



eamcast  
OFFIZIELLE MAGAZIN

Das einzige  
Magazin mit  
GD-ROM

Ausgabe Nr.02

November 1999

DM 12,00

Alle Fakten über die neue *Superkonsole!*

# Dreamcast™

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

NEU!



## TrickStyle!

Die Bretter, die die Welt bedeuten

**Soul  
Calibur  
Heldenhaft!**

Wo man lernt, wie man hieb- und stichfeste Argumente vorträgt

Seite 16

**132**  
Seiten, auf denen wir

in der Gegenwart testen  
in die Zukunft schauen  
in die Vergangenheit blicken  
in den Fernen Osten reisen  
in das Internet einsteigen  
in allen Lebenslagen helfen

## Schnell!

**Speed Devils:** Wo sich das Rasen endlich wieder lohnt

## Schlagseite!

Zwischen Dover und Calais:  
Wo der Spieler naßgemacht wird

## Schlagfertig!

**Power Stone:** Wo das Prügeln wieder Spaß macht

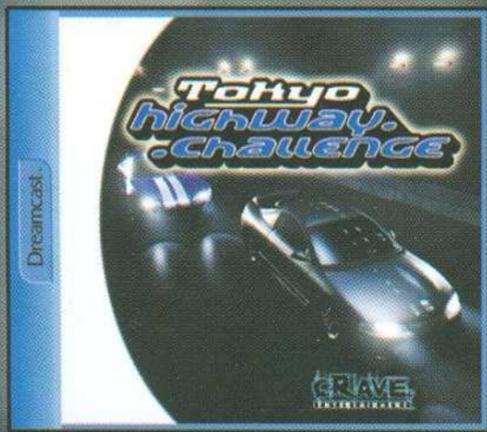


future VERLAG  
Medien mit Leidenschaft

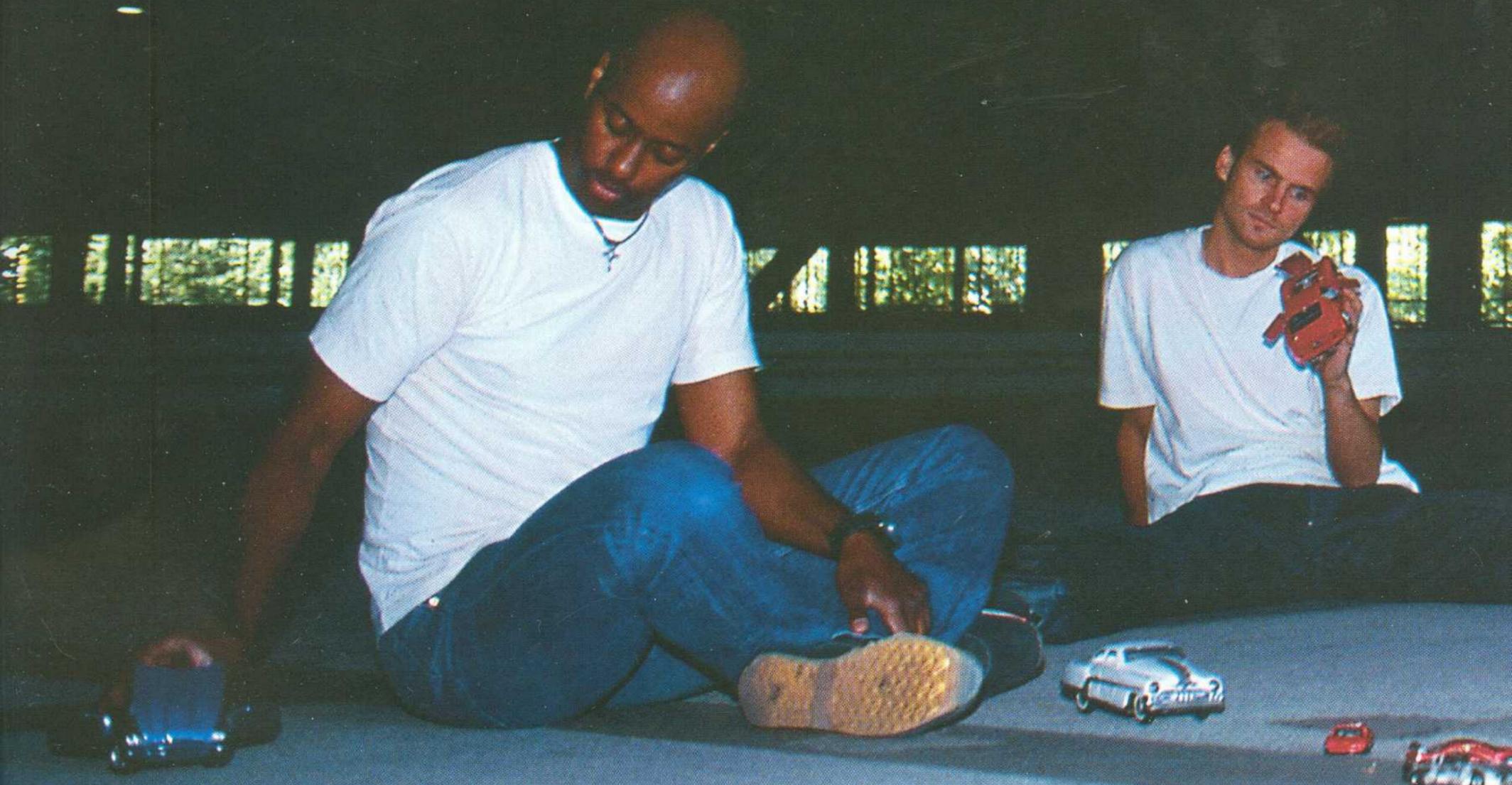
DM 12,00 S 95,00 Sfr 12,00 Lfr 290,00

4 395024 212000

02



Gesichtskontrolle.



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

# Tokyo Highway. Challenge

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

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

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



Dreamcast



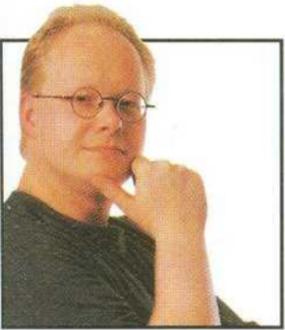
Genki

**CRAVE**  
ENTERTAINMENT



**Luftig: Wir sind kurz davor, abzuheben. Anschnallen!**

# Hallo da draußen!



Kann zuviel Erfolg zu Problemen führen? Ja, er kann. Wie im Fall von Segas DreamArena. Da passierte am Erstverkaufstag nämlich folgendes: Mehrere Tausend stolze Dreamcast-Besitzer versuchten sich zum ersten Mal einzuloggen und zu registrieren. Nun

läuft diese Registrierung allerdings europaweit über einen einzigen Server, damit da auch keine Registrierung doppelt vergeben wird. Rechnen wir mal dazu, daß am ersten Tag in ganz Europa 100 000 Konsolen verkauft wurden, und wir haben ein Problem... eine Warteschleife. Es konnte bis zu 20 Minuten dauern, bis man registriert war, aber dann kam's auf die nationalen Server an, und da traten überhaupt keine Probleme mehr auf. Nur – bis es soweit war, brauchte man eine lange Leitung. Diese war zum Glück kostenlos, die Nummer war und ist gebührenfrei... also weiter einloggen. Inzwischen sind bei uns noch mehr Spiele angekommen. Außerdem haben wir all die Spiele, die wir in unserer ersten Ausgabe nur kurz vorstellen konnten, jetzt mal ernsthaft in die Mangel genommen. Ein schöner Anblick! Mit *Soul Calibur* kommt die mit Sicherheit schönste Möglichkeit, sich gegenseitig eine zu verpassen, und bei *Trick Style* zählt nicht nur Schönheit, sondern vor allem auch Schnelligkeit. Kein Wunder, daß Markus derzeit jede Frage mit „Keine Zeit“ beantwortet. Außerdem sind noch *Power Stone*, *Ready 2 Rumble* und *Speed Devils* mit dabei, und wer auch mal verbotene Neuerungen an seinem Formel-1-Rennfahrzeug ausprobieren will, dem empfehlen wir *Racing Simulation 2*...



**FlugGerät**  
Erfolg kann wehtun. In diesem Fall gab es für Dreamcast beim Start aber nur leichte Schwierigkeiten

## Medien mit Leidenschaft



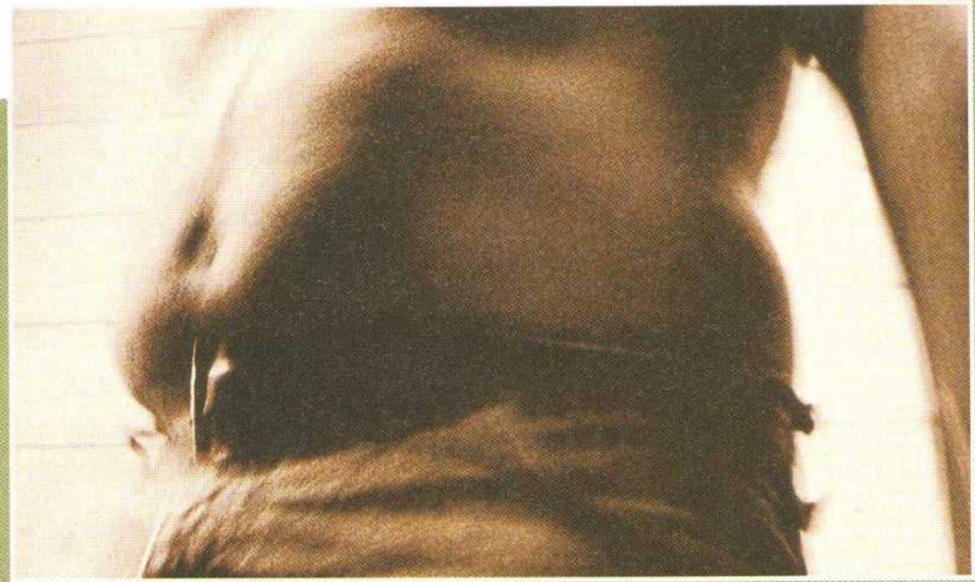
Future Verlag ist die deutsche Tochterfirma von Future Network, dem britischen Verlagshaus. Weitere Future Büros befinden sich in Bath, London, New York, San Francisco, Somerton, Paris, Mailand und Rom.

  
Thomas Gerhardt  
Chefredakteur

# Sonic

# hängt *alle* ab.

# Vor allem



# *kleine, dicke*

# *Klempner.*



Der kleine, blaue Igel ist wieder da. Und zwar auf der Überholspur. Sonic Adventure ist das schnellste Jump 'n' Run seit Erfindung des aufrechten Ganges. Mit nie gesehenen Grafiken, fantastischen Levels und umwerfenden Special-Effects. Da muss man als Klempner lange für schrauben.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spiele

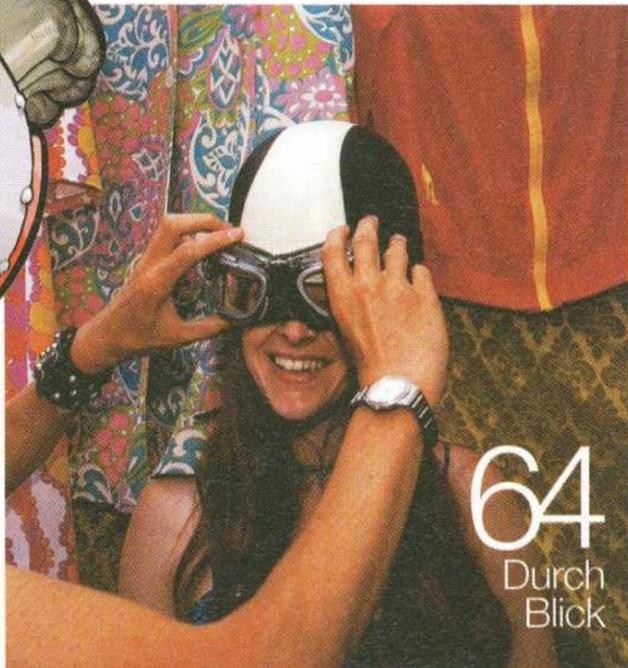
[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)

# DiesmalDrin

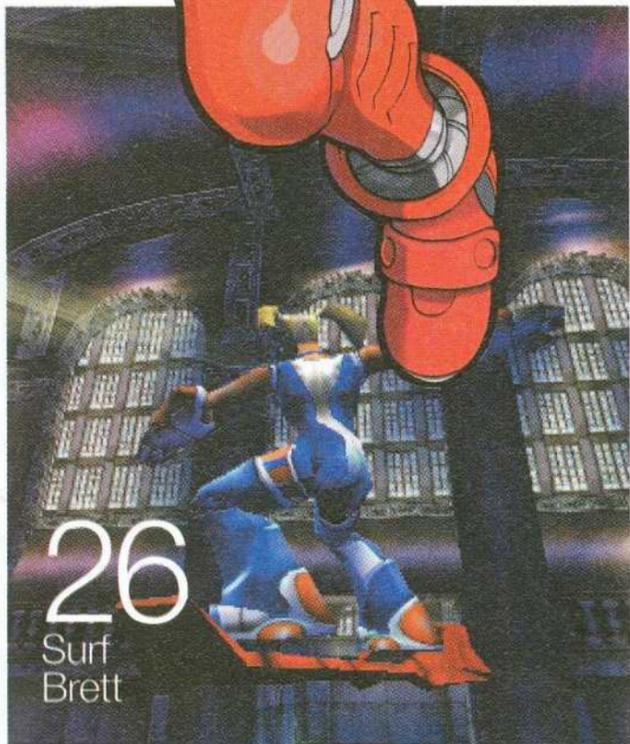
Ausgabe Nr.02



32  
Voll  
Treffer



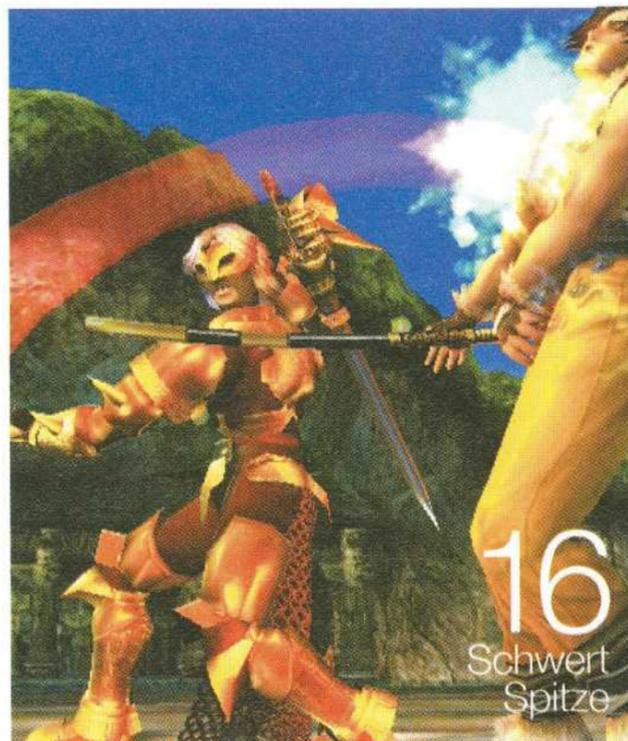
64  
Durch  
Blick



26  
Surf  
Brett



54  
Faust  
Kampf



16  
Schwert  
Spitze

## JetztDa

- 16 Soul Calibur**  
Fühle die Macht!
- 26 Trick Style**  
Fühle den Speed!
- 32 Power Stone**  
Fühl dich gut!
- 36 Aerowings**  
Fühl, wie Du abhebst!
- 40 Speed Devils**  
Fühl den Fahrtwind!
- 44 NFL Blitz 2000**  
Fühl, wie man Dich in den Rasen rammt!
- 46 Racing Simulation 2**  
Fühl Dich wie Schumacher!
- 50 Dynamite Cop**  
Fühl bösen Buben auf den Zahn!
- 52 Tokyo Highway Challenge**  
Fühl Dich verloren in Tokio!
- 54 Ready 2 Rumble**  
Fühl die linke Gerade!
- 60 Millennium Soldier**  
Fühl Dich wie Arnold Schwarzenegger!
- 62 Hydro Thunder**  
Fühl Dich wie in der Badewanne!

## LebensLust

- 64 Schatzsuche**  
Wohin Videospiele gehen, um zu sterben.  
Susan Lesslie Jack auf der Suche nach der  
verlorenen Kindheit
- 66 WasserSpiele**  
Wir gehen aufs Wasser... blubb blubb
- 104 Tokio sehen... und spielen**  
Das Ziel? Acht Tage in Tokio überleben. Die  
Waffe? Eine Kreditkarte, ein Laptop und eine  
unbändige Schreibwut. Der Spieler? Andreas  
Neuenkirchen
- 122 SofaSurfer**  
Alles um Dreamcast und das Netz...  
von Alex Folkers

## Gewußt Wie

- 48 Sonic Adventure**  
Diesmal rennt und hüpfert nicht Sonic selbst,  
sondern all seine Freunde. Die Lösung zum  
Abenteuer geht weiter
- 50 Soul Calibur**  
Wie man richtig zuschlägt.  
Wie man mit Sophitia Backe-Backe-  
Kuchen machen kann...
- 126 Speed Devils**  
Verbotene Rennen! Verbotene Zusätze!  
Und einige Tricks aus der Werkstatt...

## TitelThemen



Seite  
26

Seite  
40

Seite  
78

Seite  
32

Foto: Stefan Nimmesgern  
Smiles by MinDee-;) Make-up by Michele Timana :-)

# Diesmal Drin

## BaldDa

- 86 Soul Fighter**  
Das Kämpfen um andere Seelen
- 88 Shadowman**  
Das Kämpfen um unsere Seele
- 90 Pen Pen**  
Die verrückteste Tier-Olympiade der Welt
- 92 Vigilante 8 2nd Offense**  
Die Welt liegt im Sterben...
- 94 Evolution**  
Kleine Helden... ganz groß
- 96 Buggy Heat**  
Wir liegen in den Dünen...

## SonstNoch

- 04 ErsteWorte**  
Unser Chef darf wieder mal reden, aber keiner hört zu... hehe
- 10 TraumFrau**  
Alpenhaft und zart...
- 12 EinSchreiben**  
Eure Meinung interessiert... und zwar jedesmal
- 98 ImmerDabei**  
Ihr wollt uns doch nicht verpassen, oder? Deshalb: hier aufschlagen und abonnieren
- 72 KnackigFrisch**  
Die Anleitung zum richtigen Snowboarden! Preisausschreiben! Die Sachen, auf die man sich jeden Monat freuen sollte! Lara Croft! Moment mal, Lara Croft?!?!? Hier für Dreamcast? Ja genau...
- 126 SpielBar**  
Was wir so alles auf unserer GD-ROM haben: ein Vorgeschmack auf die besten Titel
- 128 BaldDrin**  
Und was kommt mit der nächsten Ausgabe?
- 130 SprachRohr**  
Und dieses Mal... NBC-GIGAs George... fischt frische Fische. Das müssen wir sehen...

72  
Lara?! Hier?  
Können wir gar  
nicht glauben



88  
Schaut mir tief in die  
Augen. Ihr werdet  
schläfrig...



94  
Rassel  
Bande

## GDROM

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



#### SpielBar

##### Dynamite Cop

Rettet den Präsidenten! Rettet den Präsidenten! Oder zumindest seine Tochter...

##### Buggy Heat

Zwischen den Dünen flitzen... mit nackter Motorenkraft. Und sich dann nicht erwischen lassen, das haben wir gerne...

#### ZeigBar

Soul Calibur, F1, NFL Blitz 2000

#### LesBar

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



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

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

#### Redaktion

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

#### Grafik

**Art Editor**  
Werner Schillinger  
**Design**  
Irene Pallut  
**Leitender Art Director**  
Ian Miller  
**Bildredaktion**  
Sabine-P. Geiger

#### Anzeigen

**Anzeigenverkauf**  
Ilka Krebs  
Ilka.Krebs@future-verlag.de  
Tel: 89/450 68 445  
Fax: 89/450 68 433  
Simone Müller  
Simone.Mueller@future-verlag.de  
Tel: 89 450 68 444  
Fax: 89/450 68 433

#### Verlag

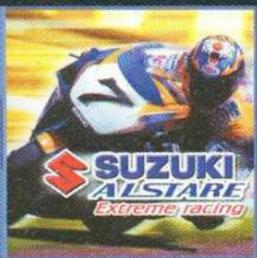
Future Verlag  
**Geschäftsführer**  
Stefan Moosleitner  
**Marketing**  
Maja Dehmel  
**Vertrieb**  
Gabi Rupp  
The Future Network plc  
**Chief Executive**  
Greg Ingham  
**Non-executive Chairman**  
Chris Anderson

#### Herstellung

**Herstellungsleitung**  
Brigitte Veigl, Lee Ponting  
**Repro**  
Medienservice Brodschelm  
**Druck**  
E.T. Heron, Großbritannien  
Alle Artikel/Fotos  
© Future Verlag GmbH 1999  
Alle Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr.



**SUZUKI**  
**ALSTARE**  
Extreme racing



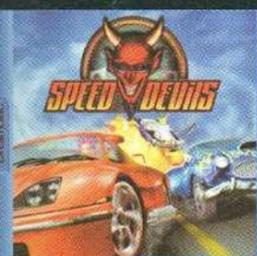
SUZUKI ALSTARE  
EXTREME RACING  
(DREAMCAST)  
ART.: 1328002  
RELEASE: OKT

**Racing 2**  
SIMULATION



RACING SIMULATION 2  
(DREAMCAST)  
ART.: 1328001  
RELEASE: SEPT

**SPEED DEVILS**



SPEED DEVILS  
(DREAMCAST)  
ART.: 1328003  
RELEASE: SEPT/OKT



Dreamcast™

© 1999 CRITERION  
SOFTWARE LIMITED.  
ALL OTHER TRADE-  
MARKS BELONG TO  
THEIR RESPECTIVE  
HOLDERS.

© ALSTARE 21.8.98  
DREAMCAST IS A  
REGISTERED TRADE-  
MARK OR TRADEMARK  
OF SEGA  
ENTERTAINMENT, LTD.

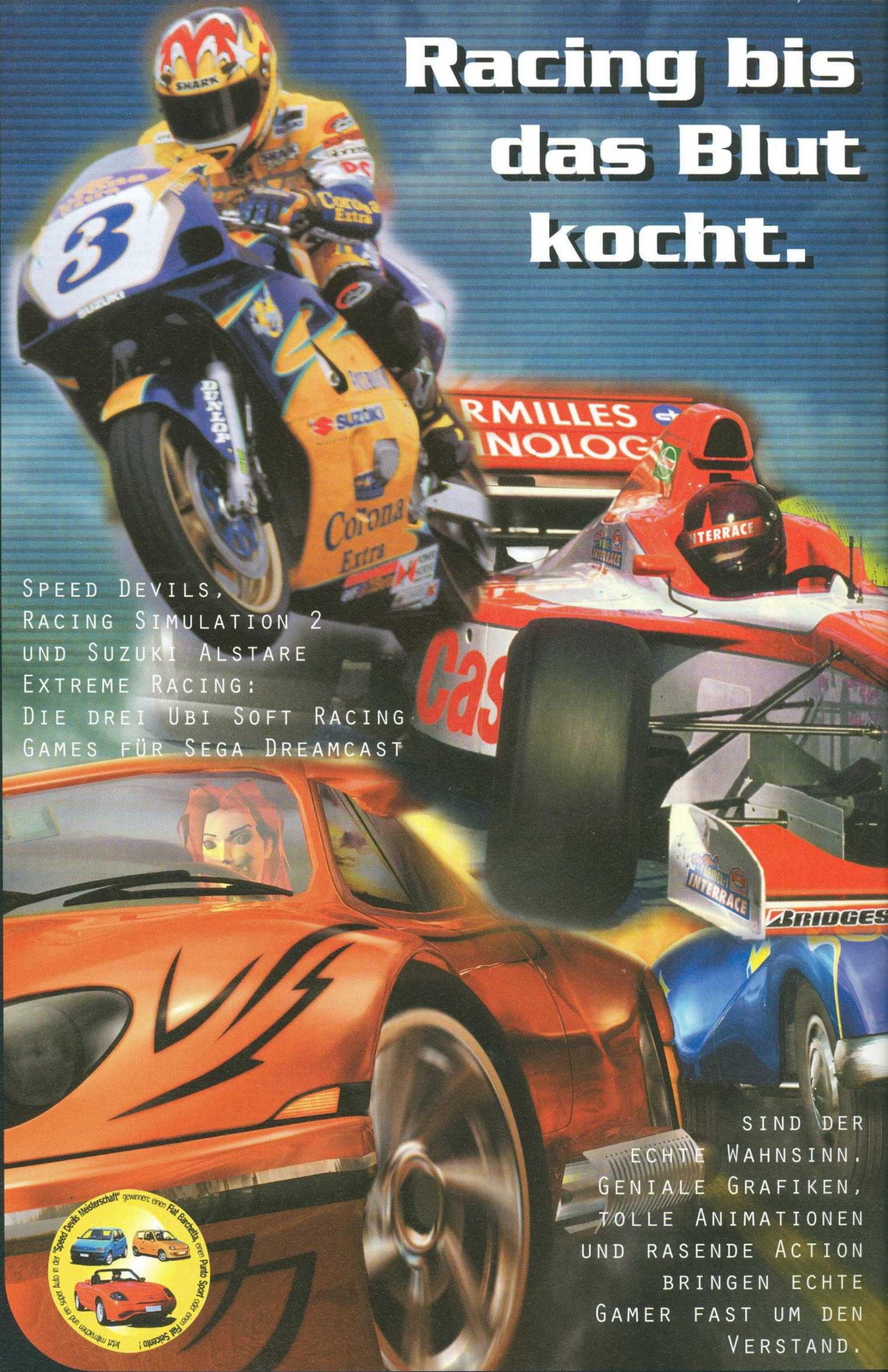
**SEGA**

[www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)

Ubisoft Entertainment GmbH • Zimmerstraße 19 • D-40215 Düsseldorf

# Racing bis das Blut kocht.

SPEED DEVILS,  
RACING SIMULATION 2  
UND SUZUKI ALSTARE  
EXTREME RACING:  
DIE DREI UBI SOFT RACING  
GAMES FÜR SEGA DREAMCAST



SIND DER  
ECHTE WAHNSINN.  
GENIALE GRAFIKEN,  
TOLLE ANIMATIONEN  
UND RASENDE ACTION  
BRINGEN ECHTE  
GAMER FAST UM DEN  
VERSTAND.

**Ubi Soft**  
ENTERTAINMENT

# Alpen-Glühnen

Nein, das ist nicht Heidi, die erwachsen wurde (wenn sich das auch manch kleiner Junge wünschen würde). Das fesche Mädel heißt Sophitia Alexandra. Und in den Alpen war sie bis heute auch noch nie.





## Knack und Back...

### Sophitia

**A**ber ansonsten schon überall, denn Sophitia kommt herum. Eigentlich kommt sie ja woher, und zwar aus Griechenland, oder war's doch eher der Olymp? Zumindest sieht ihre Heimat nicht unbedingt so aus, wie man sich Griechenland vorstellt, nachdem man die eine oder andere Folge von *Herkules* zuviel gesehen hat. Wenn wir uns auch vorstellen können (und das gerne), wie Sophitia mit dieser anderen antiken Heldin namens Xena im Schlamm wühlt. Aber das würde Sophitia doch nicht tun, oder? Kein Mädchen mit einem solchen Gesicht und Körper würde sich freiwillig derart zur Schau stellen. Lassen wir da einmal Pamela Anderson und ihren Göttergatten außer acht.

Sophitia hat keinen Göttergatten, sondern einen Göttervater, und der heißt Hephaistos und ist der Waffenschmied des Olymps. Daher also das Schwert und der Schild. Allerdings macht sie nicht nur da eine gute Figur, sondern auch in der Backstube. Eigentlich ist sie ja Bäckerin. Und eine gute noch dazu. Im Gegensatz zu jener anderen blonden Schönheit kann Sophitia sogar mit einer echten Geschichte aufwarten. Und die beginnt nicht auf Dreamcast, sondern auf dieser anderen japanischen Konsole in *Soul Edge*. Dort zeigte sie dem Spieler, daß das Baden in freier Natur eine Menge Spaß machen kann. Okay, wenn sie diejenige ist, die badet und der Spieler derjenige, der ihren nackten Rücken bewundern kann. Und das machen wir auch im neuen *Soul Calibur* immer wieder gerne.

#### NackteFakten

- **Geburtstag:** unbekannt
- **Größe:** 193 cm
- **Gewicht:** 55 kg
- **Maße:** 84/56/79
- **Blutgruppe:** unbekannt
- **Nationalität:** griechisch
- **Hobbies:** Dämonen bekämpfen, Schwert putzen, griechischer Volkstanz, Jodeln
- **Kampfstil:** Saint Athena

#### KleineBrötchen

Die backt Sophitia mit Sicherheit nicht, denn schließlich ist sie schon kampfgestählt aus dem ersten Abenteuer auf der Playstation hervorgegangen. Wie jeder gute Star muß auch sie sich dem Gesetz der Serie beugen und zurück in den Ring...

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

# EinSchreiben

Ihr habt ja auf der IFA solche Probehefte verteilt. Und ehrlich gesagt habt Ihr mir damit die Lust, ein DC zu kaufen, versaut. Der Sega-Stand hat auch etwas dazu beigetragen, aber dazu später. Müßt Ihr Euch schon vor Eurer ersten Ausgabe auf dieses Niveau herabbegeben? Glaubt Ihr, das DC verkauft sich nur, wenn Ihr andere Konsolen schlechtmacht?

Alle Fakten über die neue Superkonsole! **NEU!**  
**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN  
Das einzige Magazin mit GD-ROM  
Die **schnellste** Konsole der Welt  
Mit 128 Bit ins nächste Jahrtausend  
**spiel mit mir!**  
17 Seiten, die Dich im Handumdrehen zum Dreamcast-Experten machen  
**Ausblick**  
Was kommt zum Start?  
Wir zeigen die besten Spiele fürs Dreamcast  
Seite 15  
**Sexy Spielzeug**  
Zubehör, das jeder haben muß  
**Voll Extrem!**  
Welche Auswirkungen ein Abend mit Dreamcast haben kann  
Gewinnt ein Wochenende **Segaworld!**  
Mehr darüber auf Seite 64

Ich meine damit unter anderem das Interview mit Th. Zeitner: „Zum Start werden ca. 15 Spiele erhältlich sein, das ist ja mehr als beim N64 in einem Jahr!“. Der Satz stimmt doch doppelt nicht! Neuerdings wird nur noch von zehn Spielen gesprochen, ursprünglich waren's mal 30! Oder wurde das DC in Wirklichkeit nur verschoben, um genug Spiele fertig zu haben? Und außerdem: Internet zum Ortstarif ist ja wohl kaum eine der billigsten Möglichkeiten, ins Internet zu kommen. Tarife wie 24 h für 4,9 Pf (oder 3 Pf von 21-9 Uhr etc.) oder der neue AOL-Tarif sind doch niedriger! So, jetzt zu den Spielen, die so hoch gelobt wurden, und wegen denen ich mir ursprünglich ein DC holen wollte. *Sega Rally 2* Der 1P-Mode und die Steuerung sind super, nur ich lege Wert auf den

MP Mode. 1. Kann man nur zu zweit spielen (soweit ich das mitgekriegt habe) und außerdem gibt es Pop Ups und Nebel überall. Das sollen 128 Bit sein? *Virtua Fighter 3tb*: Wer hat sich hier die Steuerung ausgedacht? Wozu gibt es denn Analogstick und Knöpfe? Die anderen Games waren zu überfüllt, um sie spielen zu können, und außer *Soul Calibur* gibt es ja auch keine anderen wirklich GUTEN Spiele! Beweist wenigstens, daß Ihr nicht auch noch feige seid und antwortet bitte!  
-St. Lehman, per eMail

*Tut mir leid, daß wir Dir den Tag versaut haben, aber feige sind wir ganz bestimmt nicht. Wir können eigentlich ganz gut mit Kritik leben. Wir haben die Playstation und das N64 nicht runtergemacht. Warum auch? Es sind gute Konsolen, die allerdings beide schon etwas in die Jahre gekommen sind. Nehmen wir doch Soul Calibur als Beispiel. Woher kommt das Spiel? Von Soul Edge, auf der PS. Das nennen wir natürlich auch. Das sind wir dem Leser schuldig. Daß DC besser in puncto Grafik und Schnelligkeit ist, das nennen wir allerdings auch.*

*Okay, das also dazu. Das mit Sega Rally... Sega hat versprochen, daß die Netzwerkfähigkeit noch nachgereicht wird. Virtua Fighter 3tb: Mmmmm, gut, die Steuerung ist nicht jedermanns Sache, aber wir haben hier Leute, die schwören drauf. Die Tarife. Oh Mann, da können wir uns nicht einmal auf eine Diskussion einlassen, denn da ändern sich diese Werbe-Super-Sonder-Zugangstarife andauernd. Finden wir an sich gut. Denn freies Netz für alle ist gut. Jawoll.*

Hallo da drinnen! Das Magazin großformatig zu sehen, hat mir ganz schön einen Schock versetzt! Ich hatte mir ja die Probierverschickung auf der IFA geholt und fand es wirklich nett, aber die erste Ausgabe war dann schon doch was anderes. Das ist ja beinahe quadratisch, praktisch, gut! Okay, nachdem wir jetzt das Lob aus dem Weg haben, nun die Kritik. Ich mag dieses Halb-Cover nicht, es ist ein bißchen zu dürr. Und reißt mir zu leicht ein. Kommt da vielleicht was anderes?

-Dirk Wehefritz, per eMail

**Wir arbeiten dran. Und schauen neidisch auf die PC Player, die ein dickes Halb-Cover hat...**

Hallihallo Hallöle, Erst mal muß ich Euch sagen, Ihr habt ein wirklich gutes Mag auf die Beine gestellt! Respekt! Ihr seid sehr informativ und auch sehr übersichtlich. Aber leider gibt es auch einen Anlaß zur Kritik und zwar die Wertungs-Art! Könntet Ihr nicht anstatt der 5 Sterne lieber 8 oder 10 nehmen, das ist besser, da dadurch die Wertungen sehr viel differenzierter werden! Ansonsten gibt es keinen Grund zum Meckern – bleibt so wie Ihr seid.

-Andreas Koll, per eMail

PS: Guter Auftritt bei GIGA!!!

**Danke für das Lob, Andreas :-)**

**Das mit der Wertung: Für den Moment bleiben wir bei den 5 Sternen, aber Dein Argument ist ein**

## KontaktAdresse

### Dreamcast

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

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

*ziemlich gutes. Es gibt einige Spiele, die nicht so ganz in die vier Sterne und nicht so ganz in die drei passen wollen... Und GIGA... sprich bloß Alex nicht drauf an. Wir haben ihn unter der Androhung von Gewalt vor die Kamera zerren müssen. Ach, einige Menschen muß man immer wieder zum Star-Dasein prügeln...*

Hallo DREAMCAST.MAG.Redaktion, so, heute habe ich mir mal Euer neues DC-Magazin gekauft; im Prinzip finde ich das Heft auch gut, nur leider war ich doch ziemlich enttäuscht, daß es nirgendwo Informationen zu PAL-Balken / 50-60Hz.-Problematik gab. Ich meine, ich finde es sehr wichtig, ob ein Spiel auf 50Hz. angepaßt wurde – also keine PAL-Balken hat – oder nicht. Und meines Wissens ist Sonic Adventure auch das bisher einzige Spiel, was einen 60Hz. featured und keine Balken hat; aber vielleicht hättet Ihr einfach auch mal darauf eingehen müssen; ich finde auch, daß ein offenes Wort gegen SEGA hinsichtlich dieser Thematik mal fallen sollte – immerhin ist DREAMCAST nicht nur die schnellste Konsole, sondern auch die (mit Abstand) teuerste, und da kann man ja wohl als Europäer ein ganzes Jahr nach dem Japan-Start auch richtig angepaßte PAL-Spiele erwarten, oder etwa nicht? Naja, anscheinend eben nicht. Danke, SEGA...!!! Ich werde mir auf jeden Fall eine Import-Konsole besorgen, denn auf 17% langsamere Spiele habe ich 1999 wirklich keine Lust mehr  
-Bodo Elsel, per eMail

**Du hast vollkommen recht, wir sind auf die 50/60 Problematik nur kurz eingegangen, und zwar mit den Infos, die uns Sega gegeben hat. Leider waren diese Infos nicht vollkommen erschöpfend.**

Da ist es nun, das erste langersehnte (auch noch offizielle) Dreamcast-Heft. Die Redakteure allesamt in intellektuellem Schwarz, der Chefredakteur gar in Denkerpose; und so sieht es auch aus, das Heft für den Dreamcastspielefreak: Als ob die Leutchen sich allesamt bei Max, Prinz oder sonst einer Pseudo-Szene-Zeitgeistzeitschrift beworben hätten und sich nun mehr schlecht als recht mit einer Spielezeitschrift durchschlagen müssen. Aber was soll's, wir tun so, als hätten wir's nicht gemerkt und plakativ „szenemäßig“ das Heft mit seitenschindenden ganz- bis 1 3/4-seitigen Fotos zu. Das Super-Langweil-Layout (oben Bilder, unten Text) wird begleitet von der Tatsache, daß man (obwohl doch todschick) den Blocksatzbutton nicht gefunden hat und so ein ausgefranster Text (von dem es dank der überdimensionierten und zahlreichen Fotos nicht

allzuviel gibt) die Regel ist. Versteht mich nicht falsch, ich bin auch schon älter (Pong, Atari VCS, Sega Master, Amiga, PC-Engine, PC, SNES, Playstation, Nebel64, Dreamcast), hab studiert und bin Geschäftsführer; aber muß man es einem gleich soooooo knüppeldick auf's Brot schmieren, daß das Dreamcast (ja genau DAS Dreamcast, wenn man nicht weiß ob's männlich oder weiblich ist nimmt man das Sächliche, gell) kein Kinderspielzeug ist, sondern eine High-End-Konsole mit Internetzugang. Aber mal ehrlich, glaubt Ihr wirklich Eure Zielgruppe setzt sich nur aus schnöseligen BWL-Studenten zusammen, die von Papi gerade ihr erstes Cabrio geschenkt bekommen haben und sich das Wochenende im P1 um die Ohren schlagen? Sorry, aber in erster Linie sind wir doch „Spieler“ und wollen über Neuigkeiten und Qualität der Spiele informiert werden. Wenn ich mir zudem noch nichtssagende, Bildchen (oder glaubt Ihr, Sonic sieht anders aus, nur weil er jetzt auf eine halbe Seite aufgepumpt wurde?) ansehen will, kauf' ich mir'n Bilderbuch. Ihr hättet Euch lieber darum kümmern sollen (genug Zeit wäre ja gewesen nach dem verschobenen Start), daß Euer Heft weniger Pannen hat.

1. Das Buggy-Heat-Demo Eurer beigelegten (offiziellen, har har) GD bringt das Dreamcast zum „abstürzen“, wenn man dieses auf deutsche Sprache eingestellt hat. (Eigentlich kein so abwegiger Gedanke, bedenkt man, daß wir in Deutschland leben).

2. Wie heißt Eure Webseite eigentlich?  
www.dreamcastmag.de www.dreamcastmag.de (Seite 117) oder doch lieber www.dreamcastmag.com www.dreamcastmag.com (Seite 118)?

3. Macht nix, denn auf beide Seiten kann man nicht zugreifen, weil die eine nicht existiert und die andere ein Passwort verlangt. DER Web-Spaß! Bitte versucht Eure Redakteure zu überzeugen, daß es nichts Anrühiges hat, ein Spieleheft zu produzieren und sich mehr auf die Facts zu konzentrieren als auf die Aufmachung (da es keine Modezeitung ist, wäre es nett, wenn in der nächsten Ausgabe die Texte dem Bildanteil wenigstens annähernd gleichgestellt wären).

**Es sollte nur das www.dreamcastmag.com als Website gezeigt werden. Das ist leider nicht geschehen. Dafür meine Entschuldigung. Auch dafür, daß die Site noch nicht freigeschaltet war. Wir hatten da noch leichte Probleme, die wir aber behoben haben. Ich find's schade, daß Du das Layout nicht magst,**



Hier sind wir mal kleinlaut, aber nur ausnahmsweise...

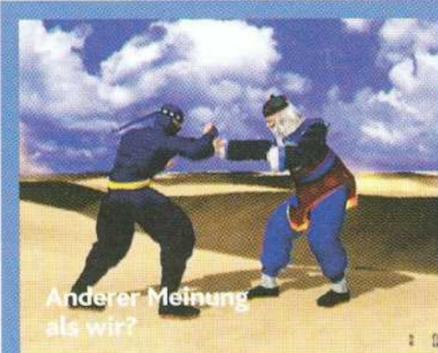
**aber das ist Deine Meinung und die kann ich nicht ändern. Aber: Seiten „schinden“, wie Du meinst, das tun wir nicht. Wir glauben, daß eine Spielekonsole mit solcher Grafik auch große Bilder verdient, um die richtig zur Geltung kommen zu lassen. Am Layout selbst ändern wir aber immer wieder etwas... um uns immer wieder zu verbessern, und jede Kritik ist gute Kritik...**

**Oh pfui, der Chef in Denkerpose... das Bild mag ich auch nicht, um ehrlich zu sein. Das wurde von meinem Art Director ausgewählt, und daß wir alle schwarz tragen liegt daran, daß wir – ungelogen – am Tag des Fotoshootings alle ausnahmsweise Schwarz an hatten (außer meine Wenigkeit, ich hatte blau an, aber das wurde nachträglich korrigiert... man kann ja keinen blauen Chefredakteur haben, oder?)**

**Die Buggy Heat-Demo... dafür können wir uns nur entschuldigen. Wir können leider noch nicht selbst unsere GDs herstellen, sondern sind wie alle offiziellen Magazine europaweit auf die GDs von Sega angewiesen. Da scheint ein Fehler passiert zu sein, dem wir selbst nachgehen.**

**Und daß wir nichts Anrühiges daran finden, ein Spielmagazin herzustellen, das ist wohl selbstverständlich. Wir lieben Spiele und hauen uns oft mit den Jungs vom Playstation-Fun Magazin. Die gewinnen bei Tekken 3, wir bei Soul Calibur. Und das war... Luft holen...**

**die längste Antwort, die ich je gegeben habe... Und Tschüß... Thomas**



Anderer Meinung als wir?



... dann los und selbst testen!

## Alle Spiele... von allen getestet

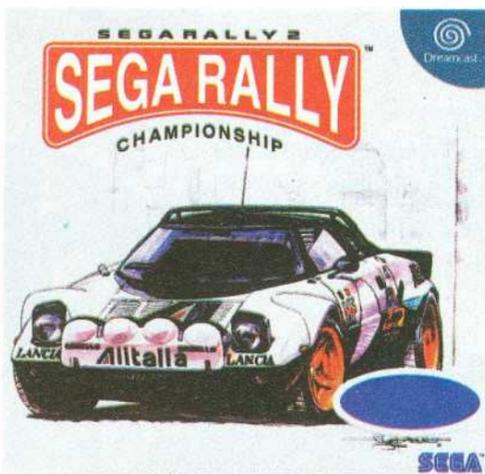
Nun, nochmals Hallo und Willkommen und all das, was man normalerweise an einer Stelle wie dieser hier loswerden möchte. Loswerden sollt Ihr aber was, und zwar Eure Meinung. Nicht nur zu unserem Magazin, nein, das wäre zu einfach. Wir wollen wissen, was Ihr von den Spielen haltet. Was wir davon halten, das drucken wir ja jeden Monat ab. Aber da wir nun einmal nicht Gott sind (auch wenn es Le Cheffe manchmal glaubt), sind diese Wertungen am Ende ja auch nur unsere

Meinungen, und Ihr habt vielleicht einen ganz anderen Eindruck von dem Spiel. Also, hinsetzen, schreiben (so knappe 400 Wörter) und das Ergebnis mit einem Paßfoto von Euch zu uns schicken, mailen, per Pferdepost oder sonstwie zukommen lassen. Wir drucken Euch ab. Denn Eure Meinung zählt. Und wir geben auch was dafür. Den Inhalt von Markus Hermannsdorfers Schreibtisch beispielsweise. Wir wissen, daß er da immer wieder Spiele versteckt...

# KARSTADT



## Neues aus der Spielhöhle



Sega Rally 2

€ 61.<sup>33</sup>

**119.<sup>95</sup>**



Sonic Adventure

€ 51.<sup>10</sup>

**99.<sup>95</sup>**



Virtua Fighter 3tb

€ 51.<sup>10</sup>

**99.<sup>95</sup>**

# Jetzt Da

Wir sind mal wieder voll am Testen...und zwar voll extrem

**12**  
**Spiele im Test**  
**Wir haben den Spaß im Dutzend**

**SpielKinder**



**Thomas Gerhardt** wartet darauf, daß er endlich zum Ritter geschlagen wird. Geschlagen wird er ja sonst sowieso...



**Markus Hermannsdorfer** hat für uns keine Zeit mehr, seitdem er bei *TrickStyle* zum ersten Mal die Kurve gekratzt hat...



**Ulf Schneider** hat sein ganzes Geld beim Autorennen verloren und flieht vor der Mafia...



**Andreas Neuenkirchen** sucht immer noch in Tokio nach seinem Manga-Mädchen



**Alex Folkers** hat endlich herausgefunden, daß er doch ein Schwarzer ist... zumindest im Spiel



**16**  
**StabHochsprung**  
 Wer weiß, wofür so eine lange Latte benutzt werden kann, soll *Soul Calibur* spielen

- 16 Soul Calibur**  
Voll bewaffnet
- 26 Trick Style**  
Voll vernagelt und verbrettert
- 32 Power Stone**  
Voll der Steinschlag
- 36 Aerowings**  
Voll der Kunstflug
- 36 Speed Devils**  
Voll auf die Bremse
- 44 NFL Blitz**  
Voll nach Vorne
- 46 Racing Simulation 2**  
Voll in die Kurve
- 50 Dynamite Cop**  
Voll eins auf die Nuß
- 52 Tokyo Highway Challenge**  
Voll ist's auf der Autobahn
- 54 Ready 2 Rumble**  
Voll auf die Zwölf
- 60 Millennium Soldier**  
Volle Deckung
- 62 Hydro Thunder**  
Volllaufen lassen

**Schlußstrich**

*Einfach auf den Punkt gebracht: die Wertungen. Denn mit Prozentrechnung ist man schon in der Schule gestraft.*

Wie kann man nur ohne dieses Spiel weiterleben? Sofort kaufen!	★★★★★★
Sollte auf der Wunschliste jedes Spielers sein, sobald das Geld da ist.	★★★★★★
Muß nicht sein, aber wer's kauft, hat das Geld nicht verschenkt.	★★★★★★
Muß nun <i>wirklich</i> nicht sein. Aber wer sonst schon alles hat...	★★★★★★
Pfui Bah!	★★★★★★

# Soul Calibur

Ein guter Mann geht nur gut gekleidet in den Kampf. Dies ist das, was der moderne japanische Samurai heute trägt



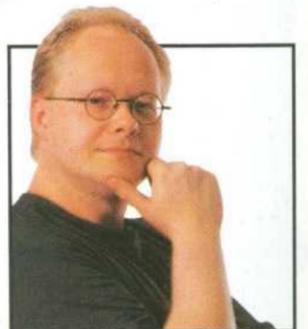
Gute Buben kommen in den Himmel, böse Buben kommen überall hin. Und manchmal kommen sie wieder. So geschehen in Namcos *Soul Calibur*, dem Nachfolger von *Soul Edge*

**D**ie Geschichte ist schon uralt. Und das kann man ruhig wortwörtlich nehmen, denn sowohl *Soul Edge* (erschieden auf der... Psssssst, dürfen wir eigentlich nicht verraten), als auch das neue Abenteuer der wackeren Gefährten, *Soul Calibur*, stammt aus dem 16. Jahrhundert.

Da, wo Männer noch Männer waren und Frauen genau wußten, wo ihr Platz war. So hat es zumindest immer mein Geschichtslehrer dargestellt. Zu schade eigentlich, daß ihm niemals jemand zugehört hat. Muß wohl daran gelegen haben, daß seine Geschichten nie wirklich so interessant gewesen sind wie diese hier...

Vor langer, langer Zeit... wurden zwei Schwerter geschmiedet, um die Geister zweier Dämonen gefangen zu halten. Immer eine schlechte Idee. Die Schwerter wurden nämlich von Kapitän Cervantes, dem berühmtesten (für seine Bluttaten) und berüchtigtsten (für seinen untrüglich schlechten modischen Geschmack) Piraten seines Zeitalters gefunden. Und da sich dämonische Schwerter nur schlecht zum Brotschneiden mißbrauchen lassen, begab sich der gute Kapitän auch gleich daran, seine Mannen niederzumetzeln...

Obwohl es damals weder CNN noch die Bild-Zeitung gab, erfuhr man überall auf der Welt von der Existenz dieser Waffen. Deshalb zogen auch gleich mehrere Kämpfer aus



**Testpilot**

Thomas Gerhardt

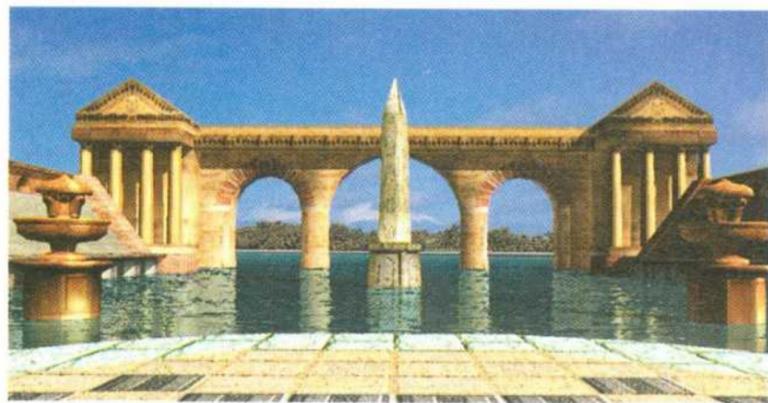
- **Titel:** Soul Calibur
- **Hersteller:** Namco/Sega
- **Genre:** Beat'em Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** November
- **Preis:** um 120 DM

- **Pro:** Die schönste Grafik... alle mal oohen und aahen
- **Contra:** Da kann ja jeder prügeln!



## Großmacht

Wir wissen nicht, ob wir bei unseren Kämpfen mit göttlichem Beistand rechnen dürfen, hoffen aber natürlich drauf



## BildungsReise

### HeimVorteil

Die halbe Schlacht ist schon gewonnen, wenn man sich auf den Heimvorteil berufen kann. Sagt Dariusz Michalczewski, so glauben wir, oder war das doch eher Don King?

In *Soul Calibur* jedenfalls gibt's eine Menge verschiedene Kampfsmöglichkeiten. Die Aufzählung hört sich an wie eine Liste der Drehorte für den neuen *Indiana Jones*-Film: Venedig (oh nein, Moment, das hatten wir schon im dritten Teil), das alte Rom, die Höhle des Roten Korsaren, eine verfallene deutsche Burg und – immer wieder gerne genommen – der Olymp. Xena oder Hercules sucht man da zwar vergebens, aber irgendwie erinnert das dann doch an eine 70er-Jahre-Disco da oben. Schon seltsam, was manche Leute für eine Vorstellung vom Himmel haben. In diesem Fall allerdings hätten wir's ohnehin mit der schönsten Rauschschmeißerin der Welt zu tun: oh liebliche Sophitia. Diese Schauplätze gibt's immer wieder zu sehen, aber – je nach Mission – im Frühjahr oder Herbst, am Tag oder in der Nacht, und mit wechselnden Bedingungen wird auch das Kämpfen schwerer. Im Winter rutscht man schon einmal einfach aus dem Ring. Und das, obwohl nirgends im Radio vor dem Eis gewarnt worden ist. Oder man versandet einfach und fragt sich, warum denn die Beine immer schwerer werden und die Tritte nicht mehr so funktionieren. In der Nacht sind alle Kämpfer grau und... oder waren das Katzen? Egal. So wie bei *Soul Calibur* muß es auf jeden Fall aussehen.



### Indien

Der Himmel zeigt's, in diesem Hafen gibt's gleich ein Donnerwetter...



### Türkei

Das ist eigentlich genau der richtige Ort, um wilde Parties zu feiern.



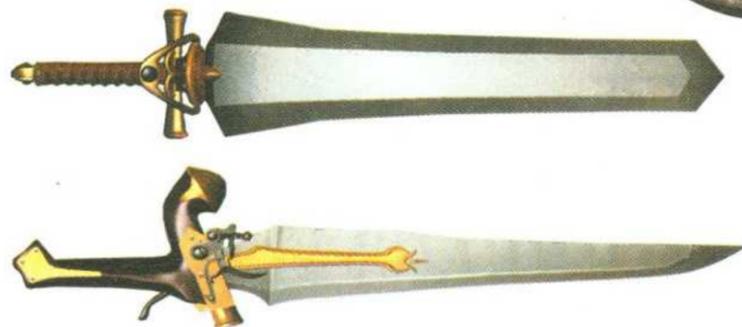
### China

An der chinesischen Seidenstraße liegt diese wunderschöne Immobilie.

allen Herren Länder aus, um die beiden Waffen den Händen Cervantes' zu entreißen. Nur eine war dabei erfolgreich: Sophitia Alexander, tagsüber einfache Bäckerin, des Nachts dagegen geheiligte Kämpferin des griechischen Götterschmiedes Hephaistos. Schwer verwundet tötete sie zusammen mit der Ninja Taki den Kapitän und zerstörte eines der beiden dämonischen Schwerter.

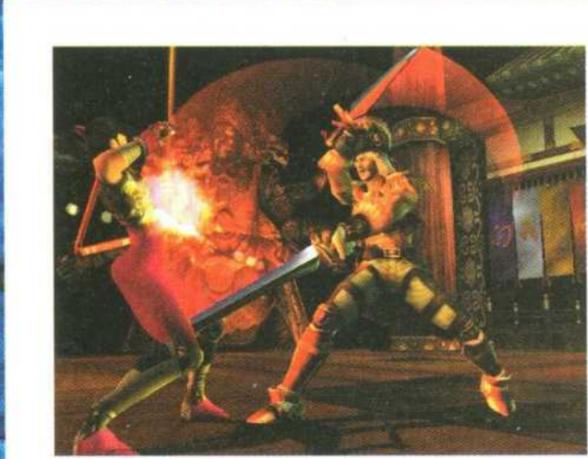
Und alle lebten glücklich bis an ihr Lebensende, oder? Zumindest auf dieser anderen Konsole. Aber nein, das geht doch nicht. Schließlich gibt's das Gesetz der Serie, und deshalb fand Jung Siegfried (wir wußten doch schon seit Gerd Fröbe, daß Deutsche die besten Bösewichte abgeben) sowohl den toten Piratenkapitän als auch das zweite Schwert. Also... hurra! Das Böse ist wirklich immer und überall. Und wurde am Ende von *Soul Edge* als *Evil Seed* in die Welt entlassen...

Und damit kommen wir zu *Soul Calibur*. Denn nachdem sich besagter *Evil Seed* ein bißchen in der Welt umgeschaut hatte, bemächtigte er sich eines Knaben namens Kilik... und alles fängt wieder von

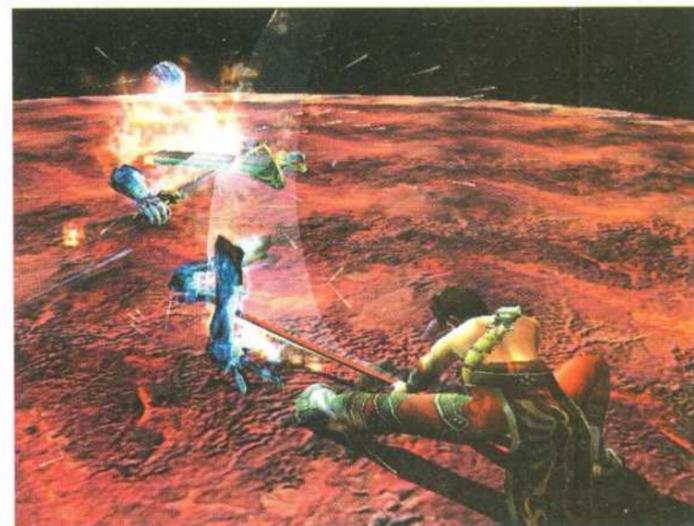


### SchwertSchmied

So sieht sie aus, die Wurzel allen Übels. Das sind die beiden *Soul Edge*-Schwerter, mit denen alles seinen Anfang nimmt



**HammerHart**  
Ob nun vom Hammer oder vom Blitz getroffen, der Effekt bleibt gleich. Autsch!



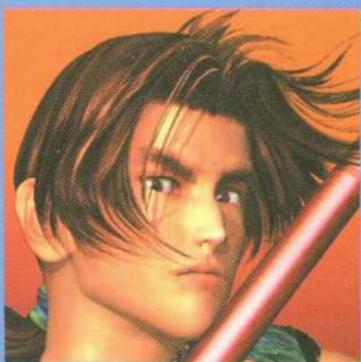
vorne an. Das ist halt das Gesetz der Serie, und Mel Gibson weiß ein Lied davon zu singen. George Lucas auch, und von Modern Talking wollen wir gar nicht reden.

### SchauSpieler

Ah, Konsolenspiele und Handlung. Normalerweise heißt's ja: So wenig Handlung für soviel Spiel – aber bei *Soul Calibur* läuft's eigentlich genau anders herum. Soviel Handlung für... ein Prügelspiel??? Ja, genau. Das ist es eigentlich. Nur ein Prügelspiel. Und ein Ferrari ist nur ein Auto. Auf die Ausstattung kommt's an! Und *Soul Calibur* ist tiefer, breiter, schneller. Warum auf *Shenmue* warten, wenn der Fotorealismus schon im Handel erhältlich ist? Hier gibt's insgesamt 20 Figuren, die alle nicht nur mit offenem Mund anzuschauen sind, sondern sich so bewegen, als würden sie für die Hauptrolle im nächsten *Krieg der Sterne* vorsprechen wollen. Hau den Lucas, sozusagen. Jar Jar Binks? Wer zum Teufel ist das? Hier gibt's perfekte Lippenbewegungen, gespannte Männermuskeln und wunderschöne Frauenkörper, gegen die die Archäologin Ms. Croft aussieht, als gehöre sie selbst schon auf den Müllhaufen der Geschichte. Schön auch, daß es hier im Gegensatz zu anderen Spielen keine Blutspritzer zu bestaunen gibt. Ansonsten würden statt der bunten Farbschlieren, die Schwerter und andere Waffen in der Luft hinterlassen, Blut und Gedärme über den Bildschirm fliegen. Aber Namco macht Spiele für uns alle – und das ist gut so.

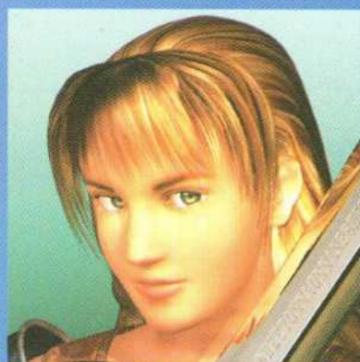


## PaßFotos



### Kilik

Er wird das Gleichgewicht der Macht herstellen. (Außerdem wird er die Königin Amidala heiraten und sich einen schwarzen Anzug mit Maske und passendem roten Lichtschwert besorgen...)



### Sophitia

Backe backe Kuchen. Wer wäre nicht gerne Teig in den Händen dieser Backdame. Oder war das Herzdame? Sie ist außerdem die Ehrenkriegerin des griechischen Götterschmiedes Hephaistos.



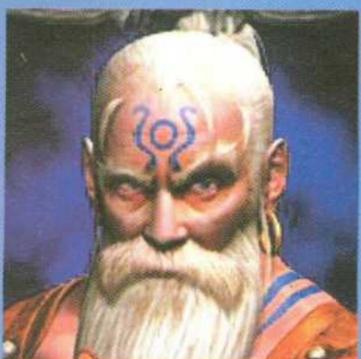
### Hwang

Wie schon Humphrey Bogart sagte: Cherchez la femme. Alles für die Frauen. Das kann der gute Hwang nachvollziehen. Denn vom Soul Edge will er gar nichts wissen, sondern reist nur der verschwundenen Seung Mina hinterher...



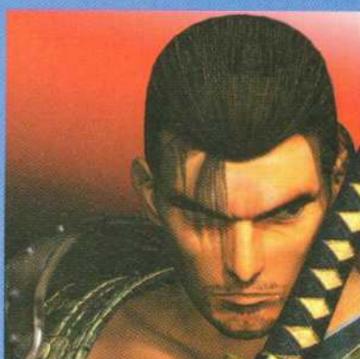
### Ivy

Wahnsinn liegt in der Familie. In diesem Fall in der Familie Valentine. Soul Edge hat Papa in den Wahnsinn getrieben. Und was trieb die liebe Ivy in den Wahnsinn? Der Wunsch, Soul Edge zu zerstören. Wie der Vater, so die Tochter...



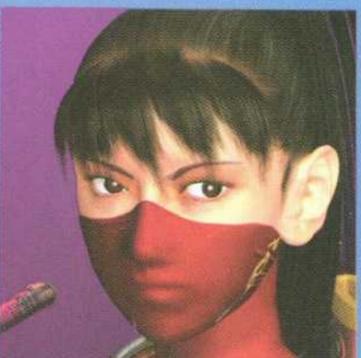
### Edge Master

Der Qui-Gonn Jinn zu Killiks Anakin Skywalker. Der Haarschnitt paßt, die weisen Sprüche auch, und wie Anakin Skywalker ist schließlich auch Kilik mit der Saat des Bösen gesegnet. Also... rufen wir schon mal Liam Neeson an.



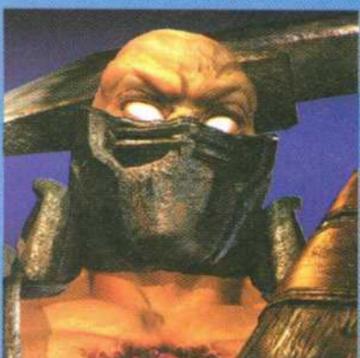
### Mitsurugi

Der Mann redet einfach nicht gerne. Ob's wohl daran liegt, daß er zu viele Kurosawa-Filme geschaut hat? Mit Sicherheit einer der tödlichsten Kämpfer in der Auswahl, und auch einer der am besten gekleideten. Tarantino würde es mögen...



### Taki

Die eigentliche Heldin in diesem Spiel. Zusammen mit Sophitia hatte sie es schon einmal geschafft, das Soul Edge zu besiegen. Man sollte doch eigentlich meinen, daß das genügt hätte. Aber nein...



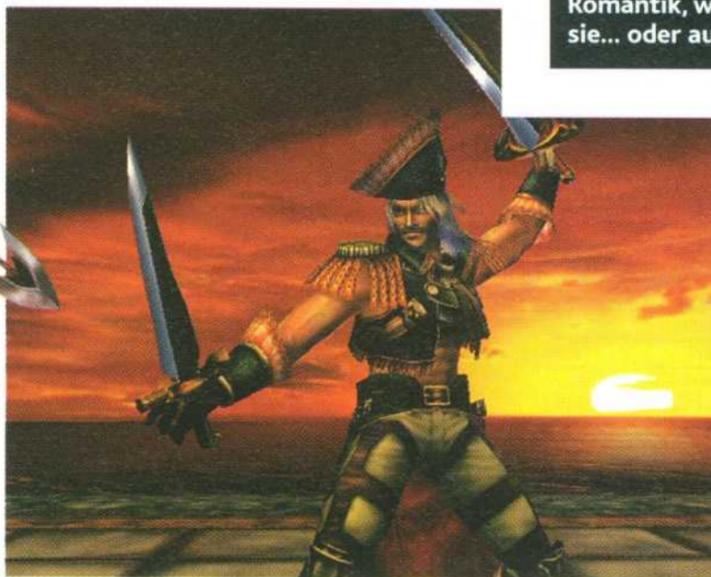
### Astaroth

Das ist ja wohl der Hammer. Eigentlich ist der Riese weder sanft, noch eigentlich wirklich gut. Eigentlich noch nicht einmal einfach wirklich. Er wurde von einer Sekte geschaffen, um das Soul Edge zu finden.



### SonnenUntergang

Ach, diese Momente der Romantik, wie vermisse ich sie... oder auch nicht...

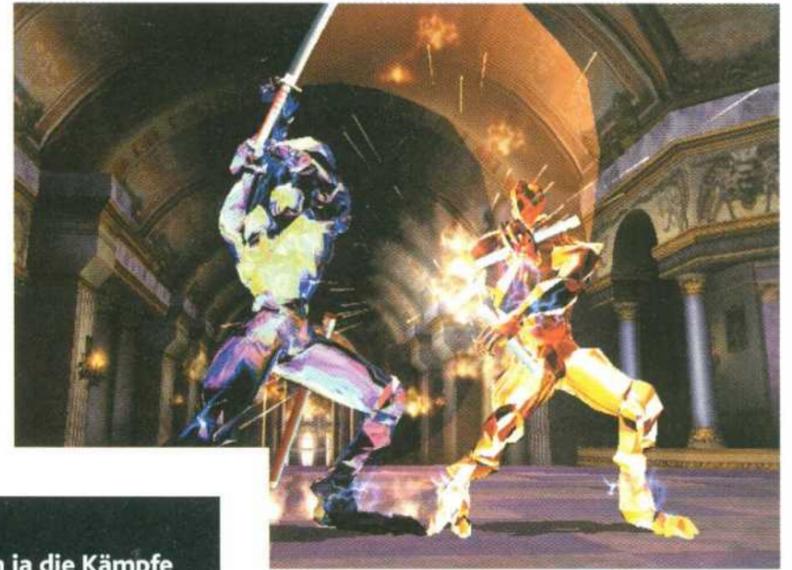


Und die Kampfarenen selbst? Auch die könnten Meister Lucas selbst gefallen und sehen aus, als wären sie nicht vor langer, langer Zeit in einem fernen Land, sondern eher in einer weit entfernten Galaxis anzusiedeln. Dunkle Verliese, verfallene Hafenstädte und sogar der Olymp selbst. Endlich kann Dreamcast zeigen, wozu es grafisch in der Lage ist, wenn Programmierer die Möglichkeiten der Konsole ausschöpfen. Das gleiche gilt auch für die Musik. Stimmig, okay, eigentlich sogar immer mehrstimmig und der mittelalterlichen Handlung immer wieder angepaßt, wobei jede Kampfstätte auch gleich ihre eigene Symphonie bekommen hat.

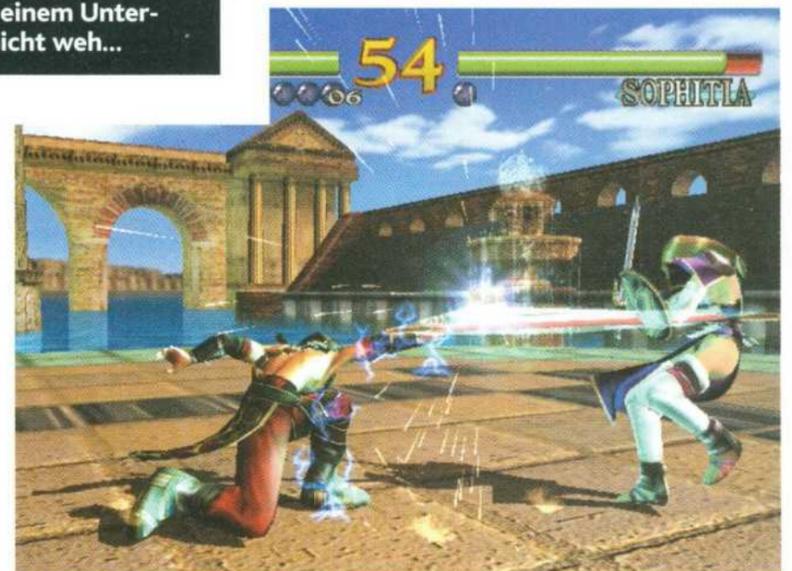
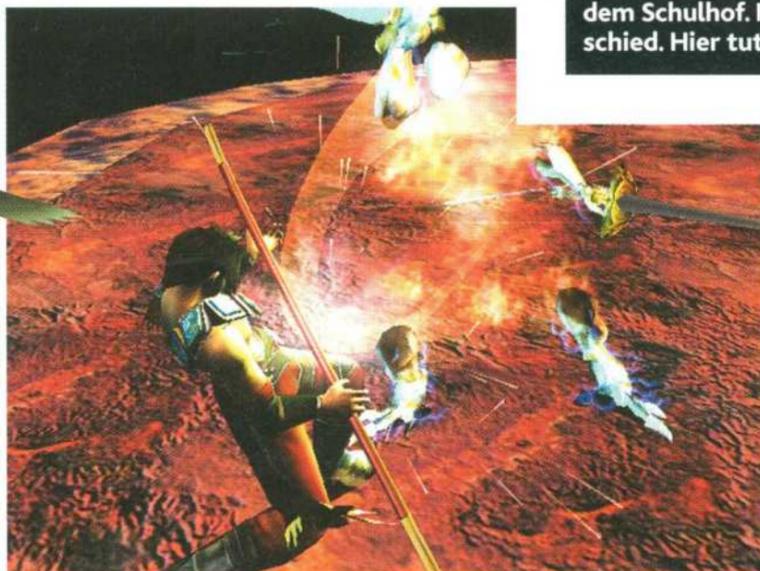
### SchatzJäger

Da wir hier eine Geschichte vorweisen können, gibt's auch gleich die Möglichkeit, diese nachzuverfolgen, und zwar durch verschiedene Missionen hindurch. Alle auf einen, und alle auf das verbliebene Soul Edge-Schwert. Ist man am Anfang noch gut damit beschäftigt, einfach nur zu kämpfen, so gibt's mit fast jeder neuen Mission eine Überraschung. So warten in einigen Arenen Ratten darauf, uns anzuknabbern und uns gleichzeitig damit zu vergiften, in anderen spielen wir ums nackte Überleben. Ein Schlag – und wir haben das Zeitliche gesegnet. Oder wir kämpfen im Treibsand, oder wir spielen beim Kampf Roulette und können uns nach jeder Runde aussuchen, ob wir die erhaltenen Punkte behalten oder im nächsten Kampf wieder einsetzen wollen.

Oh, hatte ich das zu erwähnen vergessen? Für jede bestandene Runde gibt es Punkte. An sich wäre das ja nicht wirklich interessant, aber für diese Punkte gibt's im Museum Bilder zu kaufen. Und zwar von allen Charakteren, über 300 an der Zahl. Mit einigen dieser Bilder kommen dann auch neue Missionen dazu, neue Figuren und Kampfschauplätze. Die sind überall auf der Weltkarte zu finden, und so machen Reisen



**MutProbe**  
Irgendwie erinnern ja die Kämpfe alle an die kleinen Rangeleien auf dem Schulhof. Mit einem Unterschied. Hier tut's nicht weh...



## Gute kämpfen gut. Immer. Und immer wieder. Und dann nochmal. Denn es ist nie vorbei...

endlich Spaß. Von Venedig nach Japan und zurück, und das alles als Pauschaltourist...

Mit wem man um die Welt reist, das kann man sich immer wieder neu aussuchen. Planung ist aber trotzdem nur in den seltensten Fällen möglich, denn in jedem neuen Kampf kann es dazu kommen, daß der Computer die Gegner auswechselt. Also... schnell und tödlich wie Taki gegen langsam und tödlich wie Astaroth... nicht unbedingt die beste Wahl. Am besten mit dem Einsteigermodell Kilik anfangen und sich dann über Arcade die anderen Spielfiguren „erschlagen“. Das dauert nicht einmal lange. Etwas über eine Stunde gespielt, und die ersten 17 Kämpfer stehen bereit. Klingt, als ob wir was zu kritisieren hätten. Aber nein, der halbe Spaß ist ja eigentlich schon, mit immer neuen Figuren in die Schlacht zu ziehen, also warum warten, wenn es schnell möglich ist, diese anzuwählen? Hier geht's ja schließlich nicht ums Überleben. Okay, jedenfalls nicht immer. Außer man will es. Dann aber heißt's keinen Fehler mehr machen. Das ganze ist nämlich auch bei den Missionskämpfen immer wieder gerne gesehen, besonders, wenn man mit minimaler Lebensenergie gegen drei unsichtbare Gegner hintereinander antreten darf. Da kann man schon mal mit naßge-



**Viva Las Vegas!**  
Danke, danke. Eigentlich wollte ich ja Sänger werden, aber...

### Waffenkunde



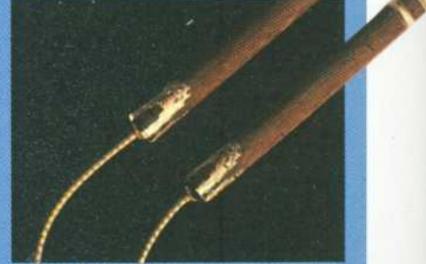
**DreifachDolch**  
Voldos Mehrzweck-Schneide-Gerät ist vor allem hervorragend für Tiefschläge geeignet.



**HenkersBeil**  
Da fällt der Hammer, nun, in diesem Fall Astaroths Beil... und das tut echt weh.



**GürtelSchnalle**  
Gut, dieser Gürtel ist nicht wirklich eine Waffe, zeigt aber, daß Kilik modischen Geschmack hat.



**SpringSeil**  
Es ist nur ein Gerücht, daß Maxi hiermit auch sein tägliches Springtraining absolviert...

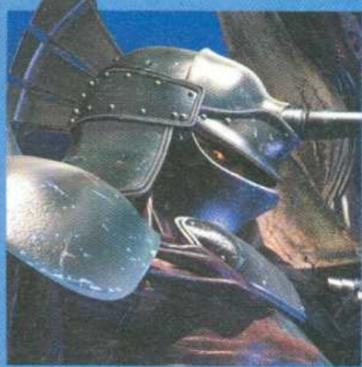


**KurzSchwert**  
Xianghuas Schatz. Es gehört in ein Museum, Dr. Jones...



**DoppelKlinge**  
Für eine gute Rasur empfiehlt Mitsurugi dies und Gillette.

PaßFotos



**Nightmare**

Woher dieser Schrecken kommt, weiß niemand so ganz genau. Zumindest aber hat er das größte Schwert. Und die seltsamste Rüstung. Und als einziger ein Auge auf der Klinge.



**Siegfried**

Siegfried nutzte das Soul Edge, um den Geist seines toten Vaters Frederick zu beschwören. Dumme Idee – das konnte ja nicht gutgehen! Dafür will er nun büßen. Immer diese Schuldkomplexe!



**Seung Mina**

Dämonen... gut oder böse? Welch philosophische Frage, aber genau diese treibt Seung Mina auf ihrer Suche nach dem Soul Edge. Klingt doch gut, oder? Ist aber gelogen. Eigentlich ist ihr nur langweilig. Ach, diese Jugend heute...



**Voldo**

Wer auch immer der Schneider Voldos ist, beliefert mit Sicherheit auch Fetisch-Clubs überall in der Welt. Und MacGyver würde sich mit Sicherheit dafür interessieren, woher dieses formschöne Besteck an Voldos Händen kommt...



**Rock**

Der Mann will immer mit dem Kopf durch die Wand. Aber gut, wer einen Stierkopf hat, der kann sich das natürlich auch leisten. Eigentlich nicht auf der Spur von Soul Edge, sondern auf der Suche nach seinem Schützling Bangoo.



**Maxi**

Ein Freund, ein guter Freund... den hat Maxi nie gehabt, dafür anscheinend alle Elvis-Platten. Eigentlich ein Pirat in der Südsee und vom Showbiz-Leben enttäuscht, macht sich der Mann mit den zwei Stäben auf die Suche nach Soul Edge...



**Xianghua**

Sie trägt einen der drei Schätze mit sich. In der Restaurantsprache heißt das: entweder Hummer, Krabben oder Rindfleisch. Bei *Soul Calibur* heißt das: ein Schwert samt dazugehörigem Kampfstil



**Lizardman**

Eigentlich ist Bruce Banner nur ein normaler Wissenschaftler, aber seitdem er... halt, falsche Geschichte. Eigentlich war Lizardman einer der guten Buben. Doch nun ist er vom *Evil Seed* durchdrungen



**Modenschau**

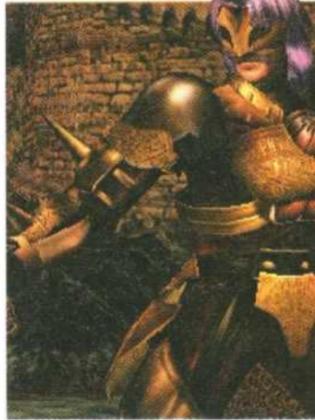
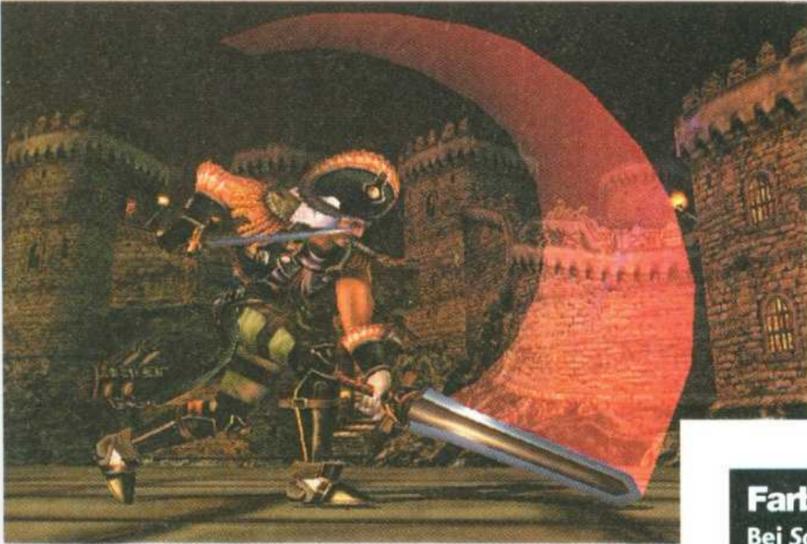
Die wohl dynamischste Vorführung der Welt... diesmal nicht in Mailand

**SchlagKraft: Wer bei Soul Calibur im Ring stehen bleibt, würde auch Aerobic mit Jane Fonda überstehen**

► schwitzten Fingern vom Controller abrutschen. Wer schon immer Freund oder Freundin verprügeln wollte, aber nie den Mut fand: Nicht verzweifeln. Hier kannst Du nicht nur schlagen, hauen und treten wie bei *Virtua Fighter*, nein. Das allein reicht nicht.

**FingerSpiele**

Zu den tödlichen Waffen, die zur Auswahl stehen, gehören unter anderem das Nunchaku, Bo, Schwerter aller Formen, Farben und Längen, Messer, Lanzen und Äxte. Das einzige, was da ausgelassen worden ist, ist der berühmte Löffel. Aber der scheint ja auch in der Geschichte selten benutzt worden zu sein. In der Figur des Voldo gibt's dafür alle anderen Vorläufer neuzzeitlichen Eßbesteckes zu bestaunen, auch wenn diese anscheinend statt seiner Finger zum Einsatz kommen. Ist das etwa der lang verschollene Bruder von *Edward mit den Scherenhänden*? Oder doch eher der Cousin von Freddy Krueger?! Zumindest sieht er so aus, als würde er in seiner Freizeit als Modell für irgendwelche Fetischmagazine arbeiten. Und sich vielleicht Ivy unterwerfen, die genauso gerne peitscht wie schlägt. Okay. Ruhig einatmen und ausatmen. Und wiederholen. Das ist alles nur ein Spiel. Das ist alles nur ein Spiel. Irgendwann wird das auch vorbei sein. Allein dieser Gedanke kann aber



**FarbPracht**

Bei Soul Calibur haben die Entwickler tief in den Farbtopf gegriffen. Blau, Rot, Gold, manchmal auch ein wenig Rosa... wer es sich zu lange anschaut, verliert allerdings



schon leichte Angstzustände auslösen. Was, dieses Spiel könnte mal vorbei sein?! Wo zum Teufel bleibt die Fortsetzung? Sperrt die Entwickler ein, gebt ihnen nur Brot und Wasser zum nackten Überleben, bis wir ein weiteres Spiel kriegen!

**KampfStrategien**

Auch wenn es unglaublich ist – alle Figuren gehorchen dem Spieler aufs Wort. Nun gut, oder auf Tastendruck. Und im Gegensatz zur direkten Konkurrenz von *Virtua Fighter* braucht's nicht wirklich grundlegende Kenntnisse im Fingerhakeln und Daumenverdrehen, um einmal kurz gegen den (menschlichen) Gegner zu bestehen.

Einfach wie wild auf allen Knöpfen rumdrücken, die sich anbieten, genügt – besonders wenn der Gegner eigentlich damit rechnet, daß man so etwas wie eine Strategie hat. Strategie? Was hat die Napoleon schon bei Waterloo geholfen? Oder Custer am Little Big Horn? Die beste Verteidigung ist halt immer noch der Angriff. Besonders, wenn man fies ist. Und das sind wir – in diesem Spiel – doch alle.

Außerdem ist es einfach nur zu schön, immer wieder zu sehen, mit welchen Gesichtsausdrücken die Gegner ihren letzten Atem aushauchen, und das farbenprächtige Spektakel zu beobachten. Das bringt mehr Spaß als hundert Raketenböller an Silvester und ist erheblich sicherer.

Die Einfachheit mag manchem vielleicht wie ein Sakrileg vorkommen, aber seien wir doch einmal ehrlich: Wer will schon unbedingt zentnerweise Handbücher wälzen, bevor er einmal an den Hebeln und Schaltern der Macht sitzt? Wer das will, der sollte sich *Virtua Fighter* kaufen.

Namco hat mit *Soul Calibur* zwar das etwas unrealistischere, aber vor allem das spaßigere Spiel programmiert. Ob nun im Machtkampf mit dem Freund oder alleine gegen den Computer: Es ist schwer, aufzuhören.

Zu schön ist es, zu spielen und vor allem zuzuschauen! Denn da ist jede Wiederholung spannender als eine komplette Sendung von ran, und mit wortkargen Fußballern muß man sich auch nicht rumschlagen (obwohl, warte mal, da kommt uns doch eine Idee...)

Und den ganzen Spaß gibt's nicht für 199,99 Mark, nicht für 159,99 Mark, nein, das alles, nur hier und heute und bei Sega Deutschland, für ganze 119 Mark! Ja, richtig gehört. Das alles für nur 119 Mark. Und wem das immer noch nicht reicht, dem bietet *Soul Calibur* immer noch mehr.

Unter anderem drei Kostüme für jede Figur, einen Extra-Survival-Modus, bei dem jeder Schlag schon das Aus bedeutet, die Möglichkeit Schaukämpfe zu bestreiten und sogar die Option, den Anfangsfilm selbst zu gestalten, weil die schöne Sophitia viel zu lange auf sich warten läßt. Schließlich hat sie es als Heldin des ersten Teils verdient, auch im neuen Abenteuer an vorderster Front zu stehen. Besonders, wenn wir ihr wieder einmal dabei zusehen können, wie sie badet...



**SchlußStrich**

Was soll man zu Soul Calibur sonst noch sagen? Mit Abstand das beste Spiel für Dreamcast. Mit weitem Abstand. Ungefähr soweit von den anderen entfernt wie Krieg der Sterne von allen anderen Science-fiction-Abenteuern. Und hier wird man nicht von krötenartigen Außerirdischen genervt, sondern höchstens mal von einem Echsenmann. Kaufen! Kaufen! Kaufen!



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



**SpielZeit**



15 min.  
Hauen...



30 min.  
Stechen...



45 min.  
Schlagen...



60 min.  
...und treten.

© 1999 Midway Games Inc., Dreamcast is a registered trademark or trademark of Sega Enterprises, Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. All rights reserved. Konami of Europe GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

READY  
RUMBLE  
BOXING

Your Wild

MIDWAY

# st Dreams

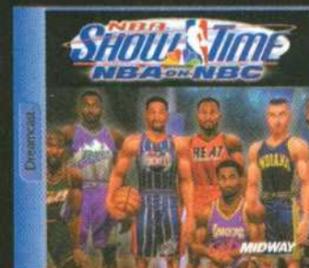
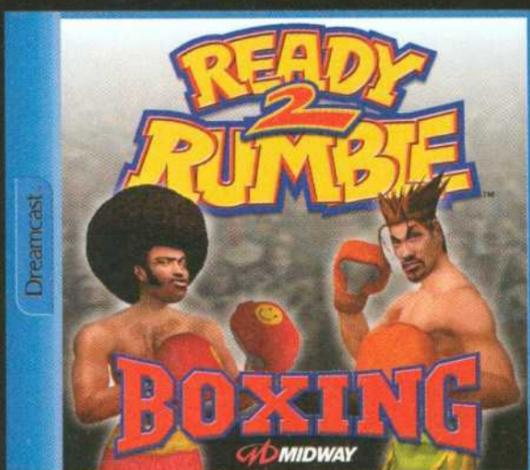
konami goes dreamcast.

**Ready 2 Rumble Boxing**  
Vergeßt alle Rockys dieser Welt! Gegen die muskelbepackten Jungs und supersexy Box-Chicks in Ready 2 Rumble Boxing wird alles andere zur blassen Nummer. Perfektioniert gnadenlose Schlagvarianten, bis die Kiefer splintern und Special-Moves, die selbst härteste Gegner ins Reich der Bewußtlosigkeit befördern. Hier gibt's Boxsport pur – mit 16 schrägen Kämpfern, unglaublichen Animationen, Karriere- und Zwei-Spieler-Modus. Nicht zu vergessen jede Menge Witz ...

**NFL Blitz 2000**  
Du meinst, American Football sei hart? Dann hast Du NFL Blitz 2000 noch nicht gesehen, denn hier geht's richtig zur Sache. Vergiß die "offiziellen" Regeln und walze Deine Gegner platt! Hier darf's gelegentlich etwas unfair zur Sache gehen! Doch nur wer auch die komplexen Spielzüge beherrscht, wird das Super-Bowl-Finale für sich entscheiden. NFL Blitz 2000 - Football in Perfektion und Spannung pur!

**Hydro Thunder**  
Das Nummer-1-Game aus der Spielhalle sorgt jetzt auch auf der Dreamcast für ungebremsten Geschwindigkeitsrausch. Bleibe cool genug, um die PS-starken Power-Boote zu bändigen und sicher über die vertrackten Kurse zu steuern, vorbei an Felsen, Schiffen, durch enge Schluchten und Höhlen. Extras sorgen für den Mega-Turbo, und wer geschickt seine Gegner abdrängt, mag das heißeste aller Rennen für sich entscheiden.

**NBA Showtime – NBA on NBC**  
It's Showtime! Die Stars der NBA zeigen so richtig, was sie draufhaben – bis die Halle kocht. Wähle Deinen Lieblingshelden aus der besten Basketball-Liga der Welt, demonstriere die spektakulärsten Dunkings, Alley-Hoops und Spielzüge. Lasse dem Computergegner oder bis zu drei Freunden keine Chance. Spiel sie schwindelig!



  
Dreamcast  
  
www.konami-europe.com

# Trick Style



Auf dem Sprung sein. Zeitig die Kurve kratzen. Und dann auch noch aufpassen, daß man nicht auf die Nase fällt. Klingt zwar nach einer Lebensphilosophie, ist aber nur *Trick Style*

**D**a gab es einmal ein paar japanische Ingenieure, die ein Gerät bauten, mit dem man die Schwerkraft aufheben kann. Gute Idee, schlechtes Marketing, und keiner war wirklich interessiert. Dann sorgten besagte Ingenieure dafür, daß durch den Treibhauseffekt der Großteil der Erde überflutet wurde. Und nun war jeder interessiert. Mannomann, wie weit doch einige Großunternehmen gehen, um ihr Produkt an den Markt zu bringen. Wir hoffen bloß, daß das hier nicht von Billy Gates gelesen wird. Wie dem auch sei, überall gab's plötzlich schwebende Städte, Tokio selbst wuchs nicht nur in den Himmel, sondern auch darüber hinaus, und alle Leute fuhrn plötzlich auf Hover-Boards. Nun schreiben wir das Jahr 2099. Und die Jungs, die am besten bei dem verschärften Wettbewerb davongekommen sind, das sind diejenigen der Sosumi Corp. Ja genau, das sind die Leutchen, die halt die Idee mit der Anti-Schwerkraft hatten (obwohl wir nicht sicher sind, obwohl Daniel Düsentrieb nicht schon ein paar Jahrzehnte vorher etwas ähnliches zum Patent angemeldet hatte. Dem Ingenieur ist halt nichts zu schwör). Und die tragen nun Rennen in den überfluteten Großstädten von einst aus. Brot und Spiele, das wußten die alten Römer schon, reichen meistens aus, um das Volk ruhigzustellen. Und da man doch gerne den Finger auf dem



**Testpilot**

Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Trick Style
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Fun Racer
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** Mini-Spiele auf dem Visual Memory
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um100 DM

- **Pro:** Schnell in der Luft schweben...
- **Contra:** ... und dann schnell runterfallen



Wettbewerb haben will, da sponsort man doch gleich den Sieger. Wie gesagt, die Marketingleute sind bestimmt von Microsoft übernommen worden... Aber genug davon. Kommen wir lieber zum Spiel. Deshalb sind wir ja hier, oder? Und das fängt schon gut an...

### Übung macht den Boarder

Wie bitte? Ihr glaubt doch nicht ernsthaft, daß Ihr gleich losbrettern könnt! Die Straße ist gefährlich! Deshalb wird Euch ein persönlich zugeteilter Trainer (Drill Sergeant würde besser passen...) erst mal eine gehörige Lektion erteilen. Denn ohne die Übungsstunden im Velodrom ist das Spiel nicht zu schaffen. Wir beginnen mit einfachen Übungen wie dem Aufsammeln von Edelsteinen oder dem Durchfliegen von Ringen. Sollte es Euch einfallen, die Edelsteine auf dem Schwarzmarkt zu verhökern, machen wir Euch einen Kopf kürzer, nur so nebenbei.

Anschließend folgen verschiedene Stuntkombinationen. Höhepunkt ist dann das Rennen gegen den Trainer. Glaubts bloß nicht, daß Ihr vor irgend etwas verschont werdet! Jede Sekunde zählt, und kein einziger Fahrfehler wird verziehen. Ja, das ist wirklich wie in der Armee. Wir warten eigentlich nur darauf, daß der grimmige Muskelprotz uns noch sagt, wir sollten unserem Hover-Board einen Namen geben und damit ins Bett steigen. Was bei dem Schwierigkeitsgrad in diesem Spiel eigentlich gar keine so schlechte Idee wäre, hmmm... Wir sind schließlich nicht zum Spaß hier! Sollte einer von Euch tatsächlich überlebt haben (was ich mir nicht vorstellen kann), steigen wir ganz locker in das erste Rennen ein. Einmal um den Big Ben herum und ein bißchen durch diverse U-Bahnschächte. Die sind ja schon eng genug, aber dann noch diese ganzen anderen Surfer hier? Was ist bloß aus den Träumen der Beach Boys geworden? Wo sind Strand, Sonne und leichtbekleidete Mädchen? Statt-



dessen ein Wettlauf gegen die Zeit im immer noch smogverseuchten London. Nur mal so zum Aufwärmen. Was soll das heißen, eine Minute ist zuwenig Zeit?! Dann rudert eben ein bißchen schneller! Eure Mitstreiter verhalten sich unkameradschaftlich? Dann schmeißt sie von ihren Hover-Boards runter! Mit Rempeln und Drängeln kommt man nun mal schneller ans Ziel. Wenn Ihr London komplett abgegrast habt, geht's zurück ins Velodrom.

Dort wollen wir ein paar flotte Stuntkombinationen sehen – natürlich auch unter Zeitdruck. Schafft Ihr das ebenfalls, lohnt sich ein Blick auf das Visual Memory. Wenn wir gnädig und ausnahmsweise gut gelaunt sind, lassen wir nämlich ein paar versteckte Features springen. Mit denen sind die nächsten Rennen in New York und Tokio etwas leichter zu schaffen, aber dafür haben wir auf diesen Strecken noch mehr Gemeinheiten und Irrwege eingebaut (kicher). Wie gesagt, wir sind die Jungs von der Sosumi Corp, und wir wollen natürlich, daß unser Surfer das Rennen macht, oder? Schließlich haben wir eine Menge Geld in den Mann investiert.

### Stadtansichten

Der Kampf um die Weltherrschaft wurde wirklich intelligent und praktisch durchgeführt: Unter den sechs Milliarden Todesopfern war kein einziger guter Hover-Boarder (erstaunlich, wie gut die natürliche Selektion funktioniert). Außer den bekannten Sehenswürdigkeiten wurde alles plattgebombt. Auf diese Weise hatten wir genug Platz, um wirklich schöne Rennstrecken zu bauen. Andererseits sind die Rennen in *Trick Style* aber auch Bildungsreisen, bekommt man doch die wichtigsten Sehenswürdigkeiten von allen Seiten zu sehen. Eine echte Entschädigung für das bißchen Krieg, nicht wahr? Die Straße überquerende Fußgänger oder Rentner, die sich über unser Gegröle und



**KunstStück**

Das einzige, was einem bei solch brillant konstruierten Kursen noch fehlt, ist der Soundtrack von Queen: Flash! Ahahhhhhh...



**Rennen zu gewinnen ist keine Kunst, glaubt Ihr? Dann habt Ihr dieses Spiel mit Sicherheit noch nicht gespielt!**

den Geräuschpegel unserer Hover-Boards beschweren, gehören der Vergangenheit an. Diese Subjekte können unsere Rennen jetzt von unten beobachten! Fünf Kurse gibt es in jeder Stadt. Frei nach dem Motto „Das Beste zum Schluß“ ist der Tokio-Kurs natürlich der sehenswerteste von allen. Am Fuße des Fujiyama entscheidet sich endgültig, wer der beste Hover-Boarder in dieser schönen neuen Welt ist. Und nein, es ist mit Sicherheit nicht Marty McFly, denn der ist immer noch auf dem Weg „Zurück in die Zukunft“...

**RennSemmeln**

Rennen und dem Gegner eine semmeln, das ist die Aufgabe in *Trick Style*. Zehn Kämpfer stehen hierzu zur Auswahl. Jeder von ihnen hat seinen eigenen Fahrstil, der eine schneller, der andere trickreicher. Aber alle sind natürlich arbeitsscheues Gesindel, das nur seiner Sucht nach dem ultimativen Kick nachgibt. Übrigens, *Trick Style* liefert den endgültigen Beweis: Der King lebt! Elvis ist nicht tot, nein. Er hat nur die Gitarre an den Nagel gehängt und widmet sich jetzt ganz dem Hoverboarden. (Sehr vernünftig, denn hier beweist er mehr Talent als auf der Bühne, und ordentlich Bewegung hat er auch. Ansonsten verfettet der gute Mann ja wieder und frönt ausschließlich seiner Hamburger-Lust).

Anschließend wählen wir ein Hover-Board aus. Im Einzelspieler-Modus fällt die Auswahl leicht, denn es steht nur ein

**TrainingsKurs**

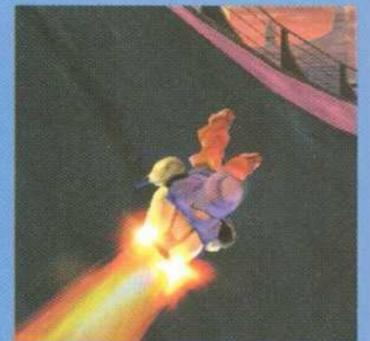


**RohrBruch**

Im Velodrom kann man vieles erst einmal erlernen, was später von absoluter Wichtigkeit ist. Außerdem kann man sich prima den Hals brechen...

**FeuerStoß**

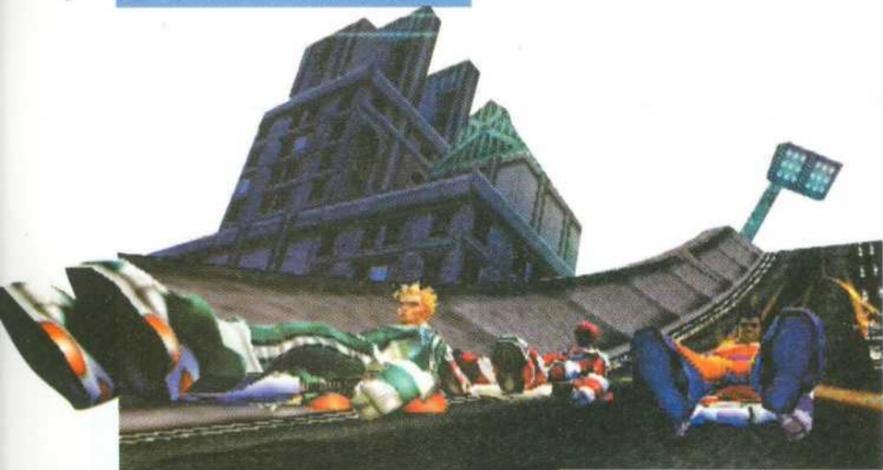
Vielleicht das wichtigste Instrument im Kampf gegen Zeit und Gegner. Okay, sieht auch wirklich gut aus, wenn man mit dem Hintern auf seinem Board liegt und dann echt Gas geben kann. Aber nur so kann man einige Rennen überhaupt zeitig beenden und vielleicht in der letzten Zehntelsekunde noch an den Kontrahenten vorbeiziehen.



**Korkenzieher**

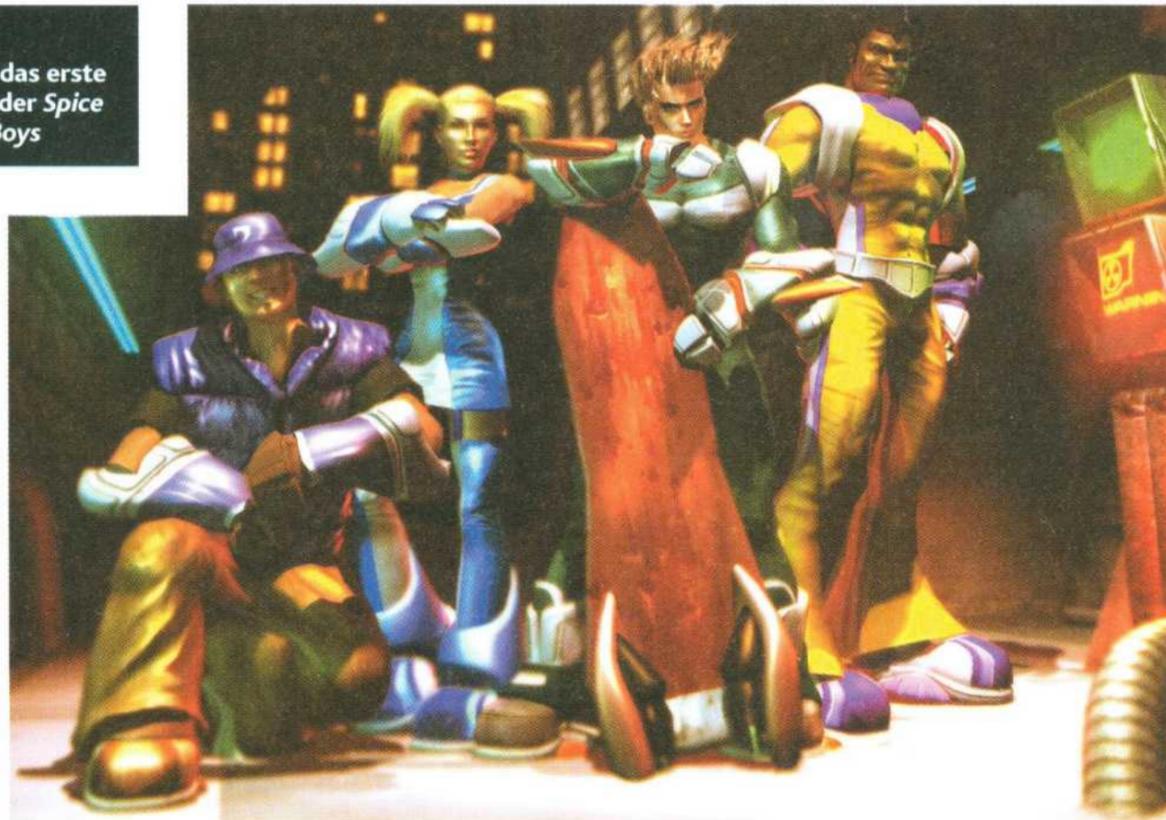
Der zweite wichtige Stunt, der von Anfang an dabei ist. Nicht wichtig, um Punkte zu erhaschen, sondern um die Gegner im Vorbeiziehen vom Board zu kegeln, ohne selbst runterzufallen und wertvolle Zeit zu verlieren. Außerdem gut zu gebrauchen nach jedem Luft-Stunt, denn der Aufprall wird sonst ganz schön hart und fegt einen selbst weg...





**GruppenBild**

Das sieht fast so aus wie das erste gemeinsame Musikvideo der Spice Girls mit den Backstreet Boys



**SpielZeit**



**15 min.**  
Was soll ich denn bloß damit?



**30 min.**  
Vielleicht... hmmm...



**45 min.**  
Ja, so langsam verstehe ich...



**60 min.**  
Gewonnen! Gewonnen!

einziges zur Verfügung. Hängen mehrere Spieler am Dreamcast, kann zwischen vier Alternativen gewählt werden. Immer noch leichter als eine Bundestagswahl oder? Da *Trick Style* generell schwer ist und eine gewisse Einarbeitungszeit erfordert, ist die Auswahl anfangs relativ egal. Erst mit der Zeit wird man die speziellen Eigenschaften der Surfer und Boards zu schätzen wissen. Besonders interessant dabei: die harten Bretter für die harten Kerle, mit denen man vielleicht nicht wirklich schnell ist, aber sehr gut die anderen Surfer vom Board schmeißen kann.

**Volle Kraft voraus**

Zeit ist Sieg. Daher solltet Ihr von vornherein auf einen gepflegten Fahrstil achten. Wie ein schlaffer Sack auf dem Board zu hängen und unkontrolliert mit dem Hintern zu wackeln kostet nicht nur Zeit, es sieht auch bescheuert aus. Stunts geben zwar Punkte, aber auf den Rennstrecken siegt nur der Erste. Wenn Ihr unbedingt angeben wollt, laßt Euch lieber im Velodrom aus. Kein einziger Fahrfehler wird verziehen, wir sind gnadenloser als alle Fahrprüfer der Welt zusammen. Blindes Beherrschen der Sega-Hardware ist also Pflicht. Wer hier Schwierigkeiten hat, sollte sich dreimal täglich die Bedienungsanleitung des Joypads reinpfeifen und vor dem Einschlafen nicht Schäfchen, sondern Dreamcast-Kringel zählen. Die Beschleuniger-Pfeile auf den Strecken sind bitter nötig. Andere Hover-Boarder räumen wir am besten gleich mit dem Spin Drill aus dem Weg. Im Sitzen boardet es sich erheblich schneller, allerdings kracht man dann auch leichter gegen Hindernisse. So etwas verzeihen wir nie, denn schließlich haben wir diese tollen Rennstrecken nicht für Verlierer gebaut. Also, Augen auf und durch!

Stevie Wonder würde an *Trick Style* keine Freude haben. Versäumt er doch Grafik der Spitzenklasse und erstklassige Motion-Capture-Animationen. Aber wenigstens könnte er sich an einem fetzig-futuristischen Soundtrack erfreuen, der sogar

Dolby Surround unterstützt. Durch die Zwischenspiele auf dem Visual Memory bietet *Trick Style* auf Dreamcast noch mehr Spielwitz als die PC-Version. Besonders der Multiplayer-Modus sorgt für schlaflose Nächte und heiße Boarderschlächten. (Nein, Ihr müßt die anderen Boarder nicht gleich schlachten. Sonst käme das Spiel ja nicht an der Indizierung vorbei). Nur die knapp bemessene Zeit stört den Spielablauf. Ist ja schön, daß *Trick Style* ein paar hundert mögliche Stuntkombinationen bietet. Aufgrund von Zeitmangel können während der Rennen aber höchstens eine oder zwei davon benutzt werden – mehr ist nicht zu schaffen. Wir vermissen schmerzlich einen einfacheren Modus mit mehr Zeit.

*Trick Style* ist sicher kein Spiel für zwischendurch. Der hohe Schwierigkeitsgrad sorgt erst mal für Frust und Ärger, erst nach längerem Spielen zeigen sich die Qualitäten. Wer allerdings die Anfangsphase hinter sich gebracht und sein Dreamcast nicht wütend zum Fenster hinausgeworfen hat, dem kann es schnell passieren, daß er *Trick Style*-süchtig wird. Wir sind es schon.



**SchlußStrich**

*Zeitlos. Nicht nur grafikmäßig, sondern auch im Spiel selbst. Da kommt man schnell aus der Puste, allein schon beim Zuschauen. Es ist klasse, durch die futuristischen Landschaften zu rasen, auch wenn man immer wieder auf die Nase fällt. Bloß würde man sich wünschen, daß das Spiel nicht so eine steile Lernkurve hat. Schließlich ist nicht jeder so sportlich...*



**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

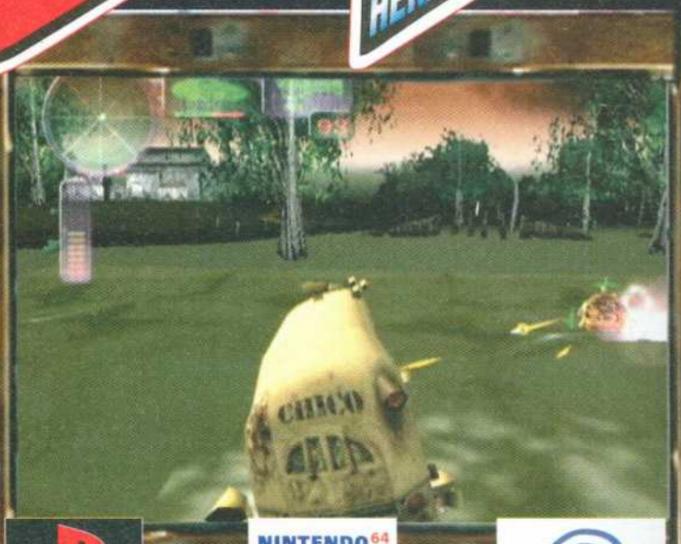




Nichts ist normal - Chaos total!

# VIGILANTE 8B2 HERAUSFORDERUNG

- 18 waffenstarrende 70ies-Schlitten und futuristische Gefährte
- 10 komplett zerstörbare Kampfschauplätze
- Morphende Power-Ups & abgedrehte Angriffskombos
- Individuell aufrüstbare Fahrzeuge
- Neue, brandheiße Mehrspieler-Optionen



© 1996 Nintendo of America, Inc., Sega und Dreamcast sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES, LTD. Dieses Spiel ist für die Verwendung auf der Dreamcast Konsole, die Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Schnupper mal an meiner Faust. Ja, die. Riecht nach... na, nach was denn nun?! Schmieröl? Egal. Der letzte, der daran geschnuppert hat, schnuppert nie wieder



# Power Stone

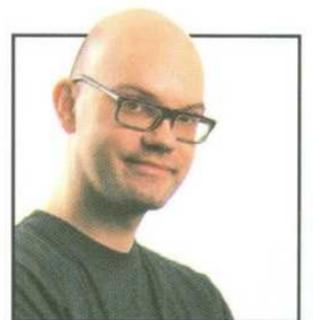


Die Kämpfer in Capcoms erstem Dreamcast-Titel sehen total niedlich aus. Aber sie hauen jeden windelweich, der ihnen an die Juwelen will

**A** Iso, seien wir doch einmal ehrlich. Wer wollte nicht schon immer mal Sailor Moon die Hucke voll hauen? Der Göre die Zöpfe langziehen? Eine hölzerne Sitzbank über ihrem unerträglichen Kindchenschema-Gesicht zertrümmern, zur Sicherheit noch mal mit der Panzerfaust nachfassen und sich dann in ähnlicher Weise um ihre olle Katze und kichernde Clique kümmern? Natürlich wollte das jeder schon mal. Manche Fernsehserien fördern eben die Gewaltbereitschaft. Auf die offizielle Sailor-Moon-Verprügel-Simulation wird man leider noch warten müssen, aber Capcoms neues Beat'em Up *Power Stone* versüßt die Wartezeit. Die Kämpfer, die sich darin gegenüberstehen, erfüllen das übliche Manga-Klischee: Kulleraugen, Stupsnäschen, nette Typen zum Pferdestehlen. Allerdings haben die acht Charaktere weder Interesse am Pferdestehlen, noch handelt es sich bei ihnen um allzu gute Freunde. Alles, was sie interessiert, sind die bunten Power Stones. Jeder braucht halt ein Hobby.

### Kopf in Ventilator tut weh

Und um ihre Sammlungen zu vervollständigen, rücken sie sich mit Fäusten, Füßen, Waffen und allem, was gerade greifbar ist, auf die Pelle. ▶

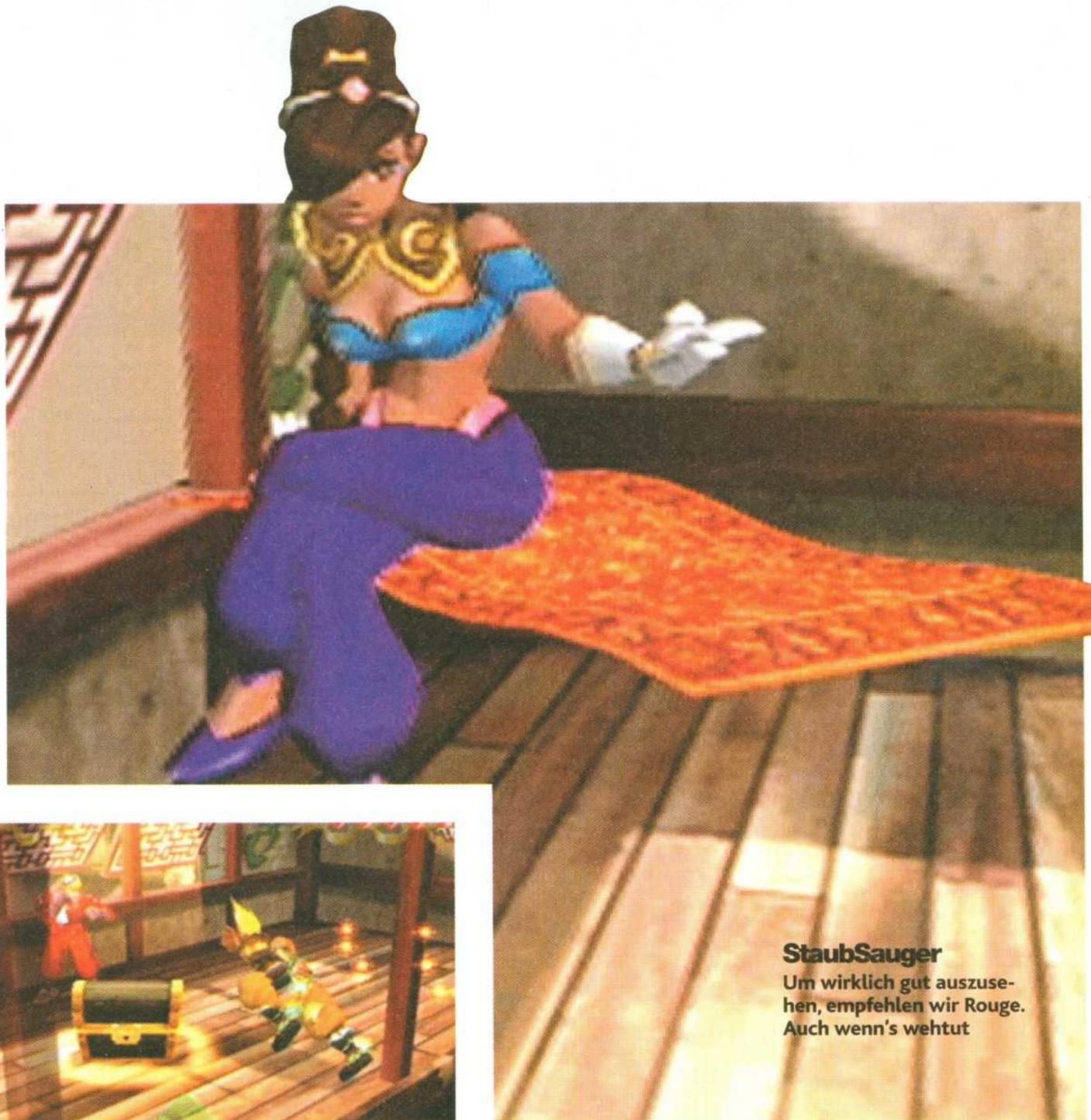


#### Testpilot

Andreas Neuenkirchen

- **Titel:** Power Stone
- **Hersteller:** Capcom/Eidos
- **Genre:** Beat'em Up
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** VM-Spiele
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** ca. 100 DM

- **Pro:** Liebenswerte Charaktere, originelle Kampftechniken, tolle Lichteffekte
- **Contra:** Fummelige Bedienung, wenige Charaktere und Arenen



**StaubSauger**  
Um wirklich gut auszusehen, empfehlen wir Rouge. Auch wenn's wehtut



**FederLeicht**  
Wer meint, ich sehe aus wie Playmobil, den hau ich

► Jene Power Stones sind in drei Bonbontarben (gelb, rot, blau) erhältlich, und wer sie alle hat, bekommt was umsonst: Zum einen ein besonders grelles neues Kostüm, zum anderen eine Anzahl an Spezialattacken, vor denen der Gegner eigentlich nur noch weglaufen kann. Wenn er kann. Überhaupt werden sich Prügelspiel-Veteranen erst mal daran gewöhnen müssen, daß sich Angriffe hier nicht durch puren Körpereinsatz abblocken lassen. Statt dessen ermutigt *Power Stone* dazu, die 3D-Umgebungen für Attacken wie Parade zu seinem Vorteil zu nutzen. Kann man in den meisten anderen Spielen dieser Art allenfalls ins Wasser fallen, wenn man zu weit außen steht, hat hier nahezu jeder Aspekt der Umgebung Einfluß auf das Spielgeschehen. Fässer können zum Beispiel dazu verwendet werden, sich hinter ihnen zu verstecken, oder keck mit ihnen nach dem Feind zu werfen. Scheiben zerbersten bei unsachgemäßer Behandlung, Kopf in Ventilator tut weh, und Eis ist rutschig.

**Bombastisch!**

Neben eifrigem Hauen und Stechen ist das Einsammeln der Power Stones der Hauptaspekt des Spiels. Jede Figur hat zu Beginn einen im Inventar. Die anderen tauchen entweder nach und nach an zufälligen Orten auf, oder können aus dem Gegner herausgeprügelt werden. Aber nicht nur bunte Steine und Einrichtungsgegenstände fordern zum Mitnehmen auf, sondern auch allerlei herkömmliche Waffen vom Schwert über die Pistole bis zur Panzerfaust und dem Flammenwerfer. Sie werden per Aktionstaste aufgenommen und stehen für einen begrenzten Zeitraum bzw. bis zum Leerschießen des Magazins zur Verfügung. Schönste Waffe ist wohl die Bombe, die in bester Cartoon-Tradition eine große

schwarze Kugel mit Lunte ist. Aber Vorsicht: Die Lunte neigt zu spontaner Selbstentzündung. Bei den verfügbaren Charakteren geben sich die japanischen Macher multikulturell. Der schnelle Falcon ist ein englisches Flieger-As mit Union-Jack-Aufnäher auf der Jacke. Wenn er alle Steine beisammen hat, verwandelt er sich in einen Power Ranger aus der Hölle und traktiert seine Gegner mit einem unerbittlichen Raketenschwarm. Und wem der Briten doch ein wenig zu deutsch vorkommt: Das liegt daran, daß er eigentlich einmal im japanischen Original Fokker hieß, und da wohl einiges durcheinandergekommen ist. Deutsch? Englisch? Ist Europa, und das reicht doch auch, oder?

**Darf man diese Leutchen hauen?**

Die grazile Rouge scheint einem Zigeunermärchen entschlüpft, während man Häuptling Aluda eher auf Kriegspfad in der Prärie vermutet. Wie beim dicken Gunrock ist die Stärke seine Stärke. Der kleine Kung-Fu-Kämpfer Wang Tang verwandelt sich im Idealfall in einen Hulk-ähnlichen Koloß wechselnder Farbe. Ein grummeliger Samurai darf natürlich nicht fehlen: Ryoma kommt komplett mit Schwert daher. Auf solche Kerle steht bestimmt Ayame, die typische moderne Manga-Mieze, die sich im Edelstein-Rausch in ein pinkfarbenes Girlie mit Gänseblümchen auf dem Kopf verwandelt und ihren Gegnern mit einer gehörigen Licht- und Farbexplosion zuleibe rückt. Nach gewonnenem Kampf spendiert sie dem Betrachter x-beinig und schüchtern ein bescheidenes kleines Victory-Zeichen. Der bandagierte Jack erfüllt als einziger nicht die allgemeinen Kriterien für Niedlichkeit. Er sieht aus wie eine Mischung aus Freddie Krueger und Mumie, bewegt sich auf allen Vieren und mutiert nach Power-Stone-Genuß zu einem feingliedrigen Metallungetüm. Auf vier Beinen ist er zwar schwierig zu manövrieren, kommt aber dafür mit seinen langen, messerbewehrten Armen auch aus der Distanz überall gut ran.



**GoldJunge**

Wenn es dem Jungen zu bunt wird, dann wird ihm nicht grün um die Nase, sondern der Körper wird goldgelb. Und dann nudeln wir los



**Psssst... seid mal ruhig. Ich bin auf Steinchenjagd. Die können ganz schön böse werden, wenn sie verletzt sind**

Auf acht Charaktere kommen acht Arenen, in denen das muntere Treiben vonstatten geht. Hier ist ebenfalls für Abwechslung gesorgt. Die realistischste Ort ist wahrscheinlich die Wirtschaft von Dullstown. Schließlich erinnert die Action von *Power Stone* mit ihrem Möbelzerschlagen und Sachenschmeißen stark an Kneipenschlägereien. Besonders gefährlich wird es in der altertümlich anmutenden Fabrik von Downvolta, wo Förderbänder unachtsame Spieler unter Mühlräder befördern, oder ein allzu forscher Sprung nach hinten im überdimensionalen Ventilator enden kann. Des weiteren dabei: der winterliche Hinterhof Mutsu, die wenig lauschige Wohnstube Tong-an, die verrottete Bahnhofshalle Manches, die Städte Mahdad (Orient) und Londo (Okzident) sowie die Theaterbühne Oedo, deren Kulissen sich famos zertrümmern lassen.

*Power Stone* ist eine gelungene Umsetzung seines Spielhallen-Vorgängers. Die Grafik kann sich mit ihren etwas groben Figuren und Hintergründen nicht ganz mit hochglanzpolierten Frischlingen wie *Soul Calibur* messen, schlägt aber Konkurrenten wie *Virtua Fighter 3tb* oder *Street Fighter Zero 3* um Längen. Außerdem verläuft eine *Power Stone*-Partie viel zu hektisch, um großartig auf Details zu achten. Und wenn nach dem Einsammeln aller Zaubersteine das große Superkräfte-Gerocke losgeht, zeigt das Spiel mit allerlei Lichteffekten doch noch, wozu Dreamcast so fähig ist. *Power Stones* wahre Pluspunkte allerdings bleiben die einzigartige Manga-Atmosphäre und das origi-

nelle Spielprinzip, bei dem das geschickte Steinesammeln mindestens ebenso wichtig ist wie das beherzte Draufhauen. Die Handhabung ist leider nicht immer ganz einfach. Eine Waffe aufzunehmen und nicht gleich wieder fallen zu lassen erfordert schon einiges an Übung. Sie in Richtung Gegner zu tragen und ihn dann auch noch damit zu treffen will ebenfalls gelernt sein. Daher sieht man vor allem im Solo-Modus zunächst wenig Sonne. Schade, zumal *Power Stone* mit erspielbaren Boni recht knauserig ist: Man muß sich schon einmal ganz bis zum Spielende durchschlagen, um danach mit zusätzlichen Waffen oder in bislang unbekanntenen Arenen kämpfen zu dürfen. Aber dann kriegt man drei versteckte VM-Spiele, und wer 1000 Punkte bei denen gewinnt, der bekommt Extra-Artwork zu Gesicht. Noch mehr Spaß macht dieses Spiel allerdings, wenn zwei gleichberechtigte Gegner aufeinandertreffen. Besonders, wenn diese beiden Gegner nicht die geringste Ahnung von dem haben, was sie da tun. Genau so – und nicht anders – muß ein Beat'em Up sein.



**SchlußStrich**

*Wenn die zierliche Rouge den massiven Gunrock mit ein paar gezielten Fußstritten vom Erdboden fernhält, wenn Robo-Falcon mit seinen Raketen Fensterscheiben und Gegner vernichtet, wenn Ayame es so richtig bunt treibt, dann ist das ein Riesenspaß – auch für Spieler, die normalerweise mit Prügelspielen wenig anfangen können. Ein bißchen Übung braucht's, aber nicht viel.*



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



**SpielZeit**



**15 min.**  
Jacks Todeskugel schießt Falcon vom Himmel.



**30 min.**  
Ohne eigene Kraftsteinchen sieht man nur noch Sterne.



**45 min.**  
Wer rennt, der findet. Wer findet, der überlebt.



**60 min.**  
Irgendwann wird einem auch das schönste Spiel zu bunt.



**FlugPlan**  
Das schwierige am Flug hier ist es, nicht gegen die Felswand zu krachen

# Aerowings

Ihr liebt es, feindliche Flieger vom Himmel zu blasen und zieht die Kanone Eures Düsenjägers dem Steuerknüppel vor? Damit seid Ihr bei *Aerowings* leider an der falschen Adresse



**Testpilot**  
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Aerowings
- **Hersteller:** Crave Entertainment
- **Genre:** Flugsimulation
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** fliegt schon im Geschäft umher
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Super Grafik und ein für Konsolen völlig neues Spielprinzip
- **Contra:** Keine explodierenden Köpfe, keine Gegner zum Umhauen und Formel-1-Feeling kommt auch nicht auf

hier handelt es sich um einen reinrassigen Kunstflug-Simulator. Da sich die meisten Konsolenspiele auf Action und Ballern beschränken, darf *Aerowings* fast schon als kleine Revolution angesehen werden. Nach einer ewig langen Videosequenz kann man sich den Umgang mit dem Düsenjäger in einem Trainingsvideo erklären lassen oder gleich ins kalte Wasser springen und durchstarten. Drei Missionen und ein Multiplayer-Modus stehen zur Auswahl. In der Blue-Impulse-Mission sind diverse Flugmanöver, vom Take off bis hin zu waghalsigen Kapriolen, zu meistern. Als Belohnung winken gelegentlich neue Flugzeuge für den heimischen Hangar. Deren gibt es sieben Stück, von der T-4 Blue Impulse bis hin zur F-86F.

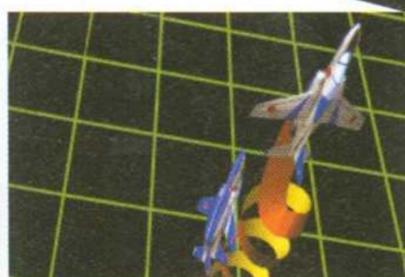
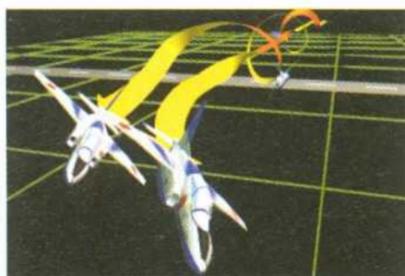
**Formationsflüge leicht gemacht. Das stimmt nicht ganz, aber das Spiel macht keine Bruchlandung...**

Werden alle Missionen erfolgreich absolviert, erhält man als Flugzeug Nummer acht einen Delphin (Oder war's ein Delfin? Verdammte Rechtschreibreform!). Große, in der Luft schwebende Ringe müssen in der Sky Mission Attack durchflogen oder zumindest berührt werden. Auch wenn der Name kriegerisch klingt, unser Flugzeug ist noch nicht mal mit einer Spielzeugpistole bewaffnet. Abschießen geht also nicht.

Acht verschiedene Szenarien, von der Südsee-Insel bis zur Großstadt bei Nacht, stehen zur Auswahl. Je nach Ort ändern sich zudem Wetter und Tageszeit. Den Free Flight kann der Spieler wahlweise solo oder in Begleitung von bis zu vier Wingmen fliegen. Es gibt kein besonderes Ziel, alle zur Verfügung stehenden Szenarien sind frei anwählbar. Dieser Modus eignet sich besonders zum Kennenlernen des eigenen Donnervogels. Freier Flug für freie Bürger!

## GefügelSchau

Sieben Düsenjäger, vollgetankt und einsatzbereit, dürfen wir in *Aerowings* kennenlernen. Die meisten davon werden auch im wirklichen Leben zu Kunstflugzwecken eingesetzt. Aber was haben reinrassige Kampffjets wie die Phantom F-4E in einem



**StartBahn**  
Nun fehlt uns hier noch nur der passende Soundtrack und schon dürfen alle mitsummen... „Take my breath away“



Spiel verloren, in dem kein einziger Schuß fällt? Der Spieler beginnt mit einer T-4 Blue Impulse, die sich etwas flügelahm zeigt. Schwierigere Manöver sind damit kaum zu schaffen. Die hinzukommenden Flugzeugtypen reagieren besser auf unsere Steuerbefehle, dafür steigt aber natürlich auch der Schwierigkeitsgrad des Spiels an. Es werden zunehmend ausgefeiltere Flugmanöver verlangt.

Zwölf verschiedene Kamera-Ansichten, von denen während des Spiels nur eine zur Verfügung steht, sorgen für den absoluten Durchblick. Im Replay-Modus kann zwischen den verschiedenen Ansichten hin- und hergeschaltet werden. Schließlich wollen wir unseren sauber gerenderten Flieger ja von allen Seiten bewundern. Sogar der Pilot im Inneren des Cockpits ist erkennbar (Hey, ICH bin der Pilot. Was macht der Kerl in MEINEM Flugzeug!!!) Die Begleitmusik ist Geschmacksache. Sie hätte wohl eher zu *Biene Maja* gepaßt. Na gut, die kann auch fliegen, aber bestimmt nicht so schnell. Außerdem schießt kein Feuer aus ihrem Hintern.

Um die Wingmen brauchen wir uns keine Sorgen zu machen. Sie passen sich dem eigenen Flugverhalten automatisch an. Sollen die doch selbst sehen, wo sie bleiben! Erwähnenswert ist schließlich noch der Multiplayer-Modus. Im Gegensatz zu fast allen anderen Spielen gibt es keinen Split-screen. Die Kamera schaltet vielmehr automatisch hin und her. Je nach Flugverhalten zoomt sie heran oder entfernt sich, so daß die bis zu drei Mitflieger ihre Maschinen immer im Auge haben (Keine Angst, niemandem wird ein Düsenjäger ins Auge gesteckt, das war nur eine Metapher).

**Nur für Friedenstauben**

Ein lauter Aufschrei wird durch die Reihen der Armee-Freaks und Kriegsfanatiker gehen. Den beliebtesten Kampfjets wurden hier die Flügel gestutzt! Wer es allerdings auch ohne Raketen

und Kanonen aushalten kann, sollte sich *Aerowings* wirklich mal ansehen. Düsenjäger und Umgebung sind sauber gerendert, selbst Sonne und Mond spiegeln sich an unserer Feuerhummel. Schade ist nur, daß die Kameraperspektive während des Spiels nicht verändert werden kann. Dafür kann man sich im Replay immer wieder bestaunen. Schau mal, eine Rechtskurve! Ein Looping! Eine Bruchlandung!

Der für die Hintergrundmusik zuständige Komponist sollte in Zukunft für Disney arbeiten. Die Musik hätte besser zu Schneewittchen gepaßt. Wir wollen auf jeden Fall etwas haben, das man auch als Soundtrack für *Top Gun* hätte verwenden können. Tom Cruise! Das wäre was. So fühlt man sich hier!

Im Multiplayer-Modus wird es zum Teil etwas unübersichtlich, da sich die Kamera nicht recht entscheiden kann. Hier hilft nur eins: Immer auf den Nebenmann achten, sich dem Flugverhalten der anderen anpassen und nicht unerlaubt überholen oder abbremsen. Gerade weil Kunstflug auf Spielekonsolen eher unbekannt ist, sollte jeder mal einen Blick auf *Aerowings* werfen.



**SchlußStrich**  
Endlich mal was Neues. Kunstflug pur. Das war bisher eigentlich zumeist den PC-Piloten vorbehalten. Nun also auch auf der Konsole: Tricks und Kunststücke in der Luft. Das ist sehr positiv. Aber nix zum Ballern. Kriegstreiber sollten also zu Hause bleiben und lieber für den Dritten Weltkrieg üben. Die Friedenstauben dagegen können hier abheben.

**Dreamcast** DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

**SpielZeit**

**15min.**  
Endlich ist der Vorspann mal aus und es kann losgehen.

**30min.**  
Oh nein! Ein Wolkenkratzer direkt voraus!

**45min.**  
Ich glaub mein Wingman pfeift. Oh, war nur die Kaffeemaschine.

**60min.**  
Ich kann den Sound nicht mehr hören. Sofort abschalten!

Andere *Kom*

wecken

*das*

Dreamcast

weckt

*das*



Hast du nicht auch manchmal das animalische Verlangen nach 128-Bit-Technologie und ein kostenlosen Internet-Zugang? Spürst du nicht tief in dir drin den Urtrieb, durchs Web surfen und E-Mails zu verschicken? Ja? Doch? Irgendwie schon? Dann hör auf deine Instin

# solen

# Kind in dir.



# Tier

und spiel mit einer Konsole, die dir all das bietet: Dreamcast. Du wirst sehen, danach fühlst du dich gleich besser. So, und jetzt sei brav und mach schön Platz.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

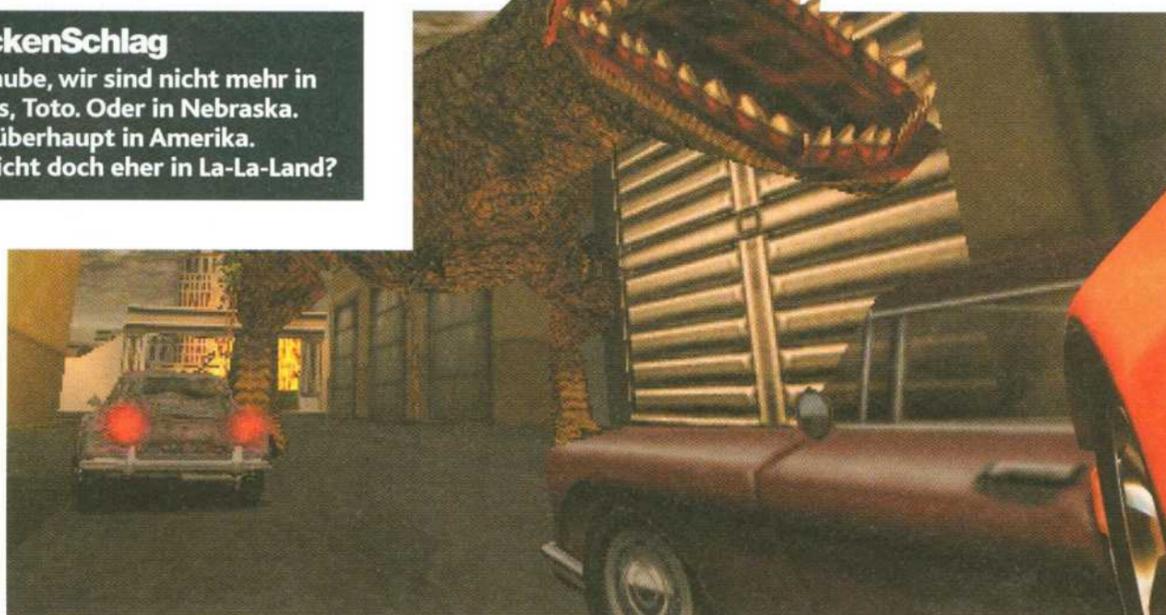
Bis zu 6 Milliarden Spieler.

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)



**BrückenSchlag**

Ich glaube, wir sind nicht mehr in Kansas, Toto. Oder in Nebraska. Oder überhaupt in Amerika. Vielleicht doch eher in La-La-Land?



Wetten daß... wir schneller sind als die Konkurrenz? Und auch schneller als die Polizei erlaubt? Okay, bei *Speed Devils* heißt's nun: Topp, die Wette gilt...



**Testpilot**  
Ulf Schneider

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

- **Pro:** Ungemein motivierende Meisterschaft, tolles Streckendesign, technisch einwandfrei
- **Contra:** Unausgewogener Schwierigkeitsgrad, nur fünf Wagen auf der Strecke, Grafik oftmals sehr dunkel gehalten

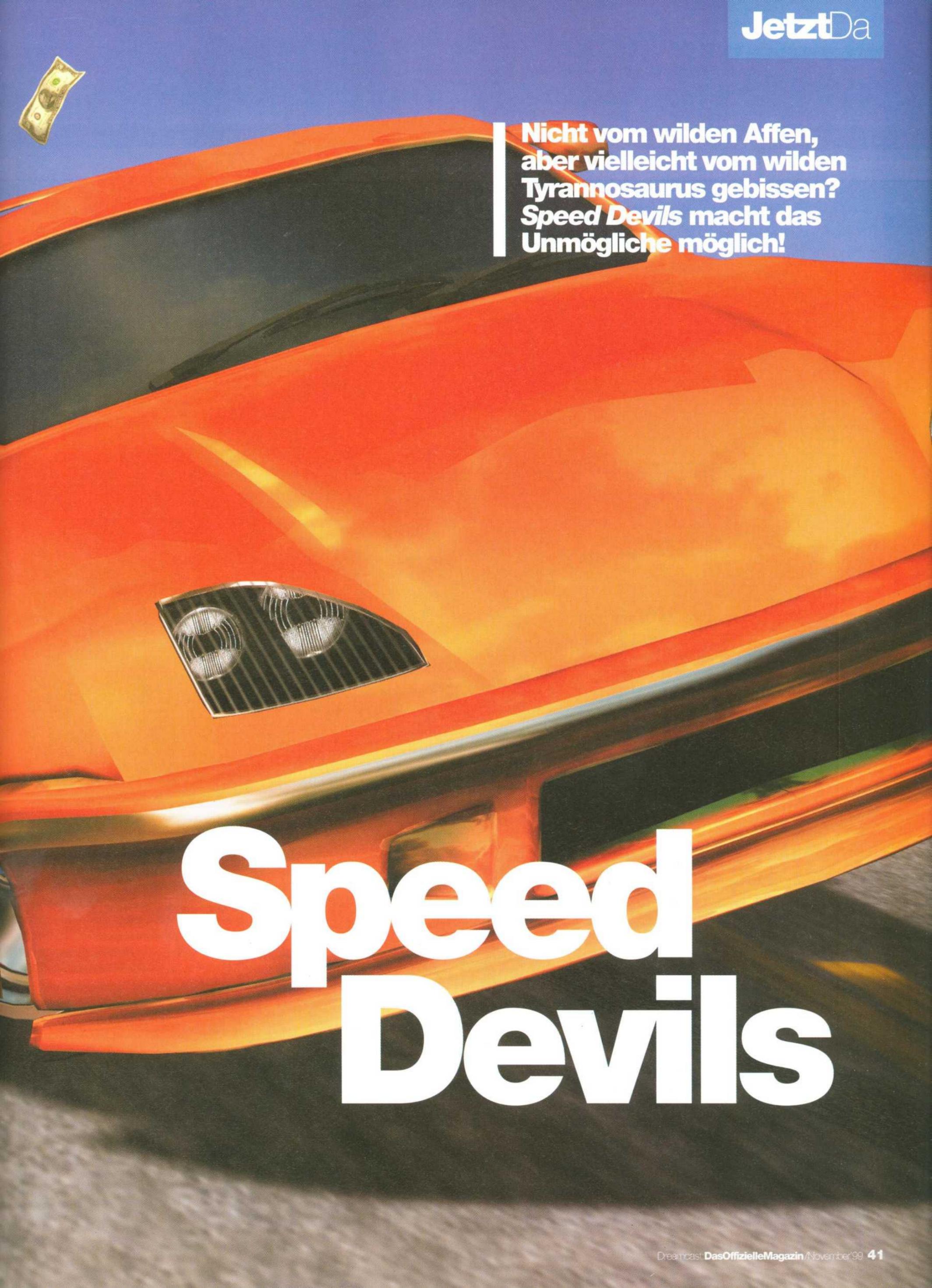


Amerika, das Land der unbegrenzten Möglichkeiten, hat ein klitzekleines Problem: Spätestens ab 110 km/h ist Schluß mit der immer wieder gepriesenen grenzenlosen Freiheit auf den Highways. Was also tun? Wer genug Geld hat, der bucht eine Pauschalreise nach Deutschland, um auf der „German Autobahn“ mal so richtig Dampf abzulassen. Wenn sie einmal hier sind, werden die Jungs allerdings merken, daß die Polizei auch im guten alten Deutschland so schnell ist wie der Blitz. Und der Schilderwald ist auch nicht wirklich dazu gedacht, sich den Frust von der Seele zu rasen. Aber... nun kann dem Manne geholfen werden! Bei *Speed Devils* ist es nämlich nicht nur erlaubt, den Bleifuß auf dem Gaspedal zu lassen, es ist sogar notwendig. Wer hier bremst, verliert. Und Radarfallen?! Hah! Für jede Geschwindigkeitsübertretung gibt's noch zusätzlich Kohle in die eigenen Taschen. Der Traum aller Porsche-Fahrer... hier wird er endlich wahr.

**Jackpot! 1000 Punkte in Flensburg**

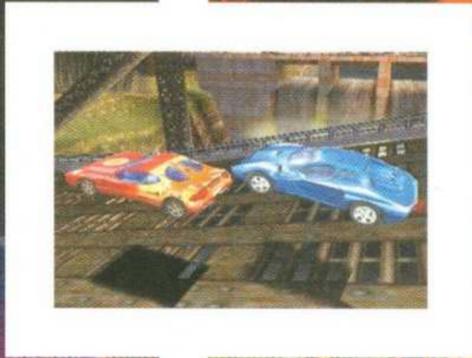
Gleich vorweg an alle Rennspielfans: Nein, es handelt sich nicht um eine Simulation mit bekannten Markennamen. Wer mit einem Mercedes fahren will, der soll das gefälligst in Stuttgart tun. Und richtig reagieren, will heißen realistisch





Nicht vom wilden Affen,  
aber vielleicht vom wilden  
Tyrannosaurus gebissen?  
*Speed Devils* macht das  
Unmögliche möglich!

# Speed Devils



**TunnelBlick**  
Aber bitte nachher nicht vergessen, das Licht wieder auszuschalten...

## FahrSchule



**LichtSchein**  
Im Dunkeln läßt sich's munkeln, aber gut fahren?

1. Es ist äußerste Vorsicht geboten, wenn es um den Aufstieg in eine höhere Rennklasse geht, denn nur mit einem konkurrenzfähigen Wagen ist man erfolgreich.
2. Erst einmal in Reifen für alle Bodenverhältnisse investieren, um für alle Eventualitäten gerüstet zu sein.
3. Man kann ein Rennen auch gewinnen, wenn die Wagen nicht 100%ig ist. Deshalb nicht gleich jedes Wehwehchen reparieren.
4. Vor jedem Rennen unbedingt den Terminplaner studieren, um Angaben über Wetterverhältnisse zu erhalten. Anhand der Informationen fällt die Reifenwahl wesentlich einfacher.
5. Regelmäßig abspeichern! Vor allem kurz vor einer Wette.
6. Stets auf Abkürzungen achtgeben! Schummeln ist erlaubt, denn der Computer macht's auch.

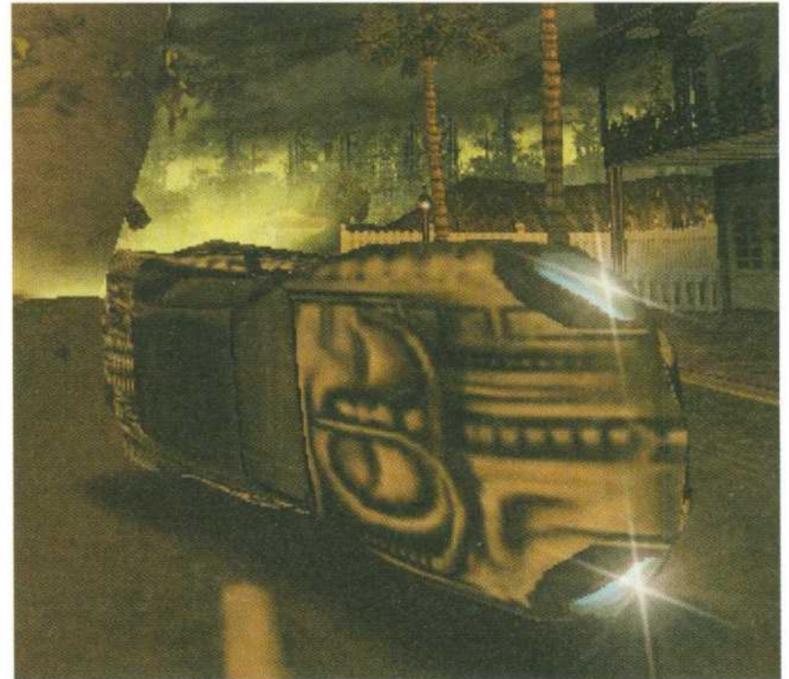
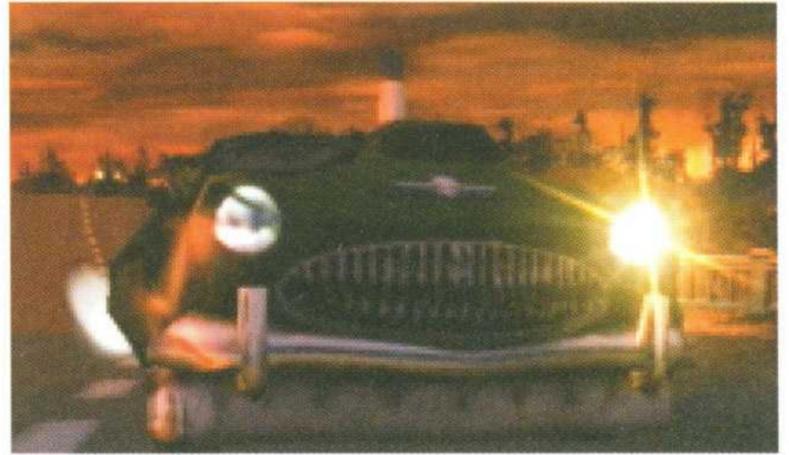


reagieren, das tun die kleinen Flitzer auch nicht wirklich. Müssen sie auch nicht. Sie sollen nur schnell sein. Und das sind sie. Manchmal verrostet, das stimmt, und der TÜV würde bei einigen der hier verwendeten Autos mit Sicherheit die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, aber ein bißchen Schwund wird doch wohl erlaubt sein. Das Spiel rechnet sich. Und zwar so: Mehr Rennen = mehr Geld. Mehr Geld = mehr Extras. Mehr Extras = schnelleres Auto. Bis man dann seinen ersten Wagen so weit tiefergelegt hat, daß da vielleicht gerade noch eine Kraft-Scheiblette zwischen Bodenrost und Asphalt paßt. Dann heißt's: einen neuen Flitzer kaufen.

Anfangs sieht das ja noch alles sehr gemächlich aus. Zumindest in dem kleinen Film, den man sich anschauen darf. Pantoffelkino pur, und das ohne Burt Reynolds, ohne das sprechende Auto KITT oder gar David Hasselhoff (den würden wir heute sowieso eher bei *Buggy Heat* erwarten). Dann geht's aber richtig los. Im Hauptmenü finden wir drei Spiele in einem: die Meisterschaft, der 2-Spieler- und der Arcade-Modus. Und dann ...ah... die ersten eigenen vier Wände. Oder Räder. Aber in diesem Fall ist das Auto ohnehin das Wohnzimmer des Spielers. Auf Papas geliebten Mercedes oder BMW muß der Spieler zwar



**SchneePflug**  
Da muß der Wagen erst winterfest werden



## Seht her! Da sind sie! Tollkühne Männer in ihren fahrenden Kisten! Mehr Spaß als beim Seifenkistenrennen!

verzichten (was Papa auch sehr freut), dafür steht eine schierende Auswahl an Sportwagen, US-Muscle Cars, Jeeps, Oldtimern sowie zahlreiche andere Asphalt-Ungetüme zur Wahl. Über den Daumen gepeilt kommen ca. 15 unterschiedliche Fantasie-Wagen zusammen, denen man allesamt eine ganze Reihe von unterschiedlichen Lackierungen verpassen darf. Egal ob Modell Rosarot, martialischer Military-Look oder schrille Eigenkompositionen, selbst für den unkonventionellsten Geschmack dürfte etwas dabei sein. Nach der Wahl des PS-Ungetüms stehen die Strecken auf dem Prüfstand. Doch was heißt hier Strecke, im Grunde gleichen die 13 Rennkurse mehr einem Erlebnispark. Beispiel Hollywood. Wir wissen ja ohnehin, daß man in Los Angeles praktisch im Auto lebt, aber was man hier erlebt, das grenzt schon an das Unmögliche. Mit der Karosserie geht es durch ein Filmgelände der Traumfabrik, bei der kein Klischee ausgelassen wird. Erinnerungen an Filmklassiker werden wach, wenn plötzlich ein amoklaufender T-Rex nach einem Auto-Snack Ausschau hält, der Weiße Hai genüsslich an den Holzplanken eines Piers knabbert oder King Kong mit seinen mächtigen Pranken auf den Asphalt trommelt. Als wenn das noch nicht genug wäre, wartet jede Piste zusätzlich mit zahlreichen Abkürzungen und Gabelungen auf, die die Rundenzeiten deutlich verkürzen können. Wem diese gebotene Vielfalt immer noch nicht ausreicht, der sollte im Optionsmenü aktiv werden, um beispielsweise die Wetterverhältnisse und die

Tageszeit zu verändern oder gar den Streckenverlauf zu spiegeln. Mit ein paar Konfigurationsveränderungen ist so ein Kurs kaum mehr wiederzuerkennen.

### Meisterschaft, die Meister schafft?

Spaß macht's zu zweit, vor allem aber allein. Da geht's um die Meisterschaft. Anfänglich nur mit einer Rostlaube ausgestattet, tut man alles, um an Geld zu kommen: Gute Plazierungen, höchste Geschwindigkeit, beste Rundenzeit, die längste Zeit das Feld anführen und Radarfallen auslösen. Und ab 500 Dollar kann man wetten... auf sich selbst natürlich. Sollte man allerdings erst dann tun, wenn man sicher ist, daß man auch gewinnt. Also kein falscher Stolz hier, okay? Nur wer lange gut ist, kommt auch weiter. In die nächste Fahrerklasse. Dort folgt dann auch schnell wieder die Ernüchterung. Plötzlich ist der Wagen nicht mehr konkurrenzfähig. Also: wieder von neuem anfangen. Neuer Wagen. Neue Extras. Neues Wetter. Wetten, daß?



### SchlußStrich

**Achtung, Suchtgefahr!** Hat man einmal seine Karriere im motivierenden Meisterschaftsmodus gestartet, sind Spätfolgen wie Schlafmangel, mangelnde Arbeitsmoral oder Zwist mit dem Lebenspartner vorprogrammiert. Kompliment: Bekannte Fun-Racer-Tugenden wurden endlich einmal unheimlich reizvoll verpackt.



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



### SpielZeit



**15 min.**  
Darf man hier vielleicht erst mal probefahren?



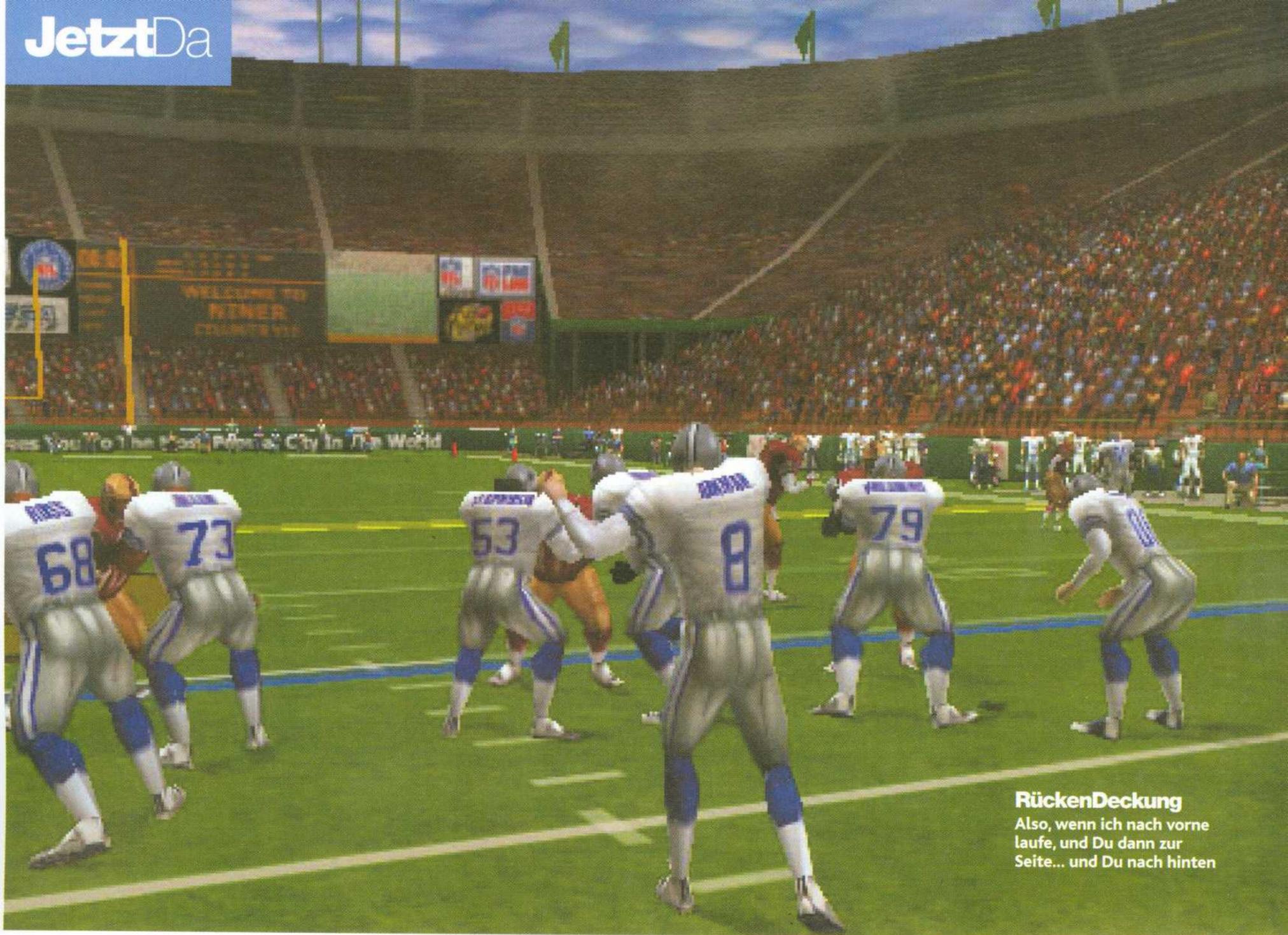
**30 min.**  
Nein, nein – eigentlich wollte ich eine Limo, keine Limousine.



**45 min.**  
Ach, das ist doch nur eine kleine Beule, oder?



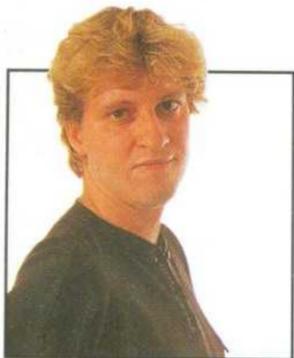
**60 min.**  
Warum, oh warum nur sind die anderen plötzlich so schnell?



**RückenDeckung**  
Also, wenn ich nach vorne laufe, und Du dann zur Seite... und Du nach hinten

# NFL Blitz 2000

In Amerika ist sie längst gang und gäbe, jetzt kommt die Pille endlich nach Europa. Auch bei uns wird sie für mehr Vergnügen und Steigerung der Lebensqualität sorgen



**Testpilot**  
Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** NFL Blitz 2000
- **Hersteller:** Midway
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Gute Grafik und sehr umfangreich, wie der SuperBowl
- **Contra:** Nur für Leute, die mit dem American-Football-Regelbuch ins Bett steigen

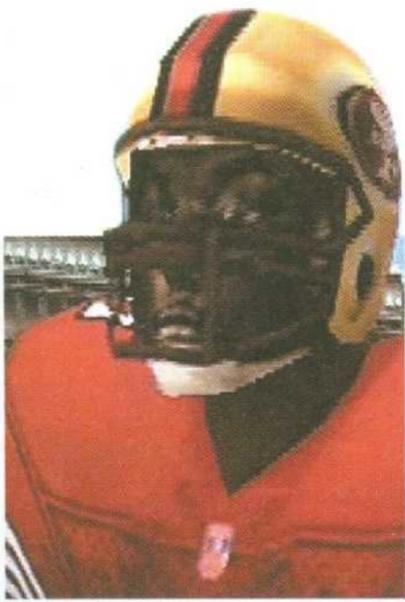
**D**ie Pille ist für jedermann geeignet. Nicht nur Frauen, auch Männer benutzen sie. Ein Tabu ist sie ganz bestimmt nicht. Man(n) trägt sie oft in der Öffentlichkeit umher, selbst ein vollbesetztes Sportstadion hindert nicht daran. In Amerika wird die Pille wie eine heilige Kuh verehrt. Sie ist so begehrt, daß sich die Menschen um sie schlagen. Geschützt durch Polster und Helme stürmen die Kontrahenten aufeinander los, nur um die Pille in ihre Hände zu bekommen. An amerikanischen High-Schools wird den Kindern recht früh der Umgang mit der Pille erklärt. Es soll ja im späteren Leben nichts passieren. Nicht vorhersehbare Unfälle werden durch praktischen Unterricht an den Schulen, TV-Übertragungen und Fach-

**Football? Ist doch nur für Schwächlinge. Die tragen ja Rüstungen. Echte Männer würden nie Rüstungen tragen**

zeitschriften verhütet. Kein Wunder, daß auch die Spiele-Industrie ihren Beitrag dazu leisten will. *NFL Blitz 2000* führt zumindest auf dem Bildschirm in den Umgang mit der Pille ein und lehrt uns, diese perfekt zu beherrschen.

## Geschichte der Pille

Visual Concepts, die Entwicklerfirma, erfand vor Jahren *John Madden Football* für Electronic Arts. Als diese Serie eingestellt wurde, begann Visual Concepts ein eigenes Spiel zu entwickeln, das alle anderen in den Schatten stellen sollte. Und hier ist es. Die Grafik von *NFL Blitz 2000* wirkt fast wie eine TV-Übertragung, zwei Kommentatoren reißen Witze und sorgen für erhöhten Spielspaß. Guter Sound und selten gesehener Detailreichtum runden das Werk ab. Eine bittere Pille also für Electronic Arts, die diesem Spiel jetzt erst einmal Paroli bieten müssen. Ein Segen allerdings für Sportfans, die sich für das ovale Schweinsleder interessieren. Über 30 Teams voller kraftstrotzender Männer stehen allein im Arcade-Modus zur Verfügung. Im Season-Modus darf eine ganze NFL-Saison lang der Pillensucht gefrönt werden. Endlich kann ich verstehen, warum die Amerikaner so wild auf die Pille sind. Es soll sogar welche geben, die



**SpielZug**  
85, 43, 22... hey, anfassen gilt nicht. Das will ich nicht. Auf keinen Fall...



ihre persönliche Pille unter dem Kopfkissen verstecken, damit sie ihnen keiner klaut. Ob es bei uns soweit kommen wird, bleibt abzuwarten. *NFL Blitz 2000* ist aber in jedem Fall ein guter Ansatz, um Europa süchtig nach der Pille zu machen. Schade nur, daß wir hier mit der World League zwar auch die Pille in echt sehen dürfen, die Teams aber nicht in diesem Spiel Verwendung finden. Könnte es sein, daß da jemand Vorurteile gegen Europäer hat? Sind wir wirklich so schlecht?

### Die Pille ist für alle da

*NFL Blitz 2000* eignet sich hervorragend, um den Umgang mit der Pille zu erlernen. Dank der eingebauten Hilfe-Funktion, die übersichtlich die nötigen Schritte erklärt, eignet sich das Programm auch für Kinder und Jugendliche. Die Dreamcast-Hardware wird perfekt ausgenutzt. Das Vibration Pack sorgt in drei verschiedenen Stufen für Spaß. Zarte Naturen werden den normalen Modus bevorzugen, wer es wild und leidenschaftlich liebt sollte die Dangerous-Stufe wählen. Bei der leichtesten Stufe ist das alles ja noch so sanft wie das Vibrieren eines Handys in der Hosentasche. Ein bisschen langweilig für denjenigen, der auf Football steht. Bei der härtesten Stufe, nun... schon einmal von einem 130-Kilo-Mann umgerannt worden? Wau, das tut echt weh. Soviel Realismus könnte beim europäischen Fußball nur dann passieren, wenn Bayern-Torhüter Oliver Kahn mitsamt jeder Packung *UEFA Striker* ausgeliefert wird. Drei verschiedene Modi, von Arcade bis Season, behandeln die verschiedenen Praktiken beim Umgang mit der Pille. Leicht ist das allerdings nicht. Bis zum ersten Touchdown ist es ein langer, beschwerlicher Weg. Cheerleaderinnen mit kurzen Röcken und hübschen Bommelchen erleichtern uns den Weg zur Meisterschaft. Jede gute Aktion wird durch freudig erregtes Kreischen der hübschen Damen quittiert. Da weiß man dann doch endlich, warum man jeden Sonntag und Montag durch die dich-

ten Abwehrreihen durchhetzt und immer wieder verprügelt wird. Und wie die Mädchen sich bewegen... das ist schon eigentlich selbst ein Sport. Die Mannen auf dem Spielfeld bewegen sich auch, und zwar genau nach der Taktik, die wir vorgeben. Es ist allerdings ein Gerücht, daß Männer im wirklichen Leben auch so folgsam wären. Und wenn's gespielt wurde, dann werden diese Angriffe in der Zeitlupe aus verschiedenen Kameraperspektiven nochmals gezeigt. Zwei Kommentatoren bewerten unser Handeln und reißen auch mal Witze, wenn die Pille falsch eingesetzt wurde. Gut. Die sind vielleicht nicht immer komisch, aber auch nicht schlechter als Günther Netzer auf der ARD. Unsere Figur hält sich in diesem Fall die Hände vor das Gesicht, um die Schamesröte zu verbergen. Ist ja auch peinlich, wenn das ganze vollbesetzte Sportstadion weiß, daß wir noch nicht einmal mit der Pille umgehen können, obwohl wir uns im besten Mannesalter befinden. *NFL Blitz 2000* ist wirklich ein gutes Programm. Nur schade, daß sich die Pille in Europa noch zuwenig durchgesetzt hat.



### SchlußStrich

*Dreamcast und Zubehör werden bei NFL Blitz 2000 perfekt ausgenutzt. Hier macht der Umgang mit der Pille wirklich Spaß. Selbst Kinder und Jugendliche können, durch die gute Hilfe-Funktion, das Hantieren mit der Pille erlernen. Zusätzliches Vergnügen bereitet in jedem Fall ein Vibration Pack. Okay, die Leute, die kein Football kennen, die werden keinen Spaß haben. Aber die anderen schon.*



### SpielZeit



**15min.**  
Was soll das heißen, ich werde vom Platz gestellt?



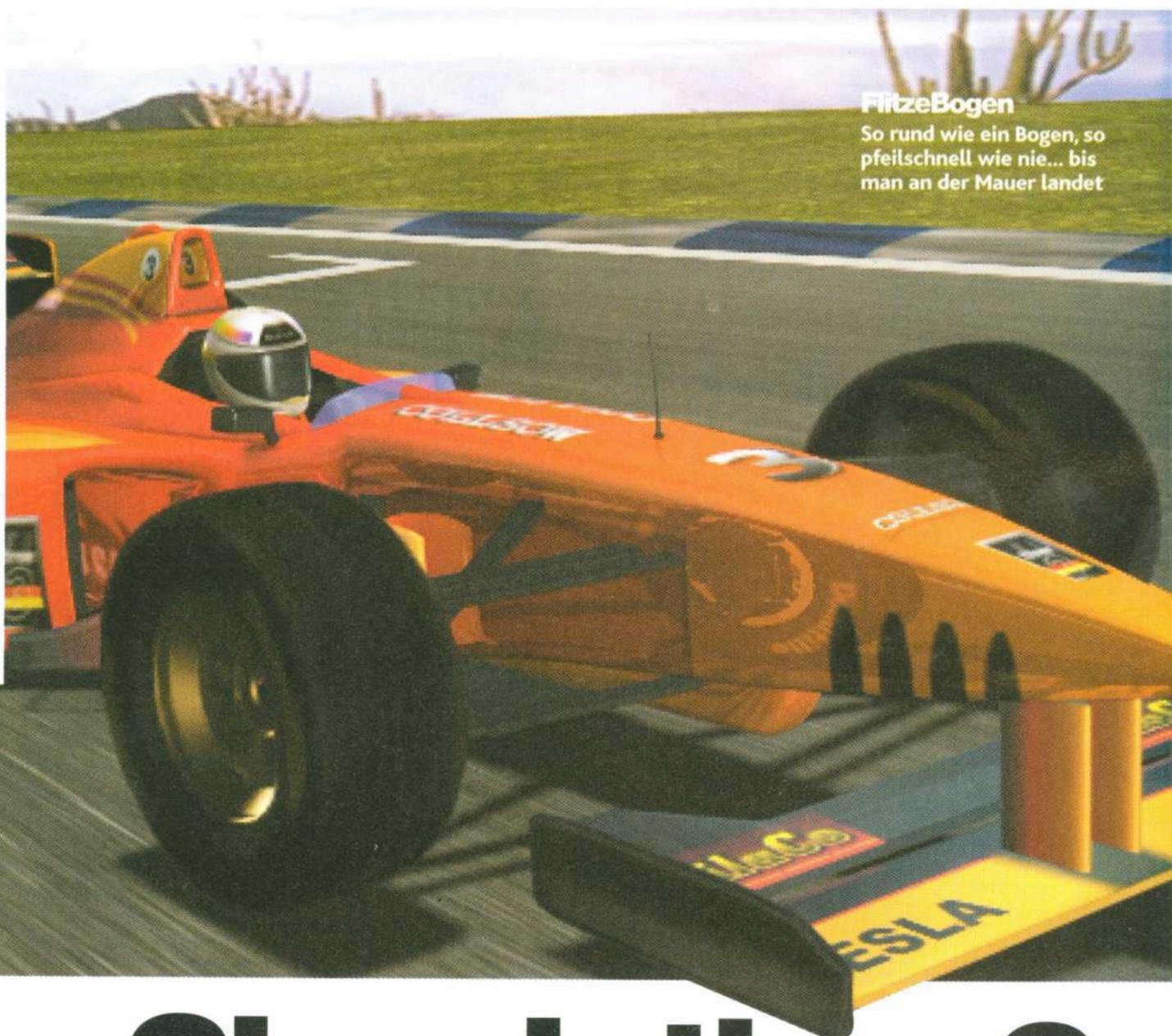
**30min.**  
Durch diese hohle Gasse muß der Ball...



**45min.**  
Daß die U-Bahn immer so überfüllt sein muß...



**60min.**  
Ah, Fernsehen. Endlich. Sich selbst bewundern...



**FlitzeBogen**  
So rund wie ein Bogen, so pfeilschnell wie nie... bis man an der Mauer landet

# Racing Simulation 2

Hier gibt's weder Millionen-Gagen, noch Champagner-Duschen oder willige Boxen-Biester. Sondern nur harte Arbeit. Sehr viel harte Arbeit. Oh Mann. Auf RTL sah das einfacher aus...



Testpilot Ulf Schneider

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

- **Pro:** Detailverliebte Formel-1-Simulation, sehr realistisch
- **Contra:** Sehr hoher Schwierigkeitsgrad, keine FOCA-Lizenz

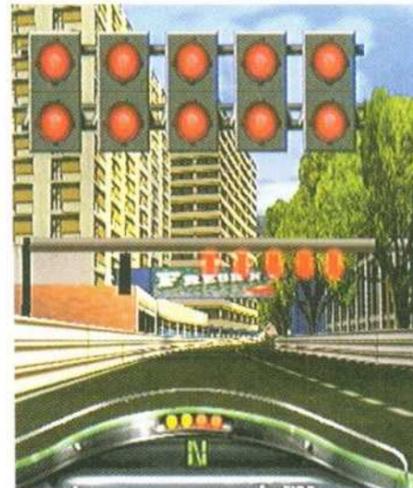
Das waren noch Zeiten, als unser Boris erfolgreich auf das Filzbällchen eindrosch, sein schwerer Leib nach jeder Flughechtrolle wie eine notlandende Jumbo 747 auf den Boden krachte und er in Interviews seine tiefgründigen Erkenntnisse über das Leben als solches in das Mikrofon stammelte. Und wie wohltuend unkompliziert ist diese Tennis-Herrlichkeit! Der Ball fliegt hin und her, Jubel, Wut, Enttäuschung, Spiel, Satz und Sieg. Doch jede schöne Zeit geht bekanntlich vorbei: Bobele ist in Tennis-Rente gegangen, Steffi entdeckt mit Glatzen-Agassi die Freuden abseits des Courts – und der deutsche Nachwuchs? Nun ja, er bemüht sich.

Was kommt jetzt? Teutonen-Fahrer vom Schlage Schumacher und Frenzen schlossen zwar mit tösendem Motorenlärm schnell das sportliche Vakuum, das unsere ehemaligen Tennis-Heroen hinterließen, doch mit den simplen TV-Freuden ist es seitdem vorbei. Boxenstrategien, Aerodynamik und Ideallinie sind nur einige Fachbegriffe, mit denen sich der sportbegeisterte Germane heutzutage auseinandersetzen muß. Wie schwierig es zudem ist, die teuren Geschosse überhaupt auf der Strecke zu halten, vermittelt Ubi Softs Simulation sehr gut. So gut, daß man sich fragt, wie man überhaupt durch die Fahrschule

kommen konnte... Einsicht tut auch hier weh: Nicht jeder kann sich hinter das Steuer eines Formel-1-Flitzers setzen.

## 1000 mal gefahren...

Zumindest was den Einstieg angeht, haben es uns die Franzosen noch recht leicht gemacht. Zur Auswahl stehen die Optionen Arcade, Simulation und – als kleine Dreingabe – Retro. In Formel-1-Blechsüsseln der 50er Jahre kämpft der Fahrer auf einer umfangreichen Strecke um den Ubi-Soft-Pokal. Schwierig, sperrig, langatmig – und für Anfänger daher völlig ungeeignet. Mehr Würdigung verdient der Arcade-Modus, der durch seinen actionbetonten Spielverlauf allerlei Kurzweil für Formel-1-Novizen verspricht. Doch bereits auf dem Weg zur virtuellen Piste kommt es zum ersten Verbremser. Wo bleibt denn der geliebte Schumi und sein roter Hengst aus Italien? Da Ubi Soft keine müde Mark in die FOCA-Lizenz investierte, rekrutieren sich Fahrerfeld und Teams aus lauter Unbekannten. Ubi Softs Erklärung: „Wir stecken das Geld lieber in die Entwicklungsarbeit“, oder anders ausgedrückt: „Die FOCA-Lizenz ist sauteuer!“ Wer dennoch lieber mit M. Schumacher statt M. Schmidtke an den Start gehen möchte, sollte den Namens-Editor gründlich in



**StartPhase**  
Nun aber heißt's volle Konzentration. Und dann ganz, ganz langsam auf das Gaspedal treten und die Kupplung kommen lassen...



## Racing Simulation 2 hat zwar keine offizielle Lizenz, die FOCA-Regeln wurden aber komplett 1:1 übernommen

Anspruch nehmen. Diese Korrektur ist freilich nur eine halbe Sache, denn die Gesichter der Formel-1-Jockeys fehlen natürlich. Wir fordern daher den universellen „Wir basteln uns einen Formel-1-Fahrer-Baukasten“ mit dem „Schumi-Bananenkinn“ oder „Häkkinens Original-Popper-Seitenscheitel“. Doch damit nicht genug. Die zweite Hürde zwischen Options-Dschungel und Spielverlauf folgt auf dem Fuße, sobald die Werkstatt zur Stippvisite mit anschließendem Tuning einlädt. Dämpfer, Zugstufe, Bodenfreiheit oder gar Federwegbegrenzung – glücklich, wer eine Automechanikerlehre hinter sich gebracht hat. Warte mal, sollten wir hier nicht einfach nur fahren? Wo sind die Mechaniker? Das Team? Die millionenschweren Werbeverträge mit der Deutschen Telekom? Muß man denn hier alles selbst machen? Oh Mann. Also mal reinschauen. Gut, da sind die Stoßdämpfer, das Getriebe, die Reifen... (Wir sollten auch sicher sein, daß wir immer vier davon haben. Sonst kann es uns wie Ferrari gehen). Okay, alle vier Reifen sind da. Nur mit einer optimalen Fahrwerkeinstellung lassen sich Bestleistungen auf den insgesamt 17 Original-WM-Kursen erzielen. Nachdem dem Fahrer demonstrativ seine technische Unwissenheit vor Augen geführt wurde, darf er sich den Titel „Grobmotoriker des Jahres“ an die Brust heften, sobald er seine ersten Runden auf dem schnellen Asphalt gedreht hat. Nicht nur blutige Anfänger werden von der gesamten Konkurrenz so schnell nach hinten durchgereicht wie ein Kasten Bier auf einer Teenie-Party.

Racing Simulation 2 trägt seinen Namen nämlich zu Recht und reagiert auf Fahrfehler alles andere als humorvoll. Doch wahre Videospiele lassen sich dadurch natürlich nicht entmutigen, und tatsächlich: Mit zunehmender Spielpraxis weicht Frust zunehmend Stolz, sobald man das Feld von 22 Wagen anführt. Hurra! Wir können es! Wir können es! Wir fahren... wieder einmal in die Leitplanke. Wenn man sich nämlich zu sehr auf die Schulter klopft (das tun einige Formel-1-Fahrer ja auch), dann landet man auch wieder schnell auf dem asphaltierten Boden der Tatsachen.

### ...und es hat Bumm gemacht!

Schluß mit lustig: Wer den rauen Alltag des Formel-1-Zirkus hautnah nachvollziehen möchte, wählt im Simulations-Modus die Meisterschaft an und konfiguriert die Optionen derart, daß während der kompletten WM höchste Wirklichkeitstreue gewährleistet ist. In diesem Punkt machte Ubi Soft keine halben Sachen. Zur Debatte steht beispielsweise die Frage, wie viele Trainingsrunden dem Team zur Verfügung stehen, ob man während eines Rennwochenendes auf einen Ersatzwagen zurückgreifen darf, oder ob die Bremsen aufgrund von Überhitzungen Schaden nehmen können. Apropos Schaden: Unfälle mit realistischen Konsequenzen sind nur ein Fall für Masochisten oder für die *Racing Simulation 2*-Experten. Ein kleiner Fahrfehler – und schon ertönt aus dem virtuellen Funkgerät folgende Meldung: „Der vordere rechte Reifen ist geplatzt“. Mit anderen Worten: Danke, das war's, bitte rechts ranfahren! Nichts gegen realistische Simulationen, aber etwas einstei-

**GrüneWelle**  
Es muß nicht immer Rot sein – Grün beruhigt angeblich die Nerven...



**SandSturm**

Wenn man mal wieder die  
Fahrbahn nicht sieht... das  
kann auch am Sand liegen



**SpielZeit**



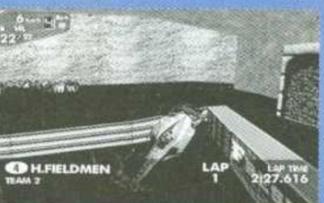
**15min.**  
Ich muß wohl noch üben...



**30min.**  
... und üben...



**45min.**  
... und üben...



**60min.**  
... und nochmals üben

**Bockig: Die Wagen haben in etwa soviel Verständnis für Fehler wie ein schlecht gelauntes Rodeopferd**

gerfreundlichere Optionen (zum Beispiel Lenk- oder Bremshilfe) hätten diesem Titel sicherlich gut getan. Projektleiter Claude Farge wischt solche Kritik jedoch locker vom Tisch, indem er verkündet, sämtliche Testspieler bei Ubi Soft hätten die komplette WM bereits auf der höchsten Schwierigkeitsstufe gewonnen. Das können wir nicht ganz glauben – oder sollte sich der gute Michael Schumacher doch mal kurz vom Formel-1-Zirkus abgemeldet haben, um diesen Titel mitzuentwickeln und ihn auf Realismus zu testen? Wir wollen das schon ganz gerne wissen, denn zumindest am Anfang des Tests hatten wir doch das leicht nervige Gefühl, daß wir wirklich zu blöde sind, um ein Auto auf der Straße zu halten. Da hilft auch Segas Race Controller nicht viel, denn die Wagen bewegen sich alle, als wären sie pausenlos auf spiegelglatter Fahrbahn unterwegs (obwohl es doch gar nicht regnet) und brauchen nur ein kleines Zucken, um sich wieder einmal in die Auslaufzonen zu verabschieden. Das sieht alles schön aus, mit Lichtreflexionen, spritzendem Sand und allem, was sonst noch dazugehört, aber irgendwann möchte man das auch nicht mehr sehen, erinnert es doch nur an die eigene Unzulänglichkeit.

Und so kann es manchmal passieren, daß auch ein talentierter Spieler bei dieser Rennsimulation leichte Minderwertigkeitskomplexe bekommt. Also, rein in den Wagen und zur Abwechslung mal schauen, was passiert, wenn man als Geisterfahrer unterwegs ist. Auch hier schlägt der Realismus

wieder gnadenlos zu. Eine kurze Verwarnung, dann wird man schnellstens vom Rennen ausgesperrt. Schade. Wir wollten eigentlich schon immer mal sehen, was von einem Formel-1-Wagen übrig bleibt, wenn er frontal mit einem anderen zusammenstößt. Nicht gerade im wirklichen Leben, aber doch zumindest auf dem Bildschirm.

Also doch wieder in die richtige Richtung fahren, und tatsächlich: Nach einigen (Dutzend) Rennen kommt man halbwegs unbeschadet ans Ziel und freut sich wie ein Weltmeister, wenn man denn schon keiner ist.

Aber genau das macht ja den Reiz von Spielen wie *Racing Simulation 2* und auch *Trick Style* aus. Man übt und übt und übt, und wenn man's dann endlich geschafft hat, wendet man sich an seinen besten Freund und kann mit leichtem Lächeln und hochgezogener Augenbraue stolz verkünden: „Ach komm schon, so schwer ist das doch alles gar nicht.“ Doch bis dahin ist es noch ein weiter Weg. Ein verdammt weiter Weg. Aber zum Glück können wir den ja im Ferrari zurücklegen.



**SchlußStrich**

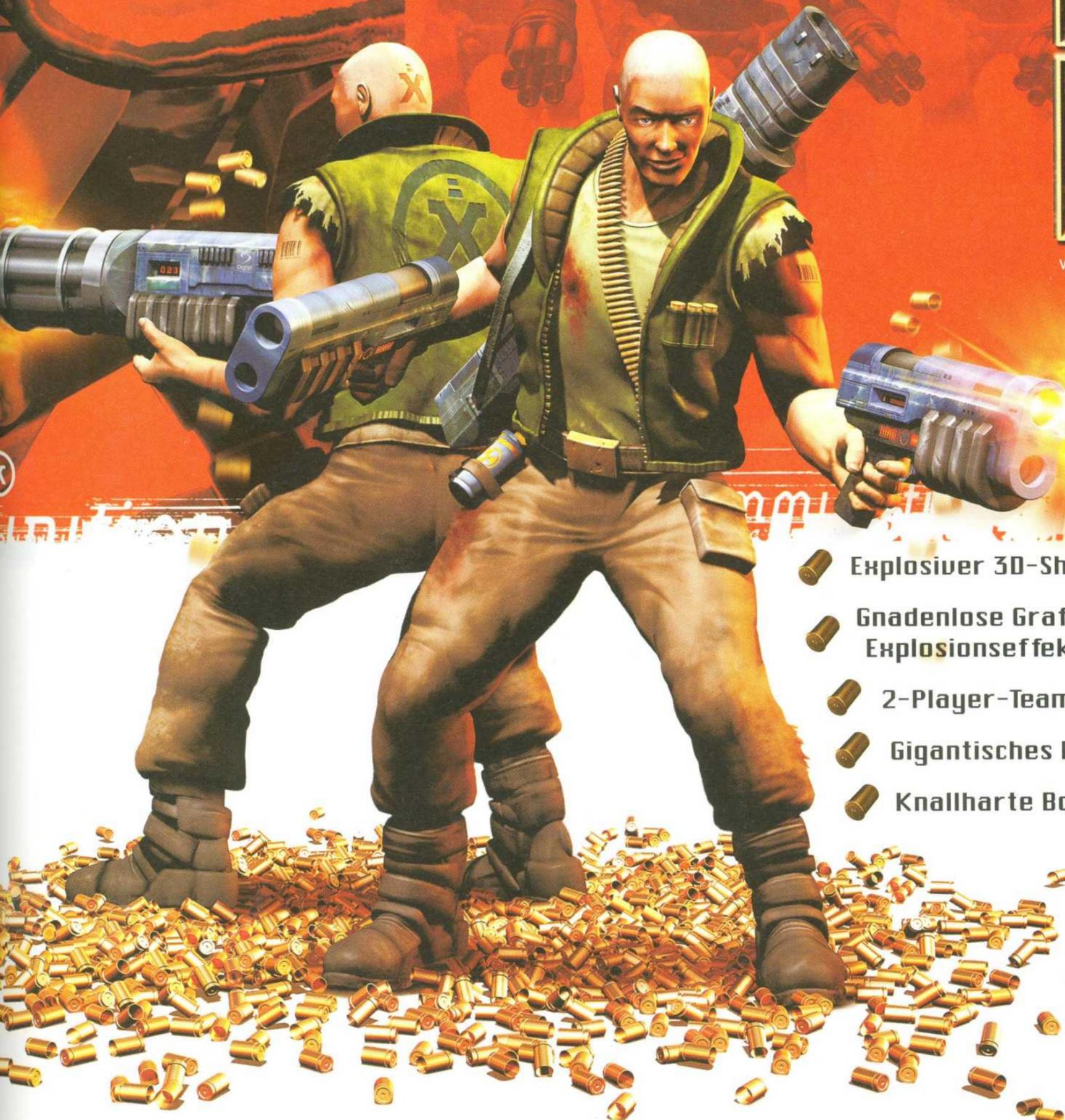
*Racing Simulation 2 ist wahrscheinlich zeitintensiver als die Flaschenaufzucht eines Hundebabies. Aufgrund der hohen Authentizität muß man mit dem Pad förmlich schlafen gehen, damit endlich Pole Positions oder andere Erfolgserlebnisse herauspringen. Aber genau das macht auch eine Simulation aus, so meinen wir. Deshalb...*



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



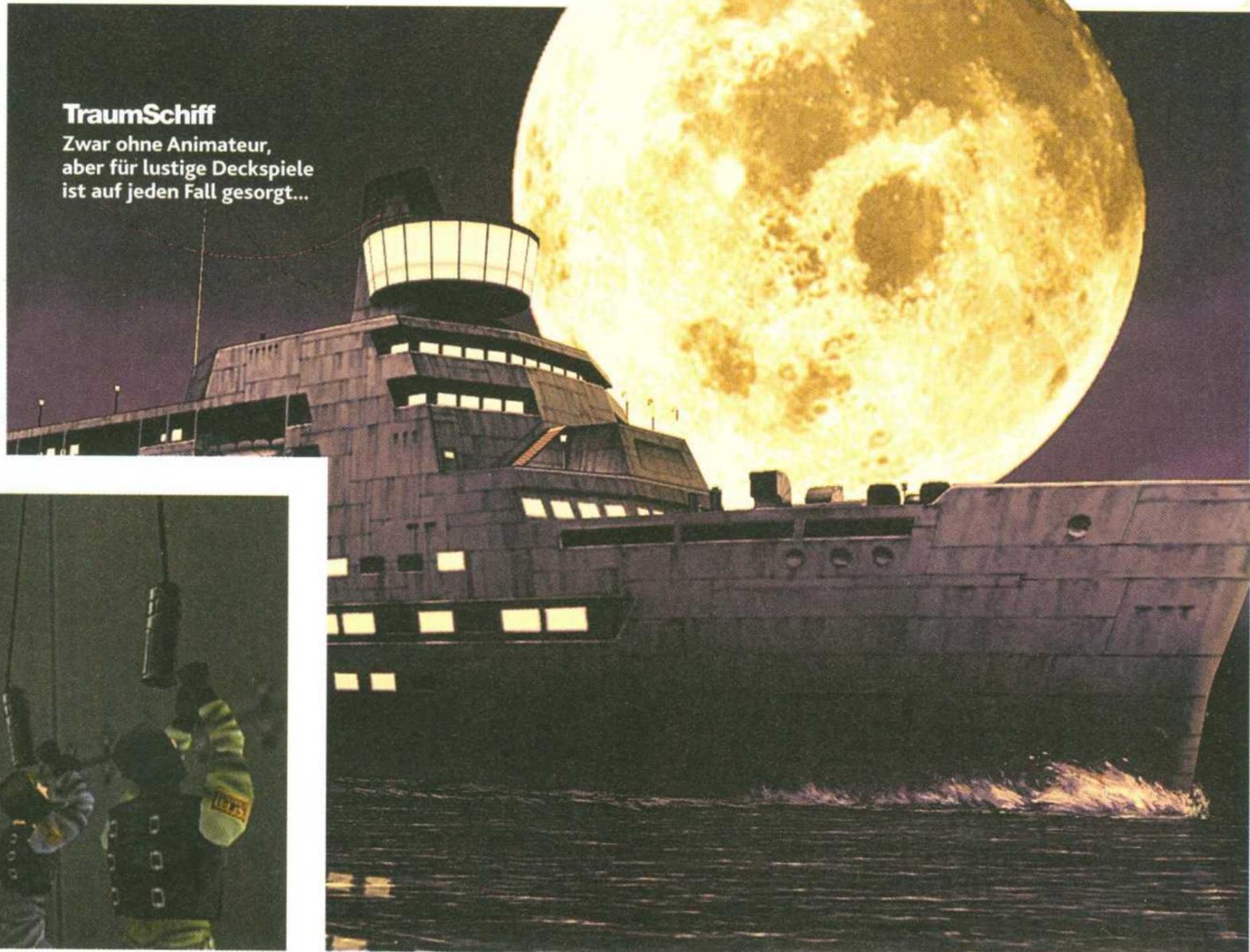
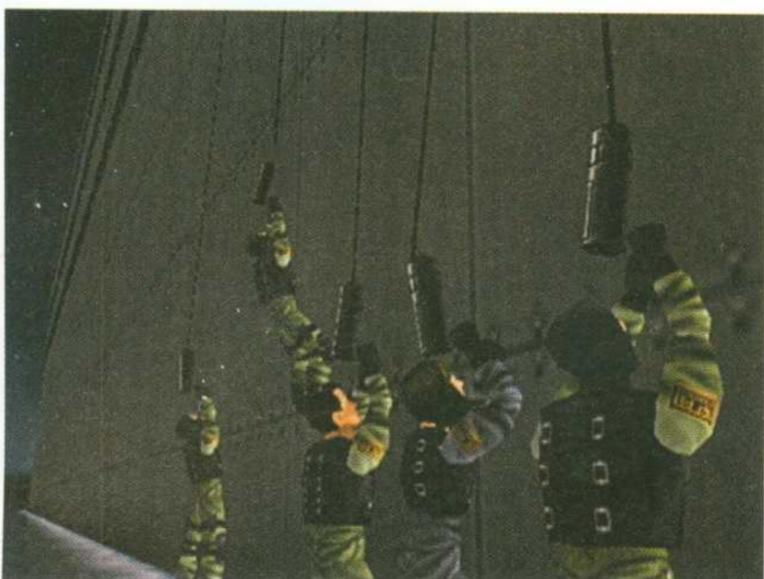
[www.millennium-soldier.com](http://www.millennium-soldier.com)



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



# MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE



**TraumSchiff**

Zwar ohne Animateur, aber für lustige Deckspiele ist auf jeden Fall gesorgt...

# Dynamite Cop

Stirb langsam? Vergiß es, denn in *Dynamite Cop* stirbt man verdammt schnell. Da gibt's nur eines: Ran an den Schießprügel und fertigmachen zum Deckschrubben



**Testpilot**

Markus Hermannsdorfer

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

- **Pro:** Eine schöne Präsidententochter an Bord
- **Contra:** Sie ist leider verlobt

**G**ewehr bei Fuß begeben wir uns in *Dynamite Cop* an Bord eines Luxussschiffes, um die Tochter des amerikanischen Präsidenten aus den Klauen eines fiesen Oberbösewichts zu befreien. Zugegeben, die Handlung ist alles andere als innovativ, aber uns geht es ja ohnehin nur ums Schießen und Prügeln, nicht wahr? Obwohl sich die Programmierer stark an einem Kinofilm mit Bruce Willis orientieren, scheint auch ein Enterprise-Fan im Team gewesen zu sein. Warum sollte der Oberterrorist sonst wie ein Borg aussehen? Nach erfolgreicher Landung wird zunächst einmal klar Schiff gemacht. Die Traumschiffcrew (ohne Sascha Hehn) stellt uns hierzu allerlei Hilfsmittel, von der MG bis zur Atombombe, zur Verfügung.

**Bruce Willis auf dem Traumschiff? Das ist wie Sascha Hehn auf der Enterprise. Da staunt die Präsidententochter**

Nach erfolgter Beseitigung von fast allen lebenden Organismen an Bord schafft es der Anführer der Terroristen leider, auf eine Südsee-Insel zu fliehen. Diese säubern wir zunächst von sämtlichen dort ansässigen Voodoo Priestern (wir wollen ja nicht dem *Shadowman* begegnen) und stellen uns anschließend dem Objekt unseres Strebens (nein, die Präsidententochter kommt später dran). Neunzehn aufregende Levels mit vielen Gegnern und noch mehr verschossener Munition liegen hinter uns, wenn in der Abschlußsequenz die Insel in die Luft fliegt. Keine Spuren, keine Zeugen, har har.

**Südsee sehen und sterben**

Drei Schießprügel stehen uns anfangs zur Auswahl (Schießprügel sind Action-Helden, die schießen und prügeln). Bruno Delinger, Jean Ivy und Eddie Brown haben drei Möglichkeiten, um an Bord des Kreuzfahrtschiffes zu gelangen: Fallschirm, Sturmboot oder im Taucheranzug. Einfach eine Fahrkarte zu lösen wäre ja auch langweilig, oder? Anschließend begutachten wir das Schiff hüpf-, schlag- und tretenderweise. Besonders erhehend ist natürlich das Gefühl, eine Atombombe mit der bloßen Hand zünden zu dürfen.



**KleiderOrdnung**  
So werden unsere Helden sicher nicht zum Captain's Dinner eingeladen...

Das hat noch nicht mal Bruce Willis geschafft! Dummerweise stellt sich am Ende ausgerechnet unser eigener Chef als Verräter heraus. Wer sich gerne mit seinem Vorgesetzten prügelt, ist mit *Dynamite Cop* gut beraten. Drückt man beide Feuertasten an der Unterseite des Joypads gleichzeitig, führt unser Held einen Special Move aus. So kann man seinem Ex-Chef eine besonders schöne Watschn verpassen!

### Nix Neues im Süden

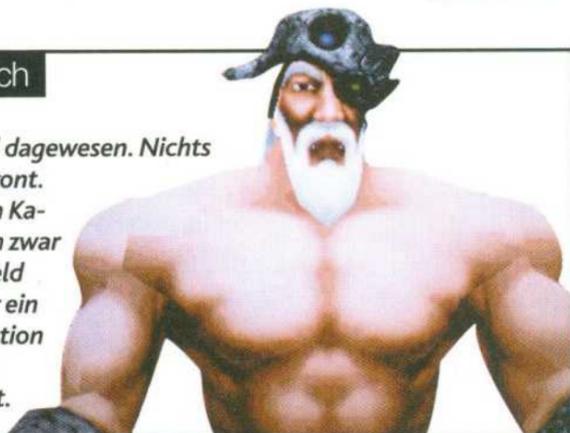
Das Spielprinzip ist fast so alt wie die Menschheit und besteht aus dem Stoff, aus dem seit Jahrtausenden Märchen, Mythen und Romane gemacht werden: Junger, stolzer Held rettet holde Maid aus mißlicher Situation. Natürlich mußten die Schwerter und Lanzen aus den Märchen inzwischen Maschinenpistolen und Handgranaten weichen, und schuppige Ungeheuer gibt es auch nur noch dann und wann. Aber wen kümmert das schon? Es ist zwar nicht neu, macht aber doch immer wieder irgendwie Spaß. Das erkannten bereits die Gebrüder Grimm, richtig? Durchschnittlich wie die Story zeigt sich leider auch das Spiel selbst. Weder die Hintergrundgrafik noch die Figuren konnten uns so richtig begeistern. Auch die Begleitmusik schafft es ganz sicher nicht in die Hitparade. Zugegeben, mit der alten Mär vom Jüngling, der seine Prinzessin rettet, ziehen Hollywoods Filmemacher immer noch ein Millionenpublikum ins Kino. Auch die Spieleindustrie verdient nicht schlecht dabei (sonst gäbe es ja nicht so viel Titel von dieser Sorte). Wer Spiele oder Filme dieser Art mag, wird von *Dynamite Cop* hellauf begeistert sein. Trotzdem hätte Sega seine eigene Konsole erheblich besser ausnutzen können. Was hier gezeigt wird, entspricht höchstens dem Standard von Sonys Konkurrenzprodukt. Wozu haben wir uns schließlich ein Dreamcast gekauft, häh? Immerhin, ich habe noch in keinem Kampfspiel die Gegner mit Essen bekämpft. Im Speisesaal des Schiffes tun sich hier kulinarische Innovationen

auf. Ob mit dem Riesenwürstchen oder der Schinkenkeule – es gibt viele Möglichkeiten, dem Gegner eine überzusemmeln. Eigentlich hat man uns im Kindesalter zwar beigebracht, nicht mit Essen zu werfen, geschweige denn um sich zu schlagen, aber welcher Action-Held kommt schon über den IQ eines Dreijährigen hinaus? Kleine Reaktionstests zwischen den Levels kürzen die Prügelei ein wenig ab. Hier muß entweder der Feuerknopf gedrückt (hach, wie originell) oder möglichst schnell eine bestimmte Richtung eingeschlagen werden. Schafft man diese Zwischensequenzen, sind die nächsten Gegner überrascht und dadurch leichter zu vernichten. Wer die Reaktion einer Schlaf-tablette hat, muß sich halt etwas aufgeweckteren Gegnern stellen. Dafür darf er diese etwas länger quälen, hähähäh. Am besten gefiel mir von den Endgegnern noch der karottenwerfende Koch. Endlich mal einer der nicht aussieht wie die fünfhundertste Willis-Kopie. Er hält sich allerdings streng an die Filmvorlage und stirbt nur sehr, sehr langsam. Also Beeilung, bevor er Euch im Pizzeria-Ofen verheizt.



### SchlußStrich

*Alles schon mal dagewesen. Nichts Neues an der Front. Mit diesen ollen Kammellen läßt sich zwar nach wie vor Geld verdienen, aber ein bißchen Innovation hätte trotzdem nicht geschadet.*



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



### SpielZeit



15min.  
Stirb langsam.



30min.  
Stirb schneller.



45min.  
Stirb noch schneller.



60min.  
Na endlich!



**SuperStau**  
Tokios Autobahnen sind genauso verstopft wie unsere. Hier der Beweis

# Tokyo Highway Challenge

Nur die Deutschen drängeln und hupen auf der Autobahn? Von wegen! Die Japaner sind keinen Funken besser als wir. *Tokyo Highway Challenge* beweist es



**Testpilot**

Markus Hermannsdorfer

- **Titel:** Tokyo Highway Challenge
- **Hersteller:** Crave
- **Genre:** Fun Racer
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Grafik der Superlative, ziemlich realistisch
- **Contra:** Mageres Spielprinzip, in Deutschland keine Internet-Unterstützung

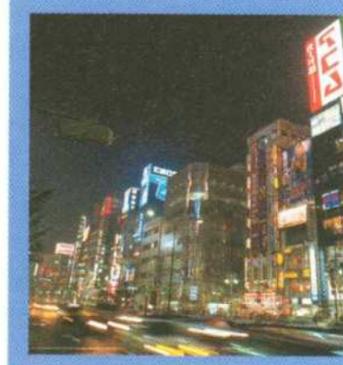
**U**m was geht's hier? Ganz einfach. Wir rasen mit einem PS-starken Auto nachts über Tokios Stadtautobahn, fordern andere Fahrer per Lichthupe zum Duell heraus und überholen diese dann so schnell wie möglich. Nach Eröffnung der Straßenschlacht erhält jedes Auto einen Energiebalcken. Beim Überholen geht die Energie des zurückliegenden Wagens immer mehr zurück, bis wir ihn endgültig abgehängt haben. Fünfzehn verschiedene Straßenbanden, die insgesamt mehr als einhundert Autos besitzen, treiben sich auf der Autobahn herum. Ist ein Clan besiegt, werden wir mit Geld belohnt. Mit diesem kann der eigene Flitzer in der Garage aufgemotzt werden. Alles Erdenkliche, von besseren Reifen bis zu neuen Stoßdämpfern, steht zur Verfügung. Wie man am besten aufrüstet ist nur eine Frage des Geldes. Natürlich steht irgendwann auch mal ein neuer und schnellerer Wagen zur Debatte.

## Augenschmaus

Dieses Spiel ist so, als ob man in einem Nouvelle-Cuisine-Restaurant speist. Sieht alles sehr schön aus, macht aber nicht satt. Und kostet zuviel. So meinen wir. Ja, das Spielprinzip ist

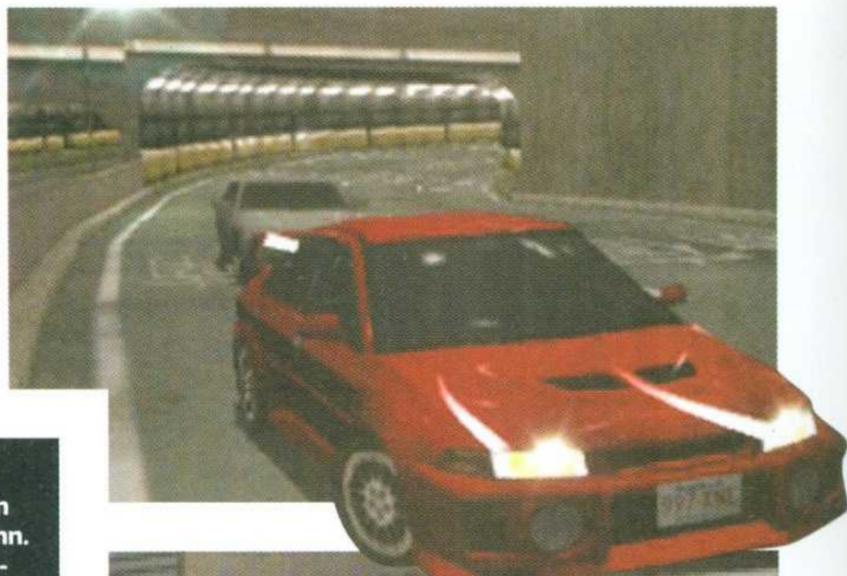
anders. Neuartig. Sogar an sich gut. Man fährt um Geld und kann sich so immer mehr Extras fürs Auto leisten. Das wollte ich schon immer. Okay, eigentlich wollte ich ja immer einen Manta, aber den habe ich ja nie bekommen. Das lenkt aber nicht von der Tatsache ab, daß dieses Spiel nur einen einzigen Level hat. Der allerdings sieht wunderschön aus. Denn bei der Grafik wird nicht gekleckert, sondern geklotzt. Die Autos wirken absolut realistisch, Straßenlaternen und Scheinwerfer spiegeln sich im Lack, daß es eine wahre Freude ist. Auch die Umgebung

## Japanische Wirklichkeit



### StraßenRennen

Tokyo Highway Challenge basiert auf den nächtlichen Straßenrennen, die von Jugendlichen auf dem Autobahn-system der japanischen Großstadt ausgetragen werden. Wie bitte? Die Japaner? Die Leute, die ansonsten mit Schlips und Kragen im Büro sitzen? Mannomann, was ist bloß aus dieser Welt geworden? Demnächst fährt man da vielleicht auch noch Manta?



**KreisVerkehr**

Einen inneren und einen äußeren Kreis bietet Tokios Stadtautobahn. Die Strecke ist so abwechslungsreich wie das Spiel selbst



**Das hat uns gerade noch gefehlt. Was könnte auch schöner sein, als nachts auf Tokios Autobahn im Stau zu stehen?**

wirkt originalgetreu. Nicht umsonst schossen die Entwickler in Tokio Tausende von Fotos und verwendeten das Ergebnis im Spiel. Lens-Flares, nachleuchtende Lichtspuren und ähnliche Spezialeffekte setzen dem ganzen die Krone auf.

Wer einmal sehen will zu welchen Leistungen die Dreamcast-Hardware fähig ist, sollte sich *Tokyo Highway Challenge* unbedingt anschauen. Die gigantische Grafik ist vermutlich der einzige Grund, weshalb dieses Spiel den Sprung nach Europa geschafft hat.

In Japan wird *Tokyo Highway Challenge* recht gern gespielt, was nicht zuletzt an der Internet-Unterstützung liegt. Hier kommt leider die nächste Hiobsbotschaft: In Europa wird das Spiel nicht onlinefähig sein. Als Grund wurden Verzögerungen bei der Online-Anbindung des Dreamcast in Europa genannt. Schade, denn jetzt bleibt wirklich nicht mehr übrig als ein überaus gutes Grafik-Demo. Die Japaner fahren übrigens genauso brav, wie sie sich geben. Keine drängelnden Mantas, keine langsam vor sich hinzuckelnden Mercedes-Fahrer. Dabei wissen wir doch alle, daß gerade die letztgenannten immer wieder für Spaß an der Freud auf unseren Autobahnen sorgen. Besonders diejenigen, die – wie wir – mit der eingebauten Vorfahrt daherkommen. Nur ein Utensil, das gerade den BMW-Rowdys bestens bekannt sein dürfte, kann in *Tokyo Highway Challenge* bis zum Umfallen ausgereizt werden: die Lichthupe. Abblenden. Abblenden. Da kommt man sich ja schon vor, als

wäre man im Blitzlichtgewitter bei der Oscarverleihung gefangen. Leider macht selbst das Hupen und Drängeln keinen Spaß, denn die Verkehrspolizei keine Notiz davon. Wo bleibt denn da der Reiz des Verbotenen? Die anderen Fahrzeuge – ich wage es nicht, sie Gegner zu nennen, denn eine Herausforderung sind sie wirklich nicht – verhalten sich äußerst moderat. Oft machen sie sogar den Weg frei, damit wir besser überholen können. Wenigstens steigen die Fahrer nicht aus und verbeugen sich vor uns. In Tokio besitzt die Autobahn einen inneren und äußeren Kreis. Damit ist unsere Fahrstrecke leider bereits abgesteckt. Es gibt keine weiteren Kurse, daher ist Langeweile fast vorprogrammiert. So realistisch die Grafik auch ist, bei den unvermeidlichen Unfällen läßt sie uns im Stich. Selbst wenn Ihr mit 200 km/h in die Leitplanke donnert, kriegt das Auto nicht den kleinsten Kratzer ab. Haben hier etwa die Polygone nicht mehr ausgereicht? Oft rast man auch ewig lang mutterseelenallein über die Autobahn. Tagsüber wäre das bestimmt lustiger – da wären mehr Wagen. Und wir wollen doch richtig rasen, oder?



**SchlußStrich**

*Ist wie eines der Modelle auf der IAA in Frankfurt – schön anzuschauen, aber man vermißt doch den Motor unter der Haube. Leider gibt's nur einen Level, und der ist – trotz guter Konzeption – leider nicht genug. Kurz gesagt: Gigantische Grafik, aber nichts dahinter. Wir warten derweil weiter auf MSR - Metropolis Street Racer...*



**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



**SpielZeit**



**15min.**  
Boah, sind die Polygone geil



**30min.**  
Boah, sind die Lens-Flares geil



**45min.**  
Boah, sind die Effekte geil

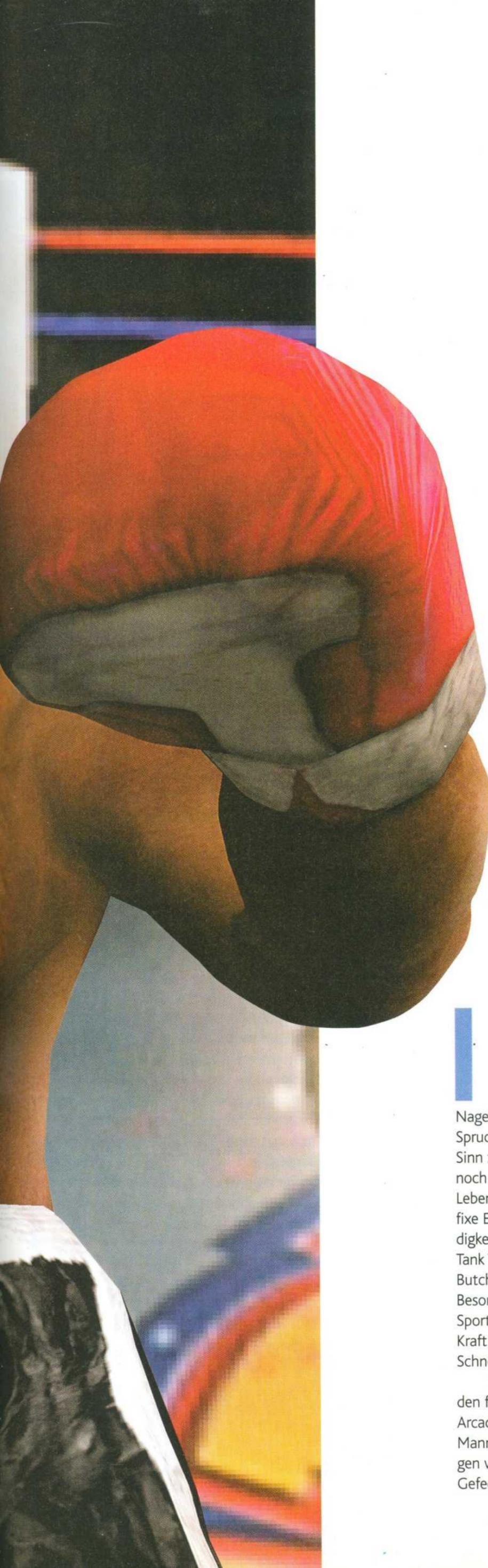


**60min.**  
Boah, ist das Spiel schlecht

# Ready 2 Rumble



**Vollfleischige Männer  
mit ihren fliegenden  
Fäusten: Von solchen  
Körpern kann selbst  
Rocky nur träumen**



Was Axel Schulz und „Gentleman“ Henry Maske versagt bleibt, kann jeder Dreamcast-Spieler zu Hause machen: weiterboxen!

■ llllet's get ready to rrrumble! Dieser Spruch ist bei großen Boxkämpfen nicht wegzudenken. Ohne Obergroßmaul Michael Buffer tut sich im Ring gar nichts. Da ist es nicht verwunderlich, daß Midway sich eine Lizenz unter den Nagel riß, um den Anzug-Ansager auf GD zu bannen. Der flotte Spruch allein würde aber nicht reichen, um dem Spiel einen Sinn zu geben. Darum tummeln sich auf der Silberscheibe auch noch ein paar Handvoll Boxer, die zwar nicht aus dem richtigen Leben stammen, es aber durchaus zum Teil könnten. Da ist der fixe Ex-Taxifahrer Afro Thunder, der mehr auf seine Geschwindigkeit denn auf seine Schlagkraft setzt. Dem gegenüber stehen Tank Thrasher, ein unverwundbar scheinender Fleischberg, oder Butcher Brown, der auch nicht gerade schmächtig erscheint. Besonders reizvoll sind aber die Damen, die am Gentleman-Sport teilnehmen. Sie bestechen zwar nicht durch übermäßige Kraft oder extreme Körpermaße, sondern eher durch ihre Schnelligkeit.

Nach einem witzigen Mix aus Grafik und Realfilm steht den fliegenden Fäusten auch schon nichts mehr im Weg: Im Arcade-Modus geht's nach der Wahl eines Helden klassisch Mann gegen Mann (oder auch Frau). Wer aus dem Ring getragen wird, scheidet aus – der Sieger wird ins nächste Gefecht geschickt. Da der Schwierigkeitsgrad von Kampf zu



**Testpilot**

Alexander Folkers

- **Titel:** Ready 2 Rumble
- **Hersteller:** Midway
- **Genre:** Sportspiel
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** schon erhältlich
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Witzig und abgedreht, schön präsentiert
- **Contra:** Schwache Langzeitmotivation, wenig Abwechslung

## TrainingsEinheiten



### StarkMacher

Um den Boxer auf bessere Werte zu bringen, was Stärke, Geschicklichkeit etc. angeht, muß sich der geneigte Trainer eine Menge einfallen lassen. Dabei greift man dann neben dem guten alten Sandsack auch schon mal zur angewandten organischen Chemie – wer hat da was von Regeln und Handbüchern gesagt? Spielverderber!



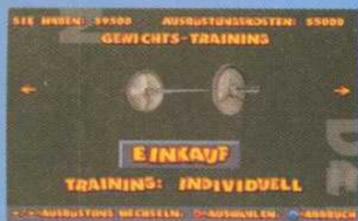
### Leichtfüßig

Beim Aerobic-Training geht's um die Beweglichkeit der Beine. Schadet auch Fußballern nicht!



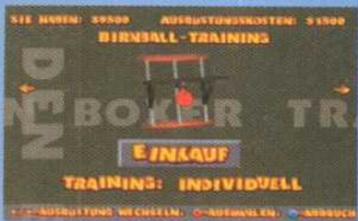
### VolleDeckung

Das Ausweich-Training verbessert Koordination und Geschicklichkeit. Manchmal sorgt es auch für blaue Flecken...



### ScheibchenWeise

Echte Kraftprotze züchtet man nur mit viel Metall und Schweiß. Gewichtheben ist nun mal der König der Muskelmacher.



### SpeedBall

Um Geschwindigkeit in die fliegenden Fäuste zu kriegen, helfen keine Sprungfedern. Statt dessen ist der Punchingball gefragt.



### FaustStopper

Der Sandsack härtet die zarten Boxerhändchen ab, damit sie keine Probleme mit granitnen Boxernasen haben.



### Trennkost

Wo nichts mehr geht, hilft die moderne Chemie: Mit Vitaminen und der RumbleMass-Diät geht's auf die Jagd nach besseren Werten.



### Klassenkampf

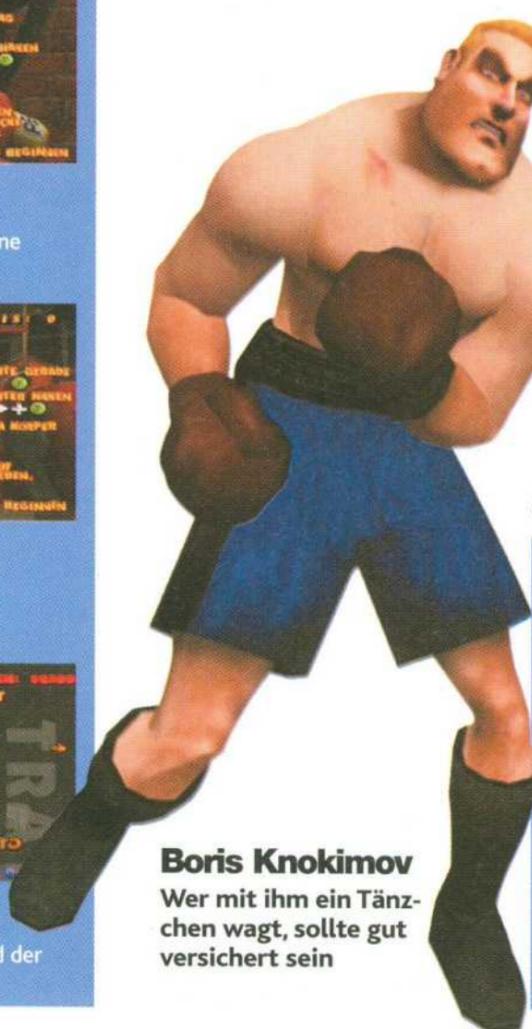
Ob britischer Gentleman, Ex-Kickboxer oder brasilianische Schönheit: Im Ring sind sie alle gleich

► Kampf steigt, sind die drei Continues ganz praktisch, die man während einer Arcade-Session beanspruchen kann. Wie gesagt, auch Schulz und Maske könnten von so einem Feature durchaus profitieren.

Sollten während eines Kampfes besonders treffsichere Schläge gelingen oder auch mal eine fetzige Kombination, erhält der Spieler einen Buchstaben. Wenn das Wort RUMBLE komplett ist, verleiht ein Tastendruck dem Boxer übermenschliche Kräfte und sorgt beim Gegner für baldiges Sternchenzählen.

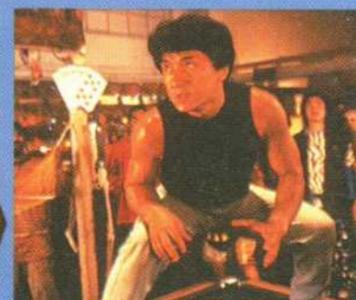
### King of the World!

Richtig ans Eingemachte geht's aber erst im Championship-Modus. Hier wird ein ausgesuchter Boxer mit der Zeit vom Newcomer zum Weltmeister aufgebaut. Dabei geht's aber nicht nur um einen Kampf nach dem anderen! Der am Anfang noch schwächliche Schützling muß vor wirklich anspruchsvollen Kämpfen erst mal so richtig in die Mangel genommen werden. Damit ist natürlich nicht ein



**Boris Knokimov**  
Wer mit ihm ein Tänzchen wagt, sollte gut versichert sein

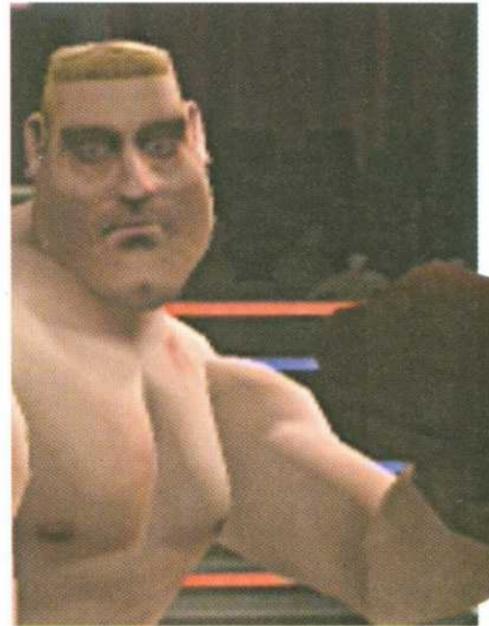
### StreitHähne



### Vorsicht, Falle!

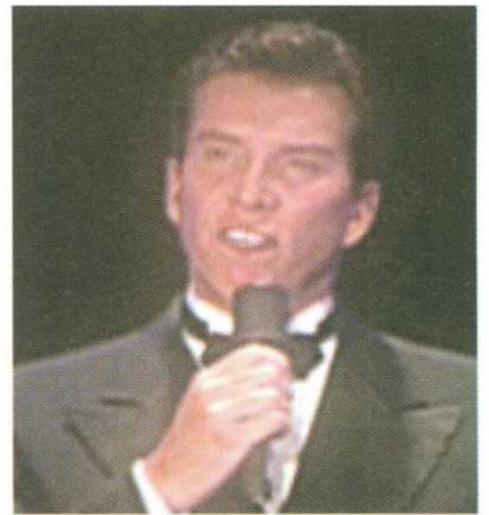
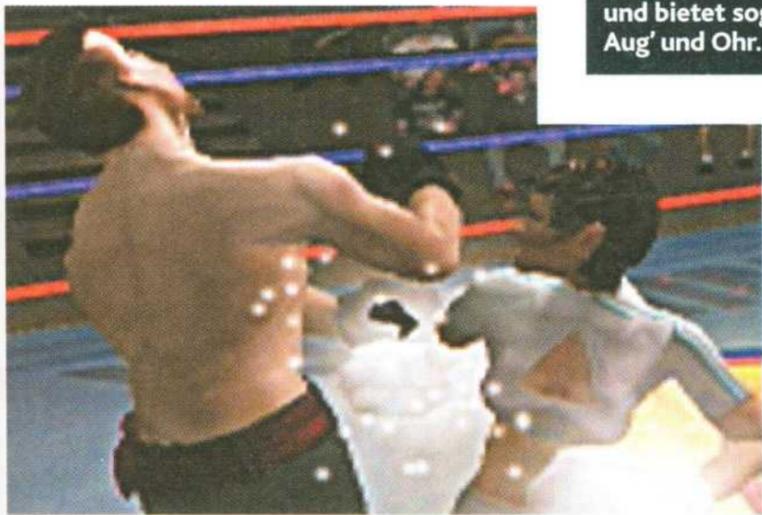
Verwechseln sie NIEMALS Ready 2 Rumble mit Rumble in the Bronx. Weder der Herr links noch der rechts würde es Ihnen danken. Wenn doch – einen Verbandskasten sollte ohnehin jeder haben.

Foto: Constantin Film



**BrutaWitzig**

Frei von moralischen Vorurteilen betrachtet, macht R2R riesig Laune und bietet sogar noch etwas für Aug' und Ohr. Rrrrummble!



**Geübte Profis geben Anfängern so lange eins auf die Glocke, bis sie keine Lust mehr haben und der Arzt kommt**

handbetriebener Wäschetrockner in einer Münzwäscherei gemeint, sondern ein schweiß- und kostenintensives Trainingsprogramm, um die müden Muckis munter zu machen. Neben Punchingbällen und Gewichtheben stehen auch spezielle Diäten auf dem Programm, wobei letztere offensichtlich aus den geheimen Midway-Chemielabors zu stammen scheinen. Mit der Zeit werden damit sowohl Kraft als auch Geschicklichkeit und Ausdauer der Figur verbessert. Gut Ding will aber bekanntlich Weile haben. Mit einem einzigen Kraftausbruch ist noch nichts geschafft. Statt dessen muß für den richtigen Effekt jede Trainings-Aktion mehrfach ausgeführt werden. Außerdem macht die Qualität einer Session einen deutlichen Unterschied: Wer sich beim Punchingball erfolgreich die Finger verknotet, erreicht schon mal eine Effektivität von über 100%. Die Automatik-Option sollte man nur wählen, wenn man sich die verschiedenen Schlag- und Ausweich-Kombos nicht merken kann.

Da das Training aber richtig ins Geld geht, sind zwischen den Sessions auch Preiskämpfe nötig, um die Kasse klingeln zu lassen. Ein Sieg bringt dabei nicht nur ordentliche Prämien ein, sondern kann auch durch Wetteinsätze zur dramatischen Aufstockung des Budgets dienen. Nach 20 Kämpfen ist zwar die Saison vorbei, die bisher erreichten Erfolge im Training werden aber gespeichert. Irgendwann will man sich ja auch auf der Erfolgsleiter nach oben arbeiten und nicht mehr im Bronze-Umfeld vergammeln. Die Meisterschafts-Liga ruft.

Damit auch mehrere Mitspieler ihren Spaß haben können, gibt es neben dem althergebrachten Zweispieler-Modus noch die Option, den eigenen Lieblingsboxer aus dem Championship-Modus via VM zu einem Kumpel zu schleppen und ihn entweder zu verkaufen oder auch gegen dessen Rocky-Klon antreten zu lassen. Adios, Freundschaft, im Boxsport sprechen die Fäuste.

Das an sich einzige Manko an *Ready 2 Rumble* ist die fehlende Abwechslung. Auf die Dauer bietet das Boxspektakel nicht genug, um wirklich zu fesseln. Geübte Profis geben Anfängern so lange eins auf die Glocke, bis sie keine Lust mehr haben, und beharken sich untereinander mit Kombos und Rumble-Power. Im Training hat man alles schon gesehen und erlebt, sobald man zwei oder drei Boxer zur Meisterschaft geführt hat. Der Rest artet dann nur noch in Arbeit aus – hier sollte sich Midway beim nächsten Mal vielleicht ein paar versteckte Extras einfallen lassen, die auch bei so vielen Prügelspielen für langanhaltendes Vergnügen sorgen. Aber: Für eine kurze Prügelei mit der kleinen Schwester ist *Ready 2 Rumble* immer geeignet.



**SchlußStrich**

*An sich sind erwachsene Leute, die sich gegenseitig das Gesicht in Hackbraten verwandeln, nicht unbedingt ein Anlaß zur Freude. Bei Ready2 Rumble ist allerdings immer wieder für einen Lacher gesorgt. Zumindest am Anfang – die verbalen Ergüsse der Boxer sind nach einiger Zeit bekannt, alle Animationen schon hundertmal gesehen und jede Trainingseinheit zigmal absolviert.*



**SpielZeit**



**15 min.**

Vom Taxifahren habe ich noch den Airbag auf dem Kopf.



**30 min.**

So eine zärtliche Männerfreundschaft hat doch was für sich.



**45 min.**

Unter „mit Lulu im Clinch“ hatte ich mir was anderes vorgestellt.



**60 min.**

Wie hätten Sie Ihren Boxer gerne – englisch oder gut durch?

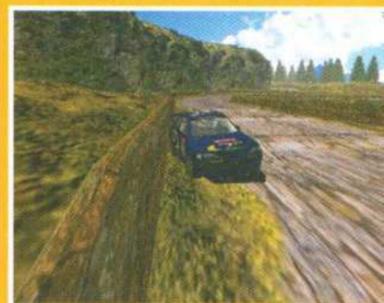
REMPEN & PARTNER

Mach mal wieder

Ausfl

ins

Mit 200

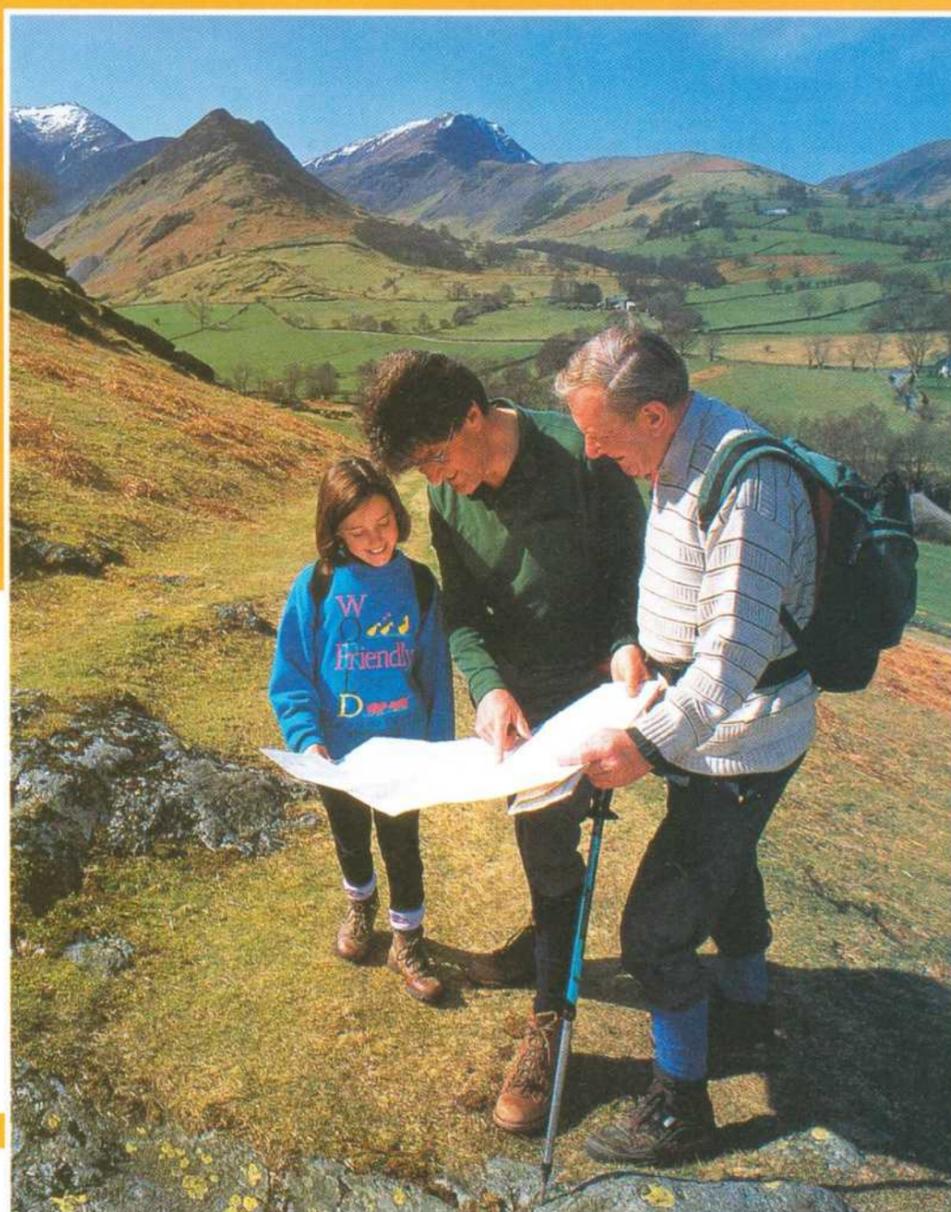


SEGA RALLY 2  
**SEGA RALLY**  
CHAMPIONSHIP

Du willst heim zu Mutter Natur? Dann nimm doch einfach die Abkürzung: mit SEGA RALLY 2. Der Spielhallen-Hit in einem actiongeladenen Dreamcast-Update. Inklusive Time-Attack, Split-Screen,

einen

Weg



Grüne.

km/h.



Arcade-Modus, 10-Year-Championship. Und jetzt gib endlich Gas: Mutti wartet nicht gern.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)



**BallerMann**  
Das passiert, wenn man auf Mallorca keinen Sangria mehr kriegt

# Millennium Soldier

Silvester will ja jeder knallen. Aber keiner bringt es so ausdauernd, häufig, laut und bunt zum Krachen wie der *Millennium Soldier* mit seiner großen, heißen Knarre



**Testpilot**

Andreas Neuenkirchen

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

- **Pro:** Große Explosionen, kleine Explosionen, mittlere Explosionen
- **Contra:** Man sieht den Feind vor lauter Explosionen nicht

uch, gibt's das Spiel nicht auch ohne Millennium? Doch, heißt einfach nur *Expendable*, ist für den PC aber ansonsten das gleiche. Weil's in der Zukunft spielt, muß es jetzt halt irgendwas mit Millennium heißen, schließlich beginnt in wenigen Wochen die Zukunft, in der wir uns nur noch mit fliegenden Autos fortbewegen, von Pillen ernähren und genetisch aufgemotzte Kampfmaschinen unsere Kriege ausbaden lassen. Von letzterem handelt *Expendable*, wenn man wirklich von Handlung sprechen möchte. *Expendable* wegen der Handlung zu spielen wäre so, wie *Universal Soldier* wegen der Landschaftsaufnahmen zu gucken: möglich, aber sinnlos. Als Millennium Soldier findet sich der Spieler allein unter Aliens

**Krach! Bumm! Peng! Millennium Soldier ist lautstark. Vor allem laut, aber an einigen Stellen auch echt stark**

und muß sich durch die feindselige Bevölkerung von nicht weniger als 20 Planeten ballern, bevor er gewonnen hat und noch mal von vorne anfangen kann. Ein simples Konzept verdient eine simple Bedienung: *Expendable* ist schnell gelernt. Ein Finger zum Steuern, ein Finger zum Feuere. Trotzdem läßt sich der kleine Soldat manchmal nur widerwillig in genau die Richtung bewegen, in die man eigentlich wollte.

**Millionen Explosionen**

Abgesehen von den hartnäckigen Zwischen- und Endgegnern sind die Roboterhüllen der meisten Gegenspieler nicht schwer zu knacken, aber die Lümmel arbeiten nach dem Zombie-Prinzip: Einer alleine wäre lächerlich, aber eine ganze Armee kann zu einem echten Problem werden. So strömen die Gegner von überall her, meistens erkennt man sie auf dem riesigen und düsteren isometrischen Schlachtfeld erst am Mündungsfeuer ihrer Waffen bzw. wenn man einen erwischt hat und er explodiert. Explodieren tut viel. Eigentlich alles, wenn man nur brav drauf schießt oder aus Versehen dagegenkommt. Das Vibration Pack hat ordentlich was zu tun, es kommt praktisch nie zur Ruhe. Die Explosionen reißen Feinde oft mit in den



**Flugmaschine**

Eine Aufgabe für den aufmerksamen Leser: Wir haben einen bekannten Film in einem dieser Bilder versteckt. Frohes Suchen



Tod (die explodieren dann auch), tun einem meistens aber nicht selbst weh. Unrealistisch? Na und? Es wäre richtiggehend schade, wenn man vor jeder Explosion davonlaufen müßte, denn das Feuerwerk ist das beste an *Expendable*, und das ist keineswegs gehässig gemeint. Die fulminanten Lichteffekte sind so ziemlich das Beeindruckendste, was derzeit jenseits von über- teuren Hollywood-Filmen über den Bildschirm flimmert. Ansonsten gibt es wenig zu staunen. Hin und wieder muß ein Schlüssel gefunden werden, um in Bereiche vorzudringen, in denen noch alles heil ist. Dann wird da auch alles kaputtge- schossen. Keine Liebesgeschichte am Rande, keine strategische Missionsplanung. Das haben wir schon besser gesehen, meine Herren! Dabei zeigen die Designer der Rage-Studios durchaus löbliche Ansätze, jedem Level sein eigenes Flair zu verleihen. Mal schießt man sich durch eine Stadt, mal durch einen Dschungel oder eine Winterlandschaft, andere Male durch Gebäude. Dunkel ist es leider überall, und am Spielprinzip ändern die Szenenwechsel nichts.

**Kleine Laser-Lampe, brenn**

Power-ups und zusätzliche Waffen sind so schnell wieder verbraucht, wie sie gefunden werden. Zu finden gibt es u. a. größere Knarren, bessere Munition und die üblichen Erste-Hilfe- Kästen. Zu den ästhetisch gelungensten Inventarstücken gehört eine Laser-Zielhilfe, wie sie spätestens seit dem Film *Terminator* besonders von pubertierenden männlichen Jugendlichen verehrt wird. In *Expendable* ist sie von geringem Nutzwert, da man bei der Allgegenwärtigkeit der potentiellen Ziele kaum großartig zielen muß, um irgendwas Richtiges zu treffen. Aber das Gerät macht einen schönen roten Strahl, was einen hübschen Kontrast zum vorherrschenden Schwarz bietet und mal was anderes ist als eine Explosion. Die Levels sind detailfreudig gestaltet, aber der Bildausschnitt ist so großzügig gewählt, daß

aus vernünftiger Entfernung zum Bildschirm Feinheiten kaum auszumachen sind. Zu solchen Feinheiten gehört oftmals auch der Unterschied zwischen der Spielfigur und ihren Gegnern. Wenn sich da zig kleine, wie wild schießende Männchen in einer engen Gasse tummeln, verliert man sich selbst schon mal aus den Augen. Die sehen alle irgendwie gleich aus, und damit können wir diesem Spiel ausnahmsweise mal einen hohen „Wusel-Faktor“ bescheinigen.

Vereinsamen muß man bei *Expendable* nicht. Im Zwei- Spieler-Modus nimmt man es pärchenweise mit den Aliens auf. Noch unübersichtlicher, noch mehr Explosionen, noch mehr Spaß. Zumindest kurzzeitig, denn auf lange Sicht ist dieses Spiel doch ein wenig zu abwechslungsarm. Ballern und laufen, laufen und ballern. Das ist so ziemlich alles.

Warten wir auf den Film. Wir möchten auf jeden Fall, daß man Arnolds Agenten in Hollywood kontaktiert. Und wir warten darauf, daß *Get Bass* oder *Sega Bass Fishing* schließlich in *Millennium Bass Fishing* umbenannt wird. Namen... Schall und Rauch...



**SchlußStrich**

*Ein schnelles Spiel. Schnell zu lernen, schnell zu spielen, macht schnell Spaß, wird schnell anstrengend und dann schnell öde. Das ideale Zwischendurch-Spiel, wenn man bei einem Kumpel sitzt und wartet, daß der mit dem Bier von der Tanke zurück- kommt.*



**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



**SpielZeit**



**15 min.**  
Wir freuen uns, unsere fünf- millionste Explosion zu begrüßen.



**30 min.**  
Dem Boss wird gezeigt, wer hier der Boss ist.



**45 min.**  
Ich möchte einmal Gemetztes rot/grün, bitte!



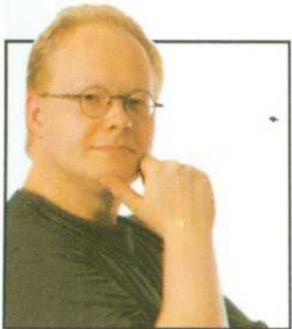
**60 min.**  
Sich regen bringt Segen. Deshalb spätestens jetzt aufstehen...



**Sch(n)ellFisch**  
 Wie Fische sehen die Rennboote ohnehin schon aus – vielleicht sollten wir also dieses Spiel mit der Angel spielen?

# Hydro Thunder

Beim Rennen jemanden ausbooten. Das lehrt uns das Leben, denn nur die Leute kommen durch, die auch wirklich mit allen Wassern gewaschen sind...



## Testpilot

Thomas Gerhardt

- **Titel:** Hydro Thunder
- **Hersteller:** Midway/Konami
- **Genre:** Fun Racer
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Dezember
- **Preis:** um 100 DM

- **Pro:** Nicht aufs Glatteis, sondern aufs Wasser gehen wir
- **Contra:** Das haben wir irgendwie schon woanders gesehen...



kay, es ist ein Rennspiel, werden jetzt viele sagen. Und ja, genau das ist es. Mit Booten. Wer bei *Sega Rally* schon die Krise bekommen hat, weil der Wagen nach links oder rechts driftet, der sollte sich hier erst gar nicht hineintrauen. Denn festen Boden unter den Füßen, den gibt's hier erst gar nicht.

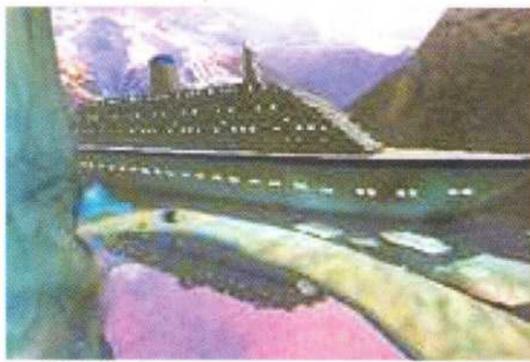
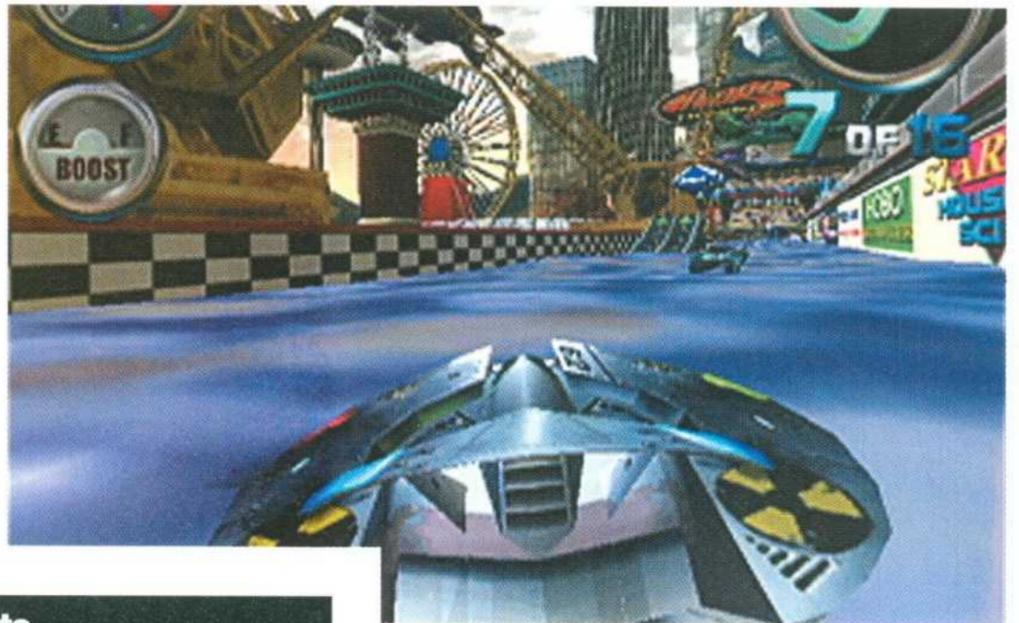
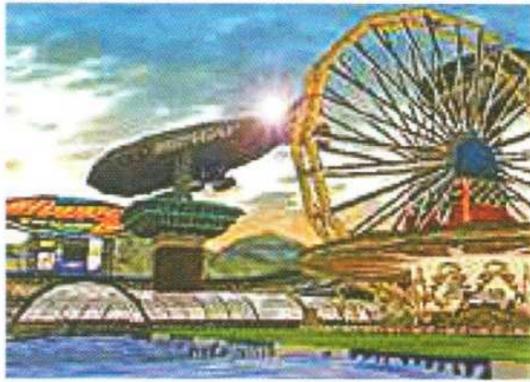
Wie bei *Sega Rally* auch lautet hier die Devise: Ein Automat in der kleinsten Hütte. Okay, der hydraulische Stuhl fehlt noch, und wer die Gischt spüren will, der soll sich von der Freundin oder dem Freund gefälligst ein Glas Wasser ins Gesicht spritzen lassen, aber sonst ist alles da. Außer vielleicht Profi-Catcher Hulk Hogan, der hat seinen *Thunder* lieber im RTL-2-Paradies.

Aber wer braucht den schon? Wir brauchen eigentlich nur zwei Dinge, um glücklich zu sein. Eine große Auswahl an Booten und eine große Auswahl an Kursen, bei denen wir diese Boote ins Ziel oder vielleicht auch nur zu Schrott fahren können. Beides bieten die Entwickler von Midway, sowohl für den Automaten als auch für unser Dreamcast. Neun Kurse stehen zur Auswahl, und die Boote würden auch Don Johnson glücklich machen. Schnell, gutaussehend und in Bonbonfarben, die so

prächtig zum letzten Mal bei *Miami Vice* über den Schirm geflimmert sind. Eines kann man dem Spiel mit Sicherheit nicht absprechen, und zwar Tiefgang. Der ist da, wenn auch nur dann, wenn die Boote gerade einen Riesensprung gemacht haben, um kurz in den Fluten zu versinken und anschließend wieder aufzutauchen. Was das mit Sport zu tun hat?



**Wasser** Strecken



Steht die Akropolis nicht eigentlich auf einem Berg?!



Donner... im Paradies. Oder vielleicht doch ein Vulkan?

Wo geht's denn hier lang? Diese Frage stellt sich bei jedem Rennspiel. An der Antwort erkennt man zumeist, ob's ein gutes oder schlechtes Spiel ist. Schlechtes Spiel: Da lang. Gutes Spiel: Da lang, oder da lang, oder vielleicht auch mal hier lang. Bei *Hydro Thunder* gibt's nicht nur was zu rasen, sondern auch was zu gucken. Auf der linken Seite, meine Damen und Herren: die wunderschönen Schiffsruinen... Doch zumeist ist man so schnell, daß man das eh nicht bemerkt. Schade eigentlich.

**ZielFoto**  
Das hätten wir doch an dieser oder jener Stelle gerne gehabt... Schiebung! Unfair! Die anderen haben geschummelt!

**Wer schon immer gerne mit Booten in der Badewanne gespielt hat, darf sich dieses Spiel einfach nicht entgehen lassen**

Das wissen wir auch nicht. Aber das hat die Formel 1 ja auch nicht wirklich. Sehen wir das also wie einen Sommertag im Freibad, mit zusätzlichen Wasserrutschen. Einfach mal ein wenig abhängen, das muß man sich auch mal erlauben können. Bloß... hier geht das nicht. Denn hier geht es ab. Mit Feuerstößen aus den Auspuffrohren und spritzenden Wasserfontänen. Mit anderen Worten: Gerade, wenn man geglaubt hat, es wäre wieder sicher, ins Wasser zu gehen...

**WasserTiefe**

Wie bei der Formel 1, so geht's hier auch einmal rund um die Welt, und zwar auf neun verschiedenen Kursen. Acht davon gab's schon auf dem Automaten, einer wurde zusätzlich noch auf die Dreamcast-GD gepackt. Wo man allerdings überall Boot fahren soll, das würde dem TÜV Angst und Schrecken einjagen. Sind die ersten Kurse noch relativ normal, so fährt es sich nur wenig später schon mal im dichten Packeis oder auf einem Schiffsfriedhof. Das Packeis hat es uns besonders angetan, geben wir auch zu, denn wie wir hier auf dieser Seite sehen, finden wir dort nicht nur das kalte Weiß, sondern auch ein Luxus-Traumschiff. Möglicherweise das aus *Dynamite Cop*. Sieht doch zumindest genauso aus. Naja, aus den Augenwinkeln, denn wie üblich bei allen Rennspielen sind wir auch da wirklich zu schnell vorbei, um mal genauer hinzusehen. Außer-

dem sind Kreuzfahrtschiffe im ewigen Eis nur dann wirklich interessant, wenn es denn auch die schöne Kate dazugibt. Und zwar im Schnürmieder. Wie gesagt, es ist ganz gut, daß diese Rennen nicht auf der Straße stattfinden. Und da man schon neun Strecken hat, braucht's auch neun Boote, um damit umgehen zu können. Die sehen alle aus, als wären sie eigentlich nicht auf dem Wasser, sondern eher im Weltall zu Hause und würden sich bestimmt auch gut in einem Spiel wie *Wip3Out* der Konkurrenz machen. Die haben alle haben Stärken und Schwächen. Das eine sieht aus wie eine flache Flunder, das andere fährt sich nur so. Alle aber sind wunderbar bonbonfarben und würden auch Niki Lauda ob ihres Fahrverhaltens in freudige Erregung versetzen, auch wenn es kein Ferrari-Rot ist. Die Grafik ist ein wenig pixelig, was aber nicht weiter stört, da ohnehin so verdammt viel auf dem Bildschirm passiert. Besonders die feuernenden Raketen beim Sprung haben es uns angetan. Soviel Feuer haben wir selten gesehen – zumindest nicht bei einem Spiel außerhalb *Millennium Soldier – Expendable*.

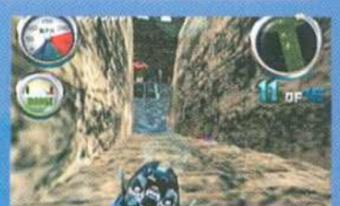


**SchlußStrich**

*Nicht ganz so dreckig wie Sega Rally, dafür aber erheblich feuchter. Und dabei habe ich mich früher nie hinter den Ohren gewaschen. Alleine taugt's fürs kleine Spiel zwischendurch. Zu zweit macht Hydro Thunder weit mehr Spaß, erreicht aber dennoch längst nicht die Tiefe von Spielen wie Trick Style oder Speed Devils.*



**SpielZeit**



**15 min.**  
Das erste Eintauchen...



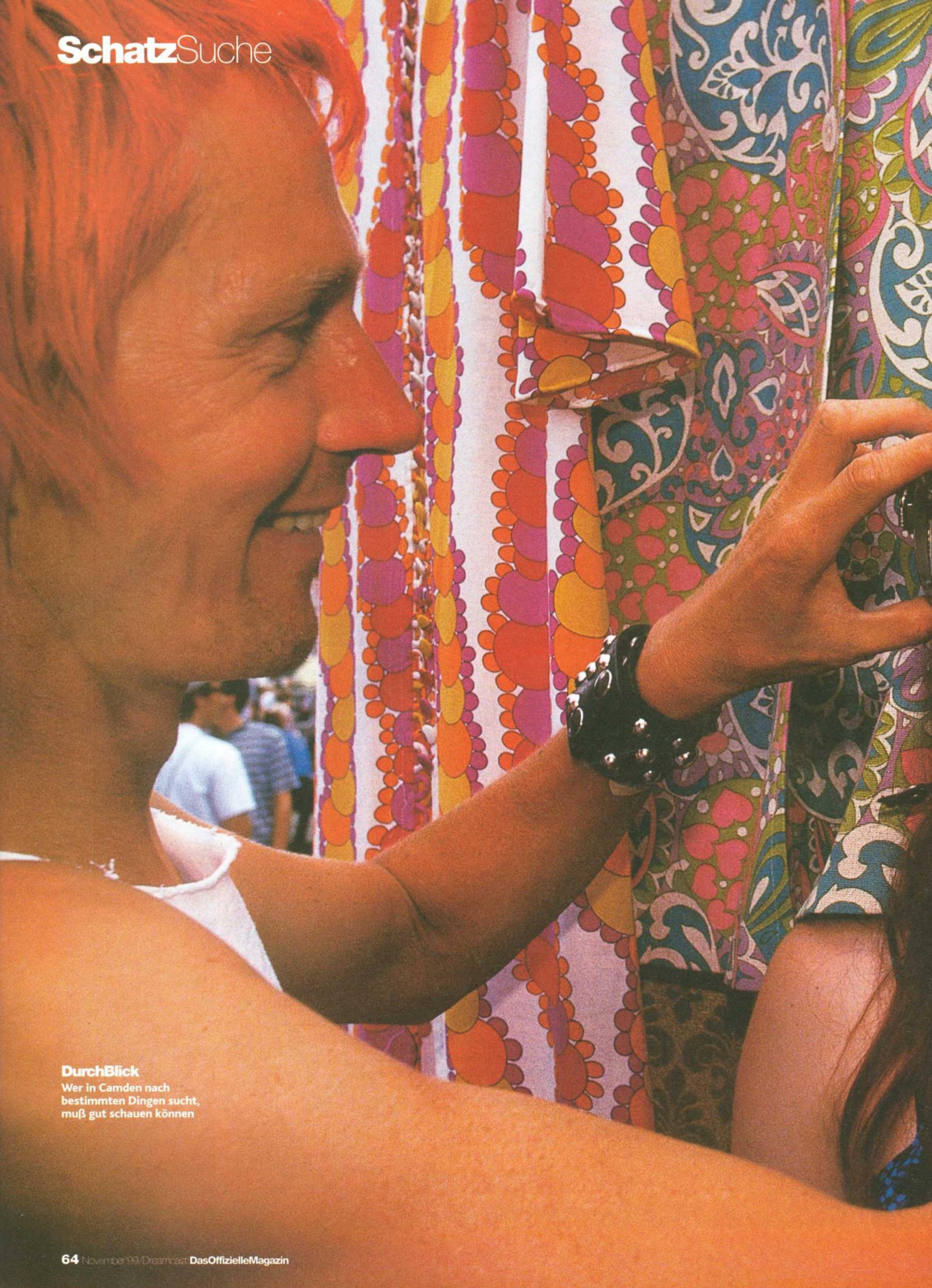
**30 min.**  
Das erste Rumplanschen...



**45 min.**  
Das erste Rumspritzen...



**60 min.**  
Wasserschlacht!



**DurchBlick**

Wer in Camden nach bestimmten Dingen sucht, muß gut schauen können



Wohin ziehen sich eigentlich Video-  
spiele zurück, um zu sterben? Wir  
wollten es einmal genauer wissen  
und schickten unsere Reporterin  
Susan Lesslie Jack zum größten Floh-  
markt der Welt... Camden, London.

**Schatzsucherin**  
Susan Lesslie Jack  
**Bilder**  
Arnhel de Serra

# Schatz Suche



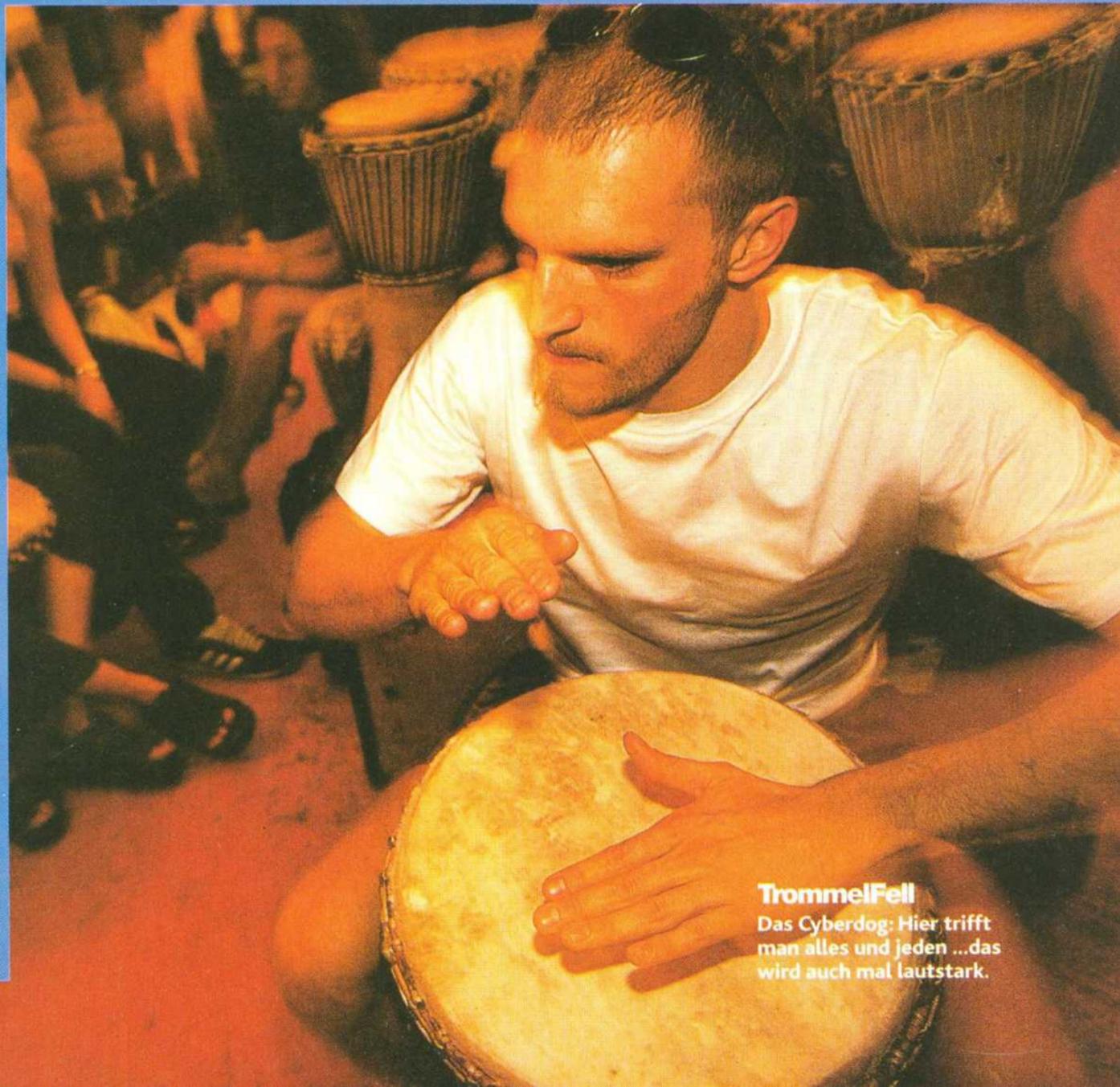
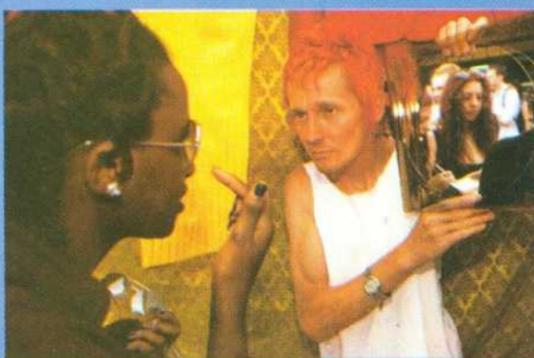
## Kopfstoß

Das kann passieren, wenn in Camden mehrere Leute dasselbe wollen

**D**as erste, was mir entgegenschlägt, als ich mit den samstäglich heranströmenden Massen aus der U-Bahn-Station Camden Town herauskomme, ist der Geruch. Würzig und süßlich: eine Kombination aus gerösteten Zwiebeln von den Hot-Dog-Ständen vermischt sich mit den Ausdünstungen manch eines hygienisch benachteiligten Punks oder Ravers. Nicht gerade die Begleitung, die ich mir gewünscht hatte. Ich bahne mir meinen Weg durch ein gutes Dutzend aufdringlicher Flugblattverteiler zu meinem Ziel: Camden High Street.

## JugendSünden

Mit mir schon so früh auf den Beinen: Angehörige der Generation X sowie Teens und Twens jeder Alters- und Gewichtsklasse. Die meisten sehen aus, als hätten sie auf der Straße gelebt oder zumindest dort übernachtet. Ich habe bei einem Freund über-



## Trommelfell

Das Cyberdog: Hier trifft man alles und jeden ...das wird auch mal lautstark.

## FruchtStücke

Andere leben auch hier gesund... ich bevorzuge da eher Pommes Frites



## Zurück in die Zukunft... oder doch in die Vergangenheit

nachtet. Aber nicht geschlafen, sondern bis in die frühen Morgenstunden getanzt. Ich fühle mich, wie die anderen hier aussehen. Für einige Stunden sind wir alle zusammen. Sind wir alle gleich. Punks? Kurt-Cobain-Doppelgänger? Haufenweise. Raver, Metalheads, Rocker, Cyberpunks, Kiffer, Tagesausflügler? Alle sind sie hier, auf der Suche nach einem Schnäppchen und einem kleinen Wortgefecht.

Auch oberhalb des Straßenniveaus ist alles mehr als farbenfroh: Kunstvoll gearbeitete dreidimensionale Pegasi, übergroße Doc Martens, Engel und Teufel versuchen den Spieler anzulocken, bevor er seinen letzten Pfennig für Tand und Trödel aus den Buden unterhalb verschleudert hat.

Aber mir kann das nicht passieren; schließlich bin ich eine Frau mit einer Mission! Ich bin hier, um den Elefantenfriedhof meiner Jugend zu finden – die Videospiele meiner Kindheit, samt aller

### HandArbeit

Der Lynx kostete mich ganze 15 Pfund. Mit drei Spielen. Glück gehabt!



Erinnerungen, die daran hängen. Und das ist eine echte Herausforderung. Je schneller die technische Entwicklung voraneilt, desto schwieriger wird es, mit ihr Schritt zu halten, geschweige denn einen Schritt zurückzugehen. Aber da mir schon *Star Wars* die Sünden meiner Jugend wieder vor Augen hält, brauche ich jetzt eine rasche Dosis *Pac Man* oder *Asteroids*, *Centipede* oder *Space Invaders*. Ein Atari VCS 2600 muß her, denn meinen hat mein werter Herr Papa weggeschmissen, als ich zwölf wurde. Also den Verlockungen der High Street widerstehen, die Brücke mit der wunderbaren Aussicht auf das Victorian Lock und die Fähren überqueren, die die Touristenströme zum Kensington Zoo bringen. Dann nur noch ein kurzer Gang unter die Eisenbahnbrücke, und die reale Welt bleibt hinter mir. Camden Market verschluckt mich.

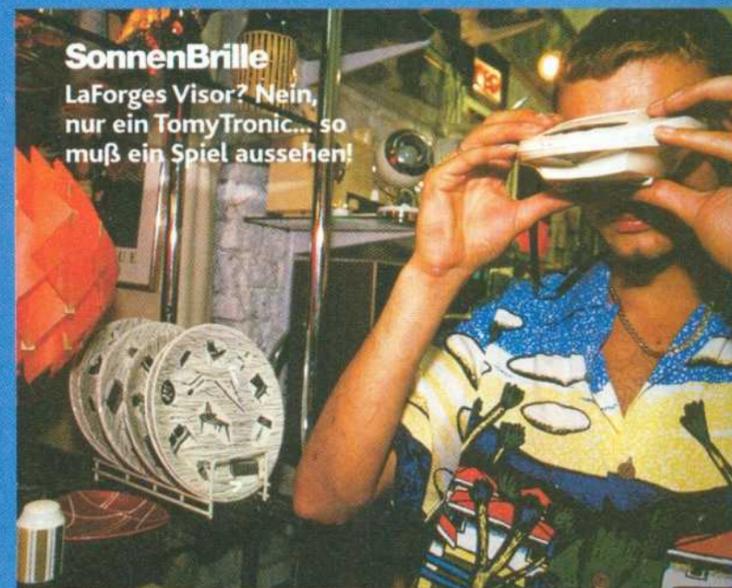
### SpielGeschichte

Der Markt besteht schon seit mehr als 300 Jahren: Als sich die Zivilisation langsam ihren Weg Richtung Nord-London bahnte, wurde er zum Mittelpunkt der Gegend. Menschen und Pferde ackerten Tag und Nacht, um landwirtschaftliche Erzeugnisse über die verzweigten Kanäle in die Häuser der reichen Londoner Stadtbevölkerung zu schaffen. In den Sechzigern war Camden ein Zufluchtsort für Hippies, in



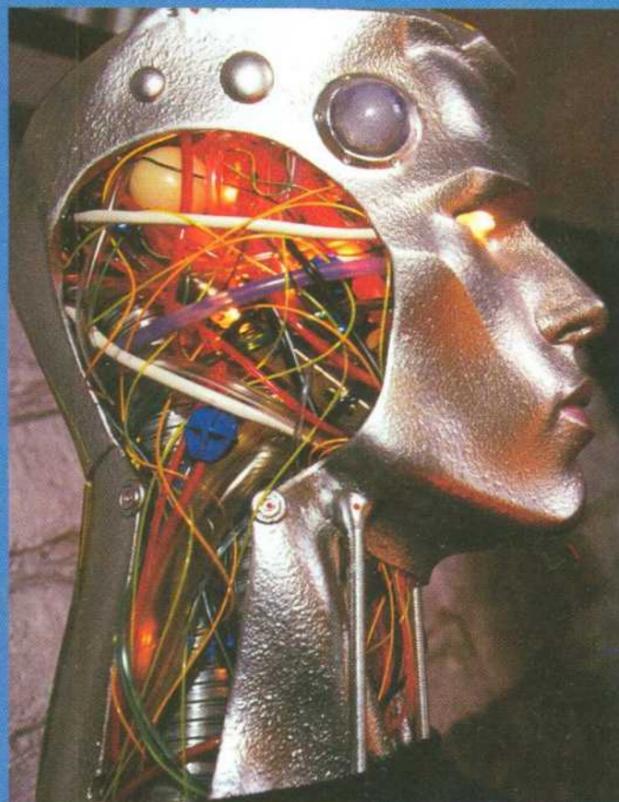
### SonnenBrille

LaForges Visor? Nein, nur ein TomyTronic... so muß ein Spiel aussehen!





**MädchenStunde**  
 Einer der Punkte, wo sich  
 Zukunft und Vergangen-  
 heit trifft: das Cyberdo...



den frühen Achtzigern sammelten sich hier die Punks. Heute ist es eines der beliebtesten Touristenvierteln Londons. Soll heißen, daß es inzwischen alles ein wenig teurer geworden ist. Schließlich sitzt den Touristen das Geld etwas lockerer in der Tasche.

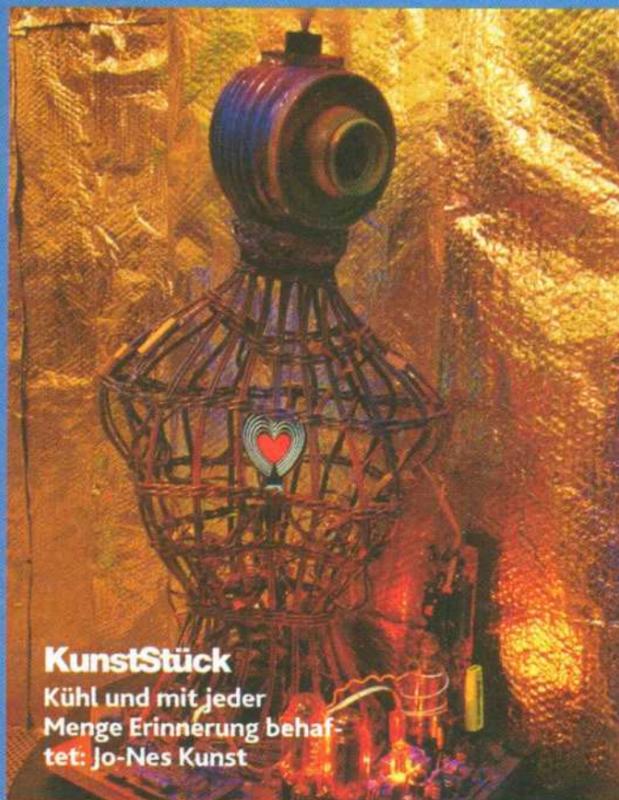
Mir sitzt das Geld jedenfalls locker in der Tasche. 300 Pfund habe ich mir mitgenommen. Videospiele sind Antiquitäten geworden. Und da draußen gibt's Leute, die Konsolen sammeln wie mein Vater Briefmarken. Ich bin keiner davon. Das sage ich mir immer wieder. Die engen, fast mittelalterlich anmutenden Gäßchen des Marktes schlängeln sich in kleine Innenhöfe hinein und heraus. Hier müssen Schätze versteckt sein. Es sieht aus, als hätte ein alternder Pirat sich hier zu Ruhe gesetzt. Entweder das oder meine Mutter. Jeder dieser Höfe hat seine ganz eigene Atmosphäre: In *The Stables* etwa handeln etablierte Geschäftsleute mit Antiquitäten, während der Hof nahe des Lock fest in den Händen durchreisender Händler ist, die Second-Hand-Klamotten, Fetischkleidung und Poster anbieten.

## JagdTrophäe

Es dauert tatsächlich nur eine Viertelstunde, bis ich fündig werde; natürlich in einem Laden mit dem Namen Stuf. Also übersetzt „Dinge“. Mit einem kleinen Rechtschreibfehler. Was ich da finde, verdient den Namen wirklich. Es ist ein Ding. Es sieht irgendwie wie ein Autoradio aus; eines von den Dingern,

## Nach nur einer Viertelstunde finde ich ein Ding...

die mein Großvater immer noch bei sich im Schlafzimmer hat. Wenn ich einmal davon absehe, daß da aus der einen Ecke ein Lenkrad herausragt, aus der anderen eine Plastikpistole. Das Teil heißt Coleco Telstar Arcade. Ich bin mir sicher, daß es sich gut in meinem Wohnzimmer macht. Was ich damit machen würde, das weiß ich nicht genau. Anschauen, wahrscheinlich. Macht man das nicht mit Kunst? Besonders mit Moderner? Aber für die 60 Pfund, die der Händler verlangt, will ich schon etwas mehr haben als ein bißchen totes Gewicht auf meiner Couch. Da würde mein Freund ja reichen. Das Ding muß funktionieren. Und das tut es sogar noch. Ich kann es kaum glauben und verstehe zum ersten Mal meinen Vater. Der hat mir immer gesagt, daß man zu seiner Zeit die Sachen noch für die Ewigkeit gemacht hat. Stimmt anscheinend. 60 Pfund. Für etwas, das ich meinen Kindern mal vererben kann, ist das ein ziemlich gutes Angebot. Ich handle ihn auf 46 Pfund herunter. Ich freue mich eine halbe Stunde lang bei einem Curry und einem Bier. Dann: der nächste Laden, die nächste Suche. Mitten in abgegriffenen Marilyn-Monroe-Nackt-Spielkarten und Thunderbirds-Jahresausgaben stoße ich auf ein



**KunstStück**  
 Kühl und mit jeder  
 Menge Erinnerung behaf-  
 tet: Jo-Nes Kunst



## VerschlaufPause

Irgendwann landen sie alle hier... und zwar spätestens dann, wenn sie müde sind

TomyTronic-3D-Car-Race, komplett mit Trageriemen und funktionierenden Geräuscheffekten, für nur zwanzig Pfund! Im Gegensatz zu dem Coleco Telstar kenne ich dieses Gerät nur zu gut.

Daran habe ich Erinnerungen. Gute zum größten Teil: Wie ich mir das unhandliche Gerät umschnallte und damit zu den Freunden rüberging, um mit meiner Neuerwerbung ordentlich anzugeben... Wenn ich das *TomyTronic-3D-Car-Race* spielte, WAR ich ein Rennfahrer, der in ferne, erwachsene Weiten vorstieß – nicht die Siebenjährige mit dem aufgeschlagenen Knie, die um acht Uhr im Bett sein mußte (und dennoch unter der Bettdecke immer bis neun Uhr gelesen hat). Wenn ich in die teleskopischen Gucklöcher blickte, sah ich keine Illusion, sondern konnte in meine Zukunft schauen.

„Die Dinger sind im Moment wirklich gefragt“, erklärt mir der Manager Vince William. „Ich habe reichlich davon verkauft, als Geburtstagsgeschenke zum Dreißigsten und so. Aber jetzt hat sich der Markt ins Internet verlagert. Die Leute denken immer, es gibt nur neue Spiele im Netz. Aber da draußen sind auch jede Menge echte Sammler, kann ich dir sagen.“

William glaubt, daß die Popularität alter Spielkonsolen als Sammelobjekt viel mit ihrer weltweiten Verbreitung in den späten Siebzigern und



Das Mini-Galaxy war zu teuer: 130 Pfund...



## PunkRock

Camden selbst sieht aus, als würde man eine Zeitreise machen

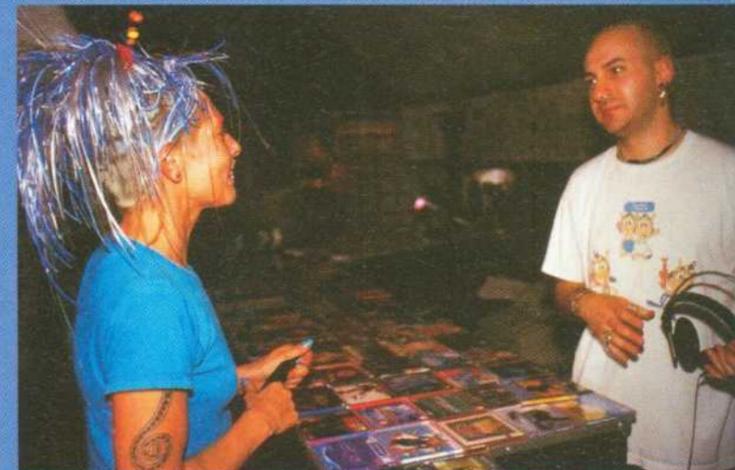
frühen Achtzigern zu tun hat. Alle Kinder haben damals ihre Eltern so lange bearbeitet, bis man ihnen zwei Sachen gegeben hat: eine Spielekonsole und eine Eintrittskarte für *Krieg der Sterne*. In letzteren durfte ich erst mit 12 Jahren, bis dahin mußte ich von Harrison Ford träumen. Und davon, endlich Rennfahrerin werden zu dürfen. Oder Flieger-As. Oder Baseballspielerin.

„Die Spiele hatten eigentlich keine Sprache – es ging nur um Bilder und deshalb konnten sie auch in aller Welt verkauft werden. Es gab natürlich kleine Abweichungen – die Gebrauchsanweisung auf der Rückseite etwa oder die Farbe des Geräts. Ersterscheinungen, Prototypen, limitierte Auflagen – alle haben sie ihre Anhänger. Und so viele dieser Spiele wurden einfach weggeworfen, sind also heutzutage noch rarer!“ Das sagt der Mann mir!

Das sagt der Mann mir!

## SpielWeg

„Wenn man cool sein wollte – und ich meine richtig cool –, hatte man eine Spielekonsole, die man überall mit hinnehmen konnte. Und das war noch lange bevor es den Walkman gab, geschweige denn Handys!“

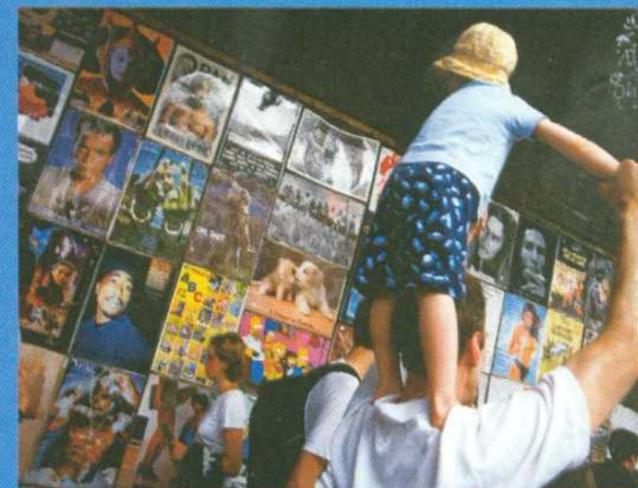


## KaufLust

Spiele, Spiele, Spiele... so muß das Paradies aussehen... wenn man Geld hat

THE HORSE HOSPITAL  
**ANTIQUES  
&  
COLLECTABLES**  
ENTRANCE

**AntiquitätenSchau**  
Wohin man als erstes in  
Camden gehen sollte...



**SchauLustig**  
Die meisten Käufer  
heutzutage sind Touristen.  
Ich bin keine Ausnahme

„Und bei Spielen wie *Space Invaders* oder *Asteroids* war das das absolut Höchste: Wenn man sich in die Highscore-Liste eingetragen hatte und seine Initialen auf dem kleinen Bildschirm stolz seinen Freunden präsentieren konnte, hatte man das Gefühl, die Konsole würde einem persönlich gehören – wenn auch nur für ein paar Tage...“, erinnert sich William. Ich erinnere mich auch. An Chris. Den Nachbarsjungen, der immer bei *PacMan* schlechter gewesen ist als ich und mich dafür an den Haaren zog. Ich hoffe, er hat heute einen schlechtbezahlten Job.

Doch nicht alle Händler behandeln die Konsolen-Kleinode mit dem gleichen liebevollen Respekt wie William. Ein anderer, eher auf konventionelles Spielzeug spezialisierter Anbieter vertrat eine völlig entgegengesetzte Meinung:

„Ich hatte die Dinger im Angebot, klar, aber es war eine Zeitverschwendung. Die Leute kamen rein, zappelten rum, verlangten nach Batterien, spielten ein paar Runden und verschwanden wieder, ohne was zu kaufen. Der Markt ist so spezialisiert, daß es sich kaum lohnt, das Zeug zu führen.“ Ich beweise dem Mann, daß man „das Zeug“ sehr wohl verkaufen kann. Und zwar nehme ich mir einen *Lynx* von Atari mit. Ich habe noch nie einen besessen, aber allein der Name Atari reicht.

### SpielKunst

Natürlich weiß ich, daß die Erinnerung an diese Spiele besser ist als die Spiele selbst. Erinnerung kann etwas sehr Mächtiges sein. Wie eine Droge.

# Ich kaufe einen Lynx. Der Name Atari reicht mir schon aus...

Sie verfremdet, verschönert. Manchmal macht sie aus Kitsch Kunst. Und manche machen damit eine Menge Geld. Das *Cyberdog* ist ein Beispiel. Hektisches Blinken und Fiepsen, flackernde Neonlichter und Musik ziehen mich unwiderstehlich in das Halbdunkel des Geschäfts. Was mich in der Internet-Abteilung dieses Ladens erwartet, sieht aus wie die Kommandobrücke eines Raumschiffs, zusammengesetzt aus alten Fernsehern, Teilen von Telefonen, den Innereien von aus der Mode gekommenen Spielkonsolen und malträtierten Matchbox-Autos.

Cooooool!

Der Künstler, auf dessen Konto dieses Werk geht, Vincent C-L. Jo-Ne, bezeichnet seine Arbeit als „kosmisches Downloaden futuristischer Artefakte“; Jo-Ne nimmt den Müll unserer Gesellschaft und setzt ihn zu ironischen Zitaten zusammen. Und das tut er mit so viel Erfolg, daß er mit dem Design von Raumschiffen für *Deep Space Nine* und *Voyager* beauftragt wurde.



Ich bin mir immer noch nicht sicher, wie genau dieses Teil funktioniert

– nicht schlecht für einen, der in Camden Market angefangen hat. Für mindestens 20 Minuten studiere ich den Eingang zu *Cyberdog*, brüte über den Fragmenten meiner Jugend und freue mich jedesmal königlich, wenn ich wieder ein Teil identifiziert habe. Und plötzlich, schlagartig, ist sie da, die Erkenntnis: Auf meiner Suche nach nostalgischen Gefühlen war ich, statt in der Vergangenheit, in der Zukunft gelandet. Ich hatte schon längst gefunden, was ich gesucht hatte. Auf der Expedition nach den elektronischen Erinnerungen meiner Jugend hatte ich außer acht gelassen, daß die Spiele und der Spaß, den ich mit ihnen

hatte, ein Teil von mir waren, in meine Persönlichkeit eingegangen waren. Diese Erinnerungen wieder heraufzubeschwören mußte zwangsläufig danebengehen – schließlich bin ich keine

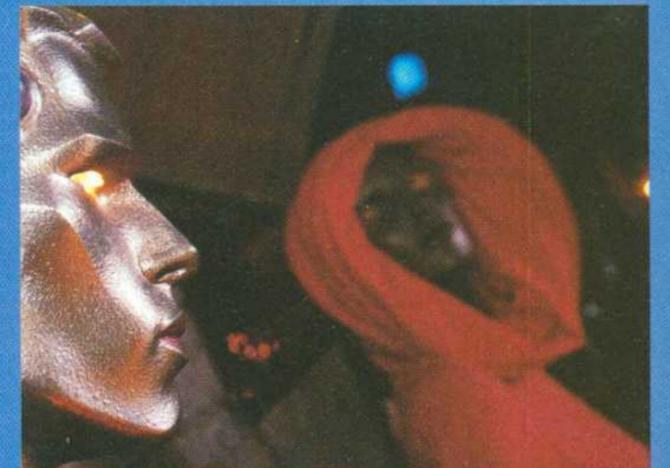
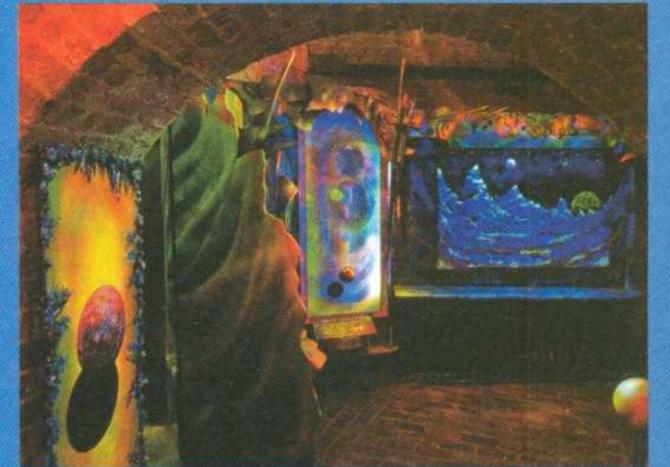
Siebenjährige mehr. Ich muß mir kein TomyTronic mehr umhängen, um so zu

tun, als sei ich erwachsen. Ich bin erwachsen!! Und dennoch gibt Momente, in denen ich gerne wieder sieben wäre. Und Chris, der Nachbarsjunge wieder einmal gegen mich bei *PacMan* verliert.



Künstliche Zukunft

Ich glaube, das hier war einmal mein Lehrer. Der ist ganz schön alt geworden...



Kleidungsstück

Das verbliebene Geld gab ich dann doch für Schuhe aus... es mußte sein



© Eidos Interactive

# Spiel mit Lara!

Gerüchte, Gerüchte... denen kann man ja nicht immer Glauben schenken. Aber diesmal hoffen wir, daß dieses Gerücht stimmt

## Wenn Ihr in diesem Jahr nur auf ein Spiel wartet...

### Tomb Raider

...dann müßt Ihr noch ein bißchen länger warten, aber wir hören immer häufiger, daß Eidos die wohl groß...artigste Spielefrau der letzten vier Jahre aufs Dreamcast bannen will. Das sind zwar – wie gesagt – alles Gerüchte, aber wir würden uns freuen. Echt wahr. Inzwischen arbeiten die Mannen von Core Design an *Tomb Raider IV: The Last Revelation* für den PC (ja, ja, und auch für die Playstation), aber seien wir doch einmal ehrlich: Bisher haben wir Lara ja nur in leicht gepixelter Form genießen können. Mit Dreamcast wäre es zumindest technisch möglich, die wertige Dame in einer Art und Weise anschauen zu können, wie wir sie bisher nur in gerendeter Form haben sehen dürfen. Das würde auch bedeuten, daß man ein Spiel aus Europa hätte, das dem schier übermächtigen (wenn es denn mal erscheint, so meinen wir) *Shenmue* die Stirn bieten könnte. Bisher sind wir ja nicht wirklich verwöhnt, was Abenteuer auf Dreamcast angeht. Mit *Shadowman* kommt zwar einiges auf uns zu, aber Lara bleibt halt doch Lara und ist immer noch eine Klasse für sich. Dann macht auch die Archäologie wieder Spaß.

**Tomb Raider**  
Lara bald auf Dreamcast?

**RosenKavalier**  
Wir hoffen, daß uns Lara auch einmal beglückt... und das mit 128Bits



## Wenn Ihr in diesem Monat nur einen Joghurt eßt...

### Christl Joghurt

Warum wir nicht gleich darauf gekommen sind! Aber nein, da mußte ja erst der Peter Christl, unser Designer, kommen. In den Supermarkt gehen und dann aussuchen. Da findet sich das Glas der Edeljoghurts, stolz an vorderster Front, leicht verschämt darunter die altbewährten Standards wie Bauer Joghurt, und ganz tief unten der Joghurt, der zu allem „ja“ sagt. Was Ihr damit macht? Hören wir Peter zu: „Der eine Joghurt hat die richtige Süße, der andere die Textur und der dritte eine schönere Farbe.“ Riecht gut, schmeckt gut und sorgt dafür, daß man auch vor dem Essen mit dem Essen spielen kann.

**Tomb Raider:**  
Vielleicht im neuen Jahr, ein neues Spiel?

**Christl Joghurt**  
Nur für Spielkinder, in jedem Kühlregal

## GeschichtsStunde

### SeelenFänger

Wie man die Geschichte von *Soul Calibur* auch erzählen kann...



Immer dieses Piratenleben... Cervantes befand sich in der tiefsten Krise: „Wir lagen vor Madagaskar und hatten die Pest am Bord!“. Oder: „What shall we do with the drunken sailor?“. Der Kapitän eines Piratenschiffes hatte es satt, daß seine sangesfreudige Besatzung ständig die gleichen, abgenutzten Gassenhauer grölten. Da auch das Entern von spanischen Galeeren, Männer töten und Frauen mißhandeln schon lange nicht mehr sein Ego befriedigte, wurde er manisch-depressiv. Typisch. Sein Psychiater gab ihm den Rat, er solle sich doch neue Herausforderungen suchen und beispielsweise das legendäre Doppelschwert Soul Edge als Souvenir mit nach Hause bringen. Gesagt, getan: Mit seinem Schiff *Adrian* stach er in den Atlantischen Ozean und wurde alsbald fündig. „Wau, gleich mal ausprobieren!“, dachte sich der Kapitän und metzelte kurzerhand die gesamte Besatzung und sämtliche Einwohner seines Heimathafens nieder. So ein Blutbad am Morgen macht natürlich müde, und daher legte sich Cervantes in seiner Lieblingskneipe, bei der er sogar anschreiben lassen durfte, zwanzig Jahre lang schlafen.

Cervantes endlich seine Siesta beendet.

### Schwertkampf

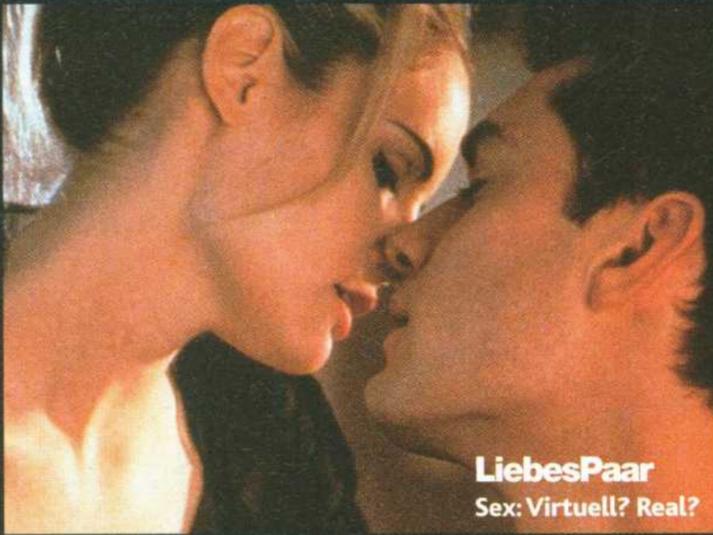
Im Laufe des Gefechtes gelang es Sophitia zwar, ein Soul Edge-Schwert zu zerstören, bei dieser Aktion verletzte sich die Amazonin jedoch schwer. Cervantes war über diese Tat nicht wirklich erfreut und erhob drohend seine Stimme: „Hast Du eine Privathaftpflichtversicherung?!“. Chronisch unversichert bedeutete das natürlich das Ende der blonden Maid. Ehe es zur Rechtsklage kam, forderte die herbeieilende Taki den Kapitän zum Kampf. Obwohl die Wetten gegen sie standen, behielt sie nach einer dramatischen Auseinandersetzung die Oberhand, schulterte die verletzte Sophitia und verließ den Ort. Kurze Zeit später kam Siegfried während seiner Heimreise von den Bayreuther Festspielen vorbei und entdeckte die Leiche des Kapitäns, in dessen Hand verlockend die Soul-Edge-Waffe funkelte. Doch anstatt einer leichten Beute sah sich der schöne Germane plötzlich einer lebendigen Fackel gegenüber: Soul Edge hat sich durch Cervantes Körper materialisiert und bittet nun zum Kampf. Da Siegfried gut gefrühstückt hat und mit seinem Zweihänder namens Faust über eine durchschlagkräftige Waffe verfügt, gelingt es ihm, seinen Kontrahenten in die Knie zu zwingen. Kurz vor seinem Abgang stöhnte Soul Edge noch: „Okay, Du hast gewonnen. Das Schwert gehört Dir... und... und die Monatsgebühr ist auch schon drin.“ Und heute? Der Geist hat sich in den Körper des Jüngling eingemistet. Siegfried ist natürlich kein Name für einen Bösewicht und so führt ihn das Einwohnermeldeamt unter dem Namen Nightmare. Neuer Job: Staatlich anerkannter Endgegner...

### AufSchnitt

Im Laufe dieser Zeit gingen zahlreiche Gerüchte um die Welt. Alle Haudegen dieser Welt waren scharf auf das magische Doppelschwert Die vom bösen Dämon besessene Waffe ist jedoch ein schlimmer Finger, da er die schwachen Seelen seiner Besitzer sammelt wie Drittklässler Duplo-Abziehbilder. Es mußte schon die blaublütige Sophitia, Göttin der Grobschmiede-Zunft, höchstpersönlich vorbeikommen, damit



**Untersuchung**  
Irgendwie organisch...



**LiebesPaar**  
Sex: Virtuell? Real?

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

**Existenz**

Ist die Realität ein Videospiel oder sind Videospiele die Realität? In David Cronenbergs *Existenz* ist das nicht ganz sicher. Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), Top-Spieledesignerin, hat ein neues Computerspiel erfunden, das auf biologischer Basis funktioniert. *Existenz* hat derart einschneidende Auswirkungen auf die Ängste und Begierden des Spielers, daß die Grenzen zur Realität verschwimmen. Doch Allegra muß vor Fanatikern flüchten, die ihr Spiel sabotieren und sie selbst töten wollen. Ihr einziger Verbündeter ist Ted Pikul (Jude Law). Allegra überredet ihn, gemeinsam mit ihr das Spiel zu testen und zieht ihn mit sich in eine trügerische Welt, in der die Realität endet und *Existenz* beginnt...



**WaffenSpiel**  
Wie immer... Gewalt

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

**To Venus and Back**

Sie hat rote Haare. Kate Bush hat rote Haare. Sie hat eine Stimme, von der man verlangt, daß sie das *Ave Maria* singt. Kate Bush auch. Beide schreiben Texte, die man beim besten Willen nicht verstehen kann, ohne vorher einen buddhistischen Meditationskurs bestanden zu haben. Aber etwas unterscheidet die beiden: Man kann zu Tori tanzen, zu Kate nicht. Nun, zumindest auf ihrem neuen Album *To Venus and Back*. Klanglich ist das meilenweit von *Little Earthquakes* entfernt. Da gibt's elektronische Tonverdrehungen, und man glaubt, da muß eine verschlüsselte Nachricht von Außerirdischen drin sein. Von der alten Tori ist nur die Stimme geblieben. Aber die ist immer noch schön. Und die Texte immer noch unverständlich. So wollen wir sie.

**Tori Amos: To Venus and Back**  
Auf jedem bewohnten Planeten dieses Sonnensystems

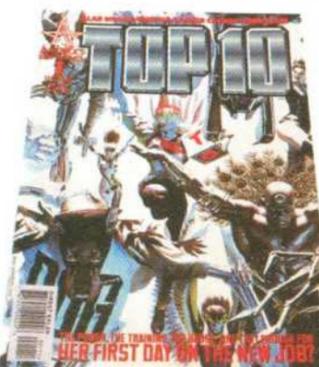


**Wenn Ihr in diesem Monat nur einen Comic lest...**

**Top 10**

Da gab es mal einen Comic, der die Welt verändert hat. Das Jahr war 1986, der Comic hieß *Watchmen* und der Schreiber Alan Moore. Und dann hörte Alan Moore auf zu schreiben. Heute schreibt er wieder. **Top 10** ist der Name einer Polizeistation. Also so wie in *NYPD Blue*. Der Unterschied: Alle Polizisten sind Superhelden, alle Schurken sind Superschurken und die normalen Bürger in dieser Stadt sind auch nicht ganz so normal, oder habt Ihr schon einen Nachbarn gehabt, der sich in einen Sandsturm verwandelt und dann seine Frau schlägt? Na, hoffen wir doch nicht. Wer aber wissen will, was passiert, wenn wirklich alles super ist, und wer Englisch verstehen kann, der sollte auf keinen Fall **Top 10** verpassen.

**Top 10 – Überall, wo amerikanische Comics in Deutschland noch in freier Wildbahn vorkommen**



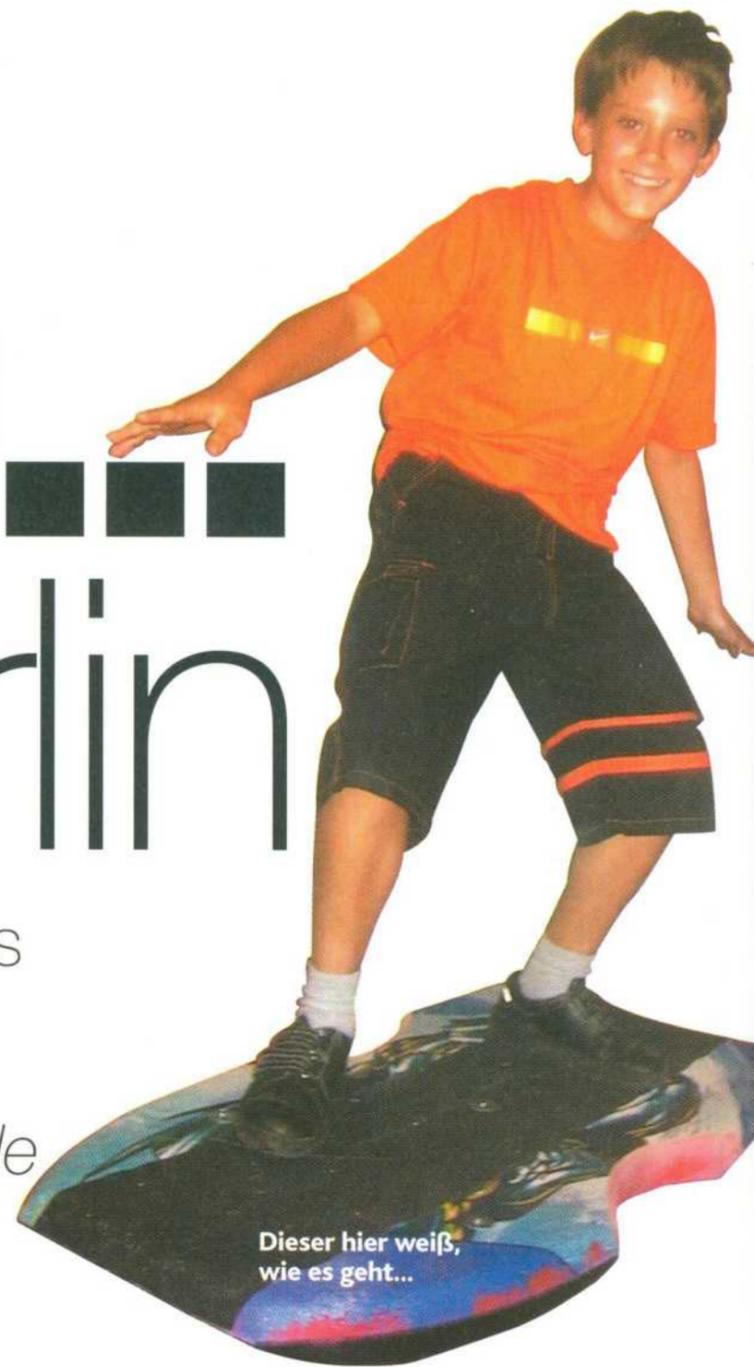
**Wenn Ihr in diesem Monat zuviel Geld habt...**

**Sony Glasstron**

Auch wenn's von der anderen Firma kommt... so sollte Dreamcast gespielt werden! Die Glasstron Brille ist nämlich ein Fernseher, jawoll! Und den könnt Ihr mit Euch herumtragen und Euch endlich rühmen, Brillenträger zu sein. Zwar seid Ihr dann blind wie Maulwürfe, was Eure direkte Umgebung angeht, aber was macht das schon. Ihr könnt Dreamcast spielen, normales Fernsehen schauen (wie langweilig) oder Euren PC anschließen und all das tun, was Ihr mit dem PC anstellt, wenn wir auch dringendst davon abraten, mit dieser Brille irgendwelche Textverarbeitung oder sonstige Arbeit zu verrichten. So etwas ist nur zum Spaß gedacht. Wer im Netz ein bißchen sucht, und mit Dreamcast geht das ja, der kann das Glasstron auch für 1200 Mark finden.

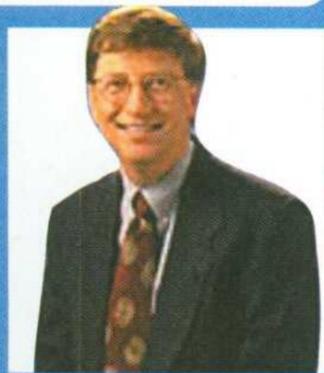
**Sony Glasstron**  
Überall, wo man bisher noch kein Fernsehen schauen konnte

# Surfing... in Berlin



Dieser hier weiß, wie es geht...

## Kurz Meldungen



### FensterPutzer

Microsoft plant ein Update der Dreamcast-Windows-CE-Version. Das derzeitige Windows unterstützt Direct X 6.1, die neue Version DirectX-7.0.

### SpieleZukunft

Da kommt einiges auf uns zu: Einen SF-Thriller präsentiert Kuju mit *Jump Runner*. In *Nadesico - The Mission*, einer Weltraum-Simulation von ESP, erwartet uns ein Missions- und Handelsspiel im Stil von *Elite*, allerdings mit hochauflösenden HiRes-Grafiken. *Draconius - Kult of the Wyrn* ist ein mittelalterliches Beat'em Up im Stil von *Soul Calibur*. Crave Entertainment versucht natürlich das Original zu überbieten.

### Dreamcast-Larry?

Ein hartnäckiges Gerücht kursiert bereits seit der E3-Messe. Sierra, eines der bekanntesten Softwarehäuser überhaupt, soll ein Auge auf die Dreamcast-Konsole geworfen haben. Die Erfinder des ewigen Verlierers *Leisure Suit Larry* und ähnlichen Gestalten zeigten sich von den Hardwarefähigkeiten des Dreamcast begeistert und wollen bald einige ihrer Titel für diese Plattform umsetzen.

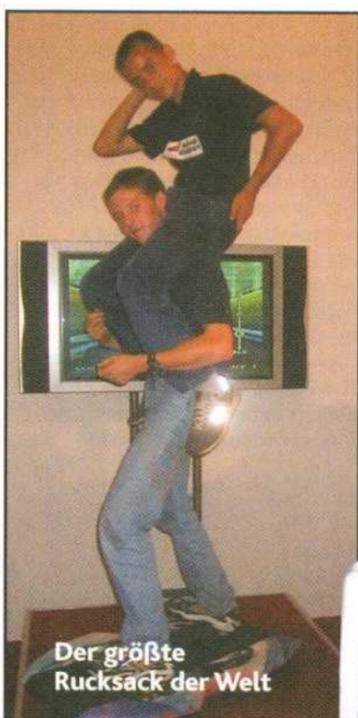
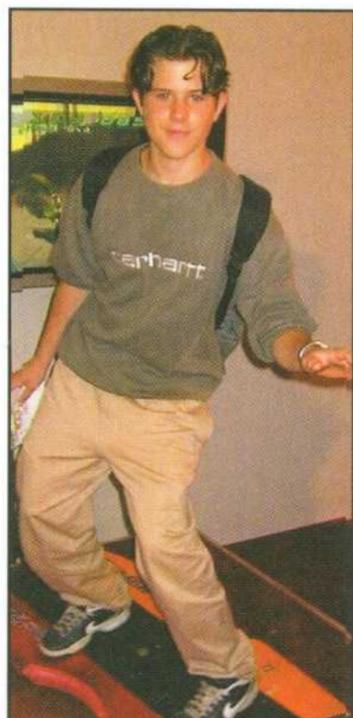
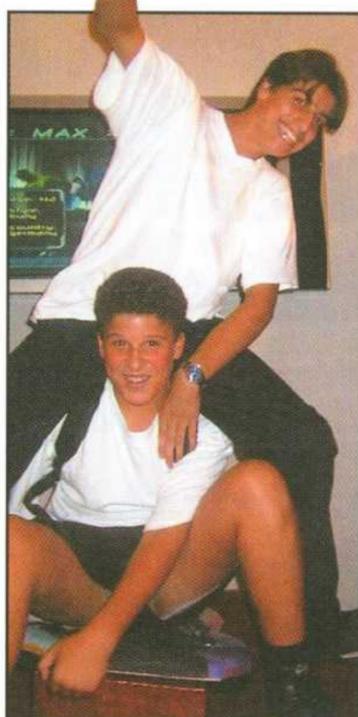
### NeuZugang

Taito springt auf den jetzt richtig in Fahrt kommenden Dreamcast-Zug auf: Nicht nur *Psychic Force 2012* wird für unsere Lieblingskonsole erscheinen (hier von Acclaim), die Japaner arbeiten schon an einem zweiten Titel: *Go by Train 2* soll Ende des Jahres in Japan erscheinen. Eines steht jedenfalls jetzt schon fest: Taito hat den Anschluß nicht verpaßt.

Okay, auf der IFA haben wir uns diesmal wieder auf die Lauer gelegt und einige Leute abgeleuchtet, wie sie sich an *Trick Style* versucht haben...



Hochzeitsfoto mit Bretterler?



Der größte Rucksack der Welt



Besser als mein Mercedes...

Also gut, vielleicht nicht wirklich versucht haben, aber sich auf ein wackeliges Brett zu begeben, um sich dann auch noch fotografieren zu lassen, dazu gehört schon Mut. Zusammen mit **Acclaim** und **Canon** haben wir die verrücktesten Posen rausgesucht, und nun suchen wir Euch! Erkennt Ihr Euch auf einem dieser Bilder, dann schreibt uns schnell und legt ein Foto von Euch bei. Und dafür lassen wir was springen. Was, das zeigen wir Euch im Kasten  unten...

## Preis Ausschreiben

### 1. Preis:

Ein Dreamcast mit *TrickStyle* im Wert von 600 Mark (damit Ihr auch zu Hause surfen könnt).

### 2. Preis:

Eine Canon Kamera IXUS M-1 im Wert von 200 Mark (damit Ihr Eure Freunde beim Surfen fotografieren könnt)

### 3. Preis:

Einmal *TrickStyle* im Wert von 100 Mark (das beste Surfbrett aller Zeiten).





# SUNFLEX

**ORDER HOTLINE : 02371 - 93570**

**ORDER FAXLINE : 02371 - 935711**

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

## Dreamcast System Dt.



**489,-**

## Visual Memory



**59,-**

## Vibration Pack



**49,-**

## Dreamcast Games



**Soul Calibur 119,-**

**Sonic Adventure 99,-**

**Virtua Fighter 3TB 99,-**

**Buggy Heat 99,-**

**NBA 2000 99,-**

**Dreamcast Soccer 119,-**

**MS-R 119,-**

**Snow Surfers 99,-**

**House of the Dead 2 159,-**

**Sega Bass Fishing 199,-**

**Red Dog 99,-**

**Toy Commander 99,-**

**Sega Rally 2 119,-**



## Scart Cable



**39,-**

## Race Controller



**129,-**

**Täglich Softwareneuheiten!  
Erkundigen Sie sich nach unserem Angebot.**

**Http://www.GetMoreSun.com**

**Händleranfragen erwünscht!  
Telefax : 02371 935721**

**Get More**

**SUNSTORE  
SPRINGE**  
Bulldog Games  
Völkenerstr.46  
31832 Springe  
Tel.:05041 972010

**SUNSTORE  
KREFELD**  
First Class Gameshops  
Kleinstr.28  
47799 Krefeld  
Tel.:02151 602781

**SUNSTORE  
DÜSSELDORF**  
Game Company  
Ackerstr.34  
40233 Düsseldorf  
Tel.:0211 383120

**SUNSTORE  
HARSEWINKEL**  
WP-Com  
Clorholzer Str.3  
33428 Harsewinkel  
Tel.:05247 897223

**SUNSTORE  
WIESLOCH**  
Hall of Fame  
Heidelbergerstr.62  
69168 Wiesloch  
Tel.:06222 300 23

**SUNSTORE  
KREFELD**  
First Class Gameshops  
Niederstr.103  
47829 Krefeld  
Tel.:02151 487245

**SUNSTORE  
ISERLOHN**  
Planet SUN  
Hombrockerweg 7  
58638 Iserlohn  
Tel.:02371 93570

**SUNSTORE  
GOTHA**  
World of Games  
Bifurherstr.15  
99867 Gotha  
Tel.:03621 850300

**SUNSTORE  
EISENACH**  
World of Games  
Morkscheffelhof 8  
99817 Eisenach  
Tel.:03691 785296

**SUNSTORE  
BURGAU**  
Elektro Braun  
Kapuzinerstr.20  
89331 Burgau  
Tel.:08222 410494



# Tief Schnee

Was tun, wenn bei *Snow Surfers* plötzlich mitten auf der Piste das Joypad seinen Geist aufgibt?



Bekommt Ihr auch immer zuwenig Punkte für die ohnehin spärlich gesäten Tricks? Dann spielt *Snow Surfers* doch mal mit der *Get Bass*-Angel. Wir haben's bei der japanischen Version *Cool Boarders Burrn* probiert. Die Knöpfe sind im Prinzip alle normal belegt, mit der Kurbel kann das Snowboard links oder rechts herum gedreht werden. Drückt man beim Trickspringen B und kurbelt gleichzeitig nach links oder rechts, gibt's für den Stunt satte hundert Punkte mehr! Steht die Kurbel während der Fahrt nicht exakt waagrecht, dreht sich der Snowboarder ständig um die eigene Achse. Auf diese Weise wird dem Pistenrowdy drastisch vorgeführt, wie es aussieht, wenn er nach dem Après-Ski samt dazugehörigem Jager-tee-Genuß die Piste hinuntergurkt. Nüchterne Vernünftigerfahrer können auch versuchen, sich einen netten Skihasen zu angeln.



**SkiHase**  
Mit einer Angel führen auch die schönsten Frauen Tricks vor



## SprachStörung

### Climax Landers

Endlich. Neben *Evolution* ein neues Rollenspiel! Und wir können es nicht mal spielen (schluchz). Ein aufwendiges Intro stimmt auf die Geschichte ein, deren tiefere Zusammenhänge sich uns leider hartnäckig verweigern: Ein eigener Held kann offensichtlich nicht generiert werden, stattdessen glupscht uns ein liebevoll gezeichneter Elf an. Er befindet sich in einem Schloß und erzählt uns zunächst seine ganze Leidensgeschichte. Oh Du mein Elfein, wenn ich Dich doch nur verstehen könnte! Es handelt sich weder um eine arkanische Zauberformel noch um einen Dialekt aus dem Süden Aventuriens. Schnödes irdisches Japanisch, eine Sprache, die im Reich der Magie und Phantasie leider nicht üblich ist, willst Du uns unterjubeln. Zumindest wissen wir, daß Du uns nicht feindlich gesinnt bist. Brav folgest Du uns, wohin wir gingen. Wenn wir nur gewußt hätten, wohin... dann hätten wir auch gespielt.



### Marionette Handler

So könnte *Fußball Manager* im Jahr 3000 aussehen. Wir bauen uns einen Roboter und schicken ihn in die Schlacht. Ob er Fußball spielt, wissen wir zwar nicht, aber das braucht uns nicht zu interessieren. Die Schlacht werden wir ohnehin nie zu sehen kriegen, denn über den Kauf-, Bau- und Management-Bildschirm kommen wir erst gar nicht hinaus. Wir konnten unseren Blech-Heini zwar immerhin mit einer CPU bestücken (in Japan heißt das Ding nämlich freundlicherweise genauso), doch dann meldete uns eine Dame – tja was meldete sie denn nur? Ganz aufgeregt plapperte sie in ihr Mikrofon und wurde sichtlich nervös, als wir versuchten, uns per Auswahlbutton vor dieser Unterhaltung zu drücken. Tut mir leid, Du japanische Schönheit, aber bevor Du nicht wenigstens Englisch sprichst, wird das hier nichts... zumindest nicht mit uns beiden.





**Treffpunkt**  
Früher als Kinder haben wir noch lieber mit den Boxen gespielt...

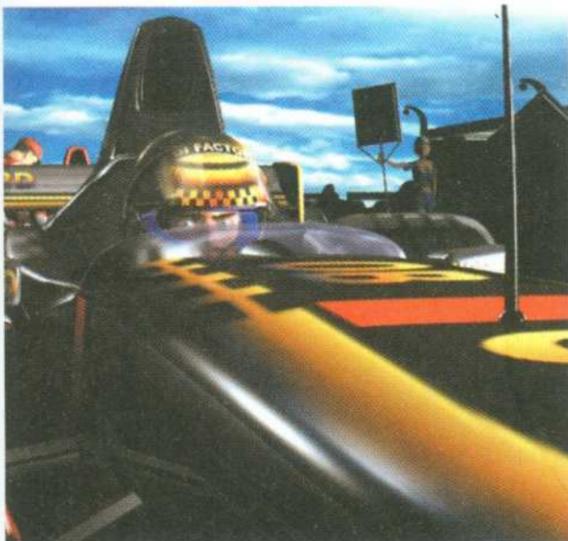


Der VfL Bochum besiegte Duisburg nach einem Elfmeter-Krimi, in Essen veranstalteten der Sega-Fanclub, Sega-Zone und Planet Sega eine Dreamcast-Launch-Party. Ein guter Zeitpunkt für einen Abstecher in den Ruhrpott. So erfolgreich wie der Dreamcast-Verkaufsstart war auch die Party. Viele (auch durch das Fußball-Ergebnis) gutgelaunte Spieler fanden sich ein, um die neuesten Dreamcast-Spiele zu sehen oder am *Sega Rally-2*-Wettbewerb teilzunehmen. Sega hatte viele Preise, darunter einige Dreamcast-Spiele, gestiftet, für die sich mancher Teilnehmer gern im Schlamm suhlte. Besser hätte es kaum laufen können. Wer nach der Dreamcast-Party noch weiterfeiern wollte, hatte keine Probleme. Denn im Ruhrpott steckte der (Fußball)-Bär.

# RennGewinn

Das ist schnell, das ist sensationell! Zusammen mit **Ubi Soft** wollen wir Euch diesmal wieder was geben, und zwar ganz umsonst. Naja, nicht ganz umsonst. Ein bißchen Geld für eine Postkarte oder eine eMail müßt Ihr schon ausgeben. Aber dafür geben wir dann auch schon einiges zurück. Jacken zum Beispiel, Zippo-Feuerzeuge, Schreibsets, Hemden. Das hört sich an wie QVC, ist aber viel, viel besser. Wer also gewinnen will: Uns schreiben und dann die folgende Frage beantworten: Wieviele Kurse gibt es in *Speed Devils*? Gar nicht so schwer, oder? Eure Antwort schickt Ihr einfach an:

**Dreamcast: Das Offizielle Magazin**  
**Stichwort: Ubi Soft**  
Rosenheimer Str. 145 h  
81671 München  
Einsendeschluß ist der 25. November



## PreisAusschreiben

### 1. Preis:

- 1x BBS Jacke schwarz
- 1x BBS Hemd beige
- 1x BBS Zippo-Feuerzeug
- 1x BBS Schlüsselanhänger
- 1x Racing Simulation 2
- 1x Suzuki Alstare

### 2. Preis:

- 1x BBS Schreibset
- 1x BBS Hemd beige
- 1x Racing Simulation 2
- 1x Speed Devils

### 3. Preis:

- 1x Racing Simulation 2

### 4. Preis:

- 1x Rennspiel nach Wahl  
(Suzuki Alstare od. Speed Devils)



Alle anderen kriegen natürlich nix. Genau wie beim Rennsport. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, schließlich hat der Schumi seine Rennen auch nicht im Gerichtssaal gewonnen. Obwohl Ferrari doch immer wieder der unlauteren Mittel bezichtigt wird... Viel Glück!



**SchwimmHalle**  
 Von außen sieht es aus  
 wie eine normale  
 Fähre: die *Canterbury*

#### BlickPunkt

- **Das Schiff:**  
Die *Canterbury*
- **Gebaut:** 1979
- **Fundort:** Der Ärmelkanal
- **Fahrtdauer:** 1,5 Stunden
- **Spielhalle:** Das Coca-Cola Megadrome
- **Maße:** 164 Meter lang, 27,6 Meter breit und 6,5 Meter Tiefgang
- **Gewicht:** 11 Tonnen

Wenn Ihr wollt, daß wir Eure Lieblingsspielhalle besuchen, den Besuchern auflauern und dort ein wenig Unfug treiben, dann schreibt uns:

Dreamcast:  
 Das Offizielle Magazin  
 Rosenheimer Str. 145 h  
 80671 München  
 Oder schickt eine Mail:  
 ODCM@future-verlag.de

# Wasser Spiele

Diesmal wagen wir uns aufs Wasser, aber nicht um darauf zu wandeln, sondern natürlich um drauf zu spielen

#### Interviews

Thomas Gerhardt  
 Markus Hermannsdorfer

#### Bilder

Jude Edginton

**U**nd zwar sind wir auf die *Canterbury* gegangen. Das ist kein Schloß, sondern eine Fähre. Die fährt immer zwischen Dover, England, und Calais, Frankreich.

Das schunkelt so richtig, besonders dieses Mal, denn die Wellen brachen sich da draußen an der Schiffswand... und wir, naja, wir wollten es den Naturgewalten zwar nicht unbedingt gleichtun, seekrank wurden wir aber trotzdem. Dennoch: Eine Fährfahrt dauert viel länger als eine Flugreise, das Essen ist besser (das wird zumin-

dest behauptet) und spielen kann man im Flugzeug auch nicht, oder?

Denn hier muß man sich ja wirklich noch die Zeit vertreiben, die Beine vertreten, ein bißchen einkaufen gehen... Gut, wir haben kaum etwas von dem gemacht, seien wir einmal ehrlich. Wer uns gesucht hat, der fand uns auf der *Canterbury* fast immer in der haus- oder booteigenen Spielhalle, um unschuldigen Passagieren aufzulauern und sie wieder einmal vor die Kamera zu zerren. Manche haben sich gewehrt.

Aber die meisten nicht sehr lange.



**Oh, die Macht!  
Wer braucht schon  
Luke? Sein Papa hatte  
mit Sicherheit den  
besseren Modeberater**

**Anna & Kate**

Cambridge



**A** hhhh, unsere ersten Meerjungfrauen. Wo geht die Reise hin?  
Wir fahren nach Amsterdam.

**Doch hoffentlich nur der Kultur wegen?**  
Äh, ja... der Kultur wegen. Wir werden uns ein wenig Kunst reinziehen. Ja, genau. Kunst reinziehen... nachdem wir hier das Imperium besiegt haben...

**Schon mal im Krieg der Sterne mitgekämpft?**  
Nein, und die Macht ist nicht mit uns... wir erreichen nicht einmal den Todesstern.

**Was muß man denn machen, um den Todesstern zu erreichen?**  
Einfach alles abschießen, was denn da kommt. Verflucht schwer. Das Spiel soll einem nur das Geld aus der Tasche ziehen.

**Also wie die neuen Filme?**  
Wie die neuen Filme, genau.

**Was ist schlimmer? Jar Jar Binks oder Ewoks?**  
Oh Gott! Entscheidungen, Entscheidungen! Laß mich mal nachdenken. Jar Jar! Definitiv Jar Jar. Aus den Ewoks kann man wenigstens gute Pelze machen. Die sind so flauschig...

**Oh. Spüre die dunkle Seite der Macht.**  
Ich bin Deine Mutter, Luke!



## St.-Edmunds-Schule

### Dover

**allo , Klasse!**  
Warte mal. Hey, Du bist doch Steve!

**Bin ich nicht.**  
Doch! Der aus Beverly Hills 90210!  
Naja, mit Brille.

**Bin ich nicht! Wie auch immer, solltet Ihr nicht eigentlich in der Schule sein?**  
Wir haben uns verdrückt.

**Nach Frankreich? Extreme Flucht...**  
Nö. Hier findet uns niemand...

**Welche Spiele mögt Ihr denn?**  
Aqua Jet und Alpine Racer. Alles, was man im Stehen spielen kann. Die besten Spiele sind die, wo man richtig mit dem Körper arbeiten muß. Das ist dann ungefähr so wie Sportunterricht. Warte mal, sollten wir den jetzt nicht eigentlich haben?

**Kinder! Als wir so jung waren, hätte uns Papa nicht fahren lassen**

## Fouad & Amel

### Calais



**M** ielleicht hätte ich doch Französisch statt Latein lernen sollen. Äh, *comme t'appelles-tu?*  
[Konzentriertes Schweigen]

**Tu viens d'où?**  
[Immer noch konzentriertes Schweigen]

**Hm, vielleicht so... ca c'est ta soeur à l'arrière de la moto?**  
Oui.

**Hah! Funktioniert doch! Est-ce-que tu aimes ce jeu là?**  
[wiederum nur konzentriertes Schweigen]

**Gott, Kinder! Hören nie zu, antworten nie. Äh, könnte mir jemand sagen, was auf französisch „Dein Onkel tanzt nackt mit den sieben Zwergen in einer Schüssel Zwiebel dip“ heißt? Oder sonst irgendeine Beleidigung? Irgendjemand? Hallo?**  
[und erneut nur konzentriertes Schweigen]

# Wasser Spiele



**Eisberg voraus! Mit diesem Kapitän wäre die Titanic nicht untergegangen. Nur das Parken muß er noch üben**

## Reg Belcourt

Mauritius



**A**ye, Aye Kapitän!  
[strahlt] Guten Morgen!

Wow, eine echte Brücke. Mit einer Verbindung zum Maschinenraum! [läuft rüber zum Mikrofon] Mehr Energie, Scotty! Ich brauche Warp 7 in weniger als einer Minute, oder wir sind alle tot!  
[über das Mikrofon] Kapitän?

Mr. Chekov, machen Sie die Phaser bereit! Khan! Ich weiß, daß Du da draußen bist! Sind Sie jetzt fertig?

Öh, ja, okay. Wo ist denn hier das Ruder? Und Sie versprechen, es nicht anzufassen?

Indianer-Ehrenwort. [zeigt auf ein unglaublich kleines Steuerrad] Moment mal, das ist ja winzig! Da habe ich in meinem Auto ja ein größeres!

Wir haben die großen hölzernen Ruder schon seit Jahrhunderten nicht mehr. Obwohl ich jetzt gerne eines hätte, um Sie daran festzuzurren und auspeitschen zu lassen.

Öh, das geht doch gar nicht. Das wäre gegen das Gesetz!

Welches Gesetz? Sehen Sie den großen Fleck auf dem Radar, mein Junge? Das ist Calais, und das ist – genau wie die französische Justiz – noch einige Kilometer entfernt. Hier bin ich das Gesetz.

Deshalb die Uniform?  
Genau, mein Sohn.

Hätten Sie die Titanic retten können? Wahrscheinlich nicht. [lacht] Aber hier gibt's zum Glück keine Eisberge.

Ist es eigentlich schwierig, eine Fähre zu steuern?  
Schwieriger als meinen VW Golf. Aber dafür ist sie einfacher einzuparken! Das einzige Problem ist, wenn sie hiermit einen Unfall bauen, dann haben Sie gleich 80 Millionen Mark Reparaturkosten!

Okay, wo ist Steuerbord? Wo Backbord? Alle Landratten fragen dasselbe! Die Richtung da drüben...

Ist das nun links oder rechts?  
Könnte jemand bitte diesen Mann von meiner Brücke entfernen?



**Jim & Andrew**  
Birmingham



**allos Jungs! Hey, hey, Vorsicht mit den Kanonen! Ist doch schließlich kein Kinderspielzeug. Ah, Ihr spielt Time Crisis, hm?**

Ja, genau das richtige, um sich abzureagieren. Hier bin ich der Held. Warte mal. Hey, hey, verflucht, jetzt bin ich tot. Das kann doch nicht wahr sein. Hey, das ist unrealistisch. Ich hätte mich hinter dem Lastwagen verstecken können. Zumindestens hätte ich mich hinter meinem Lastwagen verstecken können.

**Lastwagenfahrer?**  
Ja. Die letzten Helden. Die letzten Cowboys. Die Freiheit auf den Straßen...

**Wenn Ihr jetzt anfangt, etwas aus dem Film Convoy zu zitieren, muß ich Euch leider erschlagen.**

Ja, das war ein toller Film. [fängt an zu singen] And we're gonna make a Convoy...

**Straßenräuber: Manchmal muß man sich halt im wilden Europa auch heute noch mit allen Mitteln zur Wehr setzen**



**Linda**  
Bordeaux

**zum Gruße. Was ist denn das beste Parfüm hier?**  
Cheap & Chic von Moschino, finde ich. Das riecht gut und sieht sogar gut aus.

**Billig und schick? Seltsamer Name für ein Parfüm. Ist es denn billig?**  
Nein, natürlich nicht. [lacht] Du mußt nicht alles glauben, was man Dir sagt. Aber eine schöne Verpackung, oder? Äh, ich meinte das Parfüm, Du kannst dich ruhig darauf konzentrieren.

**Oh ja, das Parfüm. Ja, schöne Verpackung. Schon einmal Videospiele gespielt?**

Ja, Sega Rally mag ich. Da schüttelt es einen so richtig durch. Sogar noch mehr als ohnehin auf diesem Schiff. Außerdem habe ich einen Freund, der sehr gerne auf seinem PC spielt. Da gibt's so ein Spiel, sehr komisch, da entschuldigen sich alle immer.

**Entschuldigung?**  
Ja, genau so! [lacht]



# ALLES ÜBER INTERNET, MUSIK, SOFTWARE UND MP3:

**NEU!**

**eJay**

Internet • Music • Software

www.eJay.de

**DAS WEB-MUSIC-MAG!**

**DM 5.-**

**FREE CD Vollversion**  
Music-Software  
plus • Gratis-Web-Surfen  
• Sounds & Software  
• MP3-Demoverversionen  
• 20 MP3 Club-Hits!

**MUSIC-SOFTWARE**  
**Mix Your Own Hits!**  
eJay Vollversion

**600 MB SOUNDS & SOFTWARE**

planet-interkom  
INTERNET-ZUGANGS-SOFTWARE

**Hot 100 Music-Sites • Du auf MTV • And.Y/Fanta4 • MP3 • Vollversion-CD**

**MP3**  
Coole Player & Software,  
Top Music-Links

**And.Y**  
Fanta4-Mastermind  
Studio-Report

**MTV**  
Dein Song  
im Fernsehen!

**WIN!**  
Sega-Dreamcast  
und weitere Super-Preise

0 1  
4 1395076 105008

**INKLUSIVE EJAY VOLLVERSION!  
JETZT AM KIOSK – JETZT KAUFEN!**

# Vorsicht Hochspannung



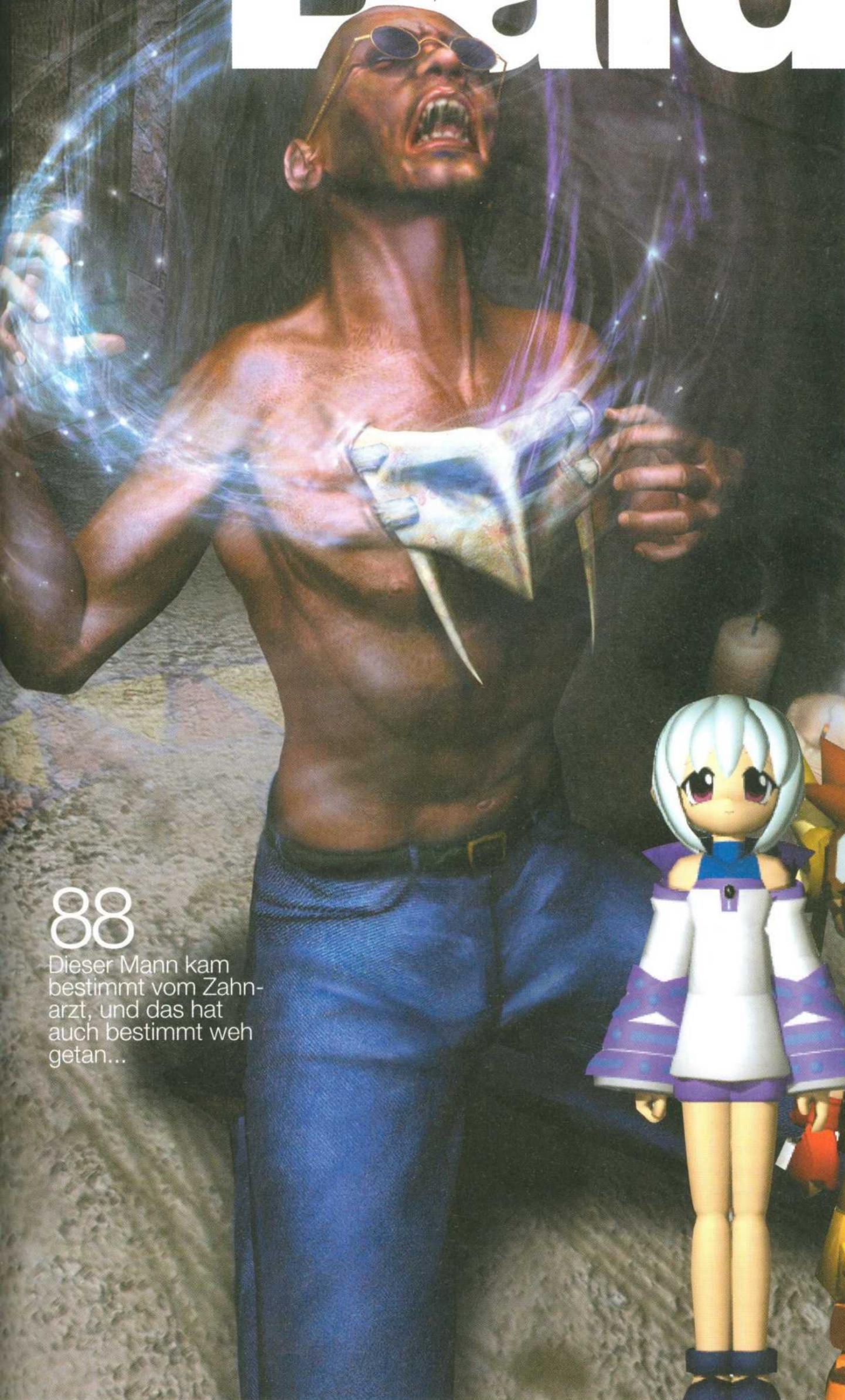
# NEU!!!

NUR  
**9,90**  
JETZT AM KIOSK!

Mit 2 CDs  
und  
Vollversion

PC PLAYER. Das PC-Spielemagazin

# BaldDa



Wer die richtigen Spiele spielen will, der muß hier weiterlesen

- 86 Soul Fighter**  
... einmal Seelen retten
- 88 Shadowman**  
... viele Seelen verschlingen
- 90 Pen Pen**  
... einmal tierfreundlich sein
- 92 Vigilante 8**  
... einmal menschenunfreundlich sein
- 94 Evolution**  
... einmal ein Abenteuer finden
- 96 Buggy Heat**  
... einmal in den Dünen liegen
- 100 VorFreude**  
... einmal alle Ankündigungen auf einen Blick sehen

88

Dieser Mann kam bestimmt vom Zahnarzt, und das hat auch bestimmt weh getan...

**Nur bei uns**  
Auf welche Spiele wir warten

94

Die Evolution... läßt uns alle so ausschauen

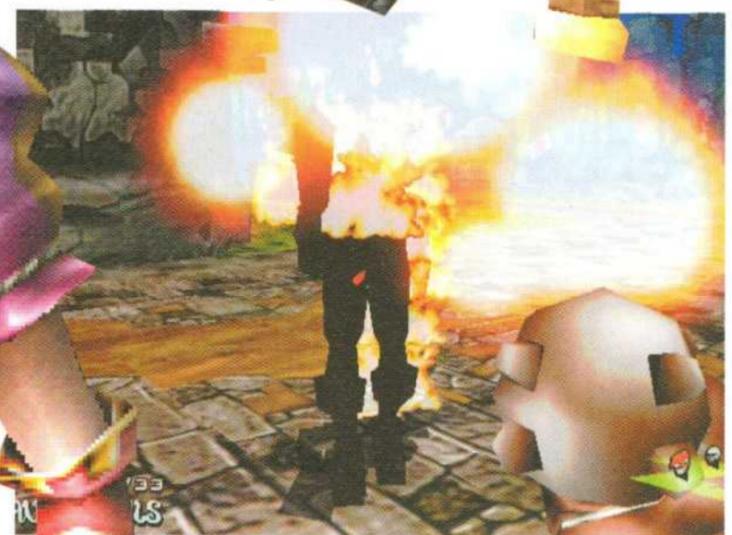
**TürSteher**

Würde jemand diesen wackeren Streitern den Einlaß verwehren?



**KnochenArbeit**

Mannomann, diese Diät hat aber wirklich geholfen



# Soul Fighter

**KurzFassung**

- **Titel:** Soul Fighter
- **Hersteller:** Piggyback Interactive
- **Genre:** Beat'em Up
- **Spieler:** 1
- **Extras:** Visual Memory
- **Erscheint:** Dezember
- **Preis:** um 100 DM

Ins Reich der Magier, Elfen und Hexen entführt uns *Soul Fighter*. Es ist an der Zeit, geknechtete Seelen zu erlösen und das Königreich zum Frieden zu führen

**Hellseher** Markus Hermannsdorfer

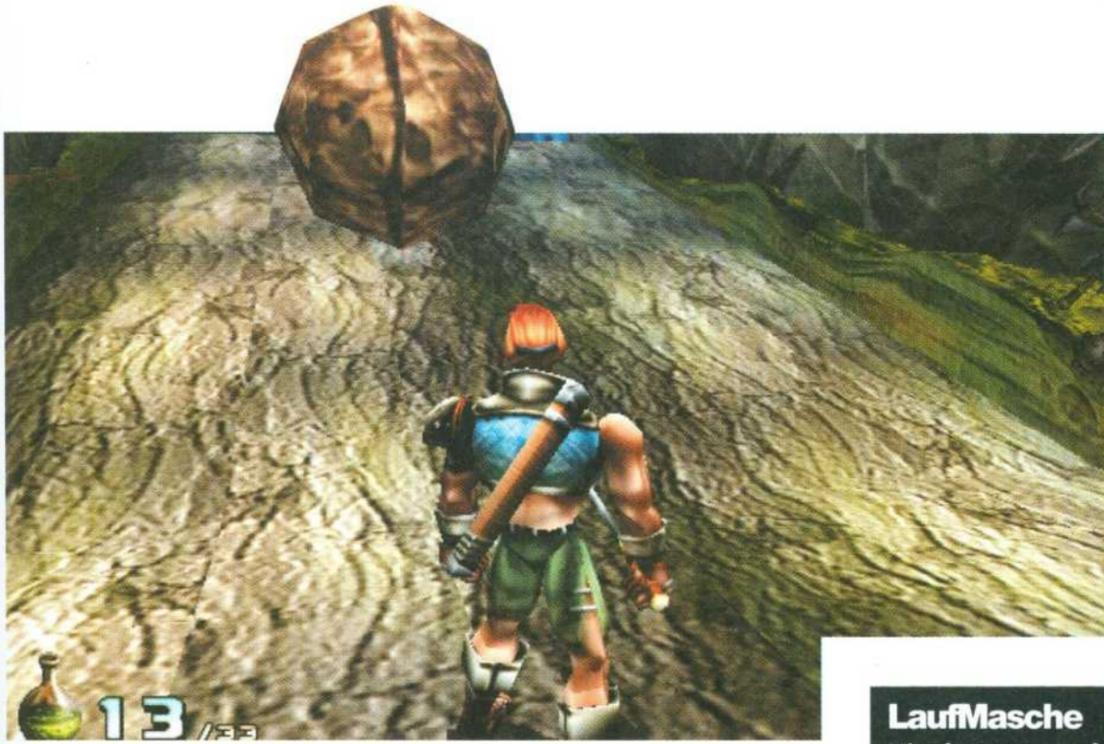
**W**or langer Zeit versuchte die Frau des edlen Königs Valek ihren verblichenen Sohn Sedan wiederzubeleben. Als ihr Gatte dies verhinderte, belegte die zauberkundige Dame das ganze Königreich mit einem grauvollen Fluch. Daß solche Familienstreitigkeiten auch immer so ausarten müssen. Ist ja furchtbar. Heutzutage würden wir die Angelegenheit ein wenig zivilisierter lösen, zum Beispiel durch einen langen,

heftigen Auftritt bei Arabella oder Hans Meiser. Da kann man ja auch seine Seele erleichtern, oder? Aber nein, wir sind ja hier im Märchen, und da gelten andere Regeln. Insofern haben wir einen Fluch und keinen zur Hand, der ihn aufhebt. Also, selbst ist... der Mann, die Frau oder der alte Knacker. Oder mit anderen Worten: Krieger, Spionin oder Hexenmeister. In diese Rollen schlüpfen wir, um die geknechteten Seelen zu erlösen, das Land von den unterschiedlichsten Monstern zu säubern und den Frieden

zurück ins Königreich zu bringen. Und das ohne vertraglich festgesetzte Überstundenregelung. Die IG Metall würde das vermutlich gar nicht gutheißen...

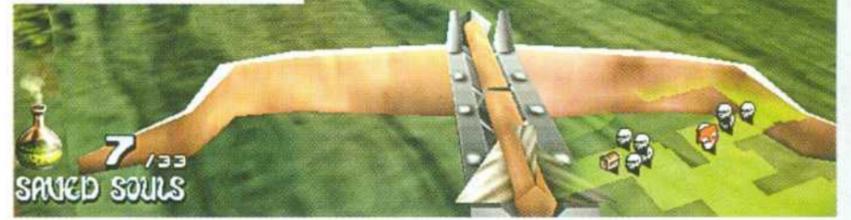
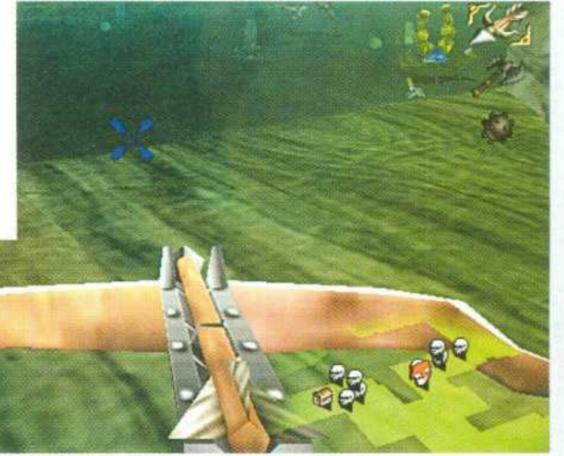
**ZauberKraft**

Je nach Berufung besitzen die drei wählbaren Charaktere unterschiedliche Fähigkeiten. Der Krieger Altus ist erwartungsgemäß mit vielen Muskeln, aber wenig Hirn ausgestattet. Hat aber dafür einen schönen Haarschnitt und den typisch verkniffenen Gesichtsausdruck, den jeder moderne Held seit Humphrey Bogart haben sollte. Die Spionin Sayomi zeigt sich weise und erkennt Zusammenhänge besser als andere. Wir wußten es ja schon immer: Frauen sind doch intelligenter als Männer. Hah! Der Hexenmeister Orion ist schon etwas von Rheuma geplagt und leidet außerdem noch an Haarausfall, gleicht diesen Nachteil aber



**LaufMasche**

Hier kann man schon ziemlich schnell außer Atem kommen, denn schließlich wollen fünf Welten erforscht werden, und die Monster wollen uns aufhalten...



durch eine enorme Kenntnis von Zaubersprüchen aus. Ganz rollenspieltypisch lernen die Charaktere im Verlauf des Spiels hinzu und verbessern ihre Fähigkeiten. Kann die Spionin anfangs ihren Dolch höchstens zum Butterbrotschmieren benutzen, wird das später ganz schnell besser – Monsterkehlen durchschneiden leicht gemacht. Auch die Körperkraft steigt, was angesichts der fünf großen Endgegner auch bitter nötig ist. Aber Vorsicht: Die Helden besitzen vielleicht unsere Intelligenz, die Gegner aber eine künstliche Intelligenz. Und wir wissen ja alle, wie das Schach-Duell Garri Kasparow gegen IBMs Superrechner Deep Blue ausgegangen ist. Bei diesen Gegnern ist das nicht anders. Je nach Art und Erfahrungsstufe reagieren diese unterschiedlich auf unsere Attacken. Hier ist eine geschickte Wahl der Waffen gefragt.

**Verdammt! Verflucht! Und dabei sprechen wir nur von dem Königreich, das wir hier retten sollen. Und wenn wir versagen? Oh, verflucht!**

Der Spieler kann zwischen einer *Tomb Raider*-Ansicht (schräg von oben) und der Ego-Perspektive wählen. Fünf hübsch gestaltete Welten mit jeweils einem echt bösen Endgegner warten auf ihre Erforschung. Neben dem Prügeln müssen aber auch Gegenstände gefunden oder heimtückische Fallen entschärft werden. Nahtlos ins Spiel eingefügte Zwischensequenzen erläutern die Handlung und schaffen Atmosphäre. *Soul Fighter* orientiert sich an Klassikern wie *Legends*, ohne diesen nachzusteigen. Das fast 1:1 vom PC konvertierte Spiel überfordert das Dreamcast zwar nicht und kann nicht ganz gegen den grafischen Über-

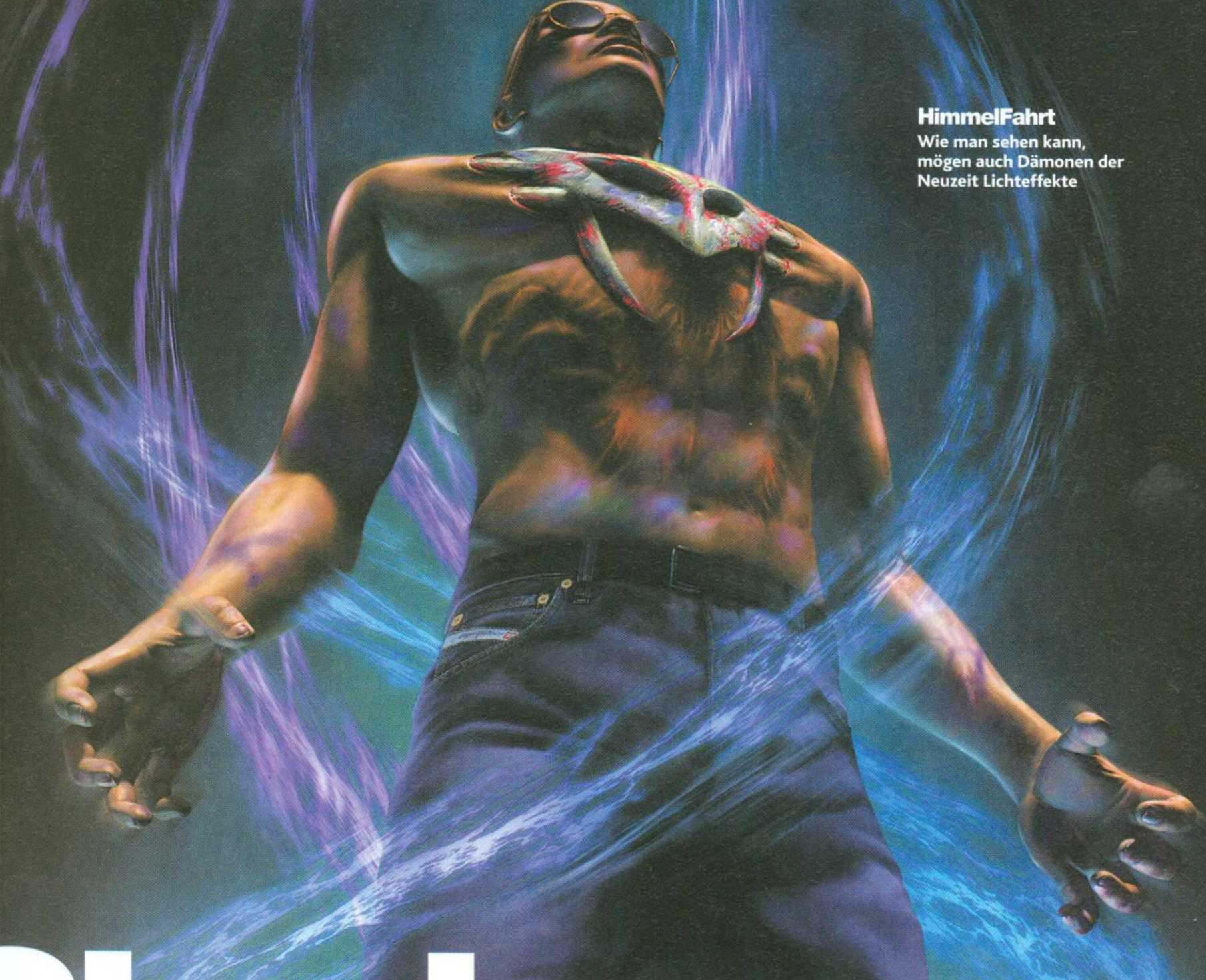
bruder *Soul Calibur* bestehen, trotzdem ist die Grafik ansprechend und die Bewegung der Figuren flüssig. Die Programmierer legten viel Wert auf Details. Für die aufwendigen und gelungenen Animationen der Charaktere sorgt umfangreiches Motion-Capturing. Jeder der drei Helden wurde mit über 100 Bewegungssequenzen bestückt. Wer auf Beat'em Ups mit mittelalterlichem Flair oder Rollenspielen mit nicht zu schweren Rätseln steht, sollte *Soul Fighter* anspielen.

**Tigger**  
Aber nicht die sanfte Walt-Disney-Fassung. Die hier beißt



**Himmelfahrt**

Wie man sehen kann, mögen auch Dämonen der Neuzeit Lichteffekte



# Shadowman

**Kurzfassung**

- **Titel:** Shadowman
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Dezember
- **Preis:** um 100 DM

Schock! Horror! Oder: Wie man den Leuten das Gruseln beibringt. „Handlung, Handlung, Buh!, Handlung“, wie der Meister Stephen King sagen würde

**Hellseher** Thomas Gerhardt

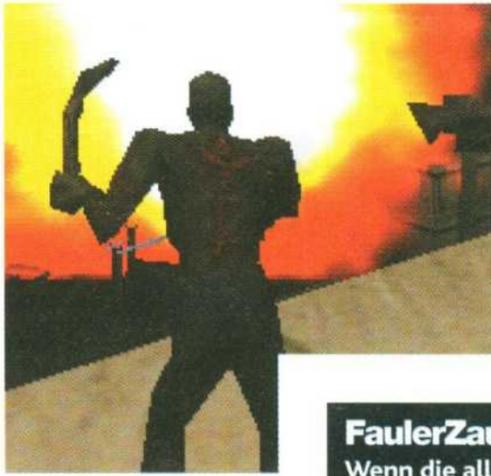
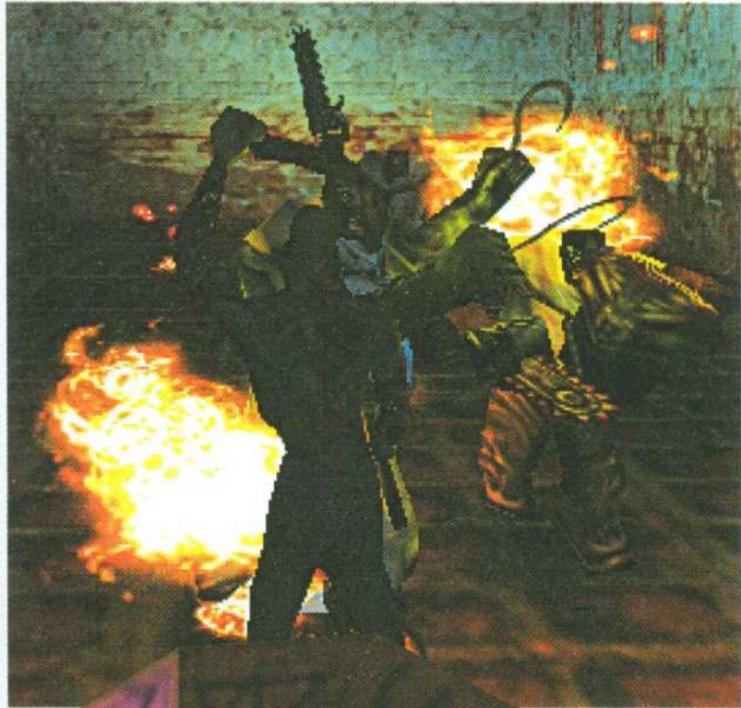
**W**on Stephen King allerdings hätte so eine Handlung kaum kommen können, eher von Quentin Tarantino. Also, es war einmal... ein gut gekleideter, rasierter Glatzkopf namens Mike LeRoi, der vor Jahren für den Tod seiner Familie verantwortlich war. Die wurde nämlich von der Mafia umgebracht, als hätte diese Robert DeNiros Film *Reine Nervensache* nicht gesehen. Und da sie keinen Psychiater hatten, der ihnen half, ihre

Aggressivität auf anderem Wege loszuwerden, durch Häkeln beispielsweise, da töteten sie munter nicht nur des Helden Mama, Papa und Bruder, sondern auch LeRoi selbst. Doch Rettung naht in Form einer Voodoo-Hexe namens Nettie. Die pflanzt LeRoi nämlich das ultimative Bodypiercing ein: eine Maske, die direkt aus seinem Brustkasten wächst und ihn vor dem verfrühten Ableben bewahrt. Hurra! Oh, und außerdem macht sie ihn zu Netties Sklaven – vielleicht hätte er lieber doch das Kleingedruckte in

diesem Vertrag lesen sollen. Was folgt, ist natürlich der Auftritt der bösen Buben. Fünf sind's an der Zahl, alle sind verstorben, was aber in diesem Spiel nicht das zentrale Problem darstellt. Das Problem ist eher, daß sie früher mal Serienmörder waren und jetzt für ihren neuen Herrn Legion die Welt vernichten sollen. Aufhalten kann sie nur LeRoi: Genau dafür sind Helden schließlich da.

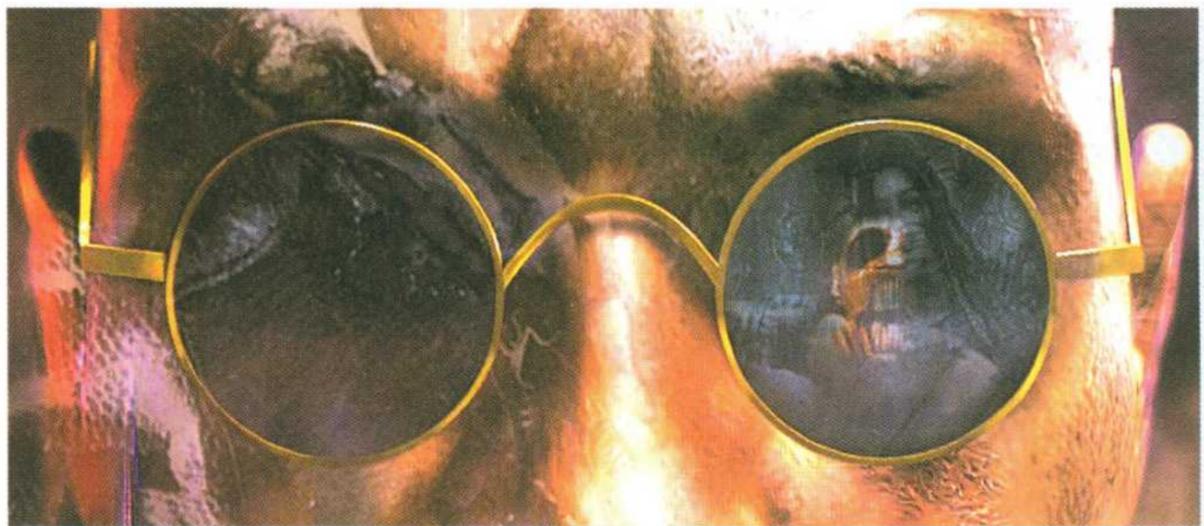
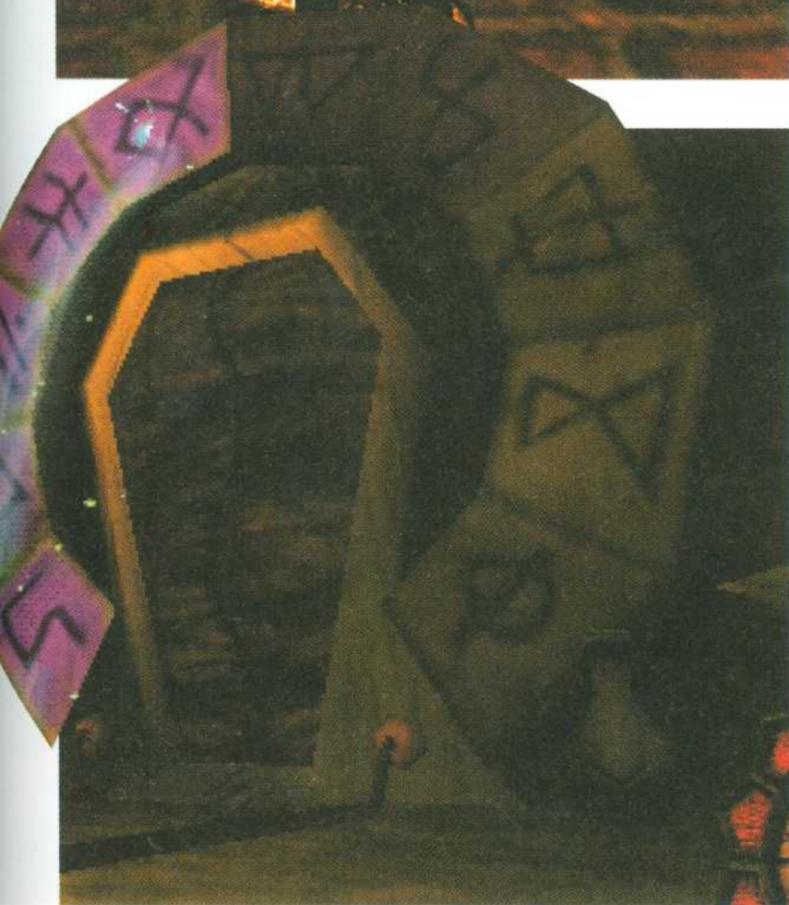
**Tot oder Lebendig**

*Shadowman* ist neben *TrickStyle* das zweite Acclaim-Spiel für Dreamcast, und das erste, das mit Sicherheit nicht nach jedermanns Geschmack ist. Die anderen Versionen für N64, Playstation und PC (haben wir etwas ausgelassen?) zeigen bereits, daß das Spiel ungefähr so aussieht, als würde man sich mitten in einer *Millennium*-Folge von Chris Carter befinden. Alles ist duster, manchmal sogar zappenduster; der Held selbst sieht



**FaulerZauber**

Wenn die alle mal im Deutschunterricht aufgepaßt hätten, dann wüßten sie aus Goethes *Faust*, daß Magie schlecht ist



**StrahleMann**

In diesem Fall haben wir es bestimmt mit der dunklen Seite der Macht zu tun...

aus, als würde er sich ebensogut auf der Fleischertheke wie in einem Spiel machen, und die Bösen haben wahrscheinlich alle einen Kochkurs bei Hannibal Lecter belegt.

Um das Grauen aufzuhalten, muß man sich durch 20 Level kämpfen, springen und rätseln. Der einzige Verbündete dabei: ein Teddybär. Moment mal – ein Teddybär? Ja, genau. Besagter Teddybär gehörte nämlich LeRois ermordetem Bruder und erlaubt es unserem Helden, zwischen dem Reich der

Lebenden und der Toten zu wandeln. (Mit meinem Teddybär habe ich es höchstens mitten in der Nacht bis zur Toilette geschafft. Darüber müssen sich Teddy und ich noch mal ernsthaft unterhalten...).

**SeelenHeil**

Im Reich der Toten findet sich so einiges, vor allem aber schwarze, soll heißen, bitterböse Seelen. Die schmecken vorzüglich, besonders mit einem guten Chianti, und sorgen dafür, daß sich für den Helden erstaunliche Perspektiven ergeben, so zum Beispiel die Möglichkeit, übers Wasser zu wandeln. Nein, das war jemand anderes. Aber durch Lava laufen zu können, ohne sich zu verbrennen, das ist doch auch schon was. Leider steckt auch hier wieder der Teufel im Detail. Mit jeder neuen Seele, die LeRoi schluckt, wird er unfreundlicher, aggressiver und erinnert nicht nur äußerlich immer mehr an Woody

Harrelson aus *Natural Born Killers*. Diese Fähigkeiten entwickeln sich aber erst mit der Zeit und können zunächst auch nur in der Schattenwelt angewandt werden. In der wirklichen Welt braucht's da schon Handfesteres. Waffen also. Stirb langsam. Stirb schnell. Hauptsache, es stirbt jemand. Besonders, wenn er eigentlich schon tot ist, und das sind, wie gesagt, die Bösen ohnehin längst. Für's Wegräumen der toten Massenmörder gibt's in *Shadowman* so einiges an Auswahl, nur Schippe und Handfeger haben wir vermißt.

*Shadowman* spielt sich, als hätte sich *Tomb Raiders* Lara Croft in das übelste Viertel der Großstadt begeben. Die Kamera bleibt hinter der Figur, die Grafik ist flüssig und bestechend scharf, die Serienmörder eklig, und der Teddybär... Nun ja, über den Teddybären brauchen wir erst gar nicht zu reden. Über das Spiel schon.



TIME  
0'18"31

4 5

#### WatschelGang

Okay, Schönheitspreise werden hier nicht vergeben, dafür kommt's auf Schnelligkeit an

# Pen Pen

#### Kurzfassung

- **Titel:** Pen Pen
- **Hersteller:** Infogrames
- **Genre:** Fun Racer
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** November
- **Preis:** um 100 DM

Klingt ein bißchen wie „Peng Peng“, ist aber nicht gefährlich, sondern nur gefährlich knuddelig, wenn's hier ums Laufen, Rutschen, Schwimmen geht

**Hellseher** Ulf Schneider

**N**un, wer kennt sie nicht, die unzähligen japanischen Zeichentrickserien, bei denen sämtliche Figuren soooooo niedlich sind, daß man sie einfach nur knuddeln möchte? Das fing ja schon mit der Biene Maja an, die mit Sicherheit keinen Stachel, dafür einen dicken Freund namens Willi hatte und mit einem Grashüpfer namens Flip um die Blumentöpfe zog. Und das hört auch bei *Pen Pen* nicht auf. Man braucht sich nur die Bilder

hier anzusehen, um zu merken, daß der Furby keine Einzelercheinung war, sondern den Beginn einer Masseninvasion darstellte. Bei den Kleinen in diesem Rennspiel geht's allerdings nicht um die Wurst, nicht einmal darum, wer oder was denn das süßeste Tier in der Comic-Welt ist. Nein, das Spiel ist ganz sportlich und konzentriert sich auf einen schweißtreibenden Dreikampf. Kleine Notiz am Rande: Bei *Pen Pen* handelt es sich um die PAL-Version von *PenPen Trilcelon*, das bereits zum japanischen Dreamcast-

Verkaufsstart am 27. November letzten Jahres in den Läden stand.

#### KomischEinfach

Außergewöhnliche Strecken, originelle Vehikel, viele Extras und reichlich Comic-Flair, das sind bewährte Zutaten für ein gutes Rennspiel. Und davon hat auch *Pen Pen* reichlich, tischt diese aber anders auf. Statt mit einem fahrbaren Untersatz durch die kunterbunten Szenarien zu düsen, werden die Strecken nämlich per Muskelkraft bewältigt. Wer aber nur reines Jogging mutmaßt, liegt völlig verkehrt. Jede Strecke bietet drei unterschiedliche Disziplinen, die jeweils mit einer anderen Technik gemeistert werden. Bei spiegelglatten Pistenabschnitten werfen sich die possierlichen Tiere hin und rutschen auf ihren blanken Bäuchen bis zum Etappenende. Schwung holen die *Pen Pen* dabei mit ihren flossenähnlichen Glied-



**RasselBande**  
Vielleicht mit Sonic verwandt? Um ein paar Ecken herum? Vielleicht. Vielleicht auch nicht, aber süß sind sie allemal, oder?



**Pen Pen-Party: Für den europäischen Geschmack mutet die schrille Comic-Grafik etwas befremdlich an, doch hinter der Fernost-Fassade versteckt sich ein echter Fun Racer**



**TiefseeTaucher**  
Die knuddeligen Comic-Tierchen fühlen sich auch unter Wasser pudelwohl

maßen – hierbei ist Gefühl für Rhythmus gefragt. Nur wenn man in den richtigen Abständen kontinuierlich die A-Taste drückt, kommen die schrillen Gestalten nämlich in Schwung. Mit der gleichen Methode bewegen sich die Tiere auch in den Unterwasser-Abschnitten fort, wobei die Trägheit des feuchten Elements einen anderen Rhythmus bedingt und H2O logischerweise völlig neue Bewegungsfreiheiten ermöglicht. Hat man diese „Mir tut allmählich der Daumen weh!“-Technik endlich verinnerlicht, muß man sich bei der dritten Disziplin

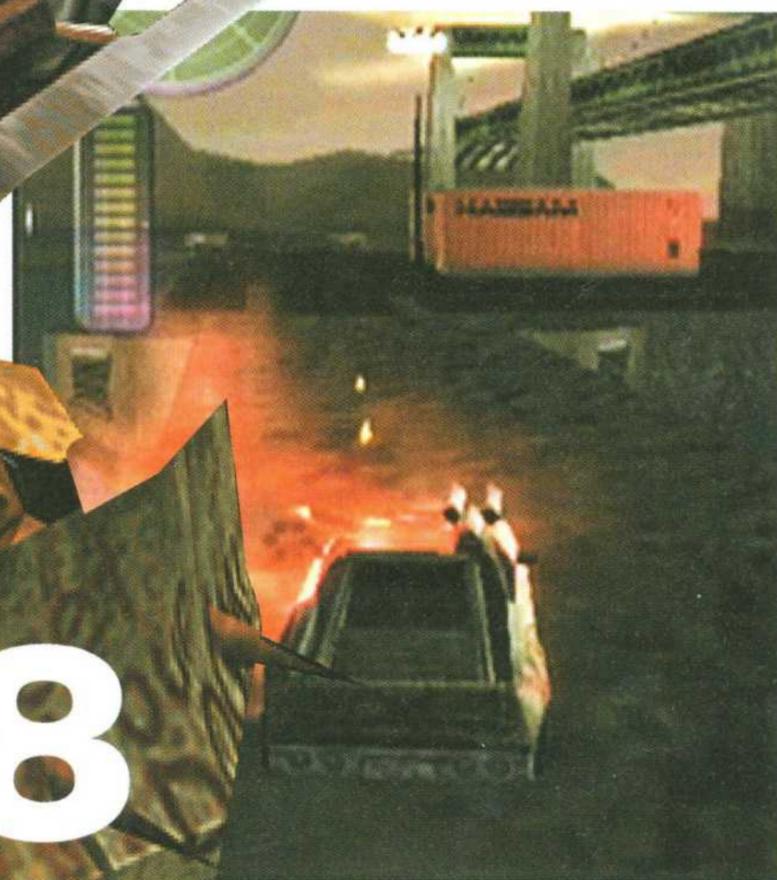
wieder umstellen. Sobald die pummeligen Comicfiguren ihre Stummelbeinchen einsetzen, erfolgt die Fortbewegung nämlich in traditioneller Art und Weise über den Analog-Stick. Damit aber noch nicht genug der Umstellung: Höhere Plateaus werden durch einen mehr oder weniger (eher weniger...) eleganten Sprung erklommen, und um die lästige Konkurrenz für kurze Zeit außer Gefecht zu setzen, empfiehlt sich ein ruppiger Bodycheck. Insbesondere diese Laufabschnitte arten in bisweilen chaotische Rangeleien aus, bei denen nicht selten das bloße Glück Regie führt. Wurde eine der insgesamt 20 Strecken erfolgreich absolviert, winken natürlich die wohlverdienten Extras in Form eines weiteren Charakters oder Ausrüstungsgegenstandes. Farblich sieht's aus wie ein Samstagmorgenzeichentrickfilm – bei dem man allerdings selbst Regie führen kann.



**ZahnWeiß**  
Und wenn Du beim Rennen nicht lieb zu mir bist, dann beiß ich Dich...

**Rasenmäher**

Rasen können sie wohl, (nieder-) mähen können sie auch, also Vorsicht!



# Vigilante 8

**KurzFassung**

- **Titel:** Vigilante 8 – Die 2. Herausforderung
- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Fun Racer
- **Spieler:** 1 bis 4
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Dezember
- **Preis:** um 110 DM

Formel 1? Ist doch Kinderkram! Rallye? Höchstens für Babyrassel-Desperados. Echte Kerle kaufen sich *Vigilante 8 – Die 2. Herausforderung*

**Hellseher** Markus Hermannsdorfer

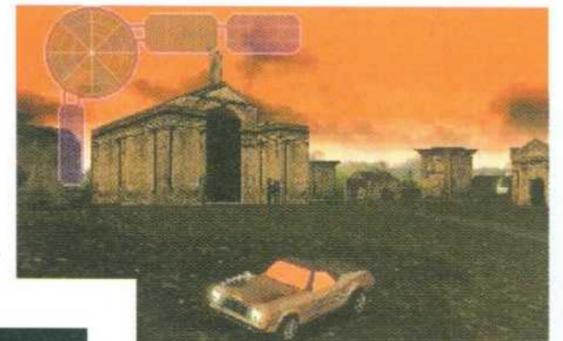
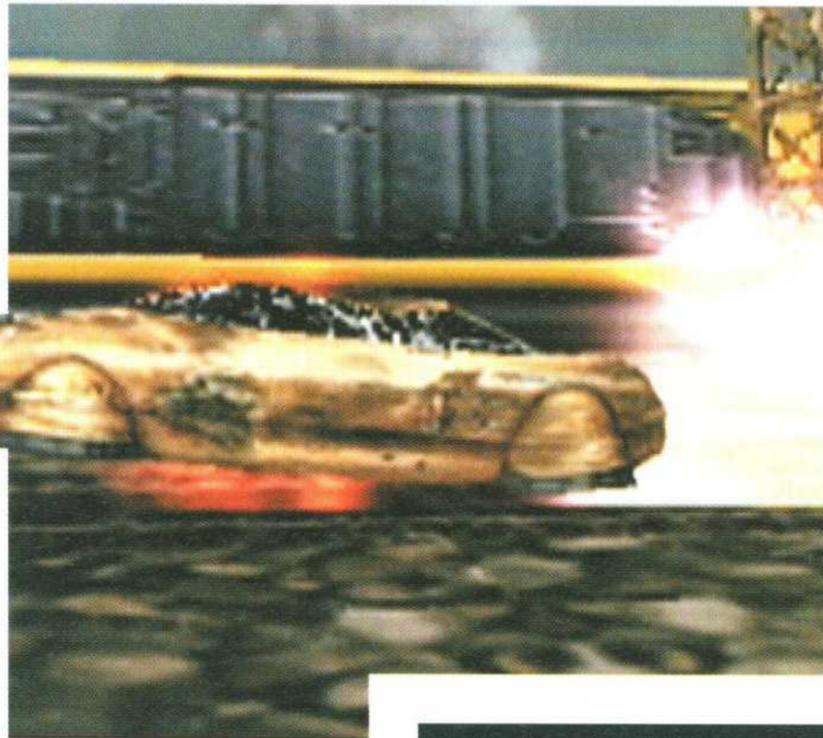
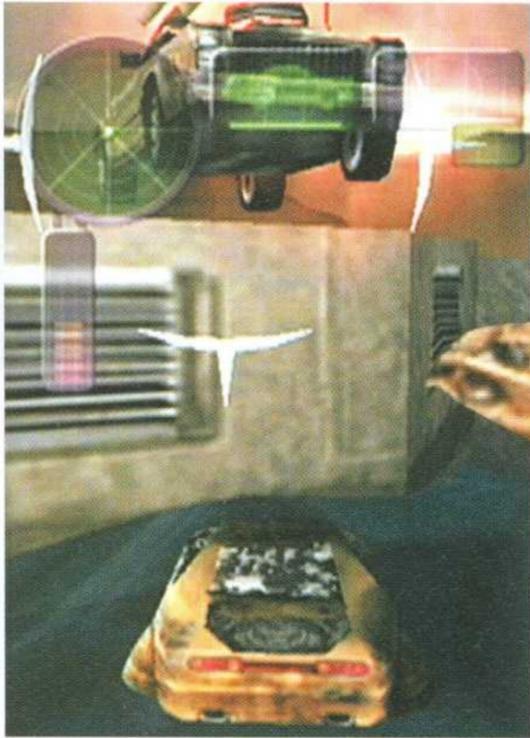
Es war einmal... Mitte der 70er Jahre. Da hatten die Vigilantes den Clan der Coyotes unter ihren Reifen zermalmt. Nur Clyde (leider ohne Bonnie), der Anführer, konnte entkommen. Vier Jahrzehnte später geht dieser ins Kino und sieht sich *Zurück in die Zukunft* an. Und wenn's für den verrückten Doc Brown gut genug war, dann muß es doch gut genug für ein Spiel sein. Nachdem Clyde jetzt weiß, wie Zeitreisen per Auto

funktionieren, kehrt er – zusammen mit einem ganzen Arsenal futuristischer Waffen – in die Zeit der Discos, Schlaghosen und riesigen Afro-Frisuren zurück, um Rache zu nehmen. Nicht an den furchtbaren Modeschöpfern dieser Zeit oder gar an Abba, obwohl wir uns das alle wünschen. Nein, natürlich an denjenigen, die es damals geschafft hatten, seine Bande zu vernichten... Womit mal wieder bewiesen ist, daß Wissenschaft böse sein kann. Und daß nicht Nostradamus, sondern Michael J. Fox daran

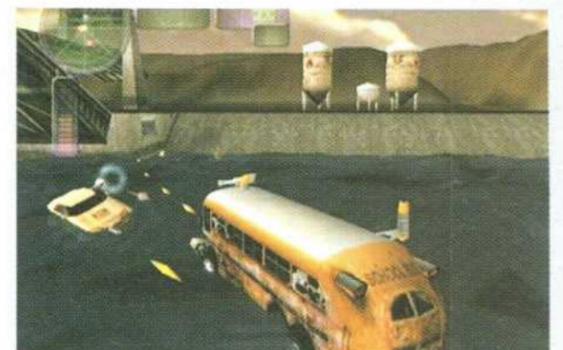
schuld ist, daß Amerikas Straßen erneut in Blut getaucht werden. Denn was Clyde da mit in die Vergangenheit bringt, das kann sich durchaus sehen lassen. Raketenwerfer Maschinengewehre und eine Menge anderer netter Sachen, die das Herz von Charlton Heston, seines Zeichens ehemaliger Moses und nun Anführer der amerikanischen Waffenlobby, höher schlagen lassen würden. Was ein echter Amerikaner ist, dem muß man schon die Waffe aus den toten Fingern nehmen. Der Wilde Westen ist wieder da, und das leider ohne Salma Hayek, dafür aber mit einer riesigen Menge Blei...

**BlechSchaden**

Ein Clyde kommt natürlich selten allein, und so ballern und rasen zehn völlig durchgeknallte Jungs und Mädels durch zehn komplett zerstörbare Kampfplätze quer durch die Vereinigten Staaten. Spezielle



**Schadensbericht**  
 Wie unser Reporter Willi Wuselig uns mitgeteilt hat, kommt es auf der A4 auf weiten Teilen der Strecke zu heftigsten Kämpfen zwischen jugendlichen Rowdies



Kameraeinstellungen sorgen dafür, daß der Spieler stets das gesamte Ausmaß der Zerstörung betrachten kann. Ganz im Stil eines bekannten Spieles von id-Software wurden auch Extrawaffen, Power-Ups und ähnliches in die Landschaft integriert. Da braucht's nicht einmal mehr eine Tankstelle, um aufzutanken, sondern es reicht schon, durch ein Power-Up durchzufahren. Unrealistisch? Klar. Spaßig? Auf jeden Fall! Es gibt halt Spiele, da sollte man auf Realismus nicht wirklich besonderen Wert legen. Und dieses ist eines davon. Mit Sicherheit. Ein kurzer Blick auf das Radar zeigt uns den Standpunkt des nächsten Opfers.

Activision stellt den 18 Vandalen der Landstraße 17 waffenstarrende Gefährte zur Verfügung. Womit fährt eigentlich Nummer 18? Kommt die etwa auf dem Fahrrad daher? Das würden wir uns wirklich wünschen, immer diese ganzen Luftverpester auf

## Der Kampf der Kolosse. Oder: Wie man auf den amerikanischen Autobahnen den Müll wegräumt. Und das mit allen Mitteln

der Fahrbahn. Was würde da unserem Bundesumweltminister Jürgen Trittin nur einfallen? Ist das vielleicht doch der Durchbruch für den Transrapid?

### Tauchfahrt

Besonders toll fanden wir es (einmal ganz ohne Sarkasmus), daß man sich in der Preview-Fassung mit seinen vier Rädern durchaus auch unter Wasser bewegen konnte, zwar ohne Atemhilfe, dafür aber mit glasklarer Sicht – ganz ohne Putzstreifen. Wir hoffen, daß sich auch in der endgültigen Fassung die Fahrzeuge nicht so benehmen,

als wären sie direkt von *Sega Rally* hierher geschlittert. In diesem Spiel geht es nämlich nicht um realistisches Fahrverhalten. Hier reicht es aus, sich gegenseitig mit schönen Explosionen zu umgeben. Genau das macht den Reiz aus. Das klingt wie bei *Red Dog*, aber es kann zwei sehr gute Spiele geben, oder? Bis zu vier Spieler können als Schrottpresse fungieren und ihre Asphaltkanonen in einen unförmigen Blechhaufen verwandeln. Wer Bill Clinton für eine jämmerliche Napfsülze hält, darf sich freuen: Hier wird Amerika plattgewalzt – und wir sind dabei!





### KullerAugen

Guten Spielen gibt man gerne einen Helden... oder zwei

# Evolution

### KurzFassung

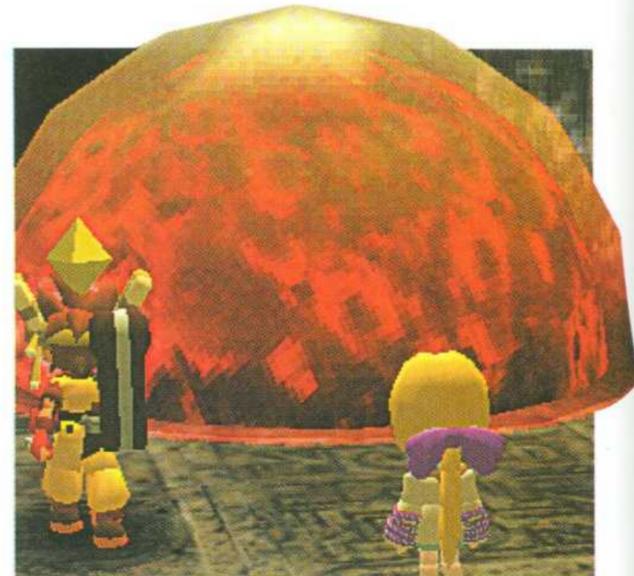
- **Titel:** Evolution
- **Hersteller:** Sega/ Ubi Soft
- **Genre:** Rollenspiel
- **Spieler:** 1
- **Extras:** keine
- **Erscheint:** Dezember
- **Preis:** um 100 DM

Bratpfannen-Schwinger, minderjährige Helden und andere Kuriositäten auf dem Bildschirm: Das soll eine *Evolution* sein? Na klar!

Hellseher Ulf Schneider

**D**er moderne Japaner, so das Klischee, vernascht Sushi, ist introvertiert, liebt Rollenspiele und lebt unge-  
niert seine pädophilen Neigungen öffentlich aus. Stillten vor Jahren noch kleine Liebespuppen die Bedürfnisse vieler einsamer Männerherzen, bringen seit geraumer Zeit getragene Schlüpfer junger Schülerinnen die Phantasie in Wallung. Das Geschäft floriert derartig gut, daß sich Japaner ihren duftenden Fetisch mittlerweile

genauso selbstverständlich aus den Automaten ziehen können wie wir hierzulande Zigaretten (so sagt man, auch wenn unser Reporter Andreas Neuenkirchen dies nicht gefunden hat... oder es zumindest nicht zugibt). Das Rollenspiel *Evolution* gewährt uns Europäern ebenfalls einen kleinen Einblick in die sexuellen Phantasien der Fernöstler. Statt muskulöser Helden mit cooler Miene ziehen Knirpse mit unschuldigen Kindchenschema-Gesichtern in die Schlacht. Bei diesem Rollenspiel ist die



### KnallBunt

Mein Agent hatte mir *Final Fantasy* versprochen...

gesamte Aufmachung überhaupt schrecklich süß. Selbst ehrenamtliche Feinde sehen derartig niedlich aus, daß man geneigt ist, sie im Geiste zu tätscheln, statt sie mit Schlägen und Zaubersprüchen ins ewige ROM-Jenseits zu katapultieren. Die musikalische Untermalung paßt sich dieser Grafik-Süße an und verkleistert durch aufdringlich fröhliche Träller-Melodien den Gehörgang.

### Evolution oder Revolution?

Vom Spielverlauf her bedienen sich die Programmierer der bewährten Rollenspiel-Dreifaltigkeit: Kämpfen, Kommunizieren und Einkaufen. Die kindliche Heldentruppe durchkämmt ihre Heimatstadt nach verwertbaren Informationen und nützlichen Gegenständen, um für den kommenden Auftrag gerüstet zu sein. Ein Abstecher zum örtlichen Flughafen befördert das Team schließlich zu den von Monstern bevölker-



**TankWart**  
 Das Schöne an japanischen Rollenspielen ist doch, daß da alles in einen Topf geschmissen wird, mal auch Monster und Panzer...



**Skandal! Halbstarke Helden verlassen ohne ihre Erziehungsberechtigten die Stadt, um zu nächtlicher Stunde gegen monströse Kreaturen perverse Kampfriten auszutragen!**

tiert. Für den westlichen Rollenspieler kommen diese rundenweise ausgetragenen Auseinandersetzungen gegen Monsterhorden allerdings einem Kulturschock gleich. Geht es nach *Evolution*, sind die Zeiten passé, als greise Magier ihre verstaubten Zauberbücher bemühten, um mit viel Pathos die vier Elemente zu beschwören.

Hier ist purer Slapstick angesagt. Die zierliche Blondine Linear Cannon bringt beispielsweise ihre Widersacher mit einer Teflon-Bratpfanne zur Räson, während der Feuerschopf Mag Launcher seinen überdimensionalen Boxhandschuh zum tödlichen Uppercut ausfährt. Diese gehörige Prise Humor, gepaart mit einem geradlinigen Spielverlauf, dürfte in Deutschland alleine schon in Ermangelung von Alternativen ihre Fans finden. Wie sich *Evolution* aber letzten Endes spielt, das werden wir Euch ein anderes Mal erzählen.



**SchminkTopf**  
 Dieser Mann wurde bestimmt von der freundlichen Avon-Beraterin besucht

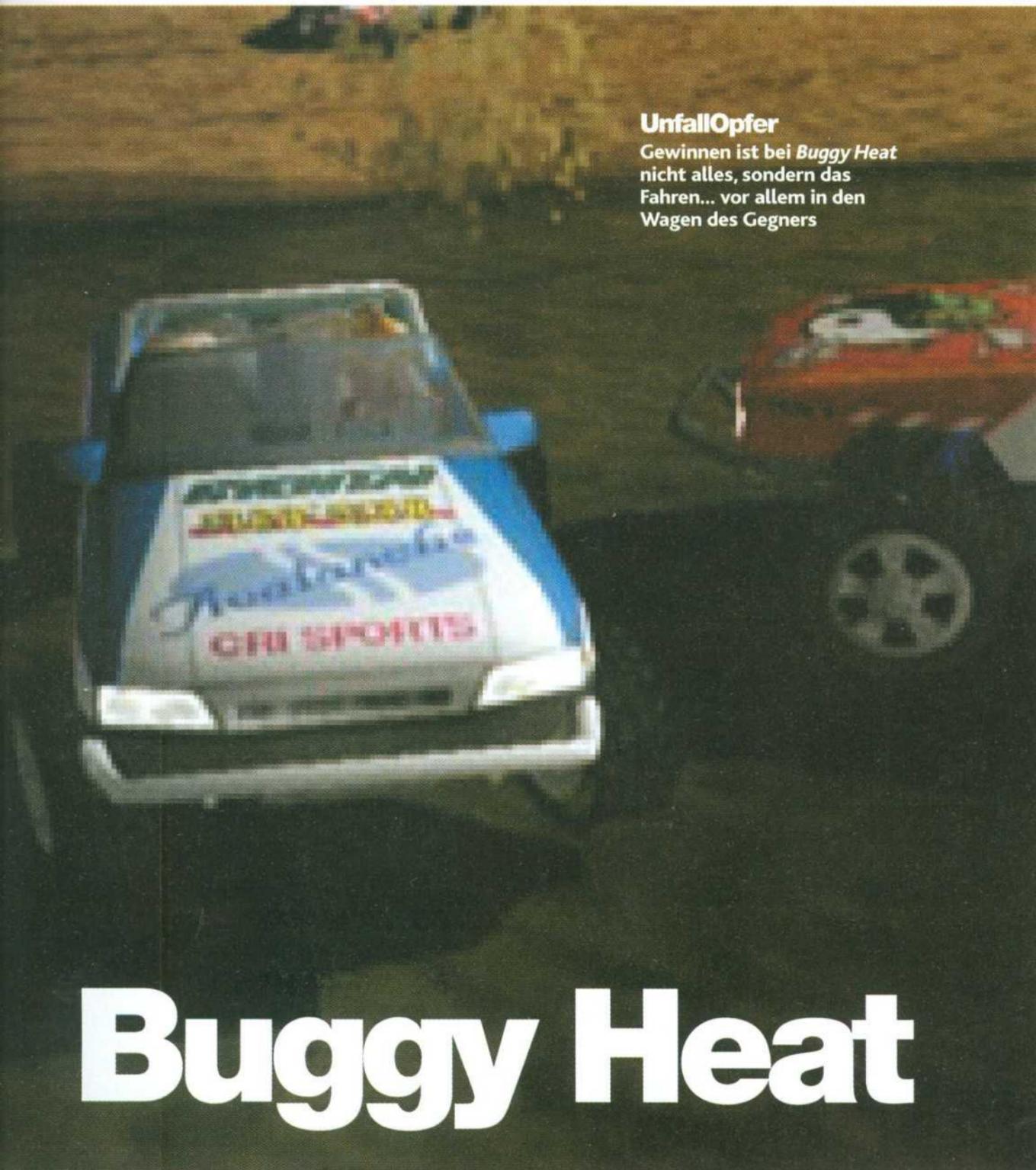
ten Ortschaften, die im Fachjargon als Dungeons bekannt sind. An dieser Stelle des Rollenspiels offenbart *Evolution* eine bemerkenswerte Idee. Jedes dieser Labyrinth wird per Zufallsgenerator erstellt, sprich: der Streckenverlauf der in mehreren Ebenen aufgebauten Dungeons variiert. Dieses technische Kabinettstückchen wurde allerdings durch grafische Eintönigkeit erkaufte. Die engen Gänge wechseln nur jedes fünfte Stockwerk komplett das Grafikleid.

Weitaus aufregender werden glücklicherweise die strategischen Kämpfe präsen-



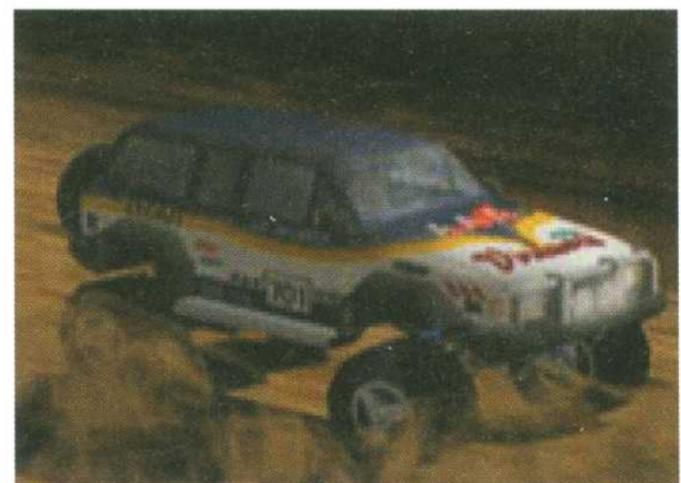
**FamilienBande**  
 Die sehen ja alle so aus, als wollte man sie bei *Power Stone* hauen... aber das würden wir doch nie tun...





**UnfallOpfer**  
Gewinnen ist bei *Buggy Heat* nicht alles, sondern das Fahren... vor allem in den Wagen des Gegners

# Buggy Heat



## KurzFassung

- **Titel:** Buggy Heat
- **Hersteller:** CRI
- **Genre:** Fun Racer
- **Spieler:** 1 bis 2
- **Extras:** Netzwerk
- **Erscheint:** Dezember
- **Preis:** ca. 100 DM

Durch exotische Orte rasen, ohne Angst vor Radarfallen haben zu müssen. Diesen Wunschtraum kann man sich in *Buggy Heat* erfüllen

**Hellseher** Markus Hermannsdorfer

**S**echs verschiedene Strecken warten in *Buggy Heat* darauf, von unseren Reifen malträtiert zu werden. Frankreich bietet eine gemütliche Landpartie, inklusive Loire-Schlößchen. Hier lacht der Yuppie – und Schumi wundert sich. Die USA bieten Daytona-Beach-Feeling. Locker und lässig rasten wir über den Strand, um dann in einem Tunnel zu verschwinden. In Ägypten springt man über Sanddünen und düst mit

Vollgas durch den altherwürdigen Karnak-Tempel. Keine Angst vor dem Fluch der Mumie, er hat keine Chance uns einzuholen. Warm anziehen sollten sich in Rußland nicht nur die Gegner. Es warten Schneefall, Eispisten und ähnliches. Wodka einpacken!

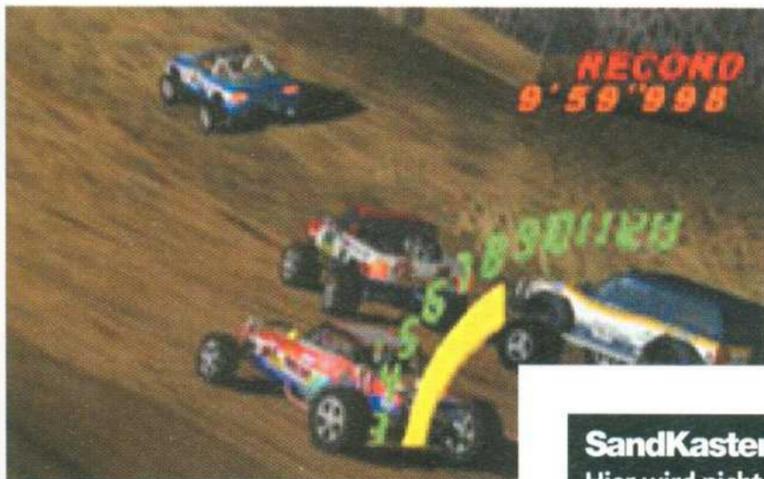
### Fahrbarer Untersatz

Was nützt die schönste Straße ohne Auto? *Buggy Heat* läßt uns auch hier nicht im Stich. Acht vorgefertigte Straßenfeger, vom

Standard-Buggy bis zum Monster-Jeep, stehen zur Auswahl. Um den Stil zu wahren, wird auch gleich das passende Fahrergesicht zur Verfügung gestellt. Wer danach immer noch etwas zu kritisieren hat, der sollte in der Garage vorbeischaun. Hier kann der eigene Buggy umlackiert und auffrisirt werden. Sogar verschiedene Sticker, die mit einem eigenen Werbenamen verziert werden können, stehen zur Verfügung. Das gilt allerdings nicht für die Fahrer. Wie gerne hätte ich meinem Steuermann eine Zigarettenwerbung auf die Nase tätowiert oder ihm eine andere Stoßstange verpaßt!

### Pannendienst

Wir wollen Euch natürlich nicht vorenthalten, was die Programmierer so alles eingebaut haben. Ein wahres Wunder offenbart sich im Tunnel der USA-Strecke: Während unser Buggy innerhalb des Tunnels eine



**SandKasten**

Hier wird nicht geredet, wir lassen ausnahmsweise mal die Motoren sprechen... also, zuhören: Brumm Brumm Brumm



**StaubSchlucker**

Unter diesen Reifen muß man liegen

Menge Staub und Dreck auf seiner Lackierung ansammelte, was eigentlich ganz natürlich ist, war er nach dem Verlassen desselben plötzlich wieder blitzsauber! Hat hier jemand geschlafen, oder haben wir, aufgrund überhöhter Geschwindigkeit, die eingebaute Waschanlage übersehen? Gut eingeparkt haben wir dann in Ägypten. Nach einem zentrifugalkraftgesteuerten Flug aus der Kurve schafften wir es, unseren Buggy zwischen eine Ramses-Statue und

die Leitplanke zu quetschen. Das Auto ließ sich nicht mehr bewegen, die Gangschaltung tat keinen Mucks mehr. Hier half nur noch das spontane Ausschalten der Dreamcast-Konsole.

**GeisterFahrt**

Andersdenkende werden in *Buggy Heat* nicht vernachlässigt: Das Geisterfahren ist uneingeschränkt möglich. Einziger Nachteil: Man verliert das Rennen. Aber wen interessiert das schon. Wir tun es schließlich wegen des Adrenalinkicks, oder? Irgendein Wahnsinniger wagte es doch tatsächlich, eine Autopilot-Funktion einzubauen. Fehlender Fahrspaß ist in diesem Fall garantiert. So meint man zumindest. Aber die Jungs haben sich schon was dabei gedacht. Dieser Auto-Pilot berechnet sich nämlich aufgrund der eigenen Fahrleistung und kann dann auch im Netzwerk weitergegeben werden. So

kann man dann indirekt gegen einen anderen Fahrer antreten, ohne daß man jemals im selben Raum ist. Der Computer simuliert die Fahrweise ganz einfach. Und wer dann auch noch selbst zu faul ist, der darf sich selbst auch durch den Auto-Piloten ersetzen. Bei soviel Automatisierung kann man sich ja den wirklich wichtigen Dingen im Leben zuwenden: der Werbung. Die gibt's auf der japanischen Fassung für *Aero Dancing* (alias *Aerowings*) und ist im Auswahlménü durch ein gelbes Warnschild mit Düsenjäger gekennzeichnet. *Buggy Heat* spielt sich sehr flüssig und macht einfach Spaß. Wer nur durch die Gegend brausen will, ohne sich lange mit Fahrphysik und Realitätsnähe abplagen zu müssen, für den ist das Spiel bestens geeignet. Die Grafik ist gut, wenn auch nicht überragend, der Sound paßt zum Spielgeschehen. Insgesamt macht *Buggy Heat* einen soliden Eindruck.



# Jetzt abonnieren!

Hausbesuche sind bei uns  
**16 Mark billiger!**



## Wir sind für Euch da

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

## Echt preisgünstig

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

## Bei Euch zu Hause

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

## Solange Ihr wollt

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

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

Dreimal  
**Spaß**  
zu Hause

**Ruft an! Ist ganz einfach!**

**089/20 95 91 38**

Oder Fax: **089/20 02 81 22**

Oder eMail: **Dreamcastmag@csj.de**





**FantasieWelten**

Manchmal muß man sich schon fragen... auf welchem Trip sind solche Programmierer eigentlich, oder wie oder was?



Zweimal im Jahr trifft sich auf der Tokyo Game Show alles, was im Bereich der Videospiele irgendwas zu melden hat. Besonders viel zu melden gab es bei der diesjährigen Herbstausgabe der weltgrößten Spielemesse selbstverständlich zu Dreamcast. Die Bandbreite reicht von kurios bis genial, von blumig bis blutig. Vieles wird wohl nie das Licht des deutschen Marktes erblicken... Sei's drum konzentrieren wir uns auf das, was bald schon in unseren Konsolen Platz nehmen könnte. Sayonara – und vielen Dank für den Fisch.

*ANDREAS*

Andreas Neuenkirchen  
Reisedirektor

# ClimaxLanders

Das Abenteuer kehrt zurück... wo war es bloß?

**I**s gibt Dinge, die kommen nie aus der Mode. In Kerkern herumschleichen, Monster abmurksen und Schätze sammeln gehört zweifellos dazu. Im actionlastigen Rollenspiel *Climax Landers* kommt man da voll auf seine Kosten. Die Dungeons werden vor jedem Spiel von Kommissar Zufall neu

arrangiert. Sword, der Held, kann Monster allerdings nicht nur töten, sondern sie auch gefangennehmen und auf seiner Seite kämpfen lassen. Hmmm, das klingt doch vielversprechend. Hoffen wir auf eine baldige englische oder deutsche Übersetzung...

**Hersteller:** Sega

**Spockig**  
Ein Vulkanier hätte aber sicher einen etwas anderen Modegeschmack

**Schöne Aussichten - was kommt in den nächsten Monaten?**

**D2**

 Das Horror-Adventure *D* verkaufte sich wie warme Semmeln, war aber nicht so schmackhaft. Die edle Fortsetzung verspricht ihren Vorgänger locker in die Tasche zu stecken. Die junge Heldin Laura stürzt mit dem Flugzeug ab und muß sich in verschneiten Hügeln gegen Hunger und Glibbermonster wehren. Ihr Essen erlegt sie selbst, manchmal fährt sie zickzack Schneemobil, oft schießt sie auf Monster, mal wird mit anderen Charakteren geredet. Eine Mischung aus *Resident Evil*, *Cool Boarders* und *Deer Hunter*. Die Japaner gruseln sich ab Weihnachten.  
**Hersteller:** WARP

**Seaman**

 Diese Lebenssimulation um ein sprechendes Fischwesen ist der große Renner in Tamagotchi-Land. Der Fernseher wird zum Aquarium, das immer wohltemperiert, sauber und voll Futter sein will. Außerdem muß man sich um den kleinen Seaman täglich kümmern, denn das Spiel spielt sich bei Abspeichern auf der Visual Memory selbst weiter. Oh, Mann. Noch mehr Fisch. Spieler aus dem englischsprachigen Ausland können den Titel übrigens nicht aussprechen, ohne zu kichern und rot anzulaufen. Warum wohl, frage ich mich hier allen Ernstes?  
**Hersteller:** Sega

**Carrier**

 Survival Horror und kein Ende. Hatten wir doch schon bei *D2* einmal, oder? In einem Flugzeughangar sind die Mutanten los, und Soldat Jack muß verhindern, daß sie mit ihren Mutantenviren in die Außenwelt vordringen. Außerdem möchte er gerne herausbekommen, was aus seinem verschollenen Bruder geworden ist. *Resident Evil*, ick hör dir schon wieder trapsen. Da muß ein verrückter Wissenschaftler Klonen herstellen. *Carrier* verspricht größtmögliche Bewegungsfreiheit für die Spielfigur und ein munitionsfreundliches Zielsystem.  
**Hersteller:** Jaleco

**Fighting Force 2**

 Die böse Nakimichi Corporation bastelt an einem Supersoldaten, der fortan die Drecksarbeit für die feinen Herren erledigen soll. Das ist ja kaum zu glauben! Eindeutig ein Fall für Hawk Mason, den einzigen wiederkehrenden Charakter aus dem ersten Teil. Intelligentere Gegner, noch mehr und coolere Waffen und mehr Spannung neben der Action sollen die Schwächen des Vorgängers vergessen lassen. Das klingt irgendwie nach einer Marketingkampagne für den neuen Stallone-Film, nicht wahr? MEHR Action. MEHR Waffen! MEHR Fighting Force...  
**Hersteller:** Eidos



**Zombie Revenge**

Für all die, denen in *Resident Evil* zuviel gequatscht wird, kommt bald *Zombie Revenge*. Darin geht es den Zombies ohne viel Palaver an den Kragen. Wahlweise allein oder im Multiplayer-Team geht man Untote verprügeln oder abschießen. Drei Knöpfe reichen aus.

Hersteller: Sega AM1



**Godzilla Generations: Maximum Impact**

Im ersten Teil konnte man nur Häuser und Menschen platttrampeln, was keinen ausgewachsenen Riesensaurier aus dem Ozean lockt. Deshalb kloppt Godzilla sich diesmal mit gleichwertigen Gegnern: Mothra, Mechazilla, Segasaurus und wie sie alle heißen.

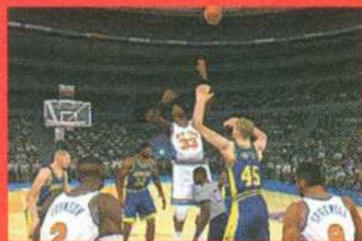
Hersteller: Sega



**Virtua Striker 2 V2000**

Olé – olé, olé, wenn ich das mal so sagen darf. AM2 hat seine beliebte Fußballsimulation *Virtua Striker* ein weiteres Mal überarbeitet. Inzwischen sind die Spieler so realistisch, daß sie oft lebendiger als echte Fußballer wirken. Balldynamik, Schuß- und Spieltechniken wurden verbessert

Hersteller: AM2



**NBA 2K**

Aus 400 individuell gestalteten Basketballern können in diesem neuen Eintrag der *Sega Sports*-Reihe die Teams zusammengestellt werden. Knochenbau, Gesichter und Frisuren wurden detailgetreu den real existierenden Vorbildern nachempfunden. Nur echtes Basketball ist realistischer.

Hersteller: Sega



**Crazy Taxi**

Für Trinkgeld tun sie alles, die Fahrer von *Crazy Taxi*. Vier abgefahrene Cabbies – vom Rastafari bis zum Grunger – sind am Start. Wer die Fahrgäste am schnellsten ans Ziel bringt, hat gewonnen. Verkehrsregeln und Meckereien der Passagiere darf man hier getrost ignorieren.

Hersteller: Sega



**Shenmue**

Jungem Japaner sterben die Eltern weg, woraufhin er nach China geht. Trotz einfältigem Ausgangspunkt darf von *Shenmue* nur in ehrfürchtigem Flüsterton gesprochen werden, sonst macht man sich verdächtig. Non-lineares Spiel und ein Kampfstil, der nur bei den Besten abgucken wurde.

Hersteller: Sega AM2



**Resident Evil – Code: Veronica**

Der erste Dreamcast-exklusive Titel der Action-Adventure-Serie schließt die Lücken der ersten beiden Spiele. Claire Redfield schwört der Umbrella-Organisation Rache, dank deren Experimente die dunklen Straßen von Raccoon City von Zombies bevölkert werden.

Hersteller: Capcom



**Maken X**

*Maken X* ist ein Korridor-Ego-Shooter, bei dem man nicht schießt. Statt dessen wird mit dem Schwert auf die Roboterfeinde losgegangen, die ihrerseits sehr wohl über Schußwaffen verfügen. Ungerecht? Keine Sorge, beim flüchtigen Antesten konnten bei den Gegnern keinerlei Anzeichen von Intelligenz festgestellt werden.

Hersteller: Altus

**Versand- & Ladenanschrift:**

Liegnitzer Str. 13  
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:  
Mo.-Do.: 9<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup> Uhr  
Freitag: 9<sup>00</sup> - 17<sup>00</sup> Uhr



**WIAL - BESTELHOTLINE:**

**08142-59640**

Bestellfax: 08142-54654

**JETZT NEU: EXPRESS-SHOP GRÖBENZELL (bei München)**

Besuchen Sie uns in unserer Versandzentrale. Wir erwarten Sie mit unserem gesamten Sortiment: Spiele für CD-ROM, Sony PlayStation, SEGA Dreamcast und Nintendo 64 sowie DVD-Filme, Action-Figuren und Merchandising Artikel.

**AUGSBURG:**

Karlstr. 2  
Mo.-Fr.: 9<sup>00</sup>-13<sup>30</sup> Uhr, 14<sup>00</sup>-18<sup>00</sup> Uhr  
Sa.: 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr  
JETZT NEU: Beanie Babies + Action Figures

**SONTHOFEN:**

Magic Media, Blumenstr. 17  
Mo.-Fr.: 9<sup>30</sup>-18<sup>30</sup> Uhr,  
Sa.: 9<sup>30</sup>-12<sup>30</sup> Uhr

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, Dreamcast, N64, PSX, sowie DVD-Filme, Action-Figuren und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter

<http://www.wial.de>



**Dreamcast & Zubehör:**

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

**Spiele:**

Aerowings*	89,90 DM
Bass Fishing incl. Angelpad*	189,90 DM
<b>Blue Stinger</b>	<b>99,90 DM</b>
Buggy Heat*	89,90 DM
Dynamite Cop*	89,90 DM
Formula 1*	109,90 DM
<b>House of the Dead 2 + Gun*</b>	<b>149,90 DM</b>
Incoming	99,90 DM
Jeremy McGrath Supercross 2000*	99,90 DM
Killer Loop*	89,90 DM
<b>MDK 2*</b>	<b>99,90 DM</b>
Metropolis*	109,90 DM
Millenium Soldier / Expendable	99,90 DM
Plasma Sword*	99,90 DM
Powerstone	99,90 DM
Racing Simulation 2	99,90 DM
<b>Ready 2 Rumble Boxing</b>	<b>99,90 DM</b>
Red Dog*	89,90 DM
Renegade Racing*	99,90 DM
SEGA Rally 2	109,90 DM
<b>Shadowman*</b>	<b>99,90 DM</b>
<b>Soul Fighter*</b>	<b>99,90 DM</b>
<b>South Park: Luv Shack*</b>	<b>89,90 DM</b>
South Park: Rally*	89,90 DM
<b>Sonic Adventure</b>	<b>109,90 DM</b>
Speed Devils	89,90 DM
Suzuki Alstare Extreme Racing*	89,90 DM
Tokyo Highway Challenge*	89,90 DM
Toy Commander	89,90 DM
<b>Trickstyle</b>	<b>99,90 DM</b>
UEFA Striker*	99,90 DM
<b>Virtua Fighter 3tb</b>	<b>89,90 DM</b>

**Außerdem in Vorbereitung:**

Resident Evil: Code Veronica, NBA 2000, Hydro Thunder, Soul Calibur, NFL Blitz 2000, Virtua Striker 2, Marvel vs. Capcom, Velocity, Slave Zero, Rayman 2, Airforce Delta u. v. m.

**Versandkostenfreie Lieferung !!!!!**

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

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

# Tokio sehen... und spielen!

Das Spiel beginnt... hier in Deutschland. Es endet... in Tokio. Hier der Bericht:

## BlickPunkt

- **Spielernamen:** Andreas Neuenkirchen
- **Szenario:** Tokio, Japan
- **Missionsziel1:** Spiele auf der Tokyo Game Show '99 Autumn spielen
- **Missionsziel2:** Technisch-schnickschnack einkaufen
- **Inventar:** Reiseführer von 1996 (Orientierung +10), Notebook (zur Archivierung von Informationen), saubere Wäsche (kuriert Nacktheit bei Hautkontakt), Fotokamera + 25 Schuß Munition (erweiterbar), eine Handvoll Yen
- **Zeitlimit:** 8 Tage

## Reisebericht

Andreas Neuenkirchen

## Bilder

Andreas Neuenkirchen  
IFA Bilderteam

liebes Tage-Notebook, Plötzlich bin ich in Japan und befinde mich im Bus nach Tokio. Eigentlich wollte ich mit dem Zug fahren, hab mich aber anscheinend am falschen Ticketschalter angestellt. Egal, mich hetzt ja keiner. Endhaltestelle: Tokyo Station. Taxi ist für Weicheier. Also U-Bahn, mit Sack und Pack und Notebook. Überall Menschen. Leben die hier? Möglich, es mangelt an nichts. An jeder Ecke kann man Krawatten, Fotoutensilien, Lebensmittel und Mangas kaufen. 58 Minuten Rumlaufen, 2 Minuten U-Bahn-Fahren. Einige Tokioter U-Bahnhöfe sind groß, und ich ich meine: GROSS. Wo doch die Elektronik immer kleiner wird. Ausblick vom Hotelzimmer: das Vergnügungsviertel Ginza, McDonald's ist vorhanden. Außerdem ein Bürogebäude mit Menschen in weißen Kragen, die vor Computern sitzen. Die haben wohl kein Zuhause. Schön, so habe ich mir Japan vorgestellt.

## Tag 2

Überall Männer, die sich mit Taschentüchern die Stirne tupfen, und Frauen, die sich Tücher vor die Nasen halten. Tun die Frauen das, weil die Männer so schwitzen? Nein, sondern weil Tokio stinkt. Nach Fisch und nach etwas, was womöglich im Abwassersystem ist.

Vor mir: Hakuinkan Toy Park, das verdammt noch mal größte Spielzeuggeschäft der Stadt. Sechs Stockwerke Spielzeug, ein Restaurant, ein Theater und eine Zahnarztpraxis. Ich erstehe u. a. einen rosa Fellschwanz, der am Fernseher befestigt wird und beim Umschalten wackelt. Erfrischend sinnlos. Ich raste an einem Brunnen, zusammen mit erschöpften Geschäftsmännern. Als der Brunnen aufhört zu spritzen, schauen sie auf ihre Uhren, seufzen und gehen wieder arbeiten. Ich schaue auf meine

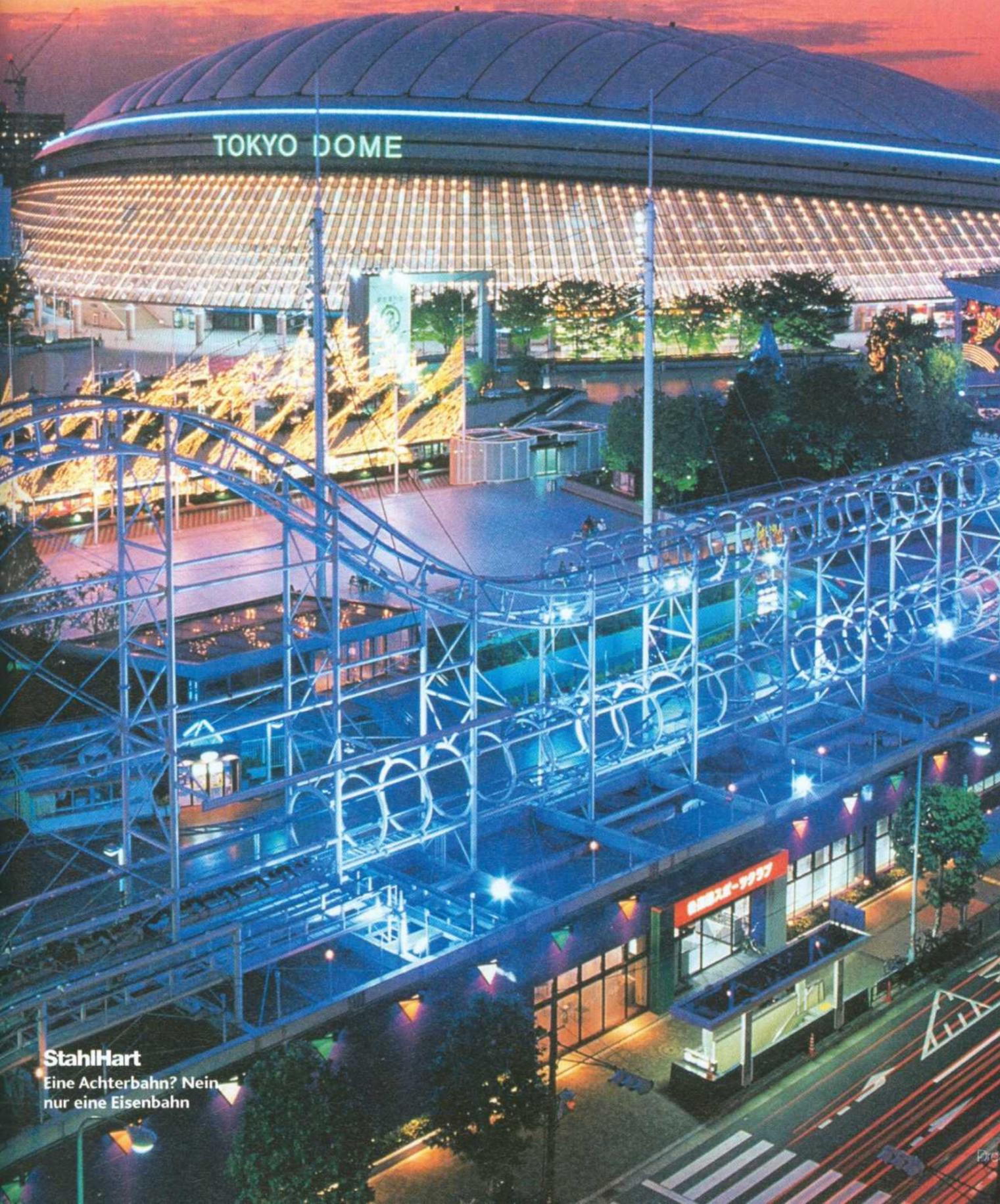


## BallerMänner

Die beiden hier warten auf Resident Evil...



**Größer Wohnen: Dafür daß Japan eigentlich so klein ist, ist das aber alles verdammt groß**



**StahlHart**  
Eine Achterbahn? Nein,  
nur eine Eisenbahn

Uhr, seufze und gehe wieder einkaufen. Zum ersten Mal in meinem Leben Sushi essen. Und vermutlich zum letzten.

Abendprogramm: Hier ein Bier, da ein Sandwich, ein paar Chips, hupenden Taxis zuhören. Interessant: Manchmal mögen betrunkene japanische Geschäftsleute einander nicht, dann folgt ein mädchenhaftes Gerangel, das sich mit meinen Vorstellungen von Martial Arts nicht deckt.

## Tag 3

Heute kehre ich Ginza den Rücken, um mich in Shibuya zu vergnügen. Shibuya ist das Viertel der Jugend. Obwohl es nicht matschig ist, tragen die jungen Frauen ausnahmslos hochsohlige Schuhe. Ob die wohl alle zu den Spice Girls wollen? Außerdem sind Cowboyhüte angesagt. Manche Mädchen komplettieren das mit Kuh-Muster-Oberteilen, wie sie in Deutschland allenfalls Blümchen trägt. Nur ein freier Bauchnabel gilt als ein guter Bauchnabel.

Eine Kellerbar lockt mit Drinks. Kann die Theke zwar sehen, komme aber nicht ran. Obwohl der Laden fast ganz leer ist. Man muß durch ein Glaslabyrinth laufen. Ich knalle zweimal gegen die Scheibe, und dann reicht's mir. Eine weitere Kneipe mit Totenköpfen und Horrorfilmplakaten im Fenster weckt mein Interesse. Innen sieht es dann doch eher gutbürgerlich aus, und ich werde gezwungen, etwas zu essen, bevor ich trinken darf.

## Tag 4

Wegen Stockwerkwechsel mit unbezahlter Ware löse ich im Musikalienfachgeschäft Ginza Yamano Music den Kaufhausalarm aus. Aber der Schutzmann erkennt mich als Uneingeweihten und läßt mich nicht seinen Gummiknüppel schmecken. Überhaupt wurde ich hier noch nie verprügelt, eine sehr freundliche Stadt.

Auf der Straße bekomme ich ein Plastiktütchen mit Stoff zugesteckt, Textilien meine ich. Ich stecke es hastig ein und schaue in einer dunklen Ecke nach, was das genau ist. Sollte es sich um ein Exemplar dieser verpackten Schulmädchen-unterhosen handeln, die für manche japanische Männer der Legende nach ein Fetisch sind? Das sind sie für mich übrigens keineswegs, auch wenn böse Zungen dies behaupten. Ich hoffe dennoch,



**Nachtlicht**  
Warum nach New York wenn man nicht schlafen will? Geht hier auch

## „Ich wurde hier nie verprügelt. Eine wirklich freundliche Stadt.“

daß meine Ahnung bezüglich der Beutel richtig ist, weil es ein hervorragendes Mitbringsel wäre. Sind aber nur Taschentücher.

## Tag 5

Messtag, der erste. Ich bin froh, daß ich nirgendwo Lara-Doubles sehe. Kann sie nicht ausstehen, diese Lara-Doubles, Quatsch, Lara meine ich. Die Doubles sind bestimmt privat ganz okay, die machen ja nur ihren Job.

Immer lächeln und neckisch über den Rand der Sonnenbrille in die Kamera funkeln und sich mit sabbernden Spielejournalisten fotografieren lassen, die dann später als Bildunterzeile schreiben: „Damit spielt man(n) doch gerne.“ Ich weiß nicht, ob Lara-Double ein Job für mich wäre.

Erster Kandidat fürs kurioseste Spiel der Messe: ein Arcade Game namens *Samba de Amigo*, bei dem man mit Rasseln zu einer beliebten Melodie den Takt rasseln muß. Wird vorgeführt von einer kaum bekleideten jungen Schönheit, weshalb jeder schnell dabei ist, sich einweisen zu lassen. Ich nicht. Ich kann nicht rasseln.

Außerdem habe ich gerade *The Typing of the Dead* gesehen. Anstatt die Zombies zu erschießen, tippt man sie per Tastatur nieder. Man muß die Wörter, die zu jedem Untoten erscheinen, richtig schreiben. Ob das nun erzieherisch wertvoll ist, das wage ich zu bezweifeln. Spaß macht's dennoch.



**FarbenBlind**  
Moment mal! Dieses Logo ist eindeutig falsch! Das muß doch blau sein!



## SprachFehler

Was ein paar Tage doch ausmachen... fließendes Japanisch: für mich kein Problem mehr

Tag 6

Bei der Präsentation des gutaussehenden Action-Adventures *D2* bekomme ich einen Aufblas-Tentakel auf den Kopf. Hat aber nicht wehgetan. Bei der Präsentation der neuen *Resident Evil*-Kollektion stehe ich so lange an, daß ich eines der Polizisten-Models anflehe: „Erschieß mich doch, damit das ein Ende hat!“ Leider werde ich nicht verstanden.

Man kann inzwischen die verkleideten Hostessen nur noch dadurch von den regulären Besucherinnen unterscheiden, daß sie Zettel und Prospekte statt Softdrinks und Kameras in den Händen halten.

Abends Hotelbar, nicht viel los. An der Theke tatsächlich eine alleinsitzende Frau einer Altersgruppe, mit der man gemeinsame Themen finden könnte. Aber alleinsitzende Frauen in der Hotelbar ansprechen? Das ist genauso eklig, wie sich mit Lara-Doubles fotografieren zu lassen. Die Frau trinkt viel, bunt und schnell. Für 2.000 Yen so viele Cocktails, wie man in zwei Stunden schafft. Vielleicht sollte ich sie in zwei Stunden mal ansprechen.



**FeuerAlarm**  
Diese beiden Herren mögen sich anscheinend nicht besonders

fotografiert. Dritter Versuch: Sie beginnt, die Namen aller japanischen Kamerahersteller herunterzubeten. Auf der Plastikverpackung meines Sandwichs steht:

„Your new urban life-style. Would it?“

Mir gegenüber sitzt jemand, auf dessen T-Shirt steht: „I had a terrible dream last tonight.“

Es gibt Unterschiede zwischen deutschem und japanischen Englisch. Im „Creative Life Store“ Tokyu Hands erstehe ich eine Sparbüchse, die ansagt, wieviel Geld man noch hat. Da hat sie bei mir nicht viel zu melden.



Tag 7

War gestern der Messetag der schönen Menschen, scheint heute der Tag der klassischen Geeks zu sein, die ich in Japan bis heute noch gar nicht gesehen hatte. Waren wahrscheinlich die ganze Zeit drinnen und haben *C&C3* zu Ende gespielt.

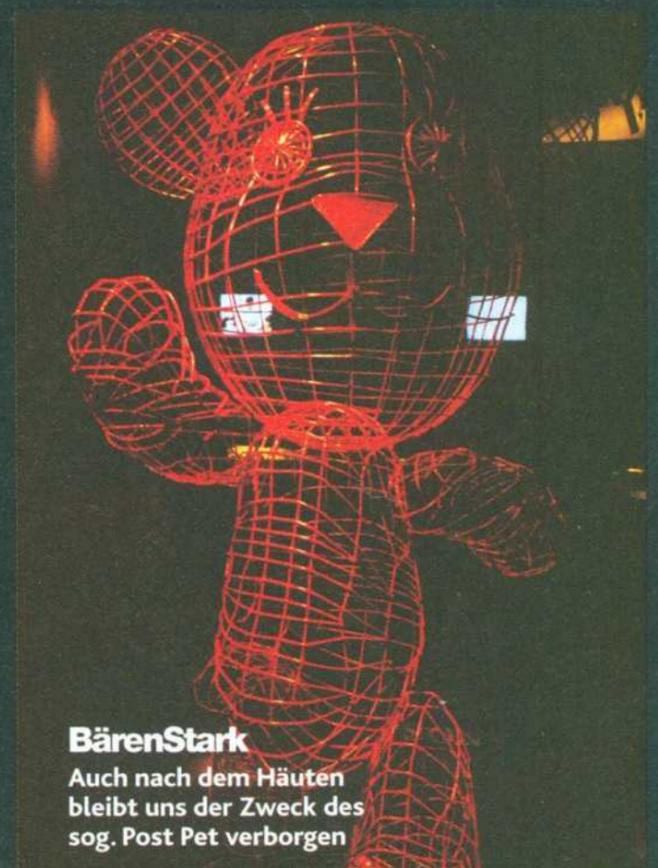
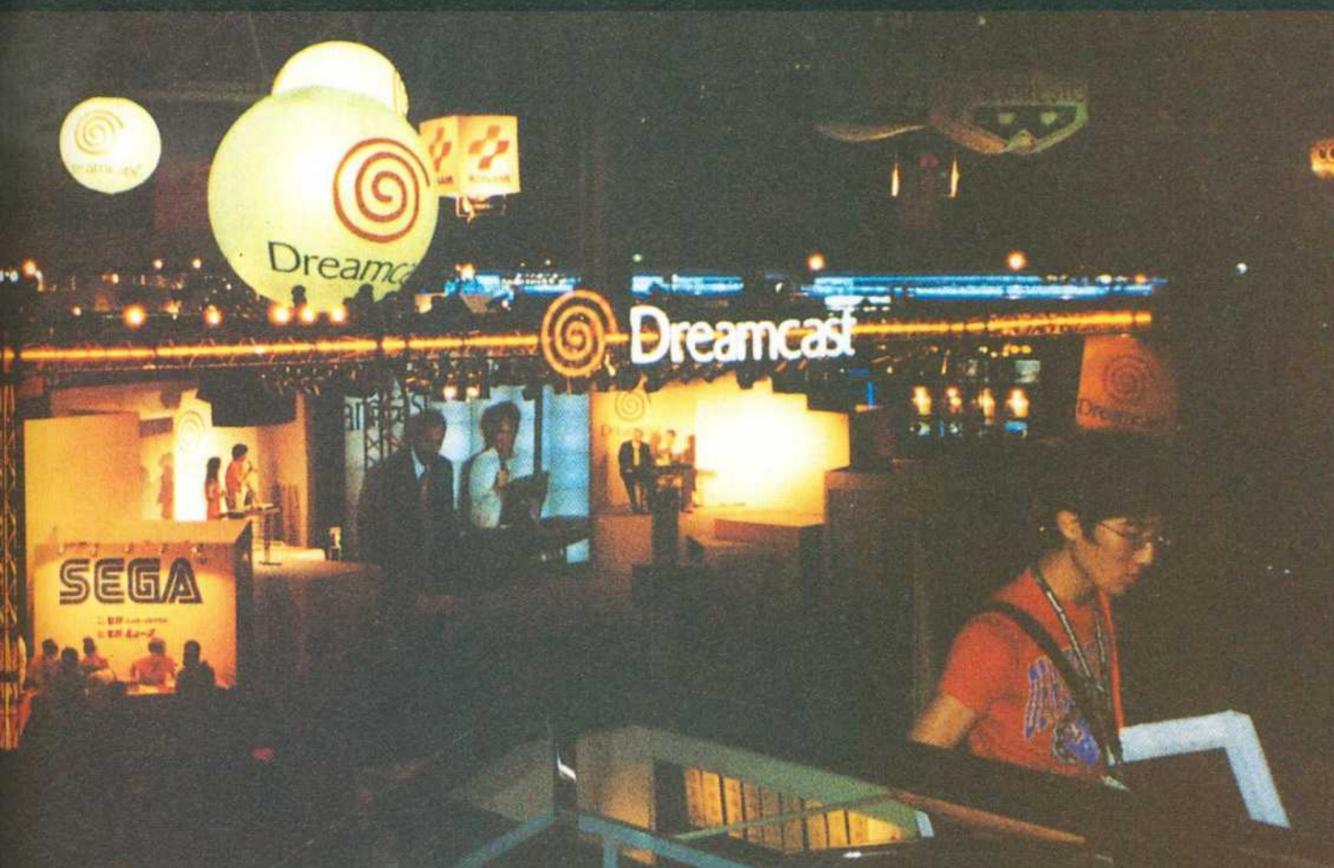
Dicke Jungs mit dicken Brillen und zu kleinen Promo-T-Shirts von sog. „Softwareschmieden“. Ich frage ein Informationsfräulein, wo ich denn nun Fotos von der Veranstaltung bekomme. „Fotos“ versteht sie und sagt, das sei schon okay, und lächelt in Erwartung des Vögeleins. Ich versuche es noch mal. Jetzt denkt sie, ich will, daß sie mich



Tag 8

Letzter Tag. Frühstück: Aal, Reis und Sojasauce im Dachgarten des Kaufhauses Matsuzakaya. Schützte mir die Sojasauce versehentlich in die Fanta, aber im Magen kommt ja eh alles wieder zusammen. Schmeckt aber nicht so gut, wenn man es nach meiner Methode macht.

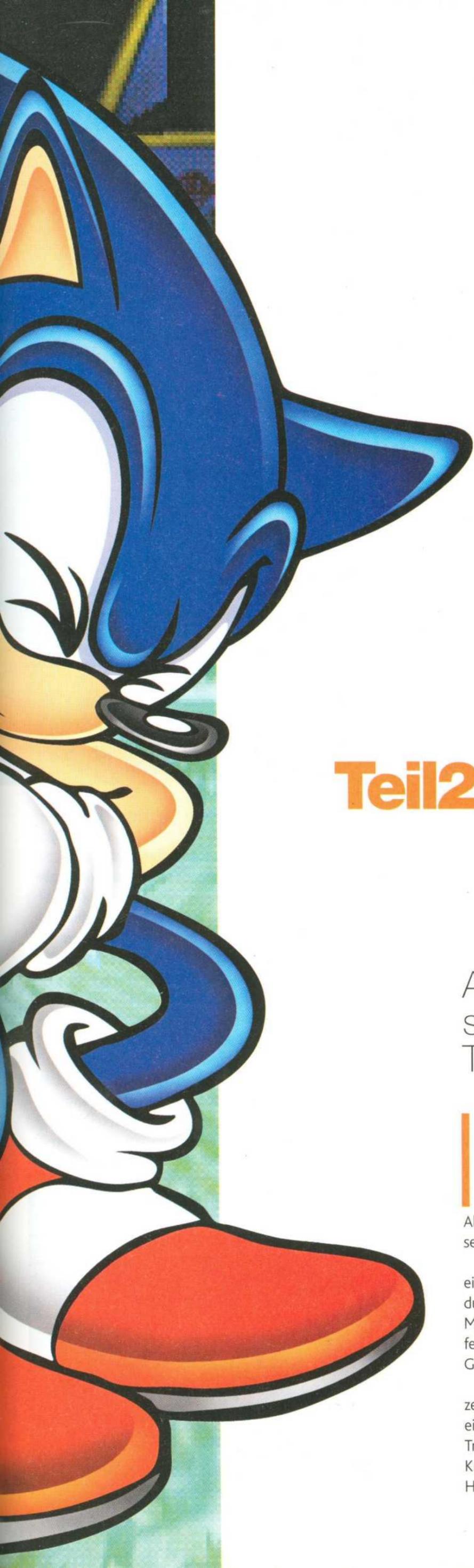
Während ich frühstücke, sind die Japaner schon beim Mittag. Ich stelle meine innere Uhr um. Die andere kommt im Flugzeug dran.



**BärenStark**  
Auch nach dem Häuten bleibt uns der Zweck des sog. Post Pet verborgen

Da haben wir gut lachen. Nach der Sonic-Lösung kommen nun die anderen Tierchen dran... mit ihren Abenteuern





# Sonic

## Lösung

**Teil 2** / Die anderen Abenteuer

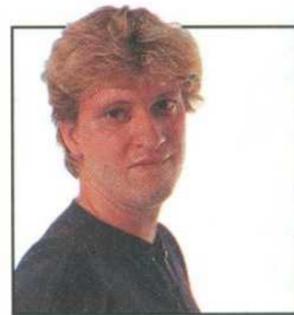
Auf einem Bein steht man bekanntlich schlecht. Also bitte, hier kommt der zweite Teil unserer Sonic-Komplettlösung

**N**achdem wir uns letztes Mal Sonic und Amy vorgenommen haben, kommt jetzt die restliche Mannschaft zum Zug. Deren Missionen sind wesentlich kürzer, aber deswegen nicht uninteressant. Also, auf in den Kampf! Tails'

Abenteuer beginnt mit einer Bruchlandung. Er stürzt mit seinem Flugzeug in der Nähe des Station-Square-Hotels ab.

Nachdem er von Sonic gerettet wurde, übergibt er diesem einen Chaos-Edelstein. Nach der Einleitungssequenz gehen wir durch das Hotel zum Bahnhof und fahren mit dem Zug zur Mystic Ruin. Wir gehen die Treppe zu Tails' Haus hoch und treffen auf Dr. Robotnik in seiner Egg Hornet. Ihr erinnert Euch? Genau, das ist das Vehikel, welches sich in die Erde eingräbt.

Wie schon bei Sonics Mission bekämpfen wir das Fahrzeug. Der Doktor klaut Sonic seinen Edelstein und beschwört eine Chaos-Kreatur. Anschließend gehen wir die Treppe zu Tails' Haus hoch. Wir nehmen den grünen Kristall vor der Haustür mit und gehen zur Höhle bei den Klippen. Wie schon bei Sonics



**Erforscher**  
Markus Hermannsdorfer





**Sonic Adventure**  
Komplettlösung



**SnowSurfers**  
Wer es bis zu diesem Spiel nicht aushalten kann... auch Sonics Freund Tails surft für sein Leben gern



**Tails** Abenteuer

► Abenteuer plazieren wir den Kristall auf der Plattform und springen in die Windhose. Sie befördert uns zu Tails' erster Action-Stage, Windy Valley. Seine Aufgabe ist es, Sonic zum Chaos-Edelstein zu bringen, damit dieser ihn mitnehmen kann. Anschließend gehen wir zurück zum Bahnhof und nehmen den neuen Ausgang, der uns zum Casino führt. Wir fliegen nach oben und drücken den roten Knopf, um die Casinotür zu öffnen. Nach dem Betreten des Casinos folgt, wie sollte es anders sein, Tails' zweiter Action-Level, Casinopolis. Auch hier muß er Sonic zum Chaos-Edelstein geleiten. Wo der Snowflake Key Crystal zu finden ist, wissen wir auch noch, oder? Richtig, in der Allee nahe des Casinos. Doch wie wir auch noch wissen, betäubt uns Dr. Robotnik, bevor wir den neuen Kristall aufsammeln können. Nach der Zwischensequenz nehmen wir den Snowflake Key Crystal mit und gehen zum Bahnhof. Wir fahren zur Mystic Ruin, gehen zu den Klippen und eine neue Höhle ist da. Betreten, den neuen Kristall auf die Plattform legen und in die Windhose springen. Sie befördert uns zu Tails' drittem Action-Level, Ice Caps. Nachdem wir Sonic erneut gezeigt haben, wie man erfolgreich einen Edelstein an sich nimmt (jetzt könnte es der dumme Igel wirklich mal gelernt haben), verlassen wir die Eishöhle und gehen zurück zum See. Knuckles ist anwesend und mal wieder übelster Laune. Nachdem wir diesen einer gehörigen Prügelstrafe unterzogen haben, taucht zu allem Unglück auch noch Dr. Robotnik auf und erleichtert uns um ein paar Edelsteine. Er formt daraus Chaos 4 und hetzt ihn uns auf den Hals. Anschließend taucht Dr. Robotniks Transporter auf und beamt seinen Herrn und Meister an

Bord. Wir gehen die Treppe zu Tails' Haus hoch und steigen in unser neues Flugzeug. Hier beginnt das erste Mini-Spiel, Sky Chase Act 1. Wie wir wissen, kann dieses Spielchen nicht gewonnen werden. Dr. Robotnik schießt uns auf jeden Fall ab. In der nächsten Szene sehen wir Tails durch den Mystic-Ruin-Regenwald spazieren. Er entdeckt Sonic und verfolgt ihn, aber der Igel ist leider zu schnell. Tails ist traurig und genau hier endet sein Traum. Nach dem Aufwachen begibt er sich natürlich gleich zum Regenwald, aber sein blauer Freund ist nirgends zu sehen. Wir lassen uns die gute Stimmung nicht vermiesen und benutzen das Fahrzeug am See. Nach Ankunft im Regenwald springen wir von dem Felsvorsprung und nehmen den linken Weg. Tails sieht einen Chaos-Edelstein auf dem Weg liegen, doch da kommt Bigs Frosch vorbei und frißt ihn auf. Als ob Dr. Robotnik nicht genügen würde! Leider gelingt es uns nicht, den bösen Quaker an Ort und Stelle zu sezieren, wir müssen ihm wohl oder übel hinterherlaufen. Wir folgen dem



**Fuchs Jagd**  
Wer würde diesem Fuchs einen aufs Fell brennen wollen? Dr. Robotnik!



**GroschenGrab**  
Genau wie Sonic muß sich auch Tails durch die Irrungen und Wirungen von Casinopolis bewegen

Frosch in die Höhle und fliegen hoch zum Felsvorsprung. Auf die Echidna-Statue hüpfen, um den Sand aufzulockern. Wenn wir die jetzt saubere Höhle betreten, kommen wir zu Tails' zweitem Mini-Spiel, Sand Hill. Hier dürfen wir mit einer Art Snowboard durch die Dünen flitzen. Nach Beendigung des Levels erwischen wir endlich den Frosch. Tikals Geist erscheint und transportiert uns in eine antike Echidna-Stadt. Die linke Treppe hochgehen, nach rechts laufen – und schon besitzen wir das Rhythm Broach Upgrade Item. Damit fällt es uns leichter, Gegner zu attackieren. Wir gehen zur Vorderseite des Haupttempels, um Tikal zu treffen. Kurz darauf werden wir zum Mystic-Ruin-See zurücktransportiert. Big kommt angelaufen und will uns seinen Frosch abnehmen. Wir geben den Quaker natürlich erst zurück, nachdem dieser uns einen Edelstein ausgehändigt hat. Jetzt gehen wir zurück zu Tails' Haus. Wir benutzen den roten Chaos-Edelstein, um unser Flugzeug in Gang zu bringen. Tails klettert in die Maschine, öffnet die Türen seines geheimen Hangars hinter dem Wasserfall und fliegt los. Er fliegt zu den Red Mountains, wo er auf Sonic und den Transporter trifft. Sonic springt ins Flugzeug, und schon beginnt das dritte Mini-Spiel, Sky Chase Act 2. Nach dem Zerstören von Dr. Robotniks Primärwaffe erfolgt eine Bruchlandung auf Dr. Robotniks Carrier. Wir betreten das Deck, und Dr. Robotnik transformiert seinen Transporter (auch das kennen wir schon von Sonics Abenteuer). Genau hier beginnt der dritte Action-Level, Sky Deck. Hier müssen wir Sonic zeigen, wo das Ende des Levels ist (dieser Igel scheint wirklich mit Blindheit geschlagen zu sein). Anschließend geht es im Inneren des Transporters weiter. Wir nehmen das Lift Pod (sieht aus wie ein goldenes Ufo) und bringen es auf das Hauptdeck.

Hier treffen wir auf Dr. Robotnik und Amy. Der Doktor beschwört E-102 herauf, den wir mit drei kräftigen Tritten wieder zur Vernunft bringen. Es folgt eine längere Zwischensequenz, in der Sonic den Transporter zerstört. Zurück am Station Square sehen wir Dr. Robotniks Transporter in der

**GAMERS POINT**  
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Ab sofort auch ONLINE  
<http://www.gamerspoint.de>

ANRUFEN  
INFORMIEREN !!!

MASTER SERVICE  
Bestellungen bis 18:00 Uhr,  
werden am selben Tag versandt  
und sollten am nächsten Tag  
bei Euch sein !!!

**Super Service. Gelle Preise und Jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI** ab 50 DM !!!

 109,95	 89,95	 89,95	 89,95
 109,95	 104,95	 89,95	 89,95
 144,95	 89,95	 109,95	 109,95
 104,95	 89,95	 89,95	 89,95
 89,95	 109,95	 99,95	 NEU
 104,95	 179,95	 89,95	 99,95

**Neuheiten**

<p><b>Dreamcast</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gun (Original) *</li> <li>Gun Dream Blaster 69,95</li> <li>Joypad Evolution Control System *</li> <li>Joypad Fishing Controller *</li> <li>Joypad Original 59,95</li> <li>Joypad Verlängerung 24,95</li> <li>Joystick 94,95</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kabel RGB 39,95</li> <li>Keyboard Original 59,95</li> <li>Lenkrad (Original) 119,95</li> <li>Lenkrad Ferrari Shock 134,95</li> <li>Lenkrad Steering Wheel 199,95</li> <li>Lenkrad Steering Wheel 2 119,95</li> <li>Memory Card - VMS (Original) 59,95</li> <li>Rumble Pack 39,95</li> </ul>
---	--

aktuelle Preislisten per FAX  
Resident Evil Figuren ab 89,95  
Soundtracks & Videos  
Lösungsbücher ab 9,95  
Zubehör ohne Ende  
DVD VIDEO

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - \* = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

**BESTELL - HOTLINE**

**Telefon Versand: 0721-93357 10/11**  
Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE)      Telefax: 0721-93357 28  
Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)

Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

<p>Das Video Play Lädchen Sudetenstr. 14 31311 Uetze 05173 - 2290</p>	<p>World Games Albaxer Str. 1 37671 Hötter 05271 - 920932</p>	<p>Softmouse Rheingoldstr. 25 38112 Braunschweig 0531 - 2321450</p>
<p>Gamestation Hattinger Str. 191 44795 Bochum 0234 - 3252052</p>	<p>Gamers Point Oberhausen Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518-33/44</p>	<p>Kriwat Olle Beek 9 46569 Hünxe 02858 - 7131</p>
<p>Your Level Kronenstr. 21-23 78054 VS-Schwenningen 07720 - 36402</p>	<p>Gamer's Paradise Untergasse 1 34576 Homberg (Efze) 05681-609455</p>	<p>Musi-X-treme Kirchlern 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780</p>



Sonic Adventure  
Komplettlösung

SchlagWaffe

Während Sonic zumeist auf seine Geschwindigkeit setzt, verläßt sich Knuckles auf handfestere Argumente

FlotterHüpfer

Trotz aller Unterschiede: Was Sonic und Knuckles gemeinsam haben ist das Springen von – in diesem Fall – Ast zu Ast

Vielleicht ist ein Diamant unvergänglich, aber Knuckles will Smaragde. Die braucht er, um seine Insel zu retten

Nähe abstürzen. Der Doktor schießt eine Rakete ab, die in einem anderen Stadtteil von Station Square landet. Robotnik geht zum Speed-Highway, um seine Rakete zu bergen, und wir folgen ihm auf dem Fuß. Schon sind wir in Tails' viertem und letzten Action-Level, dem Speed Highway. Hier müssen wir nur Dr. Robotnik folgen. Tails findet sich anschließend beim Casino wieder, wo Dr. Robotnik ihn mit seinem Endgegner bekannt macht, dem Mighty Egg Walker. Zwei Dinge sind zu tun. Erstens: auf Flammen und Raketen achten, zweitens: überleben. Nach dem Kampf findet Tails seinen Sonic und...(erwartet jetzt bloß nicht sowas wie in *Vom Winde verweht*) das war's.

Knuckles Abenteuer

Als sich Dr. Robotniks Transporter der heimischen Insel nähert, beginnen Knuckles' Probleme. Während er den Master Emerald bewacht, bricht Chaos aus diesem aus und zerstört den Edelstein. Ohne diesen hat Knuckles' Insel aber leider keinen Halt mehr und versinkt im See. Nachdem wir den Untergang überlebt haben, befinden wir uns am Station Square. Wir gehen zu dem Platz, an dem Sonic Chaos 0 besiegt. Einige Barrieren blockieren den Eingang. Wir verpassen ihnen einen Tritt, worauf sie gegen die Eingangstür des Gebäudes fliegen und diese dadurch öffnen. Wir gehen hinein und landen in Knuckles' erstem Action-Level, Speed Highway. Knuckles ist die große Schnüffelnase im Sonic-Team, dementsprechend muß er in seinen Action-Levels immer drei versteckte Emerald Shards finden. Was das ist? Sucht es – und Ihr werdet es wissen. Danach finden wir uns am Eingang zur Speed-Highway-Stage wieder. Wir gehen zurück zum Hotel und durch die Doppeltür in die Lobby, die zum Casino führt. Wir sehen eine Reihe von Ringen, die am Kino hochführt. Wir folgen den Ringen, bis wir zum Chaos in Space-Filmplakat kommen. Von hier aus erreichen wir etwas unbequem den roten Knopf, der die Eingangstüre zum Casino öffnet. Wir betreten

das Casino und besuchen den zweiten Action-Level, Casinopolis. Auch hier ist wieder Suchen nach Emerald Shards angesagt. Direkt anschließend begeben wir uns auf eine Zeitreise. Wir landen im Echidna Village, und zwar zu der Zeit, als es noch ein Dorf voll blühenden Lebens war. Wir gehen zum anderen Ende des Ortes, um Zeuge eines Gesprächs zwischen Tikal und dem Dorfältesten zu werden. Nach dieser Zwischensequenz landen wir vor dem Casino. Wir sehen, wie Dr. Robotnik Sonic und Tails betäubt und ihnen den Chaos Emerald klaut. Wir folgen Dr. Robotnik zum Hotel und sehen, wie er zum rechten Lift geht. Bevor wir ihn über sein schändliches Tun aufklären können, beschwört er Chaos 2 herauf, dem wir uns zum Kampf stellen dürfen. Die Kreatur läßt sich am besten besiegen, indem wir ihr feige in den Rücken fallen. Nach einer kleinen Diskussion mit Dr. Robotnik gehen wir zur Mystic Ruin. Wir gehen zum Tal in der Nähe von Tails' Haus. In die Höhle gehen, wir man beim Affen Kiki angelangt sind. Von dort nehmen wir das Silver



RockStar

Irgendwie erinnert er an die Stars, die mit Vorliebe Hotels zertrümmern

StraßenBild

Warum diese Leute retten? Die sehen alle wie Schaufenstertuppen aus





### Straßenkreuzung

Knuckles muß höllisch aufpassen, um bei diesem Adventure nicht unter die Räder zu kommen



Knuckles Upgrade mit. Damit kann sich Knuckles in den Boden eingraben. Wir gehen zum Adjoining Room, in dem ein Robotnik-Symbol ständig auf und ab wandert. Genau dort fangen wir an zu graben und finden eine Bombe. Wir plazieren die Bombe unter dem Affenkäfig, um diesen zu zerstören. Jetzt nehmen wir die Bombe und bringen sie zum Eingang der Red-Mountain-Stage (durch den neuen Tunnel am Mystic-Ruin-Bahnhof). Der Eingang zum Level ist durch einen weiteren Affen im Käfig blockiert. Da wir von diesem Affentheater jetzt endgültig genug haben, benutzen wir die Bombe. Dann widmen wir uns in aller Ruhe dem dritten Action-Level, Red Mountain. Wieder einmal wollen drei Emerald Shards gefunden werden. Nach diesem Level gehen wir zurück zum See. Dort treffen wir auf Sonic und Tails. Da uns dieses Adventure schon lange genug nervt, ist es jetzt an der Zeit, den Igel ordentlich zu verprügeln. Leider kommt uns dabei Dr. Robotnik in die Quere und beschwört Chaos 4 herauf. Diesen müssen wir genau so bekämpfen, wie wir es vorher schon mit Sonic und Tails getan haben. Nach der Geschichte mit dem Transporter (Dr. Robotnik wird an Bord gebeamt und so weiter) gehen wir zur Lore beim Mystic-Ruin-See und fahren damit zum Regenwald. Am Felsvorsprung treffen wir Tikals Geist. Direkt darunter ist eine goldene Statue. Wir nehmen sie und bringen sie zum Tempel (vom Felsvorsprung hüpfen und den Fußspuren folgen). Dort klettern wir auf den Tempel und plazieren die Statue auf der goldenen Plattform.

Wir klettern wieder herunter und gehen zu der Seite der Klippe, wo der Zaun steht. Auf diesem Weg halten wir uns links. Wir entdecken einen steinernen Eingang im Gebüsch. Wir betreten die kleine Höhle, bis wir einen geeigneten Ort zum Graben finden (erkennbar an den gelben Symbolen, die ständig auf und ab wandern). Beim Graben finden wir eine silberne Echidna-Statue. Diese verhöckern wir nicht auf dem Schwarzmarkt, sondern bringen sie zum Tempel. Hochklettern und die Statue auf der silbernen Plattform plazieren. Das öffnet uns den

Eingang zu Knuckles' viertem Action-Level, Lost World. Nachdem wir unsere drei Emerald Shards gefunden haben, transportiert uns Tikals Geist erneut in die Vergangenheit zum Master-Emerald-Schrein. Die Treppe hochgehen und hören, was Tikal zu sagen hat. Außerdem sehen wir die Chaos-Edelsteine, die um den Master-Edelstein angeordnet sind, und einige Kreaturen (die aus A-Life). Wir werden wieder durch die Zeit zurücktransportiert und befinden uns auf der Insel.

Mit den Emerald Shards können wir den Master-Emerald reparieren (endlich wissen wir, wozu die Dinger gut sind). Leider fehlen uns davon immer noch drei Stück. Wir sehen noch, daß diese auf Dr. Robotniks Transporter versteckt sind. Als E-102 in der Nähe landet, folgen wir ihm. Wir gehen zurück zum Regenwald und folgen dem Felsvorsprung bis zum Ende der Klippe nach dem Tempel. Der Transporter hat dort inzwischen ange-dockt. Nach der Zwischensequenz gehen wir auf dem Deck nach vorne und beobachten, wie sich der Transporter wieder zurückverwandelt. Wir gehen dorthin zurück wo wir waren und benutzen die Tür zum Pool-Raum. Im Pool befindet sich kein Wasser, deshalb können wir die Geheimtür am tiefen Ende des Pools benutzen. Wir betreten einen kleinen Raum. Am anderen Ende befindet sich eine Tür, die zu Knuckles' fünftem und letzten Action-Level führt, Sky Deck. Nach dem Auffinden der letzten drei Emerald Shares erscheint Tikal erneut und schickt uns auf Zeitreise. Diesmal sehen wir, wie unsere Insel in Flammen steht. Wir gehen die Stufen zum Master Emerald hinauf. Wir sehen Tikal am Boden liegen und sprechen ihn an. Aber bevor wir uns in eine endlose Diskussion verstricken können, schickt uns dieser auf Zeitreise. Wir befinden uns auf Dr. Robotniks Transporter in dem kleinen Raum hinter dem Schwimmbecken.

Wenn wir zurück an Deck gehen, sehen wir in der Ferne ein Licht. Diesem folgen wir und treffen auf Sonic und Dr. Robotnik. Da der Igel nur halbe Arbeit geleistet hat, erwacht Chaos 6 und greift uns an. Wir müssen ihn genau so



## Sonic Adventure Komplettlösung



### KatzenJammer

Egal, wo Kater Big sich gerade aufhält... seine Angel läßt er nie im Stich (sie ihn auch nicht, muß man dazu sagen)

► bekämpfen, wie wir es mit Sonic getan haben. Nachdem wir Chaos 6 besiegt haben, liegen die ganzen Edelsteine an Deck herum und der Transporter wird zerstört. Wir landen wieder auf der Insel und reparieren den Master Emerald.

## Bigs Abenteuer

Eines Nachts, während Big schläft, wacht sein Frosch auf und bemerkt irgend etwas in der Nähe. Es ist Chaos. Am nächsten Morgen erwacht Big und kann seinen quakenden Freund nicht finden. Big geht zum Station Square, um ihn zu suchen. Wir gehen zunächst dorthin, wo Sonic die Kreatur Chaos 0 besiegt hat. Big findet den Frosch, aber dieser hüpfet in den Abwasserkanal (wo Sonic seine Lichtschuhe fand). Da der Eingang zur Kanalisation durch ein Auto blockiert ist, müssen wir dieses zunächst wegschieben (A-Knopf benutzen). Wir gehen in den Abwasserkanal und Big schaut nach unten. Genau in diese Richtung gehen wir auch. Irgendwann kommen wir zu einer Kiste. Auf die Kiste hüpfen, um zum Aufzug auf der anderen Seite zu gelangen (dort, wo das Ausgangsschild hängt). Dann finden wir uns in der Überführung zum Twinkle Park wieder. Dieser folgen wir bis zur anderen Seite. In dem schmalen Raum benutzen wir die mit Twinkle Park beschilderte Tür, um mit Bigs erstem Action-Level zu beginnen, Twinkle Park. Das Ziel in allen seinen Levels ist es, den Frosch einzufangen. So auch hier. Nachdem wir den Quaker erwischt und Twinkle Park komplett durchquert haben, taucht hinter dem Twinkle-Park-Aufzug der Blue Snowflake Key Crystal auf. Diesen nehmen wir mit und gehen zum Bahnhof. Mit dem Zug fahren wir zur Mystic Ruin. Wir gehen in die neue Höhle an der Vorderseite des Bahnhofes und springen in die Windhose.



### AnglerGlück

Warum soll ich mich ein Abenteuer stürzen? Ich will doch nur Urlaub machen...

## Alle Wege führen zu Sonic: Und so treffen sich alle Figuren im Sonic Adventure immer wieder...

Dort gehen wir zum Eingang des Ice-Cap-Levels. Wie üblich den Blue Snowflake Key Crystal auf die Plattform legen, um den Eingang zum Level zu öffnen. In der Eishöhle finden wir Bigs Lifebelt Upgrade Item. Mit der Rettungsweste kann Big schwimmen (mit dem Analogstick paddeln, mit dem A-Knopf kann der Luftanteil in der Weste erhöht oder gesenkt werden). Wir schwimmen über den See und benutzen die Leiter. Sie führt uns zum zweiten Action-Level, Ice Cap. Beim Verlassen der Eishöhle treffen wir auf Tails, der unseren Frosch festhält. Nach einem wirklich gelungenen Stunt von Big gibt er den Frosch frei. Dieser hüpfet auf Bigs Kopf und flieht dann wieder. Uns bleibt nichts anderes übrig, als mit dem Zug zurück zum Station Square zu fahren. Im Bahnhof treffen wir auf Sonic, außerhalb sehen wir unseren quakenden Freund mitten auf der Straße sitzen. Wir gehen zum Hotel und von dort aus zum Swimmingpool. Weiter in Richtung Strand, um Bigs dritten Action-Level, Emerald Coast, zu spielen. Nachdem wir wieder einmal mühevoll den Frosch eingefangen haben (welch eine Abwechslung), taucht E-102 auf und klaut ihn uns erneut. Wir laufen ihm noch hinterher, aber dann wechselt die Szene plötzlich zu Dr. Robotniks Transporter, der gerade von der Andockstation in Mystic Ruin wegfliegt. Aus völlig unerklärlichen Gründen befinden wir uns jetzt an Bord des Transporters (gibt es eigentlich Filme, die das Publikum in sich hineinsaugen?). Am anderen Ende des Raumes, bei den drei Türen, öffnen wir die mittlere (auf den



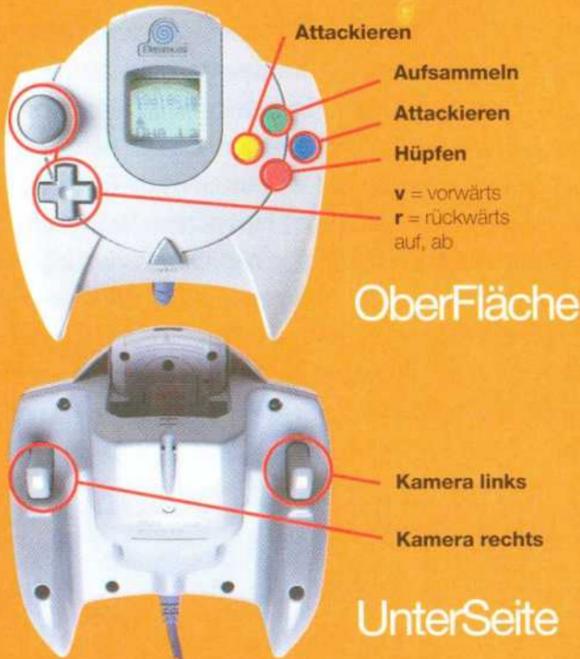
**EisFischer**  
Auch hier gibt's keine Fische,  
dafür aber... Dinos?!



**SchwimmBecken**  
Auch hier...keine Fische

## KurzFassung

### Schalten und Walten



### Eigenschaften

Die Charaktere in *Sonic Adventure* haben unterschiedliche Eigenschaften: Sonic ist extrem schnell und kann Gegner gezielt attackieren, Tails' Haupteigenschaft ist zweifellos das Fliegen. Knuckles kann Gegenstände wie beispielsweise das Master Emblem aufspüren. Amy spielt gerne mit Hebeln und Knöpfen, ist aber etwas feige. Deshalb versucht sie immer schnellstmöglich den Level zu beenden. Big, der fette Kater, hat nur eins im Sinn: Fischen! (Für die

Big-Level kann man mit *Get Bass* ein paar Trainingsstunden einlegen.) E-102 kann Tiere befreien, die gefangengehalten werden. Und Super Sonic schließlich ist die „Mutter aller Igel“.

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

# 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](mailto:info@gameit.com)  
⑤ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Unsere  
Bestelladresse  
für  
Österreich:

Game It!  
A-6691 Junholz  
Tel. 05676/8372  
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit öster-  
reichischer Post und wird in  
Schilling bezahlt.  
Versandkosten wie für  
Deutschland

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilevord h. am Lager vorräufige Spiele (die 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 Preisstabilität 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 Konsolenartikeln: ab 49,99 Warenwert frei

Preise Stand 13.10.99 **P = Preisänderung**  
\* = noch nicht verfügbar am 13.10. **N = Neu!**

## DREAMCAST HARDWARE

Aerowings*	84,99
Billard Nights*	84,99
Blue Stinger*	94,99
Buggy Heat*	89,99
Cesar's Palace*	84,99 N
Cool Boarders*	89,99
D2*	89,99
Dynamite Cop*	89,99
Fighting Force 2*	89,99 N
Formula 1*	109,99 N

## LÄDEN

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

**10178 Berlin**  
JE Games Mitte  
Poststr. 12 - 030/24721741

**16761 Hennigsdorf**  
JE Games  
Postplatz 4 - 03302/272706

**21335 Lüneburg**  
Heiligengeiststr. 26 -  
04131/735386

**34117 Kassel**  
Netzwerkspiele im Laden  
Obere Königstr. 3-5 -  
0561/7392030  
(gegenüber Discothek New York)

**35625 Hüttenberg**  
Hauptstr. 149 - 06403/92280

**39104 Magdeburg**  
Liebigstr. 6

**63667 Nidda**  
Am Wehr 6 - 06043/950915

**64283 Darmstadt**  
Wilhelminenstr. 9 -  
06151/28860

**64625 Bensheim**  
Schlinkengasse 4 -  
06251/581564

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

**66953 Pirmasens**  
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

**67227 Frankenthal**  
Rheinstr. 13 - 06233/667478

**71032 Böblingen**  
Poststr. 36 - 07031/2319140

**72070 Tübingen**  
Metzgergasse 1 - 07071/21847

**76726 Gernersheim**  
Marktstr. 22 - 07274/78045

**76829 Landau**  
Lindbrunnstr. 34 -  
06341/930570

**87435 Kempten**  
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

**87700 Memmingen**  
Maximilianstr. 21 -  
08331/497799

**88131 Lindau**  
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

**88212 Ravensburg**  
Marktstr. 12 - 0751/3528352

**89073 Ulm**  
Hafengasse 23 - 0731/9216497

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

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

**95028 Hof**  
Pfarr 11 - 09281/141490

**95615 Marktredwitz**  
Leopoldstr. 52 - 09231/667650

**Game It! = Service!**  
Konsolenartikel ab 50,-  
versandkostenfrei!!  
Ab DM 180,-: 3% Skonto

## DREAMCAST SOFTWARE

Geist Force*	109,99 N
Get Bass incl. Angel*	189,99
Hydro Thunder*	104,99
Incoming*	109,99 N
J. White's Cueball*	84,99 N
Marvel vs. Capcom*	94,99
Metropolis*	109,99
Millenium Soldier*	99,99
NBA 2000*	89,99
NBA Showtime*	104,99 N
NFL Blitz 2000	104,99 N
Penpen*	94,99
Plasma Sword*	94,99
Powerstone*	99,99
Racing Simulation 2*	94,99
Ready to Rumble 2	104,99 N
Red Dog*	89,99
Renegade Racing*	89,99
Sega Rally 2*	109,99
Snow Surfer*	89,99
Sonic Adventures*	89,99 N P
Soul Calibur*	109,99 P
Speed Devils*	89,99
Street Figh. Alpha 3	94,99 N
Stunt GP*	a.A.
Suzuki Alstare Racer*	89,99
The House ..2. + Gun*	149,99
Tokyo Highway Chall.*	84,99
Toy Commander*	89,99
UEFA Striker*	94,99
Virtua Fighter*	89,99
Virtua Striker 2*	89,99 N
World Wide Soccer*	89,99 N
Worms Armageddon*	a.A.
Y.A.R.G.*	84,99

### Zusammen gekauft = gespart:

Sonic + Virtua Fighter 3 + Metropolis*	299,99
DC + VMU + Vibration Pack + Controller*	629,99
alles zusammen	899,99

**Hierauf kein Skonto!!**

## ACTIONFIGUREN

Crash Bandicoot je	29,99
Duke Nukem je	29,99
Metal Gear Solid je	24,99
Quake II	29,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Starcraft je	24,99
Tekken 3 je	29,99
Warcraft je	24,99
Wing Commander je	19,99

**Game It!-Hotlines**  
Konsolen-Spiele:  
0190 / 873 268 24  
PC-Spiele:  
0190 / 873 268 25  
Computer:  
0190 / 882 419 33  
Internet:  
0190 / 882 418 84  
täglich von 8-24 Uhr  
3,63 DM / Min.

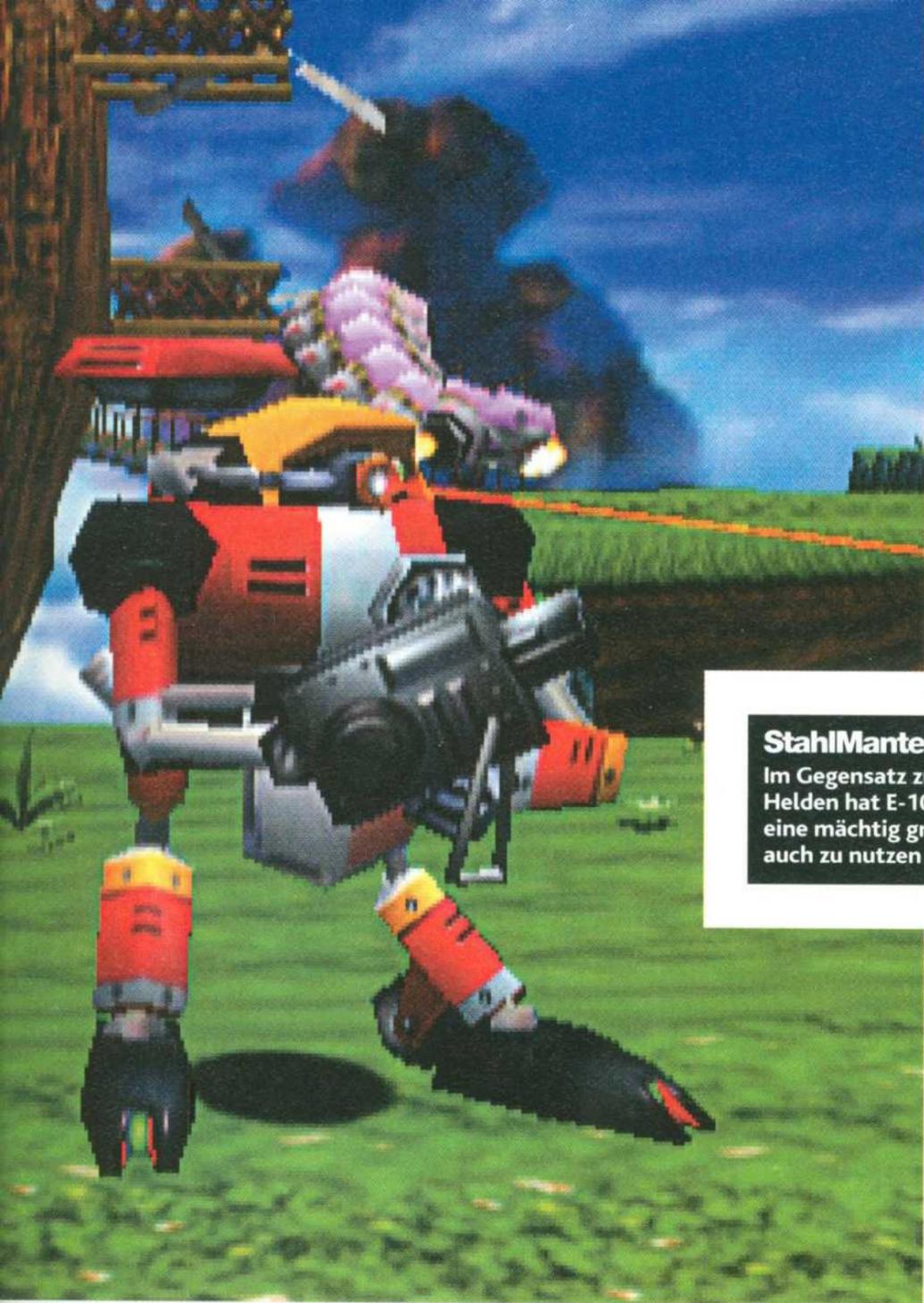
**Gamestar-  
Leserbefragung 9/98:**  
Game It! ist der  
bevorzugte Versender!  
Kein anderer  
Spieleversender  
wurde häufiger als Ein-  
kaufsquelle angegeben!

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

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

**95028 Hof**  
Pfarr 11 - 09281/141490

**95615 Marktredwitz**  
Leopoldstr. 52 - 09231/667650



### StahlMantel

Im Gegensatz zu allen anderen Helden hat E-102 einen Vorteil: eine mächtig große Waffe, die er auch zu nutzen weiß



### EisenHerz

Auch in der härtesten Schale ein weicher Kern: E-102 rettet Robotniks Opfer

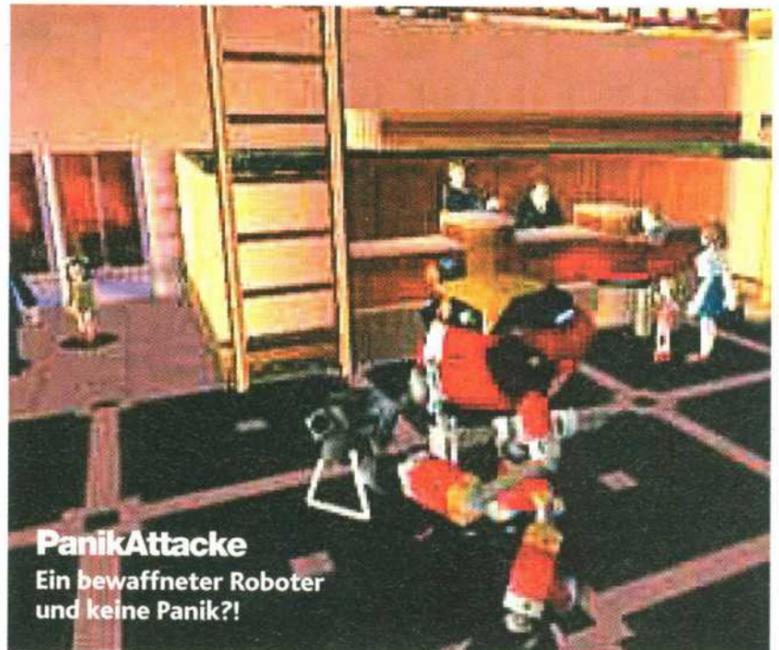
Knopf hüpfen) und betreten den Eingang zu Bigs viertem und letzten Action-Level, Hot Shelter. Nachdem wir endlich unseren Frosch in der Hand halten, taucht Tikals Geist auf und schickt uns in die Vergangenheit auf die Insel. Wir gehen zum Master-Emerald-Schrein. Tikal geht gerade die Treppe zum Edelstein hoch, um zu beten. Kaum ist das geschehen, wird Big ein wenig verwirrt (und wir auch). Denn er befindet sich wieder an Bord von Dr. Robotniks Transporter, der gerade explodiert. Wir benutzen die Egg Tram Monorail und fahren damit zum Hauptdeck (das Call Pad auf dem Hauptgang benutzen). An Deck gehen wir zum oberen Mittelteil (grün). Dort treffen wir auf Chaos 4. Bevor wir ihn attackieren können, erscheint Dr. Robotnik und füttert die Kreatur mit einem Edelstein. Chaos holt sich zudem noch den Edelstein aus dem Hals des Frosches. Aus Chaos 4 wird somit Chaos 6. Die Kreatur schnappt sich erneut unseren Frosch und absorbiert ihn. Jetzt müssen wir Chaos bekämpfen, um den Frosch zurückzuerhalten. Wir tun dies mit der Angel. Nachdem wir unseren Frosch wiederhaben, gehen wir dorthin, wo Tails mit seinem Flugzeug gelandet ist. Big fliegt mit dem Flugzeug zurück nach Hause in den Regenwald.

## E-102 Abenteuer

E-102s Leben beginnt in der Andockstation beim Mystic-Ruin-Regenwald. Nach seiner Aktivierung erblickt er zuerst seinen Meister, Dr. Robotnik. Er tauft ihn auf den Namen Gamma. Anschließend sieht sich der Roboter erst einmal um. Wir gehen nach links und sehen Dr. Robotnik vor einer Tür stehen. Er erklärt Gamma, wie er Sonic und seine Brut ausmerzen kann, und bittet uns, durch die Tür zu gehen.

Wir gehorchen brav und benutzen die Tür. Sie führt zum ersten Action-Level, Final Egg. Unser Ziel ist es, die Sonic-

Plüschpuppe zu meucheln. Danach sind wir im Hauptraum der Andockstation. Wir benutzen die Treppe nach unten, wo Dr. Robotnik auf uns wartet. Er stellt uns E-101 Beta vor, den wir als Sparringspartner benutzen sollen. Nach dem Kampf verschwindet Dr. Robotnik und startet den Transporter. Er ruft seine Roboter im Hauptraum des Transporters zusammen und erklärt ihnen, daß sich ein Chaos-Edelstein im Inneren von Bigs Frosch befindet. Er befiehlt seinen Helfern, den Frosch zu fangen. Nach dieser Sequenz sind wir am Seaside Drive von Station Square. Wir gehen durch das Hotel zum Swimming-Pool. Der Weg zum Strand ist durch einige Barrikaden blockiert. Wir schießen uns den Weg frei und gehen zu E-102s zweitem Action-Level, Emerald Coast. Ziel ist es, Bigs Frosch zu fangen. Danach erscheint Tikals Geist und beamt uns in die Vergangenheit auf die Insel. Wir gehen zum Schrein. Dort hören wir eine Gruppe kleiner Chaos-Kreaturen singen. Das verursacht eine



### PanikAttacke

Ein bewaffneter Roboter und keine Panik?!



### Schußbahn

Damit wir ein richtiger Terminator, werden, dürfen wir Sonic-Plüschtiere vernichten. Oh Mann, wenn das die Marketing-Leute wüßten!



Reaktion im Wasser (und in unseren Ohren). Tikal erscheint und spricht mit Gamma. Nach einer weiteren Zeitreise erwachen wir im Hauptraum von Dr. Robotniks Transporter. Der beauftragt E-102 zur Gefängniszelle zu gehen, um den Chaos-Edelstein von Amys Vogel zu holen. E-102 geht in Richtung Ausgang, hat allerdings einen kleinen Unfall auf einer lockeren Bodenfliese. Er gelangt dadurch in einen Raum mit herumliegenden Roboterteilen.

Er sieht eine noch unfertige Version eines neuen E-101 Beta. Anschließend verläßt er den Raum. Wir benutzen die rechte Tür und gelangen in das Spielzimmer. Dort finden wir Amy, die in der Gefängniszelle eingesperrt ist. Wir verlangen von Amy die sofortige Herausgabe des Vogels, aber sie weigert sich. Sie spricht zu E-102 in ihrer typisch weiblichen Art... Kurzschluß. Dank unseres Blech- und Dachschadens beschließen wir, Amy die Freiheit zu schenken. Dann verlassen wir das Gefängnis und gehen zum Hauptraum. Dr. Robotnik befiehlt uns zum Hauptdeck zu kommen. Bevor wir gehorchen, sollten wir kurz die Treppe am entfernten Ende des Raumes hochgehen und uns dann nach rechts wenden. Die Relling bis zu der offenen Tür an der linken Seite entlanggehen. In diesem Raum springen wir nach unten auf den Boden. Unser Ungehorsam wird mit dem Power Booster Upgrade Item belohnt. Wir hüpfen in das Lift Pod (das goldene Ufo) und kommen so zum Hauptdeck.

Dr. Robotnik befiehlt uns, Sonic zu vernichten. Da dieser gerade anwesend ist, nutzen wir die Gelegenheit und greifen ihn an. Bevor wir den Igel endgültig in die ewigen Jagdgründe schicken können, bittet uns Amy, sein jämmerliches Leben zu verschonen. Wir lassen uns wieder hinreißen. Nach einer kleinen Zwischensequenz, und möglichst bevor der Transporter explodiert, springen wir ab und landen mitten im Ozean. Im Angesicht des Todes erkennt E-102, daß er bisher auf der falschen Seite gekämpft hat und beschließt, alle Roboter der E-Serie zu bekämpfen. Wir kommen zur Mystic Ruin. Dort benutzen wir

die Treppe zu Tails' Haus und nehmen den Green Vortex Crystal vor der Eingangstür mit. Diesen bringen wir zur altbekannten Höhle mit der Windhose, legen ihn auf die Plattform und lassen uns vom Wind in E-102s dritten Action-Level, Windy Valley, wehen. Unser Ziel ist es, den Roboter E-103 zu zerstören. Nach diesem Kampf öffnet sich eine neue Höhle am Bahnhof Mystic Ruin (auch die kennen wir schon). Wir gehen dorthin und springen in die Windhose. Dann folgen wir dem Tunnel bis zum Ende. Der Eingang zum Red-Mountain-Level ist durch einen Affen blockiert, der in einem Käfig sitzt. Wir leben unseren angeborenen Killerinstinkt aus und betreten anschließend E-102s vierten Action-Level, Red Mountain. In diesem dürfen wir E-104 zerstören. Nach erfolgreichem Ausschalten des Gegners erinnert sich E-102 an den Roboter in Dr. Robotniks Transporter. Er beschließt, auch diesen zu zerstören. Wir gehen zurück zum Bahnhof von Mystic Ruin und benutzen das Boot. Beim ins Meer gestürzten Transporter gehen wir an Deck und benutzen das Egg Pod, um in die Hauptzentrale zu gelangen. Hier gehen wir auf die andere Seite des Raumes (wo die drei Türen sind) und öffnen, wie immer, die mittlere. Schon kommen wir in E-102s fünften und letzten Action-Level, Hot Shelter. Ziel ist es, den Roboter E-105 zu zerstören. Nach dem Kampf geht es zurück auf das Hauptdeck, wo sich E-102 erst einmal selbst untersucht. Er erinnert sich an E-101 Beta, als der neue E-101 über ihn hinwegfliegt. Wir folgen ihm bis zur Mitte der großen, grünen, rotierenden Fläche auf dem Deck. Genau hier findet die Konfrontation mit E-102s Endgegner statt. E-101 besitzt an seiner Vorderseite einen Schutzschild, es hilft also wieder einmal nur der feige Hinterhalt. Nur Schüsse in den Rücken können E-101 verletzen. Ein weißer Vogel, der sich bisher innerhalb von E-101 aufhielt, fliegt zu E-102. Wir erinnern uns, daß wir selbst ein Vogel waren, begehen Selbstmord und wachen als Vogel auf, der dann... seltsam... die Frau von Amys Vogel ist. Und alle sind glücklich...

  
DREAMCAST  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

### Nächstes Mal



### Super Sonic

Damit haben wir eigentlich alle Abenteuer bestanden, die wir in diesem Spiel bestehen können... nun, mit der Ausnahme einer Figur, und zwar Super Sonic selbst. Den kann man allerdings auch erst dann spielen, wenn man durch alle anderen Abenteuer durchgekommen ist.

Und da dieser Mann... äh, Igel... so wichtig ist, finden wir, er verdient seine eigene Lösung in der nächsten Ausgabe, zusammen mit den Tips und Tricks für die artgerechte Visual-Memory-Haltung von knuddligen Chaos; außerdem noch kleine Hilfen für die Action-Stages in *Sonic Adventure*.

Dieses Spiel ist so lang, daß wir es über mehrere Ausgaben ziehen müssen, um auch wirklich genug Platz für alle Abenteuer und Mini-Spiele zu haben. Deshalb in unserer dritten Ausgabe... der letzte Teil.

# Soul Calibur

## TIPS

Wenn Ihr es satt habt, daß man Euch bei *Soul Calibur* wieder die Hucke vollhaut, dann gibt's jetzt Abhilfe...

**E**s sind immer nur die härtesten Jungs und Mädchen, die durchkommen, zumindest bei jedem Prügelspiel, und das sind wir noch lange nicht. Aber wir haben uns mal bei *Soul Calibur* die Finger durch den Fleischwolf gedreht, um zu schauen, mit welchen Würfen, Schlägen, Hieben und Tritten man denn weiterkommen kann. Und da wir nur die Charaktere zeigen wollen, bei denen wir sicher sind, daß es auch klappt, sind wir noch nicht ganz vollständig... aber wir arbeiten dran.

Wer bin ich denn heute? Das ist die erste Frage, die man sich bei *Soul Calibur* stellen sollte, denn wer man ist, so kämpft man auch. Anfänger sollten sich zuerst einmal auf den etwas leichtfüßigeren Charakteren warmspielen. Besonders empfehlenswert sind da Mitsurugi, Maxi, Taki, Ivy, und Xianghua. Die haben zwar alle auch ihre Nachteile, da sie zum Teil ihre Schnelligkeit mit geringerer Schlagkraft erkaufen, aber was nützt die größte Stärke, wenn man sich bewegt wie eine Statue? Außerdem wichtig zu wissen: Per Block-Taste lassen sich gegne-

rische Attacken zwar am leichtesten abwehren, doch Konterattacken sind dafür nicht möglich. Geübte Spieler sollten daher versuchen, per Seitenschritt oder rechtzeitiges Ducken den Attacken auszuweichen, um anschließend gleich in die Gegenoffensive übergehen zu können. Besonders interessant für den Kampf ist der 8 Way Run: Drückt man das Steuerkreuz zweimal hintereinander in eine Richtung, läuft der Charakter um den Gegner herum. Aus dem Lauf heraus lassen sich mit einfachen Tastenkombinationen ebenfalls viele Spezialattacken vollführen. Außerdem kann man auch zum Catchen übergehen. Um eine Wurftechnik anzuwenden, muß der Charakter nahe am Gegner stehen. Alle Wrestling-Einlagen ergeben sich aus Kombinationen im Zusammenspiel mit dem Block-Knopf. Einige Charaktere (z.B. Siegfried, Kilik oder Mitsurugi) beherrschen unterschiedliche Kampfstile. Um zwischen diesen hin und her zu wechseln, muß die Waffe per Tastenbefehl zunächst in eine bestimmte Position gebracht werden. Darauf aufbauend sind weitere Spezialattacken möglich.

### SchlagSahne

Es gibt eine Menge Moves für *Soul Calibur*, und eine Menge an Fingerfertigkeit ist gefragt...

### KurzFassung

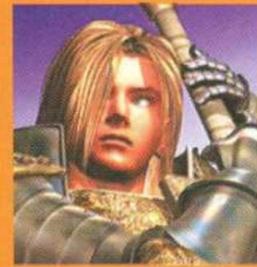
#### Schalten und Walten

- A + B, A + K, etc. = beide Tasten gleichzeitig drücken
- Aufgehellte Tasten = Taste gedrückt halten
- Abgedunkelte Pfeile = Steuerkreuz in die entsprechende Richtung gedrückt halten
- Tasten werden unmittelbar nacheinander gedrückt, um bestimmte Bewegungen auszuführen.
- Die hier beschriebenen Moves sind nur eine Auswahl und sind bei weitem nicht vollständig. Aber zumindest sind wir sicher, daß sie funktionieren. Taki beispielsweise kann in der Redaktion leider trotz nächsterlanger Spielerei immer noch keiner richtig beherrschen...





### Siegfried



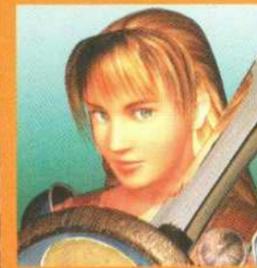
Schlag	Kombination	Schaden
Slash Cross	●●●	75
Back Spin Slash	←●	52
Jumping Back Slash	↑●	49
Rampart Buster	●←	69
Earth Divide	↓↘→●	71
Stomping	↓↘→●●●●●	38
Drop Kick	→→●●●	32
Spin Kick/Slash	●+●●●●●	108
Spin Kick/Grounder	●+●●●+●●	104
Helmet Divide	→→●●	86

### Ivy



Schlag	Kombination	Schaden
Raven's Egg	→→●	46
Dying Raven	←←●	41
Crucifixion	←←→+●	80
God Whisper	↘●+●●	51
Fear's Void	↓+●	45
Heel Explosion	←+●●	66
Embrace of Lust	→+●●	65
Serpent's Venom	→↘↓+●●	94
Venom Lash	↓←←●	35
Spiral Punishment	←●●●	91

### Sophitia



Schlag	Kombination	Schaden
Cutlass Europa	←●●●●	80
Angel Satellite	↓↘→●●	72
Nasty Impale	●●●●●	32
Cutlass Titan	←●●	65
Heaven's Gate	←←●●	56
Angel's Strike	↓↘→●	43
Temperance Strike	←+●●	77
Angel's Spiral Alpha	↘●●●	94
Jet Stream Rush	→→+●●●●	67
Heaven's Judgement	↓↘→●●●●●	90

### Xianghua



Schlag	Kombination	Schaden
Tzao Lan Hua	●●←●●●	80
Tzao Lan Hua Feint	←●●●●	65
Muu Jiann	●+●	51
Great Wall	→→+●●	45
Hou Lee/Great Wall	●+●●+●	48
Quake Step	↓+●●	40
Muu Ling	←+●●	61
Mei Hua Divide	●+●●	66
Circle Breaker Feint	↙●●●●	95
False Tzao Lan Hua	●●←●●●●	92

### Voldo



Schlag	Kombination	Schaden
Demon Elbow	→→●	47
Asylum Dance	↙●●●	74
Hell Digger	←●	37
Guillotine Scissors	←●+●	37
Web Weaver	←+●●	71
Blind Dive	↘●+●	75
Death Rose	●+●	70
Gate Pryer	→→+●●●	50
Insane Freak	→→+●●+●●	94
Rat Cheeze	↓●●●●	71

### Astaroth



Schlag	Kombination	Schaden
Axe Crash	→→●	60
Canyon Creation	←←●	89
Bull Rush	→→●	79
Titan Swing Right	↘●+●	39
Axe Slide Divide	●●+●	48
Titan Bomb (Throw)	●+●+●	68
Discus	←●	53
Demented Moon	↓↘→+●●	107
Poseidon Tide	↓←←●●●●●	104
Tornado Spike	→→●●	113

### Yoshimitsu



Schlag	Kombination	Schaden
Stone Backhands	↙●●●●●	73
Sword Slice	↙●	102
Sword Impale	←←●	104
Double Front Slice	↓↘→●	69
Crying Spirit Sword	→→+●●	45
Helicopter Slash	↘●+●↓	49
Sword Pogo	●+●	49
Door Knocker	→+●●●●●	92
Crying Sword Death	→→+●●●●●	67
Spinning Kicks	Crouched ↙●●●●●	60

## SeungMina



Schlag	Kombination	Schaden
Wild Gale	●●●	67
Banishment	→●●	46
Circular Hv. Kicks	→→●●●	85
Liquid Rising	←●●	51
Rapid Spinning Ritual	←→+●●●	68
Crushing Long Blade	→●+●	113
Zanba	→●+●	60
Heavy Crane	●●+●●	91
Heaven's Wheel	→●+●	65
Glory Wing	●+●	47

## Rock



Schlag	Kombination	Schaden
Tornado Spike	→→●●	113
Typhoon Axe	→●	42
Rock Tomahawk	←+●	38
Rock Hammer Axe	←-●	89
Shoulder Tackle	→→●	79
Axe Hurricane	→●+●	85
Rock Press	→●+●	44
Hype Slam (Throw)	↓←←+●+●+●	46
Ultimate Volcano	↓→→●●●	107
Spiral Axe	↓←←●●●	50

## Nightmare



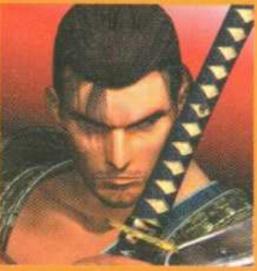
Schlag	Kombination	Schaden
Slash Cross	●●●	72
Rampart Buster	●←	69
Fatal Dive	←-●●	35
Earth Divide	↓→→●	71
Drilling Thrust	←●	32
Flying Edge	→→●+●	53
Drop Kick	→→●+●	32
Spin Kick/Cross	●+●●●●	38
Stomping	↓→→●●●●	38
Cannonball Splitter	→→●●	84

## HwangSung



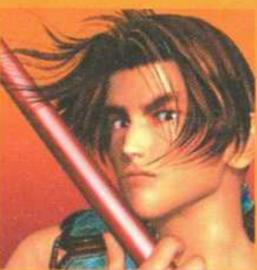
Schlag	Kombination	Schaden
Sunset Dance	●●●	53
Parting the Storm	→●●●	77
Splitting Red Sky	→→●●	77
Opening Void Slash	←●	40
Inner Shatter Slash	←-●●	65
Circular Hv. Kicks	→→●●●	85
Sunset Dance Circle	←●●●●	94
Twin Heavens	●+●	75
Twin Crushing Kicks	↓●+●●	68
Blazing Thrust	←-→+●	74

## Mitsurugi



Schlag	Kombination	Schaden
Shin Slicer	←●	42
Heaven Dance	→→●●	71
Forced God	←-●●	55
Samurai Thrust	↓→→	47
Cloud Divide	(Crouched)←●●	89
Obedience	●●●	64
Bullet Cutter	←●●	64
Steel Slicer	●+●	65
Full Moon Slice	→→↓←←	85
Relic Hades	←+●+●+●	56

## Kilik



Schlag	Kombination	Schaden
Raging Phoenix	→●●●●	60
Cross Bo	→→●	46
Phoenix Thrust	←-●	35
Yin and Yang	↓←←	71
Rising Phoenix	→→●●●	85
Phoenix Flare/Raven	←+●+●●●	122
Dirty Bo	→●+●	50
Upper Bo Feint	●+●	47
Monument Upper Bo	↓→→+●+●+●	47
Cross Tide	←-●●	46



### MeßLatte

Das für Anfänger interessante an Seung Mina ist die große Reichweite ihrer Angriffe

## Flammendes Inferno



Feuer gefällig? Der Endgegner Inferno schließt sich durch einen Trick ebenfalls dem anwählbaren Kämpferfeld an, was allerdings viel Vorarbeit voraussetzt. Zunächst einmal müssen im Arcade-Modus sämtliche 18 Charaktere freigespielt werden, indem man diese Spieloption mit allen Kämpfern durchspielt (Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Runden ist egal). Danach begibt man sich in die Spielvariante Mission Battle. Durch das Lösen von Aufträgen trudelt hier Geld auf das virtuelle Konto. Mittels dieses Geldes

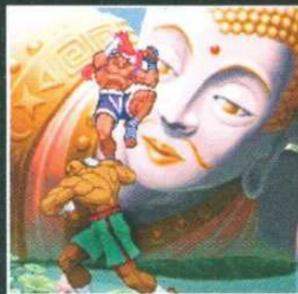
werden in der Art Gallery digitale Artworks erworben, die teilweise auch neue Kampfarea-le oder Kostüme freischalten. Für den Endgegner-Cheat ist das dritte Kostüm der Kämpferin Xianghua erforderlich. Stattet man Xianghua mit diesem zusätzlichen Arbeitsornat aus und bezwingt im Arcade-Modus erneut alle acht Kontrahenten, ist anschließend auch der Charakter Inferno anwählbar. Wie der grimmige Edge Master variiert sein Kampfstil von Runde zu Runde. Wie alle Bösen ist er also etwas schizophren...

# Pannenhelfer

NEU



**BißFest**  
Wenn sie nicht beißen wollen...



**FachChinesisch**  
Wenn Du kombinieren willst...

Keine Panik: Anruf genügt – und wir helfen Dir weiter

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

Deshalb, unser Versprechen: Sollten wir nicht direkt eine Lösung für Dein Problem finden, dann machen wir uns auf die Suche. Du bekommst von uns eine Nummer. Das heißt nicht, daß wir Dich nicht mögen, sondern erleichtert nur den ganzen Vorgang. Dann gibst Du uns 24 Stunden Zeit, rufst nochmal an, gibst uns die Nummer und kriegst die Antworten... auf die Frage nach dem Sinn des Lebens, des Universums und darauf, wie

man sich den Endgegner vom Hals schafft. Und da normale Menschen nicht den ganzen Tag vor der Spielkonsole herumhängen wie wir, haben wir die Zeiten so gelegt, daß wir da sind, wenn Du uns am dringendsten brauchst: 8 bis 24 Uhr.

## NetzAnschluß

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

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



**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

# HOTLINE

# 0190 / 87 32 68 46

## 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 Erziehungsberechtigten einholen

# FAIRPLAY

by BauConTec



## SEGA DreamCast AB 14. OKTOBER LIEFERBAR

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

## SEGA DreamCast Software

Buggy Heat -PAL	89,99
Cool Boarders -PAL	89,99
D 2 -PAL	89,99
Dynamite Cop -PAL	89,99
Get Bass incl. Angelrute -PAL	179,99
MS-R (Metropolis) -PAL	109,99
NBA -PAL	89,99
Red Dog -PAL	89,99
Sega Rally 2 -PAL	109,99
Sonic Adventure -PAL	89,99

Soul Caliber -PAL	109,99
Toy Commander -PAL	89,99
Virtua Fighter 3TB -Pal	89,99

# BauConTec

Lindener Str. 15  
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

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

# Einmal Hölle und Zurück

Einfach nur das Gaspedal durchtreten reicht nicht aus, um bei *Speed Devils* die Meisterschaft locker einzufahren, auch die richtige Strategie sollte beherzigt werden. Ein paar Tips geben wir hier...

**A**nfangs noch ohne finanzielle Mittel ausgestattet, heißt es bei der Meisterschaft zunächst anschnallen und losfahren, um die ersten Preisgelder einzuheimsen. Ab 5.000 Dollar auf der Habenseite locken die ersten Wetten. Bei der Annahme solcher Wetten ist Vorsicht geboten bzw. sollte auf jeden Fall vorher der Spielstand gesichert werden. Wenn genügend Geld vorhanden ist, heißt es umsatteln auf den 30.000 Dollar teuren Atlantis. Zusätzlich mit Trockenreifen ausgestattet, ist dieses Auto in der untersten Rennklasse der gesamten Konkurrenz entschieden überlegen, so daß schon bald Preisgelder in Hülle und Fülle auf das Konto eingehen werden. Spätestens nach der dritten Saison hat man genug Rennpunkte gesammelt, um in die C-Klasse aufzusteigen. Sollte man aber nicht. Weiter in der untersten Rennklasse fahren, um Kohle zu scheffeln. Wenn man 40.000 Dollar auf dem Konto vorweisen kann, werden ebenso hoch dotierte Wetten angeboten. So dürfte bald genügend Geld vorhanden sein, um sich den 180.000 Dollar teuren LA 2000 leisten zu können. Mit diesem Wagen noch eine weitere Saison absolvieren, bevor es in die nächste Rennklasse geht. Aufgrund der exzellenten Fahreigenschaften dieses Wagens dürfte es kein Problem sein, die C- und anschließende B-Rennklasse nach Belieben zu dominieren. Mit 500.000 Rennpunkten kommt man in die höchste Rennklasse. Dort auf den ultraschnellen Firebug umsteigen. Der ist schnell genug, um Driver X Konkurrenz zu machen.



ERGEBNISSE			
	<b>Driver X</b> BESTE RUNDE ZEIT IN FÜHRUNG	1:59:941 8:07:400	77080 8:07:480
	<b>ULF</b> TOPSPEED	888 MPH	52260 8:07:938
	<b>Pat Ohnine</b>		31770 ZEIT ZUENDE
	<b>Yu Kioto</b>		12500 ZEIT ZUENDE
	<b>Corey Thompson</b>		13130 ZEIT ZUENDE

Weiter mit A

**Rennfahrer**  
Von der Nummer 1 ist Ulf nicht weit entfernt...



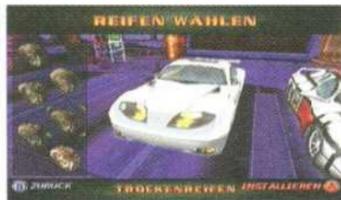
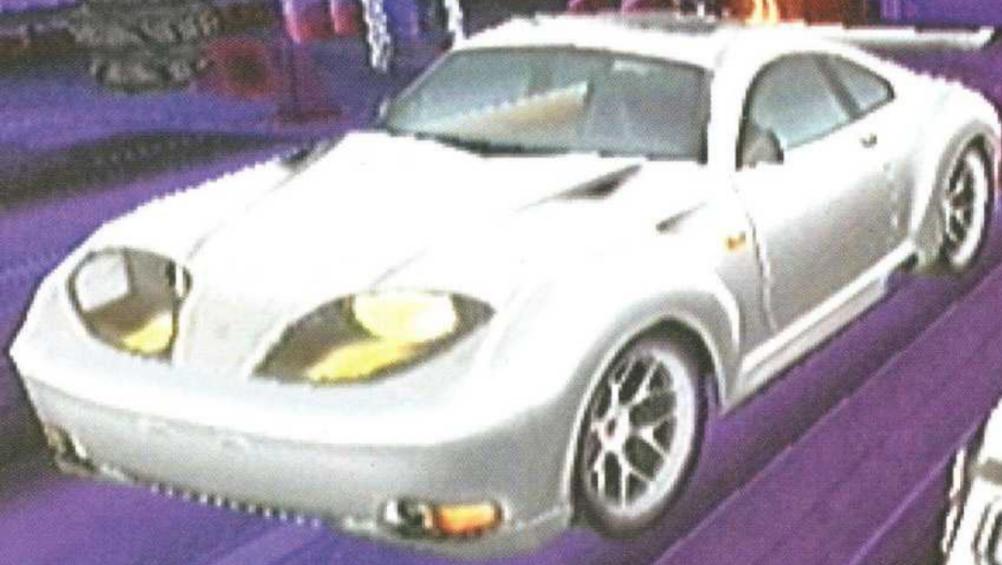
**Nevada**  
Weitläufige Canyons, Ufo-Attacken und das Spielerparadies Las Vegas bilden das grafische Thema dieser Strecke. Da – abgesehen vom Stadtkern – die meisten Streckenabschnitte weite Auslaufzonen bieten, wird das Gaspedal meistens voll durchgetreten. Auch diese Piste wartet mit einer nützlichen Abkürzung auf. Einfach nur per Holzsteg am Segelschiff links vorbeifahren (siehe Bild). Und auch hier kann man dadurch wertvolle Sekunden sparen...



**New York**  
**New York Winter**  
Die einzige Strecke, die nicht im Arcade-Modus anwählbar ist, stellt gleichzeitig die wohl kurioseste dar. Der kurze Manhattan-Parcours führt den Fahrer nach der Brooklyn Bridge per Wendekreis zurück zum Startpunkt. Ständiger Gegenverkehr und viele 90-Grad-Kurven erfordern volle Konzentration und gute Reaktionen. Also einen Fuß auf der Bremse lassen! Wie im richtigen New Yorker Verkehr ist das schwierig.



**Aspen Summer**  
**Aspen Winter**  
Höchster Bleifußfaktor! Durch die vielen Berg- und Talfahrten sind schwindelerregende Höchstgeschwindigkeiten möglich. Im Sommer stellt diese Strecke eine der leichtesten dar. Ein gänzlich anderes Bild gibt Aspen Winter ab. Nur mit Spikes läßt sich der Tiefschnee zähmen. Dafür bietet der verschneite Rundkurs eine hilfreiche Abkürzung über den zugefrorenen See. Und das ohne Ski...



## Reifenwahl

Der richtige Reifentyp ist für den späteren Rennverlauf vorentscheidend. Die Wahl richtet sich nach der Wetterlage und Bodenbeschaffenheit der Strecke. Tip: Slicks sollten nur auf 100% asphaltierten Strecken (z.B. New York) benutzt werden. Ansonsten sind Allwetter-Reifen eine gute Wahl, obwohl es in Louisiana auch dafür zu oft regnet.

## Nitro

Ab der B-Klasse ist es möglich, gezielte Turboschübe einzusetzen, aber Vorsicht! Zündet man ein Nitro an einer kurvenreichen Stelle, richtet der zusätzliche Geschwindigkeitsschub viel Schaden an. Nur auf langen Geraden sollte man daher den Turbo-schub aktivieren, ansonsten findet man sich in der Landschaft wieder...

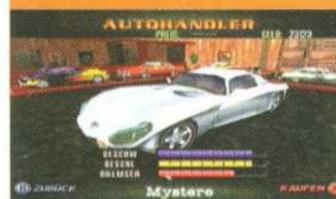


## Ersatzteile

Der Begriff Ersatzteile ist irreführend, da unter diesem Menüpunkt vielmehr nützliches Auto-Tuning möglich ist. Besonders wichtig ist zunächst der Kauf sämtlicher Reifentypen, insbesondere der Trockenreifen. Geld in einen stärkeren Motor oder bessere Bremsen zu stecken lohnt sich erst, wenn man zum Schluß der Meisterschaft den Firebug-Wagen sein eigen nennt. Besondere Ausstattungen wie beispielsweise eine stärkere Panzerung erhält man nur durch gewonnene Wetten. Wer's aber dann schafft und sich voll ausrüstet, der tritt dann gegen den gefürchteten Driver X an, und da braucht man jeden Vorteil, den man kriegen kann.

## Autohändler

Hat man sich beim Händler für ein neues Modell entschieden, kann der alte Wagen gegen einen fairen Preis (ca. 2/3 des Neupreises) verkauft werden. Den Traum aller Sportwagen, Mystère, erhält man übrigens erst dann, wenn der Driver X zum Abschluß der Meisterschaft in einem Einzelrennen geschlagen wurde.



## Wetten

Durch gewonnene Wetten füllt sich das Konto am schnellsten. Im Grunde kann jede Wette angenommen werden, wenn man den Spielstand vorher speichert. Insbesondere bei den sogenannten Vendetta-Wetten, bei denen der eigene Wagen auf dem Spiel steht, sollte diese Regel befolgt werden, ansonsten könnte die Karriere ein jähes Ende finden.



## Rennkalender

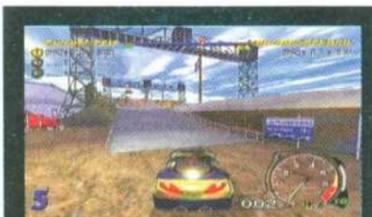
Der Rennkalender ist absolutes Pflichtprogramm. Die virtuelle Pinnwand gibt Aufschluß über die nächste Strecke, Wetterbedingung und Tageszeit.

## Reparaturen

Reparaturen sind notwendig, da beschädigte Wagen langsamer sind. Der Schaden sollte niemals unter 75% liegen, da sonst während des Rennens ein Totalschaden auftritt...



# Streckenübersicht



## Canada

### Canada Winter

Der einzige Rundkurs, der in drei unterschiedlichen Aufmachungen präsentiert wird. Die wenigen 90-Grad-Kurven entschärft man durch das Ausnutzen der angrenzenden Grünflächen. Auf dem Fabrikgelände gibt es einige Abkürzungen. Die eindeutig beste stellt die waghalsige Sprungschanze am Hafen dar, durch die man viele Meter spart (siehe Bild). Bei der Heavy-Winter-Variante sind auch hier die Spikes Pflicht.



## Hollywood

### Hollywood Disaster

Die Fahrt durch Amerikas Traumfabrik gehört zu den abwechslungsreichsten Rundkursen. Da es nur wenige schwierige Kurven gibt, kann die Strecke fast durchgehend mit Vollgas genommen werden. Innerhalb des Filmgeländes stellt eine Sprungschanze eine gute Abkürzung dar. Bei Hollywood Disaster erschweren durch Erdbeben zerstörte Asphaltstraßen und heruntergefallene Trümmer die Jagd.



## Louisiana

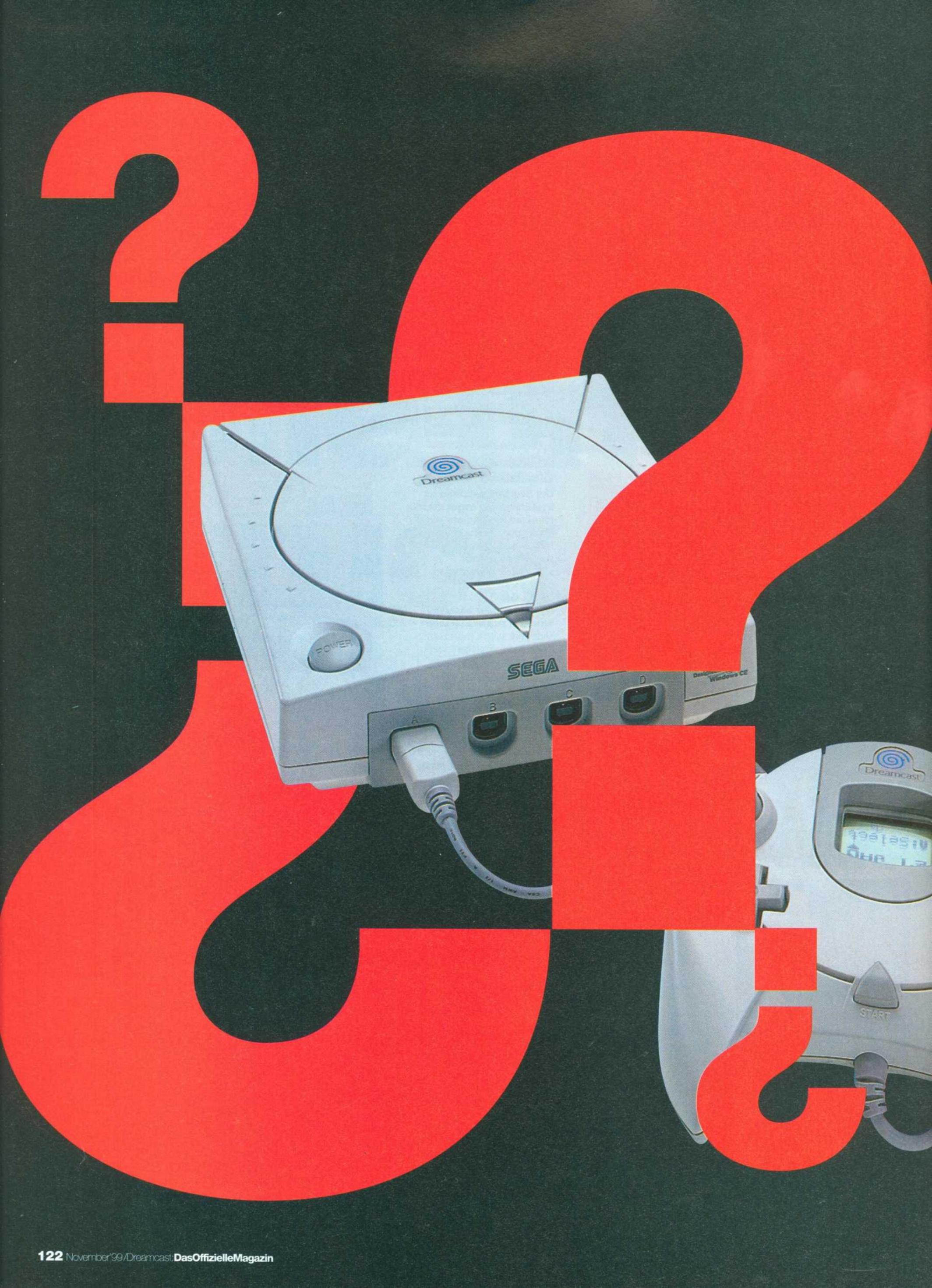
### Louisiana Tornado

Bei diesem malerischen Rundkurs ist es aufgrund der zahlreichen S-Schikanen wichtig, die Ideallinie zu finden. Bei einigen Kurven kann man die schmalen Auslaufzonen nutzen. Die halsbrecherische Abkürzung über die Schiffdecks ist nicht zu empfehlen, da sie allzu präzise Manöver erfordert und nicht viel einbringt. Wenn in der schwereren Variante ein Tornado auf der Strecke wütet, braucht man ein wenig Glück...



## Mexico

Ab durch den Dschungel! Diese recht düster gehaltene Strecke bietet viel Südamerika-Flair und reichlich Natur. Mit ein bißchen Übung meistert man die meisten Kurven ohne den Einsatz der Bremse. Für die Abkürzung über die Hängebrücke braucht es schon eine Menge an PS unter der Haube, um nicht abzustürzen. Ansonsten heißt's Bye-Bye. Ab der B-Rennklasse wird der Mexico-Kurs dann durch einige Schikanen erschwert.



# S.O.S. SofaSurfer?

Dreamcast ist die erste Spielkonsole, mit der man auch im Internet surfen kann. Wie geht das? Will ich das überhaupt? Was kostet mich der Spaß? Und warum bohr ich mir kein Loch ins Knie und gieße Milch hinein?

**K**onsolen waren schon immer für viele Hersteller ein Anlaß für geistige Höhenflüge (und den dazugehörigen Tiefenrausch, bzw. tiefen Rausch). Man erinnere sich an den Datenhandschuh des SNES (Nintendo) oder die weiße PlayStation (die auch Video-CDs abspielt), die in Deutschland nie erschien. Nun scheint erstmals auch in diesem Sektor der Unterhaltungselektronik ein Durchbruch erzielt zu werden: Dreamcast bietet einen eingebauten Internet-Zugang durch ein mitgeliefertes Modem. Dadurch kann das einsame Spielen im heimischen Wohnzimmer endlich durch heiße Mehrspieler-Gefechte ersetzt werden.

## Theorie und Praxis

Einfacher kann es eigentlich schon nicht mehr sein, sich ins Internet zu begeben. Dreamcast auspacken, an Steckdose, Fernseher und Telefonleitung anschließen, Browser-GD einlegen und anschalten. Das war auch schon alles. Vorbei sind die Zeiten, in denen erst stundenlang Software installiert und eingerichtet werden mußte. Nach ein paar einführenden Worten sind noch die persönlichen Daten anzugeben, ein Passwort zu wählen, und schon steht einem das globale Dorf offen.

Zumindest sollte es das. Aber weder am 14. Oktober (dem DC-Launch) noch dem nachfolgenden Tag war es uns möglich, uns am Dreamcast-Netzwerk anzumelden.

Dabei hatte in der Passport-Betaphase alles funktioniert: Man konnte sich nach Belieben anmelden und auch schon einige Webseiten ansurfen. Aber nein, im Ernstfall wollte die Technik anscheinend nicht so, wie



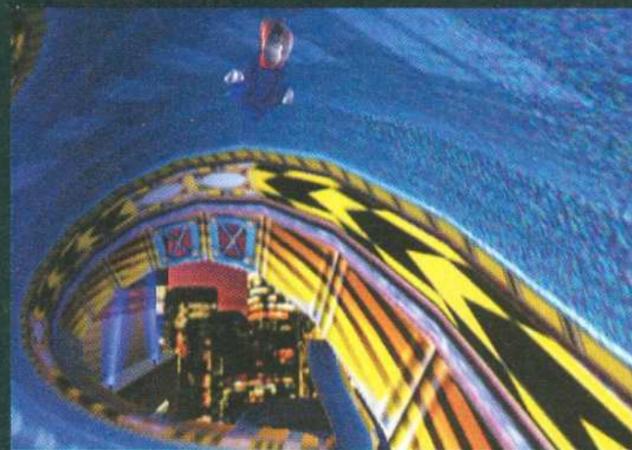
## Power Stone

Die speziellen Internet-Funktionen von Power Stone muß sich jeder Spieler erst durch eine Anzahl gewonnener Kämpfe verdienen. Wer das schafft, muß nur noch die Registrierung bei Segas Internet-Server schaffen – was am Anfang noch etwas Zeit kostete...



## MotorSchaden

Das große Aushängeschild für die Internet-Fähigkeit hätte *Sega Rally 2* werden können. Das Erstaunen war daher entsprechend groß, als sich herausstellte, daß das Spiel NICHT über Mehrspielerfunktionen für das Internet verfügt. Um die Spieler bei der Stange zu halten, wurde allerdings angekündigt, daß die „fehlenden“ Optionen in einer neuen Version des Spiels nachgereicht werden. Wann diese erscheint, welche Zusätze eingebaut und – vor allem – ob man das „alte“ SR2 in die Neufassung umtauschen kann, ist nicht bekannt. Hier – wie auch beim Rest des Internet-Service von Sega – ist Nachbesserung angesagt.



## Sonic Adventure

Die Internet-Features von *Sonic Adventure*: Geplant, aber noch nicht von uns testbar...

► Sega es geplant hatte. Am DC-Donnerstag spuckte der Anmeldeserver nach der Eingabe der persönlichen Daten nur Fehlermeldungen aus (zwischen 10 und 30 Stück pro Versuch). Auf die Frage hin, was denn schiefgelaufen sei, antwortete uns die Sega-Zentrale, daß die Anmeldeserver überlastet sind. Diese brauchen gute 15 Minuten für eine Registrierung – bei ein paar Tausend Benutzern eine lange Zeit.

Das muß nun nicht bedeuten, daß es mit Dreamcast im Internet nichts wird – nur wird es anscheinend noch ein paar Tage dauern, bis man sich vom Sofa aus in den digitalen Weiten des globalen Netzwerks verlieren kann. Ob sich bis dahin auch die anderen Dreamcast-Probleme in Wohlgefallen aufgelöst haben, ist allerdings fraglich.

## Warum das denn?

Eine interessante Frage für den angehenden SofaSurfer ist, warum er sich denn überhaupt mit Dreamcast ins Netz begeben sollte. Nun, wer keinen PC sein eigen nennt, kommt sonst überhaupt nicht in den (wenn auch manchmal zweifelhaften) Genuß der größten Informationssammlung der Menschheit. Für alle Nicht-Surfer hat der Dreamcast-Zugang allerdings noch etwas in petto: Über das

Internet heiße  
Mehrspieler-  
Gefechte



## Viele Seiten im Internet sind nicht jugendfrei und werden ausgefiltert

erleben, gespeicherte Spielstände austauschen, sich in globale Highscore-Listen eintragen, zusätzliche Level für Spiele herunterladen – die Liste ließe sich durchaus verlängern.

Ein witziges Beispiel für die Internet-Fähigkeit von Dreamcast sind die verschiedenen Zusätze für *Sonic Adventure*. Zu Weihnachten verwandelte eine kleine Datei die Bäume am Station Square in singende Tannen, ein Mini-Spiel für das VM stand ebenso auf dem Programm wie alternative Sprachausgaben für die verschiedenen Menüs. Diese waren ursprünglich nur in Japan erhältlich, am 9.9.99 gab es aber auch ein Extra für amerikanische Spieler – Station Square wurde in eine große Party zur Feier des Dreamcast-Starts verwandelt. Ob und welche Downloads für deutsche Dreamcast-Besitzer zur Verfügung stehen (werden), war natürlich ohne eine Internetverbindung zum Sega-Server nicht herauszufinden.

## Wer soll das bezahlen...

Damit der angehende Internet-User nicht das letzte Hemd versetzen muß, um seine Rechnungen zu zahlen, darf der Spaß natürlich nicht teuer sein.

Daher hat sich Sega einen preiswerten Anbieter gesucht und in Viag Interkom auch gefunden. Die Folge: Der eigentliche Zugang zum Internet ist kostenlos. Die einzigen Gebühren, die noch anfallen, sind die Telefonkosten – und die betragen gerade mal drei

NeuZeit

DreamSwatch oder BeatCast?



Eine Elefantenhochzeit der besonderen Art: Sega und Swatch werden in Zukunft eng zusammenarbeiten. Der Schweizer Uhrenhersteller hat den Dreamcast-Machern seine bisher abgedrehteste Erfindung offeriert: „beat“, die Internet-Zeit. Auslöser für die Einführung des

beat war das Problem der unterschiedlichen Zeitzonen auf der Erde. Was für den deutschen Spieler der frühe Nachmittag ist, stellt anderswo auf der Welt tiefste Nacht oder gerade mal das erste Morgengrauen dar. Es ist also alles andere als einfach, sich nächsten Dienstag gegen 13:00 Uhr zum Chat im Internet zu verabreden. Dem soll beat abhelfen, eine überall auf der Welt gültige Zeiteinheit, deren Ausgangspunkt der Heimatort der Swatch ist – Biel in der Schweiz. Armbanduhren, Dreamcast – und darüber hinaus, so ist die Planung. Swatch und Sega wollen nicht nur die neue Zeiteinheit vermarkten, sondern auch die Kreativität in einem Pool sammeln und neue Spiele entwickeln. Das könnte äußerst interessant werden – schließlich ist Sega ein guter Name für Spiele und Swatch für edles Design. Was auch passiert – wir bleiben am beat.

Pfennige pro Minute. Das sind 1,80 DM pro Online-Stunde – wirklich nicht allzu teuer.

Besorgte Eltern sollten allerdings ein Auge auf die Internet-Nutzung ihrer Kleinen haben, denn schließlich vergeht beim Spielen (und auch beim

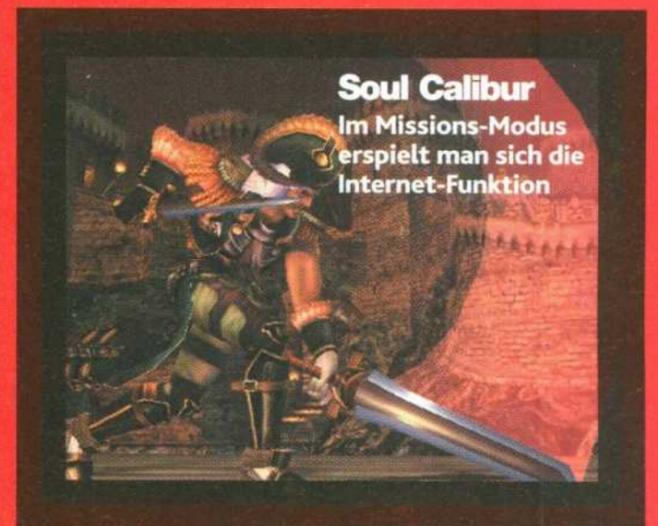
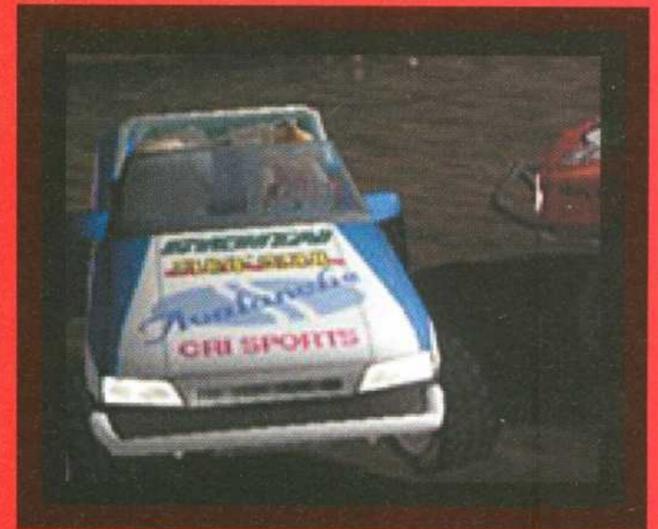
Surfen im Web) die Zeit oft viel schneller als man denkt. Überhaupt sollte man als verantwortungsbe- wußter Erziehungsberechtigter immer mal wieder nachsehen, was da im Kinderzimmer angesurft wird – sehr viele Seiten im Internet sind nun wirklich nicht jugendfrei (wengleich ein abschaltbarer Sicherheitsfilter viele dieser Inhalte sowieso gnadenlos blockiert).

Und die Milch?

Die Voraussetzungen, die sich Sega mit der neuen Konsole geschaffen hat, sind äußerst günstig: Mo- mentan konkurrenzlos hohes technisches Potential, eine extrem erwartungsvolle Fangemeinde, Spiel- hallentaugliche Games, durch die GD-ROM Schutz gegen Raubkopierer und die (nicht stabil funktionie- rende) Internet-Fähigkeit.

Die Frage bleibt allerdings, was daraus noch erwächst. Bisher hat sich Sega Deutschland ja leider nicht mit Ruhm bekleckert – hoffentlich ändert sich dies noch vor dem Weihnachtsgeschäft schlagartig.

Der nächste Konkurrent um die Gunst der Käufer – die PlayStation2 von Sony – wird zwar frühestens Ende nächsten Jahres in Deutschland ankommen, doch so lange wird sicher keiner warten wollen, um auch alle Möglichkeiten seiner neuen Konsole ausgeschöpft zu sehen.



Soul Calibur  
Im Missions-Modus  
erspielt man sich die  
Internet-Funktion



Sega Dreamcast (inkl. Modem)	490,00
Arcade Stick	95,00
Controller	65,00
Keyboard	55,00
Lenkrad	125,00
UMU-Card	55,00
Aero Wings	100,00
Airforce Delta	100,00
Billiard Nights	100,00
Blue Stinger	100,00
Buggy Heat	100,00
Cool Boarders (Hou)	100,00
Cue Ball	100,00
Deep Fighter	100,00
D2 (Hou)	100,00
Dynamite Cop II (Hou)	100,00
Evolution	100,00
Expandable	100,00
Fighting Force 2	100,00
Formel 1	110,00
Get Bass inkl. Controller (Hou)	190,00
House of Dead 2 mit Pistole (29.10.)	170,00
Hydro Thunder	100,00
Incoming	100,00
Killer Loop (Hou)	100,00
Marvel vs. Capcom	100,00
Metropolis	110,00
Millenium Soldier	100,00
Monaco Grand Prix 2	100,00
NBA 2000 (Div)	100,00
NFL Blitz 2000	100,00
NFL Quarterback Club 2000	100,00
Pen Pen	100,00
Plasma Sword	100,00
Power Stone	100,00
Ready 2 Rumble	100,00
Red Dog	100,00

Renaqade Racing	100,00
Sega Bass Fishing	180,00
Sega Rally 2	110,00
Shadowman	100,00
Snow Surfers (02.11.)	100,00
Sonic Adventure	100,00
Soul Calibur (26.11.)	110,00
South Park	100,00
Speed Devils	100,00
Street Fighter Alpha 3	100,00
Super Cross 2000	105,00
Suzuki Allstar Racer	100,00
Tokyo Highway Battle	100,00
Toy Commander	100,00
Trick Style	100,00
UFEA Striker	100,00
Vigilante 8	100,00
Virtual Fighter 3	100,00
WWS Attitude	100,00
World League Soccer	100,00
Worms Armageddon	100,00



Soul Calibur ..... 110,00



House of the Dead 2 mit Pistole ..... 170,00

ORDER  
IN TIME  
VIDEO & PC GAMES



Alle Sendungen  
Versandkostenfrei!

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m<sup>2</sup> Ladenfläche



www.orderintime.com

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

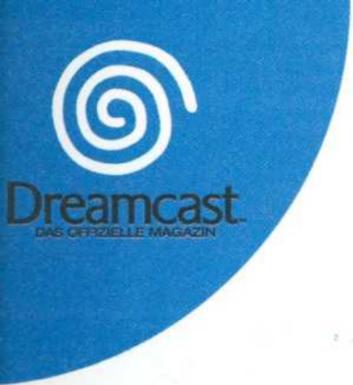
NEU! Bestell-Hotline 01 80-5 77 88 00

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

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

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

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



# SpielBar

Erst mal testen, ob das Spiel auch wirklich gut ist? Kein Problem, wir bieten Euch als einziges Magazin die Möglichkeit dazu...

## Dreamcast™ DIE OFFIZIELLE DEMO GD

### Die Besten Spiele Für Euch

#### Schnittmuster

Für eine persönliche *Soul Calibur*-CD, einfach Schere ansetzen und dann schneiden... äh, schneiden



**Dreamcast**  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

**2**  
11/99

**SpielMich**

**future**  
VERLAG  
Medien mit Leidenschaft

Dreamcast: **Das Offizielle Magazin** präsentiert:  
Symphonie für Hammer und Schwert für 128 Bits und TV

**Dreamcast**  
DIE OFFIZIELLE DEMO GD

**2**  
11/99

Made in EU  
Compatible with all Dreamcast Hardware bearing the **FALD** mark

**SEGA**

**future**  
VERLAG  
Medien mit Leidenschaft

## Und was ist auf der GD-ROM?

### SpielBar Zum Controller, fertig, los...



#### Dynamite Cop

Träum was Schönes! Das Traumschiff wurde jedenfalls gerade von einigen ziemlich üblen Gestalten geentert, die nur eines im Sinn haben: dafür zu sorgen, daß wir sterben... und zwar sehr, sehr langsam... und unsere einzige Waffe: ein Eisbein?!



#### Buggy Heat

Hinter den Dünen, da muß die Freiheit wohl grenzenlos sein. Keine Polizisten, keine Straßen, sagt man, liegen darunter verborgen. Und dann: Was uns groß und wichtig erscheint, das ist unter der Motorhaube ganz klein...

### ZeigBar Immer schön anzuschauen



#### NFL Blitz 2000

Eigentlich sollte es ja nun schwer zu glauben sein, daß diese doch ziemlich muskelbepackten Männer noch in der Lage sind, sich derart flink über ein Footballfeld zu bewegen. Tun sie aber trotzdem. Und das nur für uns...



#### Soul Calibur

Neues bestes Spiel des Jahres das ist. Viele schöne Bewegungen und Gesichtsausdrücke es hat. Schwerter und Äxte es hat. Viel zivilisiertere Waffen als diese neumodischen Kanonen das sind...

## Inserentenverzeichnis

- Activision Deutschland GmbH **31**
- Baucontec **119**
- CDG Media **127**
- Crave Entertainment **2-3**
- Eidos Interactive **132**
- Future Verlag **84, 98-99**
- Game It! **113**
- Gamers Point **109**
- Infogrames Videogames **49**
- Karstadt AG **14**
- Konami Deutschland GmbH **24-25**
- PXD Media **83**
- Theo Kranz Versand **131**
- ORDER IN TIME **125**
- Sega Deutschland **6, 38-39, 58-59**
- Sunflex Vertriebs GmbH **75**
- UbiSoft **9**
- Wial Versand Service **101**



*wenn ich groß bin,  
sine ich alleine  
einkaufen!*

Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben –

Dem Leben zuliebe.

Deutsche  
KinderKrebshilfe

90 90 93

Helfen. Forschen. Informieren.

Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00



## POWERWARE

GRUNDGERÄT **494,99 DM**

CONTROLLER **53,99 DM**

ARCADE STICK **83,99 DM**

KEYBOARD **53,99 DM**

LENKRAD **114,99 DM**

VMU MEMORY **53,99 DM**

V-BOX **159,99 DM**

PADVERL. **19,99 DM**

RGB-KABEL **24,99 DM**

BUGGY HEAT **89,99 DM**

F1 FORMULA ONE\* **99,99 DM**

GET BASS+ANGEL **179,99 DM**

HOTD2+GUN **159,99 DM**

METROPOLIS **104,99 DM**

POWERSTONE\* **??,?? DM**

RED DOG\* **89,99 DM**

READY TO RUMBLE\* **??,?? DM**

SONIC ADVENTURE **104,99 DM**

SOUL CALIBUR\* **89,99 DM**

SNOW SURFERS\* **89,99 DM**

TOY COMMANDER **89,99 DM**

TRICK STYLE\* **99,99 DM**

VIRTUA FIGHTER 3 **89,99 DM**

**04131 / 200580**

Fax: 04131/2005820

CDG MEDIA - STÖTEROGGESTRA. 36 - 21339 LÜNEBURG

Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit \* gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar [www.gamecentral.de](http://www.gamecentral.de)



Dabei hatten meine Eltern mich doch immer ermahnt, kein Feuerwerk im Haus...



Liebe Hundchen. Gute Hundchen. Ihr seid doch bestimmt Vegetarier, oder?



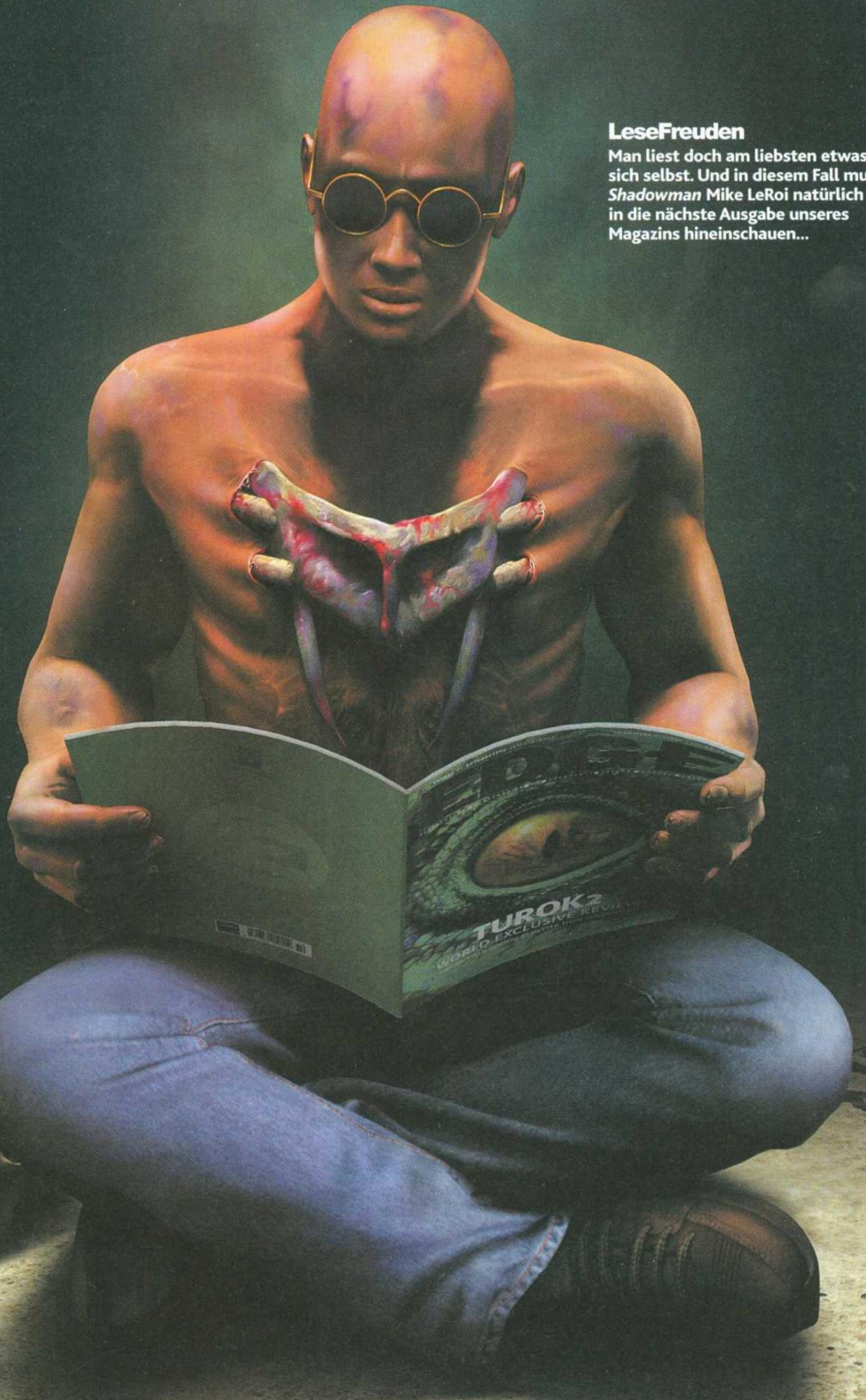
Heimwerkerkurs. Die vielen Geräte für den Serienmörder von heute gibt's bei Obi...



Parkplatz. Wir wissen doch alle, daß man Tiefgaragen im Dunkeln meiden sollte...

### LeseFreuden

Man liest doch am liebsten etwas über sich selbst. Und in diesem Fall muß *Shadowman* Mike LeRoi natürlich auch in die nächste Ausgabe unseres Magazins hineinschauen...

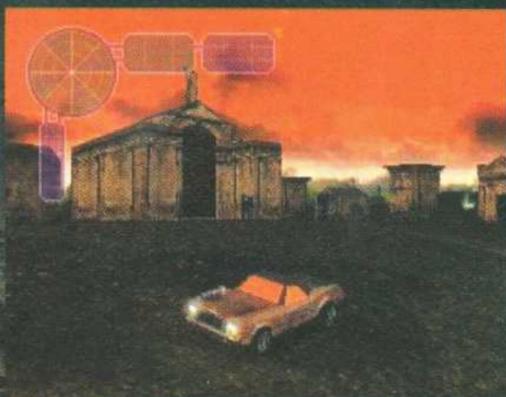


# BaldDrin

Stille Nacht, heilige Nacht... alles schläft, einsam wachen... nur wir... und zwar ab **9. Dezember** mit unserer neuen Ausgabe, wiederum exklusiv mit **GD-ROM**

## Shadowman

Schock! Horror! Voodoo! Serienmörder! Teddybären! Und ein Held, der für seinen glatten Schädel bestimmt mehr als nur eine Tube Rasierschaum benötigt! Das Spiel, das von Hannibal Lecter bevorzugt wird!



### V8

Starten Sie die Motoren, Ladies und Gentlemen! Wir machen eine kleine Zeitreise. Wir bitten Sie, sich anzuschallen, das Rauchen einzustellen und dieses Spiel zu genießen. Dazu brauchen Sie natürlich noch... Raketen, Bomben, Hagel und Granaten. Oh ja, und dazu noch die verrücktesten Autos, die sich jemals gegenseitig zu Schrott geschossen haben...



### Soul Fighter

Es ist Dezember. Eine Zeit des Friedens und der Freude. Glaubt Ihr! Ganz im Gegenteil, wir haben's auf Euer Seelenheil abgesehen. Piggyback auch. Wer nicht an den Weihnachtsmann, dafür an Monster, Dämonen und anderes Böswilliges aus der Unterwelt glaubt, der hat hier einiges zu suchen. Manchmal auch zu finden...

### SpielSpaß

...nichts genaues weiß man nicht, denn alle Softwarehäuser überschlagen sich gerade, legen Nacht- und Wochenendschichten ein, um noch vor Weihnachten all das fertig zu bekommen, was denn da versprochen wurde. Also hoffentlich auch *UEFA Striker*, *Evolution* und *Buggy Heat*...

### UndSonst

#### LiebesLeid

Das können wir nicht bieten, dafür aber ein wissenschaftliches Experiment... Dreamcast in der Welt von Heidi. Mal sehen, was da passiert

#### SpielTechnik

Wir schauen uns einmal um bei den Leuten, die sich damit beschäftigen, die Entwicklungsprogramme für die besten Spiele herzustellen

#### RollenSpiel

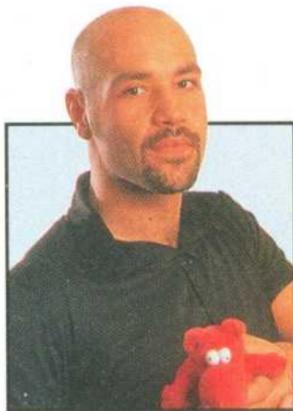
Das erste deutsche Dreamcastspiel: Wir begleiten die Entwicklung von Ubi Softs Arcatera.



Dreamcast.  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

# FischMann

Fischen macht Spaß... das haben wir ja schon in unserer letzten Ausgabe selbst festgestellt, und hier nun wieder George, unser Graf Zaal...



„Das kann doch wohl nicht Euer Ernst sein?“ Diese, oder eine ähnliche Frage stellten viele unserer Kollegen, als sie Jochen

und mich neulich gegen Ende der Sendung im New Media Studio vor dem Fernseher sitzen sahen. Warum? Das habe ich mich auch gefragt. Da saßen wir ganz normal vor dem Fernseher, hatten eine ganz normale Anglermütze auf, eine ganz normale Plastikangel in der Hand, und brüllten ganz normal „Zieh!“, während wir *Get Bass* spielten.

## Von Gummiwürmern...

Mal ehrlich: Irgendwie ist das Spiel ja schon komisch, auch wenn ich noch nicht genau sagen kann, ob „Haha“-komisch oder „Merkwürdig...“-komisch.

Vielleicht liegt es einfach daran, daß ich meist dann fernsehe, wenn alle gängigen Kabelsender sich entschlossen haben, eigentlich kein Programm mehr machen zu wollen, aber trotzdem weiter auf Sendung zu bleiben. Meist flimmern dann Bahnstrecken, 0190-Spots oder Kaminfeuer über den Bildschirm. Zu dieser Zeit gibt es zwei Spots, die mich fesseln. Erstens der „Total Gym“-Spot, mit grottenschlechter Asynchronisation von Chuck Norris (während auf RTL2 wie immer *Walker, Texas Ranger* läuft, und zweitens die Spots von „Flying Lure“.

Für diejenigen unter Euch, die letztere nicht kennen, folgt hier eine Erklärung. In den normalen „Flying Lure“-Spots erzählen einem irgendwelche Hobbyangler in kurzen, verständlichen Sätzen, warum ihrer Meinung nach bestimmte Gummiwürmer grob gesagt tierisch das Haus rocken. Dann gibt es aber noch die „Instant Fisherman“. Die „Instant Fisherman“ ist eine billige Klappangel, deren Vorzüge Euch in einem 30minütigen Spot angepriesen werden. Ihr werdet Euch jetzt vielleicht fragen, was man in 30 Minuten über eine Klappangel

erzählen kann, wozu nicht auch drei Minuten gereicht hätten. Eben.

## ... und Klappangeln

Das ist das Prinzip. Im gesamten Spot erzählt Euch so etwas wie ein Dr.Best des Angelsports, wie leicht die Angel ist und wie gut sie sich klappen läßt. Zwischendurch bestätigen authentische Psychopathen, wie leicht die Angel ist und wie gut sie sich klappen läßt. Dazu denken sich die Jungs interessante Situationen aus, in denen sie keine normale Angel hätten mitnehmen können, und weshalb sie dann tierisch glücklich sind, daß sie die „Instant Fisherman“ haben.

Mal ehrlich – wer von uns hat sich noch nicht zu Tode geärgert, daß die 6-Meter-Hochseeangel nicht in den Aktenkoffer paßt, wenn einen in der Mittagspause mal die Angellust überkommt? Wie dem auch sei: die Folge ist, daß ich unwillkürlich nach der halbstündigen Gehirnwäsche zum Telefon greifen und das Ding bestellen möchte, zumal es die weiter oben erwähnten Köder gratis dazu gibt. Gebremst wird das Vorhaben meist nur dadurch, daß die naheliegendste Landesflagge die der Niederländischen Antillen oder West-Samoas ist...

Vielleicht könnt Ihr jetzt verstehen, wieso mich *Get Bass* so fesseln konnte. Das Spiel ist so panne, daß es schon wieder Kult ist. Als Kult bezeichnet man ja ohnehin meist Dinge, die abgrundtief dämlich sind. Und was glaubt Ihr, wie leicht sich Freunde überzeugen lassen, mitzumachen: Gummistiefel anziehen, die Angelrute raus, und im Zweifelsfall ein Kasten Bier dazu – und dann: Petri Heil vor dem Fernseher!



Dreamcast  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

George



## FernsehFische

Das wirkt wie ein Entspannungsvideo... Fische über den Schirm gleiten lassen



Theo Kranz Partner  
im Ruhrgebiet  
r Laden, kein Versand!)  
**Dynamite**  
Im Brückcenter  
Brückstr. 42-44  
44135 Dortmund

# THEO KRANZ VERSAND

**Der SEGA-Spezialist!**

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg



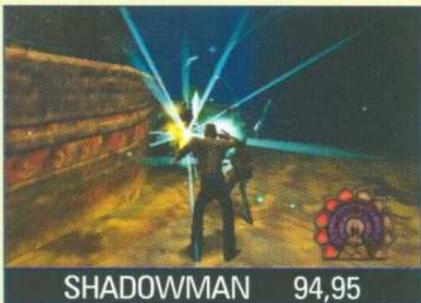
AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND  
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER  
AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NURNBERG



**494,-**

## DREAMCAST

- DREAMCAST ..... 494,-
- DEUTSCHE VERS., INKL. MODEM
- CONTROLLER ORIG. .... 59,95
- CONTR.-VERLÄNGERUNG .. 19,95
- DREAMCAST-STICK ORIG... 94,95
- KEYBOARD ORIG. .... 59,95
- VMU-CARD ORIG. .... 59,95
- RACING CP (LENKRAD) .. 124,95
- FERRARI SHOCK 2 LENKR. 124,95
- VIBRATION PACK ORIG. ... 49,95
- AV-KABEL ..... 19,95
- SCART-KABEL ORIG. .... 49,95
- SCART-KABEL LOW BUDGET 24,95
- SUPER-RGB-KABEL ..... 29,95
- SUPER-VHS-KABEL. .... 29,95



SHADOWMAN 94,95

- AERO WINGS. .... 94,95
- BILLARD NIGHTS ..... 84,95
- BLUE STINGER..... 94,95
- BUGGY HEAT ..... 94,95
- CAESARS PALACE 2000 ... 84,95
- DYNAMITE COP 2 ..... 94,95
- EVOLUTION (DEZ). .... 84,95
- FIGHTING FORCE 2 (DEZ) .. 94,95



SNOW SURFERS 94,95

**AUSTRIA EXPRESS**  
SCHNELLSERVICE FÜR  
ÖSTERREICH  
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN  
**0049 931  
35 45 288**  
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:  
1 DM=7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

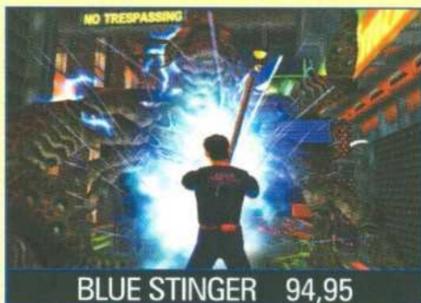
SER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR  
TEILTE WARE VERLÄBT NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER  
IS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN  
IHREN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN  
SCHNELLER SOGAR PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN  
BESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT  
E ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE  
R PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG,  
NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTO-  
FREI! BESTELLANNAHME 9.-20. UHR,  
10.-16. UHR. SIE KÖNNEN AUCH  
SER KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS  
ER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRAN-  
KOSTEN (3 DM) UND ADRESSIERTEM  
KUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.



Dreamcast

**BEI UNS PORTOFREI\***

**JETZT BESTELLEN,  
UND DREAMCAST-ARTIKEL  
ERHALTEN SIE  
VERSANDKOSTENFREI!\***



BLUE STINGER 94,95

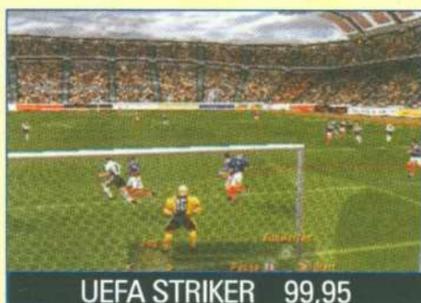


SEGA RALLY 2 114,95



SOUL CALIBUR 114,95

- FORMULA ONE (NOV).... 114,95
- HOUSE OF DEAD 2 (+GUN) 149,95
- HYDRO THUNDER ..... 109,95



UEFA STRIKER 99,95

- INCOMING ..... 114,95
- KILLER LOOP (Y.A.R.G.) ... 94,95
- MARVEL VS. CAPCOM .... 99,95
- MILLEN.SOLD. EXPENDABLE 99,95
- NFL BLITZ 2000 ..... 109,95
- NFL QUARTERB.CLUB 2000 . 94,95



POWER STONE 94,95

- PENPEN ..... 99,95
- PLASMA SWORD (DEZ) ... 99,95
- POWER STONE..... 94,95
- PSYCHIC FORECE (NOV) ... 94,95
- RACING SIMULATION 2 ... 99,95
- READY 2 RUMBLE BOXING 109,95



RACING SIMULATION 2 99,95

- RED DOG (NOV)..... 94,95
- RENEGADE RACING (NOV) . 89,95
- SEGA BASS F. (+ CONTR.) 189,95
- SEGA RALLY 2 ..... 114,95
- SHADOWMAN (DEZ) ..... 94,95
- SNOWSURFERS - COOL B... 94,95
- SONIC ADVENTURES ..... 94,95



SONIC ADVENTURES 94,95

- SOUL CALIBUR (NOV).... 114,95
- SOUTH PARK LUV SHACK .. 99,95
- SPEED DEVILS (NOV) ..... 94,95
- STREETFIGHTER ALPHA 3 .. 99,95
- STUNT GP (NOV) ..... 94,95
- SUZUKI ALSTARE RACER... 94,95
- TOKYO HIGHWAY CHALL. .. 94,95
- TOY COMMANDER ..... 94,95
- TRICK STYLE ..... 94,95
- UEFA STRIKER ..... 99,95
- VIRTUA FIGHTER 3 TB. .... 94,95
- WORLDWIDE SOCCER (NOV) 94,95
- WORMS ARMAGEDDON ... 94,95
- WWF ATTITUDE (DEZ) .... 99,95

### Sammler und Schnäppchenjäger aufgepasst:

folgende SEGA-Saturn-Spiele für nur

OLYMPIC SOCCER SEGA MAGAZIN 10/96: 79%	CHAOS CONTROL	ROBO PIT	STARFIGHTER 3000
2,95	2,95	4,95	9,95
THUNDERHAWK 2 SEGA MAGAZIN 1/96: 93%	NBA LIVE '98 SEGA MAGAZIN 3/98: 78%	PARODIUS DELUXE MEGA FUN 9/95: 84%	NHL POWERPLAY SEGA MAGAZIN 9/97: 86%
9,95	9,95	14,95	19,95
BLAZING DRAGONS SEGA MAGAZIN 10/96: 81% Adventure - komplett in deutsch	BLAM! MACHINEHEAD SEGA MAGAZIN 11/96: 86%	SHELLSHOCK SEGA MAGAZIN 6/96: 87% Die Nr. bei 3D-Vehikel-Action	CROC - LEGEND OF GOBBOS SEGA MAGAZIN 12/97: 82%
19,95	19,95	24,95	39,95

Nur solange Vorrat reicht, da zum Teil nur noch kleine Stückzahlen!  
**Sonderaktion: Bei Bestellung von 3 Spielen aus diesem Kasten erhalten Sie ein Spiel unserer Wahl kostenlos!**  
Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

# 0931 35 45 223

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: **0931 35 45 222**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT Fax: 0931/571602

# POWER STONE™

## SIE SUCHEN DAS BESTE 3D - ACTION-SPIEL AUF DREAMCAST?

„Power Stone unterscheidet sich herrlich von gängigen Beat'em-Ups und besitzt fast genügend Schauwert, um die Sega-Konsole alleine zu verkaufen.“  
"Maniac 10/99".

- Power Stone ist das erste vollständige 3D-Beat'em-Up überhaupt!
- Unglaubliche Interaktivität mit der Umgebung – hangeln Sie an der Decke, klettern Sie auf Dächer, verwenden Sie Bänke, Stühle, Fässer, Pfosten und andere Objekte als Waffe!
- Atemberaubende Grafik kombiniert mit rasantem Gameplay!
- Enthält acht unterschiedliche Charaktere mit einzigartigen Fähigkeiten und Kampfeigenschaften!
- Sammeln Sie Power Stones, um Ihren Konkurrenten zu besiegen – drei Steine geben Ihnen unglaubliche Fähigkeiten und Supermoves!
- Nutzen Sie ein riesiges Arsenal von Waffen-Power-Ups: Bazookas, Flammenwerfer, Schwerter, Zeitbomben und mehr!
- Viele versteckte Bonusoptionen und Secrets begleiten Sie durch das Spiel!



CAPCOM®

EIDOS  
INTERACTIVE  
www.eidos.com