

MANIAC



• PLAYSTATION • DREAMCAST

35 SPIELE-TESTS

86% GTA 2

85% Dino Crisis

88% Jet Force Gemini

HERBST-GRAUEN

NEU Resident Evil 3

NEU Fear Effect

NEU RE: Gun Survivor

MEHR INFOS, MEHR BILDER

TOMB RAIDER IV



SQUARESOFT®



FINAL FANTASY VII

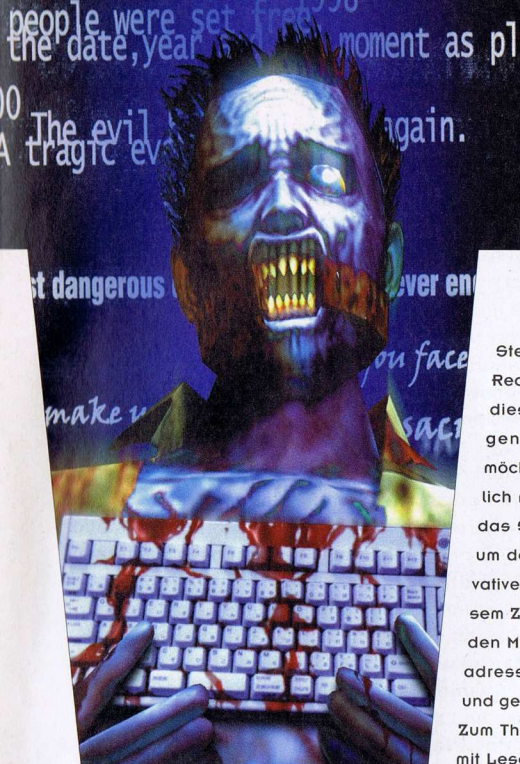
You'll get over it. One day.



www.playstation.de

All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Square Co., Ltd.

All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd.



Typing of the Dead (Sega, 1999)

SCHREIB' MAL WIEDER

Steuerreform, Gesundheitsreform, Rentenreform, Rechtschreibreform: Alles ändert sich, letzteres ab dieser Ausgabe auch in der MANIAC. Damit nicht genug: Zum Aufbruch in das neue Millennium möchten wir auch unser Magazin optisch und inhaltlich modernisieren. Schließlich müssen wir uns auf das Superspielejahr 2000 gebührend vorbereiten, um der Flut an Neukonsolen und (hoffentlich) innovativen Spielerlebnissen gerecht zu werden. Zu diesem Zweck wäre es ganz nett, wenn Ihr unten stehenden Mini-Fragebogen ausfüllen und an die Verlagsadresse schicken könntet. Vielleicht habt Ihr Glück und gewinnt einen nagelneuen Dreamcast.

Zum Thema Playstation 2 vs Dreamcast habt Ihr Euch mit Leserbriefen (bzw. Emails) schon reichlich zu Wort gemeldet. Grundsätzlich ist es momentan nicht sinnvoll (und auch nicht möglich), die beiden Systeme gegeneinander abzuwägen. Dies wird erst dann relevant, wenn Sonys DVD-Maschine samt Spielen im Handel ist. Nichtsdestotrotz hat sich Thomas den Zukunftskonsolen gewidmet und einen interessanten Artikel zum Thema verfasst – zu lesen ab Seite 34. Die Vergangenheit im Sinn, verankert in der Gegenwart, mit Blick in die Zukunft: So wollen wir die aktuelle MANIAC und das "Update 2000" gerne verstanden wis-

sen. Unabhängig von der Industrie, offen für neue Entwicklungen und seriös in der Berichterstattung – nicht umsonst feiern wir in diesen Tagen unser sechsjähriges Jubiläum und die 75. Ausgabe. Die Festivitäten dazu steigen jedoch erst in den nächsten MANIAC, der 1/2000.



DREAMCAST ZU GEWINNEN

1. WELCHE KONSOLE BEFINDET SICH IN DEINEM HAUSHALT ODER WILLST DU KAUFEN?

Playstation	☐	☐	☐	Playstation 2	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐	Nintendo Dolphin	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐	Game Boy Color	☐	☐	☐

2. SO GEFAHEN MIR FOLGENDE RUBRIKEN:

	☐	☐	☐	Arcade	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐	Nachrichten	☐	☐	☐
Messeberichte	☐	☐	☐	Handheld	☐	☐	☐
Features	☐	☐	☐	Knowhow	☐	☐	☐
Import-Tests	☐	☐	☐	Tipps & Tricks	☐	☐	☐
PAL-Tests	☐	☐	☐	Poster	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	Aufkleber	☐	☐	☐

3. VIDEOSPIELTECHNISCH BIN ICH EIN...

☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

Name, Vorname	Alter
Straße, Hausnummer	
Postleitzahl, Wohnort	

Bitte den Fragebogen einsenden an Cybermedia GmbH, MANIAC-Umfrage, Wallbergstr. 10, 86415 Mering. Unter allen Einsendern verlosen wir einen Sega Dreamcast. Einsendeschluss ist der 10. Dezember. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



MAN!AC

NEWS



6

Hetzjagd durch Raccoon City:

Resident Evil 3 & Resident Evil: Gun Survivor

Zombies total: MANIAC kämpft sich durch Teil 3 der Horrorserie und spielt den "RE"-Lightgun-Shooter probe.

10 Der Weg ist das Ziel: Munch's Oddysee

MANIAC hat erste Bilder des sagenumwobenen PS2-Titels und spricht mit Oddworld-Erschaffer Lorne Lanning

12 Weltraum-Oper: Space Channel 5

Sega macht dem Dreamcast (Tanz-) Beine: Mit dem richtigen Taktgefühl rettet Ihr die Erde vor'm Alien-Rhythmus.

14 Armee der Finsternis: Fear Effect

Mit revolutionärer Technik fasziniert Eidos die Playstation-Fans. MANIAC besuchte Entwickler Kronos in Kalifornien.

16 Die Drachen steigen: The Legend of Dragoon

Fantasy-Reiter aufgesessen: Sonys neues Mammut-Rollenspiel kratzt am "Final Fantasy"-Thron.

18 Laras Offenbarung: Tomb Raider 4

Kurz vor der Veröffentlichung lüften wir ein paar Lara-Geheimnisse und zeigen die neuesten Schnappschüsse

22 Der Club der Platinen-Künstler: JAMMA-Show '99

MANIAC berichtet live aus Tokyo von der Arcade-Messe der Superlative. Lest alles über bandaktuelle Automaten und potentielle Umsetzungs-Kandidaten.

26 You don't know Chef: Chef's Luv Shack

"South Park"-Enthusiasten versuchen sich am neuen N64-Quiz: Wer kennt Kenny, Cartman & Co am besten?

42 Nachrichten: Informationen rund um's Videospiel

16 Seit drei Jahren wer-
kelt Sony an
dem Drachen-
Epos "The
Legend of
Dragoon". Hat
sich die Arbeit
gelohnt?

6 Auf der
Flucht
vor dem
Nemesis:
"Resident Evil
3" ist furcht-
erregender
denn je.

14 Eidos
macht
Schluss mit
statischen
Render-Back-
grounds. In
"Fear Effect"
agieren detail-
reiche Polygon-
Helden vor
Filmszenen im
Hintergrund.

12 And the
Beat goes
on: Sega
schwingt auf
dem Dreamcast
das Tanzbein.

FEATURE

32

Konsolen 2000

In einem Jahr sieht die Konsolenwelt anders aus: Dreamcast, PS2 und Dolphin vollziehen den Generationswechsel mit völlig unterschiedlichen Konzepten. Wer setzt sich durch?

TIPS & TRICKS

103

Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

106 **Player's Guide:** Final Fantasy 8, Teil 2

110 **Player's Guide:** Shadow Man, Letzter Teil

109 Codes für Game Buster & X-Ploder

109 **Profi-Tipp:** Tony Hawk's Skateboarding

RUBRIKEN

3 Editorial

98 Leserbrief

43 So bewerten wir

99 Impressum/Inserenten

87 MANIAC-Nachbestellung

100 Kleinanzeigen

97 Abo-Anzeige

102 Know-How

96 Handheld

114 Vorschau



PRESENTS

PAL-TESTS



90 Action Man



65 Buggy Heat



94 Champ. Motocross



94 Destruction Derby 64



44 Dino Crisis



78 FIFA 2000



85 Fisherman's Bait



50 Formel 1 '99



75 Fussball Live



55 Gauntlet Legends



80 GTA 2



88 Hot Wheels Turbo Racing



57 Incoming



66 Jet Force Gemini



85 Magical Tetris Challenge



86 Mario Golf



88 Missile Command



87 NHL Pro 99



56 No Fear Downhill M.B.



58 Pac-Man World



49 Q*bert



68 Rayman 2



54 Rainbow Six



84 Ready 2 Rumble Boxing



93 Road Rash 64



65 Ronin Blade



93 South Park



57 Space Invaders



74 Star Wars: Dunkle Bedrohung



48 Toy Commander



62 Spyro 2: Gateway to Glimmer



76 Turok: Legends



92 Worms Armageddon



95 Worms Pinball



72 Wu Tang: Shaolin Style



40 Climax Landers

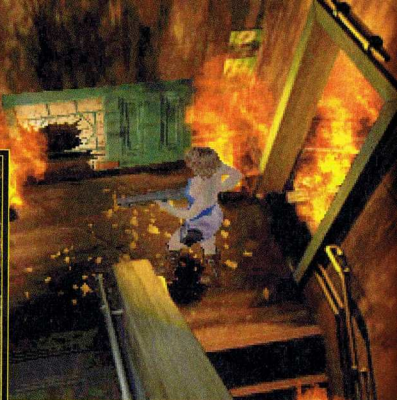


42 Final Fantasy Anthology



42 Suikoden 2

IMPORT-TESTS



Luftige Arbeitskleidung für heiße Abenteuer: In voller Montur musste sich Jill jetzt schnell ein Deo besorgen.

Hetzjagd Raccoon

Das Grauen erreicht die nächste Stufe: In Japan schlägt „Resident Evil 3: Nemesis“ alle Verkaufsrekorde – erwartet den härtesten Fight Eures Lebens!

ZWEI SCHWIERIGKEITSGRADE

Langzeit-Horror

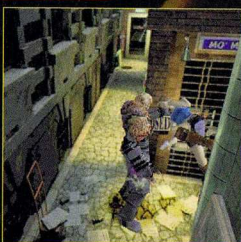
„Resident Evil 3“ bietet zwei Schwierigkeitsgrade: Auf „Easy“ könnt Ihr eine Menge Bisse einstecken, findet mehr Medipaks und habt kaum Waffen- bzw. Munitionsprobleme. Zum „nur Durchspielen“ ist dieser Modus für Anfänger optimal, Profis geben sich aber auf „Hard“ den vollen Horror: Zur spannenden Story und den aggressiven Gegnern kommt der Nervenkitzel des akuten Munitionsmangels. Doch die Mühe lohnt sich. Habt Ihr den Abspann gesehen, wird der „Mercenaries Mode“ freigeschaltet, in dem Ihr als einer der drei Söldner beim Cable-Car beginnt und Euch in zwei Minuten zum Ausgangspunkt kämpfen müsst. Tötet Ihr Gegner, erhaltet Ihr Zeitboni. Weitere Gimmicks motivieren zum Mehrfach-Durchspielen: So könnt Ihr Jill in insgesamt sechs verschiedenen Outfits bewundern, außerdem spielt Ihr als Carlos, Mikhail, Nikolai oder „Dino Crisis“-Heidin Regina.



Geheimer Gaststar: Die fiesche Regina, Hauptdarstellerin in „Dino Crisis“.



Resident Evil 3: Last Escape“, so der japanische Titel, fängt da an, wo Teil 1 aufhörte – spielt also parallel zur Handlung des zweiten Teils. Ihr schlüpft in die Rolle von Jill Valentine, die zusammen mit ihren Kollegen der Sondereinsatztruppe S.T.A.R.S. im Original erst spät hinter die Machenschaften der Umbrella Corporation kam – fast zu spät. Wir erinnern uns: Umbrella führte Versuche mit gefährlichen Killerviren durch und irgendwann passierte der unvermeidliche Super-Gau: Der T-Virus wurde freigesetzt, und die komplette Belegschaft der Forschungsstation infiziert. Doch anstatt die Männer und Frauen in Frieden sterben zu lassen, machte sie der T-Virus zu willenlosen Untoten – zu Zombies. Aber nicht ge-



Andere Gewichtsklasse: Wenn Euch der Nemesis gepackt hat, geht's Euch an den Krallen (links). Da nehmt Ihr lieber schnell die Beine in die Hand (oben).



Im "Cable Car" habt Eure erste Begegnung mit der Söldnertruppe um Anführer Nicholai



Die Zeit drängt: Mikhail ist schwer verwundet, Ihr müßt aber erst Euer Fluchtfahrzeug reparieren.

あなたも生き残りの候補さんね？
お仲間になろう

durch City

nug der Plage durch knabberfreudige Stöhhgestalten. Nach kurzer Zeit wurdet Ihr mit den schrecklichen Produkten der Virentests konfrontiert: Sprungstarke „Hunter“-Reptilien, ekelhafte Riesenspinnen - und der Tyrant: Ein erschreckend menschenähnliches Frankenstein-Monster mit Freddy-Kruger-Fingern sowie unbändiger Kraft. Zahlreiche Schrothülsen, Magnum-Kugeln und Flame-Granaten später kam es zum furiosen Finale mit dem Tyrant, und schließlich ging der Labor-Komplex in Flammen auf. Jill entkam zusammen mit ihren S.T.A.R.S.-Kollegen Chris Redfield und Barry Burton. In Sicherheit kontaktierten die drei sofort ihre Einsatzleitung - doch niemand wollte den Erzählungen über Zombies, Viren und Intrigen glauben schenken. Bekanntlich hatten sich alle Beweise Stunden zuvor in Rauch aufgelöst, trotzdem war Jill vom Desinteresse der kompletten Polizeiführung sehr überrascht. Steckte da vielleicht jemand mit Umbrella unter einer Decke? Während sich Chris Redfield auf

dem Weg zur Umbrella-Zentrale nach Europa machte (hier wird der Handlungsstrang in der Dreamcast-Episode „RE: Code Veronica“ fortgeführt), war Jill frustriert von der Sinnlosigkeit ihres lebensgefährlichen Einsatzes. Sie quittierte ihren Dienst bei der S.T.A.R.S.-Einheit und war gerade dabei, Raccoon City zu verlassen, als... Kennt Ihr den zweiten Teil, fühlt Ihr Euch sofort heimisch. Euer Überlebenskampf beginnt wieder auf den Straßen von Raccoon City. In dem kleinen Städtchen wimmelt es von infizierten Einwohnern, die sich rudeltartig durch Häuser und Gassen bewegen. Schnell werdet Ihr von mehreren Zombies eingekreist, nur mit einer Pistole bewaffnet. Der Zeigefinger im Dauereinsatz und Blutspritzer vor den Augen zählt Ihr im Geiste mit 15, 14, 13... Als Ihr bei Null angekommen seid, wisst Ihr: Euer Magazin ist leer! Doch anders als

beim Vorgänger bedeutet solch eine missliche Lage nicht den sicheren Tod, denn Jill ist im Nahkampf auch ohne ihr Messer nicht chancenlos. Ihr könnt Eure Angreifer zwar nicht verletzen, sie aber wegstoßen oder Euch mit einem kräftigen Tritt Platz für eine Flucht verschaffen. Capcom hat aber nicht nur den Nahkampf, sondern auch Eure Orientierung vereinfacht. Die neue Karte lässt sich nun zoomen und scrollen, außerdem werden geschlossene Türen markiert. Wenn Ihr einen Schlüssel findet, wisst Ihr also genau, an welchen Türen Ihr ihn ausprobieren müsst. Optisch hat „Resident Evil 3“

JILL ÜBER DIE WAFFEN IN „RESIDENT EVIL 3“

„Die Magnum ist meine Lieblingswaffe!“



Messer

„Ich bin gut im Nahkampf, ehrlich! Aber mit diesem Ding kann ich nicht umgehen; irgendwie sind meine Arme zu kurz, um jemanden mit dem Messer zu treffen. Mistding!“



Pistole

„Als ich das erste Mal die Wirkung meiner Pistolenkugeln an Zombies sah, dachte ich: 'Da kannst du ja gleich mit Kirschkernen werfen!' Nur wenn ich viel Munition dabei habe, fühle ich mich mit der Pistole sicher.“



Maschinengewehr

„Schon besser. Zwei Sekunden auf dem Abzug, und der Zombie liegt

am Boden. Auch Hunter kann ich mir damit gut vom Hals halten, gegen die Panzerjacke des Nemesis ist diese Waffe aber unbrauchbar.“

Shotgun

„Wenn mich mehrere Unto- te auf einmal attackieren, greife ich gerne zur Shotgun. Geschickt gezielt, treffe ich drei Zombies auf einmal. Auch gegen Spinnen oder Hunter ist meine Schrotflinte sehr wirkungsvoll.“

Gewehr

„Am Gewehr gefällt mir im Vergleich zur Shotgun die höhere Schussfrequenz bei vergleichbarer Durchschlagskraft. Leider haben es die Capcom-Designer

sehr gut versteckt - als Videospielheldin hat man's eben nicht leicht...“



Magnum

„Meine Lieblingswaffe!“

Klein und handlich, aber mit einer Durchschlagskraft, die einen Elefanten umhauen könnte. Auch gegen Zombies reicht ein Schuss, mit den aus Teil 1 & 2 bekannten Auswirkungen...“



Granatwerfer

„Diese Waffe macht einen Mordsspaß. Zombies und Wolfshunde offenbaren ihr Innerstes, selbst dem Nemesis vergeht das Lachen. Toll: Ich kann den Launcher mit mehreren Granat-Varianten laden.“



リロードツール



ガンパウダーB



ショットガンの弾×7発

Bastelt Eure eigene Munition - so geht's: Kombiniert die Hülsenmaschine mit Schießpulver (drei Varianten) und -voilà - Ihr habt neue Munition.

Nemesis“ im Vergleich zum Vorgänger etwas zugelegt. Die gerenderten Hintergründe sind dank blinkenden Leuchtschriften, sprudelnden Hydranten und lodernen Flammen noch atmosphärischer. Jill und alle anderen Charaktere wirken in Aussehen und Bewegung wirklichkeitsnäher und in den fast fotorealis-



Schießerei im Restaurant: Vor dem Mündungsfest sieht Ihr das davonfliegende Projektil.

JILL ÜBER SICH UND DIE NEBENDARSTELLER

„Carlos scheint mich zu mögen“

Jill Valentine: „Das bin ich! Mitglied der S.T.A.R.S.-Sondereinheit und eine der wenigen Überlebenden des „Resident Evil“-Infernos. Eigentlich wollte ich ja dem Zombie-Schrecken entfliehen und in Südeuropa Urlaub machen, weswegen ich auch so sommerlich gekleidet bin (was Euch sicherlich gefällt). Doch die Dinge haben sich geändert – und ich mich auch.“



Mikhail Victor: „Mikhail ist ein Kollege von Carlos. Mir wurde gesagt, dass Mikhail fast sein ganzes Leben in diversen Kriegen verbracht hat. Armer Kerl. Nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion hat er sich endgültig aus seiner Heimat verabschiedet, schickt aber regelmäßig Geld an seine Familie. Unsere erste Begegnung ist ziemlich schockierend...“



Carlos Oliveira: „Carlos kämpft für Geld und wurde zusammen mit seinen Kameraden von der Umbrella Corporation beauftragt, die Zombieplage einzudämmen. Doch ich denke, das ist nur die halbe Wahrheit. Carlos scheint Sympathien für mich zu empfinden. Vielleicht benötige ich ja mal seine Hilfe.“

Nicholai Ginozaev: „Nicholai ist Anführer der Söldnertruppe und ein zwielichtiger Geselle. Großmäulig, arrogant – eben ein typischer Kommandant. Ihm werden enge Beziehungen zur Russen-Mafia nachgesagt. Nicholai misstraut jedem, was ich schnell zu spüren bekomme. Und Nicholai scheint wie eine Katze sieben Leben zu haben...“

tischen Umgebungen nicht mehr wie ein Störfaktor. Hatten im Vorgänger alle Zombies die gleiche Statur, unterscheiden diese sich nun in Körpergröße,

Gewicht und Verwandlungsgrad. Einige wirken blass und „ausgesaugt“, andere menschlicher. Unterschiedliche Kameraperspektiven sind „Resident Evil“-Fans bereits gewohnt, genauso wie Ladepausen beim Durchqueren einer Tür oder der Fahrt im Aufzug. Während Euer Inventar bei „Dino

Crisis“ unbegrenzten Stauraum bietet, habt Ihr in „Resident Evil 3: Nemesis“ wiederum nur Platz für zehn Gegenstände – wie bei den Vorgängern. Ihr dürft erneut Gegenstände kombinieren, wobei Ihr diesmal sogar eigene Munition herstellt. Von Beginn an habt Ihr ein kleines Maschinchen mit Patronenhülsen dabei und bastelt mit dem entsprechenden Schießpulver, das es in drei Arten gibt,

Munition für unterschiedliche Waffen. „Resident Evil“ war noch nie so bedrohlich wie in

„Last Escape/Nemesis“. Schon die eher harmlosen Zombies sind deutlich flinker als beim Vorgänger und greifen Euch an manchen Stellen sogar im Dutzend an. Meist steht in solchen Situationen jedoch ein Benzinfass in der Nähe, so das Ihr der Attacke mit einem gezielten Schuss ein schnelles Ende bereiten könnt. Dazu kommen überraschende Schockeffekte à la „Wolfshunde springen durchs Fenster“ aus Teil 1 – und zwar am laufenden Band! An einer Stelle sitzt ein Untoter an eine Wand gelehnt regungslos da, und kurz vor Euch steht er plötzlich auf. An anderer Stelle springt mit lautem Knall die Tür eines Polizeiwagens aus den Angeln und ein infizierter (Ex-) Kollege kommt blutverschmiert auf Euch zu. Noch mehr Nervenkitzel verspricht der „Nemesis“-Dise Weiterentwicklung des Tyrant ist auf



Jill über Resident Evil 3: Nemesis:

Sapperlot, hier geht die Post ab – Zombies überall! Manchmal kreisen mich fast zehn der ekelhaft detailreichen Untoten ein, da hilft nur der Schuss auf ein benachbartes Benzinfass. Denken muss ich während meines Abenteuers allerdings wenig. Rätsel sind selten und simpel. Die Render-Umgebung ist dagegen wieder unheimlich hübsch, lodernde Flammen sorgen zusammen mit der düster-dramatischen Musik für wohliges Gruseln. Ich geb's zu: Ich stehe auf diese blutige Horror-Atmosphäre. Die Zombies sind viel aggressiver als bei meinem vergangenen Einsatz. Und dass mir dieser hässliche Nemesis ständig nachsteigt, finde ich sehr unflüchlich! Zum Glück ist mein Abenteuer wieder recht kurz. Wegen der zwei Schwierigkeitsgrade mit unter-

schiedlichen Handlungsabläufen befürchte ich aber, dass mich viele Spieler ein zweites Mal ins virusverseuchte Raccoon City schicken werden.

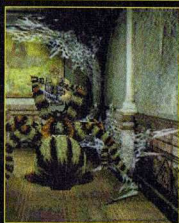


S.T.A.R.S.-Mitglieder programmiert („Staaaars“) und kann sich, T-1000-mäßig, buchstäblich in Luft auflösen. Das erste Mal taucht der Nemesis im altbekannten Polizeirevier von Raccoon City auf und geht zuerst Eurem Kollegen Brad und dann Euch an die Wäsche. Habt Ihr ihn „erledigt“, ist er noch lange nicht tot. Und so verfolgt er Euch das ganze Spiel, in bestimmten Passagen sogar über mehrere Räume oder Gänge hinweg. Eine wahre Hetzjagd durch die Straßen von Raccoon City.

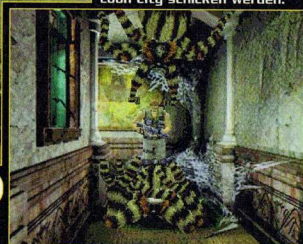
Die Story ist wieder gespickt mit Intrigen und überraschenden Wendungen, zuviel wollen wir natürlich nicht verraten. Im Lauf des Spiels trefft Ihr auf Mitglieder einer Söldnertruppe, die Euch Hauptdarstellerin Jill in obigem Kasten näher vorstellt. Neu: In kritischen Situationen wählt Ihr über ein Textmenü zwischen Flucht und Konfrontation und bestimmt so den weiteren Handlungsverlauf. Die Rätsel stellen Euch vor keine großen Denkprobleme, ohne die Hinweise auf Japanisch müsst Ihr allerdings ab und zu etwas rumprobieren. Vor langen Laufwegen und Suchaktionen werdet Ihr verschont; meist wisst Ihr, wo Ihr hin müsst. So wendet sich „Resident Evil 3“ ebenso wie der Vorgänger mehr an



Massenandrang: Gleich vier Zombies wollen Carlos, den Ihr eine Zeit lang selbst steuert, an die Wäsche.



Damit habt Ihr nicht gerechnet: Der Flur ist voller Piesentarantulas.



Angriff ist die beste Verteidigung: Ihr müsst hier durch, also eröffnet Ihr das Feuer.



Bleibende Eindrücke: Links werdet Ihr vom Nemesis verfolgt, in der Mitte greift Euch der schleimige "Brainsucker" an, rechts humpelt Ihr schwer verletzt aus dem eingestürzten Krankenhaus.

Action-, denn an Adventure-Spieler. Deutsche Fans von Shinji Mikamis Survival-Horror müssen sich leider noch bis nächstes Jahr gedulden, der europäische Distributor Eidos plant eine Veröffentlichung im ersten Quartal 2000. Wie bei den Vorgängern wird die englische Sprachausgabe mit deutschen Texten unterteilt. Da eine Indizierung erhebliche finanzielle Einbußen zur Folge haben würde, lässt Eidos die deutsche Fassung von Capcom nachbearbeiten, wobei diverse Szenen nicht einfach ge-

schnitten, sondern "verändert" werden sollen. "Der Spielspaß leidet nicht darunter", wird uns von Eidos versichert. Ebenfalls noch in Arbeit ist der deutsche Untertitel. Unser Vorschlag: "Resident Evil 3: Jill mit tiefem Dekoltee". ts



Kampf auf Leben und Tod: Im Krankenhaus überraschen Euch sprungstarke Hunter-Reptilien, die bereits für ein Blutbad gesorgt haben.

RESIDENT EVIL MIT LICHPISTOLE

RE Gun Survivor

Nicht nur Dreamcast-Fans wissen, dass sich die Zombiethematik perfekt für einen Lichtpistolen-Shooter eignet. In Capcoms neuestem „RE“-Ableger jagt Ihr mit der Lightgun im Anschlag

dreht Euch um. Rückwärtslaufen und gleichzeitig schießen könnt Ihr allerdings nicht. Capcom hat speziell für „Gun Survivor“ eine Lightgun mit Richtungstasten veröffentlicht. Ihr dürft den Shooter aber auch mit handelsüblichen Lichtpistolen spielen. Im Gegensatz zu bisherigen „Resident Evil“-Abenteuern auf der Playstation ist die Umgebung in Echtzeit-3D – die einzige Möglichkeit, das innovative „Gun Survivor“-Konzept zu verwirklichen. Die Story bezieht sich nicht auf vorherige „Resident Evil“-Folgen. Exklusiv für „Gun Survivor“ hat sich Capcom eine Geschichte um eine Art Paralleluniversum ein-



Noch ist Zeit zu handeln. Also merke: Ein Vögelin im Wind wird kalt gemacht geschwind.



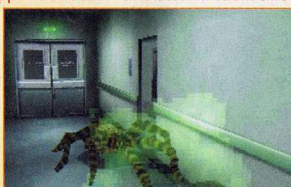
Auf der Tokyo Game Show hatten wir Gelegenheit, den „Resident Evil“-Shooter anzupspielen: Anfangs ist die Steuerung etwas ungewohnt und Ihr wartet instinktiv, dass die Kamera sich automatisch bewegt. Nach wenigen Minuten habt Ihr die ungewohnte Kontrolle aber verinnerlicht und wisst die Bewegungsfreiheit zu schätzen. Ob und wann "Resident Evil Gun Survivor" nach Deutschland kommt, steht noch nicht fest. ts/rc



Stöhn, schlurp, schnapp: Zombies dürfen bei einer "Resident Evil"-Folge natürlich nicht fehlen.



Hier reicht wohl kein Insektenspray. Ist der Einsatz von Giftgas erlaubt?



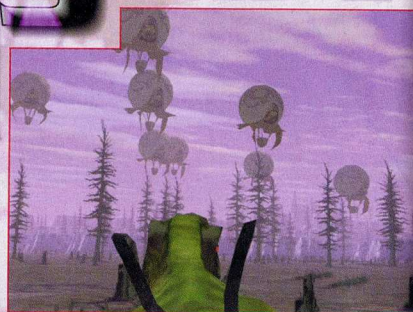
fallen lassen – mehr wollen wir noch nicht verraten.

Der Weg ist das Ziel

**WORKin
PROGRESS**

Oddworld goes 3D: Nach zwei innovativen Render-Jump'n'Runs bestreiten Abe & Co. ihr erstes

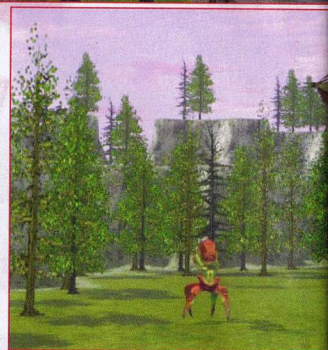
3D-Abenteuer. Ein spektakulärer Genre-Mix – atmosphärisch, aufregend, anders.



Mit der Vorstellung der PS2 ging für Oddworld-Inhabitants-Präsident und Lead Designer Lorne Lanning ein langgehegter Traum in Erfüllung. Seit Jahren liegen die Pläne für ein „3D-Abe“ in der Schublade, Spielkonzept und Aussehen sind in Lannings Kopf längst verwirklicht. Dass die Playstation mit verpöhlter 3D-Optik und beschränkten Render-Funktionen den Ansprüchen Lannings nicht annähernd gerecht werden würde, war dem kalifornischen Visionär

von Anfang an klar. Mit der Playstation 2 hatte Lanning endlich die geeignete Plattform für den offiziellen zweiten Teil der Oddworld-Quintologie gefunden – „eine Mutter für mein zweites Baby“, wie er es metaphorisch ausdrückt.

Nachdem der Name „Munch's Oddysee“ schon seit Jahren durch die Presse geistert und eifrige MANIAC-Leser längst über die Ausrichtung als Genre-Mix Bescheid wissen, wurden jetzt erste, wirklich beeindruckende Bilder veröffentlicht. Keine FMV-Bilder, wie Lorne Lanning ausdrücklich betont. „Es sind Screenshots aus der PC-Version. Wir müssen noch einen großen Teil des Programmcodes schreiben, um es auf der PS2 zeigen zu können. Die Grafik-Objekte, also Landschaften, Bäume, Himmel, Gebäude, Bewohner und Animationen sehen aber exakt gleich aus wie auf dem PC“. „Munch's Oddysee“ spielt wieder im Oddworld-Universum, diesmal übernimmt Ihr aber (zumindest zu Beginn) nicht die Rolle des sympathischen Verlierer-Mudokons Abe, sondern mimit Munch, einen Gabbit. „Munch ist wie Abe kein typischer Held und steckt ebenfalls in großen Schwierigkeiten“,



erläutert Lorne Lanning das Grundkonzept der Story. „Munch ist der einzige Überlebende seiner Spezies und vegetiert in einem Versuchslabor eines großen Pharma-Konzerns. Warum? Nun, die Lunge eines Gabbit dient als perfektes Transplantat für Glukkons mit Lungenkrebs. Viele Glukkons leiden unter dieser Krankheit, weshalb eine große Nachfrage nach Gabbit-Lungen besteht. Sehr begehrt ist auch das sündhaft teure „Gabbiane“; ein Gericht, das aus Gabbit-Eiern



Wahnsinnig witzig oder echt erschreckend? Ein bedauernswerter Mudokon dient als Energiequelle.

„Bei den meisten Filmen muss ich kotzen!“

Lorne Lanning ist Mitbegründer von Oddworld Inhabitants und geistiger Vater des Oddworld-Universums. Wir befragten den 'Hollywood-Fan' zu weiteren Projekten, Playstation 2 und seinen Lieblingsfilmen.

Was ist mit Eurem zweiten Spiel, über das du auf der E3 gesprochen hast – „Hand of Odd“? Wird dies vor oder nach „Munch's Oddysee“ erscheinen?
LORNE LANNING: Auf der E3 nannten wir „Hand of Odd“ ein „Strategiespiel für PC und PS2“. Kurze Zeit später sahen wir ein, dass es ein Fehler wäre, ein klassisches Strategiespiel zu entwickeln. Selbst wenn es in der Oddworld

spielen würde. Wir entschieden, die „Munch“-Technologie zu verwenden und dann die Online-Multiplayer-Komponente hinzu zu fügen, um das Konzept von „Hand of Odd“ weit abseits des klassischen Strategiespiels zu verwirklichen. Die Arbeiten an „Hand of Odd“ begannen parallel mit der Entwicklung von „Munch's Oddysee“, das Spiel wird aber erst sechs bis neun Monate später erscheinen.

Wieviele Leute arbeiten denn an den jeweiligen Projekten?
LANNING: Insgesamt arbeiten ungefähr 40 Leute an beiden Spielen. Die Synergien sind so vielfältig (Datenbanken, Programmcode etc.), dass es schwer ist zu sagen, wieviele Personen genau an welchem Spiel arbeiten.

Themenwechsel: Wie fandest du die PS2-Präsentation vor einigen Wochen in Tokio?

LANNING: Die Conference Hall in Tokio war zu heiß und zu rauchig (lacht). Daneben war es großartig zu erfahren, dass Dolby Digital und DVD-Filme

unterstützt werden. Das Design der PS2 ist hervorragend. Es ist schön, dass man das Gerät in seine Hifi-Anlage integrieren kann und die PS2 nicht wieder als Spielzeug konzipiert ist, das man auf den Boden stellen muss, weil man die CD nur von oben einlegen kann (mächtig großer Fehler, Sega!). Dass der Controller nun mit drucksensitiven Analog-Knöpfen bestückt ist, ist brillant.

Ist die Playstation 2 wirklich so schwer zu programmieren wie viele Entwickler behaupten?
LANNING: Kein Kommentar.



Frühes Stadium: Die Bilder stammen vom PC, sollen auf PS2 aber identisch aussehen.



Impressionen aus Oddworld: Flugzeugbau (links oben) und Architektur sind ungewöhnlich.

gewonnen wird und sehr lecker ist (vor allem auf Crackern mit Champagner). Auch deshalb sind die Gabbits nun fast ausgestorben."

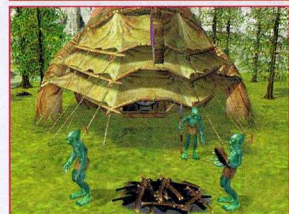
Lanning verspricht einen Mix mit Elementen aus fünf Genres: Action, Adventure, Rollenspiel, Strategie und Simulation. Man könnte "Munch's Oddysee" auch einfach als "Lebens-Simulation" beschreiben. Das Verhalten jeder Person wird synchron zur Echtzeit-Grafik berechnet – man

kann die benötigte Prozessorgewalt nur erahnen. Waren die beiden „Abe“-Spiele puzzlerorientiert, so besteht bei „Munch's Oddysee“ die Aufgabe in erster Linie darin, Euer (schwieriges) Leben zu meistern. Ihr werdet auf unterschiedliche Gesellschaftsformen treffen und die Auswirkungen am eigenen Leibe spüren. Das Spielziel ist nicht genau definiert. Im Grunde geht es darum, am Ende Eurer Bemühungen die Basis für eine bessere (Odd-) Welt geschaffen zu haben. Getreu dem Motto: Der Weg ist das Ziel.

Wie von Entwickler Oddworld Inhabitants gewohnt, wird trotz vielfältiger Entscheidungsoptionen höchster Wert auf ein simple Bedienung gelegt. Trotz des ersten Story-Hintergrundes sollen Comedy und Unterhaltung nicht zu kurz kommen. „Du wirst während Deines Abenteuers das ganze Spektrum an Emotionen durchmachen. Einige Bewohner wirst Du deswegen hassen, was sie sind und repräsentieren, nicht weil sie Dir im Weg stehen. Andere Personen schließt Du in Dein Herz, weil sie so witzig sind – und nicht nur, weil sie Dir helfen. Außerdem wirst Du Dich um die Personen sorgen, die Du geboren, erzogen oder gepflegt hast. Unser Hauptaugenmerk war es, eine Welt zu erschaffen, die Du nicht mehr verlassen willst. Der Spieler soll die einzigartige Erfahrung machen, dass die Welt sich entsprechend

seines Charakters und seiner Stimmung verändert. Entweder durch Pflege oder durch Missbrauch der Bewohner und der Landschaft, in der sie leben“.

Die aus den beiden Abe-Abenteuern bekannte 'Gamespeak' wird dank des um ein vielfaches größeren Hauptspeichers der PS2 stark erweitert. Ihr kontrolliert deutlich mehr Personen, und es wird unterschiedliche Sprachen sowie musikalische Einflüsse geben. „Die Gamespeak ist der Schlüssel, der das ganze Erlebnis zusammenbringt“, so Lanning. Auch zum Aussehen von Held



Drei Modukons beim Zeltlager. Wie Hauptdarsteller Munch, ein 'Gabbit', aussehen wird, ist noch nicht bekannt.

Munch, der zur Zeit noch bearbeitet wird, gibt uns sein Schöpfer Auskunft – erwartet keinen Strahlmann: „Munch ist eine ziemlich erbärmliche Gestalt. Er ist sogar hässlicher als Abe, aber auf eine entzückend andere Art...“ Auch wenn Abe keine Schönheit war, so hatte er doch das, was vielen Spielern fehlt: Charisma. Fans des vierfingrigen Verlierertyps dürfen ihr Idol erstmals in 3D bewundern, denn auch Abe wird eine gewichtige Rolle in "Munch's Oddysee" einnehmen. Ihr trefft im Laufe des Spiels auf den grünhäutigen Mudokon, den Ihr anfangs gar nicht leiden könnt. Nach kurzer Zeit lasst Ihr Euch überzeugen, für Abe's Sache einzutreten und dürft dann jederzeit zwischen beiden Charakteren wechseln. Noch befindet sich "Munch's Oddysee" in einem frühen Stadium. Schon jetzt wird jedoch deutlich, dass das Oddworld-Sequel weit mehr ist als "Abe's Exoduss" in 3D. Wenn Ihr von der PS2 nicht nur hochmoderne Grafik, sondern auch einzigartige Spielerlebnisse erwartet, könnte "Munch's Oddysee" der Titel sein, der Eure berechtigten Erwartungen am ehesten erfüllt. ts

TITEL
Munch's Oddysee
HERSTELLER
Oddworld Inhabitants
SYSTEM
Playstation 2
PRO RELEASE
Herbst 2000
Lorne Lanning simuliert das Leben:
Kämpft gegen Unterdrückung und beobachtet die positiven Auswirkungen auf die Gesellschaft.

Wie haben Dir die PS2-Spiele gefallen, die auf der Tokyo Game Show gezeigt wurden?

LANNING: Ich war erfreut über das, was ich nicht gesehen habe. Es ist offensichtlich, dass „Gran Turismo“ (mein absolutes Lieblings-Rennspiel) und Prügelspiele auf der PS2 großartig aussehen werden. Aber wo ist die Kreativität? Selbst wenn viele Leute die klassischen Genres auch auf neuen Systemen kaufen werden (mich eingeschlossen), so sind andere Spieler extrem hungrig auf frische Ideen. Deshalb war ich über das in meinen Augen mangelhafte PS2-Spieleangebot auf der TGS erfreut – denn je länger

der Großteil der Entwickler die selben Konzepte umsetzt, findet die Minderheit mit einzigartigen Ideen eine größere Beachtung.

Wie hast Du Deine Laufbahn in Hollywood begonnen, auch Deine Spiele wirken, dank vieler hochwertiger Render-FMVs, wie ein guter Film. Welche Streifen haben Dich inspiriert?

LANNING: Meine Lieblingsfilme sind: "Blade Runner" (Director's Cut), "Uhrwerk Orange", "2001", "Apocalypse Now", "Die Zeitmaschine", "Das Imperium schlägt zurück", "Schindlers Liste" und "Ghost in the Shell". Ich schätze vor allem Story-Tiefgang und

Kernaussage dieser Filme, die Raritäten in einer Welt voller langweiliger 08/15-Hollywood-Mist. Um es deutlich zu sagen: Bei 95% aller Filme muss ich kotzen! Die genannten Perlen dagegen haben durch die Bank inspirierende und kontroverse Konzepte, die in einer wundervoll dramatischen Welt zum Leben erweckt werden. Sie sind enorm komplex, durch fabelhafte Drehbücher aber trotzdem von jedem Mann zu verstehen. Dazu sind sie handwerklich kaum zu übertreffen. "Ghost in the Shell" habe ich wohl öfter gesehen als jeden anderen Film zuvor.





Auch im 25. Jahrhundert sind Minirock und Plateaustiefel noch modern



Ulala ist die rasende Reporterin der Galaxis. Sie tanzt um das Überleben der Menschheit.



Weltraum Oper

Tanzen, um die Welt zu retten? In „Space Channel 5“ braucht Ihr Taktgefühl, um den Aliens den Garaus zu machen.

TITEL
Space Channel 5
HERSTELLER
Sega
SYSTEM
Dreamcast
ERSTRELEASE
nicht bekannt
Let's dance: Verrücktes Musik-/Tanzspiel mit kunterbunter 3D-Optik, tollem Soundtrack und süßer Heldin.

Eigentlich erstaunlich, dass der Dreamcast in Bezug auf Musikspiele selbst in Japan ein kärgliches Dasein fristet. Allein die zwei „Pop'n Music“-Teile befriedigen die Rhythmus-Begeisterung der Sega-Anhänger. Der Mutterkonzern reagiert nun auf die offensichtliche Lücke im Line-Up und lässt mit „Space Channel 5“ ein abgedrehtes Sci-Fi-Musikspektakel entwickeln. Für das Projekt, dem mittlerweile 50 Leute angehören, wurde als kreativer Kopf Tetsuya Mizuguchi abgestellt, der Arcade-Fans bereits mit Automaten wie „Sega Rally“ und „Manx TT“ beglückte.

Mizuguchis erster Konsolentitel verspricht im wahren Sinne des Wortes ein 'abgespacedes' Spielprinzip. Ihr schlüpfst in die Rolle der schnuckligen All-Re-

porterin Ulala, die nur mit ihrem Mikrofon bewaffnet Alienhorden bekämpft. Die Level, die in den futuristischen Szenarien mit Seventies-Touch zu bewältigen sind, bestehen jeweils aus zwei Phasen. Im Tanzeil haltet Ihr Ulala durch rhythmischen Knopfdruck im Takt, während Ihr gleichzeitig über Steuerkreuz und weitere Tasten verschiedene Tanzschritte ausführt. Je nach Güte Eurer Verrenkungen verleiht Ihr immer mehr der umstehenden Charaktere zum Mittanzen. Auch in der zweiten Phase müsst Ihr den Takt halten, die Tastenkombinationen dienen aber dazu, skurril aussehende Aliens abzuknallen. Da „Space Channel 5“ in einem frühen Entwicklungsstadium steckt, lässt sich leider über die Güte der Spielmechanik noch nicht viel sagen. Die Atmosphäre allerdings ist schon jetzt grandios. Groovende Siebzigermusik, durchgeknalltes Ambiente und Ulalas sexy Bewegungen versprechen einen echten Partyhit. *sf/nc*



Das Mikrofon ist Eure einzige Waffe im Kampf gegen die Außerirdischen

"Wir folgen unserer Inspiration"

Produzent Tetsuya Mizuguchi hat das Automatenteam Sega AM Annex verlassen, um „Space Channel 5“ unter seine Fittiche zu nehmen. Im tokioter Vergnügungstempel Shibuya stand er MANIAC Rede und Antwort.

? Was ist Eure schwierigste Aufgabe bei der Entwicklung?
MIZUGUCHI: Am härtesten ist es wohl, das Spiel interessant zu machen. Wir haben das Spielsystem während der Entwicklung ständig verändert, um das Spielgefühl zu verbessern. Ich will nicht nur ein durchgestyltes Spiel mit guter Atmosphäre schaffen.
? Denkt Ihr beim Design auch an die nicht-japanischen Spieler?

MIZUGUCHI: Nicht wirklich. Bei „Sega Rally“ oder „Manx TT“ haben wir den ausländischen Markt bedacht. Diesmal konzentrieren wir uns nur auf den 'reinen Spaß' und nicht auf eine Zielgruppe oder einen spezifischen Absatzmarkt. Wir folgen einfach unserer Inspiration.
? Diese Sorte Spiel ist bisher selten in Segas Line-Up. Denkt Du, der Dreamcast braucht Titel wie „Space Channel 5“?

MIZUGUCHI: Die Spiele heutzutage sind nicht besonders interessant; ich weiß auch nicht, woran das liegt. Bessere Grafik und Musik ist nicht alles. Wenn sich die Spielkonzepte in Zukunft nicht wirklich ändern, könnte der Markt schrumpfen.
? Habt Ihr extra eine sexy Hauptfigur verwendet, um eine ältere Zielgruppe anzusprechen?



Das Team von Tetsuya Mizuguchi residiert in Tokios Jugend- und Partystadtteil Shibuya

MIZUGUCHI: Ja, wahrscheinlich. Gut, Du kannst Ulalas Wäsche unter dem Minirockchen sehen, aber das ist nur niedlich und nicht pornographisch. Wir wollten kein Sex-Spiel machen. Wir haben darüber nachgedacht, wie Kleidung im 25. Jahrhundert aussehen wird und wir kamen zu dem Schluss, dass es in 500 Jahren nicht wichtig ist, ob jemand deine Unterhosen sieht. Was Ulala wirklich sexy macht, ist die Art, wie sie sich bewegt. Und das gut hinzubekommen war ein hartes Stück Arbeit.

Andere *Konsolen*
 wecken *das Kind*
 in dir.

Dreamcast
 weckt



das Tier.



Hast du nicht auch manchmal das animalische Verlangen nach 128-Bit-Technologie und einem kostenlosen Internet-Zugang? Spürst du nicht tief in dir drin den Urtrieb, durchs Web zu surfen und E-Mails zu verschicken? Ja? Doch? Irgendwie schon? Dann hör auf deine Instinkte und spiel mit einer Konsole, die dir all das bietet: Dreamcast. Du wirst sehen, danach fühlst du dich gleich besser. So, und jetzt sei brav und mach schön Platz.

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



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



Beim Design der Charaktere hat sich Kronos an japanischen Anime-Filmen orientiert. In Zwischensequenzen werden Polygon-Personen aus dem Spiel verwendet – allerdings in höherer Auflösung.

Armee der



"Aber ich bin doch schon tot!"
Kein Horror-Abenteurer ohne Zombies:

WORK in PROGRESS

Mit revolutionärem Technik-konzept war "Fear Effect" eines der wenigen Playstation-Highlights auf der letzten E3. Wir haben den Entwickler Kronos besucht und uns das Action-Adventure im Detail angeschaut.



Fear Effect" ist eines der wenigen Playstation-Spiele, die auch Profispieler durch ihre Optik beeindrucken. Mit einzigartigem Technikkonzept sorgt der Eidos-Titel für ein Aha-Erlebnis: Statt vordergerenderten Standbildern à la "Resident Evil" agieren Polygon-Charaktere vor FMV-Schleifen. Die komplette Umgebung wirkt unheimlich lebendig: lodernde Flammen, sanft wogende Gewässer und vielbefahrene Straßen habt Ihr auf der

Playstation in dieser Qualität noch nicht gesehen. Die technische Umsetzung ist eher simpel:

Hintergrund-FMVs werden von CD abgespielt, Ladezeiten müsst Ihr dadurch nur beim Betreten eines neuen Szenarios in Kauf nehmen. Die Kameradaten werden nach jedem Videoframe aktualisiert, Hintergrund und Charaktere synchronisiert. Dadurch sind sowohl Kamerafahrten als auch Zooms möglich. Was Entwickler Kronos aus dieser Technik gebastelt hat, erstaunte uns bereits auf der E3, als das Spiel noch "Fear Factor" hieß.

Wegen befürchteter rechtlicher Probleme mit der amerikanischen Band Fear Factory änderte Eidos den Namen in "Fear Effect".

Kronos sieht Ausarbeitung und Tiefe der Story als zentrales Qualitätsmerkmal eines filmähnlichen Videospiels. Als Beleg wählt Kronos-CEO Stanley Liu folgenden Vergleich: "Am Ende eines guten Films sagt niemand: 'Toll, der Hauptdarsteller hat 60 Zombies gekillt'. Sondern er sagt: 'Toll, der Hauptdarsteller hat dem Bad Guy den Garaus gemacht!' Es geht also nicht nur um das Wie, sondern vor allem um das Warum. In vielen Sitzungen ent-

DER ENTWICKLER VON "FEAR EFFECT"

KRONOSLOGIE



Wie viele amerikanische Software-Entwickler hat Kronos Digital Entertainment seinen Sitz im Herzen Kaliforniens, genauer gesagt in Pasadena, eine halbe Autostunde von Los Angeles entfernt. Bei 30° C im (nur theoretisch vorhandenen) oktoberlichen Schatten, stattete MANIAC dem "Fear Effect"-Entwickler einen Besuch ab.



Die Fachpresse vor Ort: Links im Hintergrund "Fear Effect"-Produzent John zur Platten.

Kronos wurde 1993 gegründet und produziert neben Spielen für Playstation und N64 auch Computer-Animationen für diverse TV-Stationen. Von Beginn an legte Kronos

den Fokus auf moderne, hochwertige Grafik – schließlich kam man durch gute Kontakte günstig an 40 hochwertige Silicon-Graphics-Workstations. Mit ihrem Playstation-Debüt machte sich Kronos jedoch keinen guten Namen: Das peinliche Ruckel-Beat'em-Up "Criticom" (39% Spielspaß in MANIAC 4/96) erschien 1995 kurz nach dem Systemstart in den USA. Kronos-Präsident Stanley Liu ist sich der mangelhaften Qualität durchaus bewusst, hat aber eine Ausrede parat: "Wir hatten von der Playstation noch keine Ahnung, als Vic Tokai uns den Auftrag gab, innerhalb von vier Monaten einen Playstation-Prügler zu entwickeln. Wir haben den Verantwortlichen von Vic Tokai erklärt, dass dieses Unterfangen schlichtweg unmöglich sei. Alleine die Einarbeitungszeit unserer Entwickler in die neue Technik würde



vier Monate in Anspruch nehmen. Als ich dann den Scheck von Vic Tokai gesehen habe, sagte ich allerdings spontan: 'OK, wird gemacht.' Im nachhinein betrachtet war 'Criticom' ein schlechtes, aber für uns und unseren Publisher einträgliches Spiel. Unser Image hat natürlich gelitten, noch heute ist



Optimale Arbeitsbedingungen: Moderne SGI-Workstations (links) und ein Platz zum Entspannen.

Kronos nur die Firma, die dieses schreckliche 'Criticom' gemacht hat". Auch die beiden folgenden Kronos-Projekte waren Beat'em-Ups. Ebenfalls für Vic Tokai entwickelte Kronos 1997 den soliden N64-Prügler "Dark Rift", ein Jahr später für Sony das durchschnittliche "Cardinal Syn". Kronos' populärste PC-Entwicklung war wohl der interaktive Horrorfilm "Phantasmagoria" für Sierra. Für ihr nächstes Konsolen-Projekt verwendet Kronos eine ähnliche Technik wie bei "Fear Effect" – allerdings auf der Playstation 2: Kronos verspricht superdetaillierte Polygoncharaktere vor einem DVD/FMV-Hintergrund. Sony dürfte so ein Spiel sicher gefallen.



Gruppenbild mit Gästen. Unter das zwanzigköpfige Team hat sich die "Fear Effect"-Besetzung geschnitten.



Fette schwarze Balken (auf unseren Bildern aus ästhetischen Gründen nicht zu sehen) sollen nach Kronos-Angaben den Film-Charakter hervorheben – wir tippen eher auf technische Gründe.

Finsternis

warfen die Kalifornier eine spannende Hintergrundgeschichte, der Fortgang der Story wird in zahlreichen Zwischensequenzen erzählt. Alles beginnt mit dem Verschwinden der 16-jährigen Wee Ming Lam, Tochter von Mr. Lam, einem einflussreichen chinesischen Geschäftsmann. Ein Team von Spezialisten

macht sich auf die Suche nach dem Mädchen und gerät in eine Art Parallelwelt, in der China nur auf den ersten Blick so wirkt wie gewohnt. Jede Person erfährt ihr eigenes über die chinesische Mythologie und trifft schließlich auf den "King of Hell" – mehr wird nicht verraten. Ihr schlüpft in die Rolle von erwähntem Spezialisten-Team, bestehend aus Hana Tsu-Vachel, Royce Glas und Jakob "Deke" Deco (siehe Kasten). Jede Person erlebt ihre eigene Story, der Wechsel zwischen den Charakteren geschieht automatisch. "Fear Effect" wird drei Endings haben, von denen nur eines ein Happy-End ist. Überhaupt soll das Spiel nicht nur positive Gefühle wecken. In manchen Situationen wird's düster, in zwei von drei Abspannen dürfte einer der Helden bereits tot sein. Für Euer Inventar ruft Ihr keinen separaten Bildschirm auf – alles passiert am unteren Bildrand in Echtzeit. Eure Charaktere wechseln auch mal die Klamotten, dies wird aber logisch erklärt. Wenn Hana z.B. plötzlich nur noch von einem Handtuch bedeckt wird, liegt das nicht am voyeuristischen Drang der Entwickler, sondern daran, dass Hana während

der morgendlichen Dusche von Eindringlingen überrascht wurde und flüchten musste. Powerups gibt es keine, dafür spielt Euer 'Angstfaktor' eine wichtige Rolle: Ist er bei Null, seid Ihr nach dem nächsten Schuss tot. Damit es nicht soweit kommt, kilt Ihr so viele Feinde wie möglich und lasst kein Rätsel ungelöst. Puzzles kommen recht häufig vor, wirken aber nicht konstruiert, sondern sind in die Spielablauf eingebunden. So wollt Ihr in einer Zelle einen Wärter überwinden, habt aber keine Waffe. Also lockt Ihr ihn in eine Ölpfütze, er rutscht aus, und Ihr könnt ihn überwinden. Waffen gibt's jede Menge: Neben einfachen Pistolen Marke 45er Automatic und 9mm gibt's auch Handfestes wie alleseits beliebte Shotgun oder die Assault Rifle.



Jeder Charakter hat individuelle Stärken, Deke zum Beispiel kann dank Panzerweste mehr Treffer einstecken als seine Kollegen.

DIE HAUPTDARSTELLER IN "FEAR EFFECT"

DREI KRIEGER MIT PROFIL

NAME	ALTER	GEBURTSORT	SPEZIALITÄT
Hana Tsu-Vachel	24 Jahre	Shan Xi Province	geheime Aufträge

PROFIL

Aufgewachsen und trainiert im Province Militär-Camp, ist Hana ein Experte im 'unsichtbaren' Ausführen von streng geheimen Missionen. Sie spricht zahlreiche chinesische Dialekte, ist ein hervorragender Scharfschütze und Fahrer. Als Vollwaise misstraut sie jeder unbekannten Person, weshalb sie trotz ihrer offensichtlichen Schönheit noch immer zu haben ist.

NAME	ALTER	GEBURTSORT	SPEZIALITÄT
Royce Glas	34 Jahre	Pacificia, Kalifornien	Kampfaufträge

PROFIL

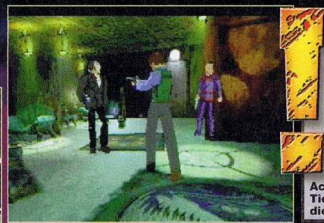
Glas ist Ex-Militär und nun zuständig für inoffizielle Aufträge der Regierung. Er hat keine Probleme damit zu töten – ob zum Zwecke der Selbstverteidigung oder zur Erfüllung seiner Mission. Furchtlos und anerkannt in seinem Team, agiert er trotz seiner draufgängerischen Art effizient und clever. Wer ihn unterschätzt, findet sich schnell zwei Meter unter der Erde wieder.

NAME	ALTER	GEBURTSORT	SPEZIALITÄT
Jakob 'Deke' Deco	37 Jahre	Christchurch, New Austin	Attentate, Sprengstoff

PROFIL

Deke liebt seine Arbeit. Nur nachts, wenn er von den Dämonen seiner weiblichen Opfer verfolgt wird, wünscht sich der grüblerische Einzelgänger ein 'normales' Leben. Mit Deke zusammen zu arbeiten heißt, einen Pakt mit dem Teufel zu schließen – seine Aufträge enden regelmäßig in einem Blutbad. Deke ist beliebte nicht austrainiert, seine Kampferfahrung gleicht diese Schwäche aber zehnmals aus.

Für die fetten Gegner klatzt Ihr Euren Feinden einen Granat- oder Raketenwerfer bzw. eine MG. Gezielt wird automatisch, Ihr müsst nur in die ungefähre Richtung Eures Opfers blicken. Hana kann mit zwei Pistolen sogar gleichzeitig auf verschiedene Feinde ballern. "Fear Effect" wird samt umfangreicher Sprachausgabe ins Deutsche übersetzt – wir hoffen auf ähnlich hohe Qualität wie bei "Soul Reaver" und der "Tomb Raider"-Reihe. ts



TITEL
Fear Effect
HERSTELLER
Eidos
SYSTEM
Playstation
BRO. RELEASE
1. Quartal 2000
Dank FMV-Hintergründen ungemein lebendig wirkendes Action-Adventure mit Tiefgang: Dringt ein in die Tiefen der Hölle.





Preisgekrönt: Die Hintergrundoptiken wirken aufwendiger und phantasievoller gestaltet als die der Konkurrenz.



Grafikpracht ohne Ende: Euer Auge wird durch fulminante Effekte verwöhnt.

Sony lässt die Drachen steigen



Welche Geheimnisse die Ruinen dieser Hütte wohl bergen?

„Legend of Dragoon“ schickt sich an, den heiß umkämpften Rollenspiel-Thron zu erobern

Alles Leben in der Welt Tesfell hat seinen Ursprung in dem göttlichen Baum Shinjiku. Die 108 Rassen verdanken ihm ihre Existenz. Anstatt friedlich zusammen zu leben, liegen sie jedoch im ständigen Krieg miteinander. In ihrem Streit verwüsten sie das ganze Land – bis schließlich die Partei der geflügelten Menschen den Sieg davon trägt. Doch deren gnadenlose Herrschaft ist nur von kurzer Dauer. Die

unterdrückte Menschheit erhebt sich und revoltiert gegen ihre neuen Herren – der Drachenkrieg beginnt. Von Generation zu Generation wurde die Geschichte dieses Krieges über die Jahrhunderte weitergegeben. 10.000 Jahre später verlässt der junge Schwertkämpfer Dart sein Heimatdorf auf der Suche nach



dem Mörder seiner Eltern. Ihm zur Seite steht die schöne Sheina, Häuptlingstochter und begabte Bogenschützin. Auf ihrer Reise begegnen sie den unterschiedlichsten Gestalten: Goblins, menschenähnlichen Tigern, engelsgleichen Wesen und natürlich Drachen. Die Riesenechsen spielen in Sonys neuem Rollenspiel die Hauptrolle. Über drei Jahre arbeitete ein Team aus 100 Leuten an dem epischen Werk, das auf der „Siggaph“ in Los Angeles sogar eine Auszeichnung für die Optik erhielt. Die bisher veröffentlichten Bilder lassen zumindest grafisch auf einen absoluten Spitzentitel hoffen. Die Qualität der FMV-Sequenzen übertrifft einen Großteil der Konkurrenz, über 600 vorgeordnete Szenarien laden zu ausschweifenden Erkundungsreisen ein. Auf all dieser Grafikpracht genug Platz zu bieten, wird „The Legend of Dragoon“ auf vier CDs ausgeliefert. Über den Spielverlauf lassen sich leider nur wenige Aussagen machen. Neben den klassischen Rollenspiel-Gemetzeln mit eigenem Kampfbildschirm und Menü-Kommandos müsst Ihr Euch auch mit kniffligen Action-Sequenzen herumschlagen: Eure Charaktere springen über glitschige Steine oder erklettern Bäume und

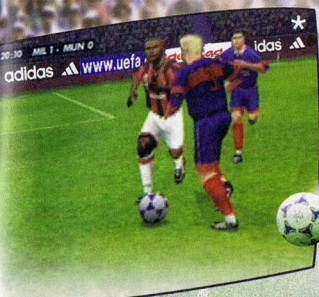


Legend of Dragoon
HERSTELLER
Sony
SYSTEM
Playstation
BROS RELEASE
Nicht bekannt
Episches Rollenspiel um mächtige Drachen und tapfere Helden, das grafisch neue Maßstäbe auf der Playstation setzt.





STRIKER



...und wieder die Münchner – aber schlechtes Zuspiel zu **Effenberg**, der heute wieder ein großes Spiel macht...



...aber in diesem Fall kommt er nicht mehr an den Ball, **der Lenker und Denker** des Münchner Mittelfeldes...



...und die Mailänder kontern – **schöööööne Kombination** der Italiener jetzt auf halblinks in Strafraumnähe...



...wunderbares Direktspiel und toller Doppelpaß – ja jetzt zaubern sie, die Rotschwarzen – die Münchner Abwehrspieler werden **umspielt wie Slalomstangen...**

...und **gefäääährlich**, da steht Bierhoff völlig frei und – Bierhoff zieht ab – ein Schuß wie ein Strich und...



...den Rest entscheidest Du!

Offizielles PlayStation Magazin 11/99:
Testnote 10 von 10
...Selbst eingeleitete FIFA-Fans dürfen und sollten ohne Zögern zugreifen!"

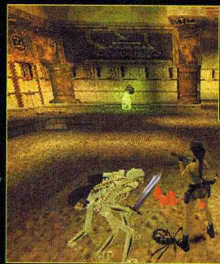
Rage

Näheres auch unter: www.uefa-striker.com

© All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Associations). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved. © Rage Games Ltd. All rights reserved.



www.infogrames.de



Schießen und Schalten sind erneut Laras Hauptaufgaben

Lara brennt: Nehmt Euch vor offenem Feuer in Acht, sonst bleibt von Lara nur ein Häutchen Asche übrig.

Neues vom

Ist "Die letzte Offenbarung" wirklich eine? Oder darf die "Tomb Raider"-Fangemeinde nur an einer runderneuerten Lara Croft Hand anlegen? MANIAC ist dieser Frage bei Eidos nachgegangen.



Es werde Licht: Effektiv sind die Räume durch Fackeln und Feuerbälle illuminiert.



Wasser in der Wüste: Schwimmvorrichtungen sind trotz trockenem Klima recht häufig.



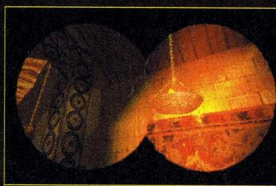
Eine ungeschriebene Regel in der Spielebranche lautet: Die Fortsetzung eines Massentitels muss pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in die Läden kommen. Der Termindruck, der auf Designern, Programmierern und Beta-Testern lastet, ist dadurch gnadenloser als bei gewöhnlichen Projekten. Fängt man sich bei vielen Entwicklern mittlerweile auf die Frage nach der Fertigstellung nur ein lapidares "When it's done" ("Wenn's fertig ist") ein, stehen bei Serien wie "Formel 1" oder "FIFA" die Release-Termine schon ein Jahr vorher unerschütterlich fest. Beim vierten Teil der "Tomb Raider"-Serie ist das nicht anders.

Am 26. November als Veröffentlichungstag wird nicht gerüttelt, komme was wolle. Die Folge ist, dass Entwickler Core Design weder Zeit noch Muse hat, alle paar Wochen neue Bildschirmfotos,

Infos, Artworks oder Beta-Versionen an Fachmagazine herauszugeben. Und auch Interviewwünsche scheitern an den verammelten Türen und Mailboxen überbelasteter Kreativer. Trotzdem haben wir nichts unversucht gelassen, an neues Info- und Bildmaterial zu Laras viertem Auftritt heranzukommen. Mit Erfolg, denn wir durften erstmals in etwa 20 Szenarien hineinschnuppern - und ein Action-Adventure begutachten, das sich von seinen Vorgängern deutlich abhebt.

Schon im Trainingslevel von "Tomb Raider 4: Die letzte Offenbarung" ist alles anders als gewohnt. Die obligatorischen Aufwärmübungen führt Ihr nämlich nicht mit Frau Croft in deren Villa durch. Das Intro-Level versetzt Euch nach Anghor

Wat, Kambodscha, wo Ihr in die Rolle der 16 Lenze jungen



Mit dem Fernglas könnt Ihr stufenlos in die Ferne zoomen





Der richtige Dreh: Während ein Einheimischer die Fackeln entzündet, öffnet Ihr das Tor zum nächsten Raum.

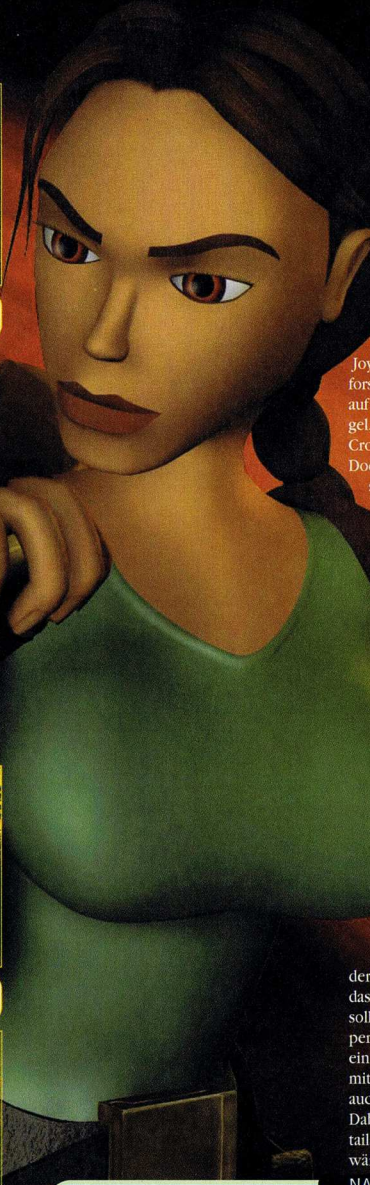
NIL



Detaillierte Texturen und antike Einrichtungsgegenstände erzeugen authentisches Nahost-Flair



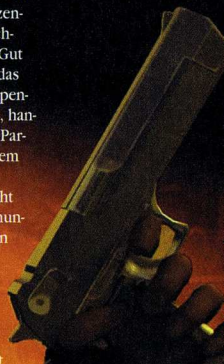
Gute Orientierung: Dank begrenzter Größe und reicher Ausstattung der Räume verläuft Ihr Euch nur selten.



Lara schlüpft. Der abenteuerlustige Teenager hat sich zwar noch nicht zu der aufreizenden Traumfrau ausgewachsen, wie wir sie kennen. Gut gebaut und athletisch ist das Mädels aber allemal. Mit wippenden Pferdeschwänzen springt, hangelt und kriecht Ihr durch den Parcours und lernt dabei, wie mit dem Joypad umzugehen ist. Natürlich erforscht die abenteuerlustige Göre nicht auf eigene Faust den asiatischen Dschungel, ihr Mentor Professor Werner von Croft befindet sich an ihrer Seite. Doch nicht nur in diesem historischen Rückblick bekommt Ihr eine andere Lara als gewohnt zu Gesicht. Auch die erwachsene Titelheldin, mit der Ihr Euch anschließend durch's mystische Ägypten schlagt, hat sich verändert. Die attraktive Archäologin wurde von

Core neu modelliert – die Folge sind weichere Rundungen und leicht veränderte Gesichtszüge (was, laut Eidos, auch das Älterwerden der Akteurin ausdrücken soll). Zusätzliche Schattenwürfe auf Körper und Kleidung verleihen Lara zudem ein plastischeres Äußeres. Einhergehend mit dem neuen 3D-Modell bekommt Ihr auch einige neue Bewegungen spendiert. Dabei handelt es sich um optische Details wie Laras Umgucken, wenn sie rückwärts kriecht, aber auch um echte funk-

NACKTE TATSACHEN



Jung übt sich: Bis auf ihre Waffen ist Teenie-Lara mit allem ausgestattet, was wir an Miss Croft so lieben.



TITEL
Tomb Raider 4
HERSTELLER
Eidos
SYSTEM
Playstation
RELEASE
November

Core besinnt sich auf die Action-Adventure-Tugenden des ersten Teils und verquickt sie mit sauberer Optik und frischen Ideen.

Tomb Raider 4: Das ist neu!

"Die letzte Offenbarung" hat den Anspruch und das Potential, seine Vorgänger qualitativ zu übertreffen. Hier findet Ihr einen Überblick der wichtigsten Änderungen, die uns beim Spielen aufgefallen sind und Cores ehrgeiziges Ziel wahr werden lassen könnten:

- 1. GELUNGENE STORY:** Mehr Hintergrund-Information zur Hauptperson. Nur ein sorgfältig ausgearbeiteter Schauplatz.
- 2. DICHTER ATMOSPHÄRE:** Verzicht auf strenge Levelunterteilung. Ständiges Datenstreaming während des Spiels. Zwischensequenzen erneut teilweise in Spielgrafik.
- 3. AUSGEWOGENER SCHWIERIGKEITS-GRAD:** Eine gesunde Mischung aus Action und

Abenteuer. Verzicht auf abstruse Rätsel und unfaire Hüpfelagen respektive Gegner.

- 4. NEUE AKTIONSMÖGLICHKEITEN:** Klettern an Seilen und Stangen. Kombination von Gegenständen. Snipermodus. Um Ecken herum hangeln.

- 5. BESSERE GRAFIK:** Weichere Konturen der Hauptfigur. Verbesserte Licht- und Schatteneffekte. Detaillierte Umgebung mit Kunstgegenständen, Reliefs, Statuen etc.



Druckvoller Auftritt: Lara hat für ihr Alter immer noch eine fabelhafte Kondition.



Die Abenteuer der Forscherdame

SÜSSE SECHZEHN

Young Lara

Diskussionen anvertrauen. An der Seite von Croys unternimmt Lara ihre erste Entdeckungsreise ins ferne Kambodscha – mit gerade mal 16 Jahren. In "Tomb Raider 4" dürft ihr selbst in die Rolle der jungen Lara schlüpfen, um sie im Trainingslevel durch ein asiatisches Miniabenteuer zu führen. Das Ende der Retrospektive ist allerdings tragisch: Lara wird von ihrem bewunderten Professor getötet und hält ihn für tot...



glische Patientin

enteuer
Schau-
hon im
esuch-
die sie
kündet,
altsver-
Rei-
hr

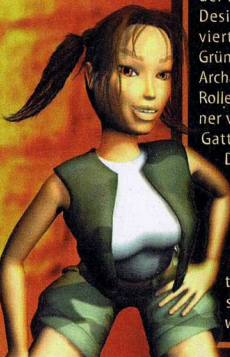
Menge Tempel und
Gräber harren ihrer
Erkundung, was al-
erdings eine Armeee-
unterer Wächter zu ver-
hindern sucht. Auf
Skelette, wandelnde
Mumien und seltsame
Fabelwesen trifft Ihr z.B.
im Grab des Semer-
khet, im Horus-
und Isisheiligtum
oder dem Tempel von
Karnak. Und natürlich
ist auch die Sphinx wie-
der mit von der Partie.



Die Legitimierung des Szenarios auf einen Schauplatz ist nur auf den ersten Blick ein Nachteil. Das ägyptische Abenteuer ist nämlich in eine dichte, durchgehende Geschichte eingebettet, die ohne Brüche im Spielfluss durch filmreife Zwischensequenzen weiterzählt wird. Während Ihr Euch z.B. im besten Indy-Stil an einem rasenden Zug entlang hangelt, wird plötzlich auf einen Jeep umgeschaltet, der sich in hohem Tempo nähert. Nachdem zwei, mit blitzenden Schwertern bewaffnete Nomaden waghalsig auf den fahrenden Zug aufgesprungen sind, kehrt die Kameraperspektive wieder zu Euch zurück (und Ihr erledigt die beiden problemlos dank Sniper-Modus). Bemerkenswert ist auch eine Szene, in der Ihr durch den unbedachten Schritt auf eine Bodenplatte eine Anti-Grabräuberfalle auslöst. Wie im diesjährigen Wüstenspektakel "Die Mumie" ist der Boden plötzlich bedeckt von ekligen Skarabäen, die Euch hinterherwuseln und in kürzester Zeit erledigen. Dank all seiner Mystik, Denkmäler, Grabstätten und Kultur gestaltet sich Ägypten als idealer Schauplatz für Laras abenteuerliche Reise. Und geht man von den Orten aus, die wir bereits mit Ihr besuchen durften, leistet Core Design gute Arbeit, das geheimnisvolle Flair optisch und akustisch einzufangen. Wir dürfen auf "Die letzte Offenbarung" gespannt sein. *sf*



Das neue Inventarsystem: Waffen lassen sich mit Gegenständen wie Taschenlampe oder Laserpointer kombinieren.



Hol' mehr aus Dir raus!



Start. Game. NOW!



PlayStation



PlayStation



PlayStation



PlayStation



PlayStation



PlayStation



Now on sale.

Auch für PC CD-ROM
© 1999 Hasbro Interactive Inc. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von



Arcade-Umsetzungen wie „Tekken“, „Ridge Racer“, „Sega Rally“ oder „Soul Calibur“ zählen zu den Genrehighlights auf den Heimkonsolen. MANIAC besuchte die bekannteste Spielhallen-Messe und präsentiert Euch die interessantesten Neuigkeiten sowie potentielle Konsolen-Hits.



Fette Endgegner und enges Zeitlimit machen Euch zu schaffen

SPAWN [CAPCOM] Comic-Shootout

Basierend auf den Spawn-Comics präsentiert Capcom einen düsteren 3D-Arenen-Shooter, der in vielerlei Hinsicht an Segas „Outrigger“ (siehe MANIAC 11/99) erinnert. In „Spawn“ dürft Ihr beispielsweise ebenfalls die Perspektive frei wählen: Ihr streift entweder via Ego- oder Third-Person-Ansicht durch die Umgebung. Eine komplette Arena besteht aus kleineren Räumen, die untereinander mit klaustrophobischen Gangsystemen verbunden sind. An Waffen waren in der Messeversion bisher nur gängige Metzgerwerkzeuge wie Maschinengewehr und Axt integriert. Innovativer ist dagegen das neuartige „Speichersystem“ des Automaten: Habt Ihr einen Level erfolgreich abgeschlossen, erscheint auf dem Bildschirm ein Passwort. Gebt Ihr diese Buchstabenkombination beim nächsten Spielhallenbesuch ein, könnt Ihr an gleicher Stelle fortfahren. Zudem bietet dies die Möglichkeit, seinen Spielstand auf der absehbaren Dreamcast-Version (Stichwort: Naomi) weiter zu benutzen.



Ungedeckt seid Ihr in den großen Räumen ein leichtes Ziel



Bis zu vier „Spawn“-Automaten lassen sich via Naomi High-Speed-Link koppeln (Bild rechts)

V

om 9. bis 12.
September

1999 öffnete in Tokyo die jährliche JAMMA-Show ihre Pforten. Das 37. Treffen der Arcade-Riesen war erstmals auch für Nichtmitglieder der „Japanese Arcade Machine Manufacturers Association“ zugänglich. Der Löwenanteil der vorgestellten Titel fiel zum Leidwesen ausländischer Händler in den Bereich Musikspiele, wobei Konami mit ihrer Bemani-Serie immer noch marktbeherrschend ist. Auf der Hardwareseite blieben Überraschungen aus. So wurden von keinem Hersteller neue Arcade-Boards vorgestellt, nur von Segas Model-4-Renner „Star Wars Episode 1 Racer“ waren kurze Videoausschnitte zu bestaunen. Das Dreamcast-erwandte Naomi-Board war eindeutig führend und sogar Namco präsentierte mit „World Kicks“ ein Fußballspiel für diese Hardware. Von Playstation-2-basierten Arcade-Automaten war nichts zu sehen, gerüchtweise sollen nächstes Jahr auf der AOU-Show erste Geräte gezeigt werden.



CAPCOM

Der Naomi-Automat **Spawn** (siehe links) war mit grandioser Optik und komplexem Spielablauf das Highlight am Capcom-Stand. Dage-





SAMBA DE AMIGO (SEGA)

Samba-Gerassel

gen wirkte
Strider 2 als sim-
ples 2D/3D-Action-Spiel
recht blass – für Fans des zehn Jahre
alten Vorgängers trotzdem interessant.

JALECO

Mit **Rock'n'Tread 2** und **Steppin Stage 2** zeigte Jaleco zwei Nachfolger ihrer
Musikspiele. Karaoke-Begeisterte freuen
sich über **The Audition**, wo die Spieler
im richtigen Takt mitsingen müssen.

KONAMI

Wieder einmal stand bei
Konami alles unter dem
Thema Musik. Mit einer
Riesenliste an Fortsetzun-
gen von erfolgreichen
Bemani-Automaten stimmt
sich der japanische Riese ge-
gen das allmählich nachlas-
sende Musik-Interesse seitens
der Spielhallen-Besucher.
Neben den mehr oder weniger
aufgepeppten Sequels **Dance**
Dance Revolution 3rd Mix, **Pop'n Mu-**

sic 2, **Beat Mania**
5th Remix, **Pop'n**
Stage und **Guitar**
Freaks 2 wurde mit
The Dream Comes
True eine interessan-
te Version von
„Dance Dance Revo-
lution“ präsentiert,
wobei die gleichna-
mige, in Japan sehr
erfolgreiche Pop-
Gruppe den kom-



Rassel Dir einen: „Samba de Amigo“ war einer der
Publikumsieblinge auf der JAMMA-Messe.

pletten Soundtrack lieferte. **Rap Freaks**
begeisterte zusammen mit dem „Hand-
Clapper“-Controller und den fetzigen Rap-
Rhythmen das Publikum am meisten.

NAMCO

Am Stand des „Pac-Man“-Erfinders fiel
vor allem das Fußballspiel **World Kicks**

ins Auge – weni-
ger wegen der
unspektakulären
Optik und des
teils chaotischen
Spielablaufs, son-
dern aufgrund
des ungewöhnli-
chen Automaten-
Designs. Am
Fuße der Kabine
ist für jeden Spieler ein halber Ball mon-
tiert, über den sowohl Schüsse, als
auch Tackling-Manöver ausgeführt
werden, was in der Hitze des Ge-
fechts leider oft Verwirrung auslöst.
Vielleicht erscheint dieser Naomi-
Kicker demnächst als Dreamcast-
Umsetzung – mit passendem Control-
ler versteht sich... Mit **Crisis Zone**



„World Kicks“ fasziniert
mit ungewöhnlichem
Automaten-Design



In Namcos „Crisis Zone“ fliegen die Fetzen: Mit Eurem Maschinengewehr zerlegt Ihr
die detaillierte Innenausstattung eines Büros in tausend Stücke.



JAMBO SAFARI (SEGA)



Dieses Nashorn bringt Euch massig Punkte. Mit Eurem Jeep dürft Ihr auf der Suche nach wilden Tieren völlig frei durch die Savanne düsen.



Rettet den Verdurstenden und bringt ihn zu einer Oase

Großwildjäger

Nationalpark-Fans aufgepasst! Segas „Jumbo Safari“ versetzt Euch als Ranger direkt nach Afrika. Zu Beginn wählt Ihr aus vier Wildhüter-Charakteren, die jeweils mit unterschiedlichen Jeeps, Seilen und Netzen ausgestattet sind. Eure Hauptaufgabe besteht anschließend darin, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Tiere einzufangen. Mit Eurem Geländewagen fahrt Ihr völlig frei durch die Savanne, ein Radar hilft Euch beim Auffinden der wilden Viecher. Im Anfänger-Modus lernt Ihr den Umgang mit Fahrzeug so-



zeigte Namco den dritten Teil der „Time Crisis“-Serie. Das gewohnte Pedal, um in Deckung zu gehen, blieb im Gegensatz zur Lightgun erhalten: Habt Ihr bisher via Pistole die Verbrecher



Oben die Ein-Monitor-Version von „F 355 Challenge“, rechts Segas „Derby Owners Club“.

lösenden Texturen, hübschen Animationen und Effekten wie herumfliegenden Papierfetzen beeindruckten. Für Musikspiel-Fans stand eine „Gitarren-Version“ von **Um Jammer Lammy** parat. Die Controller sind ähnlich wie bei „Guitar Jam“ bunte Plastik-Klumpfen, optisch hat



ハラバンは、初めてのレースで精一杯頑張りました。



sich gegenüber der Playstation-Version nichts verändert.

SEGA

Die Krisen der letzten Jahre scheinen Segas kreativen Köpfen nicht geschadet zu haben. Das Line-Up des Arcade-Giganten beeindruckte die Besucher mit abwechslungsreichen und innovativen Titeln. So gab sich Yu Suzuki die Ehre und präsentierte eine abgespeckte Version seines letzten Ferrari-Renners: **F355 Challenge Twin** lautet der Name des mit einem Monitor auskommenden F355-Ablegers (siehe MANIAC 8/99). Als neues Feature weist die Kabine einen VMS-Slot auf. Damit können Spieldaten sowie Fahrleistungen dauerhaft gespeichert und in einem speziellen Modus analysiert werden. Die Verwendung des Dreamcast-Speichermediums lässt auf eine Umsetzung für Segas Heimkonsole

hoffen. **Emergency Call Ambulance** war der einzige Model-3-Titel: Ihr übernehmt die Rolle eines amerikanischen Rettungswagenfahrers, der verletzte Personen aufsammt und so schnell wie möglich ins nächste Krankenhaus befördern muss. Als unfallträchtige Schauplätze stehen New York, Chicago und Los Angeles parat, die ähnlich wie in „Crazy Taxi“ frei befahrbar sind. Einer der abgedrehtesten Automaten war **The Typing of the Dead**. Die Optik basiert auf dem Lightgun-Shooter „The House of the Dead 2“, aber anstatt mit einer Plastikwumme faulige Zombies vom Bildschirm zu ballern, müsst Ihr eingetippte Wörter in eine Tastatur hacken, um die Untoten-Schar zu erledigen. Leute mit „Zehnfinger“-Kenntnissen sind im Vorteil, da die Tippgeschwindigkeit ein



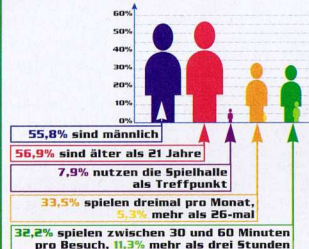
Putzige Charaktere und geniales Spielprinzip: „Sega Tetris“ (oben). Links oben Segas „Dynamite Baseball“.

SPIELHALLEN-WAHN

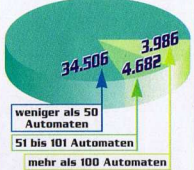
Der japanische Arcade-Markt in Zahlen

Damit Ihr Euch eine Vorstellung von der wirtschaftlichen Bedeutung der Spielhallen in Japan machen könnt, haben wir die interessantesten Daten des JAMMA White Paper 1999 für Euch zusammengefasst.

Profil der Spielhallen-Besucher



Größe der Spielhallen



Gesamtumsatz:
1.080.000.000 DM

Anzahl der Arcade-Automaten:
867.000 Stück

Quelle: JAMMA White Paper 1999

ausschlaggebender Parameter ist. Auch an Fans von Denkspielen wurde bei Sega gedacht: Bis zu vier Spieler dürfen in **Sega Tetris** geometrische Figuren um die Wette stapeln. Anhänger von Großwild-Jagden finden in **Jambo! Safari** (siehe links) eine günstige Alternative zur teuren Urlaubsreise. Mit **Toy Fighter** (siehe rechts) zeigte Sega ein Herz für Kinder: Simple Steuerung sowie Spielzeugcharaktere zielen auf das junge japanische Spielhallen-Publikum. Dem momentanen Musikspiel- und Latino-Trend wird **Samba de Amigo** (Seite 23) vom Sonic Team gerecht. Die größte Überraschung am Sega-Stand war allerdings **Star Wars Episode 1 Racer**. Das kommende Model-4-Rennspiel wurde zwar nur als Video gezeigt, konnte jedoch mit atemberaubenden Optiken glänzen. Hinsichtlich Leistungsdaten des neuen Arcade-Boards hielten man sich noch vornehm in Schweigen.

SNK

Die einzige Neuheit am SNK-Stand war **Prehistoric Isle 2**. In dem witzigen 2D-Horizontal-Actionspiel müsst Ihr verschiedene Mini-Rettungsmissionen erledigen. So bringt man beispielsweise



Rettet die schreienden Überlebenden des U-Bahn-Crashes und weicht angreifenden Dinos aus: "Prehistoric Isle 2"

Leute in Sicherheit und wehrt gleichzeitig die Angriffe von hungrigen Dinosauriern ab.



Wie im Spielzeugladen: Die Puppen sind in Kartons verpackt.

gewohnt simpel: Je ein Knopf steht Euch für Schlag, Tritt und Deckung zur Verfügung. Kombiniert mit den Richtungstasten vollführt Ihr so Attacken von einfachen Faustschlägen bis hin zu knochenbrechenden Combos. Zusätzlich zu diesen 'normalen' Angriffstechniken dürft Ihr ähnlich wie bei 'Fighting Vipers' den spielfeldbegrenzenden Absperrung für offensive Moves nutzen. Um siegreich aus dem Kampf hervorzugehen, müsst Ihr 'Fighters Destiny' -mäßige Punkte erringen, die je nach Angriff unterschiedlich verteilt werden. So bekommt Ihr für einen einfachen Niederschlag mit den Fäusten einen, für einen erfolgreichen Wurf zwei und für die Spezialattacke 'Bomber Attack' gar drei Zähler gutgeschrieben. 'Toy Fighter' läuft auf dem Naomi-Board und ist somit ein heißer Umsetzungskandidat für den Dreamcast.



TAITO

Einer der ungewöhnlichsten Automaten war bei Taito zu finden. In Zusammenarbeit mit dem bekannten Baumaschinenhersteller Komatsu entstand der **Power Shovel Simulator**. Ihr übernehmt das virtuelle Führerhaus eines ausgewachsenen Baggers und löst via Schaufel- und Auslegerkommandos verschiedene Aufgaben. Um die Steuerung mit zwei Joysticks noch realistischer zu gestalten, vibrieren die Hebel wie in einem echten Bagger. Nach dem erfolgreichen Absolvieren von unterschiedlichen Trainingsabschnitten darf sich der frischgebackene Baggerführer im 'Comical Mini-Game'-Modus in spiessigen Missionen wie Luxusautos zerstören oder Schildkröten in einem Aquarium retten austoben. *as/nc*



TOY FIGHTER (SEGA)

Puppen-Gekloppe

Sega gilt im Prügel-Sektor immer noch als Garant für hochklassige Kampfsportsimulationen (siehe 'Virtua Fighter'-Serie). Mit dem 3D-Prügler 'Toy Fighter' begeben sich die Japaner in kindlichere Gefilde: Mit neun verschiedenen Plastikpuppen dürft Ihr Euch schlägern bis die Kunststoffteile fliegen. Die Steuerung ist wie gewohnt simpel: Je ein Knopf steht Euch für Schlag, Tritt und Deckung zur Verfügung. Kombiniert mit den Richtungstasten vollführt Ihr so Attacken von einfachen Faustschlägen bis hin zu knochenbrechenden Combos. Zusätzlich zu diesen 'normalen' Angriffstechniken dürft Ihr ähnlich wie bei 'Fighting Vipers' den spielfeldbegrenzenden Absperrung für offensive Moves nutzen. Um siegreich aus dem Kampf hervorzugehen, müsst Ihr 'Fighters Destiny' -mäßige Punkte erringen, die je nach Angriff unterschiedlich verteilt werden. So bekommt Ihr für einen einfachen Niederschlag mit den Fäusten einen, für einen erfolgreichen Wurf zwei und für die Spezialattacke 'Bomber Attack' gar drei Zähler gutgeschrieben. 'Toy Fighter' läuft auf dem Naomi-Board und ist somit ein heißer Umsetzungskandidat für den Dreamcast.



Ein "Bombers Down" bringt Euch drei Punkte



Ein schwebender Ring begrenzt die Kampffläche: Nutzt die Absperrung, um den Gegner mit beherzten Attacken zu überraschen.



Ob „Bienen beim Picknick“ (oben) oder „Hintern im Weltraum“ (rechts), die Spielchen in „Chef's Luv Shack“ sind zwar simpel, aber witzig.



MUSIK FÜR DIE MASSEN

South Park-Sounds

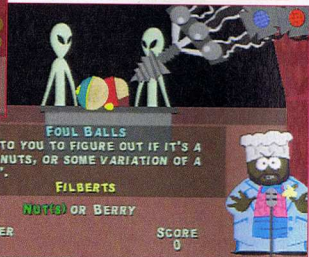
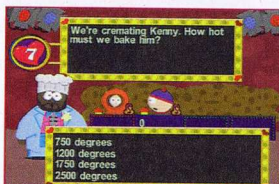
Fans der Serie dürfen im Plattenladen bereits zwei CDs mit „South Park“-Musik erwerben. Auf „Chef Aid“ von 1998 gibt sich nicht nur Cartman mit seinem Lieblingssong „Come sail away“ die Ehre, eine ganze Reihe Stars von Meatloaf über Wyclef Jean bis zu Elton John steuern ihre Stimme bei. „Bigger, Longer, Uncut“ ist dagegen der Soundtrack zum „South Park“-Kinofilm, der dieses Jahr mit großem Erfolg in den USA lief.



You don't know Chef

Genervt von Quizshows mit unsympathischen Moderatoren, hohlen Kandidaten und primitiven Fragen? Dann macht Euer Feierabend-Programm selbst mit „Chef's Luv Shack“!

Nach dem gescheiterten Versuch, den derben Witz von „South Park“ in einem Ego-Shooter zu verarbeiten, steht uns ein zweites Acclaim-Spiel rund um die lästerliche Serie ins Haus. Chef persönlich, der ständig spitze Koch der Schulkantine, lädt Euch zu einer Quizshow in sein „Luv Shack“ ein. Bevorzugt mit drei Mitspielern schlüpft Ihr in die Rolle der vier groben Gören, um Wissen und Wahnwitz zu beweisen. Im Stil bekannter TV-Shows dürft Ihr Euer Wissensgebiet aussuchen, wobei die Kategorie kaum Rückschlüsse auf die Frage zulässt. Wie schon beim urkomischen PC-Quiz „You don't know Jack“ (in USA auch für die Playstation erhältlich) sind Bezeichnungen wie „Asche zu Ärschen“ oder „Berühmte schwule Cowboys“ hauptsächlich für derbe Wortvitzeleien gut. Ähnlich sieht's mit den Fragen aus, deren Lösung Ihr nach Druck auf den Buzzer aus vier Antworten aussucht. Neben „South Park“-spezifischen Themen sind die meisten Fragen recht allgemein, dafür aber immer witzig und politisch unkorrekt. Zwischen den Raterunden mutiert „Chef's Luv Shack“ zu einem „Mario Party“ für Erwachsene. In über zwanzig



Gewohnt geschmacklos: In der Schnellraterunde (rechts) droht Cartman die Einführung einer Analsonde. Auch die Fragen (oben links) zeichnen sich durch derben Humor aus.

sächlich für derbe Wortvitzeleien gut. Ähnlich sieht's mit den Fragen aus, deren Lösung Ihr nach Druck auf den Buzzer aus vier Antworten aussucht. Neben „South Park“-spezifischen Themen sind die meisten Fragen recht allgemein, dafür aber immer witzig und politisch unkorrekt. Zwischen den Raterunden mutiert „Chef's Luv Shack“ zu einem „Mario Party“ für Erwachsene. In über zwanzig

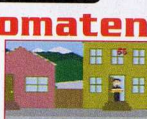
Minispielchen könnt Ihr Euer Punktekonto erhöhen. Viele der Einlagen sind dabei von Automatenklassikern inspiriert, andere bieten amerikanische Volksfestdisziplinen wie Seilziehen oder Blaubeerkunden-Wettmampfen. Fans des Originals dürfen sich auf die Synchronisation durch die beiden Erfinder der Serie, Matt Stone und Trey Parker freuen. Chef wird wieder von Soul-Größe Isaac Hayes gesprochen. Seid Ihr englischer

Kraftausdrücke und Anzüglichkeiten nicht mächtig, dürft Ihr in Untertiteln Eric's Flüche und Kennys Gebrabbel mitlesen. sf

DEJA VU

Alberne Automaten

en und Eric fährt mit seinem Dreirad Pizza aus und erinnert dabei schwer an Atari's „Paperboy“ von 1984. Geschmackvoll wie von



Pizzaboy Cartman und sein Vorgänger „Paperboy“

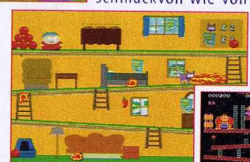


„South Park“ gewohnt, gestaltet sich eine „Asteroids“-Variante, bei der Ihr als die Furzkönige Terrance und Phillip die „Ärsche im Weltraum“ beseitigt.



Das Cartrennen sieht aus wie Atari's „Supersprint“

Oldiekenner finden in „Chef's Luv Shack“ eine ganze Reihe ihrer Lieblingsautomaten. Im typischen „South Park“-Stil dürft Ihr Euch an Klassikern aus den frühen Achtzigern versuchen. So ersetzt Cartmans Katze den Mario in einem „Donkey Kong“-Clone, die vier Kinder vernehmen Bieneninformationen, die sich wie die Aliens aus „Galaga“ aufbau-



Cartman agiert als „Donkey Kong“



Große Klappe: Natürlich ist unser Cartman der Schnellste im Blaubeerkunden-Wettessen

ARJAY GAMES



24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

Sony Playstation

Nintendo 64

Sega Dreamcast

Game Boy Color

NEO GEO Pocket

DVD Video

Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP & RUN®

DVD Digital Video Disk

Blast from the Past	69,95
Highlander Director's Cut	69,95
Inspector Gadget 7.12.	69,95
South Park: Bigger, Longer, Uncut	69,95
The Matrix	69,95
The Mummy	79,95
The Haunting	69,95
Wild Wild West	69,95

Disney-Meisterwerke ab November für kurze Zeit als limited Edition DVD im Handel (Code 1/englisch) je 99,95

DVD VIDEO

Alle Neuheiten, Code 1 und Code 2 auf Lager!



Nintendo 64

Grundgerät Donkey Kong Pak + 4MB	299,00
Memory Card	39,95
Expansion Pak 4MB	69,95
Rumble Pak	39,95
Joypad	59,95
Command & Conquer 64	119,95
Donkey Kong 64	139,95
Duke Nukem Zero Hour uncut	129,95
Gauntlet Legends	129,95
Hybrid Heaven	119,95
Jet Force Gemini	119,95
Perfect Dark	129,95
Rayman 2	129,95
Smash Bros.	99,95
StarCraft 64	129,95
World Driver Championship	129,95
WWF Attitude	129,95



Game Boy Color

Grundgerät versch. Farben	149,00
Light Max 2	39,95
Color Power Set	49,95
1942	69,95
Ghosts 'n Goblins	69,95
Mario Golf	69,95
Pokemon Red Edition	69,95
Pokemon Red Edition	69,95
Spieleberater Pokemon	24,95
R-Type DX	69,95
Resident Evil 1	69,95
Street Fighter Alpha	69,95
Tarzan	69,95



NEO GEO Pocket

Grundgerät us versch. Farben	189,00
Headphones SNK	29,95
Linkkabel dreamcast Kompatibel	49,95
Baseballstars us	89,95
Bio Motor Unitron us	89,95
Fatal Fury First Contact us	89,95
Metal Slug 1st Mission us	89,95
NeoGeo Cup 98 us	89,95
Neo Turf Masters us	89,95
Pacman us	79,95
Puyo Pop us	89,95
Samurai Shodown 2 us	89,95
Tennis us	89,95



Sega Dreamcast

Grundgerät PAL Inkl Joypad + Modem	499,00
Joypad	59,95
Keyboard	59,95
Rumble Pak	59,95
VMU Memory Card	59,95
RGB Kabel	49,95
Lenkrad	129,95
Arcade Joyboard	99,95
Blue Stinger	109,95
Dynamite Cop 2	89,95
Expandable	89,95
House of the Dead 2 inkl. Gun	149,95
Metropolis Street Racer	109,95
NBA Showtime	99,95
Ready 2 Rumble	109,95
Red Dog	89,95
Sega Bass Fishing inkl. Angel	189,95
Sega Rally 2	109,95
Shadowman	99,95
Snow Surfers	89,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	109,95
Toy Commander	89,95
Virtua Fighter 3tb	89,95
World League Soccer	89,95

Grundgerät US Inkl Joypad + Modem	649,00
Armada	139,95
Hydro Thunder	139,95
NFL 2000	139,95
Rainbow Six	139,95
Soul Calibur	139,95
Trickstyle	139,95
Jap. Software:	
Carrier	139,95
Death Crimson 2 Lightgun Shooter	139,95
Giga Wings	139,95
Maken X	139,95
Shen Mue	159,95
Speed Devils	139,95
Zombie Revue	139,95



Sony Playstation

Grundgerät Dual Shock	249,00
Ace Combat 3	129,95
Bass Landing inkl. Angel-Controller	179,95
Black Bass vs Blue Marlin	129,95
Crash Team Racing	89,95
Dino Crisis	99,95
Fatal Fury Wild Ambition 3D	129,95
Final Fantasy Anthology	139,95
Final Fantasy VIII	109,95
Formel 1 99	89,95
Grandia	139,95
Gran Turismo 2 7.12.	89,95
Grand Theft Auto 2	129,95
Indiana Jones & the Infernal Machine	129,95
Lunar Silverstar complete	159,95
Messiah	129,95
Need for Speed 5	129,95
No Fear: Downhill Mountain Bike	129,95
Pac Man World	99,95
R/C Stunt Copter	79,95
Resident Evil 3: Last Escape	99,95
Ronin Blade	99,95
Shadowman	89,95
Soul Reaver	99,95
Speed Freaks	84,95
Spyro the Dragon 2	89,95
Sulkoden 2	99,95
Thousand Arms	129,95
Tony Hawk's Pro Skater	99,95
WCW Mayem	129,95
Wip3out	89,95
Wu-Tang: Shaolin Style 10.11.	99,95
WWF Attitude	99,95
X-Files	89,95

Zu Neuheiten und 18er Titeln geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft!



*Versandkostenfrei bestellen

0221-1607111

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmebestellungen erheben wir DM 5,- Nachnahmegebühren. 49% Versand, versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Ware berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Mängeln ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert.

Blaze schießt scharf

Mit der "Falcon"-Lightgun zielt Ihr besonders genau - dank Laserpointer!

Zielt Ihr auf den Bildschirm, erscheint dort ein kleiner roter Punkt - genauestes Zielen wird so zum Kinderspiel. Aus Sicherheitsgründen lässt sich der Laserpointer übrigens abschalten. Schnell- und Autofire aktiviert Ihr per Schiebeschalter, ein Drehrädchen dient der Feinjustierung. Wie bei Namcos G-Con steckt Ihr einen Cinch-Stecker in den Video-Ausgang. Neben dem Laserpointer bietet die Falcon-Gun eine weitere Besonderheit: Der Lauf-Schlitten wird mit beiliegendem Netzteil auf Wunsch bewegt, so dass Ihr einen leichten Rückstoß fühlt.



Fazit: Für 100 Mark erhaltet Ihr eine vorzügliche Playstation-Lightgun, die zwar etwas schwer ist, dank Laserpointer aber eine Treffsicherheit bietet wie kaum eine andere Lichtpistole.

Blaze hat auch erstes Dreamcast-Zubehör im Programm. Für 20 Mark bekommt Ihr eine Zweimeter-Joypad-Verlängerung, den beliebten Blaze-Koffer gibt's jetzt ebenfalls für die Sega-Konsole (90 Mark). Außerdem wurde beim extravaganten Playstation-Controller „Cyber Shock“ das von uns bemängelte Steuerkreuz verbessert. Der Controller kostet 60 Mark und bekommt nun unsere Kaufempfehlung.

Wild Final Lara

Maro bietet Action-Figuren zu "Final Fantasy 8", "Tomb Raider" und "Wild Wild West"

Zu „Final Fantasy 8“ gibt's neben den abgebildeten Squall Leonhart und Cifer Almsay sechs weitere Figuren, darunter auch die liebliche Rinoa Heartilly sowie die feurige Quistis



Trepe. Jeder Charakter führt seine Waffe mit sich. Besser ausgestattet sind die Helden aus dem Sommerhit „Wild Wild West“, der im nächsten Jahr auch zum Videospiel umgesetzt wird. Dr. Loveless bewegt sich auf seinen Spinnenbeinen oder im coolen Derailer Tank. James West gibt's gar in mehreren Sets, einmal mit

Flugfahrrad, ein anderes Mal mit Explosionskugel in Originalgröße. Cyber-Schnecke Lara Croft hat in sechs Sets ihren Auftritt. So erlebt Ihr die Powerfrau auf ihrem Street Assault Motorbike, mit zwei MGs in der Area 51 oder im Kampf mit dem Yeti. Die abgebildeten Sets und weitere Figuren zu den entsprechenden Filmen bzw. Spielen kosten zwischen 20 und 40 Mark und sind limitiert verfügbar bei Maro, Tel. 07151/9564646.

Lucasarts stoppt Indy

Ein weiteres Mal bricht der amerikanische Entwickler ein Playstation-Projekt ab

LucasArts scheint mit der betagten Sony-Konsole seine lieben Probleme zu haben. Nachdem bereits der "Star Wars: Episode 1 Racer" im Datennirwana verschwunden ist, ereilt nun auch den heißersehten Titel "Indiana Jones und der Turm von Babel" ein vorzeitiges Ende. Von den diesjährigen Ankündigungen hat damit allein das Star-Wars-Action-Adventure "Die dunkle Bedrohung" seinen Weg auf die Playstation gefunden. Als Grund für den Stopp des Indy-Spiels wird die "Refokussierung der Ressourcen in Erwartung neuer Projekte für Plattformen der aktuellen und nächsten Generation" genannt. Ob dabei auch die alte Playstation gemeint ist, erscheint fragwürdig. Dafür wird zumindest der "Star Wars Racer" Anfang nächsten Jahres auf dem Dreamcast erscheinen, auch eine Automatenvariante soll bei Sega in Arbeit sein.



Quelle: Theo Kranz
Versand, Playcom

- 1** - **Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung** **THO**
Die Macht ist mit dem Durchschnitts-Adventure und befördert es aus dem Stand auf Platz 1.
- 2** - **Tony Hawk's Skateboarding** **Activision**
Toller Einstand für die coole Skateboardaction. Auf vier Rollen brettert Tony Richtung Spitze.
- 3** - **South Park** **Acclaim**
Wieder ein Spiel, das sich nur dank Lizenz verkauft. Selbst Cartman hat schon mal eine bessere Figur gemacht als auf der Playstation.
- 4** - **Carmageddon** **Virgin**
Dank entschärfter Version bereitet das Splatter-Rennspiel der BPiS keine Kopfschmerzen mehr. Da freut sich der Händler...
- 5** - **NHL 2000** **EA**
So schnell kann's gehen. EAs Eishockeysimulation hat schnurstracks "Bundesliga Stars" auf die Plätze verwiesen. Naja, wird eh bald Winter.

Take 2 nimmt zwei

Der aufstrebende Publisher vergrößert seine Spielepalette durch Einkauf und Aktienbeteiligung

Take 2 Interactive befindet sich weiterhin auf Expansionskurs. Vor kurzem wurden von dem Publisher, bei dem auch G.O.D. (Gathering of Developers) unter Vertrag steht, 19,9% Anteile an Bungie Software erworben. Die amerikanischen Entwickler gehören zu den führenden Spieleproduzenten für Apple Macintosh, bekanntestes PC-Produkt ist der Fantasy-Strategietitel "Myth 2". Interessant für Dreamcast-Besitzer: Das grafisch eindrucksvolle Third-Person-Actionspiel "Halo" soll nicht nur für PC, sondern auch für die neue Sega-Konsole erscheinen.



Das Actionspiel "Halo" von Bungie Software soll unter Take 2 auch für Dreamcast erscheinen

Mit der Übernahme der schrägen Schotten DMA Design ("Lemmings") hat sich Take 2 zudem das Team hinter dem Gangster-Epos "GTA 2" einverleibt. Die Kaufsumme von elf Millionen US-Dollar in Bar gingen an Infogrames, die im Zuge der diesjährigen Gremlin-Übernahme in den Besitz von DMA kamen. Take 2 könnte mit dem Kauf ein echtes Schnäppchen gemacht haben. Bis Ende Oktober wird bei "GTA 2" und seinen Vorgängern ein Umsatz von 50 Millionen US-Dollar angestrebt. Das Interesse der Spieler an der kriminellen Auto-Action ist bereits vor der Veröffentlichung enorm: Das PC-Demo wurde in zwei Wochen über 600.000 mal aus dem Internet gezogen. Einziger Wermutstropfen der DMA-Übernahme: Kurz nach dem Verkauf hat "Lemmings"-Erfinder und DMA-Gründer Dave Jones das Unternehmen überraschend verlassen, um ein neues Team aus der Taufe zu heben. Wahrscheinlich wird er mit dem neuen Entwicklerstudio direkt in den Next-Generation-Markt einsteigen. Über das Schicksal unfertiger DMA-Produkte wie "Tanktics" oder "Clan Wars" herrscht indes noch Ungewissheit. Zumindest das PC-Panzerspektakel "Wild Metal Country" soll für mehrere Konsolen umgesetzt werden. Ganz sicher ist auch, dass die Schotten in Zukunft für Sony's Playstation 2 entwickeln.



TOP 5

Quelle:
Theo Kranz Versand,
Playcom

- 1** **2 Shadow Man** **Acclaim**
Klingelgeling, hier kommt der Schattenmann, klingelgeling, schafft für Acclaim einen Haufen Moneten ran.
- 2** **South Park** **Acclaim**
RTL macht's möglich. Kaum verbreiten die vier "South Park"-Knirpse ihre Obszönitäten auf Deutsch, schon verkauft sich Acclaims Ego-Comic.
- 3** **Mario Golf** **Nintendo**
Big N, der einsame Rufer in der Acclaim-Wüste. Nintendos Knuddelgolf bringt selbst Sportverweigerer und Frischlufthaser auf den Rasen.
- 4** **WWF Attitude** **Acclaim**
Acclaims Muskelprotze wurden von der hauseigenen Konkurrenz auf den vierten Platz niedergedrungen. Was soll's, bleibt ja in der Familie.
- 5** **Re-Volt** **Acclaim**
Funkferngesteuerte Käufer stürmen die Läden und kaufen alles, wo Acclaim draufsteht. Selbst wenn nur ein müdes Rennspiel drinsteckt.

Außergewöhnliches Zubehör

Game Planet bietet einen neuen Renncontroller und Sammler-Memory-Cards

Ungewöhnliche Controller sind momentan modern. Nach Gamesters bewegungssensitiver Evolution-Serie (MAN!AC 11/99) kommt nun das „Dual Force Hand Held Racing Wheel“ für die Playstation. Der extravagant geformte Lenkrad-Ersatz ist Rumble-tauglich, programmierbar und liegt überraschend gut in der Hand. Die Lenkeinheit ist nahezu perfekt, der Gegendruck optimal und dank der Gummierung habt Ihr auch in der heißesten Rennphase Halt. Den Pistolengriff nutzt Ihr zum Gas geben und Bremsen – das geringe Spiel optimiert ihn zum Vollgas fahren. Weitere Knöpfe sind über den ganzen Controller verteilt, bei Rennspielen stört das wenig. Ein kleiner Stick ersetzt das Digitalkreuz. Der Preis: stolze 130 Mark.

Etwas preiswerter sind die „Sport Cards“ – herkömmliche Memory-Cards mit einem Sportball am herausragenden Ende. Für 70 Mark bekommt Ihr ein Zweier-set aus den Disziplinen Fußball, Baseball, Basketball, Golf und American Football. „Dual Force Hand Held Racing Wheel“ und „Sport Cards“ erscheinen in Kürze, vorbestellen könnt Ihr bei Game Planet, Tel.: 0271/8909880.



Activision setzt auf Superhelden und Vampire

Marvel vergibt die Lizenz für X-Men und Blade exklusiv an den Traditionshersteller

Während mit "X-Men" und "Spiderman" bereits zwei Marvel-Produkte bei Activision in der Mache sind, wurde nun ein weiterer Lizenzvertrag abgeschlossen. Drei Jahre lang darf Activision beliebig viele Produkte mit der Superheldenbande und dem, in den USA extrem erfolgreichem Vampirjäger Blade entwickeln. Welche Spielgenres und Plattformen dabei bedient werden, ist noch nicht geklärt.

LECKERE BRAUT



COMING SOON



Quelle:
Theo Kranz
Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

NOVEMBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
World Driver Championship	Midway	N64	Rennspiel
Worms Armageddon	Infogrames	N64	Geschicklichkeitsspiel
Action Man	Hasbro	PS	Action-Adventure
Crash Team Racing	Sony	PS	Rennspiel
Tomb Raider 4	Eidos	PS	Action-Adventure
Sega Bass Fishing	Sega	DC	Angelspiel
Soulfighter	Mindscape	DC	Action

DEZEMBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Gran Turismo 2	Sony	PS	Rennspiel
Discworld Noir	GT	PS	Adventure
Dune 2000	EA	PS	Echtzeitsstrategie
Plasma Sword	Virgin	DC	Beat'em-Up
Shadowman	Acclaim	DC	Action-Adventure
Ruff & Tumble	GT	N64	3D-Jump'n'Run
NBA Live 2000	EA	N64	Sportspiel
Supercross 2000	EA	N64	Sportspiel
MTV Sports: Snowboarding	THQ	PS	Sportspiel

JANUAR

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	DC	Action-Adventure
Um Jammer Lammy	Sony	PS	Musikspiel
Nuclear Strike	THQ	N64	Action
Virtua Striker 2	Sega	DC	Sportspiel
Test Drive 6	Infogrames	DC, PS	Rennspiel
South Park Rally	Acclaim	N64, PS	Rennspiel
International Track and Field 2	Konami	PS	Sportspiel

Namco-Nostalgie auf N64

Endlich erreicht der Retrotrend auch die Nintendo-Konsole

Fans klassischer Arcade-Automaten wurden bisher nur auf Playstation und Saturn mit Oldie-Kollektionen beglückt. Allein Namco hat sechs CDs mit Klassikern – von "Bosconian" bis "Xevious" – zur reichen Auswahl beige-steuert. Nun dürfen bald N64-Besitzer längst vergangene Spielhallengefühle wieder aufleben lassen. Das 4 MB große Modul "Namco Museum 64" wird sechs Klassiker der japanischen Traditionsfirma enthalten. Ohne die lästigen Ladezeiten der Playstation-Vorbilder bekommt Ihr "Pac-Man", "Ms. Pac-Man", "Dig Dug", "Galaga", "Galaxian" und "Pole Position" in hoffentlich sauberer Emulation auf den heimischen Fernsehschirm. Entwickelt wird die Spielesammlung, die noch dieses Jahr in Übersee erscheinen soll, von Mass Media ("Starcraft 64").

Illegales Glücksspiel bei Nintendo

Eine US-amerikanische Kanzlei klagt gegen den Verkauf von Pokémon-Sammelkarten

Nachdem religiöse Fanatiker Pokémon bereits als Teufelswerk gebrandmarkt haben, steht Nintendo of America weiterer Ärger ins Haus. Eine Anwaltsfirma aus San Diego hat im Namen einiger Kinder Nintendo und den Sammelkartenhersteller Wizards of the Coast auf Schadenersatz verklagt. Nach Meinung der Anwälte betreiben die Firmen illegales Glücksspiel, da die Kinder zahlen müssten, um mit den Karten spielen zu können und es gleichzeitig zufallsabhängig sei, ob ein Satz seltene und damit wertvolle Karten enthalte. Nintendo gibt sich indes gelassen: Die Kanzlei scheiterte bereits neunmal mit ähnlichen Klagen gegen andere Kartenhersteller.

Interact macht's mit Gefühl

Das "Dual Impact"-Gamepad gibt's nun mit 'Soft Touch'-Oberfläche

Das formschöne blaue Gehäuse bietet eine rutschfeste Oberfläche, zwei kräftige Vibrationsmotore sorgen für intensives Spielgefühl. Dauerfeuer oder sonstige Extras bietet der Controller allerdings nicht. Die „Dual Impact Touch Edition“ kostet 50 Mark und konnte uns im Test nicht ganz überzeugen. Das Playstation-Pad liegt zwar gut in der Hand, das Steuerkreuz bewegt sich aber etwas schwergängig. Außerdem sind Select- und Start-Taste nur durch Umgreifen zu erreichen. Wenn Euch die ungewöhnliche Optik anspricht, ist der Interact-Controller aber eine akzeptable Alternative zu Sonys Dualshock. Neben dem „Dual Impact“ hat Interact auch seine „Racing Wheel“-Serie überarbeitet. Die Pressemittteilung zum „Concept 4“



Racing Wheel“ klingt vielversprechend – erwartet einen Praxistest in der nächsten Ausgabe!

Franzosen weiter auf dem Vormarsch

Während Infogrames Rekordumsätze erzielt, übernimmt Titus die Aktienmehrheit an Virgin Interactive

Französische Publisher sind auf dem besten Weg, weltweit Machtpositionen in der Spieleindustrie zu besetzen. So meldete Infogrames gerade Umsätze in der Höhe von 316 Millionen US-Dollar für das vergangene Geschäftsjahr. Damit steigerte der Publisher seine Verkaufserlöse um 37% zum Vorjahr. Doch die Ziele, die sich Infogrames-Gründer und -Präsident Bruno Bonnell allein für das USA-Geschäft setzt, bewegen sich in weitaus höheren Dimensionen. Zwei Milliarden Dollar Umsatz ist das erklärte Ziel für das Jahr 2004. Auch Titus ("Superman") baut seine Stellung als Spielehersteller weiter aus. So ist die 1985 gegründete Firma mit "Roadsters" einer der ersten europäischen Entwickler für die PS2. Zudem wurde durch den Einkauf eines dicken Aktienpakets die vollständige Kontrolle von Virgin Interactive übernommen.



Dreamcast am Puls der Zeit

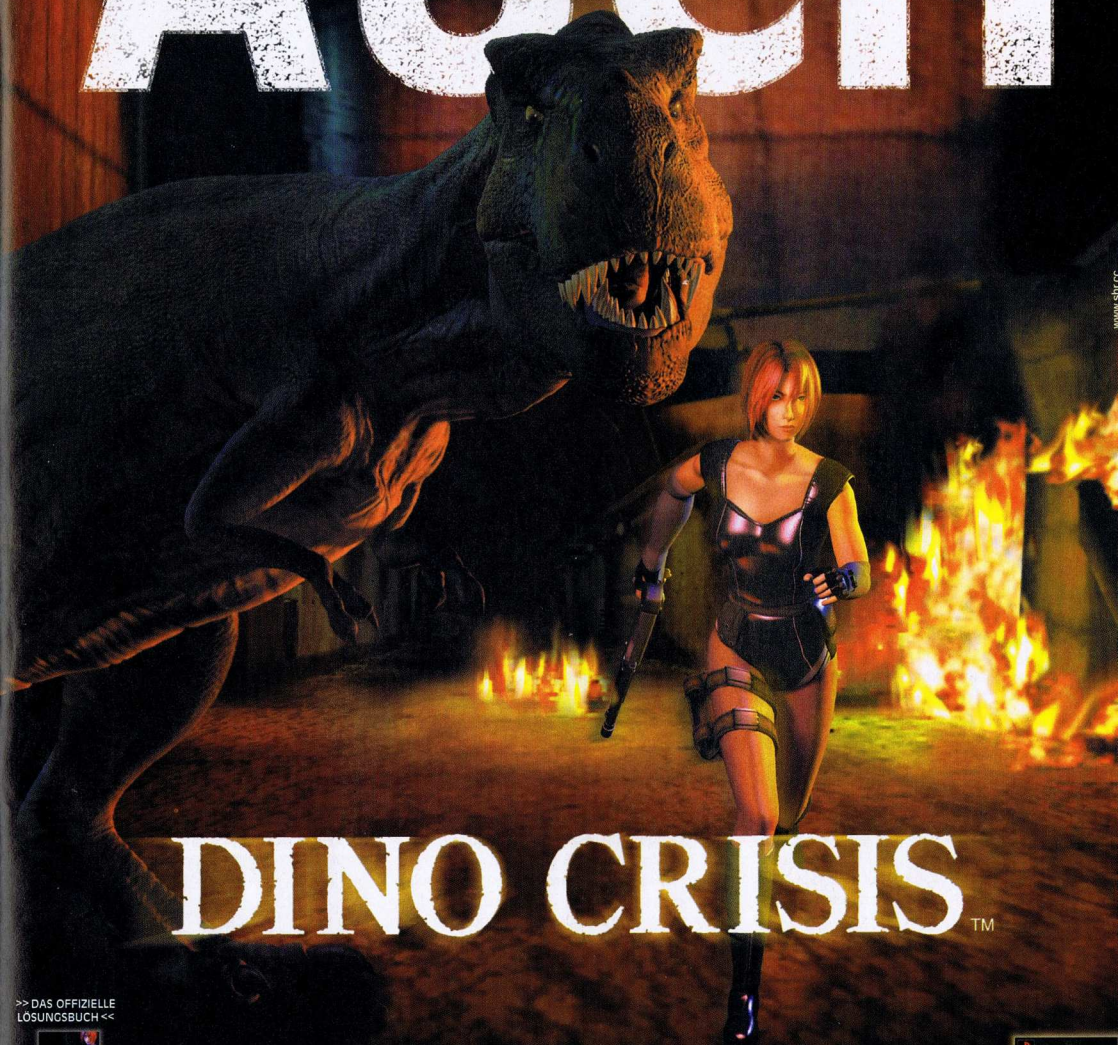
Sega kündigt Zusammenarbeit mit der schweizer Uhrenmarke Swatch an

Neuester Sega-Schachzug im Bemühen, der neuen Konsole einen modernen wie kultigen Status zu verleihen, ist eine Kooperation mit dem weltbekannten Uhrenhersteller Swatch. Die Schweizer, die seit 1983 bereits über 250 Millionen ihrer bunten Uhren verkauft haben, führten vergangenes Jahr die sogenannte Internet-Zeit ein, die den 24-Stunden-Tag in 1000 'Swatch-Beats' einteilt.

Diese Zeiteinheit soll in der Videospielwelt von Sega Verwendung finden. Zudem wird in den Dreamcast ein Empfänger integriert, der die Konsole über Funk mit Swatch-Uhren verbindet. Ein weiterer Schwerpunkt der Zusammenarbeit liegt, laut Sega, auf "der Schaffung neuer Spiele unter Nutzung der geballten Kreativität von Swatch und Sega". Bleibt zu hoffen, dass wir von einem Dreamcast im Smart-Design verschont bleiben...



FINDET ER AUCH



DINO CRISIS™

>> DAS OFFIZIELLE
LÖSUNGSBUCH <<



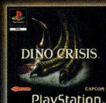
ab November

CAPCOM



www.dinocrisis.de

Dino Crisis © 1999 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved. Distributed by Virgin



KONSOLEN



Eigentlich hat die nächste Konsolen-Generation bereits vor einem Jahr begonnen. Im November '98 erschien Segas Dreamcast in Japan, endlich sahen Videospiele wieder zeitgemäß aus. Jetzt, da die 64-Bit-Konsole (mit 128-Bit-Grafikeinheit) auch in Deutschland erhältlich ist, kündigt sich mit der Playstation 2 bereits eine noch leistungsfähigere Spielmaschine für März 2000 an. Und dann gibt's natürlich noch (Big N)intendo, deren Dolphin-Projekt die große Unbekannte im Next-Generation-Dreikampf darstellt. Videospiel-Fans erwartet also ein spannender Beginn des neuen Jahrtausends, denn alle drei Highend-Konsolen setzen unterschiedliche Präferenzen – welches Konzept wird am meisten Erfolg haben? Vergessen wollen wir natürlich nicht den Handheld-Bereich, denn Game Boy Advance und „Neo Geo Next Generation“ sind mit ihren 32-Bit-CPU's schon fast so leistungsfähig wie die Playstation. Schließlich beleuchten wir mit Project X alias Nuon ein exotisches Hardware-Konzept, das sich nach langer Verzögerung endlich der Fertigstellung nähert. Und wir blicken weit in die Zukunft: Was kommt nach der Polygontechnik, was kommt nach Playstation 2 & Co?

2D-3D-xD?

Bei einer Analyse der Konsolen-Historie kristallisiert sich ein Zyklus heraus, nachdem sich bei jedem zweiten Generationswechsel die Darstellungstechnik ändert. Als 1989/90 die 8-Bit-Konsolen NES und Master System durch 16-Bitter (Super NES und Mega Drive) ersetzt wurden, sahen die

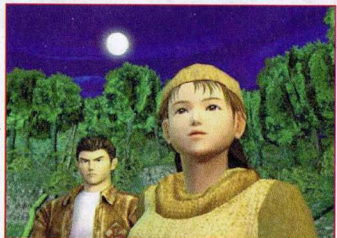
Das Zeitalter der Hightech-Konsolen beginnt: Internet- und DVD-tauglich, mit Prozessoren modernster Prägung und Grafikeffekten auf Filmniveau.

Spiele zwar bunter und schneller aus, waren aber immer noch (bis auf wenige Ausnahmen) zweidimensional. Erst beim nächsten Generationssprung 1994 setzte sich 3D-Technik auf breiter Basis durch, die meisten Playstation- und Saturn-Spiele bestehen aus texturierten Polygonen, auch das zwei Jahre später erschienene N64 setzt voll auf 3D. Genauso wie die kommende Generation, sozusagen die zweite 3D-Generation.

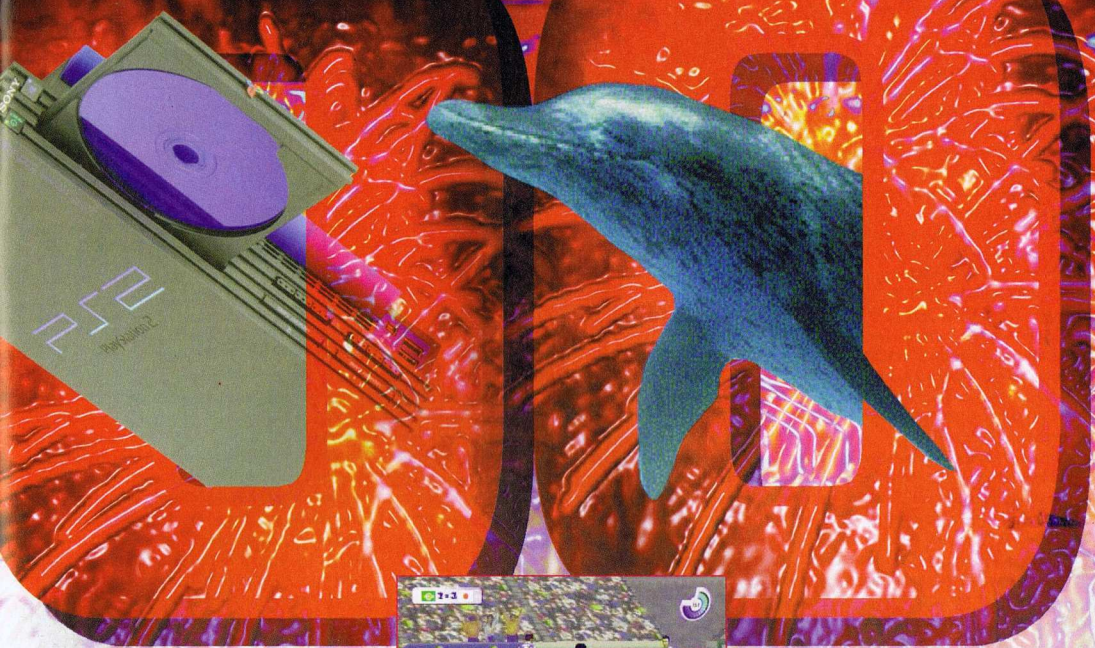
Dreamcast - die Online-Konsole

Bei der Konzeption des Dreamcast spielte der Faktor Zeit eine wichtige Rolle. Der Saturn war in USA und Europa vom Markt verschwunden und man konnte es sich nicht lange leisten, auf diesen wichtigen Märkten nicht präsent zu sein. Also beschloss Sega, für die nächste Konsole nicht nur den Prozessor, sondern auch den Grafikchip zu lizenzieren. Mit 3Dfx, dem damals führenden Hersteller von 3D-Beschleunigerchips im PC-Markt, wurden erste Gespräche geführt, ein Vertrag abgeschlossen und bei Sega USA mit der Konsolen-Planung begonnen. Doch plötzlich hatte die Sega-Zentrale in Japan ein eigenes Konzept erarbeitet – zusammen mit NEC, die gerade den Grafikchip PowerVR2 entwickel-

ten. Da die Entscheidung schließlich in Japan fiel, war klar, dass Sega sich für PowerVR2 und gegen 3Dfx entschied. Sega suchte sich weitere Partner aus dem PC-Bereich. Microsoft lieferte Betriebssystem und Entwicklungsumgebung (Windows CE), Hitachi den ursprünglich für Handheld-PCs konzipierten, mit 200 Mhz getakteten SH4-Microprozessor. Das Ergebnis, wie es November '98 in japanischen Läden stand, konnte sich wahrlich sehen lassen. Ein kompaktes Stück Hightech-Hardware, Bit für Bit auf Spiele eingestellt. Die pfeilschnelle CPU wirbelt Millionen Polygone in höchstmöglicher Auflösung (640x512 Pixel) um sich, dank acht MB Grafikspeicher sind die Texturen der besten DC-Spiele („Sonic Adventure“, „Soul Calibur“) schöner als bei jedem PC-Spiel. Im Computer-



Ungewisser Blick in die Zukunft: „Shenmue“ wurde erneut verschoben und erscheint erst 2000.



Bereich gibt's zwar schon Grafikkarten mit 32 MB Video RAM, doch nur wenige Spiele nutzen dies auch nur annähernd aus.

Was den Dreamcast am meisten von bisherigen Spielkonsolen unterscheidet, ist das eingebaute Modem: „Bis zu sechs Milliarden Spieler“ propagiert Sega – die nicht ganz so große Dreamcast-Gemeinde wartet leider immer noch auf den ersten online spielbaren Dreamcast-Titel. Erst im nächsten Jahr soll's laut Sega so weit sein. Bis dahin dürfte auch das angekündigte Zip-Drive erschienen sein, mit dem die Basis für Spiele-Erweiterungen wie z.B. Zusatzlevels gegeben ist.

Fazit: Mit dem Dreamcast hat Sega die mit Abstand leistungsfähigste Konsole am Markt. Wenn Ihr nur Playstation- und N64-Optiken gewohnt seid, werden Euch viele DC-Spiele in Staunen versetzen.

Playstation 2 - die DVD-Konsole

Mit einem solch langem Lebenszyklus der Playstation hat kaum einer gerechnet: Am 22. November 1994 in Japan erschienen und bereits Ende '96 vom 3D-beschleunigten PC technisch überholt, hat die Sony-Konsole auch an ihrem fünften Geburtstag eine unangefochtene Markstellung – über 55 Millionen verkaufte Playstations weltweit sprechen eine deutliche Sprache. Vor allem eine stetige Verbesserung der Entwicklungsumgebung schaffte die Basis für



Die Ankündigungsliste für die PS2 ist voller Nachfolger wie diesem: "ISS 2000".

immer neue grafische Höchstleistungen, die Käufer und Presse gleichermaßen in Erstaunen versetzten. Als notwendiges Übel angesehene Grafikfehler (u.a. Clipping, Textur-Verzerrungen) verschwanden, die Spiele wirkten immer realistischer und die Highres-Auflösung (meist 512x256) wurde zum Standard. Mittlerweile fällt es jedoch selbst den talentiertesten Entwicklern schwer, Eindruck zu machen. Es wird Zeit für etwas Neues! Das hat sich auch Sony gedacht und frühzeitig mit der Planung einer Nachfolge-Konsole begonnen. Die Playstation 2, wie sie seit letztem Monat amtlich heißt, ist aber weit mehr als „nur“ eine Spielkonsole. Dank eingebautem DVD-Laufwerk samt MPEG2-Decoding könnt Ihr die Playstation 2 als vollwertigen DVD-Player nutzen. An den Dolby-Digital-Decoder angeschlossen, liefert die PS2 neben brillantem Bild auch Sechskanal-Sound in Kinoqualität. Was dieser Wettbewerbsvorteil letztlich für Sony bedeutet, lässt sich nur erraten. Im Herbst nächsten Jahres, wenn die PS2 in Deutschland erscheint, ist die DVD endgültig in den Massenmarkt vorgedrungen. Der Preisverfall im Player-Bereich ist enorm, mittler-

weile wurde die 700-Mark-Grenze durchbrochen. So relativiert sich der hohe Preis der PS2 (wir tippen auf 699 Mark in Deutschland), denn Ihr bekommt Hightech-Spielkonsole und DVD-Player in einem.

Doch DVD ist nicht nur eine Filmplattform. Mit mehreren GB Speicherkapazität bietet sie Platz für Spieldaten jeglichen Umfangs. Da die DVD in der Herstellung etwas teurer ist als eine CD-ROM freut es die Spielefirmen, dass sie PS2-Spiele auch auf handelsübliche CD-ROMs pressen können – das DVD-Laufwerk der PS2 kann beides lesen. Wichtiger für den Käufer ist aber, dass auch CD-ROMs für die Original-Playstation gelesen werden können, die Konsole also abwärtskompatibel ist. Die Playstation wird aber nicht emuliert, nein: Der Hauptprozessor der Playstation, ein MIPS R3000A mit 33,8 Mhz, steckt auch in der PS2. Da dieser Prozessor für heutige Verhältnisse veraltet ist, dient er der neuen CPU nicht einmal mehr als Co-Prozessor. Um jedoch herausgehende und hereinkommende Signale (u.a. von Controller und Memory Card) zu verarbeiten, ist diese CPU leistungsfähig genug, also dient sie als sogenannter I/O-Prozessor.

Hauptsächlich dürften es jedoch die neu entwickelten PS-Spiele sein, die zum Kauf der Playstation 2 verführen. In der letzten MANIAC haben wir Euch die ersten Titel speziell für die PS2 vorgestellt. Für hohe Auflösung (bis zu 1280x1024 Pixel) und viele Polygone (max. 75 Millionen/Sekunde) sorgen die CPU „Emotion Engine“ und der Grafikprozessor „Graphics

Synthesizer"). Die Emotion Engine wurde in Zusammenarbeit mit Toshiba entwickelt und ist ein 128-Bit-RISC-Prozessor. Der 128 Bit breite Bus sorgt für staufreien Datenverkehr innerhalb des in moderner 0,18 Micron-Technologie gefertigten Prozessors. Die Emotion Engine arbeitet mit zwei Vector-Units, die viele parallele Operationen ermöglichen. Unter dem Strich heißt das: 6,2 Milliarden Fließkomma-Operationen (Giga-Flops) pro Sekunde – kein Prozessor der Welt ist momentan schneller.

Die Grafikeinheit „Graphics Synthesizer“ sorgt dafür, dass die von der „Emotion Engine“ berechneten Daten in texturierten Polygonen ausgegeben werden. Mit 150 Mhz Taktfrequenz kann der „GS“ mit den besten PC-Grafikkarten mithalten. Vier MB Videospeicher sitzen direkt auf dem Grafikchip und dienen als superschneller Datenpuffer. Die maximale Auflösung von 1280x1024 Bildpunkten kann nur ein professioneller PC-Monitor bzw. zukünftiger HDTV-Fernseher darstellen.

Ein weiteres Alleinstellungsmerkmal der PS2 sind die zahlreichen Anschlussmöglichkeiten. Dank PCMCIA, USB und IEEE 1394 findet die kommende Sony-Konsole Anschluss an jede erdenkliche PC-Peripherie oder Unterhaltungselektronik. So plant Sony für die Zukunft, die PS2 als Plattform für digitale Filme zu verwenden – „Star Wars: Episode 2“ wird bekanntlich digital aufgezeichnet und vertrieben.



Beginn als Playstation-Projekt und erscheint im nächsten Jahr exklusiv für die Playstation 2: Capcoms Horror-Adventure „Onimusha: Demon Warrior“

Dolphin - die Spielkonsole

Dass über die nächste Nintendo-Konsole noch wenig bekannt ist, verwundert kaum. Schließlich hat Nintendos aktuelle Konsole, das N64, zwei Jahre weniger auf dem Buckel als Playstation und Dreamcast-Vorgänger Saturn – Nintendo hat's also noch nicht eilig und setzt in den nächsten Monaten voll auf N64. Die Ankündigung erster Joint-Ventures und rudimentärer Spezifikationen auf der diesjährigen E3 diene vor allem dem Zweck, der Nintendo-Gemeinde zu zeigen, dass Big N Dreamcast und PS2 etwas Gleichwertiges würde entgegen bringen können. In den letzten Wochen lasen wir über weitere Kooperationen, die zumindest das Potenzial der Dolphin-Konsole als ernstzunehmender PS2-Konkurrenz erkennen lassen. So hat Nintendo auf der ECTS bekanntgegeben, in

Dolphin Speicherchips des amerikanischen Technologieführers MoSys zu verwenden. Diese sollen direkt auf dem Grafikchip aufsetzen und somit für eine unerreichte kurze Zugriffszeit sorgen. Die Grafikeinheit wird, wie schon die des N64, von ArtX entwickelt. Den Kern wird ein Chip von S3 bilden – zur Zeit einer der führenden Hersteller von 3D-Grafikchips. Das aktuelle Modell, der Savage 4 Pro, ist vor allem für seine ausgezeichnete Texturkompression bekannt. Das Herz des Dolphin, der verwendete Prozessor, wurde bereits auf der E3 bekanntgegeben. Die IBM-eigene Variante des bisher in Zusammenarbeit mit Motorola entwickelten Power-PC-Prozessors, Codename „Gekko“, soll mit 400 Mhz getaktet werden und die Leistung der PS2-CPU Emotion Engine deutlich übertreffen. Als Datenträger fungiert ein DVD-Laufwerk von Matsushita – als DVD-Player werde Ihr Dolphin aber nicht verwenden können. Matsushita wird allerdings auf Basis der Dolphin-Hardware einen DVD-Player veröffentlichen. Dieser dürfte deutlich teurer sein als die niedrigpreisig geplante Dolphin-Konsole. In welcher Form ein Modem Anschluss an Dolphin finden wird, ist noch nicht bekannt. Als sicher gilt aber, das sich auch Nintendo dem Online-Trend nicht verschließt. Schließlich sammelt Nintendo schon mit der Modemerweiterung für das 64 DD Erfahrung mit Online-Gaming.

MICROSOFT X-BOX

Die PC-Konsole

PC- und Konsolen-Welt wachsen immer näher zusammen. Der Dreamcast nutzt Windows CE, hat mit dem Hitachi SH-4 einen Windows-CE-optimierten Prozessor und mit dem PowerVR2-Chip einen ursprünglich für PC entwickelten Grafikchip im Gehäuse. Nintendo setzt beim Dolphin gar auf eine CPU des Quasi-PC-Erfinders IBM. Da liegt eine PC-Konsole ja nicht fern. Und tatsächlich: Auf der ECTS stellte Microsoft hinter verschlossenen Türen das Konzept für eine Windows-CE-basierte Spielkonsole mit PC-Komponenten vor. Die sogenannte „X-Box“ soll von einem AMD-Athlon-Prozessor angetrieben werden und als Grafikchip den in Kürze erhältlichen NVIDIA GeForce 256 nutzen. Leistungstechnisch will die X-Box mit der Playstation 2 mithalten, ebenfalls DVD- und Internet-tauglich sein, allerdings nur 200 US-Dollar kosten (PS2 wahrscheinlich 300 US-Dollar). Über die DirectX-Software-Schnittstelle wären Konvertierungen vom PC mit minimalem Aufwand möglich. Microsoft will allerdings nicht selbst zum Schraubenzieher greifen, sondern die X-Box als OEM-Produkt von Fremdanbietern herstellen lassen. Im Gespräch sind die beiden PC-Anbieter Dell und Gateway. Peripherie will Microsoft allerdings exklusiv anbieten. Dabei soll es sich nicht zuletzt um herkömmliche PC-Joy pads handeln, die über USB (Universal Serial Bus) Anschluss an der X-Box finden sollen.

Besonders der Verzicht auf Lizenzgebühren – ein Novum in der Konsolenbranche – ließ viele Spieleentwickler aufhorchen. Noch bestreitet Microsoft alle Gerüchte um die X-Box und gibt natürlich keinerlei Informationen über Partnerschaften und Projekte bekannt. Allerdings bestätigten Sprecher mehrerer Firmen, von Microsoft um den Support von X-Box gebeten worden zu sein. „Wenn Microsoft entscheidet, die X-Box zu produzieren, wird deren Engagement sehr groß sein“, so Yoshihiro Maruyama, Vize-Präsident von Square Electronic Arts. „Microsoft hat das Potenzial, der größte Konkurrent für Sony zu werden.“

Den bestehenden Gerüchten zufolge soll das Konzept für die X-Box in Kürze Firmenoberhaupt Bill Gates vorgelegt werden, der letztlich die Entscheidung trifft, ob das Projekt in Angriff genommen wird.

Als Multiformat-Magazin freuen wir uns natürlich über jede neue Konsole, und der Preis klingt für die gebotene Leistung sehr interessant. Doch eine gewisse Skepsis ist angebracht, schließlich sind Microsoft und Konsorten nicht gerade für fehlerfreie Software bekannt – und wie will man bei Konsolen-Spielen einen Patch nachschieben? Wer PC-Genres wie Strategie und Simulation bevorzugt, sich aber keinen PC kaufen möchte, für den wäre die X-Box sicher keine schlechte Wahl. Doch noch ist es zu früh für Prognosen...

Microsoft

Konsole und PC - Hand in Hand

Durch erwähnten Online-Trend wird der erste Schritt zur Vernetzung von Konsolen mit fremden Systemen gemacht. So lassen sich Emails austauschen und Ihr könnt zusammen chatten. Der nächste Schritt ist allerdings etwas schwieriger: Gemeinsame Multiplayer-Matches zwischen Konsolero und PCler. Unmöglich ist dieses Vorhaben beileibe nicht, bei Konvertierung bleibt der (C++)-Programmcode oft unberührt – die Basis für identische Konsolen- und PC-Versionen. Ein denkbarer Debütstitel für das Projekt „vereinigter Spielergemeinde“ wäre der von Sony entwickelte PC-Titel „Everquest“ – ein Online-Spiel, das jetzt schon Zig-Tausende Rollenspiel-Fans in einer virtuellen Welt vereint. Eine lokale Vernetzung von Konsole und PC reicht durch die Masse an Schnittstellen bei der PS2 in greifbare Nähe. Bereits seit Jahren gibt es Netzwerkkarten für den PCMCIA-Port, über die gewöhnlich Notebooks in PC-Netzwerke eingebunden werden. Doch was würde es Euch bringen, die PS2 oder eine andere NG-Konsole mit

Totgesagte leben länger

? Seit wann begleitest Du den Entwicklungsprozess von Project X bzw. Nuon?

MARC ROSOCHA: Die ersten Infos kamen Mitte 1997. Was folgte, war zunächst eine reine Simulation und später dann die ersten Entwicklungssysteme.

? Worin unterscheidet sich das Konzept von Nuon im Vergleich zu gängigen Spielkonsolen?

ROSOCHA: NUON ist keine Spielkonsole, sondern wird in relativ unterschiedlichen Systemen, hauptsächlich aber DVD-Playern und Digital-TV-Receiver diverser Hersteller wie z.B. Toshiba und Motorola zum Einsatz kommen und hier Aufgaben übernehmen, die bisher von unflexiblen MPEG2 Decoderchips ausgeführt wurden. Nuon kann aber viel mehr als 'nur' MPEG2-Videos in Höchstqualität darstellen und verwandelt jedes dieser bislang in ihrer Funktionalität ziemlich beschränkten Geräte in ein leistungsfähiges Computersystem, das für Videospiele, Internet-Anwendungen, Interactive TV usw. genutzt werden kann.

? Worin unterscheidet sich die Spiele-Entwicklung für Nuon im Vergleich zur Playstation?

ROSOCHA: Der Unterschied zwischen den Systemen liegt vor allem bei der Programmierung und Optimierung der Grafikausgabe. Die Playstation verfügt über eine Polygonhardware, die genau festgelegte Eigenschaften hat, welche der Programmierer so gut wie möglich zu beeinflussen versucht, ohne sie jedoch grundsätzlich verändern zu können. Optimierungen finden hauptsächlich im CPU-Bereich statt, von wo aus die Polygonhardware ihre Anweisungen bekommt. Hier kann man durch schnellen Code und intelligente Algorithmen versuchen, Probleme wie verzerrte Texturen, Clippingfehler und Lücken zwischen Polygonen loszuwerden.

Seit Jahren geistert das sagenumwobene Project X (jetzt "Nuon") durch die Branche. Hersteller VM Labs präsentiert sich zwar regelmäßig auf den gängigen Spiele messen, außer einigen Spieledemos konnten die Kalifornier aber auch auf der diesjährigen E3 nichts Handfestes zeigen. Die Liste der Lizenznehmer ist lang, aber nur wenige Projekte sind momentan in der Mache. U.a. arbeitet Jeff Minter mit „Tempest 3000“ an einer Neuauflage des Vektorautomaten-Klassikers von 1981, Miracle Design hat mit „Merlin Carting“ einen "Mario Kart"-Clone in der Entwicklung. Das interessanteste und gleichzeitig fortgeschrittenste Nuon-Projekt aber stammt aus Deutschland: Eclipse Software führt seine „Iron Soldier“-Serie mit Teil 3 für Playstation (erscheint in wenigen Wochen) und Nuon fort. Wir unterhielten uns mit Projektleiter Marc Rosocha über NUON und „Iron Soldier 3“.

Im Gegensatz dazu hat man bei Nuon die Kontrolle über die gesamte Grafikpipeline und kann selbst über die verwendeten Techniken bis hin zu den innersten Loops und die Verteilung der Ressourcen entscheiden. Das entsprechende Know-How sollte natürlich vorhanden sein. Soviel Flexibilität ist ein Nachteil, wenn man den Aufwand für eigene 3D-Routinen nicht betreiben möchte. Daher stehen für Entwickler, die sich nicht so tief in die Materie einarbeiten wollen, auch verschiedene Grafik-Engines bereit.

? An welcher Stelle würdest Du Nuon in der Rangliste der Next-Generation-Konsolen einordnen?

ROSOCHA: In eine Rangliste für Konsolen würde ich Nuon prinzipiell gar nicht einordnen, da es einfach nicht genügend Gemeinsamkeiten gibt. Die erste Generation von Nuon verfügt über eine frei programmierbare Rechenleistung von bis zu 1.500 MIPS und ist hier z.B. einer Konsole wie Dreamcast überlegen. Bei der reinen Polygonperformance haben Dreamcast und PS2 selbstverständlich Vorteile, da sie schließlich über eine aufwen-

dige, genau dafür gebaute Hardware verfügen. Nuons Stärken dagegen liegen in der höheren Flexibilität, die es möglich macht, mit ein- und derselben preisgünstigen Hardware die verschiedensten Anwendungsgebiete abzudecken, wovon ein Teilbereich eben auch Spiele sind. Nuon sollte nicht als direkte Konkurrenz zu den typischen Spielkonsolen verstanden werden, da ein ganz anderer Markt bedient wird. DVD Player und Digital TV erlangen eine immer größere Verbreitung und durch Nuon entsteht hier u.a. eine zusätzliche Plattform für Videospiele.

? Ist durch die lange Verzögerung die Technik nicht bereits bei Erscheinen veraltet?

ROSOCHA: Das würde ich nicht sagen. Da die Nuon-Technologie ja beliebig nutzbare Rechenleistung zur Verfügung stellt, kann sie neue Entwicklungen schnell nachvollziehen. Ein mit Nuon bestückter DVD-Player wird jetzt noch herkömmliche DVD-Lösungen weit hinter sich lassen. Folgende Generationen werden zudem weitere Leistungssteigerungen in beträchtlichem Umfang möglich machen.

? Wie kam es dazu, dass Ihr ein Spiel für Nuon schreibt?

ROSOCHA: Wir interessieren uns immer für neue Technologien und haben langjährige Erfahrung mit den unterschiedlichsten Prozessorarchitekturen. VM Labs brauchten Entwickler, die verrückt genug waren, schon erste Projekte anzufangen, noch bevor die Hardware komplett funktionsfähig war. Da die Arbeit mit Prototypen immer sehr spannend ist, waren wir natürlich dabei.

? Welche Verbesserungen gegenüber der Playstation-Version plant Ihr für die Nuon-Fassung?

ROSOCHA: Die Nuon-Version wird sich in vielen Punkten von der Playstation-Fassung unterscheiden. Die wichtigsten in Stichworten: Mehr Farben, Filtering, exakte perspektivisch korrektes Texture Mapping, 24 Bit Plasma-Wettereffekte, sub-pixel accuracy, selektives Echtzeit-Anti-Aliasing, Video-Sequenzen in DVD-Qualität.

? Wann soll die Nuon-Version erscheinen?

ROSOCHA: Sie wird sicherlich zu den ersten verfügbaren Titeln zählen und soll rechtzeitig zum Erscheinen der ersten Geräte fertig werden. Ein denkbarer Termin wäre zur CES-Messe im Januar.



Soll pünktlich zur Veröffentlichung der ersten Nuon-Hardware verfügbar sein: "Iron Soldier 3" von Eclipse Software.



"Iron Soldier 3"-Entwickler Marc Rosocha ist auch in die Entwicklung des Nuon-Betriebssystems eingebunden



„In zehn Jahren sehen Spiele und das Fernsehprogramm gleich aus!“

David, was ist Deine Lieblingskonsole?

DAVID PERRY: Ich bin ein ungeduldiger Mensch und will immer das Beste haben. Momentan ist die Playstation 2 meine Lieblingskonsole, die GeForce-Karte für meinen PC find' ich auch toll. Wahrscheinlich ist das aber nur eine Entschuldigung dafür, dass ich gerne neue Sachen kaufe.

Wenn ich es recht bedenke: Es war deutlich einfacher, auf dem alten Sinclair-Computer zu programmieren, als wir ein Spiel innerhalb eines Monats entwickelten.

Für welche Konsolen wird Shiny zukünftig entwickeln?

PERRY: Wir konzentrieren uns momentan auf die Playstation 2. Dreamcast hat ebenfalls gute Chancen für künftige Projekte.

Habt Ihr bereits ein PS2-Devkit?

PERRY: Nein, wir beenden erst "Messiah" auf dem PC.

Was denkst Du über Dreamcast und die kommenden Konsolen?

PERRY: Die PS2 ist aufregend. Sie bietet all das, was wir je von einer Spielkonsole erwartet haben, sogar Analog-Knöpfe auf dem Joypad. Der einzige Punkt, der mir Sorgen macht, sind Sonys Multiplayer-Pläne. Auch Dreamcast ist sehr beeindruckend, vor allem, wenn Du nicht „Blue Stinger“ kaufst. Aber auch hier machen mir die Multiplayer-Pläne Sorgen. Dolphin? Nintendo spielt mal wieder Poker. Big N hat jedem in die Karten geschaut, aber können sie gewinnen? Sie sind dumm, wenn sie es nicht schaffen.

Wie schwer ist die Playstation 2 zu programmieren?

PERRY: Die PS2 wurde für „Low Level Programmierer“ designed, also für Entwickler mit Assembler-Erfahrung (die alten Hasen). Unerfahrene Programmierer werden

David Perrys Hitliste ist lang: Bekannt wurde der extrovertierte Amerikaner durch das Seven-Up-Jump'n'Run „Cool Spot“ (MEGA DRIVE, 1993). Dann folgten „Aladdin“ (1993, MEGA DRIVE) und „Earthworm Jim“ (1994, MEGA DRIVE), sein größter Erfolg. Auf 32-Bit-Konsolen setzte Perry seine Arbeit fort, 1996 veröffentlichte er „MDK“ für PC und Playstation. Momentan werkelt David Perrys Firma Shiny an dem PC-Spiel „Messiah“, das nach Fertigstellung auf PS2 umgesetzt wird. Wir befragten David Perry zu der nächsten und übernächsten Konsolen-Generation.

es schwer haben, die Hardware bis zum Limit zu treiben.

Die PS2 hat nur 4MB Grafikspeicher. Das ist nicht viel, der Dreamcast hat doppelt soviel. Siehst Du hier Probleme?

PERRY: Die Dreamcast-Optik sieht beeindruckend aus, aber wenn ich mir die PS2-Demos anschau, macht der Mangel an Grafikspeicher nichts aus.

Siehst Du auch die Gefahr, dass die meiste Entwicklungszeit für die Grafik draufgeht und das Spieldesign in den Hintergrund tritt?

PERRY: Ja, diese Gefahr besteht absolut. FMVs rendern macht Spaß und viele Grafiker kümmern sich lieber darum als um das eigentliche Spiel. „Soul Reaver“ wäre fantastisch, wenn die Entwickler hundertprozentigen Einsatz in das Spieldesign gelegt hätten.

Denkst Du, dass das Dreamcast-Modem schnell genug ist für Online-Spiele?

PERRY: Absolut. Ich wünschte, Sega hätte mehr Online-Spiele im Programm. Stell' Dir „Soul Calibur“ in einer riesigen Arena mit Dutzenden Kämpfern vor!

Was bevorzugst Du: Eine All-In-One-Konsole wie die PS2 mit DVD, Anschlüssen für Keyboard, Modem und Digitalkamera oder eine „reine“ Spielekonsole wie es wohl der Dolphin sein wird?

PERRY: Ich bevorzuge eine reine Spielkonsole zum niedrigst mög-

lichen Preis. Ich kümmere mich nicht um DVD, ich Sorge mich auch nicht um Erweiterbarkeit. Gib' mir nur Leistung, Speicher und ein gutes Joypad (lacht).

Was kommt nach der Polygontechnik. Holographie?

PERRY: Nein, jetzt kommt erstmal Echtzeit-Raytracing, wahrscheinlich in genau fünf Jahren. Das heißt, alle Objekte werden das Licht korrekt reflektieren bzw. absorbieren.

Genau wie ein Raytracer, aber eben in Echtzeit. Schatten werden exakt ihrem Ursprung entsprechen, Spielwelten 'lebendig' und voller Objekte sein.

Wie werden Videospiele in zehn Jahren aussehen?

PERRY: Wie das Fernsehen – nur dass Du jedem den Kopf abschließen kannst.

Der Spieler wird die Playstation 2 mit dem PC verbinden können. Wachsen Konsolen und PC zusammen?

PERRY: Ja, ich denke so wird es kommen. Es wird irgendwann egal sein, ob am anderen Ende der Telefonleitung eine andere Maschine hängt als Deine eigene. Das ist das Schöne bei Multiplayer. Das Problem ist, dass das langsamste System die 'Pace' vorgibt.



Will immer die neueste Technik und freut sich auf die Playstation 2: Shiny-Chef David Perry.



Eine der vielen Parallelentwicklungen für Dreamcast und PC: Biowares "MDK 2".

dem PC zu vernetzen? Eine ganze Menge: Ihr könntet zum Beispiel Euren PC-Drucker über die PS2 ansteuern, also Internet-Seiten oder anderes ausdrucken. Auch ein am PC angeschlossenes Modem ließe sich z.B. für Online-Spiele auf der Playstation 2 nutzen. Noch ist dies Zukunftsmusik – aber wer hätte vor Jahren gedacht, dass Ihr im Jahre 2000 mit einer Spielkonsole im Internet surfen oder DVD-Filme anschauen könnt?

Die übernächste Generation

Ihr wisst jetzt andeutungsweise, was Euch mit der nächsten Konsolen-Generation erwartet. Doch was kommt danach? Wie werden Playstation 3 und Konsorten aussehen? Was wird die übernächste Konsolen-Generation leisten? Oddworld-Kopf Lorne Lanning sieht 'Nurbs' als



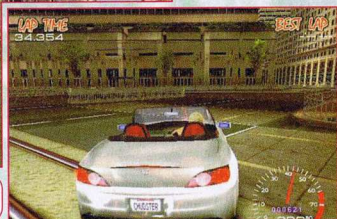
© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.

Heißer Renner – Teil 1:
"Gran Turismo 2000" für PlayStation 2.

die Technologie der näheren Zukunft an. Mit Hilfe dieser sogenannten "Non-uniform rational b-splines" werden perfekte Rundungen möglich – allerdings nur auf mathematischer Ebene. Für die pixel-basierte Bildschirmdarstellung müssen diese durch formelspezifische Parameter bestimmte Kurven (splines) in möglichst viele Polygone zerlegt werden. "Nurbs sind leicht zu handlen und besser für auflösungsabhängige Lösungen sowie zur geometrischen Deformation", so Lanning. "Der Nachteil ist, wie so oft, die lange Renderzeit. Wir verwenden Nurbs schon länger in unseren Filmsequenzen, für Echtzeit-Nurbs ist aber auch die PS2 zu langsam. Auf der Konsole danach sind Nurbs unsere erste Wahl." Was Shiny-Chef David Perry über die übernächste Generation denkt...siehe links.



Heißer Renner – Teil 2: Segas "Metropolis" wurde als europäischer Dreamcast-Start-Titel angekündigt, erscheint aber doch erst im nächsten Jahr.



Konsolen 2000 - wir freuen uns!

Online-Konsole, DVD-Konsole, Spielkonsole – drei unterschiedliche Konzepte, die unser Hobby so interessant machen wie schon lange nicht mehr. Viele Fragen werden in den nächsten Monaten beantwortet: Wie wird das Online-Feature von der spielenden Masse angenommen, ist DVD-Tauglichkeit wirklich ein solch großer Kaufanreiz, welche Rolle spielt der Preis bei der Entscheidung zwischen einer der drei Next-Generation-Konsolen? Auf welches System Ihr auch setzt – wir gehen davon aus, dass der Markt sehr gut drei Konsolen verträgt und niemand mittelfristig mit softwaretechnischem Ausbluten rechnen muss. Dreamcast ist von den technischen Daten her zwar unterle-

gen, hat aber einen deutlichen Zeitvorsprung und mit Titeln der ersten Generation wie "Soul Calibur" gezeigt, dass die Sega-Konsole relativ leicht zu programmieren ist. Diesen Beweis muss die Konkurrenz erst noch antreten – beim N64 habt Ihr gesehen, wie groß die Diskrepanz zwischen Hardware-Potenzial und Praxis-Leistung sein kann. Trotzdem trauen wir natürlich auch Nintendo einen großen Wurf mit Dolphin zu – die richtigen Partner haben sie an ihrer Seite und an Knowhow und hochwertigen Inhouse-Spielen sollte es auch nicht scheitern. Schließlich die Playstation 2, mit eingebautem DVD-Player, Sonys Marketing-Millionen im Rücken und dem hart erarbeiteten Playstation-Erfolgsimage bei Entwicklern und Käufern. Es bleibt also spannend – wir freuen uns darauf! ts

GAME BOY ADVANCE & CO.

Der Game Boy wird erwachsen

Nachdem Nintendo den Handheld-Markt jahrelang nach Belieben dominierte, erhielt der Game Boy Color, zumindest in Japan, mit SNKs Neo Geo Pocket (Color) und Bandais Wonderswan ernsthafte Konkurrenten. Überrascht hat es uns trotzdem, dass Nintendo so schnell einen Nachfolger für seinen Handheld-Verkaufserrenner aus dem Hut zaubert. Schließlich dauerte es vom Game-Boy-Start '89 bis zur Veröffentlichung der technisch verbesserten Color-Variante ganze neun Jahre.

Und jetzt soll bereits Ende 2000 ein neues Nintendo-Handheld in Deutschland erscheinen – der Game Boy Advance. Die bisher bekannten Daten beeindruckten: So soll der GBA von einer für Handheld-Verhältnisse hyperschnellen 32-Bit-RISC-CPU aus der britischen ARM-Prozessorschmiede angetrieben werden. ARM-CPU's finden sich in vielen elektronischen Kleingeräten sowie in einigen Handheld-PCs. Der Hauptspeicher ist im Prozessor eingebaut, was für äußerst kurze Zugriffszeiten sorgt. Dank mehr als 500 gleichzeitig darstellbaren Farben und einem deutlich größeren LCD-Display dürfte der optische

Eindruck den bekannter GBC-Spiele deutlich übertreffen – trotzdem wird auch der Game Boy Advance abwärtskompatibel sein. Nintendo sieht sein Handheld der nächsten Generation aber nicht nur als tragbare Spielkonsole, sondern will gleichzeitig in den boomenden PDA-Markt vorstoßen. Wie Palm Pilot, Psion & Co. werdet Ihr den Game Boy Advance z.B. für Terminplanung oder Adressverwaltung nutzen können – und fürs Internet: Über ein Anschlusskit verbindet Ihr den GBA mit dem Handy und könnt dann, so Nintendos Pläne, neben

Email und Chat auch online zocken sowie neue Spiele herunterladen. Nicht zuletzt soll eine digitale Kamera zum Anschluss an den GBA erscheinen, mit der Ihr dann z.B. Euren Internet-Spielpartner sehen könnt.

Bei so ambitionierten Plänen wundert es wenig, dass auch eine Schnittstelle zur Dolphin-Konsole geplant ist. Über das Aussehen des Game Boy Advance hüllt Nintendo noch den Mantel des Schweigens, außer den Maßen und der Ankündigung von deutlich mehr Tasten als bei



TECHNISCHE DATEN DES GAME BOY ADVANCE

CPU	32-Bit ARM-RISC-Prozessor mit eingebautem Speicher
Display	Reflektierendes TFT-Farb-Display
Display-Größe	40,8 x 61,2 mm
Auflösung	240 x 160 Pixel
Anzahl Farben	ca. 500 Farben gleichzeitig aus einer Palette von 65.000 Farben
Gehäuse-Größe	80 mm hoch, 135 mm breit, 25 mm tief
Gewicht	140 g
Batterien	zwei AA-Batterien
Haltbarkeit	ca. 20 Stunden
Weitere Features	abwärtskompatibel, Internet-tauglich, Dolphin-Anschluss
Termin	August 2000 (Japan), Dezember 2000 (USA, Europa)
Preis:	unbekannt

Game Boy und Game Boy Color ist nichts bekannt. Auch welche Spiele sich bereits in der Entwicklung befinden, wurde noch nicht verlautbart. Allerdings hat Nintendo vor einigen Wochen zusammen mit Konami das Unternehmen „Mobile 21“ gegründet mit dem Ziel, Anwendungssoftware und Spiele für den Game Boy Advance zu entwickeln. Auch wenn, wie bei den Vorgänger-Handhelds, mit einer breiten Unterstützung durch Drittanbieter zu rechnen ist, verlässt sich Nintendo am liebsten auf sich selbst.

Die Konkurrenz aus dem Hause SNK konterte Nintendos Game-Boy-Advance-Pläne mit der Ankündigung eines eigenen 32-Bit Handhelds, der den leidlich erfolgreichen Neo Geo Pocket Color ablösen soll. Details werden allerdings erst auf der E3 im nächsten Jahr bekanntgegeben.

THEO KRAZZVERSAD

Laden
KULZV.RSA
Jahrespremiade 11
97076 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Brückstrasse 42-44
in der Nähe
40155 Dortmund

Versand
KULZV.RSA
Jahrespremiade 11
97076 Würzburg

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



Dreamcast	
Dreamcast	494,-
Controller orig.	59,95
Dreamcast-Stick orig.	94,95
Keyboard orig.	59,95
Vibration Pack orig.	29,95
VMM-Card orig.	59,95
Racing CP (Lenkrod) orig.	124,95
Scart-Kabel orig.	49,95
Blue Stinger	94,95
Buggy Heat	94,95
Dynalight Cop	94,95
Fighting Force 2 (Dez)	94,95
Formula One (Nov)	114,95



Dreamcast	
House of Dead 2 (+Gun)	149,95
Hydro Thunder (DC)	109,95
Killer Loop (V.A.R.G.) (Nov)	94,95
Marvel vs. Capcom	99,95
Millenium Soldier-Expandable	99,95



Dreamcast	
NFL Blitz 2000	109,95
NFL Quarter.Cl.2000(Nov)	94,95
PenPen	99,95
Power Stone	94,95
Racing Simulation 2	99,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Red Dog (Nov)	94,95
SEGA Bass (inkl. Contr.) (Nov)199,95	
Sega Rally 2	114,95
Shadowman (Dez)	94,95
SnowSurfer - Cool Board.(Nov)104,95	
Sonic Adventures	94,95
Soul Calibur (Nov)	114,95
South Park Luv Shack (Nov)	94,95
Speed Devils	94,95
Streetfighter Alpha 3	99,95
Stunt GP (Nov)	94,95
Struttlst. Alanya Racer (Nov)	94,95
Tokyo Highway Challenge	94,95
Tony Commander	94,95
Trick Style	94,95

UND LADEN

Dreamcast	
UEFA Striker (Nov)	99,95
Virtus Fighter 3 th	94,95
Worldwide Soccer 2000(Nov)	94,95
WWF Attitude (Dez)	99,95



UNTER ZUSÄTZLICHE SEGA BESTELL-HOTLINE:
0931 3545223

NINTENDO 64	
Nintendo 64 Color Edition (Nov)194,-	
NBA Donkey Kong Pak (Nov)	299,-
Control Pad orig. clear purple	54,95
Mem. Card orig. 0,25 M.	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - Blaze	49,95
Equalizer - Moggelmodul	59,95
XPiOder	59,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LKA Tremor	29,95
Rumble Pak LKA Tr. + TM	49,95
Transfer Pak orig. (Dez)	29,95
Armerines in Pr.Sw.	99,95
Battle Zone 64	109,95
Box Champions 2000(Nov)	109,95
Castles of 30	109,95
Command & Conquer	109,95
Diddy Kong Racing	89,95
Donkey Kong 64 (Dez)	129,95
Earthworm Jim 3D (Nov)	89,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Fighting Force 64	109,95
Gunshot Legends (Nov)	109,95

NINTENDO 64	
Armored Core (N64) 89,95	
Jet Force Gemini (N64) 109,95	
Starcraft 64 (N64) 109,95	
Turk Leg.d.verl.L. (N64) 89,95	
Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95
Grand Theft Auto (Nov)	99,95
Hybrid Heaven	99,95
Jet Force Gemini	109,95
Lego Racers	109,95
Mario Golf	109,95
Mario Party	89,95
NBA Live 2000 (Dez)	99,95
The New Tetris	89,95
Racing Simulation 2	104,95
Rainbow Six (Nov)	89,95
Rayman 2	119,95

NINTENDO 64	
Ready 2 Rumble Boxing (Nov)109,95	
ReVolt	99,95
RTL World League Soccer	109,95
Star Wars Ex.1 Racer	109,95
Starcraft (Nov)	109,95
Super Smash Bros. (Dez)	89,95
Tonic Trouble (Ed)	109,95
Turf Gear Rally 2 (Dez)	109,95
Turk Legenden v.L. (Nov)	89,95
Turk Leg. d. verl. L. (Nov) 89,95	
Turk 2 (Ed)	77,77
Turk 2 (engl. PAL)	88,88
WCW Mayhem (Dez)	99,95
Worms Armageddon (Nov)	109,95
WWF Attitude	99,95
Xena Warrior Princess (Dez) 114,95	
Zelda 64	109,95

GAME BOY COLOR	
GameBoy Color	139,95
GameBoy Camera	59,95
Linkkabel Joytech univers.	14,95
Biene Maja Case GBC	19,95
Biene Maja	59,95
Bubble Bobble	59,95
Bugs Bunny Crazy C.3	64,95
Conker's Pocket Tales	59,95
F1 World Grand Prix	64,95
FIFA 2000 (Nov)	64,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Grand Theft Auto	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. Tracker Soccer '99	64,95
Int. Track & Field (Nov)	64,95
Mario Golf	64,95
Mission Impossible (Nov)	64,95
NHL 2000	64,95
Pocket Bomberman	44,95
Puckki (Nov)	59,95
Quest for Camelot	59,95
Resident Evil	59,95
Schlimpe 3	64,95
Star Wars Racer	64,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Turf Gear Rally (Rumble)	74,95
Turk: Rage Wars (Nov)	59,95
Wario Land 2	64,95
Zelda: Links Awakening	64,95

SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!	
AERO GAUGE	21,95
BEETLE ADVENTURE RACING	21,95
BUCK RUMBLE	21,95
BUST A MOVE 2	41,95
BUST A MOVE 3	41,95
CHARLES BLASTS TERRITORY	41,95
DARK RIFT	21,95
F-ZERO X	51,95
G.A.S.P.	21,95
HIXEN	11,95
HOLY MAGIC CENTURY	21,95
HYBRID HEAVEN	71,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	21,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	31,95
MAGNO MACHINES	21,95
MAGNO WINTER OLYMPICS	21,95
NBA COURTSHIP	21,95
NBA JAM '99	21,95
NBA PRO '99	21,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	21,95
NHL PRO '99	21,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	21,95
RAIKONA KIDS	21,95
SILICON VALLEY	31,95
STAR WARS EPI RACER	71,95
TETRISSPHERE	61,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	61,95
WCW REVENGE	31,95
WIPROUT 64	21,95



Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.) (N64) 129,95

PLAYERS CHOICE	
F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95



Rayman 2 (N64) 119,95

GAME BOY SONDERANGEBOTE	
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!	
DONKEY KONG - CLASSIC	37,15
DONKEY KONG LAND 2 - CLASSIC	37,15
DONKEY KONG LAND 3	37,15
GEX 99	37,15
MEN IN BLACK	37,15
NBA JAM '99	37,15
PITFALL	37,15
SUPER MARIO LAND - CLASSIC	37,15

POKÉMON

Pokémon - blaue Edition	64,95
Pokémon - rote Edition	64,95
Pokémon Pikachu (Nov)	44,95
Spielerberater Pokémon	24,95

Sehrst, schneller Theo Kranz Versand!
Ihre Bestellung wird innerhalb von 2-3 Werktagen
bei uns im Lager in Würzburg verpackt und
per DHL oder UPS an Sie geschickt. Bei Fragen
oder Problemen wenden Sie sich bitte an
unseren Kundendienst. Wir sind Ihnen
für Ihre Bestellung dankbar und freuen
uns, Sie bald wieder zu begrüßen.
Ihre Theo Kranz Games

UNTER ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:
0931 3545223

10 Jahre Theo Kranz Games

0931-3545222 ORDER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

PlayStation

PlayStation Dual Shock	249,-
Antennenkabel	24,95
RGB-Kabel	14,95
Controller Dual Shock orig.	59,95
Memory Card 15 Black orig.	29,95
Lenkrad Jordan GP	119,95
Pistola Scorpion	89,95

Inkl. Lenkrad 169,95
solange Vorrat reicht



Formel 1 99 (PSX) 99,95

Pro Carry Case - Blaze 69,95
Xpander FX 89,95
MultiTap 44,95
Space Station 24,95
Action Man (Nov.) 79,95
Ape Escape 89,95
Ape Escape + Dual Shock Contr. 149,95
Armories in Project 5 (Jan.) 94,95
Asterix & Obelix gg. Caesar (Okt.) 194,95

FIFA 2000 (PSX) 89,95



Attack Of The Saucerman 89,95
Autobahn Raser 2 (Dez.) 79,95
Baldur's Gate (Dez.) 89,95
Barbie Race & Ride + (Dez.) 49,95
Barbie Race & Ride (Dez.) 49,95
Baseball Edition 2000 (Okt.) 89,95
Billard Nights (Nov.) 79,95
Box Champions 2000 (Nov.) 89,95
Bundesliga Stars 2000 89,95
Buster & the Beanstalk (Okt.) 89,95
Caesar's Palace 2000 (Nov.) 89,95

Inkl. Lenkrad 169,95
solange Vorrat reicht



Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

PlayStation

SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

P-MOVIE	17,95
BLAST RADIUS	21,95
BREATH OF FIRE 3 SPED	44,95
CARBONAL SYN	37,95
HARD POLICE	17,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	21,95
NEWMAN HAS RACING	21,95
NBA IN THE ZONE 2	37,95
NINJA	37,95
POKEXOLS	21,95
R-TYPES	21,95
RACING SIMULATION 2	37,95
UNHOLY WAR	44,95
VS. SUPERSTAR SOCCER '98	21,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98	21,95
WRECKIN' CREW	21,95
ZERO DIVIDE 2	44,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEN KÄSTEN WERDEN IM "PORTOFREI" UMSCHLAG # 3 ARTIKEL - SONNE - PORTOFREI NICHT UMSCHLAGUNG NICHT ZURÜCKGESCHICKT!

PlayStation

Carmageddon - Fahr z.Hölle dt.	84,95
Centipede PSX (Okt.)	79,95
Championship Motocross (Okt.)	189,95
Chessmaster Millennium (Okt.)	89,95
Chokebo Racing (Okt.)	89,95
C&C Alarmst.Rot:Gegenschlag	89,95
Crash Team Racing (Nov.)	99,95
Crash T. R. + MultiTap (Nov.)	189,95
Droo 2 (Okt.)	89,95
Cueball (Okt.)	74,95
Cyber Tiger (Nov.)	89,95
Demolition Racer (Nov.)	89,95
Jestrega	99,95
Dino Crisis (Okt.)	89,95
Dino Crisis (Nov.)	84,95
Dineys Magical Tetris (Dez.)	89,95
Driver	89,95
Earthworm Jim 3D (Okt.)	89,95
EPGA Golf (Nov.)	79,95

PlayStation

die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!



Tomb Raider 4 (PSX) 99,95

Warpath: Jurassic Park (Nov.) 89,95
Killer Loop (V.A.R.G.) (Nov.) 89,95
Kurushi Final (Okt.) 89,95
24 Stunden von Le Mans (Nov.) 89,95

10 Jahre

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit **portofrei** gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **portofrei**! Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur **online** und **24h**) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie **5%** Skonto! Außerdem halten wir tausende von **Überschungen** für Sie bereit!

Inkl. Lenkrad 169,95
solange Vorrat reicht



Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

Extreme 500 (Okt.) 89,95
Fifa 2000 (Nov.) 89,95
FIFA 2000 (Nov.) 89,95
Final Fantasy VIII (Okt.) 119,95
Final Fantasy VIII Sp. Ed. (Okt.) 149,95
Formel 1 '99 (Okt.) 89,95
Formel 1 '99 + Lenkrad (Okt.) 169,95
Fussball Live (Okt.) 89,95
Fussball Live + Multi Tap (Okt.) 189,95
Blauer (Nov.) 79,95
G-Police 2: Weapons of Just. 89,95
Gran Turismo 2 + Lenkrad (Dez.) 169,95
Grand Theft Auto 2 (Okt.) 89,95
Gute Zeiten-Schl. Zeiten 2 (Nov.) 79,95
Hell Night (Nov.) 89,95
Hot Wheels's Turbo Race (Okt.) 89,95
Int. Track & Field 2 (Jan.) 89,95
Jade Cocoon: Tamamayu Leg. 89,95
Tomorrow Never Dies (Nov.) 89,95

Inkl. MultiTap orig. 139,95
solange Vorrat reicht



Jade Cocoon (PSX) 89,95

Legacy of Kain: Soul Reaver 99,95
Spielabenteuer Soul Reaver 99,95
LEGO Racers (Okt.) 89,95
LEGO Rock Raiders (Nov.) 89,95
Madden NFL 2000 89,95
Metal Gear Solid 89,95
Metal Gear Solid VR Miss. (Okt.) 144,95
Millennium Soldier - Expensible 79,95
Mitschi Camdancer (Nov.) 89,95
Mission Impossible (Okt.) 89,95
MTV-Sports: Snowboard (Dez.) 189,95

Final Fantasy VIII (PSX) 119,95



Nascar 2000 (Nov.) 89,95
NBA Live 2000 (Nov.) 89,95
Need for Speed 4 89,95
The Next Tetris (Okt.) 79,95
NFL Blitz 2000 (Nov.) 89,95
NFL 2000 89,95
No Fear-Beyond Mountain B. 89,95
Pac-Man World (Nov.) 89,95
Plane Crazy (Nov.) 89,95
Point Blank 2 89,95
Point Blank 2 - inkl. G-Con 45159,95
Pong (Okt.) 79,95
Prince of Persia (Dez.) 89,95
Pro Pinball-Fantastic Journey 89,95
Railroad Tycoon II (Okt.) 89,95
Rainbow Six (Okt.) 89,95
Ready 2 Rumble Boxing (Nov.) 89,95
Real Fishing (Okt.) 89,95
Renegade Racing (Okt.) 89,95
Ridge Racer Type 4 89,95

PlayStation

Rising Zan (Okt.)	89,95
Ronin Blade (Nov.)	89,95
Ruff & Tumble (Nov.)	89,95
Saboteur (Dez.)	99,95
Die Schlumpfe (Nov.)	89,95
Shadowman	84,95
Shoe In (Nov.)	39,95
Silent Hill	89,95
Sled Storm	89,95
South Park	84,95
South Park Liv Shuck (Nov.)	89,95
Speed Freaks - Wheel Nuts	99,95
Speed Freaks incl MultiTap	139,95
Spara 2 - Gateway to Gl. (Nov.)	199,95
Star Wars Episode 1: Dummke 8	89,95
Submarine Commando (Nov.)	89,95
Supercross 2000 (Nov.)	89,95
Tarzan (Nov.)	99,95
Tomb Raider 3	89,95
Tomb Raider 4 - Last R. (Nov.)	99,95
Tony Hawk's Pro Skater	89,95
Trick's Snowboarder (Okt.)	89,95
Tunguska (Dez.)	84,95
UEFA Striker (Okt.)	84,95
Urban Chaos (Dez.)	89,95
V-Rally 2	89,95
Varenza 219,95	89,95
WCW Mayhem (Nov.)	89,95
Wipeout 3	99,95
Wipeout 3 + Mem.-Card (Nov.)	1109,95
Worms Armageddon (Okt.)	89,95
Worms Pinball (Nov.)	79,95
Worms: Warrior Princess (Nov.)	189,95
4-Files	89,95

Rechtzeitig vorbebestellen!
Vorussicht, nur kurze Zeit lieferbar!



Dino Crisis (PSX) 89,95

PlayStation

Alien Trilogy	44,95
CS2 2 Alienators Rot	49,95
Colin McRae Rally	49,95
Cool Boarders 2	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95
Croc	44,95
Destruction Derby 2	49,95
Fifa 98	49,95
Final Fantasy VIII	49,95
Formel 1 97	49,95
G-Police	49,95
Gran Turismo	49,95
Grand Theft Auto	44,95
Heart of Darkness	44,95
Heracles	49,95
Int. Track and Field	44,95
Jurassic Park	49,95
Lucky Luke (Okt.)	49,95
MediEvil	49,95
Mickey's Wild Adventure	49,95
Nice 7 Minutes VS	44,95
Motor Racer	44,95
Oddworld: Abe's Oddysee	49,95
Porsche Challenge	49,95
Rayman	44,95
Soviet Strike	44,95
Street Jax Plus Alpha	44,95
Tekken 3	49,95
Toca Touring Car 2 (Nov.)	44,95
Tomb Raider 2	49,95
True Pinball	44,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95

Rechtzeitig vorbebestellen!
Vorussicht, nur kurze Zeit lieferbar!



Demolition Racer (PSX) 89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE: 0931-3545245



Magie liegt in der Luft: Jeder Charakter besitzt eigene magische Spezialattacken, die ihr mit zunehmendem Level erhält.



Über den Wolken: Die gesamte Oberwelt schwebt auf großen Felsblöcken frei in der Luft.

Climax Landers

DC Dank Titeln wie „Landstalker“ oder „Shining the Holy Ark“ setzte Climax schon auf Mega Drive und Saturn Maßstäbe. Mit „Climax Landers“ haben die Japaner nun ihr erstes Dreamcast-Rollenspiel fertiggestellt. Ihr übernimmt die Rolle des jungen Kriegers mit dem bezeichnenden Namen „Sword“, der sich nach einem kurzen Intro in einer bizarr anmutenden Welt wiederfindet. Auf riesigen, frei schwebenden Felsmassiven erheben sich Dörfer, Wälder und Burgen. Habt Ihr Euch mit der Umgebung vertraut gemacht, geht es auch schon zur ersten Kerkerexpedition. Nach und nach erscheinen immer neue düstere Dungeons auf der Bildfläche, die zu ausladenden Herumstöbern einladen.

Aufmerksame Abenteurer sammeln wertvolle Ausrüstungsgegenstände und suchen nach versteckten Heilquellen und magischen Artefakten. Vorhandene Gegner bekämpft Ihr im typischen

Kampfbildschirm mit diversen Spezial-

attacken und Zaubersprüchen. Leidgeprüfte Rollenspiel-Veteranen freuen sich: Unsägliche Zufallsbegegnungen gibt es nicht, Ihr erkennt umherstreifende Monster schon von weitem. Bei Kontakt zwischen Freund und Feind beginnt der Kampf ohne Übergänge oder Ladepausen. Eure Gruppe besteht immer nur aus einem Charakter, der von zwei Monstern begleitet wird. Diese Gefährten müsst Ihr



Charmant: Jeder Eurer zahlreichen Gesprächspartner präsentiert sich mit einem handgezeichneten Portrait.

Euch jedoch erst in den Dungeons einfinden. Bei drohender Haustier-Inflation stellt Ihr Eure Süßen in einem Monster-Stall ab. Im Gegensatz zu den meisten Genrevertretern steigert Ihr die Stufen Eurer Partymitglieder nur innerhalb eines Dungeon; sobald Ihr wieder in der Oberwelt seid, sinkt Euer Level zurück auf Stufe 1. Bereits gelernte Spezialattacken werden erst verfügbar, wenn der erforderliche Level wieder erreicht



Reichweite ist alles: Gegner in den hinteren Reihen sind nicht für alle Charaktere erreichbar.



Da „Climax Landers“ leider nicht RGB-fähig ist, lässt die Qualität unserer Bildschirmfotos etwas zu wünschen übrig.

ist. Auch das Speichern gestaltet sich umständlich: Innerhalb eines Dungeon könnt Ihr das Spiel nur am Ende des jeweiligen Stockwerks sichern. Dabei endet das Abenteuer jedoch automatisch. Beginnt Ihr nun von diesem Spielstand, wird er sofort gelöscht! Wirklich sicher speichern könnt Ihr nur bei einem schafsköpfigen Kellner in der Oberwelt. Neben dem heroischen Sword schlüpf Ihr später in die Haut von fünf weiteren Charakteren wie der fieschen Marion oder dem bärenstarken Rao. Auch „Landstalker“-Verschnitt Ryle ist mit von der Partie. Japanisch-Kenntnisse sind dank der gradlinigen Story nicht nötig, kurze Echtzeit-Zwischensequenzen erleichtern Euch die Suche nach dem nächsten Dungeon. Profis knacken das Abenteuer bereits nach 15 Stunden. *dm*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226



Freie Sicht für alle: In der Oberwelt justiert Ihr Euren Blickwinkel mit den seitlichen Tastern.

70% SPIELSPASS

HERSTELLER
CLIMAX
SYSTEM
DREAMCAST
BRD - RELEASE
NICHT BEKANNT

Gradliniges Rollenspiel mit kleinen Macken: Der Speicherfrust wird durch Charakter- und Monstervielfalt ausgeglichen.

AB 12

DREAMCAST DOMAIN

www.maniac-online.de

Ich klick Dich!

feature

Brisant: Messe- und Branchenberichte aus Europa, den USA und Japan. Dazu aktuelle Previews von kommenden Spiele-Knüllern.

Aktuell:

Heisse Nachrichten aus der Welt der Video- und Computerspiele, aus Technik, Medien & Unterhaltung.

news

game reviews

Kompetent:

Jede Woche vier aktuelle Tests - noch vor Erscheinen des Heftes! So wisst Ihr immer rechtzeitig, welches Spiel sein Geld wert ist.

www.maniac-online.de

Videospiele – komplett und kompetent

maniacleonline

Kostenlos:

Unkomplizierter Zugriff auf geballte Videospielinfos in mehr als 20.000 Dateien!

out now

Praktisch: Welches Spiel kommt heute in den (Import-) Handel? Surft zu "Out Now", und Ihr wisst, was in Deutschland, den USA und Japan abgeht.

archives

Komplett:

Unser Archiv wächst wöchentlich und enthält neben allen MANIAC-Tests von Playstation-, N64- und Dreamcast-Spielen Tausende von Cheats und Tips.

forum

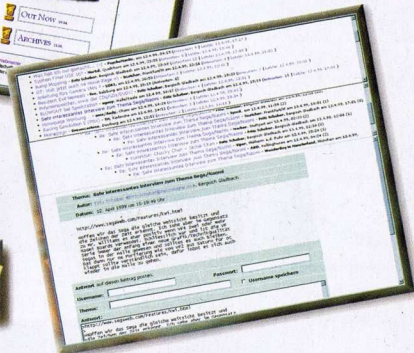
Explosiv: Mehr als 1.400 registrierte Spielefreaks diskutieren sich im beliebtesten deutschen Spieleforum die Köpfe heiss - jetzt mit neuer Optik und komfortablen Funktionen.

Warum noch warten?

Einsteigen und dabei sein! (kostenlose Registrierung unter www.maniac-online.de/forum/reg.html)



Schnell: Updates erscheinen je nach Rubrik täglich, wöchentlich oder zweiwöchentlich.





Einsatzbesprechung im Hof Eurer Festung:
Je mehr Männer Ihr rekrutiert, desto mächtiger werden Burg und Armee.

Suikoden 2

DS Drei Jahre nach dem ersten Teil (74% in MANIAC 2/97) besteht Konamis „Suikoden“-Clique ein neues Abenteuer:

Prinz Luca aus dem Highlander-Imperium erobert brandschatzend ein Königreich nach dem anderen und nur Eure Unterarmee kann den Feldherrn stoppen. Wer den Vorgänger bezwungen hat, darf seinen Spielstand ins zweite Abenteuer übernehmen und mit Waffen- und Eigenschaftsboni das Spiel beginnen. Wie im Erstling konzentriert sich das ganze Abenteuer auf die Rekrutierung von über 100 Kampfgenossen: Die ersten Krieger, Köche und Handwerker stoßen freiwillig zu Euch, später folgen die begehrten Kumpane nur gegen Sold, bestimmte Artefakte oder einen Gefallen. Geprügelt wird nach bewährtem Rundenkampfsystem.

Die spektakulären Rundenzauber und Team-Attacken hat Konami vom Vorgänger übernommen. Zahlreiche Minispiele wie Tanzen, Angeln und eine



Strategischer Feldzug: Durch das Fenster in der unteren Bildschirmhälfte überblickt Ihr das Schlachtgetümmel.



Bei den Runen-Zaubersprüchen bebt der Bildschirm: Die Feuerpfeile steigen unter gewaltigem Donner in den Himmel, um den Feind in ein Flammenmeer zu hüllen.



„Final Fantasy 5“ (oben) überzeugt durch das ausgeklügelte Job-System, „FF 6“ mit Charaktervielfalt und Story.



Final Fantasy Anthology

DS Rollenspieler frohlocken: Endlich gibt es den fünften und sechsten Teil der erfolgreichsten Rollenspielerreihe aller Zeiten für die Playstation. Die beiden Klassiker wurden originalgetreu umgesetzt und zusätzlich mit neuen Rendersequenzen versehen. In „Final Fantasy 5“, das übrigens nie zuvor außerhalb Japans erschienen ist, rettet Ihr die Welt vor der drohenden Vernichtung. Die Fähigkeiten Eurer Charaktere werden durch ihre Jobs bestimmt; wie in „Final Fantasy Tactics“ kombiniert Ihr verschiedene Talente, um die optimale Party zu schaffen. Im sechsten Teil bekämpft Ihr den verrückten General Kefka, der mit üblen Mitteln versucht, die Welterschaffung an sich zu reißen. Im Lauf der Zeit könnt Ihr Eure Gruppe aus über 20 Charakteren zusammenstellen, zahlreiche Miniqueten motivieren auf lange Sicht. Habt Ihr das Spiel durchgezockt, könnt Ihr im Bonus-Menü Filmsequenzen und Artworks begutachten. Leider wurde bei der Umsetzung geschlapt: Slowdowns und lange Ladezeiten wären zu vermeiden gewesen. Neben den Spielen bekommt Ihr eine Soundtrack-CD. dm



VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



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



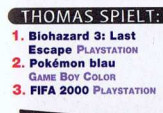
MARTIN SPIELT:

1. Pac-Man World PLAYSTATION
2. Ready 2 Rumble Boxing DREAMCAST
3. R-Type Leo ARCADE-EMULATION



OLLI S. SPIELT:

1. Rayman 2 NINTENDO 64
2. Jet Force Gemini NINTENDO 64
3. Dino Crisis PLAYSTATION



THOMAS SPIELT:

1. Biohazard 3: Last Escape PLAYSTATION
2. Pokémon blau GAME BOY COLOR
3. FIFA 2000 PLAYSTATION



STEPHAN SPIELT:

1. Power Stone DREAMCAST
2. Ready 2 Rumble Boxing DREAMCAST
3. Formel 1 '99 PLAYSTATION



NA JA



ULRICH SPIELT:

1. Pac-Man World PLAYSTATION
2. GTA 2 PLAYSTATION
3. Rayman 2 NINTENDO 64



OLLI E. SPIELT:

1. Xengears PLAYSTATION
2. Super Robot War Compact WONDERSWAN
3. Biohazard 3: Last Escape PLAYSTATION

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's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während 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“, „Dreamcast Domain“ 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 Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß**-Wertung. Sie fällt 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 Obermütz 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 NeGoon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1,024 KBit (8 Bit = 1 Byte)

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

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

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gespeichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pack (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

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

SPIELSPASS 88%

MANIAC

HERSTELLER	
CYBERMEDIA	
SYSTEM	
XK MAGA	
ZINKA-Preis	
5,90 MARK	
GRAFIK	SOUND
91%	58%

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

Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels

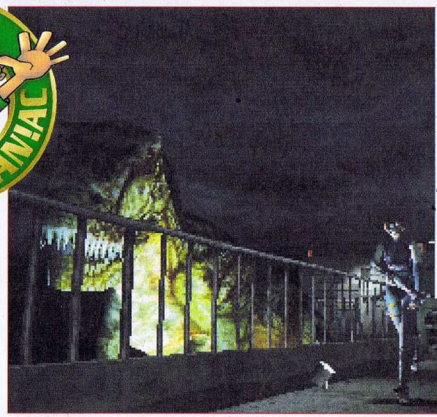
Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflugs 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 führt 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.



Dino Crisis

Entwarnung für alle Splatter-Fans: Die deutsche PAL-Version wurde weder geschnitten, noch mit grün blutenden Dinosauriern entschärft. Die Dialoge ertönen weiterhin in englischer Sprache, sind aber mit deutschen Untertiteln versehen.



Nichts wie weg! Den gigantischen Tyrannosaurus Rex könnt Ihr mit einer mickrigen Ladung Schrot nicht beeindrucken. Da hilft nur noch die Flucht.

PS Shinji Mikami. Dieser Name steht für "Resident Evil" und Survival Horror. Mit seinem neuesten Alptraum "Dino Crisis" sät der Japaner erneut Angst und Schrecken – abseits von grunzenden

Team losschickt, um Dr. Kirk auszufliegen. Bei der Landung auf der Insel wird ein Mitglied (Cooper) von der Gruppe getrennt. Nur noch zu dritt dringen die Elite-Kämpfer in den menschenleeren Militär-Komplex ein...



Dieser Computerraum dient als Speicherpunkt: Bis zu 15 Spielstände passen auf eine Memory Card.

Zombies sowie starren Render-Optiken. Die Misere beginnt mit einem Rettungseinsatz auf einer entlegenen Insel: Ein Mitglied eines Spezialkommandos wurde auf der Suche nach einem geheimen Waffenprojekt in die mysteriöse Militär-Forschungseinrichtung auf Ibis-Insel eingeschleust. Bei seinen verdeckten Ermittlungen stieß der Agent "Tom" unerwartet auf Dr. Kirk. Dieser forschte bis zu einem tragischen Unfall vor drei Jahren nach einer unerschöpflichen, sauberen Energiequelle und galt seitdem als verschollen. Der als Wissenschaftler getarnte Agent informierte sein Hauptquartier, das unverzüglich ein vierköpfiges

Team in den Laufschrift durch die Kulissen. Via Aktionstaste öffnet Ihr Türen, untersucht Gegenstände oder feuert Waffen ab. Regina beherrscht im Gegensatz zu den zombiierproben S.T.A.R.S.-Mitgliedern



Kannibalen: Die winzigen Dinosaurier können Euch nur im Rudel gefährlich werden.



Pteranodon im Anflug: Seid Ihr im Freien, müsst Ihr jederzeit mit Angreifern aus der Luft rechnen.

eine 180°-Drehung, mit der Ihr blitzschnell in die andere Richtung fliehen oder angreifen könnt. Gefundene Items wie Schlüssel, Munition, Heilmittel oder Waffen verwaltet Ihr in einem übersichtlichen Inventar-Menü. Tipp: Legt Euch Zettel und Bleistift parat, da wichtige Hinweise sowie Zahlenkombinationen nicht automatisch archiviert werden! Bei Euren ersten Schritten fällt Euch der gravierendste Unterschied zu "Resident Evil" ins Auge: Statt mit einem Polygon-Charakter durch starre, vorgeordnete Hintergrundbilder zu schleichen, bewegt Ihr Regina durch eine Echtzeit-3D-Umgebung (ähnlich wie in "Metal Gear Solid"). Die kinoreifen Kameraeinstellungen mit wechselnden Perspektiven wurden beibehalten und um rasante "Scrolling-Einlagen" erweitert. Laßt Ihr beispielsweise einen Gang entlang, nimmt

! Gelengerer Ableger: Capcom hat zwar das „Resident Evil“-Konzept zum großen Teil übernommen, „Dino Crisis“ aber nicht nur optisch ein eigenes Gesicht verpasst. Während die hauseigene Zornbiehatsch immer mehr zur Ballerorgie tendiert, kommt Ihr beim Dino-Abenteuer ohne eine gehörige Portion Gehirnschmalz nicht weit. Im letzten Drittel werden die Rätsel äußerst knifflig, ohne räumliches Vorstellungsvermögen bleibt Ihr Euch die Zähne aus. Über unvorsichtige Draufgänger freut sich auch die intelligente Dinoschar – ohne Ausweichmanöver und Rückzugstaktik seid Ihr für T-Rex & Co. ein gefundenes Fressen. Was mich neben Olivers Kritikpunkten vor allem stört, ist der geringe Umfang von „Dino Crisis“: Geübte Abenteurer sehen nach zehn Stunden den Abspann – allerdings gibt's ja drei unterschiedliche Extras.



THOMAS SZEDLAK





Der T-Flex ist wieder da: Der zu Hilfe gerufene Hubschrauber wurde von dem Monster zerstört, so dass Euch nur der Fluchtweg...



...in's Gebäude bleibt. Dummerweise ist der Aufzug außer Betrieb, und Ihr müsst das Tier von der Reparatur ablenken.

die Kamera eine feste Position hinter der Polygon-Lady ein und flintet Eure Schritte aus gleichbleibender Entfernung. Nach kurzer Spieldauer lernt Ihr einen

Gegner: einen Dinosaurier. Ihr versucht dem Raptor davon zu laufen, doch das urzeitliche Wesen verfolgt Euch mit schnellen Schritten. "Flucht durch die nächste Tür", schießt Euch in den Kopf. Quietschend öffnet sich das Tor, und Ihr wähnt Euch in Sicherheit. Aber kaum einen Herzschlag später hüpfert der Dino mit einem kräftigen

zeichnend für den weiteren Spielablauf. Im Gegensatz zu trägen Zombies, habt Ihr es mit instinktgesteuerten, flinken Urzeit-Wesen zu tun, die sich dank der Echtzeitumgebung nicht von Hindernissen wie Türen oder Absperrungen aufhalten lassen. Brauchtet Ihr in "Resident Evil" einfach nur einen Raum zu verlassen, um die untote Meute abzuhängen, müsst Ihr in "Dino Crisis" jederzeit auf der Hut sein. Bei einigen Angriffen wird z.B. ein Danger-Symbol eingeblendet und Ihr müsst so schnell wie möglich auf die Tasten hämmern, um die Situation heil zu überstehen. Die unterschiedlichen Saurier (u.a. Pteranodon, Raptoren und ein gigantischer Tyrannosaurus Rex) sind zudem kein dummes Kanonenfutter, sondern zeigen je nach Situation andere Verhaltensmuster. So tänzeln die kleinen Mini-Dinos um Euch herum und beißen nur von hinten zu – seid Ihr allerdings verwundet, gehen die Zweige zum Frontalangriff über. Euren aktuellen Gesundheitsstatus könnt Ihr übrigens direkt an Reginas Körperhaltung ablesen: Werdet Ihr gebissen, verliert sie Blut und beginnt zu humpeln,

Für das FMV-Intro

haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt und einen Renderfilm auf höchstem Niveau produziert. In dem minutenlangen Vorspann erlebt Ihr den Fallschirmsprung des Einsatzteams und die erste Begegnung mit dem gigantischen T-Rex.



Die Raptoren sind besonders unangenehm "Zeitgenossen": Sie attackieren mit Gebiss und Schwanz.

weiteren Unterschied kennen: Gerade als Ihr einen Stromgenerator reaktiviert, hört Ihr die Schüsse und Schreie Eures Partners. Ihr lauft in Richtung des Lärms und entdeckt nur eine Blutspur. Plötzlich springt ein fauchendes Tier über herumstehende Container in Eure Richtung. Start vor Schreck erkennt Ihr Euren



Vom Kampf gezeichnet: Regina hält sich nach dem Duell die Wunde und hinterlässt eine deutliche Blutspur.

Satz über die Absperrung und fällt über Euch her. Ihr zieht die Waffe, zielt und erlegt das Monster mit mehreren Schüssen. Diese erste Begegnung ist kenn-

HOT
VERSTECKTE EXTRAS: Achtet auf herumstehende Kisten, Regale und Steinblöcke. Einige davon lassen sich verschoben und geben so wertvolle Items wie Medi-Kits, Munition oder chemische Substanzen frei. **UMGEBUNGSKARTEN:** Betretet Ihr ein neues Stockwerk, wird Euch im Inventar nur der aktuelle Raum angezeigt, alles Weitere liegt im Dunkeln. Für jede Etage existiert allerdings ein detaillierter Plan, der alle Zimmer sowie Türen enthält. Die Karten findet Ihr meistens an Wänden oder transparenten Displays – drückt die Aktionstaste, und sie werden dauerhaft gespeichert.

CHEMIEKASTEN: Mit der Mischen-Funktion im Inventar könnt Ihr Items kombinieren und so wirkungsvollere Medizin oder Giftgeschosse herstellen. Mithr beispielsweise mehrere Medi-Kits, erhaltet Ihr eine Gratis-Wiederbelebung.



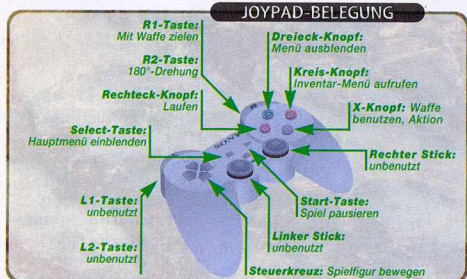
Wie schon bei "Resident Evil" dürft Ihr im Menü eine Umgebungskarte aufrufen oder Gegenstände kombinieren. Rechts seht Ihr einen Wandablagekasten.



Neben diversen Hightech-Geräten wie Finger-Scanner findet Ihr Waffen-Upgrades und stärkere Wummen (von links nach rechts).



JOYPAD-BELEGUNG



Aggressive Werbetexte

sollen der Dino-Hatz hohe Absatzzahlen sichern. So liegt der Platinum-Version des indizierten "Resident Evil"-Nachfolgers dieser Werbe-Slogan bei (siehe Bild). Der Unter-

GIB'S DOCH ZU, DU BIST KRANK!

titel bietet noch einen Nachschlag: "Resident Evil? Und dann noch der Nachfolger? Da wird sich Dein krankes Hirn sicherlich auf 'Dino Crisis' freuen. Ab November 1999 im Handel..."

für Heilung sorgen Medi-Paks, Blutstiller oder Wiederbelebungs-Kits. Damit es nicht soweit kommt, dürft Ihr die aggressiven Viecher mit allerlei Waffen ruhig stellen. Als Grundausrüstung habt Ihr zunächst nur eine Pistole einstecken. Im Laufe des Abenteuers findet Ihr jedoch erheblich stärkere Wummen wie Granatenwerfer oder Schrotflinte, die sich mit entsprechenden Upgrades zudem aufrüsten lassen. Munition sowie Medizin findet Ihr in Gängen, versteckt hinter Regalen oder in rot-, grün- oder gelbfarbenen Ablagekästen an den Wänden. Um letztere zu öffnen, benötigt Ihr allerdings eine oder mehrere Sicherungen; dafür dürft Ihr von dort aus auf alle gleichfarbigen, bereits aktivierten



Das war knapp: Dem herabfallendem Container konntet Ihr entweichen, doch ein hungriger Dino wartet bereits.

Der neue Horror-Schocker von Capcom hat den Sprung von vorgeordneten Hintergrund zu Echtzeit-Optiken makellos überstanden. Durch die neue Technik samt rasanter Kamerafahrten erlebt Ihr die Dino-Hatz noch intensiver als das Zombie-Abenteuer aus gleichem Haus - zumal die Viecher toll animiert wurden und sich flink durch die Forschungsstation bewegen. Überraschende Angriffe oder das plötzliche Auftauchen eines riesigen T-Rex lassen Euch des öfteren den Schreck in die Glieder fahren - vor allem in der zweiten Hälfte des Spiels ist die Spannung auf höchstem Niveau. Leider kann der Soundtrack mit teils nervigen Melodien nicht mithalten. Warum auf Kleinigkeiten wie das Speichern von Code-Wörtern verzichtet wurde, weiß wahrscheinlich nur Kollege Cooper - und der wurde vom T-Rex gefressen.

OLIVER SCHULTES



Starke Frauen: Kollegin Lara Croft hat vorgemacht, wie man tonnenschwere Gegenstände beiseite schiebt. Regina kann das schon lange!

Konsolen zurückgreifen und benötigte Items in Euer begrenztes Inventar übernehmen.

Auf Eurem Weg durch die Militäranlage trefft Ihr immer wieder auf gesicherte Türen, die nur mit den entsprechenden Schlüsseln und Passwörtern zu knacken sind. Neben allseits bekannten Kisten- bzw. Schalterrätseln müsst Ihr des öfteren mit diversen Computersystemen hantieren, um Code-Karten zu formatieren, Aufzüge einzuschalten oder Notluken zu öffnen. Nur so könnt Ihr zu Dr. Kirk vordringen und die geheimnisvollen Vorgänge auf Ibis Island aufklären.

An bestimmten Stellen greift Ihr aktiv in den weiteren Storyverlauf ein: Von Euren beiden Partnern macht jeder einen Vorschlag und Ihr müsst Euch für eine Möglichkeit ent-

scheiden. Wählt Ihr Gails Plan, ist Euer weiterer Weg eher kampflastig; schlagt Ihr Euch auf Mikes Seite, stehen Euch mehr Rätsel bevor. Je nachdem wie Ihr verfährt, erlebt Ihr eines von drei verschiedenen Endings. Habt Ihr die Dino-Krise erfolgreich überstanden, erhaltet Ihr je nach Leistung neue Klamotten, Waffen oder sogar einen Trainingsparcours, auf dem Ihr gegen die Uhr und viele Dinos antretet.

Für ein noch intensiveres Spielerlebnis sorgt übrigens die hervorragende Rumble-Unterstützung, die Eure Hände stufenlos von leicht bis kräftig erzittern lässt. os

85%

SPIELSPASS

DINO CRISIS™

START-TASTE DRÜCKEN
CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

HERSTELLER
CAPCOM

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK SOUND
84% 71%

"Jurassic Park" trifft "Resident Evil": Kurzes, aber intensives Echtzeit-3D-Abenteuer mit flinken Dinos und hohem Rätselanteil.

16



Kleidung zum Freispielen: Elegantes Agenten-Schwarz, praktisches Kämpfer-Outfit oder sexy Reizwäsche mit Strapsen - was würdet Ihr wählen? (Bilder von links nach rechts)



Ausserirdisch gute Spiele!

HIGHLIGHTS

Dino Crisis PSX*	89,90
FIFA 2000 PSX*	69,90
Final Fantasy VIII PSX*	99,90

PSX

GTA II*	89,90
Lego Racer*	89,90
Mission Impossible*	89,90
Worms Armageddon*	89,90
Formula 1 '99	89,90

N 64

Jet Force Gemini*	109,90
Lego Racers*	109,90
World Driver Championships*	109,90

Dreamcast

Sonic Adventure*	89,90
Trick Style*	89,90

*Spiele waren bei Anzeigenschluss
noch nicht lieferbar und sollen im
Laufe Oktober 1999 erscheinen.

Ostbahnhof:

Orleansstraße 53
81667 München
Tel.: 089 - 489 11 75
Fax.: 089 - 488 07 4
www.spieleankauf.de

Game
ZONE

Pasing:

Gleichmannstr. 6
81241 München
Tel.: 089 - 839 289 28
Fax.: 089 - 839 289 30
www.gamezone.de

Video- u. Computerspiele
sowie An- und Verkauf von gebrauchten Spielen

Toy Commander

No Cliché ist Segas erstes eigenes Entwicklungsstudio in Europa. Seit 1997 arbeiten 22 Leute im französischen Lyon an zwei Projekten für den Dreamcast. Dass uns nach "Toy Commander" mit "Agartha" ein astreines Horror-Adventure erwartet, kommt nicht von ungefähr. Kreativ-Direktor Frédéric Reynal entwickelte mit "Alone in the Dark" den Urvater des populären Genres. Doch die Mitglieder von No Cliché können sich noch auf weiteren Lorbeeren ausruhen.



Atem(ber)aubende Aufgabe: Findet das Dufspray, um die Giftwolken zu bekämpfen, die den Turnschuhen entströmen.



Banzai! Kaum steht das halbe Haus unter Wasser, schon treiben einige Spielzeug-U-Boote ihr Unwesen.

DC Im Zimmer des Knirpses Guthy geht es drunter und drüber. Teddy Hugolin erträgt das Geknuddel nicht mehr und rebelliert mit einer Handvoll Spielzeug gegen den kindlichen Besitzer. Er will Alleinherrscher über Märkinklo, Modellautos und Plastiksoldaten sein und verwandelt daher das gesamte Haus in ein blutiges Schlachtfeld. Bis Ihr das Knopfauge allerdings in seine Schranken weist, müsst Ihr Euch erst in knapp 50 Missionen durch Euer Heim kämpfen. Acht Bereiche des elterlichen Hauses, von der Küche bis zum Keller, werden von jeweils einem Oberboss aus der Spielzeugkiste besetzt gehalten. Deren Aufträge müsst Ihr erledigen, um Euch als wahrer "Toy Commander" zu beweisen und höhere Level und weitere Ecken des Hauses freizuschalten. Die Aufgaben gestalten sich so vielfältig wie die über 35 Fahrzeuge, die im Lauf des Spiels zur Verfügung stehen. So nehmt Ihr im Wohnzimmer mit Eurem Düsenjet an einer Kunstflugstaffel teil oder heizt

am Steuer eines Liliput-Boliden über einen wild gesteckten Parcours im Kinderzimmer. Neben gewaltlosen Renneinlagen warten auch kriegerische Einsätze auf Euch. So müsst Ihr mit einem schwer bewaffneten Jeep eine Feindarmee aus



Splitscreen-Spaß: Sämtliche freigeschalteten Level könnt Ihr im Mehrspielerduell erkunden.

Plastikpanzern und -soldaten auslöschen, bevor diese Euer Puppenhaus in Schutt und Asche legen. Oder Ihr versenkt am Knüppel eines Jagdflugzeugs U-Boote, die in der Badewanne ihr Unwesen treiben. In einigen Missionen betätigt Ihr Euch gar als Kakerlakenjäger oder rettet

die Tiere eines Spielzeugbauernhofs vor dem Schweißfußtod. Natürlich könnt auch Ihr selbst das Zeitleiche segnen. Oftmals gelangt Ihr unter Beschuss feindlicher Raketenürme und Einheiten, fährt über Reißnagelminen oder werdet von Radiergummibomben bedroht. Ist Euer Energieverlust zu hoch, solltet Ihr Euch schleunigst nach einem Reparatur-Kit umsehen. Zudem lassen sich Benzinanker und Waffen-Power-Ups in den großen und verwinkelten Räumen finden. Manchmal habt Ihr allerdings wegen eines knackigen Zeitlimits kaum Muse, Euch gemütlich umzusetzen, zum Spaß Gläser vom Küchentisch zu schubsen oder die Katze mit ein paar gezielten Schüssen zu piesacken. Zusätzlicher Druck entsteht durch die Bestzeit, die die Obermotze für jede Mission vorgeben. Beeindruckt Ihr den Boss durch Euer Tempo, so unterstützt er Euch im finalen Kampf gegen den miesen Teddy. Habt Ihr ein paar Kumpel um Euch versammelt, könnt Ihr die Handhabung der Gefährte auch in drei Mehrspieler-Modi austesten. Bis zu vier Leute vergnügen sich am Splitscreen mit den Varianten Deathmatch, Capture-the-flag oder Katz und Maus. sf



Adelines 3D-Actionspiel "Time Commando" erschien 1996 für die Playstation

hen. Unter dem Namen Adeline Software wurden in den vergangenen Jahren erfolgreiche Titel wie "Little Big Adventure" oder "Time Commando" entwickelt.

Hut ab! Endlich mal ein Spiel mit frischem Konzept und neuen, witzigen Ideen. "Toy Commander" bietet Geschicklichkeits- und Fahrspaß, fernab vom üblichen Einheitsbrei aus Action-Adventure, Jump'n'Run und Rennspiel. Trotz kunterbunter Grafik und kindlicher Thematik finden bei der Vielzahl Missionen auch Profis ihre Herausforderung. Bis auf die mageren Soundeffekte geht die Technik in Ordnung: Mit sauberen PAL-Anpassung, beinahe ruckfreier Grafik und perfektem Physikmodell geben die Entwickler ein ordentliches Dreamcast-Debüt. Zu schade, dass etliche Aufgaben einen enormen Nervfaktor aufweisen. Die mageren Briefings sind schlecht, manchmal auch falsch übersetzt, so dass Ihr zu oft planlos durch die Gegend gurt. Und trotz aller Vielfalt: Die Level lassen sich meist auf ein "Fahren, Finden, Feuern"-Grundprinzip reduzieren.

STEPHAN FREUNDORFER



Die Aufgaben sind oft einfallsreich: So plättet Ihr mit Eurem Bulldozer widerliche Kakerlaken (links) oder müsst in der Küche zwei Eier zum Kochen bringen.

8 **SPIELSPASS 78%**

toy COMMANDER
© SEGA Entertainment, Ltd., 1999
SEGA
Press START

HERSTELLER
SEGA
SYSTEM
DREAMCAST
ZIRKA - PREIS
100 MARK
GRAFIK | SOUND
76% | 62%

Knallbunter Krieg im Spielzeugland: Kurzweilige Baller- und Rennaction am Steuer unzähliger Modellfahrzeuge.

Q*bert



PS Hasbros Oldie-Revival geht weiter: Nach dem Urahn "Pong" und der missglückten Neuauflage von "Centipede" (beide wurden in der letzten

MANIAC getestet) freut sich mit "Q*bert" eine weitere Kultfigur der 80er auf ein Comeback.

Der Held schafft den Sprung in die 32-Bit-Generation ohne gravierende Änderungen: Immer noch hüpfert Q*bert als orangene Kugel mit zwei Beinen und einem Riesenrüssel durch die Gegend und färbt auf einem Spielfeld durch Kontakt Felder ein. Je nach Level müsst Ihr dabei mehrmals draufspringen oder schaltet bei einer weiteren Berührung unfreiwillig wieder die alte Farbe ein. Auch das fiese Getier wie die springende Schlange Curly, die Q*bert laufend verfolgt, oder grüne Kobolde, die kurzerhand Eure Arbeit rückgängig machen, sind wieder dabei: Ihnen entkommt Q*bert nur durch schnelle Flucht oder wenn er auf eine Frisbeescheibe springt, die neben dem Spielfeld schwebt. War die Aktion gut vorbereitet, landet Curly bei seiner Jagd prompt im Abgrund.

Neben dem klassischen Automaten mit seinen 36 Pyramiden (wahlweise in Originaloptik oder überarbeitet spielbar) gibt es einige Spielfelder, die Ihr zu zweit bespringt und Euch dabei gegenseitig Feinde zuschustert. Außerdem wartet das "Adventure": Hier führt Ihr Q*bert durch vier Welten mit komplexen Levels, die neben neuen Feinden auch Schalterrätsel und einige Extras wie Schutzschilde bieten. us

Ein Rüssel auf Reisen: Q*bert hüpfert alleine einen Garten grün (oben) oder springt im Duett (unten).



Die überarbeitete Grafik von "Q*bert" reißt zwar keine Bäume aus, fängt aber das Flair ordentlich ein. Nur einige Levels und die Zweispieler-Variante lassen durch unglückliche Farbwahl den nötigen Überblick vermissen. Die traditionellen Soundeffekte inklusive dem klassischen "Q!#!?Q!#!"-Fluch gefallen ebenfalls, dafür setzt die Musik in einigen Welten neue Tiefpunkte. Trotzdem vermag mich "Q*bert" nicht so recht zu begeistern: Große Schwächen machen sich zwar nicht bemerkbar, aber die neuen Levels werden schnell langweilig, zu bieder sind die (seltenen) neuen Extras und Gegner gefallen. Außerdem kommt es im "Adventure" öfters vor, dass Ihr mitten im Sprung seid und ein Gegner von oben plötzlich auf dasselbe Feld kommt: Ausweichen ist dann kaum möglich.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 60%

HERSTELLER
HASBRO

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK/SOUND
52% 34%

Saubere Oldie-Umsetzung mit putziger Optik und solidem Spielprinzip, allerdings nur wenig neuen Ideen. Nervige Musik.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

ABSOLUT geföhls- Echt!



**PSX
Micro Wizard**

- Richtungstasten mit Microschalter
- Gummiergriffe

- mit Rumble Effekt
- Programmierbares Turbo Feuer

DM 59.95*
ab September '99



**Avenger Pro
Light Gun**

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste

DM 99.95*

**PSX Pro Shock
Arcade Joystick**

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*



PSX Pro Carry Case

- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



Internet: <http://www.blaze.de>

E-Mail: service@blaze.de

BLAZE



Formel 1 '99



studio 33

Studio 33

hat sich voll und ganz dem Rennsport verschrieben. "Newman Haas Racing", das

Erstlingswerk des 1996 gegründeten Entwicklerstudios,

hatte die in USA beliebten Indy-Cars zum Thema. Werkelten an dem

ordentlichen Titel (82% in MANIAC 4/98) gerade mal

14 Leute, ist die Belegschaft für

"Formel 1 '99" und ein Geheimprojekt schon auf 35

Köpfe angewachsen. Ihre Rennspielleidenschaft

beweist das Team übrigens auf einer Kartbahn im

englischen Liverpool. Dort wird regelmä-

ßig geübt, um beim jährlichen Rennen gegen die

Konkurrenz von Bizarre Creations ("Formel 1", "Formel 1 '97") den

Meisterschaftspokal zu holen.



Hoher Wiedererkennungswert dank FIA-Lizenz: In Eurem Ferrari zieht Ihr gerade an einem Fahrer aus dem jungen Rennstall 'British American Racing' vorbei.



Die Königsklasse des Motorsports ist immer für Überraschungen gut. Kaum glaubt man die Saison zur Halbzeit entschieden, schon kommt alles anders als gedacht. Auch dieses Jahr hat sich wieder gezeigt, dass technische Dominanz und fahrerische Genialität noch lange nicht den WM-Thron garantieren. Zufall, Glück und menschliche Schwächen machen das von Natur aus fade Kilometerfressen stets aufs Neue zum Spektakel.

Nicht weniger spannend ist die alljährliche Frage, ob Psynopsis diesmal eine Formel-1-Simulation auf die Beine stellt, die halten kann, was im Vorfeld versprochen wurde. Wie ein roter Faden durchziehen Designmängel die prinzipiell gelungenen Titel der "Formel 1"-Reihe. Als Entschuldigung für grafische und technische Unzulänglichkeiten musste bislang immer der Zeitdruck herhalten, unter dem die Programmierer standen.

Auch an "Formel 1 '99" wurde mit Hochdruck gearbeitet, um zum gewohnten Herbsttermin auf den Markt zu kommen. Doch schon die ersten Runden in den lizenzierten

Boliden zerstreuen die Befürchtung, dass hier ein weiteres Mal mit zu heißer Nadel gestrickt wurde.

Auffälligste Neuerung bei "Formel 1 '99" ist die komplett überarbeitete Grafik in einer Auflösung von 512x256 Bildpunkten. Auf den hochglanzpolierten Rennwagen spiegelt sich die Umgebung,



Profil sei Dank: Die Spiegel- und Gischteffekte des Regenrennens lassen sich trotz Höchstgeschwindigkeit genießen.

Ecken und Kanten mussten den sanften Rundungen der Karosserie weichen. Trotz etlicher kleiner Details wie Glanzeffekten auf den Reifen, spritzendem Kies, wabenden Gummivölkchen und sprühender Funken, bleibt der Aufbau der Umgebungsgrafik angenehm flüssig. Ruckeln und Pop-Ups, die bei den Vorgängern den größten Unmut hervorriefen, gehören beinahe vollständig der Vergangenheit an. Wählt Ihr für die Hatz über den Asphalt aus den

vier Blickwinkeln die Fahrerperspektive, entdeckt Ihr eine weitere langersehnte Neuerung. Endlich besitzt Euer Untersatz



Selbst bei Hochschrauben der Realismusooptionen bleibt Ihr mit Eurem Boliden nie im Dreck stecken



In der Außenperspektive könnt Ihr wie gewohnt per Knopfdruck nach hinten schauen

funktionierende Seitenspiegel, über die Ihr heranbrausende Konkurrenten wahrnimmt. Fahrt Ihr allerdings in einer der beiden Außenperspektiven, so kommt wieder der obligatorische und unhandliche Blick nach hinten zum Einsatz. Dank einblendbarer Karte habt Ihr aber auch ohne pausenloses Umgucken Eure

Position ständig im Auge. Genrebüchlich bietet "Formel 1 '99" mit zwei unterschiedlich realistischen Modi PS-Futter für Arcade- wie Simulations-Freaks. Beginnt Ihr ein "Schnelles



Bis Silverstone sind die originalen 99er Startpositionen erhalten. Ihr dürft aber auch selbst die Aufstellung editieren.

Rennen", so bleibt Euch einzig die Wahl des Wetters überlassen. Alle anderen Optionen, mit denen sich die Realitätsnähe justieren lässt, sind dem "Grand Prix"-Modus vorbehalten. Hier legt Ihr fest, ob Euer Wagen bei waghalsiger Fahrweise Pirouetten dreht oder Spoiler verliert, ob Ihr Treibstoff verbraucht, Reifen abnutzt oder mit defektem Motor liegen bleiben könnt. Wie es sich für eine ordentliche Simulation gehört, fehlt auch das originale Flaggen- und Regelsystem nicht. Wählt Ihr die strengste Einstellung, wird jede Fahrlässigkeit umgehend mit einer Zeitstrafe geahndet, die Ihr in der Box abzusitzen habt. Leider haben die Ent-





Überholverbot: Bis der geschrottete Minardi von der Strecke ist, wird die gelbe Flagge geschwenkt.



Rückblick ohne Reue: Die Seitenspiegel sind zwar mickrig, funktionieren aber endlich.

wickler nicht daran gedacht, die Dauer der Strafe auf die eingestellte Rundenanzahl abzustimmen. Zehn Sekunden müsst Ihr in der Box warten, egal ob das Rennen nun drei oder zehn Runden lang ist. Solltet Ihr die ständigen Verwarnun-

gen erhebelich. Das liegt allerdings nicht am Realismusgrad, der selbst bei schwierigster Einstellung immer noch weit von einer ernsthaften Simulation entfernt ist. Nur selten dreht sich Euer Wagen in einer zu flott gefahrenen

Kurve, aus dem Kiesbett kommt Ihr jederzeit heil heraus und das Rammen des Vordermanns oder ein Banden-Crash enden nur selten mit dem Verlust von Spoiler bzw. Pneu. Dafür haben es die Gegner in sich. Gewährt Ihr den Konkurrenten den höchsten der vier Intelligenzgrade, lässt sich ein befriedigendes Ergebnis nur mit viel Übung und Geduld erreichen. Dennoch sind die CPU-gesteuerten Piloten

nicht ohne Makel; wie in Wirklichkeit endet kein Rennen, ohne dass nicht einige Fahrer mit rauchendem Motor oder an der Bande klebend vorzeitig aufgeben. Dass dabei besonders häufig die unerfahrenen Piloten aus den technisch unterlegenen Rennställen wie Minardi oder Arrows dran glauben müssen, zeugt von der gelungenen Simulation der realen Vorbilder. Zu den Charakteristiken der Piloten gehört zudem eine individu-

elle Boxenstrategie. Auch Ihr dürft Euch vor dem Rennen für die Anzahl an Pit-stops und damit die Menge an gebunkertem Treibstoff entscheiden. Auf die Animation Eurer Boxencrew wird aber im Gegensatz zum Vorgänger verzichtet: Wie von Geisterhand werden auf Euer Kommando die Reifen gewechselt, der Tank gefüllt oder der Winkel eines Spoilers eingestellt. Natürlich dürft Ihr Euch vor Rennbeginn auch selbst den Blaumann anziehen und an ein paar Schraubchen drehen. Allerdings gestaltet sich das Fahrzeugsetup nicht übertrieben komplex – auch ohne abgeschlossene Ingenieursausbildung oder stundenlanges Handbuchsstudium lassen sich die Optionen beherrschen. Neben Justierung der vorderen und hinteren Spoiler feilt Ihr an Aufhängung, Bremsen oder Übersetzung und sucht Euch ein Reifenset aus. Habt Ihr keine Lust, an Eurem Boliden zu basteln, überlasst Ihr der CPU die Arbeit oder wählt eine der drei Voreinstellungen. Um das richtige Setup für jeden einzelnen der 16 Originalkurse zu finden, werdet Ihr vor jedem Rennen eingehend über die Streckenbedingungen informiert. Dazu gehört neben der Angabe, ob es sich um einen langsamen oder schnellen Kurs handelt, auch eine Wetterprognose. Von



Statt Boxenfunk warnt Euch eine Bildschirmanzeige vor dem unruhlichen Ende wegen Benzinmangels

gen wegen Frühstarts oder überhöhtem Tempo in der Mechanikergasse leid sein, stellt Ihr einfach Start- und Boxenhilfe ein. Die Lenk- und Bremsunterstützung, die Anfängern sanft um jede Kurve hüllt, dürft Ihr unabhängig vom gewählten Spielmodus zuschalten. Gestaltet sich die Arcade-Variante aufgrund lahmer Konkurrenten und simpler Fahrphysik noch ziemlich einfach, steigen die Anforderung in den Grand-Priz-

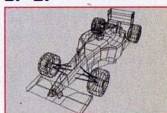
! Mit dem Engagement von Studio 33 hat es Psynopsis endlich geschafft, ein technisch gelungenes Formel-1-Spiel auf die Beine zu stellen. Die komplett überarbeitete Grafik verquickt ansprechende Optik mit hervorragendem Geschwindigkeitsgefühl: Sehr viel mehr lässt sich nicht aus der Playstation herausholen. Hinzu kommt eine Gegnerintelligenz, die zwar nicht genial ist, aber immerhin so gut, dass man lange an den Konkurrenten zu beißen hat. In puncto Fahrphysik hätte ich mir allerdings mehr Wirklichkeitsnähe gewünscht. Es ist ja schön, dass die Handhabung der Boliden sich nicht gar so frustrierend gestaltet wie bei Ubis Konkurrenzprodukt, aber ungeschickte Bedienung von Gas und Bremse führen nur mal zu Drehern und Abflügen. Auch das Schadensmodell ist für eine Simulation ungenügend.

STEPHAN FREUNDORFER



Die Menüführung ist im Bezug auf Handhabung und Ästhetik gelungen: Von links nach rechts sieht Ihr die Fahrerwahl (inklusive Schumi-Ersatz Mika Salo), das Fahrzeug-Setup, die Realismus-Optionen und die Streckeninfo (samt kleinem Demonstrationstfilm).

Wie die elf verschiedenen F1-Boliden vom Asphalt auf die CD kommen, seht Ihr auf den folgenden Bildern. Als Beispiel dient ein Stewart Ford SF-3.



Zunächst wird ein Drahtgittermodell, bestehend aus ca. 1.000 Polygonen, entworfen.



Dann bringen die Grafiker die für jedes Team individuellen Texturen auf



Der Wagen wird auf einer Strecke platziert und mit Schattenwürfen versehen



Diffus verteilte Aufhellungen erzeugen Glanzeffekte auf dem Blech



Zum Schluss wird die Umgebung auf der Karosserie des Boliden gespiegelt

RENNSPIELE IM VERGLEICH

	Formel 1 '98	Racing Simulation 2	F1 World Grand Prix 2	Formel 1 '99
Titel	Formel 1 '98	Racing Simulation 2	F1 World Grand Prix 2	Formel 1 '99
System	Playstation	Playstation	Nintendo 64	Playstation
Veröffentlichung	1998	1999	1999	1999
FEATURES				
Daten der Saison	1998	Ohne Lizenz	1998	1999
Historische Szenarios	Nein	Nein	Ja	Nein
Audio-Kommentar	Ja	Nein	Nein	Ja
Boxenfunk	Ja	Wenig	Ja	Ja
Perspektiven	9	5	5	4
Wechselndes Wetter	Nein	Nein	Nein	Ja
FEATURES-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
MULTIPLAYER				
Anzahl der Spieler	4	4	2	2
Link-Modus	Ja	Ja	Nein	Nein
KI-Gegner	Ja	Nein	Nein	Nein
MULTIPLAYER-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
TECHNIK				
Flüssige Grafik	Meistens	Ja	Nein	Ja
Pop-Up klar erkennbar	Ja	Selten	Nein	Selten
Ladezeiten	Mittel	Mittel	Keine	Kurz
TECHNIK-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
REALISMUS				
Nachvollziehbare Physik	Ja	Ja	Ja	Ja
CPU-Intelligenz	Mittel	Hervorragend	Gut	Gut
Auswirkung von Schäden	Gering	Hoch	Mittel	Mittel
REALISMUS-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
STEUERUNG				
Spielgeschwindigkeit	Mittel	Hoch	Mittel	Hoch
Arcade-Steuerung	Gut	Gut	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Rennstall-Unterschiede	Ja	Nein	Ja	Ja
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
FAZIT				
Die veraltete Grafik rührt durch häufiges Ruckeln und Pop-Ups. Originale Fahrer mit annehmbaren Intelligenz und gutes Fahrverhalten machen diverse Designmängel nur teilweise wett. Optisch und technisch gelungene Simulation, die an beider Präsentation und fehlender Lizenz leidet. Für Experten wegen der realistischen Fahrphysik dennoch erste Wahl. Historische Szenarios und TV-Atmosphäre lassen über die etwas rucklige Grafik und durchschnittliche Spielgeschwindigkeit hinwegsehen. Auf dem Nintendo 64 mangels Konkurrenz top. Gelungener Spross der "Formel 1"-Familie. Moderne Grafik, hohe Geschwindigkeit und anspruchsvolle Gegner lassen das Fahrerherz höher schlagen. Nur die Physik konnte realistischer sein.				



Prima Klima: Ob düstere Gewitterstimmung (unten) oder blauer Himmel – die Wettereffekte schaffen Atmosphäre.



Natürlich geben auch während des Rennens mit Heiko Wasser und Christian Dannen zwei bekannte RTL-Kommentatoren ihren Senf zu Eurer Rennleistung und dem Verhalten Eurer Gegner ab. Zudem bekommt Ihr etwas Boxenfunk und F1-typische Effekte wie drohende Motoren oder quietschende Reifen zu hören.

Dank offizieller FIA-Lizenz stehen Euch sämtliche Fahrer und Teams der aktuellen Saison zur Verfügung. Selbst Schumi-Ersatz Mika Salmo und Jacques Villeneuve, der bisher stets als "Driver X" an den Start ging, sind in Wort und Bild vertreten. Mit dem malaysischen Sepang-Kurs, der dieses Jahr zum ersten Mal auf dem Rennkalender stand, feiert zudem eine Formel-1-Strecke ihre digitale Premiere. Aktuell sind auch die voreingestellten Startreihen, die Ihr statt eines Qualifying verwenden könnt. Bis zum Rennen in Silverstone sind sämtliche Originalergebnisse der Qualifikationsläufe integriert. Und da Ihr zudem an der Startaufstellung selbst Hand anlegen dürft, lassen sich auch die restlichen Rennen der 99er-Saison wirklicheitsgetreu wiederholen. sf

den realen Verhältnissen und einer Zufallskomponente hängt es ab, ob am Rennwochenende eitel Sonnenschein herrscht oder es Bindfäden regnet. Auch während des Rennens kann sich das Wetter ändern. So kommt es durchaus vor, dass Ihr bei leichter Bewölkung

startet, mitansehen, wie sich der Himmel immer mehr verdunkelt, und schließlich auf einen Schauer durch raschen Reifenwechsel reagieren müsst. Für jeden Kurs wird Euch ein Video spendiert, in dem ein deutscher Sprecher auf neuralgische Streckenpunkte eingeht.

Im vierten Anlauf hat's endlich richtig geklappt – viel zu meckern gibt es bei "Formel 1 '99" wirklich nicht mehr: Die Stimmung der echten Rennen kommt prima rüber, reale Fahreramen und Teams sind eben doch ein nicht zu unterschätzender Faktor im Rennzirkus. Die ansprechende Grafik glänzt mit netten Details wie Reflektionen auf dem Chassis der Flitzer und kleinen, aber nützlichen Rückspiegeln in der Cockpit-Perspektive. Erfreulicherweise bricht die Bildrate nur selten grob ein, so dass Ihr selbst im Startgetümmel Herr über Euer Fahrzeug bleibt. Angenehm finde ich auch, dass beim rechten Analogstick die Button-Funktion genutzt wurde: Durch das damit mögliche gleichzeitige Gasgeben und Bremsen verfügt Ihr über eine noch bessere Kontrolle. Schade nur, dass beim Spitscreen keine Gegner antreten.

ULRICH STEPPBERGER



Wechselhaftes Wetter: Der heftige Regen beim Start des Zweispielerrennens stoppt unvermittelt, um zum spannenden Ende hin auf's Neue loszuoplätschern.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MANIAC 12/98 mit 84% getestet (heute abgewertet auf 81%).

SPIELSPASS 86%

FORMULA ONE 99

ENGLISH
DEUTSCH
FRANÇAIS
ITALIANO

SELECT LANGUAGE

HERSTELLER
SONY/PSYGNOSIS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK SOUND
83% 72%

Die F1-Referenz: Beim vierten Versuch gelingt Psychosis die Verquickung spannender Rennaction und optimaler Grafikdarstellung.

MP3 Player

ACTIVATED

ps amp
PLAYSTATION MP3 PLAYER

Mit dem psamp können Sie CD-ROMs mit Musik im MP3-Format abspielen. Durch die enorme Verbreitung der PlayStation kann damit erstmalig MP3 für jeden Verbraucher nutzbar werden. MP3 CDs können an jedem Computer mit CD-Brenner erstellt werden; es passen über 10 Stunden Musik auf eine herkömmliche CD. Die Musiktitel können vor herkömmlichen CDs konvertiert werden, oder direkt aus dem Internet geladen werden. Zum Abspielen ist die PlayStation geradezu ideal. Sie kann in die Stereoanlage eingebunden werden und wird zum eigenständigen MP3-CD-Player. Eine Infrarotfernbedienung ist als Zubehör erhältlich.

- Plug and Play - Einstecken und fertig!
- MP3-CD-Roms können sofort abgespielt werden
- Weit über 100 Titel pro CD möglich

- WinAMP-Oberflächen (Skins) können über die Memorycard nachgeladen werden

- Professionelle Qualität durch Micronas MP3 Decoderchip (Made in Germany)
- Vorbereitet für Infrarotfernbedienung (separat erhältlich)
- Formschönes Gehäuse

- ID TAG Informationen werden dargestellt - Incl. Titel, Künstler usw.
- Abspielisten können erstellt werden und über Memorycard gesichert werden
- Übersichtliche Oberfläche auf dem Fernseher

**AUTOBOOT
FUNKTION**

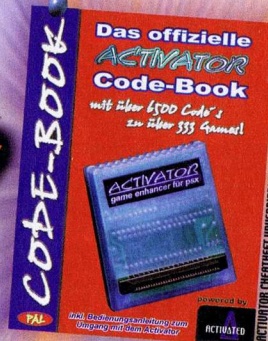
unverbindliche Preisempfehlung 149,99 DM

NEU! STEALTHCHIPS LIEFERBAR: JETZT RESIDENT EVIL 3 (U) UND DINO CRISIS (US) KOMPATIBEL - INCL. FARBANLEITUNG+EINBAUPLATINE 17 DM

SCHUMMELN BIS DER ARZT KOMMT



**NEUE CODES!
DINO CRISIS +
RESIDENT EVIL 3
KOMPATIBEL!**



DER ACTIVATOR IST EIN VOLLWERTIGES SCHUMMELMODUL, MIT DEM AUCH IMPORTE ABSPIELBAR SIND. 500 DEUTSCHE CODES SIND BEREITS PROGRAMMIERT, NEUE KÖNNEN ÜBER JOYPAD EINGEGEBEN WERDEN. IM OFFIZIELLEN CHEATHEFT BEFINDEN SICH CA. 6500 CODES FÜR DEN ACTIVATOR. ALS BONUS LEGEN WIR NOCH EIN RGB-KABEL BEI, DAMIT SIE DIE IMPORTSPIELE AUCH IN FARBE BEWUNDERN KÖNNEN.

**ORIGINAL ACTIVATOR+OFFIZIELLES CHEATHEFT+RGB-KABEL
KOMPLETT IM SET NUR 49,99 DM**

KOMPLETTSORTIMENT UNTER WWW.ACTIVATED.DE - BESTELLSHOTLINE 030-399 918-0

KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

9 MB (120 Block) 22,99 DM 1708
24 MB (360 Block) 34,99 DM 1724
40 MB (600 Block) 41,99 DM 1740
56 MB (840 Block) 49,99 DM 1756
72 MB (1080 Block) 59,99 DM 1772



MEMORYCARDS ONLINE KOMPRESSION

2 MB (30 Block) 18 DM 1802
3 MB (45 Block) 27 DM 1803
4 MB (60 Block) 36 DM 1804
6 MB (90 Block) 48 DM 1806
8 MB (120 Block) 58 DM 1808

1 MB MEMORYCARDS in 5 Farben lieferbar

Stück nur 9 DM
ab 10 Stück je nur 7 DM



34,99 DM
ACT-PAD

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT - VERSANDKOSTENPAUSCHALE 10 DM, BEI 100 DM UMSATZPAUSCHALE 15 DM - ES GELTEN UNSERE AGBS

Rainbow Six

Der amerikanische

Bestsellerautor Tom Clancy liefert die Romanvorlage zu „Rainbow Six“. Diverse Bücher des ehemaligen Versicherungsagenten wurden bereits erfolgreich verfilmt. Am bekanntesten ist wohl der U-Bootthriller „Jagd auf Roter Oktober“, der auch für Game Boy, NES, und SNES versotet wurde.

Tom Clancy Operation Rainbow

Das Buch zum Spiel: Tom Clancys „Operation Rainbow“ gibt's jetzt bei Heyne.

Typisch für Clancys gut recherchierte, aber äußerst patriotische und konservative Werke ist das regelmäßige Auftauchen bestimmter Personen. So spielt sowohl in „Das Kartell“ als auch in „Die Stunde der Patrioten“ der Alleskönner und Super-Moralist Jack Ryan (in beiden Filmen dargestellt von Harrison Ford) die Hauptrolle. Auch in „Rainbow Six“ trifft Ihr auf alte Bekannte wie CIA-Mann John Clark oder Elitekämpfer Domingo Chavez.

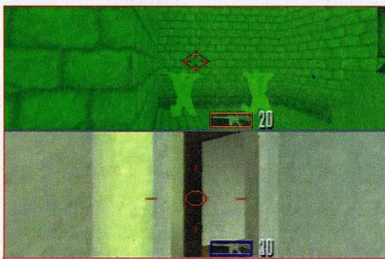


Die Zeit läuft: 20 Minuten bleiben Euch, um den Abschluss der russischen Atombombe zu verhindern. Geben die Wachen Alarm, dann beschleunigt sich der Countdown. (PS)



Der kalte Krieg ist vorbei, der kommunistische Machtblock zerbröckelt. Doch die freie Welt kann längst nicht in Frieden leben. Marxistische Terroristen, ultranationale Eiferer und skrupellose Drogenbarone bedrohen das Leben von Politikern und einfachen Bürgern, um ihre Gier nach Macht und Geld zu befriedigen. Um gegen sie vorzugehen, gründet die USA kurz vor Beginn der Jahrtausendwende die Spezialeinheit „Rainbow“, deren Leitung Ihr übernehmt. Die Aufgabe Eurer Elitesoldaten dreht sich meist um die Befreiung von Geiseln. So rettet Ihr brüsseler Europapolitiker aus den Händen von Anarchisten, spürt von Hutu-Milizen gefangene Wissenschaftler auf oder schützt Familien in einem spanischen Vergnügungspark vor linken Extremisten. Einige Aufträge sind etwas brisanter und verzwickter. In San Francisco müsst Ihr zwecks Datenklau unbemerkt in das Hauptquartier einer militäntanten Gruppe eindringen, auf einer gekaperten Ölplattform sind Sprengsätze zu entschärfen und eine kasachische Nuklear-

anlage sollte unter Eure Kontrolle gelangen, bevor putschende Militärs eine Atombombe zünden. Nach dem Erhalt Eurer Order teilt Ihr zunächst drei bzw. vier (N64) Kameraden für den Auftrag ein und stattet sie mit Utensilien wie MP, Beretta, Blendgranaten oder Kevlarwesten aus. Während Ihr auf der Playstation nur den Startpunkt Eurer Leute festlegt, könnt Ihr auf dem N64 den Einsatz exakt planen. Auf einer Karte studiert Ihr die Umgebung und legt Wegpunkte fest, die Eurer Orientierung dienen oder Eure Waffenbrüder automatisch anlaufen. In Ego-Perspektive geht es schließlich zur Durchführung. Ihr schleicht an ein Gebäude, erledigt lautlos Gegner, öffnet mit einem Dietrich Türen oder entschärft Bomben.



Während ein Kamerad das Erdgeschoss sichert, rettet Ihr die Geiseln im düsteren Keller. (N64)

Trotz ärmlicher Texturen und fehlerhafter Polygonoptik kommt bei „Rainbow Six“ unglaublich Atmosphäre auf. Angespannt schleicht Ihr durch Gänge, horcht nach Schritten der Wachen, mordet lautlos und sucht durch den Restlichtverstärker die Nacht nach grünen Schemen ab. Die (später) abwechslungsreichen Missionen sind in eine dichte Story eingebettet und bei höchstem Schwierigkeitsgrad so knackig, dass Ihr trotz der geringen Zahl gehörig Zeit investieren müsst. Leider wird auf der Playstation der (sowie schon magere) Taktikaspekt wegen der fehlenden Missionsplanung im Keim erstickt, auch der Verzicht auf einen Coop-Modus ist unverständlich und ärgerlich. Dass es auf beiden Konsolen nicht ganz für einen erstklassigen Politthriller reicht, liegt neben den glanzlosen Optik am dummen bis unfairen Verhalten der Gegner.

STEPHAN FREUNDORFER



Stilles Örtchen? Auch ein kommunistischer Guerillero muss mal aufs Klo. Sein Handwerkszeug hat er immer dabei. (PS)



Gut geplant ist halb gewonnen: Auf dem N64 könnt Ihr vor Eurem Einsatz Wegpunkte festlegen.

Seht Ihr die Hand vor Augen nicht, benutzt Ihr das Nachtsichtgerät, für gezielte Fernschüsse dient ein Fernrohr. Bei aller Ballerei ist überlegtes und vorsichtiges Handeln der Schlüssel zum Erfolg. Meuchelt Ihr nicht leise genug, so bringt Ihr patrouillierende Wachen auf den Plan, tötet Ihr eine Geisel oder werdet Ihr bei einem Geheimauftrag entdeckt, schlägt die Mission fehl. Natürlich können Eure Leute (in deren Haut Ihr beliebig schlüpf) bei Feindbeschuss das Zeitliche segnen, wobei Schwierigkeitsgrad und Rüstung die Verwundbarkeit der Kämpfer bestimmen. Während Playstation-Nutzer solo in den heimlichen Krieg ziehen, werden auf dem N64 zwei Spieler kooperativ tätig. sf

80% SPIELSPASS

HERSTELLER
TAKE 2

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
74% 77%

Spannender Anti-Terrorereinsatz:
Trotz Detailmängeln liefert dieses 3D-Geiseldrama mit leichtem Taktik-Ansatz.

70% SPIELSPASS

HERSTELLER
TAKE 2

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
90 MARK

GRAFIK SOUND
61% 75%

Actionorientierter als die N64-Version. Durchschnittoptik und seltsame Gegner-KI schmälern die Freude am Leben retten.

Gauntlet Legends



NS4 Das hat man nun davon: Ein übermütiger Magier versucht sich an der Beschwörung eines mächtigen Dämons, der prompt das komplette Reich unter seine Fuchtel bringt. Nur Ihr seid in der Lage, gegen seine Monsterhorden anzutreten: Um dem Teufel gegenüberzutreten zu können, müsst Ihr neben 13 Runensteinen vier Schlüssel finden, die den Weg in die Unterwelt ebnen. Als Magier, Krieger, Valkyrie oder Bogenschützin (die den Elf der Automatenklassiker ersetzt) macht Ihr Euch mit maximal vier Mitstreitern auf den Weg durch die vier in mehrere Levels aufgeteilten Welten. Jeder Charakter hat eigene Vorzüge und Schwächen bei Rüstung, Magiefähigkeit usw. Um gegen die Monstermassen zu bestehen, schlägt Ihr Euch mit Schwertern und Zaubersprüchen durch und zerstört die Generatoren, um neue Widerlinge zu verhindern. Besonders wichtig wirkt eine Turboattacke, die sich jedoch immer wieder neu aufladen muss. Mit der Zeit gewinnen Eure Kämpfer an Erfahrung und werden dadurch stärker oder können gar eine andere Form annehmen. In Fässern und Truhen (die nur mit Schlüsseln aufgehen) findet Ihr neben Nahrung und Gold zahlreiche praktische Extras: Mit Mehrfachschüssen, Feuerbällen und Riesenschwung prügelt sich's besonders gut. us

Hau ihm auf die Rübe: Solisten (oben) müssen hart sein, denn im Quartet (unten) metzelt sich's leichter.



Das liebgewonnene, einfache Spielprinzip der 15 Jahre alten Vorgänger hat auch in der Neuauflage seinen Reiz nicht verloren: "Gauntlet Legends" gefällt mit für NS4-Verhältnisse feiner und abwechslungsreicher Optik, die selbst bei anstürmenden Horden nicht spürbar langsamer wird. Auch Extrawaffen, Turboangriffe und massive Endgegner lockern das Spielgeschehen auf. Dennoch ist "Gauntlet Legends" für Solisten nicht uneingeschränkt zu empfehlen: Das ständige Rummetzeln wird trotz gelegentlicher Schaltersnapsel auf Dauer monoton, außerdem nerven einige Stellen mit zu vielen Monstern. Besser sieht's aus, wenn Ihr mit Freunden spielt: Durch den Zwang zum kooperativen Vorgehen entwickeln sich ungeahnte, spaßige Abenteuerzüge.

ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 72%

HERSTELLER
MIDWAY

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA - PREIS
130 MARK

GRAFIK - SOUND
76% 64%

Gelungener Update des Hack'n' Slash-Klassikers mit schöner 3D-Optik und vielen Extras: Allein wird's trotzdem etwas eintönig.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Das Ur-"Gauntlet" können PlayStation-Besitzer auf der Retro-Sammlung "Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 2" spielen.



Color PSX 289.95
Multinorm* PSX 299.95
Multinorm Color PSX 339.95
M.PSX + 2.DS-Pad 329.95
dito + RGB + 8Meg 349.95



Der "THRILL KILL" Wu-Tang - Shaolin Style Die Wiedergeburt von Thrill-Kill. Das Beate m Up mit 4 Spieler-Modus, Super Grafik und erstkl. Gore-Effekten
129.95

US Vers. 129.95
Dark Messiah 86.95
Dino Crisis 99.95
F1 '99 84.95
Final Fantasy 8 99.95
Fußball Live 84.95
Gung Gage (mit Gun Unterst.) 89.95
Grand Theft Auto 2 85.95
Jade Cocoon 84.95
Legacy of Legaia 84.95
Metal Gear Solid S. Missions 84.95
Mission Impossible 99.95
NHL Hockey 2000 85.95
RC Stunt Copter 84.95
Rainbow Six 84.95
Resident Evil 3 (05.01.00) 99.95
Saboteur 94.95
Soul Reaver 94.95
Shadowman 85.95
Silent Hill 89.95
Star Wars Dunkle Bedrohung 84.95
Syphon Filter Uncut Red Edit. 84.95
Tarzan (Disney) 99.95
Twisted Metal 3 84.95
V-Rally 2 89.95
WCW Mayhem 89.95

Shock Gun DS-7000
Produkt des Monats
Play Zone 9/99
-19.95

Multi Top
39.95

Scorpion Gun
29.95

Rocket Messenger
69.95

Army Men Air Attack US 129.95
Crusader of Might + Magic 129.95
Dino Crisis US 129.95
Echo Night US 129.95
Ehrgeiz US 129.95
Final Fantasy 8 US 129.95
Grand Theft Auto 2 129.95
Jade Cocoon US 129.95
Jerry McGrath Supercross 129.95
Lunar Silver Star Complete 149.95
NBA Live 2000 US 119.95
Medal of Honor 119.95
Parasite Eve US 119.95
Rayman 2 US 119.95
Resident Evil 3 US 129.95
Resident Evil Last Escape jp 149.95
Suikoden 2 119.95
Star Ocean US 129.95
Shadow Madness US 129.95
Tarzan US 119.95
Resident Evil Last Escape jp 149.95
WCW Mayhem US 119.95
Wu Tang-Shaolin Style US 129.95

Action Pro
69.95

Game Hunter(9002)
Der G.Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import und Export Spielen ohne Chip einlösen. Incl. komplettem Cheatmodul, jetzt auch für SCPH9002 Konsolen.
29.95
Modul für SPC9002 = 59.95 DM

Standard Joypad
Dual Shock Color Joypad
Sony Dual Shock Pad
PSX Maus + Pad
1Meg Memory Card
4Meg Uncompressed MC
8Meg Memory Card
DualShock Racing-Wheel
PSX Ersatzlaufwerk
PSX Color Gehäuse blau
Rocket Messenger (NEU)
Gamebuster Deluxe
Remote Station
Xplore FX
Multinorm Stealth Chip
Multinorm Stealth Umbauaktion

9.95
19.95
39.95
19.95
9.95
29.95
24.95
89.95
99.95
29.95
69.95
89.95
39.95
89.95
39.95
59.95

Finanzierung 12 x 44.-**

Formula One 109.95
Get Bass inkl. Angel 179.95
House of Dead 2 + Gun 139.95
Killer Loop 89.95
NBA 2000 89.95

Dreamcast
DREAMCAST Standard 499.95
DREAMCAST Multinorm 599.95
Tastatur 49.95
Controller 99.95
VMU Card 59.95
Racing CP Lenkrad 124.95
Vibration Pack 49.95
Scart/RGB Audio-Kabel 39.95
Joypad Verlängerung 29.95

SEGA

Sonic Rally 2 109.95
Sega Adventure 89.95
Soul Calibur 109.95
Shen Mu a. 109.95
UEFA Striker 89.95

DVD-Player AV-713
Dolby Digital**
DTS Code Free
OnScreen-Menü komplett alt.
** mit AC3 Decoder nur 84.95
699.95

!!! DVD NEWS !!!
8mm (Nicolas Cage) 59.95
Astrix und Obelix 49.95
Blade (FSK 16) 49.95
Die Matrix 49.95
Die Mumie 49.95
Das große Krabbeln 59.95
E-Mail für Dich 49.95
Payback 49.95
Titanic 79.95

MLC GmbH
Wiesfurthstr. 147
47506 Neukirchen-Vluyn
Ladenkai: im Walzentr. 47441 Moers
02845-98330

No Fear Downhill Mountain Biking

Unbekannt sind die schwedischen Entwickler UDS (Unique Development Systems) bislang nur auf Konsole. Bereits 1993 wurde das skandinavische Softwarehaus ge-



Fast alle 35 Angestellten von UDS stammen aus der skandinavischen Demoszene

gründet, seinerzeit mit der Programmierung von Amiga und Atari ST beschäftigt. Neben zwei PC-Titeln ist momentan mit "Sno-X" ein weiteres PlayStation-Produkt in der Mache. Das



Der Schneemobil-Racer "Sno-X" ist UDS' nächstes PlayStation-Projekt

für Anfang 2000 geplante Rennspiel bleibt dem Extremsport-Gedanken treu. Diesmal betretet Ihr statt mit Rädern auf Schneemobilen durch die Landschaft.



Der Watzmann ruft: Auf Schotterwegen braust Ihr Berchtesgadens Hausberg hinunter. Im Gegensatz zu den schweren Ragenschauern, die manche Strecken in Rutschbahnen verwandeln, wirken sich die Schneeflöckchen nicht auf die Bodenhaftung aus.

PS Auch beim neuesten Produkt bleibt sich Codemasters treu. Ein weiteres Mal wird das Rennspielgenre bedient und wiederum hat sich der Titel um Monate verspätet. Dafür werden mit dem Spielkonzept von "No Fear Downhill Mountain Biking" beinahe jungfräuliche Pfade auf der Playstation betreten. Im Sattel eines Extremsportrades stürzt Ihr Euch todesmutig Berghänge hinab und fahrt Slalom im Mischwald. Die Meisterschaft im Mountain Biking führt Euch

um die ganze Welt, vom neuseeländischen Dschungel bis zu den bayerischen Alpen. In selbstmörderischem Tempo überwindet Ihr unzählige Höhenmeter, schlittert über matschige Forstwege, legt Euch auf engen Serpentin in die Kurve und nutzt natürliche oder künstliche



Bei einem gegückten Trick wird kurz in die Seitenansicht geschaltet



Spüre die Geschwindigkeit: Die Lenker-Kamera ist die interessanteste von vier Perspektiven.

Rampen für Flugeinlagen. Außer beim Zeitrennen geht Ihr stets zu zweit auf die Strecke, sei es gegen einen KI-Gegner oder einen menschlichen Konkurrenten im Splitscreen. Genießt Ihr spielt Ihr



Unverständlich: Durch dicke Balken wird das Sichtfenster im Zweispieler-Modus stark verkleinert.

einen Großteil der 23 Kurse (in neun Landschaften) durch Meisterschaftsspiege frei. Um die jeweils nächste Strecke befahren zu dürfen, müsst Ihr dreimal in Folge denselben Kurs als Erster beenden. Dass dabei ein KO-System Anwendung findet, entspricht zwar der Realität, zermüht aber auf Dauer etwas. Dafür winken als Belohnung nicht nur neue Kurse, sondern auch leistungssteigernde Ersatzteile für den Hightech-Drahtesel. Um heil und schnell den Berg herunterzukommen, solltet Ihr nicht nur in der Bedienung von Vorder- und Hinterradbremse geübt sein. Auf Knopfdruck lasst Ihr Euer jugendliches Alter Ego in die Pedale treten, bis ihm die Kräfte schwinden. Wie schnell dem Athleten die Luft ausgeht, hängt von seiner Ausdauer ab – eines von vier Attributen, das Leistungsfähigkeit und Können der acht vorhandenen Spielfiguren beeinflusst. Der verrückten Sportart angemessen, könnt Ihr während des Rennens oder auf einem Spezialkurs auch eine Handvoll Kunststücke zum Besten geben, die – wie so manche unterschätzte Kurve – häufig mit dem Gesicht im Matsch enden. *sf*

Zu dumm, dass Codemasters die Monate der Verschiebung nicht für eine Überarbeitung der Grafik genutzt hat. An der technisch wie ästhetisch unzeitgemäßen Optik krankt nämlich das an sich spaßige Radl-Rennspiel. Pop-Ups, Geruckel, hässliche Flora und billige Hintergründe verschrecken den Zuschauer. Am konzentrierten Spieler geht das Pixel-Drama allerdings dank der spannenden Rennaction weitgehend vorbei. Die gelungene Steuerung des Bikes, der Abwechslungsreichtum der Strecken und die hervorragenden Soundeffekte – vom schweren Schnaufen bis zum Surren der Kette – erfreuen Extremsportler wie Rennspieler. Leider kommt etwas zu schnell Langeweile auf: das KO-System und das magere Feld von zwei Radlern pro Piste schränken die Dauermotivation ein. Da kann auch das Pseudo-Tricksystem nichts dran ändern...



STEPHAN FREUNDORFER

Andere Versionen – Außer einer PC-Konvertierung sind keine weiteren Versionen geplant.

76%

SPIELSPASS

DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

HERSTELLER	
CODEMASTERS	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA - PREIS	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
58%	83%

Innovatives Rennspiel mit veralteter Grafik: Trotz guter Steuerung und einfallsreicher Strecken motiviert die Talfahrt nicht lang genug.

Incoming



PC Kaum ein Entwicklerhaus unterstützt den Dreamcast schon frühzeitig so massiv wie der englische Traditions-hersteller Rage. Nach „Incoming“ folgen in der nächsten MANIAC „Millennium Soldier“ und „UEFA Striker“. „Incoming“ war eines der ersten japanischen Dreamcast-Spiele und bietet auch in der PAL-Umsetzung Action satt: Auf dem Boden und in der Luft verteidigt Ihr die Erde gegen außerirdische Eindringlinge. Ihr beginnt hinter einem Geschütz und holt mit Primär- und Sekundärwaffe feindliche Jäger vom Himmel. Dann wechselt Ihr in einen Hubschrauber, hievt ein Panzerchen an einen anderen Ort und steigt dort in selbigen. Den häufigen Wechsel des Fahr- und Fluggeräts hält „Incoming“ bei, die Missionsziele bleiben dabei simpel. Überleben, Eskortieren, Zerstören. Ein Pfeil weist Euch den Weg, eine Stimme gibt Kommandos und eine Sirene warnt vor dem Feind im Nacken. Mit drei Schwierigkeitsgraden wird „Incoming“ Einsteigern und Profis gerecht. Im Arcade-Modus habt Ihr nur eine Aufgabe: So lange wie möglich am Leben bleiben. Ihr wählt Umgebung und Fluggerät selbst und speichert Euren Highscore auf VM.

Lob an Entwickler Rage: Dank 60-Hz-Modus genießt Ihr „Incoming“ in Originalgeschwindigkeit und Vollbild. Texte und Sprachausgabe wurden ins Deutsche übersetzt, die größten Slow-downs der Japan-Version entfernt. ts

Lichteffekte und Explosionen sehen schöner aus als beim PC-Original.



Zu zweit stehen jedem Spieler computer-gesteuerte Kumpare zur Seite

„Incoming“ ist die passende Kost für den kleinen Ballerhunger zwischen-durch. Ununterbrochen geht der Punk ab, laufend hockt Ihr in einem anderen Kampfvehikel. Dank der gelungenen Landschafts-Optik samt herrlich leuchtenden Explosionen schmeckt der Dreamcast-Happen nochmal so gut. Zudem klingt die deutsche Sprachausgabe dank Stimmenverfremdung professionell. Erwartet Ihr spielerische Abwechslung und Herausforderung, werdet Ihr von „Incoming“ enttäuscht. Die Aliens fliegen die immer selben Formationen, das Waffen- und Extraarsenal ist spärlich. Fehlende Intro- und Zwischensequenzen tragen ebenfalls nicht zur Motivationssteigerung bei. Nach wenigen Stunden macht sich Langeweile breit und das Dreamcast-Case landet in der Ecke.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 67%

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	DREAMCAST
ZIRKA - PREIS	100 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	65%

Kurzfristig motivierende Baller-Action in häufig wechselnden Fahr- und Flugzeugen. Mit Luxus-optik und Strunzdoof-Aliens.

Andere Versionen
Eine PC-Version gibt's seit 1998, weitere Umsetzungen sind nicht geplant. Den Importtest lest Ihr in Ausgabe 3/99.

Space Invaders



PS Über 20 Jahre sind ins Land gegangen, seit Taitos Alien-Armada zum ersten Mal aus dem All angerückt kam, um die Erde zu vernichten. Nun kehren die Invasoren zurück – auf der Playstation und aggressiv wie eh und je. Nicht nur unserem Heimatplaneten droht diesmal die Vernichtung, das ganze Sonnensystem steht auf der Wunschliste der Außerirdischen. Pro Planet habt Ihr jeweils zehn Angriffswellen mit Eurem Bodenfahrzeug zurückzuschlagen. Die Invasoren sind zwar keinen Deut intelligenter geworden, dafür aber mannigfaltiger in Farbe und Form. Manche verlassen gar den Verband, um Euer Gefährt mit einem fiesem Energiestrahл einzuschmelzen. Aber auch Ihr habt ein paar neue Tricks auf Lager. Wenn Ihr vier gleichartige Schiffe in Folge trifft, bekommt Ihr eine einmalige Sonderwaffe. So räumt Ihr mit einer Rakete eine ganze Reihe Aliens ab, lichtet die Reihen mit einem Energieboomerang oder entlastet eine ätzende Säurewolke. Natürlich ist auch das sporadisch auftauchende Bonusufo wieder mit von der Partie. Holt Ihr es vom oberen Bildrand, gibt es Power-Ups wie Schutzschild oder Doppelkanone frei. Und damit die Weltraumschlacht nicht zu eintönig wird, will nach je zehn Angriffswellen ein dicker Obermotz vernichtet werden. sf

Sonderwaffen wie diese Säurewolke erleichtern die Abwehrarbeit



Jeder Planet wartet mit einem dicken Boss auf

Na, da hätte man mehr aus dem Thema machen können. Ideen wie Power-Ups und Endgegner sind zwar nett, aber weder neu noch ruhmreich. Activisions „Space Invaders“ bietet biedere und angegrautete Weltraumaction, die selbst den harten Retro-Fan nicht lange am Joypad fesselt. Auch Grafik und Sound bleiben der Mittelmäßigkeit treu, kein knackiger Soundtrack verwöhnt die Ohren, keine bombastischen Explosionen erfreuen das Auge. Für ein Vollpreisprodukt ist mir das simple Geballer ein bisschen zu dürftig. Dabei hätten sich die Entwickler doch nur mal das haus-eigene „Asteroids“ oder Taitos Arcade-Update „Space Invaders 95“ anschauen müssen, um zu sehen, wie man alte Konzepte ordentlich umsetzt. Schade, wieder ein billig runderneuerter Klassiker mehr.

STEPHAN FREUNDORFER

SPIELSPASS 59%

HERSTELLER	ACTIVISION
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA - PREIS	80 MARK
GRAFIK	52%
SOUND	49%

Klassisches Shoot'em-Up ohne Langzeitappeal: Trotz dezenter Verbesserungen frei von Innovationen und Überraschungen.

Andere Versionen
Eine PC-Umsetzung ist in Arbeit, die Game-Boy-Color-Variante bereits erhältlich.

Pac-Man World



Ganz schön wacklig: Nachdem Ihr den Boden mit dem blauen Schalter gesenkt habt, kann Pac-Man einfach unter den Lasern hindurch schlüpfen.



20 Jahre nach seinem triumphtalen Debüt im schlicht nur "Pac-Man" genannten Automatenklassiker macht sich der gelbe Pillenmampfer bereit, sein Jubiläum mit der gelben Verwandtschaft bei einer großen Sause zu feiern. Doch als er von letzten Besorgungen nach Hause zurückkommt, erwartet ihn ein Schock: Die ganze Sippe ist spurlos verschwunden. Ein Hinweis bringt Pac-Man auf die entscheidende Spur: Der hinterhältige Blechbösewicht Toc-Man hat seine Finger im Spiel. Um seine Familie zu befreien, muss ihm Pac-Man deshalb das Handwerk legen.

"Pac-Man World" ist trotz des fortgeschrittenen Alters der Hauptfigur auf dem Stand der Zeit: Alle sechs Welten, die aus jeweils zwei oder drei Levels und einem Endkampf gegen den Szenario-Oberrn bestehen, werden in moderner und detaillierter 3D-Polygonoptik dargestellt. Neben den weitläufigen Landschaften, in denen Ihr die

Pac-Familie sucht, steckt auch der "Maze"-Modus mit 36 Labyrinthen auf der CD, von denen Ihr die Hälfte erst entdecken müsst: Hier flitzt Ihr nach klassischer Manier durch Gänge und mampft Pillen, ohne Euch von den Gespenstern erwischen zu lassen. Die optisch aufgepeppten Irrgärten scrollen dabei in alle Richtungen, auf Wunsch könnt Ihr auch soweit herauszoomen, bis alles auf einen Bildschirm passt. Damit das Geschehen nicht langweilig wird, haben die Labyrinthenszenariospezifische Tücken: So blockieren plötzlich Laserstrahlen den Weg oder herabfallende Lavabrocken kosten Euch einen von drei Energiepunkten.

Beim ersten "echten" 32-Bit-Auftritt der Kultfigur wurde der traditionelle Jump'n'Run-Ansatz konsequent ausgereizt und prima auf die "Pac-Man"-spezifischen Fähigkeiten ausgerichtet, ohne dabei das Spielfeühl durch unnötige Mätzchen zu ruinieren. Technisch gibt es wenig zu meckern: Das niedliche Design der Welten motiviert zum Erforschen und lockt mit vielen putzigen Details, auch die klassischen Soundeffekte ergänzen prima die Stimmung. Bei einigen Musiken zieht es mir allerdings fast die Schuhe aus - das ist aber auch die einzige Schwäche von "Pac-Man World", am Spiel selbst gibt es nichts zu rütteln. Die gute Steuerung lässt keinen Frust aufkommen und durch die vielen Rätsel und Geheimnisse wird es nie langweilig. Ein Extra-Lob noch für den "Maze"-Modus, der zeigt, wie man Oldies gelungen zeitgemäß aufpeppen kann.

ULRICH STEPPBERGER



Treppe des Grauens: Wenn Euch die grellen Zirkusfarben nicht unwerfen, haschen Euch die Clowingeister.

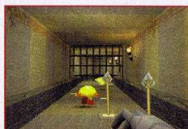


Wieso hast Du so große Zähne? Bissige Haie und glühende Rohre erschweren Pac-Mans Tauchgänge.

Habt Ihr Euch ausgetobt, wagt Ihr Euch an den "Quest"-Modus, der das Glanzstück von "Pac-Man World" ist. Hier lauft Ihr mit der gelben Kugel durch die sechs abwechslungsreichen Welten: Während



Vorsicht, heiß! In den Geisterminen wird so tief gegraben, dass die Loren die gefährliche Lava abtransportieren.



Die Endgegner-Level sind bei "Pac-Man World" sehr abwechslungsreich: Ob fliegende Piratenschiffe (ganz links), Flucht vor der Mumie (links), Ballerei gegen den Galaxian-König (rechts) oder Scooter-Rennen gegen Clowns (rechts).



Das klassische Labyrinth-Mampfen spielt auch bei "Pac-Man World" eine große Rolle: Eingenen neuen Gemeinheiten wie...

...plötzliche Wegsperrern machen Euch das Leben schwer. Dafür könnt Ihr per R2-Taste für besseren Überblick herauszoomen.

Glückwunsch, Namco! Im Gegensatz zu den vielen anderen Retrospielen, die in letzter Zeit der Playstation ihre Aufwartung machten, ist "Pac-Man World" sein Geld wert. Der 'Guest'-Modus bietet ein vernünftiges Jump'n'Run auf der Höhe der Zeit, zwar wenig innovativ, aber kurzweilig und technisch einwandfrei. Der Charme des Originals wurde wunderbar eingefangen, und der pillenmampfende und geisterjagende gelbe Knödel macht in 3D einfach eine herrlich knuddelige Figur. Auch die Musik ist köstlich: Immer wieder variieren die Themen auf geschickte Weise um die wenigen Soundeffekte des Originals. Nicht minder reizvoll und kurzweilig ist der gelungene Mampf-Modus in den reichlich vorhandenen Labyrinthinnen. Einziger Kritikpunkt: Die sechs Welten der Queste sind viel zu schnell durchgespielt.

STEPHAN FREUNDORFER

auf der Pirateninsel ausgiebige Tauchgänge unter Wasser notwendig werden, lauern Euch in Pyramiden giftige Spinnen unter der Decke auf. Im Zirkus balanciert Ihr über verwirrende Drehplattformen, beim Trip in den Weltraum wiederum lauern tödliche Laserbarrieren, ein falscher Schritt endet im Nichts. Der Spielablauf orientiert sich dabei an der traditionellen Jump'n'Run-Philosophie: Ihr seht das Geschehen nicht hinter Pac-Man, sondern aus einer neutralen Perspektive, die ebenso fest vorgegeben ist wie der grobe Verlauf des Weges. Ganz festgelegt seid Ihr jedoch nicht, oft könnt Ihr etwas abseits der direkten Route nach Geheimnissen suchen. Pac-Man macht sich nicht unvorbereitet auf den Weg, gegen die Schurkschar von Toc-Man weiß er sich zu wehren: Mit einem beherzten Sprung auf den

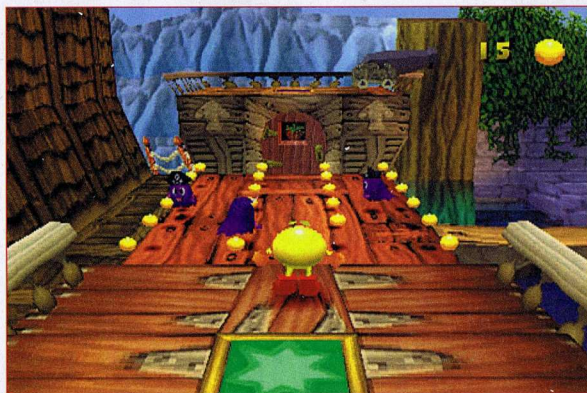
Kopf oder einer 'Hintern-Attacke' durch mehrfachen Drücken räumt er lokale Fieslinge aus dem Weg. Hat er bereits einige Standardpillen getankt, kann er sie ausspucken und so ebenfalls Feinde in die Flucht schlagen. Ganz besonders zählen Burschen rückt er mit einem Superschuss auf die Pelle: Bleibt Ihr lange auf dem Knopf, beginnt sich Pac-Man zu drehen und lässt eine besonders krachige Explosion los – um diese zu erreichen, benötigt er allerdings gleich zehn Pillen auf einmal. Alternativ legt Ihr den Turbogang ein und trampelt in einem Höllentempo Kontrahenten nieder. Diese Fähigkeit kommt Euch auch anderweitig zu Gute: Oft findet Ihr kleine Schwebep Plattformen, die Ihr nur so betreiben könnt. Hartnäckig und gegen Standard-attacken immun sind seine Erzrivalen: Um den Geistern das Handwerk zu le-



Lass krachen: Geschluckte Pillen setzt Pac-Man auf Knopfdruck auch als Schusswaffen ein.

gen, benötigt Ihr eine große Power-Pille. Diese bekommt Ihr meist erst, wenn Ihr einen der zahlreichen Schalter aktiviert. Auch andere hilfreiche Aktionen lassen sich dadurch starten: Gelbe Schalter geben für kurze Zeit sonst unerreichte Wegstücke frei, während grüne den Pfad permanent freiräumen. Auf seiner Reise findet Pac-Man laufend Früchte, die eine wichtige Rolle spielen: Oft kommt er an Türen vorbei, hinter denen sich Extras befinden und die sich nur dann öffnen, wenn er das passende Obst dabei hat. So erhascht Ihr etwa eine Chromkugel, die Euch kurzzeitig unverwundbar macht oder die goldenen Buchstaben des Worts "Pac-Man". Wenn Ihr alle beisammen habt, winkt ein Bonuslevel. Besonders wichtig sind Schlüssel: In jeder Welt ist ein Exemplar versteckt, mit dem Ihr Eure Familie aus ihren Käfigen befreien. us

Viel Glück: Nach jedem Level wird abgerechnet und Ihr könnt Euer mühsam ergattertes Obst auf's Spiel setzen. Jeweils drei Früchte wandern dafür in eine Slot-Machine: Drückt Ihr die Rollen so ab, dass drei gleiche Symbole in einer Reihe stehen, winken Extraleben und Bonuspunkte.



Der Durchgang zur Kajüte wird von fiesen Piratengeistern bewacht: Wo steckt nur die große Powerpille, mit der der Pac-Man ihnen das Fürchten lehren kann?

SPIELSPASS 85%

PAC-MAN WORLD™

START OPTIONS LOAD

FACTBOOK

PAC-MAN WORLD 20th Anniversary
TM & © 1999 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-Preis	100 MARK
GRAFIK	78%
SOUND	59%

Traditionelles Jump'n'Run in feinem 3D-Gewand und gelungene Labyrinth-Mampferlei: Pac-Man macht auch modern viel Spaß.



PlayStation.

Playstation	239,95
Playstation inkl.	299,95
2. Dualshock oder mit 2. Dual Shock Controller Padverlängerung	319,95 9,95
unterstützt Rumble Funktion	
RFU - Adapter	19,95
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel mit Audio	14,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
Pal Converter	39,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Sun Dual Shock Pad	39,95
Jordan GP Lenkrad	39,95
Scorpion Light Gun	59,95
Eraser Light Gun	59,95
Real Arcade Light Gun	99,95
alle Light Guns G-Con kompatibel	
Memorycard 16 Block	14,95
Memorycard 30 Block	24,95
Memorycard 60 Block	29,95
Memorycard 120 Block	34,95
Memorycard 300 Block	44,95
Alien Resurrection	89,95
Apocalypse	89,95
Azure Dreams	79,95
Bundesliga Stars 2000	89,95
C&C Gegenschlag	89,95

Civilization 2	89,95
Colony Wars 2 Vengeance	89,95
Cool Boarders 3 (us)	99,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Dino Crisis	129,95
Fifa 99	69,95
Final Fantasy 8 (us)	149,95
Final Fantasy 8 (27.10.99) jetzt vorbestellen	89,95
Grand Theft Auto 2 (Okt.99)	89,95
Grand Turismo 2 (24.11.99) jetzt vorbestellen	89,95
Metal Gear Solid Int. Poster + Sticker	79,95
Metal Gear Solid Premium Pack	99,95
Need for Speed 4	89,95
Point Blank	89,95
Point Blank 2	89,95
Populous	89,95
R - Type Delta	79,95
Reel Fishing	89,95
Resident Evil 3 (US-November)	129,95
Ridge Racer 4	89,95
Shadow Madness (us)	129,95
Shadowman	89,95
Silent Hill	89,95
Soul Reaver - Kain 2 (engl. PAL)	119,95
South Park	89,95
Star Wars Episode 1 (us)	129,95
Synphon Filter	89,95
Tony Hawk Skateboarding	89,95
Wild 9 Premium Pack + T-Shirt	89,95
Wip3out	89,95
WWF Attitude	89,95
X-Files	89,95

Resident Evil Dir.Cut Platinum	42,00
Soulblade Platinum	42,00
Tekken 2 Platinum	42,00
Tomb Raider Platinum	42,00
Tomb Raider 2 Platinum	42,00

Akuji the Heartless	59,95
Akuji the Heartless (us)	59,95
Alundra	69,95
Breath of Fire	59,95
Breath of Fire Special Box	89,95
Cardinal Syn	69,95
Dead or Alive	69,95
Game of life (us)	59,95
O.D.T.	59,95
WWF Warzone	59,95



Soul Reaver Statue 119,95 DM

NINTENDO 64

Nintendo64 + Mario64	249,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pack	69,95
Memorycard 1 Megabyte	29,95
Memorycard 2 Megabyte	34,95
Jolt Pack + Memorycard	24,95
Jolt Pack + Memorycard	39,95
Padverlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
N64 GP Lenkrad	129,95
Barjo + Kazooie	89,95
Castlevania 3D	109,95
Extreme G	79,95
Fifa Soccer 99	109,95
F Zero X	89,95
Hybrid Heaven	109,95
Mission Impossible	99,95
NHL Soccer 99	109,95
Racing Simulation 2	109,95
Shedding	109,95
Star Wars Pod Racer	109,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok 2 (engl. Pal Version)	99,95
WCW vs NWO Revenge (us)	109,95
WWF Attitude	109,95
Zelda 64	99,95

Dreamcast + Keychain, Voltage Con., RGB Kabel	499,95
Dreamcast Joypad	79,95
Puru Puru Pack	79,95
RGB Kabel	29,95
VMS Memorycard	69,95
Voltage Converter	29,95

Aero Dancing	59,95
Air Force Delta	129,95
Blue Stinger	139,95
D2 - D's Diner 2	139,95
Dynamite Deka 2	119,95
Days of the Dead 2	139,95
Giant Gram Pro Wrestling	89,95
King of Fighters 99	129,95
Marvel vs. Capcom	89,95
Pop'n Music	49,95
Power Stone	119,95
Psychic Force 2012	59,95
Redline Racer	59,95
Sega Rally 2	119,95
Sengoku Turb	69,95
Shen Mue (Inde OKT)	139,95
Sonic Adventure	69,95
Soul Calibur	139,95
Street Fighter Zero 3	89,95
Tokyo Highway Battle	139,95
Virtua Fighter 3 tb	69,95
alle Titel japanisch	

Dreamcast (PAL)	489,95
Dreamcast Joypad	59,95
Vibrations Pack	79,95
Keyboard	49,95
VMS Memorycard	59,95
Keyboard	59,95
Arcaide Stick	99,95
Race Controller	129,95

Buggy Heat	99,95
Dynamite Cop 2	99,95
NBA 2000	99,95
Red Dog	99,95
Sega Bass Fishing	139,95
Sega Rally 2	119,95
Sonic	99,95
Soul Calibur	119,95
Snow Surfers	99,95

Tony Commander	99,95
Virtua Fighter 3tb	99,95
Psychic Force 2012	59,95
Redline Racer	59,95
Sega Rally 2	119,95



Lara Figuren je 29,95 DM

Figuren

Curse of Spawn - Jessica Priest + Overmth	39,95
Curse of Spawn - Daniel Linsay	39,95
Curse of Spawn - Hatched	39,95
Curse of Spawn - Raelium	39,95
Curse of Spawn - Zeus	39,95
Duke Nukem - Duke Nukem	19,95
Duke Nukem - Night Strike Duke	19,95
Duke Nukem - Osta Brain	19,95
Duke Nukem - Battle Lord	19,95
Duke Nukem - Pig Cop	19,95
Final Fantasy VIII - Cloud Lockhart	39,95
Final Fantasy VIII - Zell Dooch	39,95
Final Fantasy VIII - Rinoa Heartilly	39,95
Final Fantasy VIII - Safer Almay	39,95
Resident Evil 1. Serie - Tyrant	29,95
Resident Evil 1. Serie - Chris + Cerberus	29,95
Resident Evil 1. Serie - Jill + Web Spinner	29,95
Resident Evil 1. Serie - Zombies	29,95
Resident Evil 1. Serie - Chimera + Hunter	29,95
Resident Evil 2. Serie - Leon + Licker	29,95
Resident Evil 2. Serie - Claire + Zombie Cop	29,95
Resident Evil 2. Serie - William	29,95
Resident Evil 3. Serie - G-doll	29,95
Resident Evil 3. Serie - Ada & Ivy	29,95
Resident Evil 3. Serie - Hunk & Zombi	29,95
Resident Evil 3. Serie - William & Cherry	29,95
Soul Reaver Statue	119,95
Tekken Figur - Jin Kazama	39,95
Tekken Figur - Paul Phoenix	39,95
Tekken Figur - Nina Williams	39,95
Tekken Figur - Ling Xiaoyu	39,95
Alle Figuren im Set 99,95	
Tekken Figur - Devil Jin (Deluxe)	49,95
Tekken Figur - True Ogre (Deluxe)	49,95
Tekken Figur - Heihachi Mishima	39,95
Takken Figur - Yoshimitsu	39,95
Tomb Raider - Lara on Bananette	39,95
Tomb Raider - Lara vs. Tiger	39,95
Tomb Raider - Jungle Outfit	49,95
Zelda Figur - Ganon	29,95
Zelda Figur - Link	29,95
Im Set - Zelda, Link, Ganon	39,95

Soundtracks

Biohazard + Single CD (limitiert)	69,95
Biohazard 3 Double CD Soundtrack	69,95
Final Fantasy 7 (4 CDs)	89,95
Final Fantasy 8 (4 CDs)	89,95
Final Fantasy 8 Single (eyes on me)	39,95
Metal Gear Solid	14,95
Resident Evil 1	44,95
Shen Mue Orchestra Soundtrack	69,95



Final Fantasy 7 Soundtrack Nur 89,95 DM

Nightmare before Christmas - Aktion

Jeder 1000ste Besteller erhält
1000.-DM in Bar !*

Des weiteren erhält jeder Besteller mit
einem Bestellwert über 250.-DM eine
Duke Nukem Actionfigur seiner Wahl
frei!*

(Noch Fragen ?!)

*gilt bis zum Millennium



Lara Statue 30cm 59,95 DM



Crash Bandicoot Figuren je 29,95 DM



Duke Nukem Figuren je 19,95 DM

Final Fantasy 8 Figuren je 39,95 DM



Metal Gear Solid Figuren ab 19,95 DM

Stealth Figuren je 39,95 DM

UNSERE VERSANDABTEILUNG FÜR DVD & ANIME



www.meanmachine.de

Hotline: 02330/891544

WIR LIEFERN ALLE DVD UND VIDEO - TITEL, SOWIE VCD AUS JAPAN, HONGKONG UND USA!

VCD's

Bio-Zombie	39,95
Gamera 2 (Sub)	29,95
Godzilla vs. Space Godzilla (4 CDs)	89,95
Parasite Eve (engl Subz CD 1)	39,95
Storm Raiders	49,95

DVD's

Blair Witch (Spec. Ed.)	69,90
Full Metal Jacket (US)	39,90
Killer Tongue	59,90
Mr. Python & The Holy Grail (US)	59,90
Mr. Nice Guy (US)	59,90
Payback (US)	59,90
Prophecy 2 (US)	59,90
South Park (Diverse) je	49,90
Texas...	39,90
Yellow Submarine	69,90
Dark Crystal (Spec. Ed.)	59,90
Wing Commander (US)	59,90
Zim Kaufhaus (Red Ed.)	99,90

ANIME DVD'S (US)

Dragonball Z Vol.10	59,90
El Hazard Vol.2	69,90
Pokemon Vol.10	59,90
Tenchi in Tokyo Vol. 5	69,90
Wrath of Ninja	69,90

SONSTIGE DVD'S

Blade (US)	59,90
Corruptor, The (US)	59,90
From dusk till dawn 2 (US)	69,90
Rainna 1/2 diverse je	59,90
Matrix (US)	59,90
Mummy, The (US/Spec. Ed.)	69,90
Strange Days (US)	69,90
Vampires (US)	59,90

ANIME TAPES (PAL)

Wedding Peach	59,95
Highschool Detective	29,95
Neon Genesis Evangelion R2-Edit. jr	49,95
South Park (ab August 1-3 je	29,95
Ghost in the Shell (dt.)	39,95

Buffy (engl. Tapes 1-2 je)	29,95
----------------------------	-------

ANIME TAPES (NTSC)

Fushigi Yugi #6	59,90
Streetfighter II Animated	39,90
Sorcerer Hunters #04	59,90
Suikoden - Demon Century	59,90
Urusei Yatsura TV #21	59,90
Violence Jack (dt.) je	59,90

DVD - Player inkl. Multinorm ab 899,95 DM

Weitere Titel auf Anfrage !

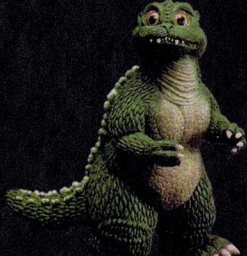
MEAN MACHINE MOVIESHOP

Kreuzeskirchstr. 27

45127 Essen

Unser Partner in Sachen Anime und DVD

(Nur Laden, kein Versand!)





Spyro 2: Gateway to Glimmer

Libellen-power:

Drei Treffer nimmt Euch Euer



Dicker Brummer: Sparx ist Euer wichtigster Freund und Helfer.

fliegender Begleiter Sparx ab, bevor Ihr selbst den Drachenatem aushaucht. Lasst Ihr die Finger vom Joypad, wird der Brummer zapplig und starrt Euch ungeduldig an.



Das Unheil rollt unaufhaltsam heran: Gegen die Tonnen voll radioaktivem Müll hilft nur ein beherzter Sprung, sonst ist Spyro platt.



In der Welt der Drachen herrscht Ruhe und Lange- weile: Seit Spyro vor einem Jahr den Widerling Gnasty

Gnasty verjagt hat, gab es kein spannendes Abenteuer mehr für den Jungdrachen zu bestehen. Um endlich wieder etwas Abwechslung zu erleben, beschließt Spyro, zusammen mit seinem Libellenkumpel Sparx etwas Urlaub zu machen. Als er aber durch das Portal zum sagenumwobenen Strand am Drachenufer hüpf, findet er sich unverhofft in einem fremden Land wieder: Dort trifft er auf eine Ansammlung merkwürdiger Gestalten unter der Führung vom Faun Elora. Sie erklärt Spyro, dass sie

ihn nach Avalar transportiert haben, damit er ihnen im Kampf gegen den kleinen, aber gemeinen Bösewicht Ripto beisteht. Dieser wurde unglücklicher-



weise bei einem Experiment heraufbeschworen und hat zusammen mit seinen Monstern Crush und Schluck kurzerhand das ganze Land unterworfen.

Auch diesmal begleitet Ihr Spyro auf seinem Abenteuer in moderner 3D-Polygongrafik durch rund 30 Levels und blickt ihm dabei über die Schulter. Auf Wunsch stellt die Kamera Euren Drachen automatisch aus der besten Ansicht dar. Ihr seid an keinen strikten Levelablauf gebunden, sondern bestimmt in Grenzen selbst die Reihenfolge: Drei große Parklandschaften bilden das Zentrum, von dem aus Ihr mehrere Levels durch Tore betretet. Habt Ihr bestimmte Aufgaben erfüllt, wechselt Ihr in eine andere Gegend oder erhaltet Zugang zu bislang nicht erreichbaren Spielstufen und Kämpfen gegen die Endgegner.



Spyro, sammle weitere diese... Du hast dich vorher nicht am Drachenufer schickend. Perfekt! Mit der... du bist nur ein... du schmecken... du bist nicht... du bist nicht...

Die Bewohner Avalars helfen Euch gerne weiter und geben wichtige Tipps und Hinweise



Ahm... Du kannst diese... nicht umsonst... benutzen, und Du hast... nicht genug... Geldsack.

Bei Geldsack ist der Name Programm: Nur wenn Ihr genug Juwelen habt, ist er spendabel.

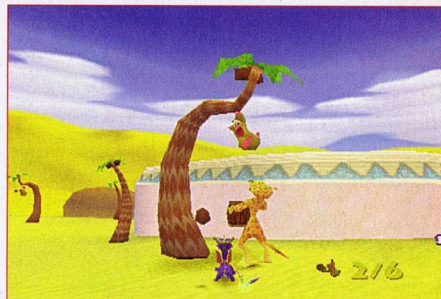
Zu Beginn seiner Reise kann Spyro nicht viel mehr als noch vor einem Jahr, die Seitwärtsrolle hat er sogar verlernt. Dafür besitzt er immer noch einen dicken Schädel, mit dem er im Galopp Gegner umstoßen und Truhen knacken kann. Auch sein Flammenatem ist so effektiv wie immer und macht so manchem Widerling Feuer unter Hintern. Gearbeitet hat der Jungdrache an seinen Flugkünsten: Für echte Rundflüge reicht es zwar auch diesmal nicht, dafür kann er jetzt weiter gleiten und am Ende auf Knopfdruck einen Aufschwung nehmen, um doch noch eine Anhöhe zu erreichen. Zu guter Letzt beherrscht Spyro den Umgang mit dem nassen Element: Drachen sind zwar notorisch wasser-



Die Angst des Goalies vor dem Penalty: Lasst Euch von der Maske des Torwarts nicht beeindrucken und spuckt den Puck an ihm vorbei.



Unbeschwertes Schweben ist für Spyro ein Fremdwort: In den Flugkursen müßt Ihr unter Zeitdruck Ringe sammeln und Motorbootfahrer versenken.



Ganz schön affig: Rammt die Palme und schüttelt den Schimpansen runter, bevor er Jäger mit einer Kokosnuss trifft.

War der erste Teil bis auf einige harte Stellen noch etwas leicht und ließ bei allem Spaß größere Abwechslung vermissen, wurden diese Kritikpunkte beim Nachfolger konsequent ausgemerzt: Die Levels wirken zwar auf den ersten Blick erneut klein, doch merkt Ihr bei genauerer Erforschung schnell, dass sich wesentlich mehr dahinter verbirgt. Das alleinige Diamanten-Sammeln wurde durch eine ganze Menge abwechslungsreicher Aufgaben ersetzt, die spürbar mehr Spielzeit und taktische Vorgehensweisen erfordern: Gerade die kleinen Aufträge, die Ihr erst herausfinden müsst, erhöhen die Motivation ungemein. Etwas enttäuscht bin ich allerdings vom fehlenden Technikfortschritt: Besonders grätsch ist bis auf Kleinigkeiten wie z.B. dem Wassereffekt kaum eine Verbesserung zum Vorgänger zu erkennen.



ULRICH STEPPBERGER

scheu, doch hat Euer Held in Vorbereitung auf seinen Urlaub extra den Freischwimmer gemacht. Unterstützung erhält Spyro von seinem Kumpel Sparx und den Einwohnern Avars: Elora und ihre Mitstreiter Jäger und der Professor versorgen Euch mit Hintergrundinformationen über das Land und erklären Euch, was Ihr zu tun habt,

um Ripto aufzuhalten. Auch der dicke Geldsack hilft Euch gerne weiter, doch wird er seinem Namen gerecht: Nur wenn Ihr ihn bezahlen könnt, macht er gegen Wegezoll Brücken frei oder bringt Euch sogar neue Fähigkeiten bei. So lernt Ihr im Laufe des Abenteuers einiges dazu: Durch ausführliche Tauchgänge (Drachen brauchen dabei nicht atmen)

erreicht Ihr unter Wasser geheime Zugänge und versunkene Schätze. Mit frisch erworbener Kletterkunst erklimmt Ihr endlich auch Leitern und bezwingt Absätze, zu denen Ihr vorher nur sehnsüchtig hinaufblicken konntet. Sehr effektiv ist nicht zuletzt die neue Kopfstoßtechnik, mit der Ihr besonders harte Feinde und Kisten knackt. Als Zahlungsmittel für diese Gefälligkeiten nimmt Geldsack nur Juwelen an, die überall in der Landschaft verstreut sind oder in Kisten und in Geheimkammern warten. Wichtig sind hier die nur durch Bezahlung erreichbaren Flugrunden, in denen Ihr wie beim Vorgänger unter Zeitdruck eine Anzahl Objekte abfackeln müsst, um Zeitgutschriften zu bekommen.

Um gegen Ripto und seine Gehilfen anzutreten, benötigt Ihr die 14 magischen Talismane von Avalar: In jeder Welt ist einer davon zu ergattern, wenn Ihr den Einwohnern der Region bei ihren Problemen helft: So sollt Ihr für Bergleute aufdringliche Echsendiebe verjagen oder müsst die Kleinkinder einer Schildkrötenfamilie sicher ans Ziel geleiten, indem Ihr schnarchige Reptilien auf Schalter treibt, die dann Tore öffnen. Anderswo dagegen besorgt Ihr einem Nilpferd Futter,

Prominent
ist wie beim ersten Teil der Soundtrack-Komponist: Ex-Police-Drummer Stewart Copeland komponierte erneut die sphärischen Klänge. Erfreulich außerdem für Fans der Originalsynchro: Auch diese ist auf der CD enthalten.

Haustier-Haue



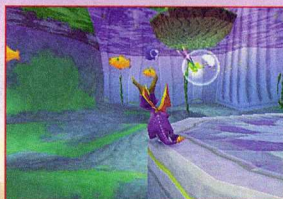
Bevor Ihr am Ende des Spiels gegen Ripto antretet, müsst Ihr Euch erst mit seinen zwei bissigen Schöfftieren auseinandersetzen:

CRUSH: Der blaue Saurier greift nicht besonders klug an. Haltet Euch von ihm fern, wenn er auf einer leuchtenden Markierung steht. Hat er sich aufgeladen und den Energiestoß abgefeuert, rennt Ihr schnell auf ihn zu und flammt ihn an. Verzieht Euch nun sofort wieder in ein anderes Eck und seht zu, wie durch seine Schläge eine Steinwinde auf ihn herabfällt.

SCHLUCK: Bleibt immer in Bewegung und achtet vor allem darauf, nicht unter seine Klauen zu geraten. Ruht er sich kurz aus, benutzt Ihr die Gegenstände, die Euch die Vögel herabwerfen: Fässer schubst Ihr mit einem Rammstoß auf Schluck, hier genügt ein Kontakt. Bomben dagegen müssen in seiner Nähe liegen bleiben, bis sie explodieren. Raketen wiederum schluckt Ihr und schießt sie gezielt auf ihn ab. Aber Vorsicht: Der Schurke kann die Objekte auch benutzen und gegen Euch verwenden!



Was lauert wohl hinter der Kante? Spyro klettert jetzt auch rasant Leitern und Abhänge hinauf.



Aquarium hautnah: Habt Ihr von Geldsack den Tauchkurs gekauft, geht es unter Wasser weiter.





Schau genau: Um das Götzenbild links aus dem Durchgang zu sprengen, müsst Ihr den Zauberer rechts erledigen.



Da bist Du platt: Dieser Motz haut gerne mit dem Hammer um sich. Schubst ihn lieber schnell in die Lavagrube im Hintergrund.

Stimmungsbilder:
Wenn Ihr eine Welt das erste Mal besucht, werden Euch die Einwohner mit einem kurzen Intro vorgestellt. Auch wenn Ihr den Hauptauftrag erfolgreich abgeschlossen habt, bekommt Ihr eine



Sequenz zu sehen.
Diese Filmchen sind eine witzige Beigabe und erreichen teilweise höhere Slapstick-Spaßregionen.

Das kleine Drachenhandbuch

WISSEN IST MACHT: Um während seiner Reisen nicht ratlos dazustehen, bekommt Spyro ein Handbuch geschenkt. Ihr könnt jederzeit via Pausemenü nachschlagen, wie weit Ihr schon gekommen seid. In der Hauptübersicht (rechtes Bild) erfahrt Ihr dabei nur die wichtigsten Daten des jeweiligen Schlossparks, dazu zählt Euer Juwelenbestand ebenso wie die Lebenszahl.

Außerdem gibt es für jeden betretenen Level eine eigene Seite (links), in der genauer anschaut, wie viel Euch noch zur kompletten Lösung des Abschnitts fehlt: Hier bewundert Ihr die gefundenen Talismane und erfahrt, welche Kristallkugeln Ihr schon ergattert habt. Allzu leicht macht es Euch diese Info jedoch nicht: Habt Ihr die Aufträge nicht bereits gefunden und wisst, was zu tun ist, stehen an ihrer Stelle nur geheimnisvolle Fragezeichen.

Sonnenstrand 385/4000

Geschlossen

Schlüssel: 1

Medaillen: 1

ZURÜCK

Guidebook

385/4000

385/4000

385/4000

385/4000

das so gestärkt den Weg freisprengt, oder bringt einem Magier seinen Zauberstab zurück. Seid Ihr dabei erfolgreich, kehrt Ihr mit dem Talisman zusammen zurück in den Park. Damit habt Ihr einen Level aber noch lange nicht komplett gelöst: In jeder Welt warten zusätzliche Aufgaben, die Euch Bewohner stellen, die Ihr aber erst finden müsst. Dazu sucht Ihr Geheimgänge und aktiviert die Zaubersäulen. Diese stehen in der Landschaft und tragen eine Zahl. Habt Ihr so viele Bösewichte eliminiert wie angegeben, wird die Magie freigesetzt.

Je nach Umgebung erhaltet Ihr dadurch kurzzeitig echte Flugfähigkeit, werdet in die Luft katapultiert, könnt besonders kräftig Feuer spucken oder legt beim schnellen Laufen den Turbo ein. Habt Ihr nun einen der Bewohner aufgespürt, stellen sich Euch unterschiedliche Aufträge: In der Welt der Steinhauer etwa wartet eine Reihe kniffliger Denksportaufgaben auf Euch, so grübelt Ihr u.a. in welcher Reihenfolge Schalter umzulegen sind, damit eine Schleuse aufgeht. Im Mönchstempel dagegen müsst Ihr unerwartet zu einer sportlichen

Aufgabe antreten, denn die Kuttenträger bevorzugen zur Entspannung eine Partie Eishockey. Im stürmischen Gebirge wiederum zählt nur Eure Aufmerksamkeit, wenn Ihr ein Stromwerk gegen Monster verteidigt, während anderswo der Kampf gegen den Kochtopf blitzschnelle Reaktion von Euch fordert: Ihr müsst unbedingt verhindern, dass sich aus allen Richtungen anstürmende Schildkröten töricht hineinstürzen. Seid Ihr hier erfolgreich, bekommt Ihr eine Kristallkugel geschenkt. Diese Klunker sind wichtig für Euch, denn durch einige Tore und zum Kampf gegen Ripto kommt Ihr nur, wenn Ihr eine Mindestzahl davon in Eurem Besitz habt. Außerdem kann der Professor nur dann für Eure Rückkehr in die Drachenwelt sorgen, wenn Ihr möglichst viele der Edelsteine zum Betrieb des Transporttors aufgetrieben hat... us



In meinem Schwimmreif bin ich Kapitän: Dieser Bösewicht braucht zwei Treffer, bevor er umkippt.

"Spyro 2" beeindruckt wie der Vorgänger durch grandiose Optik: Mit dem putzig animierten Drachen nennt, fliegt, schwimmt und hüpfet Ihr durch riesige, pastellfarbene Fantasie-Welten, die von allerlei fiesem Gesindel bewohnt werden. Durch geschickte Programmierung ("Level of Details") bleibt der Blick zum Horizont von Clipping und unsönlichem Nebel verschont. Dass der Ila Feuerspucker zudem flüssig durch die nahezu pixelfreie 3D-Umgebung spurtet, verdient ein Extra-Lob. Neben der hervorragenden Technik bietet das Drachen-Abenteuer auch spielerische Qualitäten: Zahlreiche Mini-Spiele, versteckte Bonusräume, Spezial-Attacken sowie erweiterbares Move-Repertoire sorgen für Abwechslung und wochenlangen Spielespaß. Auch dem Kindesalten entwachsene Jump'n'Run-Fans dürfen bedenkenlos zugreifen.



OLIVER SCHULTES



Feuer frei: Reicht sein Flammenattem nicht aus, greift Spyro schon mal zu größeren Kalibern wie dieser Kanone.



Nachbarschaftshilfe: Habt Ihr die Eskimos aus dem Eis geflänmt, bilden sie für Euch eine lebende Brücke.

SPIELSPASS

87%

HERSTELLER

SONY

SYSTEM

PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS

100 MARK

GRAFIK - SOUND

87% 65%

Knuffiges Edel-Jump'n'Run mit starker 3D-Optik. Abwechslungsreiche Aufgaben und Szenarien wecken den Forscherdrang.

Buggy Heat



DC Schneller als erwartet schafft CRIs Offroad-Renner den Sprung in die deutschen Wohnzimmer. Knapp drei Monate nach dem Japan-Debut dürfen jetzt auch hiesige Geländewagen-Fans über Stock und Stein brettern. Vor dem Einstieg in den Kampf um Zehntelsekunden und Platzierungen solltet Ihr mit Eurem Fahrzeug einige Probefunden auf dem Trainingsparcours absolvieren. Habt Ihr somit Euren Lieblingsboliden aus dem achtzähligen Fuhrpark ermittelt, kann die Meisterschaft beginnen. Je nach Schwierigkeitsgrad müsst Ihr auf bis zu sechs Kursen in Folge gegen sieben Konkurrenten bestehen. Scheitert Ihr an dem vorgegebenen Qualifikationsrang, ist das Rennen zu Ende. Um auf den unterschiedlichen Strecken mit Asphalt-, Schlamm- und Sandabschnitten das Optimum herauszuholen, dürft Ihr Euer Vehikel den Straßenverhältnissen anpassen. Indem Ihr u.a. Federung, Reifengrip sowie Getriebeübersetzung ändert, könnt Ihr entscheidende Sekunden gut machen. Für heiße Rennduelle zu zweit sorgt der Zweispieler-Modus: Via Splitscreen rast Ihr – leider ohne zusätzliche Gegner – um den Sieg. Die deutsche Version wurde nicht angepasst, d.h. Ihr müsst schöne PAL-Balken und einen leichten Geschwindigkeitsverlust in Kauf nehmen. Ein 60Hz-Modus fehlt ebenfalls. os

Hinweis: Welche Online-Funktionen sich hinter dem Menüpunkt 'Internet' verbergen, klären wir in unserem Dreamcast-Online-Feature in der nächsten MANIAC.

SPIELSPASS	
HERSTELLER CRI	
SYSTEM DREAMCAST	
ZIRKA PREIS 100 MARK	
GRAFIK 70%	SOUND 67%
Spaßiges Offroad-Rennen mit (fast) fehlerloser Optik, gewöhnungsbedürftigem Fahrverhalten und zu wenig Strecken.	

Andere Versionen

Den Import-Test findet Ihr in MANIAC 9/99. Die deutsche Version wird wegen technischer Mängel (PAL-Balken) abgelehnt.

Mit Euren Buggys heizt Ihr nicht nur am Strand, sondern auch im Schnee.



Zweispieler-Splitscreen (fast) ohne Fehler: Flüssig und ohne Pop-Ups, doch wo sind die CPU-Fahrer?

"Buggy Heat" geizt nicht mit optischen Qualitäten: Absolut flüssiger Grafikaufbau, detaillierte Offroad-Boliden sowie hübsche Wettereffekte erfreuen das oft ruckel- und nebelgeplagte Testerauge. Leider wurden die primitiven Staubwolken (siehe ägyptische Wüste) von der Japan-Version unverändert übernommen – Schande über die Entwickler! Dass keine zusätzlichen Strecken oder Buggys integriert wurden, ist ebenfalls unverzeihlich – sechs Kurse sind auf Dauer zu eintönig. Positiv ist dagegen das leicht überarbeitete Fahrverhalten des Geländewagens; unkontrollierte Dreher sind jetzt deutlich seltener. Ein Extra-Lob hat sich "Buggy Heat" für den sauberen Zweispieler-Modus verdient: Obwohl Ihr ohne CPU-Gegner über die Pisten brettet, macht's zu zweit auch länger Spaß.

OLIVER SCHULTES



Ronin Blade



DS Seltsames geht vor in dem japanischen Dorf, wo der athletische Samuraiadept Kotaro und die hübsche Ninja Lin zum ersten Mal aufeinandertreffen. Scheinbar seelenlose Krieger des örtlichen Fürsten Tohjo machen die Straßen des Ortes unsicher; und im angrenzenden Wald hausen Kriegerinnen, die für Fremde anstelle eines Grußes nur eine Handvoll rasiermesserscharfe Shurikens übrig haben. Ihr entscheidet Euch zu Beginn dieses Abenteuers, das Euch ins mittelalterliche Nippon führt, mit welchem der beiden Helden Ihr dem düsteren Geheimnis auf die Spur kommen wollt. Lin, die sich zudem auf der Suche nach ihrem Bruder befindet, ist nicht nur adreter, sondern auch gelenkiger als Katana-Azubi Kotaro. Und das macht sich beim Spaziergang durch die vorgeordneten Hintergründe durchaus positiv bemerkbar. Ständig greifen Euch nämlich aggressive Wächter und finstere Schurken an, derer Ihr Euch mit Schwertern, Fußhieben oder Wurfgeschossen erwehrt. Verlieren die Knitche nach einigen Treffern Blut und Leben, bekommt Ihr dafür ein paar Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Zwischen den Kämpfen dürft Ihr Euch mit Personen unterhalten, löst primitive Rätsel, guckt kleine Zwischensequenzen oder sammelt Heilkräuter und Waffen ein. Jedes Kapitel der streng linearen Geschichte, die für beide Helden anders verläuft, endet mit einem Duell gegen einen mächtig starken und bösen Endgegner. sf

Gefährlicher Ausflug ins Grüne: Dank scharfer Klingen und spitzer Dolche fließt reichlich Blut in "Ronin Blade".



Kommt nur her, Ihr Gesindl! Kotaro hat kaum Probleme, das gemeine Fußvolk abzumurksen.

Meine Güte, Konami. Dieses Spiel wird dem klangvollen Firmennamen nicht annähernd gerecht. Die Metzerei mit Adventure-Anleihen besäße durch die mysteriöse Story erhebliches Potential, spielt sich aber nur zäh und langweilig nach wenigen Minuten. Mit nur einer Angriefftaste laufen alle Kämpfe nach dem Schema 'Blocken & Schlagen' ab, da kann auch die Richtungssteuerung beim Zuhauen nicht mehr viel retten. Wirklich herausfordernd gebahren sich nur die Endgegner, die allerdings oft so fiese Spezialattacken besitzen, dass man vor Wut rot anläuft. Und die Adventure-heppen zwischendurch sind so dürrig, dass sie noch nicht mal als Sättigungsbeilage durchgehen. Zuletzt die Grafik: Die Hintergründe sind zwar hübsch, die davor agierenden Figuren aber dröge.

STEPHAN FREUNDORFER



SPIELSPASS	
HERSTELLER KONAMI	
SYSTEM PLAYSTATION	
ZIRKA PREIS 100 MARK	
GRAFIK 56%	SOUND 59%
Eastern-Abenteuer vom Bauch-Ausflutizen: Fades Herumgelasche wechselt mit simplen Kämpfen ab, die im Blutausch enden.	

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant



Jet Force Gemini



Leider lässt sich die optische Brillanz von "Jet Force Gemini" auf (Stand-) Bildern schlecht vermitteln. Die Explosions- und Waffeneffekte sind auf höchstem Niveau.



Die britische Softwareschmiede Rare schlägt wieder zu: Diesmal steht allerdings nicht die Affenbande um Donkey Kong oder ein britischer Geheimagent im Rampenlicht, sondern die comichaft wirkenden Charaktere Juno, Vela und Lupus. Die drei Helden sind Mitglied der Elite-Einheit "Jet Force Gemini", die in einer weit entfernten Galaxie stationiert ist. Auf einem Routineflug durch ihren Raumsektor empfängt das Trio einen Hilferuf von dem friedlichen Bärenvolk Tribal: Der intergalaktische Tyrann Mizar hat mit seinen Truppen die Waldbewohner überfallen und anschließend versklavt. Das Gemini-Trio ist ihre letzte Hoffnung...

Ihr beginnt das Abenteuer in der Gestalt von Juno, der nach einer kurzen Introsequenz in Spielegrafik auf einem bewaldeten Planeten landet. Im ersten Dschungel-Abschnitt könnt Ihr Euch mit der komplexen Steuerung vertraut machen: Via Analog-Stick bewegt Ihr den Helden aus der Third-Person-Perspektive durch die 3D-Umgebung. Mit den A- und B-Knöpfen wechselt Ihr die Waffen –

der Z-Trigger feuert die Wummen ab. Mit den gelben C-Knöpfen dürft Ihr springen, Seitwärtsschritte machen oder Euch ducken. Haltet Ihr die R-Taste gedrückt und bewegt dabei den Joystick,



Die Guten: Pro Abschnitt wartet eine bestimmte Zahl von putzigen Tribals auf ihre Rettung.

könnt Ihr Euch umschauen oder Gegner mit dem eingeblendeten Zielkreuz aufs Korn nehmen; ein kurzer Druck zentriert die Kamera hinter der Spielfigur. Das Anvisieren der Feinde läuft faktischerweise halbautomatisch ab: Bewegt Ihr die Markierung in die Nähe eines Angreifers, hüpft diese mit einem Klickgeräusch auf das Ziel – jetzt müsst Ihr nur



Solch 'fette Brocken erledigt Ihr am besten aus sicherer Entfernung, da sie mit tödlichen Energiesalven auf Euch feuern.



Ein malerischer Anblick: Vom kraterdurchsetzten Mond blickt Ihr auf den blauen Planeten.

noch durchlachen und feuern. Nach kurzem Umherstreifen in dem Waldgebiet trefft Ihr auf Magnus: Dieser Yoda-Verschnitt steht Euch fortan mit Tipps zu Steuerung, Spielablauf und Geheimnissen hilfreich zur Seite; sprecht ihn einfach an, wenn Ihr ihn seht. Habt Ihr mit Magnus ausgiebig geplaudert, öffnet er das Tor zur ersten von mehr als zehn Welten. Damit Ihr in den riesigen Leveln die Übersicht behaltet, sind diese in viele kleine Abschnitte unterteilt, die mit verschiedenen



Die Bösen: Mizars Soldaten spielen mit Euch Verstecken. Lockt sie hervor oder benutzt Ihr den Raketenwerfer...

Türarten verbunden sind. Um beispielsweise Durchgänge mit Insektensymbolen zu aktivieren, müsst Ihr alle Gegner innerhalb eines Bereiches erledigen. Andere Schlösser lassen sich wiederum nur

"Jet Force Gemini" bietet trotz fehlender Expansion-Pak-Unterstützung eine superbe Optik, orchestrale Musikstücke und knackige Soundeffekte in Dolby Surround. Die riesigen, teils knallig bunten Welten bleiben durch die Unterteilung in Abschnitte stets überschaubar, so dass sich selbst Einsteiger schnell zurecht finden – auf Profis warten dagegen tonnenweise Geheimnisse. Das absolute Highlight ist allerdings die künstliche Intelligenz der Alien-Soldaten: Je weiter Ihr vordringt, desto mehr gewinnt Ihr den Eindruck von taktisch denkenden, vorausplanenden Gegnern – einfach klasse! Der einzige Wermutstropfen ist die komplexe Steuerung: Da sich beim Anvisieren via R-Taste die Funktion des Analog-Sticks ändert (von Laufen zu Umherblicken), startet Ihr in der Hitze des Gefechts schon mal zu Boden, anstatt wegzulaufen.



OLIVER SCHULTES





Der rote Pfeil am linken Bildrand zeigt Euch die Richtung des nächsten Gegners an. Beachtet den Schattenwurf von Vela!



Mizars Palast beeindruckt mit realistischen Boden-Spiegelungen: Sogar Details wie Waffen werden korrekt dargestellt.

mit den entsprechenden Schlüsseln und Werkzeugen entriegeln, welche gut versteckt an schwer zugänglichen Orten liegen oder Euch erst nach diversen Tauschgeschäften mit Einwohnern zur Verfügung stehen.

Auf dem Weg zu Mizars Palast müsst Ihr

leichte Aufgabe. Die Alien-Krieger in Form von unterschiedlichen Insekten und fliegenden Roboter-Drohnen sind nämlich mit einer ausgefeilten künstlichen Intelligenz ausgestattet. Vor allem die ameisenartigen Soldaten versetzen Euch des öfteren in Staunen: Je nach



In den Endgegnerkämpfen könnt Ihr Euch auf einer Ebene nur links und rechts bewegen sowie springen

unzählige seiner Untertanen vernichten – trotz der mehr als einem Dutzend durchschlagenden Waffen (u.a. Raketenwerfer, Granaten und Sniper-Gewehr) keine

geeinheiten sowie Munition für Eure Waffen.

Schlagt Ihr Euch mit Juno bis zu Eurer Kollegin Vela durch, dürft Ihr mit dem

Mädel neue Welten efforschen. Mit Ihr könnt Ihr schließlich das letzte Mitglied des Teams (den Hund Lupus) befreien und anschließend als Vierbeiner die Weltrauminsekten erlegen. Schlagt Ihr Euch mit allen drei Charakteren zu Mizars Palast durch, tritt Euch der Obermottz das erste Mal gegenüber. Nach einem kurzen Kampf verschwindet der Bösewicht und bedroht nun die Erde mit einem Kometen...

In den Multiplayer-Modi dürfen bis zu vier Spieler im Battle-Target- (Fadenkreuz-Ballerei) und Racing-Modus gegeneinander antreten. Setzt Ihr den Droiden Floyd zusammen, schaltet Ihr den Co-Op-Mode frei. Hier erlebt Ihr das komplette Einspieler-Abenteuer zu zweit; ohne Splitscreen, dafür mit zwei Zielkreuzen. os



Allerdings wird sich die Korrektur auf wenige Prozentpunkte beschränken.

Das "Jet Force Gemini"-Team

JUNO:
Seit seine Eltern von Raumpiraten getötet wurden, sinnert er auf Rache. Er wurde Mitglied des berühmten "Jet Force Gemini"-Kommandos und zu einem hervorragenden Kämpfer ausgebildet. Als Spezialfähigkeit kann er über brennende Oberflächen laufen.

LUPUS:
Der Hund mit der Knarre auf dem Rücken ist das Maskottchen dieses Teams. Seine Fähigkeiten wurden mit kybernetischen Implantaten gesteigert. Dank eingebauter Gleitstiefel überwindet Lupus selbst breite Abgründe.

VELA:
Das Mädel mit den blauen Haaren ist Junos Zwillingsschwester und gilt als besonders ehrgeizig. Sie will dem Militär beweisen, dass Frauen genauso viel leisten können wie männliche Soldaten. Ihre Spezialität: Tauchen über lange Strecken.

FLOYD:
Der fliegende Roboter war einmal Mitglied von Mizars Truppen. Als er sich gegen den Bösewicht stellte, wurde er in drei Teile zerlegt. Findet Ihr alle davon, begleitet er Euch auf dem Abenteuer. Er warnt vor Gegnern und transportiert Euch über Abgründe.



Drei Spiele in einem: Ego-Shooter, Zielkreuz-Aktion (mit Analog-Stick) und Rennspiel – an fehlender Abwechslung kann man sich bei "Jet Force Gemini" wahrlich nicht beklagen (Bilder von links nach rechts).

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

SPIELSPASS 88%

256

12

HERSTELLER
RARE

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA - PREIS
120 MARK

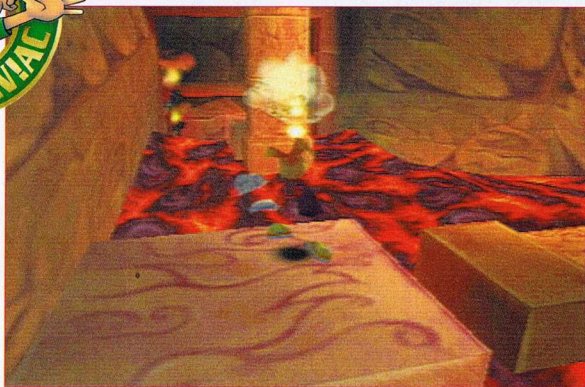
GRAFIK 88% **SOUND** 86%

Gelungene Mischung aus Shoot'em-Up und Action-Adventure: Aufwändige Optik, archaischer Sound sowie massig Secrets begeistern.

Anmerkung:
Ein Großteil der Bilder auf dieser Doppelseite stammt von der US-Version. Bis auf die Texte ist die deutsche Fassung jedoch identisch.



Rayman 2



Heiß und gefährlich: Die glühende Lava ist für Rayman bei Kontakt sofort tödlich. Zum Glück fallen die Säulen bei Beschuss um und bilden so eine Brücke.



Kein Paradies ist vor Bösewichten sicher: Das muss auch Rayman erfahren, als seine Heimat unrlötzlich ins Chaos gestürzt wird, Heimtückische Roboter-Piraten unter der Führung des miesen Erpels Admiral Klingentbart fallen ein und zerbrechen das 'Herz der Welt'. Ohne diese Energiequelle, die für Frieden sorgt und Raymans Kräfte speist, wird der Held mit den lockeren Gliedmaßen flugs übermannt und fristet im tristen Kerker des schwebenden Piratenschiffs sein Dasein. Zum Glück gibt es seinen Kumpel Globox, der ein von der Fee Ly gerettetes Reststückchen Energie einschmuggelt. Dank dieser Hilfe kann Rayman fliehen und den Kampf gegen Klingentbart und seine Bande aufnehmen. Dazu muss er die vier Zaubermasken finden und damit den mysteriösen

Magier Polokus zurück auf diese Welt beschwören...

Vier Jahre nach dem Debüt tritt der Wuschelheld in Ubi Softs „Rayman 2: The Great Escape“ zu seinem zweiten Abenteuer an. Zeitgemäß hat er dabei die Fesseln der Zweidimensio-

nalität abgeworfen und schlägt sich nun durch 20, in waschechter 3D-Polygonoptik dargestellte Levels. Genretypisch blickt Ihr Rayman dabei über die (nicht vorhandene) Schulter und könnt mit Hilfe der C-Tasten durch seine Augen die Umgebung näher betrachten oder die imaginäre Kamera herumschwenken. Für N64-Besitzer mit der RAM-Erweiterung ist die grafische Modernisierung ein doppelter Grund zur Freude: Sie bewundern Raymans neue Abenteuer in besonders feiner Highres-Auflösung. Habt Ihr



In der Halle der Türen folgt Ihr dem Lumpsfad und findet so die Zugänge zu den einzelnen Levels



Freischwimmer: In sicheren Gewässern ohne Piranhas wagt sich Rayman auf Tauchtouren. Achtet auf seinen Luftvorrat!



Achterbahn des Grauens: Nehmt Ihr im mobilen Stuhl Platz, müsst Ihr laufend Pfeilen und Sperren ausweichen.



Baby-Globox gibt Gas: Im Bonusspiel beschleunigt Ihr durch Hämmern auf die A- und B-Tasten des Pads.

keinen Extra-Speicher, bleibt es beim Standard-Modus, aber immerhin dürft Ihr hier den gefährlichen N64-Weichzeichnerfilter auf Wunsch abstellen.

Zu Beginn seiner Mission steht Rayman noch spärlich ausgestattet da: So hat er zwar in den letzten Jahren den Freischwimmer gemacht, aber dafür sind die meisten seiner anderen Fähigkeiten durch die Zerstörung des Herzens der Welt nicht verfügbar. Nur das Feuer von Energiekugeln mit seinen Fäusten ist ihm geblieben, außerdem die praktische

Anwendung seines Haarschopfes als Propeller, um sanft nach unten zu gleiten. Je weiter er voranschreitet, desto mehr Unterstützung von der Fee Ly bekommt er: So lernt Ray-



Gib mich die Pflaume: Die Illa Früchte sind zur Überbrückung der Lavaseen wie geschaffen, aber schwer zu kontrollieren.



Sumpfschlittern: Rayman braucht keine Wasserski, um mit Hilfe des Nessie-Verschnitts rasant zu sein.





Zieh! Der Roboterpirat bewacht den wichtigen Schalter und fordert Euch zum Duell: Weicht seinen Geschossen mit Seitwärtsschritten aus.

man wieder, seine Fäuste aufzuladen und mit Hilfe schwebender Ringe über Abgründe zu schwingen. Wichtigstes Element der Welt sind die Lums: Rayman findet diese leuchtenden Kugeln überall in den Levels, je nach Farbe haben sie andere Wirkungen für ihn. Am häufigsten trifft er auf die gelbe Sorte, die aus einzelnen Fragmenten des zerstörten Herzes bestehen. Sammelt er viele davon, kann er auch vorher nicht erreichbare geheime Orte betreten. Außerdem lernt er von den Lums mehr über die Geheimnisse seiner Welt, die Ihr per L-Taste abrufen. Rote Lums wiederum dienen als Energiespender und füllen Eure spärlichen Vorräte auf, während die grünen Exemplare praktische Rücksetzpunkte darstellen, sollte Euch einmal etwas zustoßen. Rosa Lums dienen als Griffpunkte für Eure Schwünge über unwegsames Gelände, während die blaue Sorte nur unter Wasser vorkommt und Euch mit Frischluft versorgt.

Freund & Feind

GLOBOX: Raymans bester Freund befreit ihn mit Hilfe eines eingeschmuggelten Silberlums aus dem Kerker des Piratenschiffs. Dummerweise wird Globox dabei selbst geschnappt, so dass Ihr ihn ebenfalls retten müsst.

LY: Die gute Fee ist Eure große Hoffnung auf ein Mittel gegen die Piraten. Allerdings müsst Ihr sie erst retten, dafür verleiht sie Euch später im Spiel neue Fähigkeiten.

MURFY: Vorwitzig und geheimnisvoll, hilft Euch dieser dicke Brummer mit seinen Hinweisen weiter. Er erklärt Euch die Kniffe Eurer Fähigkeiten und gibt Tipps, wenn Ihr nicht weiterkommt.

CLARK: Trotz seiner Schlägerfigur ist Clark ein friedliebender Mensch. Damit er Euch den Weg freiräumt, braucht Ihr allerdings erst das Elixier, um ihn wieder aufzupäppeln.

ROBOPIRATEN: Diese Blechgesellen lauern überall und scheuen auch vor Gewalt nicht zurück. Der Lummel mit der Knarre schießt ohne Warnung auf Euch, während sein blauer Kumpel Euch einfach platt walzt.



Hut ab, Ubi Soft! "Rayman 2" sieht aus wie ein animiertes Bilderbuch-märchen: Wunderschön gezeichnete Texturen in herrlichen Pastelltönen, hübsch animierte Charaktere sowie fiese Bösewichte entführen Euch in eine traumhafte Welt. Die nebel- und ruckfreie Darstellung der komplexen 3D-Umgebung verdient ein extra Lob; solch optische Höchstleistungen seht Ihr auf dem Nintendo 64 selten. Ein weiterer Pluspunkt ist die direkte Steuerung, mit der Ihr Rayman sicher durch die vielen kleinen Aufgaben innerhalb eines Levels bugsiert - da kommt selbst nach stundenlangem Hüpfen keine Langleweile auf. Trotzdem liegt für mich "Banjo Kazooie" eine Nasenlänge vorn, da Rares "Bärenittel" mit noch mehr Abwechslung und besser ausgestatteter Schwierigkeitsgrad länger fasziniert.

OLIVER SCHULTES



Der MP3basta für die PlayStation™



- Beste Klangqualität durch Hardware-Decodierung
- Playlist-Editor
- Externer Audio-Ausgang inkl. Anschlußkabel
- Anleitung in Deutsch
- MemoryCard Unterstützung
- Fernbedienung (optional)

MP3-
Audio-
CD
Inklusive

ID3-
Tag

Unterstützung

FILE : FRAGMENT OF TIME I
ARTIST : TRACE CONTROL
ALBUM : ROLAND MC 505 CONT
TIT : THISONE IS GOOD!
YEAR: 1998

149,90 DM
(76,64 EUR)

2 Jahre Garantie

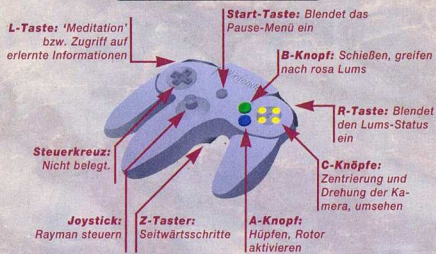
Austauschbare Skins



The Next Generation

Hoffmann & Hoffmann GbR
Crangerstraße 250
45891 Gelsenkirchen
Telefon 02 09 / 77 88 11
Telefax 02 09 / 78 82 86
Internet TNG.TO
www.MP3basta.de

JOYPAD-BELEGUNG



Die "gehenden Granaten" sind bockige Reitgelegenheiten: Einmal in Schwung, bremsen sie nicht mehr und explodieren bei unfreiwilligem Wandkontakt.

Zeit genug haben sich die „Rayman 2“-Macher mit ihrem Meisterwerk ja gelassen, aber das Resultat enttäuscht für die Verspätung. Die zuckersüße Grafik ist insbesondere in der hohen Auflösung der gesamten Jump'n'Run-Konkurrenz um Welten voraus und lässt selbst Rare-Spiele blass aussehen. Auch die Soundkulisse ebenso wenig Anlass zu Kritik wie die gelungene Steuerung: Dank der ausgezeichneten Kameraführung und Unterstützung beim Zielen haben Sichtprobleme Seltenheitswert. Wirklich neue Ideen sind zwar auch in „Rayman 2“ Mangelware, doch verzeihe ich das angesichts der hervorragenden Gestaltung gerne: Die abwechslungsreichen Levels mit vielen unterschiedlichen Aufgaben, eine Prise Rätsel und der nach dem ersten Drittel anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad sind traumhaft.



ULRICH STEPPBERGER

gen, stinkige Sümpfe und eisige Höhlen ebenso führen wie in heiße Lavaland-schaften und über hohe Bergforma-tionen. Während zu Beginn noch tradi-tionelle Jump'n'Run-Kost den Schwer-punkt bildet, muss Rayman seine Viel-seitigkeit im Lauf der Reise häufig unter Beweis stellen: So saust er als Wasserski-fahrer über trübe Gewässer, galoppiert auf dem Rücken einer wilden Rakete durch unwegsames Gelände oder kapert kurzerhand eine Schwebbahn der Piraten. Auf einer Verfolgungsjagd des Schiffes muss er über einen schmalen

Steg balancieren, während ihm Kanonenkugeln den Boden unter den Füßen wegschießen. Fässer voller Sprengstoff nutzt Euer Held kreativ: Entweder sprengt er damit Türen auf oder zündet Lunte und fliegt mit dem improvisierten Raketenantrieb durch die Luft. An Bord des Piratenschiffs schließlich wartet der schreckliche Admiral Klingenbart zum letzten Duell... us

Land unter: Nicht nur Kanonenkugeln machen Euch hier das Leben schwer, das Schiffswrack versinkt auch bedrohlich schnell in den Fluten.

Die Robopiraten waren während Raymans Gefangenschaft nicht untätig und haben viele Freunde von ihm in kleine Käfige gesteckt. Sobald Ihr zehn davon findet, steigt Eure Energieleise um eine Einheit. Treibt Ihr gar alle in einem Level auf und habt außerdem die gesamten gelben Lums dort beisammen, winkt am Ende ein Bonusabschnitt: Ein Baby-Glòbox tritt gegen einen Piraten zum Wettlauf an. Schafft Ihr es, den Kleinen mit flottem Hämmern auf die Feuerknöpfe als Sieger ins Ziel zu bringen, bekommt Rayman ebenfalls eine Extra-Prise Energie. Habt Ihr den kurzen Einführungslevel hinter Euch, landet Ihr in der 'Halle der Türen': Von hier aus gelangt Ihr in die 20 Spielstufen, die Rayman durch zauberhafte Waldlich-tun-



Mundgeruch: Auf der glitschigen Rutschbahn spürt Rayman den Atem des Monsters im Nacken.

88%

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™

HERSTELLER

UBI SOFT

SYSTEM

NINTENDO 64

ZIRKA - PREIS

100 MARK

GRAFIK	SOUND
93%	81%

Rayman sichert sich einen Platz im Hüpfspielolymp: Hammeroptik zum Verlieben und 20 eindrucksvolle Levels überzeugen völlig.



NICHT GANZ... ICH BIN SCHWACH UND MEINE KRÄFTE SIND VOR.



GRÖßARTIG, RAYMOND! ICH, KOMM DER HILFENHILFE.



ER KANN ZERSTÖREN, SCHULEN, TOTEN, AN DEN OHREN ZIEHEN...

Die Handlung von "Rayman 2" wird in Echtzeitszenen an wichtigen Stellen weitererzählt. In diesen Abschnitten könnt Ihr nicht eingreifen, sondern genießt passiv die humorvolle Übersetzung.

FLOHHAUS

**DER SPEZIALIST FÜR SPIELE
AUS ZWEITER HAND**
Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen



**Tel. 07720 / 81 25 57
Fax. 07720 / 81 25 59**

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo NES

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

Ankauf Verkauf	Ankauf Verkauf
Konsole mit Pad 100.-160.-	Last Report 20.-49.-
Abe's Exodius 30.-59.-	Popoulos 30.-69.-
Ace Combat 2 30.-65.-	Pinball Timeshock 30.-59.-
Alundra 30.-59.-	Ridge Racer 4 30.-59.-
Ape Escape 30.-65.-	Rebell Assault 2 25.-59.-
Apocalypse 35.-69.-	Resident Evil D.C. 15.-35.-
Atlantis 30.-59.-	Risiko 30.-59.-
A-Train 25.-59.-	Riven 30.-59.-
Bloody Roar 2 35.-69.-	Road Rash 3D 30.-65.-
Blaze N Blade 25.-59.-	Sim City 2000 30.-69.-
Breath of Fire 3 30.-59.-	Shadowman 35.-69.-
Baphomets Fluch 25.-59.-	Saikoden 20.-59.-
Baphomets Fluch 2 30.-69.-	Soul Reaver 35.-69.-
Castrol Honda 35.-69.-	Spyro the Dragon 35.-69.-
Cronicles of the sword 20.-49.-	Silent Hill 35.-69.-
Crypt Killer 30.-59.-	Speed Freaks 30.-69.-
C.u.C Alarmstufe Rot 15.-35.-	Syphon Filter 35.-69.-
C.u.C Gegenschlag 30.-69.-	Legacy of Kain 25.-59.-
Castlevania- 25.-59.-	Lifeforce Tenka 25.-59.-
Colin McRae Rally 15.-35.-	Lucky Luke 20.-49.-
Colony Wars 25.-59.-	Metal Gear Solid 30.-69.-
Colony Wars 2 30.-69.-	MDK 15.-39.-
Constructor 20.-49.-	Medieval 15.-35.-
Cool Boarders 3 30.-65.-	Monopoly 30.-69.-
Crash Bandicoot 2 15.-29.-	Myst 25.-59.-
Crash Bandicoot 3 30.-65.-	Music 30.-69.-
Croc 2 35.-69.-	Nagano 25.-59.-
Diablo 25.-59.-	Need for Speed 2 25.-59.-
Dark Omen 25.-59.-	Need for Speed 3 25.-59.-
Deathtrap Dungeon 20.-49.-	Need for Speed 4 40.-69.-
Discworld 25.-59.-	Ninja 25.-49.-
Discworld 2 30.-69.-	Nuclear Strike 30.-69.-
Driver 35.-69.-	Point Blank 25.-59.-
Dead or Alive 30.-59.-	Point Blank 2 30.-69.-
EA-Boxchampion 30.-59.-	Tekken 3 15.-35.-
Excalibur 20.-49.-	Transport Tycoon 30.-59.-
F1 '97 15.-29.-	Theme Hospital 30.-59.-
F1 '98 20.-49.-	Time Commando 30.-59.-
Fifa 99 35.-65.-	Toca 2 30.-59.-
Fighting Force 30.-59.-	Tomb Raider 2 15.-35.-
Final Fantasy 7 15.-35.-	Tomb Raider 3 30.-59.-
Forsaken 15.-35.-	V-Rally 2 35.-69.-
Frankreich 98 20.-35.-	Vigilante 8 20.-49.-
Grandstream Saga 30.-59.-	Warzone 2100 35.-69.-
G-Police 15.-35.-	Warcraft 2 30.-59.-
Gran Turismo 15.-35.-	Wing Commander 3 25.-59.-
Gex 3D 15.-39.-	Wing Commander 4 30.-69.-
Heart of Darkness 15.-29.-	WCW nWo Thunder 30.-59.-
Hugo 2 35.-65.-	WWF Attitude 35.-65.-
Hard Edge 35.-69.-	WWF Warzone 15.-29.-
KKND Krossfire 35.-69.-	X-Com 1&2 je 30.-69.-
Kensei 35.-69.-	Z 20.-59.-
Little Big Adventure 25.-49.-	

Täglich Neuzugänge!

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

Ankauf Verkauf	Ankauf Verkauf
Abe's Odyssey 15.-29.-	Konsole 80.-139.-
Alien Trilogy 15.-29.-	Aero Fighter Assault 30.-69.-
Command & Conquer 15.-29.-	Banjo & Kazooie 30.-59.-
Crash Bandicoot 15.-29.-	Battle Corps 20.-39.-
Croc 15.-29.-	Body Harvest 20.-49.-
D-Derby 2 15.-29.-	Bottle Racing 35.-79.-
G.T.A. London 15.-29.-	Castlevania 64 40.-79.-
G.T.A. 15.-29.-	Command&Conquer 40.-89.-
Hercules 15.-29.-	Diddy Kong Racing 30.-59.-
Jurassic Park 15.-29.-	F1 World Grand Prix 20.-49.-
Micro Machines 15.-29.-	F1 World Grand Prix 2 35.-69.-
Pandemonium 15.-29.-	F-Zero X 30.-59.-
Porsche Challenge 15.-29.-	Fifa 99 30.-69.-
Rayman 15.-29.-	Lamborghini 20.-39.-
Resident Evil 15.-29.-	Lylat Wars 20.-49.-
Road Rash 15.-29.-	Mario Party 30.-69.-
Soviet Strike 15.-29.-	Mario Kart 20.-49.-
Tekken 2 15.-29.-	M-Impossible 30.-69.-
Toca Touring Car 15.-29.-	NHL 99 30.-69.-
Tomb Raider 15.-29.-	Star Wars Racer 40.-79.-
True Pinball 15.-29.-	Snowboard Kids 20.-49.-
V-Rally 15.-29.-	Snowboarding 1080 30.-59.-
Wipeout 2097 15.-29.-	South Park 35.-79.-
Worms 15.-29.-	Shadowman 40.-89.-

Gameboy aus zweiter Hand

Ankauf Verkauf	Ankauf Verkauf
Game Boy Pocket 40.-69.-	
Aladdin 15.-29.-	
Alleyway 10.-29.-	
Asterix 10.-29.-	
Batman 10.-29.-	
Castlevania 10.-29.-	
Donkey Kong Land 10.-35.-	
Dschungelbuch 10.-29.-	
Dr.Mario 10.-29.-	
Final Fantasy 15.-35.-	
Hook 8.-25.-	
Kirbys Dreamland 10.-29.-	
König der Löwen 15.-29.-	
Lamborghini 10.-29.-	
Lucky Luke 15.-39.-	
Mario Land 2 10.-29.-	
Mystic Quest 10.-29.-	
Power Rangers 10.-29.-	
Pinocchio 15.-29.-	
Prince of Persia 10.-29.-	
Zelda 10.-29.-	
Gameboy Color 50.-99.-	

Neuwaren Playstation

Konsole mit Dual Shock	239.95
Akuji the Heartless	89.95
Ape Escape	89.95
Bloody Roar 2	89.95
Breath of Fire 3	89.95
Civilization 2	89.95
Croc 2	89.95
Castrol Honda	89.95
Demolition Racer	89.95
Driver	89.95
Final Fantasy 8	89.95
Formel 1 99	89.95
G-Police 2	89.95
Gungage	89.95
Grand Theft Auto 2	89.95
Killer Loop	89.95
Leg. Of Kain Soul Reaver	89.95
Mission Impossible	89.95
Metal Gear Solid	89.95
M. Gear Solid VR Missions	49.95
Music	89.95
Need for Speed 4	89.95
Popoulos	89.95
Rayman 2	89.95
Ridge Racer 4	89.95
Rainbow Six	89.95
Silent Hill	89.95
South Park	89.95
Shadow Man	89.95
Tomorrow never dies	89.95
V-Rally 2	89.95
Wipeout 3	89.95
WWF Attitude	89.95
Yoshi's Story	89.95
Zelda	89.95

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.

Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenehmen Waren berechnen wir pauschal DM 20.- Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.

Neuwaren Platinum

Abe's Odyssey	49.95
Alien Trilogy	49.95
Bust a Move 2	49.95
Command & Conquer	49.95
Crash Bandicoot 2	49.95
Croc	49.95
Destruction Derby 2	49.95
G.T.A.	49.95
Hercules	49.95
Jurassic Park	49.95
Medi Evil	49.95
Micro Machines V3	49.95
Moto Racer	49.95

Porsche	49.95
Rayman	49.95
Resident Evil & D.C.	49.95
Tekken 2&3	49.95
Toca Touring Car	49.95
Tomb Raider	49.95
True Pinball	49.95
V-Rally	49.95
Wipeout 2097	49.95
Worms	49.95

Weitere 1001 Artikel auf Lager

09.99

GLEICH ANRUFEN !

Neuwaren
Dreamcast

Konsole (dt.) 14 Okt.	499.95	Incoming	99.95
Joypad Dreamcast	59.95	Get Bass incl. Angel	199.95
RGB-Kabel	49.95	Power Stone	99.95
VMS Memory Card	59.95	Sega Rally 2	109.95
Blue Stinger	99.95	Sonic Adventure	99.95
Buggy Heat	109.95	Virtua Fighter 3tb	99.95
Dynamite Cop 2	109.95		
Exapadable	99.95		
F1-Monaco GP	99.95		
H.of the Dead 2&Gun	149.95		

**Saturn und Mega Drive
auf Anfrage**



Wu Tang: Shaolin Style

Übung

macht den Shaolin-Meister. In der Trainingsarena dürft Ihr mit allen freigeschalteten Charakteren antreten, um Moves und Combos zu perfektionieren. Um das Training



Drei gegen einen: Die Gegner-übermacht ist zwar unfair, dafür habt Ihr aber mehr Lebenspunkte.



36 Prüfungen hat jedes Mitglied des Wu-Tang-Clans zu bestehen. Ein langer Weg liegt vor Euch...



Und wieder einmal strebt ein Größenwahnsinniger nach der Weltherrschaft. Diesmal ist es der chinesische Karate-Op

Mong Zhu, der abstruse Allmachtsphantasien hegt. Durch die Verbindung seines Kampfstils mit dem der Shaolin will er sich und seine Schüler unbesiegbar machen, um in Folge die Welt zu unterwerfen. Doch der Großmeister des Wu-Tang-Shaolin, der altherwürdige Xin, der sich seit Jahren in der USA verbirgt, gibt seine Kampfkunstgeheimnisse nicht freiwillig preis. So kommt es, dass er von Mong Zhu und dessen Schergen zwecks intensiver Befragung nach China entführt wird. Xins Schüler, die neun Mitglieder des Wu-Tang-Clans, heften sich sofort an die Fersen der Kidnapper, um ihren alten Herrn zu befreien. So beginnt der Story-Modus – das Herzstück von Activisions Beat'em-Up „Wu Tang: Shaolin Style“. Als einer der neun Gangsta-Rapper macht Ihr Euch auf den beschwerlichen Weg nach China, um Xin zu retten. Der Ärger beginnt allerdings bereits im Ghetto von Staten Island, New York. In einem düsterem Hinterhof versuchen gleich drei furcht-



Vierspeler-Freuden: Hinterhältige Zeitgenossen haben im Mehrspieler-Modus größere Überlebenschancen. Sie warten, bis die Feinde genug geschwächt sind oder attackieren den schutzlosen Rücken des Gegners.

einflößende Kämpfer Mong Zhus, Eure Befreiungsaktion im Keim zu ersticken. Um die Kniele aus dem Weg zu räumen, beharkt Ihr sie entweder über Druck der vier Aktionsknöpfe mit simplen Schlägen und Fußtritten, oder Ihr führt mittels exakt getimter Tastenkombinationen wirkungsvollere Schlag-Combos aus. Je Charakter stehen Euch über ein Dutzend dieser Spezialangriffe vom Handkantens-Stakkato bis zum Beschwo-

Gegner und Method Man lässt gar einen wuchtigen Vorschlaghammer auf seinen Gegenüber herabsausen. Steht Ihr nah genug am Gegner, so dürft Ihr Euch zudem an zwei verschiedenen Wurfattacken probieren. Springen scheint dagegen beim Wu-Tang-Stil verpönt, dafür könnt Ihr via Schultertasten Deckung nehmen oder Euch ducken. Richtig wirkungsvoll werden die Schläge, sobald Ihr Eure Kampfernergie-Leiste



Drei prügeln Dich: Zopftragrer Wudi So hat seine zwei Brüder mitgebracht, um Euch gehörig einzuheizen.

durch etliche erfolgreiche Treffer angefüllt habt. Via Tastendruck aktiviert Ihr einen kurzzeitigen Super-Modus, während dem jeder Hieb beim Gegner doppelten Schaden verursacht.



Zu Beginn sind die meisten Arenen verschlossen. Erst durch Eure Siege schaltet Ihr weitere Begegnungen frei.

Sobald Ihr die erste Begegnung mit den Unholden für Euch entschieden habt, öffnen sich an Eurem Ausgangspunkt Türen, durch die Ihr in weitere Arenen gelangt. Neben Kämpfen, die Euch via

ren eines mächtigen Feuerballs zur Verfügung. Dabei unterscheiden sich die kampfwütigen Rapper nicht nur in ihren Animationen, auch die Attacken sind individuell auf jede Figur zugeschnitten. Ol' Dirty Bastard oder Inspecta Deck verlassen sich beispielsweise nur auf die Kraft ihrer Fäuste und Füße, RZA wirbelt mit zwei Schwertern durch Luft bzw.



Filmsequenzen erzählen Euch von der Entführung des Shaolin-Meisters Xin durch den widerlichen Mong Zhu





Auch sein langes Messer kann Masta Killah nicht vor ein paar saftigen Ohrfeigen bewahren



In diesem Level müsst Ihr zwei Minuten lang gegen drei aggressive und blitzschnelle Ninjas durchhalten. Für jeden erledigten Kämpfer erscheint sofort wieder Ersatz.

Chinatown in Richtung Asien vorwärtsbringen, warten auch diverse Bonusarenen darauf, von Gegnern gesäubert zu werden. Dabei variieren nicht nur die Kämpfer, auf die Ihr jeweils trifft, sondern auch die Bedingungen, unter denen Ihr als Sieger aus einer Begegnung hervorgeht. Mal tretet Ihr mit drei Lebenspunkten ausgestattet gegen ein paar Schläger an, die bereits bei einmaligem Schwinden ihrer Lebensenergie das Zeitliche segnen. Ein anderes Mal hilft Euch einer Eurer Kumpel gegen zwei übermächtige Schwertschwinger, oder Ihr müsst mindestens zwei Minuten lang gegen eine Horde sich stetig regenerierenden Ninjas bestehen.

Als Belohnung für das erfolgreiche Absolvieren der Kämpfe werden nicht nur weitere Arenen freigeschaltet, auch einige FMVs gibt es zu bestaunen, die die Geschichte vorantreiben. Neben dem eigentlichen Auftrag, der Befreiung Xins,

gibt es einen weiteren Anreiz für das Durchspielen des Story-Modus und die Perfektionierung Eures persönlichen Kampfstils. Es gilt nämlich, auch mit Eurem Alter Ego die 36 Kammern (sprich Prüfungen) der Shaolin zu bestehen. Die zu absolvierenden Aufgaben gestalten sich vielfältig: So dürft Ihr beispielsweise 15 Sekunden keinen Treffer abbekommen, müsst erfolgreich einen Konter landen oder eine Acht-Treffer-Combo ausführen. Nach Komplettierung einer Kammernfolge werden für jede Spielfigur individuelle Secrets verfügbar. So bekommt Ihr ein neues Outfit oder einen Turbo-Modus spendiert, schaltet versteckte Charaktere und Arenen frei, dürft Konzept-Artworks bewundern oder erhaltet neue Fatalities (was allerdings für die entschärfte deutsche Version unerheblich ist).

Neben dem Story-Modus bietet "Wu Tang: Shaolin Style" auch eine Versus-Variante, in der bis zu vier Charaktere den Kampfplatz bevölkern. Von den insgesamt 16 Arenen und 21 Figuren stehen Euch zu Anfang aber nur ein Bruchteil zur Verfügung. Um letztlich aus sämtlichen Kämpfern wählen zu dürfen, müsst Ihr mit allen neun Wu-Tanglern den Story-Modus durchspielen – ein zeitaufwendiges Stück Arbeit, das Ihr aber jederzeit speichern dürft. Für eine Prügelei zwischendurch empfiehlt sich der Mehrspieler-Modus. Via Multitap dürfen sich bis zu vier menschliche Rivalen klopfen, größeres Durcheinander und Sichtprobleme werden durch eine geschmeidig bewegte und sanft zoomende Kamera vermieden. sf

Eine hübsche Prügelorgie, die Paradox auf der Basis des nie veröffentlichten "Thrill Kill" in Szene gesetzt hat, "Wu Tang: Shaolin Style" kann zwar in puncto Feinjustage den Kämpfer nicht mit Parade-Serien wie "Tekken" oder "Virtua Fighter" mithalten. Dafür bietet es aber einige Abwandlungen im Spielkonzept, die einen Kauf rechtfertigen. Auch wenn es hauptsächlich in wildem Tastengeklappe ausartet – zu viert vor einem Bildschirm zu Prügeln macht kurzfristig enorm Spaß. Und für die Dauer-motivation sorgen Story-Modus, Kammersystem und die ordentliche Zahl verschiedener Charaktere. Leider nervt das kleinliche Timing der Combos, die man selbst im Training nicht stets hinkommt. Die Folge ist der Rückgriff auf wenige Standardattacken. Auch die Grafik könnte gefälliger sein. Dafür gibt's einen wirklich coolen Soundtrack.

STEPHAN FREUNDORFER



In the Ghetto: Die Rapper aus Staten Island Prügeln sich im passenden Ambiente. Die brennenden Tonnen sind allerdings nur Attrappe.

Von der Wu-Tang-Lizenz profitiert natürlich in erster Linie der Soundtrack zum Spiel. Während der Kloperei verwöhnen zehn Musikstücke des Wu-Tang-Clans die Ohren des Rap-Fans. Neben einigen Stücken, die auch auf Musik-CDs der Clanmitglieder auftauchen dürfen, wurden sechs Tracks exklusiv auf die Playstation-CD gepresst. Echten Wu-Tang-Fans bleibt also nichts anderes übrig, als sich die schwarze Scheibe ins Plattenregal zu stellen.



Alle neun Wu-Tang-Kämpfer besitzen unterschiedliche Combos, Waffen und Secrets.

79%

SPIELSPASS

WU-TANG SHAOLIN STYLE

HERSTELLER: ACTIVISION
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-Preis: 100 MARK
GRAFIK: 67%
SOUND: 82%

Beat'em-Up mit durchdachtem Story-Modus und coolem Rap-Sound: Grafik und Steuerung können nicht ganz überzeugen.

AB 16



Star Wars: Episode 1 Die Dunkle Bedrohung

Das Musik-video von "Duel of the Fates" findet Ihr als nette Zugabe auf der CD. Als einzige Singleauskopplung des Soundtracks wurde der Titel des öfteren auf diver-



Monströs: Diese riesigen Kampfpflanzen bewachen strategisch wichtige Positionen und sind nur durch große Feuerkraft zu besiegen.



Die Macht ist mit Euch: Mit dem "Machtstoß" könnt Ihr weit entfernte Hebel umlegen.

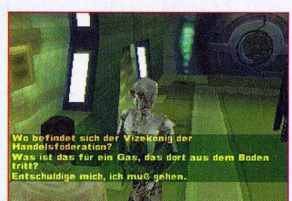


Der Meister bei der Arbeit: John Williams dirigiert sein Orchester.

sen Musiksendern gezeigt. Zur Entspannung vom harten Jedi-Alltag genießt Ihr klassische Musik aus der Feder des Filmkomponisten John Williams.

PS Im Zuge der allgemeinen "Star Wars"-Euphorie hat LucasArts die Playstation-Jedis nicht vergessen. "Star Wars: Die Dunkle Bedrohung" folgt ganz der Handlung des Films – von der Landung der Kampfdroiden auf dem Planeten Naboo bis zur finalen Konfrontation mit dem bösen Darth Maul. Dabei steuert Ihr je nach Situation den Jedi-Meister Qui-Gon Jinn, dessen Schüler Obi-Wan Kenobi, die liebeliche Königin Amidala oder deren Leibwächter Captain Panaka. Durch elf verschiedene Level müsst Ihr Euch kämpfen, um den gebeutelten Planeten Naboo zu retten. Dabei stellen sich Euch Kampfdroiden, Soldner und dunkle Jedi-Ritter in den Weg. Um mit diesen Bedrohungen fertig zu werden, verfügt Ihr über ein umfangreiches Waffenarsenal. Neben dem Jedi-Lichtschwert habt Ihr verschiedene Blastervariationen, Raketenwerfer, Thermal detonatoren und eine schwere Repetierkanone zur Wahl. Schwerverletzte

Helden greifen zu herumliegenden Medipaks oder schützen sich mit den seltenen Energieschilden. Dem gegnerischen Feuer weicht Ihr durch eine Rolle zur Seite aus, Abgründe überwindet Ihr mit einem beherzten Sprung. Mit dem Lichtschwert pariert Ihr Blasterschüsse und schickt sie zu ihrem Ursprung zurück. Seid Ihr zu langsam, vibriert das Analog-Pad bei jedem Treffer. Die Jedis beherrschen außerdem den "Machtstoß", mit dem Ihr feindliche Droiden per Handbewegung gegen die Wand schleudert. Dabei ist der Kampf nicht immer Eure Hauptaufgabe; oft ist es sinnvoll, einer Konfrontation mit zu vielen Gegnern aus dem Weg zu gehen. Ihr löst kleinere Rätsel, folgt Jar Jar Binks durch den Sumpf oder beschützt die Königin auf der Flucht aus ihrem Palast. Egal wo Ihr Euch gerade befindet, Ihr könnt Eure Fortschritte jederzeit auf Memory-Card sichern. In den einzelnen Levels trifft Ihr immer wieder auf verbündete Charaktere, mit denen Ihr Euch im Multiple-



Wo befindet sich der Vizekönig der Handelsföderation? Was ist das für ein Gas, das dort aus dem Boden tritt? Entschuldige mich, ich muß gehen.

Je nachdem, für welche Antwort Ihr Euch entscheidet, nimmt das Gespräch einen anderen Verlauf.

Choice-Verfahren unterhält. Wählt die richtigen Worte, und Ihr erhaltet hilfreiche Informationen und zusätzliche Ausrüstung. Die Dialoge werden dabei von den Originalstimmen aus dem Film gesprochen. Zwischen den einzelnen Missionen führen kurze Rendersequenzen die Geschichte weiter. Akustisch wird Euer Abenteuer durch die klassische John-Williams-Musik sowie originale Soundeffekten aus dem Film untermauert. *dm*

! So, ein Jedi. Du willst sehen? "Star Wars - Die Dunkle Bedrohung" folgt leider der Tradition der meisten Filmumsetzungen: Zu viele Design-Patzen wie die ungünstige Kameraperspektive und die hakelige Steuerung verderben das Spielvergnügen. Da Ihr keine Möglichkeit habt, mit Euren Schusswaffen vernünftig zu zielen, müsst Ihr Euch im Kampf immer auf die Parade mit dem Lichtschwert verlassen. Als einzige Rettung bleibt häufiges Speichern vor schwierigen Stellen. Die Grafik hinkt dem aktuellen Standard kräftig hinterher, auch die Rendersequenzen sehen nicht sonderlich beeindruckend aus. Positiv fällt dagegen die gute deutsche Übersetzung auf: Den Sprechern merkt man ihre Professionalität an. Auch der Sound überzeugt: Das markante Surren Eures Lichtschwerts entschädigt für so manches Frustrationserlebnis.

TOBIAS HARTLEHNER



Kinofans aufgepasst: Für die Zwischensequenzen wurden Szenen aus dem Film als Vorlage verwendet. Leider ging auf der Playstation einiges an Qualität verloren.

Anderer Versionen
Eine PC-Version ist bereits erhältlich. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

65%

SPIELSPASS

STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG

LucasArts
Spielzeug
Spielzeug
Spielzeug
Musik-Video

LucasArts Entertainment Company LLC
© 1999 Lucasfilm Ltd. • 75
All rights reserved. Used under authorization

HERSTELLER	
LUCASARTS	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA - PREIS	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
66%	71%

Eintöniges Jedi-Action-Abenteuer mit teilweise sehr hohem Frustrationsfaktor: Zu viele Design-Patzen trüben den Spielspaß.

Fussball Live



Das Tackling des Verteidigers kommt zu spät: Optisch überzeugt "Fussball Live" mit realistisch wirkenden Spieleranimationen und flüssigem Scrolling.

PS Bekanntlich sponsert Sony mit viel Geld diverse Fußballwettbewerbe – doch guten Playstation-Kick kann man nicht einfach kaufen. Die ordentliche „Adidas Power Soccer“-Serie der Firmentochter Psygnosis ist ausgelaufen, nun sorgt Sony selbst für Ersatz. Das Team- und Spielerangebot ist groß: Mehr als 200 Vereins- sowie Nationalmannschaften in aktuellen (editierbaren) Formationen stehen parat, Klassik-Teams wie bei „FIFA 2000“ sitzen aber nicht in der Kabine. Alle erdenklichen Turniere (u.a. WM, EM und Afrika-Cup) sowie Meisterschaften (Bundesliga, Premier League, Primera Division und weitere) wurden eingebaut, eigene Wettbewerbe dürft Ihr ebenfalls basteln. Sowohl der Bewegungsumfang als auch die Tastenbelegung sind vergleichbar mit

„FIFA 2000“. Alle wichtigen Aktionen wie Passen, Schießen, Lupfen und Sprinten führt Ihr mit den vier Hauptknöpfen aus; mit den Schultertasten legt Ihr Euch den Ball einen Meter vor bzw. trickst den Gegner mit Übersteiger oder Sidestep aus. Simpel aber wirkungsvoll: Einen Doppelpass macht Ihr durch Doppelklick auf den Passknopf. Haltet Ihr R1 gedrückt, spielt Ihr einen Pass oder Heber in den Lauf des Mitspielers, Euer Schuss bekommt mit dieser Kombination Schnitt. Mit der Länge des Tastendrucks bestimmt Ihr die Power, die Ihr beim Abspiele dem Ball mitgibt. Beim Torschuss kommt ein ungewöhnliches Balkensystem zum Einsatz: Der Balken ist in Drittel unterteilt und lädt sich während des Tastendrucks in Sekundenbruchteilen auf. Trefft Ihr die erste Markierung, macht Ihr einen wuchtigen

Besser oder schlechter als „FIFA 2000“? Den Ausschlag zugunsten der Sony-Entwicklung gibt die flüssigere Optik, für die man auf Dauer dankbarer ist als für detailreichere Spieler und besseren Kommentar bei „FIFA“. Steuerung und Bewegungsvielfalt sind ähnlich gelungen wie bei der EA-Konkurrenz, ebenso das Team- und Wettbewerbsangebot. Dazu kommen sympathische Details wie Pfiffe des Publikums bei einem Rückpass oder Abwehrspielen, die wegen Abseitsverstoß den Arm heben. Dass „UEFA Striker“ die aktuelle Fußball-Referenz bleibt, liegt an den schwachen Leistungen der „Fussball Live“-Goalies, die manchmal an Lähmungserscheinungen zu leiden scheinen. Auch das Spieltempo hätte höher sein können – zumindest optional. Zudem ist die Ballphysik mäßig, und der Kommentar von Reinhold Beckmann klingt unmotiviert.

THOMAS SZEDLAK



Pfeift er oder lässt er's durchgehen? Ihr habt die Wahl unter vier unterschiedlich riskanten Tacklingvarianten.



Der Ball kommt – doch der Goalie schwelgt in Gedanken: Die Torhüter sind der große Schwachpunkt in „Fussball Live“.



Nach jedem Tor werden automatisch mehrere Replays eingespielt, Ihr dürft aber auch selbst Kameramann spielen.

Flachschuss; beim zweiten Strich wird's ein hoher Knaller. Je weiter Ihr von der Markierung entfernt seid, desto schwächer Euer Schuß. Lasst Ihr den Knopf erst los, wenn die zweite Markierung überschritten ist, landet Euer Schussversuch über dem Tor.

In der Defensive tacklet Ihr mit einem oder zwei Beinen, gefahrlos ist ein Wegspitzeln des Balles. Realistisch umgesetzt: Abhängig vom Timing könnt Ihr mit jeder Variante ein Foul verursachen. Euer Torhüter bleibt gerne auf der Linie kleben – per Tastendruck gebt Ihr ihm den virtuellen Tritt in den Hintern und der Goalie stürmt aus dem Kasten.

Dank intelligenter Mitspieler kommt ein flottes Kombinationsspiel zustande. Die Außen laufen selbstständig die Linie entlang; Euer Nebenmann bietet sich, manchmal sogar durch Heben des Arms, zum 'tödlichen' oder Doppel-Pass an. In der Abwehr solltet Ihr Euch aber nicht auf Eure Kameraden verlassen – diese laufen stur neben dem gegnerischen Angreifer her. Der nächststehende Abwehrspieler wird manuell oder automatisch aktiviert – je nachdem wie Ihr's vorher eingestellt habt. Für „Fussball Live“ wurden 13 internationale Stadien, darunter exklusiv das Münchener Olympiastadion, originalgetreu auf die Playstation portiert – ulkige Umgebungen wie Bucht oder Park müsst Ihr erst freispielen. Die umfangreichen Optionen bewegen sich auf „FIFA“-Niveau, einen konfigurierbaren Radar bietet die Konkurrenz aber nicht. ts

Die Präsentation von „Fussball Live“ erreicht fast FIFA-Niveau. Der minutenlange



Da fehlen nur die Nationalhymnen: Die Teams präsentieren sich dem Publikum.

Digi-Vorspann, der den Tagesablauf eines Fußball-Fans am Spielfeld stimmungsvoll nachzeichnet, unter-



Der Mannschaftsarzt rät: Stretching vor dem Anstoß beugt Verletzungen vor.

scheidet sich wohltuend von bekannten Renderintros mit Schnitten im Sekunden-takt. Beginnt das Match, fährt die



My home is my castle: Ollie Kahn im originalgetreuen Olympiastadion.

Kamera übers Stadion, bevor die Teams einmarschieren und sich zur Großaufnahme aufstellen. Nur schade, dass die Menüs potthässlich sind!

83%

SPIELSPASS

FUSSBALL LIVE

HERSTELLER
SONY

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

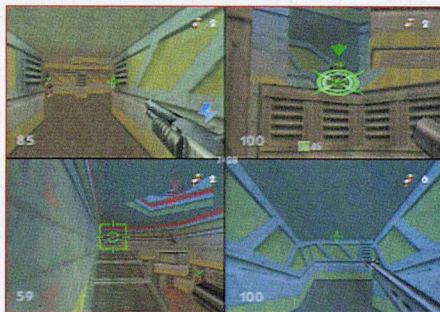
GRAFIK | SOUND
78% | 65%

Die neue Nr. 2: Dank flüssiger Optik besser als „FIFA 2000“, wegen sehr schwachem Goalie aber schlechter als „UEFA Striker“.



Die kaum sichtbaren Hintergrundfotos verschönern die Menüs nur unwesentlich.

Turok: Legendenden des verlorenen Landes



Unser Test

basiert auf der inhaltsgleichen amerikanischen "Turok"-Version.

Die deutsche Umsetzung bietet einerseits lokalisierte Bildschirmtexte, verzichtet aber auf die ausgiebige Gewaltdarstellung des US-Originals. Nicht zuletzt fehlt das Blut gänzlich – statt dessen blitzen die Gegner bei Waffentreffern nur kurz auf.

Turok geht in die dritte Runde: Nach den Ego-Shooter-Abenteuern "Turok" und "Turok 2" überrascht uns

Indianer-Erfinder David Dienstbier mit einer multiplayerorientierten Arenen-Schlacht. Habt Ihr Euch in den beiden Vorgängern auf der Suche nach Waffen, Schaltern und Schlüsseln noch durch weite, oft nebelverhangene Landschaften geschlagen, steht Euch in "Turok: Legendenden des verlorenen Landes" der Kampf Mann gegen Mann in 36 abgegrenzten Räumen bevor.

Für Solo-Spieler sind die Menüpunkte '1 Player Trials' und 'Multiplayer' interessant. Wählt Ihr ersteren, müsst Ihr mit Eurem Helden eine Art 'Missions-Baum' absolvieren, der in Kartensform dargestellt wird. Vor jedem Arena-Kampf erhaltet Ihr genaue Einsatzziele, wie z.B. 'Erziele mit drei Leben neun Abschüsse' oder 'Erobere mit Deinem Team viermal die gegnerische Flagge'. Danach werdet Ihr an den Schau-

platz gebeamt, und der Kampf beginnt. "Turok"-erfahrene Haudegen finden sich dabei schnell zurecht: Die gelben C-Tasten dienen zum Laufen in die vier Richtungen und der Analog-Stick zum Umherblicken. Via A-Knopf wechselt Ihr die mehr als 16 Waffen, mit dem Z-Trigger feuert Ihr sie ab. Gehüpft wird mit der R-Taste – alles wie gehabt. Neu dagegen ist die Zweitfunktion jeder Wumme: Drückt Ihr die B-Taste, aktiviert Ihr beispielsweise bei der Plasma Rifle einen Sniper-Modus oder bei der Shotgun einen verheerenden Vierfach-Schuss. Um allerdings das komplette Waffenrepertoire gegen Eure Widersacher im Trial-Mode einsetzen zu können, müsst Ihr Euch dieses sowie andere Boni (u.a. zusätzliche Charaktere) erst erkämpfen. Zu Beginn dürft Ihr nur mit drei Helden (Turok, Adon, Elite Guard) sowie deren

Die Zweitfunktion des Plasma-Gewehrs ist ein Sniper-Modus, mit dem Ihr Gegner aus sicherer Entfernung erledigt.

Grundausrüstung, bestehend aus Kriegshammer und einer Schusswaffe, in die Schlacht ziehen. Erst nach und nach erhaltet Ihr für erfolgreiche Missionen und erledigte Zwischengegner neue Ausrüstungsgegenstände.



Der "Frag Tag"-Modus: Der obere Spieler läuft als Huhn durch die Gegend.

Im Multiplayer-Modus dürfen bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Seid Ihr weniger Nintendo-Krieger, könnt Ihr sogenannte Bots (CPU-Gegner) ins Rennen schicken. In einem Menü stellt Ihr deren

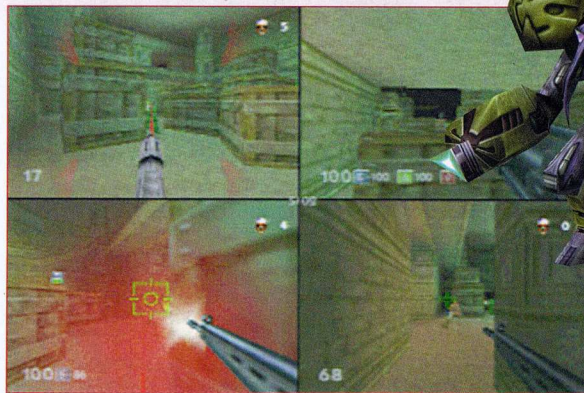
Als Solo-Spieler kann ich diesem "Turok" nicht allzuviel abgewinnen: Die bewährte Steuerung ist zwar wie immer tadellos, auch die gegnerischen Bots verhalten sich schlaue genug, um ernsthafte Gegner darzustellen. Trotzdem fehlt der letzte Kick, zumal die Grafik nicht detailreicher ausfällt als in den Mehrspieler-Gefechten. Diese wiederum können begeistern: Die schnelle, hochauflösende Optik sieht edel aus, hier kommt das schlichtere Design der Arenen positiv zur Wirkung. Ihr verliert selten die Übersicht und irrt nicht langwierig herum, bis Ihr endlich wieder auf ein Opfer trefft. Prima sind die besonderen Spielmodi und Waffendetails, die das Gemetzel zusätzlich aufpeppen: Ob Kooperationsmodus oder heimtückische Spezialfunktionen der Wummen, bei "Turok" wird abwechslungsreich geballert.

ULRICH STEPPBERGER



Im "Multiplayer"-Modus dürft Ihr jeden Charakter mit individuellen Waffen ausstatten (Mitte). Am Schluss folgt die Endabrechnung (rechts).





Zielhilfe: Spieler 1 (links oben) hat Spieler 3 (links unten) mit dem Laserpointer seiner Waffe erfasst.

Anzahl, Intelligenz und Aussehen ein. Anschließend bestückt Ihr Euren Charakter mit fünf Waffensystemen: Zwei kugel-, zwei energie- und eine explosionsbasierte Wumme dürft Ihr ihnen verpassen. So gerüstet gehts ab in einen von vier Spielmodi: In 'Bloodlust' gewinnt derjenige, der innerhalb eines Zeitlimits die meisten Abschlüsse verbucht oder eine bestimmte Zahl Gegner erledigt. 'Team Bloodlust' ist ähnlich, allerdings könnt Ihr Euch hier gemeinsam einem Team anschließen oder in verschiedenen Gruppen gegeneinander antreten. In 'Flag Tag' ist ein Spieler immer der Dumme und rennt so lange als wehrlös.



TUROK-MEHRSPIELER-SPASS: Da der Großteil von Euch alleine vor dem Bildschirm zockt, bezieht sich die MANIAC-Spielspaß-Wertung (hier 81%) überwiegend auf den Einspieler-Modus. Allerdings wurde "Turok: Legendes des verlorenen Landes" von den Entwicklern als Mehrspieler-Schlacht mit zusätzlichem Solo-Modus designet. Holt Ihr also ein paar Freunde zur Hand, ist Acclaims neuer Indianer-Ego-Shooter ein sicherer Spaßgarant für gesellige Stunden, der sogar den Mehrspieler-Modus von Rares Bond-Abenteuer toppet: Verwinkelte, aber überschaubar gestaltete Arenen, mehr als sechzehn ausgefallene Waffen, intelligente CPU-Gegner, Teamkämpfe, massig freispielfähige Charaktere und saubere Technik motivieren auf lange Sicht. Aus diesen Gründen hat sich der Turok-Shooter im Multiplayer-Modus das begehrte Prädikat redlich verdient. Übrigens: Ab der nächsten MANIAC gehen wir im Wertungskasten detaillierter auf den Mehrspielerspaß ein.

BIT 128

RAM-PAK

CD-QUELLE

AB 16

81%

SPIELSPASS

HERSTELLER
ACCLAIM

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
83% 72%

Effektgeladene 3D-Multiplayer-Hatz mit massig Arenen und coolen Waffen. Alleine auf Dauer ade, im Mehrspieler-Modus ein Hit!

Ein Konsolenspiel mit Schwerpunkt auf Multiplayer-Quellen? Kann das gut gehen? Es kann! Was das Team um David Dienstbier optisch aus dem N64 herauskitzelt, ist beeindruckend: Die Mehrspieler-Gefechte laufen sogar zu viert ausreichend flüssig ab – die wenigen Ruckler in den aufwendigen 3D-Räumen kann ich locker verschmerzen. Was "Turok" aber so richtig spannend macht, ist die Kombination aus durchdachtem Level-Design, durchschlagenden Waffen und vielen Spielmodi. Es bringt – Gewaltdiskussionen hin oder her – einfach Spaß, dem Kumpel in Alien-Gestalt aufzulaufen und mit einer vierfachen Schrotgewehrshale von den Beinen zu holen. Im Einspieler-Modus flaut meine Begeisterung zwar etwas ab, aber durch die unzähligen freispielfähigen Extras bleibt man auch hier einige Zeit bei der Stange.

OLIVER SCHULTES



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Video Game Source

Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg

<http://www.ATARIhq.de>

Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr

Tel. (04131) 406278

Wir sind Aussteller auf der ATARI-Messe
am 19./20.11. in der Markthalle Hannover.



Jaguar inkl. Cybermorph	ab 99,90
Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs	ab 179,90
Alien vs. Predator	129,90
Atari Karts	99,90
Attack of the Mutant Penguins	69,90
Baldies CD	49,90
Battlemorph CD	59,90
Checkered Flag	29,90
Club Drive	29,90
Defender 2000	79,90
Dragon - The Bruce Lee Story	44,90
Fever Pitch Soccer	69,90
Fight for Life	59,90
Flashback	79,90
Hover Strike CD	59,90
I-War	49,90
Iron Soldier	59,90
Kasumi Ninja	49,90
Missile Command 3D	69,90
Myst CD	59,90
NBA Jam T. E.	89,90
Pinball Fantasies	69,90
Pitfall	69,90
Power Drive Rally	89,90
Rayman	99,90
Ruiner Pinball	49,90
Space Ace CD	59,90
Super Burn Out	59,90
Supercross 3D	69,90
Syndicate	69,90
Tempest 2000	49,90
Theme Park	59,90
Ultra Vortex	69,90
World Tour Racing CD	119,90
Zool 2	49,90



Atari Lynx I oder II	a. A.
SokoMania (NEU)	59,90
Lexis (NEU)	79,90
Battlewheels	59,90
Battlezone 2000	59,90
Blue Lightning	59,90
Block Out	59,90
California Games	59,90
Chip's Challenge	39,90
Dracula - The Undead	49,90
Electrocop	54,90
Gates of Zendocon	39,90
Gauntlet - The Third Encounter	39,90
Jimmy Connors' Tennis	39,90
Klax	39,90
Lemmings	89,90
Ms. Pac Man	39,90
Pac-Land	39,90
Paperboy	39,90
Pinball Jam	39,90
Qix	34,90
Rampart	39,90
Road Blasters	39,90
Robotron 2084	39,90
Shadow of the Beast	39,90
Shanghai	39,90
Slime World	39,90
Steel Talons	39,90
Super Asteroids/Missile Command	64,90
Super Off Road	69,90
Toki	39,90
Ultimate Chess Challenge	44,90
Warbirds	69,90
Yxtos	34,90

gamma.com SEGA Nintendo

3DO Panas./Goldstar inkl. 2 Spiele ...	ab 199,-
NEC Turbo Duo/Turbo Express	je 549,-
Nintendo Game Boy	169,-
Nintendo Virtual Boy & Mario's Tennis	ab 139,-
Nintendo Super NES (NTSC)	139,-
Sega 32X (NTSC) inkl. 2 Spiele	ab 129,-
Sega Game Gear	169,-
Sega Genesis 2/Genesis 3 (NTSC)	ab 169,-
Sega Nomad	ab 199,-

Es sind permanent 60 verschiedene Titel für Atari Jaguar ab Lager lieferbar!

Es sind alle (1) verfügbaren Titel für Atari Lynx ab Lager lieferbar!

Mit uns zum Umsatz-Multi-Millionär!

1 Million Artikel aus ganz ASIEN - EUROPA und USA!



Teilweise bis zu 90 % billiger, ab jetzt alle Artikel direkt aus den Katalogen (auch in sehr kleinen Mengen) über unsere Import-Großhandels-Abteilung zu ordern - bestellen Sie jetzt um die Vorteile nutzen zu können, das **HANDELS-PAKET** (Handelskataloge, Sonderpostenlisten, Preislisten, Angebote etc.)

Bestell-Nr: 1020 - Preis: 125.- DM Direkt vom Importeur!

Inklusive: Handelsbörse (ständig neue Angebote aus Geschäftsauffösungen, Konkursverfahren, geplatzten Exportgeschäften, Versicherungsschäden, Vertragsbrüchen, Havarien, Pfändungen, Industriefaustösungen, Handels-Liquidationen, Banksicherstellungen, Konkurs & Partikulare, Rest- und Sonderposten usw. Zusätzlich Aufnahme in unsere Handelsdatenbank & Handelsvertreterkontaklisten, Zusendung von aktuellen Angeboten) **Das alles und noch viel mehr mit Hilfe der Bestell-Nr: 1020 Inklusiv Handelssoftware!**

#1

Computer Car - Audio Videospiele (Sony Playstation & N 64) alles zu absoluten Tiefpreisen!

Sonderposten

Kleiner Auszug aus 1 Million Artikel



25"-36 cm German-Stereo Top Videotext
Synthesizer-Tuning, Kindersicherung usw.



Mindestabnahme: 100 Paar!
Größe: 26 - 56 1 Paar = 3.- DM

Discount Versandgroßhandel seit 1993

Mit mehr als 16000 Kunden in mehr als 18 Ländern!

Sony-Playstation
Aus Geschäftsaufflösung **179.-**

Pentium 450 Mhz 512 KB Cache, Mini-Tower 200 Watt AT
4 MB SR-RAM 100 MHz, 8 & 4 GB FD CD-ROM 40x, ATAPI, IDE
Sound 3D 16 Bit, 8MB-VEA ACP66.6Mhz, Maus, 2x60 Watt Boxen,
Windows 98 vorinstalliert, Incl. Office-Pack Quick 97, Incl. 17" Monitor und
jede Menge Software - 1 Jahr Garantie - Lieferung solange Vorrat reicht!

Original LEVIS 501 - EU-Ware

Mit notarieller Bestätigung! **42,90**

07724-82004 (Montag-Freitag 18.00 - 19.00 Uhr)
0172-7448243 - am Wochenende!

Oder einfach schriftlich per Brief, Fax Kontakt aufnehmen!

WWW.SONDERPOSTEN-EUROPA-DISTRIBUTION.DE

Handelskataloge



Seitenzahl der Kataloge
100 - 190.000 Gesamtkatalogseiten
Produkt-Gebiete:

Werkzeuge, Parfüm, Elektronik, Möbel
Schuhe, TV-Werbearbeiten, Audio, HiFi, Car-Hifi,
Geschenkartikel, Satelliten-Anlagen, Textil,
Dessous, Büroartikel, Autobehör, Schmuck
Computer, Spielzeuge, Neuheiten, Uhren,
Sicherheitstechnik, Kosmetik, Video-Games,
Videospiele - & Zubehör usw. usw.

Bestell-Nr: 1020 - Preis: 125.- DM
Inklusive Handelssoftware!

Hinweis: Nur Kunden, die das Handelspaket mit der Bestell-Nr: 1020 haben, erhalten nachträglich erscheinende Kataloge, aktuelle Angebote, Sonderpostenlisten, Stock-Angebote aus aller Welt (amerikanische & asiatische Handelsunternehmen etc.) kostenlos zugesandt!

• LOW BATTERY ALARM AND BATTERY POWER
STATUS DISPLAY
• KEY PAD ILLUMINATION
• BASE STATION WITH HAND-FREE PHONE
• 3-WAY CONVERSATION
• RF TRANSMISSION POWER
LEVEL DISPLAY

Funktelefon-Set für Zuhause und fürs Auto,
ohne Gebühren, Reichweite 30-100km,
vielleicht weitere Funktionen
Einkaufspreis: 90 Dollar!

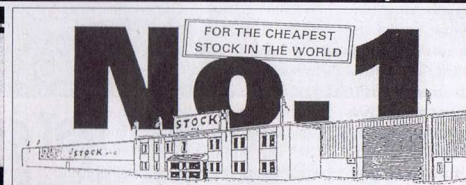
Kostenlose Farbkataloge ...

...direkt von den Herstellern selbst!

- ★ Aktuelle Preislisten, Datenblätter
Rest- und Sonderposten-Handelslisten
Prospekte, Produktinformationen etc.
- ★ Warenindex sortiert nach allen
Produktbereichen!

Bestell-Nr: 1020 - Preis: 125.- DM

Warenlieferungen nur an
Kunden der Nr. 1020 möglich!



Fax-Abwurf "Polling": 0 77 24 - 22 55
www.SONDERPOSTEN-EUROPA-DISTRIBUTION.de

Reebok **Timberland**
Kappa **LACOSTE**
FILA **adidas**
CK **NIKE**
PIONEER **ALPINE**
KENWOOD **SONY**

70 000 T-Shirt, aufwendig bedruckt	DM	1,49	400 PETRA-Wasserkocher WK 11.13	DM	4,9
20 000 Damen-Blusen, Damen-Pullis, gute Ware	DM	1,75	1.2 l. - 1000 Watt		
300 PHILIPS-Hifi-Stereo-Videorecorder/VR 675	DM	139	800 BOSCH-Frituse TFB 2001	DM	23,5
6 Kopf-Turbo-Drive, show-view, 16,9-Umschaltung	DM		2.5 l. Dauerfilter, Cool-Touch-Gehäuse	DM	1,95
800 MIDI-Hifi-Anlagen, Technics CH 515	DM	250	180 PANASONIC-Farbmischgerät TC-1453 RC	DM	2,5
3er CD-Wech, Soundprozessor, FB etc.	DM	150	34 cm Teleskopantenne, Fernbedienung	DM	78
2000 Mikrowellen Krups Digital	DM	19,95	20 000 Reisetaschen, blau, 65 cm	DM	1,85
20 000 Nike-Textiljacken, Sweatshirts, Jogginghosen, Größe S-XL sortiert	DM	12,95	LAURA-BIAGOTTI-Parfüme Roma/Roma Uomo	DM	17
40 000 Triathlon-Jogging-Anzüge, Reebok und Nike, Größe M - XXL	DM	250	30 000 Neues Parfüm, EDT aus Paris, 100 ml	DM	2,5
6 000 Jeanshosen Gr. 30-42, blue, red, green	DM	12,95	3 800 Bosch, Universal-Küchenmaschine mium 7000	DM	48
200 Videorecorder AIWA	DM	200	6 100 BRAUN-Oral-B-Pik-Control D 15	DM	26
20 000 schwere Frostehaardtücher, 100x50 cm	DM	1,29	4 600 PHILIPS-Akku-netz-Rasierer HQ 5620	DM	29
3 000 Damen Wildlederschuhe mit Pelz	DM	3,95	220 000 ROWENTA-Lockenstab, elektr.	DM	4
3 500 SANYO-Hifi-Stereovideorecorder VR 778 G	DM	69	140 Werkzeugpalette (2500 T) pro palette	DM	4.117,00
3 000 SANYO-Stereofarbmischgerät 25 B 2	DM	78	440 000 EDWIN-Jeans, Damen / Herrenshirts, echtes Leder	DM	7,5
2 500 WHIRLPOOL-Waschvollautomat WAF 523	DM	92	20 000 Herren-Parkas, 3/4-läng, sehr gute Qualität	DM	4,95
600 NOKIA-Handy / 5110-2700 Handys	DM	59	15 000 Damen-Herren-Kinderwestshirts	DM	2,95
1500 GRUNDIG Akku-Netz-Rasierer black-line 5582	DM	19	3 500 Jeans-Westen, Jacken, Hosen	DM	5
180 schnell-drehen rasierer rasierer	DM	19	10 000 Damen-Hosen, Jeanslook, 3 Farben	DM	2,95
2500 PHILIPS-Stereo-Farbmischgerät/25-4403	DM	151	800 Herren-Lederjacken, mit Schwefelwollfütter innen	DM	5
83 cm-Blackline, Videotext	DM	54	2 400 SIEMENS-Handy S 10 / S 10 active	DM	47
2 280 AEG-Bodenstauber Vampyr TC 150	DM	14 950,00	7 000 Hochwert. Damen-Pullover, versch. Mod.	DM	3
KIA Fahrzeuge "Clarus"	DM	15 950,00	2 000 Kinder - Jeanshemden	DM	2,95
GLX 1.8 l. Getriebe	DM		1 470 NINTENDO 64	DM	89
GLX 2.0 l. Getriebe	DM		250 000 Bekleidungsteile: Blusen, Hosen, Jacken, Pullis	DM	2
versch. Ausstattungen, div. Farben, deutsche norm			5 000 Docker-Schuhe, beste Ware, echtes Leder, VK 98	DM	19

Das Paket wird Ihnen als Postnachnahmesendung + 15.- DM Versandkosten zugeschickt!

Express Marketing - Postfach 1164 - D-78103 St. Georgen

Fax: 0 77 24 - 22 55 - eMail: EXPRESSDA@aol.com

Kunden die mit uns nachträglich erfolgreich zusammenarbeiten, erhalten den Betrag über 125.- DM für Bestell-Nr: 1020 bei einem Nettoumsatz von 1000.- DM wieder gutgeschrieben!

GTA 2



Die riesige Mafia lassen
Zehntausendfachschweren Tote die
Zehntausendfachschweren Tote die
Zehntausendfachschweren Tote die

**Vom Film
zum Spiel: Als
eine der Werbe-
maßnahmen für
„GTA 2“ wurde
zur Präsentation**



ein 20 Minuten
langer Kurzfilm
professionell pro-
duziert, aus dem
auch unsere bei-
den Postermotive
der letzten
Ausgabe stam-
men. Auf der
Playstation-CD
genießt Ihr immer-
hin im Vorspann
einen kurzen
Zuschnitt der action-
reichen Szenen des
Streifens.

Aber hallo: Die muffigen Russen
halten noch nicht viel von Euch, darum
gibt's erst mal keinen richtigen Auftrag.

PS DMA legt nach: Zwei Jahre
und eine Missions-CD ("Lon-
don 1969") hat es gedauert,
bis "Grand Theft Auto"-Freunde

endlich einer waschechten Fortset-
zung frönen dürfen. Ihr beginnt bei
"GTA 2" Eure Karriere als kleiner
Straßenganove ohne Kontakte. Erst
wenn Ihr eine vorgegebene Summe
Bargeld ergaunert, zieht Ihr zum näch-
sten Gebiet. Die anonyme Metropole
besteht aus drei Stadtteilen mit sieben
Gangs. Die große Nummer (und überall
vertreten) sind die Zaihusen, während
die anderen sich nur in einem Viertel be-
haupten. Jede Organisation verfolgt eigen-
ne Ziele und Ideale. Die Loonies wol-
len einfach nur verrückt sein, die Hare
Krishna dagegen sind Weltverbesserer:
Der immerwährende Frieden soll her,
und das natfalls mit Gewalt!

Natürlich geht es zwischen den drei
Gangs jedes Ortsteils nicht freundlich zur
Sache: Die Gruppierungen hassen sich
bis auf's Blut, gewalttätige Konflikte sind
an der Tagesordnung. Genau das ist Eu-



Gabe Logan lässt grüßen: Auch bei
"GTA 2" verkörpert Ihr Leute mit
einem handlichen Laser.



Ironie pur: Dem umgefahrenen Fußgänger hilft es wenig,
dass ihn ausgerechnet ein Krankenwagen erwischt hat.



Auf der Flucht: Eigentlich ist Euer Flitzer ja schneller wie die poplige Cop-Karre,
doch bei soviel Gegenverkehr wird es ganz schön kritisch.

re Chance: Um eine Verbrecherkarriere
aufzubauen, müsst Ihr Euch Respekt er-
arbeiten, erst dann erhaltet Ihr von einer
Gang Aufträge. Das schafft Ihr am ein-
fachen, indem Ihr zu Beginn im Allein-
gang ein paar Ganoven einer rivalisie-
renden Bande ausschaltet, doch bleibt
eine solche Aktion natürlich nicht fol-
genlos: Während Euer Ansehen damit
auf der einen Seite steigt, vergrößert Ihr
andererseits die geschädigte Organisati-
on und beschwört Kopfgelder und
Attentate gegen Euch herauf. Erst wenn
Ihr Euch viel Respekt erarbeitet habt,
winkt das große Geld bei wichtigeren
Missionen, die Euch vorher nicht anver-
traut werden.

Zu Beginn seid Ihr ohne Waffen und
Fahrzeug unterwegs, aber ein echter
Gangster kennt keine Hemmungen:
Springt einfach auf die Straße und haltet
einen verdutzten Autofahrer an. Ein
Druck auf die Dreieck-Taste, und Ihr
zerst Euer Opfer rücksichtslos aus sei-
nem Vehikel. So motorisiert, heizt Ihr
rücksichtslos durch die Metropole,
Ampeln interessieren Euch ebenso we-
nig wie kreuzende Passanten: Wer im
Weg steht, ist eben selber schuld, zumal
jeder erledigte Fußgänger etwas Geld in
die Ganovenkasse bringt. Erwischt Ihr
dabei sogar ein Gangmitglied, hinterlässt
dieser netterweise Waffen zum Aufsam-
meln: Immens praktisch, wenn Ihr zu

EIN SCHOTTE SPRICHT

Interview mit Brian Baird, Mitglied des Programmerteams von "GTA 2"

Hattet Ihr nach dem großen
Erfolg von "Driver" Sorgen,
dass Spieler danach an einem
ähnlichen, aber "traditioneller"
aussehenden Spiel wie "GTA 2"
weniger Interesse haben würden?

BRIAN: Wir hatten davor beim
ersten Teil etwas Angst. Es gibt
Leute, die kein "GTA 2" anfasen,
weil es nicht komplett in 3D ge-
halten ist. Bei "GTA 2" wurden wir aber,
dass nach dem Erfolg des Vorgängers eine
Käuferschicht existiert, auf der wir aufbau-
en konnten. Die Spiellogik ist ja auch drei-
dimensional, sie wird eben nur mit einer
2D-Perspektive präsentiert.

Abgesehen von offensichtlichen Ein-
schränkungen wie dem Verzicht auf
Netzwerkfähigkeit, was fehlt noch bzw. ist
anders beim Playstation-"GTA 2" im Ver-
gleich zum PC?

BRIAN: Es sind natürlich nicht so viele Au-
tos und Fußgänger auf einmal unterwegs,
Dinge wie der öffentliche Nahverkehr mus-
ten eingespart werden. Manche Missionen
wurden etwas verändert, so dass ein oder
zwei Missionen sich etwas anders spielen.
Die Playstation-Umsetzung wurde jedoch
zusammen mit der PC-Fassung entwickelt.
Die mit der Konvertierung beauftragten
Leute hatten diesmal außerdem eine viel
aktivere Rolle. Insgesamt sind wir sehr zu-
frieden damit, wie ähnlich beide Versionen
geworden sind.

Wie nahe kommt das fertige "GTA 2"
an Eure Idealvorstellungen heran?

BRIAN: Sehr nahe. Natürlich gibt es auch
diesmal Sachen oder Ideen, die wir gerne



noch reingepackt hätten. Aber es
entspricht sehr viel mehr dem
idealen "GTA"-Spiel als noch das
Original. Obwohl wir zwei Jahre
daran arbeiteten, haben wir im-
mer noch Spaß dabei, "GTA 2" zu
spielen – und das ist selten!

Wie sieht die Zukunft der
"GTA"-Serie aus? Sind weite-
re Missions-CDs geplant und kön-
nen wir mit einer Dreamcast-Umsetzung
rechnen?

BRIAN: Es stehen Ideen für ein Dreamcast-
"GTA 2" im Raum, aber meines Wissens ist
noch keine definitive Entscheidung gefal-
len. Zusatzmissionen von "GTA 2" sind gut
möglich, aber das wird vom Erfolg des
Spiels abhängen. Ich denke, dass höchst-
wahrscheinlich auch ein dritter Teil an-
steht, aber das ist noch eine Weile hin-
nach vier Jahren Arbeit mit "GTA" ist es
Zeit für eine Pause!

**"GTA 2" ist vollgestopft mit überzogen
dargestellter Gewalt, die nicht überall
gut ankommt. Musset Ihr das Spiel für den
deutschen Markt entschärfen?**

BRIAN: Die europäische Version ist unge-
schritten. Ich glaube, die meisten Leute
begriffen schon, dass die Gewalt in "GTA
2" nur fiktiv und zudem sehr zeichnerisch-
artig ohne böse Hintergedanken ist. In
Frankreich ist das Spiel mit einem "Eltern-
schutz" versehen, der restliche Kontinent
bekommt das komplette Paket ohne Kür-
zungen. Für die US-Version dagegen mus-
sen wir beim Bildschirmtext und den Radio-
sprüchen Schimpfwörter und "unanständi-
ge" Andeutungen entfernen.



Das hat gegessen: Um einer drohenden Verhaftung vorzubeugen, setzt Ihr taktisch klug zur Ablenkung eine vorbeifahrende Nobelkarosse in Brand.

Fuß unterwegs seid und die streunenden Taschendiebe damit durchsiebt. Neben handlichen Pistolen und Uzis findet Ihr an versteckten Orten auch große Kaliber bis hin zum Raketenwerfer.

Fast 70 verschiedene Vehikel kreuzen die Straßen der drei Ortsteile, die Unterschiede sind nicht nur optischer Natur: Ein flotter „B-Type“ sieht nicht nur schnittig aus, sondern erreicht ein hohes Tempo, während Laster und Eiswagen zwar robust sind, aber dafür nur ziemlich träge in Gang kommen. Außerdem merkt Ihr schnell, dass die vorherigen Besitzer sehr unterschiedliche Musikgeschmäcker haben: Je nach Viertel und Fahrzeug begleiten Euch im Autoradio andere Lokalsender, deren Spektrum von heimeliger Country-Musik über Disco-Schlager bis zu modernen Techno-Stampfern reicht – alles garniert von Werbespots und respektlosen Kommentaren der DJs. Sind Euch die Vehikel zu zahn oder werdet Ihr verfolgt, lohnt sich ein Weg in die Werkstatt: Gegen Bares bekommt Ihr dort eine neue Lackierung oder lasst schnuckelige Waffensysteme wie Maschinengewehre oder Minenleger einbauen.

Jede Gang gibt Euch sieben Aufträge, die Ihr an öffentlichen Telefonen empfangt:



Aus alt mach neu: Ein Trip durch die halbseidene Werkstatt, und Euer Fahrzeug glänzt mir einer frischen Lackierung.



Heißes

Großstadtflaster: Rund um Euch herum passiert einiges; bleibt Ihr an einer belebten Ecke stehen, seht Ihr u.a. Straßendiebe, Elvis-Imitatoren, Feuertgefechte und Rowdies, die wie Ihr einfach Autos klauen.

Die gradenlose Brutalität von „GTA 2“ kann man eigentlich nicht gutheißen, doch das Spiel dahinter ist eine Klasse für sich. Spielerisch wurde das innovative Grundprinzip des Vorgängers durch das geniale „Respekt“-System und komplett nonlineares Vorgehen aufgewertet. Die Grafik präsentiert sich trotz deutlicher Verbesserungen und witziger Details immer noch altbacken, aber angesichts der besseren Übersicht und der gesteigerten Objektanzahl auf dem Bildschirm verzeiht man das gerne. Herausragend und zum großen Teil verantwortlich für den immensen Spielspaß ist die grandiose Soundkulisse: Flüche von Passanten, Polizei-Funk und vor allem die witzigen Radiosender machen den Trip in die „GTA 2“-Welt zum einmaligen Erlebnis – so fern Ihr mit den Gewalt klar kommt.



ULRICH STEPPBERGER

Jetzt am Kiosk

AUSGABE 6/99 NOVEMBER/DEZEMBER 6,80 DM

KINO ZU HAUSE

audiovision

Meistverkauftes Heimkino-Magazin

DVD

DVD-Wechsler: Toshiba Testsieger für 1.400 Mark
Cash & Carry: Universum-Player für 700 Mark
DVD interaktiv: Videospiele mit der Fernbedienung

LCD-Projektoren

Gegenwart: Top-Geräte ab 12.000 Mark im Test
 Zukunft: Sonys 16:9-Sensation für 14.000 Mark
Marktübersicht: LCD/DLP-Bildwörter im Überblick

BOXENSET von Jamo zu gewinnen

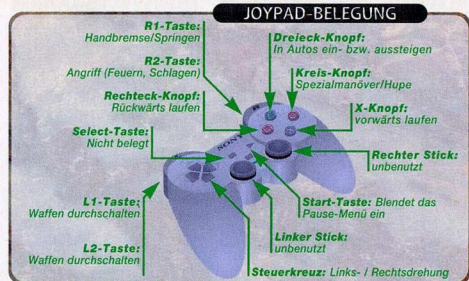
Bitte umblättern

Test total: Kritische Meßlabor-Analysen von DVD-Playern, Dolby-Digital-Verstärkern, Videoprojektoren, Boxensystemen & Co.

20 Seiten Ratgeber: Anschauliche Erklärungen von technischen Feinheiten, ausführlicher Testspiegel und konkrete Problemlösungen.

Aktuelle Meldungen aus der Heimkino-Branche mit Produkt-Neuheiten und Hintergrundinfos zu technischen Entwicklungen.

Vom Kino zur DVD-Fassung: Kompromißlose Filmtests auf gut 15 Seiten mit besonderem Augenmerk auf Bild- und Tonqualität.



Der Stärkere hat Recht: Bei einem Panzer habt Ihr die Qual der Wahl, ob Ihr andere Autos zerborsten oder überrollen wollt.

Kleingeld:

Nicht nur durch Gang-Aufträge könnt Ihr Geld verdienen.

Schnappt Ihr Euch ein Taxi, winken



"Hey, Taxi!": Der arme Kerl weiß noch nicht, welche Höllefahrt ihn erwartet.

Euch gelegentlich Fußgänger zu einer Fahrt heran und bezahlen auch brav dafür. Lasst Ihr sie einfach stehen, hört Ihr schon mal ein wüstes „Asshole!“ oder „Maniac!“

Mal reicht es, das neueste Modell einer feindlichen Karosse zu mopsen, dann wieder begleitet Ihr als Fluchtfahrer eine Bande zum Banküberfall oder müsst einen unbequemen Zeugen entführen und in der Schrottpresse entsorgen. Zusätzlich findet Ihr in jedem Viertel 25 „GTA 2“-Symbole. Habt Ihr alle zusammen, winkt eine besonders fette Mission. Nur zum Abregieren dienen grüne Münzen, die Ihr meist zu Fuß aufammelt: Damit aktiviert Ihr einen „Killerwahn“, bei dem Ihr in einem Zeitlimit eine vorgegebene Anzahl Leute meuchelt.

Vorsicht: „GTA 2“ ist nichts für unverbesserliche Menschenfreunde und sanfte Gemüter. Wer aber über das makabere Spielprinzip lachen kann und das Geschehen auf dem Bildschirm nicht zu ernst nimmt, wird mit einem witzigen und motivierenden Mix aus Geschicklichkeitstest und Action-Adventure belohnt. Die Vielfalt an Missionen, Autos und Waffen, das coole Respektsystem und die Offenheit der Spielumgebung zeugen vom kreativen Können der DMA-Designer. Zudem wurden bei „GTA 2“ diverse Mängel des Vorgängers ausgegült: Die Steuerung ist zwar immer noch gewöhnungsbedürftig, durch einige Verbesserungen aber nach einer Weile gut zu handhaben. Die Polizei verhält sich nun erheblich klüger und macht Euch das Leben oft richtig schwer. Nicht zuletzt ist auch die deutsche Übersetzung einwandfrei gelungen.

STEPHAN FREUNDORFER



Wie gemein: Habt Ihr endlich dem Eiswagen-Depot kräftig eingeheizt, ist prompt keine Zeit mehr übrig.



Schwache Leistung: Schon einfache Straßensperren haben gereicht, um Euch zu schnappen – nicht mal das FBI musste tätig werden.

Neben der Standardvariante mit einer Uzi greift Ihr schon mal zwecks Abfackelung von Passanten zum Flammenwerfer oder sprengt Fahrzeuge mit Raketen. Besonders eifrige Sucher stolpern sogar über einen Panzer, mit dem es sich besonders heftig splatter. Um zwischen den Aufträgen Luft zu schnappen und um Vergebung zu bitten, sucht Ihr eine Kirche auf: Gegen die bescheidene Summe von 50.000\$ im Opferstock werden Eure Sünden erlassen und zugleich der Spielstand gespeichert. Habt Ihr ein Viertel erfolgreich absolviert, wartet nach der Endabrechnung die Bilanz: Neben dem Kontostand wird dabei auch u.a. die Anzahl der gemuechelten Passanten und der angerichtete Sachschaden berücksichtigt. Je nach Erfolg dürft Ihr zu einer Bonusaufgabe antreten und unter Zeitdruck Eiswagen jagen oder in einem illegalen Straßenrennen oder in einem illegalen Straßenrennen die Zuschauer überrollen. Ganz unbeachtet könnt Ihr Eure Schanddaten allerdings nicht betreiben: Die lokale Polizei drückt zwar ein Auge zu, wenn Ihr rote Ampeln ignoriert, reagiert aber

auf ein Verbrechen. Sofort habt Ihr mehrere Streifen auf dem Hals, die Euch unsanft rammen und den Weg blockieren. Schafft Ihr es, den Polizisten zu entkommen, fahren die Cops härtere Geschütze auf. Symbolisiert durch Köpfe am oberen Bildschirmrand seht Ihr, wie kritisch die Lage ist: Ab vier Schädeln müsst Ihr mit Straßensperren rechnen, danach kommen besonders aggressive Agenten vom FBI und sogar die Armee zum Einsatz. Werdet Ihr angehalten, erfährt Eure Karriere einen unsanften Rückschlag: Ihr verliert den aktuellen Auftrag und – was noch viel schlimmer ist – das Ansehen bei der betreffenden Gang. Wirklich dauerhafter Schaden bleibt zum Glück nicht, denn Ihr dürft Euch unbegrenzt oft neu versuchen. **145**

86%

SPIELSPASS

PRESS START

HERSTELLER
TAKE TWO
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA-Preis
100 MARK
GRAFIK SOUND
72% 87%

Nichts für schwache Gemüter: Ultrabrutale Downtown-Gangsteraction in einer virtuellen Metropole mit coolem Soundtrack.



Selber schuld: Wer bei illegalen Straßenrennen zu nahe an der Fahrbahn steht, ist ganz schnell platt.



Leichen pflastern Euren Weg: Nur wer im Rudel ausradiert, erhält auch dicke Punkteboni spendiert.

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

First Class belohnt seine Kunden: Ab sofort erhält jeder Kunde mit einer Software-Lieferung Bonuspunkte. Über 50,- einen, über 200,- zwei, (je 5,- Wert). Ab 5 Bonuspunkten sind diese bei jeder weiteren Bestellung einlösbar!!

Nintendo 64

N64 Grundgerät	199,00
Racing Simulation 2	104,95
Premier Manager 64	104,95
World League Soccer * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Castlevania 3D	114,95
Armormines in Projekt Swarm *	94,95
Vigilante 8- Second Offensive *	109,95
Star Wars Pod Racer	104,95
Hybrid Heaven	109,95
Revolt	109,95
Destruction Derby *JETZT VORBESTELLEN	114,95
Jet Force Gemini *JETZT VORBESTELLEN	114,95
Mario Golf	89,95
Monster Truck Madness	94,95
Ready 2 Rumble Boxing *	109,95
Starcraft * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Shadowman	104,95
Grand Theft Auto (GTA) *	99,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak *	144,95
Tonic Trouble	109,95
Turok: Legende des verlorenen Landes*	94,95
WCW Mayhem * JETZT VORBESTELLEN	104,95
WWF: Attitude	104,95



Löser ab 9,90 DM / Komplette Katalog kostenlos anfordern!

Dreamcast Japan & US

Dreamcast US	auf Anfrage
Dreamcast Japan + Stromkonv. + RGB	499,00
Dreamcast Japan + RGB + 1 Spiel:	589,00
Monaco, Sonic, Virtua Fighter oder Marvel	
Dreamcast Software US	auf Anfrage
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Carrier *	129,95
Chomaru Golf *	129,95
Gundam Mobile Armor	129,95
Blue Stinger	119,95
Climax Landers	129,95
Air Force Delta	129,95
Space Griffon *	129,95
D2-D's Diner II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	129,95
Star Gladiator II *	129,95
Pen Pen	89,95
Marvel vs Capcom	109,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Virtua Striker V2 * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Dead or Alive II *	129,95
Redline Racer DC	99,95
Monaco GP Simulation	99,95
Hiryo No Ken Retsuden	109,95
Sega Rally 2	119,95
Death Crimson II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Zombie Revenge	129,95
Shen Mu (Freee) *	129,95
House of the Dead II + Gun	189,95
Super Speed Racing	99,95
Bio Hazard: Code Veronica *	129,95
Snow Surfers DC	129,95
VMS oder Puru	69,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	109,95
Frame Grinde	119,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
King of Fighters DC	119,95
Soul Calibur	129,95
Maken X * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Giga Wing	129,95
Dynamite Deka II	129,95

a.A.
499,00
Dreamcast
589,00



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	149,95
FIFA 2000	84,95
Shadowman	79,95
NHL 2000	84,95
Jade Cocoon * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Hoot Wheels	89,95
Final Fantasy VIII	109,95
Bundesliga Stars 2000	84,95
WCW Mayhem * JETZT VORBESTELLEN	84,95
Soul Reaver	94,95
Ready 2 Rumble Boxing *	94,95
Baldurs Gate*	69,95
Autobahn Raser II *	89,95
Rainbow Six * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Dino Crisis	84,95
Silent Hill	89,95
Premier Manager 2000 *	89,95
Formel 1 99	89,95
Formel 1 99 + Lenkrad	159,95
Box Champions 2000 *	89,95
Crash Team Racing	89,95
Mission Impossible *	99,95
Star Wars Episode I	94,95
Demolitions Racer	89,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
Asterix & Obelix gegen Caesar *	89,95
Tony Hawk Skateboarding	89,95
Die 24 Stunden von Le Mans *	89,95
Fussball Live	89,95
GTA 2	84,95
Tomorrow Never Dies *	84,95
Hell Night	89,95
Ronin Blade *	89,95
Metal Gear Solid Special Missions	49,95
UEFA Striker	89,95
Gran Turismo II * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Lego Racers *	99,95
X-Files	89,95
Spyro the Dragon 2	89,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und Sonic oder Virtua Fighter 3tb	620,00
Controller	59,95
VMU	59,95
Vibrations Pack	49,95
Scart Kabel	49,95
Keyboard	59,95
Lenkrad	124,95
House of the Dead 2 + Gun	149,95
Aerowings	94,95
Blue Stinger	94,95
Buggy Heat *	94,95
Snow Surfers *	94,95
Billard Nights *	94,95
Shadowman *	94,95
Dynamite Cop 2	94,95
Incoming	99,95
Marvel vs Capcom *	99,95
Metropolis *	109,95
Monaco Grand Prix	99,95
NBA 2000 *	99,95
Sega Rally 2	109,95
Powerboat Racing 2 *	99,95
Powerstone	99,95
Ready 2 Rumble	109,95
Real Doo *	94,95
Sega Bass Fishing + Angel *	89,95
Millenium Soldier (Expendable)	109,95
Soul Calibur *	109,95
Sonic Adventure	94,95
Speed Devils *	94,95
Formula One Racing *	109,95
Suzuki Allstar Racer *	94,95
Tokyo Highway Challenge	99,95
Toy Commander	94,95
Trick Style	99,95
UEFA Striker *	99,95
Virtua Fighter 3 tb	94,95
Arcade Stick	94,95
Joypadverlängerung	24,95



* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

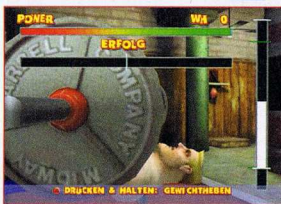
Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM. Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Ab 150,00 DM Versandkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.

Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246

Ready 2 Rumble Boxing



"Deutsche Sprach, schwere Sprach". Dieser überstrapazierte Satz trifft leider auf das multilinguale Handbuch von "Ready 2 Rumble Boxing" zu. Neben unsicherer Grammatik und zufälliger Groß- und Kleinschreibung führt besonders die Eindeutschung von Fachbegriffen zu unvorhersehbaren Grinsen. Neben dem 'Arkadenmodus' hat uns besonders der 'Vibrator' gefallen, der, laut Anleitung, "das Spielvergnügen erheblich steigert".



Mit Ausdauer zur Meisterschaft: Im Training verbessert ihr die Attribute Eures Kämpfers.



Mit "Let's get ready to rumble!" wurde der Amerikaner Michael Buffer bekannter als die meisten Boxer, die er in

den vergangenen Jahren ankündigte. Davon will nun Midway profitieren, die es als erstes Softwarehaus geschafft haben, Michael und seinen legendären (und gesetzlich geschützten) Spruch für einen Boxtitel zu gewinnen.

Wie von einem traditionellen Automatenhersteller zu erwarten, ist das Spielprinzip von "Ready 2 Rumble Boxing" stark actionlastig. Im Arcade-Modus gelangt ihr als einer von 13 Boxern direkt in die Arena, um CPU-Gegner oder Mitspieler auf die Bretter zu schicken. Ob ihr nun die schnuckelige Studentin Lulu Valentine oder den dicken Sumo Salua Tua wählt, trotz unterschiedlicher Leistungswerte steuern sich die Kämpfer gleich einfach. Via Stick oder Steuer-

kreuz tänzelt ihr durch den Ring, setzt über die vier Knöpfe hohe bzw. tiefe Schläge an und deckt Gesicht und Körper mit den Schultertasten. Durch Kombination von Bewegungstasten und Schlagtasten animiert ihr Euer Alter Ego zu harten Geraden, kraftbrechenden Aufwärtsschlägen,



Gentlemen sind im Ring fehl am Platz: Wartet nur, bis sich die Brasilianerin Selene Strike von Eurer wichtigen Linken erholt hat...

deftigen Schwingern in die Magengrube oder individuellen Spezialattacken. Neben Eurer Energie solltet ihr immer den Schlagbalken im Auge haben. Je voller die Leiste, desto mehr leidet Euer Gegenüber bei einem Treffer. Witzig ist das Rumble-Feature: Tolle Aktionen werden mit einem Buchstaben belohnt. Habt ihr das Wort "Rumble" komplett, könnt ihr eine deftige Mega-Attacke ausführen. Neben versteckten Charakteren motiviert vor allem der Meisterschafts-Modus zum Überziehen der Handschuhe. Mit einigen grenzdebilen und schmächtigen Sportlern gründet ihr Euren Boxstall, um den WM-

Titel zu holen. Über Preiskämpfe verschafft ihr Euren Schützlingen Erfahrung und Euch dicke Geldbündel, die ihr in Trainingseinheiten investiert. Diese werden in Minispielchen absolviert: So müsst ihr auf Kommando in den Sandsack dreschen oder gefühlvoll die Boxbreme zum Tanzen bringen. Über kontinuierliche Titelkämpfe rackert ihr Euch schließlich die Weltrangliste hoch. *sf*



Dank Dreamcast-Systemsteuerung dürft ihr auch in der PAL-Version englisch lesen

Die Bildschirmtexte dagegen gehen bis auf kleine Schludereien in Ordnung. Wollt ihr trotzdem lieber die Originaltexte, so setzt ihr einfach in der Dreamcast-Systemsteuerung die Sprache auf 'English'. Übrigens: Die gesamte Sprachausgabe wurde in Englisch belassen.



Keine Chance: Eine Rumble-Attacke können nur Profis blocken. Meist endet sie mit einem Freiflug auf die Bretter.



1...2...3...: Durch Dauerfeuer pumpt ihr Energie in den schlaffen Körper.

Midways Boxtitel ist ein echter Gute-Laune-Garant. Egal, ob ihr Euch mit einem Kumpel kloppt oder kurz mal den KI-Gegner verböbelt, im Ring steigt die Stimmung in Sekunden. Das liegt vor allem an der gelungenen Grafik und den witzigen Kampfanimationen: Die einzelnen Figuren besitzen ihren individuellen Charakter, sie bekommen blutige Nasen oder zugequollene Augen und fallen beim KO theatralischer zu Boden als ein gefolterter Bundesligastürmer. Es macht einfach Spaß, alle auszuprobieren und motiviert: unheimlich, die fünf Bonus-Recken freizuzocken. Auch die Steuerung gefällt: Die Moves sind zwar nicht so üppig und ausgefeilt wie in einem Beat'em-Up, für ein Boxspiel habt ihr aber ordentlich Schlagvarianten. Ausdauernde Prügelknaben freuen sich zudem über den simplen, aber durchdachten WM-Modus.



STEPHAN FREUNDORFER

Andere Versionen
Umsetzungen für Nintendo 64 und Playstation sind in Planung.

85%

SPIELSPASS

READY 2 RUMBLE BOXING

PRESS START BUTTON

HERSTELLER	
MIDWAY	
SYSTEM	
DREAMCAST	
ZIRKA - PREIS	
120 MARK	
GRAFIK	SOUND
82%	73%

Erstklassig designtes Box-Spektakel: Kurzweilige Haudrauf-Action ohne große Taktikansprüche.

Magical Tetris Challenge



Während Donald gerade einen langen "Pentris"-Block stapelt, fegt magische Energie Mickys Röhre leer.

164 Capcom verbündete sich für ihre "Magical Tetris Challenge" mit Disney und verpasste dem altbekannten Spielprinzip ein Maus-Lifting. Tretet ihr nicht im Endlosmodus zur Dauerstapelei an, wählt ihr Micky, Donald, Goofy oder Minnie als Helden für den Story-Modus. Spielerische Unterschiede gibt es dabei nicht, wenn ihr nach kurzen Textabschnitten gegen Fieslinge wie Kater Karlo & Co. antretet. Neben dem traditionellen "Tetris" gibt es eine "magische

Andere Versionen

Eine Playstation-Version erscheint in Kürze. Den Import-Test der N64-Fassung findet Ihr in MANIAC 2/99

Variante, die Euch das Leben mit merkwürdig geformten Steinen schwer macht, sobald Euer Kontrahent mehr als eine Reihe abbaut: Als Gag ganz witzig, aber langfristig zu konfus. Einsteiger freuen sich dagegen über die Ablagehilfe, die ein Steinschatten am Boden und die Einzeichnung der Spalten im Hintergrund bieten.

Für Disney-Fans ist die putzige Optik ein dickes Atmosphäre-Plus, sonst steckt nicht mehr dahinter als ein gewöhnliches "Tetris". us

SIELSPASS
HERSTELLER
CAPCOM
SYSTEM
NINTENDO 64
ZIRKA - PREIS
120 MARK

GRAFIK	SOUND
37%	56%

Kompetente "Tetris"-Variante, die dank Disney-Bonus gefällt. Leider maximal zwei Spieler gleichzeitig, auch der konfuse Extra-Modus ist nur kurzfristig spannend.

Kompetente "Tetris"-Variante, die dank Disney-Bonus gefällt. Leider maximal zwei Spieler gleichzeitig, auch der konfuse Extra-Modus ist nur kurzfristig spannend.

Fisherman's Bait



Mit dem Kameraden überkreuz:
Auch zu zweit lässt sich wunderbar
im trüben fischen.

PS Im Gegensatz zur Konkurrenz gönnt Euch Konamis arcadelastiges Angielspiel keine Entspannung am virtuellen Wasser. Ein knappes Zeitlimit sorgt nämlich dafür, dass Euch eher die Leine als der Geduldssaden reißt. Nach Wahl von Revier – an vier Seen macht Ihr Euch die Füße nass – und Köder werft Ihr die Leine Eurer Einheitsangel aus, um dicke Barsche aus dem Wasser zu ziehen. Aber auch Regenbogenforelle, Barbe, Wels oder Gummistiefel verirren sich an Euren Haken. Diese Beute zählt zwar nicht für das Turnier oder die Bestenliste, je nach Gewicht be-

Andere Versionen

Die Importversion wurde in MAN!AC 5/99 mit einer Spielspaßwertung von 64% getestet.

kommt Ihr aber ein paar Sekunden auf Eurem Zeitkonto gutgeschrieben. Der Fangvorgang gestaltet sich simpel, aber spannend. Hat ein unglückseliges Gräntier am zappelnden Köder angebissen, dreht Ihr vorsichtig die Spule, reißt die Rute hin und her oder lasst Schnur nach, um Fisch und Haken nicht zu verlieren. Eingestreute Actionsequenzen zeigen Euch den Fisch auf seiner Flucht durch die Tiefen des Sees. Leider langweilen sich Solisten schnell wegen fehlender Simulationsaspekte, geringer Spieltiefe und durchschnittlicher Optik. Zwei Angler haben länger Spaß. *sf*

SPIELSPASS **64%**

HERSTELLER
KONAMI

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK / SOUND
51% / 63%

**Automaten-Umsetzung ohne
Tiefgang: Actionreicher
Angelausflug, der wegen
mangelnder Optionsvielfalt
und durchschnittlicher Optik
auf Dauer wenig motiviert.**

Automaten-Umsetzung ohne Tiefgang: Actionreicher Angelausflug, der wegen mangelnder Optionsvielfalt und durchschnittlicher Optik auf Dauer wenig motiviert

PLAYSTATION 2 N64

[illegible]

ST DEUTSCHE WERKS

[illegible]

**Kleiner Auszug
aus unserem
Programme.**

**Alle
Sendungen
Versand-
kostenfrei!**

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Hugo Dunder 2 mil Pistol	(D)	\$150.00
Hydra Head		\$100.00
Incoming		\$100.00
Killer Loop		\$100.00
Marsel vs. Capcom		\$100.00
Matcapoli		\$19.00
Millennium Soldier		\$100.00
NBA 2000		\$100.00
NBA 2000 - Grand Prix 2		\$100.00
NFL Blitz 2000		\$100.00
NFL Quarterback Club 2000		\$100.00
Pen Pen		\$100.00
Plasma Sword		\$100.00
Power Stone		\$100.00
Roady 2 Rumble		\$100.00
Red Top		\$100.00
Renegade Racing		\$100.00
Saga Bass Fishing		\$180.00
Saga Rally 6		\$19.00
Shadowman		\$100.00
Snow Surfers	(D) (S)	\$100.00
Sonic Adventure		\$100.00
Soul Calibur	(D) (S)	\$10.00
Soul Fighter		\$100.00
South Park		\$100.00
Speed Demos		\$100.00
Street Fighter Alpha 3		\$100.00
Super Cross 2000		\$105.00
Suxak Allstar Race		\$100.00
Tokyo High School Battle		\$100.00
Toys Commander		\$100.00
Track		\$100.00
VIPER Strike		\$100.00
Visitors 8		\$100.00
WrestleFest 3		\$19.00
WWF Attitude		\$100.00
World Soccer		\$100.00
Woody Armageddon		\$100.00
DREAMEAST - IMPORT		
RGB-Kabel		\$50.00
Cool Boarders	(D)	\$140.00
Eminent Glimnick Gear	(H)	\$140.00
New Japan Wrestling 4	(D)	\$140.00
Shemur	(H)	\$140.00
Soul Survivor	(H)	\$140.00
Star Trek	(H)	\$140.00
Space Griffin	(H)	\$140.00
Star Gladiator 2	(H)	\$140.00
Virtua Striker	(H)	\$140.00
Zombie Revenge	(H)	\$140.00

T - IMPORT

	50.00
(JAP)	140.00
Stick Gear (JAP)	140.00
Stirling 4 (JAP)	140.00
	140.00
	140.00
(JAP)	140.00
(JAP)	140.00
(JAP)	140.00
(JAP)	140.00

Mir akzeptieren



www.orderintime.com

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

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

MEGASTORE • über 300m² Ladenfläche

Bestell-Hotline 01 80-577 88 00

Theodor-Heuss-Strasse 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

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

GROSSKANTDEL

02 11 22 29 10 - 10

07 11. 22 29 10 - 20



Mario Golf



Während Mario die Windrichtung prüft (und dazu ein Büschel Gras in die Luft wirft), zeigt eine Linie die Flugrichtung des Golfballs.



Gute Haltung: Im Replay beobachtet Ihr Euren Schlag aus verschiedenen Perspektiven.

In Japan
verbinden Golfer
das Nintendo-64-
Spiel via 64GB-
Pak mit der
Game-Boy-
Variante (Bild
unten) und ent-
decken so neue
Charaktere. Wie
die amerikanische
Fassung verzich-
tet auch die PAL-
Version auf die-
ses Feature,
selbst wenn Ihr
eines der raren
Accessoires via
Import ergattert
habt.

Für die Playstation ent-
wickelte Camelot das vorzüg-
liche „Everybody's Golf“, jetzt
hat Nintendo die Rasenprofis
unter Vertrag genommen: Mit
Mario-typischer Knuddeloptik
vereint, sollen authentische
Ballphysik und realistisches
Spielgefühl selbst langjährige
Golfignoranten locken.
18 Nintendo-Helden reisen
zum Turnier, darunter die Mario-
Brüder, Donkey Kong, Bowser und
Wario. In zehn Spielmodi stellt Ihr Euch
dem Sportsfreund oder CPU-Feind: Im
Turnier erspielt Ihr Punkte für neue
Kurse, im „Get Character“-Modus duel-

liert Ihr Euch mit Luigi & Co., um sie als
Spielfiguren freizuschalten. Auf der „Ring
Shot“-Bahn schleudert Ihr den Ball durch
goldene Ringe und entdeckt so neu-
es Grün, beim Speed-Golf
stehen Bestzeiten im
Mittelpunkt.
Daneben gibt's
das Stroke-Match
(bis zu vier
Spieler golfen um
Geld), ein Minigolf (auf
zahlenförmigen Bahnen), den
Skins-Modus (Ihr sammelt Gold-
medaillen), sowie den obligatorischen
Trainingsmodus. Besonders ulkig ist das
„Club Shots“-Duell: Vor jeder Runde ent-

scheidet ein einarmiger Bandit über die
Art des Schlägers – hier spielt Glück die
größte Rolle.

Auch auf dem Rasen erwarten Euch
umfangreiche Optionen: Ein
Büschel Gras dient als Wind-
messgerät, via C-Knöpfe düst
die Kamera über den Rasen
und untersucht jeden Win-
kel. Wer sich verirrt, blickt
auf die Übersichtskarte. An-
schließend wählt Ihr Euer Eisen
und holt via Energiebalken zum
Schlag aus. Mit einem zweiten Knopf-
druck bestimmt Ihr die Treffergenau-
igkeit, und schon saust Euer Ball in Rich-
tung Grün. Wer den Ball optimal trifft,
wird mit einem großzügigen Schwung-
bonus sowie Replays aus verschiedenen
Perspektiven belohnt.

Auf den letzten Metern visualisiert ein
Gitterraster Gefälle und Steigungen: Zum
Einputten benötigt Ihr eine ruhige Hand
und routiniertes Einschätzungsvermögen.
Unterschiedliche Wetterverhältnisse vom
Sonnenschein bis zum Herbstgewitter
sorgen für grafische Abwechslung, auf
Euer Spiel hat jedoch nur die Windstärke
Einfluss. oe

Die ulkige Optik täuscht: „Mario Golf“ erfüllt alle Anforderungen an eine professionelle
Golfsimulation. Ballphysik und Steuerung sind hervorragend aufeinander abgestimmt,
die zehn Spielmodi stellen Euch mit Schüssen über Bande und durch schwebende
Ringe vor immer neue Herausforderungen. Die analoge Windmessung per
Grasbüschel ist genial: Statt blasse Zahlen zu studieren, fühlt Ihr die Briesle um Eure
Ohren wehen. Einen flotten Einstieg garantiert die kompakte Golfschule
(das sechssprachige Handbuch wirkt dagegen unübersichtlich und lieblos),
für anhaltende Motivation sorgen geheime Herausforderer und versteckte
Kurse. Auch grafisch überzeugt „Mario Golf“ mit weiten Kamerafahrten,
beispielloser Weitsicht und dezent platzierten Special-FX. Nur der Sound
wirkt eher skunkelig als enthusiastisch.

OLIVER EHRLH



Übung macht den Meister: Ein kraftvoller Treffer lässt die Funken sprühen –
hier kassiert Ihr einen großzügigen Schwungbonus.

Andere Versionen
„Mario Golf“ für den Game Boy Color haben wir in MANIAC 11/99 getestet.

86%

SPIELSPASS

HERSTELLER
NINTENDO

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK	SOUND
81%	73%

Professionelle Golfsimulation im
kunterbunten Mario-Kostüm: Mas-
sig Geheimnisse und Spielmodi
garantieren Langzeitmotivation.



NHL Pro 99



N64 Während auf der Playstation die Inflation der Eishockeyspiele jährlich immer größer wird, ist das N64 bislang mit nur wenigen, aber dafür hochkarätigen Titeln von EA und Acclaim bestückt. Um die Puckjägergemeinde mit einer weiteren Alternative zu versorgen, schickt nun auch Konami einen Kandidaten auf Eis: "NHL Pro 99" ist dabei die europäische Fassung des Neuzeit-Updates der klassischen "Blades of Steel"-Serie.

Habt Ihr Euch für Euer Lieblingsteam aus der NHL oder eine Allstar-Mannschaft entschieden, tretet Ihr mit bis zu vier Kumpels zu einem Freundschaftsspiel an oder wagt Euch an den Ernst des Eishockey-Lebens: Neben der Saison 98/99 steht eine verkürzte Variante ebenso zur Wahl wie ein zufällig zusammengestellter Spielplan mit 82 Partien. Ungeduldige Naturen steigen wiederum sofort in die Playoffs ein und spielen sich im KO-System bis zum Stanley-Cup.

Vor der Partie grübelt Ihr auf Wunsch über die ideale Reiheneinteilung Eurer Cracks und die passende Taktik für Angriff und Abwehr: Jeweils vier Varianten stehen zur Verfügung. Um Euren Kader frisch zu halten, verpflichtet Ihr außerdem Free Agents oder tauscht Spieler mit anderen Teams.

Die Steuerung beschränkt sich auf die nötigsten Funktionen, dafür dürft Ihr neben normalen Pässen auch den Puck für einen nacheilenden Teamkollegen auflegen oder einen Schlenzer aufs Tor verschieben. us

SPIELSPASS 57%

HERSTELLER
KONAMI

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA-PREIS
120 MARK

GRAFIK 62% **SOUND** 61%

Zweitklassiges Eishockey für genügsame Puckjäger: Spielbar, aber in allen Belangen der Konkurrenz unterlegen.

Der Import-Deutsche Goalie Kölzig bekommt gleich einen Puck um die Ohren



Welche Taktik darf's denn sein? Die Spielzüge werden Euch grafisch übersichtlich präsentiert.

! Wieso Konami dieses mäßige Eishockey auf den Markt bringt, ist mir ein Rätsel: Die Optionen beschränken sich auf das Allernötigste, auch technisch hält sich der Aufwand in Grenzen. Die fade Grafik ist wenig bereichernd und ruckelt träge vor sich hin, sobald mehrere Kufencracks gleichzeitig hinter dem Puck herjagen. Von den wählbaren Kameraperspektiven ist keine ideal, überall vermisst Ihr das letzte Quentchen Übersicht. Komplexere Aktionen sind wegen der simplen Steuerung ohne Feinheiten kaum möglich: Icon-Passing fehlt sowie so, One-Timer sind oft Zufall. Und wieso gibt es keinen Turbo-Knopf, zumal das Tempo selbst auf der höchsten Einstellung noch langsam ist? Puckjäger greifen besser zu "NHL 99" oder "NHL Breakaway".

ULRICH STEPPBERGER

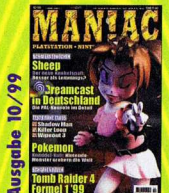
NACHBESTELLEN & SPAREN

- Hefte
- Sticker
- Bücher

5,50 Mark pro Heft



Ausgabe 11/99



Ausgabe 10/99



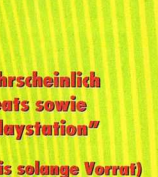
Ausgabe 9/99



Ausgabe 11/99



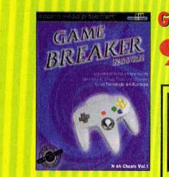
Ausgabe 10/99



Ausgabe 9/99

Game Breaker - "Die wahrscheinlich größte Sammlung an Cheats sowie Tipps & Tricks für Sony Playstation"
9,90 DM (Sonderpreis solange Vorrat)

Game Breaker für Nintendo 64
9,90 DM (Sonderpreis solange Vorrat)



Ausgabe 11/99



Ausgabe 10/99



Ausgabe 9/99

Aufklebersets
Alien's Oddzone oder Colony Wars Vengeance je 4,50 DM

Unten die gewünschten Artikel ankreuzen, den Gesamtbetrag in Briefmarken oder bar beilegen und an folgende Adresse schicken:

Cybermedia GmbH, Bestell-Service, Wallbergstr. 10, 86415 Mering

JA ICH WILL NACHBESTELLEN!

NAME **VORNAME**

STRASSE **NR**

PLZ **WOHNORT**

DATUM **UNTERSCHRIFT**

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
1/95	4/95	5/95	8/95	9/95	11/95	7/96	9/96		
1/97	2/97	3/97	4/97	7/97	8/97	9/97	10/97		
3/98	10/98	4/99	5/99	6/99	7/99	8/99	9/99		
10/99	11/99								

PREIS PRO HEFT: 5,50 MARK

TRAS ☐ **RUNDUM-STICKER** ☐ **ABE** ☐ **STICKER-SET** ☐ **COLONY WARS** ☐

☐ **GAME BREAKER** **PLAYSTATION** **9,90 DM**

☐ **GAME BREAKER** **NINTENDO 64**

ICH BESTELLE DIE ANGEZEIGTEN ARTIKEL ZUM ANGEGEBENEN PREIS. DEN BETRAG LEGE ICH BAR ODER IN BRIEFMARKEN BI

Missile Command



PS Die Aliens lernen es nie: Schon wieder planen sie eine Invasion der Erde. Um der sofortigen Konfrontation zu entgehen, schicken sie erst eine Armada Raketen aus dem Weltall in Richtung aller Großstädte. Doch haben sie dabei die Rechnung ohne Euch gemacht: Mit Eurem eigens ausgerüsteten "Missile Command"-Raumschiff bildet Ihr die letzte und entscheidende Verteidigungsfront der Menschheit.

Ihr seht das zu bewachende Gebiet aus dem Cockpit Eures Gleiters und beobachtet auf dem Rader, wo die Raketen und vereinzelt Ufos hinabfliegen. Mit einem Zielkreuz visiert Ihr sie an und feuert einen Sprengkopf darauf ab. Erwischt die Explosion eine Rakete, ist sie ausgelöscht. Dabei müsst Ihr mit Eurer Munition sparsam umgehen: Jeder Eurer drei Geschütztürme hat nur einen spärlichen Vorrat.

Neben dem Ur-"Missile Command", das mit moderner Grafik und Zweispieler-Modi (gemeinsam oder nacheinander) versehen wurde, tretet Ihr zum "Ultimate" an: Hier verteidigt Ihr mit Hilfe eines Radars etliche Kontinente, die sich teilweise über mehrere Bildschirme erstrecken und tretet gegen Endgegner an. Durch Abschüsse und gesparte Restmunition verdient Ihr Geld, das Ihr in Extras wie Mehrfachschüsse und Schutzblinde investiert. **us**

61%

SPIELSPASS

HERSTELLER
HASBRO INTERACTIVE

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
54% 67%

Ordentliche Oldie-Aufbereitung mit sinnvollen Erweiterungen, aber in hohen Levels sehr chaotisch und frustig schwer.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Keine Chance den Aliens: Erst wehrt Ihr die Raketenansalven ab (oben), dann gebt Ihr dem grünen Obermütz Saures (unten).



Die Überarbeitung von "Missile Command" hat dank netter Ideen ihren Reiz, vermag aber nicht vollends zu überzeugen. Die verschiedenen Landschaften jedes Kontinents bringen Abwechslung ins Spiel, auch die Soundeffekte wissen zu gefallen. Ist der Klassik-Modus schon schwer genug, erweisen sich vor allem die großen Levels beim "Ultimate" als Spaßbremse: Die Raketenansalven erzeugen schon genug Hektik auf einem einzelnen Bildschirm; sobald Ihr auch noch scrollen müsst, bricht das pure Chaos aus, das auch die praktischen Extrawaffen nicht auffangen können. Nervig fallen die Endgegner aus, bei denen Ihr kaum noch eine Chance habt, sobald Ihr einen Geschützturm verliert. Sucht Ihr eine harte Action-Nuss, ist "Missile Command" genau das Richtige.



ULRICH STEPPBERGER

Hot Wheels Turbo Racing



PS Vom Kinderzimmer auf die Konsole: Mattels rasante "Hot Wheels"-Miniaturlitzer bekamen von Electronic Arts ein Rennspiel maßgeschneidert, in dem Realismus zu Gunsten actionlastiger Rasereien zurückstecken muss. Sobald Ihr einige Rennserien auf dem Dutzend abgefahrter Kurse gewonnen habt, stehen stolze 40 Fahrzeuge für Euch bereit: Je nach Vorliebe entscheidet Ihr Euch dabei für rasante Raketen, die dafür wenig Schaden verkraften, oder langsamere Gefährte, die dafür bei Stunts eine gute Figur machen.

Gewöhnliche Teerpisten sind für "Hot Wheels Turbo Racing"-Piloten uninteressant: Statt dessen heizt Ihr durch abgesperrte Abschnitte, die mit abgedrehten Loops und Sprungschanzen gespickt sind. Denn nicht nur reine Geschwindigkeit zählt, auch Akrobatik wird belohnt: Hebt Euer Flitzer ab, führt Ihr auf Tastendruck waghalsige Kunststücke wie Salto und Schrauben durch. Landet Ihr wohlbehalten, werdet Ihr mit Extrasprit für Euren Turbolader belohnt – nur damit rauscht Ihr problemlos an Euren sechs Konkurrenten vorbei. In Einzelerren lernt Ihr den Kursverlauf kennen oder nehmt an einem Stuntwettkampf teil, bevor Ihr in den Pokalserien um Podiumsplätze kämpft. Zwei Spieler treten im Splitscreen an – jedoch ohne Computerkonkurrenten.

Geteiltes Leid ist halbes Leid: Spielt Ihr zu zweit, müsst Ihr das "Rennfeeling" wenigstens nicht alleine ertragen.



Mit den "Hot Wheels"-Flitzern hatte ich in meiner Kindheit viel Spaß, aber das Rennspiel dazu sorgt eher für schlechte Stimmung: Die schwache Grafik schlägt jeglichen Sinn für Ästhetik mit übermäßigem Einsatz greller Primärfarben und ruckelt zu allem Überfluss deutlich. So entfaltet das fantasievolle Kursdesign kaum Wirkung, statt dessen verliert Ihr bei Fahrten durch Loops nur die Übersicht. Steuerungsfinessen sucht Ihr ebenfalls vergeblich, die langweiligen Stunts sind extrem simpel auszuführen. Ansonsten fährt Ihr fast wie auf Schienen; während die profillosen Computergegner um Euch herumwackeln. Einziges Highlight ist die Musik: Metallica, Primus & Co. sorgen für krachigen Sound, der ein besseres Spiel als dieses Machwerk verdient hätte.



ULRICH STEPPBERGER

45%

SPIELSPASS

HERSTELLER
ELECTRONIC ARTS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
47% 71%

Unausgeglichenes Rennspiel ohne Charme: Holprige und grelle Grafik, fade Stunts und eintöniger Rennverlauf langweilen schnell.

Andere Versionen
Eine N64-Version erscheint in Kürze.

PSX SOFTWARE

Bundesliga 2000 84,99 DM

Colin MC Rae Rally	44,99 DM
Croc 2*	84,99 DM
Driver	88,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8*	99,99 DM
Formel 1 99*	88,99 DM
G-Police 2	79,99 DM
Gran Turismo 2*	89,99 DM
GTA 2*	89,99 DM
Killer Loop*	84,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul R.	89,99 DM
Legend of Kartia 2*	82,99 DM
Medi Evil*	44,99 DM
Mission Impossible*	89,99 DM
Need for Speed 4	89,99 DM
Omega Boost	79,99 DM
Rainbow Six*	89,99 DM
Resident Evil DC	44,99 DM
Ridge Racer Type 4	84,99 DM
Silent Hill	89,99 DM
Speed Freaks*	82,99 DM
Syphon Filter	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Ulsik*	86,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
Wipeout 3	89,99 DM
WWF Attitude	82,99 DM
X-Files	82,99 DM

PSX ZUBEHÖR

Maus	GB Deluxe	RF Unit
-> 29,99 DM	-> 99,00 DM	-> 24,99 DM
Blaze Koffer	X-Ploder	Shockhammer
-> 69,00 DM	-> 99,00 DM	-> 79,99 DM
Infrarot Pads	Cyberchoc R	Game Station
-> 59,00 DM	-> 54,99 DM	-> 49,00 DM

POWERWARE

BOOTMASTER

IMPORTE OHNE CHIP & LÖTEN SPIELEN!



Der BOOTMASTER ermöglicht ihnen das Abspielen von Imp...
OHNE einen Chip einlöten zu müssen. Stecken sie das Modul
einfach in den Erweiterungs SLOT der Playstation und schon kann es
losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten.

NUR:
49,99 DM

DAS ORIGINAL



29,99 DM



49,99 DM



89,99 DM



299,99 DM

DREAMCAST

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Start Kabel	49,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Arcade Stick	99,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
Sonic Adventure	94,99 DM
Sega Rally	109,99 DM
Virtua Fighter 3tb	89,99 DM
Toy Commander	89,99 DM
HOTD2 + Gun	149,99 DM
Get Bass + Angel	179,99 DM
Soul Calibur*	89,99 DM
Red Dog	89,99 DM
Virtua Striker 2	89,99 DM
Incoming	109,99 DM
NBA 2000*	84,99 DM
Formula 1*	109,99 DM
Snow Surfers*	94,99 DM

04131 / 200580

GDG MEDIA - STÖTEROGGESTR. 36 - 21339 LÜNEBURG - www.gamecentral.de - Fax: 04131 / 200580

© 1999 GDG MEDIA. Alle Rechte vorbehalten. Händleranfragen erwünscht. * mit "grünem Schilde" Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar. * Bei Abnahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal.

ZAPP GAMES

NINTENDO⁶⁴



A. THIELEN • KARTHÄUSER STR. 13 • 55116 MAINZ

>> WWW.ZAPPGAMES.COM <<

PLAYSTATION

DRIVER	99,80
V-RALLY 2	99,80
APE ESCAPE	99,80
SILENT HILL	99,80
SYPHON FILTER	99,80
LUNAR COMPLETE	159,80
STAR OCEAN 2	129,80
JADE COCOON	139,80
RACING LAGOON	149,80
DINO CRISIS	149,80
WWF ATTITUDE	I.V.
UVM.	

NINTENDO 64

STAR WARS RACER	129,80
F1 WC 2	99,80
WORLD DRIVER CHAMP.	I.V.
SHADOW GATE 64	I.V.
JET FORCE GEMINI	I.V.
MYSTICAL NINJA 2	139,80
WWF ATTITUDE	I.V.

SATURN

SF ZERO 3 JAP.	I.V.
MAGIC KNIGHT	
RAYEARTH	US 149,80
UVM.	

PC

EVER QUEST US	129,80
ALIEN VS PREDATOR	99,80
UNREAL MISSION PACK	I.V.
UVM.	

DREAMCAST

FRAME GRIDE	149,80
D. DEKA 2	149,80
EXPENDABLE	149,80
GIANT GRAM	149,80
TOKIO HIGHWAY BATTLE	149,80
SF ZERO 3	149,80
BUGGY HEAT	149,80
CLIMAX LANDERS	I.V.
AIRFORCE DELTA	I.V.
VIRTUA ON	I.V.

JETZT LIEFERBAR: SEGA DREAMCAST



NEO-GEO

FATAL FURY CONTACT PCOLOR	89,80
SAMURAI SHODOWN 2 PCOL.	89,80
METAL SLUG 1. MISSION PCOL.	89,90
GRUNDGERÄT	199,80
UVM.	

06131 / 23 04 92

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam.

Action Man: Mission Xtreme

Action Mans Spielzeug:



Der clevere "Action Man" bleibt im Dunkeln und säubert ohne Aufsehens den feindlichen Stützpunkt. Dabei kommen auch harmlose Roboterhunde zu Schaden.



Hasbro Interactive erweckt den konzerneigenen Puppenhelden „Action Man“ zu virtuellem Leben. Und keinen Moment zu früh, denn der groß-

wahnsinnige Professor Gangrene will die Menschheit mit Hilfe eines toxischen Schlafmittels und seiner „Skullbot“-Blechdronenarmee versklaven. Gangrenes Einheiten beginnen bereits, die Stadt zu plündern und Labor-Ausrüstung zu stehlen. Hier greift Ihr ins Spiel ein: Hinter dem Steuer Eures Superhelden-Sportwagens macht Ihr aus der Vogelperspektive Jagd auf Gangrenes Gefolgsleute und sammelt gleichzeitig fürs Weiterkommen notwendige Energiepunkte. Die finsternen Gesellen sprühen zur Verteidigung giftige Säure auf die Fahrbahn – da sind schnelle Ausweichmanöver und gezielte Schüsse gefragt. Die Bildschirmanzeigen machen Euch die Verfolgung leicht. Ein Pfeil deutet in Richtung des Feindes und ein Stadtplan hilft bei der Orientierung.

Einige Energiepunkte erreicht Ihr nicht mit dem Auto, weshalb Ihr im Laufe der Mission auf Euer Motorrad wechselt.

Schließlich stellt Ihr Euch im „Turbo 4x4“ dem ersten Zwischengegner – Gangrenes Assistentin Toxica. Habt Ihr sie besiegt, erfahrt Ihr von einem Geheimlabor in der Wüste. Jetzt wird „Action Man“ zum „Metal Gear Solid“-Clone: Aus ähnlicher Perspektive wie im Konami-Knaller schleicht Ihr vor dem Eingangstor umher, überfällt mit Pistolenkugeln oder Fußtritt den Wachen und löst Euer erstes Knopf-Puzzle. Ein Heer an Sicherheitskräften erwartet Euch im Innern des Laborkomplexes. Im Nahkampf hättet Ihr



Auf dem Weg zur Inselbasis: FMVs sind weder gerendert noch digitalisiert, sondern basieren auf der Spielgrafik.

keine Chance, also greift Ihr zum Langbogen und nehmt den Feind aus sicherer Entfernung hops. Ihr stoßt auf eine Pflanzenproduktion, in der das erwähnte Gift hergestellt wird. Zur Sabotage unterbrecht Ihr die Wasserversorgung und zerstört nach hartem Kampf schließlich die riesige Mutterpflanze. Der Toxin-Nachschub ist also unterbrochen, die Restbestände hat Professor Gangrene aber rechtzeitig in Sicherheit gebracht. Nun agiert Ihr wieder aus der Vogelperspektive. Im Cockpit Eures Helis ver-



Auf Knopfdruck schaltet Ihr in die Third-Person-Perspektive, in der Ihr Euch umschaut oder schießt, aber nicht laufen könnt.

sucht Ihr, die Gifttransporte aufzuhalten und zu verhindern, dass die gefährliche Substanz den wahren Kopf der terroristischen Organisation erreicht: Euren ewi-



Anspruchslos: Lauft Ihr am Kanaldeckel vorbei, wird automatisch der Gegenstand eingeblendet, den Ihr hier benutzen müsst.



Duell am Nachthimmel: Gangrenes Gang will mit dem Toxin abhauen – und hat die Rechnung ohne den "Action Man" gemacht.



Abwechslungsreich: In der ersten Mission sitzt Ihr im Sportwagen, die dritte bestreitet Ihr mit dem Hubschrauber und in der fünften seid Ihr mit dem Speedboat unterwegs.

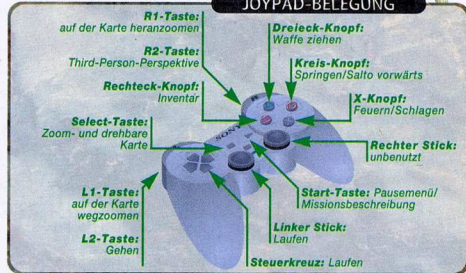
gen Widersacher, den verrückten Dr. X... „Action Man“ spricht vor allem jüngere Semester und Neu-Abenteurer an – die „Mission Xtreme“ ist kind- und einsteigergerecht. Trotz gewalttätiger Handlung bleibt alles 'sauber'; zudem agiert Ihr ohne Zeitdruck, habt unendlich Continues und Eure Kommandantin sagt Euch immer, was Ihr tun müsst. In den 3D-Missionen werden auf der dreh- und zoombaren Karte wichtige Punkte gekennzeichnet, benötigte Gegenstände an den Einsatzstellen benannt. Euer Rucksack ist voll mit technischem Schnickschnack, vor allem das Elektronikset leistet gute Dienste. Damit schließt Ihr Türen und Schalter kurz – allerdings nicht automatisch. Nur wenn Ihr in

„Parappa the Rapper“-Manier eine Tastenfolge unter Zeitdruck korrekt wiedergibt, seid Ihr erfolgreich. Eure Gegner sind nicht besonders intelligent – egal ob menschlich oder mechanisch. Wachen laufen erst auf Euch zu, wenn Ihr nah dran steht bzw. wenn Ihr sie einmal getroffen habt. Geht der Nebenmann zu Boden, stört das aber niemanden. Am Ende jeder der sieben Missionen wartet ein fetter Ohermotz auf Euch. Ist dieser erledigt, ruht Ihr Euch in Eurem Appartement aus, betrachtet freigespielte Filmsequenzen, checkt den Waffenbestand oder wechselt die Klamotten. Speichern dürft Ihr jederzeit. Nach dem Betreten eines Raumes sowie bei besonderen Ereignissen wird eine

Auftrag erfüllt: „Action Man“ erreicht nicht die Klasse eines „Metal Gear Solid“, bietet aber spaßige Agenten-Unterhaltung und dank Fahr- bzw. Flieg-Missionen sogar mehr Abwechslung als die Konami-Referenz. Optisch gibt's bis auf vereinzelte Clipping-Fehler nichts auszusetzen. Überzeugend auch die verzögerungsfrei reagierende Steuerung sowie das Waffen- und Hilfsmittelangebot. Obwohl die Präsentation für ein 'Film-Spiel' ganz passabel ist, kommt prickelnde Spannung nur selten auf – wegen der überzeichneten Charaktere nimmt Ihr die Weltrettungsmission von Anfang an nicht hundertprozentig ernst. Leider werden erfahrene Abenteurer total unterfordert, nur im letzten Drittel des Spiels machen Euch Schusswechsel und Zwischengegner zu schaffen. Zudem nervt in manchen Situationen die Kameraführung.

THOMAS SZEDLAK

Andere Versionen – Umsetzungen sind nicht geplant.



Filmszene auf Basis der Spielgrafik eingespielt. Dialoge ertönen in professioneller deutscher Sprachausgabe, u.a. wird Eure Kommandantin mit der Synchronstimme von Teri Hatcher alias Lois Lane gesprochen. Auch der schmissige Soundtrack klingt wie einem Agentenfilm entsprungen. is

Obige Belegung bezieht sich auf die Steuerung der 3D-Missionen. Sitzt Ihr in Auto, Hubschrauber oder Speedboat, ist die Kontrolle simpel: Ihr gebt Gas, bremst und schießt.

SPIELSPASS 80%

ACTION MAN MISSION XTREME

HERSTELLER HASBRO

SYSTEM PLAYSTATION

ZIRKA-Preis 100 MARK

GRAFIK SOUND 81% 78%

"MGS" für Einsteiger: Unterhaltsames Agenten-Abenteuer in gelungener Highres-Optik und mit leicht nerviger Kameraführung.



Die Karte lässt sich frei zoomen und drehen

Drückt Ihr zweimal den Sprungknopf, macht Ihr einen Salto.

MANIAC

nächster Anzeigenschluß: 9.11.99

KONTAKT 1

Andreas Knauf

08233/7401-12

Anzeigenleitung

KONTAKT 2

Axel Chalupsky

040/5237196

Anzeigenvertretung

Ausgabe 1 erscheint am 1. Dezember

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel

Eltastraße 8

78532 Tuttlingen

Playstation-Dreamcast-Nintendo 64-Saturn-SNES

Händleranfragen unter:

Tel.: 07461/79001 + 79002

Fax: 07461/79003

Worms Armageddon

Schon

im Intro-Film werdet Ihr auf den bevorstehenden schwarzen Humor eingestimmt. Zwei süße Würmchen spielen scheinbar friedlich eine Partie Tischtennis. Nach ein



Nach einer gewaltigen Detonation purzeln zwei Würmer den Hügel hinunter. Fallen sie ins Wasser, ertrinken sie.



Die Bazooka wird vom Wind beeinflusst: Beim Feuern müsst Ihr deshalb die Windrichtungsanzeige rechts unten beachten.



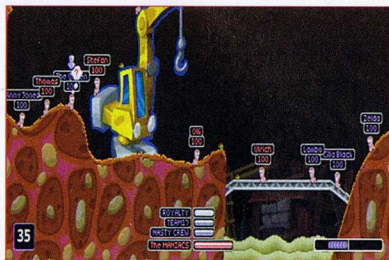
Nach über drei Jahren Bildschirmabstinenz sind die kriegerischen Würmer wieder da und machen sich erneut mit teils skurrilen Waffen systematisch den virtuellen Garaus.

An dem simplen Spielprinzip hat sich nichts geändert: Mit einer Mannschaft aus mehreren rosa Kriechtieren müsst Ihr die anderen Teams erledigen – koste es, was es wolle. Schauplatz dieser Gefechte sind bunte 2D-Landschaften, die mit Abgründen, Minen sowie zahlreichen Hindernissen gepflastert sind. Die Steuerung ist dabei denkbar einfach: Mit den Richtungstasten bewegt Ihr den aktiven Wurm durch die Umgebung, bis Ihr einen strategisch günstigen Punkt erreicht. Dort packt Ihr via Select-Taste Euer Waffenrepertoire aus und feuert mit dem X-Button die gewählte Wumme ab. Je nach Waffenart und Treffergenauigkeit verlieren Eure Widersacher Lebenspunkte. Ist die Anzeige bei Null angelangt, sprengt sich der rosa Kriecher in einem

letzten Akt selbst in die Luft. Kleinere Gräben überwindet Ihr durch einen beherzten Sprung, via gedrückter Viereck-Taste oder rechtem Analog-Stick scrollt Ihr das Spielfeld in alle Richtungen. Ein Druck auf die R1-Taste blendet Namen und Gesundheitsstatus der Würmer ein.

Um im rauen Kriegsalltag eine Chance zu haben, dürfen "Worms"-Neulinge militärische Trainingseinheiten absolvieren. In der Grundausbildung lernt Ihr den Umgang mit den wichtigsten Waffen und Hilfsmitteln. So übt Ihr beispielsweise den treffsicheren Einsatz von Handgranaten, Gewehr und Bazooka oder hangelt Euch via Ninja-Seil über einen gefährlichen Abgrund. Nach erfolgreichem Abschluss winkt neben einer Medaille auch der neuartige Missions-

Modus. Hier könnt Ihr als Solo-Spieler unterschiedliche Aufträge wie "Erreiche innerhalb von zwei Minuten die andere Seite und hol Dir eine Spezialwaffenkiste" lösen.



Die Würmer auf der Brücke sind ein leichtes Opfer: Sprengt sie in die Luft, und die Kriecher gehen baden.

In den diversen Multiplayer-Modi tretet Ihr gegen bis zu drei weitere Mitspieler an – und das ohne Multitap, Ihr benötigt nur ein Pad, da in jeder Runde nur ein Team am Zug ist. Habt Ihr alle Szenarien durchgezockt oder wollt Ihr selber kreativ werden, entwerft Ihr mit dem bedienerfreundlichen Level-Editor kurzerhand eigene Landschaften. os

! "Worms Armageddon" ist zwar nur eine leicht auffrisierte Fortsetzung des drei Jahre alten Vorgängers, das simple Spielprinzip hat aber bis heute nichts von seiner Faszination verloren. Das liegt vor allem an den putzigen Würmchen, die sich mit den verrücktesten Waffen (explodierende Oma!) gegenseitig in den Tod bomben und das ganze mit witzigen deutschen Ausrufen wie "Verräter!" kommentieren. Der "Worms"-

Nachfolger läuft wie das Original im Mehrspieler-Modus zur Höchstform auf: Den letzten Wurm des Kumpels mit einer gezielten Bazooka-Attacke auszuschalten, macht auch Mitgliedern der Tierschutzliga Spaß. Sitzt Ihr dagegen solo vor dem Bildschirm, flaut die anfängliche Begeisterung trotz neuem Missions-Modus und Level-Editor schnell ab. Für alle, die gerne im Rudel zocken, wärmstens zu empfehlen.



OLIVER SCHULTES



Mit den beschrifteten Icons des Level-Editors erstellt Ihr in minutenschnelle neue Schlachtfelder



Im umfangreichen Trainingsmodus erlernt Ihr den Umgang mit den tödlichen Waffen

78%

SPIELSPASS

WORMS ARMAGEDDON

HERSTELLER
HASBRO

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA- PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
61% 70%

Unterhaltsames Würmermorden mit unzähligen Leveln und skurrilen Waffen. Der Mehrspieler-Modus sorgt für 'Bombenstimmung'.

Andere Versionen

Der Vorgänger wurde in MANIAC 2/96 mit 76% Spielspaß getestet. Umsetzungen sind geplant für N64 und Dreamcast.

Road Rash 64



Formationsfahren: Die Gegner-"Intelligenz" zeigt eine Vorliebe für kollektive Gleichschaltung.

NS4 "Road Rash 64" bleibt dem Spielprinzip der klassischen Motorrad-Rempelei treu! Ihr brettet mit einem zu Beginn leistungsschwachen Ofen über öffentliche Straßen und tretet in illegalen Rennen gegen ein Dutzend andere Rowdies an. Fairness ist dabei ein Fremdwort: Mit Tritten, Schlägen und handlichen Waffen wie Brecheisen und Stahlketten erweist Ihr Euch der Konkurrenz ebenso wie feindlich gesinnten Streifenpolizisten. Alles ist erlaubt, Hauptsache Ihr kommt als Erster ins Ziel. Vom gewonnenen Geld rüstet Ihr Eure Maschine auf und tretet einer Gang

bei, die Euch danach tatkräftig unterstützt. Erstmals dürft Ihr im Splitscreen mit bis zu vier Freunden ran, neben Standardrennen stehen dabei auch Modi wie "Fußgängerjagd" oder klassisches "Hasch mich" zur Wahl.

"Road Rash 64" wäre lediglich unterhaltsam, wenn da nicht die Technik völlig enttäuschte: Grafisch wird nicht mal der 3DO-Urenkel erreicht, klobige Biker und kaum Randobjekte prägen das Bild bis zum arg nahen Nebel. Der Spielspaß passt sich der müden Optik an, "Road Rash 64" frustriert auf der ganzen Linie. **us**

SPIELSPASS 44%

HERSTELLER
THQ

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA-Preis
120 MARK

GRAFIK / SOUND
41% / 57%

Schlechte Umsetzung der Rüpeleraseri: Die diese Technik enttäuscht noch mehr als der öde Spielablauf. Allein die Multiplayer-Modi reizen kurzzeitig.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant, der Playstation-Vorgänger "Road Rash 3D" wurde in MANIAC 7/98 mit 77% Spielspaß getestet.

Southpark



Schneegeästör: Rückelfreiheit wird mit naheem, dickerem Nebel erkauft, der nicht nur die Sicht trübt...

DS Vom Verkaufserfolg der N64-Version angetrieben, 'beglückt' Acclaim nun auch die Sony-Konsole mit dem Ego-Shooter im Comicgewand. In der Rolle der vier präpubertären Helden Stan, Kyle, Kenny und Cartman bekämpft Ihr tapfer fünf Episoden lang Gegnerscharen und Langeweile. Wegen der Präsenz Außerirdischer ist das beschauliche Städtchen "South Park" und sein Umland bevölkert von wildgewordenen Truthähnen, wasserköpfigen Mutanten und aggressivem Spielzeug. Die endlosen Feindeshorden bringt Ihr mit allerlei skurrilen Waffen zur Strecke: So

nutzt Ihr Schnee- und Völkerbälle als Wurfgeschosse, ballert mit Kuhwerfer und Gartenschützenhuhn oder werft Giftwolken verströmen-de Furzpuppen. Wie schon auf dem N64 können weder die abgedrehten Charaktere noch die originalen englischen Sprachsamples über das öde Spielprinzip hinwegtäuschen. Keine Puzzles, nur eine Handvoll verschiedener Gegner und die gadenlos schlechte Technik von Grafik und Sound verschänken die vielversprechende Lizenz. Fans ersparen sich die Enttäuschung und hoffen auf die zukünftigen "South Park"-Titel. **sf**

SPIELSPASS 31%

HERSTELLER
ACCLAIM

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK / SOUND
35% / 39%

Ego-Shooter ohne Charme des TV-Vorbilds: Selbst "South Park"-Anhänger zweifeln an dichtem Nebel, krächzendem Sound und gähnender Langeweile.

Andere Versionen

Das N64-Original wurde in MANIAC 4/99 mit 45% Spielspaß bewertet. Zudem ist eine PC-Version erhältlich.

WOLFsoft GmbH
http://www.wolfsoft.de

Dreamcast

Grundgerät dt. 489,99
Spiele dt. ab 89,99
Grundgerät jap. 499,99
RGB-Kabel 49,99
Joyadvorlängerungen 2m 24,99
S-Video Kabel 69,99
VMU (Memory Card) 59,99
USA & jap. Spiele lieferbar

Sony Playstation

Millennium-Chip* Tuning 79,99
(Damit läuft alles, auch FF 8, Dino Crisis...)
GamePad Converter 49,99
(Schließen Sie Ihr PSX-Pad an den PC an)

PSX+Tuning+RGB-Kabel
ab: 333,33 DM

Activator (Importadapter) 59,99

Nintendo 64

N64 incl. RGB-Umbau 369,99
RGB Umbau & Kabel 149,99
(maximale Bildqualität)
Adapter incl. Actionplay 74,99
wir haben auch sehr viele Spiele für alle Systeme lagernd. Einfach nachfragen.

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

VideoGames tierisch gut!

HARDWARE SOFTWARE SERVICE
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

DVD Player Umbau
ab 199,99DM
für Import Filme (z.B. USA)

Action Figuren

Metal Gear Solid 29,99
Resident Evil 29,99
Sowie viele andere, einfach nachfragen.

Scart-Umschalter

RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

2-fach Umschalter 99,99
4-fach Umschalter 119,99
7-fach Umschalter 239,99

Tuning, Anschlußkabel

Bis zu 100% Verbesserung
PSX-RGB+Audio Besser! 39,99
N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99
PSX S-Video Kabel 39,99
Sega Saturn 50/60Hz, dt.us, jp 99,99
andere auf Anfrage!!!
Joyadvorlängerungen für alle Systeme lieferbar.

(02622)83517
* für Importierte Druckfehler und Änderungen vorbehalten

WARUM MEHR ZAHLEN!
HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT

UFO GAMES BERLIN

LADENVERKAUF & VERSAND

DC-PSX-N64-SEGA-SNES-3DO-GB-etc GROSCHANDLER

PSX UMBAU
jp & us
SOFORT 29,99

RGB KABEL
4,70

RGB & AUDIO
6,70

1 MB MEMORY CARD
6,50

8 MB MEMORY CARD
16,50

ANTENNEN KABEL..15

DOUBLE SHOCK twin..26

JOYPAD..8,9

JOYPAD VER..4,9

LENKRAD + PEDALE..119

LINK KABEL..4,9

MAUS..16

PAL BOOSTER..19

XPLORDER..79

XPLORDER PRO..119

UMBAU CHIP JP & US 3,50

KABEL & ANLEITUNG

PLAYSTATION UMGEBAUT mit Dualshock 265,-

LADEN PREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!

ESSENZBUCHER 14,80 DM.

UFO GAMES BUNDES ALLEE 71 12161 BERLIN

FAX : 030 / 859 36 35
TEL : 030 / 859 65 085 - 86

Es Gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen

Destruction Derby 64



Was lange währt, kommt doch noch raus: Nach einigen Verwirrungen findet "Destruction Derby" dank

Looking Glass und THQ schließlich seinen Weg aufs N64. Während das Grundprinzip – Autos schrotten – erhalten blieb, dürfen sich Nintendo-Fans an mehreren Neuerungen gegenüber den beiden Playstation-Vorgängern erfreuen: Um Euch das Rempeln zu erleichtern, gibt es nur noch einen Gesamtschaden am Auto, so dass Ihr trotzdem weiterfahren könnt, wenn ein Teil kaputt ist. Insgesamt stehen mit in den Ligawettbewerben zu erspielenden Fahrzeugen satte 24 Boliden zur Wahl. Mit diesen tretet Ihr in vier Arenen an, bei denen alleine Crashes Punkte bringen, oder Ihr wagt Euch auf acht Rennstrecken: Hier braust Ihr mit elf Kontrahenten über die Piste, der Platz ist dabei egal – Ihr fahrt so lange, bis Euch die Zeit ausgeht oder Euer Auto zusammenbricht. Abgerechnet wird am Ende, Punkte gibt es für das kunstvolle Verschrotten der Gegner (ein "Kill" bringt einen dicken Bonus) und das Erreichen der Checkpoints. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig im Splitscreen ran und bekommen zwei Extramodi spendiert: Jagt Euch gegenseitig Flaggen ab (geht nur für zwei Spieler) oder versucht beim "Hasch mich" einer Bombe zu entgehen. us

Ob alleine (oben) oder zu vier (unten): Nur wer gnadenlos rempelt, gewinnt.



Eigentlich finde ich die neuen Ideen von "Destruction Derby 64" ganz witzig: Für laufende Kanambolagen auf den Rennstrecken ist gesorgt; auch wenn es nicht so toll ist, dass Fahrzeuge in Gegenrichtung unterwegs sind. Das Punktesystem ist leichter nachvollziehbar als bei dem zweiten Playstation-Teil, und mit vier Spielern ist das Gerempel in der Arena immer witzig. Ein dicker Wehrmutstropfen ist die schwache Technik: So erlaubt die arg simple Steuerung (Gas, Bremse, fertig) kaum Feinheiten. Auch die Kurse sind zwar schön anzusehen, dafür ist die Bildrate jedoch so niedrig, um echtes Fahrgefühl aufkommen zu lassen. Schade drum, denn mit etwas mehr Feinschliff wäre "Destruction Derby 64" deutlich besser und spannender geworden.

ULRICH STEPPBERGER



60%

SPIELSPASS

HERSTELLER
THQ

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA - PREIS
120 MARK

GRAFIK - SOUND
61% 53%

Durchschnittliche Neufassung des Autowreck-Klassikers: Teilweise witzige Spielmodi und viele Kurse, aber simpel und technisch mäßig.

Andere Versionen
Für die Playstation ist ein dritter Teil in Arbeit, die beiden Vorgänger sind seit längerem als Platinum-Versionen erhältlich.

Championship Motocross



"Championship Motocross" ist nach "Speed Freaks" (Test in MANIAC 10/99) das zweite aktuelle Rennspiel vom Entwickler Funcom und geht diesmal in Richtung Realismus. Der Namenspatron Ricky Carmichael ist ein in den USA bekanntes Motocross-Wunderkind, dessen Taten Ihr nachahmt: Zu Beginn dürft Ihr Euch auf vier Rennpisten austoben, insgesamt ein Dutzend schaltet Ihr durch Erfolge frei. Neben traditionellen Freiluftkursen mit gewaltigen Sprüngen in mehreren Klimazonen wagt Ihr Euch außerdem in "Supercross"-Rennen, die nur in Hallen stattfinden. Etwas weniger akrobatisch geht es bei Enduro-Strecken zu, hier liegt der Schwerpunkt auf Geschwindigkeit. In jeder von drei Leistungsklassen stehen drei Motorräder mit verschiedenen Leistungswerten zur Wahl, außerdem dürft Ihr bei Reifen und anderen technischen Einstellungen mitreden. Danach geht es gegen acht Konkurrenten in Meisterschaft oder Einzelevent. Entscheidend ist nur die Platzierung, kleine Stunts dienen ausschließlich Showzwecken wie auch die Messung des höchsten und weitesten Sprüngen. Alternativ macht Ihr Euch im freien Training mit dem Kurs vertraut oder dreht auf Zeit einige Runden. Geht Ihr zu zweit im Splitscreen an den Start, verkömmeln sich die CPU-Fahrer freiwillig.

Die Halle (oben) ist vollgepackt, während dem einsamen Duell unten keine Seele zuschauen will.



"Championship Motocross" ist eines der Spiele, die Ihr zunächst probierspielen müsst, um die Qualitäten zu erkennen: Bis Ihr die Feinheiten raus habt, schleudert Ihr nur unkontrolliert auf dem letzten Platz herum. Dabei erlaubt die Steuerung des Bikes eine saubere Linienwahl und verlangt aktives Mitgehen bei den Sprüngen, sonst verliert Ihr immer wertvolle Geschwindigkeit. Trotzdem bleiben durch den hohen Schwierigkeitsgrad einiger Pisten und die gelegentlich unfaire Kollisionsabfrage Frusterlebnisse nicht aus. Die zwölf Kurse gefallen mit variantenreichen Gestaltung, dafür schwankt die Optik zwischen gut und böse: Während das Geschwindigkeitsgefühl keine Wünsche offen lässt, stören das klobige Fahrerdesign und grobe Texturen.

ULRICH STEPPBERGER



69%

SPIELSPASS

HERSTELLER
THQ

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK - SOUND
65% 59%

Sauberes Motocross-Rennen mit abwechslungsreichen Strecken und guter Steuerung, aber nur durchwachsener Optik.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Um die Kugel zu retten, dürft Ihr via Pad von allen Seiten am hochauflösenden Tisch rütteln.

PS

Wurmkur für die Playstation: Team 17 feiert das Comeback der rosa Ringhelden nicht nur mit der Mehrspielergaudi "Worms Armageddon", sondern schiebt gleich noch einen "Worms"-Flipper hinterher. In hochauflösender Grafik bekommt Ihr einen Tisch zu Gesicht, bei dem sich thematisch alles um die schwerbewaffneten Humusfresser dreht. Mit vier Schlägern balanciert Ihr die glänzende Stahlkugel, schießt sie auf Rampen, versenkt sie in Fallen oder balanciert gegen die Bumper. Habt Ihr durch eine geschickte Trefferfolge den Multi-ball-Modus freigeschaltet, dürft Ihr mit drei Kugeln gleichzeitig Punkte sammeln.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Worms Pinball

meln. Während Ihr Euch bemüht, den Ball im Spiel zu halten, laufen über das LE-Display am oberen Bildrand (dessen Transparenz Ihr justieren dürft) putzige Animationen mit

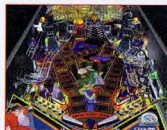
den rabiaten Regenwürmern. Bei einer bestimmten Trefferkombination dürft Ihr Euch außerdem mit einem Hütchenspiel Millionen-Boni verdienen. Kenner erfreuen sich an den originalen "Worms"-Samples wie "Watch this" oder "Oh Dear".

Auf ein reichhaltiges Optionsmenü à la "Big Race USA" müsst Ihr bei "Worms Pinball" zwar verzichten, dafür bekommt Ihr einen zweiten Tisch fürs Geld. In "World Rally Fever" schlenzt Ihr die Kugel mit drei Schlägern über ein Spielfeld, das sich dem Rennsport widmet. Akustisch untermalt wird die PS-stärke Punktejagd von einem rockigen Soundtrack und englischer Sprache. *sf*

Wer sich **STEPHAN FREUNDORFER** schon mit den Referenzflippern aus dem Hause Empire vergnügt hat, wird auch bei "Worms Pinball" seinen Spaß haben. Team 17 liefert eine durchweg saubere Simulation des Kneipensports ab. Kugel- und Schlägerphysik sind realistisch, die Optik fehlerfrei und das Design gelungen. Trotzdem motiviert "Big Race USA" mit nur einem Tisch wegen seinem durchdachteren Aufbau und den vielfältigeren Modi länger. Leider müsst Ihr auch auf Goodies wie ein Service-Menü verzichten.



Auch der zweite Tisch auf der CD ist von einem Team-17-Titel



Inspiziert. Das 1996 erschienene Rennspiel "World Rally Fever" schaffte es allerdings nicht auf Konsole, sondern war den PC-Nutzern vorbehalten.

71%

SPIELSPASS

HERSTELLER: INFOGRAMES

SYSTEM: PLAYSTATION

ZUR KASSE PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 73% SOUND: 62%

Technisch einwandfreie Flipper-Simulation: Zwei hübsch designte Tische laden zur wenig komplexen Kugelakrobatik.

KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

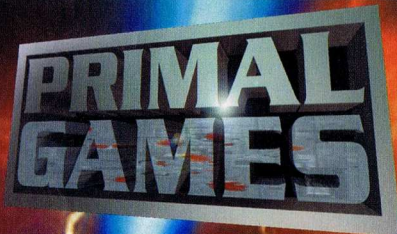
SONY PLAYSTATION

PS Multiform	289,95
Avanger Gun	89,95
Exploder FX	99,95
Speedster Steering Wheel	189,95
Bass Landing + Controller ntsc	179,95
Brave Fencer ntsc	119,95
C...	89,95
Dino Chrisis	99,95
Dune 2000	89,95
Driver	89,95
F1 99	99,95
Final F. Anthology ntsc	i.V.
Final Fantasy VIII	99,95
Fifa 2000	99,95
Fußball Live	89,95
G-Police 2	89,95
GTA 2	99,95
Jade Cocoon	89,95
Metal Gear Solid	99,95
MGS add on	49,95
NHL 2000	99,95
Parasite Eve ntsc	139,95
Rainbow Six	99,95
Resident Evil 3	i.V.
Shadow Man	99,95
Shaolin	99,95
Soul of the Samurai	99,95
Soul Reaver	99,95
Star Ocean ntsc	139,95
Syphon Filter	99,95
Tony Hawk Skateboarding	99,95

V-Rally 2	89,95
Wipe Out 3	99,95
Wutang Clan	139,95

DREAMCAST

Grundgerät + Wandler (ip)	479,95
Grundgerät + Modem	499,95
Adapter	i.V.
VMS Memory	59,95
Tokyo Highway Battle	89,95
Virtua Fighter 3	99,95
Aero Dancing	99,95
Blue Stinger	109,95
Buggy Heat	99,95
Cool Border	99,95
Dynamite Cop	99,95
Get Bass + Angel	199,95
House ...	159,95
Hydra Thunder	109,95
Metropolis Speed R.	115,95
Millenium Soldier	109,95
Power Stone	109,95
Red Dog	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Sega Rally 2	109,95
Shenmue ntsc	i.V.
Sonic Adventure	115,95
Soul Calibur	115,95



Streetfighter Zero 3 ntsc	139,95
Uefa Striker	109,95
Zombie Revenge ntsc	139,95

NINTENDO 64

Donky Kong Country 64	i.V.
Evil...	i.V.
F1 World GP2	99,95
Hybrid Heaven	129,95
Jet Force Gemini	119,95
Rainbow Six	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	i.V.
Shadow Man	119,95
South Pack	119,95
Star Wars Racer	119,95
Perfect Dark	119,95
World Driver Championship	i.V.

WWF Attitude	119,95
Zero Hour	119,95
Zelda	79,95

NEO GEO POCKET COLOR

Grundgerät versch. Farben	169,95
Dragons Wild	89,95
King of Fighters	89,95
Neo Geo Cup Soccer	99,95
Metal Slug	89,95
Samurai Showdown 2	89,95

ANIMES

Darkside Blues	49,95
Final Fantasy	49,95
Ghost in the Shell	49,95
Neon Genesis Box 3	79,95

PRIMALGAMES ONLINE:
www.primalgames.com

Täglich News

02 34-9 16 06 30

BESUCHEN SIE AUCH UNSERE SHOP'S

PRIMAL GAMES
EUROPA-GALERIE GEGENÜBER HBF KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 BOCHUM-CENTRUM
PRIMAL GAMES
HERNER STR. ECKE KAISERWALL 2-4 RECKLINGHAUSEN-CENTRUM

Pocket News: KONAMI MOBIL:

Nach dem „Beatmania“ Handheld (MANIAC 11/99) kündigt Konami in Japan weitere LCD-Spiele an: Die Bemani-Kollegen „Dance Dance Revolution“ und „Pop'n Music“ (rechts, 50 Mark) sind Umsetzungen der gleichnamigen Spielautomaten; in „Muscle Ranking“ (links, 50 Mark) trainiert Ihr einen Tamagotchi-ähnlichen Sportler in Disziplinen wie Klettern und Sprinten für Duelle gegen die Kumpels. Versionen für Playstation und Game Boy Color erscheinen im Dezember in Japan.

SNK-ABENTEUER: Nach massig Action- und Puzzlespielen für Neo Geo Pocket kommen nun auch Rollen- und Strategiespieler mit SNKs Farbhandheld auf ihre Kosten. Noch in diesem Jahr erscheint das Echtzeitstrategiespiel „Faselei“ von Sacnoth (rechts), in dem Ihr Mechs mit Rollenspieleigenschaften in die Schlacht führt. Wer mit seinem Mech lieber Rollenspielwelten erkundet, besorgt sich „Biomotor Uniton“. Ein Europa-Release ist zur Zeit nicht geplant.



Ulkiges Zubehör: Oben sieht Ihr die Spinne „Wonderborg“, unten den Scratch-Teller für „Beatmania“.



Schwan sucht Verbindung

Japan im Wonderswan-Fieber: Mit der Top-Platzierung von „Super Robot Wars Compact“ in den japanischen Spiele-Charts hat sich Bandais LCD-Winzling zum ernsthaften Game-Boy-Konkurrenten gemauert.



Link ist in: Mit einem Zusatzmodul verbindet Ihr Euren Wonderswan mit dem Digimon.

Zubehör-Liebhaber mit Sinn für das Außergewöhnliche finden im Wonderswan die ultimative Link-Konsole. Während der aufsteckbare Scratch-Teller für Konamis „Beatmania“ noch im Bereich normaler Videospielverrücktheiten liegt, bringt Bandais „Digimon vs Wonderswan“ selbst Zubehör-Kenner ins Staunen: Im Tamagotchi-Verwandten „Digimon“ (MANIAC 3/98) züchtet Ihr auf Eurem Handheld grimmige Kampfmomente, die Ihr per Link gegeneinander antreten lasst. Auf dem Wonderswan züchtet Ihr gleichzei-

tig fünf Monster, die sich entweder per Wonderswan-Link oder via Zusatzmodul gegen ein Original-Digimon schlagen! Wer im Handheld mehr sieht als ein Spielzeug, den erwarten im nächsten Jahr gleich drei neue Kuriositäten. Mit der digitalen Kamera „Wonder Mexia“ von Tony verwandelt Ihr Euren Handheld in ein Fotostudio, die fertigen Schnappschüsse verschickt Ihr per Wondergate und Internet: Der Handy-Adapter mit WWW-Browser (HTML3.2, GIF-Bilder-Unterstützung) und Email-Funktion verfügt über eine Datenübertragungsrate von 9.600 bps. Da der Wonderswan keine Tastatur besitzt, ist die Eingabe von eigenen Texten etwas kompliziert: Per Klick aktiviert Ihr eine virtuelle Tastatur, die Ihr per Steuerkreuz und Feuerknopf bedient.

Für die Kommunikation auf kurze Entfernung nützt Ihr die Infrarotschnittstelle Wonderwave: Die erste Anwendung wird die Roboterspinne Wonderborg sein, die im Augenblick

noch durchs Bandai-Entwicklungslabor krabbelt und auf der „Tokyo Game Show“ kurz zu sehen war: Das putzige Elektroniktier flitzt wie ein Hamster durch Eure Wohnung, eingebaute Sensoren verhindern den Crash mit Hindernissen. Per Infrarotlink versorgt Ihr Euren Schützling mit Streicheleinheiten und Nahrung, Liebesbekundungen und Schelte prangen auf dem LC-Display. Obendrein verspricht Bandai Linkspele sowohl für die Playstation sowie für den Nachfolger: Rollenspielfeldern und Spielstände empfängt die Sony-Konsole mit der Schnittstelle einer eingesteckten Pocketstation. oe



Wonderswan im Internet: Per „Wondergate“-Modul verschickt Ihr Emails mit 9.600 bps.



Let's go Fishing!

Mit Coconuts Rutenimulation startet Ihr eine Karriere als Angler: An vier Tümpeln werft Ihr Eure Köder aus, besonders leckere Brocken werden mit nützliche Extras wie Radar und Anglerkorb belohnt. Aus der Seitenperspektive kurbelt Ihr Euren Köder in Fischhöhe und fangt ihn mit Lockmanövern. Einen Turniermodus gibt es leider nicht, dafür ist der Schwierigkeitsgrad sehr hoch: Für Profis.



Super Robot Wars Compact

Mech-Kult für die Hosentasche: Banprestes erfolgreiche Strategieroboter bekriegen sich endlich auf dem Wonderswan. Zu Wasser, Land und im All säubert Ihr mit Eurer Kampftruppe Städte und Asteroidengürtel von feindlichen Truppen. Die taktischen Gefechte lassen Euch jede Haltestelle vergessen, die japanischen Menüs sind schnell gelernt.



Gun Pey

Das letzte Spiel des Game-Boy-Erfinders Gunpei Yokoi: Ordnet wild zusammengewürfelte Striche zu ganzheitlichen Linien und kassiert für Verzweigungen und Parallelstrecken massig Combo-Punkte. Die Regeln sind simpel, die Spiellogik dafür um so komplexer: Schon bei der ersten Runde packt Euch das „Gun Pey“-Fieber! Fünf Spielmodi sowie Link-Option motivieren.

WIR GEBT EUCH DEN WAHNSINN! JEDEN MONAT!

IM HANDEL
29,95
UVP



**TOTAL AUSGEFLIPPT:
SO SPART IHR 39,95 DM**

empfohlen in MAN!AC 6/99

**1 MB Speicherplatz (linear)
4 x größer als Standard-Card
498 Speicherplätze**



IM HANDEL
29,95
UVP

**MAN!AC Abo
+ N64 Memory Card
für **60,80** Mark**

**MAN!AC Abo
+ PS Memory Card
für **60,80** Mark**

Wirst Du einen
Abonnenten, schicken wir Dir
kostenlos eine Memory Card
für Deine Playstation zu.

Hast Du ein Nintendo 64,
bekommst Du statt
dessen diese
1 MB Memory Card.

**ABO-HOTLINE
089/85709145**

Fax: 089/85709131

**e-mail:
maniac@pan-adress.de**

**Den Coupon
einsenden an:**

**PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG**

keine Nachbestellungen!

ICH WILL DIE PRÄMIE!

KLAR!
29,95

WILL ICH EINE PRAK-
TISCHE MEMORY-
CARD IM WERT VON
MARK BEKOMMEN!
SOBALD DER VON
MIR GEWORBENE
ABONNENT (NEBENAN AUSFÜLLEN) GE-
ZAHLT HAT, GEHT MIR DIESE SOFORT ZU!

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNRORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

FÜR FOLGENDE DER BEIDEN MEMORY
CARDS HABE ICH MICH ENTSCIEDEN:

☐ **PLAYSTATION**
☐ **NINTENDO 64**

ICH WILL DAS ABO!

JA! ICH WILL MAN!AC FÜR EIN JAHR ABON-
NIEREN (60,80 MARK) UND DAMIT 10
MARK SPAREN. DAS ABO VERLÄNGERT SICH AUTOMA-
TISCH, WENN ICH NICHT BIS 6 WOCHEN VOR ABLAUF KÜNDIGE.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNRORT

DATUM, UNTERSCHRIFT DES WIDERRUFENDEN

2. UNTERSCHRIFT GEGENWAHRNEMER

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim
MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

☐ **GEGEN
RECHNUNG**

☐ **PER
BANKEINZUG**

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEF • WALLBERGSTRASSE 10 •
86415 MERING • DIGITAL: MANIACMAGA@AOL.COM

Fades Finale

Wie gut Euer Magazin ist, brauche ich ja nicht zum millionsten Male wiederholen – sonst würde ich es ja nicht lesen, gell. In meinen ganzen Jahren als Video- und Computerspielfan (angefangen mit einem Amiga 500, schnief) habe ich bisher alles nur mit einem Lächeln (oder anderen Grimassen) kommentiert. Nur mittlerweile muss ich meinem angestauten Ärger über eine bestimmte Sache mal Luft machen! Es ist ein Trend, der sich auch schon über einige Jahre hinzieht.

Ich rede von Outros bzw. Endscreen! Ich habe ja schon einige verdammte gute Outros zu Gesicht bekommen – z.B. "Lionheart" (Wer erinnert sich noch?) oder "Final Fantasy 7"! Doch es gibt genug, um nicht zu sagen zu viele Spiele, bei denen einfach auf eine entsprechende "Belohnung" verzichtet wird. Ich empfinde das als Frechheit. Man zockt sich tagelang die Finger wund und erwartet, dass das Ende der Geschichte passend verpackt präsentiert wird... und dann kommt nichts oder nur sehr wenig. Gut, solche schlechten Scherze wie seinerzeit bei "Jurassic Park" auf dem SNES ("Congratulations, you have escaped Jurassic Park!") auf einem schwarzen Bildschirm) sind uns ja größtenteils erspart geblieben. Aber es gibt auch andere Negativbeispiele: "Wild 9". Eigentlich ein schönes Spiel, aber ein dreisekündiges Filmchen am Ende des Spiels sollte wirklich nicht alles sein. Oder ein aktuelles Beispiel: "Soul Reaver". Meiner Meinung nach eines der besten PSX-Spiele der letzten Zeit mit grandioser Optik und Atmosphäre. Die Geschichte wird mit einem kleinen Intro eingeleitet und das Spiel hindurch toll präsentiert weitererzählt. Das Ende allerdings ist mehr als enttäuschend. Gerade mal ein kurzer Monolog von Möbius und der Satz "Fortsetzung folgt". Ok, es ist schon gut zu wissen, dass es wohl einen (hoffentlich ebenso guten, wenn nicht gar besseren) Nachfolger geben wird, aber doch nicht so. Zwar sind die nachfolgenden Artworks allesamt sehr schön, entschädigen aber ebenfalls nicht dafür. Gut, man könnte jetzt sagen: "Hauptsache, das Spiel hat Spaß gemacht und man hatte Freude beim durchzocken." Den Spaß und die Freude hatte ich beim Spielen, keine Frage. Man erwartet allerdings bei solchen Titeln einen gewissen 'Ausklang', der hier nicht geboten wurde. Das Ganze kommt einem wie ein spannender Krimi vor, bei dem man sich die ganze Zeit fragt, wer wohl der

Mörder ist. Am Schluss wird dann allerdings nur noch gesagt: "Der Fall ist geklärt" und der Film ist aus.

Pascal, Krefeld

Zoll-Zinober

Ich habe mir letztern "Shadow Man" in den USA bestellt und bekam die Kreditkartenrechnung sowie eine Rechnung vom Zoll. Ich habe schon sowas gehört, aber wollte es einfach mal ausprobieren. Wurde halt durch den Zoll ganz schön teuer. Kann man denn Zoll irgendwie umgehen? Ich war nämlich kürzlich in den Staaten und habe mir einen Dreamcast gekauft. Dort durfte ich bis ungefähr 300 Mark Waren mitnehmen ohne Zoll zu bezahlen.

Jeff Schramm

Wer von Deutschland aus in den USA bestellt, muss in der Regel Zoll und Einfuhrumsatzsteuer zahlen – zusammen knapp 20% des Warenwertes inklusiv Portokosten. Allerdings passiert es schon mal, dass (insbesondere kleine) Sendungen durch das Raster fallen. Nicht zuletzt hängt es davon ab, was der Versender in den USA in die Zollklärung schreibt. Kennzeichnet er die Sendung z.B. als Geschenk und legt keine Rechnung bei, hat der Zoll wenig Handhabe.

Boh, ey, ich bin cool

Hier mal meine Meinung zum Konsolenmarkt und den Zukunftsaussichten der aktuellen Konsolen. Ich behaupte: Die Konsole, deren Spiele sich am leichtesten für die Massen kopieren lassen, verkauft sich am besten. Warum? Warum denkt ihr, ist die Playstation die bisher meistverkaufte Konsole nach dem Game Boy? Warum waren Mega Drive und Super Nintendo nicht so erfolgreich? Playstation-Erfolg nur aufgrund eines tollen Sony Marketings? F...! Das aggressive Sony-Marketing mag schon seinen Anteil am Erfolg der Playstation haben, aber ich sehe den richtigen Grund eher in der Tatsache, dass auf einmal CD-Brenner zu erschwinglichen Preisen verfügbar waren. Warum kaufen die Leute heute noch veraltete Playstations anstatt auf eine Konsole zu warten, die viel bessere Zukunftsaussichten besitzt? Ganz einfach: Weil für die Playstation ein Sortiment von ca. 500 eingedeutschten Titeln und noch mal so vielen Japan-Spielen für jedermann kopierbar sind. Computer und jetzt auch Konsolen sind nun mal aufgrund der Kopierbarkeit der Software zu dem avanciert, was sie heute sind. Dass ausschließliches Raubkopieren auch Ursache für den Tod eines Systems ist, will ich hiermit nicht bestreiten, aber solange es genug Menschen gibt, die ab und zu oder sogar immer Originale kaufen, werden die Hardware-Verkäufe des Systems weiter angekurbelt, denn: Bei stetigem, kopierbarem

Softwarenachschub für ein System wird es sich solange verkaufen wie das nächstmoderne System keine kopierbare Software hat.

Dass Sony jetzt erst Spiele mit Kopierschutz versieht und nicht schon früher versucht hat, Raubkopien zu bekämpfen, zeigt doch nur, dass Sony die bisher installierte Basis an Playstation-Besitzern für groß genug erachtet und es jetzt nicht mehr nötig hält, die Spiele kopierbar zu belassen, um neue Hardware-Käufer zu angeln.

Ansonsten: N64 habe ich erst gekauft, nachdem Doctor 64 verfügbar war. So werde ich es auch mit PS 2, Dolphin und Dreamcast halten. Sobald sich die Spiele kopieren lassen, schaffe ich die Konsolen an, vorher nicht! Ganz ehrlich: Insgesamt stimmt ihr mir doch zu?

anonym

Ganz ehrlich: Offiziell und insgeheim nein! Mit Deinen Analysen zum Erfolg der Playstation hast Du nicht ganz unrecht – in Deutschland hat die Schulhof-Kopiererei die Verkaufszahlen der Konsole positiv beeinflusst. Dies trifft allerdings auf die USA und Japan nicht zu, die mit Raubkopien glücklicherweise weit weniger am Hut haben als die Deutschen. Dies dürfte auch ein Grund sein, warum Sony solange gebraucht hat, um einen Kopierschutz zu entwickeln – Deutschland ist videospield technisch nicht gerade der Nabel der Welt. Den persönlichen Verhalten bezüglich Originalspielen finde ich dagegen traurig und dumm. Mal abgesehen davon, dass der wahre Spielfan einen gewissen Besitzerstolz bei Originalen verspürt, befriedigt Du Deine Sammel Leidenschaft auf Kosten derjenigen, die für gute Leistung auch bezahlen. Die Konsequenz aus Deinem Verhalten hast Du selbst gezogen: Werden keine Spiele mehr gekauft, stirbt das System. Oder auf Deutschland bezogen: Je weniger Deutsche Spiele kaufen, desto schlechter werden die deutschen Versionen bzw. um so weniger Titel kommen hier auf den Markt. Genauso wenig wie Hooligans dem Fußball dienen, nützt Deine Gesinnung den hiesigen Spiele-Fans.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Während Stephan in seinem Playstation-2-Artikel den Yen-Preis der Sony-Neuheit richtig umgerechnet hat (ca. 720 Mark), haben wir die PS2 im Editorial etwas zu günstig angespielt (600 Mark). 10.000 Yen entsprechen zur Zeit etwa 180 Mark – vor nicht allzu langer Zeit durften wir noch mit 140 umrechnen. Langsam wird Shopping in Japan, USA und England unbezahlbar...

UPDATE: Escort-Fahrer Thomas hat zwei Fahrzeuge der Bayerischen Motorenwerke durcheinander gebracht. In dem Preview zu "Gran Turismo 2" freute er sich in einer Bildunterschrift über den angeblichen 5er BMW, dabei war's nach Meinung der restlichen Redaktion nur ein 3er.



Business as usual, Teil 3

Zunächst einmal ein Servus an das ganze MANIAC-Team; im Prinzip stimme ich mit den Aussagen von Stefan und Thorsten in der MANIAC 10/99 vollkommen überein, doch wird hierbei zuwenig auf die Sicht der Entwickler eingegangen. Sind wir doch mal ehrlich, die Zeit – so schön sie auch war – in der ein talentierter Schüler in der Garage einen Megahit codete, ist längst vorbei. Die einstige Sparten- und Freakzene der Videospiele ist heute ein Multimillionen-Dollar-Wirtschaftszweig (Sony erwirtschaftete im letzten Geschäftsjahr über 40% seiner Gesamteinnahmen in diesem Sektor). Laut einer Meldung von FGN Online wird Square umgerechnet 40 Millionen US-Dollar in die Entwicklung eines "Final Fantasy"-Spiels für die Playstation 2 investieren – wer bei solchen Beträgen noch an ein nicht gewinnorientiertes Geschäft denkt, ist naiv. Videospiele entwickeln sich – analog zur Musikszene – immer mehr von der 'Kunst' zum Mainstreamproporz. Das hat diverse Gründe:

1. Ein immer größerer Markt muss schnell befriedigt werden, sodass vielfach keine Zeit bleibt für langwierige Entwicklungsphasen und Workgroups, neues Spieldesign und -ideen betreffend. Hier wäre ein Vergleich aus der Musikbranche zu bemühen: Knapp 50% der 'neuen' Lieder in den Charts sind Remixes, Coverversionen oder auf klassischer Musik aufgebaute Rhythmen. Ich möchte den heutigen Interpreten keine Dummheit zusprechen; ich glaube einfach, dass man es sich in einer so schnellleibigen Zeit wie heute ohne gewisse finanzielle Rücklagen einfach nicht leisten kann, kreativ zu sein.
2. Ein börsennotiertes Unternehmen hat schon oftmals gerade wegen dieser Notation Angst vor dem Risiko eines unpopulären und damit verlustbringenden Spiels, da dies in einem Vertrauensrückgang seitens der Aktionäre münden würde. Siehe Sega, dessen Engagement von den Aktionären nicht honoriert wird und deren Aktien von der 'Japan Rating & Investment Information Gesellschaft' von A- auf BBB- abgestuft wurden, was dem schlechtesten möglichen Kurs für 'wirtschaftlich kompetente Unternehmen' entspricht.
3. Weihnachten ist im Geschäftsjahr der meisten Firmen (Nintendo einmal ausgenommen – die kümmern sich um Termine generell sehr wenig) so etwas wie der Climax der geschäftlichen Erwartungen oder, um es religiös zu interpretieren: die Menschwerdung der monetären Offenbarung.

Die ganze Spielepalette ist nur auf dieses eine Ereignis ausgerichtet; man kann es sich einfach nicht leisten, mit einem vielleicht exzellenten Spiel leer auszugehen, weil es die Testversionen nicht rechtzeitig in die Redaktionen diverser Rating-Magazine geschafft haben. Das ist es nur schön und billig, wenn man sich auf einen bereits etablierten Namen verlassen kann und mit ein paar spielerischen Quantensprüngen Werbung macht. Zum Beispiel: "Tomb Raider 38 – jetzt mit neuem Feature: die Titelnackeln unabhängig voneinander". Aus diesen Gründen wird es für die Innovativen immer schwerer, doch wer auf fein abgestimmte Meisterwerke – abseits von Nintendos Mastermind – steht, muss halt etwas tiefer in die Importtasche greifen: Kyojin no Doshin und Konsorten sind auf dem Weg. Man muss den Entwicklern halt mit einer gezielten Wertungs- und Einkaufspolitik zeigen, welchen Weg sie zu gehen haben – und dieser ist momentan der in Richtung 'Sequelhausen'. Doch können wir uns vielleicht mit der zunehmenden Umstrukturierung und Ausgliederung der Entwickler-Departments auf eine innovative Zukunft freuen – die Programmierung wird für den einzelnen Entwickler nicht mehr so riskant, da er z.B. nur noch für die Story oder das Charakter-Design verantwortlich ist.

argor@netway.at (Argor)

Vade Retro

Mit Eurem "Back to the roots"-Artikel habt Ihr meine Videospielerseele in einen so angenehm ausgeglichenen Zustand versetzt wie schon 20 Jahre nicht mehr. Mit meinen 30 Lenzen ergötze ich mich auf der Playstation zwar auch an Lara, Solid Snake und der FIFA-Elf, aber die Oldie-Kollektion von Atari liegt genauso oft im CD-Schacht. Hoffentlich schwenkt die Spieleindustrie auf die Oldie-Welle verstärkt ein; es gibt noch mehr Juwelen der Urzeit, die wiederbelebt werden sollten. Euer Artikel ist längst fällig gewesen und die Auflistung der Compilations eine wichtige Hilfe bei Kaufentscheidungen. Ich habe mir für rund 400 Mark extra eine gebrauchte PC-Engine mit CD-Laufwerk gekauft, nur um "Galaga 88", "Gunhead" und "Tiger Heli" spielen zu können. Schmerzlich vermisse ich immer noch "Lady Bug", ein "Pac-Man"-Ableger mit viel Taktikwitz. Insgesamt ist der Spielwitz der alten Generation unübertroffen. Ich bin fest davon überzeugt, dass sich viele ältere Videospieler (zumindest bei Playstation) Oldie-CDs kaufen würden, um alte Rekorde noch mal zu toppen – ohne stundenlanges Geplänkel.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (vg), viSDP
Leitender Redakteur: Stephan Freundorfer (sf)
Redaktion: Tobias Hartlehner (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts) / **Freie Mitarbeiter:** Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Nicolas di Costanzo (nc), Michael Rupprecht (mr)

Redaktion (keine Tipps&Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / **Telefax** (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / **Telefax** (089) 85709131
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout & Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Tomb Raider 4" © Eidos
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

Manuskriptenseindungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. 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.

Ercheinungsweise: monatlich
Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MANIAC, Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
 Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 DM/Hft). Bitte beachten Sie den Coupon im Heft.

Vertrieb Handel: MVZ GmbH & Co. KG,
Telefon (089) 319061-0, **Fax** -113

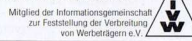
Lithographie: Kreuzeder & Partner,
 Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberdorfer Druckerei,
 A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

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 Schulungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1999 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
 Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf
 MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



Verschiedene Playstation-Testmuster von Softcom,
Tel. (0233) 4440788 und Megastar, Tel. (07761) 59953

INSERENTEN

aRJay Games	27
CDG Media	89
Cybermedia	89
Express Marketing	79
Fire International	49
First Class	83
Flohaus	71
Gamezone	47
GPress	53
Hasbro Interactive	21
Infogrames	17
Interact of Europe	3. US
Mega Game Point	99
MLC	55
New Generation	69
Order in Time	85
Primal Games	95
Sega	13
Softcom	60, 61
Sony	2. US
Take 2	4. US
Theo Kranz Versand	38, 39
Tradelink	91
Video Game Source	77
Virgin Interactive	29, 31
Wolfsort	93
Zapp Games	89

DER VIDEOSPIELPROFI
OnlineShop
www.megagamepoint.de



Nach der Kleinanzeigenflut des letzten Monats herrscht gerade vorweihnachtliche Ruhe, jedenfalls trudelten nur wenige Angebote hier ein. Denkt bitte daran, dass diese Seiten rund einen Monat vor der MANIAC-Veröffentlichung abgeschlossen werden: Wer also eine Woche vor dem Erscheinungstermin noch eine Anzeige schickt, ist garantiert zu spät für diese Ausgabe dran. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Suche NES mit passendem Metal Gear (nicht jp). Super Nintendo mit alten Final Fantasy-Titeln sowie US-Final Fantasy Tactics für Playstation. Schreibt an: Gunnar Schaen, Gartenfeldstraße 12, 54306 Kordel. Tel. 06505/445

Suche Nintendo64 us/jp (NTSC)-Spiele: Zelda, F-Zero X, Mario Party, Command & Conquer, Mario Golf, Smash Brothers, Star Wars Racer, Shadow Man, South Park, Forsaken, NBA Jam99 und andere Angebote faxen. Tel./Fax. 04932/1236

SEGA

Suche Original japanische Saturn-Spiele + Konsole. Zahle sehr gut! Schickt Eure Listen an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

Verkaufe: Magic Knight Rayearth, Mystaria2, Dragon Force2, Lunar Silver Star Story1+2, Shining Wisdom, Beyond Oasis, Gun-Shooter. Super Nintendo: Final Fantasy3-6, Tales of Phantasia, Phantasy Star4. Tel. 0331/972817

Suche Dreamcast mit Pad und dem Spiel House of the Dead2. Bin bereit, für gut erhaltene Konsole und Spiel mit Lightgun einen guten Preis zu zahlen. Tel. 08656/1448

PLAYSTATION

Suche dringend K1 Championship98 (auch us und jp-Versionen) für Playstation, zahle gut. Tel. 09735/820102

Suche für Playstation folgende Titel: X-Com, Suikoden1+2, X-Men: Children of the Atom, Crazy Ivan, Final Fantasy Tactics, Ogre Battle. Habt Ihr welche, ruft mich an, zahle gut. Tel. 05223/48966 (Florian)

Suche für Playstation oder Super Nintendo Ogre Battle (us), zahle gut. Tel. 0173/4424656

X-Men: Children of the Atom war 1995 der erste "Street Fighter"-Verschnitt von Capcom mit den bekannten Marvel-Mutanten, die sich später u.a. in "X-Men vs. Street Fighter" und dem aktuellen "Marvel vs. Capcom" mit Ryu, Ken & Co. im direkten Duell prägten. Kurioses Detail am Rande: Die Playstation-"X-Men" erschienen erst rund zwei Jahre nach der (besseren) Saturn-Fassung.

Discworld1 dringend, zahle bis zu 50 DM. Björn Horenburg, Angerstr. 11, 30851 Langenhagen

Tausche aktuelle Playstation-PAL-Spiele. Habt und suche nur neue Spiele! Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

EXOTEN

Spiele für PC-Engine / Turbo Duo gesucht! Suche Neo Geo Modul-Konsole RGB + Boards + Spiele! Suche Rampage für PC-Engine, Super Air Zonk, Cotton! Einfach mal anrufen unter Tel. 07161/934735 (ab 18 Uhr, sonst AB)

Tausche, verkaufe, kaufe! Neo Geo Module und CD! Suche für Modul: Metal Slug1+2+X u.a. für CD: Crossed Swords2 usw. Außerdem günstigste komplette Sammlungen! Alles anbieten! Tel. 0170/8122485 (Jens)

Suche Neo Geo Modul und CD-Spielsammlungen. Kaufe auch einzelne Neo Geo-Konsolen und CD-Generäte mit Spielen an. Kaufe, tausche, verkaufe ca. 35 Neo Geo Module, für PC-Engine 45 HuCards auf Anfrage. Tel. 08431/41991 o. 0170/3691231

Suche Spiele + Zubehör für Neo Geo Pocket Color. Suche für Dreamcast gut erhaltenes Get Bass mit Angel jp oder us, Anzeige gilt länger! Tel. 05221/981655, eMail: Julian_s@gmx.de

Suche Creativision-Konsole mit Spielen sowie Sammlungen von Modulen zu Oldie-Konsolen (Coleco, Intellivision, NES etc.) Tel. 0821/2639251 (abends)

SONSTIGES

Pokémon-Fanclub sucht nach Mitgliedern! Wir bieten Euch ein starkes Fanzine und eine Menge Fun, außerdem helfen wir bei Pokémon-Problemen. Kein Mitgliedsbeitrag, Infos bitte über Rückporto bei: Gabi Weiß, Karl-Hofbauer-Str. 16, 92665 Altenstadt



VERKAUFE

NINTENDO

Nintendo64-Spiele: Turok2 (uncut) 65 DM, F-Zero X 50 DM, 1080° 50 DM, Wave Race 35 DM, Mario64 30 DM, Banjo-Kazooie 60 DM, komplett VB 260 DM. Alle Spiele wie neu inkl. Verpackungen + Spielanleitung. Tel. 06402/9791 (Sascha)

Nintendo64 mit 2 Controllern, Original Nintendo Expansion Pak, Rumble Pak mit 1 MB Memory, Super Mario64, Bust-a-Move2 sowie Zelda64, alles in Top-Zustand VB 250 DM. Tel. 040/7380411 (Gregor)

Für **Super Nintendo:** Lufia2, Brainlord, Prüfelspiel, Terranigma, Mystic Quest, Zelda, Castlevania, Probotector, Avalay, Illusion of Gaea, Starwing, Für Playstation: Front Mission2, Contra, Colony Wars, Panzer General. Tel. 030/76703642

Verkaufe Nintendo64 mit 2 Pads + 3 Spielen (Kobe Bryant Courtside, Super Mary64, GX2), alles Top-Zustand für 250 DM. Tel. 07940/8220 (Niko, ab 16 Uhr)

Nintendo64 mit 5 hochwertigen Spielen und jeder Menge Zubehör für 500 DM (es lohnt sich!). Tel. 07547/2381

Nintendo64, 1 Controller (neu), 4 MB Expansion Pak, 2 Memory Cards, 2 Rumble Paks, SVHS-Kabel, GT-RGB-Kabel, Game Buster, Turok1+2 (uncut engl. PAL), Castlevania, Hexen, Shooter, 499 DM inkl. Porto/NN. Tel. 0340/8825696 (Karsten Mäke)

Super Nintendo + 1 Pad + Yoshi's Island, Donkey Kong Country, Lufia, Shadowrun, Mystical Ninja1, Earthworm Jim, alles in Top-Zustand komplett für 350 DM (aber auch einzeln). Tel. 030/7514797 (Sebastian)

Nintendo64: Banjo-Kazooie + Spieleberater, Mission Impossible je 60 DM, Turok, Turok2 (beide engl.) je 50 DM, Body Harvest 40 DM, Blast Corps 30 DM. Tel./Fax. 06831/79234 (Frank)

Nintendo64 (us) mit Zubehör + Spiele gegen Gebot, Nintendo64 us + PAL-Spiele ab 40 DM, Super Nintendo-Spiele ab 20 DM (viele Sammlerstücke), NES-Spiele ab 15 DM. Tel. 0231/463961 o. 0171/4880281

Nintendo64 + 2 Joypads + Controller Pak + Super Mario64 + Super Mario kart + Wipeout64 + Castlevania + Zelda + F-Zero X (alles originalverpackt) für schappe 430 DM. Tel. 07362/4217 (Markus)

Star Wars Rogue Squadron 60 DM, Episode 1 Racer 80 DM, Wipeout64 50 DM, F1 World Grand Prix 50 DM, Super Mario64 30 DM. Tel. 03672/350256 o. 0173/931852

SEGA

Dreamcast mit Controller, Memory Card, RGB, Spannungswandler und 5 Spielen, alles jp, für 650 DM. Tel. 03607/31456 (Stefan)

Verkaufe Master System mit'24 Spielen, u.a. Alex Kidd, Bubble Bobble, Chopfitter, Dschungelbuch, Phantasy Star, Shanghai, Shinobi, Wonderboy3, Fantasy Zone VB 380 DM. Tel. 07472/1339

Vay (us), Lunar (us), Shining Force1+2 (PAL), Vermillion (PAL), Advanced Military Commander (jap) usw., alles komplett. Für Saturn: Langrisser3 (Hologrammcover!). Tel. 0921/852364

Saturn: Mystery Mansion, Tomb Raider1, Discworld1 + Lösungsbuch je 30 DM, Mega Drive: Captain Planet, Tale Spin, Jurassic Park, Wrestlingmania, Spider-Man, Pink goes to Hollywood, Sonic je 15 DM. Tel. 0228/612112 (Dorothee)

Saturn + 32 Spiele (Sega Rally, Command & Conquer, World Wide Soccer97, Theme Park, X-Men, Wipeout usw.) für 450 DM. Tel. 09922/6756

Bitte kauft mir mein Sega-Zeugs ab. www.spiele-insel.de

Saturn: Shining the Holy Ark, Dark Savior, Story of Thor2, Virtua Fighter2, Sega Rally, Manx TT, Nascar98, Discworld1+2, Darius Gaiden, Darius2, Parodius, Prüfelspiel. Schon ab 10 DM! Tel. 0177/5266738 (Sascha)

Mega Drive: Shinobi, Thunderforce2-4, Gunstar Heroes, Warlock, Probotector, Rocket Knight, Sparkster, Phelios, Truxton, Swiv, Bomberman, Castle/World of Illusion ab 10 DM! Tel. 0177/5266738 (Sascha)

Mega Drive: Shining Force1+2, Phantasy Star2-4, Shining in the Darkness, Soleil, Landstalker, Dune2, Mega lo Mania, Sword of Vermillion, Story of Thor... ab 20 DM! Tel. 0177/5266738 (Sascha)

Dreamcast mit Spannungswandler, RGB-Kabel, VMS-Memory, 2 Pads, Sonic Adventure, House of the Dead2, Monaco Grand Prix, Virtua Fighter3, alles erst 2 Monate alt, VB 690 DM. Tel. 02131/102083

Dreamcast + Pad + Gun + Puru Puru Pack + VMS + RGB-Kabel + Spannungswandler + House of the Dead2 + Sega Rally2 + Blue Stinger + Soul Calibur in sehr gutem Zustand für VB 900 DM (nur zusammen). Tel. 0711/244014 (15-20 Uhr)

Verkaufe für Saturn: Panzer Dragoon Saga, Albert Odyssey, Magic Knight Rayearth, Shining Force3, Dragon Force, Shining the Holy Ark, Winter Heat, Bomberman, Burning Rangers, Parodius je 100 DM, Ayhan Turan, Stresowstr. 10, 13597 Berlin

PLAYSTATION

Verkaufe umgebaute Playstation + NTSC-Spiele + Rumblepak + 2 Joypads + 2 Memory Cards. Tel. 0761/276717

Verkaufe Parasite Eve mit Spieleberater für 60 DM und Spyro the Dragon für 30 DM. Tel. 07364/6594

Verkaufe Playstation Memory-Card-Hüllen in den Farben rot, grün und blau zu je 2,50 DM. Bitte mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag schreiben an: Martin Illgen, Sonnenhang 44, 53809 Ruppichteroth

Verkaufe Tomb Raider3, Silent Hill, Wild Arms zu Spitzenpreisen (20-40 DM, alle PAL), Fifa99 für 50 DM. Andere Spiele auf Anfrage, alles in gutem Zustand. Tel. 06409/3275 (Ilja B.)

Playstation + 3 Memory Cards + Adapter + 14 Spiele (Metal Gear Solid, Diablo, Bushido Blade, Suikoden, Gran Turismo etc.) + viele Demos + Magazine + Lösungen + original jap., Hintbook zu Final Fantasy7 von Square, alles für 699 DM. Tel. 03735/340026

Final Fantasy7, WWF Warzone, Medieval, GTA, GTA London, Crash Bandicoot1+3, Tomb Raider3, Metal Gear Solid, Batman für 99 DM, 5 Spiele nach Wahl für NES nur 100 DM. Alle Playstation- und NES-Spiele mit Verpackung. Tel. 02238/82007 (Jan)

20 Top-Playstation-Spiele, z.B. Need for Speed4, Silent Hill (us), Dino Crisis (jap.), Driver, WWF Warzone, komplett 500 DM, auch einzeln. Tel. 05533/1879

Breath of Fire3, Final Fantasy7, Alundra, Blaze & Blade, Granstream Saga, Deathtap Dungeon je 45 DM, Suikoden + Lösung 60 DM, Saga Frontier, Tales of Destiny je 70 DM. Tel. 03685/70727 (Lutz, 17-20 Uhr)

Verkaufe Playstation mit Ridge Racer Type4, Zusatz-CD und Jogcon-Controller, außerdem noch mit Scorpion Gun für Point Blank und Gun-Shooter, gerne einzeln. Tel. 02541/72776 (Kevin)

Verkaufe, tausche, kaufe, repariere und baue Playstations um. Tel. 0170/9532847 o. 0261/679798 (Marco)

Verkaufe diverse Playstation-Spiele, z.B. Tarzan, Destrega, Soul of the Samurai etc., freistieg anrufen und Liste anfordern. Tel. 0172/4893875 (ab 14 Uhr)

Akuji (us), Breath of Fire3, Alundra je 50 DM, City of Lost Children, Baphomets Fluch1, Bust a Move2, Excalibur, Worms, Croc je 30 DM, Myst, Chessmaster 3 je 20 DM. Tel. 0228/612112 (Dorothee)

Jedes Playstation-Spiel 30 DM, z.B. Alien Trilogy, Actua Soccer Club Edition, Independence Day, NHL97, Psybadek, Dragonheart, Thunderhawk2, Viewpoint, Scar, alles deutsche Originale. Tel. 09193/5865 (Konrad Wohnig)

Verkaufe Topspiele: Tomb Raider1-3 für je 40-60 DM, Hard Edge für 70 DM, Air Combat für 40 DM, Triple Play99 (us) für 40 DM, WarcraftII und Galaxy Fight, Crash Bandicoot1 für je 30-50 DM. Tel. 02102/17042

Verkaufe Playstation-Spiele: Silent Hill (us) 70 DM, Dead or Alive (us) 45 DM, Resident Evil (us) 40 DM, E3-Messevideo 6 Stunden 20 DM, Magazine 300 Stück von 99-99 je 3 DM, wichtig: Suche MANIAC 1/94, zahle gut! Tel. 0791/53854 (Alex)

Lunar Silver Star Story (jap) 85 DM, A-Train (us) 45 DM, Brave Fencer Musashi (us) 85 DM, Ogre Battle (us) 85 DM, Ridge Racer Type4 (jap) 85 DM, Space Griffon (jap) 65 DM etc., alles inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Spiele: Metal Gear Solid, Soul Reaver, Silent Hill, Hororesspiel (alle us) für je 60 DM, Dino Crisis (jap) 60 DM. Tel. 0228/235831

Syphon Filter, Parasite Eve (us), Ridge Racer Type4 (jap), Brave Fencer Musashi (us), Final Fantasy7, Final Fantasy Tactics (us), Star Gladiator (us) ... viele Importe/Raritäten, alle PAL-Titel schon ab 10 DM. Tel. 0177/5266738 (Sascha)

Driver, Need for Speed3+4, Test Drive5, Ridge Racer Type4, Fifa99, NHL99, Tekken2+3, Breath of Fire3, Silent Hill, Resident Evil, Prügelspiel, Theme Hospital, Metal Gear... ab 20 DM. Tel. 0177/5266738 (Sascha)

Playstation + 1 Memory Card + 1 Pad + 7 Spiele + Nintendo64 + 3 Pads + 1 Rumble Pak + 1 Memory Card + 4 Spiele + Super Nintendo + 1 Pad + 7 Spiele Zum Hammerpreis von nur 600 DM. Tel. 02734/489540 (ab 15 Uhr)

Playstation-Lenkrad mit Rumble und 4 Spiele. Martin Roth, Herkulesstr. 3, 34119 Kassel

Für Playstation: Front Mission2, Thunderforce6, Metal Slug, Panzer General2, Persona, Herc's Adventures, Resident Evil Director's Cut (us), Need for Speed2, Colony Wars, Colin McRae Rally, Contra, Codename Tenka. Tel. 030/76703642

Ape Escape + Komplettlösung (Playstation Instructor) für 80 DM. Tel./Fax. 0881/3273

Playstation mit 2 Player, 5 Spiele, 9 Demos und 5 Hefte, Preis VB. Tel. 08505/92082

EXOTEN

Verk./tausche: PC-Engine Duo Mon., Core Gr., NEC FX + Spiele, Neo Geo: M. Drop 3, SNES: FF4-6, R. Saga3, div. Soundtr. Suche Geräte/Sp. für Neo Geo/CD (P., F. Fever, Neo Turf M., Neo Dr. Out, Shock Tr.), PC-Engine, Jaguar, 3DO usw. Tel. 0221/699101 (Markus, ab 16 Uhr)

Neo Geo Module: Last Resort (us) 200 DM, Viewpoint (jap) 300 DM, Musha Aleste (jap, Mega Drive) 80 DM. Tel. 0234/358232

Im Gegensatz zum Vorgänger "Digital Pinball", der Ende 1995 erschien, schaffte es "Necronomicon" von Kaze nicht in westliche Gefilde. Umso bedauerlicher, da die drei Tische mit ausgeklügeltem Aufbau überzeugen und zusammen mit korrekter Ballphysik und stimmungsreicher Akustik für ein gelungenes Flipper-Feeling sorgen, mit dem nur die "Pro Pinball"-Reihe mithalten konnte.



Verkaufe 17 Konsolen mit sehr vielen Spielen, meist japanisch, auch einzeln, u.a. 190 jap. SNES-Spiele, viele Raritäten und RPGs, Super GrafX + Spiele, alles mit Verpackung. Tel. 0331/9511324

Verkaufe für alle Konsolen Spiele. Schaut auf meine Homepage: www.spiele-insel.de

PC-Engine weiß, GT, Duo-R, Super GrafX, RAU-30, 5-Player, Turbo Duo + Express, viele PC-Engine + GrafX-Spiele, Mega Drive Phantasy Star1+4, Sega Nomad, Game Boy Pocket Light limited Japan Skeleton-Edition, ab 18 Uhr. Tel. 0179/2950278 (Paul)

Japan-Geräte: PC-Engine, Duo R, Famicom, Super Famicom, viele Spiele erhältlich. RPGs für Super Famicom: Fedra, Laldystalker, Estpolis, Langrissur usw. Sailor Moon für 20, nur 110 DM. Tel. 0921/852364

Lynx1 + Tasche + Netzteil + Comlynx + Spiele, z.B. Desert Strike, Toki, Lemmings, Prügelspiel, Klax, Checkered Flag, Blue Lightning usw., möglichst komplett zu verkaufen. Alle Spiele mit Anleitung + Verpackung, Preis VB. Tel. 0202/773439 (ab 19 Uhr)

Raritäten, Spezialitäten, Sammlerstücke, z.B. PC-E: NeoNectaris, Dracula X, Turbo Express Handheld, Saturn. Necronomicon jip. PSX: Motor Toon2 jip. Videospiel-Musik-CDs. Magazine: Erstausgaben MANIAC, Video Games, Zubehör: Scart-Umschalter, RGB-Monitore usw. aus Sammlungsauflösung. Komplette Liste + Info unter www.bigtower.de

SONSTIGES

Manga/Anime Modelle (Sailor Moon, Neon Genesis Evang. usw.) zu verkaufen. Katalog mit 500 Modellen (alle abgebildet) für 7 DM bei Ingo Siemon, Kennwort: Maniacs, Diepenbrockstr. 36, 481415 Münster. Tel. 0251/36094

Verschiedene Spielemagazine günstig abzugeben. Liste mit Stichwort: Spielhefte und Rückporto anfordern bei: Peter Boris Zink, Mannheim Str. 91, 68519 Viernheim

Verkaufe Multinorm-Playstation + Zubehör und Spiele, Super Nintendo + Spiele, Game Boy + Spiele, Nintendo64 + Spiele und Dreamcast-Spiele (jap). Tel. 07159/43188

Verkaufe Videospielzeitschriften, pro Heft 3 DM, Play, Powerstation, Next Level, Video Games, Megafun, PS-Zone, PS Games, MANIAC, off. Playstation Magazin, Fun Generation. Suche für Super Nintendo Donkey Kong Country1-3, MANIAC 1/94. Tel. 0791/53854 (Alex)

Verkaufe diverse Videos. Anrufen und Liste anfordern. Tel. 0172/4893875 (ab 14 Uhr)

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme, auch für alte Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732 o. 0177/3735556

Illusion of Time (jap), Gun Hazard (jap), Theme Park, Super Metroid (dt), für Playstation Princess Maker (jap), 3x3 Eyes (jap), Metal Ange3 (jap), Atlantis (dt), Tamamay Monogatary (jap) usw. Tel. 03445/200840 (Iwe)

Raritäten, Spezialitäten, Sammlerstücke, z.B. PC-E: Lords of Thunder, Sprigun, Turbo Duo, Saturn: Adv. Military Com. (us), PSX: Rage Racer, Videospiel-Musik-LPs (1), Magazine: Hobby Computer, Power Play, Sonstiges: PPV-Musik, Video-CDs usw. aus Sammlungsauflösung. Komplette Liste und Infos unter www.bigtower.de

Verkaufe Rollenspieleraritäten: Shadowrun, Shining Force1+2, Phantasy Star3+4, Wonderboy in Monsterworld (alle Mega Drive), Dragon Force, Dark Savar, Shining the Holy Ark, Shining Wisdom (Saturn). Tel. 0511/421571 (Holger)

Verkaufe Spiele und Zubehör für: Mega Drive/CD/32X, Saturn, Master System, Playstation, 3DO, Nintendo64, PC-Engine, Super Nintendo, NES, PC, viel Japan- und US, Zubehör, z.B. Mega Drive1 (jap) 85 DM, Jaguar (us) 125 DM, Saturn-Maus (jap) 95 DM. Tel./Fax. 030/6258637

PRIVATE KLEINANZEIGEN FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MANIACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

SUCHE:

☐ Nintendo

☐ Sega

☐ Playstation

☐ andere Konsolen & Exoten

☐ Oldies & Klassiker

☐ Sonstiges

VERKAUFE:

☐ Nintendo

☐ Sega

☐ Playstation

☐ andere Konsolen & Exoten

☐ Oldies & Klassiker

☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken belegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Ort

Datum

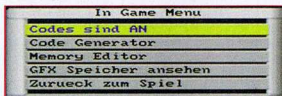
Unterschrift

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

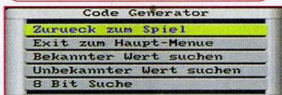
**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MANIAC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

Mogelmeister 64

Nintendo-Spieler auf der Suche nach Lebensenergie, Munition und Zeit waren bislang auf Cheatcodes (z.B. in der "Last Resort"-Rubrik) angewiesen. Jetzt endlich trudelt die Verstärkung ein: Dataflashes brandneuer „Game Buster Deluxe“ (120 Mark) bietet umfangreiche Mogeloptionen zum Herausfinden eigener Cheats. Wir warten gespannt auf Eure Zuschriften!



Per „In Game“-Menü untersucht Ihr den N64-Speicher und entdeckt dort neue Cheatcodes.



Der Game Buster Deluxe besitzt das gleiche Gehäuse wie sein minimalistischer Vorgänger: Der Chipkartenschlitz an der Rückseite war ursprünglich für Software- und Code-Updates geplant, hat aber auch in der Deluxe-Version noch keine Funktion. Wie gewohnt stöpselt Ihr das Accessoire zwischen Spielmodul und Konsole: Benutzt beim ersten Anschalten ein Modul mit gängigem Codechip (z.B. „Mario 64“), denn der Game Buster ignoriert den Chip im eingesteckten Spielmodul. Um bei einem Spiel wie „1080°“ oder „Zelda 64“ zu cheaten, müsst Ihr im Keycode-Menü



Das Hauptmenü des Game Buster: Unter „Optionen“ verändert Ihr Menüfarben und Laufschriften.

den Code für die Chipabfrage ändern. Anschließend schaltet Ihr die Konsole aus und steckt das neue Spiel aufs Mogelmodul. Vorsicht Falle: Wer einen Chipcode anklickt, für den er nicht das passende Modul besitzt, schaut bis zum Kauf des selbigen auf einen schwarzen Bildschirm!

Von diesem Manko abgesehen bietet der Game Buster luxuriöse Mogeloptionen:

Der Memory-Card-Manager kopiert neben Spielständen von Speicherkarte auch Modulspielstände und ist damit die optimale Ergänzung zum N64-Dexdrive. Modulspielstände sind global kompatibel, stöbert nach ihnen im Internet! Obendrein dürft Ihr aus einer langen Liste den passenden Codes für Euer PAL-Lieblingsspiel wählen und eigene Mogelcodes herausfinden. Für letztere Funktion benötigt Ihr auf jeden Fall das N64-RAM-Pak. Habt Ihr den Codegenerator vor dem Spielstart aktiviert, klickt Ihr Euch jederzeit (via Knopf am Game-Buster-Gehäuse) in das „In Game“-Menü. Per VRAM-Betrachter erkundet Ihr den Bildschirmspeicher, der Memory-Editor gibt Euch volle Kontrolle über den N64-Hauptspeicher. Mit dem Codegenerator entdeckt Ihr nach bewährtem Mogel-



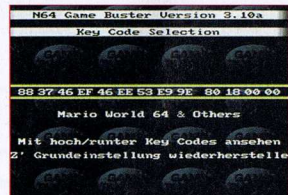
Im Memory-Card-Manager dürft Ihr auch Spielstände auf Modul beliebig kopieren und tauschen.



Der Game Buster Deluxe für Nintendo 64: Mit dem Knopf rechts oben gelangt Ihr vom Spiel in die Codesuche.

modul-Verfahren Cheatcodes für Leben, Energie und dergleichen: Dabei dürft Ihr nicht nur rundenweise Veränderungen angeben (Wert höher bzw. niedriger), sondern auch die Lebenszahl direkt nennen. Bei der Suche unterscheidet der Game Buster Deluxe zwischen 8- und 16-Bit-Modus: Den 8-Bit-Modus nützt Ihr für Werte zwischen 0 und 255 (z.B. Lebenszahl), den 16-Bit-Modus für Anzeigen mit über 256 Zwischenstufen (z.B. Energieleiste). In der Praxis probiert Ihr am besten immer beide Modi aus.

Der Game Buster Deluxe ist im Augenblick das beste Cheatmodul für das N64, aber technisch noch nicht zu 100% ausgereift: In Einzelfällen kommt es bei der Codesuche noch zu Abstürzen und Grafikfehlern. oe



Das Keycode-Menü: Wer einmal einen falschen Code anklickt, setzt den Game Buster schachtmatt.

SCHUMMEL-ALTERNATIVE

Sparsam: Der Equalizer 64

Wem die 120 Mark für den Game Buster Deluxe zu viel sind, kann auf die Dataflash-eigene Konkurrenz zurückgreifen: Der Equalizer bietet die selben Features wie der Game Buster Deluxe, kostet aber nur 80 Mark. Auch die Benutzerführung ist mit dem Buster identisch. Dafür

müsst Ihr Euch mit Handbuch und Menüs in englischer Sprache zufrieden geben. Wie beim Kollegen ist ein Software-Update nicht möglich, in Einzelfällen kommt es bei der Codesuche zu Grafikfehlern und Aussteigern. Wer auf PC-Link und regelmäßige Updates nicht verzichten möchte, wartet gespannt auf den abgekündigten „Xploder 64“ von Blaze.



MANIAC-KNOW-HOW



LAST RESORT



Lange hat es gedauert – endlich steht Segas Wunderkiste auch in Deutschland in den Regalen. Um Euch die ersten Dreamcast-Cheats bereits in dieser Ausgabe zu präsentieren, habe ich alle Hebel in Bewegung gesetzt. Aber gerade bei der neuen Konsole ist Eure Unterstützung gefragt. Vielleicht können Euch ja unsere Preise zu einer kleinen Tipps&Tricks-Flut motivieren. *Euer Michael*

CENTIPEDE

DS Extra-Leben: Auch nach zwanzig Jahren werdet ihr noch von dem Tausendfüßler und seinen Schergen vernichtet? Drückt Euch mit **Start** in den Pause-Modus und betätigt

L1 L1 L2 L1

Geht zurück ins Spiel und wieder in den Pause-Modus. Jetzt könnt ihr Euch mit einem Druck auf die **→**-Taste jeweils ein zusätzliches Leben verpassen.

Praktisch: Wählt eine ungerade Lebenszahl und Ihr seid unverwundbar.



MACHEN & 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 für die besten Tipps je drei Spiele für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute – demnächst auch für Dreamcast. Diesmal locken "Legend of Kartia" und "Rugrats"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



Cybermedia Verlag
Kennwort: TIPPSTUEFEL
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



HYDRO THUNDER



Extra-Boote und -strecken: Schaltet die „Medium“-Kurse und -Boote frei, indem Ihr in jedem „Easy“-Rennen mindestens Dritter werdet. Erreicht in jedem Rennen auf mittlerer Schwierigkeit mindestens den zweiten Platz und Ihr bekommt die „Hard“-Strecken zusammen mit neuen Flitzern. Für jeden Sieg auf schwierigster Spielstufe werdet Ihr mit weiteren Kursen und Hydroboats belohnt. Am Schluss winkt mit dem Hydro Thunder ein Megaboot.

Fischerboot: Wenn Ihr alle versteckten Kurse freigeschaltet habt, wählt Ihr den „Thresher“ an, haltet L und R gedrückt und betätigt zweimal die Y-Taste. Jetzt könnt Ihr zu Eurem nächsten Rennen mit einem Fischerboot antreten.

SPEED FREAKS



Bonus-Charaktere:

Gewinnt zunächst den Tournament-Modus und schaltet neben dem Bonusmenü den Challenge-Modus frei. Hier könnt Ihr Euch mit einem Gegner heiße Zweikämpfe liefern. Gewinnt Ihr das Rennen, könnt Ihr Euren Gegner in Zukunft als Charakter auswählen.

Easy
Cosworth
Medium
Tetsuo
Hard
Beamer

ROAD RASH 64



Codes: Zimmerlich geht es unter Bikern bekanntlich nicht zu! Um den rauen Rockeralltag besser zu überstehen, gebt Ihr im Hauptmenü folgende Tastenkombis ein:

Mit Rollern fahren
C ↓ C → C → C → Z Z L C →
Ein Level für Verrückte
C ↓ C → C → C → L R C ↓ L
Als Cop spielen
C → C → C → Z L R C ↓
Wirklich gute Bremsen
C ↓ C → C → C → C → C → Z

Levelwahl: Um in einer beliebigen Spielstufe zu beginnen, drückt im Hauptmenü folgende Tastenkombis ein:

Stage 2
R C → Z R L C ↓ C → C ↓
Stage 3
R C → C → C → R C → C ↓ Z
Stage 4
R C → C ↓ C → C → C → Z L
Stage 5
Z C → C ↓ C → C → C → Z L

Schneller Start: Hängen Euch Eure Gegner bei jedem Start ab und Ihr müsst erst mühsam wieder aufholen? Ihr kommt mit Eurem Bike schneller aus den Startlöchern, wenn ihr zu Beginn eines Rennens die A-Taste gedrückt haltet.

NFL QUARTERBACK CLUB 2000



Codes: Nur Football spielen ist auf Dauer langweilig! Geht folgende Passwörter im Code-Menü ein und bringt Stimmung in Eure Spiele:

Alien-Stadion

SCLLYMLDR

Mehr Verletzungen

HSPITL

Große Münze beim Münzwurf

BGMNY

Riesiger Football

BCHBL

Rugby statt Football

RGBY

Wabbelnder Ball

FLBBR

Spieler sind Liliputaner

SHRTGYS

Landminen auf dem Spielfeld

PPCRNRTNS

RE-VOLT



Alle Autos & Kurse:

Jeder Modellautobastler ist im Herzen auch ein Sammler. Wollt Ihr alle Fernlenkflitzer im Wohnzimmer stehen haben, startet Ihr ein Solospiel und gebt als Namen **CARNIVAL** ein. Nennt Euch **TRACKERS** und schaltet zusätzliche Kurse frei. Ihr könnt alle Strecken jetzt auch rückwärts oder gespiegelt fahren.

TRICKSTYLE



Geheime Boards: Den

Boardern der Zukunft geht es nicht anders als denen unserer Zeit: Ständig auf der Suche nach dem coolsten Brett. Besiegt die StuntBowl-Bosse und schaltet die geheimen Boards frei:

London Boss

Combat Board

Manhattan Boss

Turbo Boss

Tokio Boss

Trick Board

Turbo Start: Ihr könnt Eure Gegner schon am Start abhängen. Wenn Ihr exakt zum "Go!" die **R**-Taste drückt, legt Euer Hover-Rider einen athletischen Turbostart hin.

Abkürzungen: In den London-Kursen könnt Ihr zwei Abkürzungen nehmen, die Euch wertvolle Sekunden bringen. Benutzt dazu die Rampen vor Big Ben und führt einen "Boogiedrill" aus, mit dem Ihr mitten durch das atemberaubende Gebäude schießt, anstatt daran vorbeizufahren.

DINO CRISIS



Alternative Outfits: Gut aussehen ist auch in der Dino-Ballerei oberstes Gebot. Deswegen gibt es für das erste Durchspielen zwei zusätzliche Outfits im Militär-Look für unsere Heldin. Zockt das Game erneut durch und Ihr erhaltet das sexy "Cave-Girl-Outfit". Tipp: Schaut euch im Ausrüstungsbildschirm Eure Waffen an...

Unendlich Munition: Habt Ihr einmal alle drei Abspanne gesehen, startet Ihr das Spiel in Zukunft mit einer Mega-Knarre, der niemals die Munition ausgeht.

Operation Wipeout: Wer im Spiel noch nicht genug Dinoblut vergossen hat, kann sich an dem Bonusspiel "Operation Wipeout" versuchen. Hier geht es darum, innerhalb eines Zeitlimits alle Dinos zu erledigen. Um dieses Zusatzspiel freizuschalten, müsst Ihr das normale Spiel in unter fünf Stunden durchspielen.

TONIC TROUBLE



Alle Extras: Glücklicherweise spendet Euch Doc allerlei nützliche Gegenstände, leider rückt er diese Extras nur Stück für Stück heraus. Mit unserem Cheat könnt Ihr das beschleunigen.

Springt bei Eurem ersten Treffen mit Doc auf den Pilz und schaut in seine Richtung. Vorsicht: Bei der folgenden Tastenkombination ist etwas Joypad-Akrobatik gefragt:

**R R Stick ↑ Stick ↓ Steuerkreuz ↑
Steuerkreuz ↓ C ↑ C ↓ C ← C → C ↑
C ↓ C ← C → C → C ↑ C ↓ C ↓
Stick ↑ Stick ↓ Stick ← Stick →**

Nach etwa einer halben Minute zeigt sich Doc sehr von Euch beeindruckt und schenkt Euch alle seine Schätze, vom Blasrohr bis zum Zauberstab.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE



Unendlich Munition:

Sind schon wieder die Raketen alle, gerade als Ihr den letzte Feind vom Himmel putzen wolltet? Dann holt Euch unendlich Munition, wenn Ihr ein neues Spiel beginnt. Drückt und haltet im Waffen-Bildschirm:

L1 + L2 + R1 + R2 + ●

HYBRID HEAVEN



Alternative Helden:

Nicht nur Spezialagenten können eine Verschwörung aufdecken und die Welt retten. Mit unseren Codes schlüpft Ihr in die Haut eines Aliens oder in die des Präsidenten. Drückt im Titel-Bildschirm folgende Tastenkombinationen:

Als Alien spielen

L R L R Z

Als Präsident Weller spielen

L R L R Start

READY 2 RUMBLE BOXING



Star-Boxer: Habt Ihr keine Lust eine Meisterschaft mit einem Hinterhofboxer zu spielen, dann schaltet die echten Champions frei. Startet ein neues Spiel im Championship-Modus und gebt unsere Codes als Namen für Euren Boxstall ein:

Bronze Class Boxer

RUMBLE POWER

Silver Class Boxer

RUMBLE BUMBLE

Gold Class Boxer

MOSMA!

Champ Class Boxer

POD 5!

Überraschung: Setzt das Datum Eures Dreamcast auf den 31.10. oder den 25.12., startet das Spiel und schaut Euch das Publikum genau an!

Andere Outfits: Auch Boxer ändern mal Ihren Look. Wählt Euren Charakter mit **X + Y** aus, um in einem anderen Outfit zu kämpfen.

Energieschub: Habt Ihr Euren Gegner zu Boden geschickt, könnt Ihr verlorene Energie zurückgewinnen, indem Ihr den Analogstick im Kreis bewegt. Seid Ihr selbst ausgeknockt worden, hämmert schnell auf die **X**- und **Y**-Taste.

Betreuer ändern: Ihr könnt Euren Mann in der Ecke nach Euren Wünschen anpassen: Verändert seine Stimme, indem Ihr bei der Boxerauswahl **X** in Verbindung mit einer Richtungstaste auf dem Steuerkreuz drückt.

Spott: Genügt es Euch nicht Euren Gegner nur zu verprügeln, so dürft Ihr ihn auch noch verspotten. Drückt im Spiel **X + A** oder **Y + B**.

SOUL REAVER

PS Cheats: Als Untoter auf Rachefeldzug hat man es nicht leicht! Schnell wird man von hinterhältigen Vampiren oder ähnlichem Getier zurück ins Reich der Toten geschickt. Um den Anfang etwas ärmlichen Raziel aufzubessern, benutzt Ihr unsere Tastenkombis, während Ihr im Pause-Bildschirm **L1** und **R1** gedrückt haltet:

Lebensenergie auffüllen

↑ ● ↑ + ↑ +

Lebensenergie Upgrade

→ × + ▲ ↑

Maximale Lebensenergie

→ ● ↑ ↑ ↑

Raziel verletzten

→ ● ↑ ↑ ↑

Magie auffüllen

→ + ▲ → ↓

Maximale Magie

▲ → ↓ + ▲ →

durch Barrieren laufen

↓ ● ● → + ▲ ↑

Wände erklimmen

▲ ↓ L2 → ↑ ↓

zu jeder Zeit Ebenen wechseln

↑ ↑ ↓ → + ● → + ↓

Soul Reaver

↓ ▲ L2 → ↑ ↓ + ▲ ↓ →

Aerial Reaver

× ↑ ↑ ▲ + → ↑

Fire Reaver

↑ ↑ ↑ ↑ + ● → ↓

Kain Reaver

× ● → ▲ + → ↑

Kraft Glyphe

↓ + ▲ ↑ ↑

Stein Glyphe

↓ ● ↑ + → →

Sound Glyphe

→ ↓ ● ↑ ↑

Wasser Glyphe

↓ ● ↑ ↑ →

Feuer Glyphe

↑ ↑ ↑ ↑ ▲ L2 →

Sonnenlicht Glyphe

→ ● → → ↑ ↑ +

GUNGAGE

PS Extras: In jedem Level ist eine bestimmte Anzahl von Blumen verborgen, die es zu finden gilt. Dabei müsst Ihr beachten, dass nicht jeder Charakter alle Blumen erreichen kann. Habt Ihr 30 Blumen gesammelt, so erhaltet ihr einen "Picture-Viewer", ab 70 Blumen einen "Musik Player", mit dem ihr den Soundtrack des Spiel anhören könnt. Eine Levelauswahl für jeden Charakter wird möglich, wenn ihr 80 Blumen gesammelt habt. Für das Kunststück, alle 100 Blumen gefunden zu haben, gibt es unendlich Energie für die Waffen.

NASCAR RACING 2000

Extra Fahrer: Die spannende Tourenwagen-Meisterschaft in Amerika wird mit zusätzlichen Fahrern noch interessanter. Drückt in der Fahrerwahl folgende Tasten:

Als Alan Kulwicki fahren

L1 R1 L2 R2 ■ R1 L1 R2 L2 ●

Als Benny Parsons fahren

L1 R2 R1 L2 ■ R2 L1 R1 L2 ●

SPEED DEVILS

PS Aufstieg: Ihr habt keine Lust in den unteren Ligen herumzudümpeln? Gebt einfach unsere Tastenkombi ein und steigt sofort in die nächsthöhere Klasse auf:

↓ ↓ ↓ → A X A

Unendlich Nitro: Fehlt Eurem Motor für das letzte Überholmanöver die entscheidende Power? Abhilfe schafft ein unendlicher Nitrovorrat:

↓ ↓ ↓ → A X A

Geldsegen: Ohne das nötige Kleingeld kommt man im Rennsport nicht weit. Mit unserem Cheat werdet Ihr nie wieder in Geldnöte kommen:

A → A → ↑ B A

Alle Autos und Kurse: Um alle Autos und Kurse freizuschalten, gebt Ihr diesen Cheat ein:

B → B → ↑ B ↑

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

PS Bonus-Charakter: Um Officer Dick als spielbaren Charakter zu bekommen, müsst Ihr mit einem Skater alle Videotapes im Karriere-Modus auf sammeln. Wie seine Skaterkollegen hat auch Dick sein persönliches Repertoire an Spezialmanövern:

Yeeehaw Front Flip

↑ ↑ ●

Neckbreak Grind

→ → ▲

Assume

→ → ●

Volle Special-Leiste: Die Spezialmanöver, die Ihr hier und in unserem Profi-Tipp findet, können nur mit einer randvollen "Special"-Leiste ausgeführt werden. Füllt sie langsam mit halbbrecherischen Moves auf, oder macht Euch das Leben leicht und betätigt im Pause-Modus bei gedrückter **L1**-Taste

× ▲ ● ↓ ↑ →

NFL BLITZ 2000

PS Cheatcodes: Wie schon im Vorgänger hat Midway auch in Blitz 2000 wieder viel Cheatcodes eingebaut, die Ihr im Spielpaarungs-Bildschirm eingeben könnt. Die Zahlen sagen Euch, wie oft Ihr Turbo, Jump und Pass drücken müsst.

CHEAT	EFFEKT
0-1-0 ↑	Mehr Nachschlagen
0-2-2 →	Nachtspiel
0-3-0 ↓	Spiel im Nebel
0-3-2 →	Schnellerer Turbo
0-4-0 ↑	Große Köpfe
0-4-5 ↑	Gemeinere Blitze
0-5-0 →	Großer Football
1-2-3 →	Super Field Goals
1-2-3 →	Kopfloses Team
1-5-1 ↑	Keine Punts
2-0-0 →	Große Köpfe
2-1-0 ↑	Keine First Downs
2-1-1 →	Kein Seitenaus
2-5-0 →	Schnelle Pässe
3-0-1 ↑	Asphaltboden
3-0-2 ↑	Ackerfeld
3-0-3 ↑	Kunstrasen
3-0-4 ↑	Schnee
3-1-2 →	Bessere Blocker
3-1-2 ↑	Bessere Offense
3-1-4 ↑	Cleverer Gegner CPU
3-4-4 ↑	Keine Intercepts
4-0-4 →	Mehr Speed
4-2-1 ↑	Bessere Defense
4-2-3 ↓	Keine Fumbles
4-2-3 →	Super-Pässe
5-0-0 →	Kein Stadion
5-0-1 ↑	Altes Stadion
5-0-2 ↓	Nachtstadion
5-0-2 ↑	Altes Nachtstadion
5-0-3 ↓	Schnee-Stadion
5-0-3 →	Römer-Stadion
5-1-4 ↑	Unendlich Turbo
5-2-5 ↓	Wetter: Schnee
5-5-5 →	Wetter: Regen

Geheime Spieler: Um mit einem der untenstehenden Figuren zu spielen, gebt anstelle Eures Namens den des Spielers ein:

Mark Turmell

Name: Turmell, Code: 0322

Sal Divita

Name: Sal, Code: 0201

Jason Skiles

Name: Jason, Code: 3141

Jennifer Hedrick

Name: Jenifr, Code: 3333

Dan Thompson

Name: Daniel, Code: 0604

John Root

Name: Root, Code: 6000

Mike Lynch

Name: Mike, Code: 3333

Jim Gentile

Name: Gentil, Code: 1111

Brain

Name: Brain, Code: 1111

Dan Forden

Name: Forden, Code: 1111

Skull

Name: Skull, Code: 1111

Für die

Last Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tipps und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb nicht an der Verlosung teil.

FINAL FANTASY 8

TEIL 2: DIE ERSTEN BEIDEN CDs

PS In der letzten MANIAC haben wir Euch in die "Final Fantasy"-Welt eingeführt. Diesmal geleiten wir Euch durch die ersten beiden CDs des umfangreichen Rollenspiels. *dm*

CD 1

Die Trainingshalle: Während des Tanzabends bittet Euch Quistis, sie vor der Trainingshalle zu treffen. Speichert ab, und begehbt Euch dorthin. Geht nach rechts und achtet auf den Draw-Punkt. Zieht fleißig Zauber von den kleineren Monstern und ergreift die Flucht, wenn Ihr einem T-Rex begegnet. Speichert bei der nächsten Gelegenheit und geht durch die obere Tür. Nachdem Ihr mit Quistis geredet habt, nehmt die andere Richtung zurück zum Ausgang der Trainingshalle. Ihr beobachtet, wie ein mysteriöses Mädchen von einer fliegenden Kreatur angegriffen wird und greift ein. Vernichtet die drei Begleiter des Untiers mit einer GF, schlafert den Riesenvogel ein und zieht einige Zauber von ihm. Ohne seine Helfer ist er schnell besiegt.

Die erste Mission: Geht jetzt zurück zu Eurem Schlafzimmer, übernachtet dort und trifft Euch danach mit den anderen am Haupteingang. Sprecht ein zweites Mal mit Direktor Gid, nachdem er die Mission erklärt hat, und Ihr erhaltet eine Wunderlampe von ihm. In dieser Lampe haust die **GF Diabolos**. Benutzt die Lampe im Item-Menü, um gegen ihn anzutreten. Zieht den Graviti-Zauber von ihm und setzt ihn sofort ein. Wenn Ihr Glück habt, heilt Diabolos Euch danach. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, geht Ihr weiter nach Süden zur Stadt Balamb. Kauft am Bahnhof für 3000 Gil ein Ticket und fahrt nach Timber. Im Zug träumt Ihr zum erstenmal von Laguna und seinen Freunden. Die drei übernehmen die GF der eingeschlafenen Charaktere. Folgt dem Weg durch den Dschungel und steigt in den Transporter. In Deling-City geht Ihr nach unten rechts und betretet das Hotel. Geht nach unten und setzt Euch an Lagunas Stamplatz. Nach Lagunas ungeschicktem Verführungsversuch geht Ihr wieder die Treppe nach oben und fragt an der Rezeption nach Julia. Schließlich wachen Eure Charaktere wieder auf und Ihr kommt in Timber an. Redet mit dem Mann auf den Stufen (Eure Antwort ist nicht wichtig). Folgt ihm zum Hauptquartier der Waldeulen. Nachdem Ihr Rinoa wiedertreff, erklären Euch die Widerstandskämpfer ihren Plan, um den Präsidentenzug zu überfallen. Speichert und es geht los: Folgt immer Rinoas



Operation gelungen, Patient tot: Die "Final Fantasy"-Untoten sind besonders empfindlich gegen Heilzauber.

Anweisungen. Bei den blauen Wachen müsst Ihr stehen bleiben, bei den roten weiterlaufen. Beeilt Euch beim Eingeben der Codes und Ihr habt es geschafft. Zurück in Eurem Versteck stellt sich das entführte Staatsoberhaupt als falsch heraus. Das Präsidentendouble ist leicht zu besiegen, der nachfolgende Zombie ist empfindlich gegen Heilzauber und -Items. Seht Euch nun in Ruhe in Timber um. Bei den "Timber Maniacs" findet Ihr einen Draw-Punkt. Nebenan wohnt die Führerin der "Waldfüchse". Er erzählt Euch von einer Gasse hinter der Bar die zum Sendeturm führt. Geht die Treppe im nächsten Bild runter und Ihr kommt zu besagter Kneipe. Sprecht mit dem Betrunknen und fragt nach seiner Karte. Geht durch die Tür und folgt dem Weg zur Fernsehstation. Betretet diese, nachdem die Ansprache durch Cifer unterbrochen wurde. Danach landet Ihr schließlich wieder im Haus der Waldfüchse. Watts erzählt Euch von einem Zug Richtung Dollet. Geht nach rechts, holt Eure Karten und springt in den Zug. Steigt bei der nächsten Station aus und geht nach Westen durch den Wald. Hier träumt Ihr zum zweitenmal von Laguna. Folgt dem Weg und geht bei der ersten Gabelung nach rechts. Klettert nach unten und haltet Euch links. Untersucht die mittlere Luke und aktiviert die Falle. Versucht das gleiche bei der rechten. Geht wieder zurück und dann nach oben. Nehmt den nördlichen Weg und löst die Bombe mit dem roten Schalter aus. Zwei Bildschirme weiter oben verschiebt Ihr einen großen Felsblock. Geht vom Speicherpunkt nordwärts; die Traumsequenz endet.

Der Anschlag: Geht nun zum Galbadia Garden. Seht Euch in Ruhe nach versteckten Draw-Punkten um und spielt Karten mit den Schülern. Geht die Treppen im Norden der Haupthalle hoch und trefft Euch wieder mit Quistis. Nach der Besprechung geht es zurück zur Halle, wo



Die klobigen Wasserräder nutzt Ihr, um von einer Ebene auf die nächste zu gelangen.

Euch Raijin und Fujin begegnen. Am Haupteingang weist Euch Direktor Dodonna in die nächste Mission ein und Ihr trefft auf Irvine. Geht zum Bahnhof und fahrt mit dem Zug nach Deling-City. Steigt in den ersten Bus und verlasst ihn an der nächsten Station. Sprecht mit der Wache und kauft für 5000 Gil ein Ortungsgerät. Verlasst die Stadt und geht nach Nordosten zum Grab des Königs. Nehmt die Gunblade am Boden und schreibt Euch das Passwort auf. Haltet Euch rechts bis zu der östlichen Kammer. Zaubert Levitas auf den Minotaur und besiegt ihn mit Zaubersprüchen auf Wind-Basis. Haltet Euch nördlich und zieht in der oberen Kammer an der Kette oben-rechts. Geht zur westlichen Kammer und dreht am Rad. Jetzt könnt Ihr die Brücke in der Mitte des Grabes überqueren. Bekämpft die Minotaur-Gebrüder wie gehabt und Ihr erhaltet die **GF Brothers**. Zurück in der Stadt sagt Ihr der Wache das Passwort, um zu Carway vorgelassen zu werden. Geht nach der Besprechung zurück zu dessen Haus. Folgt Carway zu den Einsatzpositionen Eurer Leute. Quistis will jedoch wieder zur Villa zurückkehren. Tut dies, und Ihr wechselt zu Rinoa. Klettert über die Kisten aufs Dach. Derweil schaut sich Quistis das Bild neben Selphie an. Nehmt ein Glas aus dem Schrank und setzt es auf die Statue. Klettert in die Kanalisation und geht nordwärts. Squall und Irvine klettern unterdessen die gleichen Kisten wie Rinoa hoch. Geht zu Edeas Zimmer, um Rinoa zu finden. Die beiden Gegner besiegt Ihr mit der GF "Brothers".



Öffnet erst die mittlere, dann die linke Luke. Später könnt Ihr hier ein lohnendes Item für Quistis abgreifen.

Vergesst nicht, die **GF Carbunkle** von ihnen zu ziehen. Geht zurück und öffnet die Luke. Dort findet Ihr das Scharfschützengewehr. In den Abwasserkanälen folgt Ihr immer dem vorgegebenen Weg. Blockieren Wasserläder Eure Route, könnt Ihr Euch von ihnen weitertragen lassen. Am Aussichtspunkt angekommen, drückt Ihr auf Xells Kommando den Schalter auf der linken Seite. Nach Irvines Schuss tritt Squall gegen Cifer an. Beim Kampf mit Edea benutzt Ihr den Shell-Zauber, um Euch gegen ihre Magie zu schützen.

CD 2

Ihr startet mit Laguna in dem verträumten Dorf Winhill. Betretet das Nachbarhaus und Ihr trefft auf Kiros. Geht jetzt bis zum südlichen Ende des Dorfes. Nach beendeter Patrouille kehrt Ihr zunächst zu Raines Haus zurück, danach geht es für Laguna heim ins Bett.

Gehen Sie ins Gefängnis: Ihr kehrt zurück zu Zell, der zusammen mit Quistis und den anderen in einer Gefängniszelle sitzt. Derweil ist Squall alleine der Folter Cifers ausgesetzt. Helft dem



Gewinnt gegen diesen Knastzocker, und Ihr könnt Euren Kampfpfähler um neue Optionen aufrüsten.

Moomba und versucht auszubringen. Geht einen Stock höher und holt Eure Waffen. Wedge und Biggs sind wie immer kein Problem, haben aber einige interessante Zaubersprüche dabei. Geht die Treppen nach oben bis zum 13. Stock, um Squall zu retten. Nachdem die Helden wieder vereint sind, teilt Ihr sie in zwei Gruppen. Mit Squall geht Ihr weiter nach oben, mit Irvine nach unten. Im 15. Stock haltet Ihr Euch rechts. Ihr trefft auf zwei Wachroboter, die Ihr mit Euren GFs beseitigt. Geht zurück, überprüft den Monitor und befolgt Irvines Instruktionen. Überquert jetzt die Brücke zu Eurer rechten. Nachdem Ihr aus dem Gefängnis entkommen seid, müsst Ihr wieder zwei Gruppen bilden. Squall sollte schwächere Charaktere mitnehmen, um Balamb-Garten vor dem drohenden Raketenangriff zu warnen. Schleicht Euch in den Zug, um von Squalls zu Selphies Einheit zu wechseln.

Die Raketenbasis: Fahrt mit dem Wagen in die Basis und betretet das linke

Gebäude. Nehmt die linke Tür und geht einfach an den Wachen vorbei. Im nächsten Raum haltet Ihr Euch wieder links. Redet mit den beiden Soldaten und geht wieder zurück. Hinter der oberen Tür findet Ihr zwei weitere Wachen. Wählt die erste Antwort und geht wieder zu den ersten beiden Soldaten. Sie bitten Euch, sie zu vertreten. Jetzt könnt Ihr den Schalter betreten. Zerstört das Schaltfeld. Ihr redet Euch bei den Wachen damit heraus, daß Ihr auch gerade erst gekommen seid. Folgt Ihnen in den Raum und schlägt sie nieder. Geht wieder nach rechts und dann durch die obere Tür. Wählt zweimal die obere Antwort, um durchzukommen. Helft den Soldaten beim Schieben und verlasst den Raum. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe das Raketenkontrollpult ansehen. Setzt die Fehlerquote der Raketen auf Maximum, geht die restlichen Möglichkeiten durch und betretet den Kontrollraum unten rechts. Die Soldaten dort leisten tapfer, aber kurz Widerstand. Überprüft die drei Schaltflächen um den Abschuss zu stoppen. Aktiviert oben links die Selbstzerstörung und stellt den Timer auf 20 Minuten ein. Nehmt die Abkürzung durch die Tür unten rechts und verlasst das Gebäude. Draußen müsst Ihr gegen einen großen Kampfpiloten antreten. Benutzt Elektrizitätsangriffe gegen ihn und bereit Euch, da Ihr danach noch gegen ein paar Wachen kämpfen müsst.

Im Galbadia-Garten: Gebt Euch im Garten als "Pro-Cid" zu erkennen und durchsucht von links nach rechts alle Räumlichkeiten nach dem Direktor. Redet mit allen Schülern, um ein paar Items abzustauben. Zurück in der Eingangshalle beobachtet Ihr, wie Shou den Lift betritt. Folgt Ihr zum zweiten Stock und redet mit Ihr. Danach nehmt Ihr den Aufzug zu Cids Büro im dritten Stock. Nach der Besprechung mit Cid haltet Ihr mit dem Aufzug in den Keller des Gartens. Überprüft die Schaltflächen, sobald der Lift steht und verlasst ihn durch die Bodenplatte oben links. Folgt dem Weg und geht schließlich durch eine Tür, hinter der Ihr ein Rad drehen müsst. Nach dem zweiten oder dritten Versuch verlasst Ihr den Raum und klettert die neu erschienene Leiter hinab. Unten angekommen geht Ihr nach links. Lasst Squall die Lage auskundschaften: Klettert die Leiter hoch, aktiviert den grünen Schalter links und klettert über die gleiche Leiter zurück. Jetzt drückt den grünen Schalter am Geländer, um nach unten zu gelangen. Speichert, zieht den Hebel, um ein Tor zu öffnen und geht dann weiter. Ihr werdet von zwei Monstern angegriffen. Wegen ihrer Feuerempfindlichkeit benutzt die GF "Irit", um sie zu erledigen. Ab durch die Tür, die Leiter runter und dann nach links. Überprüft das mittlere Schaltfeld und Ihr seid fertig.



Feurig: Diese beiden Riesen-Ossardins sind empfindlich gegen Hitze-Attacken: Koppelt entsprechende Elementarangriffe.

Im zweiten Stock des Garten findet Ihr hinten rechts eine Aussichtsplattform. Sobald Euch Shou ruft kehrt Ihr zurück zum Büro im dritten Stock. Im Lauf der Zeit werdet Ihr zum Master des Garten gerufen. Nehmt den Aufzug in den Keller und überprüft Eure GF. Versucht beim Kampf mit Norg die zwei Kristalle rechts und links mit normalen Angriffen zu beschäftigen, während Ihr den mittleren Panzer knackt. Zieht die **GF Leviathan** von Norg und besiegt ihn mit GFs und Attacken auf Wind-Basis. Nach dem Kampf trefft Ihr Cid auf der Krankenstation. Kehrt in die Eingangshalle zurück, wenn Ihr alles mit dem Direktor besprochen habt. Sobald das fremde Schiff gemeldet wird, begeben Ihr Euch auf die Aussichtsplattform im zweiten Stock. Ihr werdet gebeten Ellione zu suchen: Sie befindet sich in der Bibliothek im ersten Stock.

Fishermans Horizon: Eure Reise verläuft friedlich, als es plötzlich zu einer Kollision kommt. Geht sofort zum Direktor. Er bittet Euch, nach Fishermans Horizon zu gehen und Euch bei den Einwohnern zu entschuldigen. Geht zur Aussichtsplattform, um die schwimmende Stadt zu betreten. Geht über den Kran nach unten und dann weiter geradeaus bis zum Haus des Bürgermeisters. Sobald Ihr dessen Haus wieder verlasst, wird die Stadt von der galbadianischen Armee angegriffen. Folgt dem Weg nach rechts bis Ihr zu einem großen Platz kommt. Helft dem Bürgermeister so schnell wie möglich. Nachdem Ihr die ersten Soldaten besiegt habt, kämpft Ihr wieder gegen die angeschlagene Vernichtungsmaschine aus der Raketenbasis. Nach dem Sieg trefft Ihr die Charaktere aus besagter Basis wieder. Kehrt nun zurück zum Balamb Garten. Geht wieder in den dritten Stock und Squall bekommt den Status des Anführers verliehen.

Um den geknickten Helden aufzuheitern, halten seine Freunde ein Konzert für ihn ab. Der Erfolg ist je nach Wahl der Instrumente unterschiedlich.

Der GF-Boost:

Lasst jede Eurer GF so bald wie möglich die Fertigkeit "Anfeuern" erlernen. Die normale Leistung der GF liegt nur bei 75%, mit dieser Fähigkeit könnt Ihr sie auf bis zu 250% steigern. Sobald die GF im Kampf aktiviert ist, drückt Ihr die Select-Taste. Jetzt müsst Ihr so schnell wie möglich mit dem passenden Timing auf den Viereck-Button hämmern. Vorsicht: Verpasst Ihr den richtigen Zeitpunkt, war alles umsonst.

Wählt die Gitarre, die Violine, die Flöte und die Steppschuhe für das bestmögliche Ergebnis. Habt Ihr genug von der Musik geht nach rechts und spricht mit Rinoa.



Geschwätzig: Ermöglicht dem kleinen Jungen aus Xells Nachbarschaft die Flucht und er bietet Euch seine Hilfe an.

Balamb-City: Euer nächstes Ziel ist die Stadt Balamb. Redet mit Niida, um aufzubrechen. Die Stadt ist von der galbadianischen Armee, die auf der Suche nach Ellione ist, besetzt. Die Wache lässt Euch in die Stadt, nachdem Ihr vorgebt, Informationen über Ellione zu haben. Um den Verantwortlichen zu finden, müsst Ihr zunächst mit allen Soldaten sprechen. Geht zum Hafen und Ihr erfahrt, dass der Gesuchte gerade einen Fisch gefangen hat. In Xells Haus riecht es verdächtig nach Fisch. Geht wieder zurück zum Hafen und folgt dem Hund zum Bahnhof. Dort begegnet Euch Raijin. Verfolgt ihn bis zum Hotel und stellt ihn zum Kampf. Erledigt seine Begleiter mit einer GF und schützt Euch durch den "Protes"-Zauber vor seinen Angriffen. Er flieht ins Hotel. Dort kämpft Ihr gegen ihn und seine Schwester Fujin. Zieht die **GF Pandemona** von ihr und konzentriert Euch zunächst auf Raijin.

Trabia Garden: Jetzt rüstet Ihr nordwärts zum Trabia Garden. Folgt Selphe und geht, wenn Ihr genug gesehen habt, links der Statue entlang. Haltet Euch bei den Schlafstätten ebenfalls links bis zum Basketballplatz. Unsere Helden erinnern sich an ihre gemeinsame Kindheit in einem Waisenhaus. Obwohl die böse Hexe Edea ihre Ziehmutter war, beschließen sie weiterzukämpfen. Auf der Suche nach dem Waisenhaus fährt Ihr gen Süden.

Die versteckte GF: Nördlich des Waisenhauses findet Ihr eine alte Ruine (siehe Bild unten), in der die **GF Odin**



In dieser Konstruktion lebt die GF "Odin": Zieht einige "Dreifach"-Zauber, bevor Ihr sie einfängt.

haust. Wegen eines Zeitlimits von 20 Minuten solltet Ihr die "Gegner 0%"-Fähigkeit der GF "Diabolos" nutzen.

Edeas Garden: Zwischen der Ruine, in der Ihr Odin gefunden habt, und dem Waisenhaus schwebt der Garden der Hexe in der Luft. Fliegt darauf zu, um den Kampf zu eröffnen. Organisiert die Verteidigung des Gardens und lauft zum Schulhof. Ihr teilt Euch in zwei Gruppen auf. Geht mit Xell ganz nach links, wo eine Kollision Rinoa über die Klippen wirft. Laft zurück nach rechts zur Eingangshalle des Gardens. Während Squall mit der Rettung Rinoas beauftragt wird, zieht Squall mit zwei weiteren Charakteren los, um einen Angriff im zweiten Stock zu vereiteln. Geht in das Klassenzimmer und kämpft gegen vier Soldaten in grüner Uniform. Benutzt die "Siren"-GF, um sie am Zaubern zu hindern. Geht jetzt hoch in den dritten Stock zur Brücke. Nachdem Squall einen Frontalangriff befiehlt, nehmt Ihr den Aufzug nach unten. Im zweiten Stock müsst Ihr nach einem vermissten Kind suchen. Der Junge sitzt im Gang vor der Aussichtsplattform. Sobald Ihr ihn gefunden habt, werdet Ihr von einem der grünen Soldaten mit Raketenrucksack angegriffen. Untersucht schnell den Notausgang und öffnet die Tür. Ihr werdet nach draußen geschleudert und in einen harten Faustkampf verwickelt. Attackiert den Soldat mit Tritten, um seine Angriffe zu unterbrechen. Falls Ihr verliert, könnt Ihr die Sequenz von vorne beginnen. Nachdem Ihr den lästigen Kerl besiegt habt, nutzt Ihr die Chance, um Rinoa zu retten. Laft nach links und betretet den Garden. Reorganisiert Eure Gruppe und geht nach rechts. Von dort wieder nach rechts und die Treppe hoch. Ihr trefft auf Raijin und Fujin. Geht nach links und nehmt die rechte Tür, um die erste Keycard zu bekommen. Geht zurück zum Speicherpunkt, von dort nach links und durch die linke Tür. Geht über die Eisfläche und durch die rechte Tür. Geht zu der gegenüberliegenden Tür und holt Euch die zweite Keycard. Laft wieder die Treppen hoch, diesmal bis zum dritten Stock. Geht durch die Tür und springt auf den Tennisplatz. Laft weiter bis zur Haupthalle und speichert unten rechts. In der Mitte der



Erschütternd: Durch den "Levitas"-Zauber weicht Ihr den meisten Angriffen von Cerberus aus.

Halle stellt Ihr die **GF Cerberus** zum Kampf. Wehrt Euch gegen seine Erdangriffe mit dem "Levitas"-Zauber und besiegt ihn mit Euren GF. Nach dem Kampf geht Ihr durch die Tür unten links, dann wieder links und Ihr erhaltet die dritte Keycard. Geht zurück zu den Treppen oberhalb der Haupthalle und steigt in den zweiten Stock. Geht nach links zum Aufzug und trefft auf Cifer. Schützt Euch mit dem "Protes"-Zauber und behaltet einen Charakter als Heiler zurück, während der Rest zuschlägt.

Geht zurück zum zweiten Stock und von der Treppe aus nach rechts. Bewegt Euch gegen den Uhrzeigersinn und betretet die große Halle zu Eurer rechten. Ihr kämpft wieder gegen Cifer, der diesmal jedoch geschwächt ist. Danach müsst Ihr gegen Edea persönlich antreten. Zieht die **GF Alexander** und achtet auf ihren Todeszauber.



Der Todeszauber der Hexe Edea erledigt einen Charakter auf der Stelle: Rettet Euch mit der "Engel"-Magie.

Seltene Karten:

- Die GF-Karte "Pandemonium" erhaltet Ihr von einem Mann vor dem Balamb Hotel.
- Die "Quistus"-Karte bekommt Ihr von einer der beiden SchülerInnen im Klassenzimmer des Balamb Garden.
- Holt Euch "Xells" Karte bei seiner Mutter in Balamb.
- Rinoas Karte: Verliert "Ifrit" gegen Oberst Carway in Deling-City. In der nächsten Runde spielt er "Rinoa". Ihr erhaltet "Ifrit" bei Dodonna zurück, der vor dem Haus des Bahnhofsvorstehers in Fishermans Horizon sitzt.
- Derselbe Bahnhofsvorsteher besitzt die "Quezacotl"-Karte.
- Der Jogger im Erdgeschoss des Balamb Garden hat eine "Moogles"-Karte.

Fortsetzung in der nächsten MANIAC.



Eingekesselt: Flieht sofort durch den Notausgang, wenn Euch dieser finstere Geselle anrempelt.

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unsiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem Xploder) erstellt.

PS SHADOW MAN

EFFEKT	CODE	
Energie	800C1A34	2710
Mike LeRoi:		
Luft	800C1A38	2710
Max. Energie	800C1A28	2710
Shadow Man:		
Schattenlevel	800C1A3C	2710
Max. Schatten	800C1A40	2710
VoodooKraft	800C1A44	2710
Alle	8009D018	0808
Geheimnisse gefunden	8009D01A	0101
	8009D01C	0303
	8009D01E	0101
	8009D020	0404
	8009D022	0D0D
	8009D024	0C0C
	8009D026	0202
	8009D028	0808
	8009D02A	0808
	8009D02C	0808
	8009D02E	0A0A
	8009D030	0D0D
	8009D032	0909
	8009D034	0808
	8009D036	0303

PS SPACE INVADERS

EFFEKT	CODE	
Leben	800EF4A4	0008
Unverwundbar	800EF49C	0008
Power-Up voll	800D8648	0004

PS DIVER'S DREAM

EFFEKT	CODE	
Max. LP	800C101C	423E
	800C101E	000F
Max. HP	800C101A	0384
Max. Munition	800C1024	03E7
Luft	800C1014	1C20
Leptous	800C1026	03E7
Harpunen	800C1028	03E7
Flanker	800C102A	03E7
Lager	800C102C	03E7
Monster	800C102E	03E7
Alle Schätze	800C0FA0	FFFF
	800C0FA2	FFFF
	800C0FA4	FFFF
	800C0FA6	FFFF
	800C0FA8	FFFF
	800C0FAA	FFFF
	800C0FAC	FFFF
	800C0FAE	FFFF
	800C0FB0	FFFF
	800C0FB2	FFFF

PS STAR WARS EPISODE 1

EFFEKT	CODE	
Munition	8004E316	3C00
Max. Macht	800B87DC	1000
Energie:		
Obi-Wan	300B89D0	0064
Qui-Gon	300B8A1C	0064
Panaka	300B8A68	0064
Amidala	300V8AB4	0064

PS R/C STUNT COPTER

EFFEKT	CODE	
Unendl. Zeit	8009F144	2287
Training	800C38AC	FFFF
bestanden	800C38AE	FFFF
	800C3880	FFFF
	800C3882	FFFF
	800C3884	FFFF
	800C3886	FFFF
	800C3888	FFFF
	800C388A	FFFF
	800C388C	FFFF
	800C388E	FFFF
Einzelspieler	800C3894	0303
und alle	800C3896	0303
Hubschrauber	800C3898	0303
	800C38A0	0303
	800C38A2	0303

PS SLED STORM

EFFEKT	CODE	
Geld	800C2664	FFFF
Versuche	800D6B58	3C00
Alle Strecken:		
Open Mountain	800D6AFA	0E02
	800D6B00	0305
Snocross	800D6B0E	0A0C
Extrafahrer:		
Sergej	300C2EC4	0001
Jackal	300C2EC6	0001
Nebelmodus	300C2EBC	0001
Nachtmodus	300C2EBE	0001

Codes

sind immer gerne gesehen, allerdings mit einigen Einschränkungen: Für indizierte Spiele können wir natürlich nichts mehr veröffentlichen. Auch für Codes zu uralten Staubfängern ist ebenso kein Platz wie für ellenlange Listen, die nur beschreiben, was eine Zahl im Code für Auswirkungen hat.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Die Anleitung von "Tony Hawk" verrät Euch für jeden Skater nur einen Spezialtrick? Kein Problem, dank flotter Hilfe von Activision findet Ihr hier alle coolen Spins, Flips und Grinds der Profis! us



Bob Burnquist

Backflip:
↑ ↓ ●
One Footed Smith:
→ → ▲
Burntwist:
← ↑ ▲

Geoff Rowley

Backflip:
↑ ↓ ●
Double Hardflip:
→ → ■
Dark Slide:
← → ▲

Bucky Lasek

Kickflip McTwist:
→ → ●
Fingerflip Airwalk:
→ → ●
Varial Heelflip Judo:
↑ ↓ ■

Chad Muska

Front Flip:
↑ ↓ ●
One Foot 5-0 Thumpin':
→ ↓ ▲
360 Shove-it Rewind:
→ → ■

Kareem Campbell

Front Flip:
↑ ↓ ●
Casper Slide:
↑ ↓ ▲
Kickflip Underflip:
← → ■

Andrew Reynolds

Backflip:
↑ ↓ ●
Heelflip to Blundslide:
↑ ↓ ▲
Triple Kickflip:
← → ■

Rune Glifberg

Kickflip McTwist:
→ → ●
Christ Air:
← → ●
Front/Back Kickflip:
↑ ↓ ■

Tony Hawk

Kickflip McTwist:
→ → ●

540 Board Varial:
← → ■

360 Flip to Mute:
↓ ↓ ■

The 900:
→ ↓ ●

Jamie Thomas

Front Flip:
↑ ↓ ●
One Foot Nosegrind:
↑ ↑ ▲

540 Flip:
← → ■

Elissa Steamer

Backflip:
↑ ↓ ●
PrimoGrind:
← → ▲
Judo Madonna:
← → ●

Mehr über den versteckten Polizeiskater "Officer Dick" und seine Tricks findet Ihr bei den "Last Resort"-Cheats.

SHADOW MAN

PLAYERS GUIDE, LETZTER TEIL



Auf geht's zum Endspurt: Im letzten Teil unserer Lösungshilfe führen wir Euch zu den restlichen dunklen Seelen sowie zu Legion und seinen Massenmördern. Viel Spaß und gruselige Stunden. os

Pfade der Schatten

Begeht Euch zu dem Tor, wo Ihr **Le Soleil** gefunden habt (Spiralgang nach unten, Sargtor Level 4, rechts halten, Sargtor Level 5). Springt die Treppen runter und lauft in den nächsten Level.

Asyl: Spielzimmer

Springt in den Blutsee, wendet Euch nach rechts, taucht durch den Tunnel, klettert nach oben, hüpft auf die andere Säule und benutzt **Jacks Schlüssel**. Schwimmt durch die neu entstandene Öffnung, steigt aus dem Pool und lauft an **dieser Stelle (Bild 1)** nach links. Durchquert zwei Türen, geht über die Holzbrücke, biegt links ab, lauft durch die Pentagramm-Türen und holt Euch dahinter den zweiten **Wundspreitzer**. Geht zurück und nehmt die andere Tür. Lasst Euch nach unten fallen, dreht Euch rechts und lauft den Gang entlang. Nach der Tür rechts, links halten und in den Glasgang zum Warppunkt (Lukes Bärssymbol). Begeht Euch erneut zu der **Holzbrücke**, springt rechts runter, steigt aus dem Blut und haltet Euch rechts. Erledigt die Schützen und lauft rechts runter zur **dunklen Seele**. Warpt Euch zurück in den Glasgang, geht wieder zur Brücke und springt diesmal links hinab. Klettert in den Tunnel mit dem Ventilator, steigt den Blutwasserfall hoch und holt Euch links am Ende des Ganges die **dunkle Seele**. Laft zurück und schießt auf diesen **Stein (Bild 2)**. Taucht die Röhre entlang, steigt aus dem Pool und geht durch den Gang rechts. Erklimmt in der Röhre den Blutwasserfall, folgt dem Gang und holt **zwei dunkle Seelen**. Geht den Weg zurück und in den gelbfarbenen Gang. Laft zu dem Blutbecken und steigt an **dieser Stelle (Bild 3)** heraus. Folgt dem Weg bis zu einem großen Raum. Ignoriert die Konsole, laft rechts die Rampe hoch und durch die Tür. Weiter bis zur letzten Tür, wo Ihr Jacks Schlüssel benutzt – der Wasserspiegler steigt. Schwimmt in dem Raum rüber bis zu einer Röhre. Laft den Gang bis zum Ende durch, nehmt die letzte Tür und holt Euch einen Raum weiter die **dunkle Seele**. Nehmt die Tür links davon, begeht Euch nach unten und benutzt die Konsole: Das Monster ist frei. Laft dann zurück, wo Ihr die dunkle Seele ergattert habt und bedient die Konsole. Laft in diese Richtung weiter

und holt Euch im nächsten Raum die **dunkle Seele (Bild 4)**. Geht zurück in den Raum, wo Ihr den Wasserstand verändert habt, und schwimmt durch die Röhre am Boden. Am anderen Ende benutzt Ihr Jacks Schlüssel. Laft durch die Öffnung, lasst Euch fallen und schwimmt ans andere Ende des Raumes. Nehmt die Tür unten, geht weiter in die nächste Halle und gleich links in diesen Raum (**Bild 5**). Holt Euch die **dunkle Seele** und setzt Euren **Akkumulator** in die mittlere Konsole. Geht anschließend raus und die Rampe nach oben. Legt den Hebel um und die **dunkle Seele** gehört Euch.

Tempel des Feuers

Schwimmt durch den Blutsee Richtung Levelanfang und sucht in den Gängen das **Sargtor Level 5**. Dahinter findet Ihr das **Flambeau (Bild 6)**. Damit lassen sich die mit Flammen verzierten Lederhäute verbrennen.

Pfade der Schatten

Öffnet Sargtor Level 6 (hinter Le Soleil, Sargtor Level 5) und betretet den Tempel.

Tempel der Prophezeiung

Laft bis zu diesem Raum (**Bild 7**), aktiviert den Schalter links von der Statue und klettert an dem Wasserfall nach oben zur **dunklen Seele**. Verlasst den Raum durch die andere Tür, arbeitet Euch durch die nächsten drei Hallen bis zur zweiten Statue. Sucht den Schalter und holt Euch via Seil die **dunkle Seele**. Verlasst die Halle, durchquert die nächsten Räume bis **hierher (Bild 8)**. Zieht links hinten den Hebel, der die Treppen erscheinen lässt und holt Euch oben die **dunkle Seele**. Geht die andere Tür raus und laft drei Räume weiter bis zu dieser **Stelle (Bild 9)**. Aktiviert die beiden Schalter, um die **dunkle Seele** zu erreichen. Springt im nächsten Raum (mit Hammer) über die Treppen nach oben zum **Altar**. Steckt Euer **Baton** in den Stein und nehmt die **dunkle Seele**. Teleportiert Euch via **Altar** wieder zurück, geht in den angrenzenden Raum und klettert an dem Blutwasserfall nach oben zur **dunklen Seele**. Laft weiter, hüpft nach unten, klettert an der folgenden Säule nach oben und springt rechts in die Nische. Folgt dem Gang bis zu diesem Raum (**Bild 10**). Betätigt den Schalter zweimal, dann hoch, zum Schalter hangeln und drücken. Runter, zweimal Schalter betätigen, hoch und die **dunkle Seele** holen. Runter, Schalter dreimal drücken, durch Tür und Brücke in den nächsten Raum. Betätigt die vier Schalter und holt Euch die **dunkle Seele** über den Wandsims. Nehmt dann den rechten Weg, schiebt den Feuerblock beiseite und laft oben über die Brücke in diesen Raum

(**Bild 11**). Drückt die vier Schalter und holt oben die **dunkle Seele**. Laft durch die zweite Tür und springt über den bewegten Steinblock auf die andere Seite zum Labyrinth. Sucht den Sims zum Hochklettern und verlasst den Raum durch die obere Tür. Geht durch die Zelttüren und springt **hier (Bild 12)** mit einem kräftigen Satz auf die Plattform. Laft weiter in den Ring, wo Ihr die **Tätowierung Marcher** erhaltet. Dreht Euch in Richtung Tattoo-Vorrichtung, nehmt die linke Tür zur **dunklen Seele** im Eisenkäfig. Laft zurück, geht durch die andere Tür, drückt an der Steinsäule den Schalter und ergattert die **dunkle Seele**. Begeht Euch dann zu diesem Raum (**Bild 13**). Hängt Euch an den Hebel, spurtet auf die andere Seite nach oben und kassiert die **dunkle Seele**. Warpt zurück zum Beginn des Levels, dreht Euch um und laft in den Gang zum Sargtor Level 7. Dahinter findet Ihr das **Marteau (Bild 14)**, mit dem Ihr die Trommeln schlagen könnt.

Tempel des Lebens

Sucht die Gänge nach **zwei dunklen Seelen** ab, die sich nach dem Altar im rechten Bereich befinden. In der Nähe entdeckt Ihr einen Lavastrom – mit Plattformen und schwimmenden Eisengittern – der in Richtung Levelanfang führt. Am Ende befindet sich ein Sargtor Level 6, dahinter das **Voodoo-Schild Enseigne**.

Asyl: Tor

Springt rechts die Brücke runter und über die Lava zur **dunklen Seele**. Folgt dem Weg nach oben und biegt links ab zur **dunklen Seele**. Laft zurück, geradeaus nach unten bis zu **dieser Stelle (Bild 15)**. Laft geradeaus drüber, überquert die folgenden Brücken und holt die **dunkle Seele**. Zurück über zwei Brücken in den Gang gegenüber zur **dunklen Seele**. Dann wieder zur Brücke, runterspringen und **dunkle Seele** einsacken.

Kathedrale des Schmerzes

Dreht Euch um, laft durch zwei Türen und haltet Euch rechts. Geht ganz nach unten, dann links an rotierenden Messern vorbei und anschließend rechts weiter. Am Vorsprung nach oben, an den Messern vorbei, hinten hochspringen und über das Rohr mit Klingen laufen. Hinten hochziehen und rechts abbiegen. Nehmt die erste Rampe nach oben und geht geradeaus in den braunen Gang zur **dunklen Seele**.

Tempel des Feuers

Dreht Euch um und durchquert die beiden folgenden Räume. Springt im dritten (zwei schwingende Hammer) nach unten rechts und folgt diesem Weg (**Bild 16**) nach oben zur **dunklen Seele**. Laft zurück und nehmt den Weg gegenüber. Im



Raum dahinter erklimmt Ihr das erste Stockwerk und springt zur Nische mit dem **Schalter**. Geht dann ganz nach oben und hüpf von dort zur zweiten Nische mit dem **Feuerblock**. Schiebt ihn zur Seite und nehmt die **dunkle Seele**.

Asyl: Käfigpfade

Springt runter in die Lava und haltet Euch links. Geht nach oben geradeaus durch die Tür. In dem Raum mit dem hellen Bereich an der rechten Seite geradeaus weiter. Im Raum dahinter holt Ihr Euch die erste **dunkle Seele** via Seil (**Bild 17**). Am Seil zurück und zu der Cadeaux rüber-springen. Hüpf von hier Richtung Wand an den Sims und hangelt Euch nach rechts zur **dunklen Seele im Käfig (Bild 18)**. Zurück zum Sims, rechts weiter, Gang nach unten laufen und die **dunkle Seele** im Käfig holen. Begebt Euch zurück in den Raum mit den beiden Seilen und lauft in den braunen Gang. Im großen Raum dahinter (mit den schrägen Aufzügen) findet Ihr **zwei dunkle Seelen**. Die erste rechts erreicht Ihr mit einem Sprung über das Geländer. Springt dann nach oben, geht in den angrenzenden Raum und aktiviert den Käfig. Wartet bis dieser nahe bei Euch ist, springt an das Seil und hangelt Euch zur zweiten **dunklen Seele** auf der Steinsäule.

Asyl: Spielzimmer

Lauf im Glasgang Richtung Durchgang ohne Tür, biegt rechts ab und rennt geradeaus bis in den Raum, wo links das Monster eingesperrt ist. Geht hier durch die Tür in den Nebenraum und klettert in diese **Röhre (Bild 19)**. Folgt dem Gang und biegt an der Abzweigung rechts ab. Erledigt das **Monster** und eine **dunkle Seele** gehört Euch. Klettert wieder zurück, nehmt den anderen Gang zur nächsten **dunklen Seele**. Warpt anschließend zum Tempel der Prophezeiung und verlasst den Level. In dem Raum mit dem Lavasee sowie den Holzbauten haltet Ihr Euch links und lauft den schmalen Gang nach unten. Dort findet Ihr ein Sargtor Level 7 und das letzte Teil von L'Eclipsor: **La Lune (Bild 20)**. Begebt Euch zu Nettie.

Bayou Paradis, Louisiana

Nachdem Nettie das Ritual vollzogen hat, holt Ihr Euch **sieben dunkle Seelen**. Zwei findet Ihr gleich in der **Kirche**. Geht dann raus zu dem **Altar**, steckt das **Baton** hinein und nehmt die dunkle Seele. Zurück und Richtung **Gruft**: Laft die gleiche Route, wie zur Schrotflinte (siehe Teil 1) und Ihr findet nach dem Abgrund mit dem Seil eine dunkle Seele in dem **Haus** rechts. Weiter zu dem **versunkenen Schuppen** (wo die Schrotflinte versteckt war) und der dunklen Seele. Die beiden anderen Seelen findet Ihr zu **Anfang des Levels** und im **Stollen unter dem ge-**

strandeten Boot. Warpt zum Tempel der Prophezeiung, verlasst den Level, erklimmt die Holzbauten und betretet das Sargtor Level 7.

Asyl: Lavadukke

Klettert links hinten an den Vorsprüngen nach oben und lauft in den Gang linker Hand. Laft am Ende links die Treppe hoch und haltet Euch im nächsten Raum rechts an der Wand. Folgt dem Weg zur **dunklen Seele**. Betätigt den Hebel, verlasst den Raum, geht die Treppe hoch und rechts hinten durch die Türen zum Warppunkt. Laft die Treppe nach unten, legt den Hebel um und die Maschine setzt sich in Bewegung. Steigt auf die drehende Plattform und holt Euch in der folgenden Nische die **dunkle Seele**. Steigt erneut auf und fahrt ein kurzes Stück weiter. Springt runter und laft die Treppe abwärts, bis Ihr einen großen Raum erreicht. Hüpf von diesem **Klumpen (Bild 21)** aus nach oben auf die Kisten und von dort zur **dunklen Seele** weiter. Lasst Euch nach unten fallen und geht über die Treppe nach oben. Arbeitet Euch in diesem **Raum (Bild 22)** über die Rampen nach oben und via Stahlträger auf die andere Seite. Biegt anschließend rechts ab, springt nach unten und holt die **dunkle Seele** auf dem Kistenstapel. Warpt Euch dann zum Ausgangspunkt und geht durch die Tür. Haltet Euch im nächsten Raum rechts (nicht die Treppe runter!) und folgt dem Gang, bis Ihr den Levelanfang erreicht. Lasst Euch nach unten fallen und laft in diesem **Gang (Bild 23)**. Benutzt an der Konsole links an der Wand Jacks Schlüssel. Springt auf der gegenüberliegenden Seite nach oben durch das Schott und holt Euch die **dunkle Seele**. Laft den Weg zurück und haltet Euch rechts auf der Lava. Nach einigen Biegungen findet Ihr die nächste **dunkle Seele**. Warpt zum Tempel der Prophezeiung, verlasst den Level, klettert nach oben und öffnet das Sargtor Level 8.

Tempel des Blutes (Nager)

Sucht die **Schalter** links unten und rechts oben. Klettert nach oben und betretet den Tempel. Springt auf die Insel mit der **dunklen Seele** und drückt die beiden **Schalter** links und rechts auf den Plattformen. Geht über die Stufen nach oben zurück und hangelt Euch an der linken Seite (**Bild 24**) an dem **Sims** nach rechts. Im nächsten Raum betätigt Ihr den **Schalter einmal** und laft dann durch die Öffnung. Springt nach unten, schiebt rechts den Block in das Loch und drückt den Schalter links in der Nische dreimal. Laft den Gang weiter und betätigt den **zweiten Schalter**, der ein Seil erscheinen lässt. Sucht dann den Aufgang im Eck, kämpft Euch durch diesen **Raum (Bild 25)** und hangelt Euch zur **dunklen Seele**. Begebt



Euch dann zurück in den Anfangsraum. Drückt den **Schalter dreimal**, lauft durch die rechte Öffnung und betätigt den **Schalter**, der die Wasserfälle aktiviert. Geht zurück und betätigt den **Schalter einmal**. Lauft durch die Öffnung, rechts bleiben und vom Wasserfall aus die **dunkle Seele** holen. Warpt zum Anfangspunkt und erklimmt den **Sims** an der rechten Seite. Im Raum mit dem schwingenden Hammer springt Ihr von der **hochsteigenden Säule** nach rechts oben auf den Vorsprung. Hüpf über die Plattformen Richtung Steinköpfe. Geht rechts in den Durchgang, dann rechts um die Ecke – diesen **Schalter drücken (Bild 26)**. Lauft zurück und lasst Euch zu den Köpfen runterfallen. Über die Plattformen erreicht Ihr einen Schalter und den nächsten Raum, wo Ihr Euch an diesem **Sims (Bild 27)** nach links hangelt. Laft im nächsten Gang hinten links runter, betätigt den Seilschalter, lauft durch die Tür und hangelt Euch an den Messern vorbei in die angrenzende Halle. Springt dort in die Lava zur **dunklen Seele**. Dreht Euch um und lauft unter der Bodenplatte hindurch in den **Tattooraum**. Sucht die **fünf Schalter** und empfängt die letzte **Gad**. Danach werdet Ihr zur nächsten **dunklen Seele** geschleudert. Geht anschließend in diesen **Raum (Bild 28)** und taucht unter der dunklen Seele in die nächste Halle. Der Spiralgang führt Euch zu dieser **Seele**. Warpt zurück und geht rechts oben durch die **blaugraue Tür**. Betretet den Raum, in dem der Hammer die Brücke umgeworfen hat. Laft darüber in die angrenzende Halle und drückt alle **Schalter**. Warpt zurück und begehbt Euch in diesen **Raum (Bild 25)**. Laft nach oben, springt in die Lava, schwimmt links in die Nische und drückt den **Schalter**. Laft dann in die andere Nische und drückt den **zweiten Schalter**. Der steigende Wasserspiegel befördert Euch zur **dunklen Seele**.

Tempel des Lebens

Lauft in Richtung Tempel der Loa (siehe Teil 1). Sucht links in den Lavadurchgängen die letzte **dunkle Seele**.

Tempel des Feuers

Lauft Richtung Tattooraum. Springt im zweiten Raum (klein mit drei Säulen) in die Lava. Dort findet Ihr zwei **Durchlässe**. Nehmt die Öffnung links, löst die Schalterrätsel und hangelt Euch über die Seile weiter voran. In der Mitte des zweiten Raumes lasst Ihr Euch in die Tiefe fallen. Über die Treppe erreicht Ihr die **dunkle Seele**. Geht zurück und nehmt die rechte Öffnung. Schwimmt durch die beiden Becken und drückt diesen **Schalter (Bild 29)**. Laft durch die geöffnete Tür und betätigt den **zweiten Schalter**. Schwimmt in Richtung drehende Messer und laft dort nach oben. Lasst Euch von

der Brücke nach unten fallen, steckt das **Baton** in den Altar und holt die **dunkle Seele** auf der Plattform.

Asyl: Lavadukte

Springt nach links in den Pool und taucht in den Durchgang. Benutzt Jacks Schlüssel in der **zweiten Konsole** (im Raum mit der Luke). Klettert nach oben, laft den Gang nach unten und holt die **dunkle Seele**. Warpt zurück, springt nach rechts in den Pool, taucht durch den langen unterirdischen Gang und nehmt an der Abzweigung die rechte Route. Steckt in die zweite Konsole Jacks Schlüssel. Laft den Gang weiter, bis Ihr eine Lagerhalle mit Kisten erreicht. Arbeitet Euch über die Stapel von der linken **Öffnung (Bild 30)** hoch auf die Brüstung. Geht rechts den Gang runter zur **dunklen Seele**. Laft zurück, geht durch die obere Öffnung und benutzt Jacks Schlüssel. Schwimmt anschließend in den **rechten Abzweig** und taucht dem Lavarechen hinterher, bis rechts eine weitere **Route** erscheint. Taucht hindurch, steigt aus dem Blut und benutzt Jacks Schlüssel in der zweiten Konsole. Laft dann die Treppe hoch, Treppe runter, Gang entlang. Treppe hoch und mit dem drehenden Lavarechen zur letzten **dunklen Seele** fahren. Warpt anschließend zum Tempel der Prophezeiung, verlasst den Level, erklimmt die Holzstege und öffnet das Sargtor Level 9.

Asyl: Unterstadt

Lauft zwischen den Türmen entlang, bis Ihr den Warppunkt erreicht. Haltet Euch rechts und Ihr gelangt an **diese Stelle (Bild 31)**. Klettert rechts die Vorsprünge nach oben und hüpf über das **Metallrohr** zu der Tür gegenüber. Im angrenzenden Raum benutzt Ihr unten Jacks Schlüssel. Springt über die Konsolen und das Gitter auf den drehenden **Propeller**. Lasst Euch im Kreis drehen und hüpf in den Gang auf gleicher Höhe. Springt am Ende nach unten und benutzt Jacks Schlüssel. Erklimmt dann den ersten Propeller und laft in den Gang auf gleicher Höhe. Durchquert den folgenden Raum, biegt links ab und holt Euch in der Kapelle den letzten **Wundspretzer**. Laft zurück und dort, wo Ihr vorher links abgebogen seid in die andere Richtung. Öffnet die Tür, benutzt Jacks Schlüssel, springt nach unten und nehmt die **dunkle Seele**. Hüpf unten über die Kisten in den Gitterraum, geht durch die Türen und Ihr erreicht wieder das Metallrohr. Nehmt nun den gleichen Weg wie vorher und springt im zweiten Propellerraum auf die **höchste Ebene**. Von hier weiter in den Gang und nach unten zur **dunklen Seele**. Hüpf über die Brüstung nach unten zur Tür. Springt zum Turm gegenüber, geht durch die Tür und benutzt Jacks Schlüssel in diesem und im angrenzenden Raum,

um die Türen zu öffnen. Laft hier (**Bild 32**) über die **Brücke** zum nächsten Turm und von dort zum angrenzenden rechts. Geht durch die Tür, klettert über die Kisten nach oben, springt über das Gelände, erledigt im nächsten Raum das **Monster** und die **dunkle Seele** gehört Euch.

Asyl: Maschinenblock

Warpt zu den Käfigpfaden, steigt in die Seilbahn und Ihr erreicht den Maschinenblock. Laft vom Warppunkt aus nach vorne und links durch die Tür. Springt nach unten, erledigt die Zombies, geht nach oben und über das Seil auf die andere Seite. Haltet Euch rechts, Rampe runter und dem Gang folgen, bis Ihr diese **Säulenschlösser** erreicht (**Bild 33**). Stellt mit Jacks Schlüssel die violetten Wassersäulen auf die Höhe **5-5-5** ein.

Kathedrale des Schmerzes

Nehmt den zweiten Gang links (mit Schwertsymbol), benutzt den **Wundspretzer** in der Körperhälfte und warpt hindurch.

Down Street Station

Nehmt Jacks Tagebuch, verlasst den Raum und taucht durch die Röhre. Folgt dem Gang und der Wendeltreppe nach oben. Arbeitet Euch durch das lineare System von Gängen, U-Bahn-Schächten und Abwasserkanälen. Sammelt auf Eurem Weg einen **Akkumulator** ein, erledigt Jack the Ripper, holt Euch die **dunkle Seele** sowie das **Prisma** und setzt es in diesem **Raum (Bild 34)** ein, welcher sich nicht weit entfernt befindet. Geht durch den Ofen ins Asyl.

Asyl: Maschinenblock

Lauft nach unten und benutzt Jacks Schlüssel. Geht die Rampe hoch und springt in die Öffnung. Rennt den Gang entlang, haltet Euch rechts und laft über die Röhren weiter. Folgt dem Weg bis zu einem großen Raum. Betätigt den Hebel und erledigt das **Monster**. Der Lohn ist eine **dunkle Seele**. Laft weiter und das **zweite Monster** stellt sich zum Kampf, was Euch eine **dunkle Seele** bringt. Folgt dem Gang zum dritten **Monster** mit **dunkler Seele**. Arbeitet Euch bis nach oben zum **Säulenschloss (1-2-4)**.

Kathedrale des Schmerzes

Nehmt den ersten Gang rechts, benutzt den **Wundspretzer** und warpt hindurch.

Mardant Street, Queens, NY

Lauft durch die ersten Räume, klettert ins Erdgeschoss bis zum Warppunkt. Laft durch diese **Öffnung (Bild 35)** und holt Euch hinter einem Brettverschluss die **Taschenlampe**. Geht zurück und durch die mit zwei Kisten versperrte Öffnung. Laft durch die Gänge, schießt ein Eisen-

gatter auf und klettert in den ersten Stock. Durchsucht die Etage nach diesem **Schalter** (Bild 36), der den Aufzug in Gang setzt. Fahrt mit dem Aufzug nach oben und haltet Euch rechts. Springt über das Loch, haltet Euch links, bis Ihr einen **holzverkleideten Gang** erreicht. Laufen diesen weiter, sackt den **Akkumulator** ein, sucht einen Blutwasserfall in der Nähe, klettert hoch und folgt den Gängen bis unters Dach. Erledigt den Killer und sammelt die **dunkle Seele** sowie das **Prisma** auf. Sucht das Prisma, mit dem Ihr in den Maschinenblock gelangt.

Asyl: Maschinenblock

Legt rechts oben den Schalter um, lauft die Rampen hoch und hängelt Euch an dem Seil zur Plattform. Geht durch die rechte Tür, springt nach unten, benutzt rechts hinten Jacks Schlüssel und erledigt das **Monster**, um die **dunkle Seele** zu erhalten. Geht Richtung Durchgang, der zweite Monsterkäfig öffnet sich. Erledigt die **Bestie** und sackt die **dunkle Seele** ein. Folgt anschließend den Gängen bis zum **Säulenschloss** (3-1-2).

Kathedrale des Schmerzes

Lauf geradeaus durch die Türen, benutzt den **Wundspreitzer** und warpt hindurch.

Gardelle County Jail, Texas

Sucht in den Gängen die abgehackte Hand mit der **Code-Karte** (Bild 37), benutzt sie in dem **Kartenleser**, warpt zurück in die Kathedrale und nimmt den ersten Gang links. Warpt durch den Körper, erledigt den **Killer** und sammelt die **dunkle Seele** ein. Zurück in die Kathedrale und zweiten Gang rechts benutzen. Erledigt den **Killer**, nimmt die **dunkle Seele**, holt Euch im ersten Stock das **MG**, lauft den Gang nach unten in den Keller und benutzt die **Code-Karte**. Durchsucht die Gänge nach einem **zweiten Kartenleser**. Warpt in die Kathedrale und nimmt ersten Gang links. Sucht die Gänge nach **zwei weiteren Kartenlesern** ab (einer in der Nähe von lauten Maschinengeräuschen), sackt eventuell die **zweite Schrotflinte** ein, steigt ein Stockwerk hoch und holt Euch einen **Akkumulator**. Daneben benutzt Ihr die **Code-Karte**. Lauft dann von dem Raum, in dem Ihr Milton Pike besiegt habt in Richtung **Eisenschiebetür**, wo Ihr einen Akkumulator gefunden habt (siehe Teil 2). Im selben Gang ist jetzt eine Aufzugstür offen, die nach unten führt. Orientiert Euch an den **gelb markierten Wänden**, um **Viktor Batrachian** zu finden. Erledigt ihn, sammelt **dunkle Seele** sowie **Prisma** ein und gelangt über das Tor in den Maschinenblock.

Asyl: Maschinenblock

Links und rechts findet Ihr zwei Konsolen für Jacks Schlüssel. Laft dann den Gang

entlang, betätigt den Hebel, tötet die beiden **Monster** und sackt die beiden **dunklen Seelen** ein. Benutzt Jacks Schlüssel hinten rechts und springt über die roten Käfige zu der Luke. Folgt dem Weg und klettert hoch auf die Röhre mit den rotierenden Messern. Laft geradeaus, benutzt Jacks Schlüssel, folgt dem Gang und erledigt das **Monster**, um die **dunkle Seele** zu erhalten. Drückt anschließend rechts oben den Schalter, laft weiter nach oben, benutzt Jacks Schlüssel und geht zurück zu dem Käfig. Steigt in den Käfig und fahrt damit in den nächsten Raum. Laft um den Käfig herum, geht durch die Türen und holt Euch diese beiden **dunklen Seelen** (Bild 38). Laft zurück, die Rampe hoch, betätigt Schalter und erledigt das **Monster** für die **dunkle Seele**. Rennt nach oben, benutzt Jacks Schlüssel, legt den Hebel im Nebenraum um und klettert in den geöffneten Schacht. Laft den Gang zum **Säulenschloss** (2-4-5).

Asyl: Spielzimmer

Laft geradeaus, biegt rechts ab und nimmt die folgende Tür links. Folgt dem Gang und geht durch die linke Tür. Steckt **zwei Akkumulatoren** in die mittlere Konsole und nehmt den **Violator**. Habt Ihr noch einen Akku, dann steckt ihn in die linke Konsole für Violator-Munition.

Tempel des Blutes (Nager)

Begebt Euch in diesen **Raum** (Bild 26). Laft über die gesenkten Köpfe, geht durch den Höhlengang, öffnet das Sargtor Level 9 und nehmt die **Kalchasse** (Bild 39). Sprengt in diesem **Raum** (Bild 40) die Bodenplatte auf. Laft den Gang entlang zur **dunklen Seele**. Warpt zum Anfang und geht in die Tür links auf der Schräge mit den Treppen. Benutzt Eure Voodoo-Waffen, um den Durchgang zu öffnen. Laft die Treppen hoch, sprengt den Deckel und holt die **dunkle Seele**.

Bayou Paradis, Louisiana

Neben der Kirche findet Ihr eine **verzierte Bodenplatte** zum Sprengen. Folgt dem Gang zur **dunklen Seele**.

Tempel des Feuers

Dreht Euch um, laft durch die Türen und sprengt die verzierte Platte. Folgt den Gängen zur **dunklen Seele**.

Tempel der Prophezeiung

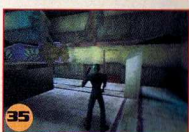
Laft die Treppe nach unten, sprengt die Platte und nehmt die **dunkle Seele**.

Reich der Toten: Marktores

Klettert links den Blutwasserfall nach oben, öffnet das Sargtor Level 10 und holt Euch den **zweiten Violator**.

Asyl: Maschinenblock

Laft durch die Maschine und folgt Luke zum **entscheidenden Kampf**...



TEXT

2000



MANIAC vor fünf Jahren

Schon vor 60 Monaten trampelte Donkey Kong durchs virtuelle Nintendo-Reich – damals als grafisch überragendes Jump'n'Run für Super NES. Weniger erfolgreich gestaltete sich die Zukunft der 'Interactive Movies', von uns mit einem sechseitigen Feature gewürdigt; mit CDI und Mega-CD starben auch die puren FMV-Spielchen. Bei den Spieltests zockte das Super NES die höchsten Wertungen ab: 90% für "Final Fantasy 3", 86% für "Secret of Mana", dazwischen ein "FIFA 95" für Mega Drive mit 89% Spielspaß. Den meisten Ärger bereitete uns jedoch der Test von "Aliens vs. Predator" für Atari Jaguar – allzu eingelleichte Raubkatzen-Fans wollten unsere 58%-Wurung nicht teilen und regten sich (nicht nur) in Leserbriefen heftig auf.

Dr. Greg Zeschuk,
(Präsident von
BioWare)



In 5 Minuten ist Weltuntergang

1. Wasteland (Electronic Arts, 1988)

"Das Optimum in nicht-linearem Rollenspiel. Vor dem Ende der Welt würde ich noch mal mit meinen Charakteren zur Zitadelle hetzen, wo sie dann von den Ionenkanonen zerfetzt würden. Oder ich ginge noch mal nach Las Vegas, um dem Scorpiotank gegenüberzutreten."

2. Wizardry 1 (Sir-Tech, 1981)

"Ich bin, um meine Charaktere aufzubauen, immer in einem bestimmten Sektor im ersten Level herumgehangen. Mein Kumpel und ich nannten diese Ecke 'Schwächer-Korridor'. Dahin würde ich noch mal gehen und die 'Murphy-Geister' besuchen, die Du dort finden kannst."

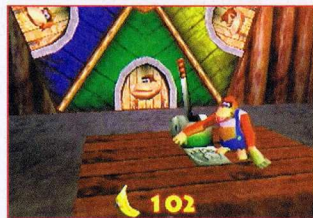
3. Adventure (Atari, 1979)

"Das großartigste und gleichzeitig simpelste Spiel aller Zeiten. Ich würde schnell das Labyrinth nach dem berühmten goldenen Pfeil absuchen, die drei furchtsinfföhen, entenförmigen Brachen erledigen und das Spiel gewinnen. Und das natürlich in nur ein bis zwei Minuten."

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?“

erscheint am 1. Dezember

Die erste MANIAC-Ausgabe mit der Jahreszahl 2000 steht ganz im Zeichen der Feste und Jubiläen. So geht es mit Riesenschritten auf Weihnachten zu – macht Euch also gefasst auf eine satte Ladung Produkte, die um Euer Kleingeld ringen. Bei uns erfahrt Ihr, ob "Tomb Raider 4" und "Crash Team Racing" die Playstation trotz Winterkälte ins Schwitzen bringen, "Soul Fighter" und "UEFA Striker" auf der Dreamcast-Wunschliste ganz oben stehen sollten und "Donkey Kong 64" (Bild) der Nintendo-Gemeinde den Advent versüßt. Aber auch wir MANIACs haben Grund zu feiern: Schon seit 75 Ausgaben informieren wir für Euch kompetent und kritisch über die ganze Welt der Videospiele. Freut Euch also über einen Rückblick auf sechs Jahre MANIAC und unser großes Jubiläumsgewinnspiel. Und zu guter Letzt darf so kurz vor dem Anbruch des neuen Millenniums natürlich ein umfassender Rückblick auf die besten Spiele des Jahres 1999 nicht fehlen.



Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Derby Stallion Aspic	Reitsimulation nicht geplant
2	Resident Evil 3 Capcom	Action-Adventure 1. Quartal 2000
3	Pro Soccer Club Sega	Sportspiel nicht geplant
4	Dragon Quest 1&2 Enix	Rollenspiel nicht geplant
5	Black Matrix A/D Nec Interchannel	Strategiespiel nicht geplant
6	Turánokas Big Adv. Chun Soft	Rollenspiel nicht geplant
7	ISS Pro Evolution Konami	Sportspiel Januar 2000
8	DD Rev. 2nd Remix Konami	Musikspiel nicht geplant
9	Super Robot Taisen Banpresto	Strategiespiel nicht geplant
10	Accomp. Anywhere Sony	Tamagotchi nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zillieren wir aus der "Famicom 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 auffielen

"Red Bull verleiht Flügel"? Nicht ganz. Vielmehr verleiht Artdink Elefantentullen Flügel – als Werbung für ihren Edutainment-Titel "Neo Atlas 2". Der Gestalter dieser 'abgehobenen' Anzeige sollte denn doch lieber wieder von koffeinhaltiger Limo auf grünen Tee umsteigen.



Spiele bis an die GRENZEN Deiner PSX KONSOLE

CONCEPT 4
RACING WHEEL™

krasses Lenkrad-Feeling

--- BUTTONS

10 bestplatzierte
Funktionsknöpfe –
voll program-
mierbar

METALL WIPPEN ---

Das Original – Schalten wie die Profis
in der Formel 1

**FEATURES
VIBRATION
FEEDBACK**

GRIFFIG ---

Rutschfestes Material
für extrem geniales
Fahrgefühl

NEU!

HALTERUNG ---

Noch weiter verbesserte Haltemechanik

INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

Neben dem V4 FX Force Feedback Racing Wheel
und der Weltneuheit DexDrive™, bietet INTERACT®
Force Feedback Produkte und aktuelle Game
Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

GIB GAS UND MACH DIR DEN WEG FREI



MONSTER TRUCK MADNESS 64



- * 7 Modi für Spielspaß ohne Grenzen: Rundstrecken-Rennen, Verfolgungsjagden, Fußball mit Trucks u.v.m.
- * BIGFOOT, Grave Digger, nWo Hollywood Hogan und 16 weitere Bad Boys aus der Welt der Monster Trucks
- * Mostermäßiges Multiplay: Bis zu 4 Spieler fahren gegeneinander im härtesten Wettkampf auf Rädern



Microsoft



PHOTO BY DAVE HUNTOON

© & (p) Copyright 1999 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and Monster Truck Madness are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. BIGFOOT and Snake Bite are registered trademarks of BIGFOOT 4x4, Inc., Saint Louis, Missouri USA. Used under license. WCW(tm) and NWO(tm) are trademarks of World Championship Wrestling, Inc. All characters and/or Wrestling Trucks depicted are trademarks of or used under license to World Championship Wrestling, Inc. © 1999 World Championship Wrestling, Inc. A Time Warner Company. All rights reserved.