurde es in dem einsitzigen Flugzeug natürlich recht eng. Wohl auch deshalb finden sich nur vier völlig neue Gesichter im Prügel-Line-Up. Diese sind dann auch dementsprechend klein ausgefallen: Nachwuchs-Cowboy Accel, die süße Julia, der dickliche Koch Gourmand und Aushilfs-Pinocchio Pete stecken allesamt noch in den Kinderschuhen – haben aber trotzdem keinerlei Respekt vor den alten Hasen WangTang, Rouge oder Ryoma.

Das Ziel ist für alle gleich: Möglichst schnell wieder raus aus diesem modrigen Schloß, egal was sich dabei auch in den Weg stellen mag. Auf die erste große Herausforderung braucht Ihr nicht lange zu warten: Anstatt Euch erneut mit zwei Endgegnern zu konfrontieren, gibt's diesmal einen riesigen Zwischenboss im Spinnen-Design und als letzte Hürde den garstigen Hausherren, der von Eurem







Sieht sehr chaotisch aus!
Trotzdem ist *Power Stone 2* auch mit vier Kämpfern hervorragend spielbar – etwas Geduld vorausgesetzt!







Vier-Spieler-Modus, interaktive Backgrounds und herumstehende Kampfmaschinen machen *Power Stone 2* zum Spielspaß-Pulverfaß



FlugStunde
Tatsächlich eine Spielszene: Ihr prügelt Euch selbst im Sturzflug fleißig weiter

Fortschritt prompt beim gemütlichen Abendessen gestört wird.

Die größte Innovation von *Power Stone 2* ist zweifelsfrei der Vierspieler-Modus. Wer schon bei den abgedrehten Duellen des Vorgängers schneller atmen mußte, wird diesmal entsetzt die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Egal, ob Ihr gegen drei CPU-Helden oder Euren Freundeskreis antretet – soviel Action auf kleinem Raum gab's auf Dreamcast bisher noch nicht.

Mächtig was los!

Das stark überarbeitete Leveldesign trägt seinen Teil zum anfänglichen Chaos bei: So taucht das Boot, auf dem Ihr eben noch geprügelt habt, einfach ab, und Ihr mutiert zur virtuellen Franzi – es muß geschwommen werden. Die interaktiven Hintergründe finden ihren Höhepunkt bizarrerweise in ihrer Abwesenheit. Ohne große Vorwarnung befindet Ihr Euch im freien Fall nach unten, was die toughen Jungs und Mädels aber nicht von weiteren Schlagserien abhält. Doch keine Panik: Zum einen kommt man mittels ausreichend Übung mit den Rahmenbedingungen gut zurecht, zum anderen kann man sich auch für den Kampf Mann gegen Mann (nicht aufregen Mädels, so heißt das nun mal) entscheiden. Falls Ihr den passenden Menüpunkt findet, heißt das – präsentiert sich *Power Stone 2* doch unbequemerweise komplett in Japanisch. Ohne Sprachkenntnisse und/oder viel Geduld sieht es in den erstaunlich komplexen Bedienfeldern nämlich düster aus. Vom innovativen Item-Management und anderen Feinheiten bekommt Ihr leider nur Bruchstücke mit. Party-Prügler wird's wenig stören – der Rest wartet vorsichtshalber auf die US-Version.



Erster Eindruck
Noch mehr drin – und all das für vier Spieler gleichzeitig. Power Stone 2 kickt gewaltig!

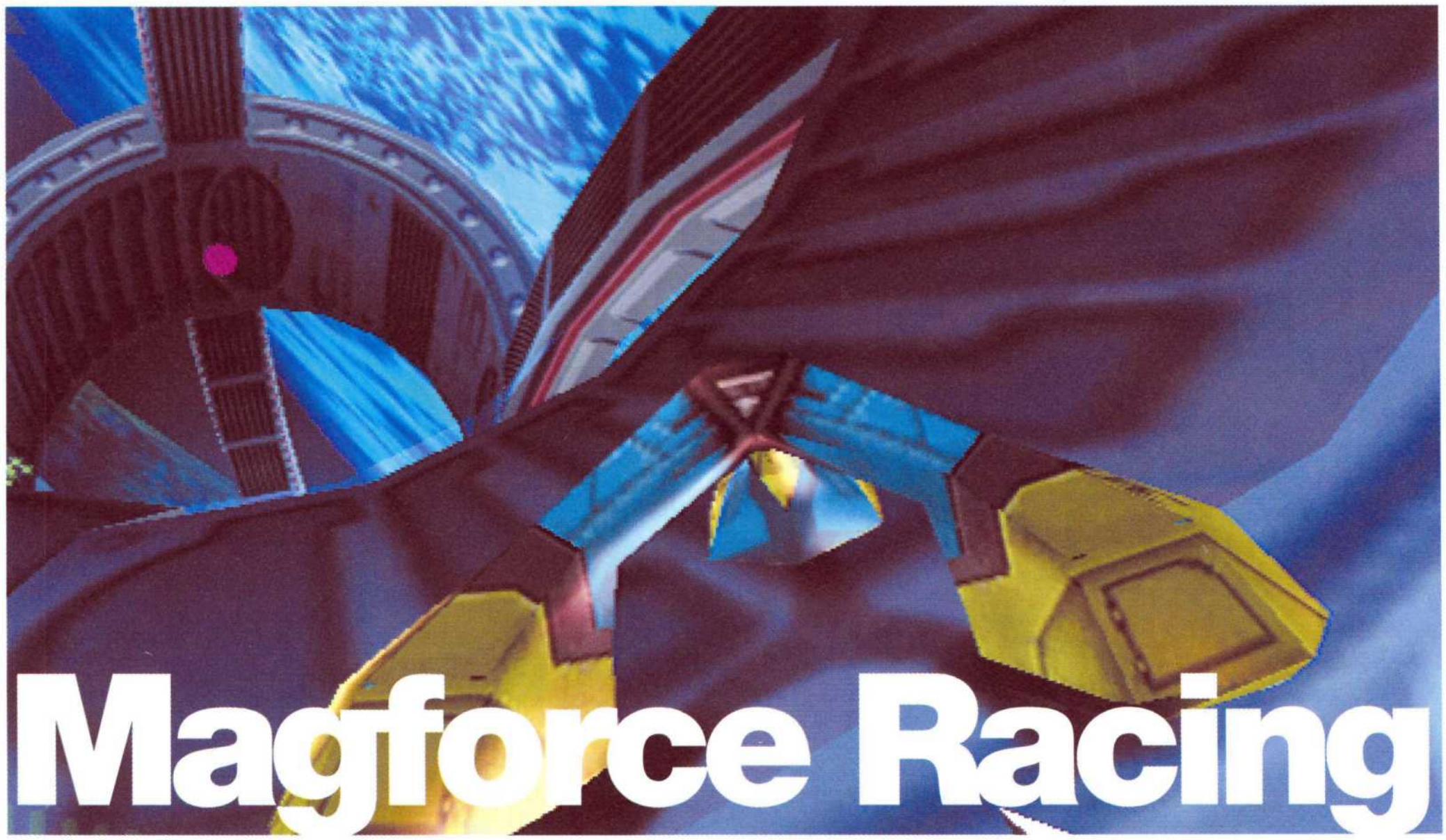
Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN







DreiBein
In einer sehr frühen Version konnten sich die Fahrzeuge frei um die Mittelachse drehen – Verwirrung pur



Magforce Racing

KurzFassung
- **Titel:** Magforce Racing
- **Hersteller:** Crave / VCC
- **Genre:** Rennspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Juli
- **Preis:** um 100 DM

Spiele aus Deutschland sind selten – so selten, daß ein in Deutschland entwickelter Racer, der auf Dreamcast erscheint, eigentlich schon eine kleine Sensation darstellt

Hellseher Alexander Folkers

Es ist schon eine Weile her, da kamen auf dem PC-Markt die 3D-Beschleunigerkarten zu großem Einfluß, und prompt stürzte sich die ganze Welt auf die Entwicklung von Spielen, die diese technische Innovation nun be- und ausnutzen würden. Darunter befand sich damals auch ein ambitioniertes deutsches Produkt, das sich an das auf der Playstation bekannte *wipEout* anlehnte: *YARG* aus dem Hause VCC Entertainment. Inzwischen wurde das Spiel auf der Playstation unter dem Namen *Killer Loop* veröffentlicht und konnte der Fachpresse durchwegs gute Wertungen entlocken. Die für Juli diesen Jahres angepeilte Fassung für Dreamcast, *Magforce Racing*, lag uns in einer Preview-Fassung vor, die außer der erneuten Namensänderung bisher keine Neuerungen aufweist.

Magforce Racing ist ein futuristisches Rennspiel im Hightech-Gewand, das neben total abgefahrenen Strecken auch sehr interessante Fahrzeuge und eine Menge Bonusgegenstände bietet. Insgesamt 22 verschiedene dreirädrige Zukunftskarossen sind im Spiel vorhanden, wenn auch die meisten davon erst durch gewonnene Rennen freigeschaltet werden müssen. Alle bieten unterschiedliche Fahreigenschaften in den vier Kategorien Geschwindigkeit, Beschleunigung, Bodenhaftung und Handling – wobei bei den abgefahrenen 3D-Strecken von *Magforce Racing* der Begriff „Bodenhaftung" eher mißverständlich ist. Die Fahrzeuge verfügen nämlich über starke Elektromagnete, die sie dazu befähigen, an Wänden oder sogar an der Decke entlangzurasen. Dies ist auch oft notwendig, um an wertvolle Bonus-Items zu gelangen oder Energiefelder zu durchfahren, die eben nicht immer am „Boden" zu finden sind.

Die neun unterschiedlichen Kurse sind weit verstreut – in verschiedenen Ländern der Erde, auf anderen Planeten und sogar einer Raumstation – angelegt und passen auch zum jeweiligen Thema:







FarbenPracht
Auch wenn die Kurse etwas steril wirken – bunt sind sie auf jeden Fall alle





Die verschlungenen Kurse sorgen nicht nur für feuchte Hände, sondern auch schon mal für ein flaues Gefühl in der Magengegend



KopfVerdreher
Der gelbe Abschnitt voraus wird eine halbe Runde später befahren

Während der Kurs auf Hawaii Sonne, Strand und Palmen zeigt (und stellenweise unter dem Meer entlangführt), wird der Track in Moskau durch Hinweisschilder in kyrillischer Schrift geschmückt. Auch Osaka, der Mars und eine Virtual-Reality-Strecke werden hier geboten.

Deutsche Qualität

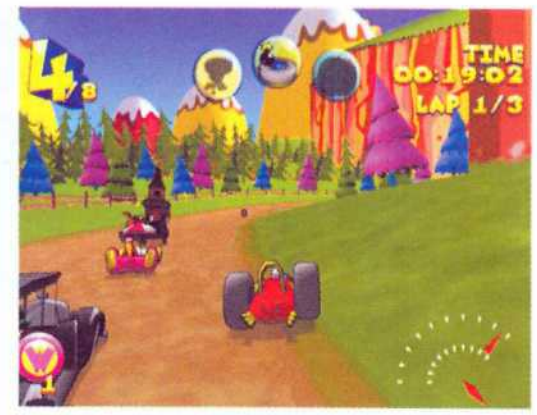
Grafisch gibt sich *Magforce Racing* bisher schon mal halbwegs eindrucksvoll. Die teilweise extrem verschlungenen und gewundenen Wege der dreirädrigen Raser sind echte Augenverdreher und sorgen bei hohen Geschwindigkeiten sicher nicht nur für feuchte Hände, sondern auch mal für ein flaues Gefühl im Magen. Zu dieser irren Fahrerei gesellen sich dann aber auch noch Computergegner, die nicht von schlechten Eltern sind und von den neun Bonusgegenständen heftigen Gebrauch machen, um sich gegenseitig – und natürlich auch den Spieler – von den vorderen Rängen zu holen. Raketen und Energiebolzen, Laser-, Ionen- und Traktorstrahlen sind ebenso mit von der Partie wie Minen oder Turbobooster. Allerdings wirkt das Ganze noch sehr steril und unbelebt. Mag Absicht sein, aber ein bißchen mehr Natürlichkeit würde hier sicher nicht schaden.

Crave und VCC werden noch ein wenig Arbeit in die „Intelligenz" der Gegner und die Kameraführung stecken müssen, bevor das Spiel im Juli auf den Markt kommt. Viel Zeit bleibt ihnen nicht mehr – hoffen wir also auf deutsche Wertarbeit und einen gelungenen Einstand eines inländischen Entwicklerteams auf Segas Monsterkonsole.

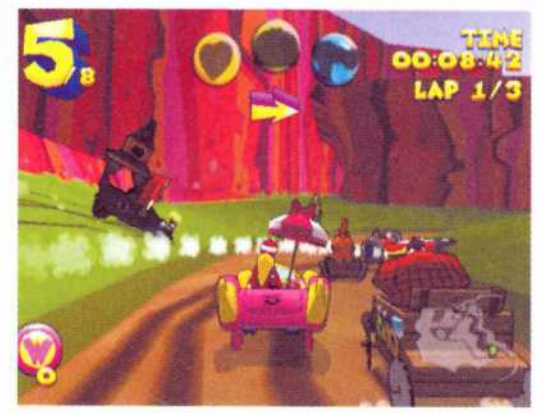
Erster Eindruck
Die Playstation-Version wurde schon sehr gut bewertet – wenn VCC bzw. das Team FEB noch ein wenig daran basteln, könnte die Dreamcast-Version ein Hit werden.

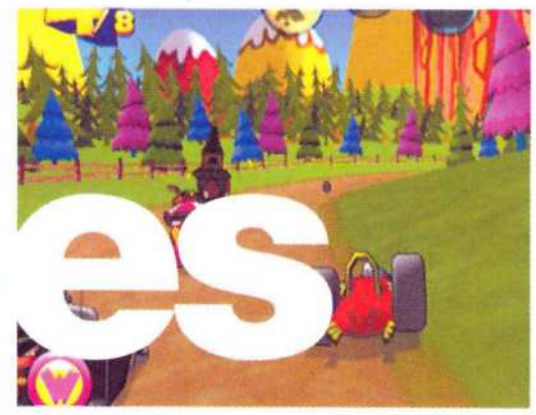


FlugUnterricht
Mit diesem Flugdrachen überholt Ihr so im Vorbeifliegen die Konkurrenz.









Wacky Races

KurzFassung

- **Titel:** Wacky Races
- **Hersteller:** Infogrames
- **Genre:** Fun-Racer
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Juni
- **Preis:** um100 DM

Auch wenn manch einer der Meinung sein mag, es gäbe schon viel zu viele schlechte Comic-Umsetzungen – mit *Wacky Races* erwartet Euch ein Fun-Racer der Extraklasse

Hellseher Peter Müller

Vermutlich können die meisten von Euch nichts mit der in den USA fast schon legendären TV-Serie *Wacky Races* anfangen, doch mit diesem brandneuen, aus dem Hause Infogrames stammenden Titel könnte sich das grundlegend ändern.

Im Prinzip handelt es sich bei *Wacky Races* um eine virtuelle Umsetzung des insbesondere Ende der 70er Jahre enorm populären TV-Cartoons *Wacky Races*. Nicht, daß es zu dieser Zeit an witzigen und innovativen Cartoons gefehlt hätte, doch diese Serie unterschied sich schon immer grundlegend von den anderen Zeichentrickfilmchen. Der Reiz lag insbesondere in der immer und jederzeit PS-bezogenen Story. Egal unter welchem Aspekt man den Cartoon auch betrachtet, in jeder Folge war es das Ziel, eines der permanent ausgetragenen Rennen zu gewinnen. Daß es sich bei den Fahrern um völlig abgedrehte und in der Realität niemals führerscheintaugliche Freaks handelt, sei in diesem Zusammenhang nur am Rande erwähnt. Und trotzdem ist gerade das völlig verrückte Fahrerfeld einer der witzigsten Aspekte des Spiels. So habt Ihr die Möglichkeit, sämtliche auch in der TV-Vorlage vorkommenden Figuren zu steuern. Angefangen bei der mehr als nur ihre weiblichen Reize einsetzenden Penelope Pitstop (die dank ihres Millionenerbes über









ArtenVielfalt

Die an den Rennen teilnehmenden Piloten sind eine Klasse für sich. Jeder von ihnen hat seine spezifischen Vor und Nachteile







Roter Baron

Ob zu Wasser, zu Lande oder in der Luft – in *Wacky Races* sind Euch keine Grenzen gesetzt

Erst durch die Hardware-Power Dreamcasts ist es möglich, Cartoon-Umsetzungen wie ihre Vorlagen aussehen zu lassen

nahezu unbegrenzte finanzielle Möglichkeiten verfügt), über die klassischen Hillbillys Luke und Blubber Bear in ihrem Boilerwagen bis hin zu den militanten GIs Meekley und Sarge in ihrem kettenbetriebenen Panzer – unabhängig davon, ob Ihr das Original-Cartoon kennt oder nicht, die *Wacky Races* machen einfach einen Mords-Spaß. Derart verrückte Protagonisten schreien selbstverständlich förmlich nach entsprechenden Extra-Waffen. Auch in diesem Punkt kann *Wacky Races* auf ganzer Linie überzeugen:



Von fliegenden Kußmündern, die den Gegner aus der Bahn werfen über hinterhältige Minen und zielsuchende Raketen bis hin zu fliegenden Drachen, die Euer Vehikel gleich um ein paar Plätze nach vorne bringen ist alles dabei, was sich der Fun-Racer-Liebhaber in seinen kühnsten Träumen wünschen kann.

Doch nicht nur die Fahrzeuge, sondern auch die Strecken haben einiges an interessanten Extras zu bieten. So gibt es überall auf den verwinkelten Pfaden Abkürzungen, die Ihr natürlich unbedingt nutzen solltet. Denn neben einem gehörigen Zeitvorteil verstecken sich dort oft genug neue Extrawaffen und – auch nicht zu verachten – für den Sieg dringend benötigte Energie-Power-Ups.

Der Energie-Haushalt läßt sich übrigens auch durch das Einsammeln sogenannter „Wacky Münzen", die überall auf der Strecke verteilt sind, aufstocken.

Neben diesen spielerischen Qualitäten kann vor allem die grafische Präsentation von *Wacky Races* überzeugen. So ist es den Entwicklern gelungen, die ursprüngliche Grafik der Fernsehvorlage 1:1 zu übernehmen. Und das gelang ihnen so gut, daß man fast glauben könnte, es liefe die Fernsehsendung – und nicht das Spiel. Zu verdanken ist dies der knallbunten und absolut flüssigen Hi-Res-Grafik die selbst bei mehreren Fahrzeugen nicht ins Stocken gerät.

Erster Eindruck
Wenn es einen Titel gibt, dem es gelingt, den Charme einer Cartoon-Vorlage gekonnt umzusetzen, dann ist es* Wacky Races *– Spaß pur!











Evolution 2
Far Off Promise

KurzFassung

- **Titel:** Evolution 2: Far Off Promise
- **Hersteller:** ESP / Sting
- **Genre:** Rollenspiel
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack
- **Erscheint:** Juni
- **Preis:** um 150 DM

Ja, die Japaner haben's gut. Während wir uns gerade mal mit dem ersten Teil herumschlagen, erfreut (?) man sich in Japan bereits am Sequel

Hellseher Eric Draven

Aber eigentlich handelt es sich bei *Evolution 2: Far Off Promise* weniger um ein komplett neue Fortsetzung als vielmehr um eine überarbeitete Version von *The World of Sacred Device*, die zwar die Geschichte weitererzählt und in einem anderen Teil der *Evolution*-Welt spielt, allerdings vom Gameplay des Vorgängers nur minimal abweicht – doch dazu später mehr. Obwohl *Evolution: World of Sacred Device* bei uns nicht gerade mit Lorbeeren überschüttet wurde (Ausgabe 06/2000; Wertung: 4 von 10), könnte *Evolution 2* als kleiner Appetithappen bis zu den richtigen Knallern *Grandia 2* oder *Phantasy Star Online* gerade recht kommen.

Das Abenteuer ruft!

Die Story spielt dabei nur kurze Zeit nach Teil Numero Uno: Mag stellte ja am Ende seines ersten Abenteuers den Ruf seiner Familie wieder her und ist nun als einer der größten Helden in ganz Panama City bekannt. Doch irgendwann wird das schönste Leben einmal langweilig, und so ist unser Held hocherfreut, als er einen Brief von Professor Whitehead von der Museville Society erhält, in dem er um Hilfe gebeten wird. Neue, aufregende Abenteuer vor Augen, machen sich der kleine Racker und seine Freunde schnellstens auf den Weg nach Museville, um der Langeweile zu entfliehen. Mit dabei sind neben Mag Launcher noch der Butler Gre Nade, Linear Cannon (die jetzt sogar sprechen kann) und Nina, die im ersten Teil am Schalter der Society arbeitete – alles bekannte Gesichter. Auch im weiteren Spielverlauf schließen sich alte Gefährten, wie z.B. Chain Gun der Truppe an. Soweit zur neuen Hintergrundgeschichte – die restlichen Neuerungen (eigentlich handelt es sich dabei ja um Verbesserungen) kann man an einer Hand abzählen. Na gut, die Grafik sieht jetzt – vor allem mit VGA-Box – noch einmal deutlich besser aus. Knackscharfe, hochauflösende Hintergründe, die noch mal ein schönes Stück detaillierter ausgefallen sind als im ersten Teil, machen schon mal Lust auf die kommenden Einsätze. Vor allem, daß die ganze Pracht extrem flüssig







Hoch aufgelöst
Wer über eine VGA-Box verfügt, kommt erst so richtig in den Genuß der Magie-Effekte



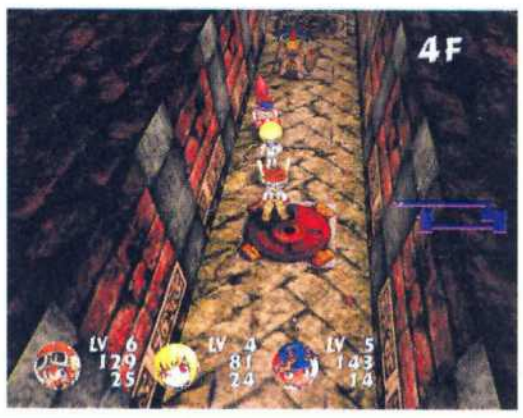




ZufallsGeneriert

Die Sache mit den Dungeons

Wie schon bei *The World of Sacred Device* werden viele der Dungeons nach dem Zufallsprinzip generiert. Dadurch müßt Ihr bei jedem neuen Betreten eines Labyrinths dieses wieder von neuem erforschen. Diesmal wurden allerdings auch einige fertig designte Kerker mit eingebaut, die sich zwar nicht mehr verändern, in denen das Rätselaufkommen allerdings deutlich höher ist, wodurch sich der Spielspaß noch mal ein ganzes Stück erhöht. Somit wurde einer der Kritikpunkte des ersten Teils, nämlich die zu langweiligen Dungeons, zumindest teilweise ausgemerzt.



Trotz der grafischen Überarbeitungen blieb im Grunde genommen alles beim alten. Großartige Innovationen sucht Ihr vergeblich

mit 60 fps abläuft, stimmt uns milde. Auch die Wettereinflüsse (mal Regen, mal Sonnenschein, mal Wolkenhimmel etc.), verfeinerte Lichteffekte und der Verlauf der Zeit (mal stolziert Ihr im Morgengrauen durch die Stadt, mal im Abendrot) haben uns durchaus gefallen.

Alles beim alten

Das Gameplay blieb dafür nahezu unverändert. Nach wie vor holt Ihr Euch bei der örtlichen Society Eure Aufträge ab und stapft dann durch die verschiedensten Dungeons, immer auf der Suche nach Monstern, Fallen und unermeßlichen Reichtümern. Eure Party besteht immer noch aus maximal drei Mitgliedern, die Ihr wahlweise aus der bekannten Vogelperspektive oder der neuen Ego-Perspektive durch die Gänge scheucht.

Kommt es zum Kampf mit den gut sichtbar umherlaufenden Monstern, vermöbelt Ihr diese nach dem bekannten Runden-System. Neue Zaubersprüche bzw. Spezialfähigkeiten tauschen die Protagonisten wieder gegen in Kämpfen gewonnene TPs ein, und auch das CyFrame-System, mit dem sich die Waffen aufrüsten lassen, fand wieder seinen Weg ins Spiel.

Erster Eindruck
Für Freunde des ersten Teils könnte* Evolution 2 *sicherlich interessant werden, alle anderen warten lieber auf die wirklichen Hit-Titel.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



Fitzeliger Horror
Gruselige Stimmung kommt bei *Silver* trotz der winzigen Figuren oft genug auf

Silver

KurzFassung

- **Titel:** Silver
- **Hersteller:** Infogrames/ SpiralHouse
- **Genre:** Rollenspiel
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Juni
- **Preis:** um 100 DM

Wenn es die Amerikaner nicht schaffen, dann die Franzosen: Neben Ubi Soft entwickelt sich Infogrames zum großen Player im Rollenspiel-Markt

Hellseher Alexander Folkers

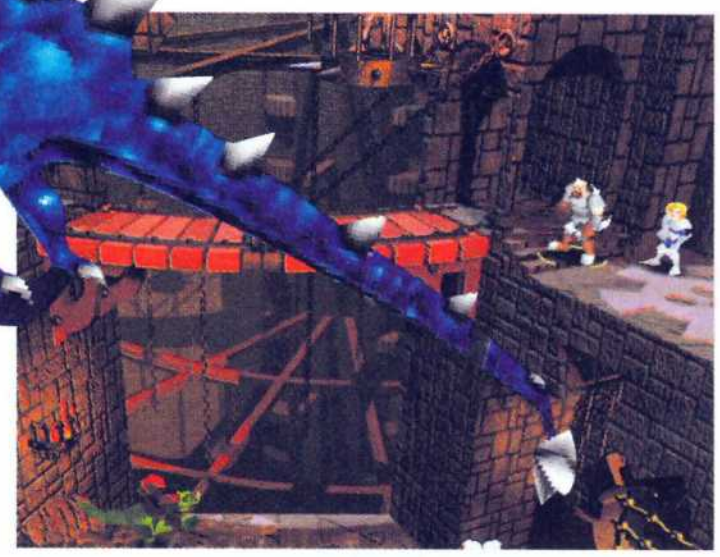
Auch wenn das für uns interessanteste – weil in Deutschland entwickelte – Rollenspiel *Arcatera* von Ubi Soft kommt, muß man Infogrames die größere Menge an Lorbeeren zukommen lassen, was RPGs angeht. Nach *Evolution* versorgt uns die Firma mit dem Gürteltier-Logo jetzt mit dem zweiten Dreamcast-Rollenspiel in deutschen Landen: *Silver* rollt an.

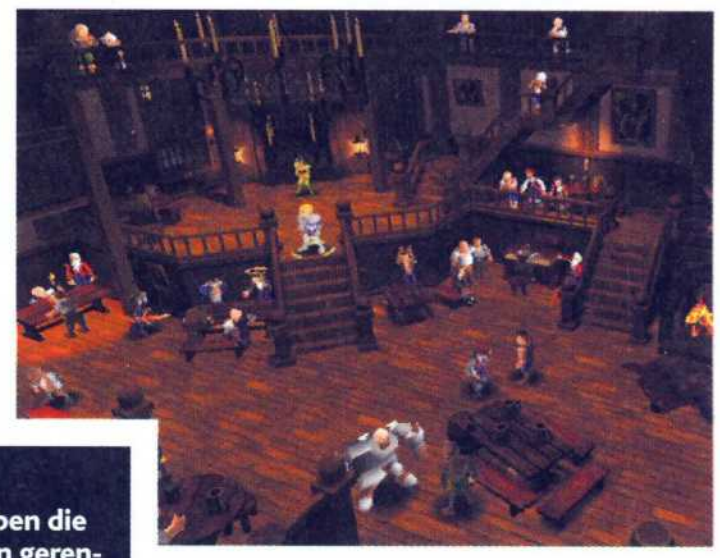
Wieder einmal ist ein glückliches Paar der Beginn einer dramatischen Entwicklung: David und Jennifer, die zusammen mit (ihrem? seinem?) Großvater glücklich und zufrieden leben – hört jemand die Vögel zwitschern? – werden durch einen übermächtigen Bösewicht gestört: Imperator Silver ist auf Brautschau und schickt seinen Sohn Fuge aus, um ihm sämtliche Frauen im heiratsfähigen Alter vorzuführen, damit er sich eine von ihnen auswählen kann. Dabei wird keine Rücksicht auf die Bevölkerung genommen. Die Damen werden einfach geraubt und auf eine Galeone verschleppt, die sie auf eine unfreiwillige Reise führt. Dies können natürlich David, der Großvater und die kampfwilligen Bewohner des Landes nicht auf sich sitzen lassen und organisieren den Widerstand gegen die Staatsgewalt. So einfach ist das aber nicht: Niemand weiß, wohin die Frauen gebracht werden, und wirklich kampferprobt sind die mutigen Mannen nicht – bis auf die vorläufigen Protagonisten, die dem Spieler schon zu Beginn der Story einen kleinen Einblick in das Kampfsystem von *Silver* geben.

EchtzeitKampf

Anders als in den meisten modernen RPGs finden hier die Kämpfe wie in einem Actionspiel in Echtzeit statt. Die Gegner befinden sich entweder schon auf dem Spielfeld oder leisten den Hauptfiguren nach kurzen Story-Sequenzen mit exzellenter englischer Sprachausgabe (und/oder wahlweise mit Text) kriegerische Gesellschaft. Durch einfache Knopf-Kombinationen werden die grundlegenden Schläge ausgeführt. Komplexere Moves, Magie und Gegenstände werden über ein Menü ausgewählt, das nach







RenderPracht
Viel Arbeit und Liebe haben die Entwickler in die meisten gerenderten Hintergründe gesteckt







Komplexere Moves, Magie und Gegenstände werden über ein Menü ausgewählt, das man erst einmal zu nutzen lernen muß

kurzer Eingewöhnungsphase sehr intuitiv zu bedienen ist. Um auch Anfängern eine Chance zu geben, wird beim Öffnen des Menüs das Spielgeschehen angehalten – so man dies will: Man kann die Pause auch abstellen, wenn man sich seiner Sache sehr sicher ist.

Rollenspiel-Spaß

Das Spielgeschehen schreitet in vorgerenderten Umgebungen voran, denen man die Herkunft aus dem Computer deutlich ansieht. Der Dorfplatz mit den Fischerbooten wirkt, als wäre er aus Kunststoff gegossen – viel zu sauber und ordentlich. Als ausgehungerter Rollenspieler sieht man aber bekanntermaßen über solche Kleinigkeiten leicht hinweg, wenn man im Gegenzug mit einer interessanten Story konfrontiert wird.

Und interessant scheint es ja durchaus noch zu werden: Nach dem Raub der holden Damen begeben sich David und Opa auf Umwegen mit minimalen Adventure-Elementen (Gegenstand A an Ort B aufsammeln und an Stelle C einsetzen) zu einer Bibliothek, die ein Observatorium umfaßt. Das dortige Teleskop soll ihnen helfen, den Weg und das Ziel der Fieslinge herauszufinden. Allerdings werden sie in selbiger Stätte des Wissens von einer Horde Mini-Dämonen aufgehalten, die einen in der Bibliothek lebenden Professor bedrohen. Nach seiner Rettung bedankt er sich mit dem Hinweis, daß ein ortsansässiger Magier ein Tor in eine andere Welt geöffnet hat...

Die extrem frühe Version (0.18), die uns von Infogrames zur Verfügung gestellt wurde, läßt noch keine Rückschlüsse auf die Qualität des fertigen Produktes zu. Eines läßt sich aber zu diesem Zeitpunkt bereits sagen: *Silver* ist jetzt schon interessant und reizt zum Spielen. Ein paar Kleinigkeiten gibt es immer, die stören, aber daran wird mit Sicherheit noch gearbeitet. Der Charakterstatus läßt sich noch nicht ablesen, da die futzelige Mini-Schrift auf einem Fernseher völlig unleserlich wird. Einzig die VGA-Box schafft da Abhilfe. 60Hz werden standardmäßig im Optionsmenü angeboten, auch wenn der Menüpunkt in der uns vorliegenden Version noch nicht verwendbar war.

Erster Eindruck
Die fitzlige Grafik kann den Spaß nicht verderben, den ein Rollenspiel mit interessanter Story und spannenden Kämpfen bietet. Silver ist ein heißer Kandidat für DAS Sommer-Rollenspiel.

Dreamcast. DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



AtemFrisch
Was wäre ein Rollenspiel ohne Drachen? Nun ja, ein drachenloses Rollenspiel. *Silver* ist keines davon...

Deep Fighter

Tiefseetaucher
Markus Hermannsdorfer

KurzFassung

- **Titel:** Deep Fighter
- **Hersteller:** Criterion Studios/Ubi Soft
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack
- **Erscheint:** hoffentlich bald
- **Preis:** um 100 DM





RenderWahn
Den großen Kreuzern sieht man die Polygonzahl an

Captain Nemo wäre begeistert! In Criterions *Deep Fighter* landet der Spieler 20.000 Meilen unter dem Meer



Trickstyle war schon ein echter Dreamcast-Hit aus dem Hause Criterion. Anstatt sich aber auf den Lorbeeren auszuruhen, arbeiten die Jungs zur Zeit mit Feuereifer an einem technisch noch ausgereifteren Spiel. *Deep Fighter* ist ein gigantisches Unterwasser-Abenteuer, bei dem Ihr Euch per U-Boot durch fünf riesige Spielareale bewegt. Ihr trefft auf viele bekannte Filmklischees, wie etwa den Abgrund aus James Camerons *The Abyss* oder den Riesenkraken aus *20.000 Meilen unter dem Meer*, dürft mit einem Tauchroboter ein gigantisches Schiffswrack durchstöbern (*Titanic*), und Ihr gelangt natürlich auch nach Atlantis, das sich hier ägyptenartig mit Pyramiden und Steinsäulen präsentiert. Piraten und Monsterfische sorgen dafür, daß die Bordkanone nicht einrostet. Daneben müssen Fischfarmen gepflegt und die Energieversorgung der Unterwasserstadt aufrechterhalten werden. Ja, *Deep Fighter* ist genauso umfangreich, wie es sich anhört. Hauptziel des Spiels ist es, ein gigantisches Mutterschiff namens *Leviathan* zu bauen, welches das eigene Volk sicher aus der lebensgefährlichen Unterwasserumgebung bringt. Denn nicht nur die schon erwähnten Piraten und Monster bedrohen unser Leben, auch Seebeben und Vulkanausbrüche nagen an den Stahlkonstruktionen der Stadt.

Freiheit des Handelns

Gespielt wird missionsweise, irgendwie muß der Handlungsfaden ja eingehalten werden. Innerhalb der Missionen verhält sich das Spiel aber voll nichtlinear. Wie und wann der Spieler seine Rätsel löst, bleibt ihm meist





AltStadt
Atlantis bietet Pyramiden und Säulen wie im guten alten Ägypten



FilmReif
Manche Levels wirken wie ein Kinofilm, inklusive Riesenkraken, etc.











Reparaturdroiden und Frachtdrohnen erwarten unsere Befehle

selbst überlassen, nur bei einigen Missionen spielt die Zeit die Hauptrolle. Zu Beginn wird in der Regel das eigene U-Boot mit hilfreichen Accessoires wie Fanghaken, Rädern und ähnlichem bestückt, die zum Lösen der Aufträge notwendig sind. Bei einigen Missionen darf das Kommando übernommen und mit anderen U-Boot-Kapitänen interagiert werden. Auch Reparatur-Droiden und Frachtdrohnen erwarten unsere Befehle. Ein Menü-Bildschirm namens Command Interface sorgt für stetige Kontrolle über das Geschehen.

Bei *Deep Fighter* wird nicht gekleckert, sondern geklotzt. An technischen Mitteln wurde praktisch alles eingesetzt, was mit modernen Videospiel-Konsolen möglich ist. Voll dynamische farbige Lichteffekte, dreidimensionaler Nebel und Wasserdampf, Alpha-Blending und realistische Wassereffekte erfreuen das Auge genauso wie eine neue Texturen-Engine, die speziell für dieses Spiel entwickelt wurde. Der Soundtrack verändert sich je nach Umgebung und Handlung, die Geräuschkulisse bietet durch eine eigene Environment-Technik sogar Echo und Widerhall. Den riesigen Unterwasserkreuzern ist ihre Polygonzahl anzusehen, verschiedene Fischarten und Pflanzen, die sich in der Strömung bewegen, sorgen für Realismus. Nur bei den Quallen setzte sich die Phantasie der Designer zu stark durch. Statt halbdurchsichtigen Wesen erwarten uns hier ziemlich farbenfrohe Dinger, die eher in ein japanisches Anime-Spielchen passen würden.

Dieses Spiel muß einfach ein Hit werden. Die technische Perfektion wird höchstens noch von der spannenden Handlung übertroffen. Criterion hat bei *Deep Fighter* ganze Arbeit



SchauspielKunst
Die Missions-Briefings werden in Video-sequenzen mit echten Schauspielern erklärt





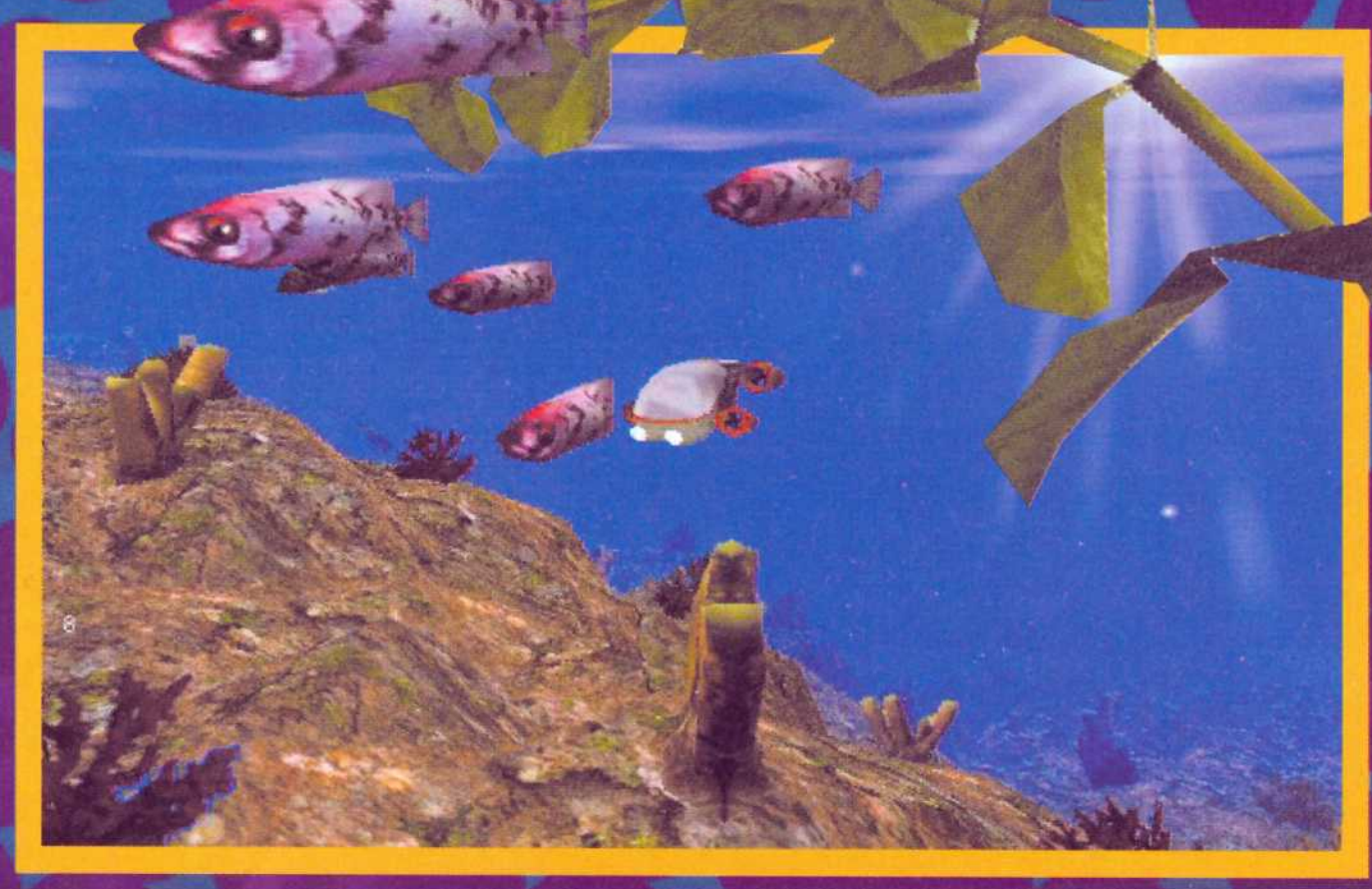




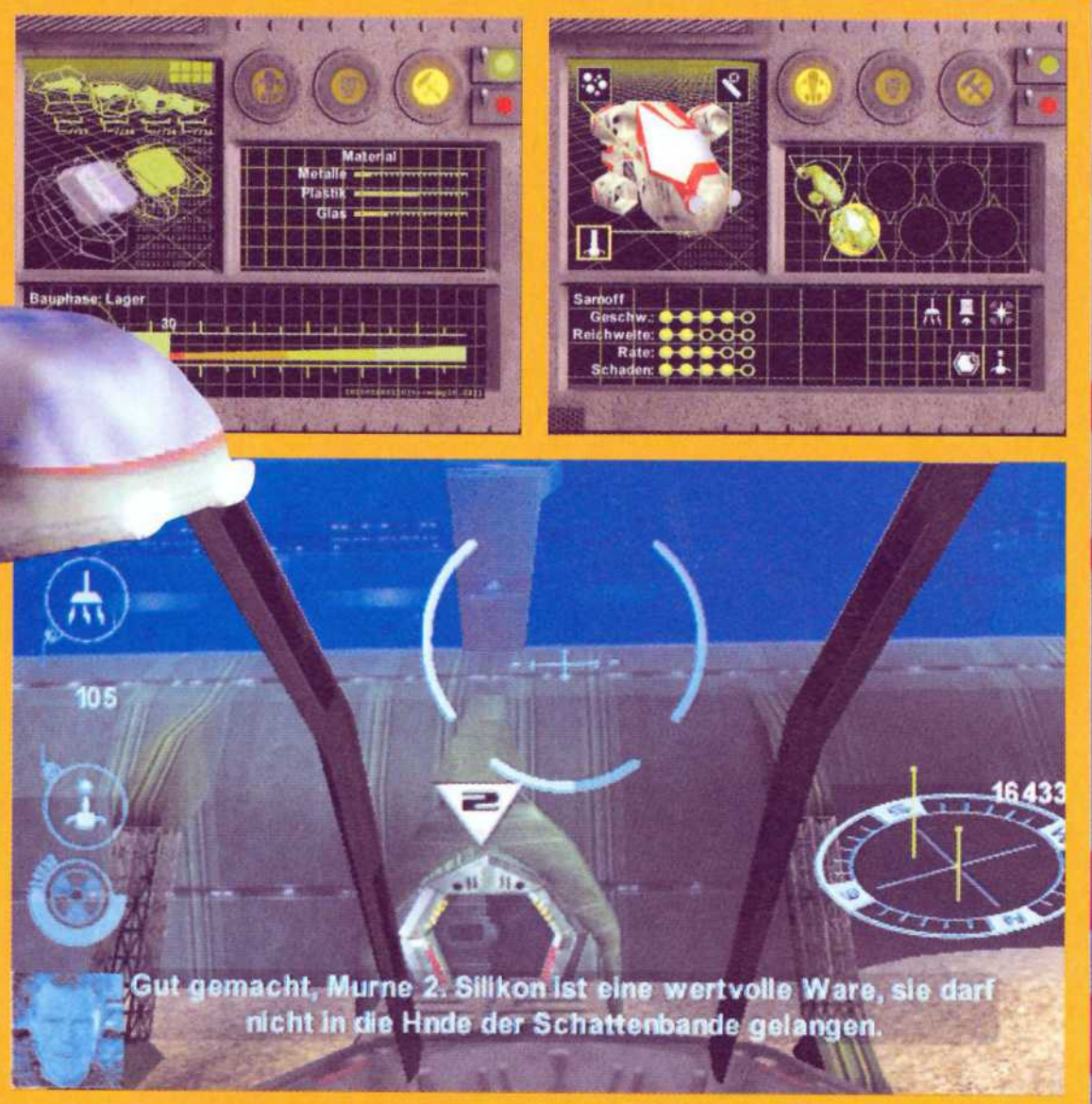
Hier haben die Programmierer wirklich ganze Arbeit geleistet

geleistet, so in etwa läßt sich der erste Eindruck nach der E3-Präsentation zusammenfassen. Die fehlende Internet- und Multiplayerunterstützung läßt sich verschmerzen, schließlich bietet das Spiel durch seine Vielzahl an Missionen auch so genug Langzeitmotivation.

Der Schwierigkeitsgrad steigert sich langsam aber stetig, das Spiel ist aber nie so schwer, daß man das Joypad frustriert in die Ecke werfen möchte. Die Rätsel sind nicht sonderlich anspruchsvoll, durch den ständigen Funkkontakt mit der Stadt oder anderen U-Boot-Kommandanten werden sie nochmal vereinfacht. Sicher ein Kritikpunkt für absolute Kopfnuß-Fanatiker, aber schließlich sollen ja möglichst viele Leute Freude an *Deep Fighter* haben, was Gelegenheitsspieler mit einschließt. Hoffen wir, daß dieses Spiel so schnell wie möglich zu uns kommt.







HilfReich
Das U-Boot kann mit allerlei nützlichem Zubehör bestückt werden

TaucherLatein



Auf der E3 trafen wir Bob Churchill, den Lead Designer und Peter Lake, den Grafiker von *Deep Fighter*. Nachdem sie das Spiel vorgeführt hatten, durften sie uns gleich Rede und Antwort stehen.

➤ *Erzählt doch mal was über Euch*

BC: Mein Name ist Bob Churchill. Ich arbeite seit etwa zwei Jahren bei Criterion und bin der Designer von *Deep Fighter*.
PL: Ich bin Peter Lake, der Grafiker von *Deep Fighter*. Ich bin seit etwa 1 1/2 Jahren im Criterion-Team.

➤ *Was war die Inspiration für dieses Spiel?*

BC: Wir haben vor längerer Zeit ein Spiel namens *Subculture* für den PC gemacht. *Deep Fighter* ist zwar kein Sequel, spielt aber in derselben Umgebung. Die Story ist anders, es gibt viel mehr Missionen und so weiter. Aber wir betrachten *Subculture* als unsere Inspiration.

➤ *Ich habe eher vermutet, Ihr habt ziemlich oft The Abyss von James Cameron gesehen...*

BC: Ok, ich kenne diesen Film natürlich (grins). Es gibt in *Deep Fighter* tatsächlich viele kinofilmartige Sequenzen, und ein Level heißt auch *The Abyss*. Der Spieler hat hier den Eindruck, in einen bodenlosen Abgrund zu sinken, genau wie im Film eben.

➤ *Wie viele Spieler dürfen abtauchen?*

PL: *Deep Fighter* ist ein Single-Player-Spiel. Viele große Adventures kann man nur alleine spielen, und *Deep Fighter* macht da keine Ausnahme.

➤ *Wird das Internet in irgendeiner Weise unterstützt?*

BC: Nein, tut mir leid. Der Ozean wäre etwas zu voll, wenn sich hier sechs Milliarden U-Boote tummeln würden (grins).

➤ *Gibt es versteckte Features zum Freischalten?*

PL: Ja, das gehört schließlich zu einem guten Adventure. Es gibt beispielsweise ein spezielles Fahrzeug zu entdecken, das einem bei manchen Missionen weiterhilft. Aber alles will ich natürlich nicht verraten.

➤ *Wie viele GD-ROMs wird das Spiel haben?*

BC: Zwei Stück. Wir haben extra ein klassisches Orchester engagiert, um einen dramatischen Soundtrack wie bei einem Kinofilm zu erhalten. Allein diese Sound-Samples fressen schon eine Unmenge Speicher. Außerdem gibt es viele FMVs mit realen Schauspielern.

➤ *Bei unserer Preview-Fassung sahen wir nur eine Briefing-FMV-Sequenz. Gibt es davon noch mehr?*

PL: Ja. Ich glaube, es sind zehn große Briefing-Sequenzen. Dazwischen gibt es auch kleinere FMVs, denn *Deep Fighter* hat eine sehr große und umfassende Hintergrundgeschichte.

➤ *Werdet Ihr das Spiel auch auf andere Plattformen konvertieren?*

BC: Das Spiel wird auch auf dem PC erscheinen. Eine Umsetzung auf andere Konsolen ist derzeit nicht geplant. Wir sind glücklich mit Dreamcast und konzentrieren uns voll auf diese Konsole. Aber Criterion wird neue Teams zusammenstellen, die andere Konsolen mit Spielen versorgen werden – warten wir also mal ab, was die Zukunft so bringen wird.

➤ *Trickstyle wurde über Acclaim veröffentlicht, jetzt seid Ihr plötzlich bei Ubi Soft. Wie kommt das?*

BC: Keine Angst, da war kein Streit oder sowas. Es liegt einfach an der Produktlinie. Acclaim ist sehr sportorientiert, und irgendwie paßt ein Titel wie *Deep Fighter* einfach besser zu den Franzosen. Unser Verhältnis zu Acclaim ist aber weiterhin gut, es gibt da keine Probleme.

➤ *So, das war's eigentlich. Wollt Ihr sonst noch etwas loswerden?*

BC/PL: Ja. Wir hoffen, Ihr habt eine Menge Spaß mit unserem Spiel. Euch erwartet ein riesiges Adventure mit vielen Überraschungen. *Deep Fighter* ist mehr als ein einfaches Schießspiel. Also kaufen, kaufen, kaufen (grins).



Dreamcast™
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Unser **Geschenk** für Euch

Frisch *Wasser*



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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

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

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

❑ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung

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

Datum, 2. Unterschrift

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

CDC07

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

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

future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

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

E.G.G. - Elemental Gimmick Gear

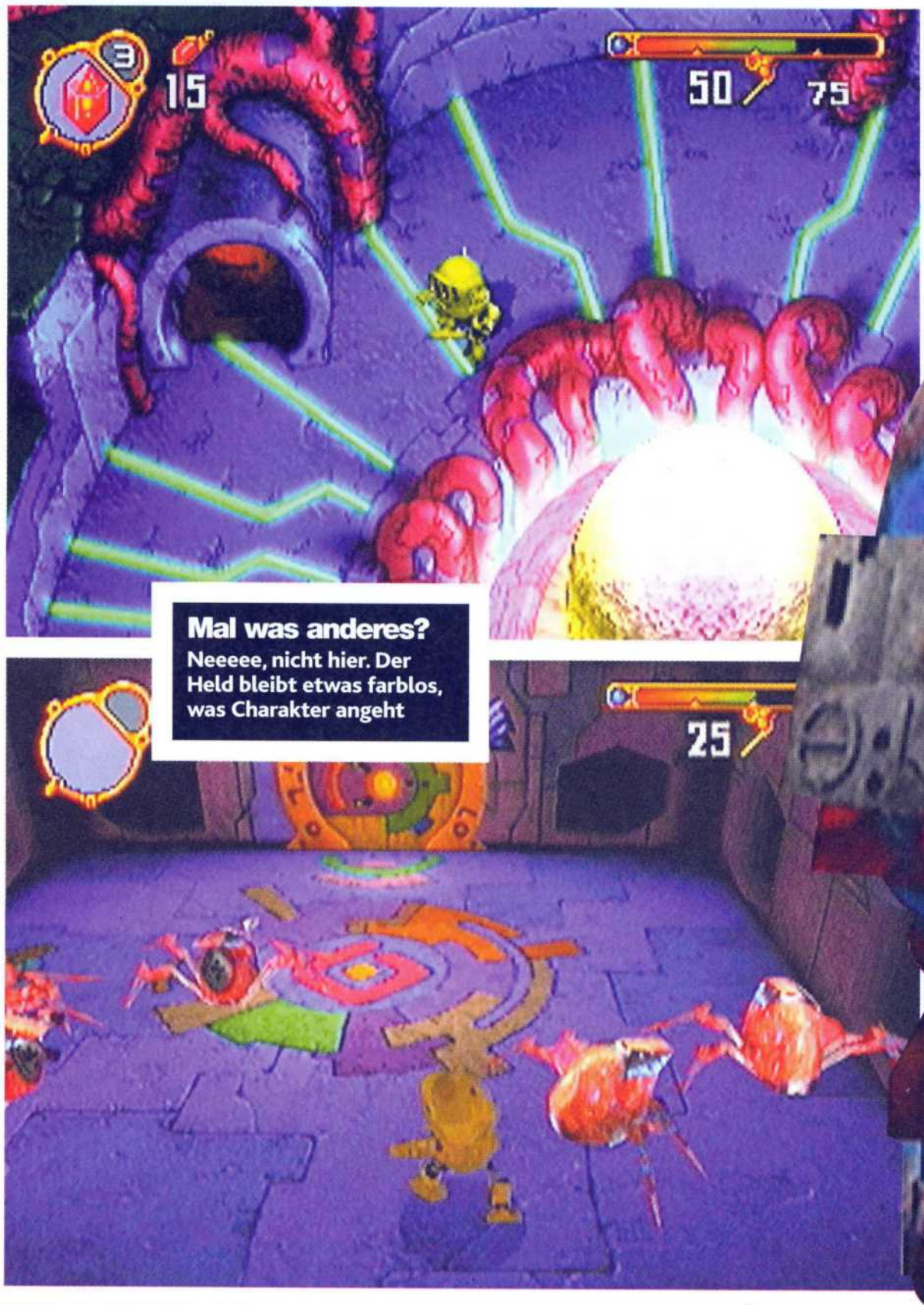
Eieiei...

E.G.G. ist nicht das verspätete Dreamcast-Osterei, sondern vielmehr ein Action-Adventure von zutiefst traditioneller Machart.

Das japanische Softwarehaus Hudson erlangte durch den pyknischen Pyrotechniker *Bomberman* ohne Zweifel Weltruhm. Videospiele dieser Firma, in denen der kleine Sprengmeister nicht einmal eine Statistenrolle spielt, waren hingegen eher erfolgreich erfolglos. Das konventionelle Action-Adventure *E.G.G.* (ein Frühwerk auf dem DC) spülte ebenfalls keinen üppigen Geldregen in die Kasse, und das, obwohl der pummelige Protagonist die gleiche Figur wie Bomberman hat und die Grafik genauso flach ist wie beim munterem Geschicklichkeitsspiel.







Mal was anderes?
Neeeee, nicht hier. Der Held bleibt etwas farblos, was Charakter angeht

Ausgeschlafener Held

Bei einem Action-Adventure nicht gerade unwichtig und daher an dieser Stelle auch etwas ausführlicher: die Hintergrundgeschichte. Mitten im Dschungel stößt ein Forscherteam bei Ruinen-Ausgrabungen auf eine eiförmige Maschine, in deren Cockpit sich ein schlafender Mann befindet. 100 Jahre später: Experten kopierten die faszinierende Technologie der Maschine, die sie aufgrund der Form *E.G.G.* (Elemental Gimmick Gear) tauften. Der mysteriöse „Sleeper" mit dem blauen Schopf hält unterdessen immer noch sein Nickerchen. Experten machten in diesem Zusammenhang eine unglaubliche Entdeckung: Der Knabe schläft bereits seit über 5100 Jahren!

Weitere Ausgrabungen an der Ruine lösen eines Tages eine verheerende Kettenreaktion aus: Der vermeintliche Trümmerhaufen entpuppt sich als voll funktionsfähige Maschine mit gigantischen Tentakeln. Binnen weniger Minuten ist der gesamte Landstrich von einem giftigen Nebel eingehüllt. Fortan nennen die Einwohner diesen verwunschenen Ort daher nur noch Fogna. Das große Erdbeben hatte jedoch auch etwas Gutes: Der Sleeper wacht plötzlich aus seinem Koma auf. Da er sich an nichts mehr erinnern kann und die Schlafmütze etwas mit dem Fogna-Phänomen zu tun hat, beschließt die Bevölkerung, den ausgeschlafenen Helden auf die Reise zu schicken. Den Rest kann man sich denken: In der Rolle des Sleepers muß der Spieler das Gedächtnis wiedererlangen, die große Liebe finden und ganz nebenbei die gesamte Menschheit retten – das Übliche halt.

Lust auf *Zelda*, zweidimensionale Comic-Grafiken und bewährte Adventure-Zutaten? Dann dürfte dieses Abenteuerspiel ein regelrechtes Eldorado für Euch sein. *E.G.G.* ist ein derart konventionelles Action-Adventure, daß sich eine nähere Spielbeschreibung fast schon erübrigt. Der



Weich-Ei
Ulf Schneider

- **Titel:** E.G.G. – Elemental Gimmick Gear
- **Hersteller:** Hudson
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** nicht bekannt
- **VM-Platz:** 6 Blöcke
- **Preis:** 140 DM

Für das Spiel spricht...
die eigentliche Idee

- gutes Spieldesign
- gehobener Umfang
- interessante Hintergrundgeschichte

Gegen das Spiel spricht...
die Umsetzung

- technisch antiquierte Bitmap-Grafik
- häufige Nachladezeiten
- keinerlei Innovationen
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad

eiförmige Held watschelt durch die Bitmap-Landschaften (erinnern ein wenig an Aquarellmalereien), stets auf der Suche nach gesprächigen Einwohnern, gut sortierten Shops sowie verschachtelten Dungeons. Um sich gegen die Feinde zur Wehr zu setzen, fährt der Blechkamerad seine mechanische Faust aus oder setzt seine Wirbelattacke ein (*Sonic* läßt grüßen).

Im Laufe des Abenteuers wird das Pummelchen nicht nur physisch stärker, es lernt auch neue Fähigkeiten wie beispielsweise einen Feuerzauber, hinzu. Innovationen gibt es, wenn überhaupt, nur ansatzweise. Bei erbitterten Kämpfen gegen grimmige Endgegner bietet *E.G.G* zum Beispiel – man höre und staune – dreidimensionale Kampfareale. Das macht uns das Spiel ja schon wieder ein wenig sympathisch, wenn wir hier doch sagen müssen (genau wie bei *Evolution*): Was hätte man alles machen können – hat man aber nicht gemacht...

Brav... und altbacken

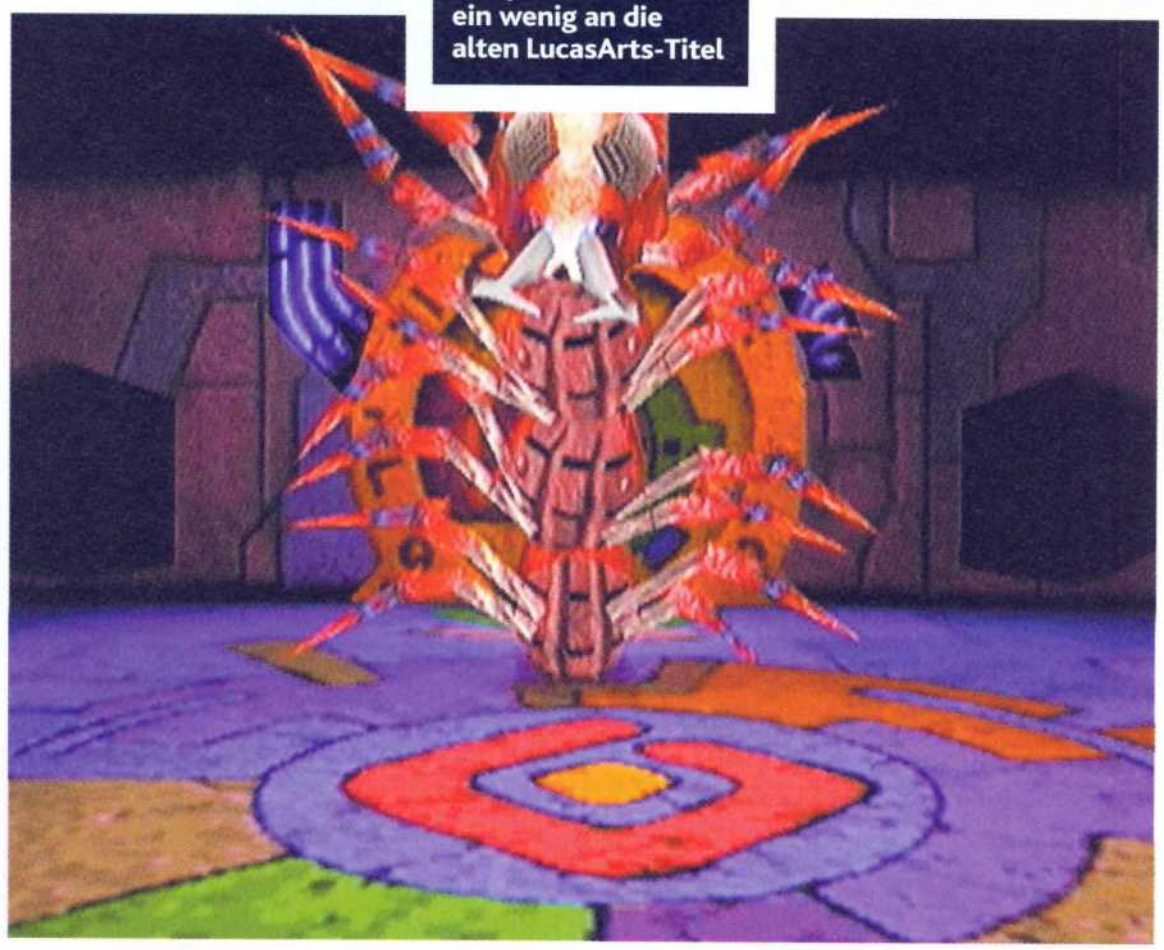
Das brave Action-Adventure-Potpourri macht trotz des unspektakulären Spieldesigns durchaus Spaß, denn wie heißt es immer so schön: Besser gut geklaut als schlecht erfunden. Insbesondere die einwandfrei designten Dungeons sorgen durch zahlreiche Puzzle-Aufgaben für Motivation. Nur einen offensichtlichen Schwachpunkt leisteten sich die Programmierer: Der Schwierigkeitsgrad ist schlecht ausbalanciert. So gibt es immer wieder Stellen, wo der Hauptdarsteller im Sekundentakt stirbt, da die Widersacher (noch) viel zu stark sind. Obwohl, das scheint ein Problem zu sein, das anscheinend immer mehr Entwicklerfirmen zu haben scheinen. Grafisch wird man zwar immer besser, die KI an sich überläßt man aber anscheinend sich selbst. Böser Fehler, hat man schon bei *2001* gesehen. Insofern hinterläßt *E.G.G.* einen leicht bitteren Geschmack im Mund, über den die auch sehr oft bonbonfarbene Grafik nicht hinweghelfen kann. Für diejenigen, die eine umgebaute Konsole besitzen (und das sollten eigentlich alle sein, damit man auch die manchmal merkwürdigen Spiele ausprobieren kann, finden wir) und verzweifelt auf etwas *Zelda*-ähnliches warten, die können sich das Spiel mal anschauen, aber Vorsicht ist geboten, denn so richtige Innovationen sind hier nicht zu finden. Und darum ist es doch ein wenig schade, denn das Potential war durchaus gegeben. Kein Spiel, das eine PAL-Fassung verdient hätte.







DraufSicht
Die normale Perspektive, erinnert ein wenig an die alten LucasArts-Titel





Die Bomben, Mann

Wer da draußen noch einen C64 sein eigen nennt (wie Le Cheffe), der kann sich noch gut daran erinnern, was für Verrenkungen man bei Hudsons *Bomberman* gemacht hat, vielleicht einem der besseren frühen Jump'n'Runs, die es gegeben hat. Man mußte hier so schnell wie möglich Bomben entschärfen, während man attackiert wurde – nicht wirklich so das Übliche und vielleicht irgendwie ein Vorläufer von *Earthworm Jim*. Inzwischen wurde der Sprengmeister auf allen Plattformen ausgeschlachtet, und auf dem N64 gibt's auch die 3D-Variante (jedes Spiel muß heute 3D sein, nicht wahr?). Insofern scheint Hudson das zu sein, was man bei der Musik ein *One-Hit-Wonder* nennt. Eine gute Idee gehabt, und dann immer wieder dasselbe...



Sorcerian – Apprentice of Seven Star Magic

Hack'n-Slay-Fantasy-RPG mit Jump'n-Run-Einschlag – kann dieser Mix funktionieren?

Zumindest in Japan funktioniert dieser Mix schon seit vielen Jahren. Über ein Dutzend verschiedener *Sorcerian*-Sequels und Ableger auf nahezu allen möglichen Plattformen sind dort bereits erhältlich – die Fangemeinde ist nicht gerade klein.

Doch obwohl Sierra vor einiger Zeit die PC-Version von *Sorcerian* zumindest für den amerikanischen Markt übersetzte, blieb dieser Titel im westlichen Teil dieser Erde eher unbeachtet – und wird es wohl auch weiterhin bleiben...

Denn außer einige eingeschworene Freaks wird diese Spielmechanik bei uns wohl niemanden interessieren, was eine PAL-Umsetzung mehr als unwahrscheinlich macht. Doch worum geht's denn nun? *Sorcerian* ist (und war eigentlich auch schon immer) ein äußerst actionlastiges RPG, bei dem Ihr mit Eurer maximal vier Personen umfassenden Party mehr oder weniger aus der Seitenperspektive (manchmal Iso) durch bekannte Fantasy-Landschaften pilgert (finstere Dungeons, verträumte Wald-und-Wiesen-Gebiete, eisige Schneewüsten, etc.) und mit Hackebeil und Breitschwert sowie mächtigen Zaubersprüchen gegen Tod und Teufel (in Ermangelung dieser beiden tun's auch normale Drachen) kämpft.



GänseMarsch
Die drei Mitstreiter ahmen alle Eure Aktionen nach

Vier Freunde sollt ihr sein...

Eure Mission beginnt in der Abenteuergilde, wo Ihr Euch erstmal Eure Gruppe aus den vier möglichen Charakterklassen Elf, Magier, Zwerg und Krieger (jeweils männlich und weiblich) zusammenstellt, beziehungsweise mangels Zeit oder Lust einfach die voreingestellte Party übernehmt. Danach könnt Ihr Euch für eines von drei Szenarien (insgesamt fünfzehn stehen nach und nach zur Verfügung) entscheiden und auch schon sofort in die Schlacht werfen. Trotz Polygon-Umgebung und -Charakteren bleibt das Gameplay zumindest in den Action-Stages immer in der



Zauberlehrling
Eric Draven

- **Titel:** Sorcerian
- **Hersteller:** Falcom
- **Genre:** Action-RPG
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **VM-Platz:** 10 Blöcke
- **Erscheint:** nicht bekannt
- **Preis:** um 130 DM

Für das Spiel spricht...
eigentlich gar nicht mal so viel

- geradliniges *Sorcerian*-Gameplay
- eigene Charakter-Generierung
- ausreichend viele Stages
- VGA-Box-kompatibel

Gegen das Spiel spricht...
miese Präsentation

- schwache Animationen
- unmotivierter Soundtrack
- primitives Spielprinzip
- für nicht Japanisch-Sprechende wegen der unverständlichen Handlung eher uninteressant










DrachenFeuer
Kommt dem Burschen rechts bloß nicht zu nahe...



zweiten Dimension gefangen, was für Euch bedeutet, daß Ihr Euch meist von links nach rechts bzw. unten nach oben durch die Locations schlagt und die Übermacht an feindlichen Kreaturen mit heftiger Knopfbearbeitung und ganz selten mit etwas Taktik zurück in die Hölle befördert. Viel für's Köpfchen wird hier nicht gerade geboten – die Augen-zu-und-durch-Taktik hat sich meist als der beste und einfachste Weg erwiesen. Ihr steuert dabei immer den Frontmann der Gruppe, während der Rest seine (Eure) Aktionen wie Springen, Zuschlagen oder Magie benutzen (sehr fein: Magic Points laden sich schön langsam wieder auf) nachahmt. Mit dem L-Button könnt Ihr den Anführer jederzeit ändern und einen neuen bestimmen.

Der übliche Small Talk

Wenn Ihr nicht gerade durch irgendwelche feindverseuchten Gebiete stapft, werdet Ihr Euch meistens in einer Stadt aufhalten, wo Ihr mit den Einwohnern quatscht, um zu neuen Informationen und hilfreichen Hinweisen zu gelangen. Wer allerdings der japanischen Sprache nicht mächtig ist, wird von diesem Small Talk wohl nicht allzu viel profitieren und auch die vielfältigen Charakter-Screens erst nach einigem Probieren entziffern können... Obwohl Ihr hier mit den L- und R-Tasten die Kamera um Euch herum rotieren könnt, verhält sie sich dennoch sehr unruhig und bietet nur selten den idealen Überblick.

Leider schafft es die DC-Version von *Sorcerian* nicht, die Saga weiterzuentwickeln. Trotz Polygon-Frischzellenkur wird die Konsole nicht einmal ansatzweise ausgereizt. Simple kantige Backgrounds und Charaktere sowie hölzerne Animationen der Protagonisten sorgen bei Otto-Normal-Spieler schnell für gepflegte Langeweile – eingefleischte *Sorcerian*-Fans waren ja schon immer etwas eigen...





Small Talk
Obwohl alle Stadtbewohner an sich sehr gesprächig sind, werden Nicht-Japaner wohl recht wenig von der Story peilen





Ein Blick in die Box

Da waren wir doch ein klein wenig enttäuscht: Voller Freude besorgen wir uns die Limited Edition in der Hoffnung auf coole Gimmicks wie Poster, Making-of-CD oder sonstige Zugaben, die manchen anderen Packungen beiliegen, müssen aber schnell feststellen, daß es bis auf eine Audio-CD sonst nichts in die Box geschafft hat. Und diese CD klingt bis auf drei oder vier Songs (aus insgesamt 47) viel zu sehr nach einfallslosem Synthie-Gedudel – für einen echten Orchester-Soundtrack hat das Budget wohl nicht mehr gereicht... Wenn Ihr schon unbedingt das Spiel haben müßt, dann spart Euch wenigstens die Kohle für die Special-Box...



Centipede

Eklig? Ehrlich!

Es lebe der Retro-Kult! Ataris Ballermann-Oldie kommt zu neuen Videospielehren. Nun ja, was man heutzutage so Ehren nennt. Im Lande des Sega-Erfolges (will heißen, USA), da gibt's das Spiel schon, hier in Europa will so recht keiner... warum? Schauen wir mal...

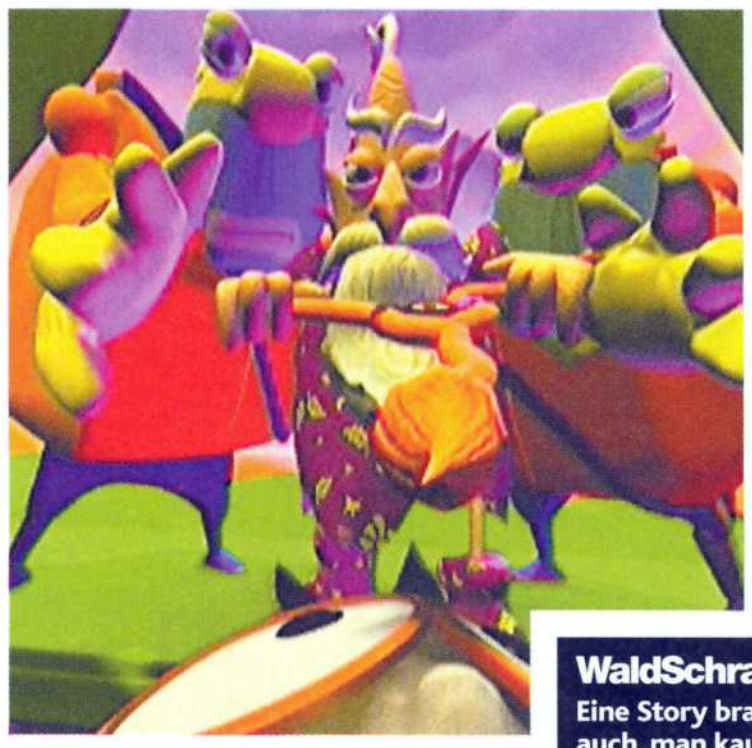
Daß Videospieldesigner heutzutage auf abgefahrene Ideen kommen, ist angesichts der Flut an unterschiedlichen Titeln nachvollziehbar. Wer – bitte schön – kam aber 1980 auf die recht abwegige Idee, ein Raumschiff (oder was soll der häßliche Pixelklecks sonst darstellen?) in einen Pilzwald zu stecken, um gegen eine Armee von Ungeziefer anzutreten? Wer auch immer diesen leicht bizarren Einfall hatte, er war auf alle Fälle Gold wert. Ataris Insektenschlacht war Anfang der achtziger Jahre ein regelrechtes Groschengrab und zudem ein Musterbeispiel für einen gut konzipierten Arcade-Shooter: Schnell, actionreich und selten mit einer Spieldauer von über fünf Minuten – ein echter Reaktionstest. Und teuer war's. Meine erste Erinnerung an dieses Teil war der Plattenladen an der Ecke, der einen dieser Automaten aufgestellt hatte. Wer heute mit dem Gameboy und Pokémon in der Tasche durch die Stadt stolziert, kann das wahrscheinlich gar nicht mehr nachvollziehen, aber für uns waren das *die* 20 Minuten nach jedem Schultag!

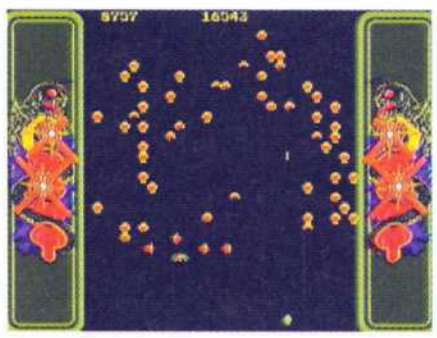
Wer eine nostalgische Ader hat, dürfte sich für die 1:1-Automatenversion immer noch erwärmen. Die typische Trackball-Steuerung von damals fehlt zwar, mit dem Analogstick dürften aber selbst Centipede-Fans der ersten Stunde schnell zurechtkommen.

Nur eine Sache hat sich seit damals verändert: Diesmal können zwei Kammerjäger gleichzeitig gegen die Ungezieferarmee vorgehen. Ein sinnvolles Feature, denn gerade diese Teamarbeit macht viel Spaß.

Der eigentliche Kaufanreiz ist aber die moderne Neuauflage in 3D. Das spielerische Grundprinzip hat sich nicht geändert. Nach wie vor muß der Spieler mit gezielten Schüssen systematisch einen Tausendfüßler zerlegen und sich zudem vor den flinkbeinigen Spinnen und anderen Insekten in acht nehmen. Atari wertete die Endlos-Ballerei jedoch nicht nur grafisch gehörig auf, sondern garnierte den Ungeziefer-Massenmord auch mit einigen zeitgemäßen Spielelementen. Dazu gehören unter anderem unterschiedliche Missionsparameter, Waffen-Power-Ups sowie noch fiesere Insekten-Kreaturen. *Centipede 2000* bietet somit deutlich mehr Spielkultur, der nicht zu unterschätzende Nostalgie-Bonus fehlt dafür aber.

PS: Der „verrückte" Centipede-Erfinder heißt Ed Logg, arbeitet immer noch bei Atari Games in Kalifornien und ist eigentlich ein ganz normaler Programmierer.







WaldSchrat
Eine Story braucht's hier auch, man kauft's aber wegen der Nostalgie











Insektenforscher
Ulf Schneider

- **Titel:** Centipede
- **Hersteller:** Hasbro/Atari/Leaping Lizard
- **Genre:** Arcade-Shooter
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** VGA-Box
- **VM-Platz:** 16 Blöcke
- **Preis:** nicht bekannt

Für das Spiel spricht...
der hohe Nostalgiefaktor

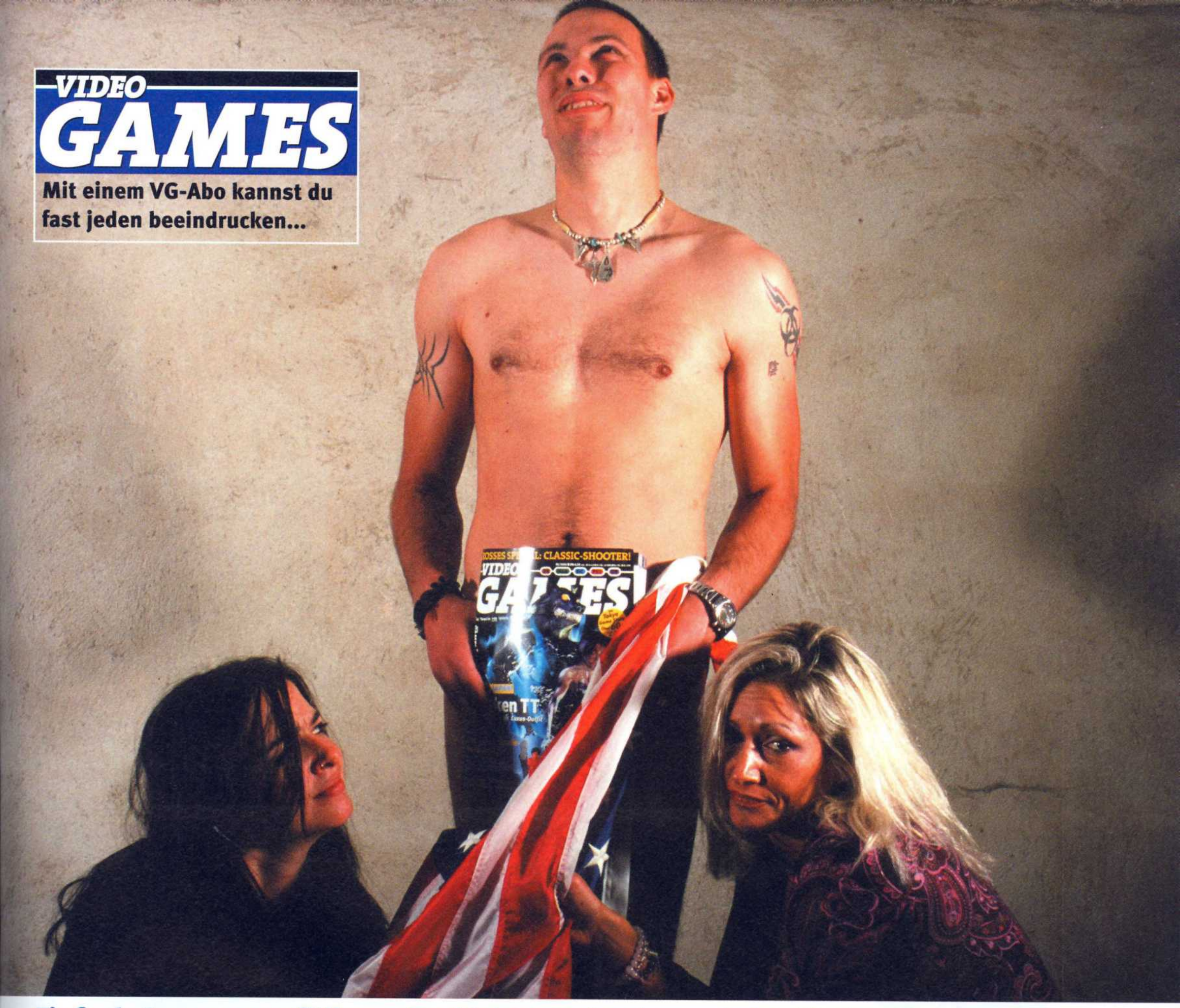
- ideales Ballerspiel für den „Quickie" zwischendurch
- spaßiger 2-Spieler-Modus
- *Centipede* ist Kult

Gegen das Spiel spricht...
die leicht altbackene Idee

- ballern, ballern, ballern – ist auf Dauer ziemlich eintönig
- die Grafik ist nur durchschnittlich

VIDEO GAMES

Mit einem VG-Abo kannst du fast jeden beeindrucken...



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

CDC07

Pannenhelfer

Keine Panik: Anruf genügt – und wir helfen Dir weiter

Dreamcast™
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

HOTLINE

0190/87 32 68 46

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

NetzAnschluß

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

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

NotRuf

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Hotline

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





KopfNuß
Wenn Du nur mit Helm fährst...

BißFest
Wenn sie nicht beißen wollen...



AutoPanne
Wenn der Wagen zum Monster wird...



FachChinesisch
Wenn Du kombinieren willst...

InhaltsVerzeichnis

Wacky Races

Mit Sicherheit einer der coolsten Funracer, auch wenn sich verdammt noch mal niemand an die eigentliche Fernsehserie erinnert! Wir haben's als Preview hier und waren vollauf begeistert von der komplett zeichentrickartigen Grafik...



Dream Arena Virtual Tour

Was kommt denn nun alles Neues in die DreamArena? Sega will Euch hiermit einen kleinen Einblick in die Veränderungen geben, die sich jetzt und bald in der Online-Arena finden lassen. Wer es mag, der sollte sich schnellstens anmelden, oder nicht?

Dead or Alive 2

Auch wenn's später kommt (und hoffentlich noch besser wird), hier zeigt sich, warum Le Cheffe schon beim ersten Spiel mit diesen Mädchen mit hängender Zunge vor der Konsole gesessen hat. Kann aber auch daran liegen, daß er nichts zu trinken bekommt...



In eigener Sache...

Leider haben wir von Sega bis zum Redaktionsschluß keine Probe der diesmal beiliegenden GD erhalten, insofern sind alle Angaben auf dieser Seite nur unter Vorbehalt. Das tut uns leid, und wir entschuldigen uns auch dafür, können aber keinen Einfluß auf die Produktionsabläufe von Sega Europe nehmen. Wir werden Sega auch weiterhin wegen mehr Playables nerven...

Silver

Endlich, könnte man sagen, ein vernünftiges Rollenspiel für Dreamcast. Wenn, ja wenn das kleine Wörtchen wenn nicht wäre. Denn dieses Spiel gab's schon einmal für den PC, und es hat sich nicht großartig weiterentwickelt. Dennoch: Für alle Rollenspielmeister ist dieser Titel ein absolutes Muß. Wer die PC-Fassung nicht hat, der sollte erst hier spielen, dann zuschlagen...

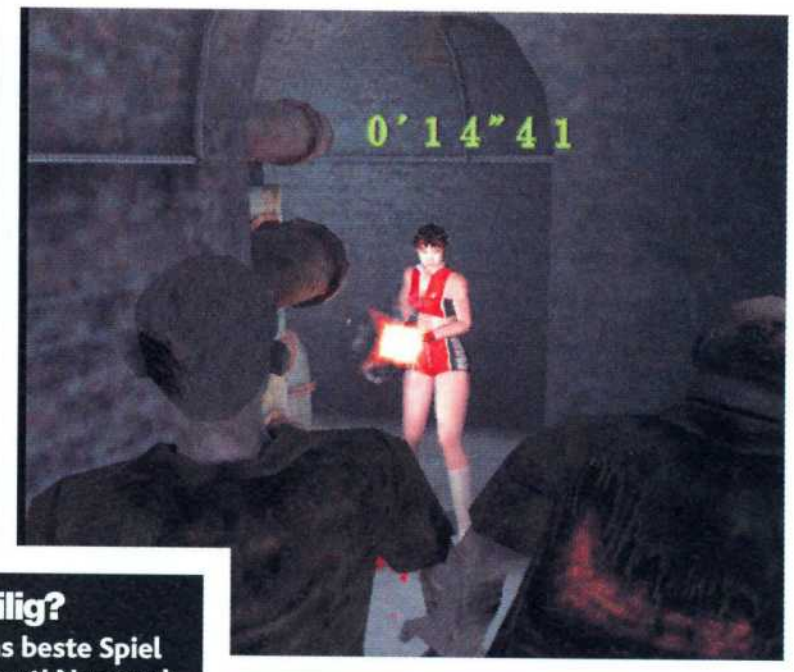


Tony Hawk's Skateboarding

Ein langer Titel für ein cooles Spiel, selbst wenn es schon vorher auf der Playstation erschienen war. Wer extreme Sportspiele mag, der sollte hier mal probespielen und dann den ersten Crave-Superklassiker im Laden kaufen (unserer Meinung nach sollte der zweite Kauf dann *Super Magnetic Neo* sein, aber wir sind da etwas befangen, hehe...

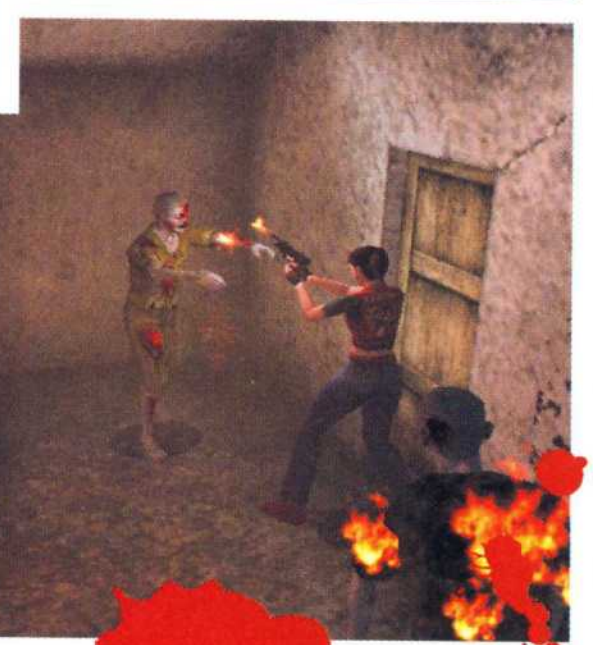
Resident Evil
Code: Veronica





LangWeilig?
Oh nein, das beste Spiel für Dreamcast! Nun auch in PAL und Farbe (Rot)





Die Zombies haben das Haus der Toten verlassen und machen nun unbeschwerten Inselurlaub. Wer einen Besuch bei ihnen überlebt, behält als Preis sein Leben: Willkommen beim *Big Brother* der Zukunft!

Ein lapidares Spiel im *Big Brother*-Sinne ist der Abstecher unserer Heldin Claire Redfield auf die weder einsame noch unbewohnte Insel beileibe nicht – tödlicher Ernst käme da schon eher als Beschreibung in Frage. Schließlich ist die wehrhafte Amazone in Sachen Zombie-Terminierung kein unbeschriebenes Blatt. Im hierzulande indizierten zweiten Teil der *Resident Evil*-Saga heizte sie der von einem biologischen Kampfstoff der skrupellosen Umbrella Corporation generierten Untoten-Armee in einem verschlafenen US-Kleinstädtchen namens Raccoon City schon einmal gehörig ein – der vernichtende Schlag gelang ihr jedoch auch unter Einsatz ihres Lebens nicht. Brüderchen Chris, seines Zeichens ebenfalls Mitglied der militanten Anti-Zombie-Einheit, wollte dem mörderischen Schaffen des Unternehmens in Europa danach ein Ende bereiten und gilt seitdem als verschollen. Bei ihren Nachforschungen wird Claire nun gekidnappt, auf besagtes Eiland verschleppt und kommt vom Regen in die Traufe: Die dort ansässige Forschungseinrichtung unter dem Kommando des diabolischen Geschwister-Paars Alexia und Alfred Ashford entpuppt sich als Vorhof zur Hölle. Blutgierige Zombies und fleischfressende Kreaturen streunen durch die verwahrlosten Gebäude und schmalen Gänge. Teuflische Rätsel entscheiden über Leben und Tod. Wie von hier entkommen? Was für Gefahren werden sie erwarten? Wo steckt nur Chris? Wie sich zur Wehr setzen?

Leonardo DiCaprio?!

Fragen über Fragen, auf die man meist schneller eine Antwort bekommt, als einem lieb sein kann! Kaum hat Claire nämlich ihren Fuß aus der Zelle gesetzt und stolpert ängstlich über den angrenzenden Friedhof, kriechen auch schon die Untoten aus ihren Gräbern, und die Gute sieht sich im Handumdrehen umzingelt. Nur ein beherzter Sprint mit dem Dolch voran läßt sie für kurze Augenblicke entkommen und dafür schnurstracks ins Feuer eines angrenzenden Geschützturms laufen. Nachdem sich das Mißverständnis aufgeklärt hat („Was, du bist kein Zombie?"), habt Ihr in dem jungen Gefangenen Steve Burnside einen treuen Verbündeten aufgetrieben, der Euch im Verlauf des Abenteuers ungefähr genauso oft aus der Patsche hilft, wie er Claire in brenzlige Situationen bringt. Sein Leonardo-DiCaprio-Gesicht verzeiht man den japanischen Designern um den Survival-Horror-Guru Shinji

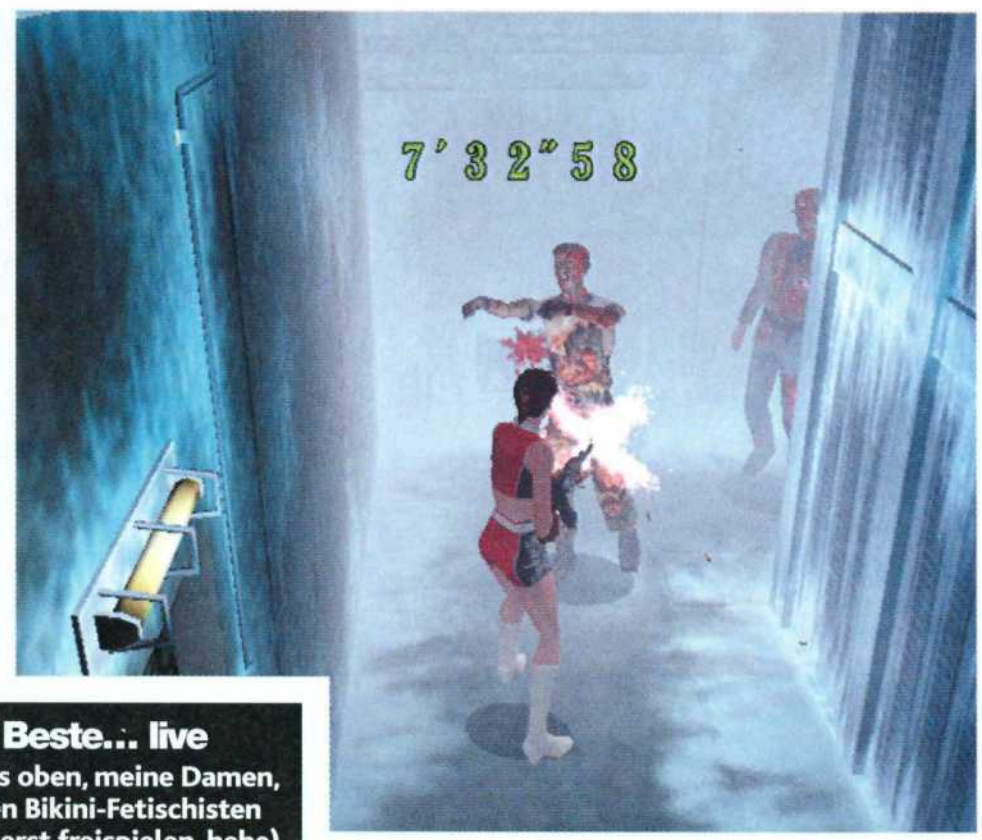


Zombie-Zerleger
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Resident Evil: Code Veronica
- **Hersteller:** Capcom/Eidos
- **Genre:** Survival Horror
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box
- **VM-Platz:** 9 Blöcke
- **Erscheint:** Schon erhältlich
- **Preis:** um 90 DM

- **Pro:** Rassige Storyline, mörderisch dichte Soundberieselung, schaurig-schöne Monster und Zombies, gute englische Sprecher
- **Contra:** Stellenweise zu vernebelte Räumlichkeiten, manchmal Slowdowns bei Explosionen, niedrige Framerate beim Ego-Shooter-





Das Beste... live
Rechts oben, meine Damen, für den Bikini-Fetischisten (aber erst freispielen, hehe)







GeschichtsStunde

Resident Evil History

1996 – Resident Evil
Plattform: Playstation
Eine S.T.A.R.S.-Spezialeinheit untersucht ungeklärte Todesfälle in den Wäldern von Raccoon City und stößt auf ein unterirdisches Gen-Labor in einem Herrenhaus.
Besonderheiten: Vorgerenderte Hintergründe und echte Schauspieler im Vor- und Abspann, erster Auftritt von Chris Redfield.

1997 – Resident Evil Director's Cut
Plattform: Playstation
Minimal überarbeitete Fassung des Originals – nicht wirklich lohnenswert, wenn man selbige schon besitzt.
Besonderheiten: keine

1998 – Indiziert
Plattform: Playstation
Der T-Virus aus Teil 1 mutiert weiter und greift auf das anliegende Städtchen im amerikanischen Westen über. Zeit, die Schrotflinte erneut hervorzukramen.
Besonderheiten: Erster Auftritt des *Code Veronica*-Stars Claire Redfield, Geschichte wird auf zwei CDs aus Sicht von zwei Charakteren mit unterschiedlichen Blickwinkeln parallel gespielt.

2000 – Resident Evil 3 Nemesis
Plattform: Playstation
Die Story des dritten Teils spielt 24 Stunden vor und nach dem indizierten Vorgänger ebenfalls in Raccoon City und erzählt den verweifelten Versuch von Jill Valentine, aus der Stadt zu entkommen
Besonderheiten: Quick-Time-Events verlangen in Sekundenschnelle eine Entscheidung, die nahezu unzerstörbare Nemesis-Kreatur heftet sich das ganze Spiel über an Jills Fersen.

2000 – Resident Evil Survivor
Plattform: Playstation
Hanebüchen gestrickter Lightgun-Shooter, der vergeblich versucht, *House of the Dead 2* zu kopieren. Eine belanglose Story, üble Grafik und eine träge Steuerung machen den letzten Teil auf der Playstation zum schlechtesten der Serie.
Besonderheiten: Sowohl mit Joypad als auch mit Lightgun spielbar.

Horch...
... was kommt von draußen rein?! (wir wiederholen uns hier, wissen wir...)



Mikami schnell – zu rasant und packend entwickelt sich die Story, und zu gut und einfühlsam sind die englischen Sprecher. Den ungetrübten Genuß des Originals ergänzt Eidos als Publisher für Deutschland durch deutsche Untertitel. Im Gegensatz zum letzten Teil auf der Playstation hat man auch von der Zensurschere abgelassen.

Doch zurück zum Spiel: Nachdem der erste Schock überwunden ist, kämpft man sich durch den verlassenen Gefängnis-Komplex, das Militär-Übungsgelände, die Privatgemächer der Ashfords bis hin zum unterirdisch gelegenen Flughafen – naht da etwa schon die Rettung? Weit gefehlt! Zahlreiche, zwar unlogische aber ungemein spannende Puzzles wollen gelöst und eine ganze Armee furchterregender Kreaturen beseitigt werden. Die entsprechenden Argumente (Armbrust mit Explosivpfeilen, Granatwerfer, Magnum, Kalaschnikow) muß Claire sich aber erst mühsam erkämpfen. Und immer wieder funkt einem der hellseherisch begabte Alfred Ashford mit seiner Scharfschützenflinte und niederträchtigen Fallen dazwischen.

Knarre oder Kräuter?

Besonders brisant macht das Überleben im Zombie-Park in diesem Zusammenhang die Tatsache, daß Claire maximal acht Gegenstände gleichzeitig bei sich tragen kann. Tja: Sagen wir ein Schlüssel, zwei Waffen mit je einem Munitionsdepot und ein Farbband zum Speichern des Spielstands an den seltenen Schreibmaschinen; macht bereits sechs volle Speicherblöcke – und zwei sollten eigentlich zum Aufnehmen von neuen Items stets frei bleiben. Damit hat man aber noch keinerlei Heilkräuter für einen unerwarteten Zwischenfall bei sich! Oft hängt der Erfolg damit von einem einzigen Gegenstand ab. Alle nicht benötigten Dinge verstaut man vorübergehend in den magischen Truhen.











Licht und Schatten
Schatten gibt's viele; das hat aber nix mit Qualität zu tun, die ist klasse!



Wer sich hier nicht gruselt, der ist entweder ein Spiele-Hasser oder bereits selbst tot!

Magisch deshalb, weil alle im Spiel befindlichen Truhen – oh Wunder des Videospieldesigns – den gleichen Inhalt haben und einem damit im Falle des Falles eine Menge Laufarbeit ersparen. Und Kilometergeld wird in *Resident Evil: Code Veronica* auf der Suche nach des Rätsels Lösung eine Menge verdient. Eintönigkeit ist dabei alleine schon wegen der perfekten Gruselsound-Kulisse, den kinoreifen Kameraeinstellungen und den gezielt eingestreuten, dramaturgisch erstklassigen Cut-Szenen ein Fremdwort. Auch muß man nicht stets nur mit Claire und der Angst vor der nächsten Begegnung mit dem Bösen um die Ecken schleichen – Steve „Leo" Burnside und später auch Bruder Chris Redfield sind ebenfalls spielbar!

Wenn man endlich die Kontrolle über den entschlossenen Chris erlangt hat, liegt die Insel des Schreckens dem Himmel sei Dank bereits hinter einem, und der Ort des endgültigen Showdowns mit dem ultimativ gefährlichen T-Veronica-Virus wird verlagert... in die Antarktis! Neben Temperaturen um den Gefrierpunkt warten hier Riesenzekken, Mörder-Motten und natürlich noch mehr Zombies in einer weiteren geheimen, sechs Stockwerke unter der Erde gelegenen Umbrella-Basis auf ihre Opfer. Kenner der Serie werden hier ein witziges Déjà-vu-Erlebnis haben. Capcom hat sich doch glatt den Gag erlaubt, einige der Räume aus dem ersten Teil nahezu unverändert einzubauen. Hat man es soweit geschafft, ist vollste Konzentration gefragt: Die Feinde werden zahlreicher und gerissener, die Munition knapper, die Rätsel noch knackiger, und die Geschichte treibt den Adrenalinpegel noch weiter in die Höhe. Hat man nach ca. acht bis zehn Stunden Spielzeit (unerfahrene Resident-Evilisten dürfen mit 15 Stunden rechnen) das grandiose Render-Finale bestaunt, ist man erst mal geschafft, während die Gedanken weiter um die haarsträubenden Situationen kreisen, die man in diesem Meilenstein der Dreamcast-Geschichte so erlebt hat.

Dieses epische Horror-Werk überzeugt in seiner Gesamtkonzeption einfach auf der ganzen Linie und schlägt binnen Minuten auch den größten Kritiker in seinen Bann. Da kratzen kleine Schönheitsfehler (Nebel in manchen Räumen, teilweise längere Ladezeiten) nur minimal am Lack dieses Vorzeige-Spiels. Will man einen Freund von der Power des Dreamcast überzeugen, legt man entweder *Soul Calibur* ein oder zeigt ihm den Vorspann plus einiger Szenen aus *Code Veronica*. Mehr Spielspaß für's Geld gibt's auf Segas 128-Bit-Flaggschiff nicht und wird's auch lange nicht mehr geben (wann kommt endlich eine lokalisierte Fassung von *Shenmue*?). Dafür gibt's die goldene „10" von uns – kaufen!

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Der perfekte Horror-Film als Spiel, von einem exzellenten Storyboard geführt, grafisch und musikalisch aufwendig inszeniert und packend und motivierend bis zu letzten Sekunde. **Resident Evil: Code Veronica** ***ist eine Klasse für sich – müssen wir noch mehr sagen? Los, unbedingt kaufen!***



10
Grafik 9
Sound 10

SpielZeit



15min.
Wir verzweifeln, und rennen und werden gejagt.



30min.
Mund aufgemacht! Wir sind immer noch in der Wau!-Phase.



45min.
Ekliger Endgegner voraus. Nicht einfach, aber fair.



60min.
Der Battle-Modus (okay, nicht nach einer Stunde, jaja).

JetztDa

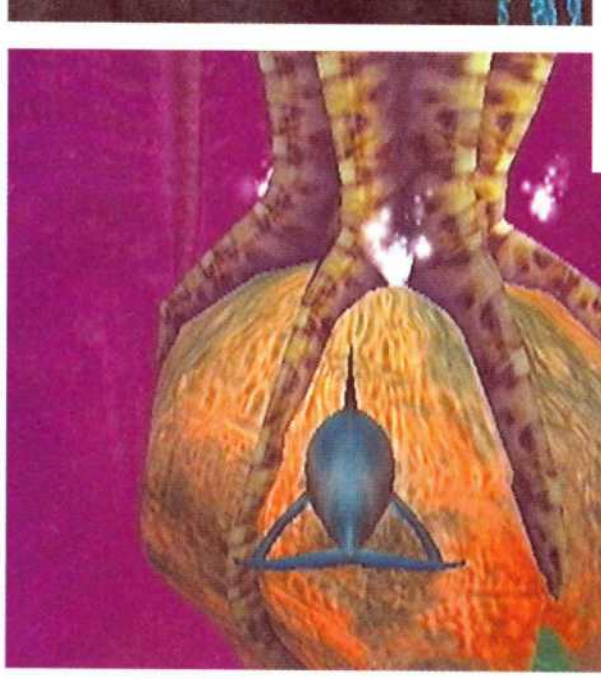
Ecco the Dolphin

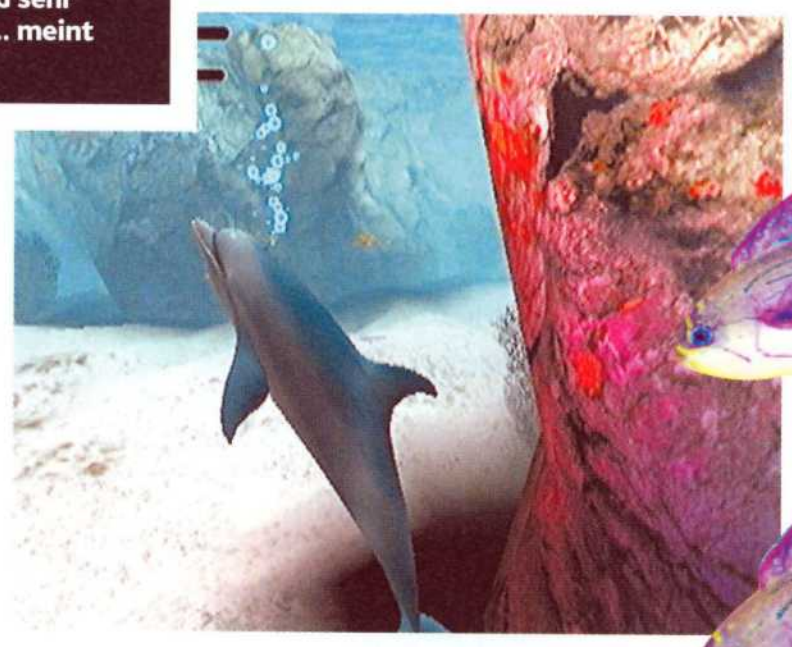
Defender of the Future

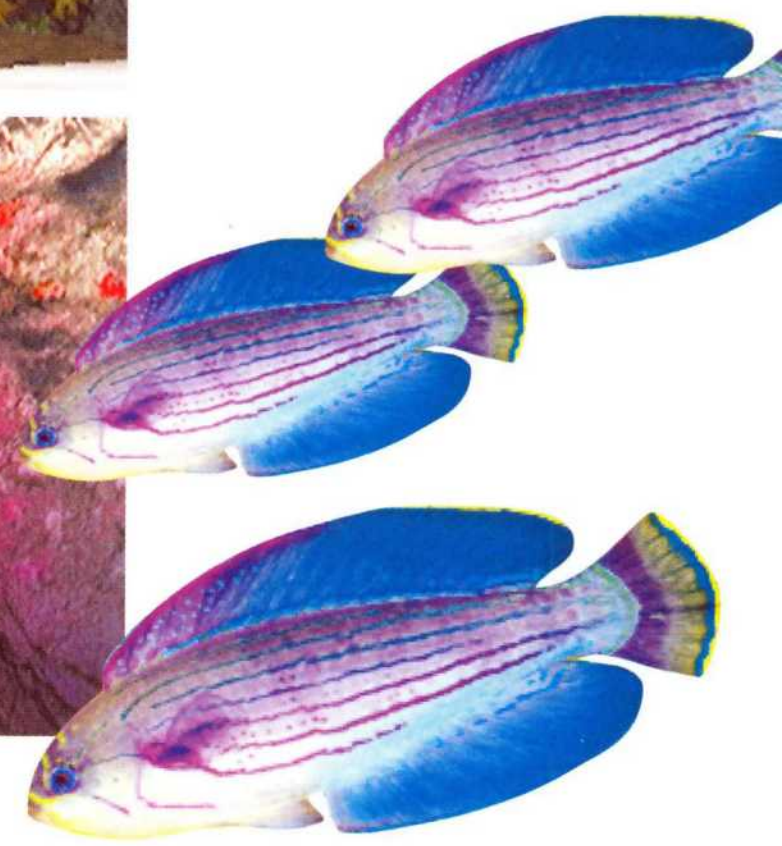




GrünLicht
Die Lichteffekte unter Wasser sind sehr realistisch... meint LeCheffe







Blut ist doch dicker als Wasser. Und deshalb gehen wir in letzteres, um ersteres abzuwaschen. Ecco allerdings lebt darin (im Wasser, nicht im Blut), und dieses Wasser ist sauber, zumindest am Anfang. Doch dann geschieht das Undenkbare... (nicht schlecht für einen Vorspann, oder?!)

Paprika, Salami, Budapest, Plattensee – wenn es um Ungarn geht, sind die gängigen Klischees schnell aufgezählt. Doch wußtet Ihr auch, daß das ehemalige Ostblockland eine renommierte Programmierfirma beheimatet? Appaloosa Interactive heißt das Team und *Ecco the Dolphin* sein Vorzeigeprodukt. Sega nennt den cleveren Meeressäuger fast schon in einem Atemzug mit dem offiziellen Maskottchen Sonic, wenn es um die Liste der bekanntesten Konsolenspiele geht. Um die Karriere des klugen Delphins ist es neuerdings wieder sehr gut bestellt, denn nach einer längeren Sonarstille meldet sich der Sympathieträger nun in voller 3D-Pracht zurück. Wer den langwierigen Entwicklungsprozeß mitverfolgt hat, kann sich gut vorstellen, warum sich alle Ecco-Fans dieser Welt so lange die Wartezeit mit alten Folgen der Flipper-Serie vertreiben mußten. Die Designer besuchten offensichtlich alle Seaworld-Parks dieser Welt, schnorchelten wie die Weltmeister und verschlangen sämtliche Bücher des französischen Meeresforschers Cousteau, um die bislang realistischste Computerdarstellung der facettenreichen Unterwasserwelt zu realisieren. Das Umfeld ist zwar etwas feuchter und der Spielheld ärmer an Gliedmaßen, doch bezogen auf die Hintergrundstory unterscheidet sich *Ecco* nicht von anderen Action-Adventures. Naja, vielleicht doch ein wenig, denn die Geschichte ist noch etwas pathetischer und naiver, als man es ohnehin schon gewohnt ist. Alsoooo, Menschen und Delphine leben bereits seit über 500 Jahren in perfekter Harmonie zusammen, als sich DER Feind (ein wirklich kreativer Name) aufmachte, dem Paradies ein brutales Ende zu bereiten. Doch DER Feind hat die Rechnung ohne DIE Hüterin (noch ein einfallsreicher Name!) gemacht. Mittels eines Schutzschildes unterhalb des Meeresspiegels wird der gesamte blaue Planet vor feindlichen Attacken geschützt, bis zu jenem verhängnisvollen Tag... Okay, den Rest kann man sich wohl denken.

FreiSchwimmen

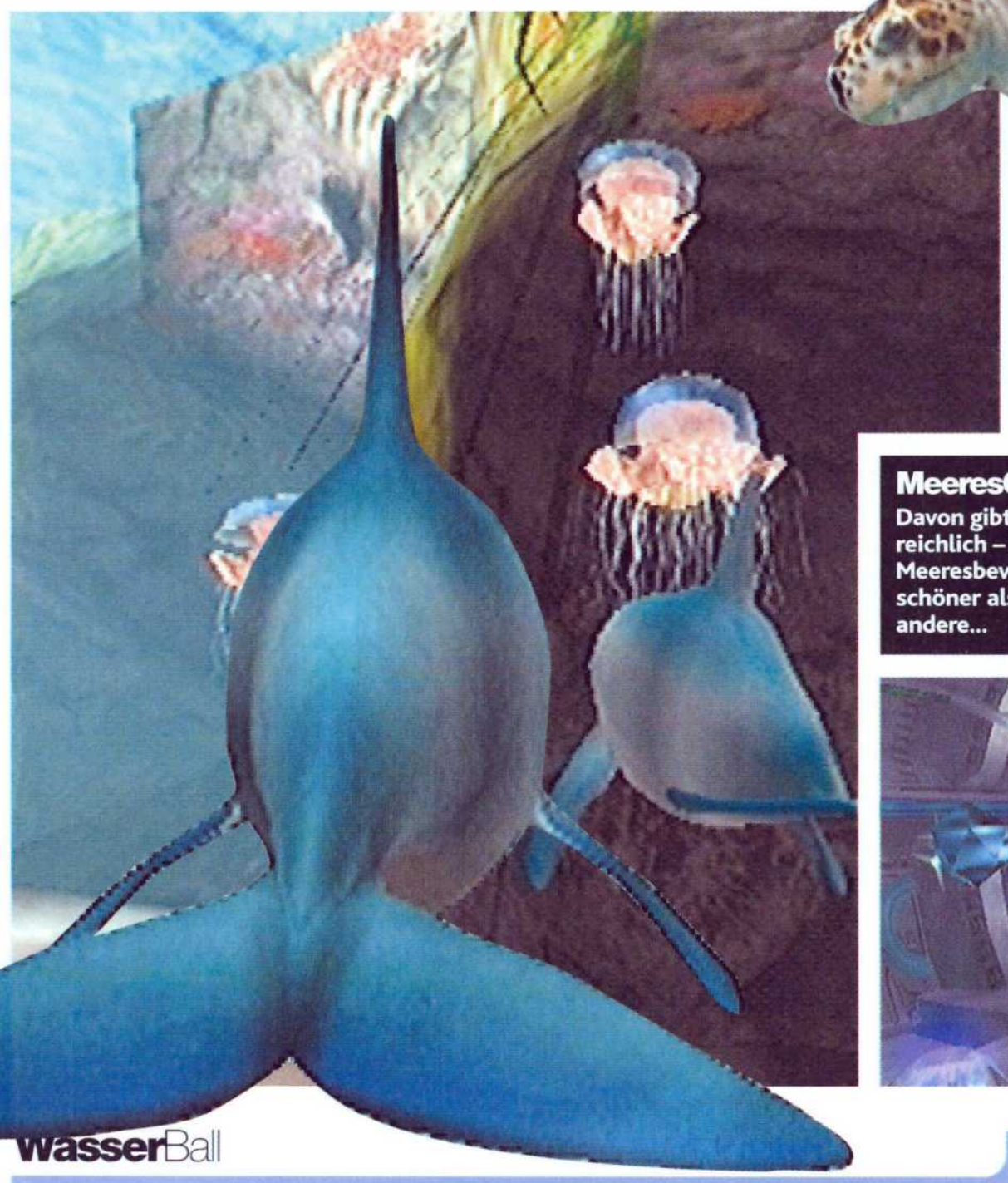
Bevor Ecco jedoch erste Heldenpunkte sammelt, muß der Spieler zunächst einmal das Freischwimmerabzeichen erwerben, schließlich schlüpft man in die Rolle eines Delphins, und der beherrscht nun mal kein ordinäres Brustkraulen. Mit ein wenig Übung klappt das elegante Umherwinden im Meer schon erstaunlich gut, so daß man sich anschließend mit den Aktionsmöglichkeiten anfreunden kann. Mittels eines Sonarimpulses nimmt Ecco Kontakt mit seinen Artgenossen auf, und per Beschleunigungstaste



Meeresbiologe
Ulf Schneider

- **Titel:** Ecco the Dolphin – Defender of the Future
- **Hersteller:** Sega/Appaloosa Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** VGA-Box, Vibration Pack
- **VM-Platz:** 6 Blöcke plus 2 pro Spielstand
- **Erscheint:** Juni
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Fotorealistische Unterwasserwelt, authentische Lichtreflexe, verblüffend lebensnahe Animationen, meditative Musikuntermalung, sehr großer Umfang (34 Levels)
- **Contra:** Hoch angesetzter Schwierigkeitsgrad, keine Möglichkeit innerhalb der Levels abzuspeichern, Automapping fehlt





MeeresGetier
Davon gibt es hier reichlich – und ein Meeresbewohner ist schöner als der andere...



WasserBall

Wir spielen Meer...

Für besonders fleißige Ecco-Dirigenten haben die Programmierer ein kleines Bonbon eingebaut. In einem Bonusspiel mißt sich Ecco in einer Art Unterwasser-Fußball gegen einen Meeresbewohner namens Clan. Das Ziel des Spiels ist ziemlich simpel: Es gilt, mit geschickten Manövern einen kunterbunten Ball ins gegnerische Loch zu schubsen. Was sich auf dem Papier so kinderleicht leicht anhört wie Planschen in der Badewanne, ist in Wirklichkeit eine harte Geschicklichkeitsprobe, denn der Kontrahent Clan scheint bereits seit geraumer Zeit in der 1. Wasserbundesliga zu dribbeln.



FischOper

Stumm wie ein Fisch

Daß Fische grundsätzlich stumm sind, stimmt nicht, wie diese Top 5 der lautesten Kiementiere beweist:

Platz 1: Krötenfisch
Die Laute dieses Prachtexemplars klingen wie Nebelhörner und sind so laut, daß man sie selbst über Wasser noch hören kann. In einer Entfernung von 60 cm bringen es die Krachmacher auf stattliche 110 db, das entspricht dem Lärm einer fahrenden U-Bahn.

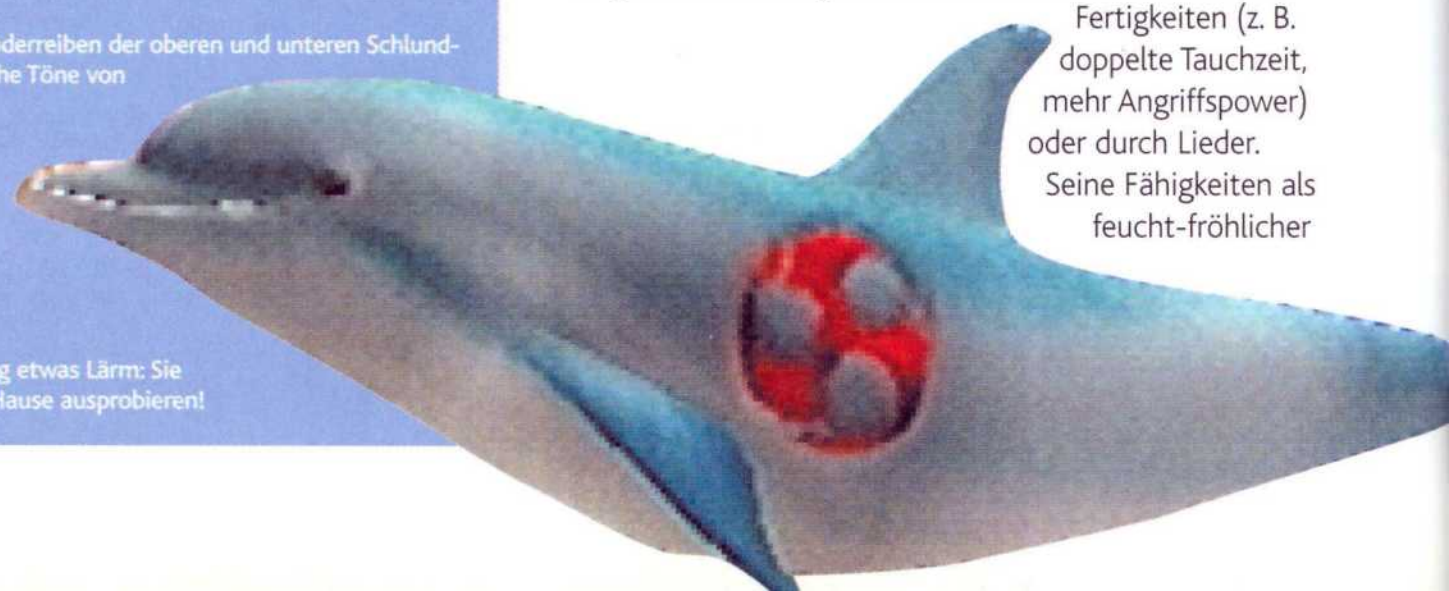
Platz 2: Schellfisch
Hier hat zur Abwechslung einmal der Mann die größere Klappe: Mittels eines Trommelmuskels unter der Wirbelsäule erzeugt der Schellfisch laute Klopflaute.

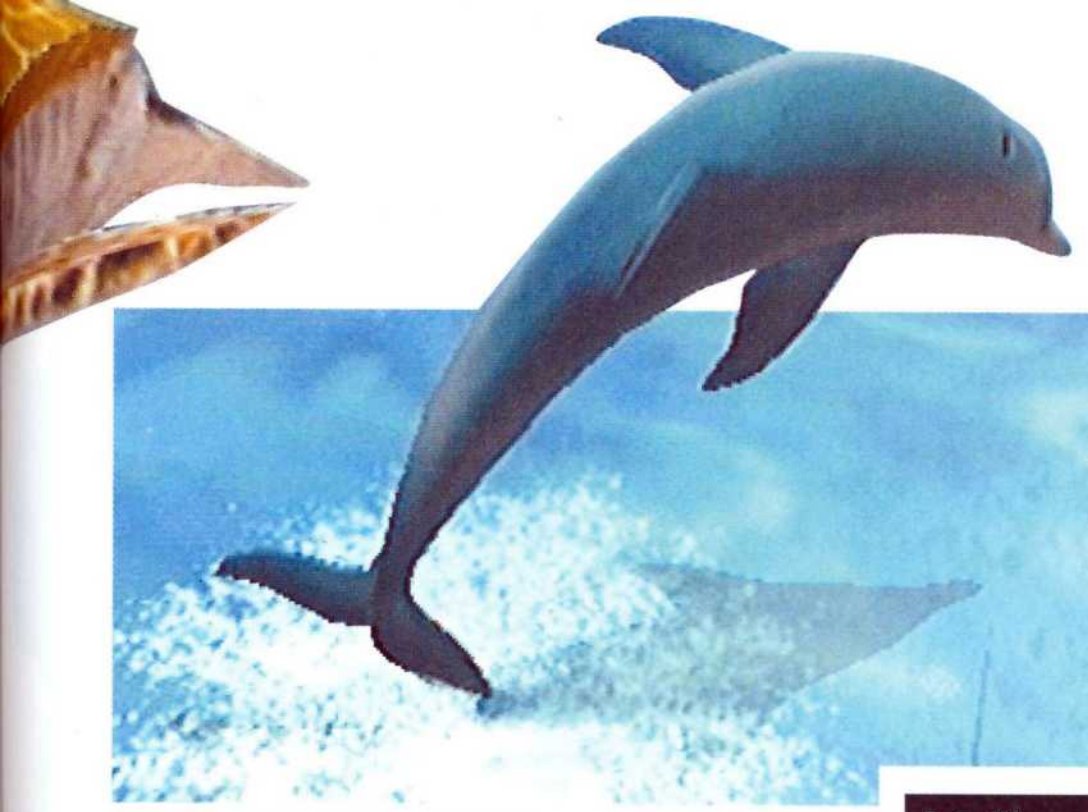
Platz 3: Süßlippen
.... sind nicht zum Küssen, sondern zum Lärmen da. Durch Aneinanderreiben der oberen und unteren Schlundzähne (die heißen wirklich so) geben diese kleinen Biester deutliche Töne von sich. Süß klingt das allerdings wirklich nicht.

Platz 4: Knurrhahn
Diese possierlichen Tiere verfügen über einen mit der Schwimmblase verwachsenen Muskel, und der macht ordentlich Krach. Mit einem Knurrgeräusch hat das allerdings nichts zu tun, außer der Fisch hat Kohldampf.

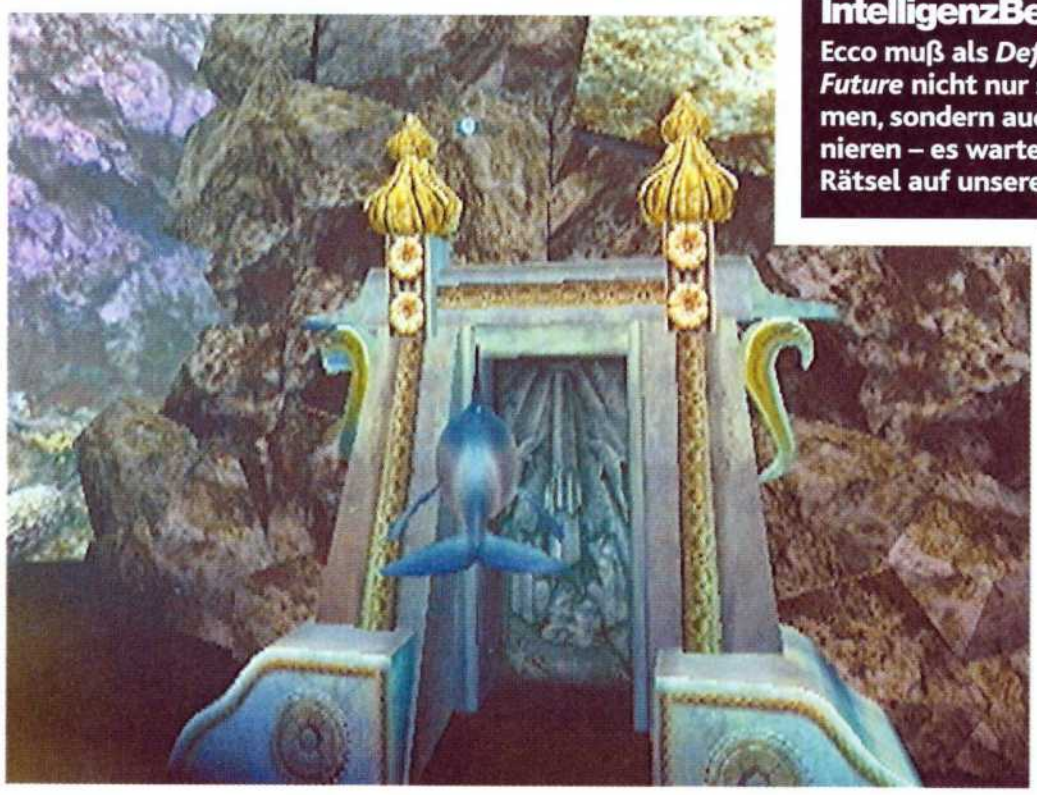
Platz 5: Seepferdchen
Auch die süßen Wasserfohlen erzeugen durch eine Art Yoga-Übung etwas Lärm: Sie reiben den Schultergürtel gegen das Kopfskelett – bitte nicht zu Hause ausprobieren!

kommt der Delphin nicht nur mächtig in Fahrt, er attackiert auf diese Art und Weise auch unfreundliche Meeresbewohner mit seiner spitzen Schnauze. Nach und nach erfährt Ecco von seinen Kollegen mehr über die mysteriösen Umstände des defekten Schutzschildes und – was noch viel wichtiger ist – wie man sich gegenüber den anderen Tieren verhalten sollte. Kontaktaufnahme mit einem Hai per Sonarimpuls? Ein schmerzlicher Fehler! Erkundungstouren in Piranha-Grotten? Tödlich! Ringeltanz mit einem Zitterrochen? Autsch!!! Und vor allem eines sollte man nicht tun: Einem mächtigen Weißen Hai direkt vor das Maul schwimmen, denn das Raubtier sieht in Ecco nur einen willkommenen Imbiß. Darüber hinaus kommt es der Gesundheit des Delphins sehr entgegen, wenn man regelmäßig an der Oberfläche auftaucht, denn Ecco kann die Luft nicht einmal so lange wie ein karibischer Perlentaucher anhalten. Anhand dieser Beschreibung erahnt Ihr schon, daß der Spieler bei *Ecco the Dolphin* im wahrsten Sinne des Wortes ins kalte Wasser geworfen wird. Bereits ab dem dritten Level geht es schon hart zur Sache, wenn Ecco sich beispielsweise gleich mit sechs Haien auseinandersetzen muß. Glücklicherweise verbessern sich in bester Rollenspiel-Manier die physischen Fähigkeiten des Säugetiers allmählich, sei es durch neue Fertigkeiten (z. B. doppelte Tauchzeit, mehr Angriffspower) oder durch Lieder. Seine Fähigkeiten als feucht-fröhlicher











IntelligenzBestie
Ecco muß als *Defender of the Future* nicht nur schnell schwimmen, sondern auch schlau kombinieren – es warten knackige Rätsel auf unseren Meeressäuger

Die Unterwasserwelt sieht derart real aus, daß einem fast schon Kiemen wachsen

Barde nutzt Ecco nämlich, um andere Meeresbewohner zu kontrollieren. Mittels des Liedes der Haie beispielsweise lähmt er den Raubfisch mit seinem Sonar eine kurze Zeitlang. Geht trotz größter Vorsichtsmaßnahmen dennoch der Energievorrat in die Knie (passiert nicht gerade selten), müssen halt Fischschwärme dran glauben.

Und es hat Blubb gemacht

Ecco the Dolphin ist allerdings auch ein vollwertiges Adventure. In jedem Level gilt es, diverse Aufgaben und knifflige Rätsel zu lösen. Mit banalem „Bringe Gegenstand A zum Ort B" ist es meistens nicht getan. Oftmals müssen schon die grauen Gehirnzellen in Wallung gebracht werden, um auf des Rätsel Lösung zu kommen. Geht gar nichts mehr, lautet die Devise hingegen: Ausprobieren, ausprobieren und nochmals ausprobieren. Letzteres kommt leider öfter vor, als es dem Ecco-Dirigenten lieb ist, denn die Tips von den weisen Kristallen mögen zwar lyrisch wertvoll sein, konkrete Hilfestellungen geben sie aber eher selten. Das ist nicht wirklich nett, zumal die Suche nach dem richtigen Puzzlestück im Unterwasserreich recht mühselig ist. Ach ja, und dann wäre da noch die Sache mit der Größe der Levels. Bis man den letzten Winkel eines Areals abgeklappert hat, vergehen bereits einige Minuten, bis man den 100%igen Überblick hat, noch etliche mehr, denn auf Automapping kann der Spieler leider nicht zurückgreifen. Wer einmal eine *Ecco*-Karriere gestartet hat, sollte also viel Geduld und Zeit mitbringen, zumal während eines Levels kein Zwischenspeichern möglich ist. Der technische Rahmen macht dieses Manko aber locker wett: Das Prädikat „fotorealistisch" klingt zwar schon recht abgenutzt, doch in diesem Fall lassen sich die grafischen Qualitäten einfach nicht anders umschreiben. Vor allem die bizarren Korallenriffs sehen so real aus, als hätte sie jemand mit einer Unterwasserkamera geknipst. Nicht minder beeindruckend sind die perfekt modellierten und authentisch animierten Meeresbewohner. Die sparsam eingesetzten Synthie-Kompositionen passen zudem optimal zur virtuellen Wasserwelt und verleihen der Planscherei einen meditativen Touch. Allerdings nur so lange keine Gefahr im Verzug ist – unruhiges Meeresrauschen kündigt beispielsweise die bevorstehende Attacke eines Hais an. In solchen Situationen geht der Puls deutlich schneller, denn oft hat der Spieler keine blasse Ahnung, aus welcher Richtung der aggressive Meeresräuber kommt – Alfred Hitchcock hätte Spannung kaum besser inszenieren können.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Dieses feucht-fröhliche Adventure gehört ohne Zweifel zu den grafischen Vorzeigetiteln. Dem gelungenen Adventure/Geschicklichkeits-Mix gebührt ebenfalls viel Lob, wobei der Schwierigkeitsgrad allerdings bereits ab dem dritten Level erbarmungslos anzieht.



8

Grafik 9

Sound 7

SpielZeit



15min.
Ich springe vor Freude, oh Du mein Greenpeace...



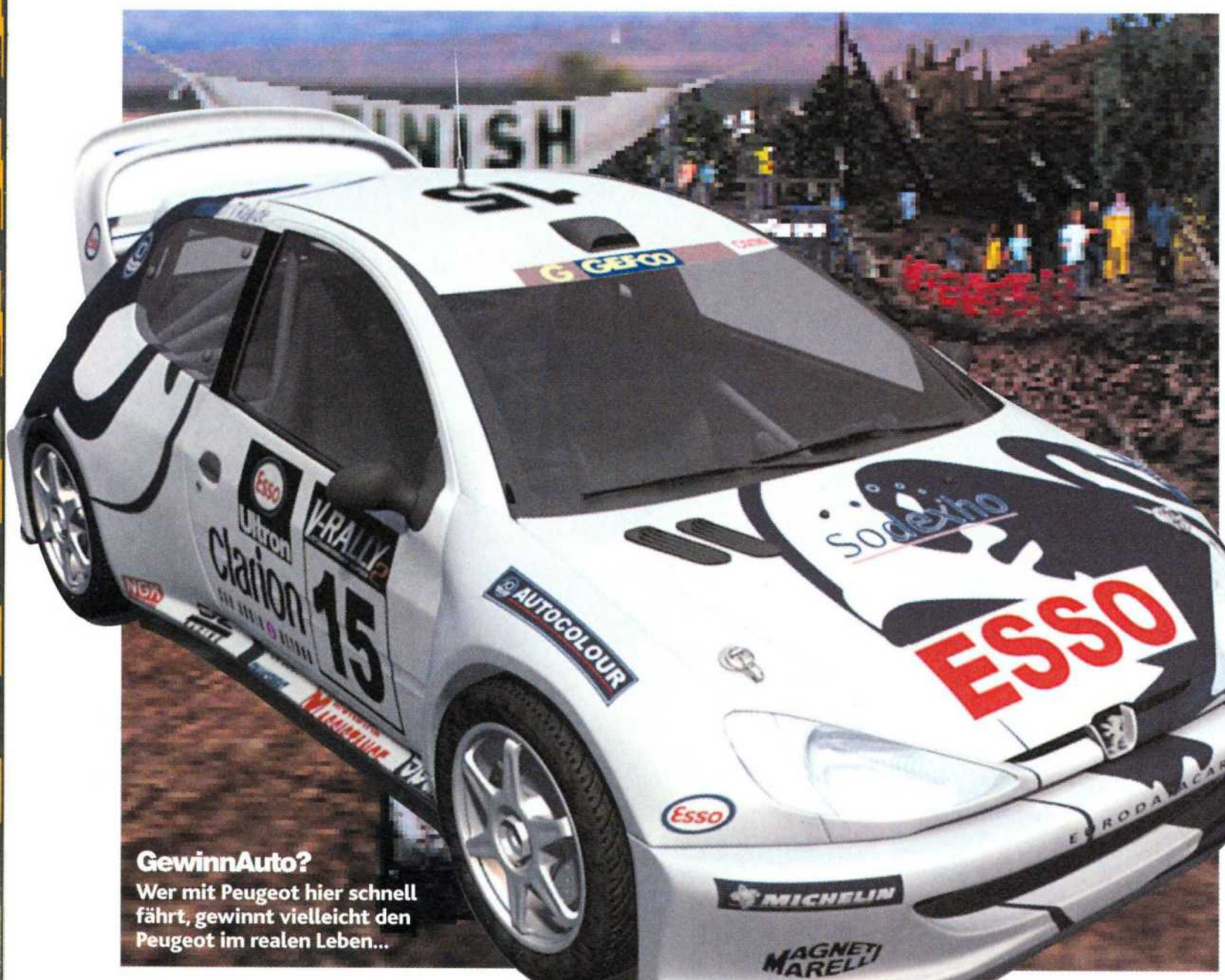
30min.
Ey, hier unten gilt auf keinen Fall Rechts vor Links!



45min.
Die Schildkröte ist leider nur „stationär"...



60min.
Shark Attack! Oder, wie man in fremden Mägen landet...



GewinnAuto?
Wer mit Peugeot hier schnell fährt, gewinnt vielleicht den Peugeot im realen Leben...







BauStoff
Beim Editor kann man gigantisch basteln...

V-Rally 2 Expert Edition

Adios, *Sega Rally*! Eden Studios und Infogrames beglücken alle Rennsportfans auf Dreamcast mit einem edlen Rennspiel der Spitzenklasse



Powerslider
Nennt mich *Mister* Folkers

- **Titel:** V-Rally 2 Expert Edition
- **Hersteller:** Infogrames/ Eden Studios
- **Genre:** Rallye-Simulation
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Vibration Pack, VGA-Box, Streckeneditor
- **VM-Platz:** 7 Blöcke + Spezial
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM
- **Pro:** Geniales Fahrgefühl, viele Strecken, brillanter Editor für eigene Kurse, lizenzierte Fahrzeuge
- **Contra:** Kollisionsabfrage ungenau, teilweise störende Pop-Ups

Es gab einmal ein Rallye-Spiel, das seinen Weg von einem Automaten auf die Konsole Dreamcast fand. *Sega Rally 2* war für viele Spieler ein brillantes Spiel, für viele andere einfach nicht das Wahre. Sämtliche Mißstände werden nun von Infogrames behoben, deren Entwickler Eden Studios schon auf der Playstation für Furore sorgte. Sie beglücken Dreamcast-Spieler nun mit einer eigenen Version ihrer Hausmarke, *V-Rally 2 Expert Edition*.

Schon das Intro stimmt wunderbar auf die rasanten Schlammschlachten ein: Ein treibender Soundtrack von SIN untermalt einen Render-Film, der die wichtigsten Elemente von Rallyes enthält: schnelle Autos, gewagte Drifts und jede Menge Dreck. Wenn man sich dann die Demos im Spiel selbst zu Gemüte führt, wird deutlich, wie weit moderne „Videospiele" schon gekommen sind: Teilweise scheint das Geschehen wirklich nicht aus einem Grafikprozessor, sondern aus einer Fernsehkamera zu stammen.

Wenn man sich das erste Mal mit *VR2EE* befaßt, muß man erst einmal einen Piloten anlegen – und dieser begleitet den Spieler dann durch sämtliche Rennen, zählt die insgesamt gefahrenen Kilometer und die Spielzeit sowie die Gesamtpunkte aus allen Disziplinen. Sobald diese kleine bürokratische Einlage erledigt ist, muß man sich noch für ein Fahrzeug entscheiden. Hierbei haben die Entwickler dem Spieler die Qual der Wahl gelassen: Neun WRC-Wagen (World Rallye Championship), fünf Kit-Cars mit 2 Litern und drei mit 1,6 Litern Hubraum und noch zehn verschiedene Bonuswagen, die allerdings erst freigespielt werden müssen, stehen zur Auswahl. Sollte man sich nun auch schweren Herzens für eine der Karossen entschieden haben, geht es in die Auswahl des Spielmodus. Neben dem klassischen Zeitfahren und einem rasanten Arcade-Modus bietet *VR2EE* noch Pokale und Meisterschaften.

GewinntWas

Die besten Fahrer gesucht...

... und zwar von Infogrames (siehe auch die beigelegte Karte). Was zu gewinnen ist?! Ein echter, funkelnagelneuer Peugot 206, ein Sharp Flatscreen-Fernseher und noch viel mehr! Einfach zu Hause spielen, den 10-stelligen Code an Infogrames schicken – und ab geht die wilde Luzi. Denn wer den Peugeot haben will, der muß flinke Finger beweisen und dann noch einmal live gegen die besten Leute antreten. Alles weitere, wie gesagt, auf der beigelegten Karte! Los, das Spiel kaufen! Das Spiel spielen! Aber dann nicht das Gelernte an einem echten Auto auslassen, okay? Weil, da können Unfälle weh tun...





Schnell...
Grafisch kaum Abstriche. Nur manchmal erscheinen Pop-Ups am Horizont, und die Framerate sinkt beim Multiplayer







V-Rally 2 Expert Edition ist ohne Zweifel das beste Rallye-Spiel für Dreamcast

Im Zeitfahren hat man die freie Auswahl aus Wagen, Land und Strecke (was gut ist, denn schließlich stehen 84 Strekken in 12 Ländern zur Verfügung). Nach einer vollendeten Runde begibt sich dann ein Ghostcar auf die Strecke, das eine Aufzeichnung der besten bisher gefahrenen Runde darstellt – Training wird so leichtgemacht.

Im Arcade-Modus fährt man von Anfang an gegen drei Konkurrenten, die sich auf der gleichen Strecke befinden. Je nach Schwierigkeitsgrad müssen dabei mehr oder weniger heftige Kurse befahren – und nach Möglichkeit gewonnen – werden. Als Belohnung für Siege winken neue Bonus-Autos und die Freigabe der höheren Schwierigkeitsgrade.

Die Pokal-Rennen (Trophy) sind in drei Stufen unterteilt, die nacheinander gefahren werden müssen: Europa-, Welt- und Expertenpokal. Auch hier befindet man sich mit seinen Konkurrenten auf der gleichen Strecke und muß die unterschiedlichen Sonderprüfungen möglichst auf dem ersten Platz abschließen.

Zugeschaut und mitgebaut

In der Meisterschaft schließlich (Championship) ist man dann ganz allein auf der Strecke, muß aber gegen die gefahrenen Zeiten der Konkurrenz ankommen. Dabei spielt das ausgefeilte Schadensmodell von *VR2EE* eine große Rolle: Bei harten Kontakten mit der Fahrbahnbegrenzung kann es schon mal zu einer verstellten Lenkung und defekten Bremsen kommen – und ihren Auswirkungen. Zwischen je zwei Rennen darf man zwar einige der Schäden reparieren, dies hilft allerdings bei groben Beschädigungen nicht wirklich.

Als letzte Option steht dem geneigten Fahrer dann noch der unglaubliche Strecken-Editor zur Verfügung. Damit hat man als Spieler fast die gleichen Möglichkeiten, eigene Kurse zu entwerfen, wie sie auch den Entwicklern zur Verfügung stehen, und man kann die Eigenkreationen auf VM speichern und anschließend weitergeben. Ob nun als Spaß oder für Trainingseinheiten – der Editor an sich rechtfertigt schon den Kauf von *V-Rally 2 Expert Edition*.

Was tut sich denn nun auf technischer Seite? Nun, Eden Studios hat das (vielleicht bis auf *Soul Calibur*) beeindruckendste Spiel für Dreamcast überhaupt geschaffen. Ein paar kleine Mängel hat jedes Produkt: Gelegentliche Pop-Ups trüben die sonst perfekte grafische Darstellung, und die Kollisionsabfrage ist, wenngleich nicht unfair, so doch ungenau. Oft taucht das halbe Fahrzeug in die Begrenzung ein, bis es zum wirklichen Kontakt kommt. Sieht irgendwie schon etwas seltsam aus, wenn ein Viertel des Rallye-Vehikels in einer Betonwand steckt...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich



V-Rally 2 Expert Edition *ist das beste Rallye-Spiel.* **Sega Rally** *2 kommt um Längen nicht an die Qualität des Titels heran. Puristen mögen maulen, daß die Pop-Ups und Kollisions-Fehler in Segas Vorbild nicht zu finden waren, dafür bietet* **V-Rally 2** *auch viel mehr.*

10
Grafik 8
Sound 8

SpielZeit



15min.
Wir suchen uns eine Strecke...



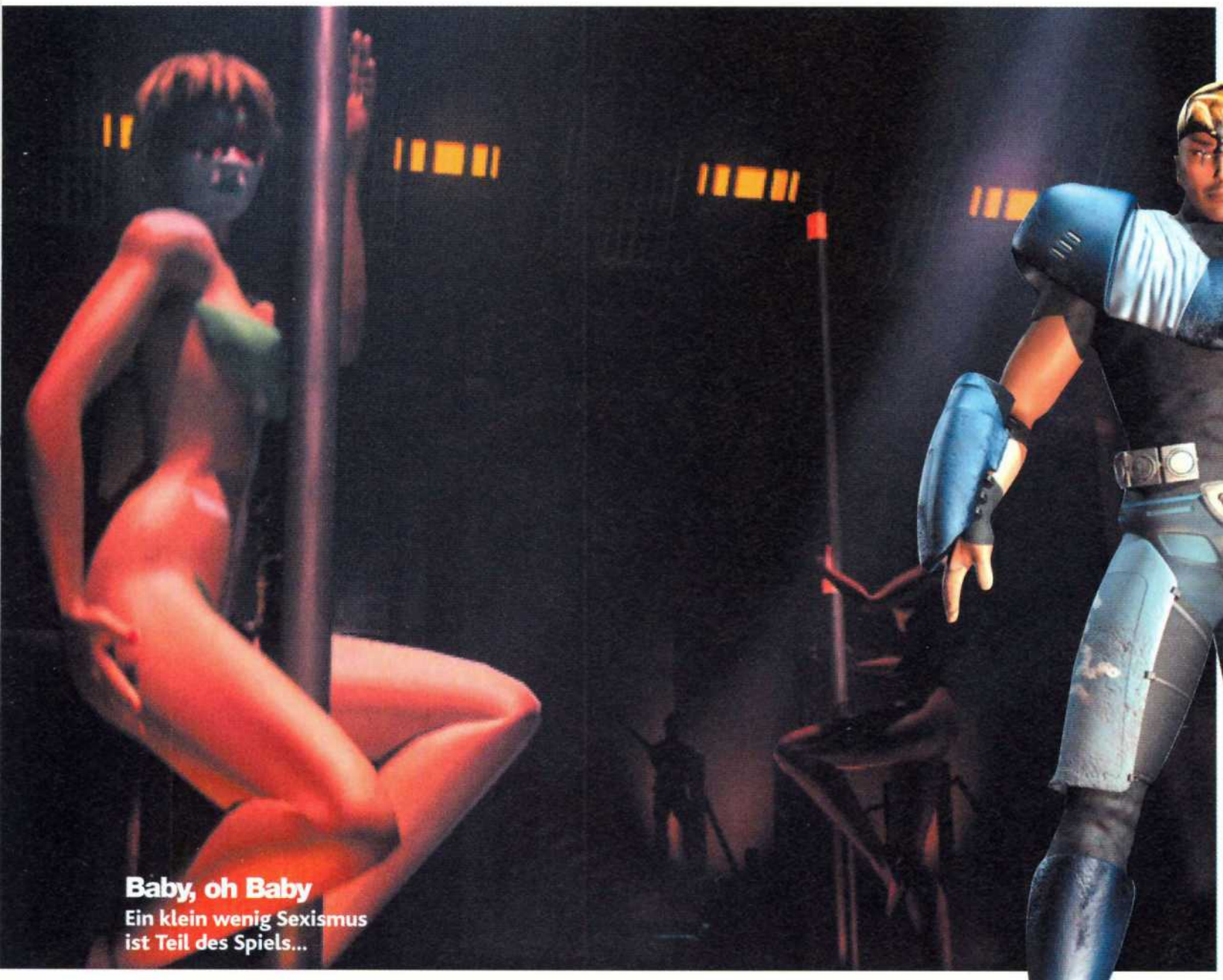
30min.
Wir fahren nachts...



45min.
Wir fahren im Sommer...



60min.
Wir fahren im Winter...



Baby, oh Baby
Ein klein wenig Sexismus ist Teil des Spiels...



ErbsenSuppe
Nebel gibt's zu oft, und die Framerate stürzt tief...





The Nomad Soul

Das kennen wir doch, oder etwa nicht? Fliegende Autos, dreckige Straßen und ein Cop auf der Suche nach sich selbst. Heißt aber nicht *Blade Runner*, neee...



Seelenwanderer
Ulf Schneider

- **Titel:** The Nomad Soul
- **Hersteller:** Quantic Dream/Eidos
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** 50/60 Hz, VGA-Box
- **VM-Platz:** 73 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Geniale *Blade Runner*-Atmosphäre, verschachtelte Story mit Tiefgang, stimmungsvoller Soundtrack von David Bowie, viel Handlungsfreiheit
- **Contra:** Die Actionsequenzen sind nicht ausgereift, der Spielverlauf weist Längen auf, sämtliche Bildschirmtexte sind in Englisch, Engine gerät ins Stocken

Aus den Tiefen unserer Dimension in eine andere. Klingt eigentlich ziemlich blöd, die Handlung. Kurz: Mann taucht vor uns auf, Mann sagt, er braucht unsere Hilfe, um seine Dimension zu retten, Mann überläßt uns seinen Körper, damit wir rübergleiten können. Der Mann heißt Kay'l – und schwupps sind wir in *Blade Runner*, äh, Omikron. Gigantische Hochhäuser, rauchende Schlote, höchst wortkarge Einwohner sowie schwebende Raumschiffe, wohin das Auge blickt. Omikron ist eine beklemmende Mega-City, in der man sich verloren vorkommt.

Glücklicherweise überließ der Seelenvorgänger dem Held wider Willen seinen Appartementschlüssel. Also her mit dem Taxi, das nunmehr Slider heißt und glücklicherweise nichts kostet, und ab zum Domizil. Das neue Zuhause bietet die erste (positive) Überraschung in Form der attraktiven Ehefrau Telis, die ihrem vermeintlichen Gatten gleich an die Uniform geht (das Abenteuer fängt ja gut an!). Ganz nebenbei erfährt der Weitgereiste auf diese Weise allmählich, was überhaupt los ist. Kay'l klärte gerade eine Serie von Morden auf, als es eines Tages zur Katastrophe kam: Sein Partner Den verlor auf mysteriöse Art und Weise sein Leben, und Kay'l war urplötzlich für mehrere Tage verschwunden. Nach dem längeren Gespräch wird klar: Irgend etwas versuchen die Regierung und ihr alles kontrollierender Superrechner Ix zu vertuschen. Aliens, Mordserie, wilde Verschwörungstheorien? Das klingt doch alles recht unterhaltsam. Wir verweilen daher gerne weiterhin in Omikron, auch auf die Gefahr hin, daß wir verpassen werden, wer als letztes das *Big Brother*-Haus verläßt. Und auch wenn die Steuerung über das Digi-Pad etwas ruckhaft anmutet und nicht wirklich flüssig rüberkommt.

Sherlock Holmes 2000

The Nomad Soul ist ein Action-Adventure der etwas anderen Sorte. Anders, weil besonders real, besonders erwachsen und besonders atmosphärisch. Eingefangen durch eine hervorragende Kameraführung (erinnert stark an *Resident Evil*) erlebt Kay'l hautnah den – nicht immer sonderlich spannenden – Alltag eines Elitepolizisten. So kann es schon mal passieren, daß er nichts besseres zu tun hat, als seiner Vorgesetzten Captain Lea einen Kaffe zu servieren, nur um einen knappes „Sie dürfen jetzt gehen" zu ernten. Kombiniert mit weitreichenden spielerischen Freiheiten entsteht das ziemlich authentische Gefühl, inmitten einer fremden





FlugMaschine
Dieses ist das wichtigste Transportmittel, auch wenn es öde wird









Blade Runner, 1984: Gut geklaut ist halb gewonnen, sagt man sich hier...

Welt zu wandeln, und die wird ziemlich ungeschminkt präsentiert: Auf dem futuristischen Kiez rekeln sich in den Strip-Bars beispielsweise halbnackte Mädels, und Penner betteln an jeder zweiten Ecke um Seteks, die offizielle Währung in Omikron. Eine richtige Handlung, die man verfolgen kann, gibt es nicht. Wie bei Shenmue verläuft das Abenteuer für jeden anders.

Interessant: Verfügt die Spürnase über genügend Mana-Energie, kann sie in die Körper anderer Personen schlüpfen. In der Gestalt einer androgynen Krankenschwester schleicht Kay'l zum Beispiel an den Wachen eines schwerbewachten Gebäudes vorbei. Mit wem er den Organismus tauscht, steht allerdings nicht immer fest, Überraschungen sind daher vorprogrammiert. Bis zu dieser Stelle hört sich *The Nomad Soul* wie ein Action-Adventure-Juwel an, doch die recht kompromißlose Authentizität hat auch ihre Schattenseiten. Zwischendurch bietet *The Nomad Soul* nämlich viel Leerlauf.

Der Bowie ist auch schon drin...

Quantic Dream dachte auch an die Liebhaber aktionsgeladener Spiele. Im Laufe der Ermittlungen werden gelegentlich Actionsequenzen in Form von klassischen Beat'em-Up- und Ego-Shooter-Einlagen eingestreut. Diese sicherlich gut gemeinte Abwechslung im Polizisten-Alltag geriet leider zum größten Schwachpunkt dieses Real-Adventures, da beide Einlagen spielerisch nicht wirklich überzeugen können. Die Prügeleinlagen à la *Virtua Fighter* sind viel zu hektisch und arten daher in reines Tastengehämmer aus. Auch die Ego-Shooter-Passagen bieten keine echte Spielkultur. Nur die größten Joypad-Akrobaten dürften das Kunststück fertigbringen, mit dem Analogstick das Fadenkreuz in Stellung zu bringen und gleichzeitig mit dem Digi-Pad auszuweichen. Das düstere *Blade Runner*-Ambiente kommt gut rüber, obwohl die Gesichter doch manchmal texturmäßig ausschauen, als hätte da jemand beim Lifting geschlampt. Ärgerlich sind allerdings die häufigen Nachladezeiten, wenn der Polizist zum Beispiel ein Haus betritt, zumal der Spielfluß dadurch ins Stocken gerät – ein intelligenteres Lademanagement hätte gut getan. Im Soundbereich ist hingegen alles im grünen Bereich. Die recht bizarren Synthieklänge David Bowies passen hervorragend, die zum Teil populären Synchronsprecher (z. B. von Bruce Willis, Pamela Anderson oder Al Pacino) lieferten eine rundum überzeugende Arbeit ab, und David Bowie steuert zum Soundtrack insgesamt acht gelungene Songs bei. Eines der besseren Adventures... aber nicht brillant.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Selten habe ich ein Action-Adventure mit einem derart coolen Kinoflair erlebt. Die Story und zahlreiche Handlungsmöglichkeiten würden zur Höchstwertung verleiten, wären die Baller- und Prügeleinlagen nicht so schlecht, und der gelegentliche Leerlauf nervt ein wenig – nichts für ungeduldige Zeitgenossen.



7

Grafik 7
Sound 8

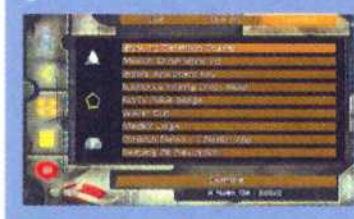
SpielZeit



15min.
Komm, laß uns Liebe machen... sagt unsere Frau.



30min.
Meine Chefin ist heute aber gar furchtbar drauf...



45min.
Konsumterror: Kaufen wir uns mal durch...



60min.
Leichen pflastern seinen Weg: Endlich ballern...



KunterBunt
Dieses Spiel bietet die farbenfroheste Grafik, die wir bisher gesehen haben



RegenSchauer
In diesem Level wird Neo so richtig schön naßgemacht



WinterSchwung
An dieser Liane einfach nur den blauen Pol benutzen



Super Magnetic Neo

Knallbunt und völlig abgedreht! Genkis *Super Magnetic Neo* hat endlich den Sprung nach Europa geschafft – und ist jetzt auch ohne ruinierte Controller spielbar



Supermagnet
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Super Magnetic Neo
- **Hersteller:** Genki/Crave
- **Genre:** Jump'n'Run
- **Spieler:** 1
- **Extras:** 60-Hz-Modus, VGA-Unterstützung
- **VM-Platz:** 7 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM
- **Pro:** Ein völlig neues Spielprinzip und glücklicherweise entschärfter Schwierigkeitsgrad. Texte sind komplett eingedeutscht
- **Contra:** Der Teddybär ist weg, aber das Genki-Logo ist nicht weniger störend

Außergewöhnliche Spielideen haben heutzutage leider schon Seltenheitswert. Allein deshalb ist *Super Magnetic Neo* eine Wohltat. Ihr kontrolliert Neo, einen laufenden Magneten, der den vom Pinki-Trio besetzten Pao-Pao-Park befreien soll. Allein die Namen weisen den Kenner bereits auf ein typisches Japano-Spielchen im Anime-Stil hin – was beim ersten Anblick sogleich bestätigt wird. Verrückteren Charakteren begegnet man höchstens noch in *Jet Set Radio*.

Abstoßend und anziehend

Wer Typen wie Einstein, Bohr und Heisenberg kennt, wird sich bei *Super Magnetic Neo* wie zu Hause fühlen. Fast alles in diesem Spiel funktioniert nach dem Prinzip des Magnetismus. Neo besitzt einen Plus- und einen Minuspol, wunderbar mit den Farben Rot und Blau gekennzeichnet.

Drückt man A oder B (die Farben der Buttons entsprechen natürlich den Polen), baut Neo ein entsprechendes Magnetfeld um sich herum auf. Und damit läßt sich eine Menge anstellen. Gleiche Pole stoßen sich ab, das heißt Gegner können beispielsweise einen Abgrund hinuntergestoßen werden. Wählt der Spieler den gegenfarbigen Pol, wird der Gegner von Neo angezogen und in eine handliche Kiste verpackt, die als Wurfgeschoß benutzt werden kann. Mit blauen und roten Trampolinen lassen sich versteckte Items erreichen oder Abgründe überwinden, was vor allem in den zahlreichen Bonuslevels verlangt wird. Bei den in der Luft schwebenden Transportbahnen muß oft blitzschnell umgepolt werden, bevor Neo hinunterfällt und das Zeitliche segnet. Verschiedene Rutschpartien, ein Kamelritt und ähnliches runden das vielseitige Level-Programm ab.

Spielerwunsch erfüllt

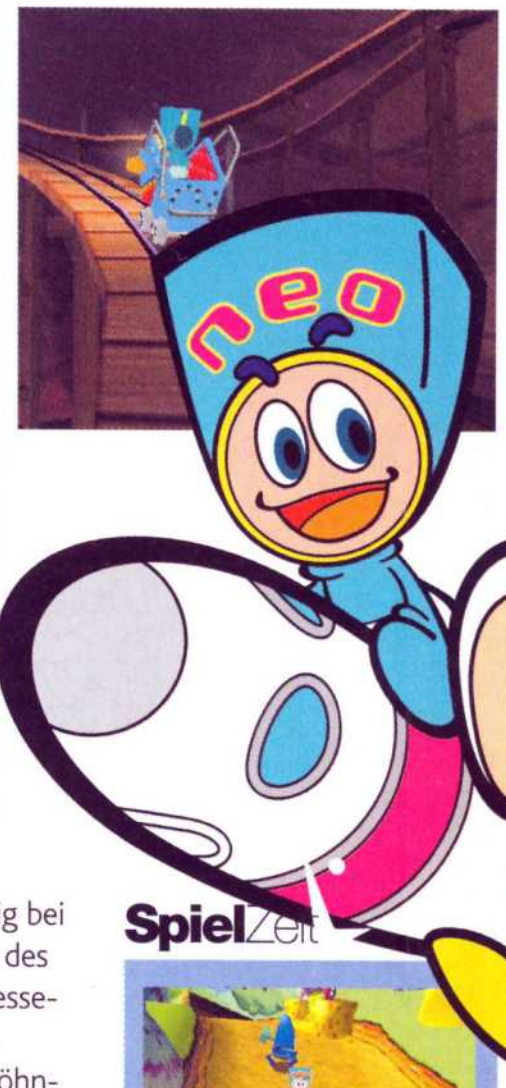
Die japanische Version von *Super Magnetic Neo* hatte einen gewaltigen Kritikpunkt: Ab dem vierten Level wurde das Spiel barbarisch schwer. Durchkommen war meistens Zufall, allein schon weil der Controller hier bis an seine Hardware-Grenzen gefordert wurde.











HüpfPartie
Neo hüpft, rutscht und läuft, wenn er nicht gerade steht





Durch eine Unverwundbarkeitspille ist der Schwierigkeitsgrad jetzt etwas entschärft

Die einzigen, die hier Freude hatten, waren die Sega-Leute selbst. Schließlich konnten sie mehr Controller verkaufen, da diese reihenweise draufgingen. Crave hatte ein Einsehen mit den Spielern und auch den armen Testern, und baute noch ein paar Items ein, die Neo für kurze Zeit unverwundbar machen. An den extremsten Stellen ist der Schwierigkeitsgrad zwar immer noch recht happig, trotzdem ist *Super Magnetic Neo* jetzt ungleich besser spielbar.

Selbst das Kamelrennen, welches mich bis in den Schlaf verfolgte, macht jetzt richtig Spaß. Ähnliches gilt für die Lorenfahrt in der Mine. Nichts geändert hat sich natürlich an der Tatsache, daß Neo immer sofort stirbt, wenn man etwas falsch macht – so etwas wie einen Energiebalken gibt es in diesem Spiel nicht.

Der Fluch des Bären...

Wer bei Acclaims Horror-Hit *Shadowman* ein Visual Memory benutzt hat, kennt das Problem und leidet vermutlich jetzt unter Verfolgungswahn. Der Teddybär ließ sich einfach nicht mehr aus dem Display der Speicherkarte verbannen! Das gleiche passiert bei *Super Magnetic Neo* mit dem Genki-Logo – einem Strichmännchen-Kopf. Wer also das *Shadowman*-Maskottchen loswerden will, braucht sich nur *Super Magnetic Neo* zu besorgen. Einziger Nachteil: Wir haben jetzt ein neues Problem...

Beim Leveldesign haben die Genki-Leute wohl ein wenig bei *Crash Bandicoot* abgekupfert. Wer jetzt aber eine Kopie des Playstation-Renners erwartet, wird sehr schnell eines besseren belehrt. Allein die Idee, einen Magneten zu steuern, macht *Super Magnetic Neo* bereits zu einem außergewöhnlichen Jump'n'Run, das in keiner Spielesammlung fehlen darf. Viele verschiedene Level und Bonuslevel, einer abgedrehter als der andere, sorgen für langanhaltenden Spielspaß. Der von mir beim Import-Test kritisierte Schwierigkeitsgrad wurde ein wenig entschärft, so daß sich jetzt auch Gelegenheitsspieler heranwagen können. Alle Texte sind komplett eingedeutscht, Sprachprobleme sollte es also keine geben. Die kunterbunte Grafik ist wirklich sehenswert, besonders Neo mit seinem riesigen Magnetkopf hat schon Kultcharakter. Die Framerate bricht nur an einigen wenigen Stellen ein, wenn auch leider oft an recht ungünstigen. Erwähnenswert ist auch der wirklich gute Soundtrack, welcher die Stimmung noch mehr anheizt.

Hängt Eure Konsole also unbedingt an eine HiFi-Anlage, wenn Ihr dieses Spiel einlegt. Ihr werdet es sicher nicht bereuen. Wer *Rayman* mochte, wird sich auch schnell mit *Super Magnetic Neo* anfreunden.

SchlußStrich

Ihr werdet es lieben oder hassen. Die knallbunte Anime-Grafik ist halt wirklich gewöhnungsbedürftig. Trotzdem gehört Super Magnetic Neo zu den besten Jump'n'Runs auf Dreamcast. Besonders lobenswert: das außergewöhnliche Spielprinzip und der entschärfte Schwierigkeitsgrad.

Grafik 8
Sound 8



SpielZeit



15min.
Hilfe, ein Monster!



30min.
Einstein sei Dank. Es ist tot.



45min.
Einfach das Ende umpolen...



60min.
Ups. Falscher Knopf.











Worldwide Soccer Euro Edition

Eigentlich kommt noch der Zusatz 2000 dazu. Mit dem ersten Teil hat sich Sega wahrlich nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Und der zweite Teil ist nicht besser...



Handspieler
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Sega Worldwide Soccer Euro Edition 2000
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Fußball-Simulation
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** VGA-Box
- **VM-Platz:** 73 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Schwer zu sagen. Hm, vielleicht die Tatsache, daß der Titel pünktlich zur EM erscheint
- **Contra:** So ziemlich alles. Weder KI, noch Optik oder Gameplay können überzeugen. Allein die vielen Bugs vermiesen jeden Wunsch, sich länger mit *SWWS Euro* auseinanderzusetzen

Okay, wollen wir mal den Vorgänger außer acht lassen und unvoreingenommen an dieses Produkt herantreten. Immerhin ist der Zeitpunkt, den Titel zu veröffentlichen, perfekt getimt. So dürften fußball-vernarrte DC-Besitzer das Spiel spätestens zum Anpfiff der Europa-Meisterschaft in den Regalen finden. In der Theorie ein guter Ansatz, doch scheint gerade der Versuch, termingerecht fertig zu werden der Hauptgrund für einige unverzeihliche Gameplay-Schwächen zu sein. Bereits der Ladescreen weist beängstigende Ähnlichkeit mit dem nahezu unspielbar schlechten *SWWS* auf. Dieser Verdacht erhärtet sich, wenn man das Optionsmenü betrachtet. Hier scheinen kaum Veränderungen stattgefunden zu haben.

Es erwartet Euch ein neuer Modus

Halt! Selbstverständlich steht Euch nun frei, ob Ihr neben einem Freundschaftsspiel lieber den Kampf um den Europa-Pokal bestreiten möchtet. An sich ein interessanter Ansatz, doch leider bestätigt ein Blick auf die Aufstellungen der zur Verfügung stehenden Mannschaften, daß wie im Vorgänger auf Original-Lizenzen verzichtet wurde und Ihr somit auf ähnlich, aber nicht korrekt lautende Phantasie-Mannschaften mit entsprechend veränderten Spielern zurückgreifen müßt. Gut, für diese Entscheidung dürften in erster Linie finanzielle Gründe ausschlaggebend gewesen sein – Schwamm drüber. Schließlich sollte Fußball sich nicht durch Starkult definieren, sondern mit packenden Zweikämpfen, spannenden Torszenen und raffinierter Spieltaktik überzeugen. Und wenn dieser Punkt klappt, dann kann man schon mal auf Original-Namen verzichten.

Also flugs zwei Mannschaften ausgewählt (was heißt flugs – die Menüführung ist nicht verbessert worden, erfordert also immer noch eine gehörige Portion Geduld) und ab auf den Rasen. Sobald sich die Kicker präsentieren, bewahrheitet sich unsere nächste Befürchtung. Offensichtlich wurde darauf verzichtet, die Grafik zu verbessern. Denn optische Unterschiede zum Vorgänger lassen sich, wenn überhaupt, nur mit der Lupe finden. So sehen die Spieler, insbesondere wenn man sich die technischen Möglichkeiten Dreamcasts vor Augen hält, immer noch relativ ungelenk aus und bewegen sich zu allem Überfluß auch so. Nicht, daß die Animationen wirklich schlecht wären, doch aus irgendeinem Grund scheint die Grafik-Engine immer wieder einzelne Bewegungsphasen zu verschlucken. Doch wollen





Schiri ans Telefon!
Wenn es nach uns ginge, wäre der Gang zum Schafott angebrachter









Ein richtig guter Fußball-Titel wäre für den Erfolg Dreamcasts immens wichtig

wir großzügig auch über diesen Punkt hinwegsehen (ja, ja der Termindruck...) und wenden uns dem Herzstück des Spiels, dem Gameplay zu. Tja, und genau hier offenbaren sich Schwächen, die nicht mehr entschuldbar sind. Angefangen bei der konsequenten Weigerung Eurer CPU-gesteuerten Teamkollegen, sich in einer vernünftigen Weise am Spielablauf zu beteiligen, über die Unfähigkeit, einen Paß anzunehmen bzw. korrekt zu plazieren bis hin zur bei Freistößen und Eckbällen völlig unbrauchbaren Kamerapositionierung wurde so ziemlich alles falsch gemacht, was sich bereits beim Vorgänger als Spielspaß-Killer offenbarte.

Is Football coming home?

Es soll nun nicht der Eindruck entstehen, daß wir die Nadel im Heuhaufen gesucht haben, aber die oben genannten Schwachpunkte sind nur ein kleiner Auszug aus der Seiten füllenden Mängelliste dieses unfertig wirkenden Spiels. Ein paar weitere Beispiele gefällig? Na gut: So sind die Schiedsrichterentscheidungen nur in den seltensten Fällen nachvollziehbar, meist jedoch völlig unverständlich oder schlichtweg falsch. Gut, die meisten Menschen sind nicht mal imstande, ihren Kumpels die Abseitsregeln zu erklären, wie soll eine Spielkonsole also eine solch komplexe Thematik verstehen? Tja, leider klappt das offensichtlich bei anderen Spielen... Ein weiterer, nicht akzeptabler Kritikpunkt ist der Torhüter. Zwar verzichtet dieser im Vergleich zu *SWWS* darauf, in wichtigen Situationen einfach von der Bildfläche zu verschwinden, doch besonders hilfreich ist er trotzdem nicht. So hatten wir das Vergnügen, Elfmeter zu schießen, in denen sich der Keeper weigerte, auch nur einen Finger zu bewegen. Der Ball prallte einfach von seinem Kopf ab ins Tor, ohne daß er auch nur die geringste Regung gezeigt hätte. Respekt für soviel Coolness, aber im echten Profisport würde so ein Verhalten zur sofortigen Exekution führen. Andererseits fällt der Schlußmann durch völlig schwachsinnige Aktionen auf, die das Spiel umgehend beenden. Nach einem (überraschenderweise gehaltenen) Torschuß fällt ihm nichts besseres ein, als den Ball anstelle Richtung Spielfeld in die virtuelle Zuschauermenge zu befördern. Netter Einfall, wenn man den Fans ein Andenken zukommen lassen möchte. Mangels Balljungen war das runde Leder schlicht und einfach verschwunden, das Programm weigerte sich, einen neuen Ball rauszurücken, und die Kameraperspektive blieb gnadenlos auf den Strafraum fixiert. Glaubt uns, es ist ein trauriger Anblick, wenn zwei Spieler und der Torwart hilflos versuchen, irgendetwas zu tun und Euch am Ende nichts anderes übrigbleibt, als den Resetschalter zu betätigen.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Was soll man zu so einem Spiel sagen? Schade? Pech gehabt? Vielleicht nächstes Mal? So nicht, lautet unsere Antwort. Ein schlechtes Produkt in der gleichen Qualität erneut abzuliefern und zu spekulieren, daß der Zusatz „Euro" ein paar Käufer mehr anlockt, ist einfach nur dreist.



1
Grafik 4
Sound 5

SpielZeit

15min.
Offensichtlich hat sich nichts zum Vorgänger geändert.



30min.
Der Tordepp wirft den Ball weg, und das Spiel ist vorbei. Toll.



45min.
Auch die Kameraperspektiven können nicht überzeugen.



60min.
Was zum Teufel macht der Torwart da schon wieder?



Star Wars: Episode 1 Racer

Nachdem wir in der letzten Ausgabe bereits einen ausführlichen Preview-Blick auf die US-Version werfen konnten, liegt uns nun endlich die Testfassung dieses futuristischen Racers vor



Sternenkrieger
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Star Wars Episode 1 Racer
- **Hersteller:** THQ
- **Genre:** Arcade-Racer
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** VGA-Box
- **VM-Platz:** 73 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 90 DM

- **Pro:** Schnelles und leicht zugängliches Gameplay, auch grafisch ein Leckerbissen
- **Contra:** Das Gameplay wurde 1:1 von der PC-Version übernommen, somit gibt es keine Neuerungen. Kritikpunkt ist höchstens der Mangel an spielerischem Tiefgang

Star Wars: Episode 1 Racer dreht sich um die wohl spektakulärste und gleichermaßen am besten für eine Videospiel-Umsetzung geeignete Szene des Films: das legendäre Pod-Race. Anders als im Film habt Ihr hier jedoch die Möglichkeit, aus mehreren exotischen Fahrern auszuwählen, wobei sich jeder Pilot durch sein eigenes Pod auszeichnet. Für alle unter Euch, die den Film noch nicht gesehen haben, hier eine kleine Erklärung, um was es sich bei diesen „Pods" eigentlich handelt: Pods sind sehr eigenartige Gefährte, die im normalen Straßenverkehr kaum anzutreffen sind. Im Endeffekt bestehen sie nur aus einer kleinen, offenen Kabine, die von zwei gigantischen und extrem kraftvollen Turbinen auf Geschwindigkeiten weit jenseits der 1000 km/h beschleunigt werden. Gerade durch diese Konstruktionsweise ergibt sich ein völlig neues Fluggefühl. So läßt sich der Pod durch geschicktes Manövrieren regelrecht um die Kurven schleudern. Zu Beginn Eurer Rennkarriere solltet Ihr bei solchen Tricks allerdings vorsichtig sein. Denn auch so ein Pod-Racer ist nicht unbegrenzt belastbar. So reichen einige zu heftige Kollisionen mit der Leitplanke bereits aus, um den Pod explodieren zu lassen. Und das wiederum kostet Euch wertvolle Sekunden. Besser ist es also, das Ganze erst einmal ruhiger anzugehen und sich dann von den ersten Preisgeldern einen Pit-Robot zu besorgen. Dieser hilfreiche Blechkamerad repariert entstandene Schäden dann noch während des Fluges. Neben diesem Reparatur-Droiden stehen Euch massenhaft weitere Extras zur Verfügung, mit denen Ihr das Flugverhalten des Pods positiv beeinflussen könnt.

Wetten daß?

Doch leider gilt auch hier: Ohne Moos nix los! Immerhin könnt Ihr, ein wenig Wagemut vorausgesetzt, die Gewinnausschüttung vor dem Rennen selbst bestimmen. So habt Ihr die Möglichkeit, den gesamten Gewinn an den Sieger (der in diesem Fall hoffentlich Ihr seid) oder aber in mehr oder weniger gerechter Verteilung an die ersten vier Plazierten gehen zu lassen. Alles hinter dem vierten Platz ist ohnehin uninteressant, da Ihr erst bei einer besseren Plazierung Zugang zum nächsten Rennen erhaltet.



Speed...
Bei diesem hohen Tempo solltet Ihr schon über einen guten Magen verfügen!

Ein Leckerbissen für *Star Wars*-Fans und Freunde schneller Arcade-Action

Leicht gemacht wird Euch dies jedoch nicht. Zum einen sind die Strecken, insbesondere auf den späteren Planeten, relativ fies designt und fordern von Euch höchste Konzentration, zum anderen macht Euch die Konkurrenz ganz schön zu schaffen. Spätestens wenn es darum geht, ein Nadelöhr zu passieren, braucht Ihr nicht auf ein Zurückstecken der Gegner zu spekulieren. Da sich jedoch keine einsammelbaren Extras auf der Strecke befinden, ist strategisches Vorgehen während der Rennen nicht gefordert, und Ihr könnt Euch hier ausschließlich auf den Streckenverlauf konzentrieren.

Möge die Macht mit Euch sein.

In technischer Hinsicht kann *Star Wars Episode 1 Racer* durchaus überzeugen, doch man wird den Eindruck nicht los, daß der Entwickler Lucas Arts es versäumt hat, das Maximum aus der leistungsfähigen Hardware herauszuholen. Auch wenn man aufgrund der Tatsache, daß es sich immerhin um die erste DC-Entwicklung aus dem Hause Lucas Arts handelt, vielleicht noch mal beide Augen zudrückt – zur Norm dürfen solche Konvertierungen aus dem PC-Bereich nicht werden. In der fast sechsmonatigen Entwicklungszeit, die zwischen PC- und DC-Release vergangen sind, wäre es bestimmt möglich gewesen, ein paar neue Texturen und eine höhere Framerate aus dem Dreamcast herauszukitzeln. Auch ein paar zusätzliche Extra-Level oder Bonus-Pods wären nicht von Nachteil gewesen. Dennoch kann der Titel in den spielentscheidenden Punkten Grafik und Steuerung durchaus überzeugen.

Die Grafik-Engine schafft es hervorragend, die angeblich geflogene Geschwindigkeit zu vermitteln und kommt selbst bei mehreren Pods auf dem Screen nicht ins Stocken. Einzig im 2-Player-Modus machen sich gewisse Einschränkungen bemerkbar. Bei der präzise reagierenden Steuerung hingegen sollte man übrigens besser auf die alternativen Tastenbelegungen (im Optionsmenü zu finden) zurückgreifen.

Ebenfalls gut umgesetzt wurde der phantastische Soundtrack, der natürlich perfekt zum Renngeschehen paßt. Allein diese musikalische Untermalung trägt einen nicht unwesentlichen Teil zur dichten und faszinierenden *Star Wars*-Atmosphäre bei. Nicht ganz so überzeugen konnten allerdings die Motorengeräusche der Pods. Denn während in der Filmvorlage jeder Pod sein eigenes Motorengeräusch hat, klingen die Vehikel hier leider alle gleich. In diesem Punkt wäre wohl ein wenig mehr Abwechslung drin gewesen. Gleiches gilt für die zwar gute, aber sich viel zu oft wiederholende Sprachausgabe während der Rennen.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Keine Frage, SWE1R ist ein schnelles und unkompliziertes Vergnügen. Besonders große Spieltiefe oder eine ungewöhnlich hohe Motivationskurve darf man allerdings nicht erwarten. Wenn man erst einmal alle Rennen und somit alle Pods gewonnen hat, läßt die Lust am Weiterspielen doch merklich nach.



8

Grafik 7
Sound 8

SpielZeit



15min.
Wie bitte steuert man sowas?



30min.
Abstand halten!



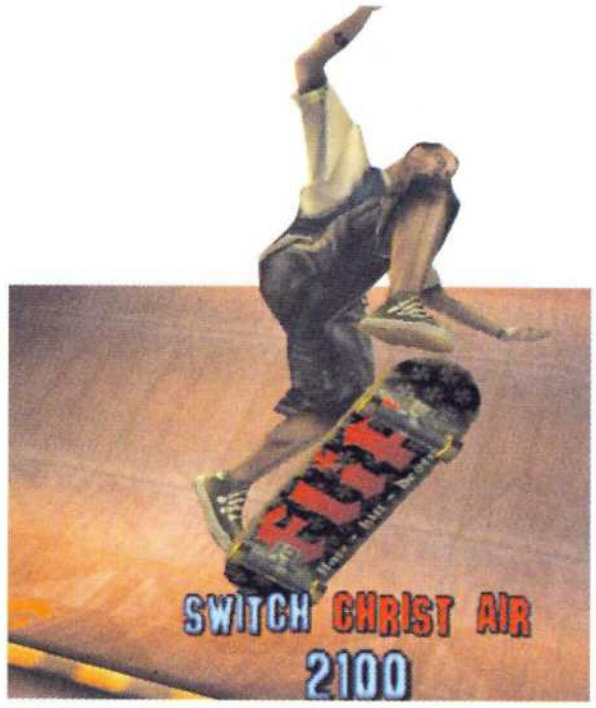
45min.
Links oder rechts vorbei?



60min.
Besser erst mal den Streckenverlauf studieren...



Der fliegende Falke
Tony Hawk ist der unangefochtene Meister des Skatens



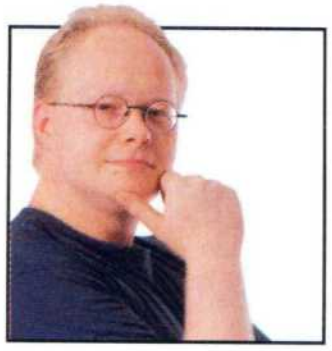


Rasen nicht betreten!
In *THS* gelten andere Regeln: Hauptsache, es macht Spaß!



Tony Hawk's Skateboarding

Während auf der Playstation bereits der Nachfolger in Sicht ist, kommen nun auch die DC-Skater endlich in den Genuß dieser bombastischen Skateboard-Simulation



Skateboarder
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Tony Hawk's Skateboarding
- **Hersteller:** Crave
- **Genre:** Skateboard-Simulation
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** VGA-Box
- **VM-Platz:** 73 Blöcke
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 90 DM

- **Pro:** Witzige Einfälle und unzählige versteckte Gags machen dieses Spiel zu einem Motivationsriesen. Eine gewisse Übung ist aber Voraussetzung, um alles zu Gesicht zu bekommen
- **Contra:** Der stellenweise etwas hohe Schwierigkeitsgrad dürfte gerade Anfängern ein wenig zu schaffen machen

Für alle, denen der Name Tony Hawk noch nichts sagen sollte, hier erst einmal eine kurze Erklärung, wer denn eigentlich der Namensgeber dieser Skatesimulation ist: Bei Tony Hawk handelt es sich quasi um die Galionsfigur der seit Beginn der 80er Jahre zunehmend populärer werdenden Skateboard-Gemeinde. Es gibt kaum einen Preis, den Tony Hawk in seiner langjährigen Karriere nicht gewonnen hat. Was liegt also näher, als diesen Meister des Rollbretts sowohl als Titelhelden als auch als engen Berater des Entwicklerteams zu verpflichten? Und die Arbeit hat sich wirklich gelohnt: Ähnlich wie die bereits auf der Playstation ungeheuer erfolgreiche *Tony Hawk*-Version ist auch die DC-Fassung an Realismus, Spielspaß und witzigen Einfällen kaum zu überbieten.

Die ganze Welt des Skatens

Neben Tony – dem Meister selbst – stehen Euch noch jede Menge weitere bekannte Skater zur Verfügung, wobei jeder dieser Fahrer seinen völlig eigenen Fahrstil und seine ganz besonderen Moves hat. Doch egal für welche Spielfigur Ihr Euch auch entscheidet – die Aufgabe, mit der Ihr konfrontiert werdet, ist immer dieselbe: Ihr müßt versuchen, innerhalb eines relativ knapp bemessenen Zeitlimits so viele punktebringende Stunts wie irgend möglich zu absolvieren. Der Haken dabei ist allerdings, daß Ihr für jeden Trick nur bei seiner ersten Durchführung die volle Punktzahl bekommt. Umso öfter Ihr also denselben Trick wiederholt, umso weniger Punkte werden dabei Eurem Konto gutgeschrieben. Wie Ihr seht, ist also Eure Phantasie gefragt.

Am einfachsten ist es, sich die jeweiligen Stages im Freeskate-Modus in aller Ruhe anzusehen und eine perfekte Route festzulegen. Erst wenn Ihr diese im Schlaf beherrscht, solltet Ihr Euch unter Zeitdruck setzen lassen. Denn um auch in späteren Leveln noch die nötige Punktezahl zusammenzubekommen, reicht es nicht aus, ein paar simple Tricks auszuführen. Um hier Erfolg zu haben, müßt Ihr Euch schon ein wenig mehr Mühe geben. Nehmt Euch also viel Zeit und erforscht die großzügigen Level ganz genau. Dazu werdet Ihr Euch aber ohnehin gezwungen sehen, da es zusätzlich zu den Tricks auch noch gilt, versteckte Videobänder einzusammeln, mit denen Ihr coole Videosequenzen freischalten könnt. Mit fortgeschrittenem Spielverlauf stehen Euch auch



Freie Fahrt!
Echte Skater lassen sich nicht einschränken! Hier gilt die Devise: Fahrt, wo immer Ihr wollt!

Bis zum bereits angekündigten Nachfolger ist und bleibt *THS* der absolute Referenztitel !

neue Bretter zur Verfügung, mit denen sich dann noch spektakulärere Moves ausführen lassen. Diese können übrigens ebenso wie die bereits zu Beginn für jeden Fahrer zur Verfügung stehenden Boards den eigenen Wünschen, Vorlieben und dem bevorzugten Fahrstil perfekt angepaßt werden.

Nie war Tony so gut!

Größter Unterschied zur PS-Version ist der gehörig aufgebohrte Mehrspieler-Modus. In einem der Modi geht es etwa darum, einen möglichst großen Part des Levels in seiner Farbe zu markieren. Dies geschieht, indem Ihr auf einem Hindernis einen Stunt ausführt. Nun ist dieses Gebiet solange in Eurer Farbe markiert, bis ein Gegenspieler an dieser Stelle einen besseren Trick ausführt. Durch dieses fordernde Spielprinzip seid Ihr ständig dazu angehalten, abgedrehtere Stunts auszuführen.

Doch auch die rein technische Seite wurde im Gegensatz zur ursprünglichen 32-Bit-Variante merklich verbessert. Dank der enormen Rechenleistung des Dreamcast läuft das Spiel nun in brillanter Hi-Res-Grafik und kommt dennoch zu keinem Zeitpunkt ins Stocken. Im Gegenteil: Flüssiger und aufregender sahen die phantastisch animierten Moves nie zuvor aus. Jede der Bewegungen ist butterweich und wirkt absolut realistisch.

Es hat lange gedauert, bis auch Dreamcast-Besitzer in den Genuß dieser genialen Skateboard-Simulation gekommen sind, doch das Warten hat sich gelohnt. Man sieht *Tony Hawk's Skateboarding* jede Minute an, die der Entwickler Crave investiert hat. Allein die unglaublich realistischen Schattenwürfe lassen jede andere Version alt aussehen. Und auch an den Texturen wurde offensichtlich eine Menge Arbeit geleistet, denn nun sieht die Umgebung in manchen Leveln schon fast fotorealistisch aus.

Zu guter Letzt bleibt noch auf die hervorragende Steuerung hinzuweisen, ohne die ein Titel wie *Tony Hawk's Skateboarding* nicht halb soviel Spaß machen würde. Doch so läßt sich das Board absolut innovativ steuern, und mit ein wenig Übung gelingen selbst erklärten Sofa-Sportlern Sprünge, die man nicht für möglich hielt.

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Tolle Grafik, Wahnsinns-Skate-Punk-Soundtrack und ein perfekt ausbalanciertes Gameplay – was kann man mehr erwarten? Gerade bei dieser genialen Simulation kann Dreamcast im Vergleich zu den anderen Konsolen-Versionen so richtig seine Muskeln spielen lassen.

	9
Grafik	8
Sound	9

SpielZeit

15min.
Welchen Fahrer nehmen wir?



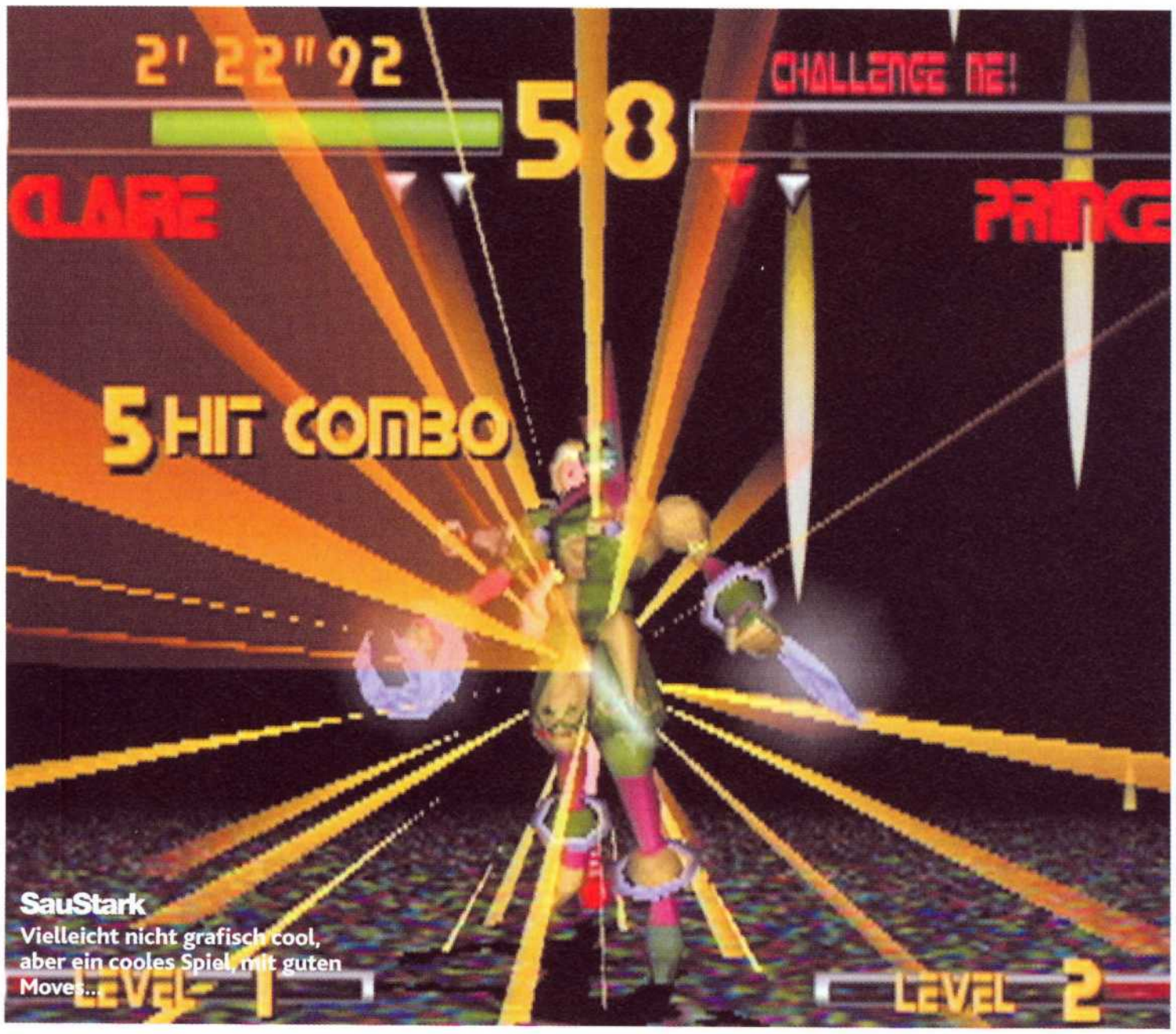
30min.
Erst mal auf dem Brett bleiben.



45min.
Na also, es wird doch...



60min.
Yeah, baby! Wer sagt's denn?









Plasma Sword

Krawall im All – Capcom schlägt erneut zu! Diesmal bekriegen sich im einzigen 3D-Beat'em-Up des Hauses 22 Gladiatoren mit verschiedensten Plasma-Waffen



Raumritter
Thomas Gerhardt

- **Titel:** Plasma Sword
- **Hersteller:** Capcom/Virgin
- **Genre:** 3D-Beat'em-Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Vibration Pack
- **VM-Platz:** 7 Blöcke
- **Erscheint:** Juni
- **Preis:** um 90 DM

- **Pro:** Ausladend animierte Plasma-Moves machen Laune, das simple Combo-System ist schnell erlernt, 22 Charaktere reizen zum Ausprobieren
- **Contra:** Alles von Grafik bis Animation ist eine Spur weniger perfekt als bei den Genre-Highlights *DoA 2* und *Soul Calibur*; es hätten mehr Spielmodi sein dürfen

Bevor jetzt die Experten aufheulen und uns Unwissenheit vorwerfen (und wir wissen, daß es diese Leute gibt): Ja, es gibt noch eine weitere Prügelspiel-Sub-Serie mit 3D-Touch von Capcom namens *Street Fighter EX* (mittlerweile drei Teile), die bis dato nur auf der Playstation (2) Station gemacht hat. Die bietet allerdings weder echte 3D-Manöver noch stammt sie von Capcom selbst – die Produktion wurde zu Arika ausgelagert.

Doch zurück zum Thema: *Plasma Sword* alias *Star Gladiator 2* stammt wie fast alle Beat'em-Ups direkt aus der Spielhalle – allerdings in diesem Fall auf einer modifizierten Playstation-Hardware basierend, die nicht im entferntesten die Qualitäten des ruhmreichen Naomi-Boards (*Power Stone 2, Marvel vs. Capcom 2*) aufweisen kann. Dementsprechend sieht das Spiel auch aus – leider hat Capcom es versäumt, für die Dreamcast-Konvertierung ein wenig Nachbesserung zu betreiben. Wir wollen dabei jetzt nicht an Grafik, Präsentation und Effekten herumnörgeln – die optischen Qualitäten von *Plasma Sword* mit seinem schnellen, unkomplizierten und auf ausladend animierten Special Moves basierenden Gameplay können durchaus überzeugen – mehr Polygone und eine runderes Erscheinungsbild der Charaktere hätten es jedoch durchaus sein können. Kurz: Eine optische derart perfekte Darbietung wie bei *Dead or Alive* und *Soul Calibur* darf man nicht erwarten. Wer letzteres ausgiebig gespielt hat, kann sich dafür die Eingewöhnungsphase komplett sparen, da die Steuerung nahezu identisch ist.

Strike!

Hat man durch fleißige Manöver und Treffer seinen Power-Balken mindestens einmal gefüllt, stehen eine Reihe von vernichtenden Aktionen auf Abruf bereit. Ein „Plasma Strike" (Viertelkreis nach vorne oder hinten plus beide Slash-Knöpfe) läßt die *Star Wars*- und *Star Trek*-inspirierten Sternen-Söldner, Cyborgs, Aliens und groteske Mutanten eine schnelle Combo ausführen, wobei der Hintergrund kurzzeitig ausgeblendet und der Bildschirm gleichzeitig in alle möglichen Farben des Spektrums getaucht wird. Besonders sehenswert wird's, wenn damit eine Runde gewonnen wird: In einer stroboskopartigen Lichtblitzexplosion wird dann das Ableben des Kontrahenten zelebriert – „Final Plasma Strike"! Alternativ fängt man den heftig anstürmenden Feind im „Plasma Field" (Slash 2 plus Kick gleichzeitig) und













SchlagBaum
Das wichtige ist es, alle Moves neu zu trainieren...

Grafische Perfektion wie bei *DoA* und *Soul Calibur* darf man hier nicht erwarten...

hat ihn anschließend einige Sekunden lang je nach Kämpfer als Riese, mit Bomben, mit verlängerter Waffe, schockgefroren o.ä. in seiner Gewalt. Kritisieren müssen wir dagegen das Konter-System (Plasma Revenge), das im Gegensatz zu *Dead or Alive 2* nicht wirklich durchdacht wirkt. Jeder Versuch (!) zu kontern (M- plus einen der Waffen-Buttons) wird in *Plasma Sword* bereits mit dem Abzug eines ganzen, mühsam angesammelten Power-Balkens bestraft. Die setzt man jedoch besser wesentlich nützlicher für die oben beschriebenen Aktionen ein. Konter werden damit schnell zum Stiefkind in diesem rasanten Beat'em-Up – schade.

22 Freunde sollt ihr sein, oder?

Thema Kämpfer: Hatte ich nicht eingangs erwähnt, daß man mit 22 Haudegen aus dem Vollen schöpfen kann?! Doch wer Capcom kennt, weiß, daß den Beat'em-Up-Schlitzohren nichts mehr weh tut, als zu viele neue Charaktere für ein einziges Spiel zu designen. Und so hat man sich auch hier mit einem Trick beholfen: Den acht Protagonisten plus dem Boss des ersten Teils wurde jeweils ein Alter ego zur Seite gestellt, das zwar anders aussieht, aber bis auf rudimentäre Differenzen 1:1 dieselben Moves in petto hat. Macht also unter dem Strich nur zwei wirklich neue Charaktere. Und wo wir schon bei Vergleichen mit Teil eins sind: *Star Gladiator* hätte man auch den Untertitel „Fünf gewinnt" verpassen können, schließlich besaß jeder Kämpfer einen Combo-Stammbaum, der in kompakter Form die einzelnen kombinierbaren Moves bis zu einer maximalen Länge von eben fünf anzeigte, die dann mit einem spektakulären Finish abgeschlossen werden konnten. Besagte Stammbäume gibt's auch in *Plasma Sword* noch, allerdings hat man's mit der Combo-Länge nicht mehr so genau genommen. Wer also ständig etwas auf die Nase bekommt, der sollte einen Abstecher ins Trainings-Menü machen, wo alle Aktionen bequem gelernt werden können. Erst mit einer angemessenen Ration Move-Hintergrundwissen machen die schnellen Duelle zu fetzigen Hardrock-Rhythmen schließlich Spaß. Nicht mehr ganz zeitgemäß wirken dagegen die Hintergrund-Tapeten der Kampfarenen, die dem Spiel etwas vom 3D-Flair eines *Dead or Alive 2* rauben. Dennoch: Das Kampfsystem ist schnell erlernt, der Schwierigkeitsgrad nicht übermäßig hoch, die Plasma Special Moves einfach (da für alle Charaktere gleich), aber spektakulär, und das Gameplay mit der Capcom-Note ist bis auf das angesprochene Konter-Manko über jeden Zweifel erhaben. Insofern kann ich sagen, hey, Leute, wer gute Beat'em-Ups mag, der sollte es kaufen...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SchlußStrich

Das Beat'em-Up entwickelt sich dank Capcom langsam aber sicher zum stärksten Genre auf Dreamcast. **Plasma Sword** ***kann zwar*** **Soul Calibur** ***und*** **Dead or Alive 2** ***nicht toppen, bietet aber ein solides Gameplay mit sehenswerten Effekten.***



8
Grafik 7
Sound 7

SpielZeit



15min.
Keine Doll Bomb, oh Gott!



30min.
Die Combos tun weh!



45min.
Springen kann auch weh tun!



60min.
Plasma Attacken: echt übel!

ChuChu Rocket!

Das Spiel zum Mäusemelken!

Da es in (mindestens) zwei der Mania-Levels sehr schwierig ist, die Plazierung der Pfeile zu erkennen, führen wir hier haarklein die einzelnen Stellen auf. Dabei bedeuten die Zahlen die ZEILEN des Spielfeldes (1 für die oberste, 9 für die unterste) und die Buchstaben die SPALTEN (A ganz links, L ganz rechts):

Mania 18
5E rechts 5I runter
6D rechts 6g rauf
7I links 8f rechts
8I rauf

Mania 25
2D rechts 3C rechts
3G links 4A rechts
4E rauf 6F rauf
6J runter 6L runter
7C rauf 9E rauf





Normal













































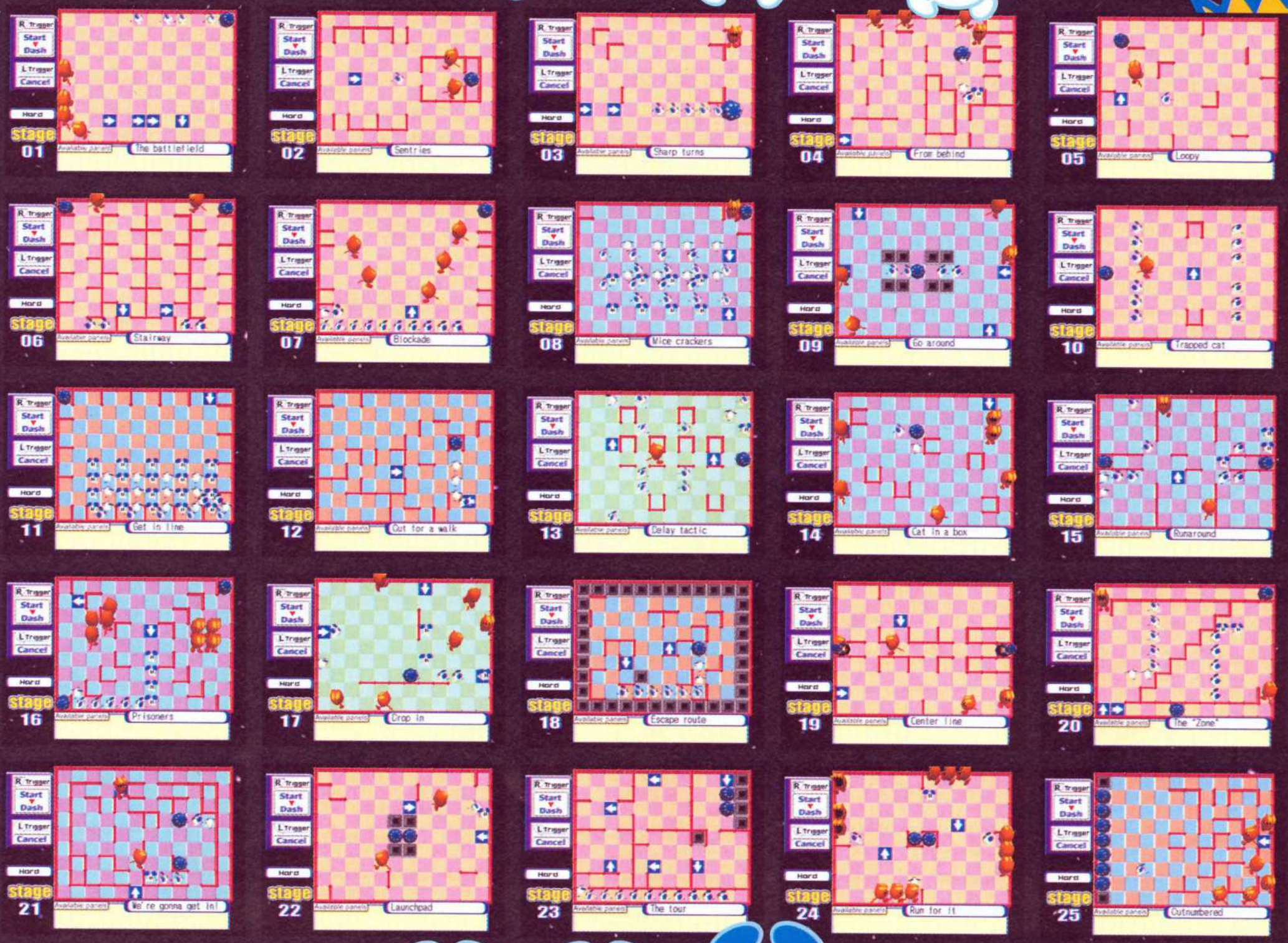






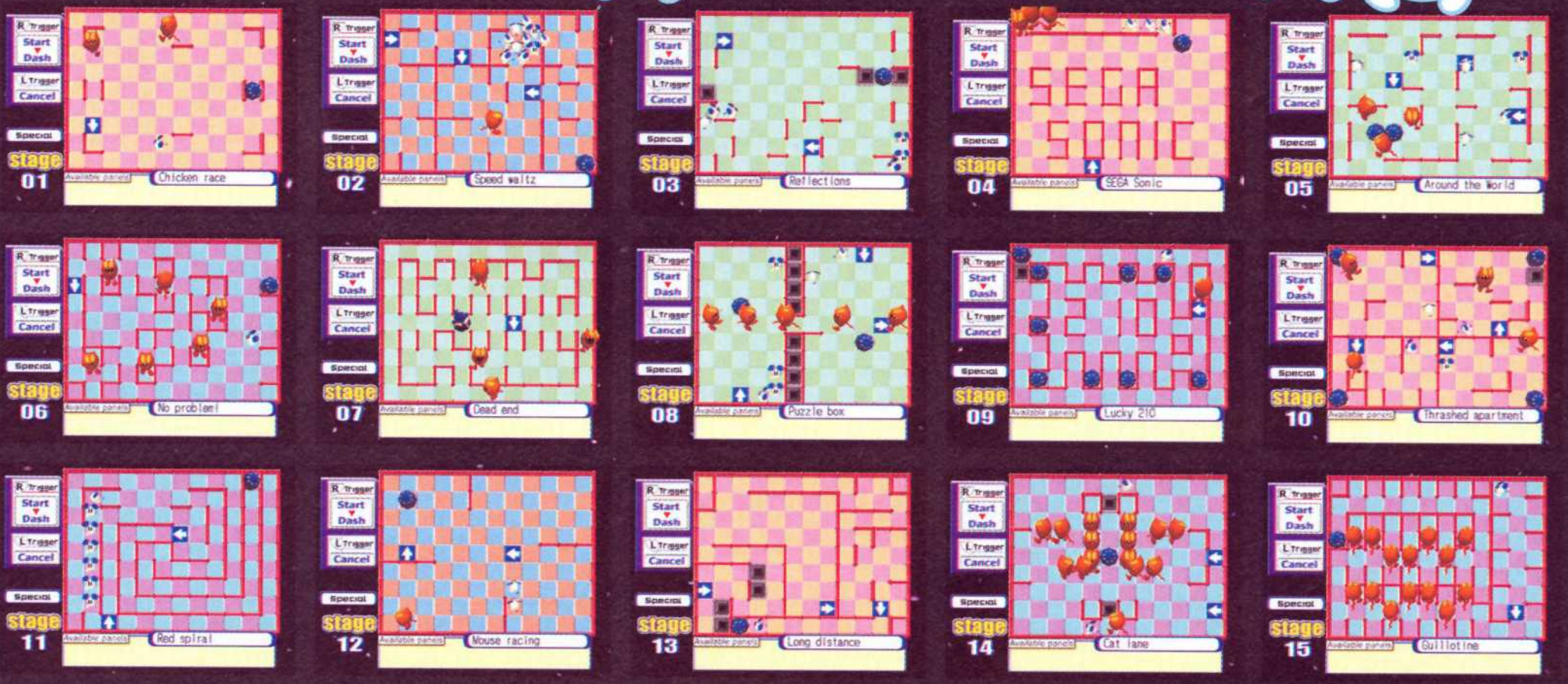
Hard



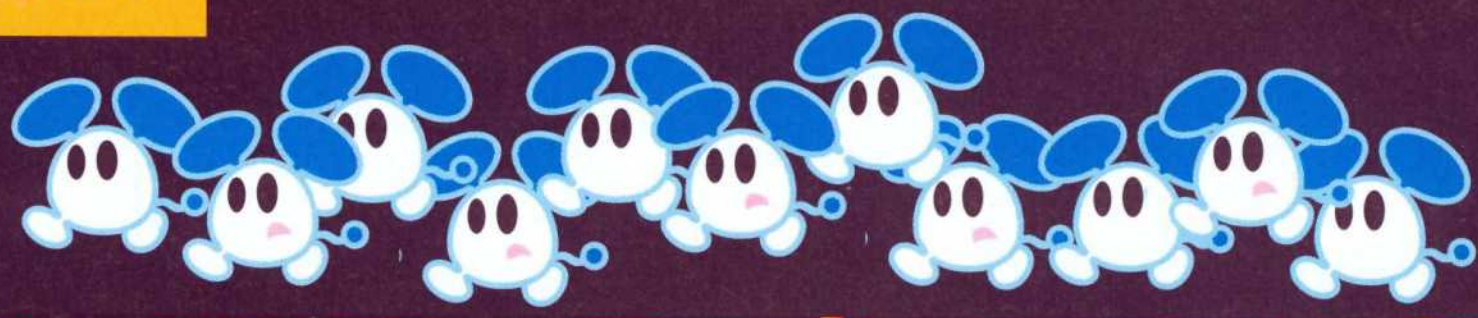


Special



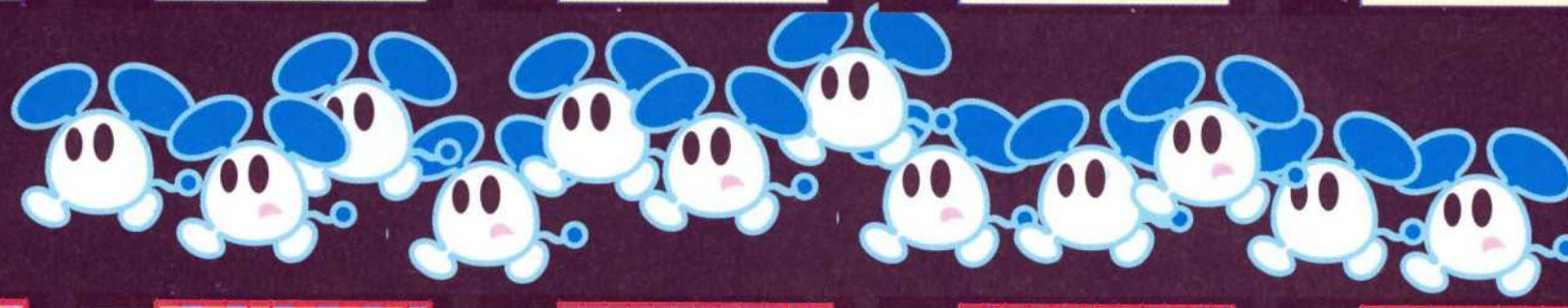


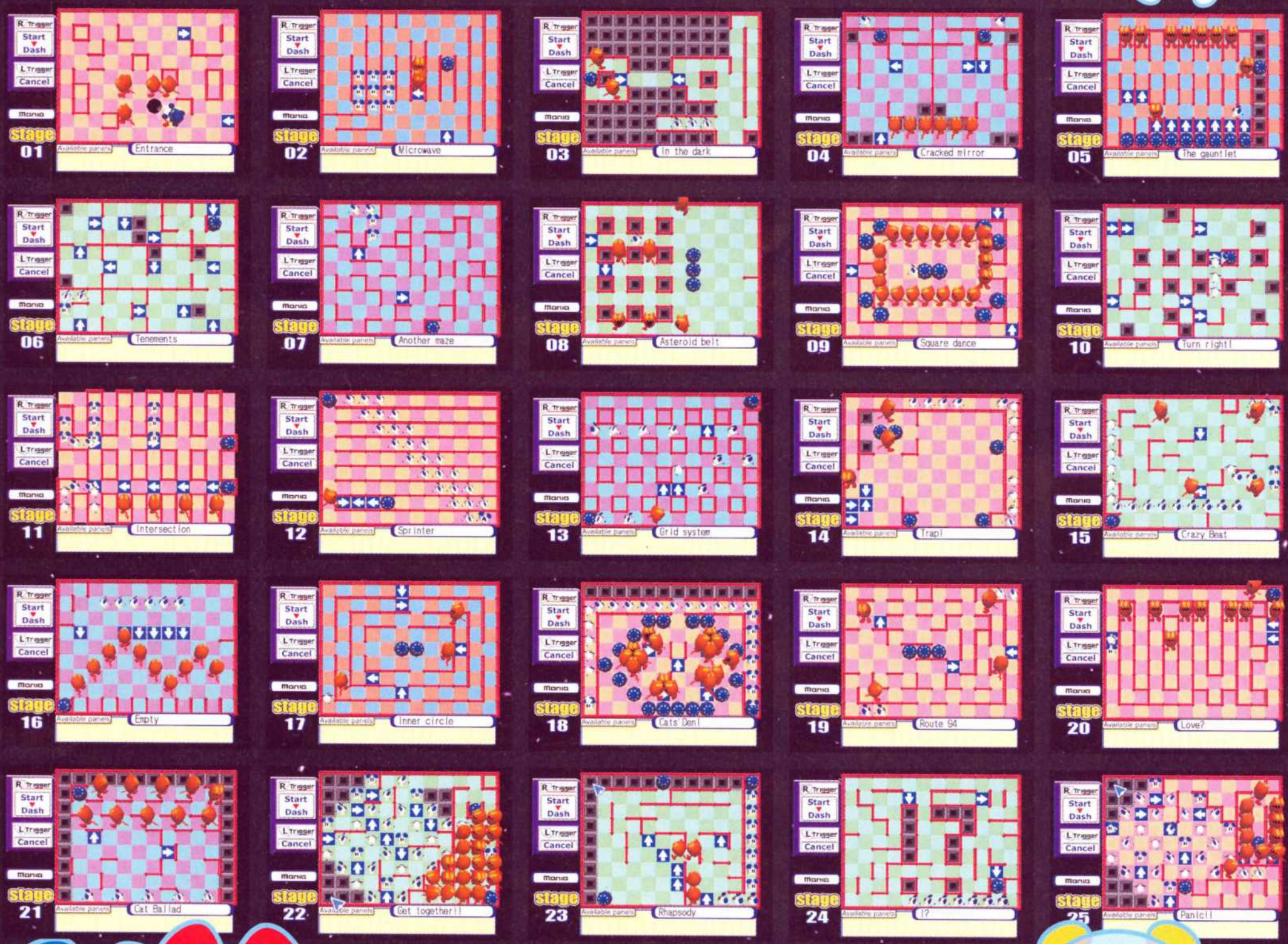
Special





Mania









Impressum

Redaktion

Chefredakteur Thomas Gerhardt (verantwortlich)
Thomas.Gerhardt@future-verlag.de
CvD / Textchefin Martina Vrenegor
Redaktion
Alexander Folkers
Markus Hermannsdorfer

Redaktionelle Beiträge
Eric Draven, Aleks Krotoski, Peter Müller, Friedhelm Pachulske, Ulf Schneider, Subzero

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-Artwork Appaloosa Interactive
Art Editor Irene Pallut
Design Sabine Wenger
Bildredaktion Sabine-P. Geiger

Anzeigen

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

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 **93**
- Eidos Interactive **2**
- Future Verlag GmbH **4-5, 59, 65**
- Game It! **31**
- Infogrames **37**
- Kranz Versand **99**
- ORDER IN TIME **96**
- Sega Deutschland **14-15, 19, 20-21**
- Virgin Interactive **100**

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 berechnenen wir 30,00 DM Pauschal

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

EinSchreiben

TelegrammStil

Kann sich der SubZero keinen eigenen Namen leisten?
-Jan

Wieso bewertet Ihr diese dämlichen 2D-Spiele so hoch?
-Oliver Franz

Was kommt nach Pokémon gelb? Ultraviolett?
-RMaED

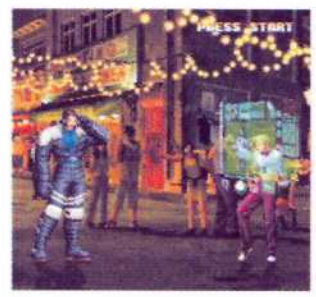
Ich bin ein wenig geschockt, muß ich sagen. Da liest man doch fröhlich über ein neues, tolles 2D-Beat'em-Up, und zwar King of Fighters '99 Evolution, und was muß man dann nachher feststellen? Es soll nie als PAL-Version erscheinen. Sehr, sehr toll (Sega? Oder wem soll man die Schuld zuschieben?)!! Tja, jetzt muß ich wohl mal wieder meine Konsole umbauen, auf ein Spiel verzichten (bin immer knapp mit dem Geld) und 50 Mark mehr für das Spiel blechen, um es dann auch noch mit Balken und mit 50Hz spielen zu müssen, sehr toll, haha. Da fragt man sich dann schon, warum man sich die Mühe überhaupt machen soll, oder? Aber als Fan von 2D-Beat'em-Ups hat man ja keine anderen Möglichkeiten, an eine gute Version zu kommen (oder ich bezahl die 750 DM für das NeoGeo-Modul, wah?). Also steh ich nun da, schmolle erstmal vor mich hin, werde mir das Spiel schließlich dann aus Geldmangel doch nicht holen können, und all das Kopfzerbrechen endet in einer großen Frustration, aus der ich dann beschließe, nie wieder ein Videospiel anzufassen (... naja, so weit wird es dann doch nicht gehen). Aber ich versteh' nicht, warum man nicht einfach jedes Spiel auch in Deutschland (Europa) veröffentlicht. Geht's dabei mal wieder um das verdammte Geld, oder will man uns nur ärgern?
Wie seht Ihr das denn? Habt Ihr vielleicht andere Informationen bezüglich der PAL-Version von KoF '99: Evolution (biiiitte, schnief)?
-Marty

Man will uns ärgern. Finden wir auch. Nein, einige Leute in einigen Firmen denken, daß sich KoF nicht lohnen würde... wir meinen das nicht.

Tach, als ich die negativen Vorurteile von diesem Sven-Marco-Korn gelesen habe dachte ich nur „Nein, Nein, Nein". Das kann doch nicht wahr sein.Warum muß der so einen Scheiß schreiben? Ich besitze neben dem DC auch eine Playstation (wie wahrscheinlich jeder in Deutschland), N64 und ein NES. Dann kann ich jederzeit von Freunden ein Mega Drive, Game Gear (Super-Gerät übrigens, viel besser als ein Game Boy, bis auf das mit den Batterien) und ein SNES bekommen. Also glaube ich, daß ich mitreden kann. Setzt Euch mal hin und zockt Crazy Taxi (hat absoluten Kult-Status, wie ich finde) und alle anderen DC-Perlen, und das Fieber wird Euch packen!!!!!!!!!! Übrigens hab ich bei Crazy Taxi über 12.000$ – soll ich Euch eine Videoaufzeichnung davon für eine Highscore-Liste schicken??? UND MACHT BITTE DIESE SCHEISS INTERVIEWS WEG, wie mit diesem blöden Soap-Star. DAFÜR MEEEEEEHHHHHHRRRRR Leserbriefe!!!!!!!!!!!!!! Ansonsten seid Ihr echt abgefahren, astrein – und macht weiter so! Tschau, Ihr hört von mir HAHAHA!!!!!!!!!!
-Tobias

So, in diesem Heft gibt es also kein Interview mit einem Soap-Star. Mein Gott, was wird man im Maniac-Forum nur dazu sagen?! Und dazu noch ein Cover mit einem Artwork?! Vielleicht, ja vielleicht gehört das alles zu Le Cheffes finsterem Plan, einigen Forum-Menschen zu einigen Schrecksekunden zu verhelfen, hehehe... übrigens besitzt er (Le Cheffe nämlich) ebenfalls das N64, die Playstation, einen hochgerüsteten PC – und will außerdem immer noch ein Neo Geo haben, ist dafür aber leider einfach viel zu geizig...









KampfKönig

... King of Fighters hat immer noch keinen deutschen Publisher. Das riecht nach Skandal. Deshalb unser Rat: Umbauen lassen...

Brief des Monats

Nun wollte ich Euch eigentlich nur mal auf ein paar Sachen hinweisen, die Ihr mit Sicherheit übersehen habt. was übrigens eines meiner Hobbys ist, neben DC-Spielen natürlich. Bei Eurem Testbericht zu Chuchu Rocket ist mir noch etwas aufgefallen. Und zwar die Raketen am Bildschirmrand, die sehen doch ziemlich verdächtig aus, oder? Wer weiß, was sich die Programmierer dabei gedacht haben. Ich weiß jedenfalls nur, was Stefan Raab sich dabei gedacht hätte: „PULLER-ALARM!!"
-HL



NHL 2K?

Warum ist immer noch kein Release-Termin für NHL 2K bekannt? Kann doch nicht sein, daß das Spiel nicht kommt, oder?
-Christian

Tja, Sega hat immer noch keinen Release-Termin bekanntgegeben, und insofern können wir auch nix dazu sagen. Dumme Sache. Weil, das ist ein cooles Spiel, das auch in Deutschland eine Menge Freunde finden würde...

Klamotten?

In Eurem Heft 6/2000 war auf der Seite 38 ein Bild mit Klamotten von Resident Evil. Kann man die vielleicht auch irgendwo kaufen?
-Andreas

Nun könnten wir Dir ja Adressen nennen, aber die müßten wir erfinden, denn anscheinend, laut Markus, waren die Klamotten selbstgemacht bzw. von Capcom wohl in Auftrag gegeben. Also kein H&M, tut uns echt leid...

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

Wieder einmal habt Ihr Euch in Sachen Design und Inhalt selbst übertroffen... Gratulation! Ihr schafft es immer wieder, Schnellschüssen wie diversen PS-Magazinen optisch und inhaltlich zu zeigen, wo der Hammer hängt: bei Dreamcast! Ebenfalls gigantisch ist die Ecco-Demo. Ich denke, durch die Starts von Ecco, Veronica und Space Channel 5 wird die Konsole noch einmal gehörig Aufwind bekommen. Meine Bitte an Euch: Bitte gebt bekannt, wann die erste Million verkaufter Konsolen in Europa über die Ladentheke ging bzw. geht. Und auch die aktuellen Zahlen von Deutschland. Logo kann ich verstehen, daß Sega diese Zahlen wie sonstwas hüten wird, aber Ihr könnt doch wenigstens schätzen, betteln und nerven, oder? Außerdem denke ich, müßte die erste Million doch langsam mal auch in in Euroland geschafft sein?!? Wie viele Leute haben sich eigentlich bisher online registrieren lassen?
-Jens

Da Sega sich immer noch nicht entschieden hat, mal ernsthafte, echte Zahlen zu veröffentlichen, können wir das auch nicht beantworten. Wir sind darüber etwas enttäuscht, weil... wenn man mit sowas hinterm Berg hält, dann denken einige Leute immer gleich, man hätte was zu verbergen. Hmmmmm... also wir verbergen nichts, und Le Cheffe denkt sogar drüber nach, in einen FKK-Club einzutreten. Igitt.

Hallöchen Leute! Zuerst muß ich andeuten, daß Ihr das beste DC-Mag seid, das es je gab, gibt und geben wird! Der Hauptgrund meines Briefes ist die Deniz aus der Mai-Ausgabe. Sie schrieb den Brief des Monats. Ich finde sie wirklich sehr sympathisch, ihre Aussage über Lara Croft fand ich sehr witzig.Ich würde sie sehr gerne kennenlernen. Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr mir ihre eMail-Adresse zuschicken würdet.
Ich danke Euch schon mal im voraus!!!!!!!
-Sertap

eMail-Addys können wir nicht so ohne weiteres rausgeben. Weil, Privatsphäre ist echt wichtig, finden wir. Auch für Deniz. Aber wenn sie das jetzt hier liest und mit Dir in Kontakt treten will, dann kann sie uns ja mailen, und wir geben Ihr Deine eMail-Adresse. Und Liebe erblüht... Neeeeeee...

Lesertest











Auch wenn man vielleicht sonst keine Tests von Importspielen machen sollte, dieses hier muß man einfach testen. Und wer weiß, wie lange es dauern kann, bis (oder ob überhaupt) eine adäquate Umsetzung für unsere PAL-Konsolen kommt, der weiß, wovon ich als 2D-Prügel-Spiel-Fan rede. Und zwar von *Marvel vs. Capcom 2*. Ich weiß, ich weiß. Die meisten werden immer noch sagen, 2D-Spiele, das ist ja ekelhaft, aber Capcom hat hier einen Titel abgeliefert, der vielleicht von *King of Fighters* erreicht wird, aber keinesfalls übertroffen. Sind die Grafiken immer noch Bitmaps? Ja. Sind die Hintergründe immer noch flach und lassen nur Bewegungen nach vorne, hoch, hinten oder runter zu? Ja. Aber was für Bitmaps das sind, und was für Hintergründe! Und was für Figuren. Man kann es sich endlich leisten, so schnell zu spielen, wie es bei einem ähnlich gelagerten Spiel in 3D niemals zustande käme. Insofern ist *Marvel vs. Capcom 2* vielleicht nicht so ganz der technische Rückschritt, den viele darin sehen mögen, weil sie sich durch *Soul Calibur* oder *Dead or Alive 2* blenden lassen. Vom reinen Gameplay her kann aber niemand den althergebrachten 2D-Spielen das Wasser reichen. Und vom Gameplay hat man hier mehr als genug. Neue Charaktere zuhauf, Extrem-Combos, auch in der Luft und einen Modus, der durch das Freispielen (allerdings nicht durch das Freispielen am Automaten, Mist, weiß jemand da draußen vielleicht, wo einer steht?) neuer Figuren und Stages auch nach Stunden und Tagen nicht langweilig wird. Wer den normalen *Street Fighter*-Kampfmodus erwartet, wird vielleicht enttäuscht werden, denn durch die Verfeinerung des Kampfsystems aus dem ersten Teil kann es schon sein, daß der ganze Bildschirm hell erleuchtet wird, von Explosionen und anderem... aber genau das erwartet man schließlich von einem guten Capcom-Prügler.

Testpilot
Markus Walburg

- **Titel:** Marvel vs. Capcom 2
- **Hersteller:** Capcom
- **Genre:** Beat'em-Up
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Vibration Pack, Internet
- **VM-Platz:** 23 Blöcke
- **Preis:** um 140 DM

Wertung
Spielspaß: 9
Grafik: 8
Sound: 6



Marvel vs. Capcom 2

Schweiz?

Arrrrrgh! Immer noch kein Online-Anschluß für die Schweiz? Was soll die Sch...? Sind die Schweizer uninteressant?
-Marion

Arrrrrrgh! ist eine gute, weil sehr logische Reaktion auf ein solches Marketing. Wir sind vielleicht offiziell, aber es kann einfach nicht sein, daß IMMER noch kein Anschluß existiert. Wie soll man da auf die 6 Milliarden Spieler kommen?

Demos?

Was soll denn das? Da kriegt man Fur Fighters und nur eine Multiplayer-Demo? Richtig spielbar ist das ja wohl nicht, oder wie?
-Ralf

Beschwerden sollten zu Acclaim UK und Sega Europe gehen. Acclaim hat in UK einen Extra-Deal mit einem anderen Magazin gehabt (für die Single Player Demo), und dafür durfte dann der Rest Europas büßen...

Breitband?

Und nun, nach der E3, gibt's da jetzt ein Breitbandmodem für den deutschen Markt? Wird da was kommen? Wieso hört man nix?
-Pedro

Mmmm, nein, immer noch keine Ankündigung. Zwar ist die DreamArena bald eine eigene Firma, aber man kriecht immer noch mit 33K durch die Gegend. Zumindest 56K sollte der deutsche Spieler doch wert sein...

Ferrari?

Ich bin ein Riesen-Ferrari-Freak und würde gerne wissen, was denn mit F355 von Yu Suzuki ist? Gut oder schlecht?
-Daniel

Wir haben eine frühe Fassung auf der E3 gespielt und sind vielleicht überkritisch, halten es aber für nicht gut. Wenn wir's testen lassen, müssen wir Ferrari-Freak Ralph Karels von der VG entführen, damit er sagt, wie echt es ist...

Der Bug

... noch einmal zurück zum Slave-Zero-Bug. Eigentlich ganz einfach, nachdem Le Cheffe das Spiel vorwärts, rückwärts, seitwärts gespielt hat. Wir erinnern uns: Nach dem zweiten Level wollte das Spiel nicht mehr. Aber es wollte nur dann nicht mehr, wenn man im Ego-Shooter-Mode gespielt hat, also ohne die eklige Lara-Perspektive. Das mochte das Programm ganz und gar nicht und sprang einfach raus. Aber auch nur nach dem zweiten Level. Wenn man in der 3rd-Person-Perspektive gespielt hatte, lädt Slave Zero...



Ins Netz gegangen

Nun gibt es Sachen, die müssen wir tun. Dies gehört dazu. Das letzte Cover hat einiges ausgelöst, bei den wirklich wichtigen Gamern da draußen...

Fangen wir an...

Wenn man das Cover sieht, muß man erstmal kotzen, aber das ist man ja mittlerweile gewöhnt. Ein nackter Marienhofdarsteller mit DC-Pad in der Hand! Natürlich darf ein Interview mit dem Teenieschwarm nicht fehlen, aber auch das ist man ja gewöhnt. Was aber unglaublich ist... NEO-GEOPOCKETREVIEWS!!!! WAHNSINN! 2-Seiten-Bericht über KoF-Evolution und weitere Berichte über Importgames. Es ist das erste Mal, daß ich das ODCM ganz gelesen habe, ohne dazu gezwungen zu werden. Das soll nicht heißen, es wäre ein geniales Heft, aber im Vergleich zu den letzten Ausgaben ist es eine Steigerung um 1000000 Prozent!
-Schleuder, Maniac Forum
Moment mal, man haßt uns nicht? Wir müssen was falsch gemacht haben. Nein, mal ehrlich, wir haben NeoGeo Pocket-Tests schon seit drei Ausgaben vorher gehabt, aber irgendwie scheint das keiner bemerkt zu haben, hmmmm. Dasselbe bei den Importtests. Hmmmm... aber wollen wir nicht meckern (noch nicht).

Ich habe schon im Zeitschriftenladen laut losgelacht! Besser als mit diesem Hungerhaken kann man das Titelthema 2D-Fighter nicht visualisieren. Ob das Absicht war?
-Sugar, Maniac Forum
Le Cheffe sagt nix, sondern grinst nur böse. In diesen Momenten haben wir selber Angst vor ihm...

Halb so schlecht würde ich unterschreiben, Steigerung um ... Prozent aber nicht. Die Berichte über Importgames hatten sie vorher auch, aber nicht so viele wie in dieser Ausgabe. Ich mußte mich zwar immer noch bei einigen Sachen betont ruhig halten, um das Heft nicht wegzuwerfen, aber 1. wurde mir wenigstens nicht sofort schlecht, und 2. war z.B. der Twinkle-Star-Test der Videogames NOCH schlechter, und so gesehen der vom ODCM ja schon fast gut. Gunbird-2-ähnlich. Die Demo-GD (natürlich der Kaufgrund) hört sich halt auch sehr gut an, bis jetzt mangels eigenem PAL-tauglichen Gerät noch nicht gesehen, hole ich aber gleich nach. Die letztens angekündigten 20 schlechten Stellen würde ich zwar sicher wieder finden, aber in welcher Zeitschrift gibt es die denn schon nicht. Im Moment würde ich das ODCM mit den jeweils schlechteren Ausgaben von Maniac, Videogames und Fun Generation vergleichen, was im Vergleich zu vorher schon 'ne tolle Steigerung ist...
-Manuel, Maniac Forum
Oh Mann, jetzt habt Ihr es geschafft. Le Cheffe steht nun vor dem Spiegel und übt seinen Sally-Field-Oscar-Vortrag... „Ihr mögt mich, ihr mögt mich wirklich, booohooo..." hehehehehe.



Dreamcast

Arcade Stick	95,00
Controller	65,00
Keyboard	55,00
Lenkrad	125,00
VMU-Card	55,00
Aero Wings	100,00
Airforce Delta	100,00
Armada	100,00
Billiard Nights	100,00
Blue Stinger	100,00
Buggy Heat	100,00
Codename Veronika PAL	110,00
Cool Boarders	100,00
ChuChu Rocket	100,00
Crazy Taxi	100,00
Cue Ball	100,00
Dead or Alive 2	100,00
Deadly Skies	100,00
Deep Fighter	100,00
D2	100,00
Dragons Blood	100,00
Dynamite Cop II	100,00
Ecco the Dolphin	100,00
Evolution	100,00
Expandable	100,00
Fighting Force 2	100,00
Frame Gride	100,00
Formel 1	110,00
Get Bass inkl. Controller	190,00
Hidden and Dangerous	100,00
House of the Dead 2	100,00
Hydro Thunder	100,00
Incoming	100,00
Jimmy White's Cue Ball 2	100,00
Killer Loop	100,00
Maken X	100,00
Marvel vs. Capcom	100,00
MDK	100,00
Metropolis	110,00
Millenium Soldier	100,00
Monaco Grand Prix 2	100,00
NBA 2K	100,00
NBA Showtime	100,00
NFL Blitz 2000	100,00
NFL 2K	100,00
NFL Quarterback Club 2000	100,00
Omnikron Nomad Soul	100,00
Pen Pen	100,00
Plasma Sword	100,00
Power Stone	100,00
Psychic Force	100,00
Rayman 2	100,00
Ready 2 Rumble	100,00
Red Dog	100,00
Renagade Racing	100,00
Res. Evil: Code Veronica	100,00
Roadsters	100,00
Sega Bass Fishing	180,00
Sega Rally 2	110,00
Sega GT	100,00
Sega World Soccer Euro	100,00
Shadowman	100,00
Slave Zero	100,00
Snow Surfers	100,00
Sonic Adventure	100,00
Soul Calibur	110,00
Soul Fighter	100,00
Southpark	100,00
Southpark: Chef's Luv Shake	100,00
Speed Devils	100,00
Spirit of Speed	100,00
Street Fighter Alpha 3	100,00
Super Cross 2000	105,00
Suzuki Allstar Racer	100,00
Star Wars Racer	100,00
Tee Off	100,00
Tokyo Highway Battle	100,00
Toy Commander	100,00
Trick Style	100,00
UFEA Striker	100,00
Vigilante 8	100,00
Virtual Fighter 3	100,00
Virtual On	100,00
Virtua Striker 2	100,00
V-Rally	110,00
WWS Attitude	100,00
World League Soccer	100,00
Worms Armegeddon	100,00
Zombie Revenge	100,00



ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Dreamcast Konsole Aktionspreis DM 399,-







MDK 2 110,00

Alle Sendungen Versandkostenfrei!

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

Wir akzeptieren...

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

Bestell-Hotline 07 11·22 29 10-30/50
Theodor-Heuss-Strasse 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

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

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

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

GAMESTORE ESSEN • Rüttenscheider Str. 181 • 45131 Essen • Tel. 02 01 - 77 72 25

GAMESTORE DÜSSELDORF • Kölner Str. 25 • 40211 Düsseldorf • Tel. 02 11 - 1 64 94 09

Bald Drin

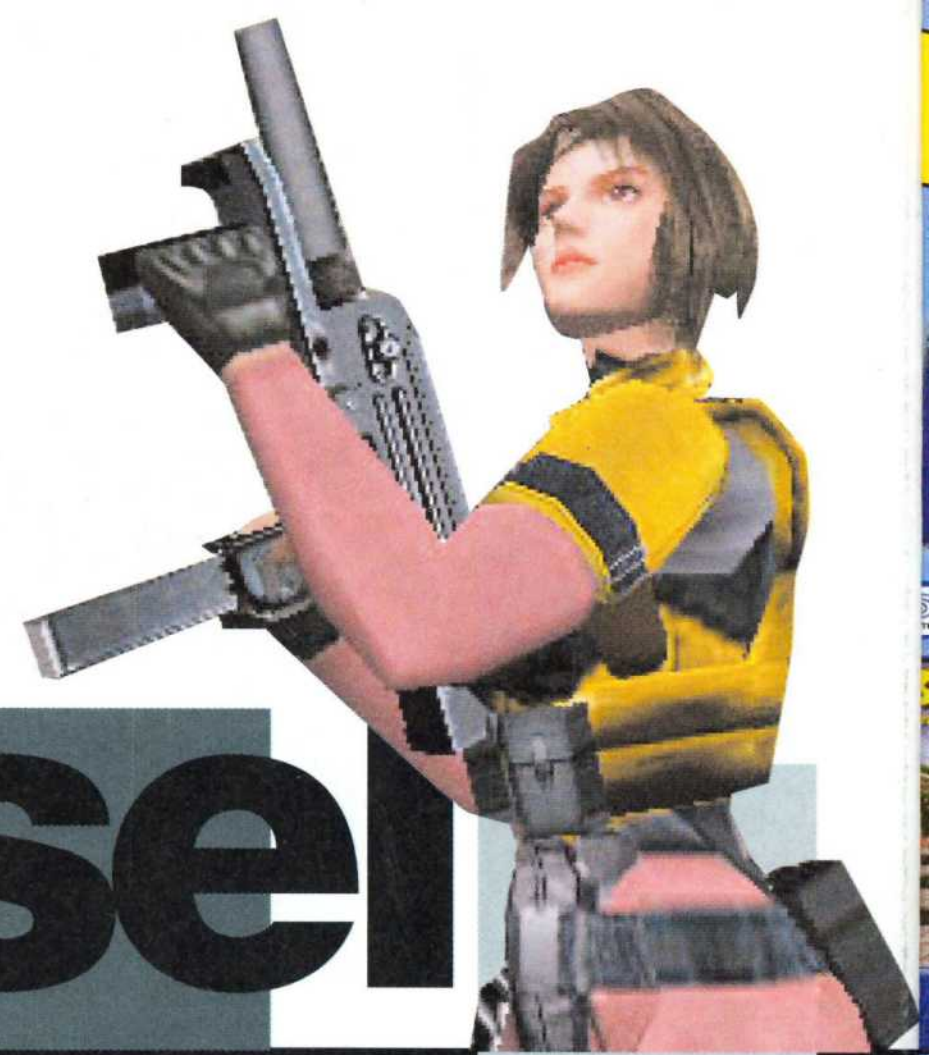


Space Channel Five

Ab dem **13. Juli** bei uns im neuen Heft, **exklusiv mit GD-ROM!**

SchreiHals

Schuß Wechsel



Es gibt Frauen, die darf man niemals nahe an eine Tastatur und Maus lassen. Oder den Controller. Zumindest jetzt nicht mehr...



Wenn man auf der E3 die ganzen Parties überleben will, ist die Strategie ja noch relativ einfach: Niemals das Getränk wechseln, bei PR-Managern immer nichtssagend lächeln, ihnen versichern, daß ihr Spiel das einzig seligmachende sei, und vor allem: sich niemals zu weit vom Buffet entfernen. Wenn man sich auf der E3 allerdings Spiele anschauen will, dann sollte man vorher trainiert haben. Am besten irgendwas, wobei der Killerinstinkt geweckt wird.

Hände hoch!

Ich bevorzuge ja das böse Spiel, bei dem mir Le Cheffe Tom gesagt hat, bloß nicht den Namen erwähnen, sonst werden all die richtigen Leute echt sauer. Nur soviel, es ist von id (weiß doch jeder), es wird von Hardcore-Gamern auf der ganzen Welt begeistert gespielt (bis auf die Weiße-Flagge-Hisser, die sich mit *Unreal: Tournament* abgeben), und man kann es eigentlich nur online vernünftig spielen. Und da kommt eine Umsetzung von Sega America auf den Markt (nie für den europäischen?! Wo zum Teufel ist die Release-Liste, auf der dieses Spiel auftaucht?), bei der mir als altem Hasen (Bunny_24, um genau zu sein) die Kinnlade runtergefallen ist. Nicht nur, daß man es geschafft hat, ein Spiel herzustellen, das 1:1 flüssig läuft, nein, es sind auch Sachen drin, die es nur für Dreamcast geben wird. Will heißen, bestimmte neue Level, bei denen man sich nur als Konsolenspieler fräggen darf (ist fräggen nicht ein nettes Wort?)

Schön auch zu sehen, daß sich zumindest Sega America uns Shooter-Süchtigen erbarmt hat und uns nun eine Tastatur mit Maus gibt. Die Maus ist nicht komplett toll, sie wird wahrscheinlich gegen die Spielemäuse auf dem PC über längeren Zeitraum nicht bestehen können. Warum? Weil man ja für die Shooter dort schon Spezialmäuse (äh, Kampfmäuse? Nein, klingt sehr seltsam...) einsetzt, die eine höhere Abtastrate haben oder vollkommen digital sind und damit bei den schnellen Shootern einen nicht zu unterschätzenden Vorteil bieten. Oder Trackballs, die ich persönlich bevorzuge. Die gibt's auch für Dreamcast, zumindest irgendwie. Von Mad Catz kommt ein so seltsam entworfenes Teil auf dem Markt, das mich irgendwie an die *X-Men* erinnert hat. Das, oder an die merkwürdigen Verkaufssendungen, die man sich nachts im Fernsehen ansehen kann. Frei nach dem Motto: *Es ist ein Trackball. Es ist ein Joystick. Es ist alles, was man haben will!* Oh Mann, ich hab's probiert, und vielleicht muß man sich erst dran gewöhnen, aber ich habe schnellstens jemanden von seinem Sessel geschubst, um mich wieder ans Keyboard zu begeben. Schnelligkeit ist der Schlüssel. Nicht nur bei *Qu...* äh, hätte ich doch beinahe den richtigen Namen gesagt, sondern auch im echten Leben. Eine Lektion, die man sich auch bei Sega Europe hinter die Löffel schreiben sollte, denn wer zu spät kommt, den bestraft das Leben. Sage ich jetzt mal...

DVD... extrem!

Was gab's sonst noch auf der E3, was man vielleicht hier erwähnen könnte? Ein Modell eines DVD-Players. Hinter Glas. Und nicht irgendwo in einer Pressemitteilung näher beschrieben. Ich stimme da all meinen Kollegen zu. Die Frage ist, ob sich jemand wirklich so ein Teil unter sein Dreamcast stellen will. Ich glaube eher nicht. Vielleicht hat man deshalb nichts weiter dazu gesagt. Weil man nicht drüber sprechen will? Egal. Über die Onlinespiele kann man jedenfalls gar nicht genug sprechen...

Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



10 Jahre Theo Kranz Versand

GameSite GmbH
Geschäftsbereich:

Theo KRANZ VERSAND

Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
dynatex
Brückstrasse 42-44
im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg



UND LADEN

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 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.

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

0931-35450 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE



Crazy Taxi
(DC) 89,95



4 Wheel Thunder
(DC) 99,95



Ecco the Dolphin
(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



SEGA DREAMCAST DM 399,- (kein Skonto!)

3% Rabatt (Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert)

keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

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

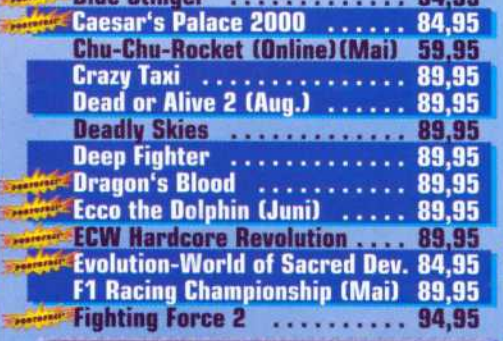
10 Jahre

4 Wheel Thunder (Mai)	99,95
Jimmy White's 2 - Cueball	84,95
Blue Stinger	94,95
Caesar's Palace 2000	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	89,95
Dragon's Blood	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



Metropolis Street Racer
(DC) 99,95

Giga Wing (Mai)	99,95
Grand Theft Auto 2	79,95
Heroes of Might & Mag.3(Juni)	89,95
Hidden & Dangerous	79,95
House of the Dead 2	89,95
Jojo's Bizarre Adventure	94,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	89,95
MDK 2	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
The Nomad Soul	89,95



V-Rally 2 Expert Ed.
(DC) 89,95

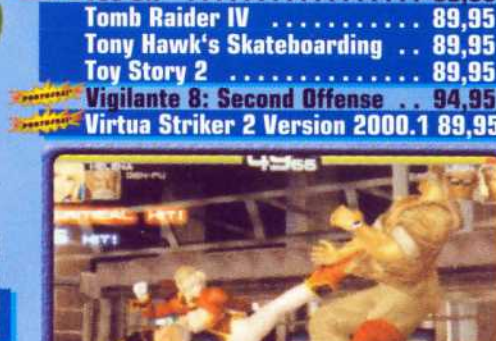
Power Stone	89,95
Psychic Force	94,95
Rayman 2	89,95
Red Dog	94,95
Renegade Racing (Mai)	89,95
Resid. Evil: Code Veronica(Juni)	99,95
Roadsters	89,95
Sega Rally 2	99,95
WorldWide Soccer Euro (Mai)	89,95



Tony Hawk's Skateboard.
(DC) 89,95

Shadowman	89,95
Silver (Juni)	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	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

PORTOFREI*

Tech Romancer (Mai)	99,95
Tee Off	89,95
Tomb Raider IV	89,95
Tony Hawk's Skateboarding	89,95
Toy Story 2	89,95
Vigilante 8: Second Offense	94,95
Virtua Striker 2 Version 2000.1	89,95

Dead or Alive 2
(DC) 89,95

V-Rally 2 Expert Edition (Mai)	89,95
Wetrix	79,95
Wild Metal	89,95
WWF Attitude	49,95
Zombie Revenge (Juni)	89,95



Resident Evil: Code
Veronica (DC) 99,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestell-Service**: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt **portofrei***. **Bestell-Annahme**: 8:30-20:00 Uhr, Sa.10:00-16:00 Uhr.

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



Dragons Blood

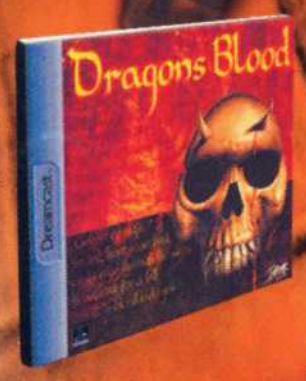






BEGEGNE DER DUNKELHEIT...

MIT DEM LICHT DEINES SCHWERTES



Es steht geschrieben, daß nur das fünfte Kind eines Königs, der selber ein fünftes Kind war, sein Land erlösen kann, wenn die Macht der Finsternis einzieht. Erfülle Deinen Auftrag, und führe Dein Land zurück ins Licht und zerschlage den Bann der dunklen Mächte mit der Kraft Deines Schwertes. Schrecke nicht zurück vor den Horden und Kreaturen der Finsternis. Folge dem Lichtstrahl Deines Schwertes durch die Gebirge, Wälder und Sümpfe und verdamme die dunkle Macht in die Ewigkeit.

Interplay™

Dreamcast.

Dragon's Blood:© 2000 von Treyarch Invention LLC. Dragon's Blood, Interplay, und das Interplay Logo sind Warenzeichen von Interplay Entertainment Corp. Alle anderen Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum ihrer rechtmäßigen Eigentümer. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb exklusiv durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warezeichen von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

TREYARCH™