

MANIAC

PLAYSTATION NINTENDO 64

Breath of Fire 3

Rollenspiel-Nachschub für die Playstation

POCKET MONSTER, 64DD & CO.

Die Zukunft des Videospiele

PS & N64: WIR WISSEN MEHR!

Forsaken

15 SEITEN N64-SPANNUNG

YSHI'S STORY

87% Wild Choppers

67% Aerofighters Assault

87% WCW vs NWO

NEU Sim City 64



TREFFER: FIGHTERS DESTINY LEHRT SONY-PRÜGLERN DAS FÜRCHTEN

WÜRDEST DU DIESEN



VIC TOKAI INC.



NINTENDO®, NINTENDO 64,



AND



ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

NOVA
N
SPRING

TYPEN TRAVEN...?

DARK RIFT™

Dies sind nur einige der
freundlichen Typen, die beim
härtesten Turnier des
Universums zwischen Dir und
dem Siegetreppchen stehen!

DAS 3D -Actionspiel
mit rasend schneller
Grafik und faszinierender
Detailvielfalt.

Ausgefeilte Kampftechniken
mit unzähligen Combo-
Moves und individuellen
Waffensystemen.

Ab Mitte Dezember 97
für Nintendo® 64 und
Windows® 95 erhältlich.



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

NOVA SPRING is a registered trademark of VIC TOKAI INC. 22904 Lockness Ave., Torrance, CA 90501. Dark Rift™, Kronos™, their logos and characters are trademarks of and © 1996 Kronos Digital Entertainment, Inc. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

STREET HOPPER
工、セブサワ補十力



星
的

3D-Polymer-Charaktereigenschaften



CAPCOM

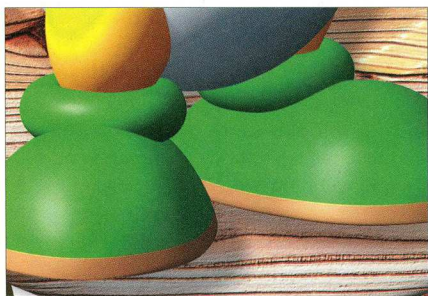


GLAUBENSKRIEG

Während wir Spieler ein vielversprechendes neues Jahr begrüßen, beginnt bei einigen Videospiel-Managern das Zittern: 1998 wird sich zeigen, ob Nintendo die Marktherrschaft im Next-Generation-Sektor zurückerobert oder sich dem Elektronik- und Medienriesen Sony geschlagen geben muß. Mit der Modul-Offensive im Vordergrund (ab Seite 8 stellen wir Euch die wichtigsten N64-Neuheiten ausführlich vor) und dem "Pocket Monster"-Boom in der Hinterhand, glaubt sich Nintendo in der stärkeren Position. Nicht ganz zu unrecht, denn daß die Playstation-Spieleflut (bislang das stärkste Sony-Argument) nicht nur positiv ist, hat Sony in Japan schmerzlich erfahren: Dort wurden vor dem Jahresende 1997 unverkaufte CDs gleich Palettenweise aus dem Handel zurückgeholt, um Platz für neue Entwicklungen zu schaffen. Der Playstation-Fan schwimmt in einem Meer der mittelmäßigen Software, aus der jedoch etliche Highlights herausleuchten.

Auch hier in der MANIAC-Redaktion ist man sich nicht einig: Während Olli und Winnie auf das N64 schwören, ist Christian wegen spärlicher N64-Auswahl genervt und von dem Bekanntheit auf ungewöhnliche Konzepte à la Videospiel-Kamera und Pocket Monster enttäuscht. Womit Nintendo in Zukunft Geld verdienen möchte, lest Ihr ab Seite 36.

Christian verweist hingegen auf die steigende



"Yoshi's Story" (Nintendo, 1997)

Qualität der 32-Bit-Spiele, die nach seiner Ansicht mittlerweile ein hohes technisches, grafisches und spielerisches Niveau erreicht haben. Um seine These vom Vorsprung der CD-ROM-Konsolen zu unterstreichen, zieht er einen Vergleich zwischen den 32-Bit-Frühwerken und den Spitzenspielen des neuen Jahres (ab Seite 76). Gerade recht kam ihm dabei "Grand Turismo": Das Sony-Rennspiel beweist, daß die Playstation mit "Rage Racer" und "Porsche" nicht ausgereizt war. Ab Seite 12 lest Ihr unseren Preview.

Multi-Format-User **Oliver Ehrle** liebt seine Playstation wie ein eigenes Kind, Nintendos Visionen sind für ihn jedoch die Zukunft: "Die Spieler schreiben nach Vernetzung, der Game Boy als transportable N64-Station schafft neue Dimensionen."

Branchen-Veteran **Martin Gaksch** schwört auf Miyamoto-Kompetenz à la "Yoshi's Story", hält jedoch Abstand von allen Taschenmonstern: "Lieber Crash 2 auf 'nem 70er-Surround-Fernseher als Game Boy mit Thermodrucker!" Arcade-Fan **Christian Blendl** spielt nur sporadisch auf dem N64 und ist u.a. von der technischen Leistung enttäuscht: "Das N64 konnte den versprochenen Grafik-Quantensprung nicht realisieren, die 32-Bit-Vielfalt macht mir mehr Spaß als je zuvor."

Auch MANIAC-Guru **Winnie Forster** schätzt Playstation-Highlights wie "Final Fantasy" und "Grand Turismo", meint aber dennoch: "Mutige Innovationen vermisste ich bei Sony schmerzlich, nur Nintendo zeigt dem Spieler neue Wege".



MAN!AC

NEWS



8 Sechs Yoshis in 24 Levels: Nintendos neues 64-Bit-Hüpfspiel "Yoshi's Story" hinterließ einen blendenden ersten Eindruck.

16 Endlich ein N64-Prügler, der "Tekken" & Co. das Fürchten lehrt: Beat'em-Up-Profi Olli stellt sich den Kämpfern von "Fighter's Destiny" - und holt sich am grandiosen Kampfsystem prompt eine blutige Nase.

12 Auf der Überholspur: Mit Sonys "Gran Turismo" rauscht das bisher umfangreichste und grafisch schönste Rennspiel auf Eure Playstation.

36 Grinst so die Zukunft des Videospiels? In den "Pocket Monsters" sieht Nintendo mehr als nur einen kurzfristigen Hype. Laut Nintendo-Boß Yamauchi begründen die putzigen Wesen eine neue Spielergeneration.

8 **Saurier im Six-Pack: Yoshi's Story**
Meister Miyamoto schickt Yoshi in sein erstes 64-Bit-Jump'n'Run: Bombastische Optik in 2,5D.

12 **Die große Freiheit: Gran Turismo**

Wir haben Eintrittskarten für Sonys Autosalon '98

14 **Der Drache ist zurück: Breath of Fire 3**

MAN!AC wagt erste Schritte im neuen Capcom-Rollenspiel

16 **Schicksalsschlag in 64-Bit: Fighter's Destiny**

Imagineer lehrt Playstation-Prüglern das Fürchten

18 **Die Rückkehr von Ganon: Zelda 64**

Besuch auf Links düsterem 64 Bit-Schloß

20 **Fly Hard in 1080°: N64-Snowboarding**

Jagt mit MAN!AC durch den Gletscher!

21 **Tempodrom 2000: F-Zero 64**

Bitte einsteigen: Nintendo beschleunigt auf 950km/h.

22 **Ein Sim kommt selten allein: Sim City 64 & 2000**

Manager ans Pad: Der Städtebauknüller kommt gleich zweimal

24 **Vergessene Welt: Forsaken**

Acclaims effektvoller Schacht-Shooter explodiert in 360°

28 **Nachrichten & Spiele-Schnipsel**

Brandaktuelle Informationen rund um's Videospiel

FEATURES

36 **Die Zukunft des Videospieles**

Alles Pokemon oder was? MAN!AC berichtet über Nintendos Zukunftspläne, 64DD und andere Videospiel-Innovationen.

76 **32-Bit-Evolution: Spielspaß ohne Technikgrenzen?**

Vier Jahre und kein bißchen leise: MAN!AC untersucht die Entwicklung von Playstation- und Saturn-Spielen.

TIPS & TRICKS

91 **Last Resort**

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

94 **Player's Guide: Diddy Kong Racing**

95 **Codes für Action Replay/Gamebuster**

95 **Profi-Tip: Final Fantasy Tactics**

96 **Player's Guide: Final Fantasy 7, Teil 3**

99 **Player's Guide: Nightmare Creatures**

100 **Player's Guide: Grand Theft Auto**

102 **Player's Guide: Command & Conquer 2, Teil 2**

104 **Drachenstatuen-Secrets: Tomb Raider 2**

105 **Classic-Tips**

RUBRIKEN

5 Editorial

57 So bewerten wir

81 Abo-Anzeigen

82 Handheld: Game Boy

83 Impressum/Inserenten

84 Leserbrief

86 **Replay: Adventures**

88 Kleinanzeigen

90 Know-How

106 Vorschau

PRESENTS

TESTS



71 Ark of Time



64 Ayrton Senna Kart Duel 2



70 Broken Helix



61 Bug Riders



72 Bushido Blade



65 CART World Series



69 Clocktower



73 Cool Boarders 2



75 Critical Depth



73 Dark Rift



65 Felony 11-79



74 Herc's Adventure



68 Masters of Teräs Käsi



66 Midways Greatest Hits 2



62 NBA Fastbreak '98



63 NHL Face-Off '98



58 One



67 Power Slide



60 Power Soccer 2



67 Steel Reign



IMPORT-TESTS



44 Aero Fighters Assault



55 All Japan Pro Wrestling



56 Bubble Symphony



52 Calcolo!



48 Einhänder



52 Namco Museum Encore



50 Jet Moto 2



50 Project Galaray



56 Sega Memorial 2



49 Side by Side



54 Side Pocket 3



47 Wayne Gretzky '98



47 WCM vs NWO



46 Wild Choppers



54 X-Men vs Streetfighter



55 Zero Divide Final Conflict



Saurier im Six-Pack

Zurück in die Zukunft: Nach der 30-Offenbarung "Super Mario 64" besinnt sich Hüpfspiel-Gott Miyamoto auf zweidimensionale Tugenden. "Yoshi's Story" führt Euch in eine traumhaft schöne 2D-Welt mit faszinierendem 3D-Twist.

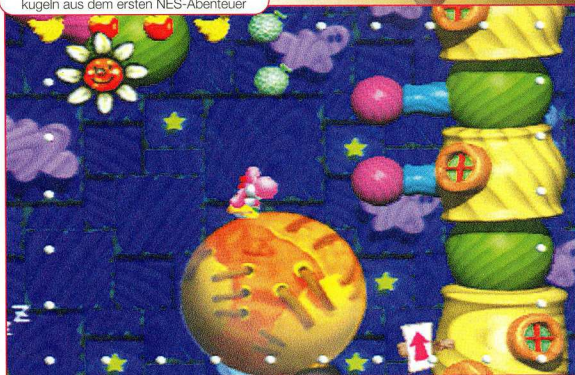


Goldig: "Yoshi's Story" wird als Kinderbuch mit Papp-Aufstellern präsentiert.

Kurz vor Einbruch der Eiszeit (und wenige Stunden vor Druckbeginn) schlitterte ein MANIAC-Firmenwagen ins deutsche Nintendo-Headquarter. Objekt der Begierde: Das fertige "Yoshi's Story"-Modul, frisch aus Japan ins umgebaute RGB-N64 gestöpselt, um möglichst aussagefähige Bildschirmfotos zu präsentieren. Trotz intensiver Spiele-Session entschieden wir uns gegen einen Test, da "Yoshi's Story" zu viele Geheimnisse birgt, die erst nach tagelangem Dauer-Zocken ans Tageslicht kommen. Lest deshalb unseren "Hands on"-Preview eines der schönsten Jump'n'Runs aller Zeiten.



"Mario"-Veteranen kennen die Kanonenkugeln aus dem ersten NES-Abenteurer



Links oben beginnend werden am Bildschirmrand die Früchte aufgelistet, die Yoshi bereits verfügt hat (in diesem Fall fünf Stück). Auf Wunsch wird die Übersicht ausgeblendet.



Obst ist Trumpf

Kleine Saurier sind nicht nur possierliche Tierchen, sondern schieben insbesondere mächtigen Kohldampf. Da Ihr für die Verpflegung der Vierbeiner verantwortlich seid, steht die Nahrungssuche stets im Mittelpunkt. Die Levels in „Yoshi's Story“ müssen nicht gewöhnlich durchlaufen werden, um irgendwann am Ausgang anzukommen – den gibt's nämlich gar nicht! Dafür sind in jeder

Spielstufe sechzig Früchte verstreut; ein halbes Dutzend Obstsorten sorgen für geschmackliche Abwechslung. Je nachdem, für welchen der sechs Yoshis Ihr Euch am Anfang entscheidet, schmeckt Euch eine bestimmte Frucht am leckersten. Je mehr Ihr davon sammelt (am besten ohne aromatische Unterbrechung), desto wohlge-

launter spaziert Euer Yoshi durch die Gegend. Nicht zuletzt hängt auch die Punktzahl entscheidend von der Fütterung ab. Doch egal, welchen Fruchtsalat Ihr Eurem Yoshi beschert – nach dreißig vernaschen Obstteilen ist der Level sofort beendet. Dabei macht es spielerisch keinen Unterschied, ob Ihr den



Übung macht den Meister: Im Bild oben tritt er zu einem Wettrennen an, unten zerbröckelt er ein paar Felsbrocken.



Bringt Yoshi den schwankenden Turm ins Ziel, gebt das seine Stimmung und Euer Punktekonto.



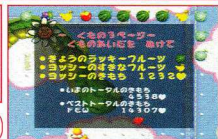
Tradition verpflichtet: Yoshi erledigt den vielgeliedrigen Wurm in gewohnter "Von oben auf den Kopf" Hüpf-Manier



Während Yoshi auf dem Drachen reitet, seht Ihr links die komplizierte Punktetabelle (oben) und ein Qualitätsobst-Menü.

ねんしゅう
ヨッシーのきもち

フルーツ	...	4	12
コイン	...	1	3
ハート	...	3	0
メロン	...	2000	0
のこりヨッシー	...	0	0
トータル	...	2457	



Island" schnappt sich Yoshi mit seiner elastischen Zunge nicht nur Obst-Leckereien, sondern verputzt damit auch Gegner.

Nach kurzer Verdauung bilden diese einen Schwanz aus maximal sechs Eiern. Auf Knopfdruck schleudert nun Yoshi ein Ei weg und gibt via Zielkreuz die Richtung an. So befreit Ihr Obst und andere Extras aus Luftblasen, bringt Feinde zum



Saurier mit Schnüffelnase

Wie bei allen anderen Miyamoto-Hüpfspielen steht das Level-Erforschen im Mittelpunkt.

Beim ersten Durchlaufen entdeckt Ihr nur einen Bruchteil der landschaftlichen Geheimnisse. Glücklicherweise haben Saurier einen ausgeprägten Geruchssinn, und so könnt Ihr Yoshi auf Knopfdruck zum Schnüffeln veranlassen. Dann zoomt die imaginäre Kamera näher heran und zeigt Yoshi in Großaufnahme. Grinst dieser spitzbübisch in die Linse, habt Ihr wieder was entdeckt – die Fundsache ist danach auch in der Standard-Perspektive sichtbar. Dieser 3D-Zoom ist lange nicht der einzige Grafik-Gimmick in dem optisch absolut coolen Yoshi-Abenteuer.

Angefangen von der perfekten Präsentation in Form eines Kinderbuches mit aufklappbaren Papp-Figuren, über die allerliebsten



Der 16-Bit-Vorgänger "Yoshi's Island" (alias "Super Mario World 2") erfreute Hüpfspiel-Fans im Herbst '95 und kassierte hochverdiene 95% Spielspaß im MANIAC-Test. Yoshis Premiere als Plattform-Papst bezeichneten wir als "riesengroßes Spielspaß-Feuerwerk mit tollen Special-FX, perfektem Level-Design und zündenden Ideen". Anlässlich des 64-Bit-Nachfolgers kramten wir das Modul aus dem Archiv und können dem 95er-Statement nun beipflichten.



Grafik-Genuß mit FX-Chip: Tolle Wachsmalkreiden-Optik auf dem Super NES.

"Yoshi's Island" ist heute genauso faszinierend wie vor zwei Jahren.



Jede Welt besteht aus vier Levels, die Ihr je nach Erfolg in der vorangegangenen Welt anwählen dürft.

gelben, grünen oder blauen Yoshi steuert – wie bei den Color-Game-Boys ist die Spiele-Performance identisch... Der Fruchtsalat sollte Euch aber nicht davon ablenken, daß „Yoshi's Island“ ein typisches Jump'n'Run ist: Es gibt Gegner, Hindernisse, Extras und viele versteckte Goodies. Wie schon im Super-Nintendo-Vorgänger „Yoshi's

Straucheln und weist jeden Obermotz in seine Schranken. Um Euch ein bißchen Streß zu ersparen, trifft Ihr unterwegs auf Eier-Spender, die eventuellen Gegner-Mangel bestens kompensieren.



In den Dungeons hat uns insbesondere die Wasser-Animation und -Physik gefallen



Wenn Ihr den Schauplatz wechselt, wird wie in einem Buch umgeblättert.



Das Skelett-Monster schleudert Feuerbälle auf Yoshi:
Zwei Kopftreffer schicken den Untoten aber schnell wieder unter die Erde.

Animationen der Bildschirm-Protagonisten, bis zu überraschenden Kameraschwenks mitten in einem Level: Wer meint, er hätte hier ein altbackenes 2D-Hüpfspiel vor Augen, der irtt gewaltig. Yoshi bewegt sich zwar auf mehr oder weniger festgelegten Pfaden, doch die 64-Bit-Power ist in jeder Phase des Spiels deutlich sichtbar. Allein die



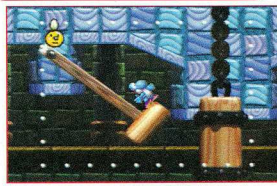
Die blauen Felsen sind instabil und werden von Yoshi zerbröselt



Als hätte Yoshi unter Wasser nicht schon genug Probleme, wird er von einem kilometerlangen Trompetenfisch verfolgt.



Ganz schön schnittig: Die Klingen treten blitzschnell aus dem Felsmassiv hervor und kosten Yoshi manche Energieinheit.



Physik für Anfänger: Je heftiger Yoshi den Hammer schwingt, desto weiter öffnet sich das Holztor.

plastischen Hintergrundlandschaften zählen zu den bezauberndsten Spiele-Artworks aller Zeiten. Selbst hartgesottene Punk- oder Grunge-Fans können sich dem kindlichen, aber nie kitschigen Malbuch-Look nicht entziehen.

Einige Szenarien bestehen aus zusammengefügten Stoffetzen, dann krawlt Yoshi durch blubbernde Unterwasserlandschaften oder setzt sich in einem "Zeitschriften"-Level mit Leim, Schlagzeilen-Collagen und Wasserfällen auseinander. Im Urwald besucht Yoshi Baumhütten, muß sich mit drehfreudigen Zahnrädern auseinandersetzen und hoch über den Wolken auf die Flugkünste von echten und Papier-Drachen vertrauen. Die Grafik ist insgesamt bunt und wirkt dank kräftiger Farben sehr plakativ – auch wenn gelegentlich Pastell-Töne zum Vorschein kommen.



in den Story-Modus, um geschaffte Level später erneut zu besuchen (siehe Kasten „Weltordnung“). Sollte Euer Dino vor dem Level-Finish schlapp

machen, dann müßt Ihr auf einen andersfarbigen Yoshi zurückgreifen. Ihr behaltet zwar gesammeltes Obst und Extras, jedoch ändert sich automatisch die Punktzahl, da ja der neue Yoshi andere Frucht-

Präferenzen hat. Natürlich speichert auch „Yoshi's Story“ Eure Spielstände via Modul-Batterie. Zur Zeit sitzt Nintendo an der deutschen Übersetzung, um die 96-MBit-Cartridge schon im März als PAL-Version zu veröffentlichen. mg/th

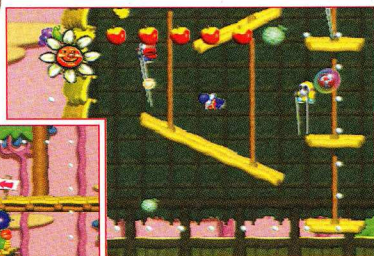


TITEL	Yoshi's Story
HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	März
Nintendo läßt die	Saurier lancieren:
Bezauberndes 2,5D-	Hüpfspiel mit über-
ragender Grafik.	

Weltordnung

So gradlinig kann eine Level-Übersicht aussehen: Jede der sechs Welten setzt sich aus vier Szenarien zusammen, die grafisch nicht zwangsläufig ähnlich gestaltet sind. In diesem Menü seht Ihr jedes Level, den Ihr im Story-Modus erreicht habt und könnt ihn jederzeit direkt anwählen und üben. Die vier Abschnitte der ersten Welt sind von Beginn an spielbar; beendet Ihr einen Level ohne besondere Vorkommnisse, erreicht Ihr Szenario 1 der nächsten Welt. Um die Level 2 bis 4 einer Welt zu betreten, müßt Ihr mehrere Riesen-Herzen aufstöbern – und diese sind nicht einfach zu finden. Was passiert, wenn Ihr alle 24 Szenarien erforscht habt, verraten wir

Euch in der nächsten MANIAC...



Sobald Yoshi ein Haus betritt, zoomt die Kamera ein Stückchen weiter weg.



Vier auf einen Streich: Mit seiner Zunge schnappt Yoshi nach Gegnern.



Typische Plattform-Probleme: Kommt Yoshi einem Ende zu nahe, kippt der Bambus-Stamm.

BROKEN HELIX

DIE WAHRHEIT ÜBER AREA 51

SEIN NAME IST IAKE BURTON.

ER IST SPRENGSTOFFEXPERTE BEI DER US-MARINE.
MAN HAT IHN IN DIE AREA 51 GESCHICKT –
DIE GEHEIMSTE ALLER US-MILITÄRBASEN.

DORT SOLL ER IM AUFTRAG DER REGIERUNG EINE
BOMBE ENTSCHÄRFEN UND EINEN WAHNSINNIGEN
ERPRESSER ELIMINIEREN.

WAS FÜR JAKE ZUNÄCHST NACH EINEM STINK-NORMALEN AUFTRAG AUSSIEHT, ENTWICKELT SICH ZU EINEM MYSTERIÖSEN ABENTEUER, DAS SIE BIS ZUM ENDE AM BILDSCHIRM HALTEN WIRD.

EIN 3D-ACTION-ADVENTURE DER EXTRA-KLASSE.

MIT DER DEUTSCHEN SYNCHRONSTIMME VON
BRUCE WILLIS ALS "IAKE BURTON".



KOMPLETT
DEUTSCHE
VERSION

DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 5/97 (PREVIEW): "KONAMI ZIEHT MIT DER DETAIL-VERNARRTEN AUSSTATTUNG WIRKLICH ALLE DENKBAREN REGISTER..."
MANIAC 8/97: "...EIN PLOT IST SPANNENDER ALS DER ANDERE UND LÄSST EUCH BIS ZUR AUFLÖSUNG KEINE RUHE"

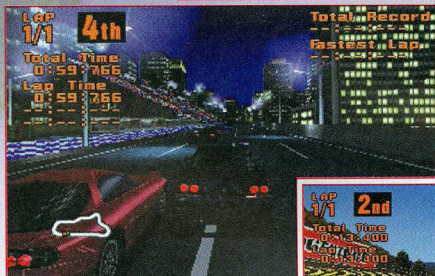


Die große

Sony drückt Euch die Schlüssel zu den schnellsten Coupés der Welt in die Hand. Trotz prächtiger Konkurrenz setzt das Rennspektakel "Grand Turismo" neue Maßstäbe!

Zwei Dutzend Sportwagen in überragender Grafik, keine Verzerrungen und kein Geruckel: Sonys japanisches "Team Yamauchi" schraubt gerade an den letzten Extras für eine spielerisch und technisch wegweisende Rennsimulation, die sowohl den speed-süchtigen "Rage Racer" als auch den Realismus-Freak à la "V-Rally" begeistern wird.

Bevor Ihr beim namensgebenden "Gran Turismo"-Storymodus zum



Nachfahrt in der City: Auch mit Digitalpad steuert sich "GT" hervorragend!



Leuchtende Augen bei Autorenrenn: Im Arcade-Modus wählt Ihr Euer Modell ohne Bargeld-Limit!



Die Cockpit-Ansicht spielt sich perfekt: Hier schlit-tert Ihr allerdings nach außen.

Autorenrenn mit virtuellem Luxus-Fuhrpark werdet (siehe Kasten), nutzt Ihr den "Quick Arcade"-Ausflug, um auf acht Rundkursen Bestzeiten zu fahren. Ihr wählt zwischen drei Schwierigkeitsgraden (legen den Streckenausbau fest), zehn Rennställen (mit jeweils mehreren Sportmodellen) und entscheidet zwischen driftfreudiger oder eher realistischer Steuerung. Schon bei der Fahrzeugwahl reibt Ihr Euch die Augen: Während sich die Flitzer vor Euch drehen, spiegelt sich das Sonnenlicht auf Metallic-Lackierung und Wärmeschutzverglasung – fast

meint Ihr, auf der Frankfurter Automobilausstellung zu stehen! Nach dem Countdown brettet Ihr gegen fünf schnittige CPU-Fahrer los – entweder sitzt Ihr im Cockpit oder bleibt knapp hinter Eurem Wagen. Schon in der ersten Kurve be-

merkt Ihr, wie die Federung sanft nachgibt und die Hinterräder an der Haftungsgrenze quietschen: Unverständliche Dreher nerven Euch bei Sonys Highlight nicht, Ihr tastet Euch vielmehr mit



Durch nachvollziehbare Steuerung gelingt es, auch Dreher noch glimpflich abzufangen.

jeder Lenkbewegung an das Limit von Motor, Getriebe und Gummi heran. Rutscht Ihr in einer engen Tunnelen-fahrt dennoch über die Streckengrenzen-



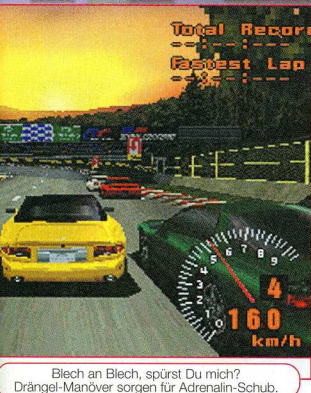
Ist Euer Gefährt dem Fahrpensum nicht gewachsen, stößt Ihr in Vertragswerkstätten nach Schnäppchen: Links das Angebot.



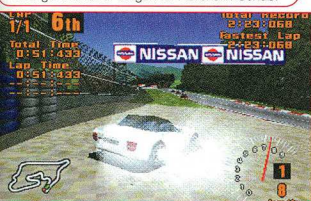
Waschen, fahren oder einkaufen: Die Karte zeigt Euch alle Autohändler.

Üben kann nicht schaden: Einige der elf Strecken werden im Spielverlauf durch variable Absperungen nach dem "Ridge Racer"-Prinzip umgeleitet.

Freiheit



Blech an Blech, spürst Du mich?
Drängel-Manöver sorgen für Adrenalin-Schub.



Dem Fortschritt sei Dank: Üble Texturfehler bemerkt Ihr auch bei Bandenkrahnen nicht!

zung oder knallt gegen die Mauer, müßt Ihr Euch nicht über zu drastische Luftsprünge ärgern: Spektakuläre Unfälle

Jedes "GT"-Fahrzeug wird in Echtzeit beleuchtet und sticht damit selbst die famosen "Porsche"-Filter aus.

sind in diesem Polygon-Rennen die Ausnahme, die Positionsgefechte gewinnt Ihr durch gewagtes, aber konzentriertes Gasgeben und Bremsen. Grafisch lassen die per FMV-Schnipsel vorgestellten Kurse keine Wünsche offen:

Nicht nur, daß Ihr bei der schnellen Jagd durch die mit Werbetransparenten ge-

schmückte Zielgerade von den jubelnden Massen mitgerissen werdet, auch bei der Berg- und Talfahrt durch bewaldete Serpentin-

vorbei an Bergmassiven und durch Tunnels, erlebt Ihr begeisternde 32-Bit-Optiken. Stellt Euch die "Porsche"-Drifts mit



Technik-Schmankerl: Rückspiegel seriennäßig, keine Pop-Ups erkennbar!

den Kurs-Details von "V-Rally" vor, und Ihr ahnt, was Sony aus der Hardware kitzelt.

Besonders die spektakulären Wiederholungen strotzen vor Lichtreflexionen der beteiligten Karossen, stationäre Kameras schwenken mit dem Feld und erinnern damit frapierend an

Tourenwagen-Übertragungen im Fernsehen. Dank der über zwei Dutzend Serienmodelle läßt sich die Langzeitmotivation von "Gran Turismo" schon im Arcade-Modus kaum mit der Konkurrenz vergleichen. Richtig los geht's erst im innovativen Story-Modus. "Gran Turismo" werden wir im nächsten Heft ausführlich zerlegen – stellt sicher, daß Ihr den Test nicht verpaßt! *eb*



Fast wie eine TV-Übertragung: Bei der Rennwiederholung beeindruckend besonders die Lichtreflexionen.

VIRTUELLE WELT DES MOTORSPORTS

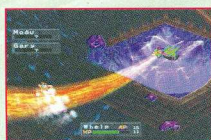
Fahrzeug-Kauf und Autowäsche

Auf dem Weg zum Meister aller Klassen läßt Euch "Gran Turismo" nicht nur die Wahl des Fahrzeugherstellers und -modells, sondern auch der verlockendsten Wettbewerbe. Habt Ihr Kohle für ein neues Standard-Chassis lockergemacht, stehen weitere High-Performance-Teile vom letzten Genfer Automobilsalon zur Verfügung: Auspuff, Federung und Reifen werden der kommenden PS-Schlacht angepaßt, und schon geht's los! Doch halt: Hier darf nicht jeder Grünshnabel sofort in der ersten Klasse um Punkte fahren! Erstmal absolviert Ihr in der Fahrschule eine Serie von praktischen Tests. Mit konstanter Drehzahl fahren, gefühlvolles Beschleunigen und benotete Kurvenschlenker bilden das fahrerische Grundgerüst, auf dem die schwierigen Aufgaben der zweiten Stufe gründen. Habt Ihr die drei "GT"-Lizenz-Lappen in der Brieftasche, steht Euch, die weiße Welt der Beschleunigungs-, Highspeed- und Duellrennen genauso offen wie Zeitrennen und die "Grand Prix"-Serien in drei Klassen. Hoffentlich habt Ihr als kommandierender Champion vor dem finalen Champagner-Bad Euren Wagen gewaschen – sogar diese Option steht Euch in Sonys schöner neuer Autowelt offen!



Nach dem Führerschein drückt Ihr in den "Events" (links oben) auf die Tube!





Gefahren im Eis: Nachdem Euch die Bergarbeiter freigesprengt und eingekerkert haben, fällt Euer Käfig beim Transport vom Güterzug und landet direkt vor den Füßen von Wegelagerer Rei. Dieser nimmt Euch mit in seine Räuberhöhle.

Die Legende der Drachen lebt



Die Dungeons von "Final Fantasy 7" sind leergeräumt? Zeit für ein neues Abenteuer: MAN!AC fühlt dem dritten Teil von Capcoms Fabel-Saga auf den Zahn.

Die Drachen mit dem feurigen Atem sind zurück: Capcoms Rollenspielttrilogie (die ersten beiden Teile erschienen nur für das Super Nintendo) erzählt die Geschichte der "Drachenmenschen", einer Mischlingsrasse, die sich je nach Bedarf vom Menschen zum Untier verwandeln kann. Wegen ihrer übermenschlichen Kräfte werden sie von jeher gefürchtet und gejagt. Schließlich hat man die eigentlich

friedlichen Drachenmenschen in einer Inquisitions-ähnlichen Verfolgung fast völlig ausgerottet.

In den beiden Vorgängerspielen widmeten die Drachenmenschen ihr Leben dem Kampf gegen den Gott des Bösen. Der Playstation-exklusive dritte Teil spielt in einer Zeit, in der die Drachenmenschen längst zur Legende gekommen sind. Doch die Geschichte holt die Menschheit ein: Im Gaune-Bergwerk entdecken Bergarbeiter ein tiefgefrorenes Drachenbaby, das sie mit einer Ladung Dynamit freisprengen und anschließend in einen Käfig sperren. Auf dem Zugtransport poltert der Käfig jedoch in den Cedar-Wald, dem Unterschlupf der gefürchteten Wegelagerer Rei und Teepo. Rei entdeckt das

Baby, das er zunächst nicht von einem normalen Kind unterscheiden kann. Nun kommt Ihr ins Spiel und steuert den Hosenmatz – unwissend, welche Kräfte in Euch schlummern. Zusammen mit Euren neugewonnenen Freunden beschafft Ihr Essen und Kleidung: Das sympathische Diebesgesindel weiht Euch in die Kunst des Stehlens ein. Unterwegs erfährt Ihr von einem schrecklichen Bergmonster und dem tyrannischen Großgrundbesitzer McNeil, der seine Untertanen bis auf den letzten Groschen ausbeutet. Die unheilvollen Indizien verdichten sich zur Gewissheit: Der Gott des Bösen ist zurückgekehrt, und Ihr seid der Einzige, der ihm Paroli bieten kann. Während sich Eure Freunde lediglich für die Juwelen in McNeils Schatzkammern interessieren, liegt Euch an dem Glück des Bauernvolks. Statt das Konzept der Vorgänger nur mit Polygongrafik und Special-FX aufzumotzen, hat Capcom eine neue Rollenspiel-



Angst vor Bestrafung: Nur verummilt lassen Dorfbewohner Kritik an Tyrann Mc Neil verlauten.

Selbst im Gespräch unterbrechen die Neil-Untertanen nicht die Arbeit und wischen sich erschöpft den Schweiß von der Stirn



Rüstung statt Schlafanzug: Im nahegelegenen Dorf klauen Euch Rei und Teepo fische Klamotten.

Neuling im Rollenspielgewerbe: Zu Beginn fuchtel Euer Held noch ängstlich mit seinem Schwert.



Ungewöhnliches Level-Design: Um das Dorf auf der Oberwelt zu durchqueren, müßt Ihr erst die Dorf-Welt durchspielen.



Bitte umziehen: Im übersichtlichen Ausrüstungsmenü verpaßt Ihr Euren Schützlingen Waffen und Klamotten.



Jeder Eurer Helden besitzt eigene Zauberfähigkeiten, die sich mit seinem Erfahrungslevel erweitern.



Keiner daheim? Gewöhnliche Haustürschlüssel hat Profideb Rei in wenigen Sekunden geknackt.



Auch unter den Monstern herrscht eine strenge Hierarchie: Im Kampf schickt der Krötenboß seine Untertanen vor.

welt erschaffen: Ihr steuert Eure Sprite-Helden aus der Iso-Perspektive durch eine prunkvolle Polygonlandschaft, die Ihr in alle Richtungen drehen könnt. Auf weite Reisen begibt Ihr Euch in der Oberwelt, in der Ihr wie ein Riese an Dörfern und Bergen vorbeistampft. Hier könnt Ihr jederzeit Euer Lager aufschlagen, per Memory Card speichern und Euch für ein paar Stunden auf's Ohr legen. Wie in einer Jump'n'Run-Levelkarte müßt Ihr unbekanntes Terrain erst freispielen, bevor Ihr weiterziehen dürft. Hierfür wird in 3D-Levels umgeblendet, in denen Ihr hinter Büschen und Sträuchern Schatzkisten entdeckt. Euch gefährlichen Monstern stellt und mit Passanten plaudert. Habt Ihr einen "Ausgang" gefunden, ist der Weg in eine Richtung frei. Dieses Konzept hat den Vorteil, daß Ihr weite Strecken in sekundenschnelle zurücklegt, andere Rollenspiele nutzen dafür Teleporterzauber oder stellen Fahrzeuge bereit. Trotz der Levelkarten-Struktur findet Ihr in der Oberwelt Schätze und Zaubersprüche: Entdeckt Euer Held etwas ungewöhnliches, erscheint ein kleines Ausrufezeichen über seinem Kopf. Habt Ihr gerade nichts besseres zu tun, klickt Ihr Euch per Tastendruck in einen standardmäßigen Wald-, Wüsten- oder Feldlevel, in dem Ihr anschließend eine Schatzkiste entdeckt und meist von ein paar Un-



Hinter Büschen laurt Ihr Wanderern auf und entdeckt versteckte Schatzkisten

WAS BISHER GESCHAH

Die "Breath of Fire"-Trilogie



Grafisch unspektakulär, spielerisch brillant: "Breath of Fire" (SNES).

Frösche, Fische und Löwen. Auch der zweite Teil (SN, 1995) blieb Importspielern vorbehalten: Die Übersetzungskosten für das 24 MBit starke Abenteuer waren den deutschen Capcom-Partnern Virgin und Laguna offenbar zu hoch.

1993 veröffentlichte Capcom das erste "Breath of Fire"-Abenteuer für das Super NES: Die Rollenspielerleure war lange Zeit auch für Deutschland geplant, erschien jedoch letztendlich nur in Japan und den USA. PAL-Spieler mußten sich mit einem Importmodul zufriedengeben. An Eurer Seite kämpften mehrere Fabelwesen wie



Mit 24 MBit ist "Breath of Fire 2" eines der umfangreichsten SNES-Rollenspiele

holden überrascht werdet. Monster fallen Euch ausschließlich per Zufall an, gekämpft wird ohne lästiges Umblenden nach bewährtem Rundenprinzip. Neben den gewöhnlichen Angriffs- und Verteidigungskommandos beherrschen Eure Helden persönliche Fähigkeiten, die sich mit Eurer Kampferfahrung erweitern. Als Drachenheld seid Ihr bestens mit Heilmagie, später mit mächtigem Drachenzauber vertraut. Profideb Rei klagt seinen Gegnern Früchte und Waffen, Spitzzube Teapo überrascht mit Feuer- und Eiszauber.

Die putzigen Bitmap-Animationen sind deutlich von japanischen Animes inspiriert: Eure Helden schämen sich mit riesigen Schweißperlen auf der Stirn, blinkende Ausrufezeichen signalisieren Erstaunen. Als Hosenmatz fuchelt Euer Drachenstreiter im Kampf

ängstlich mit einem Schwert, später beeindruckt er seine Gegenüber mit mächtigen Hieben und überlegenen Posen. Fürchten Eure Helden den Tod, schlachten sie nicht nur am ganzen Leib, auch ihre Worte in den Textfenstern beginnen unruhig zu zittern. Die liebevollen Animationen verleihen dem Abenteuer eine durchgehend witzige Atmosphäre, fast wie in einem Mel-Brooks-Film. Derzeit arbeitet Capcom an der deutschen Übersetzung für "Breath of Fire 3": Der genaue Erscheinungstermin der PAL-Version steht noch nicht fest, oe



Auf offener Flur schlägt Ihr Euer Lager auf: Hier sammelt Ihr neue Kräfte und speichert den Spielstand.

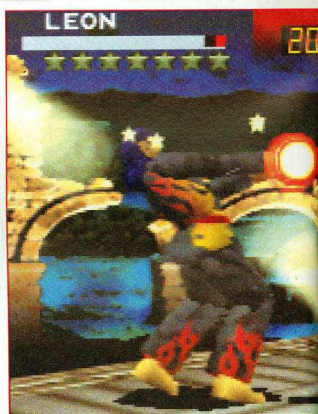
Schicksals 64 Bit-Kä

Während Nintendo-64-Schläger neidisch in Playstation- und Saturn-Ringe schielen, beendet das japanische Entwicklerhaus Genki klammheimlich die Arbeiten an "Fighters Destiny": MANIAC stellt die Kampfkünstler auf die Probe.

Owohl für das Nintendo 64 bereits mehrere Prügelspiele erschienen sind, warten Kampfspezialisten immer noch auf ein Turnier, mit dem sie sich an düsteren Regentagen im Spielzimmer verkriechen können. Unter den mittelmäßigen Prügeln, von "Dark Rift" bis "Mace", ist "Fighters Destiny" vom "Multi Racing Championship"-Entwickler Genki einer der wenigen Lichtblicke: Zehn furchteinlösende Prügelnaben aus aller Welt treffen sich zum Kampf um den Meistertitel, daneben sollen sich noch acht geheime Krieger im 128 MBit-Modul versteckt halten. Mit von der Partie sind der stämmige

Indianer-Wrestler Thomahawk, der flinke Kick-Experte Ryuji, der wendige Straßenkämpfer Leon, der spaßige Pausenc clown Pierre und Altmeister Bob.

"Fighters Destiny" unterscheidet sich von der Konkurrenz schon im Ansatz: Während sich die Action-orientierte Prügeln Konkurrenz mit Ultra-Combos, Metzel-Specials und Fatalities gegenseitig an Blutrunst überbietet, besinnt sich "Fighters Destiny" auf sportliche Fairness: Statt das Match nach verl orener Energieleiste zu beenden, wird der Sieger nach einem Taekwondo-inspirierten Punktesystem errechnet. Sieben Sterne benötigt Ihr für den Sieg, die Ihr für Knockouts, Würfe, Finishingmoves und Schubser über den Arenarand einheimst. Euer Schützling besitzt auch eine Konditionsleiste: Seid Ihr außer Puste, torkelt Euer Kämpfer durch die Arena und Euer Gegenüber hat die Gelegenheit zu einem Finishingmove oder KO-Schlag. Jeder erkämpfte Punkt wird mit einem Replay aus variabler Perspektive gefeiert, anschließend beginnt eine neue Runde und beide Kontrahenten starten wieder mit voller Konditionsleiste. Da-



Bei diesem Schlaghagel wird Euch schwindelig: Schlangenkämpfer Abdul verbindet Wendigkeit mit Kraft.



durch gestaltet sich das Duell taktischer als bei den meisten anderen Kampfspielen: Ihr prügelt wahlweise offensiv und deckt den Feind mit Hieben ein oder defensiv und wartet besonnen auf die Gelegenheit, einen mächtigen Wurf oder Abwehrgriff anzusetzen oder den Gegenüber ins Abseits zu schubsen. Das Kampfsystem setzt auf simple Struktur und komplexe Anwendungsmöglichkeiten: Nur vier Feuerknöpfe sind belegt, dabei ist für Block und Ausfallschritt je ein Button reserviert. Mit A und B führt Ihr Attacken zur Brust und zum Knie aus, die Ihr durch Richtungskommandos und einfache 90°-Drehungen variiert und zu komplexen Combos zusammensetzt. Für eine häm-



Qual der Wahl: Kämpfer mit erspielten Geheim-Moves sind im Auswahlbildschirm mit einem Stern gekennzeichnet.



Bitte kämpft fair: Vor jedem Duell erinnert Euch eine Statistik an die Punkteverteilung für Würfe, KOs und Konterattacken.



Duell mit dem Meister: Im Master-Challenge-Modus kämpft Ihr mit Altmeister Bob um die geheimen Specialmoves.

TITEL
Fighters Destiny
HERSTELLER
Inincheer
SYSTEM
Nintendo 64
ERD-RELEASE
März
Taktische Polygonprügelspiele mit ausgefallenen Spielmodi: Statt den Gegner zu plätten, spielt Ihr auf Punkte.

Schlag für Kämpfer



Taumelt Euer Gegenüber benommen, habt Ihr die Gelegenheit zum Knockout.



Ohne Block tödlich: Rauchende Supermoves befördern Euch auf einen Schlag ins Reich der Träume.

mernde Schlagsalve aus dem Stand nützt Ihr das "Charging": Per Specialmove bereitet sich Euer Held zitternd vor Kraft auf einen prasselnden Schlagregen vor, dessen Länge Ihr durch anschließendes Dauerfeuer bestimmt. Für einen hämmernenden Wurf oder Aikido-Griff drückt Ihr beide Angriffstasten gleichzeitig, wahlweise dürft Ihr auch einen C-Button mit der Kombination belegen. Geht Ihr gleichzeitig rückwärts, katapultiert Ihr Euren Feind mit einem Judogriff über Euch nach hinten, bei schrägen Richtungskombis kombiniert Euer Schützling Ausfallschritt und Schleudermanöver. Natürlich könnt Ihr Griffe auch kontern: Je nach Wurf erscheint ein variabel langer Konterbalken, der sich in Windeseile wieder abbaut.

Während dieser Zeit wendet Ihr das drohende Unheil durch einen simplen Druck auf A und B ab, Euer Schützling landet sicher auf seinen Füßen. Betätigt Ihr die Tasten ein zweites Mal, setzt Ihr zu einem Gegengriff an: So entstehen Wrestling-typische Reversal-Serien, wie sie bisher nur in "Toukon Retsuden 2" (Playstation) zu sehen waren. Darüber hinaus beherrschen die "Fighters Destiny"-Recken auch schmerzhaft Würgegriffe und Armdreher, die Ihr durch wildes Button-Gehämmere als Angreifer hinauszögert oder als Verteidiger brecht. Hinzu kommt der Kampf am Arenarand: Stolpert Euer Held ins Abseits, hält er sich mit beiden Händen an der Mattenkante fest. Mit einem herzhaften Tritt



Da fliegen die Fetzen: Bei harten Treffern sprühen Funken ein vom Bluterguß.

macht der Feind Eurem Leiden ein Ende, wagt er sich jedoch zu nahe an Euch heran, packt Ihr ihn am Bein und zieht ihn in den Abgrund. Bleibt er jedoch fair auf Abstand, klettert Ihr wieder in den Ring. Neben dem Versus-Modus und dem Einspielerturnier haben sich die Entwickler interessante Neuerungen einfallen lassen. Im Master-Modus tretet Ihr per Zufall gegen Bob und den fiesen Joker an: Besiegt Ihr Bob, schenkt er Eurem Helden eines von acht geheimen Specials, die Ihr per Memory Card speichert und so in die anderen Modi übernehmt. Steht Ihr jedoch dem Joker gegenüber, klagt dieser Euch für eine Niederlage alle erspielten Specials! Natürlich dürft Ihr Euren Kämpfer auch zu einem Freund mitnehmen und gegen seine unerfahrenen Krieger antreten. Wer etwas mehr riskiert, kämpft mit seinen Freunden um die Specials! Außerdem beweist Ihr Euch im Survival-Modus gegen bis zu 100 Kämpfer, das "Rodeo" schließlich gibt Euren Lachmuskeln den Rest. In ländlicher Atmosphäre steht Ihr einer unbesiegbaren Kampfsportkuh gegenüber, die Euch mit höllisch schnellen Schlagkombinationen vernichtet. Ihr müßt versuchen, möglichst lange auf den Beinen zu stehen. Jeder Modus ist mit einer eigenen Highscore-Liste ausgestattet. oe



Am Arenarand hängend zieht Ihr Euren Gegenüber am Fuß nach Draußen.



Schleudert Euch der Gegner durch die Luft, habt Ihr für wenige Augenblicke die Möglichkeit, auf den Füßen zu landen: Während sich der Energiebalken unter den Schlägen blitzschnell abbaut, drückt Ihr A und B. Mit erneutem Druck auf beide Tasten setzt Ihr zum Kontergriff an.



Filmreife Kameraperspektiven: Nur in der Oberwelt bestimmt Ihr selbst die Ansicht.



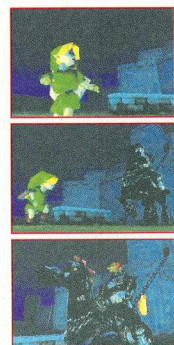
Konkurrenz für Prinzessin Zelda: Im Gebirge begegnet Ihr einem Mädel, das Klamotten im Partner-Look trägt.



Steinmonster voraus: Wie in den Vorgängern vermöbelt Ihr die Gegner in Echtzeit.



Der Geschmack von Freiheit und Abenteuer: Euren Gaul überredet Ihr nur mit Karotten und Peitsche zum Galopp.



Eine schaurige Regenacht: Bei einem einsamen Spaziergang beobachtet Link...



...die Entführung der armen Prinzessin Zelda durch Fiesling Ganon.

Die Rückkehr von Ganon

Während Playstation-Besitzer fleißig "Final Fantasy 7"-Dungeons stürmen, waren in Tokyo die ersten Demo-Welten von "Legend of Zelda: Ocarina of Time" spielbar. MANIAC trifft sich mit Link in seinem ersten 64-Bit-Abenteuer.

Link's Erzfeind Ganon gibt keine Ruhe: In "Legend of Zelda: Ocarina of Time" muß Link tatenlos zusehen, wie ein Ritter in spiegelnder Rüstung die geliebte Prinzessin Zelda entführt. In der nebligen Nacht vereitelt Ganon Euren verzweifelten Befreiungsversuch. Daraufhin macht Ihr Euch auf die Suche nach den drei sagenumwobenen Seelensteinen, mit denen Ihr das Ocarina-Zeittor öffnet, um Zelda in Eure Arme zurückzuholen.

Ähnlich "Super Mario 64" steuert Ihr Link durch eine gigantische 3D-Welt über Hügel und durch Täler, vorbei an Büschen, Felsen und Bäumen: Link ist zu Beginn des Abenteuers noch ein kleiner Junge im Grundscharakter, mit fortgeschrittenem Spielstand wächst er zu einem stolzen Jüngling heran. Auf Eurem Weg durch Links Heimatland Hyrule begegnet Ihr hilfsbereiten Dorfbewohnern,

aber auch böswilligen Steinmonstern, Spinnen und fleischfressenden Pflanzen. Um Euch zu verteidigen greift Ihr zum Schwert, das Ihr in der rechten oder linken Hand tragen und so Eure Hiebe variieren könnt. Neben einer Minicombo beherrscht Ihr Wirbelattacke, Sprung-



Mit Pfeil und Bogen durch den Kerker: Rechts oben seht Ihr die individuelle Belegung der C-Knöpfe.

attacke und Super-schlag. Gegenangriffe wehrt Ihr mit dem Schild ab. Je nach Alter und Spielstand trägt Link Kampfhämmer, Bomben, Kampfstab, Bumerang und Bogen mit sich, die Ihr über drei frei belegbare Tasten (C-Knöpfe) flink wechselt. Außerdem entdeckt Ihr sechs magische Amulette, die Euch Feuer-, Wind- und Lichtzauber verleihen. In düsteren Kerkern und geheimnisvollen Tempeln warten hinterhältige Obermotive auf Euch: Vor einem Lavasee jagt Euch ein Drache mit seinem Kugelangriff, Riesenskelette nehmen Euch zu zweit in die Zange und verlieren bei jedem Treffer ein paar Knochen. Eure Lebenskraft wird in Energieherzchen gemessen: Mit zunehmender Schwäche gerät Link aus der Puste und reagiert nur noch müde auf Eure Joypad-Aktionen.

Damit Ihr Euch in der Welt von Hyrule zurechtfindet, begleitet Euch die Fee Navie: Mit flinkem Flügelschlag und Farbmarkierung weist sie Euch auf Schätze und Risiken hin, die Einwohner von Hyrule begrüßt sie mit putziger Digistimme. Habt Ihr einen weiten Marsch vor Euch, schwingt Ihr Euch auf Euren Gaul, den Ihr mit Peitschenhieben und Karotten zum Galopp überredet. Technisch sieht "Ocarina of Time" schon jetzt beeindruckend aus: 25 bis 30 Bilder pro Sekunde gewährleisten fließende Bewegungen, Lichtquellen und Schatten schaffen besonders in muffigen Höhlen eine beklemmende Atmosphäre. Zahlreiche Digieffekte lassen Euch mit der abenteuerlichen Umgebung verschmelzen: So erklingt z.B. morschens Knacken oder helles Klirren, wenn Ihr mit Eurem Schwert auf Holz bzw. Metall schlagt. "Legend of Zelda: Ocarina of Time" wird im April 1998 in Japan erscheinen, das Modul speichert bis zu drei Spielstände – die Memory Card wird selbstverständlich auch unterstützt. oe



Unfaire Tricks: Im Kampf blendet Ihr angreifende Monster mit magischen Nüssen.



Da führt kein Weg vorbei: Neben der fleischfressenden Pflanze erkennt Ihr Navie, die Euch auf die Gefahr hinweist.

TITEL
Zelda 64
HERSTELLER
Nintendo
SYSTEM
Nintendo 64
DRUCKFÄHIGKEIT
3. Quartal
Aufwendiges Action-Adventure in interaktivem 3D-Landschaft: Link befreit Prinzessin Zelda aus den Fängen Ganons.



Deinen ersten Job hast Du vermasselt.

Jetzt kriegst Du Deine letzte Chance.

Hoffentlich kennst Du Dich mit Dynamit aus!

Die Sache mit Harry, Jack und Joe ist ja ziemlich dumm gelaufen. Noch nie was von kugelsicheren Westen gehört? Aber wir geben Dir noch eine Chance. Wenn Du die nicht nutzt, bist Du weg vom Fenster, verstanden? Also, paß gut auf:

Das Polizeipräsidium steht uns eindeutig im Weg! Du klast einen Laster voll Dynamit und parkst ihn so vor der Polizeizentrale, daß es den Jungs ein bißchen warm wird. Und was Dir in die Quere kommt, mähst Du nieder! Aber erst gehst Du ins nächste Spielgeschäft und besorgst Dir "Grand Theft Auto". Dann lädst Du es auf Deinem Computer und startest es. Dort bekommst Du alle weiteren anweisungen. Und jetzt viel Glück!

GRAND THEFT AUTO

AB JETZT SPIELST DU MIT DEM LEBEN.



für Playstation und PC



- Zoom dich ins Geschehen - super-schnell aus der Vogelperspektive!
- Der große Auto-Klau-nimm Dir jeden Wagen, der Dir gefällt!
- Du gehörst zur Mafia. 200 Missionen oder bis zu 8 Spielern im Netz!
- Gegeneinander!
- Fahre - um Dein Leben oder zur Hölle!
- In drei Megacities auf 6000 Meilen Straßennetz!
- Ein Soundtrack, der Dich zum Killer macht (und genau das soll er auch).



BMG



PlayStation

WWW.BMGINTERACTIVE.COM

MÖRDERISCH GUTES SPIEL.



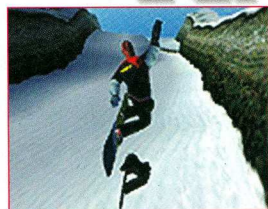
Die Entwickler tüfteln momentan am Zweispieler-Modus – spielbar ist der Split-Screen bislang noch nicht.



Mehr als nur ein grafischer Effekt: Die "Lens Flare"-Reflektionen passen zum Skibrillen-Ambiente, sind flexibler und vielfältiger als in anderen Nintendo-64-Spielen.

FLY HARD IN 1080°!

Nach "Wave Race" wagt sich Nintendos Abteilung für Realismus, Geschwindigkeit und angewandte Physik nun auf den Gletscher: Bahn frei für das beste Snowboard-Rennen der Saison.



Griff an die Kante: Anfänger gewöhnen sich vorsichtig an Balance und Steuerung, Profis drehen sich bis zu dreimal um die eigene Achse!



Wie "Wave Race" entführt Euch auch "Snowboarding" in paradiesische Landschaften: Abfahrt durch den "Golden Forest".

Sekunden stibitzt. Doch für seine übermütigen Stunts hat er Geschwindigkeit geopfert, mit jeder Sekunde kommt Ihr ihm näher. Wer die Schanzen und Schikanen der Zieleinfahrt besser nutzt, wird das Rennen für sich entscheiden...

Zwei Strecken um den malerischen "Crystal Lake" waren in die Vorabversion eingebaut, außerdem der "Golden Forest", eine Waldabfahrt vor blutroten Felsmonumenten. Allein grafisch ist das Nintendo-Boarding den drei Konkurrenzspielen überlegen, doch wie in "Wave Race" ist die Luxus-Optik nur eine Beigabe zur tadellosen Fahrphysik: Die Programmierer simulieren haarsträubendes Geschwindigkeitsgefühl, aber auch sanfte Schwünge und gewagte Sprünge. Eure Stellung auf dem Board spielt dabei eine entscheidende Rolle. Beherrscht Ihr die Grundstellung, versucht Ihr auch Free-style-Stunts à la "Wave Race".

Je nach Strecke wechselt der Untergrund, auch darauf müßt Ihr Eure Haltung einstellen: Dank dynamischer Animation des Sportlers spürt Ihr dicken Tiefschnee, ebenso eine plötzlich auftauchende Eisplatte, die Euch das Brett seitlich wegrißt. Mit gewagten Salto und Pirouetten wirbeln Draufgänger durch die Landschaft, während besonnene Sportler in geduckter Haltung nach der optimalen Schneise schielen. Wie "Wave Race" enthält auch "1080° Snowboarding" (der Arbeitstitel verweist auf den gefährlichsten Stunt des Spiels) verschiedene Fahrer und Modi: Neben Meisterschaft, Zeitrennen und Stunt-Kür ist ein Zweispieler-Modus mit flackerfreiem Split-Screen geplant. *wi*

Das N64-Skigebiet ist ausgebuht, vier Snowboard-Simulationen gehen auf die Piste. Doch Nintendo scheint weder das amerikanische "Vertical Edge" der "Top Gear"-Macher Boss zu fürchten, noch Imaginäre "Snowspeeder" oder das putzige "Snowbo Kids" von Atlas, das demnächst auch in Deutschland erscheint. Der geballten 3rd-Party-Konkurrenz stellt der Marktführer ein eigenes "Snowboard"-Rennen gegenüber – damit nichts schief geht, wurde das erfahrene "Wave Race"-Team für's Winter-sport-Debüt verpflichtet. Zur Entwicklung von "1080° Snowboarding" mußten sich die Spezialisten für optischen Realismus, Geschwindigkeit und Physik umstellen: Gletscher statt Wellen, glitzernder Schneekristall statt schimmernder Wasseroberfläche. Wir spielten eine 3-Level-Demo des neuen Nintendo-Rennspiels und waren von Optik und Fahrphysik begeistert: Geduckt breitet Euer Sportler durch eine schattige Schneise, reist das Board schneestaubend herum und segelt vom Unterholz auf die sonnenüberflutete Piste. Die plötzlichen Lens Flares blenden Euch kurz, dann habt Ihr die Abfahrt wieder fest im Blick: 100 Meter vor Euch erkennt Ihr Euren Konkurrenten, der eine andere Route eingeschlagen hat und Euch damit wichtige

zualisten für optischen Realismus, Geschwindigkeit und Physik umstellen: Gletscher statt Wellen, glitzernder Schneekristall statt schimmernder Wasseroberfläche. Wir spielten eine 3-Level-Demo des neuen Nintendo-Rennspiels und waren von Optik und Fahrphysik begeistert: Geduckt breitet Euer Sportler durch eine schattige Schneise, reist das Board schneestaubend herum und segelt vom Unterholz auf die sonnenüberflutete Piste. Die plötzlichen Lens Flares blenden Euch kurz, dann habt Ihr die Abfahrt wieder fest im Blick: 100 Meter vor Euch erkennt Ihr Euren Konkurrenten, der eine andere Route eingeschlagen hat und Euch damit wichtige



Mit dem Analog-Stick bestimmt Ihr Eure Haltung auf dem Snowboard: Ihr balanciert das Brett unter Euren Füßen optimal aus und duckt Euch, um zu beschleunigen.

TITEL 1080° Snowboarding
HERSTELLER Nintendo
SYSTEM Nintendo 64
BRD-FREI-GABE nicht bekannt
ALPINE SENSATION der "Wave Racer"-Macher – sieht schon jetzt besser aus als "Cool Boarders", "Steep Slope Sliders" & Co.

TEMPODROM 2000

„F-Zero X“ wird das beste und schnellste Rennspiel aller Zeiten! Das behaupten zumindest die Besucher der Space World 97...



Jetzt aber ran: Oben prangt der enttäuschende Platz 28 – noch 27 Überholvorgänge stehen aus.

Zum Start des Super NES 1990 überraschte Nintendo mit einem grafisch furiosen Science-fiction-Rennen: „F-Zero“ zeigte in atemberaubender Weise die 3D-Fähigkeiten der 16-Konsole und etablierte den Fachbegriff „Mode 7“-Grafik. Mit dem Nachfolger läßt sich Spiel designer Shigeru Miyamoto bis zum Juni Zeit – den noch lief auf der Space World eine fortgeschrittene Version mit etlichen Strecken und Vierspieler-Modus. Eines gleich vorweg: „F-Zero X“ punktet in allen Disziplinen, fasziniert aber insbesondere durch absolut ruckfreie Grafik, die sich 60 Mal in der Sekunde neu aufbaut. Das ändert sich selbst dann nicht, wenn ein Dutzend der 30 Konkurrenten auf dem Bildschirm zu sehen sind.



Dazu flitzen die futuristischen Gleiter in perverttem Tempo über den Kurs – kein anderes Rennspiel vermittelte bislang das

Geschwindigkeitsgefühl von „F-Zero X“. Wenn der Tacho 500 km/h anzeigt, dann weht Euch buchstäblich der Fahrtwind um die Ohren. Ihr solltet allerdings nicht nur darauf achten, Beschleunigungsfelder zu überfahren, sondern Euch vor Bandenberührungen und anderen Karambolagen in Acht nehmen. Ansonsten schwindet Euer Energie-Balken allzu heftig, und Ihr müßt mit einer vernichtenden Explosion rechnen. Die Strecken sind deutlich abwechslungsreicher als beim Vorgänger: Ihr fahrt Dreifach-Loops und Korkenzieher-Spiralen, springt über kilometerbreite Abgründe und grübelt vor Wegablenungen. Die Kurse sind in vier Bereiche eingeteilt, repräsentiert durch Spielkartensymbole wie Joker und König. Darüberhinaus dürfen sich (zumindest die Japaner) auf Zusatzstrecken in Form einer 64DD-Ergänzung freuen. Keine Panik, „F-Zero X“ erscheint auf Modul, nutzt jedoch die Disketten-Erweiterung, die in Japan parallel im Juni auf den Markt kommt. Um die Geschwindigkeit und die super-flüssige Optik zu

realisieren, mußte Nintendo beim Design der Gleiter Kompromisse machen. Die 30 verschiedenen Fahrzeuge sind relativ klein, simpel gebaut und strotzen nicht gerade vor Polygonen. Auch die Hintergrundgrafiken waren in der Messe-Version unspektakulär – was sich jedoch in keiner Form auf den Spielspaß auswirkte. Wer „F-Zero“ mochte, wird den Nachfolger schon nach kurzer Testphase in sein Herz schließen. Bedenkt man, daß die Programmierer noch sechs Monate Zeit haben, die letzten Feinheiten zu justieren und neben dem Grandprix- und Time-Attack-Modus weitere Features einzubauen, dann wird der nächste Sommer ein Tempo- und Spielspaß-Rausch ohne Gleichen. mg



Die Fahrbahnen haben nicht immer Seitenbegrenzungen – dies läßt Euch bei der Wahl der Ideallinie eine große Entscheidungsfreiheit.

TITEL	F-Zero X
HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
BRO-RELEASE	3. Quartal
Ultimativ schnelles Gleiter-Rennen auf der Strecke – Miyamoto macht's möglich.	



Um das Feindbild zu pflegen, werden die Charakterköpfe...



...der ersten sechs Gleiter-Fahrer am linken Bildrand eingeblendet.



Bei all Euren Fahrmanövern solltet Ihr stets auf die...



...Energieleiste rechts oben achten. Ist sie erschöpft, explodiert Euer Vehikel.

"SIM CITY 64" & "SIM CITY 2000" Ein Sim kommt selten allein

Zwei "Sim City"-Umsetzungen locken Euch in den Großstadt-Dschungel: Während der fleißige N64-Lizenznehmer Imagineer eine Umsetzung der Zukunftsvariante "Sim City 2000" beendet, bereitet Nintendo eine 64DD-Version des Klassikers vor.

Mit "SimCity" katapultierte sich Spiel-Designer Will Wright zu Weltruhm und das US-Software-Haus Maxis in die Riege der wichtigsten Spielehersteller. Vor der Veröffentlichung des Macintosh-Spiels im Jahre 1989 kannte den Namen Wright noch niemand – lediglich eine Clique in Bonn beschäftigte sich mit einem Frühwerk des Meisterdesigners: Will Wrights "Raid on the Bungeling Bay" steht bis heute als "gewaltverherrlichend" auf der BPS-Liste für jugendgefährdende Schriften. Paradoerweise ist "Sim City" ein Spiel, das selbst sensible

Sozialpädagogen ihren Kindern gerne in die Hände geben: Kein Programm hat weltweit soviel dazu getan, das Computerspiel als intelligenten und kreativen Zeitvertreib zu etablieren. Diese ausufernde Isometrik-Simulation legt Euch als Städteplaner und Bürgermeister eine schnell wachsende Metropole zu Füßen. Unter amerikanischen Spieltheoretikern gilt "Sim City" jedoch nicht als "Game", sondern als "Toy" (Spielzeug): Wie die Tamagotchis von Bandai ist auch "Sim City" ein Programm, in das Ihr schöpfend eingreift ohne wirklich gewinnen zu können.

Nachdem schon die Einführung des Super NES durch ein vortrefflich überarbeitetes Modul "Sim City" unterstützt wurde, soll auch das N64 zeitgerechte Versionen des Klassikers erhalten: Imagineer beendet gerade eine getreue Adaption der Fortsetzung "Sim City 2000", Nintendo orientiert sich wiederum am Ur-"Sim City", geht spielerisch aber einen Schritt weiter: Im Gegensatz zur Imagineer-Umsetzung wird das eigene "Sim City" von den 64DD-Fähigkeiten massiv Gebrauch machen. Die vom Spieler erschaffene Metropole ist in 3D begehbar, besitzt der Spieler auch die zweite geplante Maxis-Lizenz "Sim Copter", kann er sogar ausgeklügelte Missionen



Der kleine Schritt von der Planung zur Realität: Die Kreuzung hat Ihr eben erst gepflastert, jetzt rollt bereits die 3D-"Rush-Hour" drüber.

über dem Stadtgebiet fliegen und das selbst-erschaffene City-Chaos als Hubschrauberpilot hautnah erleben und bekämpfen. Laut Shigeru Miyamoto, der die Entwicklung überwacht, wird es auch möglich sein, die Architektur mit eigenen Bildern und Texturen, die über das "Capture"-Modul importiert werden, zu verschönern, Fassaden können von Euch bemalt oder belebt werden.

Unter den zusätzlichen Fähigkeiten des 64DD schlummern weiterhin alle Qualitäten, die



Tiefgründige Simulation mit überschaubarer Benutzerführung und Langzeit-Appeal: Die 64DD-Umsetzung läßt auf neue Ideen und Nintendo-exklusive Gags hoffen – die gab's schon im 16-Bit-"Sim City"!

SIMPATHISCH: SIM-SPIELE VON

	Sim City	Sim Earth	Sim Ant	Sim Life	Sim Farm	Sim City 2000	Sim Tower
Titel erschienen	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1994
Wertung	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
Bemerkung	Der nächste lange Spielspaß ist bis heute ungebrochen: Die neben der Mac-Überrversion besten "Sim City"-Varianten gibt's für das Super Nintendo (Bild) und - kurioser Fact - für das glücklose CDTV von Commodore.	Vom Urknall in die Zukunft: Die super-komplexe Planetensimulation basiert auf der Gate-Theorie vom "lebenden" Planeten-Biologen, Geologen und Historiker mit viel Zeit, Geduld und Durchblick sind gefordert.	Von der globalen Ebene in den Hintergarten: Die vergnügliche, wissenschaftlich-serielle Ameisen-Verwaltung erschien u. a. für das Super NES (Bild) und unterstützt sogar die Nintendo-Maus. Simpler als "Earth" und "Life".	Das wissenschaftlich fundierte Gen-Labor ist wie "Sim Earth" ein harter Brocken und das erste Sim, das nicht mehr von Will Wright geschaffen wurde. Die einzige Konsolenversion (PC-Engine) gibt's nur in Japan.	Erntedankfest und Wetterkatastrophe: Auch dieses einsteigerfreundliche Sim um Viehzucht, Ackerbau und Dürreperioden stammt nicht von Will Wright: 30 Tiere und landwirtschaftliche Erzeugnisse werden auf der digitalen Farm simuliert.	Von den 50er-Jahren in die Zukunft: Die einzige "echte" Fortsetzung zum Original-"Sim City" (Bild: Salum-Version) gilt als die beste Manager-Simulation aller Zeiten und macht Euch mit vielen alternativen Energiequellen und Verkehrsmitteln vertraut.	Auflage im Dauer-einsatz: Kein echtes Sim-Spiel, sondern ein origineller Lizenz-Erwerb aus Japan, wo das vergnügliche Spiel ursprünglich als "The Tower" vermarktet wurde.



Kriminalität, ziehen die Familien ab, und Ihr steht vor einem sozialpolitischen Trümmerhaufen. Nur das richtige Verhältnis von Industrie, Handel, Verwaltung und privatem Besitz bringt Eurer Gemeinde Wohlstand: Je nach Mentalität schafft Ihr ein verkehrsberuhigtes Fahrrad-Paradies oder eine technisierte Yuppie-Metropole – dabei lernt Ihr mehr über die Zusammenhänge einer Großstadt als durch ein Semester Volkswirtschaft und Sozialkunde. *wi*

Sim Town 1995 ★★★★	Sim Isle 1995 ★★★★	Sim Copter 1997 ★★★★

Als 3D-Rettungspilot durch den Großstadt-Dschungel.
Laut Nintendo soll diese Action-Simulation als Zusatz-Disk für "SimCity 64" erscheinen. Im Bild die PC-Variante, die seit einem Jahr erhältlich ist, kommerziell aber unterging.

① **0180/522 5300**
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: <http://www.gameit.de>
④ email info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise Stand 25.11.97
 *= noch nicht verfügbar am 25.11.
 N = Neu im Programm P = Preisänderung
 H = Hit, Supertitel

SONY PSX Match Day 3*...
MDK

Al's Odyssey	77.0%
Act Combo 2	84.9%
Actual Golf 2	84.9%
Actual Golf 3	84.9%
Actual Tennis 2*	84.9%
Actual Tennis 3*	84.9%
Air Combat	39.9%
Air Combat Platinum	39.9%
Animal Trilog	39.9%
Ante in the Park 2*	79.9%
Ark of time	79.9%
Atari Arcade Hits	89.9%
Auto Destruct	89.9%
Aviator Senia Kart Duel 2*	89.9%
Battle Champions	79.9%
Ephemeros Fluch	74.9%
Battle Arena Toshinden	89.9%
Battle Arena Toshinden 2*	89.9%
Battle Arena Toshinden 3*	79.9%
Battle Stations	77.9%
Best of Gaster	69.9%
Bliefu	69.9%
Blazing Dragons	69.9%
Broken Sword	74.9%
Bug Riders	74.9%
Bust a Move 2	49.9%
Bust a move 3*	49.9%
Castlevania	79.9%
Casus 5 Palace*	79.9%
Cheebuch	24.9%
Chet	24.9%
Command & Conquer	79.9%
C & C 2: Alarmist Rot*	89.9%
Conqueror	79.9%
Cool Boarders	79.9%
Courir Crisis	79.9%
Crash Broomstick 2*	79.9%
Critical Depth	79.9%

Crow, City of Angles	74.95
Crypt Killer	84.95
Destruction Derby	39.95
Destruction Derby 2	39.95
Evil Decap'n	74.95
Discworld	84.95
Discworld 2	89.95
Egghedem 1st	67.95
Dungeon Keeper	a 89.95
Dynasty Warriors	89.95
Epidemic	69.95
Excalibur	84.95
Exhumed	74.95
Explosive Racing	84.95
Extreme Games 2	89.95
Fade to Black	39.95
Fantastic Four	79.95
Fatal Fury	69.95
Fifa 96	44.95
Fifa 97	59.95
Fifa 98	84.95
Fighting Force	94.95
Final Fantasy 7	89.95
Formel 1	84.95
Formel 1 '97	89.95
Frogger	89.95
Police 1997	89.95
Grand Theft Auto	79.95
Hardcore 4x4	79.95

Teil 1, 2, 3 je	34,95
Triologie	
+ the making of	79,95

Hard Boiled	84.95
Heavens Gate*	79.95
Hercules	79.95
Herks Adventure*	84.95
Hexen	84.95
Hulk	74.95
Independence Day	89.95
Int. Superstar Soccer Pro	79.95
International Track & Field	39.95
Jack Nicholson	84.95
Jersey Devil	89.95
Jimmy Jackman Am. Football	79.95
John Madden NFL 98	84.95
Kick Off '97*	89.95
Konami Open Golf	39.95
Krusty	69.95
Legacy of Kain	77.95
Little Big Adventure	77.95
Lost Vikings 2	74.95
Lost World: Jurassic Park	89.95
Lucky Luke	89.95
Machine Hunter*	89.95
Magic the Gathering*	74.95
Marvel Super Heroes*	79.95

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

Agent Armstrong	69,95
C & C 2	89,95
Frogger	69,95
MDK	79,95
Nightmare Creatures	79,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Streetfighter EX Plus	69,95
Tomb Raider Aktion	59,95
Tomb Raider 2*	94,95
V-Rallye	79,95

V3	Chase*	89,95	Playstation: Das internationale Back	19,95
V3	Chase*	89,95	Tracks, Cheats & Patches zu den beliebtesten	
V3	Chase*	89,95	sten Playstation Spielen von Roland Kempf	
V3	Chase*	89,95	Atari Joystick	10,95
V3	Chase*	89,95	Controller Sony	10,95
V3	Chase*	89,95	Controller Sony Analog	10,95
V3	Chase*	89,95	Controller	10,95
V3	Chase*	89,95	Euro-Scart Kabel	10,95
V3	Chase*	89,95	Garnetbustle, Modul	10,95
V3	Chase*	89,95	Lenkrad M. Fesli Top Gear	10,95
V3	Chase*	89,95	Link Kabel	10,95
V3	Chase*	89,95	Memory Card Sony S5 Slot	10,95
V3	Chase*	89,95	Memory Card Sony	10,95
V3	Chase*	89,95	Memory Card 120 Slot	10,95
V3	Chase*	89,95	Memory Card 120 Slot	10,95
V3	Chase*	89,95	Memory Card 720 Slot	10,95
V3	Chase*	89,95	Mousie Sony	10,95
V3	Chase*	89,95	Multi Tap Sony	10,95
V3	Chase*	89,95	NeoGeo	10,95
V3	Chase*	89,95	PC-Link Paket	10,95
V3	Chase*	89,95	Playstation	10,95
V3	Chase*	89,95	Playstation Silver Edition	329,95
V3	Chase*	89,95	Playstation Multiturn 349,95	
V3	Chase*	89,95	Playstation Tasche	10,95
V3	Chase*	89,95	Atari Memory Card u. Controller	10,95
V3	Chase*	89,95	Predator Lichtschote	10,95
V3	Chase*	89,95	Predator Joystick	10,95
V3	Chase*	89,95	Verlängerungskabel	10,95
V3	Chase*	89,95	Verlängerungskabel F. Parks	10,95

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
1. Wir geben Preissenkungen sofort weiter
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

Pax Corpus*	84,95
-------------	-------

Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Helipassage 06151/28860

71032 Böblingen:
Poststr. 36 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandst. 6 0831/17762

88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm
Frauenstr. 118 · 0731/921 64 97

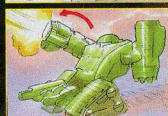
Events in Ulm
im Dezember:
5./6.12.:
Blade Runner
18. - 20.12.:
Überraschungsevent

FORSAKEN

VERGESSENE WELT

**WORK in
PROGRESS**

Doppelschlag auf der verwüsteten Mutter Erde: Nintendo-64- und PlayStation-Plünderer wagen sich mit Hover-Kampfschiffen in verseuchte Tunnelwelten. Doch Ihr seid nicht die einzigen Glücksjäger!



Bewegungsstudien des Wächterdroiden "ManMek": Fünf Bosse sind zu schlagen!

3



Die N64-Engine wird im Moment mit ersten Polygon-Plünderern bevölkert: Hier düst Hacker Jo durch die Schächte.

Die Neugier von Kernphysikern führt im Jahr 2113 zu fatalen Konsequenzen: Experimentierfreudige Materie-Forscher versagen bei der Inbetriebnahme eines hochgezüchteten Fusionsreaktors, und eine alles vernichtende Schockwelle jagt quer über den Globus. In wenigen Tagen erlischt alles

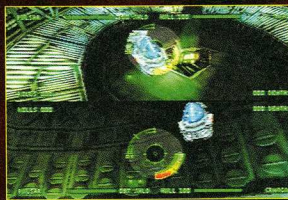
Leben auf dem geschundenen Planeten. Die in Trümmern liegende Oberfläche wird zur "verbotenen Zone", Plünderer reihenweise exekutiert.

Um der Katastrophe auf den Grund zu gehen, schicken die Senatoren der "Imperialen Theokratie" militärische

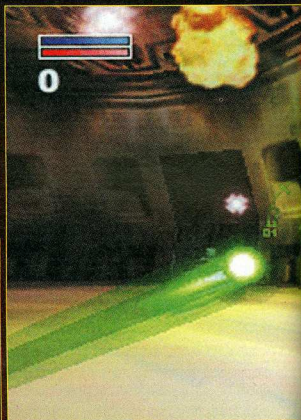
Kommandoeinheiten in die Todeszone. Diese Spezialeinheiten demonstrieren sämtliche Reaktorteile, derer sie habhaft werden können. Um die



Laser-Aufschlag: Mächtig beeindruckend sausen Leuchtfleure durch die schmerzhalt erkennbaren Gänge.



Playstation-Impressionen: Trotz verschachtelter Korridore und Echtzeit-Lightsourcing läuft diese Version mit konstant 50 Hz. Hoffentlich bleibt die Bildrate auch in der finalen Version so hoch.



Volltreffer mit der Standard-Bewaffnung, dem Zwillingslaser: "Forsaken" konzentriert sich auf schnelle 360-Grad-Schießereien.



VOLLE KONTROLLE

So fliegt Ihr untertage

Um Euch ein Bild von der Steuerung in mehreren hundert Meter tiefen Minenstollen zu machen, seht Ihr hier die Playstation-Pad-belegung. Natürlich ist diese Steuerung konfigurierbar, auch das Analogpad wird unterstützt.



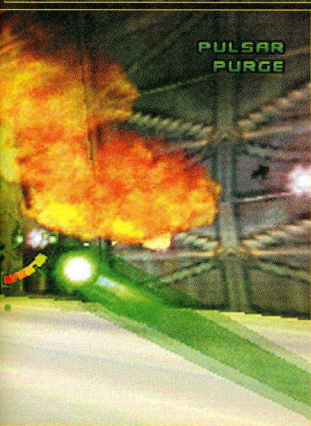
unheilvollen unterirdischen Komplexe für immer zu sichern, denken sich die Militärs eine fast perfekte Lösung aus: Im Hau-Ruck-Verfahren liefern Transporter der imperialen Raumflotte ganze Schiffs-ladungen mit automatischen Verteidigungssystemen. Ob sensorgesteuerte Lasersperren, automatisierte Schußanlagen oder intelligente Flug-

lich hünenhafte Mechs, autarke Forts und einen eigenen Reaktor, der die Rundum-Verteidigung mit Energie versorgt. Zu guter Letzt werden die vier massiven Zugangstore um den Kernbereich des Reaktors versiegelt. Durch diese Maßnahmen beruhigt, zieht das Imperium die Space-Marines wieder ab und erklärt den Forschungsbereich zur "Sperrzone".

Doch kein Verbot ohne Übertretung: Schon Wochen später dringen die ersten interstellaren Glückssritter in die peripheren Tunnels ein. Zum einen spricht sich schnell her-



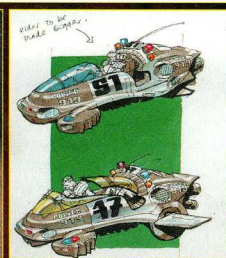
Ein Blick auf den Editor: Die Objekte werden mit Intelligenz-Parametern ausgestattet und im Komplex verteilt.



N64-Duell: Drei Multiplayer-Varianten ergänzen den Story-Modus. Die Bildschirmanzeigen werden noch geändert.



Feuer frei: Durch kombinierte Laser- und Raketenbehandlung geht hier gleich die Rohr-Post ab!



Erstaunliche Detailfülle weisen die den Schacht bevölkernden Jäger auf: Links eine erste Polygon-Version eines N64-Haudegens, rechts zwei Skizzen für weitere Schacht-Schurken.

um, daß keine menschlichen Kommandoeinheiten mehr patrouillieren, zum anderen gibt es noch mehr als genug High-Tech-Chips im

Inneren des Komplexes zu entdecken. Bei der überstürzten Raumung des Gebietes wurden nämlich wertvolle Terminals übersehen – der richtige Händler verwandelt die Teile eines Fusionsreak-



Vierspielermodus auf dem N64: Weniger Übersicht, dafür drei exklusive Spielvarianten.

eng an die 32-Bit-Version, allerdings wird die Nintendo-Variante keine sklavische 1:1-Umsetzung. Die N64-Level-Architektur ist nicht mit den PC- und 32-Bit-Welten identisch – erwartet eigenständige Features und möglicherweise sogar neue Charaktere. Die fünf Welten der anderen Versionen dage-

tors in ein Vermögen.... Schlüpft in die Haut eines Abenteurers, startet durch und wagt Euch in die härteste Schlacht Eures Lebens!

Allround-Action

Mit "Forsaken", das im März zeitgleich für Playstation, N64 und PC erscheint, setzt Euch Acclaim in einer Welt ohne Hoffnung ab: Umrینگ von Plünderern und todbringenden Verteidigungssystemen schießt Ihr Euch den Weg in eine bessere Zukunft frei. Die anderen Glücksritter (die Ihr

in den 360-Grad-Stollen ballern hört), geben keinen Pfifferling auf Euch: Nur einer überlebt den Raubzug! Zu Beginn des Spiels entscheidet Ihr Euch für einen Charakter samt Einsatz-Gleiter. Durch unterschiedliche Attribute setzt Ihr Schwerpunkte für die nun folgende Non-Stop-Actionsschlacht in über 20 Missionen mit fünf eigenständigen Grafiksets. Schildstärke, Geschwindigkeit und Schiffshülle fallen nämlich für Alien Cerbera, Space-Trucker Rex Hardy oder Computer-Junkie Jo unterschiedlich aus. Geplant sind 12 Lebensformen auf unterschiedlichsten Gefährten, vom frisierten Laderaum bis zur schwebenden



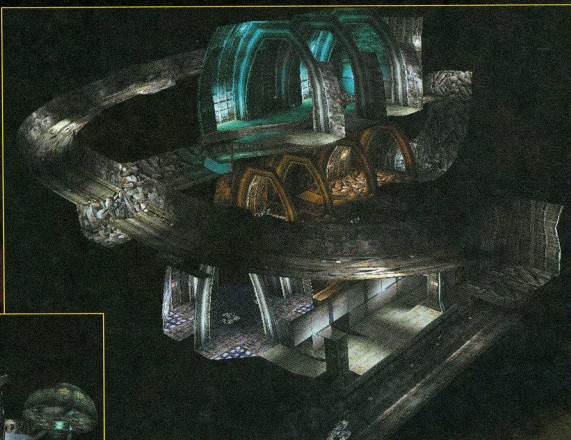
Solide, aber noch nicht ganz so spektakulär wie auf der Playstation: Explosionen mit 64-Bit.

IGUANA-ACTION

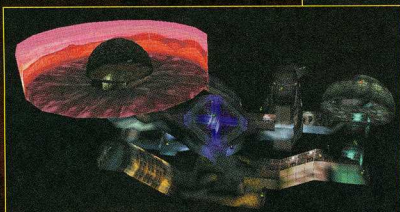
Forsaken 64

Während die Playstation-Version von "Forsaken" in den Londoner Probe-Studios entsteht, werkelt die englische Abteilung der "Turok"-Erfinder Iguana an der N64-Version. Dabei hält man sich zwar thematisch

gen erkundet Ihr auch hier: Nach der Nuklearfabrik kämpft Ihr Euch durch Teilchenbeschleuniger, Kühlaggregate, versunkene Tempelanlagen und gestrandete Raumhäfen. Ein weiterer Unterschied liegt im exklusiv auf dem Nintendo 64 realisierten Vierspieler-Modus: In den drei Multiplayer-Varianten "Last Man standing", "Frag Count" und "Pass the Bomb" geht's trotz variierender Aufgaben stets um gezielte Laserschüsse und geübtes Manövrieren. Übrigens: Obwohl der Modulspeicher knapp bemessen ist, informiert Euch auch in der N64-Umsetzung eine kühle weibliche Ansagerin darüber, welches der über 20 Extras Ihr gerade aufgeschnappt habt.



Zwei komplette Levels aus der Entwicklungsumgebung. Profis merken sich Nischen und decken vorbeirauschende Hover-Bikes aus dem Hinterhalt mit Lenkraketen ein. Trotz der Vielzahl an Texturen und Polygonobjekten wird während des Spiels nicht nachgeladen. Das Gangsystem befindet sich komplett im Hauptspeicher.



Leider auf Bildern nicht einzufangen: Verglichen mit anderen 3D-Spielen ist die enorm schnelle "Forsaken"-Optik ein Schritt auf dem Weg zur nächsten Playstation-Generation.

Waffensysteme. Standardmäßig hängt ein Zwillingslaser am Bug, den Ihr unbegrenzt oft abfeuert.

Leuchtfeuer

Eindrucksvolle Lichtspiegelungen begleiten Eure Salven durch die düsteren Gänge, die effektvollen Treffer auf den kugelrunden Transparenz-Schildern der Gegner vermitteln Euch visuell ein Gefühl der Wucht, mit dem diese Energjeladungen aufschlagen. Bei der rasanten Jagd durch die Stollen finden auch geschickte Plünderer kaum Zeit, mehr als zwei, drei Laser-Salven ins Ziel zu schicken – zu wenig, um das Energieschild des Feindes zu knacken. Darum rüstet Ihr Euch mit Sekundärwaffen auf: Sowohl neue Systeme wie Aktivminen, Suchlaser und Raketenwerfer, als auch Verstärker für bereits vorhandene Waffen werden durch Berührung aufgenommen. Damit kommt Stimmung in den Stollen. Ihr bemerkt anfliegende Hitzesuchraketen nämlich schon durch ihren näherkommenden Lichtschein und düst in Panik durch einen Ventilationssschacht über Euch, nur um von einer detonierenden Mine hin- und hergeworfen zu werden. Auch im Zweispielermodus bleibt unsere frühe Playstation-Version schnell und ruckelfrei: Beim Laserduell gegen Freunde entwickeln sich taktische Gefechte, die sowohl schnelle Angriffssaktionen als auch gutes Gedächtnis erfordern. Profis holen sich vor dem actionreichen Katz-und-Mauspiel in engen Nischen ihre Laser- und Raketenextras ab. Verglüht der Gegner in einem Feuerball, purzeln seine Power-Ups aus dem Gleiter, und der Sieger rüstet sein Schiff noch weiter auf. *cb*

Harley wagt sich ein bunter Querschnitt an Raumtechnik in die gefährlichen Stollen. Obwohl sich die Tunnelsysteme mit ihren zahlreich verwinkelten Gängen in alle Richtungen erstrecken, verliert Ihr nur selten die Orientierung. Anders als beim konzeptionell ähnlichen "Descent" gibt Euch "Forsaken" eine

definierte Oben-Unten-Physik vor. Das heißt, Ihr dürft Euren Gleiter nicht entlang der Längsachse drehen, und pendelt automatisch durch eine vorgegebene Schwerkraft immer wieder in die richtige Lage zurück. Auf dem Bildschirm erkennt Ihr neben Balken für Eure Schild- und Hül-lenstärke auch die jeweils aktiven

"FORSAKEN"-SPIELDESIGN

Ab in den Schacht!

Statt Euch mit ermüdenden Dauer-Kanonaden zu langweilen, lassen sich die Designer eine ganze Menge Story-Gags einfallen. Zum einen definiert sich der Schwierigkeitsgrad auf dem Weg durch die fünf Gang-Welten allein durch Euer Können: Abhängig von Zeit, Trefferquote und gefundenen Geheimnissen verzweigen sich die Missionen – nur Profis bleiben mit guten Ergebnissen in allen drei Kategorien bis zum großen Finale dabei. Doch neben dieser Story-Verzweigung habt Ihr in allen Aufträgen auch bestimmte Hauptziele zu erfüllen. Fünf Missionstypen gilt es zu knacken:

► **Sammel-Missionen:** Erst wenn Ihr alle Einzelteile eines bestimmten Objekts gefunden habt, dürft Ihr den Abschnitt verlassen. Eine der Missionen schickt Euch auf die Suche nach vier Teilen einer Superwaffe: Unglücklicherweise befinden sich diese in der Hand übler Schurken...

► **Verteidigungsmissionen:** Hier besteht Eure Aufgabe im Schutz lebenswichtiger Einheiten. Zum Beispiel gilt es, einen vollautomatischen Transporter

auf einer vorgegebenen Route vor den Attacken feindlicher Plünderer zu bewahren.

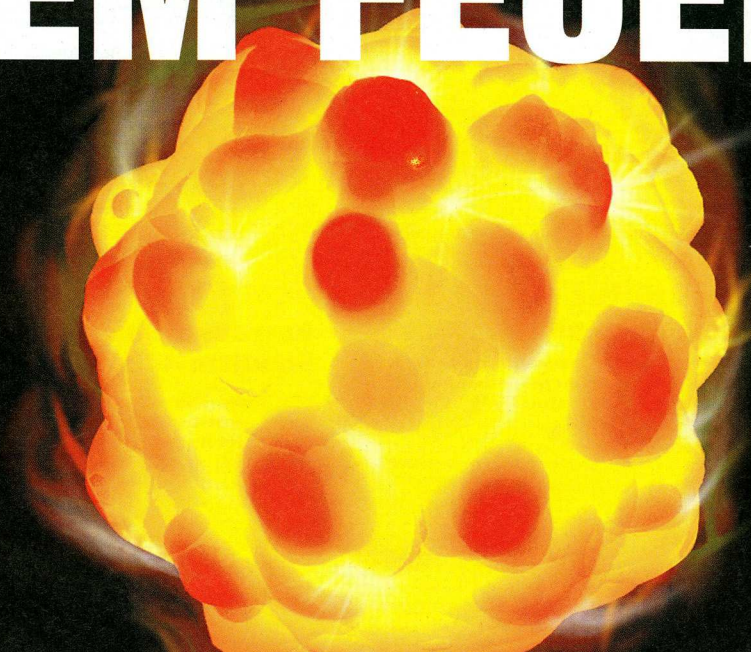
► **Vernichtungsmissionen:** Eine Serie genau definierter Einsatzziele ist zu vernichten, erst dann gewährt Euch das "Forsaken"-Kontrollsystem den Zutritt in den nächsten Abschnitt. Entweder, Ihr verfolgt flüchtige Banditen, oder Ihr attackiert eine schwer verteidigte Festung.

► **Säuberungseinsätze:** Der Shoot'em-Up-Modus von "Forsaken": Taucht alles, was sich bewegt, in ein Meer aus Laserblitzen, Energiebündeln und Raketen. Sobald ein Tunnelsystem frei von lebenden Feinden ist, versucht Ihr Euch an einer der...

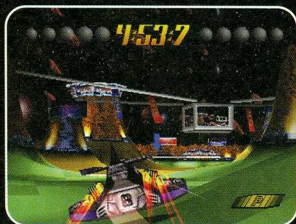
► **Boss-Missionen:** Fünf üble Mecha-Killer im Maxi-Format hat die Erdregierung in den Stollen hinterlassen, und jeder donnert Euch ein Feuerwerk aus Raketen und Stahl entgegen. Vom agilen Anime-Stil-Roboter "Maldroid" über den angriffslustigen Lade-panzer "Man Mek" bis hin zu wehrhaften Verteidigungskomplexen ("Battle Base").

TITEL
Forsaken
HERSTELLER
Acclaim
SYSTEM
Playstation, Nintendo 64
ERSTRELEASE
ab März
Schnelles Neo-
"Descent" mit Action-
Schwerpunkt und flotter
3D-Grafik. Multiplayer-
Modi würzen den Spaß.

SPIEL MIT DEM FEUER!



Ein bißchen Hockey, etwas Motorsport und eine Prise totaler Wahnsinn.



Ballblazer Champions katapultiert Sie in eine atemberaubende Zukunft, in der Ihr ganzer Einsatz gefordert ist. Die Konkurrenz erscheint übermächtig. Also, springen Sie in Ihr Rotofoil, schnappen Sie sich den Plasmaball und befördern Sie ihn in das gegnerische Tor. So EINFACH kann Siegen sein!

Noch nie war Sport schöner!

**BALL
BLAZER**
CHAMPIONS

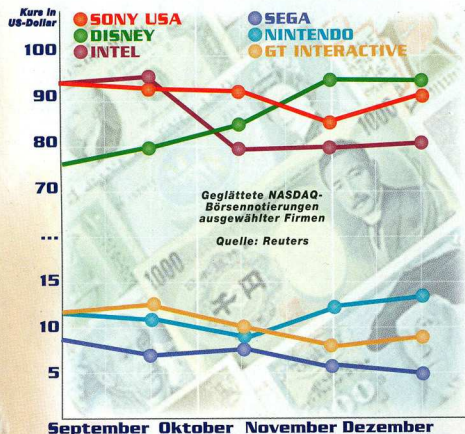
COMING SOON!



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

©1997 LucasArts Entertainment Company LLC. All rights reserved. Ballblazer is a trademark of LucasArts Entertainment Company LLC. The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm Ltd., used under authorization. Manufactured and distributed by FUNSOFT.

Wie stehen die Aktien?



Sega startet mit Fujitsu Online-Rollenspiel

Zwei Pioniere der interaktiven Unterhaltung haben zu einem gemeinsamen Projekt zusammengefunden.

Das Saturn-exklusive Online-Rollenspiel "Dragon's Dream" (Start: 20. Dezember) wurde von beiden Firmen gemeinsam entwickelt und läuft über den japanischen Provider "Nifty-Serve", der auch Fujitsus "Habitat" vertrieb. Chats, eMails und BBS erlauben die zwanglose Kommunikation zwischen den Spielern, die in einer Fantasy-Welt nach Schätzen suchen und Monster jagen.

Momentan benötigen Spieler neben einer Saturn-Konsole auch das NetLink-Paket von Sega. Die Software ist kostenlos, zusätzlich zur monatlichen Grundgebühr von umgerechnet knapp zehn Mark zahlt der Spieler jede Minute rund 14 Pfennige. Ab 1998 soll auch eine PC-Variante von "Dragon's Dream" in Japan online gehen.

Während Sega in Japan mit dem Internet experimentiert und in den USA unter dem "Heat"-Logo mit Kesmai, id, GT und Red Orb kooperiert, wird der glücklose Sega-Channel abgeschaltet: Das 1994 gestartete Joint-Venture zwischen Sega, dem Medienkonzern Time Warner und dem Kabelgiganten TCI konnte bei einer theoretischen Reichweite von 20 Millionen Haushalten nur 150.000 Abonnenten gewinnen.

Gewinneinbußen bei Ascii

Der japanische Software-, Hardware- und Zeitschriften-Publisher Ascii verzeichnet einen Gewinn-Rückgang von 22 Prozent

Die japanische Geschäftsführung machte dafür das schwache Zeitschriftengeschäft und die geringen Umsätze der PC-Abteilung verantwortlich.

Aufgrund der überraschend starken Abverkäufe von Playstation-Software hat sich der Umsatz dieses Bereichs im gleichen Zeitraum dagegen um 18 Prozent erhöht.

Neben Playstation-Software (Tests zum Adventure-Grusical "Clock Tower" sowie der rüden Autoschlacht "Felony 11-79" findet Ihr in dieser Ausgabe) und diverser Zubehör (Teile des Hardware-Sortiments sind als "Specialized Joystick" und "Ascii-Pad" im Vertrieb von Sony Deutschland) entwickelt und vermarktet Ascii zukünftig auch Spiele für das Nintendo 64.

TOP 5

Quelle: Theo Kranz
Versand, Playcom

- 1 Tomb Raider 2 Eidos**
Abonniert auf den ersten Platz: Lara klettert graziös auf die Spitze des Berghügels... und der Verkaufsparade!
- 2 Resident Evil DC Capcom**
Diese Zombies sind einfach nicht zu stoppen... kaum ballert man den ersten Untoten-Trupp aus den Top 5, rückt das DC-Rudel nach!
- 3 C&C 2: Red Alert Virgin**
Eine hochklassige PC-Umsetzung auf Konsole: Da lacht der Echtzeit-General - und radiert nebenbei per Mausclick den feindlichen Stoßtrupp aus!
- 4 Final Fantasy 7 Squaresoft**
Das "FF"-Experiment: Die großangelegte Rollenspiel-Offensive hat sich sowohl für Sony als auch für Genre-Fans ausgezahlt.
- 5 FIFA '98 Electronic Arts**
Keine Zeit für die WM-Auslosung im Fernsehen: Erst mal muß sich der 32-Bit-Coach für die EA-Videospiel-WM qualifizieren.

Surround-Sound und Schulter-Vibrationen

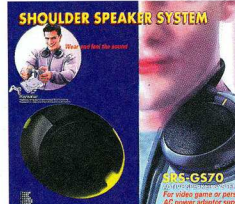
Mit Audio-Zubehör von Sennheiser und Sony verbessert Ihr die Soundqualität Eurer Lieblingsspiele.

In unscheinbaren "Lucas" von Sennheiser steckt ein Surround-Verstärker, der im Zusammenspiel mit einem (nicht enthaltenen) HiFi-Kopfhörer für ein Sounderlebnis wie im Kino sorgen soll. Egal, ob das Tonsignal von einer Konsole oder aus dem Stereo-Videorecorder stammt: Mit Hilfe der eingebauten Testfunktion paßt Ihr das simulierte Lautsprecher-Quintett Eurem individuellen Gehör an, außerdem kann die Sitzposition im virtuellen Raum variiert werden. Eine weitere Person darf durch den zweiten Kopfhörerausgang das eingestellte Klangbild mithören.

Der MANIAC-Testeindruck war durchwachsen: Nur bei wenigen Spieleffekten läßt sich ein Unterschied zum normalen Stereoton heraushören. Allerdings klingt das Surround-Signal des "Lucas" bei Spielfilmen deutlich plastischer als der herkömmliche Stereo-Sound: Besonders für Filmfans ist das 500 Mark teure Zubehör empfehlenswert.

Mit den Schulterboxen SRS-GS70 von Sony hört Ihr hautnah mit: Das Lautsprecher-Duo hängt Ihr Euch um den Hals und schließt es via Cinch- oder Klinkeinstecker direkt an Konsole, TV-Gerät oder HiFi-Anlage an. Während die Stereo-Effekte ordentlich

klingen und Ihr bei Bässen sogar dezente Vibrationen spürt, mäkeln die MANIAC-Audiophilen über die geringe Dynamik der Boxen: Schon bei gehobener Zimmerlautstärke werkeln die Mini-Lautsprecher an der Watt-Grenze, wuchtige Explosionen und Bässe lassen die Membran hörbar



flattern. Die Schulterboxen schlagen mit ca. 200 Mark zu Buche, auch diese sind im Fachhandel erhältlich.

TOP 5

Quelle: Theo Kranz
Versand, Playcom

- 1** - **Indiziertes Spiel** **Sega**
Allenschlacht, nur für Erwachsene: Volljährige Ego-Balleros schlagen die Invasion der Weltraumschweine zurück.
- 2** - **Indiziertes Spiel** **Sega**
3D-Spiel aus dem PC-Lager: Wehrt Angriffe von furchteinflößenden Polygon-Kriegern aus einer fremden Dimension ab.
- 3** - **Sega Touring Car** **Sega**
Die haarige Steuerung tut der Tourenwagen-Beliebtheit keinen Abbruch: Stundenlange Übung ist hier Grundvoraussetzung für den Erfolg!
- 4** - **Worldwide Soccer '98** **Sega**
Abwärtstrend beim 32-Bit-Fußball-Fest: Wird Segas' nächster Klick bereits auf der neuen Konsole angepöfeln?
- 5** - **Resident Evil** **Capcom**
Zombies belagern die 32-Bit-Hitparade... Seid ihr furchtsam, meidet besser sämtliche Zufahrtsstraßen nach Raccoon City!

Phoenix: Geschichte des Videospiele, zweite Auflage

Eine neue Revision der ultimativen Spiele-Bibel klärt Euch über die Urväter von Nintendo 64 und Playstation auf

Unter dem Titel "Phoenix: The Fall and Rise of Video Games" veröffentlichte der amerikanische Konsolen-Fan Leonard Herman 1994 eine Chronologie des Videospielhobbys. Vor wenigen Wochen lieferte Herman die aktualisierte und verbesserte zweite Auflage seines Buches aus: Von den Anfängen mit primitiven Paddle'n-Pong-Konsolen, über Hardware von Atari, CBS und Nintendo bis hinein ins 64-Bit-Zeitalter führt Euch Herman durch über 20 Jahre Videospiegeschichte. Kein Konsolen-Exot oder noch so ausgefallenes Zubehör entging seinem Blick, jeder wichtige Rechtsstreit zwischen Atari, Nintendo & Co. wird in "Phoenix" kurz skizziert. "Phoenix" ist eine pedantische Aufzählung aller Entwicklungen, die Euch auch die wirtschaftlichen, marketingtechnischen und juristischen Zusammenhänge erklärt. Lediglich der Mensch kommt bei Herman etwas zu kurz: Von einigen prominenten Ausnahmen abgesehen, spielen Designer und Programmierer in "Phoenix" kaum eine Rolle. Der Preis ist heiß: Lediglich 20 US-Dollar kostet das gut 300 Seiten starke, englischsprachige Buch, dazu zahlen deutsche Käufer weitere sechs Dollar für den Air-Mail-Versand. Mit einem auf US-Dollars ausgestellten Scheck bestellst ihr direkt bei:

Rolenta Press
PO Box 3814
Union, NJ 07083-1891

oder schreibt Herman einfach eine eMail unter der Adresse rolenta@aol.com.



Sony-Originalzubehör in neuem Outfit

Trotz farbigem Zubehör-Zuwachs bleibt die Playstation-Konsole weiterhin grau.

Sowohl die Original-Playstation-Pads, als auch die Original-Memory-Cards sind jetzt in neuen Farben zu haben. Während die Pads auch in Schwarz und Weiß aufgelegt wurden, gewähren die transparenten

Speicherkarten einen Einblick ins "Flash"-Innenleben. Diese Transparenz-Cards gibt es in den Farben rot und grün sowie in einer Klarsicht-Variante.

Mit Preisen von je 40 Mark ist das farbige Zubehör nicht teurer als die graue Standard-Versionen.



GEWINNEN MIT MANIAC

Sony-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland verlost MANIAC fünf Pads zusammen mit je einer Memory-Karte. Um zu gewinnen, beantwortet einfach die Frage und schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Woran erkennt Ihr Original-Playstation-Zubehör?

A) An der speziellen Farbe
B) An der Bezeichnung "... for Playstation"
C) Am schwarzen Playstation-Logo

Einsendeschluß ist der 23.2.98

Cybermedia Verlag
Kennwort: Sony-Verlosung Wallbergstr. 10 86415 Mering

Ehemalige Square-Leute unterstützen N64

Das neuformierte "Crave Entertainment"-Team arbeitet bereits an Modul-Futter.

Vor wenigen Wochen haben sich die ehemaligen Kreativen und Manager der amerikanischen Squaresoft-Niederlassung zu einem neuen Softwarehaus zusammengeschlossen. Geschäftsführer des in Seattle ansässigen, unabhängigen Spieleentwicklers ist der ehemalige Chef von Squaresoft in Los Angeles. Über die geplanten Projekte von Crave wurde bislang kaum etwas bekannt. Sicher scheint nur die Zielplattform (Nintendo 64) und das bevorzugte Genre: Laut Crave-Manager Mark Burke konzentriert sich die Firma auf Rollenspiele.

Gametek macht dicht

Der US-Publisher und N64-Lizenznehmer Gametek meldet nach einer Serie von Mißerfolgen Konkurs an.

En schnelles "Aus" ist selten im von Fusionen und Übernahmen geprägten Videospiel-Business, für Insider kommt der Gametek-Bankrott jedoch nicht überraschend. Die Firma, die bereits mit "Elite 2" für den Amiga eine Publishing-Katastrophe auslöste und eine ganze Reihe potentieller Distributoren zur Verzweiflung trieb, hatte trotz fast zehnjähriger Aktivität keinen einzigen Hit produziert. Lediglich in den USA liefen Gameshow-Umsetzungen (z.B. "Jeopardy") ordentlich. Vor dem Konkurs wurden die Rechte der N64-Spiele "Wheel of Fortune" und "Jeopardy" an Take 2 verkauft.



Glücksrad auf dem N64: "Wheel of Fortune" erschien vor wenigen Wochen in den USA.

COMING SOON



Quelle:
Theo Kranz
Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

JANUAR

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Wipeout 2097 (Platinum)	Psygnosis	PS	Rennspiel
Nightmare Creatures	Sony	PS	Action/Beat'em-Up
Ridge Racer Rev. (Platinum)	Namco	PS	Rennspiel
Broken Helix dt.	Konami	PS	Action/Adventure
Fighting Force	Sega/Eidos	SA	Beat'em-Up
NHL Allstar Hockey '98	Sega	SA	Sportspiel
Steep Slope Sliders	Sega	SA	Sportspiel
NHL '98	Electronic Arts	SA	Sportspiel
Cruisin' USA	Nintendo	N64	Rennspiel
Bloody Roar	Hudson	PS	Beat'em-Up
Soviet Stike (Platinum)	Electronic Arts	PS	Action
Ayrton Senna Kart Duel 2	Laguna	PS	Rennspiel
Clock Tower	ASCII	PS	Action-Adventure
Fighter's Destiny	Ocean	N64	Beat'em-Up
NBA in the Zone '98	Konami	N64	Sportspiel
SF Rush Extreme Racing	Midway	PS	Rennspiel
Riven	Acclaim	PS	Adventure

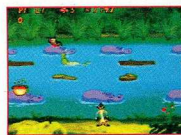
FEBRUAR

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Bushido Blade	Square	PS	Beat'em-Up
Destruction Derby 2 (Platinum)	Psygnosis	PS	Rennspiel
Super Pang Collection	Capcom	PS	Geschicklichkeit
Winter Heat	Sega	SA	Sportspiel
Skull Monkeys	Electronic Arts	PS	Jump'n'Run
Steel Reign	Sony	PS	Action
Pro Pinball - Timeshock	Empire	PS	Flipper-Simulation
Midnight Run	Konami	PS	Rennspiel
Mega Man 8	Capcom	PS	Jump'n'Run
Dodge'em Arena	Acclaim	PS	Sportspiel
NHL Breakaway '98	Acclaim	N64	Sportspiel
Virtual Chess 64	Titus	N64	Schachspiel
Yoshi's Story	Nintendo	N64	Jump'n'Run
Snowboardkids	Atlus	N64	Sportspiel
Breath of Fire 3	Capcom	PS	Rollenspiel
Heavy Gear	Activision	PS	Action
Resident Evil 2	Capcom	PS	Action-Adventure

Super Nintendo: Auch 1998 noch neue Spiele

Mit der Disney-Lizenz "Timon und Pumbaa" liefert Nintendo eine amerikanische Neuheit exklusiv für den 16-Bitter aus.

Der Disney-Weihnachtsfilm von 1995 war so erfolgreich, daß sich die Hauptdarsteller bald danach in einer eigenen TV-Serie tummeln: Timon und Pumbaa, zwei tierische Helden aus dem "König der Löwen" erleben ihre Serien-Abenteuer wöchentlich im Fernsehen. Im Auftrag von Disney hat der US-Publisher THQ ein Super-Nintendo-Abenteuer um die beiden Helden inszeniert: Das farbenprächtige Geschicklichkeitsspiel ist wohl eine der letzten Super-NES-Exklusiv-Entwicklungen und wird von Nintendo ab sofort für knapp 80 Mark angeboten.



Trouble im Dschungel: THQ setzt "Timon und Pumbaa" für das Super Nintendo um.

Hab' Acht: Acclaim-Module für das Nintendo 64

Acht für 1998 angekündigte Spiele machen Acclaim zum größten Fremdhersteller für das Nintendo 64.

Die Umsetzung des Eishockey-Hits "NHL Breakaway '98" wird mehr Wert auf Simulationsaspekte legen als das 32-Bit-Original. Weitere Titel der Acclaim-Sports-Serie sind die realitätsnahe Wrestling-Schlacht "WWF Warzone", "All-Star-Baseball '98" und das durch Fußball-Freunden heiß erwartete "Ultra Soccer", das durch hochauflösende Grafik Maßstäbe setzen könnte. Neben "Forsaken" freuen sich Nintendo-Fans auf das noch geheime "Wrecking Balls". Im Spätsommer steht mit "Turok 2" Acclaims wichtigstes N64-Spiel auf dem Zeitplan. Erst gegen Ende '98 soll der "Shadow Man" zeitgleich auf PC und N64 seine düstere 3D-Umwelt erkunden. Der Titel wird von Iguauna in England betreut, eine 32-Bit-Version ist nicht geplant.

Thrustmaster-Umbau für "Formel 1"-Junkies

Durch einen Umbau macht Ihr noble PC-Lenkräder Konsolen-kompatibel.

Die Analog-Sticks und Lenkräder des US-Herstellers Thrustmaster gelten seit Jahren als die besten Controller der Spielewelt. Wer auf Präzision und optimale Verarbeitung steht, hat jetzt die Möglichkeit, seine Konsole so umzubauen, daß Highend-Controller wie der "Formula T2" von Thrustmaster (rund 300 Mark) oder der "GP1" (siehe Bild) angestöpselt werden können. Der Umbau macht die PC-Hardware kompatibel für Saturn und Playstation. Da die Verarbeitung solcher-Metall-Edel-Lenker beträchtlich besser ausfällt als bei den Kunststoff-Lenkrädern der Konsolenwelt, eignet sich die Umbau-Lösung vor allem für Hardcore-Rennspielfans. Kundige Bastler holen sich den Umbausatz (knapp 100 Mark) und löten selbst, auf Anfrage baut der Hersteller den Umrüstsatz für Euch ein. Informationen erhaltet Ihr direkt beim Hersteller:

Double You GmbH, Ahrensburger Straße 105, 22045 Hamburg, Tel.: 040/6571841.



Quelle:
Theo Kranz
Versand,
Playcom

- 1 - Goldeneye** **Rare**
Die Lizenz zum Spielen: Trotz Import-Engpässen ist der Bond-Thriller das Action-Inferno des Jahres für Euer Nintendo 64.
- 2 - Diddy Kong Racing** **Rare**
Unverschämte viel Spielspaß: Trotz dezent geklauter Spielidee macht Rare's Affenbande zurecht einen Spitzenplatz der Charts unsicher.
- 3 - Extreme G** **Acclaim**
...und noch'n Rennspiel: Statt auf bunten Comic-Inseln zu karteln, jagt Ihr hier über futuristisch-kalte Metallschienen und Schächte.
- 4 - Bomberman 64** **Nintendo**
Gänzlich neu inszeniertes Spiel um die schlitzäugigen Dynamit-Anarchisten: Hier überzeugt auch der Solo-Modus!
- 5 - Lylat Wars** **Nintendo**
Langsam, aber sicher fällt Fox aus der MANIAC-Hitliste. Bond bleibt zwar am Boden, ballert das Raum-Epos aber klar auf Platz 5 zurück!



versandkostenfrei
Jetzt
 Immer dabei: Aufkleber für die Memory-Cards Deines Systems
 Bestellungen bis 17.00 Uhr sehen am gleichen Tag zur Post



<http://www.acme.netcologne.de>

0221-2408800



PlayStation



PlayStation



PlayStation

Bombberman (Action).....99,90
 Blast Corps (Action).....109,90
 Clay Fighter (Fighting).....129,90
 Diddy Kong Racing.....89,90
 Extreme G (Racing).....129,90
 F1 Pole Position (Racing).....119,90
 FIFA 98 (Fußball).....139,90
 International Super Star Soccer.....129,90
 Lamborghini (Racing).....129,90
 War Was Incl. Rumble (Fight-Action).....119,90
 NBA Hang Time (Basketball).....119,90
 Playwings (Fight-Sim).....99,90
 Star Wars (Action).....119,90
 Turk (Ego-Shooter).....119,90
 Wave Race (Racing).....79,90
 Wayne Getzky Hockey (E-Shockey).....119,90



PlayStation

PlayStation.....289,00
 PlayStation+2:Cont.+Mem.Card.....333,00
 EXONY Video-CD MPEG-Adapter.....299,00
 Action Replay (Mogel Modul).....89,90
 Analog/Digital-Controller(Sony).....59,90
 Analog/Digital-Controller DualShock.....99,90
 Analog Fight Stick.....119,90
 Analog (Flage - rot, grün, blau, gelb).....39,90
 Controller/Sony - grau, schwarz, weiß.....44,90
 Controller NeoCon.....89,90
 Memory Card (Sony).....39,90
 Memory Card TRIPACK.....79,90
 Antennenadapter.....39,90
 Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations).....29,90
 RGB-Kabel (für beste Bildqualität).....29,90
 Controller-Verlängerungskabel.....19,90

W E R K S T A T T
 Umbauzeit.....39,90
 Umrüst - dauert ca. 20 min.....89,90
 Upgrade-Kit für Analog/Digital-Controller.....29,90

Mit dem PlayStation-Umbau kannst Du auch die japanisch und amerikanischen Import-Spiele (gekennzeichnet mit jp oder us) auf Deiner PlayStation abspielen. Ein Umbau der PlayStation erfordert immer ein RGB-Kabel, das ansonsten die Importspiele (auch NIS-Spiele genannt) nur in schwarz-weiß ablaufen.

Abe's Odyssey (Action Jump'n run).....99,90
 Ace Combat II (Flugsimulation/Action).....99,90
 Alundra us (Rollenspiel).....129,90
 Arc The Lad jp (Rollenspiel).....59,90
 Arc The Lad II jp (Rollenspiel).....139,90
 Arc The Lad M&C jp (Rollenspiel).....99,90
 Arknaid Returns (Geschicklichkeit).....109,90
 Armored Core i/p/us (Shooter).....99,90/129,90
 Ayrtan Senna Kart Duel2 (Race).....89,90
 Baby Univers jp (3d-Kaleidoskop).....109,90
 Bathmanns Fluch II (Adventure).....99,90
 Batman & Robin (Action).....109,90
 Beyond the Beyond us (Adventure).....129,90
 Biohazard D.C. jp (Action Adventure).....119,90
 Bleifuß 2 (Race).....89,90
 Bloody Road (3D-Fighting).....99,90
 Blue Breaker jp (Rollenspiel).....119,90
 Bombing Island jp (Geschicklichkeit).....99,90
 Breath of Fire 3 us (Rollenspiel).....129,90
 Bugbirds (3D-Shooter).....99,90
 Bushido Blade (3D-Fighting).....99,90
 Bust a Move 3 (Tafelspiel).....89,90
 Castlevania us (Action Jump'n Run).....119,90
 Chocobo's Myst. Dungeon jp (RPG).....139,90
 Clack-Tower us (Adventure).....129,90
 Colony War (3D-Space-Combat).....99,90
 Constructor (Simulation).....99,90
 Cool Boardies 2 (Snowboard Sim).....99,90
 C&C II: Red Alert (War-Simulation).....99,90
 Crash Bandicoot Platinum (3D-Jump'n run).....49,90
 Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run).....99,90
 Craz (3D-Jump'n run).....99,90
 Deadly Sins jp (Flugsimulation/Action).....109,90
 Deft jp (Music-Editor).....119,90
 Destruction Derby II Platinum (Race).....49,90
 Discworld II (Adventure).....99,90
 Domino jp (Action).....129,90
 Dodgem Arena (Action).....99,90
 Dragon Ball 2 jp (Fighting).....129,90
 Dragon Ball 2 Final Bout (3D-Fighting).....129,90
 Dreams (Jump'n Run).....99,90
 Dynasty Warriors(3D-Fighting).....119,90
 Enhänder jp (Shooter).....129,90
 Fedz 2 jp (Strategiespiel).....139,90
 Fila 98 (Fußball).....109,90
 Fighting Force (Fighting).....109,90
 Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CDs).....109,90
 Final Fantasy 7 International jp (4CDs).....149,90
 Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....129,90
 Frogger (Klassiker).....99,90
 Frontmission Alternative jp (Strategy).....139,90
 Frontmission 2 jp (Strategy).....139,90
 G-Police (3D-Shooter - 2CDs).....109,90
 Ghost in the Shell us (3D-Shooter).....119,90
 Gradus Gaiden jp (Shooter).....129,90
 Gran Turismo jp (Race).....129,90
 Grandall jp Limited Edition (Action).....119,90
 Gun Bullet Incl. Gun jp (Shooter).....169,90
 Herml Hoppehead jp (Jump'n Run).....59,90

Int. Super Star Soccer Pro (Fußball).....99,90
 Jet Rider (Race).....89,90
 J's Racing jp (Race).....129,90
 King of Fighters '96 jp (Fighting).....119,90
 Kings Field (Adventure).....89,90
 Kurushi (LQ).....89,90
 Last Vikings II us (Jump'n run).....69,90
 Lost World:Jurassic Park II (Jump'n run).....109,90
 Magic the Gathering (Strategy).....99,90
 Marvel Super Heroes (Fighting).....99,90
 Mass Destruction (WarSimulation).....99,90
 MDK (Action).....109,90
 Mega Man X3 (Jump'n run).....99,90
 Mega Man X4 jp (Jump'n run).....129,90
 Metal Fat jp (Action).....129,90
 Metal Slug jp (Jump'n Shoot).....129,90
 Microchuggins V3 (Race).....99,90
 Monopoly (Brettspiel).....99,90
 Monster Trucks (Race).....99,90
 Mystery Hospital jp (Adventure).....139,90
 Nagano Olympics jp (Sports).....119,90
 Narnia Museum I - V (Klassiker).....je 89,90
 Narnia Encore jp (Klassiker).....119,90
 NASCAR Racing '98 (Race).....109,90
 NBA Live '98 (Basketball).....99,90
 Need for Speed 2 (Race).....89,90
 NFL Game Day '97 (Football).....89,90
 NHL '98 (E-Shockey).....99,90
 NHL Face Off '98 (E-Shockey).....89,90
 NHL Powerplay Hockey (E-Shockey).....99,90
 Nightmare Creatures (Horror).....99,90
 Nuclear Strike (Helicopter-Action).....99,90
 Ogre Battle us (Rollenspiel).....139,90
 Over Blood pilot (Adventure).....59,90/99,90
 Pandemonium 2 (Jump'n run).....109,90
 Ratar Pro jp (Geschicklichkeit).....119,90
 Para Wars jp (Strategy).....129,90
 Pastel Muses jp (Tafelspiel).....109,90
 Police Nauts jp (Manga Adventure).....89,90
 Power Soccer II (Fußball).....99,90
 Prisoner of Ice (Adventure).....129,90
 Project Gadget jp (3D-Shooter).....129,90
 Psychic Force (Fighting).....99,90
 Rage Racer (Race).....109,90
 Raiden DX jp (Shooter).....129,90
 Rapid Racer (Race).....89,90
 Ray Storm (Shooter).....89,90
 Resident Evil D.C. (Horror).....99,90
 Resident Evil 2 jp (Horror - 1. Feb.).....139,90
 Risko (Brettspiel).....99,90
 Ridge Racer Revolution Platinum (Race).....49,90
 Rockman Dash (Action).....129,90
 Rockin Roll Racing 2 (Race).....99,90
 Saga Frontier us (Rollenspiel).....139,90
 Salamander Deluxe jp (Shooter).....129,90
 Samurai Spits Special (Fighting).....129,90
 Shadow Master (Shoo'n Up).....99,90
 Skull Monkeys (Jump'n Run).....99,90
 Space Invaders jp (Klff).....69,90

Spice World.....49,90
 Streetfighter Collection jp (Fighting).....129,90
 Streetfighter EX plus Alpha (3D-Fighting).....99,90
 Sulkodon (Rollenspiel).....109,90
 Super Puzzle Fighter (Tafel).....89,90
 Tactics Ogre jp (Strategiespiel).....129,90
 Tekken II dt/jp (3D-Fighting).....109,90
 Tekken III jp (3D-Fighting - Feb.).....139,90
 Tetris Plus (Tafel).....89,90
 The Note (Adventure).....99,90
 Theme Hospital (Simulation).....99,90
 Thunderhawk (Helicopter-Sim).....49,90
 Time Commando (Action).....59,90
 Time Crisis-Guncon (Ego-Shooter).....159,90
 TOCA (Race).....99,90
 Topgun Shooting Battle jp (Shooter).....129,90
 Tokyo Highway Battle (Race).....89,90
 Tomb Raider (Adventure).....99,90
 Tomb Raider II (Adventure).....109,90
 Total Driving (Race).....99,90
 Treasures of the Deep us (Adv.).....119,90
 Twisted Metal II (Race).....89,90
 Ubik (Action).....99,90
 VR Baseball.....99,90
 V-Rally (Race).....99,90
 Warcraft II Fantasy(Strategy).....109,90
 Wild Arms us (Rollenspiel).....119,90
 Wing Commander 4 (3D-Combat-Sim).....99,90
 Wing of Ahnora (Rollenspiel).....139,90
 Wipe Out 2097 Platinum (Race).....99,90
 World Naveland jp (Adventure).....119,90

**ARTBOOKS, HINTBOOKS,
 POSTER, MERCHANDISE,
 MANGAS und G-SHOCKS
 bei uns erhältlich.**



**Zülpicher Str. 17
 D - 50674 Köln-City
 Tel.: 0221-240 88 00
 Fax: 0221-240 00 81**

Internet:
<http://www.acme.netcologne.de>

**Mo-Fr: 11.00-20.00 Uhr
 Sa.: 11.00-16.00 Uhr**

Fachhandelsanfragen erwünscht

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt) oder per frankierten Rückumschlag!
 Ab sofort liefern wir versandkostenfrei. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Mega Man Neo

Capcom für Playstation, ab Mai in Deutschland



Den Cops entgeht nichts: Nach Eurem Absturz auf der Insel rückt die Polizei ein, um nach dem Rechten zu sehen.



Nach ungezählten 2D-Abenteuern wagt Mega Man den Schritt in die dritte Dimension: Nach dem Kampf mit einem Mech auf den Zinnen eines riesigen Stahlturns reist Mega Man per Luftschiff Richtung Heimat, doch eine Motorpanne zwingt ihn und seine Freundin zur Notlandung auf einer geheimnisvollen Insel. Den blauen Blechjüngling erwartet dort nicht nur eisernes Gehölze und wilde Schießereien, sondern eine Rätsel-gespickte Adventure-Welt mit Dörfern, Höhlen, Wäldern und Flüssen. Ihr blickt Mega Man über die Schulter, während Ihr mit flotten Schritten über Felsen hüpf, mit Passanten spricht und sagenumwobene Kerker erforscht. Um versteckte Winkel zu erforschen, zoomt Ihr direkt hinter seinen Kopf und bewegt diesen mit dem Steuerkreuz. Auch hinter den Lenker eines 3D-Flitzers dürft Ihr Euch klemmen, die Inselpolizei behält Euch jedoch stets im Auge. Im Gespräch mit dem Einwohnern erfährt Ihr die Geschichte um die Insel und



David gegen Goliath: Mega Man fürchtet keinen Feind.

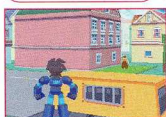


Eine Karte weist Euch auf der Insel den rechten Weg.

ihren Polizeistaat. Um nach Hause zu reisen, müßt Ihr Euch einigen gefährlichen Kampfrobotern zum Duell stellen. Beim Absturz geht leider Eure liebgezwonnene Laserkanone verloren, auf der Insel wehrt Ihr Euch gegen Helm- und Propellermonster zunächst nur mit flotten Kick-Combos. Erst später findet Ihr Waffen und Rüstungsteile, die Ihr im Pause-Menü wechselt und so individuell an Situation und Gegner anpaßt. In versteckten Schatzkisten wartet außerdem Energie und Munition auf Euch. Verslossene Türen und schwerbewachte Schalter stellen Euch vor Rätsel. Eine Übersichtskarte zeigt stets Eure Position, damit Ihr Euch in den Weiten der Wälder und Berge nicht verläuft. Trotz des frühen Entwicklungsstadiums sah unsere Vorabversion vielversprechend aus: Statt vorgefertigter FMV-Schnipsel werden Handlungssequenzen ohne Übergang durch prächtige Animationen erzählt, Mega Man und seine Freunde bewegen den Mund, fuchteln mit den Armen und schneiden putzige Grimassen: Die zahlreichen Slapstick-einlagen sorgen für herzhaftes Lachen. Vor "Mega Man Neo" kommt allerdings noch ein 2D-Abenteuer zu uns: "Mega Man 8".



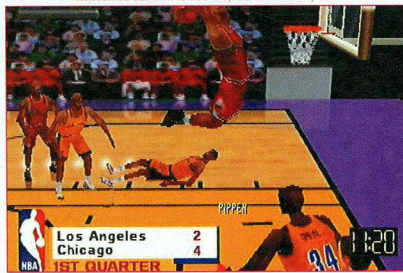
Blond: Im neusten Abenteuer hat Mega Man eine Freundin!



Auf einem Lastwagen unternimmt Ihr eine Stadtrundfahrt

NBA Basketball

Nintendo für Nintendo 64, ab Juli in Japan



NBA-Stars auf dem N64: Scott Pippen läßt die Gegner stehen (bzw. links liegen) und dunkt, daß der Korb wackelt.



Nachschub für Nintendo-Sportler: Nach dem actionlastigen "NBA Hangtime" aus den USA (Test in MANIAC 8/97) und parallel zu Konamis "NBA: In the Zone 98" programmiert Nintendo of Japan eine eigene, Simulations-orientierte Umsetzung der fetzigen Mannschaftssportart: "NBA Basketball" lautet der Arbeitstitel. Im Bezug auf den Namen steht lediglich fest, daß das Nintendo-Sportspiel die offizielle NBA-Lizenz auch im endgültigen Titel tragen wird.



Nochmals Pippen: Hier dribbelt er vorsichtig an den Korb heran.

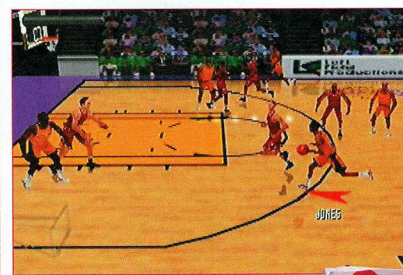


Ob unterschiedliche Kameraperspektiven nur in der Wiederholung...



...oder auch im Spiel eingesetzt werden, ist noch nicht bekannt.

Nintendo noch arbeitet. In Japan soll "NBA Basketball" bereits im Juli ausgeliefert werden, so daß ein deutscher Herbst-Release wahrscheinlich ist – bestätigen konnte Nintendo Deutschland unsere Vermutung noch nicht.



Je nach Spielzug zoomt die virtuelle NBA-Kamera – hier die Halbtotale.

Winter Heat

Sega für Saturn, ab Ende Februar in Deutschland



Eine der trickreichsten Sportarten: Langlauf fordert exakte Steuerung, Übersicht und Beachtung der Topographie (unten).



Skitflug digital: Nach schweißtreibendem Anlauf legt Ihr den Winkel fest und segelt ohne Steuermöglichkeit in's Tal.

Eben erst taucht Segas STV-Platine in den Spielhallen auf, und schon in wenigen Wochen jagt Ihr auch zuhause durch Schnee und Eis. "Winter Heat" setzt das grafisch beeindruckende Leichtathletik-Spektakel "Athlete Kings" mit elf pfliffigen Wintersportarten fort. Fans des ersten Teils fühlen sich sofort zuhause: Vorzeige-Blondschopf Karl Vain (Deutschland) zieht sich ebenso einen Thermo-Overall über wie der Japaner Joe Kudou und US-Multitalent Rick Blade. Jedem Sportler ist eine allgemeine Leistungsangabe zugeordnet. Schwede Johann Stensen beweist beim Langlauf Bärenkräfte, während der britische Neuzugang B.B. vor allem beim Skaten überzeugt. Bis zu vier Spieler nehmen per Multitap an der üppigen Winter-

party teil. Neben gewohnt hektischem Knopfgetrommel (Hochgeschwindigkeitsabfahrt) steht diesmal das geübte Zusammenspiel von Tempo-, Action- und Steuerkreuzaktionen im Mittelpunkt: Beim Bobsfahren und Rodeln (oben) ergänzt Ihr schnelles Button-Gedrücke beim Start mit gefühlvollem Zentrieren, während der rasanten 3D-Abfahrt und beim Eisschnellauf perfektioniert Ihr Steuer- und Geschwindigkeits-Funktionen zugleich.



Durch panisches Knopfdrücken beschleunigt, schwingt sich Euer Sportler mit der "Action"-Taste in den Rodel.

In unserer Vorversion begeisterte insbesondere der Langlauf: Auf einer kilometerlangen, isometrisch scrollenden Berg- und Talpiste dosiert Ihr den Stockeinsatz in Abhängigkeit vom Zustand des Kreislaufs. Berücksichtigt Ihr die am unteren Bildrand angezeigten Höhenverhältnisse, sind kraftvolle Spurts bergauf möglich, während der dringenden notwendigen Erholungspause dagegen gleitet Ihr schwingvoll nach unten. Imposant die Perspektive beim alpinen Abfahrtslauf mit Ski und Snowboard: Hautnah rast Ihr mit Eurem aerodynamisch eingehüllten Sportler gewundene Steilpisten hinab, lenkt frühzeitig ein, um den seitlichen Absperrungstafeln auszuweichen und hüpf



Superschnelle Jagd durch den Eiskanal: Jeder Kontakt mit der Bande kostet Euch einige Zehntelsekunden!

SELECT A CHARACTER



Per Multitap dürfen sich bis zu vier Sportler messen. Je nach Disziplin spielt Ihr allein, im Duett oder zu viert gleichzeitig.



Vor jeder Disziplin wird Euch die Steuerung erläutert: Meist nutzt Ihr Tasten und Pad zugleich.

geistesgegenwärtig über gefährliche Unebenheiten hinweg. Beim Trickski nehmt Ihr durch Stoppen einer pulsierenden Leiste genügend Schwung für mehrere kunstvolle Pirouetten mit, außerdem solltet Ihr bei der Landung möglichst aufrecht stehen. Die hohe Grafikauflösung von "Athlete Kings" erreicht "Winter Heat" nicht, trotzdem motivieren die anspruchsvollen 3D-Disziplinen dank herausfordernder Steuerung mehr als die simplen Aufgaben des Leichtathletik-Vorgängers. Beeindruckend sind erneut die originellen Animationen der Comic-Akteure: Wenn Narzist Karl sich routiniert feiern lässt und der coole Rick wie selbstverständlich den Weltrekord knackt, kommt Olympia-Stimmung auf. Spielt Ihr zu viert, stellt Ihr auf Wunsch sogar Eure eigene Olympiade zusammen und wählt aus den elf Disziplinen per Knopfdruck Euer aktuelles Pensum aus. *cb*



Wechselnde Perspektiven in Segas Winterolympiade: Beim Abfahrtslauf (links) jagt Ihr hinter dem Sportler ins Tal, Eislauf und Slalom steuert Ihr aus der Isometrik-Ansicht.

...Der Prophet und das eigene Land: Nach einer Verkaufsstatistik des japanischen Famitsu-Magazins wurden bis September in Japan nur 2,4 Millionen N64-Konsolen verkauft: Deutlich weniger als Saturn- (5,2 Mio.) oder Playstation- (8,6 Mio.) Grundgeräte. Anders die Zahlen für die USA und Europa: Dort führt die Playstation mit 11,4 Mio. Stück nur knapp vor dem N64, das in beiden Territorien zusammen 9 Mio. Käufer fand. Abgeschlagen landet der Saturn hier bei 2,9 Mio. Geräten.

...Sega ent-
facht Namens-
lotterie: Die
angekündigte
64-Bit-Konsole
des "Sonic"-
Erfinders hieß
zunächst "Black
Belt", ehe sie
auf "Dural" um-
getauft wurde.
Nun gab Sega
den dritten
Pseudo-Namen
bekannt:
"Katana"
(Fachbegriff
für ein japani-
sches Lang-
schwert) soll
der Kraftprotz
(zumindest) in
den nächsten
Monaten heißen.
Allerdings
räumte Sega
ein, daß die
finale Ent-
scheidung über
den Namen noch
nicht gefallen
sei.

Gex 2 - Enter the Gecko

Crystal Dynamics für Playstation und Nintendo 64, ab März in Deutschland

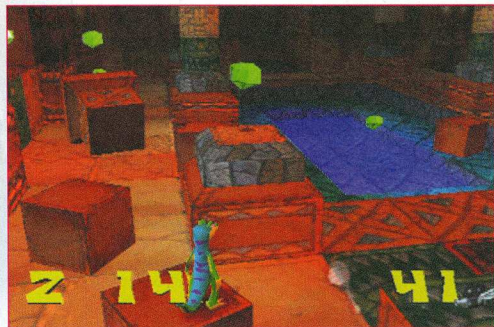


Als Mini-Godzilla wütet Gex in einer amerikanischen Großstadt und zerschlägt mit seinem Schwanz sämtliche Hochhäuser

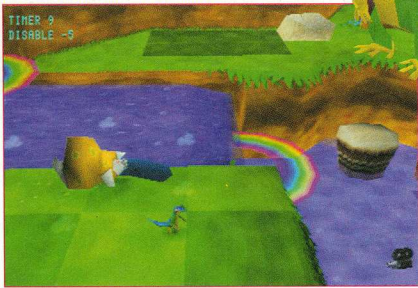
PS Crystal Dynamics feilt an ihrem Firmen-Maskottchen: 1994 erschien mit "Gex" das erste Jump'n'Run fürs glücklose 3DO – ein nettes Spiel, aber kein aufregendes Highlight. Auch die späte Umsetzung für Playstation und Saturn hauchte dem schelmischen Reptil kein neues Spielspaß-Leben ein.

Die aktuelle Fortsetzung ist jedoch von anderem Kaliber: Schon auf der letzten E3-Messe konnte uns das 3D-Hüpfspiel mit dem Untertitel "Enter the Gecko" beeindruckten, nun durften wir auf eigene Faust die Levels erkunden. Dabei sprang uns sofort der traumhaft animierte Held ins Auge: Gex grinst frech in die Kamera, entpuppt sich in Spielpausen als facettenreicher Alleinunterhalter und verteilt mit seinem eisenharten Schwanz schlagende Argumente. Eine Handvoll Extras sorgen dafür, daß Gex zum neongrünen Designer-Reptil mutiert oder Feuerbälle schleudert. Dabei spurtet Gelegenheits-Zweibeiner Gex nicht nur auf normalen Flachebenen, sondern nutzt seine dezent verkümmerten Arme zum vierpfötigen Wandklettern. Seine haarsträubenden Abenteuer besteht Gex fast so cool wie Pierce Brosnan in seinem aktuellen 007-Streifen. Leider hat der tierische Held kein Karate-taugliches Mädel bei sich...

Um die 15 Levels stehen dem "Gex"-Fan bevor: Dabei spaziert Ihr nicht ausschließlich durch psychedelische Szenarien à la "Pandemonium 2", sondern erkundet auch putzige Wald- und Wiesen-Kulissen. Euer Auftrag, solltet Ihr in übernehmen, zieht Euch ins harte Business des Kabel-Fernsehens. Als Regierungs-Agent haltet Ihr Bösewicht Rez ab, als TV-Monopolist seinen schlechten Geschmack via Glas-faser-Netz zu verbreiten. Dazu zapft Ihr Euch in etliche TV-Programme – und schon seid Ihr mitten im Spiel.



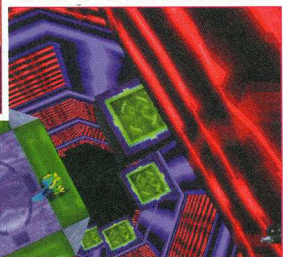
In verschiedenen Bonus-Leveln gliert Gex nach besonders leckeren Objekten, die freizügig in der Landschaft verstreut wurden.



Idyllische Parklandschaft mit Regenbogen-Kulisse: Gex durchstreift völlig unterschiedliche Szenarien – mal bunt, mal düster.

Technisch hat "Gex 2" mit dem Vorgänger überhaupt nichts mehr gemein. Gex stapft durch eine flott zoomende und rotierende Polygon-Umgebung à la "Super Mario" oder "Croc". Die 3D-Optik muß sich keinesfalls hinter konkurrierenden Playstation-Spielen verstecken. Über 30 Spieldesigner, Programmierer und Grafiker tüfteln seit beinahe zwei Jahren an den Routinen, die jedes Technik-Schmankerl in Szene setzen – von Z-Buffering bis zu Echtzeit-Lichtquellen.

Via Joypad oder Analog-Stick spurtet Ihr elegant durch die Gegend – stets auf der Hut vor aggressiven Pflanzen, elektrisierenden Plattformen, tiefen Schächten und attackierenden Nebendarstellern. Ihr werdet von Zombies verfolgt, von Bärenfallen zerpfückt und begrüßt dezent verfreumdete "Krieg der Sterne"-Helden. Die Szenarien orientieren sich an bekannten Fernseh- und Kino-Schauplätzen, u.a. mit Looney-Tunes-, NYPD-Blue-, Star-Wars- und Kung-Fu-Kulissen. Crystal Dynamics legt allerdings Wert darauf, daß der Humor nicht zu kurz kommt. In den USA wird ein bekann-



Während Gex ganz links oben einem Ninja-Oberrnatz gegenübersteht, blickt er oben in einen kilometer tiefen Schacht mit Dutzenden von Plattformen.

ter Stand-Up-Comedian für Sprachwitz sorgen und Gex mit kultigen Einzeilern beleben. Ob diese ins Deutsche übersetzt werden, steht noch nicht fest. Zur Zeit hat die Playstation-Version Vorrang; die geplante N64-Umsetzung wird vom US-Programmteam Realtime in Angriff genommen, dürfte aber nicht vor Sommer erscheinen.



NEWS

N 64

PSX **Running Games** PC

New Generation of Entertainment

02232-35 80 1
http://www.running-games.com

Ihr Videospiele Versand



Playstation

Playstation Grundgerät	299,90
Playstation mit 2 Pads + Mem. Card	333,90
Ace Combat 2	89,90
Agent Armstrong	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Batman & Robin	89,90
Broken Helix	99,90
Bubble Bobble 2	79,90
Bust a Move 3	69,90
Castlevania	89,90
Colony Wars	89,90
Comm. & Conquer 2	99,90
Crash Bandicoot 2	89,90
Crow City of Angels	89,90
Deathtrap Dungeons	89,90
Destruction Derby 2	99,90
Discworld 2	99,90
Explosive Racing	89,90
Fantastic 4	79,90
Fighting Force	99,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90
Umbau Set (Cip+RGB Kabel)	59,90
Joypad Sony	49,90
Memory Card Sony	39,90

Final Fantasy 7	109,90
Formel 1 '97	99,90
Formular Carts	99,90
Frogger	89,90
G-Police	109,90
Hercules	89,90
Int. Superstar Soccer Pro	89,90
Jurassic Park - Lost World	89,90
Lucky Luke	89,90
Madden NFL' 98	89,90
Magic the Gathering	89,90
MDK	89,90
Mega Man 8	89,90
Nuclear Strike	89,90
Pandemonium 2	89,90
Resident Evil Directors Cut	89,90
Soul Blade	99,90
Streetfighter EX Plus	89,90
Time Crisis incl. Gun	139,90
Tomb Raider 2	99,90

Link Kabel	29,90
Mad Catz Lenkpad	149,90
Predator Gun	69,90
Analog Controller	59,90

Playstation Grundgerät
mit 1 Jahr Herstellergarantie **299,90**

Multinorm Playstation **349,90**

3 Jahre Garantie !!! **49,90**

MDK mit Spieleberater



99,90

Running Joypad **24,90**

Running Memory Card **29,90**

3 Memory Cards **79,90**

Bei Bestellungen ab 3 Spielen gibts ein tolles Minitelespiel mit verschiedenen Tetris Varianten **gratis** dazu



89,90

Nintendo 64 Grundgerät
mit 1 Jahr Herstellergarantie **299,90**

3 Jahre Garantie !!! **49,90**



Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90
Blast Corps	109,90
Bomber Man 64	89,90
Clayfighter 63 1/3	149,90
Dark Rif	139,90
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G	139,90
F1 Pole Position 64	139,90
G.A.S.P.	149,90
Geomon	149,90
Golden Eye 007	139,90
Hexen 64	139,90
Int. Superstar Soccer 64	139,90

Nintendo 64 Zubehör:

Multinorm Adapter	59,90
Controller	59,90
Controller Pak	39,90

Lamborghini 64	139,90
Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Mario Kart 64	89,90
Multi Racing Championship	139,90
NBA Hang Time	129,90
Pilot Wings 64	109,90
Star Wars	129,90
Super Mario 64	89,90
Top Gear Rally	139,90
Turok DT/Uncut	139,90
Wave Race 64	89,90
Wayne Gretzky 3D Hockey	129,90
WCW Wrestling	149,90

Running Memory Card

24,90

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele !!! Informationen auf Anfrage.

Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomeds Fluch 2	Resident Evil
MDK	Oddworld: Abe's Odysee
Exhumed	Excalibur
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2
Legacy of Kain	Command & Conquer 2

14,80

Wir führen auch Spieleberater & Lösungshefte
zu vielen anderen Spielen ! Einfach mal nachfragen !

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. DM 9,90 Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von drei Artikeln erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft- und Hardware sind jederzeit möglich.

PSX **Running Games** PC
New Generation of Entertainment

Kölnstr. 73 - 50354 Hürth
Tel.: 02232-35801
Fax: Bitte Tel. erfragen

Internet - Homepage:
http://www.running-games.com

Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !



Ist das... Die Zukunft des Videospiels?

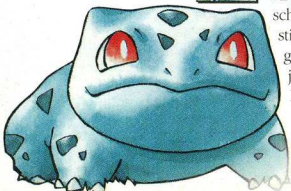
Mit der Hardware- und Pocket-Monster-Offensive der "Space World '97" hat Nintendo die internationale Fan-Gemeinde irritiert. MAN!AC untersucht das japanische "Pokemon"-Phänomen und analysiert Trends und Zubehör des nächsten Jahrtausends.



laubt man dem Nintendo-Präsidenten Hiroshi Yamauchi, wird sich das Videospielgeschäft bis zum Jahr 2.000 drastisch ändern – oder untergehen! Einmal pro Jahr, jeweils im November zur Eröffnung der Nintendo-Messe "Space World", re-

sümiert der neben Bill Gates mächtigste Mann der Software-Branche die vergangenen Monate und blickt in die Zukunft. Was er vor wenigen Wochen in Tokyo den angereisten Insidern berichtete, war jedoch starker Tobak: Der kurze Lebenszyklus gegenwärtiger "TV Game"-Spiele treibe die Branche in den Ruin, die aktuelle Spielergeneration "werde den Markt

zerstören", so Yamauchi wörtlich. Der Nintendo-Chef bezog die Kritik primär auf den japanischen Markt, nahm jedoch auch Europa und die USA nicht aus.



Das A bis Z der Technik-Hypes

Je gewagter die Ankündigung, desto unwahrscheinlicher die Realisierung: Während sich "bahnbrechende" Innovationen wie z.B. Segas "Activator" für das Mega Drive als lauwarme Gimmicks entpuppten, kam anderes Zubehör wie z.B. die 3D-Brille für Ataris Jaguar nie auf den Markt. Vom Sega Channel bis zum Virtual Boy: MANIAC verrät, was von Hardware-Hypes zu erwarten ist und welche Überraschungen Sega, Sony und Nintendo in petto haben.



Downloads

Immer wenn Kabel- und TV-Giganten neuartige Action-Gehefte über's Netz versprechen, kommt am Ende nur ein simpler Download-Service dabei raus. Die amerikanische "GameLine" für das Atari VCS war der erste Versuch, Telefon- oder Kabelnetz für Videospiele zu nutzen. In Echtzeit mit anderen zu zocken erwies sich 1983 als technisch unmöglich, deshalb wurde die GameLine nur als alternativer Vertriebsweg genutzt. Auch Time Warners Millionen-Grab "Full Service Network" sollte Duell ermöglichen; am Ende ist der Kabel-Feldst als purer Verkaufskanal verendet. Vor kurzem gab auch der "Sega Channel" auf – statt

Nintendos Flirt mit alternativen Vertriebswegen führt zu komischen Super NES-Mutationen: Oben das "Satellaview"-Kombo auf der Space World '95, darunter eine Download-Station der Einzelhandelskette Lawson.

Echtzeit-Begegnungen der "Sonic"-Fans war es bis zuletzt beim bloßen Download-Versand von Spielen geblieben.

Nur Nintendo hat alle technischen Restriktionen von vorneherein akzeptiert. Neben dem "Satellaview", einem Satelliten-gestützten Spiele-Dienst, testet Nintendo in Japan bereits weitere Download-Konzepte: Über Automaten in jeder Zweigstelle der großen japanischen Gemischtwaren-Kette Lawson "zieht" sich der Spieler Software für sein Super Nintendo – mit diesem Vertriebsexperiment ist Nintendo näher an der Wirklichkeit, als alle anderen Hersteller. Denn Firmen, die nicht Satelliten oder öffentliche Automaten, sondern das Internet für Download-Verkäufe nutzen, wird auch die Einführung von eCash nicht viel bringen: Selbst wenn die Zahlungsfrage dank elektronischem Geld geklärt ist, ist der Zugang per Telefon und ISDN zu "dünn", um Downloads für den Spieler rentabel zu machen.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? *Ja, aber nur langfristig, denn die nötige Infrastruktur (Kabel- und Telefonnetz) steht nur zum Teil, auch Zahlungsmodalitäten sind noch nicht geklärt. Vor der Jahrtausendwende werden flächendeckende Spiele-Downloads in Europa nicht in Mode kommen.*

Force Feedback

Spiele, die zurückschlagen und ballern, möchte wohl kein Spieler wirklich, doch ein gewisses Feedback wünschen sich die Sega-, Sony- und Nintendo-Fans schon. Wie viele andere technologische Innovationen kommt auch das "Force Feedback" aus der Wissenschaft und wurde als erstes in den Spielhallen getestet. Nach Ataris "Hard Drivin'" Rennspiel peppten nahezu alle Hersteller ihre 3D-Rasereien mit Schütteln, Rütteln oder gar hydraulischen Sesseln auf. Im Heimbereich steht das Force Feedback kurz



Microsoft baut die besten Force-Feedback-Joysticks – sie kosten fast soviel wie eine neue Konsole!

vor dem Durchbruch. Hersteller wie Microsoft, CH und Thrustmaster haben Sticks und Lenkräder für 300 bis 1000 Mark im Programm, die von PC-Flugsimulationen und -Rennspielen unterstützt werden. Die Force-Feedback-Experimente im Konsolensektor sind weniger spektakulär: Nintendos "Rumble Pak" wird zwar mittlerweile von fast allen neuen Spielen unterstützt, bietet Euch aber nur ein bescheidenes taktiles Erlebnis.

ERSTER EINSATZ IM VIDEOSPIEL: "Hard Drivin'" (Atari, 1989). Ähnliches gilt für das Force-Feedback-JoyPad von Sony – ein netter Gag, der gut zu Action-Spielen wie "Air Combat 2" paßt, den Konsolen-Spaß aber nicht gerade revolutioniert.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? *Aufgrund der verwendeten Bauteile bleibt "echtes" Force Feedback (meist in Zusammenhang mit vollwertigen analogen Controllern) auch mittelfristig zu teuer für den Massenmarkt. Solange sich die entsprechenden Sticks nicht millionenfach verkaufen, werden kaum Spiele erscheinen, die Force Feedback voll nutzen. So bleibt's auch in den nächsten Jahren bei Lowend-Lösungen à la "Rumble Pak".*



Sony's Analog-Pad wird in Japan bereits mit verbesserten Force-Feedback ausgeliefert, in Deutschland ist der Controller nur ohne dieses Feature erhältlich.



Motion Tracking

Der menschliche Körper als Joystick – was in Wissenschaft, TV- und Trickfilm-Produktionen seit Jahren möglich ist, prophezeien viele Spieltheoretiker auch dem Konsolen-Hobby. Strenggenommen waren bereits das "Amiga Joystick" für das Atari VCS und Bandais Fitness-Matte für das NES erste Motion-Tracking-Experimente für zuhause. Ein früher Versuch, nicht nur die Bein-, sondern auch andere Körperbewegungen des Spielers abzustufen und in Steuerkommandos umzuwandeln war Segas "Activator", ein achteckiger Kranz mit Lichtsensoren, in deren Mitte sich der Spieler bewegte. Die Billig-Lösung war ein Flop und hatte mit teuren Motion-



Highend-Installationen (oben) erlauben die flüssige Echtzeit-Animation virtueller Schauspielers und Moderatoren. Segas Low-End-Tracker "Activator" (Mega Drive) scheiterte jedoch auf dem Markt.

nischen gemeinsam: In Wissenschaft und Produktion werden statt Lichtschranken akustische, magnetische oder mechanische Sensoren verwendet – teuer, aufwendig und fehleranfällig.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? *Motion-Tracking in Echtzeit statt Stick, Pad und Lightgun! Das ist auch langfristig unwahrscheinlich, denn neben dem technischen Aufwand, eine Bewegung akkurat und in Echtzeit abzufangen, stößt auch ein profanes Design-Problem die Zukunftsaussichten der Technologie: Welcher Spieler springt so ausdauernd wie Mario, Ryu und Crash Bandicoot, wer hat schon Lust, stundenlang auf der Stelle zu sparten oder sich übermenschliche Wrestling-Moves anzutrainieren?*

ERSTER EINSATZ IM VIDEOSPIEL: "Athletic Hero" (Bandai, 1986)

Zeit für Nintendo, eine neue Generation interaktiver Spielzeuge einzuführen: Wie bereits in MANIAC 1/97 berichtet, nannte Yamauchi vier Schlüsselbegriffe für den Konsolenmarkt des nächsten Jahrtausends: Pflege, Training,

Sammeln und Ergänzen. Um den Lebenszyklus eines Spiels von momentan drei Monaten auf zwölf und mehr zu erhöhen, müssen die Hersteller den "Pokemon"-Weg beschreiten: Die "Pocket Monster" (kurz: "Pokemon") Rollenspiele haben sich besser verkauft als der erfolgreichste Mario-Titel und halten sich nach über einem Jahr noch immer in den Top Ten. Selbst für Nintendo ist das ein ungewöhnlicher Erfolg und wichtig für das Renommee der Firma in Japan, denn dort verkauft sich das N64 nur schleppend. Für das Deutsche Spieler schwer zu glauben, doch die brillanten N64-Modulspele der Messe (siehe Previews) waren Yamauchi in seiner Rede kein Wort wert – für den Firmenpatronen sind Pokemon-Rollenspiele die Zukunft des Spiele-Software.

Quo vadis, Nintendo?

Mit "Pokemon" verband Nintendo Rollenspiel- und Tamagotchi-Elemente sowie Ideen aus dem amerikanischen "Magic the Gathering" und schuf damit den größten Erfolg seit Erfindung des Game Boys. Wie die "Pocket Monster" funktionieren verrät Euch Olli im Kasten unten – nur wenn man das unwiderstehliche Spielprinzip der Taschenmonster durchschaut, versteht man die zahlreichen anderen Nintendo-Innovationen der Space World 97:



Das Plug'n Play-Prinzip sorgt für Kompatibilität zwischen N64 und Game Boy: Statt Rumble- oder Memory-Pack wird das "64GB" ins Joypad gesteckt.

1. 64GB Pak

Die Schnittstelle des N64 zum Game Boy: Strategie- und Rollenspiel-Daten können über dieses Modul vom Handheld auf die Wohnzimmer-Konsole übertragen werden. Seid Ihr unterwegs, randalieren Eure Taschenmonster auf dem Schwarz/Weiß-Display des Game Boy oder prügeln sich via Link mit den Wesen Eurer Kumpels. Zuhause steckt Ihr Eure Game-



Pokemon Stadium: Möge der Stärkere gewinnen!



Auf dem Game Boy in Schwarz-Weiß geboren, toben sich die Pocketmonster bald im farbigen N64-"Stadium" aus.

Was treiben Eure Monster, wenn sie nicht als Kämpfer in der Arena stehen? Mit dem "Snap"-Programm begehrt Ihr Euch auf Pokemon-Safari.

Boy-Modul ins 64GB-Pak (und dieses wiederum in den N64-Controller) und entlastet damit Eure Pocket Monster in farbige N64-Welten wie z.B.:

2. Pokemon Stadium

Im 64DD-"Stadium" treffen sich die Pokemon-Kreaturen zu spektakulären Gefechten in 3D: Survival of the Fittest.



3. Pokemon Snap

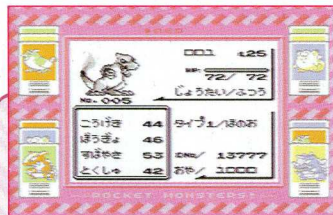
Mit der virtuellen Kamera auf Pokemon-Safari: Beobachtet Eure Dinos und Knuddelwesen beim Fressen und Spielen, Schlafen und Herumtanzen. Die witzigsten Szenen haltet Ihr im Schnappschuß fest. Dank 64DD und Memory Card könnt Ihr die Pokemon-Fotos archivieren und/oder weitergeben.

4. Pikachu

Ein herziges Wesen aus dem Pokemon-Kosmos ist der Star dieses Spiel-



Pocketmonster als 64-Bit-Tamagotchi: Über Mikro redet Ihr Eurem digitalen Haustier "Pikachu" zu.



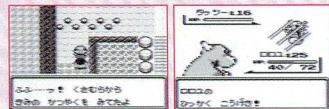
Grisu der Drache: Das Statusmenü zeigt Euch Eigenschaften und Aussehen der Monster.

1996 erblickte das erste "Pocket Monster" das Licht der Game-Boy-Welt, seitdem ist der Bestseller nicht mehr aus den Japan-Charts verschwunden: In der genialen Mischung aus Rollenspiel und Tamagotchi steuert Ihr einen Schlingens, der auf der Suche nach den acht mächtigsten Obermotzen eine fiktive Welt durchstreift, Heiltränke kauft und gefährliche Missionen besteht. Erst im Kampf-Modus gibt "Pocket Monsters" seine Einzigartigkeit preis: Statt selbst in die Schlacht zu ziehen, schiebt Ihr bis zu sechs Hosentaschenmonster vor, die Ihr zu Spielbeginn und später an geheimen Stellen entdeckt. Am Anfang habt Ihr nur eine kleine Echse oder einen Goldfisch in der Tasche, die den Gegner im

KAMPF der Taschenmonster

Kampf lediglich mit Fauchen und Hüpfen zum Lachen bringen. Mit zunehmender Kampferfahrung wachsen Eure Tierchen zu furchteinflößenden Drachen, Killer-vögeln und Raubfischen heran, die andere Monster mit Bissen, Prankschlägen und Feueratem verschrecken. Bis zu vier verschiedene Attacken beherrscht jedes Ungetüm, taktische Manöver verwirren Eure Gegner oder bannen sie in ein Kraftfeld. Die bevorzugten Angriffsvarianten entwickeln sich mit Eurem Schützling weiter. Dies macht sich nicht nur in in Kampf- und Schnelligkeitswerten bemerkbar. Mit der Entwicklungsstufe verändert sich auch das Aussehen. Interessant wird's mit einem zweiten Spieler: In jeder Stadt findet Ihr den "Poke"-Club, wo Ihr Eure Monster heilt und gegen die Schützlinge eines Freundes kämpft. Ist Euer Game Boy via Linkkabel mit dem Eures Kumpels verbunden, gewährt Euch ein Türsteher Einlaß ins Duell-Hinterzimmer. Dort plättet Ihr rundenweise die Ungeheuer Eures Freundes, eifriges Suchen nach Geheimmonstern macht

sich bezahlt. Die vier "Pocket Monsters"-Spiele (blau, grün, rot und rosa) werden jetzt durch Gold- und Silber-Module ergänzt: Die Version unterscheiden sich lediglich durch ihre Monster und deren Fähigkeiten, alle Örtlichkeiten und Missionen sind identisch. So entsteht eine Unzahl an Kombinationen: Trefft Ihr in U-Bahn oder Schule einen anderen "Pocket Monster"-Streiter, steht Ihr völlig unbekannten Monsterrassen gegenüber. 150 wurden bisher in den Spielen entdeckt, eine weitere gab's als Exklusiv-Geschenk für alle Space-World-Besucher. oe



Kampf um den Meistertitel: In der Rollenspielwelt entdeckt Ihr acht gefährliche Monsterrassen.



Japanische Spieler lieben ihre Pocketmonster – in den USA sollen modifizierte Versionen erscheinen.

paradiesischer Umwelt führt. Je nach Lebenssituation und Eurem Beistand kann Pikachu grollen, lachen oder sich relaxed zurücklehnen – die Kids auf der "Space World 97" waren begeistert.



Der Hit bei Kids: Das Sofort-Erlebnis der neuen Game-Boy-Kamera entzückte auch ältere Handheld-Fans.

5. "Capture"-Modul

Die Schnittstelle zwischen N64 (bzw. 64DD) und der Außenwelt: An die Cinch-Buchsen des "Capture"-Moduls können Kamera und Videorekorder angeschlossen werden, um Bilder und Animationen auf N64 und 64DD zu importieren. Zur Weiterverarbeitung nützt ihr die...

6. "Mario Artist"-Serie

...die momentan aus drei 64DD-Titeln besteht: Der "Polygon Maker" ist ein einfaches CAD-Programm, in dem ihr Gebäude, Raumschiffe und andere 3D-Objekte konstruiert und bemalt. Der "Picture Maker" wirkt wie eine Mischung aus dem 16-Bit-"Mario Paint" und einem abgespeckten "Photoshop", ein Mal- und Bildbearbeitungsprogramm für Einsteiger und Kinder.



Nintendos neues "Capture"-Modul verbindet N64 und 64DD mit handelsüblichem Video-Equipment.



Ein "Talent Maker"-Held mit Digi-Gesichtstextur: Grafikdaten sind zwischen den einzelnen "Artist"-Programmen austauschbar.

Image-Capturing & -Synthese

Die Einbindung von Animationen und Fotos des Spielers in eine digitale Welt war bislang zu aufwendig für den Massenmarkt: Nur um das eigene Antlitz in einem Rollenspiel oder einer Pokersimulation zu sehen, würde sich kein Spieler-Fan einen Scanner oder Foto-Equipment kaufen. Erst mit dem Boom der digitalen Billig-Kameras kam einigen Herstellern die Idee, Spiele mit Foto-Schnittstelle zu schaffen. Zu diesem Zweck lieferte auch Sega vor gut einem Jahr eine digitale Kamera in Japan aus – Spiele, die Foto-Import und -Synthese unterstützen, erschienen bislang aber nicht. Dafür punktete Sega im Arcade-Bereich mit digitalen Fotos. Vor fast jeder japanischen Spielhalle findet ihr Fotokabinen, deutschen PaßBild-Automaten ähnlich. In den "Foto Club"-Geräten, die mittlerweile auch von Atius, Bandai und anderen Herstellern tausendfach installiert wurden, bestimmt ihr den Hintergrund, setzt Euch ein Monster auf die Schulter oder eine Anime-Fee an die Seite. Nach zwei Minuten haltet ihr das Resultat in der Hand, wahlweise als Abzug oder als Aufkleber in jeder Größe.



Für 500 Mark verkauft Koei Capture-Schnittstelle, Anwender-Software und Drucker für die Playstation.

Erster Schritt zur Image-Synthese: In Japan lieferte Sega bereits eine Digi-Cam aus.

Nintendos Kamera für den Game Boy basiert auf dieser erfolgreichen Sega-Idee, ist nur schwarz-weiß, dafür aber tragbar. Das beste aus beiden Welten möchte jetzt Koei vereinen: Am 4. Dezember lieferte der Strategiespiel-Experte und "Dynasty Warriors"-Macher ein Soft- und Hardware-Set für gut 500 Mark aus, das es

jedem Playstation-Besitzer erlaubt, Briefe zu schreiben und zu gestalten sowie eigene Porträt-Fotos in Dokumente einzubinden oder als Aufkleber auszurollen.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? Ja, denn dank dem Boom im Bereich der Digi-Fotografie und neuen Schnittstellen zwischen Video und Konsole wird bald Software auftauchen, die den Import eigener Bilder erlaubt. Das Problem "Wie lassen sich eigene Schnappschüsse verknüpfen im Videospiel einsetzen?" schreckt Hersteller wie Nintendo, Koei und Sega nicht ab, hier kräftig zu forschen.

Künstliche Leben

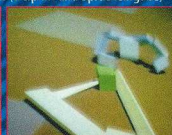
Als Ersatz für die geplatzten Träume von der Künstlichen Intelligenz (KI) schlich sich der Begriff vom "Künstlichen Leben" in die Computer-Wissenschaften ein. Mit etwas Verzögerung hat auch die Spieleindustrie die neue Disziplin adaptiert und versucht, autonome Wesen in ihre Software einzubauen. Für Aufsehen sorgten Millenniums "Creatures" – die Hype-Welle um die digitalen Wuschel-Lebewesen schlug vor einem Jahr so hoch, daß sich die Firma reflexartig in "CyberLife" umbenannte (und prompt von Sony übernommen wurde). Fujis ambitioniertes "Fin" Fin-Projekt (Delphin und Spracheingabe)



Von echten Fischen nicht zu unterscheiden: Hinter diesem virtuellen Aquarium steckt ein Laser-Disc-Spieler.

ERSTER EINSATZ IM COMPUTER-SPIEL: "Game of Life" (1970), "Little Computer People" (Activision, 1985)

daß sich die Firma reflexartig in "CyberLife" umbenannte (und prompt von Sony übernommen wurde). Fujis ambitioniertes "Fin" Fin-Projekt (Delphin und Spracheingabe)



Der amerikanische Computer-Wissenschaftler Karl Sims erschuf digitale Lebewesen, die (rechts) selbstständig um einen Würfel kämpfen. Schon zehn Jahre zuvor hatte David Crane seine (weit weniger intelligenten) "Little Computer People" (links) erschaffen.



hat mit herzlichem Augenaufschlag inzwischen auch das Licht des Massenmarktes erblickt, konnte Mario, Lara oder Crash Bandicoot aber nicht in die Software-Top-Ten-Folgen. Trotzdem bleibt das "Künstliche Leben" ein Thema für die Zukunft, denn eine emotionale Bindung zwischen Spieler und Bildschirm wünschen sich die Programmierer seit "Ms. Pac-Man" und "Leisure Suit Larry" – jetzt, wo die 3D-Darstellung fotorealistische Qualitäten entwickelt, fehlt einer Lara nur noch das eigene Köpchen.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? Künstliches Leben zum Selbstzweck wird den Spieler auch im Jahr 2000 kaum Jucken, in Verbindung mit anderen Technologien (Portabilität, Sprachengabe, Vernetzung) oder als Würze eines Rollenspiels hat das Thema aber eine große Zukunft. Auf toure Hardware können die digitalen Lebewesen verzichten, gefragt sind vielmehr schlaue Algorithmen. Einer der erklärten Fans des künstlichen Lebens ist "Abe's Odyssey"-Schöpfer Lorne Lanning: "Spielehelden werden sich zu individuellen Persönlichkeiten entwickeln. Fortschritte in der Charakterkommunikation, -intelligenz und -aufmerksamkeit werden den Spiel Spaß an ein neues Niveau heben. Der Held wird sich dann ordentlich entwickeln, geradezu ins Bewußtsein des Spielers ausgen!"



Die strenge Gesetzesgrundlage verhindert den Durchbruch pornographischer Inhalte in Europa. In Japan sind Sex-Adventures (hier von Eij) das beliebteste Spielgenre.



Pornographie

Sanfte Erotik und harte Pornographie waren die Tiefbefeder hinter vielen Darstellungsarten und Medien, unterliegen aber seit jeher – egal ob als Film, Comic oder Text – harte Verbote und Restriktionen. In den USA haben sich pornographische Spiele deshalb nur als Nischenprodukt etabliert, ernsthafte Spieler können den primitiven, meist billig produzierten FMV-Machwerken kaum etwas abgewinnen. Anders in Japan, wo frühe US-Werke (wie das 80er-Jahre-Adventure "Softporn") tiefen Eindruck hinterließen und eine ganze Industrie ins Leben riefen. Heute sind fast die Hälfte aller in Japan erhältlichen PC-Spiele pornographischer Natur, vielfach aufwendige Adventures und Rollenspiele, die in entschärfter Form auch für Segas Saturn oder die Sony Playstation umgesetzt werden. Während in Deutschland harmlose PC-Zoten wie "Welt" gelegentliche Verkaufserfolge erzielen, werden in Japan harte Sexdarstellungen tausendfach an den Mann gebracht. Mit der Technologie entwickelt sich auch das Sex-Genre weiter: Nach einem kurzen Hoch der FMV-Experimente tauchen seit 1996 die ersten 3D-generierten Sexabenteuer auf.

HAT DAS GENRE EINE ZUKUNFT? Mittelfristig werden sich erotische Spiele auch in Europa etablieren, denn wie bereits in Kino und TV weichen Moralvorstellungen, Tabus und Verbote langsam, aber beharrlich auf. Verschiedene Betreiber der Digitalen Fernsehnetze, aber auch Verlage (wie z.B. Taschen) testen momentan, wie weit man in Deutschland unzensuriert gehen kann – vor allem das millionenschwere Engagement der TV-Majors dürfte die Rechte in den nächsten Jahren verändern. Wird nackte Haut auf Druck des Fernsehens zunehmend gesellschaftsfähig, wegen sich auch Spieldesigner an die brennende Thematik – und machen wie in Japan mit hochwertigen "Ab 18"-Produkten Kasse.

Raumklang

Dolby-Surround und Dolby-Digital (AC-3), Spatializer und Q-Sound: Ob Hardware-basiert (Ihr braucht Spezial-Verstärker und fünf Boxen) oder durch die Software simuliert (über ein normales Stereo-Boxenpaar), ist Raumklang ein Thema, das Videospielerhersteller beschäftigt. Angefangen bei einigen Super-NES- und Neo-Geo-Spielen bis zu modernen Playstation-Großproduktionen (z.B. "V-Rally" und "G-Police") unterstützen

ERSTER EINSATZ IM VIDEOSPIEL: "Probotector" (Konami, 1990), "Dynasty Wars" (Capcom, 1991)



Der Spieleheld oben links entstand im "Talent-Maker", sein T-Shirt im "Picture Maker". Rechts sieht ihr zwei Arbeitsschritte des "Polygon Maker".



Für präzises Konstruieren & Malen mit der "Mario Artist"-Serie ist die N64-Maus unerlässlich.

Mit dem "Talent Maker" wiederum erschafft ihr virtuelle Stars – auf Wunsch auch mit Eurer eigenen Gesichtstextur. Die Digi-Helden können weitergegeben oder in Geschicklichkeitsspielen eingesetzt werden. Eine Maus als Zubehör ist für den N64-Künstler unerlässlich und wird von Nintendo selbst in wenigen Wochen in Japan veröffentlicht.

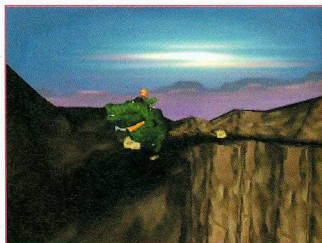
7. Pocket-Kamera und -Printer

Wie's mit dem Konsolen-Hobby weitergeht, demonstriert Nintendo anhand des Game Boy: Für je rund 70 Mark stöpselt Ihr Schwarz/Weiß-Kamera und -Drucker an Euer Handheld. Mittels einfacher Bildbearbeitungsprogramme könnt Ihr eigene Aufnahmen in



Handlich und preiswert: Kamera und Drucker für den Game Boy.

Echtzeit manipulieren, ausdrucken oder via Link an einen Kumpel schicken. Wir MANIACS sind beeindruckt.



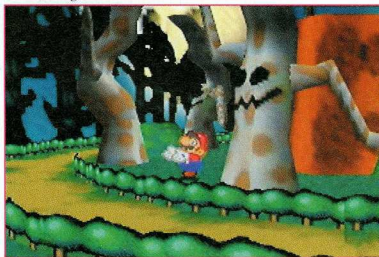
Wie das "Mario"-Jump'n'Run und das geplante Action-Adventure "Zelda" lockt Euch auch...

Auch Rollenspiele mit ihren historischen, geographischen und sozialen Daten sowie austauschbaren Heldencharakteren profitieren von Speichermedien wie Festplatte, Wechselplatte oder 64DD. Laut Yamauchi und Miyamoto sind fehlende Rollenspiele einer der beiden Gründe für den Mißerfolg des N64 in Japan. Da der alte RGP-Kumpen Square momentan nicht für Nintendo entwickelt, tritt der Marktführer die Flucht nach vorne an: N64-Rollenspiele werden vorerst von Nintendo selbst oder einem engen Partner programmiert. Und da man gerade dabei ist, soll das Genre umgekrempelt und neu erfunden werden. Das 64DD soll nicht nur den für ein Rollenspiel benötigten Speicherplatz stellen (3 CDs für "Final Fantasy 7").

Software für das 64DD

Entgegen früherer Ankündigungen will Nintendo das 64DD (bzw. "N64 Disk") nicht als normales Speicherspeichermedium nutzen, sondern mit dem beschreibbaren Massenspeicher eine neue Art von Videospielen erfinden. Komplexe Wesen und Welten, die sich optisch und in Dutzenden von Eigenschaften (sprich: Parametern) ändern, können gespeichert, archiviert oder getauscht werden. Neben "Pocket Monster", "Tamagotchi" und Malprogrammen weist vor allem der amerikanische Klassiker "Sim City" den Nintendo-Designern den Weg. Dieses Spiel (siehe auch Preview auf Seite 22) definierte schon Ende der 80er-

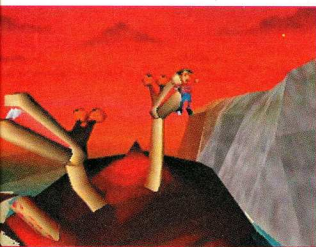
Jahre den Begriff des "Digital Toy" im Kontrast zum normalen Computer: In das "Sim City"-Großstadtleben greift Ihr ein, ohne es "gewinnen" zu können.



Enttäuschung auf den ersten Blick: Dem kruden Video-Demo zum "Mario RPG" war noch nicht zu entnehmen, mit welchen neuen Ideen Nintendo das Rollenspiel revolutionieren will.

Zukunftsträchtig? Spiele und Anwendungen für das 64DD

TITEL	GENRE	RELEASE	ANMERKUNG
Derby Stallion	Strategie-Simulation	nicht bekannt	Rennpferdzucht und -handel: Der Japan-Hit (u.a. für Playstation und Saturn erhältlich) wird für das N64 komplett überarbeitet. Kommt entweder als eigenständiges Spiel oder als Addon-Disk für "F Zero X".
F-Zero DD	Rennspiel	nicht bekannt	Dreiteilige "Maker"-Serie (siehe Text) im Zusammenspiel mit dem "Capture"-Modul.
Mario Artist	Anwender-Software	Juni/Juli	Wird nicht von Square entwickelt und lief in Tokyo nur als Demo auf Video.
Mario RPG 2	Rollenspiel	nicht bekannt	Lief in Tokyo nur als Demo, hierzulande ist der Vorgänger als "Earthbound" bekannt.
Mother 3	Rollenspiel	nicht bekannt	Foto-Safari im Land der "Pocket Monster"; mit Exportfunktion.
Pokemon Snap	Anwender-Software	nicht bekannt	Quell der Taschenmonster: Farbige 3D-Arena für ehrgeizige Pokemon-Champs.
Pokemon Stadium	Rollenspiel-Addon	Juni	3D-Remake des besten Manager-Spiels aller Zeiten.
SimCity 64	Strategie-Simulation	nicht bekannt	Shigeru Miyamoto deutete eine Umsetzung dieses PC-3D-Action-Simulators an.
SimCopter	Action-Simulation	nicht bekannt	Entweder eine eigenständige 64DD-Fortsetzung oder eine Erweiterung-Disk zum Modul.
Zelda 2	Action-Adventure	nicht bekannt	



...das Rollenspiel "Mother" in eine frei begehbare 360°-Landschaft mit riesigen Polygon-Monstern.

sondern durch die Möglichkeit, Daten beliebig zu im- und exportieren, ein völlig neues Spielgefühl schaffen. Wie das genau funktioniert, darüber zerbrechen sich die Design-Profis um Shigeru Miyamoto und den "Pokémon"-Erfindern Hironobu Sakaguchi und Hironobu Takeda gerade die Köpfe.

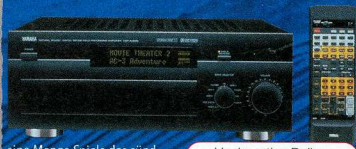
Das 16-Bit-"Mario RPG" wurde von Square entwickelt, doch die stehen bekanntlich nicht mehr zur Verfügung. Die haus-eigene Fortsetzung wirkte als Demo auf dem "Space World"-Video noch erstaunlich primitiv, doch ist aufgrund des verwendeten Grafikstils die Einbindung eigener Bilder, Gesichtstexturen o.ä. vorstellbar. Auch die Anime-Umsetzung "Emperor of the Jungle" (alias "Kimba, der weiße Löwe"), das letztes Jahr noch als mächtiges 128-MBit-Modul angekündigt wurde, erscheint wahrscheinlich für das 64DD und enthält eventuell Tamagotchi- und "Pocket Monster"-Elemente. Wenn Nintendo seine Pläne konsequent verwirklicht, sind die Tage des gehorsamen 3D-Videohelden gezählt und unabhängige Charaktere und Wesen (mit eigenem Dickkopf, Wünschen und Zielen) tollten über Euren Bildschirm.

Die Vision des vielleicht wichtigsten Spieleedesigners der 80er-Jahre würde damit Wirklichkeit: Nachdem David Crane die Welt mit 8-Bit-Bestsellern wie "Demolition", "Pitfall" und "Ghostbusters" begeistert hatte, wagte er sich 1984 an eine neue Art des digitalen Spielzeugs: Sein "Little Computer People" war kommerziell kein Erfolg, emotional binden wollte sich kein Konsolen-Freak an den Stubenhocker im Computer. Vielleicht hätte Crane statt dem nüchternen Nerd ein herziges Tamagotchi oder ein heißes

Mädel à la Croft digital beleben sollen... *uri*



Das erste N64-Rollenspiel: Die 64-Bit-Fortsetzung zu "Mother" (dt. "Earthbound") erscheint noch vor dem "Mario RPG 2".



eine Menge Spiele das sund-teure Dolby-Surround-Equipment. Da die meisten Spieler solche Raumklang-Hardware (ab 800 Mark) aber nicht besitzen, ersannen US-Hersteller Raumklang-Verfahren, die ohne Spezial-Equipment auskommen: "Q-Sound" versteckt sich seit Konamis NES-"Probotector" in einer Handvoll 16- und 32-Bit-Spiele (u.a. von Capcom, Sony, Sega, EA und Interplay), bietet Euch aber ein kaum hörbar besseres Klangerlebnis. Ähnliches gilt für das neue, mit "Q-Sound"-konkurrierende "Spatializer"-Verfahren, das erstmals im Konami-Automaten "G.I. Club" zum Einsatz kam. Spatializer erzeugt zwei zusätzliche "Phantom-Boxen" im Rücken des Hörers – und damit Raumklang ohne zusätzliche Hardware.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? *Besserer Raumklang (z.B. AC-3) bleibt auch in Zukunft ein Thema für die besser-Verdianende Minderheit. Denn im Vergleich zum konventionellen Hardware-Equipment sind die benötigten Decoder und Boxenbatterien kaum verbreitet. Für die Software-basierten Raumklang-Verfahren gibt es eigentlich schon jetzt keine Ründe mehr – dafür ist der 3D nun wenig spektakulär.*

Hochwertige Dolby-Digital-Verstärker wie der Yamaha DSP A-3090 benötigen fünf Lautsprecher und kosten über 2.000 Mark.

Erster Einsatz im Videospiel: "Narrow Escape" (Vectrex, 1983)

Spracherkennung

Die Sprache als Joystick und Kommunikationsmittel für Videospiele – davon schwärmen nicht nur die Computer-Wissenschaftler (die mit Spracherkennung neuartige Benutzeroberflächen schaffen wollen), sondern auch die Computer- und Videospielhersteller seit den 80er-Jahren. Doch obwohl Forschungslabors rund um den Globus an entsprechender Software arbeiten, sind bis heute nur wenige Unterhaltungsprogramme (zuletzt Fujis "Fin Fin") erschienen, die Ihr mit Eurer Stimme steuert bzw. beeinflusst. Nintendos "Pikachu" und das dazugehörige Mikrofon ist damit das erste Videospielmodul, das sich auf diese heikle Zukunftstechnologie verläßt.



Ist Echtzeit-"Speech Recognition" endlich reif für den Spiele- und Massenmarkt? "Pikachu" von Nintendo.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? *Bedingt, denn nur ein Bruchteil der Videospieler kennt für "Speech Recognition" eine vernünftige Verwendung. Außerdem sollten Experimente wie Fujis "Fin Fin" oder "Pikachu" von Nintendo nicht davon ablenken, das wertvolle Sprachmaterial der heutigen Hardware überfordert: Soll die Software nicht nur eine Handvoll Schlüsselwörter, sondern einen ausgewachsenen Wortschatz interpretieren, ist selbst ein MIX-Pentium oder ein RISC-64-Bit-Prozessor gut ausgelastet – für andere Arbeiten bleibt der Hardware kaum noch Zeit. Auch die Tatsache, daß Spracherkennungs-Software trainiert werden will (und selbst dann vor Hörfehler und Mißverständnissen nicht sicher ist), verhindert den baldigen Durchbruch der Technologie auf dem Massenmarkt.*

Stereoskopie Seit der Vektor-Konsole "Vectrex" und dem dazugehörigen "3D Imager" träumen die Computerspieler und Simulationsprofis von "echter" 3D-Grafik, von stereoskopischen Erlebnissen in Echtzeit. Jetzt, wo die Hardware die nötige Polygon-Power besitzt, zeigt sich, daß die Bildschirmtechnologie nicht weit genug ist. 3D-Brillen bzw. "Head Mounted Displays" sind schwer und

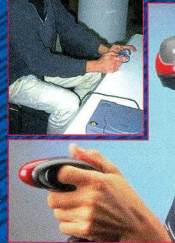


Nintendos größter Flop: Game-Boy-Erfinder G. Yokoi hatte die Idee zum Virtual Boy, eine US-Firma lieferte die 3D-Display-Technologie.

teuer und bieten Euch trotzdem nur ein enttäuschendes Bild, das mit der gewohnten TV-Optik nicht konkurrieren kann. Egal ob simple Folien, Shutter-Brille oder Doppel-Display – der Stereoeffekt fasziniert Euch nur wenige Minuten, dann reißt Ihr Euch die rutschende Brille entnommen vom Gesicht. Auf dem Massenmarkt haben es die Geräte trotz 3D-Hype im Konsolen- und PC-Lager schwer: Vor wenigen Monaten

ERSTER EINSATZ IM VIDEOSPIEL "Narrow Escape" (Vectrex, 1983)

ging der englische Hersteller Virtuality, Marktführer auf dem Gebiet stereoskopischer Cyber-Spiele, bankrott – zeitgleich versucht



Takara in Japan, die Display-Technologie der Engländer an den Mann zu bringen (siehe Bild oben).

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? *An Stereoskopie, 3D-Fernsehen und massenmarktfähigen HMDs arbeiten fast alle wichtigen Elektronik- und Optik-Hersteller. Unter den vielfältigen Ansätzen hat sich bislang aber noch keine Technik herauskristalliert, die einen 3D-Massenmarkt erschaffen könnte. Irgendwann wird es wohl "echte" Spiele geben – wenn wir können, denn neben technischen und wahrnehmungspsychologischen Problemen sind auch viele Sicherheits- und Gesundheitsfragen noch nicht geklärt.*

Vernetzung & "Internet-Ready"

In diesem Bereich ist der PC den Konsolen von Sony, Sega und Nintendo weit voraus: Mit der Spielkonsole ins Internet oder auf spezielle Server, die Euch zu Multiplayer-Turnieren laden – für deutsche Joypad-Könnler ist das noch Zukunftsmusik. Doch auch in den USA und in Japan, wo Sega ein "NetLink"-Paket für den Saturn verkauft (Browser, Modem und Tastatur) verhindern die Anschaffungs- und Betriebskosten den Durchbruch. Momentan spielen NetLink-Besitzer Action-Titel wie "Virtual On", "Bomberman" und "Sega Rally" über die Telefonleitung und besuchen die digitale "Habitat"-Welt. Mehr als weltweit geschätzte 50.000 Spieler lockt die Technologie jedoch nicht. Ein Modem gibt es auch für das N64, bislang aber nur auf einem "Shogi"-Spielmodul von Seto. An die Telefonbuche gekoppelt, verbindet Euch "Shogi" nicht mit dem weltweiten Internet, sondern mit einem Spezial-Server des japanischen Shogi-Bundes. Ein technisch interessanter Ansatz, der spielerisch für Europa kaum von Belang ist.

ERSTER EINSATZ IM COMPUTER-SPIEL: "Modern Wars" (Electronic Arts, 1988)

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? *Wahrscheinlich schon, denn die Schnittstelle zum Internet (oder zu Konsolen in einem anderen Haushalt) wird von Spielern für die nächste Konsolen-Generation angedrängt gefordert. Nintendo hat bei der 64DD-Konzeption ein Modem eingepreist, wird Euch damit aber wahrscheinlich nicht ins "reale" Internet entlassen, sondern spezielle, geschlossene Gemeinschaften anbieten. Auch für PlayStation 2 und Sega Dreamcast wird ein Modem vorgesehen. Die nächsten 10 Monate zeigen, wird's noch dauern, bis sich Netzwerk-fähige Konsolen durchsetzen – die angesprochenen Kosten und Probleme der Infrastruktur werden die die Hersteller auch nach dem Jahr 2.000 noch beschäftigen.*



TECHNANAVIG: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLÄNDLER 1996. AUF DER EICHENWEGE IN NÖRNBERG.

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

& LÄDEN

ANGEBOTE DES MONATS



SOLANGE VORRAT!
SONY PLAYSTATION
INKL. OFFIZIELLEM
SONY GAMES GUIDE
299,-

Playstation

- SONY PLAYSTATION 289,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD
- SOLANGE VORRAT REICHT:
- SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE (sonst. s.o.) 299,-
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- ANALOG CONTROL PAD ORIGINALS 59,-
- ANTENNENKABEL 39,-
- GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
- LENKRAD MAD CATZ (inkl. PEDALE) 119,-
- MOUSE INKL. MOUSEPAD 59,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG. 39,-
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
- NAMCO NEOGEO PAD 89,-
- ARE'S ODYSSEY - ODDWORLD 89,-
- ACE COMBAT 2 89,-
- ACTUA SOCCER 2 89,-
- AGENT ARMSTRONG 84,-
- AIR RACE 99,-
- ARK OF TIME 84,-
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,-
- AUTO DESTRUCT 89,-
- AYRT. SENNA KART DUEL 2 (JAN) 84,-
- BAPHOMET'S FLUCH 2 89,-
- BEAST WARS (JAN) 89,-

- BLEIFUSS 2 (FEB) 79,-
- BLOODY ROAR (BEAST) (JAN) 84,-
- BROKEN HELIX 99,-
- BUBBLE BOBBLE 2 79,-
- BUG RIDERS 84,-
- BUSHIDO BLADE (JAN) 89,-



- BUSHIDO BLADE (PS) 89,-
- BUST A MOVE 3 59,-
- CART INDY CAR 89,-
- CASTLEVANIA 94,-
- CLOCK TOWER (JAN) 99,-
- COLONY WARS 89,-
- COMMAND & CONQUER 2 99,-



- COMMAND & CONQUER 2 (PS) 99,-
- CONSTRUCTOR (FEB) 89,-
- COOL BOARDERS 2 (JAN) 89,-
- COURIER CRISIS 89,-
- CRASH BANDICOOT 2 89,-



- CRITICAL DEPTH 79,-
- CROC 89,-
- DEATHTRAP DUNGEON (JAN) 89,-
- DEVIL'S DECEPTION 84,-
- DISC WORLD 2 89,-
- DRIFTERS (JAN) 89,-
- DYNASTY WARRIORS 89,-
- EVERYBODY'S GOLF 79,-
- EXPLOSIVE RACING 89,-
- FIFA SOCCER 98 WM QUALIFIKAT. 89,-
- FIGHTING FORCE 99,-
- FINAL FANTASY VII 109,-



- WIEDER LIEFERBAR:
- FORMEL 1 '97 109,-
- FORMULA KARTS 99,-
- FROGGER 79,-
- G-POLICE 109,-
- GRAND THEFT AUTO 89,-
- HEAVEN'S GATE 79,-
- HERCULES ADVENTURE 89,-
- HERCULES 89,-
- JERSEY DEVIL 94,-
- JUDGE DREDD 89,-
- KURUSHI 79,-
- LUCKY LUKE (JAN) 94,-
- MADDER NEL '98 84,-
- MAGIC THE GATHERING 89,-
- MARVEL SUPER HEROES 89,-
- MASS DESTRUCTION 84,-
- MAXIMUM FORCE 89,-
- MEDIEVAL (FEB) 89,-
- MEGA MAN 8 (FEB) 89,-
- MEGA MAN BATTLE&CHASE (FEB) 89,-
- MDK 84,-
- MONOPOLY 84,-
- MOTO RACER 89,-
- MOTOR MASH (NOV) 89,-



SNELL, SCHNELER, THEO KRANZ VERSAND
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLE WARE VERLAST NÖCHT AM GLEICHEN TAG UNTER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN Sogar PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FÖRDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSSES MAGAZIN (MIT FREIESTUFE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!

09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 / 35 45 20

0180 52 11 844

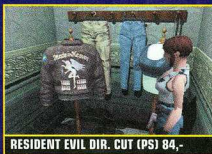
MUSEUM PIECE VOL. 2-5	je 79,-
MYST 2 - RIVEN	94,-
NAGANO WINTER OLYMP. (FEB)	99,-
NASCAR '98	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA PRO '98 (FEB)	99,-
NHL '98	89,-
NHL BREAKAWAY	89,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY '98 (FEB)	84,-
NIGHTMARE CREATURES (JAN)	89,-



NUCLEAR STRIKE	89,-
ONE (FEB)	99,-
OVERBOARD	89,-
PANDEMONIUM 2	79,-



PANZER GENERAL 2	89,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D	89,-
POWERSLIDE	89,-
POWER SOCCER 2	89,-
RAMPAGE WORLD TOUR	74,-
RAPID RACER	89,-
RESIDENT EVIL DIRECT CUT	84,-



RISIKO	84,-
ROCK N ROLL RACING 2	89,-
ROSCO McQUEEN	89,-
SIGN OF THE SUN (JAN)	84,-
SHADOW MASTER	89,-
SKULL MONKEYS (FEB)	89,-
STREETFIGHTER EX PLUS	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP.	94,-
SUPER PANG COLLECTION (FEB)	94,-
SUPERSONIC RACERS 2XS	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
TETRIS PLUS	79,-
THEME HOSPITAL	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.	99,-
TOMB RAIDER 2	94,-
SPIELERABETER TOMB R. 2 ORIG	19,95
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	84,-



TOMB RAIDER 2 (PS) 94,-

UBIK (JAN)	99,-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE (JAN)	79,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
VS (VERUS) (JAN)	99,-
WARCRAFT II	89,-
WRECKING CREW (JAN)	99,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (FEB)	84,-
YOUNGBLOOD (JAN)	89,-
Z	79,-



SEGA SATURN MAXI SET	299,-
----------------------	-------

INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDs, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE
+ DAS SPIEL "SOVIET STRIKE"

MEGA SET	333,-
WIE MAXI SET + STORY OF THOR 2	244,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG 19,-	
LENNKAD MAD CATZ (inkl. PC) 119,-	
GAME BUSTER SCHUMMELMOD. 79,-	
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ASSAULT RIGS	69,-
ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (FEB)	99,-
BATTLE SPORT	84,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BUST A MOVE 3	79,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROC	89,-
DISC WORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	109,-
FIFA '98 WM QUALIFIKAT.	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FORMULA KARTS	89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-
LAST BRONX	79,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MAXIMUM FORCE	74,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98 (JAN)	89,-
NBA ACTION '98 (JAN)	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL '98 (JAN)	89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY '98 (JAN)	89,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE (JAN)	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC JAM	89,-
SONIC R - SONIC T.T.	99,-
STEEP SLOPE SLIDERS (JAN)	94,-
TETRIS PLUS	79,-
WARCRAFT II	89,-
WINTER HEAT (JAN)	99,-



WIPEOUT 2098	89,-
WORLDWIDE SOCCER '98	89,-
Z (JAN)	99,-



Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION INKL. CONTROL PAD	
UND AV-/SCART-KABEL	
CONTROL PAD - ORIG.	54,-
(ROT,GRÜN,BLAU,GELB,SCHWARZ, GRAU)	
MADCATZ LENKPAD NEW VERS. 149,-	
INKL. PEDALEN, MEM. CARD-EINSCHUB	
GAME BUSTER	99,-
HYPER PAK (JUMBLE-MEM.FKT)	49,-
LX4 TREMOR PAK	29,-
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 4 MEG	79,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBER MAN 64	89,-
CHAMELEON TWIST	119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	139,-
CRUISN USA (JAN)	89,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-



EXTREME G	139,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIK	134,-



HEXEN 64	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	139,-
MADDEN 64 (DEZ)	134,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSH.	119,-
NAGANO WINTER OLYM. (JAN) 144,-	
NBA PRO '98 (JAN)	139,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98	139,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SNOWBOARD KIDS (FEB)	89,-
SUPER MARIO 64	89,-
TOP GEAR RALLY	139,-
TUROK	99,-
WCW WRESTLING	139,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 29,-

POCKET MAX -

DT. (HUND) 29,-

REXI - DT. (HUND) 19,-

TOP SPIELE

ZU KNAALLER- PREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	49,-
BATTLE STATIONS	24,-
CROW - CITY OF ANGELS	14,-
D	14,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL	24,-
FIFA SOCCER 97	24,-
MADDEN 97	24,-
NBA JAM EXTREME	24,-
NBA LIVE 97	49,-
NHL 97	24,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,-
PARODIUS DELUXE	29,-
PGA TOUR 97	39,-
PRIMAL RAGE	69,-
SEGA RALLY	59,-
SHINOBI X	24,-
SHOCKWAVE ASSAULT	29,-
SOVIET STRIKE	29,-
SPACE HULK	14,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	39,-
STORY OF THOR 2	39,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	39,-
SWAGMAN	39,-
TOMB RAIDER	69,-
VIRTUA FIGHTER 2	49,-
WORLDWIDE SOCCER 97	49,-
WWF IN YOUR HOUSE	24,-

Playstation

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILLOGY - PLATINUM	79,-
CARNAGE HEART	79,-
CONTRA - LEGACY OF WAR	59,-
EXHUMED	59,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA 97	69,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT.	44,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM	44,-
NHL 97	49,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM (JAN)	49,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	49,-
TIGERSHARK	69,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	44,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS

SCHNELLSERVICE

FÜR UNSERE KUNDEN

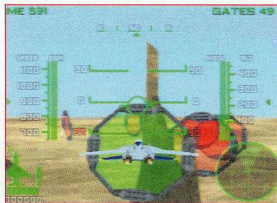
IN ÖSTERREICH

LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version



In geheimer Mission: Schafft Ihr drei Aufträge vor Sonnenuntergang, müßt Ihr das startende Space Shuttle vor angreifenden Panzern beschützen.

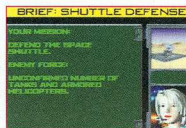
startet einen Großangriff auf die freie Welt: Im arktischen Eis haben die Ganoenvorfürsten eine mächtige Hitzebombe gezündet, die folgende Flutwelle überschwemmt alle Küstengebiete. Während die amerikanischen Steuerzähler im Schlauchboot zur Arbeit paddeln, rücken die Truppen von Phutta Morgana unaufhaltsam vor: Mächtige Stealth-Bomber donnern auf das Land der unbegrenzten Möglichkeiten zu, gewaltige Flottenverbände nehmen Kurs auf Tokyo. Nur eine geheime Staffel der UN-Luftwaffe kann die Machtübernahme noch verhindern: Als Geschwaderführer lotst ihr Eure Kameraden in den Kampf um die Weltherrschaft, die Mission trägt den Decknamen "Aerofighters Assault" (in Japan "Sonic Wings Assault").

Wie es sich für eine Spezialtruppe gehört, seid ihr mit den modernsten Jägern der freien Welt ausgerüstet: Ihr schwingt Euch wahlweise hinter das Steuer einer



Glenda und Volk besetzen die übrigen Maschinen. Per Geheimcode (siehe "Hot Line") dürft Ihr auch ins Cockpit einer F15 steigen. Jeder Jäger ist mit einer speziellen Bordkanone (z.B. 20mm-MG oder Kunai-MG) sowie Feuer-, Splitter- und Phönix-Raketen ausgerüstet. Außerdem stehen Euch die neuesten Geheimwaffen zur Verfügung: Die F14 ist mit zwei Tomahawk-Raketen ausgestattet, die Su-35 brutzelt den Feind in einer gigantischen Feuerwolke.

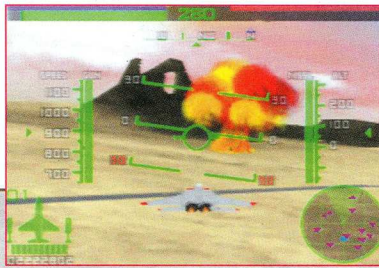
Im Cockpit versorgt Euch Radarexpertin Ellen mit Informationen über aktuelle Feindbewegungen. Euer erster Angriff gilt einem stämmigen Spinnemech, der mit Düsenjägern und Helikoptern auf das Metropolitan-Gebäude in Tokyo zusteuert. Per



Sparsame Fliegerasse: Für gesunde Kollegen und unbenutzte Spezialwaffen kassiert Ihr Bonuspunkte.



Knopfdruck schwingt Ihr mit einer gekenterten Rolle ins Kampfgeschehen. "Aerofights Assault" ist ein Flugsimulator mit Ballerspiel-Elementen und orientiert sich an "Ace Combat 2" für die PlayStation. Lenkt Ihr mit dem Analogstick nach unten, zieht Euer Jäger hoch, steuert Ihr nach oben, beginnt der Sturzflug. Ihr führt Loopings und andere riskante Manöver aus; je nach Jäger sind per Tastenkombination sogar ein oder zwei Spezialmanöver möglich. Die G-Kraft



Atomtest in der Wüste? Statt pixeliger Bitmap-Explosionen verwöhnen Euch wallende Feuerwolken.

LACKIERUNG: Wollt Ihr im Übungs-, Missions- oder Boss-Attack-Modus die Farbe Eures Fliegers ändern (nur die vier Grundflieger), drückt oder klickt auf den Auswahlbildschirm. **BONUS-** Die normalen Jäger sind Euch zu lahm?

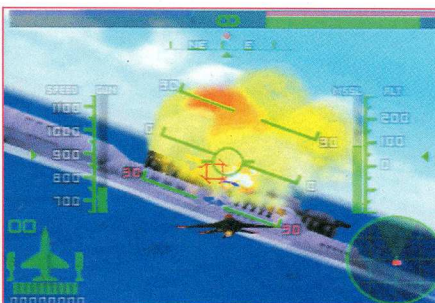
FLUGZEUG: Die normalen Jäger sind Euch zu lahm? Mit unserem Cheat schwingt Ihr Euch hinter's Steuer einer flotten F15. Schaltet Eure Konsole an und drückt im "Press Start"-Bildschirm folgende Kombination: C + C, C +, C +, C +, C +, C + und C +. **FEINDLICHE JÄGER:** Wer mit feindlichen Jägern umherfliegt, wird bald in Schwierigkeiten geraten. Das ist, muß einfach die Missionen durchspielen: Für jeden gleichen Feldzug erhält Ihr einen von insgesamt sechs Fliegern. **AIR DOCKING:** Ihr wollt Euch bei der Landung in einem fliegenden Riesenschiff beweisen? Beendet die Missionen "Tokyo" und "Pacific Ocean" mit einem stattdessen Highscore. **NEUE DEFENSE:** Folgt den MANAC-Fliegerassens und verliert das ganze Spiel. **WIE MANAC:** Die Missionen. Um diese Geheimnisse zu finden, müßt Ihr die Missionen

"Tokyo", "Pacific Ocean" und "Air Battle" schnell durchspielen. Geht in der

Geht in der Wüste.
Mission bei den Wüsten: Die Sonne unter, seid ihr leider zu spät! **TOP-SECRET-STAGE**: Die letzte Geheimmission befindet sich nach dem "Ice Cave". Um sie zu erreichen, müßt ihr die sieben normalen und die drei geheimen Missionen durchspielen. **SPECIAL-MOVES**: Spektakuläre Manöver führt ihr per Tastenkombination aus. Mit der FSX und Su-35 sind Backflip und Cobra-rolls möglich: Für einen Backflip lenkt ihr mit dem Analogstick nach unten und drückt C4, anschließend zieht ihr den Stick noch einmal nach unten, haltet ihn und drückt C4. Für das Cobra-Manöver haltet ihr den Steuerknüppel nach unten und drückt C4. Wenn ihr die Taste losläßt, führt ein Rudder-Reversal aus: Zieht nach hinten, bis Eure Nase die 30°-Marke erreicht hat. Nun bremsst ihr ab und drückt C+ oder C- zweimal.

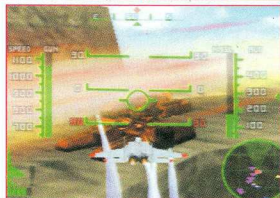


Bombergeschwader in Kampfformation: Ballert der riesige Stealth-Bomber vom Himmel, bevor er seine Todeslast abwirft.



Ab auf den Schrottplatz: Das schwerbewaffnete U-Boot fliegt vor Euren Angriffen unter Wasser.

beeinflusst dabei lediglich den Kondensstreifen-Effekt an den Flügelspitzen, den gefährlichen "Black Out" (Pilot wird bewusstlos) berücksichtigen die Programmierer von Paradigm nicht. Mit dem Steuerkreuz klickt Ihr Euch durch acht Außen- und Cockpit-Perspektiven; maximale Übersicht bietet Euch eine Kamerareinstellung, die Euren Jäger folgt. Auch in dieser Außenperspektive informieren Euch laufend die eingeblendeten Navigationsgeräte über Eure Position. Höhenmesser, Kompaß und Geschwindigkeitsanzeige zeigen Euren Kurs, die "Heads Up"-Anzeige schafft einen künstlichen Horizont: In 30°-Schritten wird die Neigung Eures Jets angezeigt, ein beson-



Top-Gun-Feeling: Bis zu vier Raketen könnt Ihr gleichzeitig abfeuern, jede zieht eine weite Rauchschwade hinter sich her.

Heck auf. Für den Luftkampf unentbehrlich ist der Zoomrader: Auf ihm erkennt Ihr Freund und Feind im nahen Umfeld und identifiziert alle Gegner in Eurem Blickfeld. Im Zweispieler-Modus weist Euch außerdem eine

Linie auf den optimalen Kurs zum Gegenüber hin, im Kampf mit der CPU markiert dieser hauchdünne Faden im Notfall den Kurs eines angreifenden Feindes.



Kesselschlacht, die Freude macht: Im Sturzflug feuert Ihr auf eine Basis im tiefen Vulkankrater.



Jetzt ist er dran: Mit einer Chaff (Wolke aus Aluminiumschipsen) könnt Ihr die Radar-gesteuerten Raketen ablenken.

ders wichtiges Feature zur Orientierung bei komplizierten Flugmanövern. Der Bordcomputer markiert automatisch jeden erfassten Gegner mit einem roten Viereck, dann finden Eure Raketen ihren Weg allein. Am oberen Bildrand kontrolliert Ihr anhand mehrerer Energiebalken den Zustand von Kameraden und Levelboß, ein Flugzeugschema klärt Euch über Einschußlöcher am eigenen

Für Neulinge im internationalen Luftraum sind alle Zahlen und Markierungen zunächst verwirrend, nach ein paar Runden seid ihr jedoch an die Flugsimulation-geordneten Anzeigen gewöhnt und könnt sie sinnvoll einsetzen. In den

zehn Missionen gilt Eure Aufmerksamkeit dem Levelboß. Dabei droht ein happiges Zeitlimit: Statt Euch mit der Vorhut abzugeben, überlaßt Ihr kleine Jäger und Bodentruppen den Kollegen und stürzt Euch mit Kampfgeschrei auf überdimensionale Mechs, Kriegsschiffe, Stealthbomber und Monster-Tanks. Da diese nicht besonders wendig sind, fliegt Ihr eine Schleife nach der anderen und ballert die Kriegsmaschinerie mit geballter

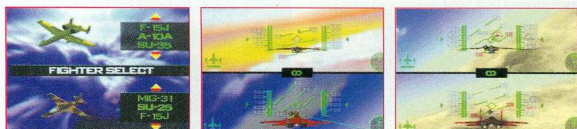
Feuerkraft vom Schlachtfeld.

Dadurch werden die Missionen nach dem zweiten Mal langweilig. Abhilfe schafft nur der hervorragende Duell-Modus mit Spitscreen. Einfache Features hätten das Spiel wesentlich verbessert: So müßt Ihr alle Missionen mit demselben Flieger bewältigen, gelegentliches Wechseln hätte taktische Akzente gesetzt.

"Aerofighters Assault" hält Euch keine zwei Wochen ununterbrochen vor dem Bildschirm, für eine Runde Luftkampf ist es jedoch immer gut. Die Steuerung ist weich, runden Figuren wie Fluchtschleifen führt Ihr problemlos aus. Leider ruckelt Euer Flieger durch die Lüfte, die bedrohlichen Special-FX lenken Euch davon nur milde ab: Explosionen toben als Flammenzungen über den Bildschirm, angesichts von Kondensstreifen und blendendem Sonnenlicht fühlt Ihr Euch wie in einem echten Luftkampf. oe

Muster von Mowin, Augsburg; Tel: 0821/3490026

Sieg der Gerechtigkeit: Statt gerenderten FMV-Sequenzen verfolgt Ihr in einer zoomenden Kamerafahrt den Niedergang der feindlichen Truppen. Nach dem Sieg über den Levelboß lehnt Ihr Euch zurück und genießt die dramatische Explosion, Rauchwolken und Feuerzungen in Echtzeit stehen dabei einer vorberechneten Sequenz nicht nach.



Im Versus-Modus bestiegt Ihr auch die Jäger des Feindes. Trotz Spitscreen habt Ihr ausreichend Übersicht über den Luftraum.

67%

SPIELSPASS

64

Hersteller

VIDEO SYSTEM

SYSTEM

NINTENDO 64

BRD-RELEASE

NICHT BEKANNT

Rucklige Mischung aus Flugsimulation und Ballerspiel mit wichtigen Explosions-FX, aber taktisch mageren Missionen.

16



Tod und Verwüstung mit acht unterschiedlich bewaffneten und wendigen Helikoptern. Neben ihrer "Vulcan"-Kanone nehmen die Piloten bis zu fünf sekundäre Waffen an Bord.

Wild Choppers

N64 Über zwei Jahre tüftelte Seta an der Hubschrauberschlacht "Wild Choppers". Auf der "Space World 96" wurde der Action-Titel für Januar 1997 versprochen, dann aber mehrmals verschoben und Ende '97 noch einmal gezeigt. Neben den Nintendo-eigenen Titeln ging das Chopper-Gemetzel dort ziemlich unter: Wer sich kurz ans Joypad wagte, berichtete von einem wirren Luftkampf mit undurchschaubarer Steuerung.

Auch wir MANIACS waren kaum beeindruckt als unser Import-"Wild Choppers" kurz vor Neujahr endlich eintraf: Um einen von acht unterschiedlichen Hubschraubern durch feindliches Terrain zu lenken, hat Seta aus dem N64-Pad eine vollkommen neue Steuerungsart herausgekitzelt: Ihr richtet Euren Heli rechterhand mit dem Analog-Stick aus, beschleunigt und lenkt hingegen mit dem linken Daumen, der auf dem Zeigefinger des Z-Trigger durch, spuckt Eure "Vulcan"-Bordkanone Tod und Verderben. Während die gelben Buttons wie üblich für die Kameraeinstellung benutzt werden, wechselt Ihr mit dem blauen Knopf Euer sekundäres Waffensystem: Vor dem Takeoff habt Ihr Luft-/Luft-, Luft-/Boden-

und Universal-Raketen, Cluster-Bomben und Flares palettenweise in die Waffenkammern gepackt, um während des Einsatzes flink umzuschalten und sie (mit dem linken seitlichen Taster) Euren Feinden entgegenzuwerfen. Uff – selbst simulationsgeübte Spieler wählen vor dem ersten Briefing erstmal schüchtern die Trainingsmission. Später merkt Ihr, daß die komplexe Steuerung Sinn macht und Euch coole Manöver mordsmäßigen Spaß bringen.



Schießt die roten Sperren in Stückel! Ist die Landebahn geräumt, fliehen befreite Geiseln in einen...



...Transporthubschrauber. Ein solcher Rettungseinsatz liegt mehreren verschiedenen Missionen zugrunde.

Je nach Einsatz müßt Ihr Landebahnen und Geiseln freischießen, strategisch wichtige Einrichtungen des Feindes vernichten oder eigene beschützen. Im Gegensatz zu anderen 360°-Ballereien wie "G-Police" oder Segas "Gun Griffon" seid Ihr immer auf Euch alleine gestellt, kein Wing-Man gibt Euch Schützenhilfe. Der Feind rauscht hingegen in endlosen Staffeln heran, hektisch rumpeln Panzer in Stellung, und Flakbatterien richten ihre Rohre gegen Euch. Mit den vielfältigen Bordwaffen legt Ihr alles in Schutt und



Nach der Waffenwahl studiert Ihr eine Missionskarte, die Euch alle primären Ziele zeigt (Mitte): Ihr habt den Auftrag, eine zivile Maschine durch's Kriegsgebiet zu eskortieren.



Dicker Brummer unter Beschuß: Euren Angriff auf die Wüstenstellung untermauert ein Italowestern-Soundtrack.



Nützliches Hightech: Zwei Radarschirme und ein intelligentes Fadenkreuz helfen Euch bei der Zielsuche.

Asche: Bäume knicken unter Eurem Beschuß, Siedlungen gehen in Flammen auf. Aus explodierenden Gebäuden springen befreite Zivilisten oder Extra-Container: Neben Schildenergie ergattert Ihr so Treibstoff, harte Dollars für den Waffeneinkauf zwischen den Missionen oder mehr Feuerkraft für Eure Vulcan. Dank Vierfach-Garbe erlegt Ihr selbst Rambo mit einem Schuß: Der Muskelprotz jagt Euch in einigen Missionen mit geschulterter Bazooka und hängt sich an

Euren Heckflügel! Die lange Entwicklungszeit hat Seta genutzt: Auch wenn die düsteren Szenarien grafisch surreal wirken, fesselt Euch das flammende Inferno. Rauch- und Kondensstreifen, Todesschreie und die Flüche der Piloten verbinden

sich zum kriegerrischen N64-Spektakel. Harter Tobak mit interessanten taktischen Einfällen, etwas japanischem Text, aber Radar- und Statusanzeigen, die auch westliche Spieler checken. *wi*

Testmuster von aRjAy, Köln. Tel: 0221/120167

81%

WILD CHOPPERS

HERSTELLER
SETA
SYSTEM
NINTENDO 64
PRD.-RELEASE
NICHT BEKANNT

Feuriges Kringspiel mit Steuerung, vielfältigen Waffen und taktischen Missionen.

AB 16



Power-Shot: Drückt Ihr "A" und "C unten" gleichzeitig, feuert Ihr den Puck auf das Tor.

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

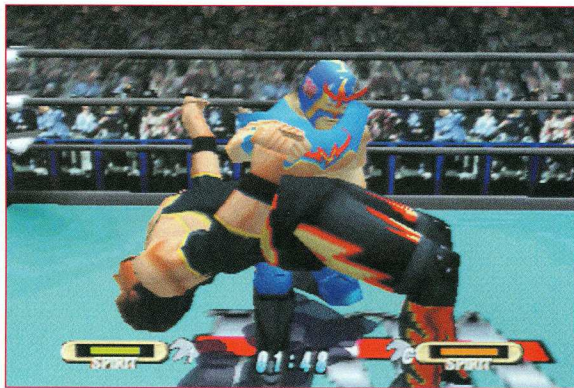


„Wayne Gretzky's 3D Hockey '98“ ähnelt dem Vorgänger wie ein Puck dem anderen: So wenige Änderungen bei einem Spielfeld-Update habe ich selten gesehen. So ist zwar der Simulations-Modus mit fünf Feldspielen voreingestellt, und die Torwarte haben einige extra Trainingseinheiten absolviert, doch "Gretzky" bleibt ein Action-Eishockey. Erfreulich ist jedoch, daß die Modifikationen für realistischere Ergebnisse mit weniger Toren sorgen. Dafür blieb grafisch alles beim Alten, selbst die Sound-Samples wurden recycelt. Die Stärken des Spiels liegen nach wie vor in seiner actionlastigen Rasanz, den Spezial-Manövern und den grafischen Gags – dies alles bietet jedoch auch der Vorgänger. "Gretzky '98" ist ein fantastisches Spiel, rechtfertigt aber nur für Hardcore-Fans das ziemlich kostenintensive Modul-Update. au

Testmuster von Game Express, Tel: 09421/87514



Die Keeper haben viel dazugelernt, mit "Power Shot" oder "One Timer" sind sie aber noch immer zu schlagen.



Wirbelbruch in Nahaufnahme: Im Inspieler-Modus schwenkt die Kamera in spektakuläre Zufallsperspektiven oder rotiert langsam um das Kampfgeschehen.

WCW vs NWO: World Tour



Die Muskelpakete des WCW sind zurück: Nach den Playstation-Kämpfen "Vs. the World" treten Lex Luger, Sting & Co. nun gegen die gefürchteten Schläger der NWO (New World Order) an: Über 40 Catcher aus WCW, IUW, NWO und DAW nehmen am Turnier teil, Ihr erspielt massig neue Schläger und die Geheimliga WWW. Bis zu drei Freunde steigen mit Euch in den Ring, zur Wahl stehen Einzelkampf, Tag-Team- und Battle-Royal-Modus (jeder gegen jeden): Im Gegensatz zu den Genrekollegen unterscheiden die Wrestler nur zwischen Hieb und Wurf, die Ihr durch Richtungskommandos und die Länge des Drucks variiert. Mit der Block-Taste führt Ihr in Kombination mit den zwei Angriffs-Buttons Abwehrmanöver (Armdreher) und Reversals aus, je nach Position nützt Ihr die Ringseile als Katapult, Stühle als Waffe und Ringpfosten sowie Absperrgitter als Amboß für den Kopf des Gegners. Im Tag-

Team-Modus hämmert Ihr den Feind mit krachenden Doubleteam-Moves zu Boden – kein anderes Wrestling-Spiel bietet so viele ausgefallene Manöver und eine vergleichbar simple Steuerung. Das Publikum feuert seine Lieblinge an und buht bei unerwünschten Aktionen, die Wrestler halten sich bei harten Treffern für Sekunden die schmerzende Stelle und strecken in der Bedrängnis den Arm zum Tag aus. Hinzu kommt die atemberaubende Action-Kamera, die – ganz nah am Geschehen – jeder DSF-Übertragung die Show stiehlt. Die unzähligen Manöver und Stimmungsanimationen gehen leider auf Kosten der Details: Die Wrestler wirken etwas kantig, bewegen sich aber wesentlich wuchtiger als ihre Playstation-Kollegen. "WCW vs NWO" ist für jeden Wrestling-Fan das Kaufargument für ein N64: Zugreifen! oe

Testmuster von Game Express, Tel: 09421/87514



Teamwork: Während Ihr den Gegner "pint", kümmert sich Euer Partner um den anstürmenden Kollegen.



Beinharte Würfe und unerlaubte Würgegriffe: Unfaire Aktionen werden vom Publikum ausgebuht, der Übeltäter blickt unschuldig in die Menge.

Während Wrestling-Prügelknabe Olli nächtelang Armhebel und Poverbombs übt, diskutieren WCW-Fans aus aller Welt bereits über geheime Special-moves, Finishing und Highrisk-Kombos im Internet: 30 bis 40 Wrestling-Manöver beherrscht jeder Catcher. Wer sich das Import-Wrestling zulegt, sollte sich auf keinen Fall die neusten Movelisten entgehen lassen. Fündig werdet Ihr u.a. auf der THQ-Homepage (www.thq.com) und dem Tips-server Segasages (www.segasages.com).

87%

SPIELSPASS

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

HERSTELLER
MIDWAY

SYSTEM
NINTENDO 64

BRD.-RELEASE
2. QUARTAL

Liebloses Update eines farnen Eishockeyspiels. Kaum Änderungen gegenüber dem '97er-Original.

87%

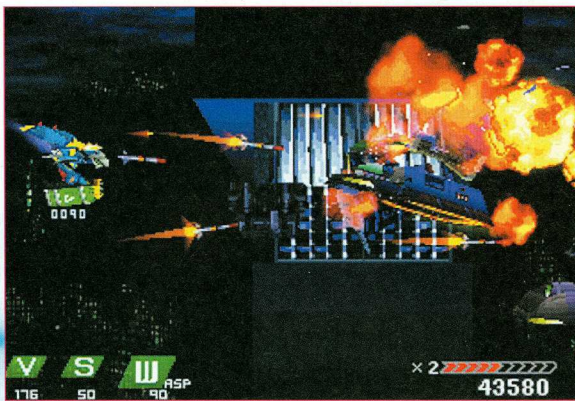
SPIELSPASS

HERSTELLER
THQ

SYSTEM
NINTENDO 64

BRD.-RELEASE
NICHT BEKANNT

Geniales Wrestling mit simpler wie komplexer Steuerung, Publikumsinteraktion und kantigen Wrestlingern: Ein Taktik-Feuerwerk!



Mit zielsuchenden "WASP"-Raketen gegen Transportschiffe der Stadtpolizei: Links unten seht Ihr den Inhalt Eurer drei Waffenkammern, rechts unten die Combo-Skala.



Während Scheinwerfer den Himmel abtasten, wirbt die Neon-Wand für den Zivilschutz (links). Rechts eine der kaum wahrnehmbaren, dynamischen "Ladepausen".

Einhänder

PS Die düstere Szenerie deutet auf den nahenden Armageddon hin: Wagnerische Chöre schmetten Hymnen, während Ihr mit dem "Einhänder"-Raumer in die nachtschwarze Skyline hinabtaucht und unter dem Heulen der Alarmsirenen die erste Abfangstaffel unter Feuer nimmt. Square zieht bei seinem Ballerspiel-Debut alle audiovisuellen 32-Bit-Register. Bei Eurem Vergeltungsschlag gegen eine dekadente Erdregierung düst Ihr durch verwüstete Fabrikhallen und Metropolen, bis Ihr beim Showdown gegen eine mächtige



Der hünenhafte Mech schützt als letzte Bastion die feindliche Raketenbasis: Das Finale findet im All statt!

Massenvernichtungsrakete und im Duell gegen ausgebuffte Satelliten schließlich in der Umlaufbahn kämpft. Durch Schwenks rückt die Kamera Eure Tief- flüge gegen donnernde Raketenzüge und emsige Mech-Labors ins beste Licht: Meist vernichtet Ihr die Formationen in der Seitenansicht, durch Drehungen bis hinter den aufrüstbaren Raumer erkennt Ihr aufmarschierende Stahl-Hünen schon von weitem. Höhepunkte Eurer fünf Einsätze sind die Duell mit deutsch (!) sprechenden Boss-Robotern: Denen schießt Ihr die Waffensysteme einzeln vom Chassis, durch Kontakt mit aufblin- kenden Raketen-, Laser- und Bom- beneinheiten ergänzt Ihr Euren Stan- dardlaser mit spärlich aufmunitionierten Sekundärwaffen. Je nach "Einhänder"- Modell habt Ihr ein bis drei Waffen- gondeln, per L/R-Taster aktiviert Ihr das benötigte Power-Up. Zusätzlich grup- piert Ihr die Gatling- und "WASP". Kapseln oben oder unten am Schiff: So zieht Ihr eine effektreiche Spur der Verwüstung durch Panzerrudel oder über Euch schwebende Jäger. Dank Combo-Multiplikator ergeben schnelle



Schlagabtausch mit einem hydraulischen Schürfboter: Jedem der mächtigen "Einhänder"-Stahlkolosse schießt Ihr die aufmontierten Raketen- und Lasereinheiten einzeln von der Hülle. Die Kamera zeigt die Schlacht aus verschiedenen Zoom-Perspektiven.



Die feindliche Basis bereitet eine Offensive vor: Laser-Satelliten, Mechs und Dronen eröffnen das Feuer...



Der "Alien"-Lagerroboter bewirft Euch wütend mit Munitionskisten und hat Dutzende Waffensysteme eingebaut.

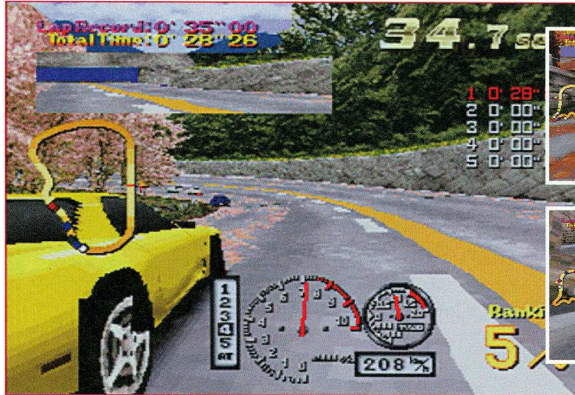
Treffer einen wahren Punkteregen. Im "Free"-Modus spielt Ihr ohne Punkte mit unendlich Continues, die regulären Modi locken mit umfangreicher (japanischer) Leistungsanalyse. Eine Render-Gallerie belohnt Euch für herausragende Baller- Leistungen. "Einhänder" überzeugt mit Liebe zum Detail: Funkensprühend pras- seln Eure Salven an Stahlwände, der Rückschlag von Impulskanonen wurde ebenso liebevoll realisiert wie die wuch- tigen, zu Boss-Zuckungen führenden Einschläge Eurer Laser-Breitseiten. Trotz kleinerer Detailmängel (zu kurz, über- sichtliche Situationen) wirkt "Einhänder" wie aus einem Guß: Im Gegensatz zum Stil-Mix bei "Thunderforce 5" passen hier Ambiente und grafische Realisation bes- ser zusammen. Fans können mit "Ein- händer" nichts falsch machen. *cb*



82%

HERSTELLER
SQUARE
SYSTEM
PLAYSTATION
BRO RELEASE
NICHT GEPLANT

Edel gestylte Polygonschlacht in waffenstarken Hightech-Fabriken: Dauer-Action mit taktischem Einschlag.



Seite an Seite durch das Land der Kirschblüten: Die zehn Strecken sind nach Jahreszeiten geordnet, oben rechts braust ein Japan-Bolid durch herbliches Laub.



Side by Side Special



Mit seinen "Side by Side"-Automaten führt Taito seit Jahren gegen die Rennspiele von Namco und Sega an. Da die Heimvariante der Sportwagen-Hatz ohne Zweispieler-Modus auskommen muß und technisch keinem Namco-Racer das Kühlwasser reichen kann, packte Taito gleich zwei Automatenumsetzungen auf eine CD: Neben den fünf Strecken des ersten Teils von 1996 sind auch die Kurse des neuen "Side by Side 2"-Automaten sofort anwählbar. Wie Sonys "Grand Turismo" (Seite 12) präsentiert der Playstation-Import die Prachtmodelle der japanischen Automobilindustrie: Je zwei bis vier aktuelle Autos von Toyota, Nissan und Honda, Mitsubishi, Subaru und Mazda werden Euch rotierend vorgestellt. Die spezifischen Unterschiede der Boliden fallen im Rennen aber kaum ins Gewicht, denn im Gegensatz zu "Grand Turismo" enthält "Side by Side" keinerlei Simulationselemente. Aber auch dem Chaos von Fun-Rasereien wie "SF Rush" gingen die



Armaturen und Status-Einspielungen bedecken Eure Windschutzscheibe – im Drift-Fieber fällt's Euch kaum auf.

beiden Special-Strecken der Automaten sind Mitternachtsrennen auf Asphalt. Die spartanisch ausgestattete Raserei (neben einem Zweispieler-Rennen fehlt auch der Meisterschafts-Modus) besticht nicht durch die Grafik-Brillanz eines "V-Rally" oder "Grand Turismo", sondern unterhält dank gutem Fahrgefühl auf abwechslungsreichen Untergrund. Grafikfehler und Pop-Ups prasseln Euch um die Ohren, wenn Ihr mit 250 km/h einen Küstenstreifen entlangrauscht. Mit dem großen Rückspiegel behaltet Ihr die Verfolger im Auge, die spektakulär an Euch vorbeischießern, sobald Ihr eine Kurve zu weit außen fahrt. Eure Siegfahrt speichert Ihr auf Memory-Card, um mit dem Replay Eure Freunde zu beeindrucken. Für PS-Solisten ist "Side by Side" ein grandioser Bolzspaß durch die malerische Landschaft Japans – auch die sprichwörtlich rücksichtslose Fahrweise asiatischer Autonarren kommt überzeugend trüber. *wi*



Tokyo Beach: Kurze Passagen führen Euch über Sand, Matsch und Geröll – die Abfahrt wird zur Rutschpartie!

Taito-Designer aus dem Weg. Auf den Strecken im Großraum Tokyo gibt's weder Sprünge noch Überschläge, Massenkarambolagen oder Abkürzungen. Trotzdem ist "Side by Side Special" eine optimale Mischung aus Straßenrennen und Offroad-Rally: Acht Strecken sind nach Jahreszeiten gestaffelt, so daß Ihr über herbliches Laub rauscht oder hilflos auf vereister Fahrbahn schlittert. Die

Exotisch klingen für westliche Automobilkenner die Namen der in "Side by Side" auftauchenden Sportwagen: Aggressiv motorisierte Modelle wie der Nissan "Skyline" oder der Subaru "Impreza WRX STi" sind nur für den inländischen Markt bestimmt. In den USA und Europa bieten japanischen PKW-Hersteller spezielle Export-Varianten an, die dem jeweiligen Ländergeschmack angepaßt sind. Wer sich für die Fernost-Typen interessiert spielt "Side by Side" oder wartet auf Sonys "Grand Turismo", das den japanischen PS-Fetischismus noch aufwendiger zelebriert.



ATARI JAGUAR

Jaguar-Konsole inkl. Spiel ab 99,-
CD Rom inkl. 4 CDs ab 189,-

Air Cars (NEU)	109,-
Alien vs. Predator	89,-
Attack of the Mut. Penguins ..	59,-
Baldies CD	69,-
Battlemorph CD	77,-
Bubsy	49,-
Defender 2000	69,-
Dragon's Lair CD	59,-
Dino Dudes	39,-
Fever Pitch Soccer	77,-
Fight for Life	77,-
Flashback	55,-
Highlander CD	77,-
Hover Strike CD	55,-
I-War	66,-
Iron Soldier	49,-
Iron Soldier II CD	129,-
Kasumi Ninja	39,-
Missile Command 3D	69,-
Myst CD	77,-
NBA Jam T.E.	77,-
Pinball Fantasies	69,-
Pitfall	77,-
Power Drive Rally	69,-
Raiden	49,-
Rayman	79,-
Ruiner Pinball	69,-
Sensible Soccer	59,-
Super Burn Out	59,-
Syndicate	66,-
Theme Park	55,-
Ultra Vortek	59,-
Val d'Isere Skiing	59,-
World Tour Racing CD	129,-
Worms (NEU)	129,-
Zero 5 (NEU)	129,-

ATARI LYNX

Lynx II-Konsole inkl. Spiel ab 69,-

A.P.B.	29,-
Awesome Golf	35,-
Battlezone 2000	59,-
Bill & Ted's Excellent Advent. ..	33,-
Block Out	33,-
Desert Strike	59,-
Dinolympics	35,-
Dirty Larry - Renegade Cop	33,-
Dracula The Undead	39,-
Jimmy Connors Tennis	39,-
Krazy Ace Miniature Golf	79,-
Mailbu Bikini Volleyball	35,-
Ms. Pac Man	39,-
Paperboy	39,-
Pinball Jam	35,-
Pit-Fighter	33,-
Power Factor	39,-
Raiden (NEU)	79,-
Rampage	33,-
Rampart	39,-
Robotron 2084	33,-
Rygar	29,-
Shadow of the Beast	39,-
Slime World	39,-
Steel Talons	33,-
Super Skweek	35,-
Switchblade II	35,-
S.T.U.N. Runner	33,-
Toki	39,-
Viking Child	33,-
Xybots	35,-

Virtual Boy

The Video Games Source
Wolf R. Groß, Gummast. 2, 21335 Lüneburg
Tel./Fax: (04131) 406278
Internet:
<http://www.wrgross.com>



Einer der harmlosesten Kurse: Über Stock und Stein ackert Ihr durch unwegsame Schlamm-Gräben.

Jet Moto 2

PS US-Entwickler Singletac legt nach: Zehn neue, haarsträubend kurvenreiche Kurse fordern lebensmüde Hoverbike-Piloten. Egal, ob intergalaktische Achterbahn, tückischen Minenstellen oder verwüstete Erdbebenzone – dank der wenigen Schwebelikes wird auch



Korkenzieher & Loopings: Rucklige Grafik und unübersichtliche Sprünge verleiden Euch den Hover-Spaß.

das unwegsamste Gelände zum Rennkurs. Anfangs sind nur drei Strecken befahrbar, doch mit jedem Liga-Erfolg werden neue freigeschaltet. Um die neun gegnerischen Biker auf die Ränge zu verweisen, nutzt Ihr Tricks: Durch die L/R-Tasten lehnt sich Euer Fahrer weit aus dem Chassis, um nicht an die Banden zu knallen. Kniffliger ist



Das Highlight der Hoverbike-Parade: Geschmackvolle Interlace-Präsentation mit Comic-Portraits der Fahrer.

die Benutzung des zeitlich limitierten "Grapple"-Stahls: Auf Knopfdruck krallt sich ein Energie-Impuls an einem Wendeposten fest, Ihr schießt mit einem Affenzahn aus der 180°-Spitzkehre heraus. Doch auch Spieler mit übermenschlichen Reaktionen und geschicktem Turbo-Schub kommen nicht umhin, jeden Kursverlauf zu erlernen. Nur durch Übung wißt Ihr über die Ideallinie Bescheid, Anfänger werden von den fixen Gegnern im Nu abgehängt oder fliegen im hohen Bogen aus der Bahn.

Im Zweispieler-Modus bestimmt Ihr selbst die Art des Split-screens: Gradlinige Straßenzüge absolviert Ihr besser vertikal, auf schikanösen Flußläufen genießt Ihr horizontal mehr Übersicht.

Die Fortsetzung von "Jet Moto" (bei uns als "Jet Rider 2" bald erhältlich) enttäuscht technisch und spielerisch. Die rucklige, vor Polygon-Fehlern strotzende Optik entspricht der des Vorgängers und ist

inzwischen veraltet. Schlimmer sind die neuen Strecken: Der Kurvenwahn führt zu häufigen Frust-Attacken. Eine realistische Fahrphysik spürt Ihr im Action-Turnier nur selten – obwohl diese in der Anleitung versprochen wird. *cb*



Schlag auf Schlag: Im Nahkampf packen die Mech-Kämpfer ihre Laserschwerter aus.

Project Gaiaray

PS Mechpiloten angetreten zum Arenakampf: Mit einem von sechs stämmigen Mechs brennt Ihr dem Gegner zwei unterschiedliche Waffensysteme und eine Spezialattacke auf den Schild. Ihr blickt Eurem Roboter über die Schulter, mit dem Steuerkreuz lauft Ihr vorwärts und zur Seite. Drehen könnt Ihr Euch mit den Zeigefingertasten – aber nur, wenn Ihr stillsteht. Euer Gegner flitzt alle paar Sekunden durch's Bild, das Kampfgeschehen ist wegen des kleinen Bildausschnitts und der trägen Drehfunktion (auch bei Analogsteuerung) unüberschaubar. Die Mechs unterscheiden sich spielerisch nur durch ihre Waffen, die Steuerung ist ungenau. Auch grafisch hat Entwickler Shoeha ziemlich gemurkt: Die Sternenschüsse wirken lächerlich, Explosionen sehen aus wie orange gepunktete Luftballons. Die pixeligen Polygonarenen und das ruckelige Scrolling lassen die Spielspaßniete erahnen, die popligen Hintergrundmelodien bringen das Faß zum Überlaufen. *oe*



Fiducia setzt auf Feuerkraft: Seine zielsuchenden Raketen folgen flüchtenden Gegnern selbst um Hindernisse.

SPIELSPASS

HERSTELLER
SONY

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD - RELEASE
APRIL

Uninspirierter Nachfolger eines freakeigen Rennspiels - statt Innovation nur zehn neue Strecken in veralteter Optik.

65%

SPIELSPASS

HERSTELLER
SONY

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD - RELEASE
NICHT GEPLANT

Technisch wie spielerisch plumpes Mechgeboze: Rucklige Pixelgrafik und mangelnde Übersicht geben Euch den Rest.

38%

Multinorm Playstation



Finanzierung
12 x 39,-
359,95

!!! mit voller Garantie !!!

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie alle US, Japan sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen.

PSX Multinorm Umbausatz
 Multinorm Chip + Anleitung
 RGB Booster Kabel für NTSC/PAL
54,95

ALLE SPIELE VERSAND FREI

Fordern Sie unsere komplette kostenlose Preisliste unter 0190-793342* an

Z oder THEME HOSPITAL 84,95

TOMB RAIDER 2 99,95

GRAND THEFT AUTO 89,95

SKULL MONKEY 'S 89,95



PSX Multinorm Umbau Aktion!
 Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen. Alle Komponenten sind neu und 24Stk. Geld zurück garantiert.
59,95

PC CD-Writer Station



FINANZKAUF* 47 X 67,-

FIFA, NBA, NHL 98 89,95

NIGHTMARE CREATURES 94,95

C&C 2 - RED ALERT 99,95

RESIDENT EVIL D.C. 84,95



CD-Writer Paket
 CD Writer + CD Writer Software + SCSI Controller. Das komplette Paket gibt es natürlich auch als individuelles Finanzierungsangebot.
899,95

ZAPP G.A.M.E.S

A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



06131/23 04 92

PLAYSTATION

NIGHTMARE CREAT. PAL DT 99,-
 SHADOW MASTER 99,-
 BREATH OF FIRE US I.V.
 ALUNDRA US 129,-
 FINAL FANTASY TACTICS US 129,-
 BLOODY ROAR JP 139,-
 GRAN TURISMO JP 149,-
 PARASITE EVE JP 139,-
 BIOHAZARD 2 JP 149,-
 CHOCOBOS DUNGEON JP I.V.

SATURN

DIVERSE LOBOTOMY SHOOTER 109,-
 ENEMY ZERO 109,-
 SHINING FORCE 3 JP 119,-
 MAGIC KNIGHT RAY EARTH US 129,-
 RAIDEN FIGHTERS JP I.V.
 GRANDIA JP I.V.
 PANZER SAGA JP I.V.
 HOUSE OF THE DEAD JP I.V.
 BOMBERMAN BATTLE JP 129,-
 COTTON 2 JP 129,-
 BATTLE GAREGGA JP 139,-
 (VOM TERRA DIVER-TEAM)

NINTENDO 64

DARK RIFT 149,-
 DIDDY KONG 99,-
 YOSHIS STORY I.V.
 LAMBORGHINI 139,-
 SNOBOW KIDS I.V.
 NAGANO I.V.
 U.V.M.

NEO GEO CD+Module

DIREKT VOM VERTRIEB!
PREISLISTE ANFORDERN

HTTP://www.zappgames.com

06131/23 04 92

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

Nintendo 64 299,95

Blast Corps dt 109,95
Bomberman dt 99,95
Clayfighter dt 139,95
Dark Rift dt 99,95
Diddy Kong Racing dt 139,95
F1 Pole Position dt 139,95
FIFA '98 - WM Qual. dt 139,95
Goemon 3D* dt 119,95
Intern. Superstar Soccer dt 99,95
Mario Kart dt 99,95
Mischief Makers dt 129,95
Multiracing Champ. dt 119,95
StarFox/Lylat Wars dt 129,95
Star Wars e 119,95
Turok (uncut) dt 89,95
Wave Race dt 129,95
Wayne Gretzky Hockey dt 129,95

PlayStation 299,95

Ace Combat 2 dt 94,95
Actua Soccer 2 dt 89,95
Agent Armstrong dt 89,95
Ark of Time* dt 89,95
Ball Blazer dt 94,95
Baphomet's Fluch 2* dt 89,95
Beast* dt 79,95
Blitzfuß* dt 89,95
Caesar's Palace* dt 89,95

Allen Trilogy, Bust a Move 2, Destruction Derby, Fade to Black, FIFA98, NBA Live98, Rayman, Road Rash, Ridge Racer, Track & Field, Tekken, True Pinball, WipeOut, Worms - alles für PSX

Castlevania* dt 89,95
Colony Wars dt 94,95
Croc dt 99,95
Crash Bandicoot 2 dt 89,95
Devil's Deception dt 89,95
Dynasty Warriors dt 99,95
FIFA '98 - WM Qual. dt 109,95
Final Fantasy 7 dt 109,95
G-Police dt 89,95
Grand Auto Theft dt 89,95
Int. Superstar Soccer Pro dt 89,95
Jersey Devil dt 89,95
Jurassic Park - Last World dt 89,95
Lifeforce Tenka dt 89,95
Machine Hunter dt 89,95
Mad's The Gathering dt 99,95
MDK dt 99,95
Micro Machines V3 dt 89,95
Monopoly dt 89,95
Monster Trucks dt 89,95
Moto Racer dt 89,95
NASCAR '98 dt 99,95
NBA Hangtime* dt 89,95
NHL '98 (EX) dt 89,95
NHL Breakaway '98 dt 89,95
Nightmare Creatures* dt 79,95
Nuclear Strike dt 74,95
Oddworld-Abe's Oddy. dt 89,95
Overboard dt 89,95

030 - 46 40 44 11 Versand s.unten
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Overboard dt 89,95
Pandemonium 2 dt 94,95
Pang Collection* dt 99,95
Rapid Racer dt 89,95
Ray Storm dt 94,95
Ray Tracer dt 89,95
Rebel Assault II dt 89,95
Risiko dt 89,95
Rock 'N Roll Racing* dt 109,95
Soulblade dt 109,95
Streetsfighter EX Plus dt 89,95
Sulkoden dt 89,95
Swagman dt 89,95
Syndicate Wars dt 89,95
Test Drive 4 dt 89,95
Theme Hospital* dt 159,95
Time Crises dt 109,95
Tomb Raider 2 dt 89,95
Total Driving dt 89,95
Touring Car Champ. dt 89,95
Transport Tycoon dt 89,95
Trash It dt 79,95
V Rally dt 89,95
VR Pool dt 89,95
Warcraft 2 dt 89,95
Wing Over dt 89,95
WWF in Your House dt 34,95
Xevius 3D dt 84,95



Resident Evil Director's Cut 79,95
Oddworld 74,95
 ...und viele andere Titel auf Anfrage und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln versandfrei. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Ab 400 DM Retenkauf möglich.

GB Saturn SNES PC-CD
führen wir auch

030-627 09 154
Mo bis Sa von 9.30 - 20.00 Uhr
Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin
direkt am U-Bhf Bodeinstrasse
 Händleranfragen sind willkommen.



"Rolling Thunder" (oben),
"Motos" und "Rompers" (unten).



Einsames Highlight: Der Vertikal-Scroller "Dragon Saber" besteht den Spielspaß-Test mit Bravour.



Baller-Lösung: Unpassende Bälle schießt ihr direkt zum Gegenspieler, Combos sorgen für Strafbälle en masse.

Calcolo!

DS Herzlich willkommen zur 413. "Columns"-Variante! Um für Abwechslung zu sorgen, bauten die emsigen Entwickler sogar zwei spektakuläre Neuerungen ein: Zum einen zeigt Euch eine Zahl auf den herunterfallenden Kugeln an, wie viele gleichfarbige (benachbarte) Steine für das Verschwinden notwendig sind, zum anderen manövriert Ihr die zunehmend schneller hereinprassenden Bälle mit Hilfe einer frei steuerbaren, ballernen Comic-Figur von links nach rechts. Gelingen Euch durch bedächtige Stapelkettenreaktionen, beschert Ihr dem Comic-Gegner nebenan Strafstein-Magengrimmen: Diese Transparenz-Plage kann nur durch explosive Einzelsteine gemeistert werden. Die im bunten Anime-Design präsentierten Knoebel machen Spaß, wirkt gut durchdacht und läßt sich problemlos steuern. Dennoch sollten sich nur eisenharte Tüfler den Kauf überlegen: Habt Ihr ein ähnliches Stapel-Spiel im Regal, braucht Ihr diesem lauwarmen Aufguss kaum Beachtung schenken. *cb*



Extra-Ball im Anflug: Schießt auf die rote Kugel, um mehr Feuerkraft für Euren Comic-Schützen zu ergattern!

61%

HERSTELLER
NAMCO

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD.-RELEASE
NICHT BEKANNT

Schwacher Abschluß der Oldie-Serie mit sieben Spielen: Einzige "Dragon Saber" und "Rolling Thunder" machen noch Spaß.

64%

HERSTELLER
CLEF

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD.-RELEASE
NICHT GEPLANT

Komplizierter "Columns"-Clone mit Baller-Feature: Trotz Combo-Möglichkeiten für Profis spielt der Zufall mit.

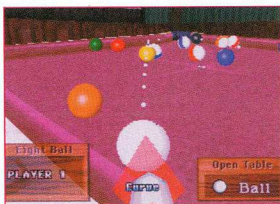
Namco Museum Encore

DS Wer hat denn nur diese sieben Spiele ausgewählt? "Namco Museum Encore" war als glorreicher Abschluß der Oldie-Reihe gedacht, erweist sich aber überwiegend als Spielesammlung zweiter Klasse. Einzige der "Dragon Spirit"-Nachfolger "Dragon Saber", auch nach heutigen Maßstäben ein ausgezeichnete Vertikal-Scroller mit guter Optik, rettet die CD vor dem Fall in unterdurchschnittliche Wertungsregionen. Christian meint zwar, daß auch "Rolling Thunder" ein wegweisender Arcade-Klassiker sei, die restliche MANIAC-Crew will dem "Elevator Action"-verwandten Titel aber nur das Prädikat "zweitbestes" oder besser "sechstschlechtestes" Spiel der Compilation zugestehen. Ansonsten blasen wir Trübsal: So ist "Wondemomo" die japanophile Frühform einer primitiven Kick'n'hüpf-Prügelei und "Rompers" ein putziger "Pac-Man"-Ableger mit unterschiedlichen Labyrinth, zu großen Sprites und ödem Spielverlauf. "King & Balloon" dagegen hat einen gewissen "Oh mein Gott, was ist denn das?"-Reiz: Ihr feuert mit einer Kanone auf angreifende Ballons und müßt den König am unteren Bildrand verteidigen. Dringt ein Ballon durch den Schußhagel, schnappt er sich den König und fliegt davon. Der schreit um Hilfe und quittiert den rechtzeitigen Abschluß des Entführungs-Ballons mit einem krächzenden "Thank you". Ganz so aufregend ist "Motos" leider nicht. Um den nächsten Level zu erreichen, müßt Ihr verschiedene Objekte

vom Spielfeld schubsen und dabei nicht selber hinunterfallen. "Sky Kid" wiederum verpflanzt Euch in einen altentümlichen Flieger, der in Manier bewährter Horizontal-Scroller durch die Luft ballert. Darüberhinaus fliegt Ihr Loopings und sammelt eine Bombe auf, mit der Ihr ein bestimmtes Gebäude zerdeppern sollt. Leider hat Namco hausinterne Highlights wie "Galaga 88" und "Splatterhouse" nicht umgesetzt. Warum man solche Spielspaß-Perlen bei allen sechs Folgen vergessen hat und dafür nichtssagende B-Titel für die "Museum Encore" auswählte, bleibt mir ein Rätsel. Für den Kauf dieser CD spricht allerdings, daß die Japan-Version in einer überdimensionalen Verpackung geliefert wird, in der die anderen fünf "Museum"-CDs wunderschön Platz finden – macht sich wirklich gut im Spiele-Regal. *mg*



Drei Schlafpillen auf einen Streich: Die Frühzeit-Prügelei "Wondemomo", der Horizontal-Scroller "Sky Kid" und der peinliche "Galaxian"-Clone "King & Balloon" (von links nach rechts).



Eine gepunktete Linie gibt die Stoßrichtung inklusive Banden-Abprallwinkel an

Side Pocket 3

SA Nach gut 18 Monaten setzt Dataeast ihre Billard-Serie auf dem Saturn fort. Während sich an den vorbildlich umfangreichen Spiel-Modi wenig getan hat (gut zehn Pool-Varianten, Story-Modus mit soliden Polygon-Filmchen und japanischem Text, Trickshots samt Editor sowie Training), bietet die Grafik ganz neue Einblicke. Das schöne Vogelperspektiven-2D des Vorgängers wurde durch Polygon-Optik ersetzt. Ihr zoomt und dreht den Tisch nach Belieben, immer die gestrichelte "Da geht der Stoß hin"-Linie im Visier. "Side Pocket 3" ist ein professionelles, aber gemütliches Billard, das den Fan absolut zufriedenstellt und auch komplizierte Stöße erlaubt. Da es Interplays weitaus detailverliebter "Virtual Pool" nicht für den Saturn gibt, lockt Dataeast beinahe konkurrenzlos ein. Computergegner in verschiedenen Spielstärken und beschwingte Bar-Musik runden "Side Pocket 3" ab. *mg*



Diesmal in 3D: Die Polygon-Optik erlaubt ruckfreies Zoomen und Rotieren des Spieltisches.

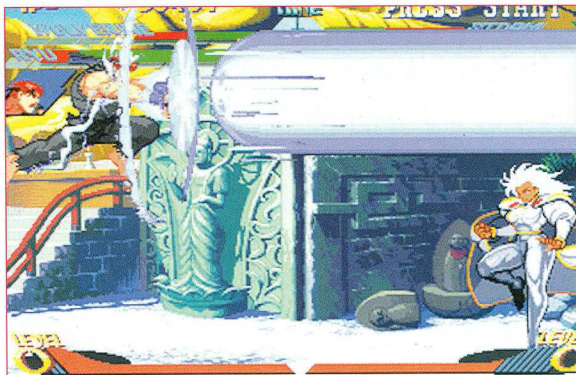
SPIELSPASS

HERSTELLER
DATAEAST
SYSTEM
SATURN
BRD.-RELEASE
NICHT GEPLANT

Gut spielbare, optionsreiche Billardsimulation in solider 3D-Optik. Story-Modus leider mit viel japanischem Text.

AB 12

73%



Vom Feuerball zum Megabeam: Straßenkämpfer Ryu kann seinen Super-Feuerball auch im Flug ausführen.

X-Men vs Street Fighter

SA Wenn sich die Street Fighter mit den X-Men anlegen, fliegen die Fetzen: 16 Superhelden der Häuser Capcom und Marvel keilen sich um die Ehre, gegen Oberbösewicht Gouki (geheimer Endgegner in "Super Street Fighter 2 Turbo") anzutreten. Mit dabei sind u.a. Vega (in Europa "Mr. Bison"), Ryu, Ken, Dhalim und Chun Li, aber auch die Marvel-Schläger Cyclops, Wolverine, Gambit und Rogue. Für die geschmeidigen Animationen dieser Automatenumsetzung sorgt die beiliegende 4-MB-RAM-Card, die nur auf Import-Saturns oder umgebauten Konsolen funktioniert. Vor dem Turnier stellt Ihr Euer Team aus zwei Backpfeifenhelden zusammen: Ihr wechselt Eure Recken während des Kampfes, um den Feind mit wechselnden Strategien aus der Fassung zu bringen. Eine zweite Chance gibt es nicht: Liegt ein Held benommen am Boden, darf er nicht auf eine zweite Runde hoffen. Mit gewohnten 90°- und 180°-Specials vermöbelt Ihr Eure Gegenüber via Uppercuts und Tornado-Kicks. Habt Ihr durch harte Treffer ausreichend spirituelle Energie gesammelt, setzt Ihr zu einem Supermove an: Ryo bläst seine Kontrahenten via Megabeam vom Bildschirm, Magneto beschwört einen Energiestrahle vom Himmel. Die Hinterhof- und Tempelarenen scrollen in alle Richtungen, die übermenschliche



Neben den 16 Street-Fighter- und X-Men-Helden tritt auch "Super Street Fighter"-Bösewicht Gouki zum Turnier an.

Sprungkraft Eurer Schläger vermittelt satte Eastern-Feeling. Auch der Schlag in den liegenden Gegner ist möglich, Combos formt Ihr mit Tritt- und Schlag-Kombinationen. Technisch wie spielerisch hält "X-Men vs Street Fighter" das hohe Niveau der Straßenkämpfer-Serie: Bildschirmschütternde Special-FX, kinderleichte Steuerung, von Hinterlist geprägte Kämpfe und gewitzte CPU-Gegner garantieren Euch heiße Winterabende. Das Wechseln des Helden setzt zusätzlich taktische Akzente; davon abgesehen findet Ihr hier jedoch keine elementaren Neuerungen. Fehlt Euch eine geniale 2D-Keilerei in der Sammlung, ist das prominent besetzte "X-Men vs Street Fighter" ideal. *oe*



Wolverine im Schlitzerrausch: Sein Klingenswirbel versetzt Euch bis zu 16 klaffende Wunden.

SPIELSPASS

HERSTELLER
CAPCOM
SYSTEM
SATURN
BRD.-RELEASE
NICHT GEPLANT

Team-Keilerei mit Eastern-mäßigen Supersprüngen: Technisch und spielerisch brillant, jedoch kaum Neuerungen.

AB 16

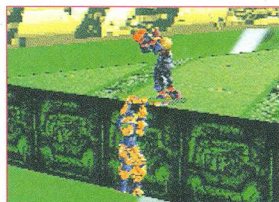
84%



Das Blechmüdel steht auf Euch: Würfe kommen in "Zero Divide" nur selten zum Einsatz.

Zero Divide Final Conflict

SA Die stählernen Raufbolde sind zurück: Im dritten Teil der Prügeltrilogie von Zoom (Test von Teil 1 in MAN!AC 3/96) stellen sich zehn stämmige Kampfroboter dem unbarmherzigen Polygonturnier. Als Roboterspinne Poison oder Nahkampfbüchse Zero vermöbelt Ihr den Feind mit je einem Hieb oder Tritt: Per Steuereckaktion variiert Ihr die Schläge, spielerisch und taktisch spielt jedoch nur die Länge Eurer Combos eine Rolle. Eine Liste könnt Ihr im Trainingsmodus aufrufen. Geblockt wird per Feuerknopf, meist entscheidet Ihr Euch jedoch für konsequentes Dauerfeuer. Die CPU-Gegner hauen stupide drauf, spannende Kämpfe entwickeln sich nur im Zweispieler-Modus. Grafisch präsentiert sich "Zero Divide" solide, aber unspektakulär: Die Interlace-Kämpfer vermeiden jede Polygon-Unpäßlichkeit, ihre Hiebe sehen jedoch undynamisch aus, *oe*



Im letzten Augenblick: Stolpert Ihr über den Arenarand, könnt Ihr Euch mit etwas Glück an der Kante festhalten.

62%

HERSTELLER
ZOOM

SYSTEM
SATURN

BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Spinnen- und Monsternochs keilen sich mit unspektakulären Hieben: Plumpse CPU-Gegner und keinerlei taktische Specials.

AF 16



Gleich brummt der Schädel: Besonders schmerzhaftes Manöver verfolgt Ihr in der Nahaufnahme.

All Japan Pro Wrestling featuring Virtua

SA Da bebt der Ring: Im Segas neuem Wrestling-Turnier keilen sich die zehn härtesten Catcher Japans (wie Giant Baba und Akira Taue) mit den "Virtua Fighter"-Recken Wolf Hawkfield und Jeffrey McWild. Inner- und außerhalb des Rings vermöbelt Ihr Euren Gegenüber mit Hieben, Haltegriffen und Würfen, die sich nach bewährtem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. Sprinten ist nicht erlaubt, dafür dürft Ihr nach einem gelungenen Powerslam den Gegner verhöhnen und angerissene Eure Muskeln spielen lassen. Außerhalb des Rings schleudert Ihr den Kopf des Gegners auf Metallpfosten und Gitter, ein "Publikum-Meter" zeigt Eure Popularität. Besonders interessant ist der "Featuring"-Modus, in dem Ihr einen eigenen Kämpfer zusammenschustert und speichert. Im Vergleich zu "Toukon Retsuden 2" ist die Steuerung simpel: Timing ist nicht mal bei einem Schubser ins Seil mit anschließendem Wurf nötig. Kennt Ihr Eure Specials, flutscht der Kampf wie von allein. So könnt Ihr Euch auf's Kontern konzentrieren, Anfänger haben auch gegen geübte Spieler eine reelle Chance. Der simple Aufbau hat aber negative Begleiterscheinungen: Im Vergleich zum genannten Genre-Meister ist das Manöverversortiment begrenzt, zumal Sprintattacken und Sprünge vom Ringseil nicht möglich sind. Die Wrestler wirken sehr kantig,



Beendet das Match mit der Powerbomb: Auf Finishingmoves folgt sogleich der Pin.

ihre Würfe dafür wuchtig. Grafikfehler sind leider die Regel: Das Ringseil durchdringt Euren Schützling oder verschwindet ganz, Arme und Beine stecken plötzlich im Gegner. Die Gitarrensoli halten sich dezent im Hintergrund, schallende Digibackpfeifen und Publikumsgejoles untermalen den Kampf. *oe*

75%

HERSTELLER
SEGA

SYSTEM
SATURN

BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Japan-Wrestling mit "Virtua Fighter"-Gästen: Wichtige Animationen, kantige Catcher und simple Steuerung.

AF 16



Gratisflugstunden: Dem Spiel liegt eine ausführliche Combo-Karte bei, die Euch die Button- und Steuereck-Kombinationen für alle Manöver verrät.



Der knallharte Wrestling-Sport hinterläßt auch bei stämmigen Kämpfern Spuren: Bandscheibenprobleme, Gelenkschmerzen und spröde Knochen begleiten die Catcher nicht selten in den Ruhestand. Damit Ihr schon vorher wißt, was Ihr Eurem Gegenüber antut, macht Euch "All Japan Pro Wrestling featuring Virtua" auf gefährliche Manöver aufmerksam. Kracht der Kontrahent unglücklich mit dem Kopf auf den Boden, weist Euch für wenige Augenblicke eine Röntgenoptik (siehe Bilder oben) auf die Verletzung hin. MAN!AC wünscht gute Besserung!



Schneller Renn-Slalom gegen Zeitlimit und ausscherende Flitzer: Segas erstes "Monaco GP" wird bereits 19 Jahre alt!

Grafisch minimalistisch, spielerisch ausgefeilt: Im Labyrinth des "Penguin Land" schubst Ihr rohe Eier nach unten.

Sega Ages Memorial Vol. 2

Frisch aus der Mottenkiste präsentiert Euch Sega auf der zweiten "Memorial"-CD sechs hauseigene Spielautomaten. Zum Leidwesen der MANIAC-Oldiefraktion ignorierte man allerdings konsequent Sega-Hits wie "Super Monaco GP", "Shinobi" oder "Hang On". Stattdessen entschied man sich für weitgehend unbekannte Spiele, die entweder steinalt, unspektakulär oder auch beides zusammen sind. Den Anfang machen zwei Veteranen von 1979: Beim "Monaco GP" düst Ihr auf einer vertikal scrollenden Geraden nach oben und weicht pen-

ten Schatz genau. Streunenden Banditen weicht Ihr aus oder plättet sie mit rollenden Felsen. "Star Jacker" ist ein langweiliger Vertikalscroller, bei dem sich Eure Jägerschwadron mit Lasern und Bomben durch den Raum kämpft. Das taktische "Penguin Land" ist auch Master-System-Sympathisant: ein Begriff: Als besorgte Pinguin-Mami schubst Ihr ein Ei mit Eurem Nachwuchs durch Aufpicken von Eisschichten nach unten und vermeidet wütende Bären-Attacken. Bei "Ninja Princess" schließlich ballert sich Eure Pixel-Amazone gegen Heerscharen aggressiver Ninjas durch's alte Japan.

Mit dieser CD werden selbst glühende Klassik-Fans zu gelangweilten Oldie-Ignoranten: Nicht nur, daß Zusatz-Infos à la "Namco Museum" vergessen wurden, die Auswahl der Spiele ist völlig unverständlich und verärgert Euch durch unsinnige, neu programmierte Menü-Einblendungen bei jedem Spielstart. *cb*



Gemächlicher "Pac Man"-Clone mit Schatzruhen-Buddeln: "Sindbad Mystery" ist das beste Spiel der Compilation.

delnden Computerfahren aus. "Samurai" ist ein Schwertspektakel in Grafikzeichen-Optik: Lenkt ein hampeliges Pixelmännchen in einer Arena geschickt auf Eure Feinde zu, und vermeidet von oben geworfene Shurikens. Aus dem Jahre 1983 stammt "Sindbad Mystery": In bildschirmgroßen Labyrinthinnen sammelt Ihr wie Namco-Kollege "Pac Man" Symbole ein und setzt damit stückchenweise eine Schatzkarte zusammen. Wagemutige Abenteuerer buddeln auf Verdacht, die komplette Karte zeigt Euch den versteck-



Ur-Automaten zum Gähnen: Weder das trange Pixel-Gehäue "Samurai" (links) noch "Ninja Princess" (Mitte) oder "Star Jacker" machen länger als zehn Minuten Spaß.



Hektisches Blasenchießen im Hightech-Land: Bob (rechts unten) wartet auf den Einstieg eines zweiten Spielers.

Bubble Symphony

Die Neuauflage der klassischen "Bubble Bobble"-Hüpferei haben wir in MANIAC 3/97 schon für die Playstation getestet – mit gehöriger Verspätung erscheint nun in Japan eine marginal verbesserte Version für den Saturn. Als knuffiger Mini-Saurier springt Ihr durch zahlreiche bildschirmgroße Labyrinthine und attackiert mit Seifenblasen fliegende Propellermotoren und steinrollende Kriecher. Die Bösewichte sind kurzzeitig in den Ballons eingeschlossen und platzen durch beherztes Springen entzwei. Je mehr Blasen Ihr zugleich eliminiert, desto üppiger purzeln Bananen, Tomaten und andere Früchte über die Plattformen und geben jede Menge Punkte. Trödeln dürfen Eure putzigen Saurier aber nicht, denn nach wenigen Augenblicken befreien sich die Schurken und machen euerst Jagd auf Euch. Durch geübtes Blasenreiten erreicht Ihr schwer zugängliche Bereiche, außerdem erleichtern Wasser-, Blitz- und Regenbogen-Ballons die Hatz: Diese Extras entfesseln bei Berührung über den Bildschirm schnelle Elemente.

Trotz vieler netter Ideen wie einer "Space Invaders"-Parodie erreicht die quetschbunte Neuauflage nicht ganz den Charme des Originals. Gigantobosse und unübersichtliche Cartoon-Hintergründe schmälern den Spaß an der hektischen Blasenlacht. Wer das kultige Original innig mochte, spielt trotzdem probe. *cb*

46%

HERSTELLER
SEGA
SYSTEM
SATURN
BRD.-RELEASE
NICHT GEPLANT

Witzlose Uralt-Oldiesammlung ohne Highlights, bei der selbst Klassik-Fans binnen weniger Minuten selig entschlimmern.

67%

HERSTELLER
VING
SYSTEM
SATURN
BRD.-RELEASE
NICHT GEPLANT

Action-Hüpferei nahe am Original-"Bubble Bobble": Hektischer Comic-Overkill und unfaire Bosse schmälern den Spaß.

VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



MARTIN SPIEL:

1. Gran Turismo
PLAYSTATION
2. Mischief Makers
NINTENDO 64
3. Qaplus
PC ARCADE EMULATOR



ANDREAS U. SPIEL:

1. Time Crisis
PLAYSTATION
2. NBA Fastbreak '98
PLAYSTATION
3. Borland C++
PC



WINNIE SPIEL:

1. Gran Turismo
PLAYSTATION
2. Tetris
LCD-SCHLÜSSELNÄHGER
3. Go Game Boy



ANDREAS K. SPIEL:

1. The Eidolon
ATARI XL
2. Koronis Rift
ATARI XL
3. Gangster Town
MASTER SYSTEM



OLLI SPIEL:

1. Pocket Monsters
GAME BOY
2. Grand Theft Auto
PLAYSTATION
3. Game Boy Wars
GAME BOY



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Test & Kritik

MANIACS sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.

Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich'n den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuer-

scheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum unter „Sony Dimension“, „Planet Saturn“ oder „Nintendo Nation“ besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation

spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben. Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglauspfeifer? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die

Spielspaß-Wertung. Sie

faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Oberrnatz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Den besten und am schnellsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MANIAC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblickt durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Paßwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gesichert.

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

88%

MANIAC

HERSTELLER
CYBERMEDIA

SYSTEM
MAGA 128

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK SOUND
91% 68%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Die MANIAC-Alterssempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflucht wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

One

Spezial- attacken

stehen nur einem zornigen Helden zur Verfügung: Färbt sich Euer "Rage Meter"

komplett rot, verfügt Cain über eine wuchtige Multi-Hit-Combo,

die selbst massive Blechwächter in die Luft schwingt. Bei roter Aura wendet

Ihr durch Aufladen per Kreisknopf eine "Dash"-

Angriffe an, die mehrere Gegner zugleich vernichtet. Die ultimative

Explosion zündet Ihr in höchster

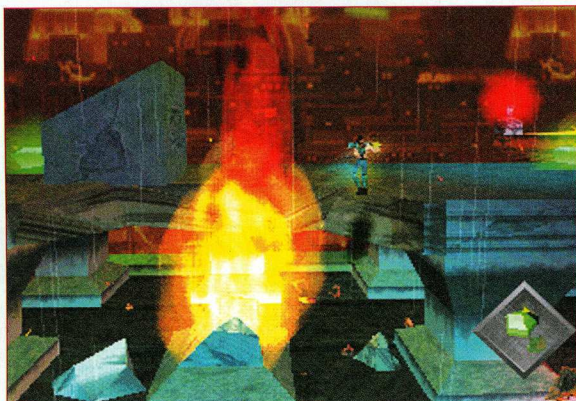
Erregung. Allerdings fällt

beim effektvollen Wutausbruch das

Rage-Meter um eine Stufe zurück,

gleichzeitig wird auch Eure

Schnellfeuerwaffe zurückgestuft.

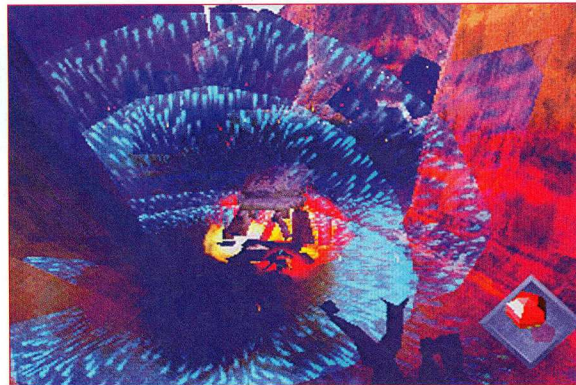


Nach der Flucht aus dem Gefängnis hechtet Cain auf's Dach und zerschlägt die Betonträger in blinder Wut!

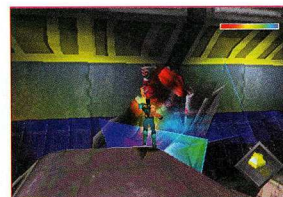


Eine fremde Macht hat sich das falsche Testmuster für kybernetische Experimente ausgesucht. Selbst nach einer umfassenden Gedächtnis-Löschung denkt Entführungsoffer Cain nur an zwei Dinge: Flucht & Rache! Als sich aus seinem bionischen Arm eine Lasersalve löst und die massive Zellentür in Stücke

schießt, baut sich in Cains' Kopf ein unbeschreiblicher Haß auf. Kein Mensch wird ihn jetzt noch stoppen können! Just in diesem Augenblick übernimmt Ihr seine Flucht durch fünf Welten. Ihr steuert den Polygon-Terminator entlang einer vorgegebenen Route, bewegt Euch aber innerhalb der sich ständig wechselnden Perspektiven frei in alle Himmelsrichtungen: Erst von der Seite aus der Totalen, dann wieder direkt von hinten werdet Ihr pausenlos von der un-



Pumping Rage: Nur wenn der Rage-Kristall heftig schlägt, verfügt Cain über den einer Smart-Bombe ähnlichen Wutausbruch. In diesem Gewitter verglühn alle Gegner!



Kein Atempause für Cain: Die Schienenbahn wird von einem Roboter-Riesen eingeholt, der über...



...Schilde verfügt. Durch Beschießen von vorbeifahrenden Transportern an der Decke fallen diese auf den...



Vormarsch im Monorail-Bahnhof: Cain eliminiert die Kommandoeinheiten und...



...entkommt auf einem Zug. Von den Wachtürmen aus schießen Droiden mit Lasern auf den Flüchtigen.

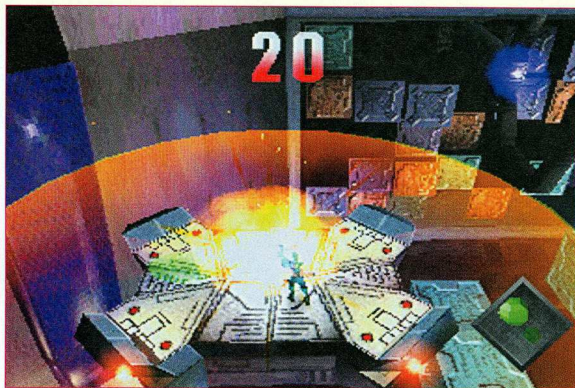
heimlichen Alien-Soldateska kreuz und quer durch die Gefängnis-Komplexe jagt. Würden Euch nur Cyborgs mit Laservisieren auf's Korn nehmen, wäre das kein Problem, denn dank Eurer bionischen Stahlprothese nehmt Ihr es sowohl im Lasergefecht als auch im Nahkampf mit den Cyborg-Schergen auf. Doch schon nach wenigen Metern entfesseln Eure Verfolger eine ganze Kriegsmaschinerie: Waffenstarrende Helis knattern mit Zwillings-MGs durch die Fenster, Zielsuchraketen prasseln rings um Euch in den Asphalt, die Sprengung ganzer Brücken soll Euch stoppen. In diesem Inferno überlebt Cain nur mit permanenter Gegenwehr: Per Salto hechtet Ihr nur Zentimeter an tiefen Schluchten vorbei, ständige Bewegung läßt die wuchtigen Einschläge hinter Euch verpuffen und Dauerfeuer wirft anrückende Cyborgs schon hundert Meter vor Euch in die Luft. "One" verzichtet auf Energieanzeigen und Power-Ups im herkömmlichen Sinn. Das pulsierende "Rage-Meter", ein farbiger Kristall in der rechten unteren Bildschirmecke zeigt Trefferquote, Lebensenergie und Power-Up-Status in einem. Dauernde Zerstörung färbt den Kristall von grün über gelb zu rot. Ihr giert nach ständiger Vernichtung, um die Automatik-Zieleinrichtung und Waffenkraft auf dem höchsten Level zu halten. Vergeßt vorsichti-



...Verfolger, der nach einem Sturz die Jagd tapfer fortsetzt. Nach mehreren Treffern entkommt Cain.



Abfang-Einheiten an der Bergfestung:
Sogar metallische Walker werden
aufgeboten, um Cain zu stoppen!



In einer Traumsequenz springt Ihr verzweifelt über sich drehende Kistenanordnungen,
um die drohende Implosion von Cains Gehirn zu verhindern!



In der Unterwasserbasis saugen sich unheimliche
Tentakel-Wesen an den Glasscheiben fest: Tötet sie, oder...

ges Anpörschen und Überlegen: Binnen weniger Sekunden kühlt sich Cains Temperament völlig ab, und der nächste Treffer kostet Euch ein Leben. Nach der Flucht aus dem Zellenkomplex richtet Ihr hoch über der nächtlichen Metropole ein beispielloses Inferno an, bevor Ihr per Helikopter in befestigte Berggebiete vorstößt und schließlich in das Unterwasser-Fort der fremden Macht eindringt. Jede der Welten wird dank dynamischer Nachladetechnik zu einem minutenlangen apokalyptischen Abenteuer ohne Unterbrechung: Ständig kreist die Kamera um Euren entschlossenen ballenden Charakter, um die beste Perspektive einzufangen, während Ihr Helix, Mechs und Hunderte von Soldaten wegräumt. Aufgeschnappte Sekundärwaffen wie Raketen und Flammenwerfer bringen dem Feind grausame Verluste bei. Besonders dramatisch: Durch Funkverkehr, den Ihr während der Action ständig mithört, sind sämtliche Truppen über Eure Flucht informiert und treffen eilig Gegenmaßnahmen. Befehlsmäßig seilen sich Kommandos mitten über Euch ab, hektisch werden Felsen zur Verhinderung Eures

Vormarsches gesprengt und provisorische Abwehrstellungen errichtet. Schlagt Ihr Euch bis zum Ende eines Abschnitts durch, spinnt eine Echtzeit-Animation die Geschichte nur für Sekunden weiter, ehe Ihr erneut dem Ansturm aus allen Richtungen entgegentretet. Zwei Continues helfen Euch beim Anlauf auf den nächsten Metall-Endgegner wie Gleiterschiffe und Riesenspinnen, sporadische Checkpoints erlauben den Neueinstieg

In diesem Action-Overkill wird selbst der friedlichste Konsolenfreund zum zähnefletschenden Wüterich. Ihr überlebt nur durch kompromisslose Non-Stop-Zerstörung: Wo Ihr auch entlangtetzt, die durch beängstigend echten Funkverkehr auf Euch vorbereiteten Divisionen werden in einem Stakkato aus Rauch, Lichtblitzen und Trümmern zu Kleinholz gehackt. Die aberwitzig inszenierte (und teils ruckelige) 3D-Action nimmt kaum Rücksicht auf die Übersicht, dennoch hilft Euch die richtige Taktik stets aus der Bedröckung: Mal kontaktiert Ihr eine Meute Söldner aus der Distanz per Laser, dann knackst Ihr im Nahkampf mit einer Stahlarm-Combo die Knochen der Aliens. Imposant sind die schier endlosen Abschnitte, die nahtlos von einem Höhepunkt zum nächsten führen. Einzig die spärlichen Rücksetzpunkte frustrieren unkonzentrierte Kämpfer.

CHRISTIAN BLENDI



...die Gläser zerbersten und die
gesamte Station säuft mitsamt der
Cyborg-Armee in kürzester Zeit ab!

einige Meter hinter Eurem Ableben. Auch bezüglich Eures Lebens-Kontos konzentriert sich das Spiel auf das Wesentliche: Für je 100 "Kills" gibt's ein Extraleben. *cb*

Akustisch
feuern Euch während Eurer Non-Stop-Flucht nicht nur filmreife Orchesterklänge an, sondern auch die präzisen Funk-Kommandos des feindlichen Oberkommandos: Bei jedem Spurt werden die im Krisengebiet befindlichen Kräfte auf Eure Position hingewiesen, Ihr erschauert schon beim Gedanken, was die bösen Buben um die nächste Ecke aufgebaut haben. Diese hervorragende realisierte Idee trägt wesentlich zur packenden Stimmung bei: Ihr werdet nicht nur auf dem Bildschirm in die Ecke getrieben, sondern auch akustisch!

SPIELSPASS 84%

ONE
Press Start

HERSTELLER	ASC
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-Preis	100 MARK
GRAFIK	77%
SOUND	86%

Unglaublich effektreicher Action-Krieg: Der erzürnte Cyborg Cain mutiert zur Ein-Mann-Armee mit Non-Stop-Killerdrang!



KILLER-COMBO: Stürmen Soldaten auf Euch zu, nutzt Ihr am besten die Nahkampf-Combo per Kreistaste. Habt Ihr ein rotes Rage-Meter, setzt Ihr die "Dash"-Attacke ein, um ganze Trupps auf einen Rutsch zu töten.
FRUST-VERMEIDUNG: Verliert Ihr in einem Abschnitt mehrere Leben, stellt Eure Taktik um. Vernichtet vor besonders heftigen Attacken eine Serie von Gegenständen, um Eure Wut abzubauen. Dann prescht vor und sündet einen Smart-"Rage", der alle Feinde vernichtet. Bei schwierigen Sprungpassagen konzentriert Ihr Euch auf Euren Schatten, der die Position genauer zeigt. **BOSS-BEWÄLTIGUNG:** Alle "One"-Bosse müssen auf indirekte Weise zerstört werden, da sie über Schilde verfügen. Seht Euch nach schweren Gegenständen um, die durch Laserbeschuss auf diese Monster plumpsen, oder sorgt wie beim ersten Boss-Duell dafür, daß die Scheusale in die Tiefe stürzen! **VOLLE VERNICHTUNG:** Jeder Gegenstand, der bei Beschuß blinkt, kann auch vernichtet werden und Euch wütender machen. Allerdings werden manche Kisten oder Türen erst zerstörbar, wenn Ihr eine bestimmte Kill-Rate erfüllt habt. **EXTRA-ÄRGER:** Nutzt Extra-Rage für mehr Power: Bestimmte Soldaten geben bei Vernichtung bis zu drei Wut-Einheiten auf einmal frei!



Blößt weg hier: Cain auf der Suche nach Bonus-Optern!

Power Soccer 2

Geknackt:
Der Schwachpunkt
bei den meisten
Fußballspielen ist
der Torhüter.
Oft läßt sich eine
Technik finden,
mit der fast hundertprozentiger
Torerfolg



garantiert ist.
So geht's bei
„Power Soccer 2“:
Spurtet mit
Eurem Spieler bis
zum Elfmeterpunkt,
mit einem
Hackentrick
täuscht Ihr den
Keeper, der gegen
den folgenden
Torschuß
machtlos ist.



Hartes Fou! Mit einem Sprungkick
streckt Ihr den Gegner zur Boden – der
Schiedsrichter hat's nicht gesehen.

PS Winterpause in der Bundes-
liga, noch ein halbes Jahr bis
zur WM – da kommt ein
neues Playstation-Fußball gerade
recht. Psychosis' zweiter Teil der
„Power Soccer“-Serie (das 97er „Inter-
national“-Update nicht mitgerechnet) ist
keine ernsthafte Simulation, sondern ein
schneller 3D-Kick für zwischendurch.
Grobe Tackles, rücksichtsloses Grätschen
und spektakuläre Fallrückzieher stehen
hier vor taktischem Spielaufbau und
Aufstellungspoker. Im Liga-Modus wählt
Ihr zwischen 125 europäischen
Mannschaften; spielt Ihr die WM, flanken 56
internationale Teams. Bei der
EM wiederum treten 20
UEFA-Teams an. Die
Begegnungen finden im
Winter, Herbst und Sommer
in acht verschiedenen
3D-Arenen statt. Die
Jahreszeit hat nur Einfluß
auf die Ball- und Rasen-
farbe – fußballtechnisch
ändert sich nichts. Wie
beim Vorgänger drückt Ihr
auf dem Joypad mehrere Tasten gleich-
zeitig, um besonders harte Schüsse ab-
zufeuern, Verteidiger mit einem Hacken-
trick zu täuschen oder mit unfairer
Handspiel ein Tor zu erzielen. Der
Torhüter wird ausschließlich vom Compu-
ter gesteuert, nur bei Torabstoßen
stellt Ihr Schußstärke und -Richtung ein.
Um das häufige Foulspeil des Gegners
zu bremsen, stellt Ihr die Aufmerksam-



Was jetzt? Entweder den Ball mit der Brust stoppen,
oder per Kopfball zum lauernden Mitspieler abgeben.

keit des Schiedsrichters von „blind“ auf
„streng“. Weitere Menüeinstellungen
wechseln zwischen Action- und Simu-
lationsmodus, variieren die Spieldauer
oder verändern die Kameraperspektive.
Der Blickwinkel ist nicht statisch auf das
Spielfeld gerichtet, die Kamera zoomt je
nach Situation näher ans Geschehen
oder zeigt einen übersichtlichen,
größeren Bildausschnitt. Der eingeben-



Elegant: Je nach Höhe der Flanke er-
zielt Ihr durch Fallrückzieher oder fliegendem
Kopfball das entscheidende Tor.



Strafstoß: Gestandene „Power Soccer
2“-Torhüter lassen sich selbst beim
Elfmeter kaum überlisten.

dete Radar gibt Aufschluß über das
Stellungsspiel Eurer Team-Kollegen.
RTL-Moderator und Pils-Kenner Marcel
Reif begleitet Euch mit 200 verschiede-
nen Kommentaren durch die Meister-
schaft – die Namen der Spieler kennt der
Sprecher jedoch nicht. *au*

Bolzplatz-Action für Anspruchslöse: Psychosis' „Power Soccer 2“ wendet sich an
Rambazamba-Spieler, die mit realitätsnahen Simulationen wie „RIFA Soccer“ nichts
anfangen können. Dank unkompliziertem „Kick & Rush“ tummelt Ihr Euch hauptsächlich
um den 16-Meter-Raum – langweiliges Mittelfeld-Ballgeschehen kommt kaum vor.
Leider schießt „Power Soccer 2“ über das Ziel hinaus: Der ballführende Spieler wird
praktisch immer mit einem Fou! vom Leder getrennt – das zehrt an den
Nerven. Selbst in der strengsten Einstellung zückt der Schiedsrichter nur
selten die gelbe Karte, sogar bei eindeutigen Notbremsen zeigt er kein Rot.
Durch das rüpelhafte Spiel hagelt es Elfmeter, die aber nur selten zum
Torerfolg führen: Acht von zehn Schüssen fischt der Wunder-Keeper Eures
Computer-Gegners mühelos aus der Luft.

ANDREAS ULRICH



70%

POWER Soccer 2

HERSTELLER
PSYCHOSIS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK | SOUND
69% | 62%

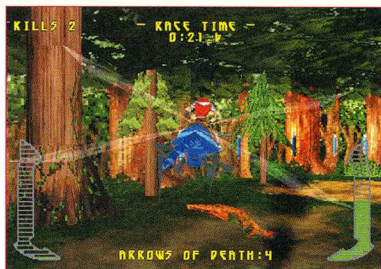
Spritziger Kick mit Arcade-Touch:
Unkomplizierte Action mit flotter
Grafik, aber ohne Reiz für Freun-
de realitätsnaher Simulationen.



Alle Kamera-Perspektiven im Überblick: Sechs Blickwinkel von schräg bis steil stehen zur Wahl, spielerisch brauchbar ist aber nur die Standard-Seiteneinstellung.

Andere Versionen

Es sind keine Umsetzungen geplant. Der Vorgänger „Adidas Power Soccer“ wurde in Ausgabe 5/96 mit 78% bewertet und wird nun auf 69% abgewertet.



Bugriders



Kurvenflug leicht gemacht: Trotz verzwickter Wald- und Höhenabschnitte braucht Ihr Euch um den rechten Weg durch Entymion keine Sorgen zu machen. Kurven durchfliegt Ihr dank automatischem Scrolling ohne an Wände zu knallen, lediglich die genaue Positionierung bleibt Euch überlassen. Die eigentliche Aufgabe ist das Durchfliegen farbiger Ringe und das Anpeilen gegnerischer Piloten.

Das originale Käferreiten entpuppt sich als verquastere Mix aus Flug- und Schießspiel. Das 3D-Gewinn wird keinem der angepeilten Genres gerecht: Die super-sensible Steuerung vermittelt kaum Fluggefühl, in scharfen Schwenks und Berg- und Talflügen geht jegliche Übersicht verloren. Zum Ballern braucht Ihr vor allem Extra-Glück: Mit normalen Waffen schießt Ihr vorbei, nur zielsuchende Raketen bringen Schadenfreude. Unter diesen Design-Mängeln geht den witzig designten "Bugriders" leider die Luft aus.

SPIELSPASS 54%

HERSTELLER: GT INTERACTIVE SYSTEM
 SYSTEM: PLAYSTATION
 ZIRKA-Preis: 100 MARK
 GRAFIK: 61% SOUND: 66%

Dröge Schaben-Flugstunde im Fantasy-Land: Effektvolle Ballereien würzen die Heftigkeit mit kurzzeitiger Schadenfreude.

Während Ihr triumphierend durchs Unterholz knattert, schmiert ein getroffener Reiter rechts von Euch ab!

Der strahlendste Ritter im Fantasy-Reich Entymion wird jährlich im "Bugriders"-Turnier gekürt. Aus bewährter "Von hinten"-Ansicht düst Ihr kreuz und quer durch sechs Provinzen, in denen je drei unterschiedliche Kursverläufe abgesteckt sind. Enge Kurven nimmt

Euer Reiter automatisch, nur auf Geraden lenkt Ihr zu lohnenden Zielen. Durchfliegt blaue Bonustore, um Zeitboni zu erhalten, und gebt Eurem ungewöhnlichen Flugvehikel die Peitsche: Unter lauten Quietschen flattert das sensible Ungeziefer mit Euch durch's Unterholz und steile Klippen hinab. Seid Ihr zu grob, quitiert das Vieh frustriert den Dienst, und Ihr laßt Euch zwangsweise einige Sekunden im Wind treiben. Damit Ihr siegreich bleibt, hebt Ihr die Konkurrenz mit Plasma-Projektilen und ferngelenkten Raketen aus dem Sattel. *cb*



Im (vertikal oder horizontal geteilten) Zweispieler-Modus wird's rucklig (links). Wählt den Ritter und auf ins Duell (Mitte): Rechts ein Volltreffer, der Euch den Hintern verkockelt.

Andere Versionen
 Umsetzungen sind nicht geplant.

CYBER SPACE

64 BIT POWER



P 307 BU SUPER PAD 64

P 307 SZ SUPER PAD 64

P 307 GN SUPER PAD 64

P 307 RT SUPER PAD 64

- Farbenfrohes Spielvergnügen
- Für Nintendo 64
 - Analog- und Digital-Pad • Digitales Steuerkreuz
 - Mini-Analog-Joystick • Acht Funktionstasten
 - Slot für die Memory-Card • Z (Trigger) Taste

unverbindl. Preisempf. DM 49,95

SV 303 SUPER PAD 64

- Spielkomfort muß nicht kostspielig sein
- Für Nintendo 64 • Digitales Steuerkreuz
 - Mini-Analog-Joystick • Neun Funktionstasten
 - Slot für die Memory-Card

unverbindl. Preisempf. DM 44,95

SV 377 MEGA-MEMORY CARD N64

- Der Hit zum Speichern
- Kompatibel mit N64 • Speicherung im Komprimierungsverfahren • 32-fache Speicherkapazität
 - Zwei Tasten zur Seitenauswahl • LCD Display
 - 2 MBit Speicherkapazität (physikalisch)
 - Bis zu 480 Spielstände speicherbar

unverbindl. Preisempf. DM 89,95

P 383 TREMOR PAK

- Echtes Feeling
- Für Nintendo 64 • Vibrationseinheit für N64
 - Ermöglicht starke Vibrationen
 - Energiesparfunktion
 - Benötigt 2 Batterien, AA

unverbindl. Preisempf. DM 19,95

SV 382 VORTEX N64

- Steuergefühl in der dritten Dimension
- Für Nintendo 64 • Analog und digital
 - Acht Bewegungsrichtungen & Feuerstasten
 - LED Status Indikator
 - Programmierbar • Zeitlupe
 - Großer Standfuß für erhöhte Stabilität
 - Force Feedback • Drei Funktionen in einem

unverbindl. Preisempf. DM 129,00

Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH
 Far-East-Import - Export
 Kreuzberg 2, 30173 Hannover
 Tel. (0 42 87) 12 51-13 • Fax (0 42 87) 12 51-44
 www.interact-europe.de

INTERACT
 GAME PRODUCTS

NBA Fastbreak '98

Deja-Vu:
Der Name "NBA Fastbreak" kommt Euch bekannt vor? Die Flipper-



abteilung des Herstellers Midway brachte 1997 den gleichnamigen Pinball-Tisch in die Spielhalle (siehe Bild). Eine andere Automaten-vorlage für das Playstation-Basketball gibt's nicht.



Gut geklaut: Das Zielsystem für die Freiwürfe wurde von Sonys "Total NBA"-Zweiter abgeklipert.

„NBA Fastbreak '98“ versucht, gegen „NBA Live '98“ von EA Sports zu punkten. Als notwendige Voraussetzungen bringt „Fastbreak“ alle originalen NBA-Mannschaften auf den Court – nur Michael Jordan fehlt. Mit der Team-Wahl startet Ihr in eine Saison oder dribbelt gleich in die Playoffs. Im Hauptmenü stellt Ihr u.a. den Realitätsgrad ein: Der Arcade-Modus erlaubt Rüpeleien und Regelverstöße – der Schiedsrichter bleibt in der Umkleidekabine. Wählt Ihr hingegen die „Simulation“, pocht der Referee auf das Regelwerk: Dem Foul in der Zone folgt ein Freiwurf, die Shot-Clock tickt unerbittlich und jeder Verstoß gegen die Drei-Sekunden-Regel wird geahndet. Die Steuerung ändert sich dabei je nach Situation: Lenkt Ihr den Ballträger, sucht Ihr mit der L2-Taste gezielt einen Paßempfänger oder werft den Ball via „X“-Button zum nächsten ungedeckten Spieler. Pässe in den Lauf sind ebenso möglich wie überraschende „blinde“ Abgaben. Vorsicht: Bei solchen riskanten Manövern landet der Ball oft im Aus oder beim Gegner, der sich dafür mit einem Fastbreak bedankt.

Midway hat den Sprung in die 3D-Arena anständig hingebacht: Grafische Spielereien wie charakteristische Gesichtstexturen, der spiegelnde Hallenboden und die realistischen, flüssigen Animationen lassen nicht nur die Herzen der NBA-Fans höher schlagen. Der Arcade-Modus bietet: Spielspaß ohne Reue, in Abwesenheit des Referees wird gedunkelt, was das Zeug hält. Trotzdem bleiben die „Fastbreak '98“-Spieler auf dem Boden: Unrealistische Superdunks werdet Ihr vergeblich suchen. Einziger Kritikpunkt ist der zähe Spielverlauf: Die Midway-Sportler bewegen sich zu gemächlich über das Spielfeld und reagieren zögernd auf Eure Kommandos. Besonders lästig wirkt sich das auf die Verteidigung aus – gelungene Blocks bleiben die Ausnahme. Dennoch: „NBA Fastbreak '98“ braucht den Vergleich mit „NBA-Live“ und „Total NBA“ nicht scheuen.

ANDREAS ULRICH



Schau genau: Über die vier Joypad-Buttons entscheidet Ihr, welcher Mitspieler den Paß bekommt.



Die letzten Sekunden der „Shot-Clock“ werden in einem extra Fenster angezeigt



Premiere: „NBA Fastbreak '98“ ist das erste Basketball-Spiel mit Trainings-Modus.

ausgelaugte Sportler automatisch, oder Ihr kümmert Euch um die Kondition der langen Kerls. Laßt Ihr das Power-Meter zu weit sinken, treffen selbst Meisterschützen nicht mehr und schleichen nur müde über das Spielfeld. au

78%

SPIELSPASS



HERSTELLER
MIDWAY
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA - PREIS
100 MARK.
GRAFIK SOUND
72% 65%

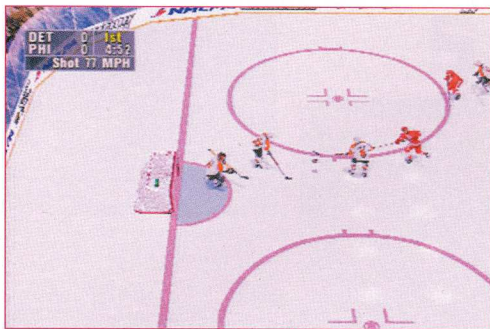
Gutes Basketball mit Grafik-Gags und starkem CPU-Gegner. Leider bremst der zähe Spielverlauf den Spaß in Arcade- wie Simulationsmodus.



Reichlich, aber übersichtlich: Durch die umfangreichen Menüs lassen sich vor und während des Spiels alle gewünschten Parameter setzen.

Andere Versionen —
Derzeit sind keine „Umsetzungen geplant.

NHL Face Off '98



Das 98er-Update von Sonys „NHL Face Off“ schickt die altbackene Bitmap-Grafik seiner beiden Vorgänger auf die Strafbank: Erstmals erstrahlen nicht nur die Stadien in Polygon-Optik, auch die Spieler flitzen geschmeidig animiert in fester Textur-Ausrüstung über das Eis. Wie die Konkurrenz zieren „NHL Face Off '98“ offizielle Lizenzen von NHL und NHLPA.

Die Simulation lädt Euch neben Freundschaftsspielen zu Playoff-Matches und Liga-Meisterschaft. Nationalmannschaften oder einen WM-Modus gibt es dagegen nicht, dafür eine nützliche Übungsvariante: Hier könnt Ihr die Zahl der Spieler auf dem Eis einstellen und damit in Ruhe Angriffskombinationen oder Unterzahlspiel probieren.

In den Optionen schaltet Ihr die gängigen Eishockeyregeln wie Abseits und Zweilinienpaß ein und entscheidet Euch, ob Reihenwechsel und Prügeln erlaubt sind. Die Spielgeschwindigkeit ist dabei in 150 Stufen besonders fein regulierbar, die Zahl der Kameraperspektiven wurde auf sechs erhöht. An der Steuerung hat man festgehalten: Auch 1998 befördert ihr den Puck über Direktpaß-System und Forechecking ins Angriffs-drittel und haut ihn als satten Schlagschuß ins Gehäuse oder überwindet den Torhüter mit einem Lupfer. In der Verteidigung checkt Ihr den Stürmer nicht wahllos um, sondern könnt gezielt mit dem Schläger hakeln und zuschlagen. us

Amesien-Hockey: Die Seitenansicht ist übersichtlich, aber wenig detailliert.



In der Wiederholung analysiert Ihr Treffer: Wieso hat der Torwart diesen Puck vorbeigelassen?

Vor lauter Begeisterung über die neue Polygon-Grafik haben die Entwickler vergessen, das Spiel-design zu verbessern: So findet Ihr in der 98er-Ausgabe zwar Optik-Gags wie wackelnde Plexiglasbänder, dürft aber nur noch aus entfernten Perspektiven am Match teilnehmen: Die neuen Grafikdetails an den hektischen Spielern (egal bei welcher Geschwindigkeit) erkennt Ihr dabei kaum. Nervig sind die unfähigen Torhüter, die selbst bei Topteams jeden zweiten Schlagschuß ins Netz lassen. Der Computer nutzt dies besonders gerne aus - auch auf niedrigem Schwierigkeitsgrad haut Euch die Playstation-CPU den Puck am Fießband rein. „Face Off '98“ ist ein akzeptables Eishockey, spielt aber nicht auf dem extrem hohen Niveau der Konkurrenz von EA Sports und Acclaim.



ANDREAS ULRICH

76%

HERSTELLER
SONY

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK 73% **SOUND** 64%

Jetzt mit Polygon-Optik, aber spielerisch verbesserungsfähig: Die hektischen Matches leiden u.a. unter den schwachen Goalies.

Andere Versionen - Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger „NHL Face Off '97“ wurde in MANIAC 4/97 getestet und wird hiermit auf 79% abgewertet.

BAZOOKA GAMES

METAL GEAR SOLID !
BURNING RANGERS !
PANZER DRAGOON 3 !
QUARTERBACK 98 !
YOSHIS STORY !

SEGA

SONY

A. MILITARY C. 1&2	59,-	ALIEN TRILOGY	39,-
BIOHAZARD DASH	79,-	AUBRID FORCE	39,-
COMMAND & CONQUER	59,-	BLOODY ROAR	99,-
DEAD OR ALIVE	99,-	BUSHIDO BLADE	89,-
DRAGON FORCE	79,-	CASTLEVANIA X	79,-
FIGHTING FORCE	79,-	CRASH 2	89,-
FIGHTERS MEGA MIX	29,-	COMMAND & C 2	99,-
FIGHTING VIPERS	19,-	COLONY WARS	79,-
LAND STALKER 2	29,-	FIFA 98	89,-
MARVEL SUPER HEROES	79,-	FINAL FANTASY 7	99,-
NIGHTS	39,-	MDK	89,-
NIGHT WARRIORS	29,-	PANDEMONIUM 2	79,-
PANZER DRAGOON 2	39,-	RASCAL	79,-
SEGA TOURING CAR	89,-	RESIDENT EVIL DC	79,-
VIRTUAL ON	39,-	SKULL MONKEYS	79,-
VIRTUA FIGHTER 2	29,-	STAR GLADIATOR	49,-
WAR CRAFT 2	79,-	TOBAL NO 1	29,-
X - MEN VS. S. FIGHTER	119,-	TOMB RAIDER 2	79,-

N 64

Auch Lieferbar !!!

019 / 087 869 0

Annahmeverweigerer bezahlen für die entstandenen Lieferkosten pauschal DM 40,-. Unser Recht auf Entfallen des Kaufvertrags bleiben hiervon unberührt. Druckfehler, Preisänderungen u. Irrtümer vorbehalten. Der Umtausch bei Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Anruf: 12p/2sek. Wir haften nicht für Inkompatibilität. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen.



500.000 Hits pro Woche



Jede Woche neue Previews zu den aktuellsten Videospielen. Hier findet Ihr auch Messeberichte und Schwerpunktkartikel.

Brisante Nachrichten und exklusive News aus der Welt der Computer- und Videospiele, aus Technik, Medien und Unterhaltung.

Jede Woche vier aktuelle Tests - noch vor Erscheinen des Heftes. So wißt Ihr immer rechtzeitig, was sich zu kaufen lohnt.

Interviews mit Programmierern und Spieleproduzenten, jeweils zweisprachig im Original und mit deutscher Übersetzung.

Welches Spiel kommt heute in den Handel? Surft zu "out now" und Ihr seid auf dem Laufenden, was in Deutschland abgeht.

Das einzige deutsche WWW-Videospielforum mit Leser-Diskussionen und Online-Chat mit der Redaktion und Industrie-Vertretern.

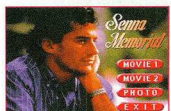
Unser Archiv wächst wöchentlich und enthält bereits die Tests aller Saturn- und Playstation-Spiele sowie Hunderte von Cheats und Tips.

www.logon.de/maniac

Ayrton Senna Kart Duel 2

Ayrton Senna

wird schon zum zweiten Mal als Lizenzträger für ein Kartspiel benutzt. Um wenigstens ein bißchen Senna-Flair kommen zu lassen, studiert Ihr im "Memorial" einige Privatfotos des PS-Helden und



Die Infos des "Senna Memorial" sind planlos zusammenge-schustert.

schaut zwei öde Filmchen an. Besonders die Szenen beim Wassersport oder die Bemerkungen zur Formel 1 haben für Kart-Fans wenig Informatives zu bieten.



PS Der verstorbene "Formel 1"-Weltmeister Ayrton Senna startete seine Karriere wie fast alle Profifahrer im Kartsport – hier kurven temperamentvolle Zweitakter durch Schikanen aus Asphalt und Gummi. Nur wenige Zentimeter hockt der Fahrer über der Strecke – das beeindruckende Geschwindigkeitsgefühl lockt seit Jahren die Spieldesigner. Auch das zweite Kart-Spiel des japanischen Entwicklers Gaps zieht das Lizenz-Logo der "Ayrton Senna Foundation", im Spiel taucht die Motorsport-Ikone in Form des Memorial-Albums (siehe Rand-



Im zweiten Teil des Kart-Spektakels werden auch abschüssige Strecken und Steigungen realisiert

Gefahr im Verzug: Schon der kleinste Kontakt mit den hin- und herziehenden Computer-Kartlern bremst Euch stark ab!

spalte) und als rasanter "Endgegner" auf. Zur Qualifikation für das finale Meisterduell müßt Ihr nacheinander in drei Mini-Ligen (je drei Strecken) in Sennas Fußstapfen treten. Quitscht Ihr geübt in die Kurven und vermeidet den Kontakt mit gestikulierenden Gegnern, steht der Beförderung von der C- in die D-Klasse und schließlich zu den fixen FP-Modellen nichts im Wege. Im Gegensatz zum Vorgänger, in dem die Kurse flach wie das Bügelbrett von Mama Senna waren, erhöht sich beim Nachfolger durch ange-deutete Steilkurven, Hügel und Senken die Übersicht deutlich. Mit griffiger Digitalsteuerung (Analog-Modi sind leider nicht vorgesehen) lenkt Ihr die Flitzer gefühlvoll durch die Serpentin, auch gelegentliche Bremsenlagen sind für die engen Schikanen unbedingt notwendig. Im Time-Trial übt Ihr Schub- und Bremsverhalten der vier konfigurierbaren Karts in aller Ruhe, nach dem Gewinn einer Liga erhält der sieg-

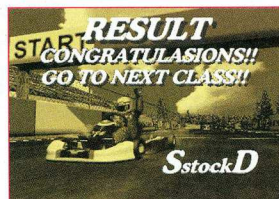
Nach Pleiten wie "Kart Duel" und "Formula Karts" befindet sich das Problemkind "Kart Simulation" auf dem Weg der Besserung: In "Senna 2" reagiert Euer Kart realistisch auf Lenkbewegungen, Bremsen und Beschleunigung. Die hügeligen Mini-Etappen huschen rasant an Euch vorbei, und Ihr habt einen Heidenspaß beim Überholen. Doch je höher die Liga, desto weniger Freude macht die Mikro-Formel: Kontakt mit den Gegnern bremst Euch dramatisch ab. Da die Kerle offenbar sturz-betrunknen auf die Piste gehen und willkürlich über die Fahrbahn pendeln, wird jede Berührung zum Spielspaß-Killer. Ein Wüterich bedrängt Euch von rechts, und prompt kassiert Ihr den Geschwindigkeitsverlust! In den kurzen Rennen ist das spielscheidend und legt einen frustigen Schatten auf das ansonsten solide Rennspiel.

CHRISTIAN BLENDL

Andere Versionen – Es sind keine Umsetzungen geplant.



Neu im Senna-Motodrom: Der flüssige, aber von verzerrten Texturen geplagte Splitscreen-Modus.



Ab der zweiten Rennklasse wird's knifflig für Möchtegern-Sennas: Drei neue, verschlungene Kurse warten!

reiche PS-Zögling zwei weitere Karts. Der im Vergleich zum Vorgänger neue Zweispieler-Modus beschränkt sich dafür auf das Wesentliche: Im Gegensatz zum Grand-Prix-Turnier sind hier keine Computer-Kartler auf der Piste, auch die Außenansicht wurde zugunsten schneller Motor-Action gestrichen. *cb*



Mit ihren stationären und mobilen Einstellungen lädt die Wiederholung zur Analyse der eigenen Fahrten ein

63%

SPIELSPASS

KART DUEL 2

HERSTELLER
GAPS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK 55% **SOUND** 72%

Unterhaltsames Kartrennen mit aufgesetzt wirkender Lizenz, bei dem eine unfaire Kollisionsabfrage nervt.

CART World Series



Stadtkurse (hier: Vancouver) stellen besondere Anforderungen an Eure Fahrkünste.



Das „Rally Cross“-Team hat ganze Arbeit geleistet: „CART World Series“ ist eine prima Alternative zu „Formel 1 '97“, erreicht aber den europäischen Konkurrenten nicht ganz. Zehn Strecken, von denen sich die Hälfte ziemlich ähneln, sind dafür einfach nicht genug. Auch frage ich mich, wieso nur 15 Fahrer auf der Piste antreten und nicht alle 25 Piloten des Spiels. Und, weshalb wurden ausgerechnet die CART-typischen Gelbphasen weggelassen? Die Grafik wirkt zwar auf den ersten Blick nüchtern und farbarm, ist aber tadellos: Probleme mit spätem Bildaufbau gibt es glücklicherweise nicht. Die große Stärke gegenüber der Konkurrenz sind die Multiplayer-Möglichkeiten: Split-screen und Playstation-Link sind technisch hervorragend und verlieren kaum an grafischer Qualität.

ANDREAS ULRICH

Andere Versionen — Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MANIAC 12/97.

Die in Nordamerika populäre CART-Serie ist der Formel 1 sehr ähnlich, jedoch sind die Fahrzeuge dort durch strenge Regeln technisch nahezu ebenbürtig. Ein erfolgreicher Rennausgang hängt deshalb vor allem vom Fahrer ab. Außerdem finden die Rennen nicht nur auf Straßenkursen, sondern auch in superschnellen Ovalen statt. Ihr wählt bei „CART World Series“ dank offizieller Lizenz aus 25 Fahrern der US-Serie und startet auf zehn Originalstrecken – fünf Ovale, fünf Straßenkurse. Habt Ihr Euch zu einem Einzelrennen oder einer ganzen Saison in vier Schwierigkeitsgraden entschlossen, fummelt Ihr an den Einheiten: Action-Fans wählen den Arcade-Modus und rollen mit unzerstörbarem Chassis das Feld der 15 CPU-Gegner von hinten auf. Realitätsanhänger dagegen freuen sich über die Simulation, in der von Qualifikation und Feintuning bis zu Boxenstops alle Details vorhanden sind. Während Ihr aus sechs Perspektiven um die Kurse jagt, blendet Ihr mit den Zeigefingertasten jederzeit Kurzübersichten zum Rennstand oder Eure Rundenzeit ein. Dank Split-screen und Link-Modus gehen bis zu vier menschliche Fahrer an den Start. Wahlweise könnt Ihr das komplette Fahrerfeld zu- oder abschalten. us

80%

SPIELSPASS	
HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA - PREIS	100 MARK
GRAFIK	78%
SOUND	75%

Packende Überholmanöver und Highspeed-Ovale: Rasante Indy-Car-Rennen mit prima Mehrspieler-Varianten.

Felony 11-79



Pech gehabt: Hier kommt Ihr auch mit brachialer Gewalt nicht weiter. Unten rechts erkennt Ihr die Karte.



Deutsche Einweisung des illegalen Kunststatters: Die drei Aufträge habt Ihr im Nu erfüllt.



Präzise Buchführung im Chaos: Rechts oben summiert sich der angerichtete Flucht-Schaden in fünfstelliger Höhe!

Skrupellose Tagelöhner wie Ihr kennen Verkehrsregeln nur aus der Zeitung: Als Euch ein begüterter Kunstsammler auf die Suche nach drei mysteriösen Schlüsseln schickt, startet Ihr wahlweise den Vespa-Roller, einen BMW-Nachbau oder den Truck und brennt durch drei Stadt- und Küstenszenarios. Im Vorbeifahren knackt Ihr Straßensperren, holpert über Obststände und durch Fußgängerzonen und kürzt durch U-Bahn-Tunnels und Gärten ab. Erreicht Ihr den Treffpunkt nicht vor Ablauf des knappen Zeitlimits, ist die Belohnung in Form neuer Fahrzeuge (Panzer, Coupé und Schulbus) futsch. Bei Kollisionen schaltet die Kamera auf Außenansicht, damit Ihr das Ausmaß der Zerstörung im Detail genießen könnt. Eine Karte zeigt wichtige Ziele im an, auf der Dollar-Anzeige summiert sich der Versicherungswert: Jeder kaputte Gegenstand wird penibel notiert. ch

71%

SPIELSPASS	
HERSTELLER	YANOMAN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA - PREIS	90 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	64%

Krasses Anarcho-Autorennen, aufwendig inszeniert: Leider nagt der Mangel an unterschiedlichen Kursen gewaltig an der Motivation.

Flammendes Inferno in der City: Ein verrückter Playstation-Spieler rammt Briefkästen, Zäune und Streifenwagen, die Passanten schreien in panischer Angst. Die konsequente Reaktion: Ihr dreht die Rockmusik lauter und drückt noch mehr auf's Gas! Solange Ihr die zahlreichen Details der drei „Felony“-Kurse erkundet, macht das Anarcho-Spektakel einen Heidenspaß. Dann kennt Ihr alle Abkürzungen, Crash-Effekte und Aufgaben – trotz zitziger Zusatzfahrzeuge kommt Langeweile auf, Respekt vor dem ambitionierten Konzept einer virtuellen 3D-Verfolgungsjagd mit voller Bewegungsfreiheit und Zerstörungsfreiheit sowie der technisch weitgehend sauberen Umsetzung. Schade nur, daß es nicht für mehr Strecken gereicht hat und die PAL-Balken der deutschen Fassung so ungewöhnlich breit ausfallen.

CHRISTIAN BLENDL

Andere Versionen — Die japanische Version wurde unter dem Namen „Runabout Climax“ in MANIAC 9/97 mit 72% Spielspaß getestet.



Arcade's Greatest Hits: Midway Collection 2



Hintergrund-
Fakten ergänzen
den spielerischen
Ausflug in die
Achtziger Jahre:
im "Trivia Quiz"
plaudern die
Entwickler aus
dem Nähkästchen,
eine Reihe
unscharfer Fotos
zeigt Euch die
betreffenden
Automaten-



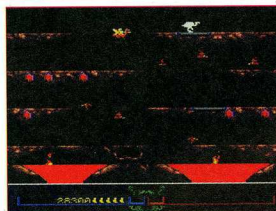
Spärliche
Interview-Schnipsel mit
wegweisenden
Programmierern: Hier
"Joust 2"-Entwickler
John Newcomer.

Gehäuse. Leider
wurden nur wenige
Veteranen per
FMV-Interview be-
fragt, außerdem
beschränken sich
viele Infos auf
Aspekte wie
Plastik-Kompo-
nenten und
Automaten-
Umrüstungen. Auf
Zusatz-Infos zu
"Moon Patrol"
[eine Original-
entwicklung von
Irem, Japan]
möbt Ihr leider
ganz verzichten.



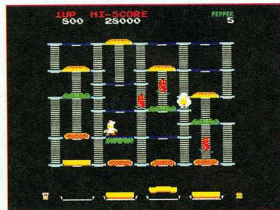
"Moon Patrol": Horizontal-Scroller mit
Hüpf-Elementen und "Galaxian"-ähnlichen
Alien-Angriffen: Kultiger Dauerstreif!

DS Sieben Mal Action mit
Videospiele-Klassikern von
anno dunnemal: Nicht erst
seit Namcos Museumskollektion
spielen 32-Bit-Fans die vergleichs-
weise primitiven Automaten aus den
frühen achtziger Jahren ohne nerviges
"Credit"-Limit. Nach den Compilations
"Williams Greatest Hits" und einer Atari-
Sammlung kommen jetzt, dank pixelge-
nauer Arcade-Emulationen, die
Williams/Midway-Titel der zweiten
Generation zu Ehren. Zwei der sieben
Spiele sind Fortsetzungen: In "Joust 2"
flattert Ihr allein oder als Duo durch
über 30 bildschirmgroße Labyrinth- und
steht anliegende Lanzenritter vom
Strauß. "Blaster" setzt "Robotron: 2084"
fort, ändert allerdings das Genre: Die
"Vid Kidz"-Designer Eugene Jarvis und



Durch Verwandlungs-Option und viele
Höhlen-Labyrinth aufgeböhrt: Der
kommerziell gefloppte "Joust 2"-Automat.

Larry DeMar zauberten eine zoomende
3D-Odyssee, bei der Ihr aus dem Cock-
pit eines Raumjägers zwanzig aktionsge-
ladene "Lichtjahre" durchfliegt. "Tapper",
das lustigste Spiel der Sammlung, über-
rascht Euch mit hochauflösenden Barbe-
suchern, die zornig Bier fordern: Als Bar-
keeper hetzt Ihr von Tresen zu Tresen
und schenkt im Sekundentakt aus, Profis

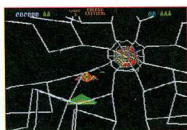


"Pac Man"-Clone mit witzigen
Gemüse-Sprites: "Burgerime" ist ein
abgedrehtes Labyrinthspiel.



"Splat" ist ein langweiliges Sammel-
und Würfelspielchen, das selbst in Amerika
kaum Verbreitung fand.

greifen dabei sogar Trinkgeld ab! "Splat"
dagegen ist ein hektisches Fang- und
Würfelspiel, beim vertikal scrollenden
Auto-Kampf "Spy Hunter" ballert Ihr mit
MGs auf feindliche Agenten und drängt
Limousinen in die Absperung. "Burger-
ime" ist ein skurriles Labyrinthspiel, bei
dem Ihr im Wettlauf mit wilden Paprika-
schoten Hamburger zusammenbaut. Das
horizontal scrollende "Moon Patrol" ist
das Highlight der Sammlung: Als Buggy-
Patrouille überquert Ihr eine verminte
Kraterlandschaft und kämpft gegen
attackierende Alien-Untertassen und
ballernde Panzer-Brigaden. *cb*



Die alten Zeiten kommen wieder: "Tapper" (links) zapft ausschließlich in der Happy-Hour,
in "Blaster" (Mitte) wird Euch die Frontscheibe zerschossen, "Spy Hunter" ballert ins Leere.

Inzwischen hat wohl jeder 32-Bit-Spieler seine eigene Meinung zum Thema "Oldies".
Hightech-Fanatikern mit Pixel-Allergie sollten sich auch hier das Geld für aufwendigere
Neuzeit-Abenteuer sparen. Wer auf Emulationen von Alt-Automaten steht, bekommt
mit der Midway-Sammlung eine gute Mischung von Exoten und Mainstream-
Klassikern. Das unbekannte "Joust 2" erweist sich als unterhaltsamer Nachfolger,
"Moon Patrol" und "Tapper" sind packende Action-Perlen, lediglich "Splat"
und "Spy Hunter" bringen kaum 80er-Jahre-Flair zurück. Mit der Spiele-
Auswahl bin ich zufrieden - mit der technischen Umsetzungen überhaupt
nicht. So laufen "Spy Hunter" und "Moon Patrol" ruckliger als die Arcade-
Originale; letzteres hat nicht mal einen vernünftigen Vollbild-Modus zu bie-
ten. Auch das Interview-Drumherum wurde abgespeckt. **CHRISTIAN BLENDI**



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

71%

SPIELSPASS

MIDWAY
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK	SOUND
39%	44%

Üppige Oldie-Compilation mit den
Spielepaß-Granaten "Moon
Patrol", "Joust 2" und "Tapper".
Leider technisch (zu) schlampig.

Steel Reign



Für diesen Feind ist es fünf nach zwölf: Ein Knopfdruck, und Ihr habt ihn von der Bildfläche geputzt.

PS Sony bläst mit „Steel Reign“ zur Panzerjagd: Ihr schnappt Euch einen von drei Panzern (weitere sind im Spiel versteckt)

und rumpelt in zehn Einsätzen gegen Diktator Storms Armeen. Die englischen Missionsbeschreibungen laufen alle auf das gleiche Primärziel hinaus: Totale Vernichtung! Bereits beim ersten Auftrag stellt sich Euch eine gewaltige Zahl von Panzern und Hubschraubern entgegen. Ihr nützt verschiedene Waffensysteme und paßt Eure Taktik dem jeweiligen Terrain an: Wie entkomme ich im Gebirge der Felslawine? Erdlege ich den Geschütz-

turm mit der Plasmakanone oder benutze ich den Laser? Die überwiegend saubere Grafik ist unspektakulär, kommt aber ohne grobe Polygonfehler aus. Dank zuschaltbarer Zielhilfe geht Euch die (stark vereinfachte) Panzer-Steuerung vor allem mit dem Analog-Pad leicht von der Hand. Den Splitscreen-Modus könnt Ihr jedoch vergessen: Auf den winzigen Bildausschnitten fehlt die Übersicht. Auch Innovationen sucht Ihr in „Steel Reign“ vergeblich, dafür bekommt Ihr einen flotten und unkomplizierten 3D-Shooter für ein ballerintensives Wochenende. **us**

SPIELSPASS 69%

HERSTELLER
SONY

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK / SOUND
67% / 54%

Grafisch solide 3D-Panzer-schlacht mit geringem Taktikanteil, aber viel Action. Zehn schwere Missionen und versteckte Vehicle motivieren zur Jagd.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MANIAC 12/97.

Power Slide



Ungewöhnlich: Nur bei zu großer Distanz wird das Bild im Zweispieler-Modus gesplittet.

PS „Peak Performance“, „MAX Power Drift“ oder „Power Slide“: Drei Namen für dasselbe Rennspiel. In vier geräumigen Garagen warten je eine Handvoll unterschiedliche Flitzer auf ihren Einsatz in kurvenreichen Gebirgs-Serpentin. Bastler konfigurieren sich via einem Dutzend Parameter (vom Reifen über Federung bis zur Getriebeabstimmung) ihren eigenen Rennwagen, der auf Memory Card geparkt wird. Die anfänglichen drei Strecken werden in beiden Richtungen befahren; außerdem spielt Ihr Petrus und lest eigenhändig das Rennwetter fest.

SPIELSPASS 57%

HERSTELLER
VIRGIN

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK / SOUND
53% / 46%

Veraltetes Rennspiel mit vielen Spieloptionen, das von der Genre-Entwicklung buchstäblich überholt wurde: Nicht schlecht, aber keine 100 Mark wert.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Die Japan-Version wurde unter dem Titel „MAX Power Drift“ in MANIAC 4/97 mit 57% Spielspaß bewertet.



GAMERS POINT



Wöchentliche Angebote!

..... Section VIDEOGAMES

E3 - Video 9,85

Level N64

Hardware & Zubehör	a.A.
Bomberman 64	89,85
Clayfighter 63 1/3	139,85
Diddy Kong Racing	134,85
Extreme G.	89,85
F1 Pole Position	139,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation	109,85
Golden Eye 007	149,85
Hexen 64	129,85
International Super Star Soccer	139,85
Lamorghini 64	139,85
Lylat Wars & Rumble Pack	129,85
Mace: The Dark Age	169,85
Madden 64	109,85
Mischief Makers	89,85
Multi Racing Championship	109,85
NBA Hang Time	129,85
NFL Quarterback Club 98	139,85
San Francisco Rush	169,85
N64 Game Tetrisphere	179,85
N64 Game Top Gear Rally	139,85

N64 Game WCW Wrestling 139,85

Level SAT

Hardware & Zubehör	a.A.
3D Baseball	89,85
Enemy Zero	89,85
Croc: Legend of the Gobbos	89,85
FIFA Soccer 98 - WM-Qualifikation	89,85
NBA Live 98	89,85
Nascar Racing 98	89,85
Atlantis	94,85
Fighting Force	94,85
Rockman X4	89,85
Vandal Hearts	89,85
NHL Hockey 98	89,85
Adidas Power Soccer	79,85
Assault Rigs	69,85
Bedlam	94,85
Courier Crisis	89,85
Hercs Adventure	89,85
Marvel Super Heroes	89,85
Return Fire	89,85
Tennis Arena	99,85
Chill	*

- Preislisen für die Systeme gegen 3. - DM Rückporto -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Frägt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Level PSX

Hardware & Zubehör	a.A.
Adidas Power Soccer 2	89,85
Baphomet's Fluch 2	89,85
Bleifuss 2	79,85
Broken Helix	94,85
C&C 2: Alarmstufe Rot	99,85
Crash Bandicoot 2	89,85
Devils Deception	89,85
Felony 11-79	*
Fifa Soccer 98 - WM-Qualifikation	89,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
Grand Theft Auto	84,85
Jersey Devil	89,85
Moto Racer	89,85
NBA Hangtime	89,85
NBA Live 98	89,85
NFL Quarterback Club 98	89,85
Nightmare Creatures	89,85
Pax Corpus	89,85
Resident Evil - Direct.Cut	89,85
Tomb Raider 2	94,85
WCW vs. The World	94,85
Z	89,85

Fragen Sie nach unserem Bonus-System!

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Tel: 0721 - 93357-10/11

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen

Tel: 0208 - 20518-33/44

Sie möchten auch einen
"GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropic, Oliver >>>>

Masters of Teräs Käsi



Ohne Combos seid Ihr verloren: Luke Skywalker kombiniert flotte Wirbelattacken mit flinken Sprünge.



Unsportlich: Statt dem Laserschwert zieht Han Solo seinen Blaster und knallt Euch eins vor den Latz.

Masters of Teräs Käsi

besitzt die umständlichsten Wurf-Kombinationen des Prügelspielgenres: Wollt Ihr Euren Kontrahenten zu Boden schleudern, müßt Ihr die gegenüberliegenden Feuerknöpfe und eine Richtungs-taste gleichzeitig drücken (z.B. ● + ■ + →). Im Kampfge-tümmel sind diese Kombinationen beinahe unaus-führbar.



Dicke Luft auf dem Todesstern: Nachdem die frechen Rebellen dem Imperium mal wieder ein Schnippchen geschla-gen haben, greift der Imperator zu härteren Maßnahmen. Als Meisterin der verlorenen Kampfkunst "Teräs Käsi" soll das Metall-Mädel Arden Lyn die wichtigsten Helden der Rebellen ausschalten. Seit dem Sieg über das Imperium ist im All nicht mehr viel los, deshalb prügeln sich Luke Skywalker, Prinzessin Leia Organa, Kopfgeldjäger Boba Fett und Konsorten um das Recht, die Duell-Spezialistin Arden Lyn zu besiegen. Gelingt dies, dürfen sie sogar gegen ihren Chef Darth Vader antreten. Teräs Käsi umfaßt Kampftechniken mit bloßer Faust und verschiedenen Waffen. Wie in "Tekken" stehen die vier Feuerknöpfe je für einen Fuß oder Arm. Schlagkombinationen beherrschen Eure Helden nicht, Combos gehen nur aus Spezialschlägen, nicht aber aus einfachen Rechts/links-Kombinationen her-



Geheime Kampftechnik aus einer weit entfernten Galaxis: Teräs Käsi-Expertin Arden springt dem Feind auf die Finger.

vor. Rückt Euch der Feind auf die Pelle, drückt Ihr für einen kräftigen Wurf zwei gegenüberliegende Buttons. Als geheim-es A8 im Ärmel gilt der Schubser über den Arenarand: Laßt Euch zurückdrän-gen und geht kurz vor dem Abgrund mit L1 oder L2 einen Schritt zur Seite, Euer

Gegner rückt vor und fällt in die Tiefe. Fühlt Ihr Euch unterlegen, zieht Ihr mit der R2-Taste Eure Waffe: Mit Kampfstock, Axt oder Laserschwert schlägt Ihr auf Euren Kontrahenten ein, Han Solo zieht seinen Blaster und feuert mit Lasermunition. Für jeden Treffer kassiert Ihr massiv Power-Energie: Bis zu vier Kanister könnt Ihr mit der "Macht" füllen und sie für spektakuläre Supermoves nützen. Das außerirdische Wildschwein Thork pumpt sich zu einem Rieseneber auf und speit Feuer, Han stellt seinen Blaster auf Dauerfeuer und richtet ein rot blitzendes Inferno an. In den authentischen "Krieg der Sterne"-Arenen (Eisplanet Hoth, Ewok-Mond Endor und Todesstern-Aufzug) stampfen mächtige Walker durch den Hintergrund, neben Laserschwert-Wischern sind Spezialeffekte ansonsten leider rar. oe



"Masters of Teräs Käsi" wirkt wie ein Beat'em-Up, auf das alle "Star Wars"-Fans gewartet haben: Die Polygon-Schläger bewegen sich geschmeidig, authentische Hintergründe und Melodien beamten Euch ins Star-Wars-Universum. Leider können die Spieldesigner mit Namco- und Sega-Spezialisten nicht mithalten: Die umständlichen Würfe sind nur frontal anzusetzen, das karge Special-Sortiment bietet weder grafische noch spielerische Abwechslung - viele Spezialschläge unterscheiden sich nur durch die Fußstellung. Die zwei bis drei Combos pro Held führt Ihr mit Drehungen ähnlich wie Specials aus, simple Rechts/links-Kombinationen beherrschen Eure Kämpfer nicht - von Abwehrmanövern und anderen taktischen Gimmicks ganz zu schweigen. Außerdem: Der Trainingsmodus ist spartanisch und Replay nicht verfügbar.



OLIVER EHRLICH



Feuer und Flamme: Im Trainingsmodus hilft Euch eine Button-Anzeige die Specials zu erlernen.



Das Sandmännchen ist da: Hoar schleudert Euch mit seinem Kampfstab zu Boden.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

SPIELSPASS 42%

Press Start

MASTERS OF TERÄS KÄSI

Hersteller: LUCAS ARTS

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 71% SOUND: 75%

Extraterrestrischer Käse: Wenige Moves und karge Spezialeffekte machen die Keilerei zum Alien-Alptraum.

AB 16

Broken Helix

Roboter- dronen

(sogenannte Maintbots), sind unschätzbare Hilfsmittel: Nur mit diesen fern-gesteuerten Maschinen er-



Fitz' Spießgesellen sind ziemlich unfreundlich: Betäubt den Wissenschaftler, um ihn nach Schlüsseln zu durchsuchen.

DS Alarm in der „Area 51“: Die Gentechniker um den Chef-forscher Fitz drohen, die Basis in die Luft zu jagen und über alle Geheimprojekte auszupacken, sollte nicht reichlich Schweigegeld auf ihr Konto fließen.

Als Bombenexperte Jake Burton müßt Ihr in nur 20 Minuten beide Bomben unschädlich machen. Auf der Suche nach den Sprengkörpern durchkämmt Ihr die beiden oberen Etagen des 3D-Komplexes, schlüpft unter Kameras hindurch und erledigt angreifende Spinnenmutanten und Forscher. Habt Ihr die Sprengladungen rechtzeitig beseitigt, ist Eure Mission noch nicht beendet: Das Militär will seine unlauteren Geheimnisse hüten und schickt den Söldner Black



Jake steht vor einer anrollenden Giftgasfront: Jetzt ist guter Rat teuer, um nicht verätzt zu werden.

Dawn und seine Jungs in den Trakt, um unliebsame Mitwisser auszuschalten – zu denen gehört nun auch Jake Burton... „Broken Helix“ nutzt die Zeit als wichtiges Spielelement: Während Ihr mit Jake durch die Gänge hetzt, bösartige Wach-roboter zerlegt und Schalter zum Deakti-



Endzeitstimmung auf dem Herrenklo: Dieser verzweifelte Forscher ahnt nicht, daß nebenan eine der beiden Bomben steht.

vieren von automatischen Kanonen sucht, läuft der Betrieb in der Basis in Echtzeit weiter. Die Autopilot informiert Euch über Aufenthaltsorte der Verfolger. Euer Funkgerät spuckt laufend Status-

meldungen über das Vorgehen von Black Dawn oder dem nach einer Sensationsstory suchenden Fernsehteam aus.

Die Handlung verläuft nicht gradlinig, sondern verzweigt sich abhängig von Zeitpunkt und Art Eurer Aktionen: Bummelt Ihr zu lange, rücken Euch die Söldner auf den Pelz. Seid Ihr flink, dringt Jake immer tiefer in die Basis ein und findet wichtige Schlüsselpersonen, die mit

ihm das Geheimnis der „Area 51“ lösen. Viel Mühe gab sich Konami bei der deutschen Lokalisation: Neben den Hilfstexten und FMV-Sequenzen wurde auch der komplette Funkverkehr übersetzt. Zur Synchronisation der Akteure verpflichtete man über ein Dutzend erfahrene Sprecher, Jakes Rüpeleien und Kommentare werden von der deutschen Bruce-Willis-Stimme Manfred Lehmann gesprochen. us

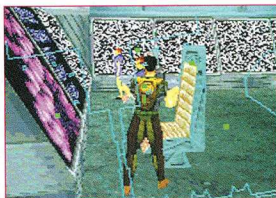
reicht Ihr wichtige Extras in engen oder verseuchten Passagen. Aber Vorsicht: Die Zeit läuft weiter, während Ihr mit den Dronen hantiert. Wer nicht dafür sorgt, daß die Roboter-Kontrollzentrale gesichert ist, wird schnell von feindseligen Söldnern überrascht.

In „Broken Helix“ steht Ihr von Beginn an unter Strom: Der Bomben-Countdown läßt kaum Zeit, Euch mit der etwas ungenauen Steuerung und dem komplexen Umfeld anzufreunden – ohne eine lange Einspielphase erreicht Ihr die Bomben nie. Übersteht Ihr den Anfangsfrust, seid Ihr bald von der düsteren Atmosphäre und den packenden Wendungen der vier unterschiedlichen Plots gefesselt. Verdichtet wird die bedrohliche Stimmung durch den laufenden Funkverkehr, die Dialektwitze, die dabei et- was übertrieben: Sächselnde Söldner und hessische Reporter wirken in der amerikanischen „Area 51“ deplaziert. Den starken Gesamteindruck stört auch die antiquierte Grafik: Farbarme, grobe Texturen, steif animierte Personen und amateurhafte Videos wirken so, als ob den Entwicklern am Ende die Lust ausgegangen wäre.

OLIVER EHRLICH



Hinter dem Energiefeld auf Etage 06 verbirgt sich ein alter Kollege von Jakes Vater. Kann er Euch weiterhelfen?



Ohne die einblendbare Autopilot verirrt Ihr Euch hoffnungslos im „Area 51“-Untergrund

SPIELSPASS 80%

BROKEN HELIX

HERSTELLER
KONAMI

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK SOUND
64% 81%

SF-Abenteuer unter Zeitdruck: Die Eigendynamik der Area 51 und die spannende Story entschädigen Euch für schwache 3D-Grafik.

AB 16

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MANIAC 8/97.



Piratenschatz: Mit dem Magneten knackt Ihr in der karibischen Piratenfestung eine Geheimkammer.

PS Auf der Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis verunglückten Professor Caldwell und seine vierköpfige Crew auf dem Meeresboden. Sport-Journalist Richard Kenall bekommt Wind von der Sache und wird von seinem Boß auf die Suche nach dem verschollenen Akademiker geschickt. Mit einer Flasche Rum, einem klapprigen Flugzeug und besten Wünschen startet Ihr in das Abenteuer. In klassischer Point'n'Click-Manier scheucht Ihr Eure Spürnase um den Globus: Bevorzugt besucht Ihr mystische Orte wie Stonehenge oder die Osterinseln, die von den italienischen "Ark of

Ark of Time

Time"-Designern in gerendert wurden. Die Steuerung gibt sich genüssig, Kenall löst seine Aufgaben mit nur zwei Joypad-

Buttons: Ein Knopf dient zum Untersuchen von Pergamenten, Karten und Antiquitäten, mit dem anderen Button zeigt Ihr Richard, wo's lang geht und steckt nützliche Utensilien ein. Neben den deutschen Bildschirmtexen unterlaid englische Sprachausgabe das "Indiana Jones"-inspirierte Adventure. Zwischen den Episoden wird die Story in Render-FMVs weiter erzählt.



! „Ark of Time“ krankt an verunglückten Rätseln, die entweder zu simpel oder haarsträubend paradox sind - der Spielspaß pendelt zwischen Langeweile und Knobelfrust. Die leblose Rendergrafik und die mageren Animationen verbreiten kein Abenteuer-Flair, überlasten anscheinend aber die Hardware: Wechselt Ihr das Standbild, wird nachgeladen - selbst ausdauernde Abenteuer entmutigt die ewige Wartezeit. Auch die simple Pad-Steuerung ist ungeeignet: Richtig spielbar ist „Ark of Time“ nur mit Maus.



Einziges bisher in Deutschland veröffentlichtes Spiel der italienischen Entwickler "ICE" ist "Alien Virus". Das PC-Adventure wurde Anfang 1997 von Softgold vermarktet.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist bereits seit Sommer '97 erhältlich.

SPIELSPASS 54%

HERSTELLER
PROJECT TWO

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK
55%

SOUND
56%

Mißgücktes Render-Adventure im Point'n'Click-Stil. Rätsel und Atmosphäre können mit Konkurrenzprodukten nicht mithalten.

second to none
Computer- und Videospiele

Tel. 07171-928892

Ab 2 Spielen liefern wir Versandkostenfrei!

SEGA SATURN SONY PLAYSTATION NINTENDO 64

Albert's Odyssey (us)	115.-	Bloody Roar (jp)	129.-	Baphomets Fluch 2 (dv)	85.-	Nintendo 64 (dv)	289.-
Dark Savior (us)	115.-	Bushido Blade (us)	115.-	Bushido Blade (dv)*	85.-	Dark Rift (dv)	129.-
Dragon Force (us)	115.-	Cart World Series (us)	115.-	Colony Wars (dv)	85.-	Diddy Kong Racing (dv)	85.-
Heros Adventure (us)	115.-	Castlevania (us)	115.-	Cool Boarders 2 (dv)*	85.-	Extreme G (dv)	135.-
Lost World:JP (us)	115.-	C&C 2 Red Alert (us)	115.-	Crash Bandicoot 2 (dv)	85.-	Fifa 98 (dv)*	129.-
Madden 98 (us)	115.-	Clock Tower (us)	115.-	Fifa 98 (dv)	85.-	Lamborghini (dv)	129.-
Magic: Gathering (us)*	115.-	Crash Bandicoot 2 (us)	115.-	Fighting Force (dv)	89.-	Lylat Wars (dv)	129.-
Manx TT (us)	115.-	Discworld 2 (us)	115.-	Final Fantasy 7 (dv)	99.-	Multi Racing Champ. (dv)	129.-
Marvel S. Heroes (us)	115.-	Einhander (jp)	129.-	G-Police (dv)	99.-	NFL Quarterback 98 (dv)	129.-
Mechwarrior 2 (us)	115.-	Final Fantasy 7 (us)	129.-	NBA Live 98 (dv)	85.-	Top Gear Rally (dv)	129.-
NHL Breakaway 98 (us)*	115.-	Magic: Gathering (us)	115.-	NHL 98 (dv)	85.-	Controller hunt	55.-
Resident Evil (us)	115.-	Marvel S. Heroes (us)	115.-	Nightmare Creat. (dv)*	85.-	Memory Card 1Meg hunt	29.-
Warcraft 2 (us)	115.-	Moto Racer (us)	115.-	Nuclear Strike (dv)	85.-	Memory Card 5Meg	79.-
Atlantis (dv)*	85.-	Nascar 98 (us)	115.-	Rapid Racer (dv)	85.-	Joypadverlängerung	19.-
Bombberman (dv)	85.-	NHL Breakaway 98 (us)	115.-	Shadow Master (dv)*	85.-	Adapter dv-jp-us	39.-
Bust A Move 3 (dv)	85.-	Nightmare Creat. (us)	99.-	Spice World (dv)*	49.-		
Dragon Force (dv)	85.-	Nuclear Strike (us)	115.-	Time Crisis+Gun (dv)	149.-		
Discworld 2 (dv)	85.-	Ogre Battle (us)	119.-	Tombrador 2 (dv)	89.-		
Last Bronx (dv)	85.-	ONE (us)	115.-	WCW vs World (dv)*	89.-		
Manx TT (dv)	95.-	Poy Poy (us)	115.-	Z (dv)	79.-		
Pandemonium (dv)	95.-	Director's Cut (us)	99.-	ANALOG CONTROL.(jp)	89.-		
Resident Evil (dv)	95.-	Spawn (us)	115.-	BOOT CHIP PSX	25.-		
Shining Holy Ark (dv)	85.-	Steel Reign (us)	115.-	GAME BUSTER (ev)	79.-		
Vergessene Welt (dv)	85.-	StreetFighter Coll. (Us)*	115.-	GUN + LASER (us)	99.-		
Wipeout 2097 (dv)	85.-	Time Crises +Gun (us)	169.-	MEMORY CARD 360 PSX	79.-		
W W Soccer 98 (dv)	95.-	Wild Arms (us)	115.-	RGB KABEL PSX	20.-		

Spiel des Monats
Fifa 98 dv
85.- DM

IHR WOLLT MEHR? IHR HABT FRAGEN? EINFACH ANRUFEN ODER VORBEISURFEN: [HTTP://WWW.2ND2NONE.COM](http://WWW.2ND2NONE.COM)
Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 9 DM +3 DM NN Gebühr
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Ladenpreise können abweichen!
Inh.: Greter/Stubenvoll -2nd2none GBR - Postgasse 9 - 73525 Schwab. Gmünd

Händlerfax:
07171-928898

Ladenlokale

GAME OVER!
POSTGASSE 9
73525 SCHWABISCH GEMÜND
07171-928892
07802-91460

PLAYBASE
HAUPTSTRASSE 11
77704 OBERKIRCH
07802-91460

Bushido Blade



Acht verschiedene Waffen stehen Euch zur Verfügung:

Katana

重量 1.5 kg
全長 92.0 cm

Rapier

重量 0.9 kg
全長 75.0 cm

Naginata

重量 2.2 kg
全長 181.0 cm

Sledgehammer

重量 4.5 kg
全長 83.5 cm

Nodachi

重量 1.9 kg
全長 119.0 cm

Long Sword

重量 1.4 kg
全長 79.0 cm

Broadsword

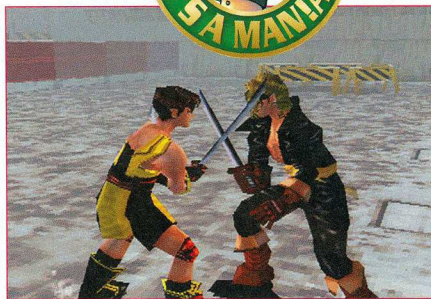
重量 4.1 kg
全長 85.0 cm

Saber

重量 1.2 kg
全長 72.0 cm



Gnadenstoß: Kämpfe im Story-Modus werden gegen Spielende mit Zitaten mittelalterlicher Gelehrter kommentiert.



Kräfternennen: Überrascht Ihr Euren Kontrahenten mit einem plötzlichen Rückwärtsschritt, fällt er vor Euch auf die Knie.

PS Gegenüber den Fantasy-Beat-em-Ups "Tekken", "Samurai Shodown" & Co. gelten ernsthafte Kampfsport-Simulationen als nahezu ausgestorben: "Bushido Blade" verzichtet auf Energiebalken, Feuerbälle und Ultracombs, in diesem mittelalterlichen Turnier entscheidet ein gezielter Hieb mit Katana, Säbel oder Naginata. Sechs Ninjas und Samurais stellen sich am rauschenden Meer, im nebligen Bambuswald oder in einem glitschigen Schlammloch ihrem Schicksal. Je nach Statur und Geschicklichkeit entscheidet Ihr Euch vor dem Kampf für eine der acht Waffen. Der Kampfphilosophie von "Bushido Blade" liegen drei Grundstellungen zugrunde, die je nach Waffe und Kämpfer variieren: Hiebe gegen Kopf, Rumpf und Füße kombiniert Ihr zu mörderischen Schlitzer-Combos, statt dem Block beherrscht Ihr einen Parade-Schlag. Flüchtet Euer Gegner im Sprint vor Euren Hieben, jagt Ihr ihm Wurfmesser, Pfeile oder Fächer hinterher. Jeder Treffer hinterlässt dabei klaffende Wunden: Schnitte an den Füßen zwingen Euch auf die Knie, nach einer Armverletzung kämpft Ihr einhändig. Im Notfall verlastet Ihr Euch auf schmutzige Tricks: Per Tastenkombination schleudert Ihr Eurem



Einen liegenden Gegner zu schlagen ist im Story-Modus unverzeihlich, gegen einen Kumpel aber der spektakulärste Sieg: Mit **↵**, **↶** und **↷** springt Ihr dem Gegner in den Rücken.

schen Schlitzer-Combos, statt dem Block beherrscht Ihr einen Parade-Schlag. Flüchtet Euer Gegner im Sprint vor Euren Hieben, jagt Ihr ihm Wurfmesser, Pfeile oder Fächer hinterher. Jeder Treffer hinterlässt dabei klaffende Wunden: Schnitte an den Füßen zwingen Euch auf die Knie, nach einer Armverletzung kämpft Ihr einhändig. Im Notfall verlastet Ihr Euch auf schmutzige Tricks: Per Tastenkombination schleudert Ihr Eurem



Im Slash-Modus duelliert Ihr Euch zwischen Papyruswänden mit Ninjas und Samurais

Gegenüber Dreck, Wasser oder Schnee ins Gesicht und nützt den Überraschungseffekt für einen tödlichen Hieb. Während Ihr im Story-Modus eine mittelalterliche Festung nach versteckten Mafia-Killern durchsucht, duelliert Ihr Euch im Slash-Modus mit Ninjas und Samurais im Akkord und steigt in höhere Geschicklichkeitslevels auf. Wer einen Kampf aus realistischster Ego-Perspektive bestreiten will, klickt sich in POV- oder Link-Modus, ein transparentes Kämpferschema zeigt dabei Eure Haltung. Anfänger üben mit einem hilflosen Sparringspartner im Trainingsmodus. Übrigens: Die deutsche "Bushido Blade"-Version bietet mehr Blut als das japanische Original. **oe**



Oliver Ehrle

Hinter "Bushido Blade" steckt nicht nur eine weitere Prügelspielvariation, sondern eine eigene Kampfphilosophie: Blitzschnelle Duelle (oft nur ein Schwertstreich) wechseln mit minutenlangem Belauern des Gegners ab, ein angeschlagener Krieger ist meist gefährlicher und unberechenbarer als zu Kampfbeginn. Ein Hieb kann alles entscheiden, dementsprechend vorsichtig tastet Ihr Euch an den Gegner heran und nützt bedächtig jede Eurer Spezialtackten: Haudraufschläger haben in "Bushido Blade" keine Chance. Gegenwind, Wasserströmung und Waffenträgheit schaffen ein gespanntes Duell-Ambiente, die ausgefallenen Spielmodi sind immer eine Runde "Bushido Blade" wert. Schneegestöber, Regen und Sonnenuntergänge variieren die traumhaften Arenen, Splatterfans freuen sich über die verschärften Blutspritzer.



Im unübersichtlichen 3D-Modus duelliert Ihr Euch mit der CPU oder im Link-Modus mit einem Freund



Unfair: Ein hinterhältiger Mafia-Killer tritt mit seiner Pistole zum Kampf an und eröffnet sofort das Feuer.

88%

777777
BUSHIDO BLADE

Story Mode

HERSTELLER
SQUARE

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA- PREIS
100 MARK

GRAFIK 80% **SOUND** 76%

Realistische Kampfphysik, traumhafte Arenen und ausgefallene Spielmodi: "Bushido Blade" ist der Meister der Kampfsportsimulation.

AB 18

Andere Versionen

Es sind keine weiteren Versionen geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MANIAC 6/97.

Dark Rift



Wer schießt auf wen? Eure Feuerbälle hüllen beide Kontrahenten in dichten Polygonnebel.

N64 Höllenherr Demitron und Handlanger Sonork laden die acht fiesesten Schläger des Universums zum Kampf um die Fragmente des Master-Schlüssels: Mit horizontalen und vertikalen Hieben wirbelt Ihr Eurem Gegenüber Messerreifen und Langschwert um die Ohren, mit der Special-Taste setzt Ihr zum mächtigen Feuerball und MFG-16-Feuergeschoss an. Auch Kicks, Combo-Grab, Wurf und sechs bis zehn Combos beherrscht jeder Eurer Schützlinge. Damit ist das Schlag-sortiment leider schon erschöpft: Von taktischen Abwehrmanövern, Supermoves oder Ausfallschritten

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Test der Importversion findet Ihr in MANIAC 9/97.

mit kombiniertem Schlag haben die "Dark Rift"-Designer noch nichts gehört. Nach ein paar Sessions habt Ihr das Spiel ausgereizt und zu den Akten gelegt. Auch die undynamischen Hiebe, die platten Endzeitapeten im Hintergrund und dumpfe Samples entlarven die Schnellschuß-Entwicklung beim ersten Anspielen. Dafür ist die Steuerung intuitiv: Eure Helden reagieren flott, die Reichweite könnt Ihr präzise abschätzen. Im Zweispieler-Modus zeigt "Dark Rift" seine Stärken: Trotz begrenztem Special-Sortiment entgehen sich verbissene wie spannende Kämpfe. oe

SPIELSPASS 69%

HERSTELLER
VIC TOKAI

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA - PREIS
150 MARK

GRAFIK **SOUND**
62% 67%

Oberflächliche 3D-Kellerei mit dämlichen Gegnern, steifer Polygongrafik und magerem Special-Sortiment. Im Zweispieler-Modus kann "Dark Rift" begeistern.

Cool Boarders 2



"Ridge Racer" im Schnee: Auf unberührten Steilstippen breitet Ihr durch Tunnels und verschneite Dörfer.

PS Wer sich Knochenbrüche, Gipsbein und Krücken ersparen will, bleibt per Playstation am Puls der Snowboard-Mode. Sportler mit unterschiedlichen Waddicken und Trick-Repertoires stehen droh'n auf der Alm und warten darauf, von Euch im Express-Tempo abwärts gesteuert zu werden. Mit L- und R-Tasten dreht Ihr das Board, verschiedene Salto- und Griffmanöver buchen Euch ordentlich Punkte aufs Konto. Nach dem Trick-Marathon auf den Übungsabfahrt stellt Ihr Euch im "Snowboarding Combined"-Turnier den Gegnern: Durch möglichst waghalsige

Schanzentricks plaziert Ihr Euch für die folgende Abfahrt: Ihr bleibt solange im Rennen, bis Ihr das Gesamt-Punktelimit nicht mehr schafft.

Neu ist der Zweispieler-Split, in dem coole Tricks für zusätzlichen Speed-Schub sorgen. Die gelungene Neuaufgabe der "Cool Boarders" ist durch wahnwitzige Sprungvielfalt und rasante Abfahrts-Action ein motivierender Zeitvertreib für Brett-Freaks. Lediglich die Polygon-Verzerrungen bekam man auch in der neuen Saison nicht in den Griff - zumindest bleibt die Pisten-jagd stets flüssig. cb

SPIELSPASS 74%

HERSTELLER
UEP SYSTEMS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK **SOUND**
63% 71%

Aufgebotenes Snowboard-Update, das durch viele Tricks und Kurse zu langen Wintersport-Sessions motiviert. Polygon-Gratikfehler stören kaum.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Die Import-Version von "Cool Boarders 2" wurde in MANIAC 11/97 ausführlich getestet.

REPARATUREN & UMBAU ALLER KONSOLEN MIT 1 JAHR GARANTIE

PSX REPARATUREN:

Laufwerk: Kein Ruckeln & Zuckeln mehr 99,-
Reparaturen aller Art 59-59,-

N 64 RGB KABEL PAL oder NTSC 79,-
mit HiFi Anschluß für 10,- mehr

N 64 ADAPTER

PSX Chip Einbau 20,-
PSX Chip mit Anleitung 49,-
PSX Analog-Pad: Rumble Einbau 25,-
PSX Analog-Pad mit Rumble-Funktion 35,-
SAT Multi-Umbau +50/60Hz 89,-
99,-

GT ELEKTRONIK

Hohlegasse 28 • 4104 Oberrill

CH 061 401 41 71

0 0041 61 401 41 71

GT ELEKTRONIK

Theodor-Heuss-Str. 39 • 79539 Lörrach

Tele. 07621 44608

Fax 07621 44608

Mo-Fr: 8-12

18.30-20.30

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:

Alundra US 119,90
Final Fantasy Tactics US 119,90
Front Mission Altern. JP 139,90
Gran Turismo JP 139,90
Other Life Azure Dreams 139,90
Samurai Shadow 4 JP 139,90
Einblinder (Square) 149,90
Nectaris JP 149,90
Xenogears (Square) 149,90
Chocobo Magic Dungeon I.V. 149,90
Resident Evil 2 JP (unvoll) ab Ende Februar lieferbar

SEGA SATURN:

Daytona CCE PLUS JP 119,90
Dead or Alive JP 129,90
Fatal Fury RB Special 129,90
Grandia JP (Dust) 129,90
Shining Force 3 JP 129,90
Shining Force 3 JP 129,90
Ys-Na (Anime Erotik) JP 149,90
X-Man vs Streetfighter 159,90
Panzer Dragoon RPG I.V. 149,90
Lufsize 3D Shooter I.V. 149,90

NEO-GEO:

King of Fighters '97, Pulstar 2, FF Real Bout Special, SS4, Module, CD & Hardware (Preise auf Anfrage)

JETZT VORBESTELLEN!

Resident Evil 2 (PSX, Januar)
Panzer Dragoon RPG (Saturn)
Longsight Dramatic (Saturn)
Lufsize 3D-Special (Saturn)

NINTENDO 64:

Diddy Kong Racing DT 119,90
Wild Choppers I.V.
Yoshi Island 64 I.V.
Zelda 64 I.V.

Komplettsystemen/Modellen

Final Fantasy 7, Total Na2, Dragon Force, Dracula X unvoll

MAGAZINE:

Gamefront DT 5,80

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
07033 / 80237

DER SUPERCHIP

Ist das vielleicht nützlichste Zubehör für Ihre Playstation: Einfach einbauen, und schon läuft JEDE CD (Japan/US/Europa-Importe und Backups) - EGAL welche Playstation Sie besitzen (alle deutschen (Europa), US & Japanmodelle mit JEDER Seriennummer - Vergessen Sie umständliche Wechseltricks und lästige Umschalter - unser neuer Chip mit neuester Software ist die 100% Lösung, und das zum Sonderpreis! Incl. ausführlicher deutscher Einbauanleitung mit vielen Fotos und der nötigen Einbaukabel sowie mit Lastunterstützung. Übrigens testen wir jeden einzelnen Chip!

AB 2 CHIPS je 15 DM

AB 5 CHIPS je 12 DM

AB 10 CHIPS je 10 DM

AB 25 CHIPS je 9 DM

AB 50 CHIPS je 8 DM

240 Blöcke Memorycard

(16 MB) nur 55 DM

Joypadverlängerung +

Linkkabel je nur 19 DM

Chipeinbau nur 50 DM

Gpress data service
Claudiusstrasse 12
10557 Berlin Tiergarten



größere Mengen auf Anfrage / Händleranfragen erwünscht / WIR können liefern...

Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bargeld/Kreditkarte) 5 DM, Nachnahme 15 DM

RGB-KABEL
(Importe in Farbe!)
nur 20 DM

Playstation mit SUPERCHIP
nur 350 DM

SUPERCHIP
+RGB-KABEL
nur 30 DM

DEUTSCHE BANK
AMERICAN EXPRESS
MasterCard
VISA

TEL 030 / 399 031 55 FAX 57

Herc's Adventure

Das deutsch synchronisierte FMV-Intro zeigt die Helden Hercules, Jason und Atlanta im albernem Zeichentrickgewand: Jeder der griechischen Kampfgötter hat seine Lieblingswaffe und verfügt über eine persönliche Spezialattacke, die den Spielverlauf und einige Rätsel variiert.



Die holde Atlanta hat mit ihrem Bogen eine große Reichweite



Muskelprotz Herc setzt mit seiner Holzkeule auf rohe Gewalt



Flink wie ein Wiesel: Jason piekst seine Gegner mit dem Schwert.



Für wenige Sekunden gefangen: Im dunklen Sumpf halten Euch versunkene Skelette an den Füßen fest (Saturn).

PS

SA

PC

FMV

CD

CD

CD

CD

CD

CD

CD

CD

CD

CD

CD

CD

CD

CD

CD

Die Götter müssen verrückt sein: Während sich Zeus im olympischen Garten mit der holden Weiblichkeit vergnügt, schmiedet Hades, Herrscher der Unterwelt, üble Pläne. Mit der Einführung der Frühlingsgöttin Persephone erhofft sich der finstere Strolch ewigen Winter auf Erden und damit Hunger, Leid und Krieg. Mit einem Großangriff seiner toten Skelette und Höllenmonster plant er die Erde nun zu unterjochen. Nur drei tapfere Helden wandeln durch die Täler und Wälder des alten Griechenland: Der bärenstarke Hercules stemmt problemlos Häuser und erledigt weit entfernte Gegner mit seiner Bumerangerkeule. Die beste Bogenschützin des Landes ist die putzige Atlanta, die ihre Pfeile auch über Hindernisse wie Felsen und Baumstämme schleudert. Der flinke Jason ist ein gewiefter Straßendieb, der mit seinem Kurzschert einen tödlichen Klingentornado wirbelt. In wallenden Bitmap-Gewändern beginnt Ihr als einer der drei Helden Eure glorreiche Befreiungssprünge: Aus der Vogelperspektive springt, rennt und schwimmt Ihr durch gefährliche Felsschluchten und schummrige Wälder, wo Euch besessene Wildschweine, Baummonster und Zyklopen bedrohen. Mit Keule, Schwert oder Pfeil schickt Ihr die Ungetümmer zurück in die Hölle, am Wegrand findet Ihr Chili-Feuer, Speere, Bärenfallen und spitze Fischgräten, die Euch im Kampf nur in begrenzter Menge zur Verfügung stehen. Unter Häusern, Schafen und in Geheimhängen ergattert Ihr Energieherzen und Snacks, die Euch



Im Auftrag von Hera, Königin der Götter: Klaut Ihr den Römern eine besonders wertvolle Kuh, schenkt Euch Hera ihren Schlüssel (Playstation).



Kampf auf den Burgzinnen, Kuhtransport und Bodybuilder-Impressionen: "Herc's Adventure" ist mit Slapstick-Animationen und Gags gespickt (Playstation).

für künftige Schlachten stärken. Auf Eurem Weg durch Griechenland versperren verschlossene Tore den Weg, die Ihr nur mit dem passenden Schlüssel öffnet: Um die goldenen Wegbereiter zu finden, müßt Ihr für Götter und Griechen Kühe stehlen, Wildschweine jagen und Soldaten-



Camps überfallen. Einige Passanten versorgen Euch auch mit nützlichen Tipps per Sprechblase oder deutscher Sprachausgabe. Sammelt Ihr eine Handvoll Drachmen, speichert Ihr beim örtlichen Buchmacher Euren Spielstand. oe

Herc und seine Freude überzeugen mich mit einer relaxten Mischung aus Monster vermöbeln und Schlüssel suchen: Tonnenweise Grafikgags und die deutsche Synchronisation unterhalten Euch prächtig, die Actionsequenzen und Rätsel sind aber nicht besonders anspruchsvoll - die ideale Unterhaltung nach einem anstrengenden Arbeitstag. Für eine intensive Action-Adventure-Session ist "Herc's Adventure" zu flach und gradlinig: Der Schwierigkeitsgrad ist auf ein junges Publikum abgestimmt, Profis marschieren auf geradem Weg durch eine Welt nach der anderen. Beim ersten Mal Durchspielen macht Hercs Abenteuer Spaß, habt Ihr die putzigen Animationen mit untergejubelten FMV-Sequenzen bereits gesehen (Hades steigt aus der Unterwelt, um mit Euch zu plaudern), bleibt nur wenig Spielwitz übrig.

OLIVER EHRLER



Feiger Angriff aus der Ferne: Mit Atlantias Pfeilregen erledigt Ihr bis zu fünf Gegner auf einen Schlag (Saturn).

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

SPIELSPASS 71%

HERSTELLER
LUCAS ARTS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
70% 78%

Zeichentrick-angelehntes Hüpfspiel-Abenteuer: Ausgeplante Animationen, leichte Rätsel und wenig Spieliefe.

SPIELSPASS 71%

HERSTELLER
LUCAS ARTS

SYSTEM
SATURN

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
70% 78%

Der Saturn-Herc gleicht dem Playstation-Kollegen: Seichte und gradlinige, aber witzige Unterhaltung für entspannte Feierabende.

Critical Depth



PS Als unter der Meeresoberfläche die Artefakte einer außerirdischen Zivilisation entdeckt werden, wittern Abenteurer, Geheimbünde und Mega-Corporations das große Geld. Noch ehe ein Mensch ahnt, was sich hinter Ruinen und grün glühenden Kugeln verbirgt, haben zwölf U-Boote die Leinen gekappt und klar Schiff gemacht: Ihr wählt zwischen den Vehikeln des CIA, Piraten-U-Boot und Entdeckergefährd und trefft Euch dann zum Shoot-out um die außerirdischen Schätze. Praktischerweise wimmelt es um jede Alien-Fundstelle vor Waffen- und Heil-Extras, die Ihr durch Drübererschippem installiert und gegen feindliche Schatzsucher einsetzt. Denn nur ein Spieler kann die vier glühenden Kugeln einsacken, die das Teleport-Tor zu einer neuen Beringungsstelle öffnen. Neben den Konkurrenten lauern auch andere Wesen unter Wasser, Ihr müßt Euch in Labyrinth zurechtfinden und reisender Strömung entgegen. Weist auch die Hintergrund-Story (mit Biographie und Memos für jeden Charakter) auf eine auslandende Science-Fantasy-Handlung hin, regiert im eigentlichen Spiel die Action: Ihr wechselt zwischen Waffen und kombiniert Treffer zu punktespendenden Combos – auch zu zweit via Splitscreen. *wi*

Dauerfeuer-Combos unter Wasser: Zwölf Teams balgen sich um außerirdische Artefakte.



„Warhawk“ fand ich gut, doch unter Wasser macht mir 3D-Geballere à la Singletrac wenig Spaß: „Critical Depth“ wagt sich – dieser Kalauer sei einem gelangweilten Tester gestattet – kaum in kritische Spielteile: Ihr ballert wie verückt aus allen Waffenschächten, irgendwann läßt der Feind ein begehrt Extra fallen. Rührt Ihr Euch nicht, kann es passieren, daß auch Ihr über Minuten nicht belästigt werdet. Nonstop-Action und Eigendynamik fehlen dem 3D-Shooter völlig. Das „Descent“-Element ist das einzig Interessante an „Critical Depth“: Manchmal fliegt Ihr durch Gänge sowie Tempelanlagen und zerschießt Geheimtöne, besonders rasant sind die Tunneljagden aber auch mit zugeschaltem Boost nicht – träge dümpelt Ihr dem beleuchteten Ausgang entgegen.



WINNIE FORSTER

SPIELSPASS 59%

HERSTELLER
SONY

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

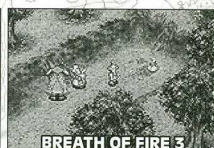
GRAFIK/SOUND
55% 48%

Action-Routine: Unter Wasser stellt sich weder Entdeckergefühl noch Ballerarausch ein – braver Shooter ohne Highlights.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



BLOODY ROAR



BREATH OF FIRE 3

SONY PLAYSTATION

Grundgerät dt	289,00
Umbau für Importe	89,90
Umbausatz Bastler	39,90
(Importe nur über RGB in Farbe)	
RGB-Scart-Kabel	39,90
Game Buster dt	89,90
Joypads	ab 44,90
Memory Cards	ab 39,90
Arc of Time dt	89,90
Auto Destruct dt	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Bloody Roar dt	89,90
Breath of Fire 3 us	119,90
Bug Riders dt	84,90
Bust a Move 3 dt	69,90
Cart Indy Car dt	89,90
Cool Boarders 2 dt	89,90
Critical Depth dt	84,90
Deathtrap Dungeon	89,90
Dungeon Keeper dt	89,90
Einhänder Jp	139,90
FIFA 98 dt	89,90
Final Fantasy 7 dt	99,90
Final Fant Tactics us	119,90
Gran Theft Auto dt	89,90

Gran Turismo Jp	139,90
Heavens Gate dt	89,90
Jet Moto 2 dt	89,90
Mace the dark Age dt	89,90
Mage Slayer dt	89,90
Nightmare Creatures	89,90
Parasite Eve Jp	169,90
Pax Corpus dt	89,90
Rampage World Tour	79,90
Resident Evil Dir. Cut	89,90
Risiko dt	89,90
Rock n Roll Racing dt	89,90
San Francisco Rugs d	89,90
Toca Touring Car dt	89,90
Tomb Raider 2 dt	99,90
Z dt	84,90

SEGA SATURN

Atlantis dt	109,90
Formula Karts dt	89,90

Neuheiten bitte telefonisch erfragen

GUIDES/MAGAZINES

EDGE UK	17,00
Das Cheatbuch dt	27,80
Final Fantasy 7 dt	29,80
Gamefront dt	5,90

-weiter Spieleberater auf Lager

ARJAY

0221-121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE

NINTENDO 64

Grundgerät dt	295,00
Adapter	49,90
S-VHS Kabel	39,90
Game Killer dt	59,90
Joypads	ab 59,90
Joypadverlängerung	19,90
Lenkrad	139,90
Memory Cards	ab 39,90
Bombberman dt	95,00
Chameleon Twist	139,90
Dark Rift	139,90
Diddy Kong Racing	95,00
Extreme G.	139,90
FIFA 98	139,90
Golden Eye EU	149,90
Lamborghini	139,90
Lylatwars	139,90
Mario Kart dt	89,90
Mischief Makers	95,00
Multi Racing Champ	129,90
Nagano Winter Ol.	149,90
NBA-Pro '98	139,90
NFL Quarterback 98	139,90
Snowboard Kids	95,00

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerung, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Preise mit einem + sind Angebote und/oder Restposten.

Handleranfragen erwünscht

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Fon: 0221-12 10 67
 Fax: 0221-12 56 76
 UNSER LADENLOKAL
JUMP & RUN*
 Fon: 0221-12 33 93
 Ladenpreise können abweichen

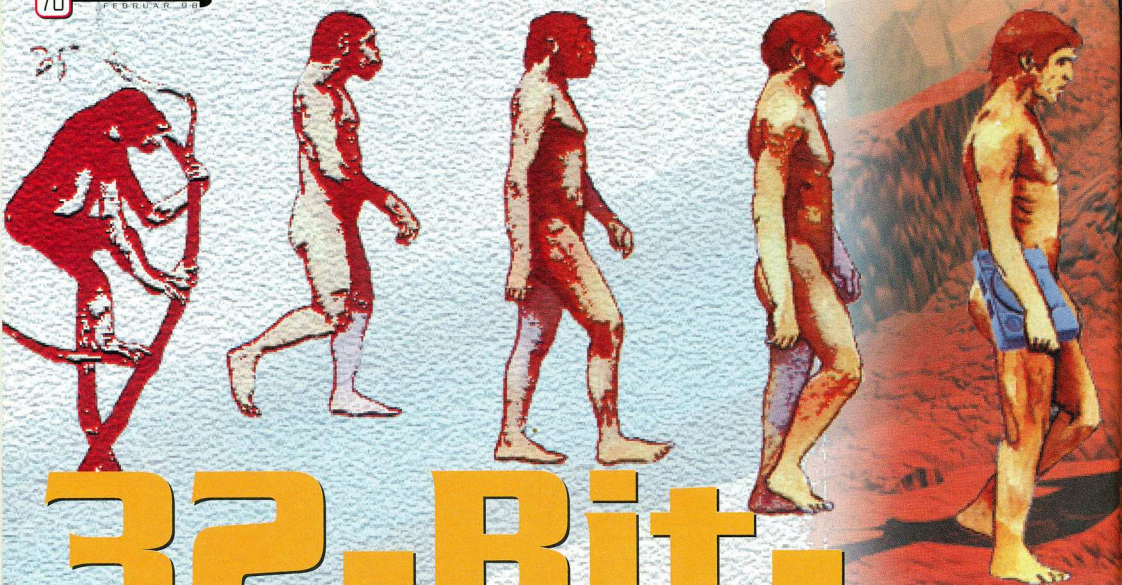


DEATHTRAP DUNGEON



ONE

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallens ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.



32-Bit-Evolution

SPIELSPAß OHNE TECHNIK-GRENZEN?

Nach drei Jahren 32-Bit protzen 1998 PC und Nintendo 64 mit überlegener 3D-Technik. MAN!AC untersucht, welche technischen Fortschritte Playstation & Saturn durchlaufen haben – und ob sie weiterhin zeitgemäß unterhalten.

Zukunftsansichten realistisch zu beurteilen, drehen wir die Uhr drei Jahre zurück und beobachten, wie sich Saturn und Playstation-Spiele entwickelt haben.

32-BIT?

"Die Technologie ist längst veraltet!" "Die Zukunft gehört 64-Bit und Pentium-PCs" – zwei Statements, die Anfang 1998 unter leidenschaftlichen Spielern die Runde machen. Mit dem N64 haben fortge-

schrüttene Polygon-Funktionen wie Mip-Mapping, Filtering und perspektivische Korrektur auch auf dem Konsolensektor Einzug gehalten – alle genannten Hardware-Fähigkeiten fehlen den 32-Bitern. Hat das letzte Stündlein der CD-Konsolen wirklich schon geschlagen? Um die

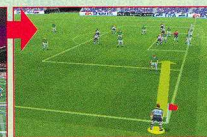
Debüt mit Hindernissen

Ende 1994 kommen mit Segas Saturn und der Playstation zwei technisch gleichwertige Konsolen auf den japanischen Markt. Neben RISC-Prozessoren und Echtzeit-Potenz liegt die wesentliche Neuerung zu Super Nintendo & Co. vor allem am



1994 Sportspiele

Während die Sportler in den '96er Versionen der wichtigsten Basketball-, Eishockey- und Fußballsimulationen noch in althergebrachter Bitmap-Technik spurteten, war der Schritt zu Polygon-Kickern ein Jahr später nur logisch. Auch der Trend des Sportspieljahres 1998 bringt bessere Optik: Mit höherer Auflösung wie bei "FIFA '98" erkennt Ihr die Akteure auch noch bei stellen Pässen und entfernter Ansicht. Spielerisch ergaben sich neben Detailverbesserungen leider keine gravierenden Änderungen.



Segas "Int. Victory Goal"-Bitmaps (oben) entwickelten sich zu "Worldwide"-Polygonkickern.

Nach den flachen '96er-Sportlern (ganz links "NBA Live" und "FIFA '96") setzt auch "FIFA '98" auf Polygone.



Sega-Hämmer aus der Spielhalle

Das Jahr 1996 bringt Saturn-Usern den erhofften Hightech-Sprung. Sega schiebt mit ausgefeilten Automatenumsetzungen die Zweifel an mangelnder 3D-Potenz beiseite und dreht mit "Virtua Fighter 2" und "Sega Rally" an der Technik-Schraube: Grafisch begeistert bei den Sega-Hits flüssige Off-Road-Action in 25 Bildern pro Sekunde und hochauflösende Interlace-Kämpfer. Beide Umsetzungen zeigen, was sorgfältige Hardware-Ausnutzung aus dem Saturn kitzelt – nur Spielhallen-Dauergäste können marginale Unterschiede zu den zigtausend Markteuren Originalen erkennen. Lediglich fehlende 3D-Bauten, am Horizont ins Bild "plop-pende" Streckenteile und wabernde Bodentexturen zeigen



1994 Rennspiele

Kaum ein Genre profitierte mehr von der Technik-Entwicklung als rasante Rennspiele. Seit 1995 verschwanden Ruckeleien und allzu offensichtliche Pop-Ups fast gänzlich von der Bildfläche. Parallel dazu nahm das Angebot an Strecken, deren Größe und die Zahl der steuerbaren Flitzer zu: 32-Bit ist im Rennspielbereich erste Wahl.



Schritt für Schritt in die Zukunft: Die "Ridge Racer"-Serie (v.l.n.r.) wurde mit mehr Geschwindigkeit, Rückspiegel und Streckendetails ausgebaut. Das englische "Rapid Racer" (rechts) kontert mit hoher Auflösung und 50-Hz-Scrolling.



32-Bit-Evolution bei Automaten-Umsetzungen: Sega setzte dem ruckligen "Daytona USA"-Erstling von 1995 einhalb Jahre später das rundumneuerte "CCE"-Update nach. Hier erreichen Scrolling und Bildaufbau High-End-Niveau.

Datenträger CD. Mit Arcade-Umsetzungen soll die 32-Bit-Revolution an Fahrt gewinnen: Der superschnelle "Ridge Racer" von Namco und die Sega-Kloppererei "Virtua Fighter" ebnen den Weg für das Polygonzeitalter der Spielhallen-Adaptionen. Nur zwei Jahre alte State-of-the-Art-Automaten werden in überzeugender Qualität im Wohnzimmer gespielt, noch nie waren Heimspiele ihren Arcade-Verwandten so nahe. Im Jubel um die Qualität der farbenfrohen Polygon-Kämpfer und der hämmernenden Techno-Beats vergißt man fast, daß auch Nachteile in der neuen Speichertechnik lauern: Zwar schäufeln die Konsolen-Laufwerke mit doppelter Normalgeschwindigkeit etwa 300 KByte Daten pro Sekunde in den Hauptspeicher, doch langwierige Such- und Justervorgänge des Lasers kosten Zeit und schmälern den Komfort der neuen Spielgeneration. Erst nach dem Abschluß weiterer Spielgranaten ("Panzer Dragoon", "Tekken") treten Technik-Defizite zutage. Gravierende Zweifel kommen japanischen Sega-Fans beim katastrophal umgesetzten Ruckel-Rennspiel "Gale Racer", auch die heiß erwartete "Daytona USA"-Variante für daheim hält technisch nicht mit dem Automaten mit: Die dort flüssig Scrollenden, detailreichen Felsmassive verwandeln sich in der 32-Bit-Variante zu träge zuckelnden Polygon-Hügeln. Nur die Spielbarkeit rettet Sega auf die Konsole – zu wenig, um im Herbst '95, beim Deutschlandstart der Playstation, gegen die "Ridge Racer"- und "Toshinden"-Euphorie bestehen zu können.

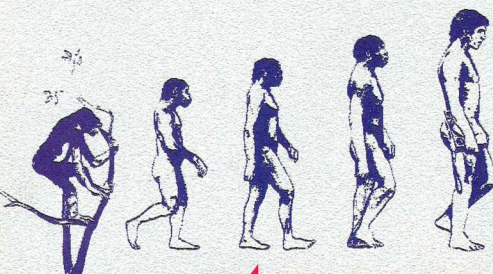
Schon die erste Playstation-Welle läßt aktuelle PC-Aktionenteile alt aussehen und trägt zur Reputation des 32-Bitters als 3D-Kraftwerk bei – die Weihnachts-Hits '95 sind das Gleiter-Inferno "Wipeout" und das brachiale "Destruction Derby"-Stock-Car-Geschubse. Doch Ladezeiten von 15 bis 20 Sekunden pro Level sind für ungeduldige Modul-Fans eine bittere Pille: Entpuppiert sich die CD als Achillesferse der 32-Bitter?

die Limits der Hardware. Sony-Fans bekommen das Verzerrungs-Problem verschärft zu spüren: Beim innovativen 3D-Tüftelspiel "Lemmings 3D"



wird die dritte Dimension vorbildlich genutzt, "Alien Trilogy" marschiert im Ego-Shooter-Genre an die Spitze, doch beide Spiele plagen bei näherem Hinsehen mit unförmig zuckenden Texturen. Das Problem ist offensichtlicher als auf dem

Saturn: Dort deformieren sich die Texturen nur in Blickrichtung, während bei der Playstation Geraden zu peinlichen Zick-Zack-Mustern mutieren. Auch beim Thema Ladezeiten zeichnet sich keine Entspannung ab: Nur selten erreicht die zweite 32-Bit-Generation akzeptable Ladezeiten, 2D-Prügler ("Street Fighter Alpha") und Strategiespiele ("Mystaria", "Panzer General") werden ohne Rücksicht auf effiziente Laderoutinen auf CD gebrannt. Der Herbst bringt technische Highlights, aber keine Quantensprünge wie zu Beginn des Jahres: Sega zaubert mit der 3D-Referenz "Exhumed" und



Eigentlich war alles perfekt geplant: Im Jahr 1996 bringt Nintendo seine 64-Bit-Konsole und fegt die technisch unterlegenen 32-Bitter durch optisch und spielerisch klar bessere Spiele von der Bildfläche. Doch nicht nur die verzögerte Hardware-Veröffentlichung im März 1997 führt zu anfänglichen Schwierigkeiten, auch unbestrittene Stärken der 32-Bitter bereiten Nintendo Probleme, die Führungsrolle auf dem Videospielsektor wiederzugewinnen.

1994 1997

32-Bit-Abenteuer

Rollen- und Strategiespiele brauchten länger als andere Genres, um sich aus dem Schatten der herausragenden 16-Bit-Klassiker ("Zelda", "Metroid" (beide Super Nintendo) oder "Shining in the Darkness" (Mega Drive)) zu lösen. Dominierte anfangs noch flache Bitmap-Grafik im Super-Nintendo-Stil, so weisen die aktuellen RPG- und Strategiespiele auf bessere, wenngleich immer noch nicht überzeugende Hardwarenutzung hin. Ausgenommen "Final Fantasy 7", wo die CD eine beeindruckende Präsentation der Spielwelt ermöglicht.

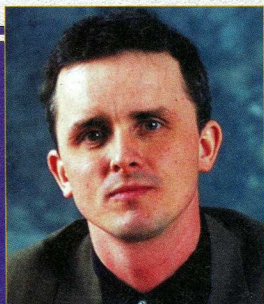


Saturn-Abenteuer erkunden die Hardware-Leistung: V.r.o.n.r.u. "Mystaria", "Shining Wisdom", "Shining the Holy Ark", "Dragonforce".



Einzigartige Nutzung von Hardware-Leistung und Speichermedium CD: "Final Fantasy 7" verknüpft grandios inszenierte Magieschlachten mit effektvoller FMV-Rahmenhandlung.

dem Überflieger "Nights" erneut bombastische Polygonwerke auf den Saturn. Hochauflösende "Athlete Kings" jagen 1:1 wie in der Spielhalle durch's Stadion, denn Segas STV-Arcadeboard basiert auf der Saturn-Hardware. Das flüssige "Daytona CCE"-Update und eine gelungene "Tomb Raider"-Version sind weitere Sega-Hits an der Weihnachtsfront – qualitativ kann der Saturn mit den Sony-Highlights konkurrieren. Mit "Formel 1", "Soviet Strike" und "Disruptor" landen dort grafisch bestechende Neuentwicklungen, aber auch sauber umgesetzte Automaten Spiele ("Tekken 2") in den Charts. Ende des Jahres stehen beide Konsolen technisch gleichwertig da, die Aufholjagd des Saturn war jedoch nur in technischer Hinsicht erfolgreich. Während das N64 auf sich warten lässt, sonnen sich die 32-Bitter im Licht ihrer leistungsstarken "Second Generation"-Titel. Insbesondere die Playstation er-



Der Saturn hat es aufgrund nachlassender Entwicklungsbemühungen schwer, mit der Playstation-Evolu-

"Wir werden weiter für Sa

tion Schritt zu halten. Wie sieht Sega Deutschland den Technik-Wettlauf? Interview mit Thorsten Moe, PR-Manager Sega Deutschland.

24 Wo ergeben sich seit der Saturn-Premiere die größten Fortschritte: Ist grafisch oder spielerisch (Genre-Weiterentwicklung) mehr geschehen?

MOE: In beiden Bereichen hat sich eine Menge getan. Technisch hat die Optimierung der Entwicklungs-Tools zu einer Verbesserung bei Geschwindigkeit und grafischer Darstellung geführt. "Last Bronx" oder

"Fighters Megamix" als Beispiele: Anfangs war es nicht möglich, Beat 'em Up-Arenen so detailliert zu gestalten. Darüber hinaus haben wir mit "Nights" 1996 den Sprung in eine neue Dimension geschafft: Noch nie zuvor hat es ein "Datums-interaktives" Spiel gegeben. Insgesamt liegt der Schwerpunkt aber eher im grafischen Bereich: Sowohl Sportspiele als auch Rollenspiele werden grafisch detaillierter, schneller und dadurch aufregender. Relativ neu auf Konsolen sind Echtzeitstrategie-Titel wie "Command & Conquer" oder Ego-Shooter wie "Exhumed". Ansonsten hat

es die große Genre-Revolution auf keiner Plattform gegeben. Auffällig ist, daß sich die Genres immer stärker vermischen, wie etwa bei "Dark Saviour" oder "Dragon Force". Diesem Trend tragen wir auch bei unseren neuen Titeln Rechnung. "Panzer Dragoon Saga" wird beispielsweise kein reines Actionspiel werden, sondern ein Mix aus Action-, Abenteuer- und Rollenspiel.

24 Hat der Saturn noch ungenutzte Fähigkeiten? Wo wird 1998 der größte Fortschritt erkennbar sein?

MOE: Technisch ist der Saturn höchstens zu 80% ausgereizt. Die Möglichkeit, drei Play-

64-BIT-WIDERSTAND

Die Stärken von Playstation & Saturn

1. Technik:

Beeindruckende Hardwaredaten katalysieren nicht allen 64-Bit-Spiele automatisch in eine revolutionäre Grafik-Dimension. Besonders ein verwässerter Effekt durch Weichzeichnung ("Mip-Mapping") von groben Pixeln und eine geringere Polygon-Leistung (führt zum gefürchteten Nebel, der den Grafikaufbau verdeckt), kann den versprochenen Leistungssprung nicht immer vermitteln. Dagegen drängen die 32-Bitter vor allem in jüngster Zeit in neue Grafikregionen vor: Optisch wirken viele neue 32-Bit-Titel dank höherer Auflösung den Nintendo-Gegenstücken überlegen, lediglich die saubere Polygon-Darstellung der hardwaremäßigen Grafikfunktionen vermindert die Anzahl der Fehler. Der N64-Sound reicht bisher nicht annähernd an die Mischung "Soundchip-Effekte & CD-Musik" der 32-Bitter heran.



2. Softwareangebot:

Durch die Flut von Playstation- und Saturn-Spielen kann der 32-Bit-Fan aus einer breiten Palette wählen: Fast jedes Genre wird mit mehreren Topspielen bedient. Der spärliche Modul-Nachschub hingegen macht es dem Spiele-Fan schwer, sein Hobby ausschließlich mit dem 64-Bitter zu bestreiten.

3. Preise:

Trotz jüngster Modulpreissenkungen kostet ein Fremdhersteller-Spiel wie "Top Gear Rally" noch immer knapp 150 Mark – zuviel für viele jugendliche Spielefreake. Dank einer stattlichen Anzahl preiswerter Budget- und Platinium-CDs sind Sega und Sony Nintendo einen Schritt voraus. Top-Software für die 32-Bitter gibt's für 90 bis 110 Mark: Ein deutlich preiswerteres Spielvergnügen als beim N64, wenn man von Nintendo-eigenen Spielen absieht.



zeugt durch viele Durchschnittstitel aber auch den Eindruck, die Hardware sei bereits an der Leistungsgrenze angekommen – ein Irrtum, wie sich schnell zeigen sollte.

Die Playstation zieht davon

Im Frühjahr '97 ahnen die Sony-Besitzer noch nicht, daß in diesem Jahr der entscheidende Schritt zu technisch besserer Software erfolgen wird. Zunächst entpuppt sich der 64-Bit-Fortschritt (im März startet mit großem Getöse das N64) als zweischneidiges Schwert: Zwar haben Riesenpixel und Texturverzerrung dank leistungsfähiger Grafik-Hardware keine Chance mehr, dafür plagen geringere Polygon-Performance und lahme Chip-Musik den Modulkäufer. Überhaupt läßt der von Nintendo angekündigte

Quantensprung noch auf sich warten: Zögerlich tropfelt die hochklassige, aber teure Software auf den Markt, dagegen reißt die Flut begeisterter 32-Bit-Titel nicht ab. Nicht nur quantitativ, sondern auch technisch folgt mit "Soul Blade" (Playstation) oder "Manx TT" (Saturn) eine Serie hochkarätiger Spiele. Fast alle bisherigen technischen Limits der 32-Bitter werden geknackt, lediglich Transparenzen bleiben dem Saturn meist ein Rätsel. Lobliche Ausnahmen bilden dabei "Street Racer" und "Sonic R" – der Grafikaufbau erfolgt hier stufenlos ohne Nebelschwaden. "Mass Destruction" auf dem Saturn entfesselt eine fulminante Zerstörungssorgie, die Ladezeit pro Kampfszene beträgt hier gerade noch drei Sekunden. Beim Strategiehämmer "Dragonforce" prügeln sich über 100 Sprites zugleich dynamisch die Köpfe ein. Noch mehr profitieren die Playstation-Spieler durch weltweite, intensive

Entwicklungsarbeit: Mit "Total NBA '97", "Rapid Racer", "FIFA '98" und "Colony Wars" setzen sich höhere Auflösungen (bei der Playstation statt 320 x 256 bis zu 512x256 Pixel) in vielen Genres durch. Das sorgt für erheblich mehr grafische Details – ohne die Geschwindigkeit zu beeinträchtigen. Diese wird nämlich immer höher: Problemlos wirbelt Euch die Hardware bei "Rage Racer" aufwendige Gebirgskurse und Steilkurven um die Augen, Echtzeit-Lightsourcing läßt den Polygon-Hüpfer "Croc" am Ufer eines Lava-Brühe rötlich glimmen, und "Total Drivin" lädt eine komplette Städteroute in nur vier Sekunden in den Playstation-Speicher. Besonders der "Shadow Master" setzt Maßstäbe: Eine "Subdividing"-Routine eliminiert durch Unterteilung von Polygonen auffällige Texturverzerrungen – ein wichtiger Aspekt, um auch in Zukunft gegen aktuelle PC- und 64-Bit-Technik zu bestehen.

1994 1997 32-Bit-Weltraumaction

Exemplarisch für die bessere Hardwareausnutzung stehen die Playstation-Laserschlachten: Während technisch dürftige PC-Umsetzungen vom Schlag eines "Wing Commander" wenig Skywalker-Gefühle aufkommen lassen, tüftelten die "Darklight Conflict" – und vor allem die "Colony Wars" – Programmierer über beeindruckenden Effekt-Routinen. Das Ergebnis begeistert durch schnelle, hochauflösende Raum-Action mit kraftvoller 32-Bit-Power.



Erst pfui, dann hui: Nach trüben "Wing Commander"-Umsetzungen protzt 32-Bit mit "Darklight Conflict" und "Colony Wars".

turn-Software nachschub sorgen"

fields für Hintergründe zu nutzen, die Einbeziehung des Datums oder das Potential des Arbeitsspeichers sind bisher kaum richtig ausgenutzt worden – nur um einmal drei Beispiele zu nennen. Die Hardware-Kapazitäten werden wir bei den neuen Eigenentwicklungen noch stärker ausloten.

P Mit welchen Argumenten würden Sie einem noch unentschlüssenen Käufer darlegen, daß der Saturn im Vergleich zur 64-Bit-Hardware noch nicht völlig ausgereizt ist?

MOE: Wenn man mal genau hinsieht, ist der Performance-Unterschied zwischen 32- und

64-Bit im Grunde marginal. Weiter hat eine CD-Konsole den Vorteil, daß man einfach mehr Grafik und Sounddaten nutzen kann. Das kommt der Gestaltung der Spiele sehr zugute. Letztlich entscheidet das Software-Angebot darüber, welche Konsole man kauft. Und dieses ist beim Saturn bekanntlich nicht nur sehr gut, sondern auch mit zahlreichen Exklusiv-Titeln gespickt.

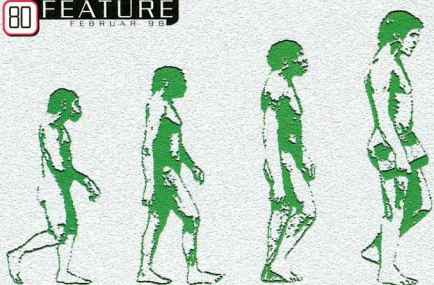
P Inwiefern forciert Sega die Entwicklung technisch besserer Software?

MOE: Die Entwickler-Tools werden selbstverständlich kontinuierlich weiterentwickelt und bieten damit auch neue Möglichkeiten.

Viele der Verbesserungen werden in den japanischen Studios vorangetrieben. Wir sind schließlich bekannt dafür, technisch innovative Spiele zu entwickeln. Aber wir suchen auch immer nach guten Programmierern. Im letzten Jahr haben wir verstärkt auf Fremdhersteller zurückgegriffen, um unsere Spielideen umzusetzen, so etwa bei "Sonic R", das in England programmiert wurde.

P Wie wird bei Sega intern die Gewichtung zwischen 32-Bit-Entwicklung und neuer Hardware gelegt? Für welchen Zeitraum fürden wir mit einer neuen Konsole rechnen?

MOE: Wir haben weltweit über acht Millionen Konsolen verkauft, da ist es klar, daß wir auch weiterhin für Software nachschub sorgen werden. Für den Saturn werden wir auch 1998 wieder eine Vielzahl von Top-titeln veröffentlichen. Tatsache ist aber auch, daß wir den Bereich der Hardware kontinuierlich weiterentwickeln. Im nächsten Jahr wird sich im Bezug auf eine neue Konsole sicher etwas tun, aber ich möchte offizielle Statements hier noch nicht vor-greifen. Beide Ziele werden in einem ausgewogenen Verhältnis verfolgt.



Hardware mit Zukunft

Grafisch ausgefeilte Software macht die CD-Konsolen 1998 noch zu konkurrenzfähigen Geräten – wenn man auf die überlegene SVGA-Optik sündteurer Pentium-PCs verzichten kann. Höhere Auflösungen, spezialisierte Grafikroutinen für schnelle Action und nicht zuletzt die



"Tomb Raider 2" verbessert die Optik des Vorgängers (ganz oben) nur marginal.



Speichermöglichkeiten der CD erlauben den Entwicklern, dem fortgeschritteneren Nintendo 64 zu trotzen und Euch weiterhin zeitgemäß zu unterhalten. Die tech-



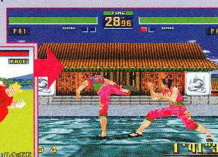
Playstation-Arenen '97: "Soul Blade" setzt auf Effekte. Total 2" auf hohe Auflösung.



Der Weg zum Prügel-Thron: Die Evolution der "Virtua Fighter"-Serie auf dem Saturn (v.l.n.r. Teil 1, der "Remix" und Teil 2) wird bis heute fortgesetzt ("Fighters Megamix").

1994 1997 Prügelspiele

Seit dem Debüt von "Virtua Fighter" und "Toshinden" sonnen sich Prügelspiele im Glanz des 32-Bit-Fortschritts. Höhere Bildauflösungen, gleißende Blitz- und Wischeffekte sowie schmucke Shading-Gliedmaßen polierten im letzten Jahr den grafischen Eindruck nochmals auf. Vom hektischen Combo-Gebolze bis zum realistischen Waffenduell ("Bushido Blade") wird jede Prügel-Nische optimal bedient. Noch haben Nintendo-64- und PC-Spiele keine Chance!



nischen Möglichkeiten für ein weiteres, aktionsgeladenes 32-Bit-Jahr sind also gegeben – die spielerische Seite dagegen krankt an mangelnden Innovationen. Sollte sich die neueste 32-Bit-Softwarege-

neration nur in Renn- und Prügelspielen erschöpfen, würde das auch den größten Technik-Fortschritt als edel verkleideten Langweiler entlarven. Glücklicherweise verzeichnet die Playstation in allen Spiele-Genres innovative Entwicklungen – von der interaktiven Musik-CD "Spice World" über das Rap-Vergnügen "Parappa" bis zum bahnbrechend umfangreichen "Gran Turismo" (siehe Vorstellung in dieser Ausgabe). Für den Saturn besteht die Gefahr, daß durch die eingeschränkte Zahl der Neuheiten weniger intensiv an Innovationen gewerkelt wird – doch Sega ist mit Automatenumsetzungen wie "Winter Heat" und "House of the Dead" sowie dem innovativen Genre-Mix "Panzer Dragoon Saga" gewillt, sowohl technisch als auch spielerisch mitzuhalten – zumindest bis Ende '98. *cb*

1994 1997 Action in 3D

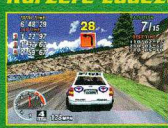
Virtuelle Welten zwingen selbst leistungsfähige Hardware in die Knie – und zeigen trotz aller Evolution die Grenzen der 32-Bit-Geräte. Nur mit viel Aufwand läßt sich die Verzerrung von Texturen in den Griff kriegen, die erste Software-Generation plagte Euch zusätzlich mit Ruckeln in komplexen Polygonbauten. Dafür dürft Ihr Euren virtuellen Kopf inzwischen in alle Richtungen drehen, und neue Saturn-Ego-shooter von US-Entwickler Lobotomy verwöhnen Euch mit Lichteffekten.



Lichteffekte und flüssiges Scrolling beherrschen Saturn ("Exhumed") wie Playstation ("Shadow Master").

Schneller, greller, besser 32-Bit-Fortschritt im Detail

Kürzere Ladezeiten



Nur drei Sekunden bis zum Start!

Der Schlüssel zu schnellerem Laden liegt in der Gruppierung der Daten auf CD: Durch Zusammenpacken von

Einzeldateien in größere Files und frühzeitiges Positionieren des Lasers schon vor dem eigentlichen Laden, ersparen Euch gewiefte Entwickler lange Wartezeiten.

VERWERTEN: Sega Rally (SA), 1997

Dynamisches Nachladen

Nur selten entscheiden sich Entwickler einen



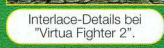
"Crash 2": Spielspaß ohne Ladeпаusen.

Folgeabschnitts geladen, während Ihr noch im alten Level kämpft.

VERWERTEN: Crash Bandicoot (PS), 1996

Höhere Bildauflösung

Schon früh nutzte Sega die höchste Auflösung des Saturn (704 x 480), um eigene Automaten umzusetzen. Doch neben dem leicht flackernden Interlace-Modus werden nun verstärkt auch flimmerfreie, aber trotzdem erhöhte Bildauflösungen benutzt, um die Optik zu verschönern.



Interlace-Details bei "Virtua Fighter 2".

VERWERTEN: Virtua Fighter 2 (SA), 1996

Total Nr. 1 (PS), 1997

Schnelle Ladezeiten

Ruckeln ade: Vor Jahren reagierten die 32-Bitter auf zu üppige Polygonbauten noch mit störendem Geruckel, seit 1996 düsen selbst Tourenwagen und schnittige Rennboote mit 25 oder 50 Bildern pro Sekunde. Vor allem die



Rennspiel-Unikat: 60 Hz bei "Rapid Racer".

Daytona CCE (SA), 1996;

Rapid Racer (PS), 1997

Mehrstöckige 3D-Umgebungen

Erst vor einhalb Jahren realisierten die 3D-Designer komplexe Polygonbauten mit Brücken, Lifts und freiem Blick nach oben und unten. Seither durchquert Ihr vor allem auf dem Saturn (meist indiziert) solch aufwendige Virtual-Reality-Spielfelder flotten Schrittes.

VERWERTEN: Exhumed (SA), 1996;

Indizierte Spiele (SA, PS)

Playstation entpuppt sich als wahres Speed-Wunder und startet zu immer neuen Höhenflügen.

VERWERTEN:



Grafik ohne verborgene Texturen: Auch "Crash" setzt Maßstäbe.

Eliminierung von Textur-Verzerrung

Das Hauptproblem von 3D-Spielen auf 32-Bittern löst sich dank Kompetenz komplett in Wohlgefallen auf. Der "Shadow Master" kennt keine Texturfehler, "Crash Bandicoot" wirbelte schon ein Jahr früher durch einen fast unverzerrten Polygon-Dschungel.

VERWERTEN: Crash (PS), 1997

Grafik-Effekte, Echtzeit-Lightsourcing

Bonus-Effekte dank besserer Hardware-Kenntnisse und effizienter Tools: Ob transparent blitzender Düsenstrahl, Schwertwischer oder Echtzeit-Beleuchtung von Polygon-Grazien, auch durch solche Details wirkt die neue 32-Bit-Generation häufig eleganter als 64-Bit-Spiele.

VERWERTEN: Street Racer (SA), 1996

Wipeout: 2097 (PS), 1997



WIR GEBT EUCH DEN WANN SINN JEDEN MONAT

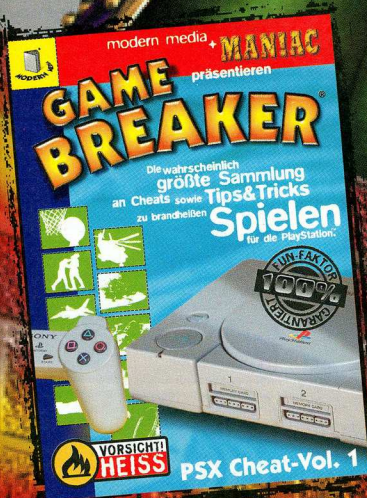
Mit dem **MANIAC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart auch noch Geld! Euer **MANIAC**-Abo läuft zunächst ein Jahr (12 Ausgaben) – wenn Ihr wollt, sogar länger. Als Bonus erhält jeder Abonnent in unregelmäßigen Abständen (aber mindestens viermal pro Jahr) zusammen mit dem neuen Heft eine topaktuelle Playstation-Demo-CD!

Euer Abo bestellt Ihr bei:
Cybermedia GmbH • Aboservice •
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

LESER WERBEN LESER

So einfach könnt Ihr **24,80 Mark sparen**:

Überzeugt Ihr einen Freund oder Bekannten, **MANIAC** zu abonnieren, schicken wir Euch kostenlos nach Eingang des Abo-Betrages das Playstation Tips-&Tricks-Buch "GAME BREAKER" zu!



Ab sofort für alle Abonnenten: Demo-CDs zu aktuellen Playstation-Spielen (mindestens vier pro Jahr)

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

JA! Ich will **MANIAC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr.:

Kreditinstitut:

Bankleitzahl:

ICH WILL ABONNIEREN:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift *

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts

ICH BIN WERBER UND WILL DIE PRÄMIE!

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Pocket News:

PRACHT-PRÜGELEI FÜR UNTERWEGS Mit "King of Fighters 96" veröffentlicht Laguna die knuddige Handheld-Version des besten 2D-Beat-em-Ups jenseits der "SF 2"-Serie. 15 der bekanntesten Charaktere des SNK-Universums (u.a. Andy und Terry Bogard aus "Fatal Fury", Mr. Big aus "Art of Fighting" und "Samurai Shodowns" liebliche Mai) treffen sich ab Februar in der Schwarz-Weiß-Arena.



MONSTER-TAMAGOTCHI Wer statt pummeliger Wollkneils lieber digitale Drachen heranzüchtet, freut sich auf die neuen "Digital Monster" von Bandai. Für 30 Mark sind seit Anfang des Jahres furchteinflößende Kampf-Tamagotchi in allen Farben erhältlich, die Ihr in der Prügelnst schult und per Schnittstelle auf das Monster Eures Freundes hetzt: "Faß Dino, faß!"

TIGER-HANDHELD IN DEUTSCHLAND Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg wird Tiger sein Schwarz-Weiß-Handheld "Game.com" mit deutschem Betriebssystem vorstellen. 130 Mark kostet das Internet-fähige Spielgerät als "Basic Set", 200 Mark mit noch nicht spezifizierter Software. In der nächsten MANIAC stellen wir Euch Handheld und erste Spiele ausführlich vor.



Ein Fest für den Game Boy



Konami hält dem Game Boy auch weiterhin die Treue: Hier ein neues "Castlevania".

Kaum zu glauben, daß eine Konsole von 1989 noch mithält im turbulenten Videospiel-Geschäft. Auf der "Space World 97" war der kleine Game Boy plötzlich wieder ganz groß, als wichtiger Nintendo-Umsatzbringer. Die technische Verjüngungskur zum schlanken, energiesparenden "Pocket Game Boy"

bekam dem Dauerbrenner gut, im letzten Geschäftsjahr wurden weitere zehn Millionen Game Boys und knapp 30 Millionen Spiele verkauft. Die sachlich-silbernen, farbigen oder transparenten Game Boys hat Nintendo soeben mit einer "Clear Purple"-Variante ergänzt. Der Hardware-Erneuerung (über Kamera und Drucker berichten wir im vorderen Heftteil) steht das Softwareangebot für 1998 nicht nach: Nintendo stellte mit "Wario Land 2" eine

aufwendige Exklusiv-Produktion für den Game Boy vor und sorgt mit einer Neuauflage der einsteigerfreundlichen, gleichwohl komplexen "Game Boy Wars" (entwickelt von Hudson) für Jubel unter den Strategie-Fans. Für die wird der Game Boy wieder interessant, denn Hudson brachte auch "Nectaris" zur "Space World", die erste Handheld-Umsetzung des Science-fiction-Klassikers, der u.a. auch PC-Bestseller wie der deutschen "Battle Isle"-Serie Pate stand. Somit feiert die rundenbasierte Science-fiction-Schlacht ein doppeltes Revival, denn "Nectaris" wird jetzt auch für die Playstation ausgeliefert.



Missionen aus dem Internet: Den Strategiekönig "Nectaris" zeigte Hudson zusammen mit einem neuen Game-Boy-Modell!

Mit Konami hält ein weiterer Videospiel-Major dem Game Boy die Treue: Ob die "Konami GB Collection 2" (mit "TwinBee" und "Goemon") in Deutschland erscheint, ist nicht sicher, dafür kommt das neue "Castlevania: Dark Night Prelude" hier in den Handel. Einen Game-Boy-Trend lösten "Pocket Monster" und Tamagotchis aus: Während letzteres bald auch als Gesellschaftsspiels (nach einer Spielmechanik von Hudson) erscheint, bekommen die Pocket Monster u.a. durch Roboter Konkurrenz: Imagineers' "Medarot" wird gleichzeitig in zwei Varianten ausgeliefert. Über das Link-Kabel prügeln sich die Mechs der beiden Spieler. Viele der auf der Space World gezeigten Spiele werden nur in Japan erscheinen, doch auch zahlreiche Übersetzungen für Europa sind geplant. Neben Nintendo werden sich auch Konami, Laguna und Acclaim weiterhin um den Taschen-Winzling kümmern.

Daß die Wunder-Hardware ihren Schöpfer überlebte, ist eine tragische Pointe in der Game-Boy-Erfolgsgeschichte: Den großen Verdienst des Hardware-Genies Gunpei Yokoi, der zwei Monate vor der "Space World" bei einem Autounfall verstarb, erwähnte Nintendo-Boß Yamauchi in seiner Jahresrede mit keinem Wort. *ui*

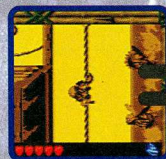


HERSTELLER
Acclaim
ZIRKA-Preis
50 Mark



Turok

Um den 3D-Indianer des N64 auch auf dem Handheld loszulassen, vereinfachte Acclaim das Spielprinzip (laufen, kämpfen und hüpfen) zum flachen Plattform-Abenteuer. Turok kann jetzt auch schwimmen und klettern, Dinosaurier und Söldner stehen zwischen ihm und magischen Artefakten. Spielerisch ganz nett, mit dem Vorbild hat dieses 08/15-Hüpfspiel aber nichts mehr gemein.



HERSTELLER
Nintendo
ZIRKA-Preis
70 Mark



Donkey Kong Land 3

Mit Affenmädel "Dixie" in der Hauptrolle (und Papa Kong als Backup) geht Rares Render-Jump'n'Run in die dritte und voraussichtlich letzte Runde. Wie die Vorgänger holte die umfangreiche Bananenhatz grafisch das Letzte aus dem Handheld heraus: Große, schwungvoll animierte Sprites toben über das Display. Ein tadelloses Jump'n'Run mit vielen Bonusrunden und Speicher-Batterie.

Game-Boy-Neuheiten in Japan

TITEL	GENRE	HERSTELLER	JAP.-RELEASE	BRD.-RELEASE
Bugs Bunny Collection	Jump'n'Run	Kemco	erschienen	nicht geplant
Castlevania: Dark Night Prelude	Action/ Jump'n'Run	Konami	erschienen	Januar
Donkey Kong Land 2	Jump'n'Run	Nintendo	Februar	erschienen
Game Boy Gallery 2	diverse	Nintendo	erschienen	nicht bekannt
Game Boy Wars 2	Strategie	Nintendo	März	nicht geplant
Goemon	Action-Adv.	Konami	April	März
Harvest Moon	Rollenspiel	Pak-In/Victor	erschienen	nicht bekannt
Medarot	Rollenspiel	Natsume/Imagineer	erschienen	nicht geplant
Nectaris GB	Strategie	Hudson	Februar	nicht geplant
Pocket Bomberman	Action	Hudson	erschienen	März
Pocket Monster Silver	Rollenspiel	Nintendo	März	nicht geplant
Pocket Monster Gold	Rollenspiel	Nintendo	März	nicht geplant
Tamagotchi World	Brettspiel	Hudson/Bandai	erschienen	erschienen
Wario Land 2	Jump'n'Run	Nintendo	erschienen	März

HANDHELD

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wl)
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak),
Tobias Hartlehnert (th)
Freie Mitarbeiter: Michael Kim (mk), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us)
Digitale Fotografie: Olympus C-800L

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Forsaken", © Acclaim

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC, oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MVZ GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0

Lithographie: Kreuzeder & Partner, 86150 Augsburg

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1997 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Import-Testmuster für Playstation und Saturn von
Spielegroßhandel DYNATEX (www.dynatex.de)
Händleranfragen Telefon (02 31) 55 75 00-0
Fax (02 31) 55 75 00 29

INSERENTEN

2nd2none	71
ACME	31
aRJay	75
Bazooka Games	63
BMG Interactive	19
CDG	69
Funtronixx	69
Game It	23
Game Shop	83
Game Store	63
Gamers Point	67
GPress	73
Grobis Gameshop	53
GT-Elektronik	73
Hint Shop	53
Jöllenneck	61
Konami	11
Line Edition	73
Mega Game Point	53
MLC	53
Psygnosis	4. US
Running Games	35
Softgold	2. US, 3, 27, 3. US
Test & Take	51
Theo Kranz www.logon.de/kranz	42, 43
Tradelink	53
Toy Shop	51
Virgin	4
World of Games	53
Wolf R. Groß	49
Zapp Games	51

GROBIS GAMESHOP



**Alle Sony Spiele dt 89-99,-
us 119,-
jp 139,-** **Alles versandkostenfrei!**

05522 / 73477
Händleranfragen unter: 05522 / 12200

Aegidienstr. 28 37520 Osterode am Harz Fax: 05522/75825
Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller

GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

**Wir kaufen laufend
gebrauchte Spiele und Konsolen
von Playstation, Nintendo 64, SNES,
Game Boy und PC-Spiele.**

Auch Inzahlungnahme dieser Artikel
beim Kauf einer Playstation oder N64

Tel/Fax: 05561 / 3094

MEGA★STAR
Video & PC Spiele & Zubehör

www.mega-star.de

We have it all.

Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säckingen

Tel.: 07761 59953

Losер

Der extreme Schwierigkeitsgrad aktueller Top-Spiele läßt mich vor Wut ins Joypad beißen. Ich habe "Colony Wars" aus der Playstation verbannt, "G-Police" seit Wochen nicht mehr angefaßt und "Syndicate Wars" unter Quarantäne gestellt. Seit sechs Jahren bin ich leidenschaftlicher Computer- und Videospieler, aber so frustrierende Spiele wie in letzter Zeit sind mir noch nie untergekommen. Wenn ich deftige 100 Mark für eine CD löhne, will ich mich gut unterhalten und in andere Welten abtauchen, aber nicht an die Belastungsgrenze geführt werden! Sicher, irgendwie bleibt man sich bei "G-Police" durch, aber wenn ich eine Mission beim 23. Anlauf endlich packe, überwiegt nicht mehr Freude, sondern Zorn auf die Entwickler. Einige Extremzocker meinen jetzt sicher "Was für ein Loser", aber durch den überzogenen Schwierigkeitsgrad wird man von hervorragenden Spielen geradezu abgeschreckt. Daß es auch anders geht, zeigt "Ace Combat 2": Hier erzeugen versteckte Missionen, Orden und Dienstgrade die Motivation. Wie wär's mit verschiedenen Schwierigkeitsgrad? Könnt Ihr beim Test nicht eine Schwierigkeits-Einstufung vornehmen? Zumindest im Text durch Vergleiche wie "ungefähr auf dem Level von Soviet Strike". Mich würde auch interessieren, wie andere Spieler die Problematik sehen. Zumindest ich werde nur noch Spiele mit einstellbarer Schwierigkeit kaufen und auf "MDK" und "Tomb Raider 2" verzichten.

Ingo Wziontek, Schwerin

Einstufung des Schwierigkeitsgrades – das klappt nicht! Denn dann müßten wir auch die Tagesform des Redakteurs, Lust und Laune und die (bisher wissenschaftlich nicht erfaßte) Durchschnittsspielstärke des deutschen Zockers (DUDZ) erfassen und einbeziehen. Nur wenn ein neues Spiel lächerlich einfach oder gesundheitsgefährdend schwer ist, weisen wir im Text (wie von Dir gefordert) darauf hin. Im Fall von "G-Police" hast Du recht: Der unberechenbare, von Mission zu Mission andere Schwierigkeitsgrad war in der Rohform des Testartikels noch verzeichnet, wurde aber fahrlässigerweise aus der Endfassung rausgekürzt. Sorry.

N64-Zweifel

Lohnt es sich überhaupt, ein N64 zu kaufen? Mit diesem Gedanken spiele ich schon seit langem, doch habe ich von vielen Problemen und negativen Eigenschaften gehört, die eher gegen das Nintendo 64 sprechen: Der Analog-Stick leiern aus, das Netzteil macht Probleme, die Grafik ist unscharf, Import-Spiele laufen nicht. Außerdem finde ich, daß die Module meist überteuert in den Läden stehen – werden die Preise jemals

auf Playstation-Niveau sinken? Oder soll ich doch lieber bei meiner Sony-Konsole bleiben? Was meint Ihr?

Christian Gilmann, Glückstadt

Module werden immer teurer sein als CDs: Selbst wenn Nintendo eine noch aggressivere Preispolitik fährt, können Sony & Co. unterbieten. Zu Deinen anderen Fragen und "Gerüchten": Der Analogstick ist die Achillesverse in der soliden N64-Verarbeitung, das ist leider richtig. Doch nicht immer trägt Nintendo die Schuld, wenn Euer 3D-Held nur noch humpelt: Mit etwas Sorgfalt könnt Ihr die Lebensdauer der Analog-Komponente verlängern (Schützt ihn vor Staub & Asche!). Dauerzocker kommen um Reparatur oder Ersatz-Pad langfristig aber nicht herum. Dagegen ist das Netzteil unseres Wissens nach nicht anfälliger als bei anderen Konsolen, und "unscharfe Grafik" klingt nach subjektiver Propaganda aus dem Playstation-Lager. Import-Spiele sind hingegen ein Problem, die meisten Freaks besitzen mehrere Adapter.

Jährlicher Jubel

Gestreift kam ich von der Arbeit, doch als ich im Briefkasten die neue MANIAC fand, änderte sich meine Laune schnell. Mit leuchtenden Augen sah ich dann auch, warum ich sie nicht zusammenrollen konnte: Es befand sich eine Demo-CD von "Street Fighter Ex Plus Alpha" darin. Zwar nicht ganz mein Genre, aber immerhin: Andere Zeitschriften haben ihren Abonnenten fünf CDs pro Jahr versprochen und bislang nur eine geliefert.

Doch was sahen meine entzündeten Augen noch? Ein absolut geniales "Castlevania"-Riesenposter und als Oberhammer sieben "Resident Evil"-Aufkleber, darunter zwei große für die CD-Abdeckung. Sieht absolut schockierend und genial aus!

Mein verliebtes Herz sah auch den "Laß die Puppen tanzen"-Bericht über die beste Playstation-CD des nächsten Jahres: "Spice World" – wer die Girls liebt, muß die CD einfach haben! Das kann nur das Spiel zum "Fünften Element" mit Milla Jovovich übertrumpfen...

Eine Frage zu einem Händler in der MANIAC: "Run Pacific" bietet einen Umbau sowie einen Adapter für das Video-CD-Format an. Ich habe zwar gehört, daß es in Japan eine Playstation gibt, die Video-CDs abspielen kann, das mit dem Adapter ist mir aber neu. Funktioniert er genauso gut wie der Adapter für den Saturn? Ach ja: Der Händler mit der 019-Vorwahl inserierte auch wieder...

"Projekt", via MANIAC-Forum

Danke für die Blumen: Für unsere jährliche "Collectors"-Ausgabe haben wir uns natürlich besonders ins Zeug gelegt. 152 Seiten, Poster, aktuelle Aufkleber und CD (für unsere Abonnenten) sind unser

Dank an eine beharrlich wachsende Leserschaft, an treue Fans und Neuhinzugekommene. Bleibt dran, dann wird das Heft im nächsten Jahr noch dicker! Zu Deinen Fragen: Von der Digital-Video-Playstation hat Winnie beim letzten Einkaufsumlauf durch die "Electric Town" Akihabara in Tokyo nichts gesehen. Das Angebot von Run Pacific wird momentan von Technik-Tüftler Öll geprüft. In einer der nächsten MANIACs erfahrt Ihr, ob die Playstation auch als Abspielgerät für CD-Filme taugt – allerdings ist die Bildqualität von Video-CDs allgemein schlecht.

Sicherheitskopien

Ich spiele mit dem Gedanken, mir einen Multinorm-Chip für die Playstation zu kaufen. Kann ich damit auch selbstgebrannte CDs (Sprich: Sicherheitskopien) abspielen, die mit einem CD-Writer auf dem PC hergestellt wurden?

Soll ich mir den Chip von Experten einbauen lassen oder läßt er sich mit etwas Fachkenntnis auch selbst montieren?

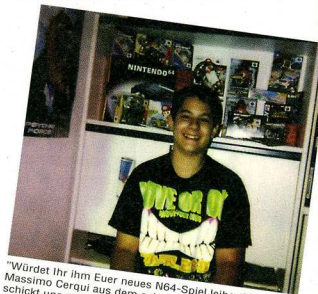
Anonym

"Sicherheitskopien"? Und dann noch auf einem anonymen Fax? Vielleicht bist Du mit Deiner Einstellung zum Videospiele und Sammeln im Computer-Lager besser aufgehoben, denn dort gibt's bekanntlich mehr Kopien als komplett verpackte Originale. Selbstgebrannte CDs: Wir hoffen, Du weißt, wo die rechtlichen Grenzen liegen...

Falls Du CDs nur für den Eigenbedarf herstellst, kannst Du die neueste Serie der Multinorm-Chips vergessen. Selbstgebrannte CDs laufen nur mit älteren Multinorm-Chips – ob sich das mit einer neuen Multinorm-Generation ändert, ist ungewiß. PS: Dein Fax haben wir vorsichtshalber an Verfassungsschutz und Sony-Anwälte weitergeleitet und die Belohnung in brandneues Spiele-Equipment investiert...

Zu früh gelöst?

Ich bin seit längerem ein begeisterter MANIAC-Leser, dennoch muß ich bei Euch beschwerten: Als Playstation-Besitzer stehe ich auf "Tomb Raider" und "Resident Evil". In MANIAC 12/97 habt Ihr eine Komplettlösung von "Resident Evil D.C." gebracht, in der letzten



"Würdet Ihr ihm Euer neues N64-Spiel leihen?" Massimo Cerqui aus dem schweizerischen Fahrweg schickt uns seine Grüße via Polaroid.

Ausgabe einen Player's Guide zu "Tomb Raider 2". Wie könnt Ihr diese Sachen veröffentlichen, wenn hier in Deutschland noch kein Geschäft die Spiele anbietet? Ich bin sehr enttäuscht und überlege, ob ich mir Eure Zeitschrift auch in Zukunft noch kaufe. Ich hoffe Ihr könnt mir verraten, wo ich die genannten Spiele problemlos beziehen kann!

Andere Kühl, Hamburg

"Resident Evil D.C." und "Tomb Raider 2" waren Ende letzten Jahres noch nicht im Handel? Kann eigentlich nicht sein, denn unsere Lösungsauswahl ist streng auf die offiziellen Release-Listen der deutschen Anbieter abgestimmt. Wenn wir trotzdem mal zu früh dran sein sollten, ist das aber nicht so schlimm. Gute Tips haben doch kein Verfallsdatum. Außerdem zwingt Dich keiner, die Tips zu lesen, ehe Du selbst genügend gespielt hast...

Mitgemacht

Bevor ich loslege ein Statement: MANIAC ist die einzige vernünftige, ausführliche und anschauliche Konsolen-Zeitschrift. Bisher habe ich keine Ausgabe versäumt. Den ausgefüllten Mitmach-Coupon der 1/98 habe ich beigelegt. Meine Wünsche möchte ich hier noch ein wenig ausführlicher beschreiben. Der Tips&Tricks-Teil ist zwar gut, jedoch solltet Ihr mehr über Oldies und etwas unbekanntere Spiele berichten. Auch die News sind im Großen und Ganzen in Ordnung und sollten sich nicht ändern.

Interviews finde ich hingegen öde – es langweilt auf Dauer, zwei- bis dreiseitige Interviews zu lesen. Schafft sie nicht vollkommen ab, aber bringt sie doch etwas seltener.

Zubehör- und Hardware-Infos sind immer gut. Ich kaufe öfters Zubehör und finde solche Informationen richtig toll. Automaten-News und -Tests sind hingegen "out". MANIAC ist eine Konsolenzeit-schrift und Arcade-Maschinen gehören da einfach nicht rein.

Auch die Import-Tests schaue ich mir oft nicht einmal an. Mich interessieren keine Spiele, die in Deutschland nicht geplant sind. Aber mit den MANIAC-Postern schmücke ich meine Zimmerwände. Auch meinen Freunden gefallen die Plakate hyper-mäßig gut.

Einen PC besitze ich selbst nicht, deshalb brauche ich auch keine Internet- und WWW-News. Andere Leser haben aber bestimmt einen PC, deshalb solltet Ihr das nicht ganz abschaffen. Viel Glück und Erfolg in der Zukunft und bis zum nächsten Mal!

Evren Küslüoğlu, Nürnberg

Evrens Brief bringen wir stellvertretend für die vielen Schreiben im Rahmen unserer "Ich will"-Mitmach-Aktion. In drei Wochen sind alle Einsendungen ausgewertet und wir machen uns an den all-jährlichen Frühjahrspatz quer durch's Heft. Keine Panik: Trotz klarer Absagen wie in Evrens Brief werden natürlich nicht alle Rubriken abgeschafft, die keine Mehrheit finden. Automaten-News wollen wir z.B. erweitern, da sie eine Menge mit dem Konsolen-Hobby zu tun haben: Von "Ridge Race" und

"VF 2" bis zu "Tekken 3" und "San Francisco Rush" kommen viele wichtige Konsolen-Titel aus der Spielhalle. Wer sich in diesem Metier auskennt, genießt einen Wissensvorsprung gegenüber Zockern, denen die Arcade-Aktivitäten von Namco, Capcom und Konami, Taito und Midway schleierhaft bzw. wurscht sind.

Ähnliches gilt für die Arcade-Aktivitäten von Namco, Capcom und Konami, Taito und Midway schleierhaft bzw. wurscht sind.

Tobias Dünz, Neuenkirchen

views: An "zwei- bis dreiseitige" Gespräche, die Evren bemäht, können wir uns nicht erinnern, drucken würden wir solche Dialoge (einen interessanten Gesprächspartner vorausgesetzt) natürlich schon. Schließlich sind Designer, Programmierer und Produzenten die Leute, denen Ihr den Spaß verdankt und gleichzeitig die einzigen, die wirklich sagen können, welche Konsole am meisten leistet oder wann ihr langverwartetes Spiel denn erscheint. Nichts gegen Pressesprecher und offizielle Release-Listen, aber um umfassend zu informieren, sind Insider-Interviews unerlässlich.



ACHTUNG, ABE!

Mit Beginn dieser MANIAC überrascht Euch "Oddworld"-Star Abe mit immer neuen Aktivitäten auf den Leserbrief-Seiten.

Bis zu seinem Auftritt in "Abe's Oddysee 2" im Herbst '98 werden wir seine Entwicklung aufmerksam verfolgen - Ihr solltet dies auch tun, denn am Ende der Serie veranstalten wir zusammen mit GT Interactive einen riesigen Wettbewerb.

Wer Abe's Werdegang im Herbst noch vor Augen hat, der wird die Preisfragen mit Leichtigkeit beantworten. Also, aufgepaßt und angeschaut!



Wußtest Du eigentlich,

daß alle Tempel in „Abe's Oddysee“ für Scrabs und Paramites erbaut wurden? Beide Arten waren den Mudokons heilig.

ADVENTURE

"YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD..." (ADVENT, 1974)

At your feet is a pit from which mist
rises upward.
You are at the east end of the Hall of
Mists, filled with wisps of cloud
which swirl to and fro as if alive.
There are passages on both sides and
a narrow path leading up to a small
opening above a grand stone
archway leads downwards to the
bottom.
What now?
You are on the east bank of a wide
river rising completely across the
mouth of Mists. The white fog is very
thick, but the future is such
that you can jump.
What now?
Zings! A crystal bridge appears
spanning the chasm.
What now?

Ohne Tastatur und Massenspeicher waren Spielkonsolen für frühe Text-adventures nicht geeignet. Hier die C-64-Umsetzung des Ur-"Adventure".

Wie die meisten Spieltypen entstand auch das Abenteuer-Genre aus streng wissenschaftlicher Motivation: Der Höhlenforscher William Crowther erfand "Adventure" 1974 auf dem Uni-Großrechner von Stanford, um ein reales Höhlensystem zu simulieren. Die Passagen und unterirdischen Säle des nord-amerikanischen "Mammoth"-Komplexes legte Crowther in einer Datenbank ab, durch die er mit Befehlen wie "Go North" navigierte. Die poetischen Namen, mit denen Forscher die unterirdischen Plätze bezeichneten ("Gasse der kleinen Fledermaus", "Halle des Zwergekönigs"), gaben "Adventure" einen phantastischen Reiz. Die Reise ins Ungewisse, die Entdeckung ungesehener Welten - bis in die Tage von "Myst" und "Baphomets Fluch" spüren Adventure-Fans den Geist des Höhlenforschers Crowther. Das Ur-"Adventure" war ein Gewir aus unterirdischen Gängen und Hallen, Flüssen und Seen, Fantasy-Elemente brachte erst Don Woods ins Spiel, dem wir die ersten Rätsel und magischen Artefakte verdanken. Mit seinen Modifikationen kam auch der Einfluss des Fantasy-Gurus J.R.R. Tolkien, der seine Helden regelmäßig durch Höhlen scheuchte. Studenten mit Großrechner-Anbindung waren fasziniert.



Alan Millers "Law of the West" erschien 1985 für alle Heim-Computer, Jahre später wurde die NES-Version nachgeschoben.

"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)

IN MEMORIAM



Maniac Mansion (LucasArts, 1987)

Diese köstliche Teenager-Horrorklamotte um eine entführte Cheerleaderin, außerirdische Tentakel und eine Kettensäge war das erste Humor-Adventure von LucasFilm - ein paar Jahre später schuf "Maniac Mansion"-Designer Ron Gilbert die "Monkey Island"-Serie. Für die Umsetzung auf das

Nintendo Entertainment System legte sich der Atari-Programmierer Douglas Crockford ins Zeug, später einer der Köpfe hinter dem Online-Adventure "Habitat" bzw. "Worlds Away". Für Spieleprofi Crockford wurde die "Maniac Mansion"-Umsetzung zum Trauma, denn Nintendo war für penible Zensur-Vorgaben berüchtigt. Crockford kürzte anzügliche Formulierungen, respektlose Gags, die Drohungen der Bösewichte und sogar eine halbbeleidete Renaissance-Statue. Zumindest gibt's die (ansonsten gute) NES-Version in einer deutschsprachigen Fassung - übrigens ein beehrtes Sammlerstück.

KONSOLE NES JAHR 1988 WERTUNG * * * *
BEMERKUNG Witziger Geisterhaus-Klassiker - die NES-Version wurde auf Druck von Nintendo entschärft.

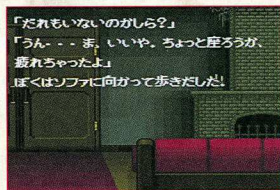


Revolutionäres Interface: Die Point-Click-Adventures von Icom wurde auch für das NES umgesetzt. Im Bild: "DejaVu".

Ende der 70er-Jahre geriet "Adventure" Programmierern des Massachusetts Institute of Technology (MIT) aufs Display: Der Politikwissenschaftler Dave Lebling und der Mediziner Marc Blank experimentierten mit dem Lisp-Dialekt Muddle, der für die Datenbank-intensive Darstellung einer fiktiven Welt geeigneter war als Fortran, die Sprache des Ur-"Adventures". Die zwei beschlossen, eine intelligenter Version zu entwickeln, und begannen, eine gewaltige Datenbank mit 191 Räumen und 211 Objekten zu füllen. Dem Parser kam dabei besondere Bedeutung zu: "Zork: Das große Untergrund-Imperium" verstand 1.000 Worte, 71 davon waren Verben wie "go", "take" und "hit". Durch Wortspielereien und sarkastische CPU-Antworten kam auch eine Portion Humor ins junge Adventure-Genre.

Schnell versammelten sich Computer-Genies, die "Zork" weiterentwickelten, auf andere Betriebssysteme übertrugen

und 1979 die Firma Infocom gründeten. Da "Zork" mittlerweile ein Megabyte am MIT belegte, damalige Heim-Computer aber nur 32 Kibyte RAM und keine Festplatte besaßen, teilte Infocom "Zork" in drei kleinere Adventures. Zu den "Zork"-Liebhabern gehörte auch der junge Microsoft-Gründer Bill Gates, doch Infocom wandte sich an das Software-Haus PS, wo es unter der Product-Manager-Fittiche des späteren Lotus-Gründers (und Gates-Gegners) Mitch Kapor fiel. Während auf den ersten Videospielgeräten Action-Hits wie "Space Invaders" und "Pac-Man" liefen, entwickelten Software-Häuser in den USA und England eigene "Adventure"-Varianten für alle Heim-Computer. Auf den Einsatz grafischer Illustrationen in den textbasierten Abenteuerspielen kam jedoch erst die spätere Sierra-Gründerin Roberta Williams, die ihren Mann Ken darum bat, eine eigene Adventure-Erzählung umzusetzen. Die Grafik-Idee nahmen die Programmierer weltweit begeistert auf.



Nur in Japan gaulben die Videospielerhersteller an eine Adventure-Zielgruppe: "Otogi no Yume" für das Super NES

Nolan Bushnell veröffentlicht 1971 das "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel.

Nolan Bushnell schreibt "Pong" 1972, Magnavox veröffentlicht die erste Videospielkonsole der Welt, das "Odyssey".

"Adventure", das erste Text-Adventure, entsteht auf dem Großrechner der Universität von Stanford.

Die späteren Infocom-Gründer erfinden "Zork". Das Atari VCS erscheint.

Das Mattel Intellivision erscheint.

IN MEMORIAM

Snatcher (Konami, 1992)

Ein Adventure von Konami? Der japanische 80er-Jahre-Titel erlebte im Westen ein spätes Coming-Out, als nach MSX- und PC-Engine-Versionen auch eine englischsprachige Mega-CD-Fassung erschien. Da sich die Sega-Hardware nicht durchsetzte, wurde "Snatcher" im Westen ein kommerzieller Flop. Wer die CD-Konsole noch besitzt, sollte sich den Klassiker jedoch besorgen: Hier sind "Blade



KONSOLE Mega-CD

JAHR 1992 WERTUNG

BEMERKUNG Konamis Ausflug ins Thriller-Genre ist hervorragend gelungen – das beste Cyber-Adventure aus Japan!

Runner"-Spannung, coole Musik und erstklassige Dramaturgie, Splatter-Einschübe und Insider-Gags zu einer grandiosen Zukunftsvision verwoben. Zwischendurch wird in 3D geballert; davon abgesehen dominieren bestechend logische Rätsel und unerwartete Wendungen die effektgespickte Handlung.

Im Computer-Bereich wurde das Adventure schnell zum beliebtesten Genre. Da Texterläuterungen und -eingaben eine Tastatur benötigten, gab es für die erste Videospieldesigner jedoch nicht ein einziges Abenteuerspiel. Atari-Programmierer Warren Robinett erfand deshalb eine eigene Methode, Adventure-typische Rätsel (Schlüssel, Türen und versteckte Schätze) auf das Atari VCS zu übertragen: Sein "Adventure" ist trotz des Namens kein Abenteuerspiel im klassischen Sinn, sondern das erste Action-Adventure – mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben. Während Atari VCS, Mattel-Konsolen und das leistungsfähige Colecovision nicht in den Genuß faszinierender Frühwerke wie "Zork" oder "The Hobbit" kamen, hatte es die NES-Generation ab Mitte der 80er-Jahre besser: Die entscheidende Innovation für das Genre war bei den Software-Genies um "Star Wars".

Regisseur George Lucas entstanden: "Maniac Mansion", ein humoristisches Adventure mit animierter Grafik und revolutionärem Parser. Mit etwas Verspätung wurde die Horrorgeschichte für das NES



Die Einführung von Duo-Engine und Mega-CD brachte Konsolenfreunden CD-Adventures wie Hudsons "Cobra"...



...das Cyber-Adventure "Rise of the Dragon" des Adventure-Pioniers Sierra, aber auch zarte...



...Interactive-Movie-Experimente wie das japanische "Mansion of the Hidden Souls" (alle Bilder Sega Mega-CD)

umgesetzt, ebenso "Deja Vu" und "Shadowgate", zwei Menü-basierte, damals hochmoderne Grafikadventures von Icom. Das schlaue Menü- und Windows-Interface der beiden Spiele von Icom ließ sich einfacher auf Konsole umsetzen

als die veralteten Text-Parser. Das Point'n'Click-Prinzip dieser Spiele (und aller späteren LucasArts-Abenteuer) ermöglichte Joypad-Eingaben und damit Umsetzungen auf die Konsolen. Trotzdem blieben Adventure-Spiele für Atari-, Sega- und Nintendo-Geräte selten, nur in Japan glaubten die Hersteller an eine entsprechende Zielgruppe. Als Ende der 80er- und Anfang der 90er-Jahre sowohl NEC, als auch Sega spezielle CD-Laufwerke für PC-Engine und Mega Drive veröffentlichten, erhielt das Konsolen-Adventure eine neue Chance. In kurzer Folge wurden amerikanische Abenteuerspiele von LucasArts und Sierra für das Mega-CD umgesetzt; Megabyte-schwere Adventure-Brocken, die den Umfang eines Moduls locker

gesprengt hätten. Doch das Mega-CD scheiterte ebenso wie Jahre später das 32X, und erst die aktuelle Generation der 32-Bit-Geräte erfüllte die Hoffnungen der Adventure-Fans. Auf "Myst", das umstrittene Render-Bilderbuch der schöngeistigen Brüder Miller, folgten "Discworld", "Baphomets Fluch" und je eine Fortsetzung – die guten Point'n'Click-Spielsituationen an England liegen momentan in den Geschäften und gehören deshalb nicht mehr in diese Rubrik. *wi*



Mit gerenderten Traumlandschaften benedete der umstrittene Millioneneller "Myst" die klassische Adventure-Ara (Bild: 3DO)

Parser nennen Adventure-Programmierer die Schnittstelle zwischen Spieler und Abenteuer. Ursprünglich reagierten Adventures nur auf einzelne Wörter, später auch auf ganze Sätze. Gab der Spieler sein Kommando über die Tastatur ein, kramte der Parser aus einer riesigen Datenbank die richtige Erwiderung hervor – die Suche nach einem für den Parser verständlichen Begriff war in den Adventure-Anfangstagen oft kniffliger als die eigentlichen Rätsel. Zum Glück erfand LucasArts mit "Maniac Mansion" das Point'n'Click-Interface, das Euch alle Parser-kompatiblen Kommandos in einer Bildschirmleiste vorgibt. In Japan – wo Adventures auch auf der Spielkonsole groß in Mode sind – setzte sich gleichzeitig der Parser mit "Multiple Choice"-Interface durch: Die Menüs mit allen verfügbaren Befehlen passen sich der Spielsituation an. Je nach Gelegenheit wählt Ihr aus drei bis fünf unterschiedlichen Kommandos. Vor allem Kriminalfälle, Okkult-Thriller und romantische Soap-Adventures im Highschool-Milieu sind auf japanischen Playstation- und Saturn-Konsolen verbreitet.

IN MEMORIAM



Monkey Island (LucasArts, 1990)

Segas Mega-CD hatte viele Schwächen, über mangelnde Adventure-Auswahl konnten sich die wenigen Besitzer der 16-Bit-Erweiterung aber nicht beklagen. Neben "Snatcher" war "Monkey Island" der Höhepunkt im CD-Adventure-Reigen: Die 1:1-Umsetzung des vielleicht witzigsten Abenteuerspiels aller Zeiten entführt Euch in die Welt der Piratenbräute, faulen Matrosen (siehe Bild) und schmierigen Gebrauchtgalleonen-Händler. Trotz Slapstick und Situationskomik an allen Ecken und Enden bleiben die Rätsel logisch und lösbar. Eine Freibeuter-Reise zwischen Spannung und totalem Schwachsinn – auch 1998 lohnt sich die Fahrt zur Affeninsel noch. Auf dem PC spielt man übrigens gerade den dritten Teil.

KONSOLE Mega-CD

JAHR 1993 WERTUNG

BEMERKUNG Zeitlose Piratenklammer ohne spielerischen Makel – Ihr fechtet, flirrt und grübelt Euch durch die Karibik.



Roberta und Ken Williams schreiben "Mystery House", das erste Adventure mit Grafik.

Das NES erscheint in Japan.

Die Geschichten-erzähler und Technik-Genies von LucasArts revolutionieren mit "Maniac Mansion" das Adventure-Genre.

Ende des Jahres erscheint das Super NES in Japan, die Adventure-Komödie "Secret of Monkey Island" im Rest von Sega.

Einfach schön: Mit "Myst" locken die Brüder Rand und Robyn Miller den Massenmarkt zum Adventure. Umsetzungen für alle CD-Systeme folgen.

Die Sony Playstation und der Sega Saturn erscheinen in Japan.



Der Abschied fällt schwer: Nach zweijährigem Ringen mit Krakelschriften, Storno-Notizen und Kopierstationen-Anbietern gebe ich die Kleinanzeigenrubrik an den MANIAC-Nachwuchs weiter. Ab nächsten Monat schickt Ihr Drohbriefe und Beschwerde-akten an Kollege Ulrich. Keine Angst, mein guter Geist wacht auch weiterhin über Euren Angeboten, für Tippfehler bin ich jedoch ab sofort nicht mehr verantwortlich. In diesem Sinn wünsche ich Euch weiterhin viele günstige Schnäppchen und einen guten Draht zu "Gebrauchteile-Ulrich". Euer Olli

SUCHE

NINTENDO

NES-Spiele: Life Force, Gradius, Guardian Legend, Mega Man2, Gum Shoe + Zapper, Puzmiz, Prügelspiel, Cobra Triangle. Möglichst mit Packung & Anleitung. Tel. 05453/7734 (Michael, ab 18 Uhr)

Alles mögliche für das Nintendo 64! Egal ob usd/tdr oder ip! Tausche und verkaufe auch! Verkäufe außerdem Corel Draw7 (3 Hammer-CDs), ruft an, die Anzeige gilt für länger! Tel. 05232/86159 (Thomas)

N64-Grundgerät mit kompletter Spielesammlung. Kaufe auch Konsolen + Neuheiten + Sammlungen + Zubehör für PSX, N64, GB u.s.w. Einfach anrufen unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Prügelspiel für N64 mit oder ohne Adapter, zahle bis zu 200 DM mit Adap. und bis 180 DM ohne Adapter. Zahle extra für Specialmove-Liste! Tel. 05331/469419

Für NES: Mega Man5 (6 nur us) und Tristar-Adapter für SNES. Zahle was Ihr wollt! Bitte Postkarte an: D. Kagermann, Baberowweg 15, 14482 Potsdam.

SEGA

Für Mega Drive Advanced Military Commander, Warsong, Herzog2. Zahle sehr gut. Tel. 0221/4971616

Für Mega Drive das Spiel Centurio. Ralf Liebert, Helene-Lange-Str.1a, 34121 Kassel. Tel. 0561/284752 (o. 25314)

PLAYSTATION

International Moto X für Playstation - Preis nach Vereinbarung. Anruf unter Tel. 0345/6130865 (ab 19 Uhr, Michael)

Dringend PSX mit oder ohne Spiele. Preis nach Vereinbarung. Ruft an: Tel. 02588/798

Kaufe & tausche Spiele für Playstation & N64, suche auch Neuheiten für Sega Saturn + Rollenspiele (auch us-Versionen) für SNES. Tel. 04774/991104 (Rainer)

PSX-Konsole mit Spielesammlung gesucht! Suche auch N64, SNES, NES, GB, Saturn & MD mit Spielen. Suche Neuheiten & Zubehör für alle möglichen Systeme von Nintendo, Sega & Sony. Tel. 0641/970436 (Monika)

Suche Tauschpartner! Habe Suikoden, A-Trilogy, Resident Evil, Tunnel B1, Rayman, AP Soccer, NHL FO, WC3, Fila97, Disruptor. Suche Shellshock, NHL97, C-Bandicoot, Race Racer, M-Trucks, Spider, Pal oder NTSC! Tel. 06021/68040 (ab 18 Uhr, Marc)

PSX-Games aller Art (us/jp/tdt), egal ob neu oder alt, große oder kleine Spielesammlungen. Verkäufe & tauche auch, suche N64-Sammlung mit Gerät, verkaufe NG CD (jp Frontloader) + 30 Spiele für 1000 DM. Tel. 0172/2717434

Verkaufe & tausche Shockwave-Assault 50 DM, Adidas PS 50 DM, Legacy of Cain 60 DM, Air Combat 30 DM. Suche u.a. Command & Conquer, Alien Trilogy, Excalibur... Tel. 02821/980534 (Lutz)

Tausche PSX-Spiele: Tomb Raider gegen Command & Conquer, Myst gegen Baphomet's Fluch, Road Rash gegen Posche Challenge, ISS Pro gegen F1-97. Alle in Topzustand. Vitali Dill, Margit-Zinke Str., 21035 Hamburg.

Playstation + 2 Pads + 3 Spiele (3D-Shooter, Resident Evil, Formel1) und ca. 20 Zeitschriften für nur 300 DM. Für Saturn: Antennenkabel 15 DM und 2x Tilt je 20 DM. Tel. 05251/37104 (Albert)

Verkaufe & tausche **PSX-Spiele:** Habe Formel1 55 DM & Croc 70 DM. Tausche z.B. gegen V-Rally, Total Drivin, Moto Racer & Soul Blade. Tel. 0231/461185

Playstation (neu/NTSC-Umbau/ noch 4 Monate Garantie) + viel Zubehör + Speicherlaufwerk 3 1/2 Zoll und ca. 26 Spiele. Alles Topptil. Liste anfordern, zusammen oder getrennt oder ruft einfach an: Tel. 0751/13556 (m. Härte)

PS-Spiele: Jurassic Park, V-Rally je 70 DM, Formel1 50 DM, Ballerspiel, Thunderhawk2, Sim City2000, Magic Carpet, Ridge Racer Revolution je 40 DM. Air Combat, 3D-Lemmings je 30 DM. Tel. 09306/2406 (Mo-Fr 17-18 Uhr, Michael)



Bei einem Multinorm-Nintendo-64 solltet Ihr Euch auf jeden Fall nach der ursprünglichen Ländernorm erkundigen. Der einzige Umbau stammt momentan von Wolfsoft, bei dem der Sicherheitschip eines Moduls in die Konsole gelötet wird. Der Effekt ist der gleiche wie bei älteren Adaptern: Spiele wie "Lylat Wars" laufen nicht.

PSX-Spiele: Wing Commander3, Formel1, Prügelspiel, Fade to Black, Actionspiel alle für 40 DM. Pandemonium ohne Anleitung 30 DM. Tel. 0251/778713

Suche Tauschpartner! Habe Suikoden, A-Trilogy, Resident Evil, Tunnel B1, Rayman, AP Soccer, NHL FO, WC3, Fila97, Disruptor. Suche Shellshock, NHL97, C-Bandicoot, Race Racer, M-Trucks, Spider, Pal oder NTSC! Tel. 06021/68040 (ab 18 Uhr, Marc)

SONSTIGES

20-Importballerspiele für Saturn & PSX, wie Metal Slug, Terradrifter, Salamander, Gradius Gaiden, Don Don Pachi, Shienyo... Tel. 0731/76634

Nintendo Game & Watch LCD-Spiele, Phillips 67000-Spiele, Colecovision-Spiele, Schmidt TVG2000-Spiele, sowie für Vectrex Blitz & Space Wars (nur mit Verpackung) gesucht. Tel. 02156/77827 (Ralf)

Unbedingt Video Games-Erstaussage 1/91, zahle 25 DM. Tel. 07351/73021 (ab 17 Uhr, Stefan)

Kaufe & tausche PSX, N64, Saturn, SNES, 3DO, Neo Geo CD. Auch Sammlungen, einfach anrufen, alle Tauschvarianten möglich. Postweg schnell & problemlos, viel Neues. Tel. 0171/823475 (Tuncay, jetzt)

Kaufe Neuheiten & Konsolen & Sammlungen & Zubehör für PSX, N64, GB, SNES, NES u.s.w. Suche ganz besonders FF7 (PSX) & F1-97 (PSX). Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970424

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe & tausche Blast Corps us, Turok us, Mario64 jp und Star Fox + Rumble Pak. Kaufe Golden Eye & Waverace (us oder jp). Tel. 0561/311813

N64-Spiele: Mario Kart jp 100 DM, Waverace us 80 DM + Porto & Nachnahme. Tel. 02644/1376 (Markus, ab 18:30 Uhr)

N64 + 4 Spiele (Mario, Turok, Waverace & Mario Kart) + Memory Card (4 MB) - alles komplett mit Verpackung + Beschreibung - 100% ok - 3 Monate alt. Tel. 0043/44241/311466 (Österreich)

Verkaufe & tausche **N64-Spiele,** z.B. Turok 80 DM, Mario Kart 70 DM, Waverace 70 DM, Blast Corps 90 DM u.a. Suche Lylat Wars, Turok engl. u.a. Verkäufe SNES + 2 Pads & 6 Spiele (z.B. Blackhawk, Prügelspiel, Mega-lo-Mania) für 360 DM. Tel. 07143/21585 (ab 18 Uhr)

MRC dt 109 DM VHB (NP 169 DM, Kauthof). Verkäufe auch Stadt der verlorenen Kinder (PS) für 69 DM (statt 109 DM). Tel. 0711/855539



Bei einem Multinorm-Nintendo-64 solltet Ihr Euch auf jeden Fall nach der ursprünglichen Ländernorm erkundigen. Der einzige Umbau stammt momentan von Wolfsoft, bei dem der Sicherheitschip eines Moduls in die Konsole gelötet wird. Der Effekt ist der gleiche wie bei älteren Adaptern: Spiele wie "Lylat Wars" laufen nicht.

Kaufe Konsolen & Spielesammlungen: N64, Playstation, SNES & Game Boy. Alles bitte ausschließlich Pal-Systeme & -Spiele. Peter Grebenteuch, Kollöder Str.40, 99610 Sommerda. Tel. 03634/38495

Hörspiele aus den Bereichen Grusel, SF, Krimi, TV, Comic etc. (z.B. Macabos, Larry Brent,...). Zahle gut, auch Tausch gegen PSX-, MD-Spiele u.s.w. möglich. Markus Moroder, Wehrstaden 4, 85757 Karlsruhe.

(Ver)kaufe & tausche **Spiele und Konsolen** für alle möglichen Systeme: Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe auch Spiele für PC-Engine, Colecovision, Atari2600, 7800 & NES. Tel. 089/1403732

Kaufe & tausche Sammlungen und Zubehör für N64, Saturn, PSX, 3DO, SNES & Neo Geo CD. Alle Tauschvarianten sind möglich, Postweg 100% seriös und schnell- oder hole es selbst! Ruf an: Tel. 0771/546362 (ab 16 Jahren)

Kaufe Spiele & Geräte für N64, Super Nintendo, PSX, NES, Game Boy, MD & Game Gear. Nehme auch gern große Sammlungen, suche für Saturn Sonic Jam & Sonic R. Suche auch Plüschfiguren von Sonic, Mario, Bomberman u.s.w. Tel. 05621/2231

Engine-Evangelium - Der PC-Engine-Club! Infos, Cheats, Lösungen, Sessions, Bier trinken & null Beiträge! Wir suchen alles rund um die Engine: Sebastian Rudolf, Burgstr.7, 33181 Wünnenberg. Tel. 02953/966272

SNES + Super Game Boy + 30 Spiele für 600 DM, MD + MCD + 32X + 18 MCD-Spiele + 15 MD-Spiele + 2 32X-Spiele für 600 DM. Suche Nintendo Game & Watch, zahle zwischen 30-80 DM. Tel. 0241/406465

SNES + 2 Pads + 7 Spiele + Super Game Boy + Joystick + Super Mario World + F-Zero + Winter Olympics + Carrier Aces + Desert Fighter u.a. für 300 DM! Tino Zischgl, Solothurnstr.18, 81475 München. Tel. 089/7552336

Multinorm N64 + 8 Topspiele wie z.B. Star Fox + Rumble Pak, Turok (uncut) + Top-RGB-Umbau + Hifi + Padverlängerung, Preis VHS. Tel. 04961/74076

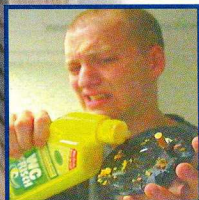
N64 Pal + 2 Pads + 2 Verlängerungskabel + 2 Rumble Paks + 4-fach Memory Card + us-Spiele-adapter + 7 Spiele + Mario64-Spiele-berater + Demo-Video, alles 100% ok, nur zusammen für 999 DM. Tel. 02855/15778 (ab 20 Uhr)

SNES + 12 Spiele (u.a. Mega-lo-Mania, S. Probotector, Alien Rebels, Beavis & Butthead, Simpsons: Barts Nightmare) + 5 Pads für 330 DM. Tel. 0231/281582 (ab 16:30 Uhr)

Nintend64-Games: Waverace 70 DM, Prügelspiel 90 DM, Top Gear Rally 110 DM, Extreme G 120 DM, Secret of the Empire 80 DM, Turok 80 DM, Dark Rift 110 DM, alle us! Saturn: Fighting Vipers jp 50 DM. Tel. 07807/955430 (Andreas, ab 18 Uhr)

Name, Vorname	Straße, Nr.	PLZ, Ort	alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.
Ort	Datum	Unterschrift	

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME? DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MANIAC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING



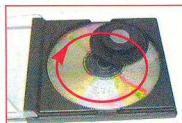
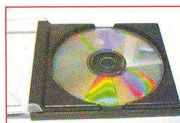
Wer am Wochenende seine Kumpels zu einer nächtlichen Spielesession einlädt, kennt das Problem: Auf dem Wohnzimmerregal stapeln sich Pizzakartons, Colaflaschen und Chipstüten, die Spiele-CDs liegen irgendwo dazwischen und verkleben mit Essensresten, Staub und Zuckerwasser. Hinzu kommen Kratzer durch die harte Unterlage und klebrige Fingerabdrücke – eine richtig schöne Sauerlei, die Ihr am nächsten Tag allein wegwischen dürft. Diesem Monat erfahrt Ihr, wie Ihr geschundene Spiele-CDs wiederbelebt. Euer Olli

Verdreckte Scheiben

Hat eines Eurer Playstation- oder Saturn-Spiele eine Zocksession nicht überlebt, ist die Suche nach dem Übeltäter hoffnungslos. Schadensbegrenzung lautet die Devise, es hilft bereits ein CD-Reinigungsset für ca. 25 Mark. Ihr erhaltet das Set in jedem gutsortierten Musikladen, Videospielfachhändler führen das nützliche Zubehör hingegen nur selten. Der Lieferumfang enthält eine dicke CD-Fassung mit gezahntem Rand, ein Reinigungskissen mit drehbarem Griff und ein Reinigungspray.

So wird's gemacht: Ihr legt die CD mit der bedruckten Seite nach unten in das Gehäuse und sprüht ein bis zwei Spritzer des Reinigungsprays auf die CD. Nun setzt Ihr das Reinigungskissen auf die CD und dreht es am Rand entlang im Kreis. Das gezahnte Kissen greift in den

geackerten Rand und rotiert so in die entgegengesetzte Richtung Eurer Drehbewegung. Selbst stark verkrustete Colafließen sind nach ein paar Runden verschwunden. Die feuchte CD laßt Ihr anschließend noch ein paar Minuten liegen, die Reinigungsflüssig-



Erste Hilfe für totgegangene CD-Spiele: Mit einem speziellen Reinigungspray und ein paar kreisrunden Wischern spendiert Ihr CDs ein zweites Leben.

keit ist stark flüchtig und verdunstet von selbst – Nachwischen mit einem feinen Tuch würde die CD nur wieder verschmutzen. Im MANIAC-Härtetest erzielten wir durchwegs positive Ergebnisse: Grundlage war unter anderem Olli's vergammelte "Ridge Racer"-CD, die sich nach einer zweitägigen Zwischenlagerung in einem Pizzakarton jeglichen Putz- und Ladeversuchen hartnäckig widersetzte.

Wenn das Set versagt: Kratzer und aufgeraute Stellen kann das Reinigungsset nicht beheben, diese jedoch vor Dreck säubern, wo Hausmittelchen wie Staubtuch, Küchenroller und Klopapier versagen. Dies reicht oft schon aus, um Euer Spiel wieder zum Leben zu erwecken. Streikt Eure Problem-CD nach intensiver Behandlung trotzdem, habt Ihr hoffentlich die beiliegende Registrierungskarte ausgefüllt und an den Hersteller geschickt.

Für ein paar Mark solltet Ihr im Tausch gegen die kaputte CD ein neues Exemplar bekommen. Ansonsten könnt Ihr das Spiel feierlich im Müllimer beerdigen.

Alternativen: Für schlampige Kunden bieten Musikläden für wenig Geld Schutzfolien an, die Ihr als Vorsorge auf die Unterseite Eurer neuen CD klebt. Die schwarz beschichteten Playstation-CDs machen in Einzelfällen Probleme (Ausstieg oder Ruckelei bei FMV-Sequenzen). Saturn-Spiele könnt Ihr durch Folien jedoch ohne Gewissensbisse auf die unordentlichen Kumpels vorbereiten. Dies sollte jedoch sofort nach dem Kauf geschehen: Hat die CD einen Kratzer, verstärkt die Folie den optischen Fehler.

Nicht nur Spiele-CDs, auch die Eingangs- buchsen Eures Fernsehgeräts unterliegen bei Multiformat-Usern einem folgen- schweren und kostspieligen Verschleiß: Permanentes Umstecken der Konsolen nimmt Euch besonders die empfindliche Scart-Buchse übel, Wackelkontakte und damit Bildblitzer oder Farbstiche sind die Folge. Auch einige RGB-Zubehörkabel sind alles andere als robust und fallen nach zig-maligem Umstecken auseinander. Um den lästigen Kabelsalat zu ord-

nen und Eure teure Hardware zu schonen, solltet Ihr die Anschaffung einer Scartbox in Erwägung ziehen: Ihr stöpselt Eure Scart-stecker einfach in die Box und verbindet das nützliche Zubehör via handelsüblichen Scart-kabel mit Eurem Fernseher. Mit der Drei-fach-Scartbox (ca. 70

Mark) von GT-Elektronik (Tel. 07621/44609) beendet Ihr außerdem Kompa-tibilitäts- und Anschlußprobleme: Das nützliche Accessoire bietet neben dem Umschalter zwei Cinch-Ausgänge für die Stereoanlage sowie ältere Fernseher oder Monitore. Die Box verarbeitet die Signale RGB, S-Video, Video-8, Hi-8, VHS/PAL und VHS/NTSC, per Knopf-druck könnt Ihr außerdem Eure Video-spielheldentaten gleichzeitig auf zwei Ausgänge legen und so per Video-rekorder für die Nachwelt festhalten. Beachtet bitte, daß es sich hier nicht um einen PAL/NTSC-Adapter handelt. Gegen einen Aufpreis von 30 Mark ist oben-drein ein nützlicher Bildlage-Shifter integriert, mit dem Ihr seitlich versetzte Bilder ins rechte Licht rückt. oe

TIP
Keine Chance für Raubkopierer: Eine neue Bootchip-Generation für Importspiele verhindert das Abspielen von kopierten Playstation-CDs auf Eurer Konsole. Interessierte wenden sich an Elze's Gameshop in Celle (Tel. 05141/907079)



Kabelsalat unter Kontrolle: Die Scartbox mit eingebautem Bildlage-Shifter verhindert lästiges Umstecken.

FACHBEGRIFFE

Bildlage-Shifter

Einige Fernseher verzie-hen das Bild im RGB-Modus nach links, so daß ein Zentimeter Eures Bildes verloren geht. Mit dem Shifter stellt Ihr die horizontale Lage des Bildes manuell ein: Die

meisten Monitore besitzen einen speziellen Dreh-regler an der Vorder- oder Rückseite, bei Fernsehern befindet sich das Bauteil im Gehäuseinneren auf der Platine. Nur TV-Techni-ker wagen es, das Gerät aufzuschrauben: An der Bildröhre liegt Starkstrom

an, unsach-gemäßes Herum-basteln endet tödlich! Außerdem verschiebt Ihr gleichzeitig auch das Fernsehbild. **Scart-Stecker** Genormter 21-poliger Stecker zur Übertragung von AV- und RGB-Signalen

MANIAC-KNOW-HOW!

LAST RESORT



Die Spielverlosung hat eingeschlagen: Statt kläglichler elf Zuschriften pro Monat stapeln sich

insbesondere Playstation-Cheats bergeweise um meinen Schreibtisch. Besten Dank für Eure aufopferungsvolle Mitarbeit. Jetzt sollten sich auch Saturn- und N64-Besitzer ein Herz fassen und zum Kugelschreiber greifen – schließlich warten kostenlose Top-Spiele auf Euch! Ach ja: Ihr erhöht Eure Gewinnchancen nicht, indem Ihr jedes Paßwort einzeln einsendet!

Euer Olli

NUCLEAR STRIKE



Preview: Um einen "Future Strike"-Preview zu bestaunen, nutzt Ihr das Paßwort von Stefan Ott aus

Duisburg:

LIGHTNING

Wehrlos: Klaut dem Feind die Munition mit dem Paßwort

EAGLEEYE



MITMACHEN & GEWINNEN!

Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal könnt Ihr Euch "San Francisco Rush", "Bust a Move 3" oder "GTA" verdienen. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFE
Wallbergstr.10 • 86415 Mering



NFL QUARTERBACK '98



Bonus-Teams: Wollt Ihr den Rasen mit einem von zwei Geheimteams betreten? Gebt im Cheat-Menü einfach folgenden Code ein: stntxtm

Eigenschaftstrick: Wenn Ihr einen eigenen Spieler erstellt, kommt Ihr nach der Namensgebung mit A oder Start in das Eigenschaftsmenü. Den grünen Balken oben könnt Ihr nun auf Eure Attribute verteilen; er ist jedoch nicht immer gleich lang. Ist er Euch zu kurz, drückt einfach B, und Ihr befindet Euch wieder im Namen-Menü. Drückt wieder A, damit der Balken im Eigenschaftsmenü eine andere Länge bekommt. Dies könnt Ihr beliebig oft wiederholen, bis Euch die Eigenschaftsenergie reicht.

Cheatcodes: Ihr wollt mit Riesenspielern antreten? Gebt die Codes rechts im Cheatmenü ein.

CODE	EFFEKT
bbmnb1	Riesenspieler
crllwys	Supersprung
glythmd	Goliath-Modus
rnldswzng	Langsam
smldgt	Midget-Modus
jpsnmwr	Minispiel
wltpytn	Stark
bgbfyff	Fänger
dwndrv	Improvisiert
gtnhds	Rumble-Modus
sprlyd	Rutschi
stckkyhnds	Superfänger
dwndrv	Super-Downs
brdwnmth	Quarterback

PANDEMONIUM 2



Level-Select: Sven Baumgarten aus Aurich verrät Euch, wie Ihr alle Levels frei anwählen könnt. Gebt einfach sein Paßwort ein:

AIMIDJMF

COLONY WARS



Christian Kreutzer aus Hilden und Michael Bedeßem aus Dortmund versorgen Euch mit Cheats zum Weltraumepos.

Energieboost: Für unbegrenzte Energiereserven gebt Ihr folgendes Paßwort ein:

Hestas'Retort

Kühler: Um Euren Jäger mit einem extra Waffenkühlsystem auszurüsten, gebt Ihr ein:

Tranquilleux

Zweitwaffe: Dieser Code stattet die Zweitwaffe mit unendlich Munition aus:

Memo'X33RTY

Levelanwahl: Ihr wollt Levels und FMV-Sequenzen direkt anwählen? Kein Problem: Christian und Michael kennen den passenden Cheatcode...

Commander'Jeffrey

MECHWARRIOR 2

DS Cheats: Dennis Driechen aus Staufenberg hilft allen Robotkämpfern mit seinen Codes. Gebt sie im Paßwort-menü ein!

PASSWORT	EFFEKT
T<X0/AXA<=	Levelanwahl
T#X0/AX<<<	Extrawaffen
#XX0/A4>>Y+	Heat Sinks
T/X0/AZ<#*	Elemental C.
#/X0/A4<LY	Tarantule C.
#AX0/A4YYA	Throttle
##X0/A><ZU	Unverwundbar
TOX0/AX>TU	Munition
#YX0/A>YOL	Jumpjets
#0X0/A>>0/	Alle Mechs

CASTLEVANIA

DS Rüstung: Nachdem Ihr "Symphony of the Night" einmal durchgespielt habt, gebt das Paßwort

AXEARMOR

ein und startet das Spiel. Euer Held hat nun eine neue Rüstung in der Tasche!

Besserwisser: Wollt Ihr Euren Schützling zum Intelligenzholzen trimmen, spielt den Titel einmal durch und gebt das Paßwort

X-XIV"

ein. Doch Vorsicht: Gleichzeitig wird Euer Held zum Schwächling!

Manipulator: Wenn die Worte "Now Loading" auf dem Bildschirm erscheinen, könnt Ihr sie mit dem Steuerkreuz verändern.

Richter: Ihr wollt als Richter Belmont zum Kampf gegen Drakula antreten? Nachdem Ihr das Abenteuer einmal bestanden habt, nutzt folgendes Paßwort:

RICHTER

FROGGER

DS Level-Select: Geht in den Pause-Modus und drückt die Kombination

➔■▲▲R1 L1 R1 L1 ●

Unendlich Leben: Erneut im Pause-Modus gebt Ihr ein...

➔■▲▲X

CART WORLD SERIES

DS Bonus-Wagen: Die alten Karts langweilen Euch? Für neue Flitzer wechselt Ihr ins "Create a Driver"-Menü, klickt Euch durch die Optionen und gebt folgenden Namen ein:

PUSHBUTT

STREET FIGHTER COLLECTION



Cammy: Wer in "Street Fighter Zero 2 Dash" mit Cammy antreten möchte, gewinnt den Arcade-Modus mit Vega und mehr als 50.000 Punkten. Gebt als Initialen CAM ein, wechselt in den VS-Modus, wählt Vega und drückt dreimal START.

Gouki: Ihr wollt in "Super Street Fighter IIX" als Gouki antreten? Geht in der Auswahl auf Ryu, haltet L1 gedrückt und betätigt die RI-Taste.

MACHINE HUNTER

DS Cheats: Mit unseren Codes seid Ihr unschlagbar. Gebt sie einfach als Paßwort ein.

PASSWORT	EFFEKT
???HOST???	Zeigt Cheats
URANUS	Continues
SATURN	Endsequenz
SHOWCREDIT	Credits
LAZYPLAYER	Pick-Ups
GET SACKED	Bossfight
SHOWDROIDE	Altes Intro
NO MISSION	Exit-Plätze
GRIMREADER	1. Schuß tötet
2UNLIMITED	Waffen
INVINCIBLE	Unsterblich

ZERO DIVIDE

DS Bonusspiel: In "Zero Divide" sind drei Levels des Videospiellklassikers "Phalanx" versteckt. Haltet während dem Anschalten auf dem zweiten Pad

START + SELECT

gedrückt. Zum Spielen benutzt Ihr ebenfalls das zweite Pad.

CPU vs CPU: Statt selbst zu spielen wollt Ihr lieber zuschauen? Haltet im Titelbild

L1 + L2 + R1 + R2

gedrückt, geht auf "Player 1" und haltet zusätzlich ↓ gedrückt. Nun sollte "VS-Play" angewählt sein. Drückt weiterhin alle Tasten und betätigt zur Bestätigung den START-Knopf.

Neco: Um den geheimen Roboter Neco anzuwählen, spielt Ihr "Zero Divide" mit Zool und Extal durch.

TWISTED METAL WORLD TOUR

DS Geheimwagen: Um den versteckten Panzer Minion anzuwählen, nutzt Ihr den Cheat von Markus Widmann aus Oberschleisheim. Drückt in der Fahrzeugwahl die folgende Kombination:

L1 ↑ ↓ +

Der rumpelnde Minion erscheint nun zwischen den gefürchteten "Twisted Metal"-Kampffahrern Shadow und Hammerhead.

MICRO MACHINES V3

DS Cheats: Gebt folgende Cheats im Pause-Modus ein. Ein Piepton bestätigt Eure Eingabe. Um die Cheats zu deaktivieren, gebt Ihr sie einfach noch einmal ein!

CHEAT	EFFEKT
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓	Alle Objekte
→ → → → → →	Ansicht
■ → → → → → ↓	Bounces
■ * * * * * * * *	Speed
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Floating
■ * * * * * * *	Langsame CPU

Codes: Die folgenden Codes gebt Ihr im Namen-Menü ein. Der Neun-Leben-Cheat funktioniert nur im Einspieler-Modus, der Multi-Tracks-Cheat nur im Mehrspieler-Modus.

NAME	EFFEKT
CATLIVES	9 Leben
GIMMEALL	Multi-Tracks
NOTANKS	Kein Schuß
TANKSAME	Tanks-Rennen
WINTERY	Rutschig

Debug-Modus: Um alle weiteren Cheats aktivieren zu können, müßt Ihr im Pause-Menü zuerst folgende Kombination eingeben:

■ ↑ ↓ ↓ ↓ ● ● ● ▲ X

Wer die angegebenen Debug-Cheats aktivieren will, drückt die darunterstehenden Kombinationen während des Spiels. Der "Quit & Win"-Cheat funktioniert aber leider nicht im Time-Trial-Modus.

Quit & Win:
SELECT + X

Perspektive:
SELECT halten, ↑ ↓ ↓ ↓

Zoom:
SELECT halten, R2 oder L2

Computerdrohne:
SELECT halten, ■

Gegner sprengen:
X halten, ■ + ▲ + ●

MDK

DS Tips-Profi Stefan Ott aus Duisburg läßt nicht locker: In Aussicht auf ein neues Playstation-Spiel versorgt er Euch mit seinen "MDK"-Cheats. Gebt die Codes im Spiel ein, die entsprechend gekennzeichneten aktiviert Ihr im Pause-Modus.

Handgranaten:

Mortar:

Dummy Decoy:

Super Chain Gun:

Cow Drop:

Homing Sniper-Granaten:

Bonus Airstrike:

Sniper-Granaten (Pause):

Thumber-Waffe (Pause):

Twister-Waffe (Pause):

▲ ● ■ L1 →
← L1 ▲ ■ → ● ● ←
× L1 → × ▲ ■
→ L1 ↓ ■ ▲ → ↓
↑ ↓ ↓ L1 →
← → × ■ L1 L1 →
↓ ↑ ● ↓ ↓ ↓ L1
↑ ■ L1 → ● ▲ ■
↓ → ← → ↑ → ↓
↓ L1 ■ ▲ → ↑ ×

COOL BOARDERS 2

DS **Kurswahl:** Auch für alle Snowboarder hat Stefan Ott Tips parat. Um den Kurs frei zu wählen, geht Ihr im Modus-Menü flink über folgende Punkte: SBC, Onemake, Freeride, Option, Boardpark, Halfpipe, Freeride. Nun drückt Ihr den ●-Knopf und haltet nach der Spielerauswahl die Tasten

L1 + L2 + R1 + R2

gedrückt. Bestätigt nun mit Button ●.

Alien: Wer als Alien oder Schneemann auf dem Board stehen will, muß alle 100 Moves im Master-Modus ausführen und im Freeride alle Rekorde schlagen!

TOMB RAIDER 2

DS **Alle Waffen:** Martin Andreas aus Utting verrät Euch, wie Ihr Lara Croft mit allen Waffen und 51 Medipacks ausrüstet. Haltet im Spiel R2 gerückt und führt einen Sidestep nach links, anschließend nach rechts und wieder nach links aus. Dann macht Ihr eine Rückwärts-, darauf einen Vorwärtsschritt und laßt R2 wieder los. Nun dreht Ihr Lara nach rechts oder links einmal um 360°, springt rückwärts und drückt in der Luft ●, damit sie sich in der Luft umdreht.

Levelskip: Einen Level zu überspringen ist ähnlich kompliziert: Macht das selbe wie oben, springt jedoch zum Schluß vorwärts und drückt ●.

SONIC R

DS **Doppelhelden:** Ihr wollt im Zweispieler-Modus den gleichen Charakter anwählen wie Euer Freund? Nachdem der erste Spieler seinen Helden ausgewählt hat, geht Ihr auf den gleichen und haltet

X + Y + Z

MASTERS OF TERÄS KÄSI

DS **Big-Head-Modus:** Wollt Ihr Eurem Star-Wars-Streiter einen Riesenkopf verpassen, haltet Ihr während der Charakterauswahl SELECT gedrückt und laßt erst bei Kampfbeginn wieder los.

Movie-Modus: Solange ein Match geladen wird, habt Ihr Zeit, die lästigen Energie- und Supermove-Anzeigen auszuschalten. Dazu haltet Ihr folgende Tasten gedrückt:

SELECT + L1 + R2

Darth Vader: Wer den fiesesten aller Weltraumtyrannen in den Kampf führen möchte, muß das Spiel auf allen Schwierigkeitsstufen durchspielen, auf der schwersten aber mit Luke Skywalker.

DARTH-VADER-MOVES

Ohne Waffe:	
Rückhand	→ → + ▲
Kniestoß	→ → + ●
Elektrohieb	← ← ↓ ↓ → → + ▲
Mit Waffe:	
Uppercut	← → + ●
Slash	▲ + ■
Sith Strike	→ → + ●
Säbeluppercut	↓ ↓ + ●
Vader Strike	→ → + ●
Dark Spin	↓ ↓ + ●
Saber Frenzy	→ ↓ ↓ → → + ●
Lunge Strike	→ → + ▲
Black Saber	← → + ▲

Uniformwechsel: Haltet in der Kämpferauswahl L1 gedrückt.

Mara Jade: Wollt Ihr gegen Mara Jade antreten, kämpft als Darth Vader: Ihr gelangt in ein Spiegel-Match, in dem Euch Mara Jade mit ihrem blauen Laserschwert erwartet!

Stormtrooper: Kämpft mit Han Solo im höchsten Schwierigkeitsgrad, um am Ende den Stormtrooper zu steuern.

NACHGEFRAGT

DS **"Dark Rift" wird nach den ersten paar Gegnern ganz schön schwer: Gibt es eine einfache Möglichkeit, die Gegner zu besiegen?**

Axel Schweiß, Mühldorf



"Perfect"-Sieg leicht-gemacht: Der Rückwärts-sprung schlägt sie alle.

Tatsächlich gibt es eine Möglichkeit, die "Dark Rift"-Schläger in jedem Schwierigkeitsgrad mit einem "Perfect" zu besiegen: Weiche gleich nach Kampfbeginn zurück und laufe weiter rückwärts, bis der Gegner auf Dich zurennst. Wenn er nahe herangekommen ist drückst Du

← + ↑ + C. Nun sollte Dein Kämpfer hochspringen und den Widersacher mit einer Waffenattacke niederschlagen. Diese Prozedur wiederholst Du, bis er verloren hat.

DS **Ich habe ein kleines Geldproblem bei Gold Saucer an Gold?**

Hannes Kranz, Emmerich

Gehe in die Spielhalle, wo Du den seltsamen Wahrsager Cait Sith triffst (die Treppe hoch, zweite Tür): Stell Dich vor den Mog-Automaten und fang an zu zocken. Wenn Du den kleinen Mog durch eisernes Dauerfeuer zweimal zum fliegen bewegen kannst, gewinnst Du 30 Goldstücke. Dies kannst Du beliebig oft wiederholen.

TOCA TOURING CAR

DS **Cheatcodes:** Stefan Ott aus Duisburg und Alex Jacubczyk aus Camen versorgen Euch mit den neuesten Touring-Car-Cheats. Allesamt gebt Ihr als Namen ein!

NAME	EFFEKT
CMSTARS	Sternenhimmel
CMT00N	Comic-Modus
CMMICRO	Vogelperspektive
CMCROTER	Hubschrauber
CMDISCO	Disco-Modus
CMHANDY	Handy-Modus
CMNOHITS	Unverwundbar
CMCHUN	Go-Kart
CMGARAGE	Extrawagen
CMRAINUP	Spiegelregen
X800STME	Extra-schnell

CRASH BANDICOOT 2

DS **Voodoo-Maske:** Um eine gratis Voodoo-Maske abzustauben, drückt Ihr sobald Ihr sterbt folgende Kombination, bis Ihr Euch wieder bewegt:

↑ + ●

GEMS	ORT
Blau	Verzichtet im Turtle-Wald auf die Kisten
Rot	Sucht den Teleporter zum "Snow Go"
Grün	Geht durch die Sackgasse im Nitro-Raum von "Eel Deal"
Gelb	Zeitrekord im "Plant Food" ohne Kisten
Lila	Klettert im "Bee Hauling" die Kisten-Treppe hoch

DIDDY KONG RACING



Nachdem wir Euch in MANIAC 1/98 die besten "Magischen Codes" verraten haben, helfen wir Euch heute bei der Suche nach den goldenen Schlüsseln und erklären, wie Ihr die Turbo-Henne Drumstick steuern könnt.

Schlüsselquartett und Mehrspieler-Modi

Habt Ihr einen der Schlüssel gefunden, könnt Ihr das Rennen sofort abbrechen – das Spiel merkt sich automatisch, daß Ihr den Gegenstand besitzt. Mit den goldenen Schlüsseln habt Ihr Zugang zu den Multiplayer-Szenarien der jeweiligen Welt.

Schlüssel 1: Dinoland Kurs: Rumpelsee

Dieser Schlüssel ist leicht zu finden: Fahrt nach dem Start einfach geradeaus. Nach den ersten Ballons folgt Ihr nicht der Rechtskurve, sondern drittel schnurstracks auf die Rampe mit dem "R"-Symbol. Oben auf der Rampe befindet sich der Schlüssel.



Kein Problem: Selbst das blinde Huhn Drumstick findet den ersten Schlüssel mühelos!

Multiplayer-Belohnung: Feuerberg

Ziel dieses Levels ist es, möglichst viele Dino-Eier auszubreiten. Ihr tretet gegen drei Computerfahrer an. Schnappt Euch einfach die herumliegenden Eier, jagt zu dem Nest mit dem Portrait Eures Fahrers und werft das Ei mit dem Z-Knopf ab. Während Ihr die Eier aus der Arena aufklaubt, solltet Ihr gleichzeitig versuchen, die Nester der anderen Piloten auszurauben. Doch Vorsicht: nur wenn das Ei-Symbol unter dem Namen des betreffenden Fahrers noch blinkt, könnt Ihr Euch dessen Ei schnappen!

Schlüssel Zwei: Schneeberg Kurs: Schneeballschlucht

Nach dem Start biegt Ihr sofort nach links ab und schiebt Euch die verschneite Anhöhe hinauf. Folgt dem Lattenzaun ins höhlenähnliche Versteck: Dort liegt der Schlüssel.

Multiplayer-Belohnung: Bibberpyramide

Bei dieser "Jeder-gegen-jeden"-Schlacht heißt das Ziel Überleben: Die vier Spieler starten mit je zehn Bananen, pro Raketentreffer oder Minenkontakt werden Euch zwei Früchte abgezogen. Es lohnt sich, die normalen Raketen zu Lenkraketen



Schlüssel 2 versteckt sich in einer Mini-Höhle auf der Anhöhe neben der Rennstrecke

Schlüssel 3: Sherbet Island Kurs: Mondsichelinsel

Hier chartert Ihr am besten das Hovercraft, denn auf der Suche nach diesem Schlüssel müßt Ihr durch's Wasser. Nehmt nach dem Start den linken Pfad, am Ende des Pfades fahrt Ihr einfach nach links weiter ins Wasser und kurvt in die winzige Ausbuchtung im Felsmassiv rechts.



Wellen-Ausflug mit Schlüssel-Erlebnis: Rauscht nach links ins Wasser – nach hundert Metern erspäht Ihr die Höhle!

Multiplayer-Belohnung: Schwarzbach

Dieses Mal wird der idyllische Strand zur munteren Raketenschlacht genutzt. Die Regeln für das "Last Man Driving"-Spiel sind dieselben wie zuletzt.

Schlüssel 4: Drachenwald

Entlang der Strecke befindet sich eine Holzbrücke, die in einen Tunnel mündet. Aufpaßt: An der linken Seite der Tunnelfahrt befindet sich ein kleines Glöckchen, das an einer Kette hängt. Schnappt Euch nacheinander dreimal einen blauen Ballon (benutzt am besten immer den vor der

Glocke), bis Ihr den stärksten Turbo habt. Dann wendet gegen die Fahrtrichtung und berührt die gelbe Glocke. Nach dem Signalton öffnet sich die Zugbrücke. Benutzt den Turbo, damit Ihr noch schnell über die sich schließende Brückenhälfte in eine Burgzinne springen könnt. Dort befinden sich einige Bananen und der letzte Schlüssel. Schnappt ihn Euch!

Multiplayer-Belohnung: Rauchberg

Dieser Arena-Modus ähnelt dem Feuerberg-Eierflug. Hier ergattert Ihr im Duell mit den anderen Fahrern Bananen, die Ihr im Vorbeifahren in Eure Schatztruhe purzeln laßt. Zwei Sonderregeln erschweren die Aufgabe: Zum einen passen nur zwei Bananen in Euer Gefährt, so daß Ihr mindestens fünfmal die Truhe anfahren müßt. Außerdem sorgen zahlreiche Waffen für chaotische Sammelbedingungen: Nach einem Treffer verliert der Bananenlieferant seinen Besitz und muß sich erneut auf die Suche machen.

Geheime Charaktere:

TT: Verbessert im "Time Trial"-Modus alle aufgestellten Rekorde ("DKR"). Danach taucht TT auf den Strecken auf – schlägt Ihr auch seine Bestzeiten, wartet er anwählerisch im Auswahlbildschirm.
Drumstick: Um als Drumstick spielen zu können, müßt Ihr alle Teile des Wizzig-Amuletts gesammelt haben. Auf der Hauptinsel seht Ihr einen Frosch mit rotem Hahnenkamm. Fahrt einfach drüber, um ihn in Drumstick zurückzuverwandeln. In der Charakter-Auswahl entdeckt Ihr jetzt zwischen Diddy und Bumper den neuen Fahrer.

Allgemeine Tips:

Perfekte Turbo-Technik: Den maximalen Turbo-Boost erlangt Ihr, wenn Ihr einige Meter vor den rot-gelben Beschleunigerpfeilen vom Gas geht und erst wieder auf die Tube drückt, nachdem Euer Kart vom Turbo erfasst wurde.

Ausflug ins All: Habt Ihr auf allen Inseln die Endgegner zweimal besiegt, jede Goldtrophäe ergattert und Wizzig besiegt (am besten mit Drumstick), ist der Weg ins All frei: Fahrt am Strand gegen die Tafel mit den Trophäen – der Leuchtturm verwandelt sich eine Rakete, die Euch ins Übermorgenland bringt. Dort müßt Ihr alle vier Kurse meistern und dann erneut gegen Wizzig antreten – wer ihn besiegt, darf im neuen "Adventure 2"-Modus alle Strecken gespiegelt durchfahren. *ch/b*



Kling, Glöckchen klingelnd: Erst nach dem Bimmeln hebt sich die Zugbrücke im Drachenwald.

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit, unsere Game-Buster-Codes helfen Euch in schwierigen Situationen aus der Zwickmühle. Die Fahne zeigt Euch, für welche Ländernorm die Codes funktionieren.

SOVIET STRIKE

BEMERKUNGEN	CODE
Raketen	800F5298 0026
Geschosse	800F5280 0008
Gewehre	800F5280 049A
Treibstoff	800837F2 6400
Rüstung	800836EC 050C
Versuche	80074EC8 0002
ECM	800F52C8 0030
Sidewinders	800F52C8 0008
Lager	800F52C8 0002
Level(X=1-4)	30074EC9 000X
Munition	8004C248 0000
	8004C24A 0000

SWIPEOUT 2097

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	800BE51C 011B
	800BE520 E955
	800BE52C 0126
	800BE530 FF60
	800BE544 011B
	800BE548 E955
	800BE554 0126
	800BE558 FF60
Zeit	80095814 099A

STIME COMMANDER

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	8009788E 007E
Zeit	80091890 57E4
Platinen	800A42C8 0063

ATHEME PARK

BEMERKUNGEN	CODE
HAUPTCODE	F6000914 C305
	B6002800 0000
Geld	160DF780 0089
	160DF7B2 5440

SEGA RALLY

BEMERKUNGEN	CODE
HAUPTCODE	F6000914 C305
	B6002800 0000
Zeit	160b0536 9911

ALIEN TRILOGY

BEMERKUNGEN	CODE
HAUPTCODE	F6000924 C305
	B6002800 0000
Alle Waffen	1606CF82 BBFC
Energie	1606CF84 0064
Rüstung	1606CF86 03EC
Stiefel	1606CF88 0A0F
9mm-Ammo	1606CF8A 0014
Shotgun-Ammo	1606CF8E 0014
Rifle-Ammo	1606CF90 4000
Flamer-Ammo	1606CF96 4000
Smart-Ammo	1606CF9A 4000
Batterien	1606CF9E 4000

BOMBERMAN

BEMERKUNGEN	CODE
Leben	802AC617 0063
Zeit	802AC633 0000
Credits	802AC61B 0063
PAR=99 Gems	882AC61F 0063

HEXEN

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	8113F11C FFFF
Blue Mana	8013F14D 00CF
Green Mana	8013F14F 00CF
Alle Items	8013F119 0020
	8013F091 0001
	8013F093 00FF
Kriegerwaffen	8013F147 00FF

Ihr habt selbst interessante Game Buster-Codes herausgefunden, die japanischen Menüs Eures Lieblingsimports entziffert oder ein anderes, wichtiges Geheimnis gelüftet? Schreibt an den TIPS-TEUFEL! Ihr nehmt selbstverständlich auch an der Verlosung teil.

STOP GUN

BEMERKUNGEN	CODE
Raketen	801ED646 0063
AGM	801ED648 0063
Nukes	801ED644 0063
Surefire	801ED638 0063
U328	801ED63A 0063
MIRV	801ED63C 0063

SWORMS

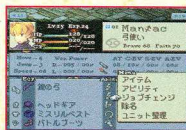
BEMERKUNGEN	CODE
Zeit	801454AC 0889
Splitter	80144E5C 0005
Suchraketen	80144E54 0002
Dynamit	80144E70 0002
Minen	80144E74 0002

FINAL FANTASY TACTICS

DS Konsolenstrategien haben ein schweres Los: Die meisten Spiele ihres Lieblingsgenres erscheinen leider nur in Japan, das Auswendiglernen der verschiedenen Menüs ist mühselig. Deshalb helfen wir Euch mit dieser Übersetzung ein bisschen auf die Sprünge: Nach dem Spielstart gebt Ihr Euren Namen und Geburtsdatum ein, letzteres beeinflusst Euer Glück bei Heilzauber und Flüchen. Im Statusmenü sind günstige Fähigkeiten, bei denen Ihr besonderes Glück habt, mit einem Kreis markiert. Ein X kennzeichnet Pech bei Zaubersprüchen.

Das Action-Menü (unten) erscheint, wenn einer Eurer Helden gerade am Zug ist. In das Kartenmenü gelangt Ihr in der Oberwelt. Betretet Ihr ein Dorf, kommt Ihr in's Stadtmnü. Noch ein kleiner Tip: Stirbt einer Eurer

Helden, verwandelt er sich gelegentlich in eine Schatzkiste, die wertvolle Waffen und Rüstungen enthält.



Mit unserer Übersetzung kein Problem: Die japanischen Menüs von "Final Fantasy Tactics".

STADTMENÜ	UNTERMENÜS
Bar	
Geschäft	Kaufen Verkaufen Von Helden kaufen
	Zugriff geben Auto-Anziehen Gesamtkosten Verkaufen Verlassen
Rekrutieren	Verlassen Mann Frau Monster benennen

KARTENMENÜ	UNTERMENÜS
Bewegen	
Helden anschauen	Gegenstand
	Anziehen Auto-Anziehen Ausziehen Liste Anwählen Abwählen Kaufen
	Fähigkeit
	Beruf ändern Gruppe verlassen Einheit kaufen
Alte Sequenzen	
Tutor	
Speichern/Laden	
Optionen	

ACTION-MENÜ	UNTERMENÜS
Fortbewegen	
Aktion	Fähigkeit 2. Fähigkeit Fähigkeiten wechseln
Zug beenden	
Heldenstatus	
Auto-Kampf	Manuelle Kontrolle Ziel wählen Angreifen Freund unterstützen Wegrennen

FINAL FANTASY 7

TEIL 3: DAS FINALE IM KRATER

DS Habt Ihr die spektakuläre Flucht aus der Shinra-Militärbasis in der letzten MANIAC überlebt, führen wir Euch im letzten Teil der "Final Fantasy 7"-Lösung direkt zum finalen Duell mit Sephiroth.

Substanz-Sammler:

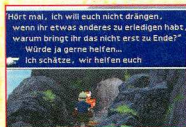
Nachdem Ihr Euch vom Erdwurm vor der Mithril-Mine den Beta-Zauber geklaut habt, reist Ihr mit dem Luftschiff weiter in Yuffies Heimatdorf: Um die folgende Geheimmission zu meistern, müsst Ihr Yuffie unbedingt in Eure Kampftruppe

YUFFIES KAMPF IM TEMPEL		
1. Stock:	Gooriki	3000 HP
2. Stock:	Sheik	4000 HP
3. Stock:	Chehoff	5000 HP
4. Stock:	Staniff	6000 HP
5. Stock:	Godo	9999 HP

aufnehmen. Eilt in den hohen Tempel und redet dort mit dem kleinen Jungen. In allen fünf Etagen erwartet Euch je ein grauenvolles Monster – für den Sieg gibt's die Leviathan-Substanz. Geht an Bord Eures Fliegers und flitzt zur Chocobo-Farm, wo Ihr beim Bauer einen Büschel Mimetgemüse für 1.500 Gil erstelt. Weiter geht's nach Mideel: Klettert auf die Brücke im Vordergrund und holt Euch den Schlüssel am Haus ganz links (siehe Bild). Nun marschierd Ihr in den Waffen-



Ihr sucht Substanzen und Ringe? Holt Euch den Schlüssel (links) und kralut dem Chocobo hinterm Ohr.



Nach dem anstrengenden Kampf sprintet Ihr durch die Türe im obersten Raum der Festung ins Freie. Dort kralut Ihr Euch die Phoenix-Substanz.

laden rechts daneben und schließt mit dem Schlüssel die Türe auf. Nachdem Ihr den Fluchring ergattert habt, sprecht Ihr mit dem herumlaufenden Chocobo und füttert ihn mit dem Mimetgemüse. Kralut ihn hinter dem Ohr, damit er Euch seinen Batzen Substanz schenkt. Besuch Cloud im örtlichen Krankenhaus, zurück an Bord übernimmt Cid die Führung. Düst nun zu den Loren von North Corel, nehmt jedoch den Hintereingang über die Berge. Am Mako-Reaktor angekommen springt Ihr auf die Lok und rast dem anderen Zug hinterher. Folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm und stoppt den Zug rechtzeitig. Für Eure Heldentat kassiert Ihr die Ultima-Substanz, die Ihr unbedingt für das finale Duell benötigt. Reist nun weiter zur Festung Adlerhorst und verspricht den Rebellen Eure Hilfe: Betretet die Festung und plaudert mit dem alten Mann am Tisch. Er erzählt Euch, daß unter dem goldenen Vogel eine mächtige Substanz schlummert. Klettert die Leiter nach oben und beginnt mit der Schlacht: Es ist egal, ob Ihr verliert oder gewinnt. Wahre Helden stellen sich

den Shinra-Soldaten im Kampf! Geht anschließend auf die Dachterasse und sackt die Phoenix-Substanz ein. Sie ist nicht nur ein wirksamer Angriffszauber, sondern erweckt gleichzeitig tote Kameraden zum Leben. Zurück im Erdgeschoß

sprecht Ihr erneut mit dem alten Mann, damit er Euch die große Substanz gibt.

Eilt wieder ins Krankenhaus in Mideel und sprecht mit Tifa: Der Boden beginnt zu beben, ehe der

Mech "The Weapon" angreift. Auf dem Dorfplatz stellt Ihr Euch dem Kampf – nach einigen Hieben flieht das Monster. Es folgt ein langwieriger Ausflug in die Vergangenheit von Cloud. Auf der grün schimmernden Insel sprecht Ihr mit den Clouds in folgender Reihenfolge: Oben, links, rechts und oben. Nachdem Cloud wieder im Besitz seiner geistigen Kräfte ist, flitzt Ihr weiter zur Shinra-Militärbasis, wo Ihr die Wache am Eingang mit zehn Gil bestecht. Sprintet Richtung Landeplatz und folgt der salutierenden Soldateneinheit den Gang entlang. In einem Aufzug rettet Ihr ein unschuldiges Mädchen vor zwei fiesigen Soldaten. Nach einigen Kämpfen gelangt Ihr in einen Raum mit einem roten leuchtenden Knopf: Drückt ihn, und der

LEGENDE

1	Die Hauptstadt Midgar
2	Kaamu
3	Chocobo-Farm
4	Mithril-Mine
5	Festung Adlerhorst
6	Militärbasis
7	Costa del Sol
8	Paß in die Berge
9	Mako-Reaktor
10	North Corel
11	Corel-Gefängnis
12	Gongaga-Reaktor
13	Cosmo-Canyon
14	Yuffies Wald
15	Nibelheim
16	Raketendorf
17	Bergpfad
18	Yuffies Heimatdorf
19	Einsiedlerhaus
20	Ruinentempel
21	Knochendorf
22	Dorf im Schnee
23	Meteoritenkrater
24	Mideel
25	Chocobo-Weiser
26	Geheimhöhle 1
27	Geheimhöhle 2
28	Geheimhöhle 3
29	Geheimhöhle 4





linker Hebel... Richtungstaste nach o
Richtungstaste nach unt
rechter Hebel... Taste
 button

Jetzt darf nichts schliefgehen: Halte!
unter allen Umständen den rasenden Zug an!
Schlägt der Versuch fehl...

Aufzug befördert Euch tief unter den Meeresspiegel in die Unterwasserbasis: Folgt den Gängen in den U-Boot-Hafen. Reno von den Turks erwartet Euch dort mit einem gewaltigen Kampfmech. Bevor Ihr das graue U-Boot entert, schnappt Euch das Krummschwert und die Leviathanschuppen in den Kisten daneben. Das flüchtende Schiff versenkt Ihr mit ein paar gezielten Schüssen aus dem U-Boot. Danach sucht Ihr den gesamten Meeresboden ab: An der westlichen Küste findet Ihr ein abgestürztes Flugzeug, in dem einige Turks und andere gefährliche Monster lauern. Sammelt alle Gegenstände ein (siehe Liste rechts oben) und vergeht keinesfalls die Hades-Substanz beim Hubschrauber! Im Norden des Meeres findet Ihr eine Höhle mit dem Schlüssel zum alten Volk. Wollt Ihr eine kleine Bonussequenz sehen, tuckert in den versteckten Gang im Nordwesten! Taucht am Ende auf und Ihr findet Euch im großen Bergsee wieder. Legt am Ufer an und lauft zusammen mit Vincent in den Wasserfall.

Der riesige Meteoroid:

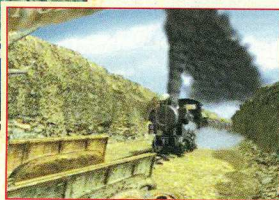
Mit dem U-Boot fahrt Ihr zurück zur Militärbasis und steigt in Euer Flugzeug um. Fliegt zum Raketenort und verbündet Reno samt seiner Soldaten an der Rakete. Geht hinein und begeben Euch in den Kontrollraum. Die dortige Wachmannschaft könnt Ihr gefangen nehmen oder aufheben. Kommt Euch der Siegestanz der Soldaten nicht bekannt vor? Die Rakete ist mit einem Autopiloten ausgestattet; Ihr könnt den Start nicht mehr verhindern. Im All klettert Ihr in die Raketenspitze und kräft Euch die vierte große Substanz: Dazu müßt Ihr am Sicherheitsschloß den Code **●■□×** eingeben. Steigt wieder hinab bis in die Not-



Sie funktioniert noch:
Mit der Rakete düst Ihr im Weltall
auf den roten Meteoriten zu.

SCHÄTZE AM MEERESGRUND

Flugzeug	Himmelswolke
	Hades-Substanz
	Highwind-Limit
	Geisteslanze
	Outsider
Höhle	Volksschlüssel

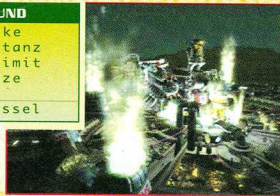


...sterben nicht nur viele Bewohner
von North Corel, auch entgeht Euch die
wertvolle Ulirima-Substanz.

kapsel, die Euch zur Erde zurückbringt. Nun solltet Ihr alle vier großen Substanzen in der Tasche haben, bringt sie zu Bogenhagen im Cosmo-Canyon. Die großen Substanzen (blau, grün, rot und gelb) besitzen alle Zaubersprüche der gleichfarbigen Substanzen: Mit gelb könnt Ihr zum Beispiel alle Spezialkommandos (Stehen, Werfen usw.) anwenden. Ihr dürft sie jedoch erst mitnehmen, wenn Eure Sammlung komplett ist (siehe Tabelle). Seid Ihr unserer Lösung bisher gefolgt,

SUBSTANZ	VORRAUSSETZUNG
Blau	Bahamut- und Neo-Bahamut-Substanzen alle 13 Kommando-Substanzen auf Master-Ebene
Gelb	alle 16 Aufruf-Substanzen auf Master-Ebene
Rot	alle 21 Zaubersubstanzen auf Master-Ebene
Grün	

dürft Ihr die blaue Master-Substanz (Bahamut Null) gleich mitnehmen. Um die anderen Zaubersteine einzusacken, kehrt Ihr später nochmal zurück. Eure Truppe entscheidet sich für die Reise in das Schneckenketal: Besucht das Knochenort und wandert durch den Zauberswald. An der Wegkreuzung des Schneckenketal angekommen, marschieret Ihr nach links am Speicherhaus vorbei zum Tempel. Dort erwartet Euch schon Bogenhagen, der mit dem Schlüssel aus der Unterwasserhöhle einen geheimnisvollen Wasserfall aktiviert. Nach einem kurzen Wiedersehen mit Aerith klingelt Cait Sith per Handy durch: Präsident Rufus plant die Ermordung von Sephiroth mit der gewaltigen Jenon-Kanone und der Energie aller Mako-Reaktoren von Midgar! Verlaßt das Schneckenketal und düst nach Midgar: An der Küste könnt Ihr schon den stämmigen "Weapon"-Mech erkennen, der dieses Vorhaben ebenfalls verhindern will. Ihr müßt aber die Einwohner der Hauptstadt schützen: Für einen gewaltigen Machtschlag von



In Midgar bereiten die Shinra-Schergen den Abschluß der riesigen Jenon-Kanone vor

10.000 HP kombiniert Ihr vor dem Kampf die Bahamut-Null-Substanz mit dem MP-Turbo-Stein. Nach seiner Niederlage zieht der Mech wieder ab, doch Rufus befiehlt den Abschluß der Kanone. Der Schuß durchlöchert "The Weapon" und zerstört die Energiebarriere um den Meteoritenkrater: Der Weg zu Sephiroth ist frei! Düst mit dem Flugzeug zum Krater, wo Euch eine kurze Sequenz über die finsternen Pläne von Hojo und Heidegger informiert. Die beiden Schurken planen doch tatsächlich, die gesamte Energie der Mako-Reaktoren von Midgar für den Kampf gegen Sephiroth zu nutzen. Die anschließende Überladung der Reaktoren wäre das Ende für alle Einwohner von Midgar! Flitzt zurück dorthin und landet mitten in der Stadt – Cloud und seine Kumpels hüpfen in einer tollen Video-Sequenz per Fallschirm aus dem Flieger! Wieder festen Boden unter den Füßen folgt Ihr Cait Sith in die U-Bahn-Schächte: Nachdem Ihr durch einen Lüftungstunnel in das unterirdische System gekrabbelt seid, sprintet Ihr bis zum südlichen Ende des Tunnels. Auf dem Weg dorthin sammelt Ihr das Aegis-Armband, das Sternophon und die Zweimal-Objekt-Substanz. Mit letzterer könnt Ihr im Kampf auf einen Schlag zwei Gegenstände verwenden. Eilt wieder zurück zum Luftschacht und geht ein paar Schritte nach Norden: Die Turks erscheinen auf der Bildfläche und fordern Euch zum finalen Duell. Nach Belieben schließt Ihr Frieden oder stampft die Bande in den Boden: Besondere Extras haben die Kopfgeldjäger nicht dabei. Marschieret weiter nördlich, wählt bei der ersten Abzweigung den rechten Weg und bei der zweiten den linken Pfad. Ihr kommt bei einem Gerüst an, das Euch in die Straßen von Midgar führt. Dort erwartet Euch Heidegger: Der Mistkerl hat sich in einem haushohen Mech verschanz und greift sofort an – Euren gewaltigen Zaubersprüchen hat er jedoch nicht viel entgegenzusetzen. Eilt nach oben zu den Schatzkisten und speichert Euren Spiel-

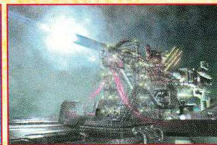
Vorsorge

macht sich bezahlt: Deckt Euch bei jeder Gelegenheit mit MP-Plus- und HP-Plus-Substanz ein. Das Aufbauen der Materie benötigt viele Kämpfe, auf der Master-Ebene erhöht jedoch jeder Stein Eure Energiewerte um 50 Prozent! Kauft Ihr sie erst gegen Ende, müßt Ihr mangels Slots auf wertvolle Zaubersprüche verzichten.



Erforscht den Meeresboden, und Ihr werdet
zwei Wracks entdecken!





"The Weapon" rückt an: Nachdem Ihr dem Metallriesen am Strand vor Midgar das Fürchten gelehrt habt, gibt ihm Präsident Rufus mit seiner Junon-Kanone den Rest. Auch die Energiebarriere am Meteoritenkrater geht dabei zu Bruch.

stand. Steigt die Treppen hinauf, so wie Cait Sith Euch den Weg weist. Auf dem Kanonengerüst wartet bereits der fiese Professor Hojo auf Euch, der sich mittels Mako-Energie nach und nach in drei abschauliche Monster verwandelt. Deckt ihn mit Zaubersprüchen ein, und er macht Euch keine Probleme.



Substanz "Feindeskönnen" erhalten!

Gackert mit dem grünen Chocobo um die Wette, und er schenkt Euch eine Feindeskönnen-Substanz.

Bonusmissionen:

Bevor Ihr in den Krater zu Sephiroth steigt, könnt Ihr ein paar geheime Kerker aufsuchen, um die mächtigsten Zaubersprüche wie "Knights of the Round" einzusacken: Auf der Karte haben wir die Standorte der Höhlen markiert. Da Ihr sie mit dem Flieger nicht erreicht, bleibt nur die Chocobo-Zucht: Eilt zur Chocobo-Farm und mietet den Stall (10.000 Gil). Der Farmer erklärt Euch die Vogelzucht.

ZAUBER	FUNDORT
Chocobo	Chocobo-Farm
Shiva	Militärbasis (Kleines Mädchen) Schiffahrt nach Costa del Sol
Ifrith	Gold Saucer vor dem Chocoborennen
Ramuh	Gongaga-Reaktor
Titan	Save in Nibelheim
Leviathan	Yuffies Heimatdorf im hohen Tempel
Bahamut	Ruinentempel (Kampf gegen Drachen)
Neo Bahamut	Meteoriten-Krater
Bahamut Null	Cosmo-Canyon
Kijata	Zauberwald beim Schneckental
Alexander	In einer kleinen Eishöhle nach dem Snowboardfahren
Phönix	Festung Adlerhorst
Hades	Im Flugzeugwrack auf dem Meeresboden
Tupon	Auf dem kleinen Berg nahe Cosmo-Canyon: Mit grünem Chocobo! Auf der Insel ganz rechtsoben: Mit goldenem Chocobo! große Substanz, Cosmo-Canyon
Knights of the Round	
Master-Aufruf	

Um in alle Höhlen zu gelangen, benötigt Ihr grüne, blaue, schwarze und goldene Chocobos. Fangt die Vögel an verschiedenen Plätzen und kreuzt sie.

Um an die Ultrawaffe für Cloud zu gelangen, müßt Ihr auf der dritten "Final Fantasy"-CD "The Weapon" niederstrecken, der einsam durch das Land

fliegt. Dieser Mech ist sehr schwer zu besiegen – die meisten Abenteuer ziehen den kürzeren. Ihr dürft aber nicht aufgeben: Er ist zu schaffen!



Alein mit dem Schneesturm: Den Chocobo-Weisen findet Ihr in den Bergen um den Krater.

Der letzte Kampf:

Auf dem Weg zu Sephiroth machen Euch stämmige Drachen (Vorsicht: Ultima-Magie!) und teuflische Pinguine zu schaffen: Für den Endkampf sollten Eure Helden die Ebene 60 überschritten haben und reichlich mit HP-Plus- und MP-Plus-Substanz ausgerüstet sein. Werte oberhalb 9.999 HP und 999 MP sind empfehlenswert, aber nicht unbedingt nötig. Von dem goldenen Drachen lernt Ihr mit der Feindeskönnen-Substanz die mächtige Dose-Magie. Auf jeden Fall solltet Ihr folgende Zaubere bereithalten: Feindeskönnen Dose, Ultima, Komet, Phönix, Bahamut, Neo Bahamut, Bahamut Null in Kombination mit MP-Turbo, Kijata und Wiederherstellen-Substanz (Regen).

Auf dem Weg zu Sephiroth gibt es einige Schätze zu entdecken, die Liste der wichtigsten findet Ihr rechts. Plaziert Euren

kostbaren Speicherpunkt in der Tropfsteinhöhle, wo sich Eure Helden zum erstenmal treffen und in zwei Gruppen aufteilen. Weiter drinnen könnt Ihr Euer Lager nicht mehr aufstellen. Durchforscht alle Gänge und kehrt noch einmal an die Oberfläche zurück, um mit den gesammelten Gil (100.000 bis 200.000) Zelte, X-Trunks, Phönixfedern und Äther zu kaufen.

Dann seid Ihr endlich gerüstet für die finale Schlacht: Auf dem Spiegelfeld stellt sich Euch aber erstmal der fiese Jenova in den Weg. Nach dem Bahamut-Null-Inferno und ein paar anderen Zaubersprüchen gibt der lästige Genversuch jedoch den Geist auf.

Anschließend erscheint Sephiroths sterbliche Hülle zum Kampf: Greift konsequent seinen Brustpanzer an (Komet-1-Zauber): Ihr müßt ihm pro Runde mehr als 8.000 HP abziehen! Dabei solltet Ihr immer mit der gleichen Heldenstruppe zuschlagen, die dafür perfekt ausgerüstet sein muß. Bricht Sephiroth in sich zusammen, habt Ihr schon den schwierigsten Teil geschafft. Nun ist Sephiroths göttliche Seele an der Reihe: Er greift immer nur einen von Euch an, bis er schließlich aus Verzweiflung die Super Nova auslöst – diesen Zauber überlebt Ihr nur mit voller Energie! Heilt Ihr Euch jedoch brav, ist der Sieg nur eine Frage der Zeit. Schließlich kämpft Cloud mit Sephiroth Mann gegen Mann: Dabei könnt Ihr glücklicherweise nicht verlieren. Ein kleiner Tip zum Schluß: Nach den Credits erwartet Euch ein Blick in die Zukunft! oe

WICHTIGE SCHÄTZE IM KRATER

Kombi-befehl-angriff Schild	Konterattacke mit kombiniertem Zauber
HP-Absorbierung	Klaut in Kombination mit Zauber Lebenspunkte
Alle Speicher-kristall	Alle-Effekt auf jede Substanz eines Helden
	Setzt Speicherplatz an beliebigen Punkt



*G'yaah, Haaa, Haaa!! Sie sind also wirklich gekommen!"

Übermut tut selten gut: Heidegger kommt sich mit seinem Mech ziemlich stark vor.



Ruhe vor dem Sturm: Eure Helden verabschieden sich vor dem finalen Kampf von ihren Freunden.

NIGHTMARE CREATURES

MOVES, PASSWÖRTER & TIPS

PS Zombiejäger und Monster-schlächter aufgepaßt: Mit unseren Move-Listen und den Passwörtern von Chezzi Salvatore aus Haag für die NTSC- und PAL-Versionen hat Adam Crowley gegen Euch keine Chance. Nach dem Abspannen erweitert sich übrigens das Options-Menü!

Westminster Abbey: Da Ihr mit den Passwörtern alle Levels direkt auswählen könnt, beginnen wir mit unseren Tips im vorletzten Level (siehe Karte). Klinkt Ihr Euch direkt beim Endkampf ein, müßt Ihr ohne Extrawaffen antreten: Nachdem Ihr die ersten Monster aufgemischt habt, nehmt Ihr den roten Energieorb und betretet die brennende Kirche: Im ersten Raum bewegt Ihr Euch in die Mitte und hüpfet durch die Feuerwand, um weiter in die Kirche vorzudringen. In den nächsten beiden Hallen erwarten Euch zwei gesichtslose Männer. Vermöbelt sie und hüpfet über das Gelände in den Keller. Nachdem Ihr dort die Türe aufgebrochen habt, sackt Ihr die sechs Pistolen aus den Glasvitrinen ein. Sucht die große Uhr – steht sie still, versetzt ihr einen Hieb. Kämpft Euch weiter bis zur orangenen Tür und brecht sie auf. Dahinter speichert Ihr den Spielstand. Kämpft Euch bis in den Raum mit der hölzernen Türe vor, dahinter findet Ihr eine Pistole. Bei Energiemangel solltet Ihr ohne Umwege zum Ausgang eilen – die entsprechenden Energieextras müßt Ihr nämlich für den Endkampf aufheben!



Bringt Euch vor den Feuerteufeln in Sicherheit und greift erst an, wenn sie ziellos über die Terrasse irren.

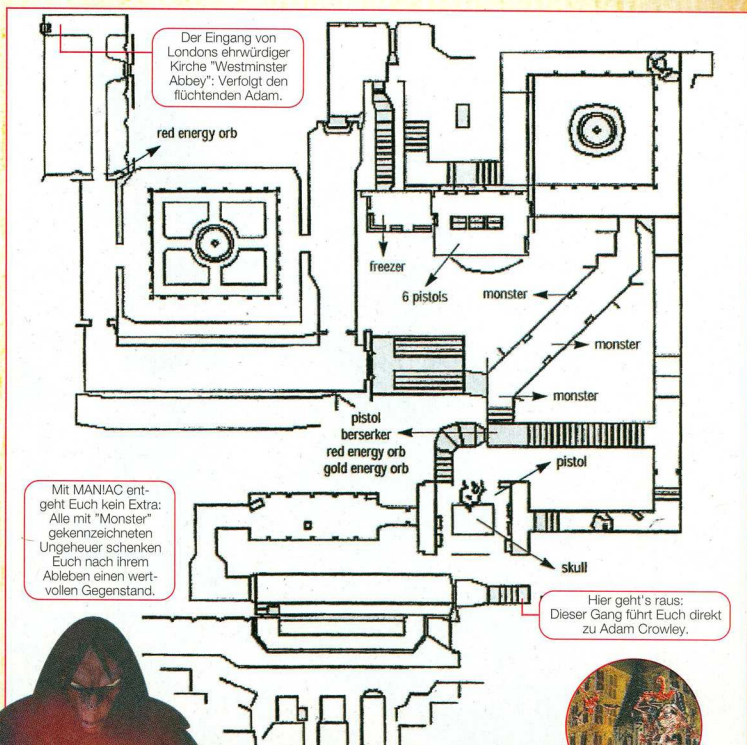
The Roofs: Adam Crowley hat einen seiner teuflischen Zaubertänke geschluckt und sich in ein abscheuliches Ungetüm verwandelt. Vier Feuridämonen schicken er vor. Bringt Euch in Sicherheit und schlagt nur zu, wenn sie herumfliegen ohne Feuer zu speien. Anschließend sucht Ihr hinter dem Turm den goldenen Energieorb nahe des Hauptgebäudes und hüpfet wieder zurück zu Crowley. Greift konsequent seinen Kopf an – nur hier ist er verwundbar. Nach einigen Hieben rollt sein Haupt zu Euren Füßen, der Spuk hat ein Ende – zumindest bis der Abspann auf eine Fortsetzung hinweist. oe

Sucht
Ihr Tips & Tricks zu Spielen für
Oldie-Konsolen
oder Exoten?
Internet-Surfer
schwingen sich
auf Ihr Netscape-
Board und setzen
Kurs auf
www.segasages.com

LEVEL	PASSWORT
1	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
2	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
3	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
4	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
5	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
6	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
7	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
8	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
9	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
10	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
11	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
12	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
13	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
14	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
15	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
16	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
17	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
18	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻
Abspann	↑ ● ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▸ ▹ ► ▻

NADIAS MOVES	
Double Kick	× ×
Triple Kick	× × ×
Double Strike	× ×
Triple Strike	× × ×
Backflip	↑ + ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻
Flipkick	↑ + ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻
Gymnastkick	× × (kurz)
Bootsomp	× ×
Feet of Fury	× × ×
Cyclone	× × ×
Slice	× × ×
Whip Slash	× × ×
Ballerina	↑ + ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻
Strike	× × ×
Conquer	× × ×
Dervish	↑ + ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻
Spin Balde	↑ + ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻
Slam	↑ + ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻
Flying Cross	↑ + ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻
Back Kick	↑ + ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻
Block	↑ + ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻

IGNATIUS' MOVES	
Double Kick	× ×
Triple Kick	× × ×
Double Strike	× ×
Triple Strike	× × ×
Hammer Curl	× × ×
Lunge Kick	× × ×
Crescent Kick	× × ×
Windmill Slam	× × ×
Backhand	× × ×
Spin Spike	× × ×
Ahab's Spear	× × ×
Ahab's Revenge	× × ×
Kick Feint	× × ×
Jack Knife	× × ×
Judgment	× × ×
Hammerhead	× × ×
Staff (Sprung)	× × ×
Jam (Sprung)	× × ×
Block	× × ×
Backstrike	× × ×
Tactic	↑ + ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻
Tornadokick	↑ + ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻
Roundhouse	↑ + ▲ ▴ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻



GRAND THEFT AUTO

TEIL 1: DIE GANGSTER VON LIBERTY CITY

PS Allen Großstadtgangstern und angehenden Staatsfeinden sollten unsere Karten helfen, die Bürger von Liberty City ordentlich auszunehmen. Die Legende gilt für beide Karten, die Panzer könnt Ihr jedoch nur in der zweiten Mission finden.

Gangsta Bang: Ihr beginnt erstmal ohne konkreten Auftrag. Probiert ein wenig herum und besorgt Euch auf jeden Fall eine MP und eine kugelsichere Weste. Krallt Ihr Euch eine Amoklauf-MP, habt Ihr 20 Sekunden lang Zeit, 10.000 Punkte zu sammeln: Ballert auf die Autos, dann

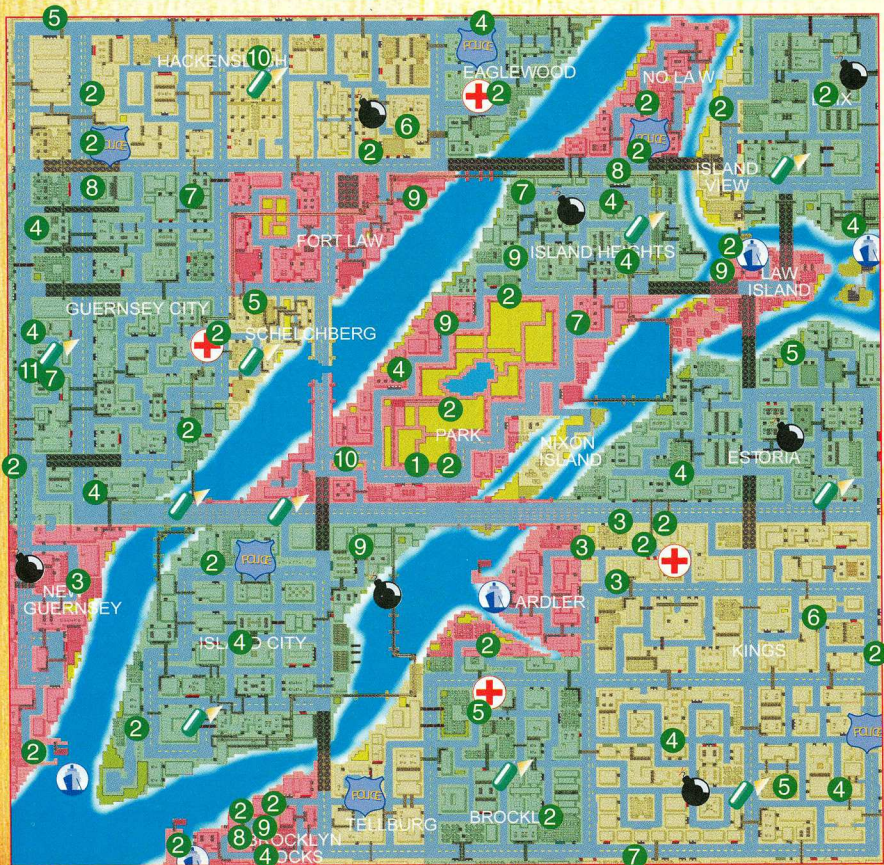
kann nichts schief gehen. Nach dem Amoklauf verfolgen Euch keine Cops, auch wenn sie vorher hinter Euch her waren! Für einen dicken Batzen Geld solltet Ihr jetzt ein paar Multiplikatoren sammeln (durch Missionen oder in Kisten). Über die vier Telefone (1) gelangt Ihr an ebensoviele Missionen: Schickt Euch der Auftraggeber an ein zweites Telefon, solltet Ihr für den Weg

einen Wagen klauen – das Zeitlimit ist nämlich sehr streng kalkuliert. Polizeiwagen lackieren die illegalen Autowerkstätten nicht, auf der Flucht solltet Ihr deshalb lieber einen Zivilwagen stehlen. Habt Ihr Lust auf Gore-Effekte? Heizt mit Vollgas auf einen Passanten zu und überfahrt ihn bei gezogener Handbremse mit einem seitlichen Slide (siehe Bild): Statt Eurer Reifenspür verschmiert Ihr sein Blut über die ganze Straße. Auf den Bahnschienen wiederum werdet Ihr gegrillt!



Übertriebener Realismus: Schleudert Ihr über eine Leiche, hinterläßt Ihr eine blutrote Spur.

LEGENDE	
1	Telefon (4 Aufträge)
2	Pistole
3	Schneller laufen
4	MP
5	Amoklauf-MP
6	Bestechungsgeschenk
7	Gefängnischlüssel
8	Extraleben
9	Bonusmissionen
10	Schußsichere Weste
11	Multiplikator
12	Panzer

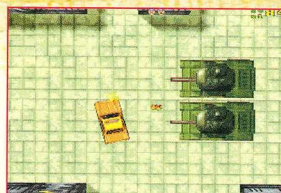


Heist Almighty: Habt Ihr ein paar Multiplikatoren gesammelt, lohnt sich der Autodiebstahl. Oldtimer und Rennwagen erzielen die höchsten Preise, Stretch-Limousinen, Busse und Tanklastwagen nimmt der Autohändler am Pier nicht an. Doch Vorsicht: Ist das Boot eines Hehlers einmal beladen, kassiert Ihr nur noch wenige Dollar. Besonders spaßig sind in dieser Etappe die alles niedermägenden Panzer: Mit

ihnen überrollt Ihr jeden Wagen mit Leichtigkeit. Wird das Kettenfahrzeug jedoch langsam, solltet Ihr möglichst schnell aussteigen, bevor der Tank explodiert. Der Panzer in Fort Law ist mit einem Stahlkäfig gesichert, hinein kommt Ihr nur mit einem Polizei- oder Krankenwagen: Schaltet das Blaulicht an, damit Euch die Wachen reinlassen.

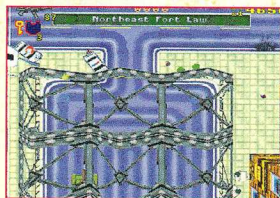
Um die beiden Panzer auf Law Island zu klauen, müßt Ihr dem Umweg über Estoria nehmen: Fahrt von der Insel über die Brücke dorthin und biegt in die erste Straße nach Westen ein. Lenkt wieder nach rechts und knattert zum Pier ganz im Nordwesten von Estoria. Über eine kleine Brücke gelangt Ihr auf den Lagerplatz mit den beiden Panzern. Wehe Ihr rammt die Kriegsfahrzeuge – Euer Wagen geht sofort in Flammen auf!

Um massig Kohle einzusacken düst Ihr nach New Guernsey: Im Süden befindet sich in einer Sackgasse ein Autohehler, die Polizisten verfolgen Euch nur bis zur



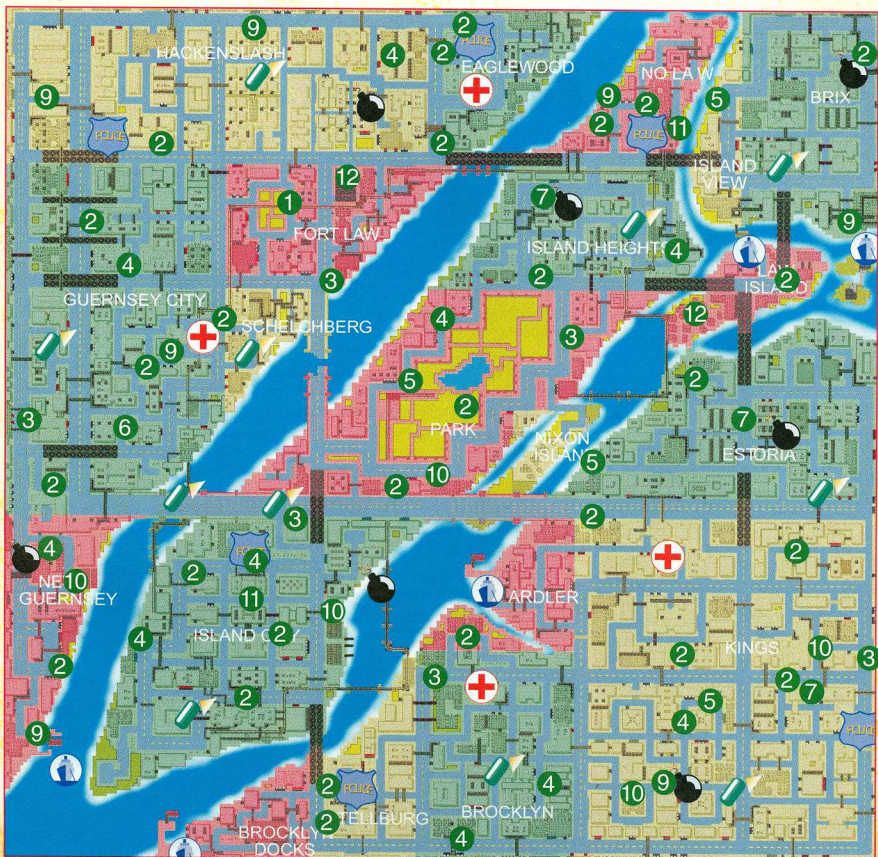
An die beiden Panzer auf Law Island gelangt Ihr nur per Umweg über den nordwestlichen Teil von Estoria.

Kreuzung. Habt Ihr die Cops am Hals, müßt Ihr nur nördlich nach Guernsey City heizen: Die Autowerkstatt in der Nebenstraße ist leicht zu erreichen, auf dem Weg findet Ihr MP's und Geschwindigkeits-Extras. Paßt jedoch auf, daß Euch die Cops nicht zu nahe am Heckspoiler kleben: Einige Polizisten halten direkt am Werkstattausgang. Wenn Ihr mit neuen Nummernschildern zurückstoßt und den Bulli rammt, setzen sie ihre Jagd fort. Um Geld zu sparen, könnt Ihr auch kurz vor der Werkstatt einen neuen Wagen stehen. Das MANIAC-Syndikat wünscht Euch viel Spaß! oe



Beamten vorbehalten: Den Panzer in Fort Law erreicht Ihr nur mit einem Polizei- oder Krankenwagen.

Ihr habt ellenlange Paßwortlisten erspielt und in Eurem PC oder Mac gespeichert? "Word"-Dateien auf Diskette (3,5 Zoll) erleichtern uns die Arbeit und werden dankbar entgegengenommen!



COMMAND & CONQUER 2: AL

PS Stalin kann's nicht lassen: Im zweiten Teil unserer "Alarmstufe Rot"-Lösungshilfe erobert Ihr als Offizier der sowjetischen Führung ganz Europa...

Ostdeutschland (2): Eure Basis östlich des Startpunktes steht bereit. Errichtet zusätzlich eine Erzaffinerie und zwei Cyborgfabriken. Damit produziert Ihr am laufenden Band Grenadiere. Über die nördliche Furt rückt Ihr zum feindlichen Stützpunkt im Westen und legt alles in Schutt und Asche.



Schweden (3): Der alliierte Spion flüchtet vom Startpunkt aus nach Süden. Mit Euren Kampfhunden erledigt Ihr den Posten bei Position 1, um die Verstärkung aus dem Haus bei Punkt 2 zu befreien. Ein Cyborg-Grenadier schleicht sich jetzt zu Position 3 und wirft eine Handgranate auf die Fässer im Westen. Die Explosion zerstört den Bunker bei 4 – jetzt habt Ihr freie Bahn, um den Spion einzuholen und zu vernichten. Der hat sich mittlerweile in



einer Kirche im Süden versteckt und flüchtet weiter nach Westen, sobald Ihr Euch der Kirche nähert. Verfolgt ihn nach Westen, neue Truppen und explosive Fässer helfen beim Vornarsch.

Westdeutschland (4): Errichtet die Basis direkt am Startpunkt. Die Alliierten fordern ständig Nachschub mit Hilfe der Radaranlage bei Punkt 1 an. Schaltet sie möglichst bald mit einem ausreichend großen Geschwader Yak-Jäger oder einem Panzerverband aus. Die Verteidigung



der Basis mit Flammentürmen und Abwehrruppen konzentriert sich auf Punkt 2, da der Gegner meist dort angreift. In den Kirchen bei Position 3 und 4 findet Ihr Geld und Energie. Nun nehmt Ihr Euch zuerst die Basis im Nordwesten vor. Bunker und Türme werden gefahrlos mit V2-Raketenwerfern bekämpft, den Rest besorgt ein großer Panzerverband. Danach ist der Stützpunkt im Osten an der Reihe.

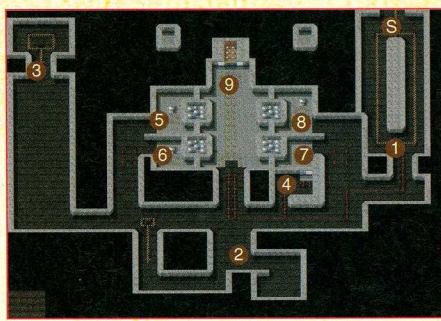
Griechenland (5): Zieht vom Startpunkt aus nach Norden und errichtet in der Nähe des dortigen Erzfeldes Eure Basis. Nehmt den kleinen Stützpunkt im Osten ein. Der Radar bei Position 1 darf dabei nicht zerstört werden – Ihr müsst es mit einem Invasor einnehmen! Sobald Ihr den Bauhof erobert habt, baut Ihr bei Punkt 2 einen Hafen. Mit Hilfe einer

U-Boot-Flotte räumt Ihr den Seeweg nach Süden, um bei Punkt 3 mit Landungsbooten auf die Insel überzusetzen. Mit dem vorher eingetroffenen Baufahrzeug errichtet Ihr am Landungspunkt Eure zweite Basis und vernichtet auf der Insel alle gegnerischen Einheiten und den Stützpunkt im Norden.



Westjugoslawien (6): Bringt den LKW-Konvoi erstmal in Sicherheit. Im Nordwesten entdeckt Ihr eine Basis. Hinter den Bäumen bei Position 1 findet Ihr eine Geldkiste. Sichert Euren Stützpunkt nach Süden ab, U-Boote kümmern sich um Attacken aus dem Kanal im Norden. Säubert dann mit einem Panzerverband den Weg nach Nordosten über die Brücke. Damit diese nicht von den Kreuzern bei 2 zerstört wird, versenkt Ihr sie vorher mit den U-Booten oder aus der Luft. Schickt jetzt den LKW-Konvoi nach Nordosten, um die Mission zu beenden.

Westjugoslawien (6): Bringt den LKW-Konvoi erstmal in Sicherheit. Im Nordwesten entdeckt Ihr eine Basis. Hinter den Bäumen bei Position 1 findet Ihr eine Geldkiste. Sichert Euren Stützpunkt nach Süden ab, U-Boote kümmern sich um Attacken aus dem Kanal im Norden. Säubert dann mit einem Panzerverband den Weg nach Nordosten über die Brücke. Damit diese nicht von den Kreuzern bei 2 zerstört wird, versenkt Ihr sie vorher mit den U-Booten oder aus der Luft. Schickt jetzt den LKW-Konvoi nach Nordosten, um die Mission zu beenden.



Moskau (7): Bevor Ihr diese Mission beginnt, solltet Ihr die Spielgeschwindigkeit unbedingt auf "langsam" stellen! In der einzigen Indoor-Mission der Sowjets wehrt Ihr die drohende Kernschmelze eines Atomreaktors mit einer kleinen Infanterieeinheit ab. Flüchtet sofort nach Osten, um der Explosion zu entgehen. Danach begeben sich die Fässer umgehend zu Position 1. Dort erledigt Ihr Euch mit Hilfe der Fässer den Verfolgern. Bunker und Kampfhunde bei 2 werden ebenfalls mit einer Salve auf die Fässer beseitigt. Die folgende Explosion vernichtet außerdem einen Flammenturm, der bei Punkt 3 Eure Invasoren in Schach hält. Wer seine Cyborgs heilen muß, schlägt sich zur Energie-Kiste bei Position 4 durch. Jetzt nehmen sich die Ingenieure die Kommandozentrale bei 5, 6, 7 und 8 vor. Daraufhin tauchen bei 9 zwei Flammentürme auf, die Tanya und ihre Kollegen den Garaus machen. Der Deaktivierung der letzten Kommandozentrale steht jetzt nichts mehr im Weg.

Italien (8): Nach der Landung an der Südküste werden die versprengten Feindeinheiten erledigt. Danach baut Ihr nordöstlich des Startpunktes Euren Stützpunkt. Mit den jetzt erhältlichen Testaspuhlen errichtet Ihr eine effektive Verteidigung gegen die Übergriffe der Alliierten. Auf der kleinen Insel im Süden (1) befindet sich eine Geldkiste. Nehmt Euch zuerst die kleine Basis im Nordwesten vor. Ist Eure Truppe stark genug, geht's auch dem zweiten Stützpunkt am Nordwestzipfel der Insel an den Kragen. Um die Mission zu beenden, müßt Ihr neben allen



ARMSTUFE ROT TEIL 2

Landeinheiten auch die verstreute alliierte Marine versenken.

Ostfrankreich (9): Eure Aufgabe ist die Beseitigung des Lasters bei Position 1. Zunächst muß jedoch Eure Basis am Startpunkt befestigt werden, da der Gegner von Westen und Norden angreift. Mit Teslaschulen, die von Flakstellungen geschützt werden, V2-Raketenwerfern und Panzern verteidigt Ihr die Basis. Gehen Euch die finanziellen Ressourcen aus, vernichtet Ihr die Bunker bei Punkt 2 und schnappt Euch die Geldkiste. Danach er-



flugzeug und Fallschirmjägern ergattert Ihr eine Geldkiste auf der kleinen Insel im Nordwesten (5). Mit mindestens vier Landungsbooten, die mit (Mammut-) Panzern beladen werden, setzt Ihr bei 6 zur nördlichen Insel über. Vorsicht beim Vormarsch nach Norden: Das Gebiet südlich der drei Stützpunkte ist vermint!

Schweiz (12): Die feindliche Basis im Süden des Startpunktes wird erobert, an gleicher Stelle errichtet Ihr Euren eigenen Stützpunkt. Den aus Süden anrückenden Infanteristen gebietet Ihr mit einer Batterie Flammentürme Einhalt. Die Geschütztürme und Bunker der alliierten Basis im Südosten greift Ihr aus der Luft



an, den Rest erledigt Eure Panzerdivision. Errichtet bei 1 einen Hafen; sind die Gebäude Eures Lagers zu weit entfernt, baut Ihr einfach eine Reihe Erzsilos bis zur Küste. Setzt dann bei 2 mit Landungsbooten zur Insel über. Nachdem der Stützpunkt auf der Insel zerstört ist, nehmen drei Invasoren die Technologiezentren bei

3, 4 und 5 ein.

Portugal (13): Ziel der Mission ist die Eroberung der Chrono-

sphäre 1. Bevor Ihr nicht die Radaranlagen bei 2, 3, 4 und 5 zerstört habt, wird die Geheimwaffe der Alliierten jedoch automatisch vernichtet. Errichtet Eure Basis westlich des Startpunktes und baut eine starke Verteidigung auf. Immer wieder landen Alliierte an den Küsten oder greifen aus dem Südwesten an. Die dortigen Verteidigungsanlagen werden mit MIG-Kampfbombern dezimiert. Sobald der Eisernen Vorhang einsatzbereit ist, macht Ihr einen Mammut unverwundbar und entschärft mit ihm das Minenfeld bei Position 6. Mit einem großen Panzer-



verband schlägt Ihr Euch bis zu den vier Radarstationen durch. Sind diese außer Funktion gesetzt, nimmt ein Invasor die Chronosphäre ein. Die Eroberung scheitert zwar, die Mission habt Ihr trotzdem erfolgreich beendet.

England (14): Nachdem Ihr an der Küste gelandet seid, errichtet Ihr Euren Stützpunkt nördlich des Startpunktes. Mit einer Werft bei Position 1 produziert Ihr ein Landungsboot, das mit einer Einheit nach 2 entsandt wird. Dort befinden sich drei Kisten mit Energie und Geld. Sobald Spionageflugzeug und Fallschirmjäger bereit stehen, wagen diese den Absprung über Position 3 – hier befindet sich die mit nur einem Bunker versehene Energieversorgung der Alliierten. Die Basis sollte mit starken Verteidigungsanlagen nach Norden und Westen gesichert werden, das Einfallen von Kreuzern oder Landungsbooten wird mit U-Booten bei Punkt 4 unterbunden. Bei der folgenden Eroberung der feindlichen Stützpunkte sollten Eure Invasoren strategisch günstige Gebäude (Waffen- und Cyborg-Fabriken) einnehmen, um den weiteren Vormarsch nach Norden bzw. Westen zu beschleunigen. *th*



LEGENDE

S	Startpunkt der Mission
B	Feindliche Basis

obert Ihr die Basis im Westen, Invasoren sollten sich die Erzraffinerie vornehmen. Jetzt räumt Ihr das Minenfeld auf der Brücke 3 und zerstört den Stützpunkt im Nordosten. Gleiches gilt für das Minenfeld 4 und die Basis, in der sich der LKW befindet. Sobald Ihr dort angreift, versucht der Laster nach Osten zu entkommen: Schneidet ihm den Weg ab!

Mission 10: Euer LKW-Konvoi muß die westliche Grenze des Missionsgebietes erreichen. Die MIG-Kampfbomber nördlich des Startpunktes kümmern sich während des Vormarsches um Panzer und Geschütztürme, Rak-Zeros und Flakstellungen werden mit Bodentruppen attackiert. Bei Position 1 findet Ihr eine Kiste mit Energie. Die erste Basis wird erobert und verkauft, das Geld in neue Kampfflieger investiert. Versenken einen der beiden Zerstörer bei 2 oder 3, dem anderen weicht Ihr aus. Bei Finanzproblemen enttarnet Ihr die Kraftwerke im



Südosten mit einem Spionageflugzeug und verkauft sie anschließend. Jetzt geht es mit Vollgas durch den Engpaß zwischen den beiden Stützpunkten, die herumstehenden Fässer bringt Ihr sofort zur Detonation – der Weg nach Westen ist frei.

Westfrankreich (11): Mit dem Landungsboot legt Ihr bei Punkt 1 an und errichtet in unmittelbarer Nähe die Basis. Um die ständigen Kreuzerangriffe niederzuschlagen, baut Ihr möglichst bald bei Position 1 und 2 Häfen und sichert Punkt 3 und 4 mit U-Booten. Mit Spionage-

TOMB RAIDER 2

ALLEN DRACHENSTATUEN AUF DER SPUR

DS Wie Ihr Bartolis Pläne durchkreuzt und an den Dolch von Xian kommt, haben wir Euch in der letzten MANIAC verraten. Diesmal erfahrt Ihr, wie Ihr an die versteckten Drachenstatuen kommt, um das Spiel komplett zu lösen.

Die große Mauer: Während der ersten Kletterpartie zum Eingang in die große Mauer springt Ihr auf das gegenüberliegende Felsmass zum steinernen Drachen. Die Jade-Statue findet Ihr hinter den drei Klappmessern: Springt über die Klängen und schnappt Euch den kleinen Drachen, bevor Lara von den Wänden zerquetscht wird. Um an den dritten Lidwum zu kommen, muß Lara bei der Seilbahn nach unten klettern. Laßt Euch auf

die Wassergrube auf der Bühne gesprungen sein, kommt Ihr in einen Raum mit einem Schalter. Gegenüber dem Steinsockel findet Ihr unterhalb der Wasseroberfläche einen Gang zum steinernen Drachen. Laßt den Aufzug allein nach unten fahren und klettert den Schacht hinauf. Oben angekommen steht die goldene Statue zwischen den Glasscherben. Die dritte Figur ist in den Lüftungsschächten versteckt: Von diesem Raum aus erreicht Ihr per Sprung einen Ventilator, vor dem die Jadestatue liegt.



Laßt Euch bei der Seilbahn auf diese Plattform fallen

Der Bohrturm: Im Flugzeughangar folgt Ihr dem Steg nach links zum Wasserbecken. Legt dort den Unterwasserhebel um



In einem versteckten Tal unter der großen Mauer trifft Ihr auf alte Bekannte: Der T-Rex aus Teil 1, diesmal in doppelter Ausführung.

der linken Seite nach unten fallen und hangelt am Spalt entlang, bis Ihr Euch in die Höhle ziehen könnt. Am Ende des Tals findet Ihr den goldenen Drachen.

Venedig: Bevor Ihr mit dem Boot den Wasserfall hinuntertaucht, legt Ihr rechts am Gang an und schnappt Euch den Felsdrachen. Nach der Fahrt über den Wasserfall springt Ihr aus dem Boot und taucht zum Grund des Raums – am Boden wartet der goldene Drache.

Eine Brückendurchfahrt wird von einem Zaungitter versperrt. Daneben fährt Ihr an die Anlegestelle, springt zum Fenstersims, zieht Euch nach oben und durchschneidet die Scheibe vor dem Jadedrachen.

Bartolis Versteck: Nach den Sprüngen über Markisen und Balkone laßt Ihr Euch nach unten fallen und lauft die Treppe nach oben. Im ersten Raum ist links neben der Tür ein Schalter versteckt. Er öffnet eine Balkontür im Treppenhause, wo Ihr den Steindrachen findet. Der goldene Drachen versteckt sich unter dem Schornstein, auf den Ihr während des Tauchganges trefft. Schwimmt in den Raum mit den Säulen, hinten rechts steht die zweite Statue. Beim Sprengzünder lauft Ihr weiter, klettert auf das Dach, zerschneidet die Scheiben und schnappt Euch die Jadefigur.

Das Opernhaus: Nachdem Ihr in

und taucht den Gang entlang, bis ein zweiter Weg senkrecht nach unten abzweigt. Hinter der Schiffschraube entdeckt Ihr den Jadedrachen. Die Steinstatue findet Ihr auf dem Dach des Bohrturms – klettert die lange Leiter einfach ganz nach oben. Nachdem Ihr die grüne Karte an Euch gebracht habt, springt Ihr ins Wasser und klettert auf den Sockel des Pfeilers. Als Belohnung wartet der goldene Drache.

Die Tiefe: Bevor Ihr über das Säurebad springt, laßt Ihr Euch in das Loch auf der Schräge zum Steindrachen fallen. Nachdem Ihr die Tür mit dem Chip geöffnet habt, springt Ihr dahinter in das Wasserbecken. Unter einer Falltür ist der Jadedrache versteckt. Am Ende des Levels lauft Ihr links vom verletzten Mönch durch die Tür zum Golddrachen.

40 Faden: Nachdem Lara über die Kisten geklettert ist durchquert sie den Raum bis zum Steindrachen. Mit einem versteckten Schalter öffnet Ihr kurzzeitig eine Unterwasserhöhle; dort liegt der Jadedrache auf Grund. Neben dem Hebel am Boden eines Wassertunnels findet Ihr den goldenen Drachen.

Das Wrack der Mario Doria: Im Raum mit dem Swimmingpool klettert Ihr hinter den umgekippten Sofas nach oben. Dort entdeckt Ihr einen Gang, der zum Steindrachen führt. Nachdem Ihr zum zweiten Mal den anrollenden Fässern ausgewichen seid, zieht Ihr Euch rechter

Hand nach oben zur Jadestatue. Bevor Ihr den Kabinenschlüssel beschafft, taucht Ihr nach oben zu einer Öffnung. Klettert in den Raum und holt den goldenen Drachen.

Die Mannschaftsquartiere:

Habt Ihr zum ersten Mal die Kolben überquert, springt Ihr rechts zum Steindrachen. Folgt dem Gang hinter der Kiste, bis Lara von einem Muskelmann angegriffen wird. Vom Korridor, aus dem der Schläger kam, erreicht Ihr oberhalb des goldenen Drachens einen Raum. Laßt Euch dort an der brüchigen Stelle nach unten fallen. Im Zimmer vor den vielen schrägen Holzplanken taucht Ihr in das Wasser. Schwimmt hinab bis zum Grund und schnappt Euch dort den Jadedrachen.

An Deck: Den Steindrachen findet Ihr auf dem Grund des Sees, in dem das gelbe Schlauchboot liegt. An Deck der Maria Doria springt Ihr in den Pool und lockt den Froschmann aus seinem Versteck. Nachdem der Taucher beseitigt ist, findet Ihr im Pool die goldene Statue. Von der vorderen rechten Seite des Schiffes erreicht Lara über zwei Pfeiler einen Vorsprung an der Höhlenwand gegenüber (siehe unten). Hangelt nach rechts, zieht Euch nach oben und geht vorsichtig durch die Glasscherben zur Jadefigur.



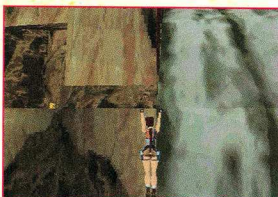
Vom zweiten Oberdeck der Mario Doria gelangt Ihr über diese Plattformen zum Jadedrachen.

Das tibetanische Hochland:

Rechts von der Hütte liegt vor einem Holzgatter der Steindrache. Vor der breiten Schneeschanze unter freim Himmel steigt Ihr vom Schneemobil ab und springt rechts zum Jadedrachen. Mit dem bewaffneten Schneemobil fährt Ihr links auf einem Felsmass an einem Abgrund vorbei. Dahinter steigt Ihr ab und klettert an der Leiter nach unten. Weicht den Schneehäufen aus und schnappt Euch die goldene Statue.

Das Kloster von Barkhang:

Klettert an der Rückseite der großen Statue nach oben zum goldenen Drachen. Den Steindrachen findet Ihr im großen Schwimmbecken. Neben der Leiter führt ein kurzer Gang zur begehrten Statue. Im Raum mit dem Sichelrad wartet Ihr solange, bis Ihr in die linke Nische zu den Türen laufen könnt. Im Raum dahinter wartet der Jadedrache auf Euch.



Während der Rutschpartie, die Euch zum Tempel des Xian befördert, könnt Ihr Euch nach einem Vorwärtssalto mit Drehung an diesem Vorsprung festhalten.

Die Katakomben des Talion:

Hinter der Treppe findet Ihr einen Spalt in der Felswand. Hängt Euch nach rechts zum Steindrachen. Von einem Felsplateau im See aus kommt Ihr zu einer Leiter, die Ihr nach oben klettert. In der Nische ist die Jade Statue versteckt. Kurz vor Ende des Levels kommt Lara in einen Raum mit scharfen Spitzen. Klettert die Steinwand nach oben zum goldenen Drachen.

Der Eispalast: Am Yeti-Käfig führt hinter einem Felsblock eine unsichtbare Brücke zum goldenen Drachen. Rechts am Eingang der Felsgrotte kommt Ihr zu einem Gitter, vor dem der Steindrache liegt. Beim Eispalast findet Ihr ein Haus, das in die Felswand gebaut ist. Auf einem Steinsockel im Inneren ist die Jade Statue versteckt.

Der Tempel des Xian: Laßt Euch rückwärts den Wasserfall runterrutschen, um Euch am Ende festzuhalten. Hängt nach links zur goldenen Statue. Klettert die Leiter nach unten bis zur Lava und hängt Euch an der Klippe entlang nach rechts zum steinernen Drachen. Habt Ihr Euch beim Lavasee die Schräge nach oben gearbeitet, findet Ihr ein Trampolin. Damit erreicht Ihr die Holzbalken an der Decke. Ein weiterer Satz befördert Lara zur Jade Statue!

Die schwimmenden Inseln:

Auf dem Dach des schwebenden Hauses ist der Jadedrache versteckt. Ihr erreicht ihn über die Felswand neben dem Gebäude. Hinter der Brücke ist in der Felsmauer vor dem Tempel ein Gang versteckt, an dessen Ende der Felsdrachen liegt. Zieht Ihr die Kiste vor der letzten Seilbahnfahrt zur Seite und klettert über die Felsen nach unten. Mit Anlauf erreicht Ihr die gegenüberliegende Seite und schnappt Euch den letzten Drachen. au/tb



Von diesem Felsims aus erreicht Ihr das Dach des schwebenden Hauses. Dort befindet sich der Jadedrache.

AIR COMBAT

DS Cheatcodes: Kleines Bonusspiel oder Extra-Credits gefällig? Damit die folgenden Cheatcodes auch funktionieren, müßt Ihr erst einen Trick anwenden: Während Ihr im Titelbild "Start" oder "Continue" wählt, haltet Ihr

R1 + ●

gedrückt. Ein schwarzer Bildschirm mit der Meldung "Now Loading" und fliegenden CDs erscheint. Während die CDs herumsegeln, könnt Ihr die Cheats eingeben.

Extra Credits: Um die Namen aller Entwickler zu erfahren, drückt Ihr
← ● ▲ ▲ ▲ ● ▲ ● ▲, ● + ▲

Minispiel: Wenn Ihr Euch bei einem kleinen Shoot-em-Up einen kostenlosen Wingman verdienen möchtet, drückt Ihr

↑ ↓ ← →

und bewahrt Euch anschließend als "Air Combat"-Icon: Ihr steuert das Icon mit L2 und R2 und müßt sovielle Stealth Bomber wie möglich abschießen. Sechs Sekunden habt Ihr Zeit – für eine Punktzahl über 4,7 bekommt Ihr den Wingman (die Meldung "Congratulations" erscheint).

Original Paintjob: Um dieses klassische Flugzeug mit dem Original-lack zu bewundern, drückt Ihr

↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← → R1

Tarnfarbe: Gut getarnt ist halb gewonnen! Gebt den Original Paintjob-Code ein und drückt

↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← →

Wingman: Für einen Wingman ohne Auszeichnungen haltet Ihr R1 gedrückt und betätigt zehnmal START.

ACTUA SOCCER

DS Bonusspieler: Ihr sucht den geheimen Gremlin-Star Crossi? Halte im Titelbild
Select + ✕

TRACK & FIELD

DS Bikini-Modus: Wer beim 100m-Freistilschwimmen im knappen Bikini antrainieren möchte, geht bei der Disziplin-Wahl auf "100m Freestyle" und drückt anschließend

↑ ↑ ↓ ↓ ← → → → ✕



FIFA SOCCER 96

DS Geheimes Intro: Ihr wollt Euch im Intro mit ein paar Bonussequenzen verwöhnen? Dazu drückt Ihr während des Vorspanns die Tasten

■ ▲

Cheatcodes: Bei der Eingabe unserer Cheatcodes ist folgendes zu beachten: Aktiviert den Pause-Modus und gebt den gewünschten Code ein. Verlaßt das Menü und klickt auf den Menüpunkt "Resume Game". Drückt nun ■, um den Trick zu aktivieren – viel Spaß.

CODE	EFFEKT
***▲▲▲▲	Wände
▲▲▲▲▲	Curve Ball
***▲▲▲▲	Crazy Ball
▲▲ 8x▲	Super Power
5x■ 5x▲	Super Goalie
5x■ ▲▲	Offensive
5x▲ ▲▲	Defensive
▲▲▲▲▲	Shootout
▲▲▲▲▲	Loserteam
■▲▲▲▲	Dreamteam

RAYMAN

DS Extra Continues: Nach Eurem Tod könnt Ihr zehn Bonus-Continues kassieren. Drückt START, um fortzufahren; dann gebt Ihr folgendes ein:

↑ ↓ ← →

Bild in Bild: Wechselt während des Spiels in den Pause-Modus und haltet den Taster R2 gedrückt. Nun betätigt Ihr folgende Knöpfe:

● ● ← ● ●

99 Leben und Power-Up:

Mit diesem Cheat werdet Ihr unschlagbar. Wechselt in den Pause-Modus, haltet R1 + R2 + L2 gedrückt und betätigt

● → ■ ← ●

CODE	EFFEKT
XN89FM!Z2!	99 Leben
J5VLF858VB	Musik
J5K!Z2C8MD	Berge
SM!KV7WSXD	Caves
T64H5M!788	Space Mama
?2MC9J!GTB	Skorps
SX2!ZP58MD	Image
492KV3W9XD	Electrons
SD3BKFOOMN	finale Duell

Ihr habt für ein Spiel der Platin-Serie einen bisher unbekannten Cheat entdeckt oder Paßwörter für geheime Levels erspielt? Auch für unsere "Classic Tips" ersuchen wir Eure Hilfe: Schreibt einfach an den "Tipsteufel", brisante Tricks nehmen selbstverständlich an der Spielerverlosung teil.

BIG MOUTH

Geht den kraftvoll vermarketen "Spice Girls" etwa die Girlie-Power aus? Der Veröffentlichungstermin von Sonys "Spice World" für Playstation wird verschoben – offenbar hat man aufgrund fehlender Chart-Erfolge und schauspielerischer Qualitäten Zweifel am Erfolg der Interaktiv-CD ##. Kaum ist "Crash Bandicoot" zum zweiten Playstation-Abenteuer aufgebrochen, geht die Serie weiter: US-Entwickler Naughty Dog werkel gerüchtweise bereits am dritten Teil des Erfolgs-Hüpfers ##. Pixel-Playmate-Premiere: Im US-Sexmagazin "Gen X Rage" ist erstmals ein Hardcore-Faltblatt mit einer Render-Schönheit enthalten. Die willige Digital-Dame entstammt dem Computerspiel "Ultra Vixen", einer obskuren Mischung aus Hardcore-Anime und Adventure.

Hans-Jürgen Kohrs
(PR-Manager bei
Nintendo)

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

In 5 Minuten ist Weltuntergang

1. Golden Eye (Rare, 1997) "Im Moment das Suchtspiel schlechthin. Selten konnte ein 3D-Ego-Shooter so fesseln. Hut ab vor RARE. Wenn die Welt schon untergeht, dann wenigstens gerührt und nicht geschüttelt."

2. Tetris (Game Boy, 1989) "Wenn sich ein Bild in die Augen einbrennen könnte wie in einen Monitor, dann würde ich sicherlich nur noch Bausteine sehen. Von Tetris-Siegen hingen bereits mehrere Sushi-Menüs ab. Auch in den letzten fünf Minuten sollte man da nicht aus der Übung kommen."

3. PONG (verach. Systeme) "Damit hat alles angefangen, damit sollte es dann auch aufhören. Wird Bruce Willis in einer Fortsetzung der "12 Monkeys" auf die Suche nach dem Videospielvirus geschickt, führt ihn die Reise sicher in die 70er."

erscheint am 11. Februar

Island für das Nintendo 64: Wird der 2D-Hüpfer dem vernachlässigten Genre zu neuem Glanz verhelfen? Ebenso gespannt wie Ihr sind Winnie und Christian auf die Import-Version des Rennspiel-Hits **Gran Turismo**, das das Potential zum besten 32-Bit-Rennspiel hat. Todd McFarlanes Höllenkreatur **Spawn** (rechts) macht Eure Playstation unsicher: Kann die Polygon-Prügelei dem düsteren Comic gerecht werden? Christian nutzt einen **Besuch in den englischen Probe-Studios** für Interviews zu den wichtigsten Acclaim-Titeln des nächsten Halbjahres. In unserer **Handheld-Rubrik** stellen wir Euch die neuesten tragbaren Gadgets wie das **game.com** ausführlich vor, auch die kommenden Automaten-Highlights werden nächsten Monat gewürdigt. Zusammen mit dem Test der Saturn-Olympiade **Winter Heat** und einem **umfangreichen Tipsteil** erwartet Euch wieder eine vollgepackte Ausgabe rund um Euer Hobby.



Worauf stehen
Eure japanischen
Spiele-Kollegen,
und wann
erscheinen die
Fernseh-Hits
in Deutschland?

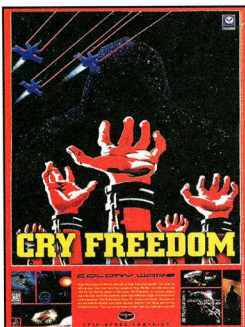
1	Pocket Monsters Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
2	Tamagotchi Bandai	nicht bekannt nicht geplant
3	Falcom Classics JVC	Rollenspiele nicht geplant
4	Granstream Saga Sony	Rollenspiel nicht geplant
5	Bloody Roar Hudson	Beat 'em Up erschienen
6	Everybody's Golf Sony	Sport April
7	Monster Farm Tecmo	Sim/Rollenspiel nicht geplant
8	Powerful Baseball Konami	Sport nicht geplant
9	Resident Evil DC Capcom	Action-Adventure erschienen
10	Monon Ascci	Rollenspiel nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicon Tsushin“, mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

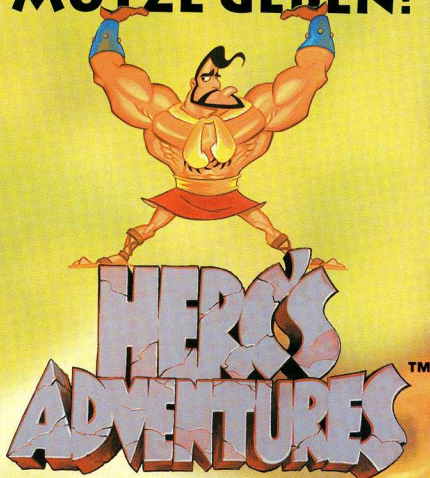
Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

Kampf im Raum per 32-Bit: Die "Colony Wars"-Liga sucht mit Heldenpropaganda nach Piloten (links). Segas "Enemy Zero" wird direkter: "To boldly go where no man has died before" (rechts).



**HEY, WENN DIR DAS ZERLEGEN VON
ZYKLOPEN UND VIERKÖPFIGEN
HYDRAS NICHT GENUG IST, KANNST DU
IMMER NOCH HADES EINS AUF DIE
MÜTZE GEBEN!**



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Prenssoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
TM & © 1997 Lucas. All rights reserved.





- FUGBALLSPAB FÜR BIS ZU VIER SPIELER
- ARCADE-MODUS MIT SPEKTAKULÄREN SPECIAL-MOVES
- SUPERFLÜSSIGE SPIELERANIMATION DURCH MOTION-CAPTURE-TECHNOLOGIE
- FREUNDSCHAFTSSPIELE, POKAL, EUROPACUP, SAISON - UND WM-MODI
- LIVE-KOMMENTARE VON MARCEL REIF (RTL)
- ÜBER 150 CLUB - UND NATIONALMANNSCHAFTEN

