

MANIAC

PS ONE • PS2 • NINTENDO DREAMCAST

Metal Gear Solid 2

Erstmals gespielt: So cool ist Solid Snake wirklich!

NUR FÜR ERWACHSENE

Conker's Bad Fur Day

Ordinär, brutal, extrem: Der letzte Geniestreich für N64

MASSE & KLASSE

83% Zone of the Enders

91% Paper Mario

84% Onimusha

NEU GTA 3

NEU Shenmue 2

AUS FÜR DREAMCAST

SEGA entwickelt für **PS2**

100% sicher: Crazy Taxi, Virtua Fighter 4 & Co. für PS2
Spiele für jedes Format: Alles über Segas Zukunft



SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. © 1998 Red Storm Entertainment, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Jack Ryan Limited Partnership, Inc. Cover Photo: © Steve Galloway, Heckler & Koch



Dein Finger am Abzug entscheidet über 6 Milliarden Leben.

Willkommen bei Rainbow Six. Du gehörst jetzt zum Team, zur absoluten Elite!

Gnadenlose Missionen und ein heimtückischer Gegner werden Dich in diesem nervenaufreibenden Special Forces-Spektakel an die Grenzen Deines Leistungsvermögens führen.

Allerdings stehen Dir die bestausgebildeten Kämpfer der freien Welt zur Seite – gute Freunde und absolut harte Profis, die so etwas wie Angst nicht kennen und sich auch nicht leisten könnten. Und Du? Wirst Du bestehen, wenn es hart auf hart geht? Finde es jetzt heraus – mit Tom Clancy's Rainbow Six inklusive Eagle Watch-Zusatzmissionen!

Ein Meilenstein der taktischen Action-Strategie, basierend auf Tom Clancys weltweit erfolgreichem Bestseller.

- Tom Clancy's Rainbow Six + Eagle Watch-Zusatzmissionen
- 27 Trainings-/Ausbildungsmissionen
- 16 knallharte Kampfeinsätze
- Realistische Gefechte mit authentischen Waffen
- Taktisches, teamorientiertes Gameplay
- Aufwendige 3D-Szenarios

Jetzt auf Dreamcast!



„SUPER!“

Axel Boumalit,
Video Games 02/2001



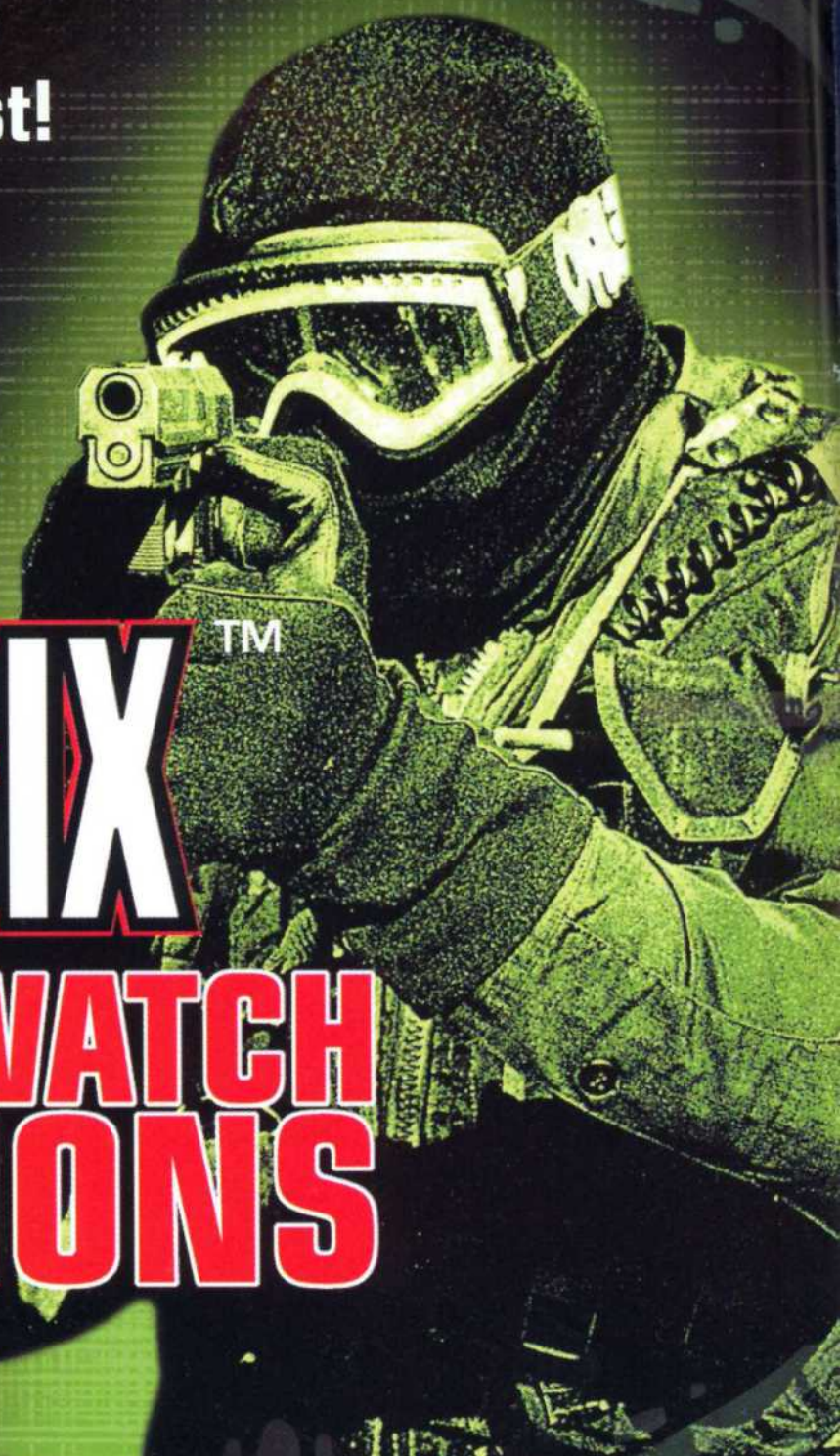
Dreamcast™

Tom Clancy's RAINBOW SIX™

incl. EAGLE WATCH MISSIONS



www.swing-games.com



STURZFLUG ODER SANFTE LANDUNG?

Die großen Umwälzungen im Konsolen-Bereich gehen weiter: Haben wir im letzten Monat viele von Euch mit Neuigkeiten über ehemalige Konkurrenzmagazine überrascht, gab's in den letzten Wochen eine Meldung von globaler Tragweite: Videospiele-Veteran Sega streckt die Waffen und gibt das Hardware-Geschäft auf.

Was als kleines Internet-Gerücht begann, kristallisierte sich in den darauf folgenden Tagen zur bitteren Wahrheit. Der Dreamcast wird ab Ende März nicht mehr produziert, eine Entlassungswelle erschütterte die Konzern-Filialen auf der ganzen Welt – in Deutschland ist gerade mal eine Handvoll Sega-Mitarbeiter übrig. Die Ironie des Ganzen: Die Konsolen des Erzrivalen Sony werden in Zukunft mit Spielen aus dem Hause Sega versorgt, ebenso Nintendos Game Boy Advance. Und dass Gamecube und Xbox folgen, ist mehr als wahrscheinlich.

Wenn auch die Schnelligkeit dieser 180-Grad-Wende für Überraschung sorgte, so zeichnete sich doch der Abschied vom Dreamcast schon länger am Horizont ab. Der Verzicht auf Hardware-Produktion und -Verkauf ist der letzte brauchbare Schritt zur Rettung des angeschlagenen Herstellers. Es ist sicher schade um das nahende Ende einer guten Konsole, doch lieber erfreuen wir uns auch weiterhin an den Spielideen eines originellen und innovativen Softwarehauses, als dem langen Siechtum von Hardware *und* Hersteller beizuwohnen. Zudem wird es auch in der Zukunft noch was für den Dreamcast zu tun geben, wie unser "Shenmue 2"-Preview (ab Seite 10) und unser Sega-Special (ab S. 22) beweist.

Wie lange eine Konsole überleben kann, wenn sich nur einige begabte Köpfe für sie interessieren, zeigt das Nintendo 64: Nach "Banjo-Tooie", "Indiana Jones" und "Battle for Naboo" (die allesamt noch in PAL-Gefilden erscheinen werden), nehmen wir diese Ausgabe "Conker's Bad Fur Day" (ab Seite 16) unter die Lupe – ein Spiel, wie es weder das N64 noch die übrige Konsolenwelt je gesehen hat. Alter schützt eben weder vor Innovation noch Qualität (ein Satz, der in Euren Augen hoffentlich auch auf uns zutrifft).

Genug der Vorrede: Viel Spaß mit der MAN!AC-Ausgabe Nummer 90 und bis nächsten Monat (versprochen).

Hygiene-Hilfe: Während andere ihren Mitarbeiterstamm abbauen, expandierte der Cybermedia Verlag in den letzten Monaten, dank Gründung unseres Schwesternmagazins *players*. Mittlerweile verbringen acht Redakteure plus zwei Chefs 90 Prozent ihres Lebens in den Redaktionsräumen – klar, dass Reibereien wegen der Unordentlichkeit mancher Kollegen nicht ausbleiben. Und da uns nun auch noch die Putzkraft weggelaufen ist, folgt ein ernst gemeinter Appell, der Mord und Totschlag vermeiden soll: Wer in der Nähe von Mering wohnt und Interesse hat, sich an Spielehelden vorbei zu kämpfen und um unsere sanitären Anlagen zu kümmern, melde sich bitte bei: Cybermedia Verlag, Stichwort: Saubermann, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



Zone of the Enders (Konami, 2001)



Konami lädt nach: Sensationelle erste Spielindrücke von "Metal Gear Solid 2" ab Seite 6

Die Mörderjagd geht weiter: Neueste Bilder und Infos zu "Shenmue 2" ab Seite 10



MANIAC PRESENTS



Kampf auf dem Mars: Wir haben uns das Ego-Shooter-Highlight "Red Faction" von den Machern vorführen lassen. Unsere Eindrücke gibt's ab Seite 26



Ordinäre Eichhörnchen-Abenteuer: "Conker's Bad Fur Day" ab Seite 16



Dreamcast ist tot, es lebe der Dreamcast. Alles über die neuen Pläne Segas ab Seite 22

NEWS

- 6 Solid Snakes Rückkehr: Metal Gear Solid 2**
Ist Hideo Kojimas PS2-Agenten-Thriller ein echtes Meisterwerk? MAN!AC schlüpfte in Solid Snakes Tarnanzug und kämpfte sich durch den ersten Level des 3D-Abenteuers.
- 10 Hong Kong Connection: Shenmue 2**
Ryo Hazuki kehrt zurück : Dreamcast-Fans freuen sich auf den zweiten Teil von Yu Suzukis Videospiel-Meisterwerk.
- 12 Sei gemein: GTA 3**
Verbrecherkarriere in 3D: DMAs Gangster-Action wird auf der PS2 noch härter, brutaler und realistischer.
- 16 Adults Only: Conker's Bad Fur Day**
Das N64 eine Kinderkonsole? Ihr sucht ein Spiel für Erwachsene? Dann blättert fix zu Rares extremem Action-Knaller!
- 20 Krieg der Sterne: Star Wars Starfighter**
Ab ins All: Am Steuer eines schnittigen Weltraumflitzers zerlegt Ihr Robot-Fighter und rettet Naboo.
- 22 Aus der Traum: Sega orientiert sich neu**
Sega hat sich aus der Hardware-Welt verabschiedet und entwickelt ab sofort für Fremdkonsolen. Wir berichten über die Zukunft des Dreamcast und kommende Projekte.
- 26 Rote Revolution: Red Faction**
Ego-Shooter mit realistischer Physik und knallharter Action: Kämpft gegen den bösen Ultor-Konzern!
- 28 Arcade: Stunt Typhoon**
Taitos Action-Racer bildet Euch zum Stuntman aus.
- 34 Handheld: Know-How und Tests rund um Taschenspieler**
- 36 Nachrichten: Berichte und Analysen aus der Spieleszene**
- 40 Schnipsel: Neue Konsolen-Spiele kurz vorgestellt**

FEATURE

- 30 Grafik in neuen Dimensionen: Der MAN!AC-Grafikführer Teil 1**
Alle reden drüber, keiner weiß es genau. MAN!AC klärt auf: Was verbirgt sich hinter Anti-Aliasing, Mip-Mapping & Co?

TIPPS & TRICKS

- 86 Know-How: Import-Tuning und Online-Tricks für Dreamcast**
- 87 Last Resort: Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen**
- 90 Player's Guide: Final Fantasy 9, Teil 2**
- 94 Player's Guide: Gungriffon Blaze, Missions-Tipps**
- 95 Player's Guide: Grandia 2, Zaubern wie die Profis**
- 96 Codes für Game Buster & X-Ploder**
- 96 Profi-Tipp: F1 Racing Championship**

RUBRIKEN

- | | | |
|---------------------------|-------------------------|-----------------------|
| 3 Editorial | 82 Kleinanzeigen | 85 Inserenten |
| 51 So bewerten wir | 84 Leserbrief | 97 Abo-Anzeige |
| 81 Nachbestellung | 85 Impressum | 98 Vorschau |

PAL-TESTS

- 81** 102 Dalmatiner Jump'n'Run, **Dreamcast**
- 52** C-12: Final Resistance Action-Adventure, **PSone**
- 80** Championship Motocross 2001 Rennspiel, **PSone**
- 74** Darkstone Action-Rollenspiel, **PSone**
- 65** Driving Emotion Type-S Rennspiel, **PS2**
- 81** ECW Anarchy Rulz Beat'em-Up, **Dreamcast**
- 60** Ein Königreich für ein Lama Jump'n'Run, **PSone**
- 70** Evergrace Rollenspiel, **PS2**
- 64** F1 Racing Championship Rennspiel, **PS2**
- 58** Gungriffon Blaze Action, **PS2**
- 73** Gunbird 2 Action, **DC**
- 68** ISS Pro Evolution 2 Sportspiel, **PSone**
- 78** Kengo Beat'em-Up, **PS2**
- 72** Knockout Kings 2001 Sportspiel, **PS2**
- 75** Liberogrande International Sportspiel, **PSone**
- 66** Oni Action-Adventure, **PS2**
- 75** Point Blank 3 Lightgun-Shooter, **PSone**
- 61** Pokémon Puzzle League Denkspiel, **N64**
- 76** Skies of Arcadia Rollenspiel, **Dreamcast**
- 79** Sonic Shuffle Partyspiel, **Dreamcast**
- 73** Spawn - In the Devil's Hand Action, **Dreamcast**
- 80** Supercross Rennspiel, **PSone**
- 62** Technomage Action-Adventure, **PSone**
- 59** Time Crisis - Project Titan Lightgun-Shooter, **PSone**
- 69** Vanishing Point Rennspiel, **PSone**
- 55** Warriors of Might & Magic Action-Adventure, **PSone**
- 71** WDL Thundertanks Action, **PS2**

Endzeit-Action auf der PSone: "C-12: Final Resistance" ab Seite 52 im XXL-Test.



Explosives Mech-Geballer von Game Arts. "Gungriffon Blaze" ab Seite 58



Fußball in Perfektion oder müdes Gekicke? "ISS Pro Evolution 2" ab Seite 68



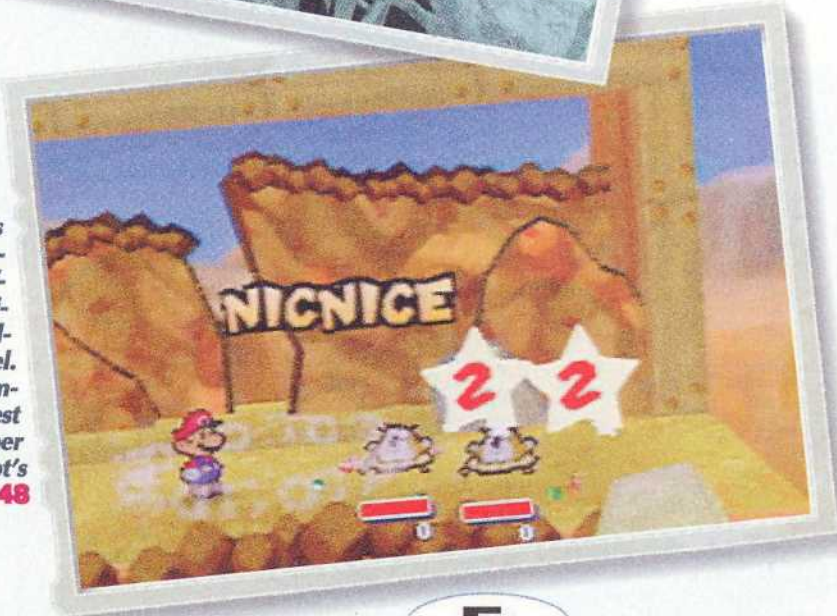
Sega hebt ab: Das Dreamcast-Rollenspiel "Skies of Arcadia" ab Seite 76



Besser als "Resident Evil"? Den Import-Test von "Onimusha" findet Ihr ab Seite 44



Marios sensationeller Auftritt in einem Rollenspiel. Den Import-Test von "Paper Mario" gibt's ab Seite 48



IMPORT-TESTS

- 49** Giga Wing 2 Shoot'em-Up, **Dreamcast**
- 50** Mega Man 64 Action-Adventure, **N64**
- 50** Mega Man X5 Action, **PSone**
- 47** Metal Slug X Action, **PSone**
- 44** Onimusha Action-Adventure, **PS2**
- 48** Paper Mario Rollenspiel, **N64**

Solid Snakes

Stunde der Wahrheit: Konami zeigte endlich die erste spielbare Version von "Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty" – perfekte 3D-Action oder ausgemachter PS2-Hype?

Die bisher veröffentlichten Bilder von Hideo Kojimas PS2-Agenten-Thriller ließen bei vielen Zweifel aufkommen: Sind das wirklich Optiken aus dem Spiel oder nur getürkte Bildschirmfotos von einer Workstation? Konamis PR-Manager Wolfgang Ebert besuchte höchstpersönlich die MAN!AC-Räume, um die erste spielbare "MGS 2"-Version zu präsentieren und die Demo-CD vor der lechzenden Redakteurs-Meute zu beschützen.

Metal Gear Ray

Ein verregener Abend in New York, wieder mal. Ein Mann, eingehüllt in einen Regenmantel, nähert sich der Mitte der Brooklyn Bridge, eine Zigarette lässig im Mundwinkel. Aus heiterem Himmel beginnt die Gestalt wie ein 100-Meter-Läufer zu spuren – was hat ihn aufgeschreckt? Während seine Beine über den regennassen Asphalt fliegen, beginnt sich sein Umriss plötzlich aufzulösen. Das unheimliche Phantom springt geschmeidig wie ein Panther über das Gelände – im fahlen Licht der Brückenscheinwerfer blitzt kurz ein Seil,



Unerwartete Augenfreuden erwarten Euch in den Spinden der Schiffsbesatzung



Gnadenloses Gefecht auf engstem Raum: Im Vorratslager fliegen Melonen- und Kürbisfetzen in hohem Bogen durch die Luft.



das den tödlichen Fall in die Tiefe verhindern soll. Der virtuelle Kameramann begleitet die schemenhafte Gestalt auf dem Sturz gen Hudson River, schließlich wird das Ziel des Mannes sichtbar: das Frachtschiff Discovery. Kurz vor dem verheerenden Aufprall bremst der Spion den Fall gekonnt ab und landet sicher auf dem Achterdeck des Schiffes. Seine High-Tech-Tarnung hat den

spektakulären Stunt jedoch nicht heil überstanden: Grelle Blitze zucken über Bord und langsam schält sich eine bekannte Gestalt aus dem knisternden elektrischen Feld – Solid Snake. Sein Auftrag: Suchen und Sicherstellen von Metal Gear Ray, einem streng geheimen Militärprojekt.



Und hepp! Solid Snake springt auf Tastendruck elegant über das Gelände – so könnt Ihr Euch vor den Soldaten sicher verstecken.



Sicher verstaubt: Schickt einen Feind ins Reich der Träume und versteckt ihn in einem Spind.



Rückkehr



Nur kein Aufsehen erregen: Oben schleicht Ihr Euch an einen Feind an, um ihn zu bedrohen. Unten im Bild feuert Ihr aus sicherer Deckung.

meldet nun unmissverständliches Interesse an. Jetzt bekommt es Snake nicht mehr mit laienhaften Matrosenwachen, sondern mit ausgebufften Profi-Killern zu tun. Doch der in grau gekleidete Geheimagent hat seit seinem letzten Konsolen-Einsatz kräftig dazugelernt: Er kann mittlerweile betäubte Feinde durch die Gegend schleifen oder über Bord werfen, gezielte Schüsse aus der Deckung abfeuern und sogar übers Gelände flanken und sich anschließend



Grafikpracht: Das Frachtschiff ist mit den zahlreichen Scheinwerfern, den diversen Aufbauten und der Vertäuerung perfekt gestylt.

Auf leisen Sohlen

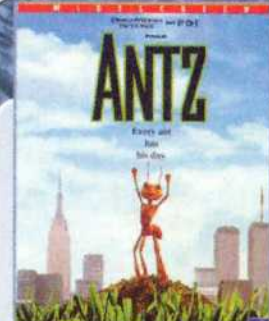
Wie in "Metal Gear Solid" (PSone) ist auch im zweiten 3D-Abenteuer von Solid Snake Unauffälligkeit Trumpf: Der erste Auftrag führt den Helden auf die bewachte Brücke des Schiffes. Via Fernglas verschafft Ihr Euch aus sicherer Deckung erstmal Kenntnis über die Routen der patrouillierenden Besatzung. Urplötzlich ertönt über Eurem Kopf das tieffrequente Flattern eines Militärhubschraubers. Dutzende schwerbewaffnete Soldaten seilen sich in Windeseile ab – der tosende Wolkenbruch gibt ihnen ausreichend Deckung. Ihre rot glühenden Nachtsichtbrillen verschaffen den Eindringlingen den entscheidenden Vorteil gegenüber dem schiffseigenen Wachpersonal: Laut-

los erledigen die brutalen Söldner die ahnungslose Crew – ein Besatzungsmitglied nach dem anderen wandert tot in das aufgepeitschte Nass. In der Haut von Snake verfolgt Ihr die Übernahme des Frachters aus sicherer Entfernung. Als Ihr näher an den Boss der Truppe heranzoomt, erkennt Ihr die Übeltäter: Eine russische Terror-Organisation hat von der an Bord befindlichen Hightech-Waffe Wind bekommen und



Die Flaschen bestehen aus Polygonen: Schießt Ihr drauf, verrutschen die Objekte zur Seite oder zerspringen.

Der Komponist: Harry Gregson-Williams



Unvergesslich: Der Soundtrack zum Digi-Streifen "Antz".

Eifrigen Kinogängern ist der Name des "MGS 2"-Soundmeisters, Harry Gregson-Williams, schon lange ein Begriff. Nach einer erstklassigen musikalischen Ausbildung lernte der Amerikaner bei Stanley Mays die Grundlagen der Filmmusik. Danach traf er auf den deutschen Starkomponisten Hans Zimmer ("Gladiator", "Der König der Löwen") – der Beginn einer langen Zusammenarbeit. Genau wie Zimmer gehört Harry Gregson-Williams zu Media Ventures, einem Tochter-Studio von Dreamworks. Gemeinsam mit dem Kollegen John Powell schrieb er die Musik zu "The Rock", auch das Zeichentrickabenteuer "Der Prinz von Ägypten" wurde von Gregson-Williams in Kooperation mit Hans Zimmer vertont. Weitere Werke des Starkomponisten hört Ihr im Knehtuhn-Spektakel "Chicken Run", dem computeranimierten Insektendrama "Antz", der Kinderbuch-

verfilmung "Ein Fall für die Berger" und dem Politthriller "Staatsfeind Nr. 1". Trotz vieler Synthie-Elemente sind fast alle seiner Themen klassisch komponiert und klingen meist harmonischer als bei Studio-Kollege Zimmer. Häufig verarbeitet Gregson-Williams gerade bei leichtfüßigen Trickfilmproduktionen Tanzmusik und Jazz-Elemente. Zudem betätigt er sich als Arrangeur und Dirigent für Kollege Zimmer – dieser hat vor vielköpfigen Orchestern zuviel Respekt. Gregson-Williams ist momentan einer der gefragtesten Filmkomponisten in ganz Hollywood – freut Euch auf seinen PS2-Auftritt.



Der Meister in seinem Element: In diesem Studio entstand auch der "Metal Gear Solid 2"-Soundtrack.



Die Hühner spitzen die Ohren: Auch die Musik zu "Chicken Run" stammt von Harry Gregson-Williams.



am Abgrund festhalten (näheres dazu im Kasten auf dieser Seite).

Faszination Optik

Die Grafik von "Metal Gear Solid 2" ist schlichtweg brillant: Die bisher gezeigten Bilder sahen schon sehr gut aus, in Bewegung haut Euch der Agenten-Thriller jedoch fast aus den Latschen. Hideo Kojima und sein Entwickler-Team achteten auf jedes noch so winzige Detail. Beispiele gefällig? Steht Ihr im strömenden Regen auf Deck und blickt Euch in der Ego-Perspektive um, dann erspähst Ihr nicht nur vom Wind weggetragene Gischtfontänen, auf die virtuelle Kameralinse plat-



Dem Feuerlöscher sei Dank: Das austretende Pulver macht die Laserbarriere sichtbar und verwirrt die Feinde.



Dramatischer Schlagabtausch mit der russischen Terroristin Olga: Die Abdeckplane im Hintergrund lässt sich locker schießen.

schen realistische Wassertropfen, die Euch die Sicht verschleiern. In einer anderen Situation öffnet Ihr eine massive Metalltür, um ins Innere des Schiffes zu gelangen. Während Euer Stirnband draußen von den Böen hin- und hergeschleudert wird, flattert der Stoffetzen in den windgeschützten Räumen nur bei Snakes Bewegungen.

Dass "MGS 2" nicht gerade mit Texturvvielfalt protzt, fällt bei der detailverliebten Präsentation nicht ins Gewicht: Vielmehr unterstreicht der grünlich-graue Militär-Look perfekt die Spionage-Atmosphäre – von der Faszination des herrlich inszenierten Regens gar nicht zu reden.

Bewegungskünstler

Solid Snake hat seit seinem PSone-Auftritt vor zwei Jahren kräftig trainiert und zahlreiche Bewegungen hinzulernt. Nachfolgend findet Ihr eine kleine Auswahl seiner neuen Moves, die Ihr übrigens im eingebauten Tutorial-Menü bequem abrufen könnt.

BASIC
REC-TUTORIALS

■ Roll Forward
Press X button when running to roll forward. Effective to jump from one object to another. Hold down X button while rolling to start crawling at the end of the roll.

ROLL FORWARD: Betätigt Ihr im Laufen die X-Taste, führt der Held eine Hechtrolle aus. So entweicht Ihr nicht nur feindlichen Schüssen – befindet sich ein Gegner vor Euch, fegt Ihr ihn damit spektakulär von den Füßen, um ihn anschließend zu vertrimmen.

ADVANCED
REC-TUTORIALS

■ Shake Body
Press □ button near unconscious / dead enemy to hold body. Release □ button to let go of body. Repeat this to shake body & enemy will sometimes drop item box.

SHAKE BODY: Habt Ihr einen Gegner betäubt oder getötet, dürft Ihr via Quadrat-Taste seinen Körper packen, schütteln und wieder zu Boden werfen. Mit etwas Glück fallen aus seinen Taschen nützliche Items wie Medi-Kits, Munition oder Waffen. Ihr dürft auch auf das Schütteln verzichten und den Widersacher 'nur' hinter eine-Deckung ziehen oder über Bord werfen.

ADVANCED
REC-TUTORIALS

■ Take Hostage
When enemy is being strangled and held hostage, other enemies will hesitate to shoot. You can escape during this moment.

TAKE HOSTAGE: Packt einen betäubten oder toten Söldner, zieht ihn hinter Euch her und benutzt den Schurken so als Schutzschild. Trefft Ihr auf weitere Gegner, zögern sie mit dem Feuern, bis sie freie Schusslinie haben oder sich die Geisel von selbst befreit.

ADVANCED
REC-TUTORIALS

■ Threaten for Item
While enemy is holding up, move to front & aim at head or groin in First Person View mode. Enemy in fear will give you item box.

THREATEN FOR ITEM: Überrascht Ihr einen Widersacher mit der Knarre im Anschlag, hebt der Bedrohte konsterniert die Arme. Zielt Ihr anschließend auf seinen Kopf, beginnt er sich zu schütteln, bis ein nützlicher Gegenstand (u.a. Medi-Paks und Munition) aus seinen Taschen kullert. Richtet Ihr die Waffe sodann auf sein bestes Stück, lässt er sicherheitshalber ein oder zwei weitere Goodies springen.

STEAM PIPE: An Bord des Schiffes befinden sich zahlreiche Rohrleitungen. Einige von ihnen leiten Wasserdampf durch das Gefährt. Schießt Ihr nun ein Loch ins Rohr, zischt der heiße Nebel lautstark heraus. Dies nutzt Ihr als Ablenkung und Waffe gleichermaßen – denn der Dampf lässt Schutzmasken im Nu beschlagen und verbrüht Feinde bei Berührung. Netter Nebeneffekt: Der heiße Nebel macht Laserbarrieren sichtbar.

ADVANCED
REC-TUTORIALS

■ Steam Pipe
Some pipes running along walls and ceiling shoot out steam when shot. Since steam is of high temperature, it will damage enemy if you make it shoot in direction of enemy.

SHOOT RADIO: Trefft Ihr auf patrouillierende Söldner, eröffnen sie entweder sofort das Feuer oder rufen via Funkgerät Verstärkung. Das ist Eure Chance: Schaltet in den Ego-Modus und ballert auf das Gerät in den Händen des Feinds – während der Schurke ungläubig auf der Sprechtafel herumhackt, habt Ihr genug Zeit, ihn zu erledigen. Geübte Spione zielen gleich zu Beginn auf das Funkgerät am Gürtel des Terroristen, so beugt Ihr ungewollter Kontaktaufnahme wirksam vor.

INTERMEDIATE
REC-TUTORIALS

■ Shoot Radio
Enemy will use radio (on right waist) to call for backup when finding Snake. If you shoot radio before radio transmission is made, you can prevent backup from coming.

JUMPOUT SHOT: Stellt Euch an eine Ecke, um in den 'Corner View'-Modus zu schalten. Selektiert eine Waffe aus dem Inventar-Menü und macht Euch bereit: Sobald sich ein Gegner nähert, springt Ihr via Viereck-Taste aus der Deckung und zielt automatisch grob in seine Richtung. Eine kleine Korrektur mit dem Laserpointer – und peng!

ADVANCED
REC-TUTORIALS

■ Jumpout Shot
During Corner View mode, equip handgun & press □ button to jump out from corner to point gun. You can attack quickly from behind object.

STRAFE IN FIRST PERSON VIEW: Versteckt Euch während eines Kampfes hinter einem Objekt. Schaltet in die Ego-Sicht und spitzt mit Druck auf L2/R2 links bzw. rechts hervor, um kurze Feuerstöße abzugeben. Gleichzeitiger Tastendruck lässt Euch stehend schießen.

BASIC
REC-TUTORIALS

■ Strafe in First Person View
Press L2/R2 button during First Person View mode to step sideways. Press L2 & R2 buttons together to stretch up. Effective during gun fights while hiding behind objects.

Totale Interaktion

Ebenso spannend wie das Bestaunen der exzellenten Grafikeffekte ist das Experimentieren mit der virtuellen 3D-Umgebung. Eurem Einfallsreichtum sind nahezu keine Grenzen gesetzt: Trefft Ihr beispielsweise einen Feuerlöscher, so raubt das herausschießende Löschpulver Gegnern die Sicht oder macht verborgene Laserschranken sichtbar. Aber es kommt noch besser: Im Gefecht mit der russischen Terroristin Olga seht Ihr im Hintergrund eine Abdeckplane im Wind flattern. Habt Ihr die Nerven, auf die Halterungen am Boden zu schießen (und auch zu treffen), dann fliegt die Plastikhaube in hohem Bogen über die Reling ins Meer. Einziger Wermutstropfen: Bis Ihr all die feinen Details selbst herausfinden dürft, müsst Ihr noch bis Jahresende warten. os

Metal Gear Solid 2!

Überwältigend: Die spielbare Demo hat die ersten Eindrücke mehr als bestätigt – "MGS 2" wird das (PS2-)Highlight des Jahres.

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	4. Quartal



Unfair: Je weiter Ihr ins Schiff vordringt, umso widerstandsfähiger werden die Soldaten. Da hilft nur ein gezielter Betäubungspfeil!

WER IN DIESEM RESTAURANT WILL DIR DEN GARAUUS MACHEN?

DAS IST DER KELLNER.
ODER IST DER ECHTE
KELLNER IM KELLER
EINGESPERRT?

EIN SMARTER TYP.
ODER EIN AUFTRAGSKILLER?

SIE IST GEHEIMAGENTIN.
ODER WÜRDEN SIE SONST
WIE WILD FLIRTEN?

DER MARTINI IST
GERÜHRT,
UND IN DER OLIVE
STECKT ZYANID.

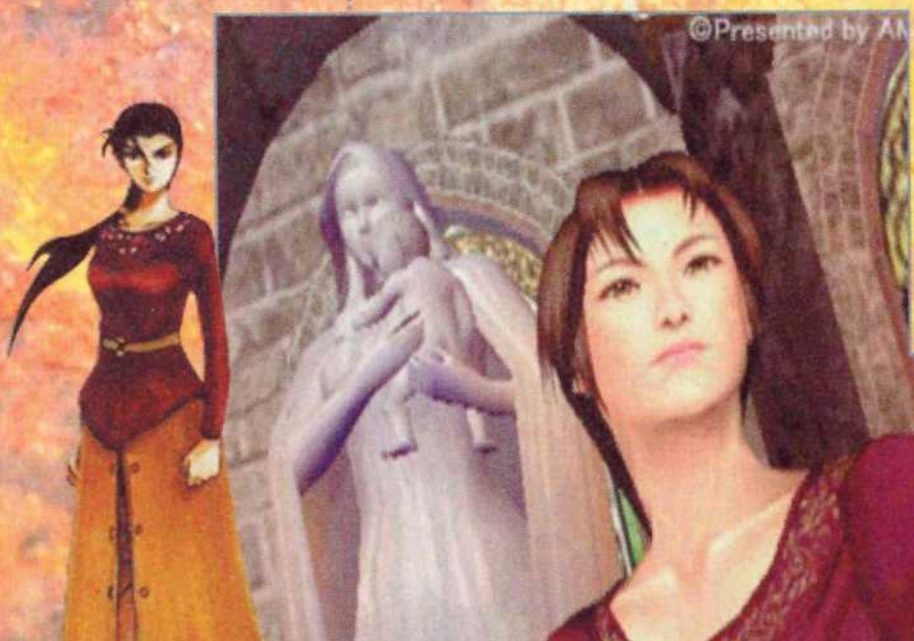
BOND WEISS ES. DU AUCH?



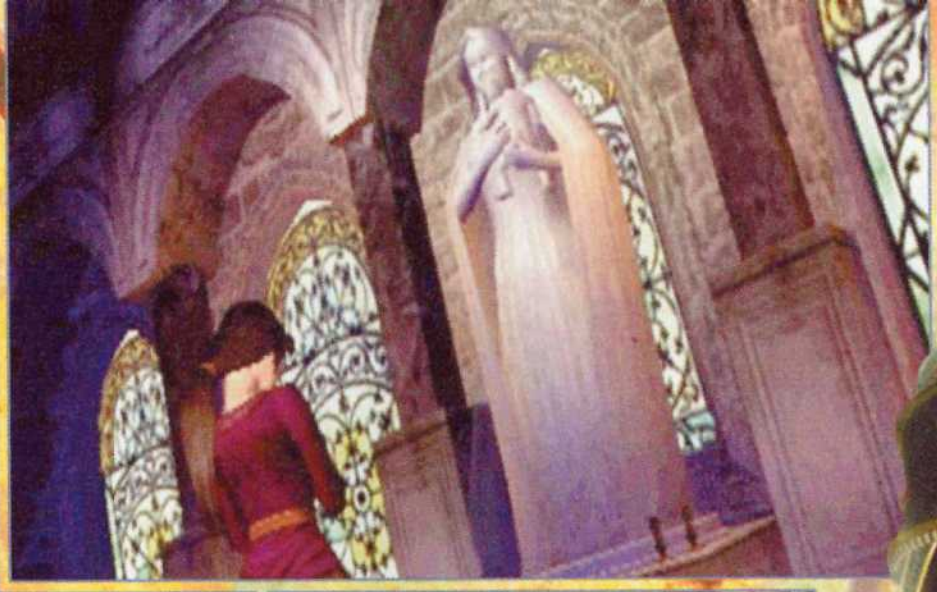
www.007.ea.com



Die Welt ist nicht genug/The World Is Not Enough Interaktives Spiel © 2000 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. James Bond, 007, das Logo der James Bond-Waffe und das Iris-Logo sowie sämtliches andere mit James Bond in Zusammenhang stehende Eigentum © 1962-2000 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, das Logo der James Bond-Waffe und das Iris-Logo sowie alle anderen mit James Bond in Zusammenhang stehenden Marken TM Danjaq, LLC, 007 Racing, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation-Logo sind eingetragene Marken und PlayStation 2 ist eine Marke von Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo und das Offizielle Siegel sind eingetragene Marken von Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc.



Religiös, edel und gut: Auch die mysteriöse Schönheit Shuei Kou befindet sich auf ihrem ganz persönlichen Rachefeldzug.



Hong Kong



Lange Zeit stand es ungewiss um die Zukunft von Yu Suzukis epischer Videospiele saga. Ursprünglich vom AM2-Oberguru als zehn Kapitel umfassendes Abenteuer angelegt, verschlang bereits die Realisation der ersten Episode fünf Jahre Entwicklungszeit und über 200 Millionen Mark Produktionskosten – eine astronomische Summe. Trotz weltweit ordentlicher Verkaufszahlen wurde "Shenmue" nicht zum erhofften Megaseller; der von Sega angepeilte (und vor allem in Japan bitter notwendige) Hardware-Absatzschub blieb ebenfalls aus. Doch trotz der Entscheidung des japanischen Traditionsherstellers, sich aus dem Konsolengeschäft zurückzuziehen, gibt es für Dreamcast-Fans keinen Grund zu wim-

Kommt's oder kommt's nicht? Die Zeit der Spekulationen ist vorbei – der Nachfolger zum teuersten Videospiele aller Zeiten steht kurz vor der Vollendung.

mern: "Shenmue 2" kommt sicher. Im fernen Osten soll Ryo Hazukis zweites Abenteuer bereits im Frühsommer in den Läden stehen, die USA begibt sich ab November wieder auf Mörderjagd.

Fortsetzung folgt

Inhaltlich knüpft "Shenmue 2" nahtlos an die abenteuerlichen Geschehnisse des Erstlings an. Wir erinnern uns: Als Ryos Vater, ein bekannter Karatemeister, vor seinen Augen von dem mysteriösen Martial-Arts-Experten Lan Di umgebracht wird, beschließt der schwarzhaarige Nachwuchskämpfer auf eigene Faust, den gewaltsamen Tod aufzuklären. Bei seinen Nachforschungen dringt Ryo immer tiefer in einen undurchsichtigen Sumpf aus Lügen und Korruption, Aberglauben und Mystik vor. Die Spur führt schließlich zur Chinesen-Mafia, doch bevor Ryo den Vater-Mörder stellen kann, macht sich dieser Richtung Hong Kong

davon. Auf Rache sinnend reist ihm der Jüngling hinterher. Das Ende von "Shenmue" kam plötzlich und ließ den Spieler mit dem unbefriedigten Gefühl einer nur halb erzählten Geschichte zurück. Über konkrete Details zur Story des zweiten Teils schweigt sich AM2 zwar beharrlich aus, doch soviel ist bereits bekannt: Im Vergleich zum Vorgänger, der ja nur in Ryos grauer Heimat Yokosuka spielte, legen Yu Suzuki und seine Männer diesmal gesteigerten Wert auf optische Vielfalt. Neben dem Hauptschauplatz – den urbanen Häuserschluchten von Hong Kong – führt Euch "Shenmue 2" ins Touristenviertel Aberdeen, die Slums von Kowloon, eine chinesische Kleinstadt namens Wan Cai und das idyllische Dorf Guilin. Den Handlungsorten entsprechend, wechseln sich staubige Straßen mit üppigen grünen Wäldern und paradiesischer Insel-Romantik ab. Andere Länder, andere Menschen: Getreu die-

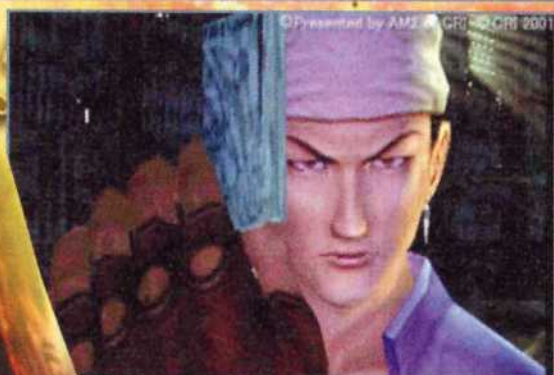
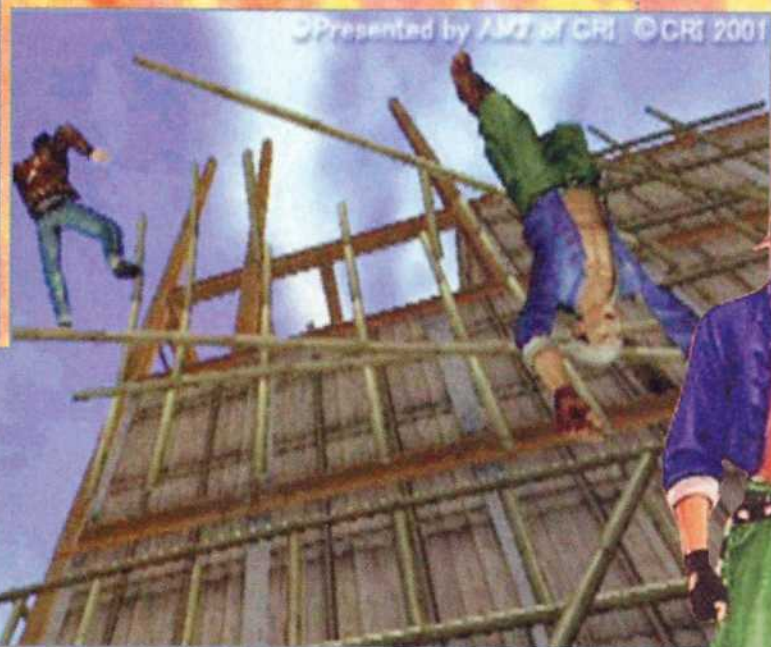


Und was ist mit Nozomi? Ryo begegnet allerhand attraktiven Frauen. Ob er seine Jugendliebe aus Teil 1 vergisst?



"Willst Du mit mir gehen?" Der 15-jährigen Kauro ist Ryo auf Anhieb sehr sympathisch.

Habt Ihr Ryo im ersten Teil nur durch die Straßen und den Hafen Yokosukas begleitet, legt AM2 bei "Shenmue 2" deutlich mehr Wert auf abwechslungsreiche Szenarios.



Zwei vom gleichen Schlag: Nach anfänglichen Streitereien durchleben Ryo und Ren viele halsbrecherische Abenteuer.



Connection

sem Motto lernt Ryo bei seinem China-besuch viele neue Verbündete und Feinde kennen. Da wäre zum Beispiel der raubeinige Rocker Ren Wu Yin, Boss einer berüchtigten Hong Konger Motorradgang, der Ryo aber nach anfänglichen Meinungsverschiedenheiten als treuer Gefährte zur Seite steht. Oder die 15-jährige Kauro, ein lebenslustiges Mädchen, das unseren Helden gleich bei der ersten Begegnung ins Herz schließt. Mit der größten Spannung wird jedoch das Zusammentreffen mit Shenhua erwartet, jener geheimnisvollen Schönheit, die Ryo schon beim ersten Teil in seinen Träumen betörte.

Alles neu in Teil 2

Ärgerten sich viele "Shenmue"-Fans in Episode 1 noch über Ryos eingeschränkte Dialog-Fähigkeiten sowie den starren, weil nicht manipulierbaren Zeitverlauf, geloben AM2 beim Nachfolger Besserung. Habt Ihr beispielsweise eine Ver-



Nach außen mimt Biker-Braut Joy die Obercoole. Natürlich lernt Charmeur Ryo auch die sanfte und verletzliche Seite der rothaarigen Schönen kennen.



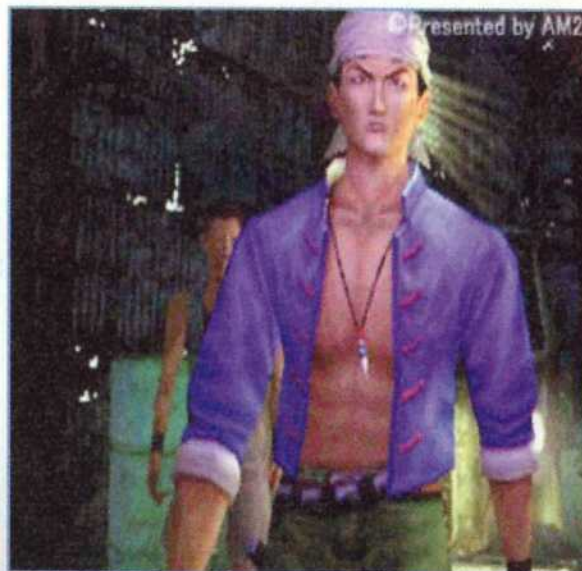
abredung zu einer bestimmten Uhrzeit, könnt Ihr Euch die Stunden bis dahin wie gewohnt mit Warten um die Ohren schlagen oder per 'Time-Warp' direkt zum Zeitpunkt des Treffens springen. Bei Gesprächen wird Ryo zudem die Wahl aus verschiedenen Frage- und Ant-

wortmöglichkeiten bekommen. Noch mehr Reaktionstests und Kämpfe sollen zudem deutlich größere Dynamik ins Spiel bringen.

Auch in Sachen Technik haben sich Yu Suzukis Elite-Programmierer nicht auf Ihren wohlverdienten Lorbeeren ausgeruht: Die gelegentlichen Slowdowns und das unschöne 'Ins-Bild-Ploppen' der Polygon-Passanten gehören der Vergangenheit an. Laut AM2 sollen die aufgebahrten Grafik-Routinen nun sogar bis zu 50 Charaktere gleichzeitig darstellen können, ohne ins Stocken zu geraten. "Shenmue 2" verspricht Großes, hoffen wir, dass das vier GDs umfassende Abenteuer einiges davon halten wird. Bleibt nur die Frage, ob PAL-Spieler nicht doch in die Röhre gucken – trotz Zusage von Sega Deutschland ist über einen Erscheinungstermin in unseren Breiten graden noch nichts bekannt. cg



An der Grundsteuerung wurde wenig verändert – nach wie vor leuchtet der 'A'-Knopf auf, wenn Ihr mit der Umgebung interagieren könnt.



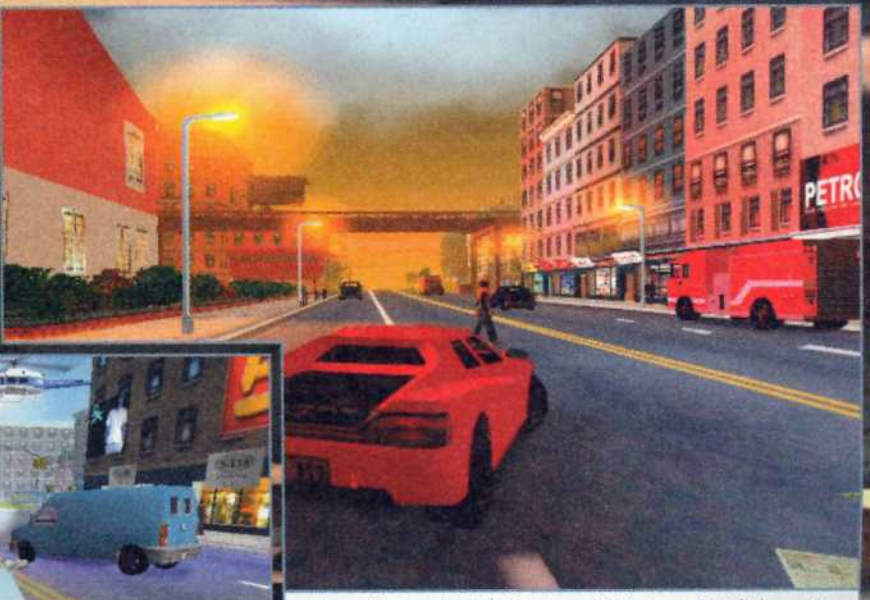
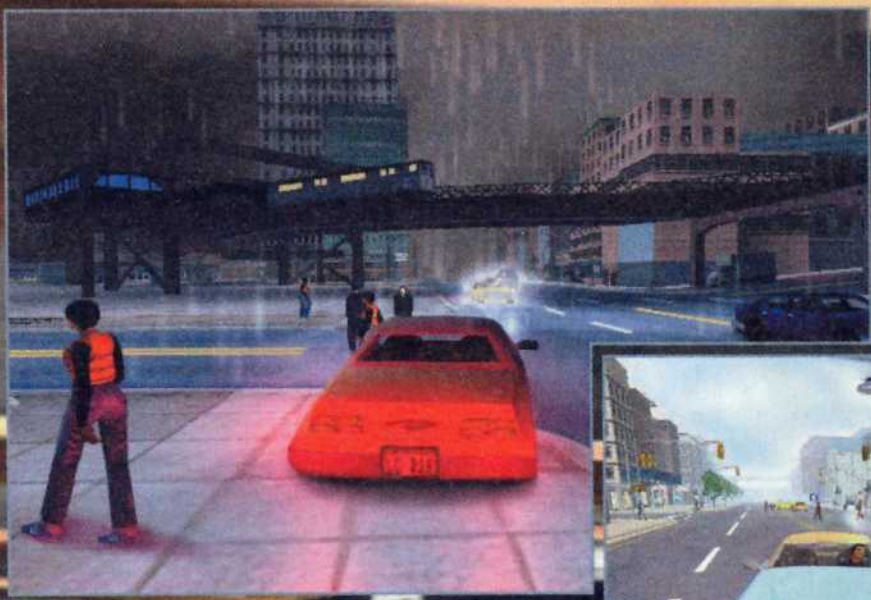
Waschbrettbauch-Rebell: Mit seinen Feinden springt Straßenschläger Ren Wu Yin nicht gerade zimperlich um.



HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
D-RELEASE	nicht bekannt

Shenmue 2

Ryos China-Einsatz verspricht dank abwechslungsreicher Schauplätze und Detailverbesserungen ein würdiger Nachfolger zu werden.



Geschützt bei Wind und Wetter: Seid Ihr mit dem Auto unterwegs, stören Euch Regenschauer genauso wenig wie 'versehentlich' überfahrene Passanten.

Sei gemein

WORK in PROGRESS

Verbrechen machen Spaß, zumindest als Schurke in "GTA 3": DMA schickt Euch auf der PS2 zum ersten Mal in schickem 3D als Nachwuchs-Mafioso ins Großstadt-Getümmel.



Raus mit dir: Fahrbare Untersätze werden nicht gekauft, sondern stiehlt geklaut – notfalls mit Gewalt!



Technik, die begeistert: An diesem Schaubild wird klar, wie detailliert das Stadtmodell aufgebaut ist.

Lemmings war gestern: Der Knobelknaller mit den grünhaarigen Suizidhamstern wurde Mitte der 80er zum ersten Erfolg von DMA Design, doch inzwischen sind die schottischen Entwickler eher durch das Gangsterepos "Grand Theft Auto" (kurz "GTA") bekannt. Waren die ersten beiden Episoden für die PSone noch weitgehend zweidimensional und mit Sprites gespickt, steht auf der PS2 der Sprung in die dritte Dimension bevor: Erstmals tretet Ihr als Polygon-Verbrecher in einer detaillierten 3D-Welt an. Das klingt nach "Driver 2"? Der Vergleich bietet sich an, doch "GTA 3" geht noch viel weiter: Zum einen seid Ihr nicht an eine feste Auftragsreihenfolge gebunden, sondern könnt frei aus ver-

schiedenen Angeboten wählen – oder einfach zum Spaß Fußgänger ausrauben. Hauptsache, Ihr steigt mit der Zeit die Karriereleiter nach oben und erarbeitet Euch einen Ruf als ernstzunehmender Ganove. Zum anderen sind Fußmärsche nicht nur Alibi-Einlagen, sondern oft zur Erfüllung der Aufträge nötig – Scharfschützenhinterhalte sind aus dem Auto heraus eben nicht besonders gut zu inszenieren. Neben Fäusten und Schusswaffen kommt u.a. ein handlicher Baseballschläger zum Einsatz, Granaten und Molotov-Cocktails sorgen für optisch opulente Freudenfeuer. Tun Euch die Füße weh, kapert Ihr kurzerhand eines der zahllosen Fahrzeuge: Rund 45 verschiedene Vehikel kurven durch die belebte Stadt, neben Taxis und Nobelkarossen tummeln sich natürlich auch Polizei- und Feuerwehrwagen auf dem Asphalt. Die Freunde und Helfer sind neben rivalisierenden Gangs Euer Hauptproblem: Je notoriischer Ihr durch Eure Untaten werdet, desto schärfer fallen die Aktionen der Gesetzeshüter aus – selbst vor

Helikopter- und Panzereinsatz wird nicht zurückgeschreckt. Bei der brandneuen 3D-Optik werdet Ihr neben detaillierten Fahrzeug- und Häusermodellen mit unterschiedlichen Wetterbedingungen verwöhnt. Bewölkt sich der Himmel und kommt es zu Schauern, solltet Ihr zudem wegen der Rutschgefahr vorsichtiger fahren. Der Tagesablauf wird in "GTA 3" auch grafisch veranschaulicht: In rund 30 Minuten erlebt Ihr sowohl Sonnenaufgang, als auch romantisches Abendrot. Nicht fehlen darf ein Highlight der Vorgänger: In jedem Auto hört Ihr eine andere Radiostation inklusive Werbungen und Moderator-Ansagen – rund 50 zum Teil lizenzierte Songs sollen Euer Ohr erfreuen. *us*

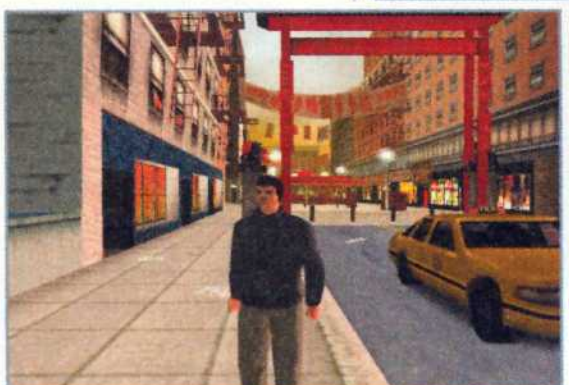
Traditionalisten müssen angesichts der ungewohnten Optik von "GTA 3" nicht verzweifeln: Auf Wunsch lässt sich in den Optionen auch die liebgewonnene Ansicht aus der Vogelperspektive wählen.

Grand Theft Auto 3
 Werdet auf der PS2 zum virtuellen Verbrecher: Detailverliebte und skurrile Gangstersimulation mit viel Handlungsspielraum.

HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	3. Quartal 2001



Ob ein stimmungsvoller Abendspaziergang oder ein gemütlicher Gang durch China-Town – genießt die Ruhe, solange sie anhält.



Chaos und Anarchie: Für ein bisschen Ablenkung sprengt Ihr einfach parkende Fahrzeuge in die Luft.

Das ist eine gute Seite von gameplay.



Zone of the Enders

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0070
Release: März 01 **DM 99.95**



C-12: Final Resistance

PSOne
Art.Nr.: SONYD1537
Release: April 01 **DM 89.95**



Moto GP

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0053
erhältlich **DM 119.95**



Darkstone

PSOne
Art.Nr.: SONYD1525
Release: März 01 **DM 89.95**



Starfighter

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0084
erhältlich **DM 119.95**



Final Fantasy 9

PSOne
Art.Nr.: SONYD1244
erhältlich **DM 129.95**



Grandia 2

DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 233
erhältlich **DM 79.95**



Phantasy Star Online

DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 182
erhältlich **DM 84.95**



Starlancer

DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 143
erhältlich **DM 79.95**



(0931) 35 45 245 telefonische Bestellung

oder 24h unter: www.gameplay.de

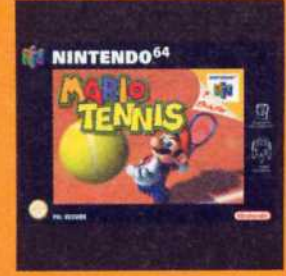


gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Und hier sind die anderen.

Preishammer



Int. Superstar Soccer 2000

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0019
erhältlich

DM **89.95**

Syphon Filter 2

PSOne
Art.Nr.: SONYD1194
Release: März 01

DM **49.95**

Grand Theft Auto 2

DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 108
erhältlich

DM **29.95**

Mario Tennis

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 261
erhältlich

DM **79.95**



ESPN Intern. Track & Field

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0020
erhältlich

DM **89.95**

UEFA 2000

PSOne
Art.Nr.: SONYD1107
Release: März 01

DM **9.95**

Ferrari 355 Challenge

DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 137
erhältlich

DM **49.95**

NBA Pro 98

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 039
erhältlich

DM **19.95**

PlayStation 2 Preishammer

Aqua Aqua	DM	69,95
Disney's Dinosaurier	DM	89,95
Donald Duck Quack Attack	DM	89,95
ESPN Intern. Track & Field	DM	89,95
Eternal Ring	DM	89,95
Gradius III & IV	DM	89,95
Int. Superstar Soccer 2000	DM	89,95
Midnight Club Street Racing	DM	89,95
R.2 R. Boxing Round 2	DM	89,95
Silent Scope	DM	89,95
Smugglers Run	DM	89,95
Super bust-a-move	DM	69,95
Wild Wild Racing	DM	89,95

PSOne Preishammer

Danger Girl	DM	49,95
Downhill Mountain Biking	DM	14,95
Dschungelb. Groove Party	DM	39,95

Formel Eins 2000	DM	39,95
Fussball Live 2	DM	39,95
Landmaker	DM	19,95
Legend of Kartia	DM	29,95
Micro Maniacs	DM	14,95
Need for Speed Porsche	DM	49,95
NHL 99	DM	29,95
Railroad Tycoon II	DM	39,95
Ridge Racer Revolution	DM	29,95
Shadow Master	DM	29,95
Soul Reaver	DM	39,95
Street Scooters	DM	19,95
Syphon Filter 2	DM	49,95
Tomb Raider 4	DM	29,95
UEFA 2000	DM	9,95
UEFA Striker	DM	29,95
Versus	DM	29,95
Wild Rapids	DM	19,95
Formula One Racing	DM	19,95

Dreamcast Preishammer

Ferrari 355 Challenge	DM	49,95
Grand Theft Auto 2	DM	29,95
Soul Fighter	DM	29,95
Ready 2 Rumble Boxing	DM	39,95
Railroad Tycoon II	DM	69,95
Sega GT	DM	49,95
Dino Crisis	DM	69,95
Spawn: In the Demons Hand	DM	69,95

Nintendo 64 Preishammer

NBA Pro 98	DM	19,95
Int. Superstar Soccer 2000	DM	89,95
Int. Track&Field Summer G.	DM	89,95
Castlev. Legacy o. Darkness	DM	89,95
Mario Tennis	DM	79,95
Mickey's Speedway USA	DM	99,95
ECW Hardcore Revolution	DM	19,95
NBA Jam 2000	DM	49,95



Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

PlayStation 2

→ Playstation 2 inkl. DS	DM 869,00
→ Dual Shock Controller	DM 59,95
→ Memory Card 8 MB	DM 89,95
→ Multi Tap	DM 99,95
→ Steering Wheel MC2	DM 129,95
→ Blue Thunder Racing Wheel	DM 179,95
→ PS2 DVD Fernbedienung	DM 49,95
→ 4 X 4 Evolution, Mrz. 01	DM 89,95
→ Armored Core 2, Feb. 01	DM 99,95
→ Dead or Alive 2: Hardcore	DM 119,95
→ Disney's Dschungelb., Mrz. 01	DM 109,95
→ Driving Emotion Type S	DM 119,95
→ ESPN Nat. Hockey N., Apr. 01	DM 99,95
→ ESPN NBA 2Night, Mrz. 01	DM 99,95
→ ESPN X-Games Snowb.	DM 99,95
→ Evergrace, Mrz. 01	DM 99,95
→ F1 Championship S2000	DM 119,95
→ F1 Racing Champ., Mrz. 01	DM 99,95
→ FIFA 2001	DM 119,95
→ Formel Eins 2001, Apr. 01	DM 129,95
→ Gun Griffon, Mrz. 01	DM 99,95
→ Heroes of M. a. M., Apr. 01	DM 109,95
→ Kessen	DM 119,95
→ Moto GP, Feb. 01	DM 119,95
→ NBA Live 2001, Feb. 01	DM 119,95
→ NHL 2001	DM 119,95
→ Oni, Mrz. 01	DM 89,95
→ Rayman Revolution	DM 99,95
→ Red Faction, Mrz. 01	DM 109,95
→ Ridge Racer 5	DM 119,95
→ Shadow of Memories, Mrz. 01	DM 99,95
→ Silpheed:T. Lost Pl., Mrz. 01	DM 99,95
→ Sky Odyssey, April 01	DM 119,95
→ Starfighter, Mrz. 01	DM 119,95
→ Surfing H30, Feb. 01	DM 89,95
→ Swing Away Golf	DM 119,95
→ Tekken Tag Tournament	DM 119,95
→ Theme Park World	DM 119,95
→ Time Splitters	DM 109,95
→ Unreal Tournament, Mrz. 01	DM 129,95
→ WDL:Thunder Tanks, Mrz. 01	DM 109,95
→ X Squad	DM 119,95
→ Zone of the Enders, Mrz. 01	DM 99,95

DVD

American Beauty	DM 39,95
Being John Malkovich	DM 49,95
Braveheart Spec. Edition	DM 59,95
Der Patriot SE, Feb. 01	DM 49,95
Good Vibrations	DM 49,95
Romeo must die	DM 39,95
Scream 3, Feb. 01	DM 39,95

PSOne

→ Playstation PSOne	DM 249,00
→ Memorycard 15MB	DM 14,95
→ X-ploder CD 9000, PSOne/PS2	DM 34,95
→ LR M. Schumacher GTR	DM 139,95
→ Freestyle Board	DM 89,95
→ 102 Dalmatiner	DM 89,95
→ BDFL Manager 2001, Mrz. 01	DM 79,95
→ C-12: Final Resistance, Apr. 01	DM 89,95
→ Champ. Motocr. 2001	DM 79,95
→ Dancing Stage-Euromix	DM 79,95
→ Darkstone, Mrz. 01	DM 89,95
→ Der König der Löwen 2	DM 79,95
→ Digimon World, Mrz. 01	DM 79,95
→ Duke Nukem P.o.B., Mrz. 01	DM 49,95
→ Dukes of Hazzard 2, Mrz. 01	DM 49,95
→ Ein Königr. f. e. Lama, Mrz. 01	DM 89,95
→ Fear Effect 2 - Retro Helix	DM 89,95
→ Final Fantasy 9	DM 129,95
→ Fisherman's Bait 3	DM 79,95
→ Formel Eins 2001, Apr. 01	DM 99,95
→ HBO Boxing after Dark	DM 49,95
→ ISS Pro Evolution 2, Mrz. 01	DM 79,95
→ Kiss Pinball, Mrz. 01	DM 29,95
→ Legend of Dragoon	DM 99,95
→ Libero Grande Inter., Mrz. 01	DM 89,95
→ Looney Tunes Racing, Mrz. 01	DM 64,95
→ Panzer Front, Mrz. 01	DM 49,95
→ Point Blank 3, Mrz. 01	DM 89,95
→ Spec Ops Ranger Elite	DM 29,95
→ Supercross 2001	DM 89,95
→ Techno Mage, Mrz. 01	DM 89,95
→ UEFA Challenge, Apr. 01	DM 79,95
→ Vanishing Point	DM 79,95
→ Wer wird Millionär?	DM 69,95
→ WWF Smack Down 2	DM 89,95

Dreamcast

→ Dreamcast-Online-Pack	DM 289,00
→ Dreamcast Controller Pad	DM 39,95
→ VMS Memory Card Dreamcast	DM 39,95
→ Vibration Pack	DM 39,95
→ DC-Mouse	DM 39,95
→ Scart-Cabel	DM 39,95
→ 18 Wheeler, Jun. 01	DM 84,95
→ Crazy Taxi 2, Jul. 01	DM 84,95
→ Dead or Alive II	DM 89,95
→ Ducati World	DM 79,95
→ Evil Twin, Mrz. 01	DM 89,95
→ F1 Racing Championship	DM 89,95
→ Ferrari 355 Challenge	DM 49,95
→ Fighting Vipers 2, Mrz. 01	DM 84,95
→ Grandia 2	DM 79,95

Half Life "Bl.Shift" DV, Mrz. 01	DM 79,95
Jet Set Radio	DM 79,95
Kiss Psycho Circus	DM 79,95
Metropolis Street Racer	DM 79,95
Outtrigger, Jul. 01	DM 84,95
Phantasy Star Online	DM 84,95
Rainbow Six	DM 79,95
Rayman 2	DM 89,95
Record of Lodoss War	DM 89,95
Resid. Evil Code Veronica	DM 89,95
Rogue Spear, Mrz. 01	DM 79,95
Sega GT	DM 49,95
Shen Mue: Chapter 1	DM 99,95
Skies of Arcadia, Apr. 01	DM 84,95
Sonic Adventure 2, Jun. 01	DM 84,95
Sonic Shuffle, Mrz. 01	DM 84,95
Spawn: in the Demons H.	DM 69,95
Speed Devils Online	DM 79,95
Starlancer, Feb. 01	DM 79,95
Unreal Tournament, Jun. 01	DM 89,95
Vanishing Point	DM 89,95
Virtua Tennis	DM 89,95

Nintendo 64

→ N 64 cl. Bl., Apr. 01	DM 199,00
Aldyn Chronicles, Apr. 01	DM 119,95
Banjo-Tooie, Apr. 01	DM 139,95
Bond: Welt ist nicht genug	DM 119,95
Indiana Jones, Mrz. 01	DM 109,95
Mickey's Speedway USA	DM 129,95
Pokémon Puzzle L., Mrz. 01	DM 139,95
SW EP1 Battle for N., Mrz. 01	DM 109,95
WWF No Mercy	DM 109,95
Zelda - Majora's Mask	DM 129,95

GameBoy

→ G.B.C. Pokemon Ed., Apr. 01	DM 149,00
X-ploder Fun, Feb. 01	DM 44,95
Pokemon Pikachu, Apr. 01	DM 59,95
102 Dalmatiner	DM 69,95
Buzz Lightyear St.Command	DM 59,95
Magical Racing Tour	DM 69,95
Mario Golf	DM 64,95
Mario Tennis	DM 69,95
Mickey's Speed. USA, Mrz. 01	DM 79,95
Pocket Soccer, Mrz. 01	DM 69,95
→ Pokémon Blaue Edition	DM 69,95
→ Pokémon Gelbe Edition	DM 69,95
→ Pokémon Gold Edition, Apr. 01	DM 79,95
→ Pokemon Pinball	DM 69,95
→ Pokémon Rote Edition	DM 69,95
→ Pokémon Silber Ed., Apr. 01	DM 79,95
→ Pokemon Trading Card Game	DM 69,95

Aktuelle Spielehighlights



Pokémon Gold Edition

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC 275
Release: April 01

DM 79.⁹⁵



Pokémon Silber Edition

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC 274
Release: April 01

DM 79.⁹⁵



Banjo-Tooie

DREAMCAST
Art.Nr.: N64 DT 283
Release: April 01

DM 139.⁹⁵



Hotline:
Mo. - Fr. 8.00-22.30 Uhr
Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Euro-scheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme - Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.

→ Portofreie Sonderlieferung*

→ Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

→ Preishammer - aktuelle TopSpiele zum Spitzenpreis

→ Neuheiten - ab sofort erhältlich

Der ultimative Spieleführer für PSOne und PS2!



DM 19.⁹⁵

Ab einem Bestellwert von 80,- DM erhalten Sie den Gamesguide 2001 gratis.



(0931) 35 45 245

telefonische Bestellung

oder 24h unter: www.gameplay.de



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



NASTY!
NASTY!



Wer hat den größeren 'Willy' – der Steinzeitmenschen-Boss oder Conker? Angestachelt durch dessen Braut...



...springt Ihr in die Arena. Schnappt mit dem T-Rex im richtigen Moment und der Hüne macht große Augen.



Nach dem Biss zwischen die Beine rutscht dem Dicken die Hose runter – ein Fall für den Dino. Sein winziger Willy ist enttarnt, die Braut Euer.



BYE-BYE THEN.

Adults only



Um an die Dollarnoten zu kommen, müsst Ihr schon mal hoch hinaus klettern. Die Scheine rufen übrigens nach Euch, sobald Ihr in der Nähe seid.



Stellt Euch vor, Ihr seid mit ein paar Freunden auf Kneipentour. Kurz bevor der steigende Alkoholpegel Euer schlechtes Gewissen endgültig vernebelt, ruft Ihr Eure Freundin Berri an. Doch leider (oder glücklicherweise) meldet sich nur der Anrufbeantworter mit ihrer süßen Stimme. Mit schwerer werdender Zunge faselt Ihr etwas von einer Feier mit ein paar guten Kumpels, die Ihr für längere Zeit nicht mehr sehen werdet. Während Eure Freunde im Hintergrund gröhlen, verabschiedet Ihr Euch mit einem "Ich liebe Dich, Schatz. Bis später", und gesellt Euch wieder zu Euren Saufkumpanen – denn schließlich müsst

Was kann an einem 3D-Jump'n'Run mit Eichhörnchen-Hauptdarsteller anstößig sein? Nun, eine ganze Menge – wenn der Held Conker und seine Väter Rare heißen!

Ihr die nächsten Runde zahlen. Einige Masskrüge später torkelt Ihr sturzbe-trunken aus der Kneipe. "Ich will nur noch schlafen!" denkt Ihr, kurz bevor Ihr Euch auf den Mantel eines seltsamen Typen übergeben. Blackout. Als Ihr wieder zu Euch kommt, brummt nicht nur der Schädel – die Gegend kommt Euch völlig unbekannt vor.

Euch torkelnd dem Strohmännchen nähert, erwacht der zerzauste Geselle zum Leben. Nach einem kurzen Plausch erklärt Strohmännchen Birdy die Funktion der im Spiel verstreuten Bodenplatten. Stellt Ihr Euch auf das Symbol, erscheint über Conkers Kopf eine Glühbirne: Drückt Ihr anschließend die B-Taste, erhält der Held ein in dieser Situation benötigtes Item – 'Context Sensitive', wie Euch die Vogelscheuche erläutert! Betätigt Ihr vor Trunkenbold Birdy den Button, holt der Nager eine Flasche Bier aus seiner Hosentasche; blitzschnell wird sie Euch aus den Händen gerissen und in die hohle



Context-Sensitive

Nach dieser Einleitungssequenz schlüpft Ihr in die fellige Haut von Conker, der immer noch unter den Nachwirkungen der nächtlichen Safttour leidet: Mit schweren Schritten und heraushängender Zunge stapft Ihr auf einer kleinen Insel in Richtung eines Zauns – im Hintergrund ist eine schlaff herabhängende Vogelscheuche zu erkennen. Als Ihr



EH, THEY'RE CALLED
CONTEXT SENSITIVE.



Urkomisch: Die volltrunkene Vogelscheuche erklärt Euch die Funktion der 'B'-Platten.

Schräge Vögel



CONKER: Als Conker noch jung war, sagten seine Eltern immer, "Wenn du es im Leben zu etwas bringen willst, dann lass die Hände vom Alkohol, sei nicht materialistisch, fluche oder schimpfe nicht und pinkel nie auf öffentlichen Plätzen!". "Nun", würde Conker zu seinen Kummpels sagen, "zumindest trinke ich nicht aus der Flasche". Conkers Eltern waren – wollen wir mal so sagen – nicht gerade stolz.



BERRI: Das erste Mal als Conker Berri seinen Freunden in der Kneipe vorstellte, dachten alle, dass sie ein ungleiches Paar abgeben: Conker ist klein, ungeduldig und süß, Berri dagegen groß, ungeduldig und süß. "Das wird schlimm enden!", sagten sie...



BIRDY: Sie mag zwar ständig sturzbetrunken sein, nichtsdestotrotz kann die leicht anrührige Vogelscheuche mit einem beachtlichen Wissen dienen – wenn sie gerade Lust hat. Zudem ist die Strohuppe schon von weitem zu erspähen – seht Ihr eine etwas wacklig auf dem Pfosten stehende Gestalt, dann ist es vielleicht Beardy... äh, Birdy!



DIE BÖSEN TEDIZ: Der erste Einsatz von Teddybären im großen Milchkrieg hat sich als äußerst ineffizient herausgestellt: Ihr Futter ging leicht in Flammen auf und die Knopfaugen fielen ständig aus den Höhlen. Seitdem sind einige Jahrhunderte vergangen und die Teddys wieder da – stärker und in größerer Zahl als je zuvor. Mittlerweile haben die bösen Kuscheltiere das Reich der grauen Eichhörnchen besetzt und es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Nager den Krieg erklären und eine Invasion starten.



DER TOD: Niemand will mit diesem Typen was zu tun haben – trotzdem werdet Ihr während Eures Abenteuers des öfteren auf ihn treffen. Übrigens: Er wurde in letzter Zeit häufiger gesichtet – hat das vielleicht mit dem bevorstehenden Krieg zu tun?



DER LEGENDÄRE PANTER-KÖNIG: Es wird erzählt, dass er vor über 300 Jahren im großen Milchkrieg an die Macht kam. Er hat damals seine ehemaligen Eichhörnchen-Verbündeten hintergangen und die Schlacht gegen die Wiesel für sich entschieden. Falls dieser mysteriöse Panter tatsächlich existiert, dann solltet Ihr besser ein großen Bogen um ihn machen!



Noch schäkern die Feuerdämonen herum (oben). Nach einer Mass Bier pinkelt Ihr die Wesen aus. Anschließend braucht Ihr ein Aspirin.



Geldgierige Steinzeitmenschen haben Euch die sauer erkämpften Dollar geklaut. In einem superschnellen Lavarennen holt Ihr Euch die Scheine zurück.



Strohbirne gekippt. Im Verlauf des 3D-Abenteuers erhaltet Ihr über die Bodenplatten Dutzende hilfreiche Gegenstände: Aspirin gegen den morgendlichen Kater, eine Steinschleuder gegen lästige Mistkäfer, zwei Maschinenpistolen gegen attackierende Teddys oder eine Taschenuhr, um einen hungrigen T-Rex zu hypnotisieren – Ihr werdet staunen! Durch den genialen Kniff mit den 'B'-Platten bleiben Euch frustige Erlebnisse ("Welches meiner zwei Dutzend Items setze ich ein, um diese Stelle zu meistern?") erspart. Weiterer Nebeneffekt: "Conker's Bad Fur Day" spielt

sich gradlinig und unkompliziert – Ihr könnt Euch voll auf das abgefahrte Comic-Geschehen konzentrieren.

Im falschen Film?

Rare hat sich für das N64-Spiel schamlos bei allen möglichen Kinofilmen bedient, deren Story mit eigenen Einfällen sowie Anspielungen auf bekannte Videospieldiskursen vermengt und mit vulgären Sprüchen abgeschmeckt – das Ergebnis



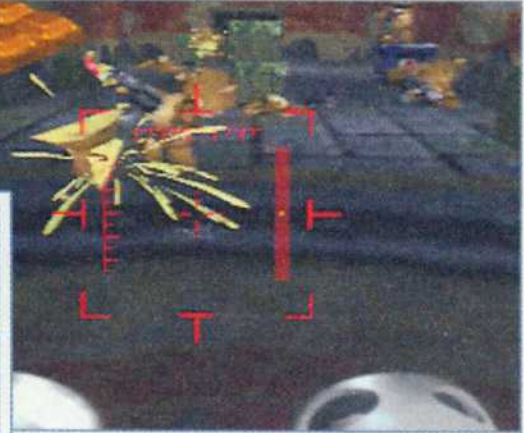
Zombies und eine Schrotflinte – eine klassische Kombination! Um die Untoten zu vernichten, müsst Ihr deren Köpfe wegschießen.

ist einer der innovativsten und motivierendsten Titel seit "Mario 64". Um nicht zu viel zu verraten, beschränken wir uns nur auf wenige Beispiele aus dem unerschöpflich scheinenden Ideenfundus der Entwickler.

Habt Ihr schon Francis Ford Coppolas "Dracula"-Verfilmung gesehen? Falls nicht, solltet Ihr dies vor dem Spielen unbedingt nachholen: Im 'Spooky' betitelten Abschnitt erhaltet Ihr zu Beginn von Gevatter Tod eine doppelläufige Schrotflinte mit Laserpointer und den Auftrag, Eure untote Verwandtschaft auszulöschen. Mit der Waffe im Anschlag betretet Ihr einen unheimlichen Friedhof – nach einigen vorsichtigen Schritten passiert das Unvermeidliche: Aus der weichen Graberde wühlen sich halb verfaulte Eichhörnchen-Zombies, denen es nach frischem Blut dürstet. Doch zum Glück hat Conker seine Shotgun mit



Keine Macht den Tediz! Mit Maschinenpistole und...



...Standkanone rückt Ihr den Bösewichtern auf die Stofffüllung.

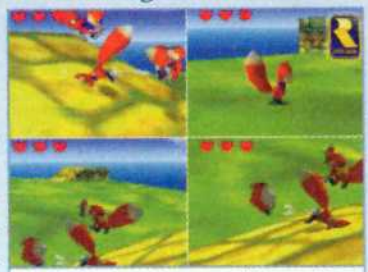
Vom Knuddeltier zum ordinären Helden



Süß: So sah Conker vor über drei Jahren aus.

Als der englische Entwickler Rare vor knapp drei Jahren das 3D-Jump'n'Run "Twelve Tales: Conker 64" ankündigte, sah man auf den ersten Bildschirmfotos ein zuckersüßes Eichhörnchen durch quietschbunte Polygon-Welten hopsen. Zusammen mit dem weiblichen Charakter Berri musste Conker verloren gegangene Geschenke einsammeln und seine entführten Freunde aus den Klauen einer bösen Gang retten. Feinde wurden mit einer kräftigen Schwanzzacke

flachgelegt, Nüsse sorgten für Energie und Hindernisse überwand der pelzige Held mit einem niedlich animierten Hüpfen. Klingt nach einem 08/15-Kiddie-Abenteuer, doch bereits damals legte Rare besonderen Wert auf Mehrspieler-Modi: Neben diversen Deathmatch-Varianten sorgte die angekündigte 'Cooperative Quest' für Aufsehen – zusammen mit einem Kumpel solltet Ihr das Abenteuer bestehen und knifflige Aufgaben lösen.



Süßer: Im Splitscreen kloppt Ihr Euch mit den Schwänzen.



Am süßesten: Berri (links) war mal ein bezauberndes Gör.

Die Resonanz der Fachpresse war einhellig: "Optisch vielversprechend, aber viel zu niedlich" tönte es aus aller Welt. Danach war erstmal Funkstille um Conker & Co. Erst Anfang 2000 platzte in Seattle bei der Vorstellung von "Perfect Dark" (siehe MAN!AC 4/2000) die Bombe: Aus dem süßen "Twelve Tales: Conker 64" wurde klammheimlich die derbe Rache der Entwickler – "Conker's Bad Fur Day". Das Game-Boy-"Conker" blieb niedlich.



Neben harter Action zählt in "Conker" auch Geschicklichkeit: Kletter- und Balancier-Abschnitte fordern Euch.

unendlich viel Munition. Flugs einen Kopf mit dem Laser anvisiert, den Z-Trigger durchgezogen und schon fliegen Fleischbrocken sowie Blutfontänen durch die Luft. Bei Jugendschützern klingeln jetzt sicherlich die Alarmglocken: Doch die Gesetzeshüter dürfen ihren Zeigefinger wieder senken – die Gewalt wirkt dank überzeichneter Comic-Optik eher komisch denn schockierend.

Seid Ihr schließlich beim Schloss angekommen, werdet Ihr vom ergrauten Hausherrn in Empfang genommen. Nach einem ausgiebigen Mahl zeigt der Graf sein wahres (Vampir-)Gesicht und verwandelt Euch via Biss in die Halsschlagader in eine quietschende Fle-



...verwandelt. Als Flattermann müsst Ihr Eurem Herrn frisches Blut besorgen, das die Riesenfledermaus gierig verschlingt. Wenn nur das Seil reißen würde, an dem der Widerling hängt...

dermaus. Als Flattermann müsst Ihr Eurem Herrn und Meister nun Blutnachschieb besorgen. Und so segelt Ihr flüssig durch das düstere Gemäuer in den opulenten Schlosspark, wo sich zahlreiche 'Blutspender' tummeln. Fliegt Ihr in der Nähe eines potenziellen Opfers, stößt Bat-Conker Ultraschallwellen aus und die Flüchtenden werden farbig markiert. Mit einer ordentlichen Portion Fledermauskot setzt Ihr die Unglücklichen für kurze Zeit außer Gefecht. Im Sturzflug packt Ihr das Opfer und flattert mit ihm zurück zum großen Schredder. Rein mit dem Burschen und schon beginnt die Blutpumpe, den Lebenssaft direkt in den weit aufgerissenen Rachen des Vampirgrafen zu pumpen. Wie die Story weitergeht? Lasst Euch überraschen!



Völlig abgedreht: Ein musikalisch begabter Kothaufen will Euch ans Fell. Mit Klorollen stopft Ihr ihm stilecht das Maul.

I AM THE GREAT MIGHTY POO



WELCOME TO MY HOUSE.



AH, SHIT.

Dem armen Conker bleibt aber auch nichts erspart: Er landet im Schloss des Grafen Dracula, der den Helden in eine Fledermaus...



DELICIOUS!

Zu hart für Deutschland?

Aufgrund der derben Sprache, etlichen sexuellen Anspielungen und dem massiven Anteil von Comic-Blut erhält "Conker's Bad Fur Day" (ebenso wie "Perfect Dark") in den USA das 'Mature'-Siegel – nur Personen über 17 Jahren dürfen das 512-MBit-Modul kaufen. Nintendo Deutschland hat sich zu einer Veröffentlichung hierzulande noch nicht geäußert. Hoffen wir das Beste! os

HERSTELLER	Rare/Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
D-RELEASE	nicht bekannt

Conker's Bad Fur Day!

Einer der originalsten Titel aller Zeiten: Abgedrehte Charaktere, superbe Optik und deftiger schwarzer Humor – absoluter Pflichtkauf!



Mehrspieler-Freuden: Ob zu viert oder zu zweit – in den sechs Szenarien fließt das Comic-Blut in Strömen.

IHNEN HAT DIE WELT GEHÖRT.

DINO CRISIS™

SIE HOLEN SIE SICH ZURÜCK.



www.shr.cc

Lang erwartet, endlich da!
DINO CRISIS auf DREAMCAST!

➤➤➤➤➤ 65 Millionen Jahre waren sie verstummt. Dann hatten sie Hunger. Die Macher von Resident Evil ließen die Jäger der Urzeit auferstehen und bereiten der Dreamcast ihren schlimmsten Albtraum.

Krieg der Sterne

Die Raumjäger fliegen wieder: "Star Wars Starfighter" entführt Euch in den Weltraum rund um Episode-1-Schauplatz Naboo. Wir setzen zu einem ersten Testflug an.



Schick: Die vielfältigen Explosionen von Raumjägern und Riesenschiffen sind besonders beeindruckend.



Nicht nur Schlachtschiffe und Flieger gehören zu Euren Zielen, gelegentlich macht Ihr Euch auch über Bodenstationen und Fabrikanlagen her.

Nach Ausflügen ins Action- und Rennspiel-Genre besinnt man sich bei LucasArts auf alte Tugenden und schickt den Spieler mit "Starfighter" wieder ins All. Passend zum letzten Film schwingt Ihr Euch in das Cockpit eines Naboo-Jägers und macht Jagd auf die Robot-Flieger der Handelsföderation.

Einer für Alle

Piloten-Azubi Rhys Dallows hat kaum seinen Flugschein in der Tasche, als er auch schon gemeinsam mit seiner Ausbilderin die Fregatte von Königin Amidala eskortieren darf. Die trifft sich zu Verhandlungen mit der gierigen Handelsföderation, doch die Weltraum-Schacherer spielen falsch und locken Euch in einen Hinterhalt. Nach einem

harten Gefecht ermöglicht Ihr der Königin die Flucht, müsst gleichzeitig aber mit dem Abschuss Eurer Kollegin leben. Weil der eigene Kampfflüger ebenfalls beschädigt ist, trudelt Ihr durchs All – glücklicherweise werdet Ihr vom knuffigen Schrottsammler Reti entdeckt, der Euch prompt zu seiner Freundin Vana Sage karrt. Die Söldnerin verdingt sich zur Zeit als Testpilotin für die Föderation, bekommt aber schon bald Ärger mit ihrem Auftraggeber. Zu allem Überfluss mischt sich auch noch der Weltraumpirat Nym in das Geschehen ein, denn Vana schuldet dem muskulösen Alien

einen Batzen Geld. Allerdings hat der Bandit nach dem letzten Überfall auf eine föderative Frachterflotte ebenfalls Ärger mit den Robotertuppen des Handelskonglomerats.

Als die illustre Truppe dahinterkommt, dass ein Angriff auf den friedfertigen Planeten Naboo geplant ist, nimmt sie den Kampf auf. Ab jetzt zeigt Ihr der Föderation, was eine Harke ist, und steigt abwechselnd mit Rhys, Nym und Vana ins Cockpit. Rüsselträger Reti bleibt dabei als Flügelmann an Eurer Seite, steuern dürft Ihr ihn nicht.



Zahlreiche Filmsequenzen in Render- und Echtzeitoptik (ganz unten) führen die Geschichte weiter. Qualitativ sind die FMVs allerdings wenig beeindruckend.



Von hinten könnt Ihr den langsamen Frachter genüsslich mit Raketen beschießen, bis er schließlich explodiert.



Erfolgreiche Einsätze werden mit Medaillen belohnt. So schaltet Ihr Bonusmissionen und Extraschiffe frei.



Am Anfang Eurer Karriere brettet ihr durch die Canyons von Naboo, später müsst ihr an den einstigen Trainingsort zurückkehren.

Alle für Einen

Insgesamt 14 Level müsst ihr meistern, um den Planeten Naboo vor der Vernichtung zu bewahren. Dabei fliegt ihr nicht nur im sternenübersäten Weltraum, sondern auch durch enge Canyons, über wüste Planetenoberflächen und zwischen zerklüfteten Felsformationen. Je nach Einsatz wechselt ihr Pilot und Flugmaschine: Rhys N1-Starfighter beeindruckt vor allem durch Geschwindigkeit und Wendigkeit, mit seinen Protonen-Torpedos zerlegt er dank der genauen Zielerfassung sowohl flinke Robot-Jäger, als auch schwere Frachter und Fregatten. Vana Sage verlässt sich an Bord der Guardian Mantis ebenfalls auf ihre Triebwerke und schlängelt sich elegant durch die Feindformationen. Mit der



Mit seinen Bomben sorgt der Alien-Pirat Nym für Unordnung in den Reihen der Handelsföderation

Ionen-Kanone zerstört sie gegnerische Schilde, das Opfer ist ihr danach schutzlos ausgeliefert. Für brachiale Feuerkraft ist Nym zuständig: Dessen Bomber bewegt sich zwar recht behäbig, verbreitet dafür aber Tod und Zerstörung: Die massiven Bordkanonen reißen große Löcher in die Außenhülle jedes Schiffs, mit seinen Bomben jagt Nym Bodentruppen und Kreuzern gleichermaßen Angst ein.

Oft seid ihr im Team unterwegs: Während ihr z.B. mit Rhys einen Angriff auf eine schwerbewachte Frachterflotte fliegt, steht Euch Reti hilfreich zur Seite. Eurem Flügelmann könnt ihr jederzeit Befehle erteilen, per Steuerkreuz lasst ihr ihn die Formation halten oder ein eigenes Ziel angreifen. Jeder Befehl wird von dem Kollegen lautstark kommentiert, auch sonst geistern reichlich Funkgespräche durch den Äther. Todes- und Jubelschreie sowie wichtige Meldungen dringen an Euer Ohr, spielentscheidend sind die allerdings kaum. Denn bei den meisten Einsätzen geht es immer nur um das Eine: Ballern, was das Zeug hält. Taktischen Einschlag oder komplexere Missionsziele sucht ihr vergebens, Spieler mit geschulten Ballerfingern sind klar im Vorteil. Bei "Star Wars Starfighter" ist also hauptsächlich schnelle Action ange-



Gigantische Massenszenen sind in "Star Wars Starfighter" an der Tagesordnung: Hier greift ihr zu viert einen schwerbewachten Konvoi der Handelsföderation an.



Die Saga geht weiter

Kaum eine Vorlage wurde ähnlich oft versofftet wie die George-Lucas-Epen. Bereits 1983 sorgte der erste "Star Wars"-Automat mit flotter Vektorgrafik und halsbrecherischem Anflug auf den Todesstern für Furore. Zahlreiche Spiele für Konsolen und Heimcomputer folgten. Neben diversen Raumkampf-Simulationen wie "X-Wing" oder "Tie Fighter" für den PC gab's auf Konsole hauptsächlich Actionkost. Die drei "Super Star Wars"-Eskapaden für das SNES boten exzellente Optik, knackigen Schwierigkeitsgrad und dreimal den gleichen Spielablauf. In letzter Zeit lässt die Qualität der Lichtsäbel-Titel allerdings etwas nach: Weder "Jedi Power Battles" noch "Die dunkle Bedrohung" konnten überzeugen. N64-Jünger stehen da schon besser da, außer "Shadows of the Empire" und "Rogue Squadron" gibt's auf der Nintendo-Hardware auch den "Episode 1 Racer" sowie das solide "Battle for Naboo". Hoffen wir, dass "Starfighter" den Qualitätsstandard noch ein bisschen weiter anhebt.

"Star Wars Arcade" für Segas 32X

"Jedi Arena" auf Ataris VCS

"Star Wars" in der Spielhalle

"Rebel Assault 2" für die PSone

"Super Star Wars" Teil 3 (SNES)

sagt, der unsere Preview-Version leider nicht ganz gerecht wurde: Stellenweise störten derbe Ruckler den Spielverlauf. Davon abgesehen beeindruckt die Grafik jedoch mit bombastischen Explosionen und detaillierten Polygon-Modellen. Hoffen wir, dass die Bildrate in der Test-Version, die bereits nächsten Monat kommen sollte, konstant bleibt. dm

Mission 10: The New Resistance
 Disable One Armed Freighter
 Protect Captured Superfreighter
 Destroy Armed Freighters

Time: 02:11

Bonus Coins: Destroy All Droid Escape Pods, Complete Mission in under 8 minutes

Medals:

Paused
 Continue
 Restart

HERSTELLER: Electronic Arts
 SYSTEM: PS2
 D-RELEASE: 2. Quartal

Knallharte Gefechte auf der Planetenoberfläche (oben). Wird Euch das Geschehen zu heiß, legt ihr eine Pause ein (unten).



Hauptdarsteller Rhys Dallows wird gleich nach der Ausbildung unfreiwillig zum Held

Star Wars Starfighter

Spektakuläres, unkompliziertes Actionspiel im Episode-1-Ambiente. Noch stören derbe Ruckleinlagen das Flug-Vergnügen.



SEGA

Aus der

Nun ist es offiziell: Sega zieht sich endgültig aus dem Hardwaregeschäft zurück und bedient die einstige Konkurrenz.

So lang und reich an negativen Erfahrungen die Hardware-Historie Segas war, so kurz und schmerzlos kam das endgültige Aus für den Konsolen-Hersteller in seiner alten Form. Gerade mal eine Woche lag zwischen den ersten Gerüchten über den Abschied Segas vom Dreamcast (sowie seinen hypothetischen Nachfolgern) und der bestätigenden Pressemitteilung. Dabei wurde zunächst noch fleißig dementiert. Der Meldung aus Japan, die Dreamcast-Produktion würde Ende März beendet, widersprach ein Sprecher von Sega Amerika: Die Pläne für die Konsole seien "gewaltig und weit in die Zukunft gerichtet". Auch Gerüchte um das Interesse Segas an der Entwicklung für Konkurrenzkonsolen wurden verneint –

nur Spiele für Settop-Boxen, Mobiltelefone und Handhelds seien in Planung. Nichtsdestotrotz: Die Anleger reagierten sehr positiv über die Meldungen um

Segas Rückzug aus dem defizitären Konsolen-Business. Gut 50 Prozent legte die Aktie innerhalb weniger Tage zu. Wie wenig von Dementis und Bezeugungen oft zu halten ist, stellte sich eine Woche später heraus: Sega gibt tatsächlich sein Dreamcast-Engagement auf. Bis zum Ende des Fiskaljahres, dem 31.

März, beendet man die Produktion der Konsolen und leert die Lager. Um der Konsole im Schlussverkauf noch einen kleinen Schub zu geben, wurde der Preis in den USA bereits Anfang Februar von 150 auf 100 US-Dollar (ca. 215 Mark) gesenkt, in Japan ist die Konsole gar für 9.900 Yen (ca. 180 Mark) zu haben – vorher zahlte man das Doppelte. In Deutschland hat Sega dem Handel einen Preis von 300 Mark empfohlen.



Powered by NAOMI 2

"Virtua Fighter 4" exklusiv für PS2? Mit diesem Sakrileg werden sich Sega-Fans abfinden müssen.



Von der Dreamarena auf den GBA: "Chu Chu Rocket" wird mit einem Sprite-Editor und 2.500 Leveln versehen.





GWA

Traum

Der Grund für Segas Aufgabe ist nachvollziehbar: Vier Jahre in Folge schrieb der Konzern rote Zahlen. Der Dreamcast, der nach dem Saturn-Desaster wieder für Aufschwung sorgen sollte, enttäuschte auf ganzer Linie und rund um den Erdball. In Japan schwächelte die Konsole seit Veröffentlichung im Jahr 1998, mit der Einführung der hochgehypeten PS2 war das Interesse an der Sega-Konsole beinahe vollkommen erloschen. Auch in den USA und Europa erreichte man – sei es nun wegen absolut verfehltem Marketing oder einfach nur Pech – nie den Massenmarkt, der für Jahre von der Playstation dominiert wurde. Letztlich profitierte der Dreamcast nicht mal von den PS2-Lieferschwierigkeiten Sonys, und mit der bevorstehenden Veröffentlichung zweier mächtiger Konkurrenz-Konsolen stand Sega mit dem Rücken zur Wand. Der Entschluss, der Konsolenherstellung Adieu zu sagen, ist also mehr als logisch und sinnvoll. Dennoch erwartet Sega auch im laufenden Geschäftsjahr einen Verlust von 58 Milliarden Yen (ca. eine Milliarde Mark), zudem wird die Beendigung der Dream-

cast-Produktion außerordentliche Verluste in Höhe von 80 Milliarden Yen verursachen.

Quo vadis, Sega?

Doch wie soll der Profit wieder sprudeln, wie will man das wichtigste Ziel Segas – schwarze Zahlen – erreichen? Die elementare Entscheidung für eine möglicherweise erfolgreiche Zukunft Se-

gas fiel mit der Ankündigung von Titeln für Fremd-Konsolen. Zuvorderst wird Erzrivale Sony mit Sega-Software beglückt – die Zahl weltweit verkaufter

Der Dreamcast-Videorekorder

Um wenigstens noch einen Bruchteil der Dreamcast-Entwicklungskosten reinzuspielen, hat Sega eine Kooperation mit dem Elektronik-Hersteller Pace geschlossen. Die britische Firma arbeitet momentan an einer Settop-Box, die als digitaler Videorekorder Verwendung finden soll. Dank eines Breitbandanschlusses und einer 40-GB-Festplatte kann der Benutzer via Pay-per-view Filme downloaden und zu beliebiger Zeit abspielen. Integrierte Dreamcast-Hardware und vier gewöhnliche Controller-Ports erlauben zudem Pay-per-play: Aus einem Spiele-Kanal wird man Dreamcast-Software für eine Gebühr auf die Festplatte ziehen können. Auf einer Pressekonferenz in San Francisco wurde die Kompatibilität der Hardware durch die beiden Titel "Sonic Adventure 2" und "Crazy Taxi" demonstriert, die sich in Aussehen und Spielbarkeit nicht von den ursprünglichen Dreamcast-Versionen unterscheiden. Die Settop-Box soll Mitte nächsten Jahres in Europa auf den Markt kommen, der Preis wird sich nach Meinung von Experten bei



Pace bietet im nächsten Jahr ein Settop-Box an, in der Dreamcast-Hardware schlummert.

1.000 Mark bewegen – je nach Kooperation mit Kabel- oder Interactive-TV-Anbietern könnte die Hardware aber auch erheblich günstiger zu haben sein.



Die klassische Strategie-Serie "Sakura Wars" wird japanische PS2s beehren



"18 Wheeler" ist einer von drei Sega-Automaten, die Acclaim für die PS2 versoftet.



Wer hätte das gedacht: Die durchgeknallte Weltraumoper "Space Channel 5" wird auf einer Sony-Konsole aufgeführt.

Sega geht fremd

Folgende Sega-Titel sind für Fremdkonsolen in Entwicklung:

NAME	SYSTEM	RELEASE
18 WHEELER	PS2	n.b.
CHU CHU ROCKET	GBA	März
CRAZY TAXI	PS2	2. Quartal
PUYO PUYO	GBA	2. Quartal
SAKURA WARS	PS2	n.b.
SONIC	PSone	n.b.
SONIC THE HEDGEHOG	GBA	2. Quartal
SPACE CHANNEL 5	PS2	2. Quartal
VIRTUA FIGHTER 4	PS2	2002
ZOMBIE REVENGE	PS2	n.b.

PS2s (6,4 Millionen bis Ende 2000) verspricht schon jetzt ein ungeheures Marktpotenzial. Den Anfang soll das abgedrehte Tanzspiel **Space Channel 5** machen, das bereits in diesem Sommer veröffentlicht wird.

Ein Aufschrei der Entrüstung gab es von Seiten hartgesottener Sega-Freaks bei der Ankündigung eines **Virtua Fighter 4** – Yu Suzukis Prügel-Perle, die von AM2 programmiert wird, erscheint exklusiv für die PS2. Die amerikanische Sega-Repräsentantin Heather Hawkins begründet diesen Schritt damit, dass die PS2 "die momentan einzige Plattform für Virtua Fighter 4 ist, weil es sich um das System handelt, für das das Spiel entwickelt wurde". Diese Wortwahl muss Sega-Junkies zu denken geben – der Umstieg der Japaner auf die PS2 ist schon seit geraumer Zeit beschlossene Sache. "Virtua Fighter 4" wird übrigens ein eigenständiger Teil der Beat'em-Up-

Serie sein und keine Umsetzung des kommenden Naomi-2-Arcade-Automaten "Virtua Fighter X".

Auch bei der weiteren Palette für Sony-Systeme rangiert bei Sega möglicher Umsatz weit vor fernöstlichem Stolz: So wird es auf PS2 einen Titel aus der Strategiereihe **Sakura Wars** geben, und selbst die PSone kommt mit einem **Sonic**-Abenteuer noch zu späten Sega-Ehren.

In den Genuss dreier bekannter Dreamcast-Titel sollen Sony-Fans bereits in wenigen Monaten gelangen. Wie schon in MAN!AC 2/2001 gemeldet, besitzt Acclaim die Rechte an der Konvertierung dreier Arcade-Spiele aus dem Hause Sega. **Crazy Taxi**, **18 Wheeler American Pro Trucker** und **Zombie Revenge** werden von dem anglo-amerikanischen Hersteller selbst für die Sony-Konsole umgesetzt. "Crazy Taxi" soll übrigens bereits im Frühjahr erscheinen – ein gutes dreiviertel Jahr arbeitet das Acclaim-Studio Cheltenham schon an der Konvertierung.

Neben der Hinwendung zur PS2 ist auch der bald erscheinende Game Boy Advance ein heißes Eisen für Sega. So werden die Abenteuer des Firmen-Maskottchens in **Sonic the Hedgehog Advance** für Nintendos Zukunfts-Handheld erscheinen –

eine Neo-Geo-Pocket-Version ist schon seit längerem erhältlich. Ein weiterer GBA-Titel, das "Tetris"-artige Puzzlespiel **Puyo Puyo**, machte ebenfalls bereits auf SNKs glücklosem Taschenspieler seine Aufwartung. Dritte Ankündigung ist **Chu Chu Rocket**; ein Titel wie geschaffen für die Möglichkeiten eines Game Boy Advance. Ob Vierspieler-Link oder Online-Mäusejagd, hektische Multiplayer-Partien wird's in diesem Jahr auch unterwegs geben.



Wegen der Umstrukturierungen bei Sega verzögert sich die PAL-Veröffentlichung von "Daytona USA 2001" für unbestimmte Zeit

Doch wie sieht's mit den beiden weiteren Kombattanten im Konsolenkrieg 2001 aus? Sega führt zwar laufend Gespräche mit Nintendo und Microsoft – ob bzw. was man zur Software-Palette von Gamecube und Xbox beisteuern wird, steht noch in den Sternen.

Dreamcast ist nicht tot

Dass bis Ende März weltweit die Produktion des Dreamcast eingestellt wird, bedeutet weder eine totale Abkehr Segas von ihrer Konsole, noch eine dramatische Verknappung des Geräts innerhalb der nächsten Monate. So spricht die Deutschland-Filiale von etwa 30 Titeln, die momentan "in der Pipeline stehen"; und auch die PAL-Umsetzung von Dreamcast-Spielen nach 2001 ist nicht ausgeschlossen. Zudem türmen sich noch etwa zwei Millionen Konsolen in den weltweiten Lagern des Konzerns. Allerdings herrscht momentan ein rech-



Sogar "Samba": In Japan darf man etliche bekannte Sega-Spiele auf dem Handy daddeln.



Das Schicksal von "Half-Life" (dt.) ist ungewiss. Womöglich erscheint doch nur eine PS2-Version.

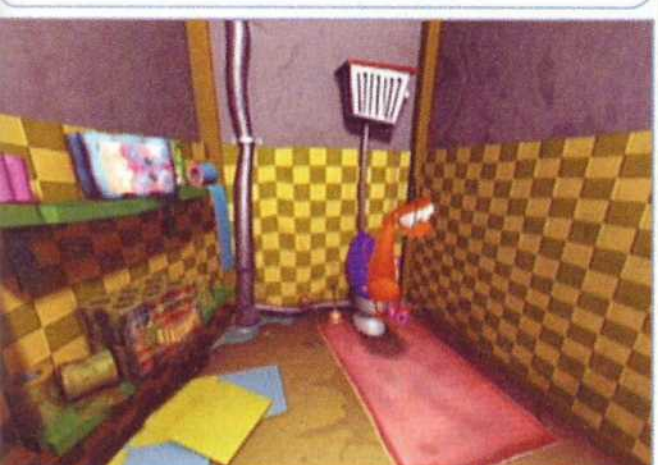
"Dreamcast besteht weiter"



Eine der letzten Überlebenden von Sega Deutschland, PR-Managerin Tina Sakowsky, hat trotz Umstrukturierungschaos die Zeit gefunden, uns ein paar Fragen zu beantworten.



Zumindest in Japan kommt das Dreamcast-Ego-Geballer "Outrigger" dieses Jahr in die Läden



Die Landung der "Stupid Invaders" auf Planet Dreamcast steht kurz bevor

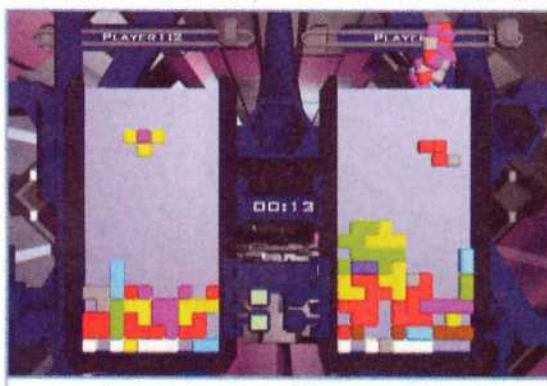


Etwa 100 Titel sollen noch von Drittherstellern für die Sega-Konsole erscheinen. Darunter z.B. "Alone in the Dark 4" von Infogrames.

illustre Auswahl an Dreamcast-Spielen in Aussicht gestellt. So wird es Nachfolger zu "Space Channel 5", "House of the Dead 2" und "Get Bass" geben, zudem wurden die Automatenumsetzungen **Outrigger** und **Alien Front Online** ein weiteres Mal bestätigt. Ausreichend Futter für die kommende Zeit also – spätestens jetzt solltet Ihr Euren Dreamcast Import-fähig machen (siehe Seite 86).

Über die Zukunft von Segas weltweitem Online-Engagement lässt sich zwar nur mutmaßen, sicher ist aber, dass die japanische Sony-Zentrale bereits Gespräche mit Sega über eine Kooperation im Online-Bereich aufgenommen hat. In Deutschland bleibt die Dreamarena zunächst bestehen, sowohl erwachsene Anhänger eines indizierten Ego-Shooters, als auch "Phantasy Star Online"-Enthusiasten finden ihre Plattform im Internet.

Die nächsten Monate bergen sicher noch viele Überraschungen um Sega und Dreamcast – wir halten Euch auf dem Laufenden. sf



Puzzle im Netz: Das Dreamcast-"Tetris" von Ubi Soft wird wie geplant Online-Optionen bieten.



Acclaim bleibt dem Dreamcast noch treu: Das lizenzierte "Ducati World" wird ab April in 128 Bit Gas geben.



Infogrames publiziert in diesem Jahr Epic Megagames' "Unreal Tournament" für die Sega-Konsole

? Der Abschied vom Dreamcast kam sehr plötzlich. Warum hat sich Sega zu diesem rigorosen Schritt entschlossen?

TINA: Es ist eine Besinnung auf die 'Stärke des Inhaltes', der auf lange Sicht profitabler ist als die Hardware-Entwicklung. Statt Ressourcen für einen Konkurrenzkampf im Hardware-Segment zu verschwenden, kann sich Sega nun auf seine ursprüngliche Stärke, die Entwicklung von Software, ausrichten. Hardware-Hersteller gehen durch einen fünfjährigen Lebenszyklus, um eine Plattform zu entwickeln. Sie vermarkten wie der Teufel, um eine installierte Basis zu bekommen und das grundlegende Zusammenspiel zwischen Hardware und Software zu erreichen – und wiederholen dann den Prozess. Sega hat diesen Zyklus beendet, um seine Unternehmenserträge zu sichern. Der Rückzug von Sega aus dem Hardware-Geschäft ist eine gute Entscheidung.

? Ist eine Rückkehr Segas ins Hardware-Business generell ausgeschlossen?

TINA: Nein, Sega wird den Markt beobachten. Sega analysiert die Stärken und Schwächen des Marktes, aber die Neuausrichtung der Unternehmenspolitik steht. Der Charakter der Unterhaltungsindustrie wird sich im Zuge der globalen Vernetzung weiter verändern. Die Formel für die kommenden Jahre lautet: Softwarekonzept plus Softwareservice mal Vernetzung.

? Werdet Ihr eure Deutschland-Filiale aufrecht erhalten?

TINA: Inzwischen sind die Kosten erheblich gesenkt. Eine Personalumstrukturierung war unerlässlich, um eine betriebliche Effektivität herzustellen. Die Niederlassung in Deutschland bleibt bestehen.

? Warum wurde der Dreamcast (wie schon der Saturn) zum Desaster?

TINA: Dreamcast besteht weiter und ist ein tolles Stück Hardware. Betrachten wir es vom wirtschaftlichen Aspekt, müssen wir Eingeständnisse machen. Dreamcast ist 1998 in Japan als erste Videospiele-Konsole mit Internetanschluss lanciert worden und weltweit sind bis heute über sechs Millionen Geräte verkauft. Innerhalb Europas haben wir über eine Millionen Dreamcast-Kunden. Es handelt sich um eine installierte Basis, die unter unseren Erwartungen liegt, wohl aber eine realistische Größe in Anbetracht der Tatsache, mit welchen budgetären Möglichkeiten wir die Marke hier in Europa aufbauen konnten. Ein Vergleich zum 32-Bit-Saturn-Geschäft zu ziehen ist schwierig, denn die Marktgegebenheiten waren andere. Sega hatte sich damals sehr schnell aus dem 32-Bit-Markt zurückgezogen. Dies haben wir mit Dreamcast nicht vor. Die Dreamcast-Technologie wird langfristig in andere Hardwaremöglichkeiten implementiert.



Rote Revolution



Im Lauf des Abenteuers kommt die schreckliche Wahrheit ans Licht: Wie so oft haben auch in "Red Faction" eklige Aliens und fiese Mutanten die Finger im Spiel.

Mit "Red Faction" versprechen die "Summoner"-Macher ein Ego-Shooter-Erlebnis der besonderen Art. Wir haben uns in THQs deutschem Hauptquartier von der Qualität der Action-Ankündigung überzeugt.

Die Zukunft auf dem Mars sieht nicht gerade rosig aus: Der Minenkonzern Ultor beutet nicht nur den Planeten, sondern auch die darauf ansässigen Siedler kräftig aus. Fast jeder Marsbewohner plagt sich für die allgegenwärtige Firma ab. Undurchsichtige Machenschaften, miese Mitarbeiter-Behandlung, der Einsatz von Drogen sowie jede Menge andere düstere Geheimnisse schwächen allerdings die Position des Ultor-Konsortiums. Das nutzt eine kleine Gruppe rebellischer Angestellter aus, die den Kampf gegen den Ausbeuter-Betrieb aufnimmt. Größter Trumpf der Widerständler: Parker. Der entschlossene Firmen-Neuzugang schreckt nämlich nicht vor dem Einsatz großkalibriger Waffen zurück und ist so der perfekte Held der futuristischen Arbeiterbewegung.



Heisse Feuergefechte hinterlassen ihre Spuren an der Umgebung

Zu den Waffen

Den Kampf gegen Unterdrückung und Knechtschaft führt Ihr aus der Ego-Perspektive, wobei Ihr eine Vielzahl Missionen in, auf und über dem Mars erledigt: Mal stolpert Ihr durch verlassene Minenschächte, mal hastet Ihr über das Konzerngelände, später verschlägt es Euch sogar auf eine Raumstation im Orbit des Planeten. Dabei ballert Ihr Euch in bester "Half-Life"-Tradition durch die riesigen Umgebungen, etwa 15 Waffen mit zahlreichen Sonderfunktionen helfen bei der Entsorgung von Konzerntruppen und Söldnern. Das besondere an "Red Faction" ist die neu-

artige 'Geomod-Engine', die Volition speziell für das Spiel erschaffen hat. Der salbungsvolle Name bedeutet schlicht und einfach, dass sich nahezu alles mit der passenden Wumme zerstören lässt – und zwar physikalisch korrekt. So sprengt Ihr Euch mit Raketenwerfer und Haftminen durch die nächste Wand, Kugeln hinterlassen je nach Einschlagwinkel andere Spuren auf der beschossenen Oberfläche. Gleichzeitig eröffnet sich eine neue Rätseldimension: Warum lange nach der Keycard suchen, wenn man die Mauer neben der Tür einreißen kann? Für die realistische Darstel-



Darf in keinem Ego-Shooter fehlen: Das allseits beliebte Scharfschützengewehr.



In den Minen treiben sich nicht nur Sicherheitsleute (links), sondern auch harmlose Zivilisten herum (oben).



Die 'Geomod-Engine' in Aktion: Die Lava passt sich dem verformten Untergrund an, Glas zerspringt realistisch.

Made in India

Anoop Shekar, Produzent bei Volition, beantwortete MAN!AC einige Fragen zu "Red Faction", Sega und Xbox.



? Welche Inspirationsquellen hattet Ihr für "Red Faction"?

ANOOP: Wir haben uns natürlich an erfolgreichen Titeln wie "Half-Life" oder "Unreal Tournament" orientiert. Allerdings legen wir besonderen Wert auf einen starken Einzelspieler-Modus, da es auf der PS2 zurzeit noch keinen vernünftigen Solo-Ego-Shooter gibt. Ausserdem haben SciFi-Streifen wie "Blade Runner", "Alien" oder "Total Recall" einen großen Einfluss auf das Spiel. Es gibt ein Fahrzeug, das vielen "Total Recall"-Fans bekannt vorkommen wird.

? Wird die PS2-Version die grafische Qualität der PC-Fassung erreichen?

ANOOP: Abgesehen von der höheren PC-Auflösung, ja. Nachdem wir mit "Summoner" bereits Erfahrung in der PS2-Programmierung gesammelt haben, kommen wir jetzt mit der Hardware noch besser zurecht.

? Werden "Red Faction" oder "Summoner" in Japan erscheinen?

ANOOP: Wahrscheinlich nicht, denn beide Spiele zielen eher auf den westlichen Markt ab. Wir wollen zunächst abwarten, wie die Titel in Amerika und Europa laufen, aber wahrscheinlich bringen wir sie nicht nach Japan.

? Was hältst du von Segas Rückzug aus dem Hardware-Geschäft?

ANOOP: Ich finde es schade, aber Segas Stärke war von jeher

die Software und ich denke sie werden mit ihren Spielen für die neuen Konsolen gut fahren. Da Sega sich nicht unbedingt in unserem Spiele-Sektor bewegt, haben wir glücklicherweise auch keine Konkurrenz von ihnen zu fürchten.

? Was haltet Ihr von Microsofts Xbox?

ANOOP: Wir sehen uns gerade die Hardware an, haben aber noch keine konkreten Pläne.



Xbox in Deutschland: THQ hat bereits seine Entwickler-Kits von Microsoft erhalten.

? Warum habt Ihr "Summoner" und "Red Faction" nur für die PS2 und nicht auch für den Dreamcast entwickelt?

ANOOP: Wir begannen mit der Arbeit an "Summoner" kurz nach dem Wechsel zu THQ. Das war auch der Zeitpunkt, zu dem die ersten PS2-Entwicklerkits ausgeliefert wurden und wir uns mit dieser Hardware vertraut machen konnten. Wir wollten von Anfang an, als eine der ersten Firmen, auf der PS2 präsent sein. Beim Dreamcast hätten wir für eine Hardware entwickelt, bei der uns die Konkurrenz um einiges voraus gewesen wäre.



"Red Faction" beeindruckt nicht nur mit schicken Explosionen, sondern auch durch die Darstellung der fatalen Folgen.

lung Eurer Zerstörungsorgien achtet man bei Volition auf's Detail: Zerballert Ihr Rohre mit glühender Lava, so quillt diese mit wunderschönen Partikeleffekten durch die Einschusslöcher. Glasscheiben zerspringen und sorgen für Schnittwunden bei nahe stehenden Feinden, in die Luft geschossene Raketen fallen nach kurzer Zeit zu Boden und Gesteinstrümmen fliegen Euren Gegnern mit tödlicher Wucht entgegen.

Für Abwechslung sorgen fünf Fahrzeuge, die Ihr im Lauf des Spiels besteigt: Ein Flugzeug mit MG und Raketenwerfer, ein schwerfälliger Panzer mit dickem Geschützturm sowie ein schnittiges U-Boot lassen sich beispielsweise von Euch lenken. Damit Ihr in den verwinkelten Gebäudekomplexen des Mars nicht die Orientierung verliert, stehen Euch diverse Helfer zur Seite. So informiert Euch z.B. Hendrix, ein Ultor-Sicherheitsmann, der die Fronten gewechselt hat, während des Spiels per Funk über neue Ziele und Aufgaben.

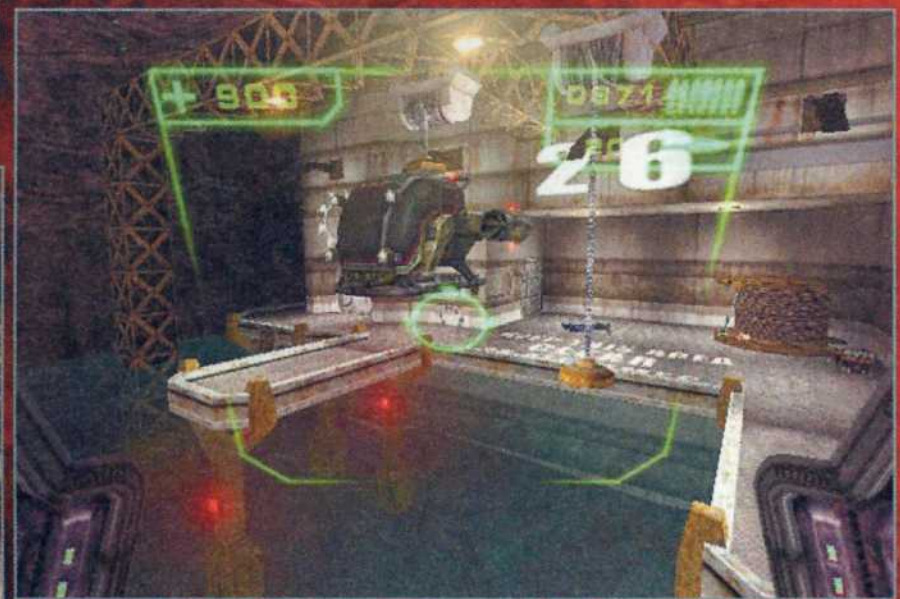
auch nötig, denn die Gegner verhalten sich intelligent und gehen oft im Team auf Euch los. Vor gefährlich platzierten Sprengstoffpäckchen nehmen die Jungs Reißaus, nur um später vom MG-Nest aus zurückzuschießen. Wer sich vor den konsolentypischen Steuerungsproblemen fürchtet, darf übrigens aufatmen: "Red Faction" wird USB-Maus und -Tastatur unterstützen, außerdem dürft Ihr den PS2-Controller frei konfigurieren. Leider ist die Sony-Fassung noch weit von der Fertigstellung entfernt, die gezeigte Demo-Version verschreckte noch mit derben Ruckeleinlagen. Laut Volition soll das fertige Produkt mit konstanten 30 Bildern pro Sekunde an Euren Augen vorbeiziehen. *dm*



Red Faction!

Vielversprechender Ego-Shooter: Diverse Fahrzeuge und die komplett deformierbare Umgebung sorgen für frischen Wind im Genre.

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	Mai 2001



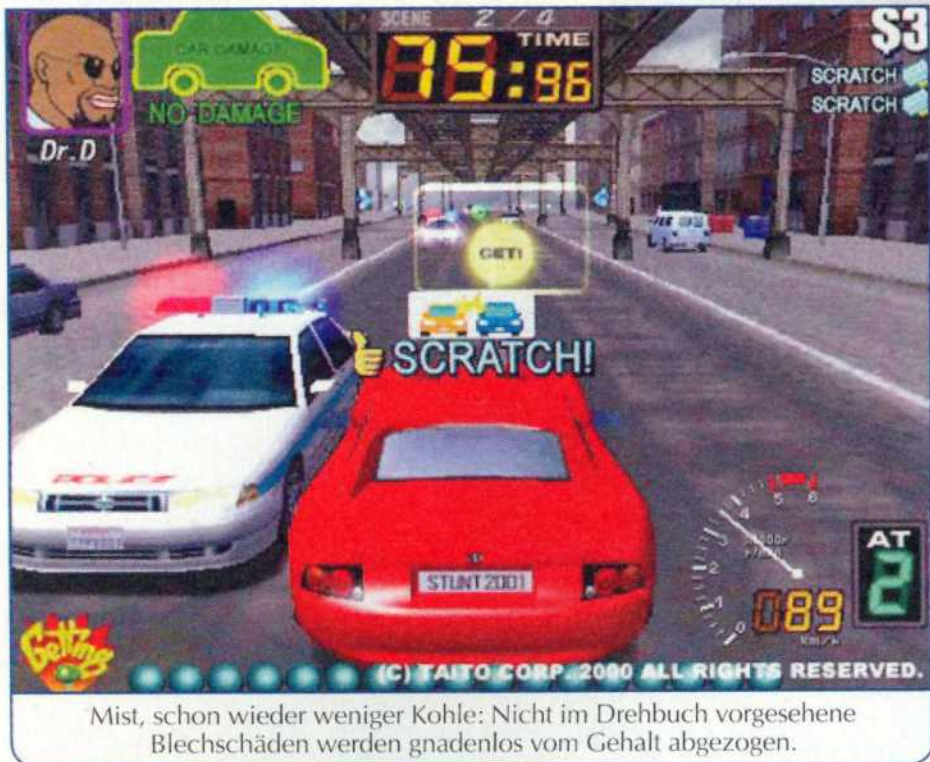
Spaß im Fuhrpark: Gelegentlich besteigt Ihr futuristische Fortbewegungsmittel wie die "Total Recall"-inspirierte Bohrmaschine (links) oder das U-Boot (rechts).

Egomanie

Um sich von der PS2-Ego-Konkurrenz abzuheben, legt "Red Faction" viel Wert auf den Solo-Modus. Zwar kann man auch zu zweit im Splitscreen antreten, spannende Unterhaltung ist aber hauptsächlich einsamen Action-Fans vorbehalten. Die freuen sich über Waffen wie Schrotflinte, Granatwerfer, Scharfschützengewehr oder Schlagstock, sogar ein Anti-Terror-Schild zum Schutz von Leib und Leben gehört zum Helden-Arsenal. Den habt Ihr



ARCADE



Mist, schon wieder weniger Kohle: Nicht im Drehbuch vorgesehene Blechschäden werden gnadenlos vom Gehalt abgezogen.



Flieger, grüß mir die Sonne: Blondschoopf Steve ist Spezialist für luftige Sprung-Stunts.

Stunt Typhoon

INSERT COIN

„Cause I'm the unknown Stuntman, that made Redford such a star!“, wer kennt ihn nicht, den

Titelsong der 80er-Action-Serie 'Ein Colt für alle Fälle'. Und tatsächlich: Wenn in teuren Hollywoodproduktionen Helden und Schurken von Explosionen durch die Luft geschleudert werden, oder trotz waghalsigem Crash unverletzt dem Auto entsteigen, sind nicht die Stars, sondern meist unterbezahlte Doubles am Werk.

In Taitos neuestem Automaten "Stunt Typhoon" übernehmt Ihr die Rolle eines dieser unbekannt Helden. Eure halsbrecherische Tätigkeit umfasst allerdings keine metertiefen Häusersprünge oder exzessive Prügelorgien. Als Spezialist für fahrbare Vehikel klemmt Ihr Euch bei gefährlichen Autostunts anstelle der verweichlichten Schauspieler hinters Lenkrad. Natürlich riskiert Ihr Euer Leben nicht umsonst, nach den Aufträgen wird auf Heller und Pfennig abgerechnet.

Wart Ihr besonders flink und habt unnötige Rempfeinlagen vermieden, lässt die Produktionsfirma zudem den einen oder anderen Dollar extra springen. Wer hingegen wie ein Berserker durch die Studiokulissen heizt und unachtsam teures Inventar in Mitleidenschaft zieht, braucht sich über empfindliche Gehaltsabzüge nicht zu wundern. Je nach Film verlangen die Regisseure die unterschiedlichsten Dinge: So liefert Ihr Euch für einen Gangsterstreifen in den verwinkelten Straßen der Großstadt heiße Rennen mit den Gesetzeshütern oder über-

springt im Evel-Knevel-Stil per Rampe Endlosketten parkender Autos. Wie im Sega-Hit "Crazy Taxi" weisen Euch Richtungspfeile den kurvenreichen Weg zum Ziel. Neben mehreren spielbaren Charakteren stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, damit auch blutige Anfänger eine Chance im hart umkämpften Stuntman-Geschäft haben.

In japanischen Spielhallen soll der rasant Automaten ab März die Kassen klingeln lassen, ob Hersteller Taito "Stunt Typhoon" auch den Europäern gönnt, ist noch nicht bekannt. cg

Schon vor über zehn Jahren durften Computerspieler in die virtuelle Haut eines mutigen Stuntmans schlüpfen. In Rainbow Arts' „Danger Freak“ standen abwechselnd Motorradjagden, Jet-Ski-Rennen, Drachengleiter-Flüge und Fallschirmsprünge auf dem Drehplan.



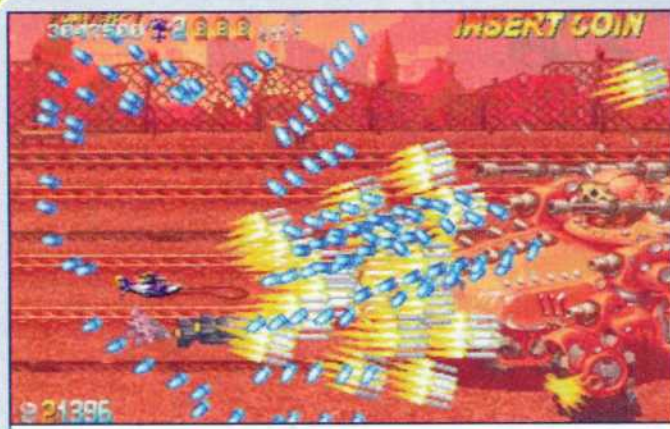
Bitmap-Stuntman: "Danger Freak" erschien 1988 unter anderem für Amiga und C64 (Bild).



Für welchen Action-Streifen Ihr als nächstes den Hals riskiert, bleibt Euch überlassen. Bei Drehschluss werden Eure Leistungen exakt abgerechnet.



ARCADE NEWS



Ballern bis der Notarzt kommt: Der Cartoonstil von "Storm of Progear" erinnert an SNKs "Metal Slug".

DONNERSTURM: Nachdem sich Capcoms Shooter-Ambitionen in den letzten Jahren vorrangig in vertikalen Ballerorgien manifestierten, nähert sich mit "Storm of Progear" ein bombastisches Laser-Spektakel in horizonta-



Da macht's bumm: Die klassische Bitmap-Ballerei dürfte vor allem Retro-Fans ansprechen.

Optik. Der comicartige Grafikstil mit den – vom Panzerfahrzeug bis zum Luftschiff – durchweg überzeichneten Gegnersprites weckt angenehme Erinnerungen an SNKs "Metal Slug"-Reihe.

VAMPIRKILLER: Wenn sich die beiden führenden Arcade-Hersteller zusammen tun, um einen Lightgun-Shooter zu entwickeln, darf man auf das Ergebnis wahrlich gespannt sein. In "Vampire Night", der ersten Kooperation von Namco und Sega, treten bis zu zwei Spieler mit der Plastik-

knarre in der Hand gegen die blutgierige Brut der Nacht an. Basierend auf Namcos System-246-Hardware stellt Ihr Euch Vampiren, Wolfsmenschen und ähnlichem Dämonengesindel in sechs grafisch völlig verschiedenen Welten. Ob Schneelandschaft, mittelalterliches Dorf oder Feuerinferno – in jedem Szenario wartet vielfältiges Monstergezücht auf seine Vernichtung.



Zeitreise mit Lichtpistole: "Vampire Night" entführt Euch ins Monster-verseuchte Mittelalter.

... wer hier nicht zugreift, ist selber schuld!



SMM-Software GmbH
Hechtenkaute 5
55257 Budenheim

Tel.: 06139 / 916-916
Fax: 06139 / 916-111
Internet: www.smm.de
E-Mail: bestellung@smm.de

Porto- & Verpackungspauschale
Bankeinzug: DM 6,90
Scheck: DM 6,90
Nachnahme: DM 12,- inkl. Postgebühren
Kreditkarte: DM 10,- (VISA, American Express, Euro/Mastercard)

Es gelten unsere AGBs - diese senden wir Ihnen gerne zu, oder lesen Sie diese im Internet nach. Preise in DM inkl. MwSt. zzgl. Porto & Verpackung. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Längeres Rückgaberecht: 4 Wochen bei originalverpackter und unbenutzter Ware.

Ca. 200.000 Artikel online unter
www.smm.de

- ca. 2.700x Spiele für PC & Mac
- ca. 1.900x Konsolen-Spiele & Zubehör
- ca. 6.500x Hardware- & PC-Zubehör
- ca. 4.200 x Anwendungen für PC & Mac
- ca. 1.700x DVD-Filme
- ca. 40.000 Musik-CDs
- ca. 1.000x EDV- & Sachbücher
- ca. 600x Telekommunikation

und vieles mehr
Monatlich, kostenlos, unverbindlich
Gratis Katalog

Beinhaltet das SMM-Top Sortiment
Jetzt registrieren lassen!



Gratis-Überraschung
Jeder Besteller erhält ein Kennlern-Dankeschön gratis. Voraussetzung: Sie geben unbedingt die Best.-Nr. 14295-299 an. Eine spätere Nachsendung ist nicht möglich. **0,-**

Playstation

007 - Die Welt ist nicht genug
Best.-Nr.: 1003343-299
85.99

ALIEN - Die Wiedergeburt
Best.-Nr.: 1092545-299
79.95

GEX 3D Klasse Jump'n'Run Spiel.
Best.-Nr.: 2977-299
19.99

Digimon World
Best.-Nr.: 1002792-299
69.99

Final Fantasy 9 Super Rollenspiel-Epos.
Best.-Nr.: 14304-299
109.99

Legend of Dragoon
Best.-Nr.: 1003038-299
90.49

Metal Gear Solid
Super-Hit - zum Hammerpreis.
Best.-Nr.: 6548-299
39.99

Panther Gun
Für noch mehr Spielspaß.
Best.: 10972-299
24.95

Silent Hill
Zum Hammerpreis!
Best.: 7512-299
29.99

Space Invaders
Der Ur-Vater aller Shoot'em'Ups.
Best.: 1101321-299
19.99

Wer wird Millionär?
Best.-Nr.: 1146668-299
66.-

F1 Racing
F1 Racing Champ. Die wohl beste F1-Rennsimulation.
Best.: **99.95**

FIFA 2001
Gigantisch gut!
Best.-Nr.: 1092818-299
99.95

Moto GP
Packende Motorrad-Rennsimulation.
Best.: 2281465-299
104.99

ONI
Fulminanter Genre-Mix.
Best.: 1506696-299
90.49

Rayman Revolution
Super Jump'n'Run.
Best.: 1146279-299
99.95

Soul Reaver 2
Der absolute Action-Grusel-Schocker.
Best.: 2281711-299
99.99

Time Splitters
Packender Action-Shooter. Best.: 1144611-299
102.99

Analog Dualshock 2
Für Playstation 2.
Best.: 1003484-299
49.99

DVD Fernbedienung
Multifunktionellen DVD-Fernbedienung um die DVD-Funktionen der PS 2 effektiv zu bedienen.
Best.: 1099885-299
44.90

Memory Card 2
Für Playstation 2.
Best.: 1003492-299
74.99

DVD-Filme
Gladiator
Der Mega-Hit auf endlich auf DVD.
Best.: 1137358-299
59.-

DVD-Filme
Mission Impossible 2
Zum Hammerpreis!
Best.: 1506452-299
39.99

Internet: www.smm.de



Zwei PS2-Ego-Shooter im Vergleich: Hier im Bild Eidos' "Time Splitters", das ohne Anti-Aliasing (zu sehen an den gezackten Linien) auskommen muss. Allerdings läuft die Sci-Fi-Action selbst mit mehreren zusätzlichen...

Der MANIAC-Grafikführer Teil 1 Grafik in neuen Dimensionen

Mit diesen verheißungsvollen Worten werben Konsolen-Hersteller gerne für ihre Hightech-Produkte – egal ob Sega, Sony, Nintendo oder Microsoft. Wir wollen Euch deshalb in dieser und den nächsten Ausgaben zeigen, was sich hinter Grafikeffekten wie Bump-Mapping, Anisotropic Filtering & Co. verbirgt.

Hersteller von Video-Spiel-Hardware haben's nicht leicht: Ihre hochspezialisierten Chips für Spielgrafik, Sound und Datenverarbeitung müssen durchschnittlich vier bis fünf Jahre überstehen, bis ein potentes Nachfolgemodell für Ablösung sorgt. PC-Besitzer können da nur müde lächeln. Mittlerweile erscheinen im jährlichen Turnus hochgezüchtete Grafikkartenmonster mit Preisen

von bis zu 1.500 Mark – inklusive der neuesten Errungenschaften in Sachen 3D-Grafikeffekte. Aktuelle PC-Karten wie nVidias Geforce 2 oder ATIs Radeon haben in puncto Optik PSone, N64 und Segas Dreamcast weit hinter sich gelassen – und die Nachfolger stehen bereits Gewehr bei Fuß.

Die PS2 hat zweifelsohne großes Potenzial (siehe Spezialeffekte in Konamis Mech-Action "Z.O.E."), die komplexe Hardware stellt jedoch viele Entwickler vor große Probleme und lässt das Gros der PS2-Software nicht besser oder gar schlechter als vergleichbare Dreamcast-Produkte aussehen. Dieses Jahr muss Sonys schwarze



Das N64 (im Bild "Banjo-Kazooie") verfügte als erste Konsole über Anti-Aliasing

Kiste mit der zweiten Spiele-Generation beweisen, ob sie tatsächlich (wie versprochen) mit Highend-PCs konkurrieren kann.

Nintendo und Microsoft greifen in der zweiten Jahreshälfte ebenfalls in das Rennen um die beste Optik ein: Gamecube und Xbox sollen



Das Xbox-Abenteuer "Malice" von Argonaut wird mit Bump Mapping und aufwändigen Schatteneffekten glänzen





...CPU-Gegnern flüssiger als das mit Anti-Aliasing ausgestattete "Unreal Tournament" (hier im Bild). Dafür wirkt der 'geglättete' Infogrames-Shooter optisch deutlich stimmiger.



Laut Nintendo Bilder aus einem Echtzeit-"Zelda"-Demo – erste spielbare Gamecube-Titel wird's erst auf der E3 geben.



laut ihrer Hersteller nochmals einen visuellen Fortschritt in Richtung Fotorealismus bringen – wie die Spiele tatsächlich aussehen, wird die E3 2001 in Los Angeles zeigen. Bis dahin wollen wir Euch über die wichtigsten Begriffe rund um 3D-Optik informieren und auf die interessantesten Grafik-Techniken näher eingehen.

Von der Zahl zum Bild

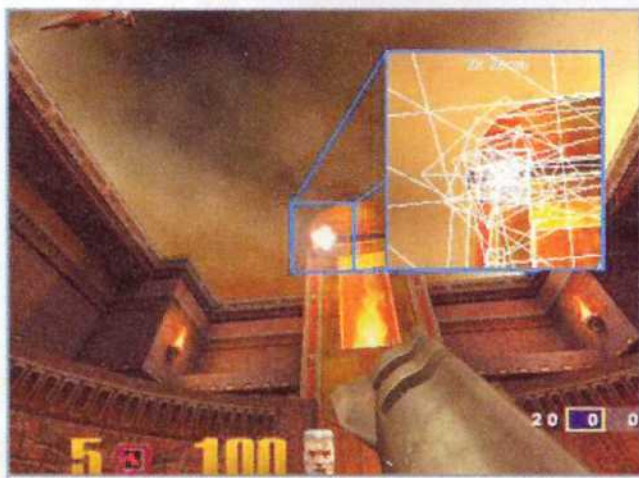
Bevor wir uns den zahlreichen Grafik-Effekten widmen, werfen wir einen Blick auf die Arbeitsschritte, die zur Berechnung eines 3D-Bildes benötigt werden:

► **Tessellation:** Nachdem die 3D-Engine eines Spiels (und somit die CPU) die virtuelle Welt samt Künstlicher Intelligenz, Physik, Bewegungsabläufen sowie Kollisionsabfragen berechnet und eine Liste aller vor der Kamera befindlichen Objekte erstellt hat,



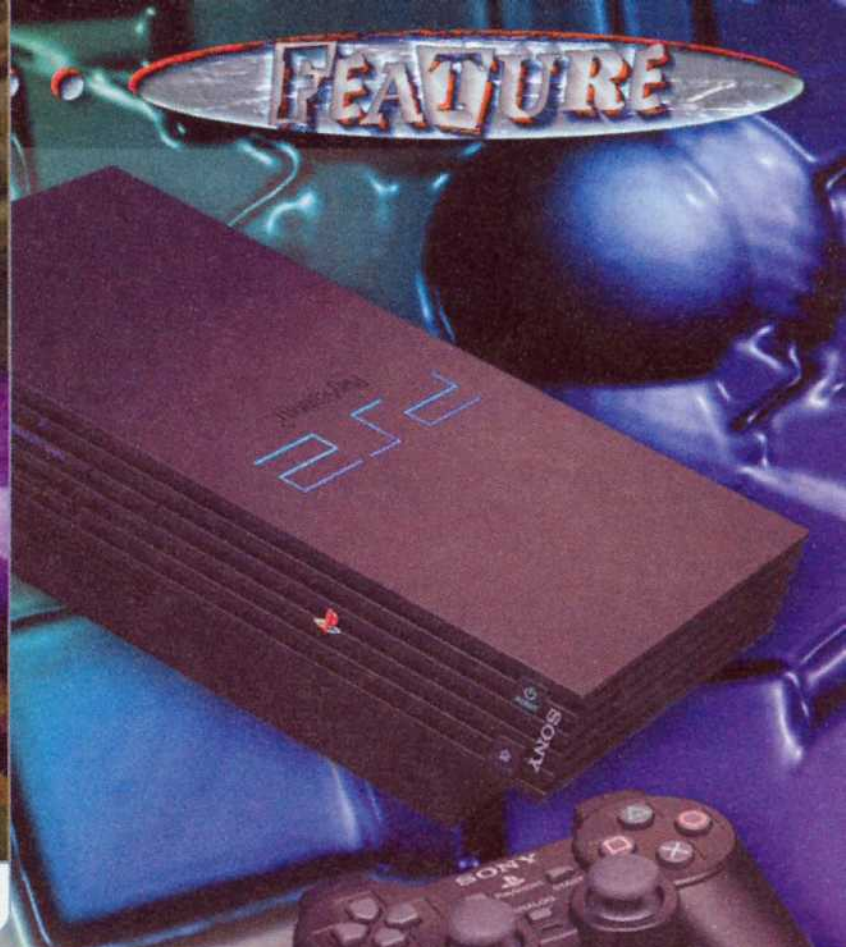
Bei diesem Ego-Shooter werden Dreiecke zur Darstellung der virtuellen Welt verwendet

erfolgt die Zerlegung der Gegenstände in Polygone (Vielecke, in der Regel Dreiecke). Für jedes Dreieck werden jeweils drei Punkte mit je drei Koordinaten (horizontale sowie vertikale Position und Tiefenwert) benötigt. Zusätzlich können die einzelnen Punkte mit Farb- und Transparenzwerten näher definiert werden.



Interaktionen mit der Umgebung (hier ein Schuss) fügen der Szene Dutzende Polygone hinzu

► **Geometrische Transformation:** In dieser Phase wird die Lage der Objekte relativ zum Betrachter neu erfasst. Soll heißen: Sobald Ihr Euch durch die virtuelle 3D-Welt bewegt, ändert sich auch der Blickwinkel auf die Euch umgebenden Gegenstände. Deshalb müssen die Polygone mit mathematischen Operationen entsprechend gedreht, ver-



größert oder verschoben werden. Abschließend berechnet die Grafik-Hardware den Einfluss der Lichtquellen auf die Objekte – welche Vielecke erscheinen heller, welche dunkler?

► **Rendering:** Die Aufgabe des letzten Arbeitsschrittes besteht da-

rin, aus dem im Speicher befindlichen Datenwust ein realistisches Bild auf den Bildschirm zu zaubern. Das Rendering ist wiederum unterteilt in mehrere Phasen: So werden beispielsweise Clipping (Abschneiden nicht benötigter Flächen), Texture Mapping (Aufkleben der Texturen), Shading (Schattierung mit Helligkeitswerten), Bildaufbau im Framebuffer und Ausgabe auf dem Monitor nacheinander abgearbeitet. Als Ergebnis dieses Prozesses erscheint ein fertiges Bild auf der Mattscheibe.

Wie Ihr seht, werden die oft diskutierten Grafik-Effekte erst im letzten Abschnitt einer Bildberechnung eingebaut. Im Folgenden wollen wir Euch Render-Funktionen ausführlich vorstellen, die Ihr u.a. in den Leistungsdaten von Dreamcast, Playstation 2, Gamecube und Xbox wiederfindet.



Der Treppen-Killer

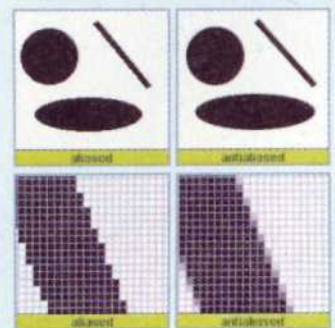
Mit dem Erscheinen des N64 hielt die **Anti-Aliasing**-Technik Einzug in die Konsolenwelt: Unschöne Treppengebilde, die aufgrund der begrenzten Bildschirmauflösung an Polygon-Kanten oder schrägen Linien auftreten (Aliasing-Effekt), wurden erstmals wirkungsvoll beseitigt. Segas Dreamcast führte diese Tradition

Grafik-Glossar

3D-ENGINE: Sammlung von mathematischen Verfahren innerhalb eines Programms zur Berechnung von interaktiven, dreidimensionalen Welten.

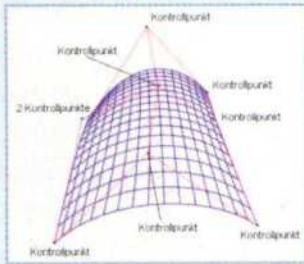
3D-PIPELINE: Abfolge von Arbeitsschritten (Tesselation, geometrische Transformation, Rendering), die aus einer Fülle von Daten der imaginären 3D-Umgebung die Bildschirm-Ausgabe berechnet.

ALPHA-BLENDING: 3D-Funktion, die Objekten einen bestimmten Transparenz-Wert (Alpha-Wert) zuordnet. Dieser Effekt findet u.a. Anwendung für die Darstellung von Glas, Wasser und Rauch.



ANTI-ALIASING: Rechenintensive Technik, um unschöne Treppeneffekte an eigentlich geraden Kanten auszubügeln, die aufgrund von begrenzter Bildschirmauflösung und Datenmenge entstehen. Dabei werden entlang der Kante aus benachbarten Farbpunkten durch Interpolation neue Farbwerte ermittelt und eingesetzt. Anti-Aliasing gibt es in unterschiedlichen Formen, darunter Super Sampling, Edge-Anti-Aliasing, Full-Scene-Anti-Aliasing und Sub-Pixel-Anti-Aliasing.

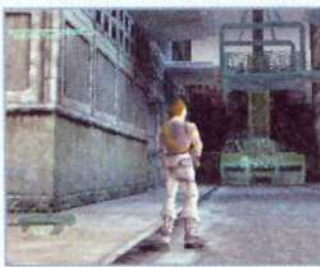
BEZIÉR-KURVEN, -FLÄCHEN: Gekrümmte Objekte, die je nach Art (quadratisch oder kubisch) aus mehreren Punkten und bestimmten mathematischen Regeln gebildet werden. Mit dieser Technik lassen sich beispielsweise Torbögen, gewölbte Decken sowie organische Objekte einfacher und realistischer als bisher üblich gestalten. Nachteil: Der Vorgang verlangt eine immense Hardware-Leistung.



BUMP MAPPING: Form des Texture Mapping, bei der die Oberflächenstruktur eines Objekts durch eine Bump Map erzeugt wird. Eine Bump Map berücksichtigt den Lichteinfall und die Position der Spielfigur: Je nach Konstellation verändert sich das fertige Objekt und zeigt z.B. dynamische 'Schattenwürfe' (oben im Bild drei Bump-Mapping-Varianten).

CLIPPING: Technik, um alle momentan nicht sichtbaren Polygon-Objekte eines Bildes zu ermitteln und abzuschneiden.

DEPTH CUEING: Wie das Fogging (Nebel) eine Methode, um den Grafik-Aufbau zu kaschieren. Je weiter weg sich ein 3D-Objekt befindet, umso undeutlicher wird es dargestellt. Die Gegenstände verschwinden dabei allmählich in einer schwarzen Fläche.



DEPTH OF FIELD BLUR: Ein grafischer Effekt, der die Fokussierung einer Kamera nachempfunden: Je nach Einstellung erscheint der Vordergrund scharf, der Hintergrund verschwommen und umgekehrt.

DITHERING: Technik, um Bilder mit einer Farbtiefe von 24 Bit (16,7 Millionen Farben möglich) in passabler Qualität in einer niedrigeren Farbtiefe darzustellen. Dazu sind umfangreiche mathematische Berechnungen notwendig.



Einer der spektakulären Grafik-FX in Konamis "Zone of the Enders" (PS2): Neben diversen Blur-, Partikel- und Explosionseffekten kommt ein zeilenweises Auseinanderziehen des Bildes zum Einsatz – absolut sehenswert!

erfolgreich weiter, erst mit dem Erscheinen der PS2 war der Begriff Anti-Aliasing wieder in aller Munde – denn die ersten PS2-Spiele wie zum Beispiel "Ridge Racer 5" verfügten nicht über den praktischen 'Treppen-Killer'. Die niedrige Auflösung von 640x240 Pixel verstärkt den visuellen 'Sägezahn-Effekt', was hitzige Diskussionen über die Grafikpower von Sonys 128-Bit-Maschine auslöste. Fakt ist jedenfalls, dass N64, Dreamcast, PS2, Gamecube und Xbox über Anti-Aliasing-Fähigkeiten verfügen. Tatsache ist aber auch, dass die Kantenglättung

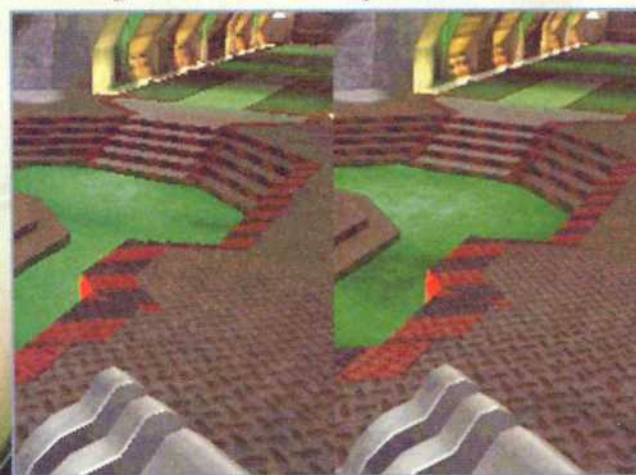


Nicht minder beeindruckend ist die mit aufwändigen Texturen und Schattenwürfen versehene Optik von "Shenmue" (Dreamcast)

kräftig an den Hardware-Ressourcen nagt – ob und in welcher Form Entwickler diesen Effekt einsetzen, bleibt ihnen überlassen. Oftmals zählt flüssiger Bildaufbau mehr als geglättete Kanten.

Doch welche Arten von Anti-Aliasing gibt es überhaupt? Die am häufigsten genutzte Form ist das **Super Sampling**, das den gesamten Bildschirmbereich umfasst. Dabei wird das Bild intern in einer höheren Auflösung berechnet, wobei über den gesamten Ausschnitt eine Pixelmaske (z.B. 2x2 oder 4x4 Pixel groß) gelegt und daraus die Farbe des später sichtbaren Punktes interpoliert wird. Der Effekt sind weiche, gerade erscheinende Übergänge zwischen den sichtbaren Objekten. Nachteil: Das Bild kann je nach betriebenem Aufwand unscharf oder verwaschen wirken. Zudem ist das Super Sampling sehr rechenaufwändig – konstante Bildraten können damit zum Problem werden.

Ebenfalls über den kompletten Bildschirm wirkt das **Full-Scene-Anti-Aliasing**: Hier wird in einem Zwischenspeicher (Buffer) das Bild mehrmals mit minimalen Unterschieden berechnet und anschließend aus allen Ein-



Direktvergleich: eine Ego-Shooter-Szene links ohne und rechts mit Anti-Aliasing.

zel-Szenen die finale, kantenfreie Optik gemittelt. Diese erscheint schließlich auf dem Monitor. Der Vorteil gegenüber dem Super Sampling: Das Full-Scene-Anti-Aliasing, das theoretisch von PS2, Xbox und Gamecube beherrscht wird, findet vollständig im Grafik-Chip statt, was den Hauptprozessor einer Konsole deutlich entlastet und wichtige Rechen-Ressourcen spart. Das Software-basierte **Edge-Anti-Aliasing** verfolgt einen anderen Weg: Während der Bildberechnung werden alle später sichtbaren Kanten ermittelt und nur diese durch Interpolation der angrenzenden Pixel geglättet. Um diese Methode akkurat auszuführen, ist eine Tiefensortierung aller 3D-Objekte notwendig – erst nach diesem Schritt steht fest, welche Ränder später auf dem Bildschirm auch zu sehen sind. Klingt aus technischer Sicht weniger anspruchsvoll als die beiden ersten Varianten.

Tatsächlich hat der Hauptprozessor bei diesem Feature alle Hände voll zu tun, was zu einer sehr niedrigen Bildrate führen kann.

In der nächsten Ausgabe erfährt Ihr u.a. mehr über Bump-Mapping und diverse Filtering-Varianten. os

Jetzt können Sie alle an die Wand spielen!



Anschlußmöglichkeiten: Sat-Receiver, DVD-Player, Spielkonsole, Videorecorder

Weil das größte Bild nichts nützt, wenn es nicht gestochen scharf ist, haben wir die neueste Beamer-Generation für Sie. Jedes einzelne dieser Geräte verwandelt ein simples Autorennen in die benzingschwängerte Arena von Hockenheim, einen Mini-Kung-fu-fight in ein gigantisches

Kampfspektakel und Ihre Wohnzimmerwand in einen riesigen Abenteuerspielplatz. Und so freut sich jeder über diese neuen Beamer: Ihre virtuellen Helden über mehr Bewegungsfreiheit und Sie über die brillianten Farben und ein in jeder Hinsicht riesiges Bild.

**MEDIASTAR**

(Europas größter Videoprojektorenvergleichsraum)

MEDIASTAR Videoprojektoren-Center, Wilhelm-Leuschner-Straße 6, 63500 Seligenstadt,
Tel.: 061 82/89 49-0, Fax: 061 82/20 07 19

Frankfurt - Hamburg - Köln - Nürnberg



Spielelawine für den Game Boy Advance

Bandai ballt die Fäuste:

Auch Bandai rechnet mit dem Erfolg des Game Boy Advance, von den erwarteten Nachschubschwierigkeiten will man profitieren: Über eine Millionen Einheiten des Wonderswan Color wandern zeitgleich mit dem Nintendo-Handheld in die Verkaufsregale. Laut Bandai soll das haus-eigene Farb-Handheld zudem im Herbst 2001 in den USA erscheinen.

Ab dem 21. März ist der Game Boy Advance in Japan im Handel – in den Farben weiß, blau und violett. Deutsche Spieler warten wahrscheinlich noch bis Juli. Während über einen genauen Preis noch Unklarheit herrscht (man munkelt von 200 Mark), steht die Start-Software schon fest: Die ersten Euro-Titel sind ein "Mario" im klassischen 2D-Stil, die zwei Super-NES-Updates "Mario Kart" und "F-Zero" sowie – als einzige Neuentwicklung – das Knobelspiel "Kuru Kuru Kururin" (MAN!AC 10/2000). Alle Starttitel unterstützen den Link für bis zu vier Spieler (die Mario-Hüpferei enthält zu diesem Zweck "Mario Bros."), für den Ihr dank Multiboot-Funktion des Advance nur ein Modul benötigt.

Für weitere, vielversprechende Software sorgt die Sensation dieses Monats: Sega gibt die Hardware-Produktion auf und kümmert sich neben PS2 und Palm-Handhelds um Nintendos Winzling. "Sonic the Hedgehog" feiert seinen zehnten Geburtstag auf dem Advance,



Duell bei 1000 km/h: Vier Spieler rasen in "F-Zero" – jeder auf eigenem Display.



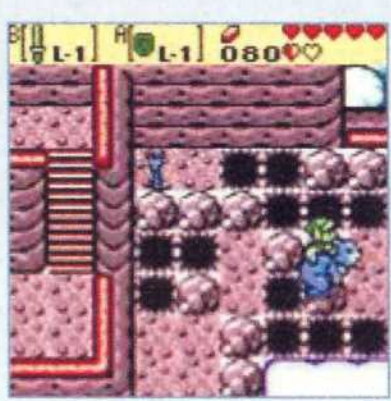
Wie bei jeder neuen Konsole steht Ubi Soft bereits in den Startlöchern: Maskottchen "Rayman" macht dem Game Boy Advance seine kunterbunte Aufwartung.



Konami trumpft auf: "Castlevania: Circle of the Moon" (links) besitzt wie auf der PSone Rollenspieleinflüsse, "JGTO Official Golf Master" bezaubert mit blühenden Kirschbäumen.

Pocket NEWS

ONLINE SPIELEN: Konami entwickelt die erste Spielesammlung für Nintendos Handy-Adapter 'Mobile System GB'. Hinter "Let's play Minigames with the Net@100" verbergen sich 15 Mehrspielerduelle aus den Genres Action, Puzzle und Strategie (rechts: Wettrennen). Im Laden wird nur das Startpaket verkauft, weitere Titel holen sich die Spieler von der Konami-Homepage. Per Batterie sichert das "Let's Play"-Modul die heruntergeladenen Daten.



ZELDA DOPPELT: Nach "Pokémon" erscheint auch "Legend of Zelda: The Mystical Acorn" in zwei Versionen für den Game Boy Color. Beide Abenteuer haben die gleiche Hintergrundgeschichte, der Lösungsweg ist jedoch unterschiedlich: Im "Chapter of Time & Space" (Bild links) reist Link mit der magischen Harfe in Zukunft und Vergangenheit, um die Geheimnisse der Abenteuerwelt zu lüften. Im "Chapter of Earth" nützt er dagegen die Rute der vier Jahreszeiten, um Seen zu überqueren und Tiere aus ihrem Winterschlaf zu rütteln. In beiden Versionen reitet Ihr auf Wal, Bär und Känguruh. "The Mystical Acorn" ist seit Ende Februar in Japan erhältlich, ein Euro-Termin steht noch nicht fest.

außerdem bringt Sega die Knobelspiele "Chu Chu Rocket" und "Puyo Puyo". Konami liefert das Action-Adventure "Castlevania: Circle of the Moon" und unterstützt den Handy-Adapter mit vier Titeln: Neben "Silent Hill" erscheinen die Rollenspiele "Monster Guardian" und "Dungeondice Monster" sowie das Email-Programm "Mail de Cute". Capcom schickt Euch in den Kampf gegen Computerviren und Netzverbrecher: Ihr schlüpft in die Rolle eines PC-Freaks, der als "Rockman.EXE" ein virtuelles Internet nach 150 Kampfchips durch-

nal gelangt Ihr ins Netz, wo Ihr Euch mit Viren duelliert und Homepages erkundet. Per Link tauscht Ihr Zugriffs-codes und Chips. Namco verspricht "Mr. Driller 2" mit neuem, rotierendem Spielfeld, sowie "Pac-Man", "Tekken" und eine Folge des "Namco Museum". Auch die ersten westlichen Firmen haben sich inzwischen mit konkreten Titeln zum Game Boy Advance bekannt: Majesco versorgt "Earthworm Jim" und "Pitfall"-Harry mit neuen Abenteuern, Midway arbeitet an "Ready 2 Rumble 2" und "NFL Blitz 2002". *rp*



Konami trumpft auf: "Castlevania: Circle of the Moon" (links) besitzt wie auf der PSone Rollenspieleinflüsse, "JGTO Official Golf Master" bezaubert mit blühenden Kirschbäumen.



Konami trumpft auf: "Castlevania: Circle of the Moon" (links) besitzt wie auf der PSone Rollenspieleinflüsse, "JGTO Official Golf Master" bezaubert mit blühenden Kirschbäumen.

Dinosaur'us



"DINOSAUR'US" hat mit dem fast gleichnamigen Disney-Film nichts zu tun – wahrscheinlich will man nur etwas von der Popularität des Streifens profitieren. Im Modul steckt aber durchaus mehr als ein simpler Clone: Statt ein fades Abenteuer zu erleben, latscht Ihr mit Eurem Saurier durch eine seitlich scrollende Urzeit-Landschaft. Sammelt Äpfel für die Gesundheit oder greift Euch Elemente wie Feuer, um Euren Dino weiter zu entwickeln. Zwischendurch trifft Ihr auf Feinde, die Ihr in einem "Pokémon"-artigen Duell bekämpft. Am Ende einer Welt wartet ein besonders fieses Urtier – habt Ihr auch dieses erlegt, geht's mit der nächsten von insgesamt sechs Dino-Varianten weiter. Der Genremix wirkt zwar durchwachsen, weckt aber durchaus das Interesse des Spielers, zumal die Optik hübsch ausgefallen ist.

Merlin



ZAUBERER haben es nicht leicht: Eigentlich wäre Rauschebart Merlin mit seinem Leben zufrieden – als aber ein fieser Drache fünf Märchenreiche verklavt, liegt deren Befreiung in den Händen des Magiers. Ihr wuselt durch meist horizontal scrollende Welten und erledigt Monster mit einem gezielten Schuss Magie. Damit füllt Ihr eine Zauberleiste, die Euch ein Schutzschild spendiert oder, nach einer Aufladephase, in der Ihr wehrlos seid, wuchtige Explosionen zulässt. Neben diversen Abzweigungen erwartet Euch später u.a. ein Ritt auf einer Wolke; die obligatorischen Obermotze füllen schon mal den LC-Bildschirm. Das klassische Jump'n'Run-Prinzip wartet zwar nicht mit Innovationen auf, ein paar vergnüglichen Stunden dient "Merlin" aber allemal.

Legend of the River King 2



WAS "HARVEST MOON" für Hobby-Farmer, ist "Legend of the River King 2" für Freizeit-Angler: Zwar existiert neben einer Art Kleingärtnersimulation eine rudimentäre Handlung rund um gestohlene magische Juwelen, hauptsächlich verbringt Ihr die Zeit aber damit, an verschiedenen Flüssen und Seen satte 60 Sorten Fisch zu fangen. Um erfolgreich zu sein, erprobt Ihr zahllose verschiedene Angelruten, Köder und Haken und verhökert ergatterte Fische gegen Gewinn auf dem Markt. Für ungeduldige Spielernaturen und Action-Freunde ist "River King 2" demnach kaum geeignet, Alternativzocker aber freuen sich über die Detailverliebtheit und die Möglichkeit, Tiere und Pflanzen mit anderen Züchtern und sogar "Harvest Moon"-Fans zu tauschen. Beherrschung der englischen Sprache ist leider Voraussetzung.



Mario Tennis



MARIO DARF auch auf dem Game Boy als Allround-Sportstar glänzen: Über die beiden Knöpfe steht Euch ein umfangreiches Schlagrepertoire zur Verfügung, die systembedingt schlichte, aber übersichtliche Grafik lässt gezieltes Stellungsspiel und spannende Ballwechsel problemlos zu. Neben normalen Begegnungen und einer Handvoll witziger Minispiele reizt vor allem der äußerst umfangreiche Turniermodus: Hier startet Ihr in einem Abenteuer nach 'Pokémon'-Art als Neuling in einer Tennisakademie. Mit Training verbessert Ihr Fähigkeiten, vom Preisgeld gönnt Ihr Euch bessere Ausrüstung und erkämpft durch Siege versteckte Charaktere und andere Extras – für lang anhaltende Motivation ist also gesorgt. Wer kein kompletter Sportspielmuffel ist, sollte sich "Mario Tennis" zulegen.



Road Champs BXS Stunt Biking



NACHDEM ACTIVISION mit "Tony Hawk 2" das beste Handheld-Skateboardspiel an den Start brachte, sind nun die Radfahrer dran: Bei den "Road Champs" tretet Ihr zunächst bei einem umfangreichen Training in die Pedale – so ist die ausgezeichnete Steuerung schnell erlernt. Habt Ihr Eure Lektionen gemacht, winkt die Teilnahme am Karrieremodus: 27 Kurse warten auf Euch und rund 50 verschiedene Tricks wollen gezeigt werden. Bei den Manövern kommt es nicht nur auf flotte Knopfkombos an, auch die passende Geschwindigkeit will berücksichtigt werden. Geht Ihr z.B. einen Grind zu flott an, fliegt Ihr sofort auf die Nase. Die fein animierte und bunte Grafik erleichtert Eure Koordination, da Ihr dank 2D-Seitenansicht stets den Überblick bewahrt.

GAAMES TO GO

AKTUELLE HANDHELD SPIELE

	Croc 2	
Game Boy Color	THQ	70 Mark
Reptilien-Rummel: Statt Jump'n'Run ein Action-Adventure; trotz putziger Optik nur leidlich spannend.		
	Dinosaur'us	
Game Boy Color	Electronic Arts	70 Mark
Urzeit-Züchter: Gewagte Mischung aus Dino-Aufzucht mit "Pokémon"-Anleihen und Hüpfspiel mit Kampfeinlagen		
	DSF Trickboarder	
Game Boy Color	THQ	70 Mark
Schneepflug: Akzeptables Rennspiel aus der Vogelperspektive mit einer Handvoll netter Gags.		
	F1 Championship Season 2000	
Game Boy Color	Electronic Arts	70 Mark
Massenkarambolage: Umfang- und detailreiches Formel-1-Spiel, das mit unansehnlicher Ruckelgrafik nervt.		
	Flipper & Lopaka	
Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark
Abgesoffen: Mäßiges Hüpfspiel mit fader Optik und schwammiger Steuerung ohne Besonderheiten.		
	Käpt'n Blaubär	
Game Boy Color	Ravensburger	70 Mark
Knobelbär: Unterhaltsame und kinderfreundliche Rätselerei mit einfachem Konzept und vielen Levels.		
	Legend of the River King 2	
GB, GB Color	Natsume	70 Mark
Petri heil: Skurrile und liebevoll aufgemachte Mischung aus einfachem Rollenspiel und Angelsimulation.		
	Mario Tennis	
Game Boy Color	Nintendo	70 Mark
Serve & Volley: Makellostes und ausgefeiltes Tennis mit klarer Grafik, guter Kontrolle sowie zahllosen Optionen.		
	Merlin	
Game Boy Color	Electronic Arts	70 Mark
Mystischer Magier: Knuffiges Hüpfspiel mit farbenfrohen Welten und abwechslungsreichem Spielablauf.		
	Return of the Ninja	
Game Boy Color	Natsume	70 Mark
Schwertschlitzer: Traditioneller Seitwärts-Scroller mit Ninja-Metzeleien. Nichts neues, aber unterhaltsam.		
	Road Champs BXS Stunt Biking	
Game Boy Color	Activision	70 Mark
Radel-Action: Ausgefeiltes und sehr motivierendes BMX-Rennspiel mit schicker Grafik und sehr vielen Tricks.		

Nürnberg 2001: Mager-Messe

Ein dürrtisches Bild gab in diesem Jahr die Halle 8 der Nürnberger Spielwarenmesse ab: Gewöhnlich gut gefüllt mit Ständen von Sony, Sega, Konami oder Hasbro Interactive, suchte man diesmal interessante Videospieldneugigkeiten mit der Lupe. Allein Nintendo, Take 2 und Infogrames ließen sich – neben diversen Peripherieherstellern – auch in diesem Jahr ihren Auftritt nicht nehmen. Am aufwändigsten fiel natürlich der Stand von Big N aus: Dank Kinder-Zielgruppe arbeitet der Pokémon-Hersteller traditionell eng mit dem Spielwarenhandel zusammen. Neben dem Game Boy Advance, den selbst Ehrengast und Bundeskanzler Gerhard Schröder in die Hände gedrückt bekam, spiel-



Hohe Politik auf der Spielwarenmesse: Dieses Jahr gab's mehr Leibwächter als Videospieldhersteller zu sehen.

ten natürlich die Inkarnationen "Gold" und "Silber" der Pokémon-Game-Boy-Module eine wichtige Rolle. Anfang April soll die nächste Monster-Welle über Europas Schulhöfe rollen. Ein exaktes Datum für die Einführung des GBA wurde dagegen immer noch nicht angegeben: Mitte 2001 gilt als wahrscheinlicher Termin für die Deutschland-Veröffentlichung des 32-Bit-Handhelds. Freuen dürfen sich leidgeprüfte N64-Besitzer: Rares "Banjo-Tooie" und

Miyamotos "Excitebike 64" werden doch noch den Sprung auf PAL schaffen.

Ebenfalls wenig wirklich Neues hatten Take 2 und Infogrames zu bieten. Allein die spielbaren PSone-Versionen der Quassel-Quizshow "You don't know Jack" und des Cartoon-Grüblers "Sheep, Dog & Wolf" durften zum ersten Mal beäugt werden. Über Take 2's urkomische Raterunde lest Ihr mehr auf Seite 42, Infogrames' Toon-Titel, in dem Ihr mit Coyote Schafe in diversen 3D-Szenarien klauen müsst, verspricht Hirn- und Zwerchfellkrämpfe.

EA vergrößert seine PS2-Macht in Europa

Der Spielegigant Electronic Arts baut seine Marktposition im PS2-Bereich weiter aus. Nachdem man sich die Publishing-Rechte an dem indizierten Ego-Shooter "Quake 3" gesichert hat, wurde nun ein umfassendes Abkommen mit Capcom geschlossen. Sämtliche PS2-Software des "Resident Evil"-Machers soll von EA in Deutschland vertrieben werden. Erstes Produkt ist "Street Fighter Ex 3", das diesen Monat erscheint, für Juli ist die Veröffentlichung von "Onimusha" geplant.



NACHGEHAKT ✓

DEUTSCHE MESSE? NEIN DANKE! Für PR-Sprecher und Journalisten mag die interaktive Ödniss auf der Spielwarenmesse ja ganz nett gewesen sein. Endlich keine Hetze von Termin zu Termin, keine fusslig geredeten Lippen, genug Schnittchen für alle – antriebsloser Angestellter, was willst Du mehr? Doch so angenehm dieser Zustand auch ist, es sollte doch zu denken geben, dass in Deutschland momentan keine echte Messe

für die Video- und Computerspielehersteller existiert. Die Cebit Home 2000 entfiel mangels Industrie-Interesses, auf den Nürnberg-Auftritt verzichtete Sony und im Gefolge ein Großteil der übrigen Firmen. Das mag Eidos, Konami, Ubi und Konsorten zwar einen Batzen Geld sparen, lässt aber auch den deutschen Markt in den Augen der Welt in der Bedeutungslosigkeit verschwinden. Schade, denn wenn sich nicht mal die einheimischen Filialen wichtig nehmen, wie kann man dann erwarten, dass PAL-Land von amerikanischen und japanischen Herstellern die gebührende Aufmerksamkeit erhält.

MANIAC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Spielhallen-Feeling auf PS2

Nachdem wir bereits letzte Ausgabe diverse Peripherie von Sunflex im Test hatten, kommt nun die zweite Fuhre PS2-Equipment. Für Spielhallen- und Prügel-Fans dürfte Sunflex' 'Arcade Board' von Interesse sein: Das nur 90 Mark teure Accessoire offeriert Euch einen analogen sowie einen digitalen Modus – je nach Vorliebe oder Spiel dürft Ihr via Tastendruck zwischen beiden Varianten umschalten. Natürlich könnt Ihr mit einer Turbo-Taste auch rasantes Dauerfeuer aktivieren. Trotz guter Ausstattung kommt beim 'Arcade Board' keine richtige Spielhallen-Atmosphäre auf: Dem gut geformten Stick fehlt es an Präzision und Rückmeldung an den Benutzer – ein sattes 'Klick' wäre hier wünschenswert. Dasselbe bei den bunten Aktionstasten: Beim Draufhämmern habt Ihr ständig das Gefühl, dass die Buttons im Gehäuse hängen bleiben. Arcade-Fans müssen sich wohl noch länger gedulden – sowohl die Sunflex- als auch die Interact-Variante (MANIAC 2/2001) sind nicht empfehlenswert. Dafür bekommt Ihr von Sunflex für schlappe 20 Mark den 'Vertical Stand': Der in transparentem blau gehaltene Standfuß bewahrt Eure hochkant gestellte Konsole sicher vor dem Unfall-Tod.



PRODUKT	
Arcade Board	
HERSTELLER	
Sunflex	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	90 Mark

Preiswertes, aber dennoch nicht empfehlenswertes Arcade-Board



Die Siedler ziehen um: Ubi Soft kauft Blue Byte

Der französische Hersteller Ubi Soft hat sich das traditionsreiche deutsche Softwarehaus Blue Byte einverleibt – und das zum Schnäppchenpreis. Gerade mal 13 Millionen Euro kostete der in Mühlheim beheimatete Entwickler, der vor allem für die Marken "Battle Isle" und "Siedler" berühmt war. Ob den insgesamt 64 Angestellten Kündigungen drohen, ist noch nicht bekannt; laut Ubi wolle man "die Mehrheit der Teams" behalten. Ubi Soft wird auf jeden Fall die "Siedler"-Serie weiterführen: Das Gott-Spiel um knollnasige Männchen, mit denen man in Echtzeit die Welt erobert, wurde für PS2 und Gamecube angekündigt. Eine Xbox-Version ist ebenfalls wahrscheinlich.

Lasergenaues Visieren auf der PSone



Die Hardware-Profis von Blaze präsentieren mit der 'Scorpion 2' erneut eine Lichtpistole mit eingebautem Laserpointer. Das fast schon zierliche Zubehör schmiegt sich perfekt in normal große wie kleinere Hände – nur Leute mit kräftigen Pranken bekommen wegen kurzem Griff und grazilem Abzug Handlungsprobleme. Die Ausstattung der Lightgun lässt keine Wünsche offen: Schnellfeuer, automatisches Nachladen, Start/Special-Taste und GunCon-Modus bekommt Ihr zum Preis von angemessenen 70 Mark. Die GunCon-Option funktioniert übrigens auch mit der neuen PSone: Das Extra-Kabel wird einfach in den Multi-AV-Anschluss gesteckt – Cinch-Buchsen sind somit nicht mehr vonnöten. Im harten Lichtpistolen-Alltag zeigte sich die 'Scorpion 2' als äußerst treffsicher. Habt Ihr den Laserpointer mit den beiden Justierreglern erstmal exakt eingestellt, könnt Ihr beinahe nicht mehr daneben schießen. Wer auf der Suche nach einer richtig guten Lightgun ist, kann hier bedenkenlos zugreifen!

PRODUKT	
Scorpion 2	
HERSTELLER	
Blaze	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PSone	70 Mark
Ausgesprochen treffsichere, hübsche Lightgun zum fairen Preis	

Namens-Nonsens: Verschiebt sich die Xbox?



Bill Gates' Konzern hat wieder mal rechtliche Probleme – diesmal könnten auch Videospiele von den Streitigkeiten betroffen sein. Xbox Technologies, eine Firma aus Florida, beansprucht die Marke Xbox für sich, da sie sich die Rechte schon vor Microsoft gesichert hatte. Seit Monaten sei man bereits in Verhandlungen mit dem Windows-Konzern, gelingt keine gütliche Einigung, wäre ein Gerichtsstreit unabwendbar. Microsoft könnte zwar die Xbox unter ihrem jetzigen Namen auf den Markt bringen, mittels einer einstweiligen Verfügung von Xbox Technologies ließe sich aber der Verkauf der Konsole verhindern – eine Verschiebung der Veröffentlichung wäre also durchaus denkbar.

LICHT & SCHATTEN

BRUNO BONNELL HAT GUT LACHEN: Seiner Firma Infogrames geht's im Augenblick richtig gut, obwohl (oder vielleicht gerade weil) man in letzter Zeit einen Hersteller nach dem anderen geschluckt hat, und so eine kaum mehr handhabbare Menge an Titeln in den Markt pumpt. Für das 2. Quartal des Fiskaljahres 2000 meldete Infogrames einen Reingewinn von 16,5 Millionen US-Dollar (ca. 35,5 Millionen Mark), im selben Zeitraum des vergangenen Jahres machte man noch 118 Millionen Verlust. Ein Hauptverantwortlicher für die klingelnden Kassen ist "Driver 2": Etwa 1,1 Millionen mal verkaufte sich Reflections ruckelnder Raser allein in den USA, weltweit durchbrach das Spiel die Zwei-Millionen-Grenze. Mit derartig guten Geschäftszahlen kann Infogrames sich natürlich einiges leisten: Neben diversen Filmlizenzen erwarb man kürzlich auch die Rechte an den Peanuts bis zum Jahr 2006. Sämtliche Konsolen sollen mit Snoopy & Co. bedient werden.

ACTIVISION AUF DEM RÜCKZUG: Die überraschendste Pressemitteilung des Monats (abgesehen von Segas Abschied vom Dreamcast) kam aus der Deutschland-Filiale des Spieleherstellers Activision. Im Zuge einer weltweiten Umstrukturierung – ein wunderschöner Management-Begriff, der nichts anderes als Sparmaßnahmen und Kündigung von Mitarbeitern bedeutet – wird die heimische Zentrale in München aufgelöst und in die Vertriebstochter NBG im bayerischen Burglengenfeld integriert. Die (professionell arbeitende) fünfköpfige Lokalisationsabteilung wurde komplett gestrichen, auch Marketing und PR-Bereich mussten Federn lassen. Warum gerade Activision, momentan einer der wenigen erfolgreichen Spielefirmen ("Tony Hawk's Pro Skater" sei Dank), zu diesen Maßnahmen greift, ist unbekannt. Es wird gemunkelt, dass sich der Hersteller gegen die feindliche Übernahme eines Spiele-Giganten wappnet.

Wirbel um Retro Studios und Gamecube-"Metroid"

Der im texanischen Austin ansässige Entwickler Retro Studios befindet sich gerade in einer größeren Reorganisationsphase: Diverse Mitarbeiter wurden entlassen, die Arbeit an zwei Gamecube-Titel scheint auf die lange Bank geschoben worden zu sein. Insgesamt soll Retro momentan fünf Spiele für die kommende Nintendo-Konsole in Planung haben – damit ist die Firma einer der wichtigsten Entwickler für Big N. Doch nicht nur die Entlassungen sorgten für Skepsis und Spekulationen: Das von einer breiten Fangemeinde mit Spannung erwartete Spiel "Metroid" für den Gamecube soll ein Ego-Shooter werden, und nicht wie ursprünglich geplant ein Third-Person-Actionspiel. Von wegen Retro...



Unangenehm: Die texanischen Retro Studios leeren sich.

"Army Men" unter Beschuss

Und weil es diesen Monat noch nicht genug Meldungen über Restrukturierungsmaßnahmen gibt, steuert auch 3DO seinen Teil bei: Wegen schwachen Quartalszahlen mit einem Verlust von 12,3 Millionen Dollar (über 26 Millionen Mark) entschied sich 3DO, die Mitarbeiterzahlen zu verringern. Laut Chef Trip Hawkins sind an dem miesen Ergebnis zwei Faktoren schuld: Zum einen ist PS2-Hardware immer noch knapp in den USA, zum anderen habe man den Ausstoß von N64-Produkten reduziert. Trotz der Verschlinkung ist kein Projekt – von "Johnny Mosley Skiing" über "Heroes of Might & Magic" bis "Portal Runner" – gefährdet. Laut einem 3DO-Mitarbeiter beruhen mögliche Verspätungen allein auf Qualitätsgründen (dann dürfte "Army Men" & Co. erst 2003 für PS2 erscheinen, Anm. d. Red.).



PSwap: Sony kooperiert mit Mobilfunk-Branche

Playstation-Hersteller Sony und Handy-Gigant Nokia ergründen gemeinsam die Möglichkeiten für schnurloses Spielen auf PSone und PS2. Verschiedene Projekte in England befassen sich z.B. mit den Verbindungsmöglichkeiten zwischen Mobiltelefonen und den Sony-Konsolen sowie der Entwicklung von Software zur Verwendung von Wap- und anderen Internet-Angeboten. Vorstellbare Inhalte, die der Benutzer via Handy auf seine Konsole bringt, wären Tipps & Tricks, Spielstände oder Add-Ons wie neue Charaktere oder Strecken. Eine weitere Partnerschaft wurde mit dem britischen Telefonkonzern Vodafone geschlossen, der eine der begehrten UMTS-Lizenzen besitzt. Mit der Einführung des drahtlosen Hochgeschwindigkeitsnetzes soll dann sogar der Download von spielbaren Demoversionen via Handy auf die PS2 möglich sein.

AM

D&D AUF KONSOLE: Der PC-Rollenspiel-Bestseller "Baldur's Gate" wird auch für PS2 erscheinen. Während eine PSone-Version in der Versenkung verschwunden ist, kündigte Interplay nun mit "Baldur's Gate: Dark Alliance" einen neuen Teil der Serie für die Next-Generation-Konsole an. Die Veröffentlichung ist für Herbst 2001 geplant. **DER STERN LEUCHTET WEITER:** "Phantasy Star Online" wird wahrscheinlich eine Fortsetzung auf dem Dreamcast bekommen. Dank beeindruckender Verkaufszahlen in den USA (75.000 Einheiten wurden am ersten Tag abgesetzt) denkt Sega laut über "PSO 2" nach. Eine felsenfeste Ankündigung wurde allerdings noch nicht gemacht. **JALECO SCHWÄCHELT:** Der japanische Hersteller Jaleco hat bekannt gegeben, dass die beiden PS2-Spiele "Carrier 2" und "Navy Seals" nicht mehr erscheinen werden.

MONITOR

USA: Hartes Vorgehen gegen Internet-Piraten

Zwölf große Hersteller, darunter EA, Microsoft, Nintendo und Havas, haben in den USA Klage gegen vier Personen eingereicht, die im Internet Raubkopien bereitstellten. Auf den Web-Sites der Beschuldigten wurden Hunderte Spiele zum Download angeboten, im Land der irrsinnigen Schadensersatzforderungen könnten je Copyright-Verstoß bis zu 150.000 US-Dollar Strafe verhängt werden. Doug Lowenstein, der Präsident des amerikanischen Software-Verbandes IDSA, droht: "Wir werden unsere Untersuchungen von Copyright-Verletzungen im Internet fortsetzen und in Kürze weitere Klagen einreichen. Die Piraten werden den Preis für ihr illegales Verhalten zahlen."

Spectrum-Perlen kehren zurück

Das britische Team Jester ("Music") hat sich die Lizenz für zwei Highlights aus dem ZX-Spectrum-bzw. C64-Nachlass gesichert. "Manic Miner" und "Jet Set Willy", 1983 bzw. 1984 von Matthew Smith programmiert, gehörten zu den beliebtesten Jump'n'Runs ihrer Zeit. Das erste Revival werden die beiden Titel wohl auf dem Game Boy Color feiern, Next-Generation-Versionen sind bereits im Designstadium.

Kino-Knaller: Lizenzen für die nächste Generation



Kino-Bestseller und kommende Highlights werden ihren Weg auf diverse Next-Generation-Konsolen finden: Quellen bei Infogrames bestätigten, dass man sich die Rechte an der Schwarzenegger-Action-Reihe "Terminator" und das SciFi-Spektakel "Men in Black 2" gesichert hat. Allein die "Terminator"-Lizenz, die mit dem kommenden dritten Kinofilm erheblich an Aktualität und Zugkraft gewinnt, soll an die zehn Millionen US-Dollar gekostet haben. Ebenfalls an der bevorstehenden Fortsetzung orientiert sich das Spiel zum Cyber-Knaller "Matrix". Hersteller Interplay bestätigte, dass Dave Perrys Studio Shiny ("Earthworm Jim", "Messiah") mit der Umsetzung beauftragt wurde. Auf welchen Konsolen Ihr die Matrix erkunden dürft, ist noch ungeklärt.

Yamauchi skeptisch: Wird der Gamecube doch verschoben?

Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi äußerte sich kürzlich in einem Interview skeptisch über die Erfolgsaussichten des Gamecube. "Das Hauptproblem ist die Software. (...) Unsere größten Hoffnungen setzen wir auf Weihnachten 2002, aber der Gamecube wird scheitern, wenn bis dahin nichts interessantes veröffentlicht wird." Der Mangel an Spielequantität und -qualität könnte dazu führen, dass Nintendo den Gamecube doch nicht wie geplant im Juli in Japan veröffentlicht – von einem Erscheinen in Europa zum Ende des Jahres ganz zu schweigen.

Ordnung muss sein

Sicheren Stand für eure PS2 verspricht Speed Links 'Stand Comfort': Das schwarze Kunststoff-Accessoire bietet Platz für eine hochkant gestellte Konsole, drei Memory Cards und sechs PS2-Spiele oder DVD's. Das 25 Mark teure Zubehör bleibt optisch hinter dem Sony-Original zurück, dafür ist das gute Stück Plastik etwas billiger und akzeptabel verarbeitet.

Auch für Game-Boy-Besitzer offeriert Speed Link Praktisches: Wer an seinem Gürtel neben dem Handy noch Platz hat, sollte sich den 'Power Clip' vormerken: Steckt Nintendos Handheld in die zehn Mark teure Kunststoffhalterung und befestigt das Tandem via Clip an Gürtel oder Hosenbund – so habt Ihr das Handheld immer griffbereit zum Linkduell. Wer seinen Game-Boy-Spielen eine adäquate Aufbewahrungsstätte gönnen möchte, liegt bei Speed Links 'Power Store Tower' (10 Mark) und 'Power Store Box' goldrichtig: Die in unterschiedlichen Farben erhältlichen Accessoires bieten Platz für 14 (Tower) bzw. zwölf (Box) Module.

Und selbst der Dreamcast wird nicht vernachlässigt: Die Produktion ist zwar offiziell eingestellt, trotzdem erscheinen dieses Jahr noch einige Top-Titel für Segas 128-Bitter. Und um diese auch ordentlich zocken zu können, benötigt Ihr eine Memory Card – wie z.B. die 'DC 2M' von Speed Link. Der 50 Mark teure Spielstandschlucker besitzt die doppelte Kapazität des Sega-Originals – via Schalter wechselt Ihr manuell zwischen den Speicherbänken. Auf ein Display für VM-Spiele müsst Ihr leider verzichten.



PRODUKT	
DC 2M	
HERSTELLER	
Speed Link	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
Dreamcast	50 Mark
Memory Card ohne Display, dafür mit doppelter Kapazität des Originals	



PSone

- Final Fantasy 9**
SQUARE
Von Null auf Eins in kürzester Zeit: Square erntet die erwarteten Erfolge für das Epos.
- Wer wird Millionär**
EIDOS
Traumeinschaltquoten des Vorbilds garantieren hohe Abverkäufe für ein mäßiges Produkt.
- Legend of Dragoon**
SONY
Deutschland ist Rollenspielerland: Trotz harter Konkurrenz platziert sich auch das Sony-RPG.
- Tony Hawk's Pro Skater 2**
ACTIVISION
Und wieder ein paar Millionen mehr auf dem Activision-Konto – Tony forever...
- Moorhuhnjagd 2**
RAVENSBURGER
Massenmarkt macht's möglich: Die dämlichen Hühner flattern weiter auf der PSone.

PS2

- Moto GP**
NAMCO
Langsam füllt sich das PS2-Fahrerlager: Namcos Zweiräder preschen voran.
- SSX**
ELECTRONIC ARTS
Wintersport der Extraklasse: Eine neue Dauerserie von EA ist geboren.
- Time Splitters**
EIDOS
Blitzschnelle Ego-Action: Multiplayer-Freunde belohnen Eidos mit Platz 3.
- Dead or Alive 2**
TECMO
Auch ohne "Hardcore": Tecmos Prügeldamen lassen "Tekken" alt aussehen.
- Rayman Revolution**
UBI SOFT
Der französische Hüpfing revolutioniert nicht das Genre, spielt sich aber hervorragend.

Nintendo 64

- Legend of Zelda: Majora's Mask**
NINTENDO
Und zum vierten Mal die Nummer 1: Link macht sich's an der Spitze bequem.
- WWF No Mercy**
THQ
Keine Gnade auf dem N64: Die Wrestling-Witzfiguren prügeln weiter.
- Die Welt ist nicht genug**
ELECTRONIC ARTS
Bond darf sich noch ein Weilchen bei Nintendo vergnügen: Die PS2-Version kommt erst 2002.
- Mario Tennis**
NINTENDO
Hoffen wir, dass wenigstens unser neues Tennis-Idol seinen Schläger im Griff hat.
- Super Smash Brothers**
NINTENDO
Die Nintendo Allstars geben sich nach Monaten wieder mal die Ehre in den Charts.

Dreamcast

- Vanishing Point**
ACCLAIM
Nicht umsonst kooperiert Acclaim mit 'Bild': Der Solo-Raser verdrängt die Konkurrenz.
- Spawn**
CAPCOM
Kurzfristig amüsant, auf die Dauer dürftig: Hoffentlich Spawns letzter Ausflug in die Charts.
- Grandia 2**
UBI SOFT
Wird auch Zeit: Endlich bekommen Dreamcast-Fantasten ihr hochwertiges Rollenspiel.
- Shenmue**
SEGA
Das Suzuki-Epos lässt Federn: So wird Sega seine Schulden nicht los...
- 102 Dalmatiner**
EIDOS
Lizenzen, die sich lohnen: Das Spiel zum Film schlägt sich wacker.

Quelle: Gameplay

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND



März	April	Mai
Fighting Vipers 2 Beat'em-Up	Skies of Arcadia Rollenspiel	Dragon Riders Rollenspiel
Starlancer Actionspiel	Conflict Zone Strategiespiel	Evil Dead: Ashes 2 Action-Adventure
SW: Battle for Naboo Actionspiel	Aidyn Chronicles Rollenspiel	Alone in the Dark 4 Survival-Horror
Indiana Jones Action-Adventure	C12 Actionspiel	Sheep, Dog'n Wolf Denkspiel
Jade Cocoon Budget Actionspiel	Tokyo Highway Chall. 2 Rennspiel	Red Faction Ego-Shooter
Amored Core Actionspiel	Shadow of Memories Adventure	Evil Twin Action-Adventure
Unreal Tournament Ego-Shooter	Formel Eins 2001 Rennspiel	Giants Actionspiel

Extrawaffe für Dreamcast-Scharfschützen

Die Firma Sunflex gibt dem kränkelnden Dreamcast Schützenhilfe – und das im wahrsten Sinne des Wortes. Die 'Sniper Lightgun' bietet sich als akzeptable Zweitwaffe für "House of the Dead 2"-Besitzer an: Die schwarze Lichtpistole ist mit Auto-Fire/Auto-Reload, einem Memory-Card-Einschub, einem Steuerkreuz und Start/B-Taste komplett ausgestattet. Als zusätzlichen Leckerbissen findet Ihr eine eingebaute Rumble-Funktion, die sich bei jedem Schuss kräftig bemerkbar macht. Im harten Zombie-Einsatz hielt sich die 60 Mark teure 'Sniper Lightgun' wacker: Der Abzug ist robust und bietet ordentlich Widerstand. Leider streut die Lichtpistole deutlich – punktgenaues Schießen ist daher oftmals Glücksache.



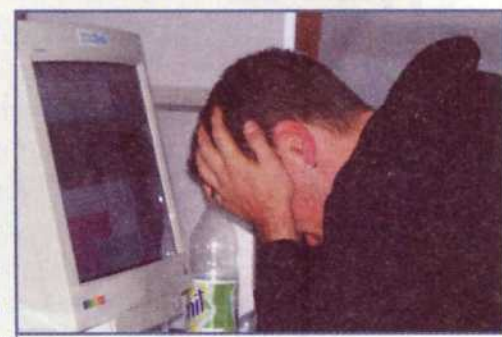
PRODUKT	
Sniper Lightgun	
HERSTELLER	
Sunflex	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
Dreamcast	60 Mark
Gut verarbeitete, futuristische Lightgun mit Zielproblemen.	

Korb für Square: Kein "Final Fantasy" auf Gamecube

Der japanische Rollenspiel-Hersteller Square ist immer noch fest davon überzeugt, dass Teile der Bestseller-Serie "Final Fantasy" einmal auf Gamecube und Game Boy Advance erscheinen. Doch die Firmenoberen scheitern bislang an der Starrköpfigkeit des greisen Nintendo-Präsidenten Hiroshi Yamauchi. Yamauchi, der alle paar Jahre aufs Neue seinen Rücktritt vom höchsten Amt bei Big N hinauszögert, hat Square immer noch nicht verziehen, dass "Final Fantasy 7" seinerzeit auf der PSone und nicht dem N64 erschien. "Es gibt keinen Vertrag mit Square, und diese Angelegenheit bedarf keiner weiteren Diskussion", so Yamauchi. Für Square ist die ganze Angelegenheit ebenso wenig witzig wie für Fans des Dauerbrenners: Zum ersten Mal in der Geschichte des Konzerns wird man dieses Finanzjahr rote Zahlen schreiben, jeder "Final Fantasy"-Titel mehr – egal auf welcher Plattform – würde klingelnde Kassen bedeuten. Als Grund für die Schwäche im Fiskaljahr 2000 werden die enormen Investitionen für das Internet-Angebot 'Playonline' und den "Final Fantasy"-Kinofilm angegeben.

MANISCHER MOMENT

Von wegen: Sollte Euch jemals ein überzeugter Apple-Macintosh-Anhänger unter die Augen kommen (leicht zu erkennen: gewöhnlich Mitte 30, Brillen- und Sakkoträger, Bürogetränk koffeinreduzierter Kaffee mit Süßstoff), dann glaubt nicht seinen Worten! Es ist eine schlichte Lüge, dass Macs im Vergleich zu Windows-PCs nicht unvermittelt abstürzen. Den Beweis trat diese Ausgabe Stephan an, dessen Arbeitsgerät sich etwa fünf mal täglich verabschiedete – bevorzugt bei der Korrektur fünfseitiger Artikel. Von moderner Technik verursachtes menschliches Elend wurde noch nie so drastisch offenbar wie diesen Monat...



Traue keinem Rechner, dessen Maus nur einen Button hat: Apples Mac bricht selbst die härtesten Männer.



SCHWEIZ
 PLAYSTATION 2 - DREAMCAST
 GAMEBOY ADVANCED - X-BOX
 GAMECUBE - PSone - ANIMES
 DVD - BB AIRSPORT - N64/GB
 EUROPA / JAPAN / USA
 VERSIONEN!
 Wir handeln auch mit occasions Spiele!

Laden & Versandhandel
LUZERN ZÜRICH BERN
 Rössligasse 9 Zähringerstr. 39 Kramgasse 17
 6004 Luzern 8001 Zürich 3011 Bern
 Tel. 041/4100150 Tel. 01/251 51 77 031/3115727
WWW.GAMEACTIVITY.CH
 ODER
VERSANDHANDEL 041 410 01 50/55

TIEFST PREISE
 UND BERATUNG!

UEFA Challenge



Bekannt einfache Handhabung in detaillierter Optik: Auf der PS2 tritt "UEFA Challenge" im Sommer gegen "ISS" und "FIFA" an.



Von Flutlicht bis zum strahlend blauen Himmel: Tageszeit- und Wetterwechsel erzeugen Atmosphäre.



Zu 70 Vereinen und 64 Nationalteams gesellen sich 27 internationale, lizenzierte Top-Mannschaften.

Stollen. Eisige Temperaturen lassen die keuchenden Sportler feine Wölkchen ausatmen. Zudem reagiert das Publikum nicht nur durch Jubelgesänge und Pfiffe auf Eure Leistung. Spielt Ihr schlecht, verlassen viele Eurer Fans die Ränge und schon vor dem Abpfiff leert sich das Stadion sichtlich.



Gute eineinhalb Jahre ist es her, dass uns Infogrames' Kick'n'Rush-Fußball "UEFA Striker" auf der PSone in seinen Bann gezogen hat. Nun stehen wieder etliche verkickte Bürostunden bevor: Das englische Studio Sheffield House arbeitet gerade mit Hochdruck am Nachfolger "UEFA Challenge", das im Frühjahr im 32-Bit-Gewand und ein Quartal später auf der PS2 erscheinen wird. Dank der UEFA-Lizenz bekommt Ihr's mit 27 Top-Teams Europas zu tun, allesamt in originaler Besetzung und in aktuellen Farben gekleidet. Zehn Athleten, darunter Effenberg, Bierhoff, Figo und Phillips, spielen zudem eine Sonderrolle. Neben ihren Portraits auf dem Cover steuern die Star-Fußballer auf der PS2 exklusive Videos bei – die Speicherkapazität einer DVD macht's möglich. Habt Ihr's nicht so mit den millionenschweren Torfabriken, dürft Ihr auf 70 weitere internationale Vereine und 64 Nationalteams zugreifen, allerdings müsst Ihr mangels Rechten mit der Verballhornung von Club- und Spielernamen leben. Dafür gibt Euch ein optionsreicher Editor die Möglichkeit, selbst Euer heimisches Drittklasse-Team in internationalen Vergleichen antreten zu lassen.



Wie schon der Vorgänger bietet "UEFA Challenge" einen erfreulich simplen Einstieg – allerdings bleibt es Euch unbenommen, vor der Begegnung eingehend an Aufstellung und Taktik zu arbeiten. Knapp 20 Formationen sind voreingestellt, zudem dürft Ihr das Offensivverhalten und die Raumstellung jedes einzelnen Teammitglieds justieren. Eine nette Idee bei der Wahl des Wetters: Entscheidet Ihr Euch für Regen, dürft Ihr zusätzlich die Wahrscheinlichkeit eines Schauers einstellen – aufziehende Wolken verwandeln während der Begegnung den Rasen in eine Schlammgrube, oder (so's der Zufall will) eben nicht. Realistische Atmosphäre soll gerade auf der PS2 durch eine Reihe weiterer Effekte aufkommen. Beim Spiel am frühen Abend beginnt Ihr z.B. im Tageslicht, die Schatten werden länger, bis schließlich die Flutlichter eingeschaltet werden. Bei miesem Wetter hinterlassen die Spieler Fußspuren im aufgeweichten Gras und der Rasen leidet sichtlich unter den

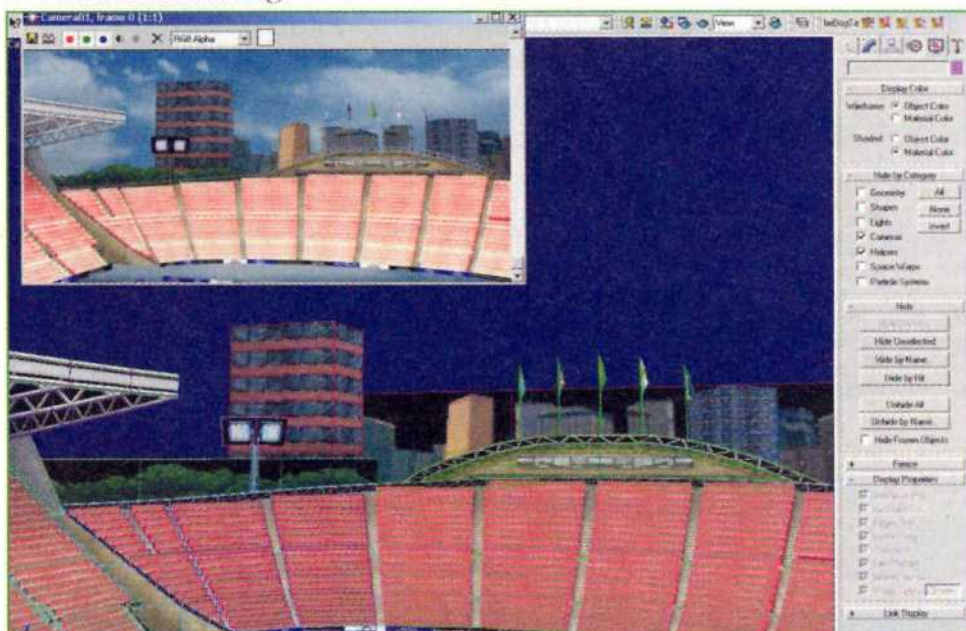


Wie in jedem modernen Fußballspiel basieren die Spieleranimationen auf Motion-Capturing realer Athleten

Doch alles detailreiche Drumherum macht keinen Sinn, wenn es mit der Spielbarkeit nicht stimmt. Zum Glück ändert Infogrames nichts an der grundlegenden Handhabung. Nur wenige Tasten genügen, um ein schnelles und spannendes Match durchzuziehen. Habt Ihr höhere Ambitionen, als den Gegner durch Schüsse, Flanken oder Doppelpässe auszuspieren, dürft Ihr auf eine Reihe Kombinationen zurückgreifen. Tänzeln, Ausfallschritt oder Pirouette sind zwar einfach ausgeführt, damit Euer Spezialmanöver aber nicht ins Leere geht und Ihr den Ball verliert, ist exaktes Timing notwendig. Bei Freistößen gibt's zudem vier Antäusch-Varianten, um die Mauer des Gegners zu verwirren. Damit Ihr nicht nur für ein kurzes Match zwischendurch zum Pad greift, sondern sich die ausdauernde Beschäftigung mit "UEFA Challenge" auch lohnt, bauen die Entwickler etliche Belohnungen ein. Durch Bestehen eines Saison-Modus oder bestimmter Trainingsaufgaben schaltet Ihr neben neuen Stadien auch verschiedene Meisterschaften frei. Kommentiert wird der Kick übrigens von zwei bekannten Sportsprechern: Dieter Nickles (Premiere) und Dirk Glaser (WDR) haben jede Menge kluger Kommentare auf Lager.

Wie schon der Vorgänger bietet "UEFA Challenge" einen erfreulich simplen Einstieg – allerdings bleibt es Euch unbenommen, vor der Begegnung eingehend an Aufstellung und Taktik zu arbeiten. Knapp 20 Formationen sind voreingestellt, zudem dürft Ihr das Offensivverhalten und die Raumstellung jedes einzelnen Teammitglieds justieren. Eine nette Idee bei der Wahl des Wetters: Entscheidet Ihr Euch für Regen, dürft Ihr zusätzlich die Wahrscheinlichkeit eines Schauers einstellen – aufziehende Wolken verwandeln während der Begegnung den Rasen in eine Schlammgrube, oder (so's der Zufall will) eben nicht. Realistische Atmosphäre soll gerade auf der PS2 durch eine Reihe weiterer Effekte aufkommen. Beim Spiel am frühen Abend beginnt Ihr z.B. im Tageslicht, die Schatten werden länger, bis schließlich die Flutlichter eingeschaltet werden. Bei miesem Wetter hinterlassen die Spieler Fußspuren im aufgeweichten Gras und der Rasen leidet sichtlich unter den

Realistische Atmosphäre soll gerade auf der PS2 durch eine Reihe weiterer Effekte aufkommen. Beim Spiel am frühen Abend beginnt Ihr z.B. im Tageslicht, die Schatten werden länger, bis schließlich die Flutlichter eingeschaltet werden. Bei miesem Wetter hinterlassen die Spieler Fußspuren im aufgeweichten Gras und der Rasen leidet sichtlich unter den



15 Original-Arenen, darunter das Westfalenstadion, wurden für "UEFA Challenge" polygonreich nachgebaut. Vier Fantasy-Stätten spielt Ihr frei.



Trotz aufwändig gestalteter Polygon-Kicker bietet die PSone-Version von "UEFA Challenge" ruckelfreies Spielvergnügen



Kuri Kuri Mix



Es lebe das Chaos: Wenn Ihr Euer Hasenpaar durch die quietschbunte "Kuri Kuri"-Welt führt, ist Konzentration angesagt.



From Software fiel bislang auf der PS2 nur durch Mechaction ("Armored Core 2") und mäßige Rollenspiele ("Eternal Ring" und "Evergrace") auf, doch jetzt versuchen sich die Japaner auf einem ganz neuen Feld: Dank Empire erscheint die knallig-skurriale Geschicklichkeitsknobelei "Kuri Kuri Mix" auch in unseren Ländern. In rund 50 abgedrehten Levels im besten Japan-Bonbon-Grafikstil steuert Ihr zwei Hasen durch allerlei gefährliche Situationen. An sich nichts ungewöhnliches, wäre nicht ein Haken an der Sache: Ihr kontrolliert die beiden Hoppser nämlich gleichzeitig. Je ein Analogstick ist für einen Mümmler zuständig, die Schultertasten dienen zum Einsatz ihrer besonderen Fähigkeiten. Um die kniffligen Aufgaben zu lösen, ist also gute Koordination ein Muss, denn nur ständiges Teamwork der beiden Figuren bringt die flippigen Protagonisten heil ans Ziel.

EMPIRE FÜR PS2, AB APRIL IM HANDEL

Dr. Mario 64



Bazillen-Power: Wenn Ihr die fiesen Erreger zu viert eliminiert, wird es endlich wieder eng vor N64 und heimischer Glotze.



"Dr. Mario" gehörte zu Game-Boy- und SNES-Zeiten zu den originellsten Varianten der damals grassierenden "Tetris"-Manie. Neben dem russischen Klassiker wurde zudem ein Schuss von Segas "Columns" zu einer flotten Knobelei verwurstet: In einem Behälter tummeln sich frei verteilt mehrere Bazillen, die Ihr durch das geschickte Platzieren herunterfallender Pillen entsorgt. Die Medikamente bestehen aus zwei Hälften, die unterschiedlich gefärbt sein können. Stapelt Ihr sie so, dass mindestens drei gleiche Elemente neben- oder aufeinander zu liegen kommen, verschwinden diese – grenzt eine Bakterie an, verpufft auch sie. Am einfachen, aber fesselnden Spielprinzip wird sich auch auf dem N64 nicht viel ändern, dafür gibt es wie zuletzt bei "The New Tetris" einen feinen Vier-Spieler-Modus, bei dem Ihr Euch gegenseitig beharkt. Knobelfreunde merken sich "Dr. Mario 64" schon mal vor.

NINTENDO FÜR N64, AB HERBST IM HANDEL



Ein Königreich für deinen Joystick!



Daddeln ohne Ende – bei uns gibt's die riesige Auswahl Games und Zubehör, neu oder gebraucht.



Stöbern Sie in der Kategorie »Software & Games« im Bereich private bei

www.ricardo.de

MDK 2 Armageddon



Effektreich, auch auf PS2: "MDK 2 Armageddon" bietet riesenhafte Szenarien, opulente Explosionen und detaillierte Charaktere.



"Meisterlich, doch knackschwer" – so hätte man vor gut neun Monaten die Abkürzung "MDK" interpretieren können. Zu diesem Zeitpunkt trieb gerade der zweite Teil des skurrilen Shiny-Actionspiels Dreamcast-Nutzer in den Wahnsinn: Ätzende Gegner und fieses Leveldesign in Kombination mit einer dürftigen Zahl Speicherpunkte trieb selbst hartgesottene Pad-Profis die Zornesröte ins Gesicht.

Die aufgebohrte PS2-Version verursacht allein durch den Titelzusatz "Armageddon" Magenschmerzen. Doch keine Angst: Der kanadische Entwickler Bioware, der schon für die Sega-Version verantwortlich zeichnete, hat die Spielgemeinde erhört: "MDK 2 Armageddon" besitzt einen vierstufigen Schwierigkeitsgrad – wer auf 'EASY' stellt, hat zwar immer noch genug mit grunzenden Aliens, hinterhältigen Selbstschussanlagen und abgefahrenen Obermotzen zu tun, deren Schwäche



Zu Anfang ist noch alles einfach: Kurt lernt im ersten Level die Funktionen seines schicken Latex-Anzugs.

und Eure Stärke machen aber ein Überleben wahrscheinlicher. Am Spielprinzip ändert sich nichts: Immer noch schlüpft Ihr abwechselnd in die Rollen dreier verschiedener Charaktere: Der agile Kurt nutzt seinen Hightech-Fallschirm und ein Sniper-Gewehr, der Cyber-Köter Max ballert vierarmig und düst mit einem Jetpack durch die Luft, der hochintelligente Dr. Hawkins schließlich bastelt sich seine Waffen aus Alltagsgegenständen. Die insgesamt zehn 3D-Szenarien gleichen der Dreamcast-Fassung in der herrlichen Optik und dem monumentalen Aufbau – nur einige Puzzles und Feind-Platzierungen wurden etwas abgewandelt. Einzig die ungeschickte Belegung des Dual-Shock-Pads konnte uns in der Vorversion nicht überzeugen: Trotz diverser Voreinstellungen sind die vielen Funktionen wie 'Strafen', Kamera justieren oder Items verwenden niemals wirklich sinnvoll auf dem Controller untergebracht. Fans unkonventioneller Action-Abenteuer oder "MDK"-Freunde, die sich an der Sega-Version die Zähne ausgehissen haben, merken sich "Armageddon" dennoch vor: Bioware beherrscht die PS2-Grafikhardware.



Während Dr. Hawkins (oben) für die intellektuellen Aufgaben zuständig ist, kümmert sich Robo-Hund Max (rechts oben) ums Grobe.



VIRGIN FÜR PS2, AB APRIL IM HANDEL

You don't know Jack

1 Langweilige Talkshows & Neurotische Tiere

€2000

Wenn Talkmaster Fliege einige Eintagsfliegen in seine Sendung einlädt, um über ihre Probleme zu sprechen, wie könnte dann der Titel dieser Folge lauten?

- △ "Hilfe, ich bin unfruchtbar!"
- "Hilfe, ich bin blind!"
- "Hilfe, ich lebe einen ganzen Monat lang!"
- X "Hilfe, ich kann nichts essen!"

1 -€5000 2 -€1000 3 -€1000

Die "Jack"-Standardfragen: Wer zuerst aufs Knöpfchen drückt, kann entweder selbst antworten oder einen Konkurrenten 'nageln'.



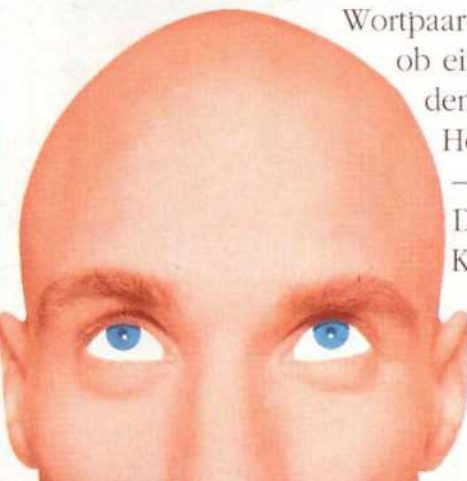
Schluss mit den drögen Fragestunden von Günther & Co, jetzt sind die wahren Intelligenzbestien dran: Das abgedrehte Ratespiel "You don't know Jack" erfreut nun endlich auch deutschsprachige PSone-Besitzer. Der Spielablauf ist denkbar simpel und unterscheidet sich auf den ersten Blick kaum von der augenblicklich grassierenden TV-Dutzendware: Bis zu drei Teilnehmer (ein Multitap ist netterweise nicht nötig) bekommen sieben oder 21 Fragen vorgesetzt und sollen möglichst rasch die richtige Antwort unter vier Vorgaben herausfinden. Sobald das Quiz losgeht, wird klar, was "Jack" so besonders macht: Der respektlose und urkomische Moderator Kuki pöbelt Euch gerne an und reißt Zoten am laufenden Band – was bei Kategorien wie 'Abnormer Sex & Nukleare Kriegsführung' oder 'Eine Frau sagt mehr als 1000 Worte' auch kein Wunder ist. Hinter den skurrilen Titeln verbergen sich entsprechend dreiste Fragen, die dennoch Euer Allgemeinwissen kräftig heraus fordern.

Für Abwechslung sorgen gelegentliche Varianten wie 'Der flotte Dreier' und 'Sekt oder Selters', bei denen Ihr in Windeseile passende Wortpaare zuordnet oder entscheiden müsst, ob ein Begriff z.B. aus dem Fußball oder dem Sexualbereich stammt.

Hört sich durchgeknallt an? Ist es auch – und damit ein idealer Partyspaß. Damit Ihr zudem von den rund 500 Kategorien nicht laufend Wiederholungen vorgesetzt bekommt, merkt sich "Jack" auf der Memory Card neben dem High Score auch, was Ihr schon mal gefragt wurdet.



'Sekt oder Selters' ist die perfekte Möglichkeit für die Teilnehmer, Punkte anzuhäufen (oder sich zu blamieren).



Während bei den Fragen optische Mätzchen tabu sind, bringen Pausengags und Erklärungen einen Schuss Farbe ins Spiel.



TAKE 2 FÜR PSONE, AB 2. QUARTAL IM HANDEL

players

PLAYSTATION 2 DVD-PLAYSTATION

Das bessere Magazin...

...für PS2, Playstation und DVD

jetzt am Kiosk



MEHR TESTS!

MEHR SERVICE!

MEHR KLARHEIT!



Topaktuell: Previews und News



Kritisch & kompetent: Spieletests



Exklusiv: Specials & Reportagen

powered by **MANIAC** & **audiovision**

COMING NOW

MÄRZ

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS2	Dance Dance Revolution	Konami Musikspiel	☹️
PS2	Metal Slug X	SNK Actionspiel	☹️
PS2	Simpsons Wrestling	Fox Beat'em-Up	😊
PS2	Daytona USA 2001	Sega Rennspiel	😊
PS2	Unreal Tournament	Infogrames Ego-Shooter	😊
PS2	Aydin Chronicles	THQ Rollenspiel	😊
PS2	Conker's Bad Fur Day	Rare Action-Adventure	😊
PS2	Pokémon Stadium 2	Nintendo Strategie	😊
PS2	The Bouncer	Square Beat'em-Up	😊
PS2	Onimusha Warlords	Capcom Action-Adventure	😊
PS2	Twisted Metal Black	Sony Actionspiel	😊
PS2	Unison	Tecmo Musikspiel	😊

APRIL

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS2	Digimon World 2	Bandai Rollenspiel	😊
PS2	SeaDoo Hydrocross	Vatical Rennspiel	😊
PS2	18 Wheeler American Pro Trucker	Sega Rennspiel	😊
PS2	Stupid Invaders	Ubi Soft Adventure	😊
PS2	Dinosaur Planet	Rare Actionspiel	😊
PS2	Eternal Darkness	Nintendo Action-Adventure	😊
PS2	Cool Boarders 2001	Sony Sportspiel	😊
PS2	Supercar Street Challenge	Activision Rennspiel	😊

MÄRZ

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS2	Dracula X68000	Konami Action-Adventure	☹️
PS2	Biohazard Code Veronica Complete	Capcom Action-Adventure	😊
PS2	Ring Age	Takuyo Rollenspiel	☹️
PS2	Sakura Wars 3	Sega Strategie	☹️
PS2	Animal Forest	Nintendo Strategie	☹️
PS2	Battle Gear 2	Taito Rennspiel	😊
PS2	Bloody Roar 3	Hudson Beat'em-Up	😊
PS2	Kessen 2	Koei Strategie	😊
PS2	Klonoa 2: Lunatea's Veil	Namco Jump'n'Run	😊
PS2	Monster Rancher 3	Tecmo Rollenspiel	☹️

APRIL

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS2	Shin Megami Tensei	Atlus Rollenspiel	☹️
PS2	El Dorado Gate Vol. 4	Capcom Rollenspiel	☹️
PS2	Gundam Net Battle	Bandai Strategie	☹️
PS2	Extermination	Sony Actionspiel	😊
PS2	Gran Turismo 3	Sony Rennspiel	😊

😊 Spiel wird in Deutschland erscheinen
 😊 Veröffentlichung in Deutschland realistisch
 ☹️ Spiel erscheint nicht in Deutschland

ONIMUSHA

Onimusha



Erfolgreiche Deckung: Wenn Ihr den Schild des Samurai-Zombies zerstört habt, trifft Samanosukes Stahl auf untotes Fleisch.



Kaede: do you know why princess Yuki took care of this boy?



Zweisprachiger Metzelspaß: Texte und Sprachausgabe könnt Ihr auf Englisch stellen, nur gefundene Schriftrollen bleiben japanisch.



Krieg und Zerstörung, Intrigen und Verrat: Das feudale Japan des 16. Jahrhunderts ist von blutigen Kämpfen um die Herrschaft im Lande gezeichnet. In der entscheidenden Schlacht steht die Armee des machthungrigen Generals Daimyo Obu Nobunaga den Truppen des Feindes gegenüber. Mit Schwert und Lanze stürmen die gegnerischen Parteien aufeinander ein, am Ende der Massenkriegerei liegt das einst grüne Feld vom Blut der Gefallenen rot getränkt. Der Sieg ist teuer erkauft, und dann bleibt Nobunaga die Freude über seinen Tri-

umph auch noch im wahrsten Wortsinne im Halse stecken: Der gut gezielte Pfeil eines hinterhältigen Attentäters durchschlägt dem Feldherrn die Kehle. Doch die Mächte der Finsternis geben Nobunaga eine letzte Chance. Für den Preis seiner Seele darf er als Untoter ins Leben zurückkehren, um seine Herrschaftsansprüche durchzusetzen. Mit einer Dämonen-Armee überrennt der Zombie-General den Palast seines ärgsten Kontrahenten Yoshitatsu Saito. Dessen Schwester, die liebevolle Prinzessin Yuki, kann zwar noch einen Notruf entsenden, doch als dessen Empfänger den Be-



Meisterin der schnellen Klinge: Mit ihren zwei Dolchen metzelt sich Ninja-Kämpferin Kaede behände und effektiv durch die Reihen des Feindes.



Geheimer Abschnitt: In der Unterwelt kämpft Ihr Euch durch zahllose Ebenen, um hilfreiche Items und Waffen aufzustoßern.

so sehr orientiert sich der Spielablauf der Samurai-Ballade an den hauseigenen Vorbildern. Wie Chris Redfield & Co. schleicht Samanosuke als Polygon-Figur durch hochauflösende Renderkulissen. Dabei gaben sich die Programmierer alle Mühe, die statischen Hintergründe mit Leben zu füllen: Auf verträumten Seen macht Ihr im fahlen Mondlicht realistische Wellenbewegungen

drängten zur Hilfe eilt, ist Yoshitatus Anwesen bereits fest in Dämonenhand. Dass er der Teufelsbrut mit konventionellen Klingen hoffnungslos unterlegen ist, bekommt der Samurai Akechi Samanosuke bereits beim ersten Wächter schmerzhaft zu spüren. Den unheiligen Kräften des hünenhaften Monsterbullens hat Samanosuke nichts entgegenzusetzen. Doch Fairness muss sein und so beschließen die Mächte des Lichts, dem kampfstarken Jüngling unter die Arme zu greifen. Ausgestattet mit einem mystischen Handschuh, der die Seelen der Gefallenen absorbiert, sowie einem magischen 'Thunder Orb' begibt sich der edle Krieger auf die Rettungsaktion. Soweit die Rahmenhandlung von Capcoms heißersehnter Metzorgie "Onimusha". So wenig die Story auch mit den Survivalhorror-Großkalibern "Resident Evil" oder "Dino Crisis" zu tun hat,

aus, opulente Wasserfälle stürzen rauschend an Euch vorbei in die Tiefe und altertümliche Zahnradmaschinen verrichten unermüdlich ihre Dienste. Auch bei der Steuerung fühlen sich "Resi"-Veteranen heimisch: Ein Aktionsknopf dient dem Interagieren mit der Umgebung, via R1-Taste visiert Ihr automatisch den am nächsten stehenden Gegner an. Da Ihr Euch der Monsterbrut entsprechend der Epoche nicht mit modernem Kriegsgerät wie MG oder Raketenwerfer, sondern mit scharfer Klinge und im Nahkampf erwehrt, wurde die Steuerung um ein

paar Finessen erweitert. Habt Ihr einen Dämonen angepeilt, könnt Ihr – ohne diesen aus den Augen zu verlieren – um ihn herumtänzeln oder seinen Angriffen flink via Sidesteps entgehen. Zusätzlich lassen sich bis auf besonders wuchtige Hiebe sämtliche gegnerischen Attacken blocken. So habt Ihr auch im wildesten Kampfgetümmel eine realistische Überlebenschance. Nicht selten stürzen sich nämlich gleich mehrere Feinde auf Euch.



Das Monsterrepertoire ist umfangreich: Vom vermoderten Skelettkrieger über stierköpfige Riesendämonen bis zum schleimigen Tentakel-Mutant sind die phantasievoll gestalteten Höllen-Kreationen durchweg brillant animiert und nur mit der rich-



Wenn Pandas hassen: Nach dem erstmaligen Durchspielen legt sich Samanosuke im Bärenkostüm mit dem Dämonenpack an.

www.capcom-europe.com: So lautet die Internet-Adresse, unter der Ihr zukünftig alles Wissenswerte über die Spiele des japanischen Traditionsherstellers findet. Obwohl die "Street Fighter"- und "Resident Evil"-Erfinder zu den weltweit erfolgreichsten Softwarefirmen zählen, hatte Capcom bis vor kurzem keinen eigenen Vertrieb für Europa. Um die Vermarktung der Titel kümmerten sich meist die

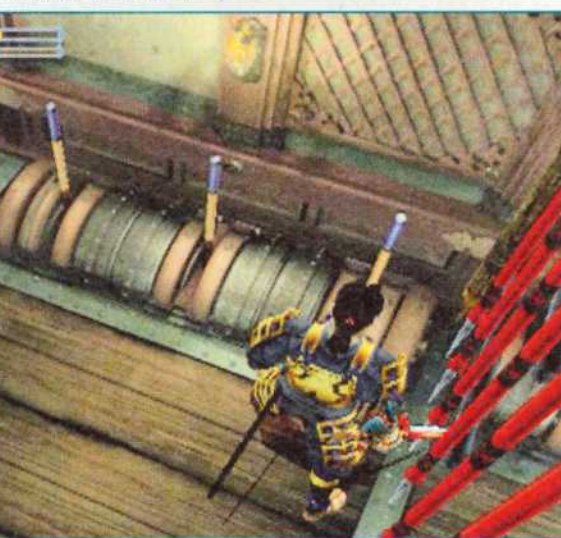
Publisher Eidos und Virgin. Erst "Street Fighter EX 3" für die PS2 wird hierzulande von Capcom selbst vermarktet, auch für das PAL-"Onimusha" ist die Europa-Niederlassung mit Sitz in London zuständig.



Gratis-Regeneration: An magischen Quellen könnt Ihr verbrauchte Zauberkräfte immer wieder auffrischen.



Feste der Tausend Tode: Nicht nur die Dämonen, auch zahlreiche Fallensysteme versuchen, Euch an der Rettung Prinzessin Yukis zu hindern.





David gegen Goliath: Mit flinken Sidesteps weicht Ihr den brachialen Schlägen des Axt-schwingenden Monstrums aus.



Spare in der Zeit: Die wenigen Patronen für die Muskete solltet Ihr Euch für die Obermotzduelle aufheben.



Dank Auto-Aim-Funktion visiert Ihr mit dem Bogen zielsicher auch Feinde an, die sich gerade nicht in Eurem Sichtfeld befinden.



tigen Taktik zu schlagen: So treten niederklassige Standard-Zombies nach ein paar gezielten Schwertstichen die Rückreise gen Hölle an, während ein beschuldigter Samurai-Feldherr nur mit der richtigen Block-Angriffstechnik zu besiegen ist. Einmal getötet, entweichen den Leibern der Feinde deren Seelen in Form von funkelnden Leucht-kugeln. Hier kommt der angesprochene Handschuh ins Spiel. Mit dem mächtigen Faustschmuck saugt Ihr die umher irrenden Lebensgeister der Verstorbe-

nen auf. Mit der ausreichenden Anzahl Seelen dürft Ihr an Speicherpunkten Eure Schwerter aufmotzen. Neben der 'Thunder Orb'-Klinge, die Ihr zu Beginn erhaltet, stoßt Ihr im Spielverlauf auf zwei weitere Schneiden, die ihren Orbs entsprechend die Kraft des Feuers bzw. des Windes in sich bergen. Besticht der mächtige, aber langsame Flammen-Katana durch seine brachiale Durchschlagskraft, ist das leichte Windschwert dank seiner zwei Klingen vor allem gegen Gruppen schwacher Dämonen zu empfehlen. Zusätzlich stellen Euch die Elementarorbs ihre Magie zur Verfügung. Auf Knopfdruck entföhrt den Waffen eine alles vernichtende Feuersbrunst oder ein zerstörerischer Wirbelsturm. Jeder Zaubereinsatz kostet allerdings Magiepunkte, die Ihr nur an speziellen Wunderbrunnen und durch das Einfangen besonderer Seelen wieder auffüllen könnt. Wie die Schwerter powert Ihr im Austausch gegen die Lebensgeister auch Eure Hilfs-Gegenstände auf. Aus einem wenig wirksamen Kraut wird so heilende Medizin, einfache Schrotkugeln und Pfeile sind nach ihrer Verwandlung in Sprenggeschosse doppelt so wirksam. Samanusuke ist nämlich nicht nur ein Meister der Klinge, sondern kann auch mit Bogen und Muskete effektiv meucheln. Bei den Rätseln dümpelt "Onimusha" auf Capcoms gewohnt niedrigem Survival-Horror-Niveau. Schlüssel- oder Item-suche wechselt sich mit einfachen Kno-beleien zum Öffnen verriegelter Truhen ab. Wie im zweiten "Dino Crisis" liegt

der Schwerpunkt auf dynamisch inszenierten Gefechten und der abwechslungsreichen Handlung. So dürft Ihr an ausgesuchten Stellen auch in die Haut der knallharten Ninja-Kämpferin Kaede schlüpfen, die das Dämonenpack mit zwei Nahkampf-Dolchen und Wurfklingen um die Ecke bringt. Bombastische Endgegnerduelle, brillante FMV-Sequenzen und ein symphonischer Soundtrack runden das positive Gesamtbild ab. Im Vergleich zur "Resi"-Reihe zieht die Samurai-Schlachtplatte in Sachen Spannung und Atmosphäre den kürzeren, auch die vorhersehbare Story kann mit den Mysterien um Umbrella nicht mithalten. Größter Kritikpunkt ist die extrem kurze Spielzeit: Nach fünf Stunden stehen selbst pedantische Forschernaturen vorm finalen Obermotz. cg



Die entfesselte Kraft der Schwerter: Die Wirbelwind-Attacke eignet sich vor allem gegen Reihen schwacher Feinde.

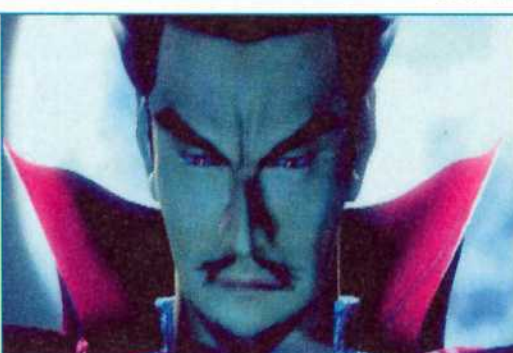
Spielspaß **84%**

SYSTEM **PS2**

HERSTELLER **Capcom**

BRD-RELEASE **2. Quartal**

Survival-Action im feudalen Japan: Technisch wie spielerisch brillante Schlachtplatte für Hartgesottene – leider viel zu kurz.



Beste Capcom-Tradition: Die rasant geschnittenen FMV-Sequenzen gehören sowohl technisch als auch dramaturgisch zur absoluten Spitzenklasse – da können nur noch die Renderwerke von Square und Namco mithalten.

Metal Slug X



Ob bildschirmgroße Bosse (links) oder Tarneinsätze im nächtlichen Arabien, die "Metal Slug"-Söldner werden mit allem fertig.



"Metal Slug" ist die wohl bekannteste Action-Hatz auf dem Neo Geo: Mit einem von vier Bitmap-Söldnern walzt Ihr alleine oder im Duett von links nach rechts über den scrollenden Bildschirm und massakriert alles, was euch die feindliche Armee in den Weg stellt. Am Ende jedes der sechs liebevoll ausgestaffierten Levels, die durch Wüsten, Kanäle und über fahrende Züge führen, wartet natürlich der Baller-Tradition folgend ein waffenstarrer Obermotz. Die "X"-Variante ist eigentlich nur ein aufpoliertes Update der zweiten Neo-Geo-Episode, die PSone-Besitzern vor-enthalten blieb: So wurde die Tageszeit einiger Abschnitte geändert (durch die Oase metzelt Ihr Euch jetzt nachts statt

am helllichten Tag), außerdem wechselte die Reihenfolge diverser Gegner. Dazu kommen einige neue Extrawaffen wie Zielsuchgeschosse, die das Arsenal rund um Maschinengewehr, Raketen und Laser abrunden. Besonders effektiv sind die 'Slugs': Gelegentlich könnt Ihr wummengespickte Vehikel wie Panzer oder Mechkübel besteigen, auch skurrilere Transportmittel wie Kamele kommen zum Einsatz.

Die PSone-Umsetzung überzeugt: Zwar blieben Hardware-bedingt Animationen auf der Strecke und die Auflösung einiger Effekte gestaltet sich gröber als beim Neo Geo, doch der grandiose Cartoon-Charme der hyperaktiven Ballerei hat den Sprung ebenso geschafft wie die Spielbarkeit. Selbst wenn Ihr zu zweit Feindesvolk ins Jenseits schickt, trübt nur selten ein Ruckeln den Metzelspaß – die wenigen Ladepausen finden zudem geschickt zwischen Szenerie-Wechseln statt. Außerdem freuen sich Sony-Söldner über einige exklusive Extras: Neben dem Arcade-Spiel warten ein Armeecamp, wo Ihr jeden Auftrag auf Zeit zockt oder mit nur einem Leben möglichst weit vordringt, sowie 'Another Mission'. Bei diesen Miniaufträgen sollt Ihr z.B. ein Baby schützen oder ohne Waf-

fen einen bestimmten Abschnitt schadlos überstehen. us



Babys gut, Aliens schlecht – bei dieser Bonus-Aufgabe müsst Ihr den Windelkrabblender mit Waffengewalt schützen.



Lasst es krachen: Ballert Ihr Euch zu zweit durch die feindliche Armee, explodiert und scheidet es an allen Ecken und Enden.

Während sich

auf dem Neo Geo inzwischen vier "Metal Slug"-Episoden tummeln (neben "X" noch Teil 1 bis 3) und auch das hauseigene Handheld mit zwei Varianten bedient wurde, ist "Metal Slug X" für Nicht-SNK-Anhänger erst die zweite Inkarnation: 1997 erschienen in Japan Umsetzungen des Erstlings für PSone sowie Saturn. Während auf der Sony-Konsole Ladezeiten und abgemagerte Animationen unvermeidbar waren, unterstützte die Sega-Variante ein RAM-Modul, das u.a. auch diversen Prügelspiel-Umsetzungen aus dem Hause SNK zu mehr Leistung verhalf.

Spielspak **83%**

SYSTEM PSone
HERSTELLER SNK
D-RELEASE nicht geplant

Nahezu einwandfreie Umsetzung des Neo-Geo-Kultballerers mit schicken Extras: Makaberes Cartoon-Killern vom Feinsten.

AB 18

Video Game Source

Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg
<http://www.konsolen.de>
 Bestellanahme: Mo.-Fr. Von 10:00-19:00 Uhr
 Tel. (04131)406278

JAGUAR CD

ATARI Jaguar CD Rom
 inkl. 4 CDs
 -NEU-
 ab 249,90 DM

JAGUAR inkl. Spiel -NEU- ab 189,90 DM
 Ca. 60 Titel ab Lager -NEU- lieferbar!
 Verschiedene Titel -NEU- ab 29,90 DM

LYNX

ATARI Lynx I o. II -NEU- ab 169,90 DM
 Neu für Lynx: Hyperdrome 89,90 DM
 Weitere Lynx-Titel -NEU- ab 24,90 DM

Nintendo

Virtual Boy
 inkl. 3 Spiele -NEU-
 299,90 DM
 Software -NEU-
 ab 49,90 DM

Neo Geo Pocket Color
 inkl. Sonic
 -NEU- 289,90 DM

SEGA Game Gear
 inkl. Spiel
 -NEU- 199,90 DM

SEGA Genesis 3
 -NEU-
 199,90 DM

SEGA 32X / Genesis 2 / Mega Drive 2
 -NEU-
 ab 139,90 DM

NEC TurboGrafx
 inkl. Blazing Lazers
 -NEU-
 399,90 DM

Turbo Duo
 Wieder lieferbar!
 Turbo Duo
 -NEU-
 699,90 DM
 Ca. 60 NEC-Titel
 -NEU- ab 49,90 DM

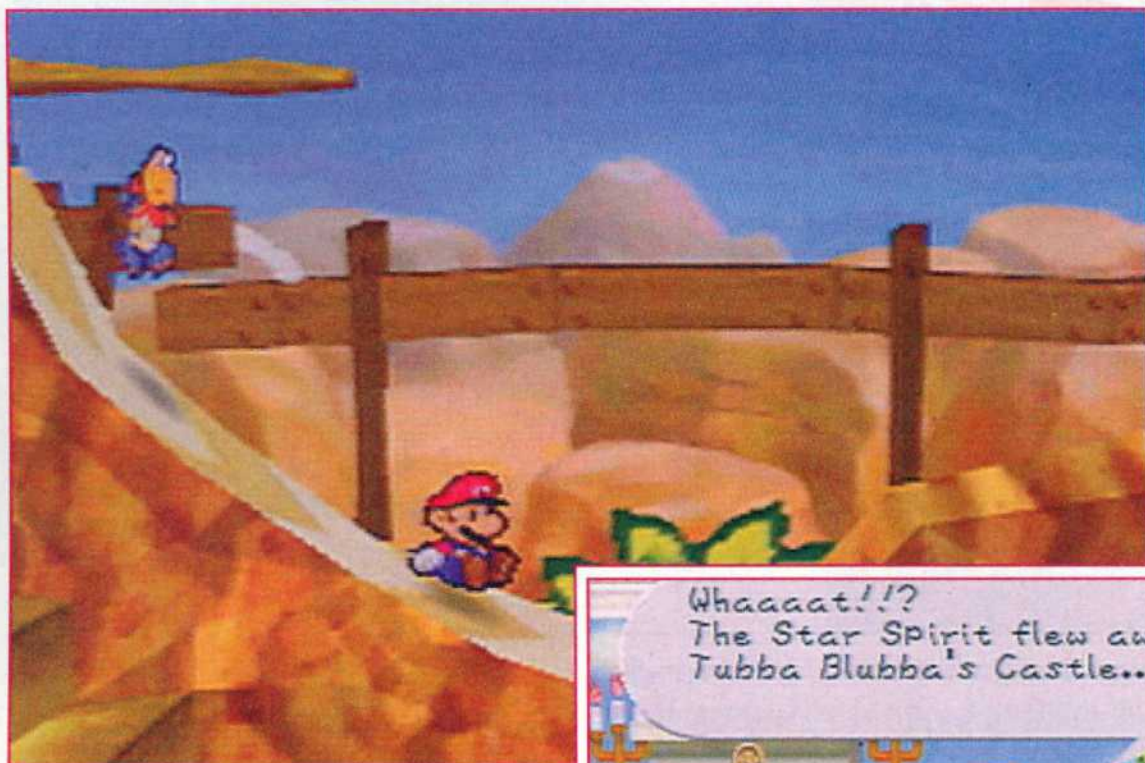
Tiger game.com
 inkl. 4 Spiele
 -NEU-
 199,90 DM

game.com

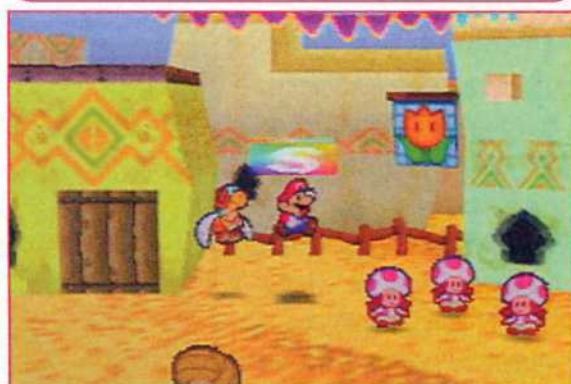
3DO Goldstar/
 Panasonic Konsole
 -NEU-
 a. A. Software ab Lager lieferbar!

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag.
 Oder im Internet: <http://www.konsolen.de>

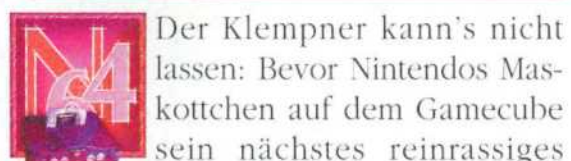
Paper Mario



Och wie süß! In der witzigen Scherenschnittoptik hat der Knuddel-Klempner nichts von seinem Charme eingebüßt.





Jeden Tag in einer anderen Stadt: In bester Rollenspiel-Tradition sichert Ihr Euren Spielstand an speziellen Speicherblöcken.



Der Klempner kann's nicht lassen: Bevor Nintendos Maskottchen auf dem Gamecube sein nächstes reinrassiges Jump'n Run-Abenteuer bestreitet, gibt Mario einen seiner letzten N64-Auftritte – als waschechter Rollenspielheld.

Wo Mario ist, kann Erzfeind Bowser nicht weit sein, und so mimt der schuppige Fiesling auch in "Paper Mario" den Oberbösewicht. Und natürlich hat es der grimmige Drache wieder nur auf eins abgesehen – die liebevolle Prinzessin



Press  to the left and release it when aiming at !

Erinnerungen an "Yoshi's Island": Ein gut gezielter Koopa-Schuss tut der Geisterqualle mächtig weh.



You know you're not allowed to leave the room!

Nur nicht entdeckt werden: Auf eigene Faust versucht Prinzessin Peach die Flucht aus Bowsers schuppigen Klauen.

die dreidimensionalen Bauten an den witzigen Scherenschnitt-Look: Betretet Ihr ein Gebäude, kippen die Wände wie bei einem Kartenhaus weg und das Innere wird sichtbar. Manuell nachjustieren dürft Ihr die Kamera allerdings nicht, die Perspektive ist stets vorgegeben.



Whaaaat!?! The Star Spirit flew away from Tubba Blubba's Castle...!?



Alles beim alten: Erzschurke Bowser hat die liebevolle Prinzessin Peach in seiner Gewalt.

Nach dem unfreiwilligen Rausschmiss erwacht Mario in der Nähe eines Goomba-Dorfes. Schnell findet er heraus, dass Bowsers 'Star Rod' rechtmäßig sieben Sternwächtern gehört, die der raffgierige Rüpel bei seinem Raubzug gleich mitgemopst und in die Obhut seiner treuesten Diener gegeben hat. Da Mario nur mit der Unterstützung der Sternwächter eine reelle

Chance gegen den Schurken hat, gilt es zunächst, die funkelnden Sieben aus den weit verstreuten Kerkern der Bowser-Schergen zu befreien. Während die Helden in typischen Konsolen-RPGs wie "Final Fantasy" gegen die schauerlichsten Monsterarten antreten, bleibt Nintendos Abenteuer ganz der Tradition des Mario-Universums treu. So trifft Ihr während Eurer Reise auf knuddelige Toads und Koopas, hinterhältige Goombas sowie explosive Bob-Ombis. Beinahe alle Feinde aus fast 20 Jahren Mario-Geschichte geben sich ein Stelldichein. Stilleck beharkt der Klempner seine Gegner nicht mit Schwert oder Axt, sondern springt ihnen wahlweise auf die Rübe oder schlägt mit seinem überdimensionalen "Donkey-Kong"-Hammer zu. Auf Zufallsbegegnungen

Peach. Gerade als es auf einer ausgelassenen Burgparty zwischen der adligen Blondine und Mario so richtig schön romantisch wird, funkt Schurke Bowser dazwischen. Mit Hilfe des geklauten 'Star Rod', eines mächtigen Zauberstabs, schleudert der ungebetene Gast zunächst den Schnauzbart aus dem Fenster und entführt anschließend das komplette Schloss inklusive Prinzessin und Personal ins All. Klar, dass Mario nicht lange fackelt, und sich gleich auf die große Rettungsreise begibt. Der ungewöhnliche Name des Spiels rührt von der Optik: Im Gegensatz zu "Super Mario 64" wuseln alle Figuren als flache Bitmap-Sprites durch die bunten Polygon-Kulisen. Dabei halten sich auch



Push  to the left and release it when  lights up!

Auf Knopfdruck droht der Pixel-Tod: Mit dem richtigen Timing sind Eure Angriffe doppelt so wirkungsvoll.

Marios erster

Ausflug in Rollenspielwelten fand 1996 in Zusammenarbeit mit Genre-Spezialist Square auf dem SNES statt. Um Prinzessin Peach aus den Klauen eines mysteriösen Schwertmonsters zu befreien, verbündete sich Mario gar mit Erzfeind Bowser. Leider erschien das 32Bit-starke "Super Mario RPG" nur in Japan sowie den USA und ist bei uns heute ein gesuchtes Sammlerstück.



Iso-Rollenspiel mit Rennercharme: "Super Mario RPG" erntete seinerzeit 86% Spielspaß.



Abenteuer auf der Schweinefarm: Im Mario-Universum schlüpfen die grunzenden Dickbäucher aus dem Ei.

mehr Lebenspunkte zur Verfügung. Wie viele dieser Abzeichen Ihr gleichzeitig tragen könnt, hängt von der Höhe Eurer 'Badge-Points' ab. Habt Ihr im Kampf genügend Erfahrungspunkte gesammelt, könnt Ihr nicht nur diese, sondern auch Eure 'Hitpoints' steigern. Wie es sich für ein anständiges RPG gehört, schließen sich Mario im Verlauf der Reise zahlreiche Kumpane mit den unterschiedlichsten Begabungen an: Die explosive Bombette sprengt sich wahlweise durch Monster oder poröse Wände; Parakarry, ein geflügelter Koopa, trägt Mario über tiefe Schluchten oder jagt

dem Feind im Sturzflug entgegen. Um die verzwickten Dungeonrätsel zu lösen oder an gut versteckte Items heranzukommen, müsst Ihr die Fähigkeiten Eurer Wegbegleiter clever kombinieren. "Paper Mario" bietet Spielspaß in gewohnt unkomplizierter Klempner-Qualität. Ein Füllhorn innovativer Ideen, zahllose Sidequests und Geheimnisse kombiniert mit perfekter Spielbarkeit sowie unwiderstehlicher Knuddel-Grafik machen das 320-Mbit-starke Modul zum Pflichtkauf – besonders für die, die vom eingefahrenen RPG-Einerlei die Nase voll haben. Die Veröffentlichung hierzulande ist zwar beschlossen, einen genauen Termin gibt's aber noch nicht. cg



Kochkunst in Perfektion: Die Toad-Küchenfee verwandelt schwache Heilkräuter in schmackhafte und hochdosierte Medizin.

haben die Entwickler glücklicherweise verzichtet, sämtliche Unholde ziehen sichtbar ihre Bahnen durch Wüsten, Wälder und Burggemäuer. Kommt es zur Konfrontation, wird in eine spezielle Kampfarena umgeschaltet. In den rundenbasierten Keilereien kommen dank kleiner Reaktionstests auch Action-Fans auf ihre Kosten. Drückt Ihr im rechten Moment eine vorgegebene Taste oder führt ein bestimmtes Joypad-Kommando aus, haut bzw. springt Mario dem Feindespick mit doppelter Wucht auf die Rübe.

Doch auch in Sachen Zauberei ist der Klempner bewandert: So genannte 'Badges' stellen Mario Spezial-Angriffe oder

Spielspaß **91%**

SYSTEM
Nintendo 64

HERSTELLER
Nintendo

D-RELEASE
2001

Mario geht fremd: Knuddeliges Action-RPG der Extraklasse – nicht nur für Fans des schnauzbärtigen Klempners eine Offenbarung.

BIT 256



This is the central area of Toad Town, a place in front of Business Peach's Castle.



Mit ihren Spezialfertigkeiten stehen die Party-Mitglieder Mario hilfreich zur Seite

Giga Wing 2



14-stelliger Highscore: Setzt Ihr die Spezialwaffen und Smartbombs geschickt ein, geht ein wahrer Punktehagel auf Euer Konto nieder.



So sieht ein zeitgemäßer Shooter aus: Nur die häufigen Slowdowns schmälern den hervorragenden optischen Eindruck.



Nach der x-ten altbackenen Bitmap-Ballerei besinnt sich Capcom auf das technische Potenzial des Dreamcast und veröffentlicht mit "Giga Wing 2" eine opulente Weltraumoper, die fast gänzlich auf Polygone setzt. Wie die Kampfschiff-Piloten in "Silpheed" fliegt auch die Capcom-Crew durch edel texturierte, drehende und zoomende Hintergründe. Weitere Neuerung: Bis zu vier reaktions-schnelle Kumpels dürfen sich nun gleichzeitig ins Getümmel stürzen. Dabei ist geteiltes Leid nur bedingt halbes Leid, denn die Gegnerschar hetzt Euch die Raketen und Lasersalven gleich im Dutzend auf den stählernen Leib. Ein Glück,

dass die fünf (plus fünf freizuspielende) Raumgleiter ebenfalls über ein reiches Waffenarsenal verfügen. Neben den aufrüstbaren Standardkanonen sind vor allem Spezialwummen unerlässlich für den Sieg. Auf Knopfdruck saugt Euer Schiff alle gegnerischen Projektile an, nur um die gesammelte Energie kurz darauf in einer verheerenden Explosion oder als zielsuchende Geschosse gegen den Feind zu richten. Nach jedem Gebrauch muss die Kanone allerdings kurz abkühlen. In diesen Momenten hält Euch der Einsatz von Smart-Bombs am Leben. Dank des opulenten Orchestersoundtracks und der trotz Slowdowns exzellenten Optik macht "Giga Wing 2" kurz-

fristig richtig Spaß. Im Vergleich zum grafisch schlichteren "Mars Matrix" stellt die Nonstop-Action wegen fehlenden taktischen Finessen und Extras-Armut aber nur die zweite Shooter-Wahl dar. cg

Spielspaß **65%**

SYSTEM
Dreamcast

HERSTELLER
Capcom

D-RELEASE
nicht geplant

Bombastischer Vertikal-Shooter im edlen Polygon-Gewand: Trotz drögem Spielverlauf und geringem Umfang eine Runde wert.

Obwohl das erste "Giga Wing" bereits seit Monaten als PAL-Version in den Läden steht, haben wir vom Publisher Virgin nie eine Testversion erhalten. Der Hersteller wusste wohl nur zu gut um die mangelhafte Qualität des viel zu kurzen Bitmap-Shooters, der wegen des uninspirierten Spielablaufs und des hammerharten Schwierigkeitsgrades nur für Hardcore-Ballerfans mit pedantischer Sammel-sucht geeignet ist.

Megaman X5



Das tut weh: In der hübschen Dschungellandschaft warten garstige Roboter, die Euch mit Metallranken und Dornen beharken.



Frustig, frustig... die Highspeed-Passage ist ein echter Lebensfresser; hier lasst Ihr Euer Leben besonders schnell.



Die witzigen, aber wenig Furcht einflößenden Endgegner werden in einer kurzen Sequenz vorgestellt.

Megaman-Fans

mit PSone sind gut dran: Fast alle Abenteuer des Hüpf-Helden gibt es für die Sony-Hardware: Remakes der alten NES-Episoden ebenso wie die 3D-Ausflüge in "Megaman Legends". Besonders empfehlenswert: "Megaman 8" und "Megaman X4". Beide reizen die betagte Sony-Hardware ordentlich aus: Während "Megaman 8" (oberes Bild)



durch TV-reife Animation, knallbunte Optiken und regelrechte Sprite-Invasionen glänzt, überzeugt "X4" (unten) durch kühle Techno-Optik und bildschirmfüllende Gegner.

Capcoms blauer Vorzeigeheld macht sich für seinen siebenundzwanzigsten Auftritt bereit – im fünften Teil der auf dem SNES gestarteten "X"-Serie nimmt er es zusammen mit Kollege Zero abermals mit dem üblen Sigma auf. Dieser war seit "Megaman X4" nicht untätig und hat die Erde mit einem tückischen Virus infiziert. Das Resultat: Die Roboter rasten aus, zudem befindet sich eine Raumstation auf Kollisionskurs – in 16 Stunden ist Detonation, soviel Zeit haben die beiden Helden, um die Gefahr abzuwenden. "Megaman"-Kenner sind mit der Proze-

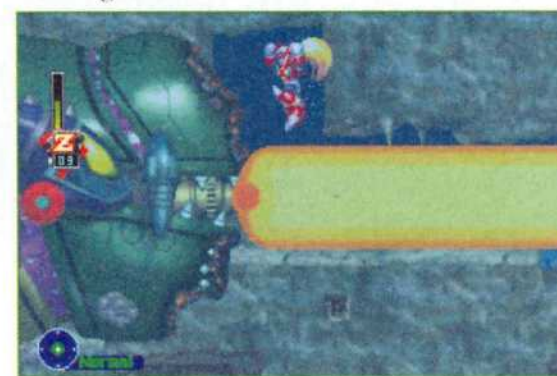
dur vertraut: In acht frei wählbaren Levels kämpft Ihr Euch entweder mit X (der Schusswaffen bevorzugt) oder Zero (samt coolem Lichtschwert) in Seitenansicht durch knackige Jump'n'Run-Szenarien, um am Ende gegen den örtlichen Boss anzutreten. In Sachen Präsentation muss "Megaman X5" hinter dem Vorgänger zurückstehen – das hübsche Zeichentrick-Intro fiel der Schere zum Opfer, genauso wie die bildschirmfüllenden Monster. Zudem wurden einige der Musikstücke recyclet. Unterm Strich ist das aber egal – wie es sich für Megaman gehört, wird ein knackiges Hüpfabenteu-

er der alten 16-Bit-Schule geboten. Krachende Soundeffekte und fetzige Musikstücke sorgen für Retro-Flair. Die teilweise knackig schweren Missionen wie die Suche nach Bomben, das Durchqueren von Lavaflüssen und wilde Highspeed-Passagen auf einem Hoverbike machen "Megaman X5" zum Pflichtkauf für alle Fans des blauen Stars. Einsteiger greifen aber lieber zum billigeren und besser präsentierten Vorgänger – immerhin ist der sogar in PAL erschienen. *tn*

Megaman 64

Nach sechs Jahren kehrt der blaue Held zu seinen Nintendo-Wurzeln zurück – leider ist "Megaman 64" keine Exklusiventwicklung, sondern lediglich eine Umsetzung des PSone-Abenteuers "Megaman Legends". Erstmals erkundet der flinke Kampfwerg 3D-Städte und -Dungeons, neben ausführlichen Actionszenen sind diesmal auch Adventure-Passagen geboten. Leider werden positive Ansätze wie die ausführliche Sprachaus-

gabe, gut geschnittene Zwischensequenzen und sympathische Charaktere durch langweilige Grafik und ungenaue Steuerung zunichte gemacht. War die PSone-Version ein pixeliges Ärgernis, ist die Nintendo-Umsetzung derartig unscharf, dass man das Gefühl hat, durch Milchglas zu schauen. So eine technisch miese Behandlung hat der gute Megaman wirklich nicht verdient. *tn*



Unter Wasser wird Zero von einem riesigen U-Boot verfolgt: Hütet Euch vor allem vor dem Laser!



Megaman auf der Suche nach dem Spielwitz: Vielleicht verkauft einer der Läden eine bessere Steuerung...

Zielspaß 36%

SYSTEM: Nintendo 64
HERSTELLER: Capcom
D-RELEASE: nicht geplant

Nicht mal für "Megaman"-Fans interessant. Verschwommene Grafik und zickige Steuerung vermiesen den Spaß.

BT 256

Zielspaß 72%

SYSTEM: PSone
HERSTELLER: Capcom
D-RELEASE: nicht geplant

Knackiges Hüpf-Abenteuer für 16-Bit-Fans und Freunde von harter Jump'n'Run-Kost. Die Präsentation ist etwas dürftig.

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"TV (nervt) Total"

Trotz lückenloser Konsolen-Kollektion und umfangreicher DVD-Sammlung zappen die MANIACs auch mal stupide durchs TV-Programm. Bei welchen Sendungen bleiben sie garantiert nicht hängen?



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



Den besten und am schnellsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

...UND MEIDET

Karnevals-Klamauk, WEIL MEINE MEINUNG ÜBER DEUTSCHEN HUMOR EH SCHON ZIEMLICH MIES IST.

MARTIN SPIELT:

1. Metal Gear Solid 2 PS2
2. C-12 PLAYSTATION
3. Wallstreet Fortune Hunt PHILIPS G 7000

OLLI SPIELT:

1. Indiziert DREAMCAST
2. Metal Gear Solid 2 PS2
3. Paper Mario NINTENDO 64

URKS

...UND MEIDET

RTL2, WEIL DEUTSCHLANDS TITTEN- UND PROLOSENDER NR. 1 AUCH NACKTE 'WAHRHEITEN' ÜBER VIDEO-SPIELE SENDET.

COLIN SPIELT:

1. Indiziert DREAMCAST
2. Onimusha PS2
3. Paper Mario NINTENDO 64

GUT

STEPHAN SPIELT:

1. Indiziert DREAMCAST
2. Pokémon Puzzle League NINTENDO 64
3. C-12 PSONE

...UND MEIDET

Privat-TV-Reportagen, WEIL MICH DER ALLTAG AM POLNISCHEN STRASSENSTRICH UND BALLERMANN 6 NUR NOCH ANÖDET.

NA JA

DAVID SPIELT:

1. Indiziert DREAMCAST
2. Gun Griffon Blaze PS2
3. Z.O.E. PS2

...UND MEIDET

Endemol-Müll, WEIL DUMME MENSCHEN AUCH VOR DER KAMERA NICHT INTELLIGENTER BZW. INTERESSANTER WERDEN.

URKS

ULRICH SPIELT:

1. Indiziert DREAMCAST
2. Dino Crisis 2 PSONE
3. Smuggler's Run PS2

...UND MEIDET

Stefan Raab, WEIL DER ALS SCHLECHTE SCHMIDT-KOPIE NOCH WITZLOSER IST ALS ZU VIVA-ZEITEN.

GEHT SO

...UND MEIDET

Big Brother, WEIL DAS LEBEN IM REDAKTIONSCONTAINER SOWIESO DURCH NICHTS ZU ÜBERBIETEN IST.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA“, „NHL“ & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

Spielspaß 88%

MANIAC

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!

HERSTELLER Cybermedia	ACTION
SYSTEM Magic Paper	STRATEGIE
ZIRKA-PREIS 5,90 Mark	PRÄSENTATION
GRAFIK SOUND 84% 76%	MULTIPLAYER

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Können Ihre Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikunterhaltung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

- 1 Dolby-Surround-Akustik
- 2 Online-Fähigkeit (nur Dreamcast)
- 3 60-Hertz-Modus
- 4 Anzahl der CDs, DVDs bzw. Umfang des Moduls
- 5 Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können

- 6 Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
- 7 RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
- 8 Analog-Controller- bzw. Lenkrad- oder Maus-Unterstützung

- 9 Rumble-Unterstützung
- 10 Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
- 11 MANIAC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER: SONY CAMBRIDGE, ENGLAND (WWW.PLAYSTATION-EUROPE.COM)

C-12: Final Resistance

Auf üppige Renderszenen

haben die Entwickler bewusst verzichtet, um den Spielfluss nicht unnötig zu unterbrechen – die zahlreichen Zwischensequenzen sind komplett in Spielgrafik gehalten. Dazu erklingt deutsche Sprachausgabe.



Praktisch: Die Zwischensequenzen lassen sich via Dreieck-Taste abbrechen.



Grausames Schicksal: Je weiter Ihr zum Alien-Basislager vordringt, umso mehr gleicht der Held seinen Feinden.



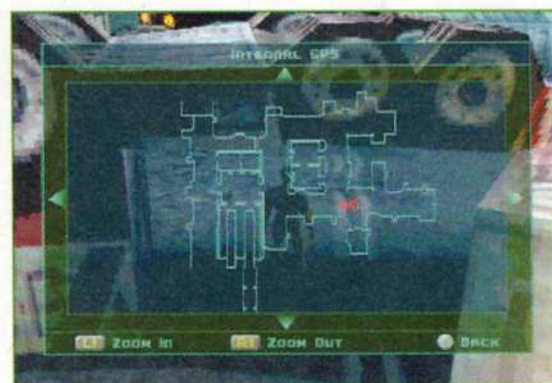
Vor genau einem Jahr war MANIAC zu Besuch bei den "Medievil 2"-Machern Sony Cambridge (siehe Ausgabe 4/2000). Dort durften wir einen kurzen Blick auf das letzte PSone-Projekt der talentierten Engländer werfen, einem düsteren Sci-Fi-Thriller im Polygon-Gewand.

Das Ende der Menschheit?

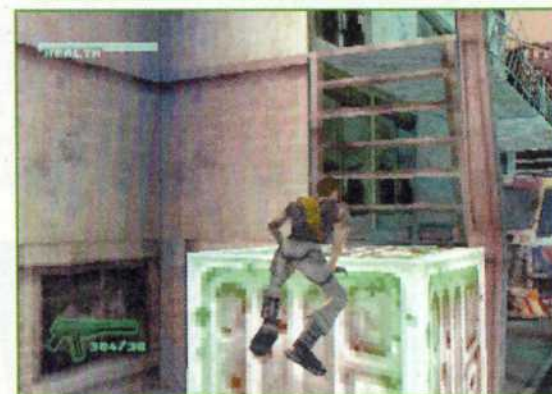
Das Geheimprojekt besitzt mittlerweile einen Namen ("C-12: Final Resistance"), einen Veröffentlichungstermin (11. April) und eine spannende Hintergrundstory: In nicht allzu ferner Zukunft attackieren gnadenlose Außerirdische unsere Heimat. Nach zahllosen verlorenen Kämpfen erkennt die Menschheit den Zweck des brutalen Überfalls: Die Aliens sind



Der Gegner hat sich im gegenüberliegenden Bürogebäude verschanzt und nimmt Euch mit einer Laserzielvorrichtung ins Visier



Mit der zoombaren Karte behaltet Ihr die Übersicht in den riesigen, verwinkelten 3D-Labyrinth.



Und hopp! Auf Tastendruck schwingt sich Lieutenant Vaughan auf herumstehende Kisten und erreicht so höhere Ebenen.

konnte, gilt Carter immer noch als vermisst. Lieutenant Vaughan, ein ehemaliges Mitglied von Carters Einheit, übernimmt die Suche nach dem entführten Major...

"Syphon Filter 3"?

Natürlich schlüpft Ihr in die Rolle des mutigen Helden und steuert Lieutenant Vaughan durch mehr als ein Dutzend 3D-Abschnitte. Dabei blickt Ihr dem tapferen

auf der Suche nach Kohlenstoff – egal in welcher Form. Um die Ernte des begehrten Elements noch schneller voranzutreiben, entführen die Aggressoren wichtige Personen und transformieren sie in willenlose Cyborgs.

Unter den Verschleppten befanden sich auch die beiden führenden Widerstandskämpfer: Colonel Grisham und Major Carter. Während Ersterer von einem Rettungsteam rechtzeitig befreit werden

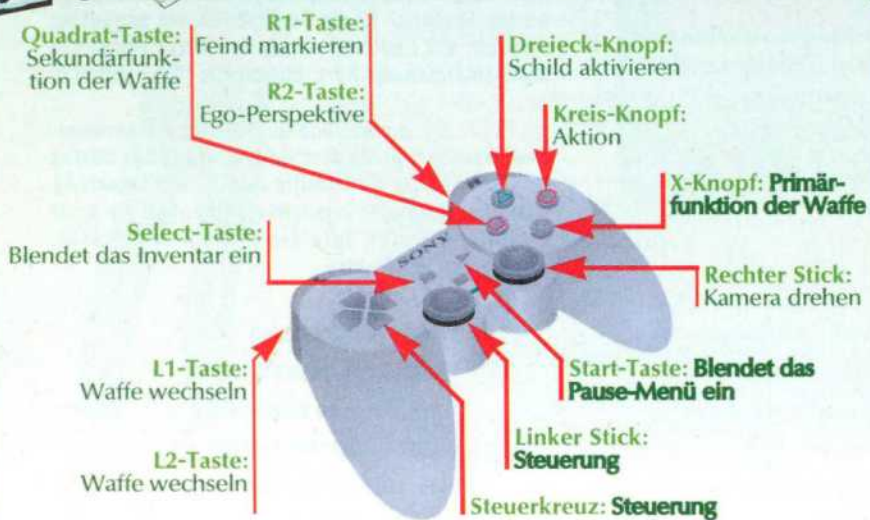
Soldaten meist über die breiten Schultern, nur zum genauen Anvisieren Eurer Feinde oder zum Auskundschaften der Polygon-Umgebung schaltet Ihr in die Ego-Perspektive. Dank eines futuristischen Augenimplantats bekommt Ihr in dieser Ansicht noch zahlreiche andere Informationen: Gegnertyp, Entfernung zum Ziel und verbleibende Lebensenergie tickern in grüner Schrift über das Display. Dieses Zusatzwissen erweist

GUT GEKLAUT IST HALB GEWONNEN: Für "C-12" haben sich die Entwickler kräftig aus dem Fundus der Action-Konkurrenz bedient, vor allem die Verwandtschaft zu "Syphon Filter" ist nicht zu übersehen. Zwar erreicht der Titel spielerisch nicht ganz die Klasse seines Vorbilds, macht diesen Nachteil aber mit der hervorragenden Grafik wieder wett. Ausladende Endzeit-Städte und schummerige Alien-Bunker laden zur Erkundungsreise, die aufwändige Optik bleibt dabei (fast) immer flüssig. Nur bei riesigen Gegnerhorden geht die Hardware in die Knie. Eine stimmige Hintergrundgeschichte und die ordentliche deutsche Sprachausgabe sorgen für Atmosphäre, der Spaß ist allerdings auch schnell wieder vorbei: Nach wenigen Stunden steht Ihr vor dem Alien-Imperator, wegen der fehlenden Zusatz-Modi lohnt sich nochmaliges Durchspielen kaum.

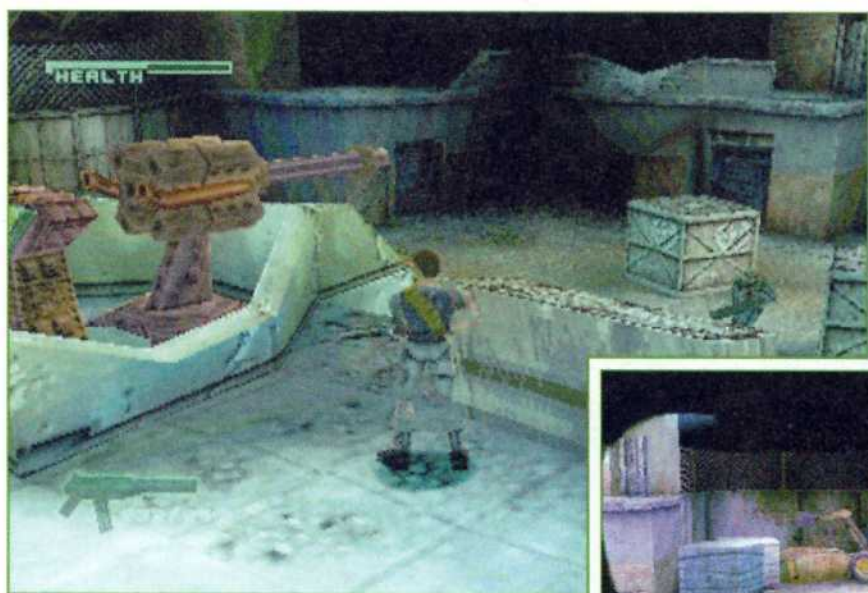


David Mohr

JOYPAD BELEGUNG



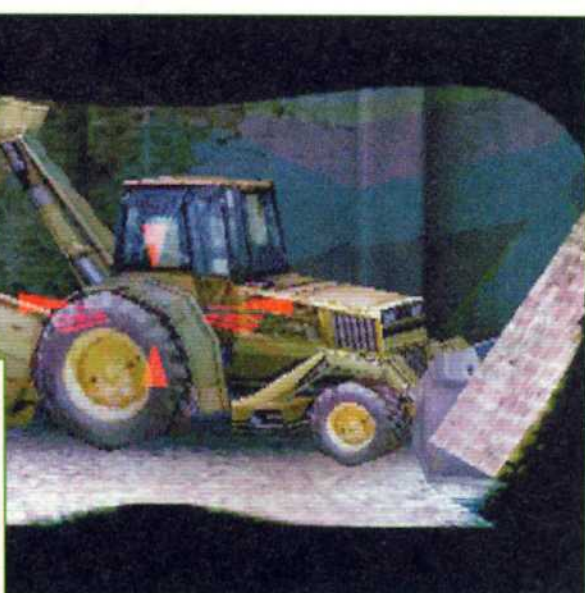
Helft Ihr Euren Kollegen, erhaltet Ihr mitunter wichtige Gegenstände wie Sprengsätze. Diese öffnen den Weg zu Zwischengegnern (v.l.n.r.).



Schwingt Ihr Euch hinter eine großkalibrige Standkanone, habt Ihr mit den...



...Außerirdischen leichtes Spiel. Via Tastendruck zoomt Ihr stufenlos an Feinde oder Gegenstände heran...



...wobei eine rote Zielmarkierung das genaue Anvisieren erleichtert.

sich in der Praxis als äußerst nützlich: Vergebliches Schießen mit Gerät kürzerer Reichweite bleibt Euch genauso erspart wie aussichtslose Auseinandersetzungen mit übermächtigen Aliens.

Kommt es zum Kampf mit einem der zahlreichen Monster, dann greift Ihr auf ein reiches Arsenal zurück: So sammeln sich u.a. Maschinenpistole, Raketenwerfer und Laserwumme im Lauf des Abenteuers in Eurem Inventar. Geht Euch die Munition für den technischen Schnickschnack aus, dann greift Ihr auf ein superscharfes Hightech-Messer zurück, das im Nahkampf hervorragende Dienste

leistet. Hantiert Ihr längere Zeit mit einer bestimmten Waffe, lernt Ihr den Einsatz der Sekundärfunktion: Auf Tastendruck feuert Eure Maschinenpistole beispielsweise Granaten ab und der Raketenwerfer schickt mehrere zielsuchende Projektile auf die zerstörerische Reise. Diese praktische Zusatzfunktion lernt Ihr spätestens bei den (seltenen) Konfrontationen mit Zwischen- und Endgegnern zu schätzen: Dumpfes Drauflosballern

führt bei den stählernen Kolossen in den seltensten Fällen zum Erfolg – Ihr müsst die Schwachstelle finden und gezielt zuschlagen.

"Metal Gear Solid 1,5"?

Neben unzähligen Feuergefechten ist in "C-12: Final Resistance" eine gehörige Portion Taktik und Gehirnschmalz gefragt. Viele Levelabschnitte verlangen von Euch ein unauffälliges Vorgehen: Um in einer Lagerhalle zum Beispiel an einen Schalter zu kommen, der das Kraftfeld einer Gefangenzelle deaktiviert, müsst Ihr Euch durch eine Lagerhalle mit Wachdroiden schleichen. Glücklicherweise verfügen die schwebenden Aufseher nur über einen begrenzten Sichtbereich, angezeigt durch ein grünlich schimmerndes Feld. Das mit Kisten und Gerümpel vollgestopfte Lager bietet jedoch genügend Verstecke wie schummrige Ecken oder Türnischen. Jetzt müsst Ihr nur noch das Bewegungsmuster der Wachdroiden im Auge behalten und ohne Sichtkontakt hindurchschlüpfen – Eure Kameraden danken es mit einem wichtigen Hinweis. Darüber hinaus erwarten Euch

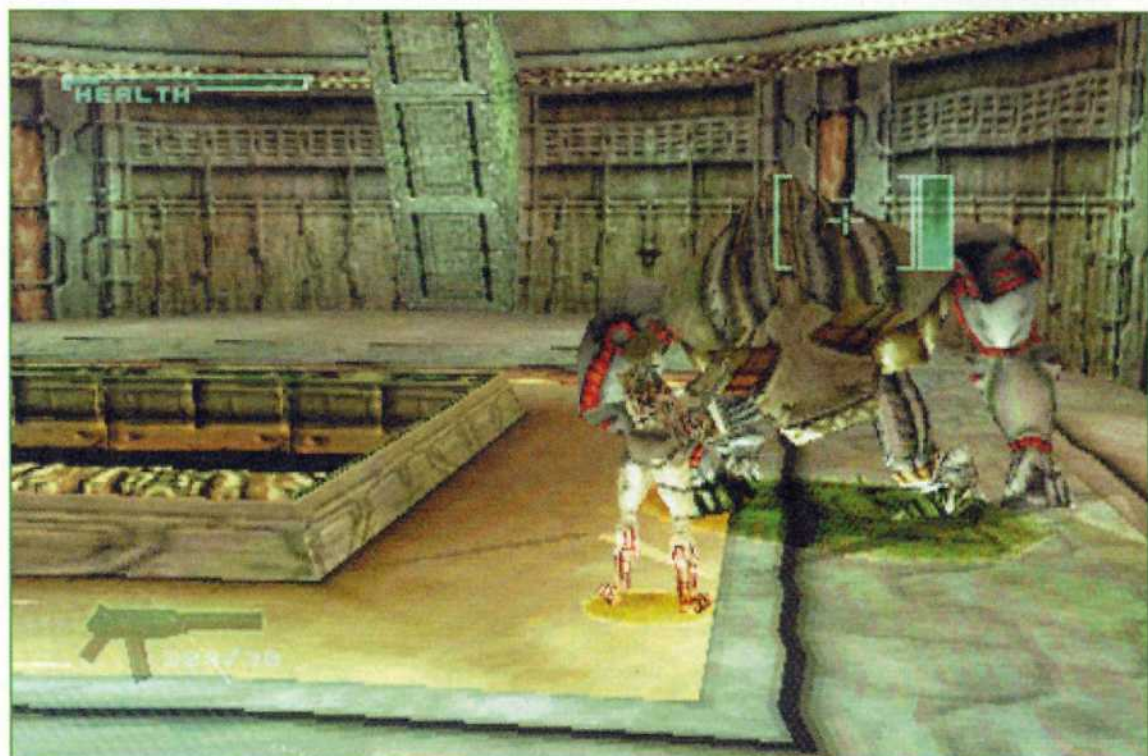
Neben dem Studio Cambridge unterhält Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) noch vier weitere europäische Entwicklerstätten. Das Studio Soho werkelt zurzeit an dem PS2-Renner "The Getaway" (siehe MAN!AC 3/2001) und zeichnet u.a. für die PSone-Titel "Porsche Challenge", "Rapid Racer" und "Total NBA" verantwortlich. Studio Liverpool ist momentan mit der Fertigstellung von "Formel Eins 2001" beschäftigt. Ihr zweites PS2-Projekt "Wipeout Fusion" wurde vor kurzem auf das 3. Quartal verschoben. Die Liverpooler Programmierprofis haben u.a. "Wipeout 2097", "Colony Wars" und "Destruction Derby" (alle PSone) entwickelt. Studio Camden arbeitet an der Flugsimulation "Dropship" (u.a. "Blast Radius" und "Kingsley" auf PSone). Studio Leeds werkelt wie Studio Cambridge an einem noch geheimen PS2-Projekt.



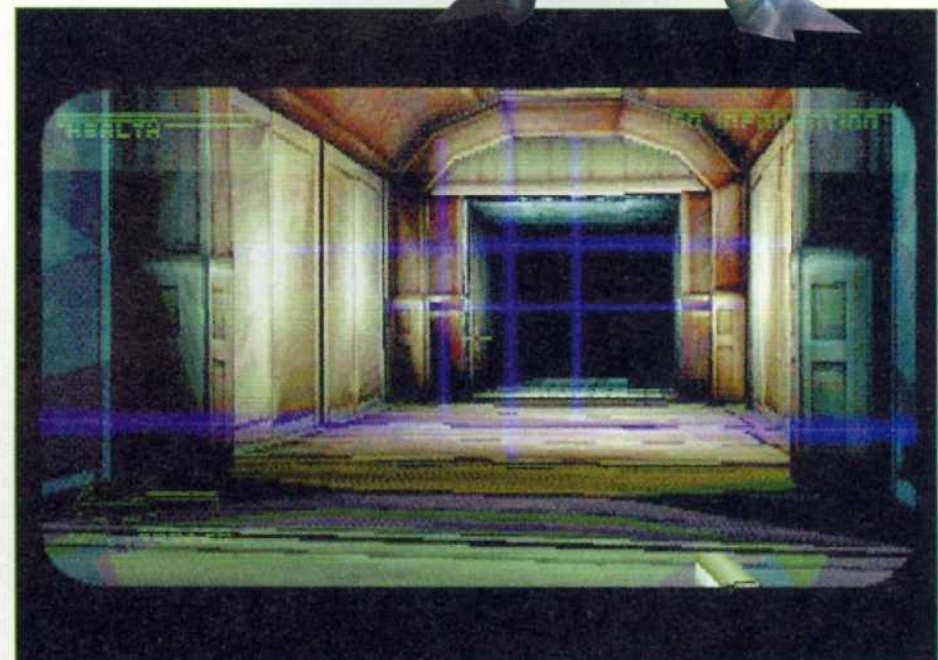
WAFFENGEBRAUCH: Nachdem Ihr den ersten Cyborg mit dem Schwert erledigt habt, erhaltet Ihr das Maschinengewehr. Danach solltet Ihr nur noch im Notfall auf die Klinge zurückgreifen, benutzt stattdessen das MG – entsprechende Munition gibt es in "C-12" genügend. Tastet Euch in den Abschnitten langsam vor und seht Euch mit gezückter Wumme um. Befindet sich ein Feind im Umkreis, markiert ein rotes Fadenkreuz automatisch den Gegner. Schaltet anschließend in die Ego-Perspektive und erledigt den Widersacher mit gezielten Schüssen. Sollte dieser zurückschießen, dann lauft in Deckung, bis Ruhe einkehrt. Wiederholt dann die oben beschriebene Prozedur. Seid Ihr von mehreren Cyborgs umzingelt, so fixiert via R1-Taste einen Gegner und weicht mit fixen Sidesteps aus. Benutzt Ihr die Wummen über eine längere Zeit, dann steht Euch die Sekundärfunktion zur Verfügung. Diese solltet Ihr nur bei dicken Brocken oder Levelbossen einsetzen, da die entsprechende Munition selten zu finden ist.



Vermeidet solch' intime Begegnungen – erledigt die Cyborgs besser aus sicherer Entfernung.



Die Zwischenbosse sind prächtig animiert und brandgefährlich: Zum Glück sind die meisten relativ langsam – mit gekonntem Tänzeln umrundet Ihr den Brocken und attackiert von hinten.



Vorsicht vor den beweglichen Laserbarrieren: Werdet Ihr von einem blauen Strahl getroffen, reagiert der Metallboden mit tödlicher Hochspannung.

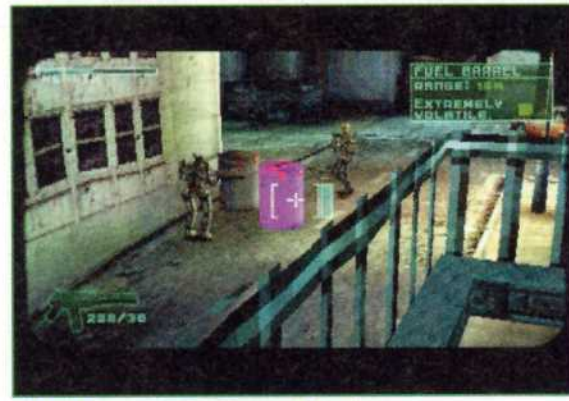


Roter Alarm: Bei der Flucht aus dem unterirdischen Komplex trifft Ihr auf schwerbewaffneten Alien-Widerstand.



Kompromissloser Nahkampf oder listiges Agieren aus der Deckung: Während Ihr auf dem obigen Bild blind drauflosfeuert,...

zahlreiche 'Unteraufgaben' innerhalb einer Mission: So beauftragt Euch eine verbündete Einheit mit der Instandsetzung ihres Mannschaftspanzers. Dazu müsst Ihr Treibstoff sowie eine passende Batterie besorgen, anschließend aus drei Kisten eine Brücke bauen und nebenbei Dutzende Aliens erledigen – Helden haben keinen leichten Job! Dass echte Soldaten nicht nur einen starken Bizeps, sondern auch ein durchtrainiertes Großhirn besitzen, dürft Ihr in "C-12: Final Resistance" des Öfteren beweisen: Neben simplen Schlüssel-/Schloss-Rätseln löst Ihr u.a. Kisten- und Schalterpuzzles oder erklimmt mit Hilfe diverser Maschinen höhere Ebenen. Bei der Orientierung hilft Euch eine übersichtliche Levelkarte mit unterschiedlichen Zoomstufen.



...nutzt Ihr hier geschickt die explosiven Treibstofffässer, um Euch der Alien-Patrouillen effektiv zu entledigen.

Die Wurzel allen Übels

Im Lauf des Abenteuers schlagt und schießt Ihr Euch durch zerbombte Stadtruinen, erkundet mit einer U-Bahn düstere Gleisanlagen, flüchtet aus riesigen Lagerhallen und sprintet durch muffige Tunnelsysteme bis Ihr schließlich das Hauptquartier der Außerirdischen aufstöbert. Dabei verändert sich nicht nur das Outfit des Helden in Richtung 'echter Cyborg', Ihr spürt darüber hinaus futuristische Außerirdischen-Technologie auf: So dürft Ihr ein trefferbegrenztes

Schutzschild aktivieren, das Euch sicher vor feindlichen Projektilen schützt – Hightech-Laser und Alien-Klinge machen mit Euren gepanzerten Widersachern kurzen Prozess. Wer hart kämpft, muss sich auch mal ausruhen: An vielen Stellen befinden sich deshalb grünliche Speicherpunkte zum Sichern des Spielstands. Die akustische Untermalung beschränkt sich zum Großteil auf Geräuscheffekte, nur manchmal wird atmosphärischer Synthiesound eingeblendet. os

Spielspaß 83%

(C-12)

Final Resistance

HERSTELLER: Sony
 SYSTEM: PSone
 ZIRKA-PREIS: 90 Mark
 GRAFIK: 87%
 SOUND: 72%

ACTION
 STRATEGIE
 PRÄSENTATION
 MULTIPLAYER

AB 16

Action-Abenteuer mit exzellenter Optik und guter Spielbarkeit, aber wenig Waffen sowie Szenerien.

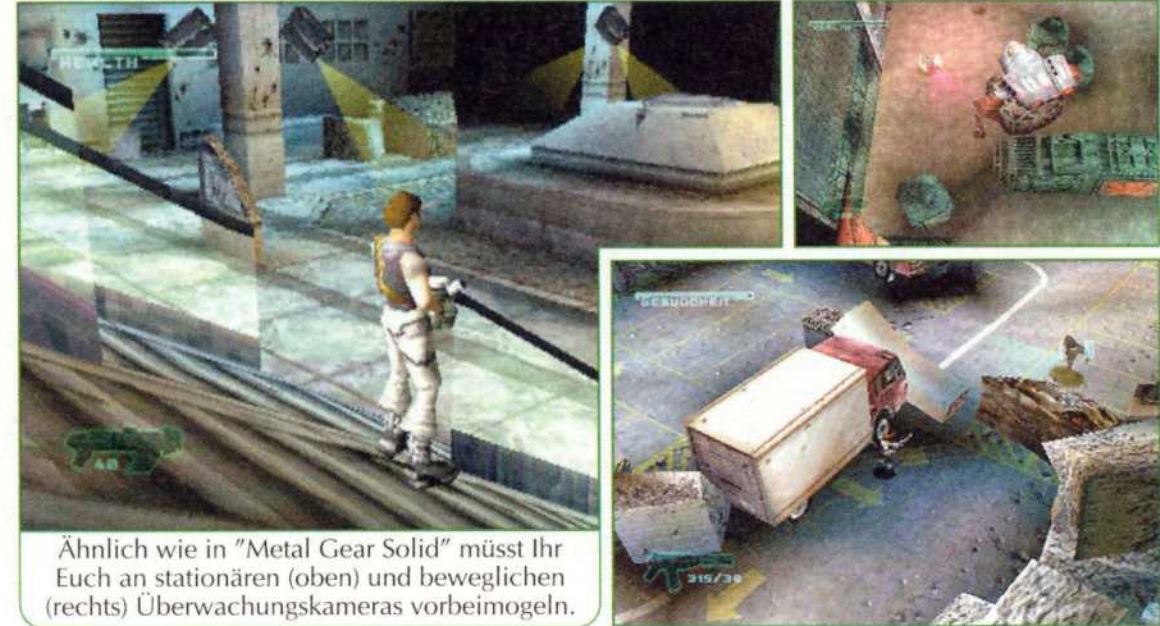
EIN WÜRDIGES PSONE-FINALE! Sony Cambridge zieht mit "C-12: Final Resistance" noch einmal alle 32-Bit-Register: Die flüssige Optik begeistert mit brillanten Texturen, hübschen Animationen und atmosphärischen Lichteffekten. Der grünlich-bläuliche Grafikstil erinnert nicht nur an Konamis Agenten-Meisterwerk "Metal Gear Solid", er sorgt auch für ein pixelarmes Spielerlebnis mit stimmungsvollem Endzeit-Ambiente. Aber nicht nur die Optik kann sich sehen lassen: Die Alien-Hatz ist abwechslungsreich inszeniert und fordert Reaktion wie Geschicklichkeit gleichermaßen – dank frei einstellbarer Kamera behaltet Ihr jederzeit die Übersicht. Allerdings hätte ich mir mehr Story-Tiefgang, einen Zweispieler-Modus, ein üppigeres Waffenarsenal und mehr unterschiedliche Schauplätze gewünscht – so bleibt das MAN!AC-Prädikat weiter in Alienhand.



Oliver Schultes



Schutz auf Zeit: Das transparente, bläulich schimmernde Schild bewahrt den Helden auf Knopfdruck vor feindlichen Projektilen.



Ähnlich wie in "Metal Gear Solid" müsst Ihr Euch an stationären (oben) und beweglichen (rechts) Überwachungskameras vorbeimogeln.

ENTWICKLER: 3DO, USA (WWW.3DO.COM)

Warriors of Might & Magic



Vor knapp einem Jahr 'beglückte' 3DO PSone-Besitzer mit der Rollenspiel-angehauchten Metzerei "Crusaders of Might & Magic", der Nachfolger "Warriors of Might & Magic" setzt dagegen auf Action satt: Mit Eurem langhaari-



Bei Zwischen- und Endbossen gilt 'Draufhaun ohne Nachdenken': Eine Feind-Energieleiste sucht Ihr vergebens.

gen, muskelbepackten Helden spurtet Ihr aus der Third-Person-Perspektive durch ausladende 3D-Szenarien und schlachtet auf Knopfdruck Dutzende Monster wie magiebegabte Zwerge oder keulenschwingende Hünen ab. Erledigt Ihr die Bewacher mystischer Tempel, erhaltet Ihr als Belohnung eine magische Fähigkeit. Via Dreieck-Taste schleudert Ihr Angreifer sodann Feuerbälle und Blitze um die Ohren oder stürzt Euch mit Schwert bzw. Streitaxt in den Nahkampf. Für erledigte Widersacher gibt es ab und an Goldstücke, geheimnisvolle Kugeln oder erfrischende Tränke - manche Ge-



Der Eindruck täuscht: Während die Lichteffekte gelungen sind, herrscht bei der restlichen Optik Mittelmaß.

genstände eröffnen neue Levelabschnitte, die wiederum zu Teleportern führen. Habt Ihr fleißig Monster gemetzelt, steigt Euer Held eine Levelstufe auf und gewinnt an Schlagkraft bzw. Robustheit. os

"Might & Magic" und kein Ende: Neben einer PS2-Umsetzung von "Warriors of Might & Magic" erscheint 2001 auch eine PS2-Version des PC-Strategiespiels "Heroes of Might & Magic". Letztere wird sich dank Echtzeit-3D-Optik allerdings deutlich von der ursprünglichen Fassung unterscheiden.



Jetzt in 3D-Polygon-Optik: die PS2-Version von "Heroes of M&M".

DIE IM VERGLEICH ZUM VORGÄNGER KOMPROMISSLOSE ACTION kann bei dem faden Leveldesign und den anspruchslosen Kämpfen auch nichts mehr retten: Die Schlachten mit den hölzernen animierten Gegnern laufen immer gleich ab - drauflos rennen und möglichst schnell zuschlagen. Taktische Ansätze sucht Ihr bei der Metzerei vergeblich: Sogar das mitgeführte Schild ist nur eine Attrappe; Angriffe abblocken könnt Ihr damit nicht, es symbolisiert lediglich Eure Rüstungsstärke. Ziemlich dürftig für einen nahezu reinrassigen Vertreter des Hack'n'Slay-Prinzips! Die biedere 3D-Optik läuft zwar meistens flüssig, reißt in Zeiten optischer Highlights wie "C-12" aber niemand mehr vom Hocker. Und für die unspektakuläre Präsentation sollten die Entwickler lebenslänglich im dunkelsten Kerker schmoren.



Oliver Schultes

Spielspaß 53%

Anspruchsloses Monster-Metzeln mit meist flotter Grafik, aber peinlichen Animationen. Nur für Fans interessant.

HERSTELLER	3DO	ACTION	
SYSTEM	PSone	STRATEGIE	
ZIRKA-PREIS	90 Mark	PRÄSENTATION	
GRAFIK SOUND	60% 51%	MULTIPLAYER	

ANDERE VERSIONEN

Eine PS2-Umsetzung erscheint in Kürze. Der Vorgänger erhielt 52% Spielspaß.

MEDIA ATTACK

PS one

007 Racing	89,90
102 Dalmatiner	89,90
Blade	89,90
Burstrick	59,90
Buzz Lightyear	89,90
Castrol Honda VTR	79,90
Championship Motocross 2001	89,90
Dancing Stage Euromix	79,90
Danger Girl	79,90
Der Weg nach El Dorado	59,90
Ducati World	89,90
European Super League	89,90
F1 World Grand Prix 2000	89,90
Fear Effect 2	89,90
Final Fantasy 9	129,90
Fisherman's Bait 3	79,90
Flintstones: Bedrock Bowling	59,90
Ford Racing	59,90
Formula Nippon	69,90
Fussball Manager 2001	59,90
HBO Boxing after Dark	79,90
Iron Soldier 3	89,90
Legend of Dragoon	89,90
Moorhuhn Jagd 2	49,90
Mort the Chicken	59,90
Spec Ops	39,90
Strider 2	89,90
Supercross 2001	89,90
TechnoMage	89,90
The Grinch	89,90
The Mummy	89,90
Vanishing Point	89,90
Warm Up GP 2001	69,90
Wer wird Millionär	69,90
Winnie Puuh: Tiggers Honigjagd	59,90
Woody Woodpecker Racing	89,90

PS 2

Armored Core	119,90
Dead or Alive 2	119,90
Dinosaurier	119,90
Donald Duck: Quack Attack	119,90
Driving Emotion Type S	119,90
Dynasty Warriors 2	119,90
Eternal Ring	119,90
F1 Championship Saison 2000	119,90
Fantavision	119,90
Int. Track & Field	99,90
ISS 2000	99,90
Kessen	119,90
Midnight Club - Street Racer	109,90
Moto GP	119,90
NBA Live 2001	119,90
Pool Master	109,90
Rayman Revolution	119,90
RC Revenge Pro	99,90
Ready 2 Rumble Boxing 2	99,90
Smuggler's Run	109,90
Soul Reaver 2	119,90
SSX (Snowboard Supercross)	119,90
Surfing H3O	109,90
Swing Away Golf	119,90
Theme Park World	119,90
Top Gear Dare Devil	119,90
X Squad	119,90

Wir kaufen Ihre alten DVD's, Spiele und Konsolen an!

PLAYSTATION 2



DM 869,-

Dreamcast

102 Dalmatiner	99,90
4x4 Evolution	99,90
Buzz Lightyear	99,90
D2 - D's Diner II	89,90
Ducati World	89,90
European Super League	89,90
Grandia 2	99,90
Gunbird II	89,90
Heroes of Might & Magic 3	99,90
Phantasy Star Online	89,90
Project Justice	99,90
Rainbow Six	89,90
Starlancer	99,90
Surf Rocket Racer	99,90
Vanishing Point	99,90

Laden Versand

Öffnungszeiten: Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr, Samstag von 10 bis 16 Uhr

Bestell-Hotline: Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr, Samstag von 10 bis 16 Uhr

MEDIA ATTACK GmbH
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

Probleme mit der Konsole? Wir bauen um/reparieren rufen Sie uns einfach an

Nintendo 64

007 - Die Welt ist nicht genug	119,90
Daikatana	69,90
ISS 2000	109,90
Mario Party 2	119,90
Mario Tennis	119,90
Mickey's Speedway USA	139,90
Perfect Dark	129,90
Pokémon Snap	119,90
San Francisco Rush 2049	109,90
Tom & Jerry	119,90
Zelda: Majora's Mask	139,90

Wir können hier nur einen Ausschnitt aus unserem Gesamtprogramm zeigen

Wir führen ein sehr umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen

Dreamcast * PS one * PS 2
Nintendo 64 * Saturn
Mega Drive * Super Nintendo
Game Boy (Color) * PC CD-ROM

Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an! (bitte nennen Sie uns Ihr System)

030/450 20 20 8

Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Software-Bestellwert von unter DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von nur DM 9,80 (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).

ENTWICKLER: KCET, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Zone of the Enders

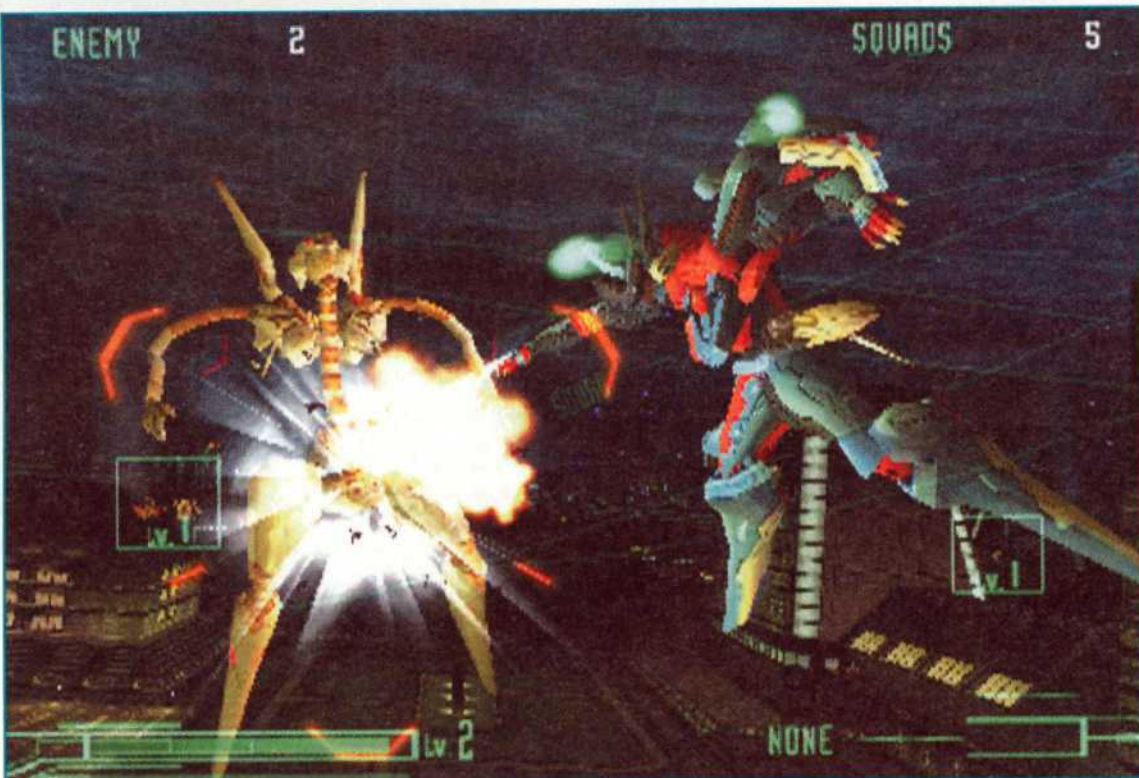


Obwohl Konami Spezialist für wilde Action-Spektakel ("Axeley", "Probotector") ist, stellt "Z.O.E." den ersten Vorstoß ins (gerade in Japan) beliebte Mech-Genre dar. In Europa ist diese Aussage nur die halbe Wahrheit – bei uns hatte Konami den brachialen SNES-Shooter "Cybernator" (in Japan "Assault Suit Valken") von NCS ("Hellfire", "Gley-lancer") im Vertrieb. Auch heute ist der mächtige Cybernator noch eine



Mein Laser ist länger als deiner! Bei "Cybernator" ging's hoch her.

Runde wert: Gute Spielbarkeit, ein knackiger Schwierigkeitsgrad, perfektes Mech-Feeling und krachiger Sound reizten das SNES gehörig aus. Leider wurde der Titel für den Westen etwas geschnitten und entschärft: Der Sturm aufs Weiße Haus fand nur in Japan statt. Eine Fortsetzung existiert für die japanische PSone.



Das Lichtschwert ist die bevorzugte Waffe des Jehuty-Mechs – eine Kombo genügt, um die meisten Gegner zu erledigen.



Im verschlungenen Canyon warten Gegner bevorzugt hinter engen Kurven. Am Ende der Schlucht steht ein riesiger Damm.



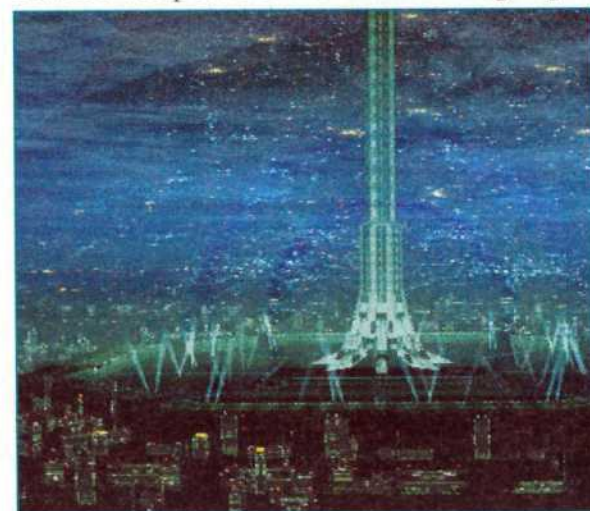
Riesige Kampfroborer sind toll – man sitzt gemütlich im weichen Cockpit und kann auf Knopfdruck alles zerstören, was das Herz begehrt. Man kann Saltos schlagen, fliegen, böse Buben vertrimmen und sich danach auch noch als Held feiern lassen; dass der erfolgreiche Pilot am Ende das schöne Mädels kriegt, versteht sich sowieso von selbst. Und das Beste: Egal, wie träge und unsportlich man sein mag, im Mech macht man immer eine gute Figur. Ein Prachtmodell dieser Gattung ist der Jehuty. Groß, mächtig und auf Hochglanz poliert wartet er nur darauf, dass ein heldenhafter Jüngling in ihm Platz nimmt und die mordlüsternen Aggressoren mal so richtig aufmischt.

Dummerweise war in "Z.O.E." der Feind schneller – der potenzielle Rächer der Menschheit liegt zu Beginn des Spiels bereits in seinem Blut. Pech für den Piloten, Glück für den kleinen Leo: Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände landet der kleine Junge in der

meterhohen Killermaschine. Kurze Zeit später gibt's kein Halten mehr: Nach einer knappen Einweisung ("So lasert man böse Gegner ins Mech-Nirvana") nimmt der blauhaarige Knirps den Kampf gegen die Invasoren auf.

Volle Kontrolle

Trotz voll belegtem Pad wird Euch die "Z.O.E."-Steuerung schnell in Fleisch und Blut übergehen, denn die Handhabung des tonnenschweren Jehuty gestaltet sich äußerst simpel: Für die freie Bewegung



Im übersichtlichen Tutorial werden alle Attacken und Bewegungen des Jehuty ausführlich erklärt

im Raum benutzt Ihr den linken Analogstick, die Flughöhe reguliert Ihr mit Dreieck- und X-Knopf. Die übrigen Buttons sind mit Waffensystemen, Schubkontrolle, Deckung und der praktischen Lock-On-Kontrolle (Anvisieren der Gegner) belegt. Zwischen Nah- und Fernkampf entscheidet die KI automatisch: Befindet sich der Gegner in Reichweite, wird das mächtige Lichtschwert gezückt, weiter entfernte Widersacher nehmt Ihr per Schusswaffe auf's Korn. Besondere Bedeutung kommt dem 'Burst'-Modus zu: Auf Tastendruck lädt sich der Jehuty auf und greift mit verheerenden Schwertattacken und mächtigen Energie-Entladungen an. Auch an Extrawaffen-Fans wurde gedacht: Habt Ihr die passende Zusatzausrüstung gefunden, könnt Ihr von Gegnern geklaute Munition verwenden. Von explosiven Wurfspießen über gleißende Laser bis hin zu Energie-Geschossen, die an Wänden abprallen, ist alles vorhanden, was das Pyromanenherz begehrt.

Geht Eurem Stahlgiganten trotz aller Spezialfähigkeiten und Extrawaffen der



Die riesige Säule ist die Hauptstütze der Weltraumkolonie. Ein lohnenswertes Ziel für üble Invasoren...

Lebenssaft aus, haltet Ihr Ausschau nach Meta-tron-Einheiten: Hinter dem biblischen Namen verbirgt sich jedoch nicht die Stimme Gottes, sondern Energiehappen, die jede angeschlagene Killermaschine auf Vordermann bringen. Auch manche Gegner tragen die begehrten Kraftspender mit sich herum.

Mech-Strategie?

Wer glaubt, "Z.O.E." wäre ein simples Ballerspiel, liegt falsch. Die abwechslungsreichen Missionen sind ausgefeilt und verlangen auch nach etwas Köpfchen: Ohne Taktik kommt ihr z.B. in Rettungsmissionen nicht weit: Wer sich sofort auf den Feind stürzt, zerlegt die halbe Stadt gleich mit – und damit auch die schutzlose Bevölkerung. Besser ist es, den Gegner langsam von bewohnten Gebieten wegzulocken und erst zu vernichten, wenn die Zivilisten außer Gefahr sind. Ähnlich knifflig sind Missionen, in denen Ihr die sogenannten Porter zerstört: Um an wichtige Gegenstände wie neue Waffen und Codekarten zu gelangen, die durch diese Energiesphären geschützt sind, müsst Ihr erst sämtliche Porter eines Levels zerstören. Dummerweise sind diese äußerst klein und werden nicht automatisch anvisiert; eine ruhige Hand ist hier Pflicht.

Für spielerischen Komfort sorgt ADA, die künstliche Intelligenz des Monster-Mechs: Sie hält Euch jederzeit über

KRAWALL IM ALL: So muss ein packendes Actionspiel aussehen – dicke Explosionen, sprühende Partikel und sinnvoll eingesetzte Unschärfen lassen "Z.O.E." schnell wie den wahr gewordenen Traum aller Mech-Fans erscheinen. Doch der Teufel steckt in spielerischen Details: Wenig unterschiedliche Gegnertypen, gewöhnlich in sterilem grün-blau gehaltene Kampfplätze und meist nutzlose Extrawaffen werfen deutlich sichtbare Schatten auf die ansonsten makellose Edelstahlverkleidung des Jehuty. Dafür wird ordentlich Abwechslung geboten: Mal rettet Ihr Zivilisten, mal steuert Ihr selber einen schwachbrüstigen gegnerischen Mech. Lediglich die Wer-suchet-der-findet-Missionen sind ziemlich nervig ausgefallen; im schlimmsten Fall durchkämmt Ihr haarklein bereits gesäuberte Abschnitte auf der Suche nach fehlenden Codekarten. Für nach Action dürstende Spieler eine äußerst lästige Zeitverschwendung. Ebenso nervig ist die unflexible Kameraführung: Ihr könnt den Blickwinkel weder rotieren, noch hinter Euch zentrieren – in engen Gängen wird die Kamera zum visuellen Folterinstrument. Doch Trotz aller Mängel macht "Z.O.E." einen Heidenspaß und sollte in keiner Action-Sammlung fehlen.



David Mohr



Furioser Bosskampf: Die PS2 läßt die FX-Muskeln spielen und zaubert einige der besten Effekte aller Zeiten auf den Bildschirm.



Nimm das, du blöder Mech! Die skelettartigen Raptor-Einheiten stellen keine große Gefahr für den mächtigen Jehuty dar.



Schicke Echtzeitsequenzen erzählen die Story weiter: Viola mag nett anzusehen sein, trotzdem ist sie keine angenehme Zeitgenossin.



Grafische Pracht: Der Kampf gegen Viola ist spektakulär inszeniert – "Z.O.E." geizt nicht mit Effekten.

Eure Fortschritte und Ziele auf dem

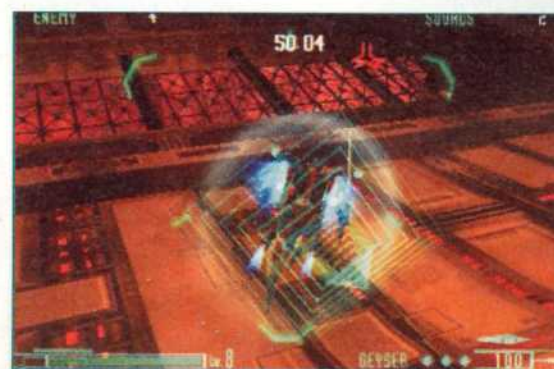
Laufenden – somit wisst Ihr auch nach längerer Spielunterbrechung sofort, was als nächstes zu tun ist.

Anime zum Mitspielen

Die spannende Geschichte um den Angriff auf eine Weltraumkolonie wird in gelungenen Echtzeit-Sequenzen teilweise minutenlang erzählt; interessante Charaktere wie die hübsche, aber skrupellose Viola oder Leos Freundin Cervice wachsen dem Spieler schnell ans Herz. Zur akustischen Erbauung des Mech-Piloten sind sämtliche Dialoge in profes-

sionellem Englisch vertont. Wer dieser Sprache nicht mächtig ist, schaltet die optionalen deutschen Untertitel zu.

Neben drei Schwierigkeitsgraden rechtfertigen auch verschiedene Endsequenzen das wiederholte Durchspielen von "Zone of the Enders": Je nachdem, wie Ihr Euch in Schlüsselszenen entscheidet und wieviele Unschuldige in den Missionen gerettet werden, bekommt Ihr einen anderen Ausgang der Geschichte geboten. *tn*



Bomben-Entschärfungskommando: Ein praktischer Pfeil zeigt, wo der Gegner die Sprengkörper deponiert hat.

Neben dem Actionspektakel

bekommt Ihr beim Kauf von "Z.O.E." auch noch ein Demo des sehnlichst erwarteten PS2-Titels "Metal Gear Solid 2" mitgeliefert. Allerdings wird in dieser nicht wie bei der japanischen Version ein Anfangslevel des Kojima-Knallers spielbar sein. Einen guten Vorgeschmack auf Snakes neues Abenteuer bekommt Ihr dennoch.

Spielspaß **83%**

HERSTELLER Konami		ACTION
SYSTEM PS2		STRATEGIE
ZIRKA-PREIS 120 Mark		PRÄSENTATION
GRAFIK SOUND 85% 86%		MULTIPLAYER

Fulminant präsentiertes Mech-Gemetzel mit einigen spielerischen Schwächen. Eingängige Steuerung und abwechslungsreiche Missionen halten den Spieler bei der Stange.



ENTWICKLER: GAME ARTS, JAPAN (WWW.SWINGAG.DE)

Gungriffon Blaze



Gut getarnt: Feindliche Geschütztürme sind in hügeligem Gelände nur schwer zu entdecken – haltet nach Mündungsfeuer Ausschau!

Der Name "Gungriffon" bürgt seit 1996 für Qualität im Action-Bereich: Damals erschien der gleichnamige Mech-Shooter exklusiv für Segas Saturn und heimste im MAN!AC-Test 84% Spielspaß ein. Zwei Jahre später kam mit "Gungriffon 2" (ebenfalls Saturn) ein dezent verbesserter Nachfolger, der sogar noch einen Prozentpunkt drauflegen konnte.



Die Erde im Jahr 2015: Der dritte Weltkrieg hat verheerende Schäden angerichtet – immerhin überlebte die Menschheit das nukleare Desaster. Doch anstatt über dauerhaften Frieden zu diskutieren, lassen die Weltmächte weiterhin ihre Hightech-Waffen sprechen. Dieses Endzeit-Szenario ist Schauplatz von Game Arts' 3D-Action-Spektakel "Gungriffon Blaze": Ihr seid Mitglied eines Militär-Bündnisses, das sich für den Schutz und die Befreiung unterdrückter Völker einsetzt. Im Cockpit eines waffenstarrten Kampfroboters müsst Ihr Euren Verbündeten in sechs Missionen unter die Arme greifen. Dabei spielt Ihr



Klein, aber oho: Euer Kampfroboter ist so gewaltig, dass normale Panzer wie Spielzeuge wirken. Allerdings zehren Treffer der kleinen Biester heftig an den Energiereserven.

den Beschützer von Rettungskonvois, leistet Verstärkung bei der Zerstörung von feindlichen Festungen oder seid an der Rückeroberung strategisch wichtiger Stützpunkte beteiligt. Nach der Einsatzbesprechung dürft Ihr Euren Mech mit modernstem Kriegsgerät ausstatten: Neben der festinstallierten Primärwaffe stehen Euch drei weitere Slots für Kampfsysteme wie ein panzerbrechendes Schrotgewehr, zielsuchende Raketen oder Granatwerfer zur Verfügung. Falls gewünscht, lasst Ihr zudem Extras wie Panzerverstärkung, schnelleres Nachladen oder höhere Zoomstufe einbauen. Für alle Waffen und Goodies gilt: erst einsammeln, dann anwenden. Das heißt: Ihr müsst auf dem Schlachtfeld nach speziellen Item-Kisten Ausschau halten und die Mission erfolgreich abschließen – erst dann stehen die Geräte in Eurer Ausrüstungswerkstatt zur Verfügung.

Die Steuerung des Kampfroboters erinnert an einen First-Person-Shooter: Der linke Stick regelt die Blickrichtung aus der Ego-Perspektive, das rechte Pendant übernimmt die Bewegung des Kolosses in die vier Richtungen. Via LI-Taste aktiviert Ihr eingebaute Raketentriebwerke und überwindet so größere Abgründe oder schwebt auf höher gelegene Abschnitte. Dank Zoom-Button visiert Ihr feindliche Mechs, Panzer oder Hubschrauber zielgenau an oder erkundet aus sicherer Entfernung die Umgebung. Während einer Mission steht Ihr ständig in Funkkontakt mit Euren Kollegen – das Schlachtfeld ist prall gefüllt mit Freund und Feind. Für Orientierung sorgen Eure Bildschirmanzeigen: Himmelsrichtung, Art des Ziels, Status der Waffensysteme und Energieanzeige habt Ihr immer im Blick – auf eine Übersichtskarte müsst Ihr leider verzichten. os



Das Kriegsgerät der Zukunft hat mitunter ein seltsames Äußeres: Diese Robo-Krabbe besitzt sogar Räder an den Füßen.

"GUNGRIFTON BLAZE" IST MECH-ACTION IN REINKULTUR: Ohne ausschweifendes Roboter-Basteln wie in "Armored Core 2" kommt Ihr sofort zur Sache – Mission sowie Waffen wählen und ab geht's aufs Schlachtfeld. Die unkomplizierte Steuerung vermittelt mit der flüssigen, etwas kargen Optik und der donnernden Surround-Sound-Kulisse fast schon Ego-Shooter-Atmosphäre. Weiterer Pluspunkt sind die originellen Waffen: Ihr werdet einige Stunden mit dem Erforschen ihrer Qualitäten verbringen, zumal die hervorragend ausgearbeiteten Missionen unterschiedliche Taktiken verlangen. Leider hat das Mech-Spektakel zwei Haken: Ein halbes Dutzend Aufträge ist definitiv zu dürftig. Zudem hätte ich mir eine Karte mit den Missionszielen gewünscht – so irrt Ihr des öfteren planlos durch die hübsche 3D-Kulisse.



Oliver Schultes

Spielspaß 79%

HERSTELLER Swing		ACTION
SYSTEM PS2		STRATEGIE
ZIRKA-PREIS 120 Mark		PRÄSENTATION
GRAFIK SOUND 70% 79%		MULTIPLAYER
Brachiale 3D-Mech-Action mit motivierendem Missionsdesign. Leider viel zu kurz.		

AB 12



Beim Einsatzbriefing (links) müsst Ihr gut aufpassen, denn während der Mission fehlt eine Übersichtskarte. Mit der Zoomfunktion verschafft Ihr Euch den nötigen Überblick im Feld (rechts).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant

ENTWICKLER: NAMCO, JAPAN (WWW.NAMCO.COM)

Time Crisis Project Titan



Dickes Ding: Um diesen Boss besser zu treffen, bewegt Ihr Euch mit Hilfe der Pfeile durch die Deckung.



Gefahr erkannt: Ballert selbst bei hohem Gegneraufkommen immer erst auf die besonders aggressiven roten Bösewichte.



Kopf runter: Taucht die dezente Warnung auf, nahen Objekte, die Euren Schädel kräftig eindellen könnten.

PS VSSE-Agent Richard Miller steckt in der Klemme: Auf den Präsidenten der Südsee-Inseln Caruba wurde ein Attentat verübt und er gilt als der Hauptverdächtige. Die Agentur kann ihm nur 48 Stunden Zeit zum Beweisen seiner Unschuld gewähren. Der einzige Hinweis einer anonymen Quelle namens Abacus führt ihn auf die Yacht der Schmugglerorganisation 'Kantaris' – außerdem scheint sein Erzfeind Wild

Dog ebenfalls in die Affäre verwickelt zu sein...

Im Gegensatz zum indizierten Vorgänger von 1997 ist "Time Crisis Project Titan" keine Automatenumsetzung, sondern wurde eigens für die PSone entwickelt. Das Spielprinzip bleibt allerdings den Spielhallen-Vorbildern treu: Mit Hilfe der exakten Namco-Lightgun G-Con45 ballert Ihr Euch als Ein-Mann-Armee durch vier in je vier Abschnitte aufgeteilte Levels, an deren Ende jeweils ein besonders fieser Obermott zum Duell wartet. Neben Schießereien auf der

Yacht mit ihren engen Gängen kämpft Ihr u.a. in düsteren Fabrikhallen und tropischen Flughäfen. Erreicht Ihr von Feinden besetzte Wegsperrern, lauert Ihr erst hinter einer Deckung, die Euch u.a. in Ruhe nachladen lässt und vor heranfliegenden Granaten und Raketen schützt. Um die Schurken zu eliminieren, verlasst Ihr auf Knopfdruck Euer Versteck und verballert Euer Magazin. Zu lange dürft Ihr bei der Hatz allerdings nicht brauchen, denn das unerbittlich tickende Zeitlimit wird erst aufgestockt, wenn Ihr einen Bildschirm von Feinden gesäubert habt. Eine Neuheit gibt es beim Kampf gegen Bosse: Das 'Multi-Versteck-System' erlaubt Euch, zwischen verschiedenen Deckungen zu wechseln und so günstigere Ausgangspositionen zu erreichen. *us*

! LASST DIE WAFFEN SPRECHEN: Eigentlich hat sich bei "Project Titan" im Vergleich zum Vorgänger nicht allzuviel getan. Zwar wurde die Optik nur dezent aufgefrischt, sie erfüllt aber einwandfrei ihren Zweck: Die Gegner sind gut zu erkennen, unnötiger Lebensverlust wegen mangelnder Übersicht ist fast ausgeschlossen. Spielerisch bringen allein die strategisch aufgemotzten Boss-Duelle ein bisschen frischen Wind in das Geballer. Lightgun-Fans brauchen sich an der Innovationslosigkeit aber nicht zu stören: Der taktisch angehauchte Spielablauf macht auch heute noch mächtig Spaß und ist eine willkommene Abwechslung zu friedvollem Schießbudenkram – zumal die langen Level abwechslungsreich



und spannend gestaltet sind und die PAL-Anpassung gut ausgefallen ist. **Ulrich Steppberger**

81%

Spielspaß
Technisch bieder, spielerisch stark: Der actionreiche Lightgun-Shooter begeistert mit spannenden Feuergefechten.

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	74%

ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	



WahRlich KöNiglich!

LoGos		
6004	6015	6428
6901 Ich hab Dich lieb	6915 ohne mich!	6968 Wicked
7049 Sumsen ist buper!	6003	7056 Boarding
7057 Zicke!	7061 POPPEN?	7069
7075 ARE YOU SO LONELY	7076 Nimm mich!	7078 LOVE
7079 I LOVE U	7080 USE FREI	7081 Hey Babe!
7082 DANGER	7083 WARNING	7084 PSYCHO!
7085 I ♥ BEER	7086	7153 Schumi
7155 Mika	7156	7071 WAS geht?
2675 Stefanie	4588 Michael	6909 Finger weg!!

Über 1300 weitere Vornamen, mehr Logos und Klingeltöne:

www.logoking.de

oder per Faxabruf unter 0800-500 40 500

(24PF./min Hauptzeit - 12PF./min Nebenzeit)

BildMitteilungen (nur für Nokia 3210, 3310, 6210, 6250, 8210, 8850)		
7900 Ich liebe Dich!	7910 HI!	7920 Waiting for you...
7923 I love you!	7924 Ich hab Dich lieb!	7931 ICH HAB DICH LIEB !!!
7942 Kacke am dampfen!	7943 LUST auf dein Eis?	7939 NEWS LOVE YOU!

Bestellhotlines:

D 0190-870 916*

A 0900-53 00 99 (ATS 29,76/min)

CH 0901-57 84 94 (CHF 4,23/min)

Und so einfach bestellst Du bei LogoKing: Bestellhotline anrufen und Handynummer sowie Bestellnummer angeben. Innerhalb weniger Sekunden erhältst Du Dein Logo oder Deinen Klingelton auf Dein Handy!

KlingelTöne

CHARTS

- 8183 Outkast - Ms Jackson
- 8142 Stan - Eminem
- 8149 Overload - Sugababes
- 8178 Operation Blade - Public Domain
- 8137 Gravel Pit - Wu-Tang Clan
- 8129 Es ist geil ein Arschloch zu ... - Christian
- 8147 Ich geh nicht ohne Dich - Walter
- 8187 What a feeling - DJ Bobo & Irene Cara
- 8055 La Passion - Gigi D'Agostino
- 8136 Who Let The Dogs Out - Baha Men
- 8144 Love don't cost a thing - Jennifer Lopez
- 9119 Hey Baby - DJ Ötzi
- 8188 Return of Hip-Hop - DJ Tomakk
- 8186 Can't fight the moonlight - Leann Rimes
- 8139 911 - Wyclef Jean feat. Mary J. Blige
- 8185 Exploration of Space - Cosmic Gate
- 8184 Death Daah - Barcode Brothers
- 8190 Rollin' - Limp Bizkit
- 8148 Upside Down - A*Teens
- 8140 Love How You Love Me - M. Thornton
- 8181 Evertime you need - Fragma + M. Rubio
- 8143 Supreme - Robbie Williams
- 8180 One More Time - Daft Punk
- 8179 Up & Down (Don't fall in love) - B.More

TV / FILM

- 8503 Al Bundy
- 8606 Spiel mir das Lied vom Tod
- 8604 James Bond
- 8518 Star Wars
- 8600 Das Boot
- 8603 Indiana Jones
- 8520 Marienhof
- 8521 Verbotene Liebe
- 8504 Gute Zeiten Schlechte Zeiten
- 8509 Lindenstraße
- 8514 Pipi Langstrumpf
- 8513 Muppets Show
- 8515 Pink Panther
- 8508 Heidi

TOP

- 8061 Absolutely Everybody - Vanessa Amorosi
- 8003 Axel F. - Harold Faltermeyer
- 8078 Sandstorm - Darude
- 8016 The Riddle - Gigi D'Agostino
- 8715 Moskau - Dschinghis Khan
- 9018 Wann wirds mal wieder... - R.Caroli
- 9013 Hoch auf dem gelben Wagon - Heino
- 9003 Marmor Stein und Eisen... - D.Deutscher
- 8717 Hier kommt Alex - Die toten Hosen
- 8710 Von den blauen Bergen kommen wir
- 8708 Major Tom (Völlig isoliert) - P.Schilling
- 8712 Sieben Tage, sieben Nächte - W. Patry
- 8700 99 Luftballons - Nena
- 8702 Brutta Sozialprodukt - Geier Sturzflug
- 8704 Ich hab nur von Dir geträumt - Nena
- 8705 Money money money - Abba
- 8910 Happy birthday to you

1x Logo: Nokia 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110
1x Klingelton: Nokia 3210, 6090, 6110, 6130, 6150, 8110, 8810
5x Klingelton: Nokia 3310, 6210, 6250, 7110, 8210, 8850, 9000L, 9110

*DEM 3,63/min

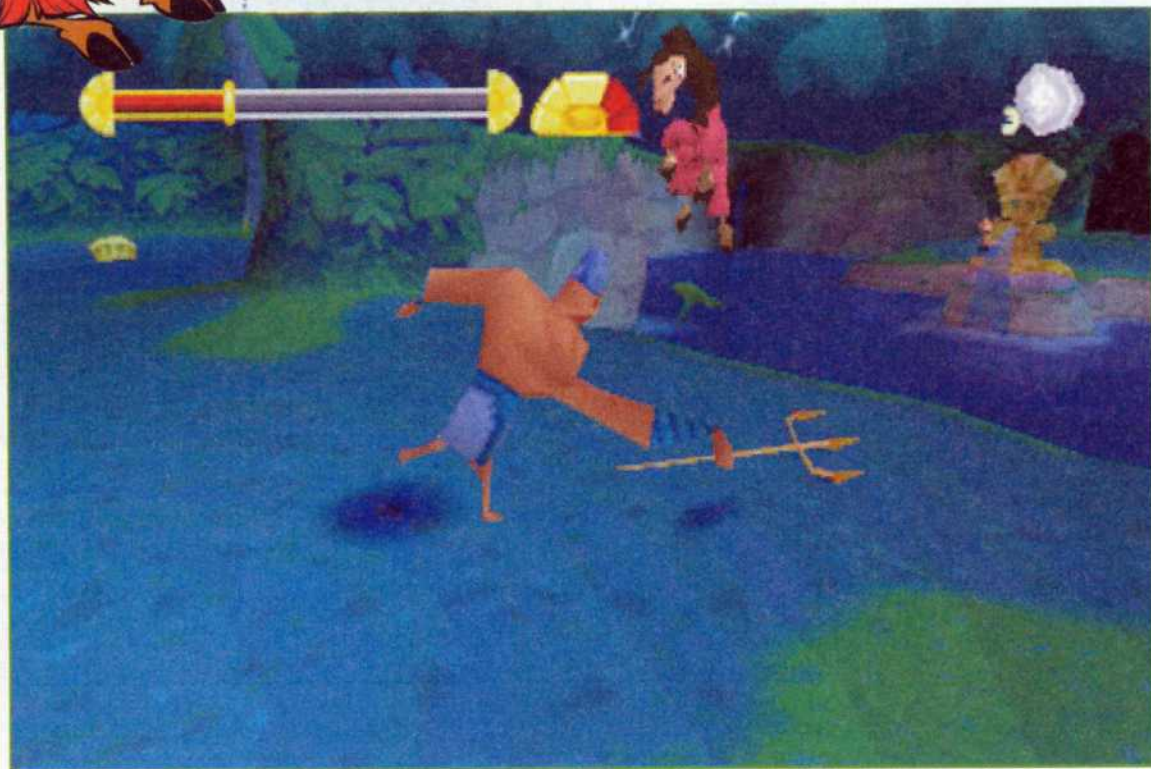
ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: ARGONAUT, ENGLAND (WWW.ARGONAUT.COM)



Ein Königreich für ein Lama



Der Wärtler mit der Pike: Bei den meisten Bösewichten reicht ein gezielter Hufkick, um sie ins Comic-Nirvana zu schicken.



Übung macht den Meister: Trotz dezent träger Steuerung stellen die seltenen Sprungpassagen kein größeres Problem dar.

Ein Königreich für ein Lama ist Disneys 28. abendfüllender Zeichentrickfilm. Knapp 67.5 Millionen US-Dollar Produktionskosten, ein Soundtrack von Sting und bekannte Synchronsprecher wie John Goodman und David Spade ließen in den USA die Kasse klingeln. Bei uns läuft der Streifen am 15. März an.



Na bitte, es geht doch: Nach dem eher mäßigen "Aladdin - Nasiras Rache" beweist Argonaut mit "Ein Königreich für ein Lama", dass sich aus einer zugkräftigen Lizenz auch ein ordentliches Spiel machen lässt.

Im PSone-Jump'n Run zum gleichnamigen Disney-Zeichentrickfilm übernehmt Ihr die Rolle des fiktiven Inka-Königs Kusco, der Opfer einer fiesen Verschwörung wird. Durch einen hinterhältigen Staatsstreich versucht Kuscos engste

tioniert nicht: Anstatt ihn zu töten verwandelt der trottelige Fleischklops Kusco irrtümlicherweise in ein Lama. Um seine Unfähigkeit zu verbergen, setzt Kronk das spuckende Huftier kurzerhand im hinterletzten Winkel des Königreichs aus. Eine Schlamperei mit Folgen, denn der geprellte Herrscher denkt gar nicht daran, seinen Thron kampflös aufzugeben und begibt sich auf die weite Reise zurück in die Hauptstadt.

Insgesamt acht Welten, unterteilt in je drei bis fünf Level gilt es zu durchqueren. Los geht's in einem Bauerndorf, später schlagt Ihr Euch durch dichtes Dschungelgebiet, ein steiles Gebirge

und finstere Katakomben. Wie Hüpfspielveteran Spyro tragt Kusco meist durch freibehgbare 3D-Areale. Mit einem gezielten Hufschlag streckt Ihr garsichtige Spinnen und dickbäuchige Soldaten nieder; findet Ihr Beeren, dürft Ihr Eure Feinde in bester Lama-Manier aus der Egoperspektive bespucken. Auf Knopfdruck legt Kusco einen energiezehrenden Spurt hin, überall versteckte Münzen steigern den Maximalwert des Sprintbalkens. Das Niederstrecken von Gegnern und Genre-spezifische Sprungeinlagen sind eher sekundäre Elemente, denn die Entwickler legten gesteigerten Wert auf Abwechslung: Mal sucht Ihr für Euer Fortkommen diverse Schlüssel und löst komplexe Schalterrätsel, mal liefert Ihr Euch "Mario 64"-ähnliche Wettrennen mit den Dorfbewohnern oder wagt eine wilde Flussfahrt in Krokodil-verseuchten Gewässern.

Während des Spiels ertönt eine gelungene deutsche Sprachausgabe, zwischen den Welten werdet Ihr gar durch Szenen aus dem Film verwöhnt. cg



Lama-Denkspott: Nur wenn Ihr die Vasen auf den richtigen Schaltern platziert, öffnen sich die hölzernen Tore.

WÄHREND "ALADDIN - NASIRAS RACHE" unter hakeliger Steuerung und ruckelnder Grafik zu leiden hatte, beweist das Lama-Abenteuer, dass die Entwickler von Argonaut ihr Handwerk nicht verlernt haben: Die bunten, wenn auch etwas sparsam texturierten Welten ziehen in angemessener Geschwindigkeit an Euch vorbei. Zwar steuert sich Kusco relativ träge, da das Hauptaugenmerk aber nicht auf kniffligen Hüfpassagen, sondern Kombinationsrätseln und Geschicklichkeitseinlagen liegt, fällt dieser Aspekt nur unwesentlich ins Gewicht. "Ein Königreich für ein Lama" verbindet gekonnt traditionelle Genre-Kost mit abwechslungsreichem Level-Design, wengleich sich das Ganze wegen des moderaten Schwierigkeitsgrads eher an jüngere Semester und Einsteiger richtet. Kein Meilenstein, aber eine äußerste unterhaltsame Lizenzversoffung.



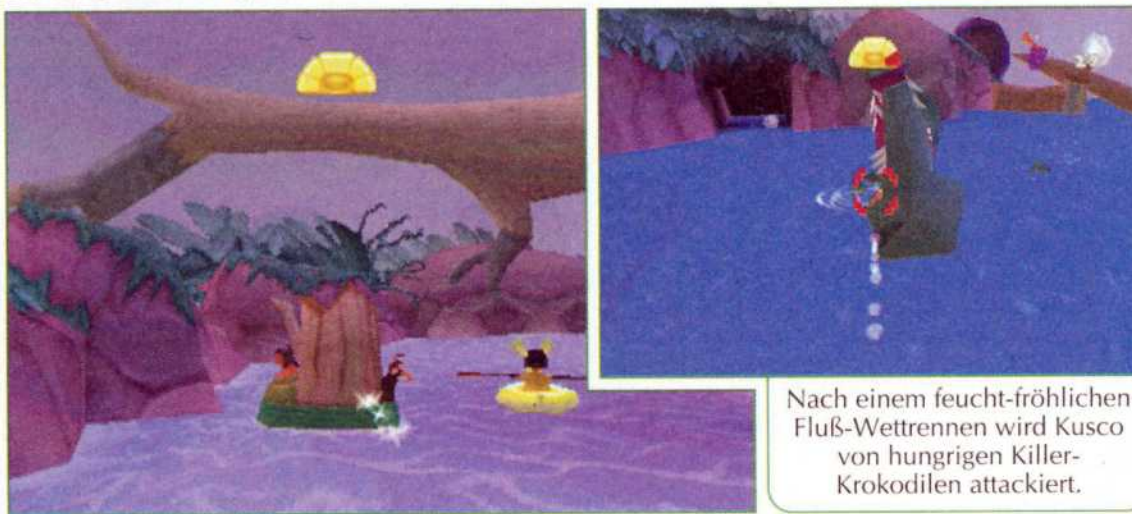
Colin Gäbel

Spielspaß 72%

HELSTELLER	Sony	ACTION
SYSTEM	PSone	STRATEGIE
ZIRKA-PREIS	90 Mark	PRÄSENTATION
GRAFIK	64%	MULTIPLAYER
SOUND	67%	

Da spuckt das Lama: Spaßiges Hüpfabenteuer mit abwechslungsreichen Knobel- und Action-Einlagen.

AB 12



Nach einem feucht-fröhlichen Fluß-Wettrennen wird Kusco von hungrigen Killer-Krokodilen attackiert.

ENTWICKLER: NST, USA (WWW.NINTENDO.DE)

Pokémon Puzzle League



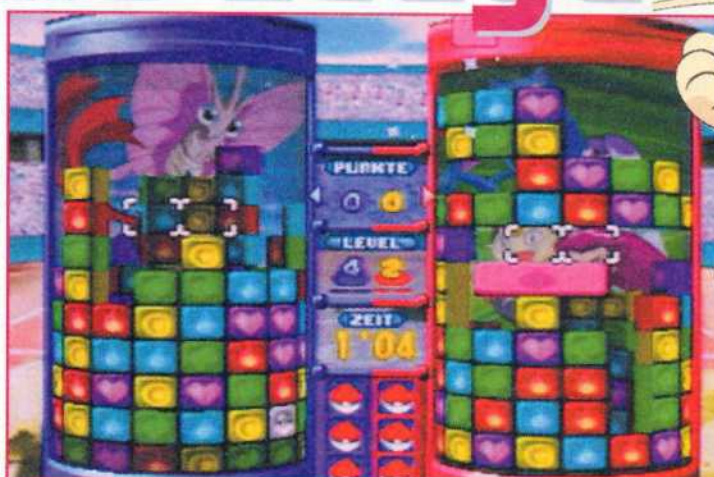
Geld verdienen leicht gemacht: Nintendo wärmt den antiken 16-Bit-Puzzler "Tetris Attack" auf und quetscht ein paar Kultmonster ins Modul – fertig ist die Pokémoneten-Quelle. Jede Menge TV-bekanntes Drumherum kann über



Hartgesottene Pokémon-Fans freuen sich über den Auftritt ihrer Heroen: Hier puzzelt Ihr gegen das fiese Team Rocket.

den simplen Kern des Knoblers nicht hinwegtäuschen: Reihenweise bunte Symbole wandern langsam gen oberen Bildrand, liegen drei oder mehr gleichfarbige horizontal bzw. vertikal in Reihe, so verschwinden sie. Zum Umschichten dient ein zweiteiliger Cursor, mit dem Ihr nebeneinander liegende Blöcke vertauscht – das war's.

Damit Euch das Ganze nicht zu schnell langweilig wird, gibt's einige Variationen: Neben Endlos-, Zeit- und Puzzlemodus sorgen reihenweise KI-Gegner für Beschäftigung. Durch gekonnte Kettenreaktionen schickt Ihr der Konkurrenz Riesenblöcke in den Bottich;



Adé Übersicht, hallo Hektik: In der 3D-Variante ist der Becher rundherum mit Symbolen angefüllt.



Im Puzzle-Modus habt Ihr eine vorgegebene Zahl Züge, um sämtliche Symbole abzuräumen.

haben die Symbole die Oberkante erreicht, ist das Spiel vorbei. Leider könnt Ihr nicht wie bei "New Tetris" zu viert gegeneinander antreten – Duelle werden nur im Duett ausgetragen. sf

POKÉMANIACS werden "Pokémon Puzzle League" lieben. Von FMVs im Stil der TV-Serie über die vielen Spielfiguren aus dem Pokémon-Universum bis zur Original-Synchronisierung der Charaktere – Anhänger der Nintendo-Monster bekommen reichlich Futter für Ohr und Auge. "Tetris Attack"-Kenner freuen sich zudem über die aufreibende 3D-Variante und die unzähligen Puzzles samt komfortablen

Editor für Kopfnüsse im Eigenbau. Trotz professioneller Aufmachung und witzigem Zweispieler-Modus sollten ausgehungerte N64-Besitzer dennoch Vorsicht walten lassen. Zum einen ist das Knobel-Prinzip, das mit dem Klassiker "Tetris" nur wenig gemein hat, nicht jedermanns Sache. Zum anderen geht die optische und akustische Aufmachung jedem Pokémon-Verweigerer nach wenigen Minuten gehörig auf die Nerven.



Stephan Freundorfer

Spielspaß **74%**

"Tetris Attack" im Pokémon-Gewand: Amüsante Knobelei, die bei Monster-Hassern Ausschlag verursacht.

HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	140 Mark
GRAFIK	62%
SOUND	68%



ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

Universe of Entertainment

The Best in Games, DVDs and Merchandise

Dreamcast
Playstation
Playstation 2
Nintendo 64
PAL & NTSC
DVD Zone 1 & 2
Toys & Merchandise

VIDEOGAMES
MERCHANDISE
DVD



Tel. ++41 1 796 29 25

Fax. ++41 1 796 29 27

Email: bea@active.ch

Shop Bahnhofstr. 5, CH-8712 Stäfa

Di-Fr 14.00-18.30, Sa 10.00-16.00

www.uoe.ch

ENTWICKLER: SUNFLOWERS, DEUTSCHLAND (WWW.TECHNOMAGE.DE)

Technomage

Fantasy aus Deutschland: Sunflowers' Epos entführt Euch in das märchenhafte Gothos, ein Reich, das seit Jahrhunderten Schauplatz eines erbitterten Glaubens-Konflikts zweier Völker ist. Die Dreamer, schöngestige Naturen, die ihr Leben den Künsten und dem Magie-Studium widmen, können die Faszination der Steamer für Maschinen und Technik nicht im geringsten nachvollziehen. Während die Steamer den lieben langen Tag in ihren Bastelschuppen an den ungewöhnlichsten Apparaten herumschrauben, vertrauen die Dreamer bei alltäglichen Problemen voll und ganz den Kräften der Magie. Freundschaften untereinander sind verpönt, Dreamer-Steamer-Liebschaften sogar durch ein uraltes Gesetz verboten. Als Spross einer solchen Mischbeziehung hat Melvin – der jugendliche Held in "Technomage" – in seiner Kindheit schwer unter den hämischen Spötteleien der Altersgenossen zu leiden gehabt. Aufgewachsen bei der Mutter in Dreamertown, konnte Mel einerseits nie so gut zaubern wie die Kameraden, und wurde andererseits wegen seines unschicklichen Interesses an Maschinen stets ausgelacht. Als eines Tages die Erde beb



Abenteuerer-Handbuch, Kapitel 1: Frost-Monstern schmecken Feuerpfeile überhaupt nicht, Hitze-elementare Ungetüme vertreibt Ihr hingegen am besten mit Eismagie.



Baras
Geh mir bloß aus den Augen, Du Suppenmeuchler! Wenn ich richtig auf dem Damm wäre, würde ich Dich und

Man spricht Deutsch: Sämtliche Texte wurden von mal mehr, mal weniger talentierten Akteuren synchronisiert.

Während der Großteil der Synchronarbeiten von Profis geleistet wurde, gab Sunflowers auch dem Nachwuchs eine Chance.

Bei einer Casting-Tour durch mehrere Großstädte fahndete die Crew nach unentdeckten Talenten. Mit Erfolg: Fünf Nebenrollen (u.a. Weinhändler Bacchus und Melvins Mutter) werden von Laien gesprochen.

und eine Heerschar blutrünstiger Bestien aus Gothos Eingeweiden gen Tageslicht hervorbricht, ist der Schuldige folglich schnell gefunden. Doch ehe die voreingenommene Gerichtsbarkeit über ihn urteilen kann, flieht Melvin nächtens heimlich aus seinem Heimatdorf, um auf eigene Faust nach den Ursachen der plötzlichen Monster-Invasion zu suchen.

Krieger-As & Zaubermeister

Acht riesige Welten durchstreift Ihr im Laufe des Abenteuers in der Rolle des Flüchtlings. Nach ersten Gehversuchen in der Heimatstadt stattet ihr Steamer-town einen Besuch ab, kämpft Euch durch unterirdische Höhlen-Labyrinth, frostige Eisgebirge und das Innere eines brodelnden Vulkans. Sogar ein Absteiger zu einem märchenhaften Feen-

dorf steht auf dem Programm. Gesteuert wird Mel aus der Iso-Perspektive. Während die Hintergründe aus Polygonen bestehen, wuseln sämtliche Spielfiguren außer einigen Obermotzen als Bitmap-Sprites durch die Areale. Mit den Schultertasten dürft Ihr die Kamera jederzeit stufenlos drehen, um auch in unübersichtlichem Terrain den Überblick zu behalten. Die Auto-Mapping-Funktion zeichnet Dungeon- und Städtearchitektur automatisch mit. Praktisch und unverzichtbar zugleich, denn die "Technomage"-Kerker sind gigantisch groß und meist nur spärlich ausgeleuchtet. Zur besseren Orientierung kann Melvin eine Fackel entzünden oder seinen Weg mit Kreide markieren. Als ob Ihr mit der Orientierung nicht schon genug Probleme hättet, lauern in den Verliesen



Gefahr im Märchenwald: Der Frieden im idyllischen Feenforst wird durch garstige Goblins und den geheimnisvollen Flussvergifter gestört.

SUNFLOWERS KONSOLENDEBÜT BIRGT LICHT & SCHATTEN: Zum einen fesselt die spannende Story mit zahlreichen Sidequests und abwechslungsreichen Schauplätzen, zum anderen dämpfen ein paar Design-Mängel den Abenteuerdrang: Die ungenaue Kollisionsabfrage macht manch Sprungeinlage zur Geduldprobe, auch bei den endlosen Monsterkämpfen haut Ihr öfters mal daneben oder wundert Euch über gegnerische Attacks, die eigentlich gar nicht hätten treffen dürfen. Nichtsdestotrotz fasziniert das Techno-Abenteuer mit beeindruckender Liebe zum Detail: Jede Welt wartet mit einer Vielzahl Texturen, Hintergrundobjekten und tollen Lichteffekten auf. Der Preis für die Optik-Wundertüte wird allerdings mit niedriger Auflösung und schwach animierten Sprites bezahlt. Den Aufwand, der für die Synchronisation betrieben wurde, nehme ich zwar lobend zur Kenntnis, dafür schwankt die Qualität der Sprecher von professionell bis untalentierte. Insgesamt ein gelungenes Action-Adventure, dass mit etwas mehr Feinschliff das Zeug zum Hit gehabt hätte – wegen des erfrischenden Euro-Looks besonders für Fantasy-Fans mit Kulleraugen-Phobie zu empfehlen.



Colin Gäbel



Guter Schnitt und tolle Technik: Die FMV-Sequenzen müssen sich vor der internationalen Konkurrenz nicht verstecken. Insgesamt erwarten Euch vor jeder Welt und zu besonderen Anlässen knapp 20 Minuten feinste Renderkost.

ANDERE VERSIONEN

Ein PC-Version ist erhältlich, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.



Ein merkwürdiges Volk: Die geschäftigen Schach ziehen mit ihren Waren wie Nomaden von Stadt zu Stadt.

und Wäldern giftige Spinnen, fliegende Skelette und hünenhafte Oger auf zartes Heldenfleisch. Die Echtzeitkämpfe sind eng an den Klassiker "Diablo" angelehnt. Anfänglich nur mit einem Dolch ausgestattet, metzelt Ihr Euch später mit Langschwert, Morgenstern und Flitzbogen durch die Reihen der Feinde. Dank seines gemischten Genoms lehrt Melvin den Feind aber auch mit Magie das Fürchten. Infernalische Feuerbälle, frostige Eisblitze und tobende Wirbelstürme – nach und nach lernt der Nachwuchsheld immer wirkungsvollere Zaubersprüche. Ähnlich einem Rollenspiel wächst mit jedem Sieg Mels Erfahrungspunktekonto. Steigt er ein Level auf, so dürft Ihr Punkte auf Attribute wie Stärke, Konstitution und Magie verteilen.

Abenteurer mit Köpfchen

Neben zahllosen Monsterkonfrontationen stehen in den Dungeons auch Schalter- und Schlüsselrätsel sowie einige haarige Sprungeinlagen auf dem Programm. In den Städten und Dörfern warten hinge-



Wie die meisten Spiele in Iso-Perspektive hat auch "Technomage" bei Sprungpassagen mit Übersichtsproblemen zu kämpfen.



Beine acht und Augen zwei, gleich hau' ich Dich zu Spinnenbrei: In jeder Welt lauert ein garstiger Obermotz auf Melvin.



Kerker-Knochelei: In den Dungeons sind Verschiebe- und Schalterrätsel an der Tagesordnung.



Ist's im Dungeon dunkel, macht die Fackel funkel: Mit der Funzel sucht Ihr jeden Winkel nach Items ab.

gen eher alltägliche Aufgaben auf Euch. Die Einwohner kommen mit all ihren kleinen und großen Sorgen mit Vorliebe auf Mels Hilfsbereitschaft zurück. So spürt Ihr für den Bibliothekar Leih Sünder auf, hilft einem verzweifelten Mann bei einer Rattenplage oder stellt die Energieversorgung in Steamertown wieder her. Ein Blick ins 'Questlog' klärt Euch über bereits absolvierte und noch zu erledigende Arbeiten auf. Mini-Spiele wie 'Himmel & Hölle' oder ein witziges Käferrennen sorgen zusätzlich für Kurzweil. Bei der musikalischen Untermalung setzt "Technomage" auf

Klasse statt Masse. Die exzellent arrangierten Klassik-Kompositionen bleiben meist angenehm im Hintergrund, um im rechten Moment dramaturgisch passend anzuschwellen. FMV-Sequenzen und tonnenweise Sprachausgabe runden die gelungene Präsentation ab. cg

Spielspaß 74%

HERSTELLER	Infogrames	ACTION
SYSTEM	PSone	STRATEGIE
ZIRKA-PREIS	90 Mark	PRÄSENTATION
GRAFIK	76%	MULTIPLAYER
SOUND	82%	

Neues Spiel beginnen
Gespeicherten Spielstand laden

Umfangreiches Action-Adventure 'Made in Germany' – trotz Schwächen ein gelungenes Fantasy-Epos.



freakware

Der Konsolen Online-Shop!

www.freakware.de

freakware • Postfach 33 64 • 50168 Kerpen • Fon. 02273/ 955 608 • Fax. 02273/955 609 • E-mail info@freakware.de

ENTWICKLER: UBI SOFT, KANADA (WWW.UBISOFT.DE)

F1 Racing Championship



You drive me crazy: Allen Formel-1-Anfängern sei die in "F1 Racing Championship" integrierte Fahrschule wärmstens empfohlen. Zwar hält sich die Qualität der Tipps, die Ihr via Sprachausgabe erhaltet, in Grenzen. Um die grundlegende Handhabung des Boliden, das Einlenken in Kurven und simple Überholtaktiken zu erlernen, taugt dieser Modus allemal. Zudem motiviert Euch die Wertung der einzelnen Lektionen: Bleibt Ihr weit unter der geforderten Zeit, werdet Ihr mit einem 'Exzellent' ausgezeichnet.



Ubi hat fertig: Mit der PS2-Version komplettiert der französische Hersteller seinen vielköpfigen "F1 Racing Championship"-Rennstall. Wie bei den Geschwistern für PSone, Dreamcast und N64 habt Ihr's mit originalen Fahrern, Teams und Boliden zu tun – allerdings wird die Lizenz auch nach zwei Jahren nicht aktueller: Die Saison 1999 steht nach wie vor im Mittelpunkt.

Weniger altbacken geben sich dafür die Spiel-Modi: War Abwechslung bei den letzten Inkarnationen dünn gesät, bekommt Ihr nun eine motivierende Palette an Wettbewerben. Dabei stehen Euch zu Beginn nur vier der sechs Möglichkeiten offen: In der Arcade-Variante schert Ihr Euch je vier Runden nicht um Schäden oder unerlaubte Abkürzungen, allein das Endergebnis zählt. Wollt Ihr die gesellschaftlich anerkannte Energieverschwendung dagegen von der Pike auf lernen, geht Ihr in die Fahrschule und spielt Euch durch ein gutes Dutzend Prüfungen. Erst wenn Ihr diese absolviert habt, dürft Ihr in der Sim-Variante neben Zeitfahren und Einzel-Grand-Prix auch die Gesamt-Meisterschaft wählen. Eine Reihe Szenarien, in denen Situationen



In der Innenansicht kommt echtes F1-Flair auf: Der Kopf des Piloten bewegt sich durch die Fliehkräfte, zudem beobachtet Ihr Spiegelungen auf dem Chassis und Hitzeflimmern.

der Saison '99 zu meistern sind, öffnen sich schließlich erst, wenn Ihr Euch im Arcade-Modus bewiesen habt. Egal in welcher Variante, für PS-haltige Atmosphäre ist gesorgt: Rast in einer von vier Perspektiven (bevorzugt natürlich die 'Premiere World'-Wagenkamera) an dicht besetzten Tribünen entlang, kämpft Euch durch Gischtwolken im Blindflug an Eurem Vordermann vorbei oder lasst von der animierten Boxencrew frische Reifen aufziehen und verlorene Spoiler ersetzen. Dank diverser Optionen, die Ihr vor und während des Rennens ändert, passt Ihr den Schwierigkeitsgrad Euren Fähigkeiten an. So bestimmt Ihr Wet-

ter, Schäden und Gegner-KI, legt Euch ABS sowie Lenkhilfe zu oder schaltet eine Ideallinie ein. Im Wagen-Setup justieren versierte PS2-Mechaniker zudem zehn Attribute des Boliden. Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern malträtiert Euch das Spiel nicht mit übertrieben realistischen Fahrverhalten – ein gesundes Mittel zwischen sensibler und verzeihender Handhabung beugt Dauerfrust vor. Trotzdem sind die Tücken des F1-Alltags nicht zu unterschätzen: Nasser Asphalt, beschädigtes Chassis, abgefahrene Reifen und ehrgeizige Konkurrenten machen aus jeder Pole Position einen Arbeitssieg. *sf*



Gar nicht so einfach: In einer der Experten-Lektionen müsst Ihr zwei harte Gegner in kürzester Zeit überholen.



Harter Kampf im Regen: Auf dem A1-Ring behindern Euch Gischt und rutschiger Belag.

DIE PS2 KOMMT IN DIE GÄNGE: Nachdem EAs Schnellschuss "F1 Championship 2000" und Ubis aktuelle Rennversuche auf N64 und Dreamcast eher enttäuscht hatten, wird "F1 Racing Championship" der Königsklassen-Lizenz endlich gerecht. Bis auf leichte Ruckeleinlagen bei komplexen Strecken und 20 Konkurrenten im Blickfeld, die in eine Schikane einlenken, überzeugt die Optik auf ganzer Linie: Hitzeflimmern, Wettereffekte, Environment Mapping auf dem Lack und realistisch aussehende Kurse machen die Raserei vor allem in der Innenansicht zur Augenweide. Die Motivationskraft steht der Grafik in nichts nach: Freischaltfunktion, Fahrschule, Szenarien – gepaart mit der exzellenten Steuerung bekommt Ihr hochwertiges Rennfutter für Wochen. Allein Hardcore-Simulanten ist's ein bisschen zu simpel.



Stephan Freundorfer

Spielspaß 86%

HERSTELLER	Video System	ACTION
SYSTEM	PS2	STRATEGIE
ZIRKA-PREIS	120 Mark	PRÄSENTATION
GRAFIK	84%	MULTIPLAYER
SOUND	75%	

F1 für alle: Hervorragend spielbare Simulation mit einwandfreier Optik und jeder Menge Modi. Für Profis etwas zu leicht.



Garage

Wagen	21	40	70
Wet	14	0.5	0.5
Wet	25	0.5	0.5
Wet	16300	16	22
Wet	0.75	0.41	
Wet	0.19	0.19	

MAX. GESCHWINDIGKEIT
BESCHLEUNIGUNG

Das verständliche Setup freut Mechaniker, der Splitscreen mit komplettem KI-Feld begeistert Multiplayer-Fans.

ENTWICKLER: SQUARE, JAPAN (WWW.SQUARESOFT.COM)

Driving Emotion Type-S

„Final Fantasy“-Erfinder Square geht erneut fremd. Mit „Driving Emotion Type-S“ präsentieren die Rollenspiel-Profis eine anspruchsvolle Fahrsimulation: Mehrere Dutzend Sportwagen renommierter Firmen wie Toyota,

Porsche oder Ferrari stehen zur Rekordjagd auf (zunächst) vier Rundkursen parat. Durch Erfolge im ‚Arcade Type-S‘-Modus schaltet Ihr zusätzliche Strecken in unterschiedlichen Varianten sowie rasante Bonus-Wagen frei.

Fahranfängern sei das ‚Spurtraining‘ ans Herz gelegt: Ohne Konkurrenz hangelt Ihr Euch an der roten Ideallinie entlang – gezackte Bandabschnitte informieren dabei über die korrekten Bremspunkte. So gerüstet geht’s auf zur Highscore-Jagd im ‚Time Attack‘-Modus: Vor jedem Rennen dürft Ihr in den Auto-Optionen Änderungen an Aufhängung, Getriebe, Bremsen oder Stabi-



Die Cockpit-Perspektive zeigt einen hübschen ‚Milcheffekt‘ auf der Frontscheibe, dafür ruckelt die Lenkanimation.

RPG-Experte Square versuchte sich bereits zweimal im Rennspiel-Genre. Doch weder das Story-lastige „Racing Lagoon“ noch der Fun-Racer „Chocobo Racing“ (MAN!AC 9/99, 47% Spielspaß) kamen über Mittelmaß hinaus.



Trotz ach so süßer Fantasy-Charaktere eine Fehlzündung: „Chocobo Racing“ auf PSOne.



Allein auf weiter Flur: Im Zweispieler-Modus fehlen CPU-Konkurrenten – immerhin ist die Optik so flüssig wie in der Solo-Variante.

lisatoren vornehmen, um entscheidende Sekundenbruchteile herauszuholen. Im Zweispieler-Modus duelliert Ihr Euch schließlich mit einem menschlichen Konkurrenten ohne zusätzliche CPU-Fahrer. os

DIE NEUE S-KLASSE IM RENN-SPIEL-GENRE? Weit gefehlt! „Driving Emotion Type-S“ schrammt haarscharf am Totalschaden vorbei: Selten habe ich eine dermaßen gewöhnungsbedürftige, bockige Steuerung in einem Racer erlebt. Zwar wurde das Fahrverhalten gegenüber der völlig missratenen japanischen Version ein wenig verbessert, Anfänger werfen das Pad dennoch spätestens nach zwei Runden frustriert in die Ecke. Ein kleiner Fehler und Ihr schlingert unkontrolliert über die Piste – erster Platz und neue Wagen ade! Auch der Rest des Spiels kann nicht überzeugen: Keine motivierende Wettbewerbs-Variante mit mehreren Rennen, keine anspruchsvollen optischen Spielereien, keine zusätzlichen CPU-Gegner im Zweispieler-Modus und ein fades Streckendesign sind weder für Square noch für Publisher EA ein Aushängeschild.



Oliver Schultes

HERSTELLER	Square/EA	Spielspaß 49%	Argerliche Rennsimulation: Wenig Spielmodi, fade Optik und eine misslungene Steuerung langweilen.	ACTION	<input type="checkbox"/>
SYSTEM	PS2			STRATEGIE	<input type="checkbox"/>
ZIRKA-PREIS	120 Mark		PRÄSENTATION	<input type="checkbox"/>	
GRAFIK SOUND	61% 55%		MULTIPLAYER	<input type="checkbox"/>	

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

UNSER KOMPLETTES PROGRAMM UNTER:

primalgames.com

 PlayStation. 129,95	 PlayStation. 89,95
 Dreamcast 89,95	 Dreamcast 99,95
 PlayStation. 129,95	
 PlayStation 2 119,95	 PlayStation 2 119,95
 PlayStation 2 119,95	 PlayStation 2 109,95

PLAYSTATION

- PS ONE249,95
- Xploder 900079,95
- Alone in the Dark IVi.V.
- Alien Resurrection99,95
- Blade89,95
- Breath of Fire 4call
- C-12 Resitance89,95
- Crash Bash89,95
- Dancing Stage Euro79,95
- Driver 279,95
- Dino Crisis 289,95
- Digimon89,95
- Formel 1 200189,95
- Fifa 200199,95
- Lunar 2call
- Mat Hoffmans Pro Bmx89,95
- M... Underground99,95
- Persona 2call
- Star Ocean 259,95
- Spiderman89,95
- Techno Mage89,95
- Tomb Raider Chronicles99,95
- Tony Hawk 289,95
- Ultimate Fighting59,95
- Vanishing Point89,95
- Vagrant Story89,95
- Verkehrsgigant89,95
- WWF Smack Down 289,95

- PS 2**
- Grundgerät869,00

BEI IHRER BESTELLUNG AKZEPTIEREN WIR:



- Fernbedienung ab39,95
- Amored Core 2119,95
- Dead or Alive II119,95
- Fifa 2001119,95
- Gran Turismo 3119,95
- ONI99,95
- Orphen119,95
- Projekt Edeni.V.
- Rayman Rev.119,95
- Ready To Rumble 2109,95
- Ridge Racer V119,95
- Silent Scope109,95
- Track 'n Field109,95
- Madden 2001119,95
- Midnight Club99,95
- NBA Live 2001119,95
- NHL 2001119,95
- Tekken Tag Tournament119,95
- Theme Park World119,95
- X-Squad119,95

DREAMCAST

- Grundgerät289,95
- Multinorm Umbau99,95

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

- Mouse59,95
- VMS Memory59,95
- Age of Empire 2call
- Beserk89,95
- Capcom Vs. Snk99,95
- Daytona USA 2001i.V.
- Dead Or Alive II99,95
- Ecco The Dolphin99,95
- F1 Racing Championship99,95
- Ferrari F35599,95
- Fighting Viper 299,95
- Illbleedcall
- Iron Aces149,95
- Jet Set Radio89,95
- Kiss Psyco Circus99,95
- Mat Hoffmans Pro Bmxi.V.
- Maken X69,95
- Metropolis Speed Racer89,95
- Power Stone 299,95
- Ready 2 Rumble Round 299,95
- Records of Lodos99,95
- Resident Evil 3 dt99,95
- Resident Evil: Code V.99,95

- Unrealcall
- Sega Rally39,95
- Sega Extreme Sport89,95
- Silent Scope89,95
- Starlancer99,95
- System Shock 2call
- Tony Hawk 299,95
- Tomb Raider Chronicles89,95
- Ultimate Fighting99,95
- V-Tennis89,95
- Vanishing Point99,95

NINTENDO 64

- Indiana Jonesi.V.
- ISS 2000119,95
- Mario Party 2119,95
- Mario Tennis119,95
- The World Is Not Enough139,95
- Perfect Dark129,95
- Pokemon Snap119,95

JETZT NEU!

PRIMAL GAMES

Ab 02. April 2001 in neuen Räumen.

Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!

EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF

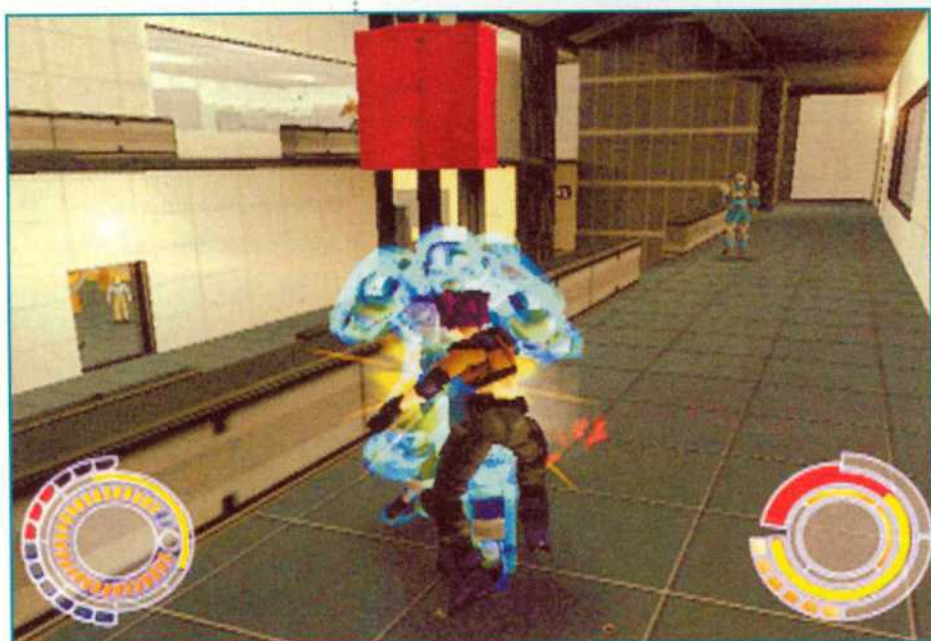
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

Versand per Nachnahme + 7,90 DM Porto + Post-Nachnahmegebühr, Preisänderungen vorbehalten. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

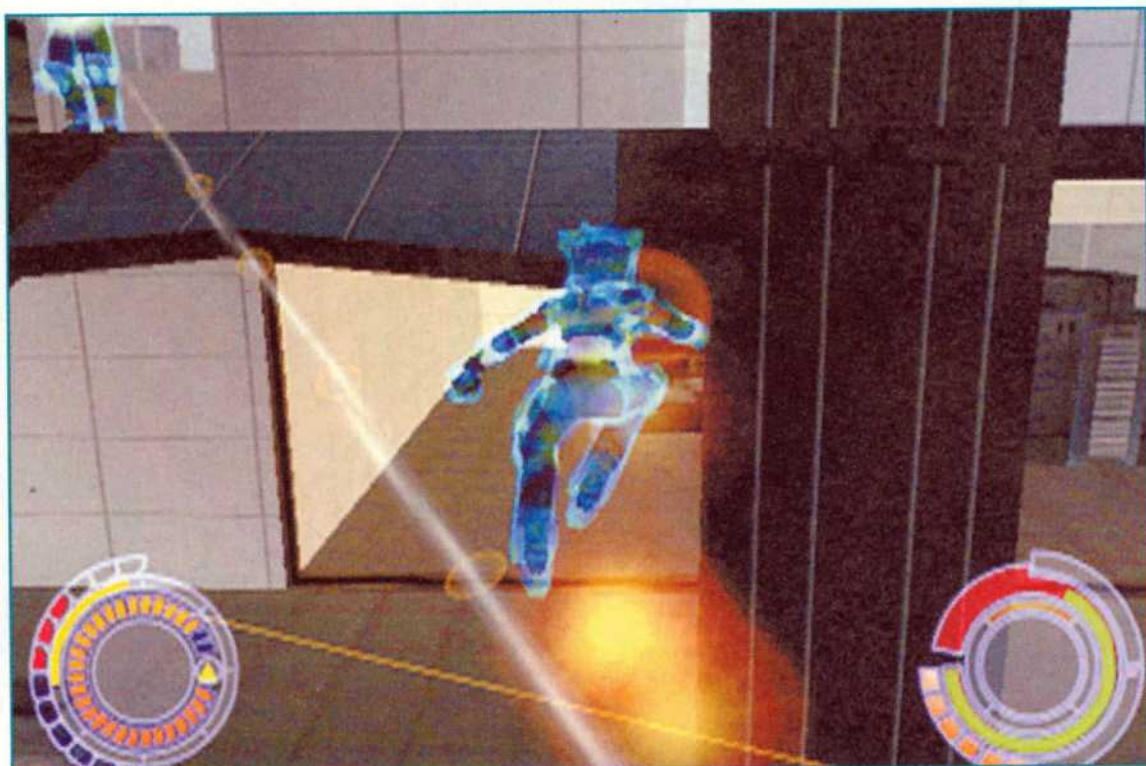
02 34-9 16 06 30

ENTWICKLER: BUNGIE, USA (ONI.BUNGIE.ORG)

Oni



Der "Wüstenplanet" lässt grüßen: Sind die Gegner mit einem blauen Schild geschützt, richten Schüsse keinen Schaden an – also ab in den Nahkampf.



Akrobatisch: Heldin Konoko ist nicht nur sehr kampfstark, sondern auch äußerst athletisch. Mit einem eleganten Salto überwindet sie selbst weite Abgründe.

Zeichentrick-Heldin: Konoko bekommt vom Dark-Horse-Verlag ihren eigenen Comic verpasst. Gezeichnet werden die drei Bände von Sunny Lee ('Wolverine'), der Text stammt von Autor Dave Land.



Science-Fiction auf der PS2: Gigantische Megastädte bestimmen das Bild, bewohnt von braven Bürgern und heimgesucht von verbrecherischen Schurken. Weil sich böse Buben gern mit Gleichgesinnten zusammenrotten, regiert das 'Syndikat' die futuristische Unterwelt. Doch die Gesetzeshüter reagieren sofort und stellen eine Anti-Terror-Spezialeinheit auf: Die 'Technological Crimes Task Force', kurz 'TCTF' genannt, kümmert sich um Schwerverbrecher und Profi-Kriminelle.

Frauen an die Front

Die elitären Supercops haben Nachwuchs bekommen: Konoko heißt die neue Rekrutin und Hoffnungsträgerin, deren entzückenden Rücken Ihr für den Rest des Spiels aus der Third-Person-Sicht betrachten dürft. Aus dieser Perspektive steuert Ihr die agile Heldin durch 14 Szenarien – Lagerhaus, Flughafen und Banditen-Hauptquartier sind nur einige Stationen Eurer Reise. Um Euch auf den harten Polizei-Alltag vorzubereiten, absolviert Ihr zunächst ein umfangreiches Trainingsprogramm. Hier lernt Ihr das variationsreiche Bewegungsrepertoire

Eures Schützlings kennen und macht Euch mit Nahkampftechniken sowie Feuerwaffenbenutzung vertraut. Das Tutorial ist auch bitter nötig, denn die Liste von Konokos Aktionsmöglichkeiten ist lang: Je nach Situation spaziert, sprintet oder schleicht die junge Dame durch Hallen und Gänge, mit Rollen in jede Richtung sowie einem eleganten Rad weicht sie feindlichen Attacken aus. Springen kann Konoko ebenfalls, mit einem artistischen Salto vergrößert sie ihre Reichweite.

Kung-Fu-Konoko

Schwerpunkt von "Oni" ist eindeutig die Action, denn schließlich wollen Syndikats-Schläger und Handlanger erst standesgemäß außer Gefecht gesetzt und dann in Ketten gelegt werden. Um die rüdischen Rowdys der Gerichtsbarkeit zu überführen, scheut Konoko nicht vor vollem Körpereinsatz zurück: Mit Händen und Füßen schlägt das forsche Mädel in Karate-Kid-Manier um sich. Spektakuläre Würfe, Kick-Kombos oder sogar diese Entwaffnungstechniken

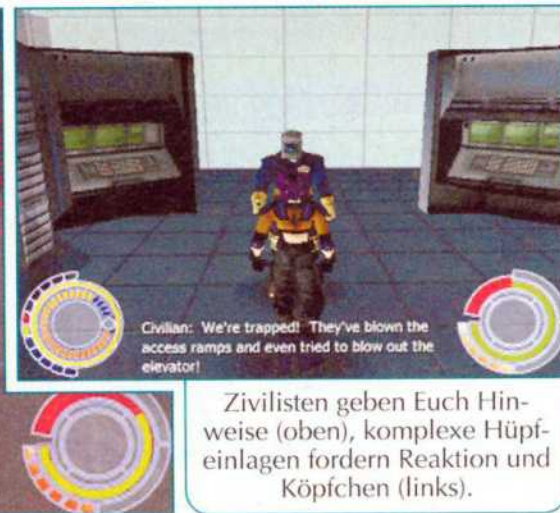
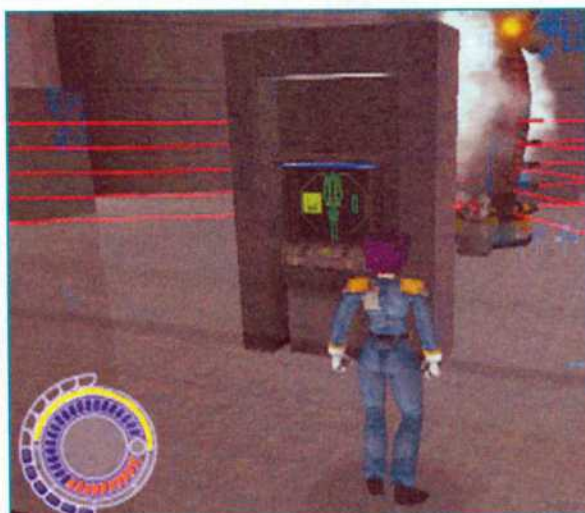
stehen im 'TCTF'-Handbuch, in jedem Level lernt Ihr ein neues Spezialmanöver dazu.

Reichen die schlagkräftigen Argumente mal nicht aus, bedient Ihr Euch aus einem umfangreichen Waffenarsenal. Ob Revolver, Maschinenpistole, Plasmagewehr oder Mini-Raketenwerfer – für jeden Geschmack gibt's das passende Mordwerkzeug. Ein besonderer Leckerbissen ist der Mercury-Bow, mit dem Ihr Feinde durch einen einzigen Schuss erledigen könnt. Doch so effektiv die Waffen auch sein mögen, die zierliche Heldin kann stets nur eine Bleispritze mit sich schleppen. Deshalb ist munteres Waffenwechseln sowie gezieltes Schießen Pflicht. Mit dem rechten Analog-Stick verändert Ihr den Blickwinkel und nehmt so die Gegner aufs Korn. Dabei müsst Ihr stets den Rückstoß einkalkulieren – nach wenigen Schüssen zieht die Waffe derb nach oben. Wer schlau ist, bewegt sich beim Laufen um den Feind herum oder stürmt schnurstracks auf ihn zu. Dabei schliddert Ihr per Knopfdruck am Boden entlang, verwirrt dadurch den

! GROßE ERWARTUNGEN, GROßE ENTÄUSCHUNG: Actionsequenzen in bester Anime-Tradition haben mich gelockt, spannende Story und furiose Fights machten mich neugierig. Doch leider erweist sich "Oni" als trostlos-triste Third-Person-Action mit belangloser Geschichte und derben technischen Schnitzern. Hauptdarstellerin Konoko beeindruckt zwar mit einem gigantischen Aktionspotenzial, wegen der ungenauen Steuerung gehen akrobatische Karate-Moves und elegante Hong-Kong-Schießereien aber in heillosem Durcheinander unter. Dazu kommen die ständigen Ruckeleinlagen – sobald mehr als zwei Gegner zu sehen sind, fällt die Bildrate in den Keller. Völlig unverständlich, denn die Level sind zwar groß, aber nur mit schmucklosen Simpel-Texturen tapeziert. Wer Action-Nachschub für seine PS2 sucht, sollte dennoch Probe spielen.



David Mohr



Civilian: We're trapped! They've blown the access ramps and even tried to blow out the elevator!

Zivilisten geben Euch Hinweise (oben), komplexe Hüpf-einlagen fordern Reaktion und Köpfchen (links).



Spielspaß 66%

HERSTELLER	Take 2	ACTION
SYSTEM	PS2	STRATEGIE
ZIRKA-PREIS	120 Mark	PRÄSENTATION
GRAFIK	59%	MULTIPLAYER
SOUND	61%	

Mit Handkante und -granate: Umfangreiche Third-Person-Action mit Ruckeloptik und Texturarmut.

AB 12



Der Zeichentrick-Vorspann stimmt Euch in schnellen Bildfolgen auf das Spielgeschehen ein, gezeichnet wurde er von der "Akira"-Crew.



Zur besseren Übersicht werden Wände auch mal ausgeblendet (oben). Eure Kugeln hinterlassen deutliche Spuren (unten).



Feind und ballert gleichzeitig weiter. Um den Nahkampf kommt Ihr trotzdem kaum herum, denn viele Gegner schützen sich mit einem Energieschild vor Euren Projektilen. Zum Glück könnt auch Ihr Euch die Technik zunutze machen, denn viele Bösewichte lassen sich mit gezielten Schlägen entwarnen und zur Versorgung mit frischem Kriegsmaterial sowie anderen hilfreichen Gegenständen missbrauchen.

Volle Kontrolle

Bezieht Ihr trotz akrobatischem Geschick regelmäßig Prügel? Ein Hypo-Spray hilft in der Not und bringt Eure Gesundheit in den grünen Bereich. Durch exzessiven Einsatz der Spritzen könnt Ihr Eure Gesundheit sogar über den Maximalwert steigern und so außergewöhnliche Leistungen erbringen. Konoko umgibt nämlich ein Geheimnis, das sich erst im Lauf der Geschichte offenbart und die Kampfkraft der Dame um einiges erhöht.

dm



Chaotisch: Im Kampf gegen mehrere Gegner verliert Ihr schnell den Überblick.

ANDERE VERSIONEN

Eine PC-Version ist bereits erhältlich

HTTP://WWW.GAMEFREAX.DE
GAMEFREAX
© Design by C.D.S.E.D.©

Die Versandprofis!
Wir liefern weltweit zu den regulären Versandpauschalen.

Wir akzeptieren VISA & MASTERCARD.

VISA BARGELD LOS ZAHLEN MasterCard

KONSOLEN & IMPORT
Soft(hard)ware / Backupstations

Öffnungszeiten:
Mo. - Fr. von 10-19 Uhr
Sa. von 10-15 Uhr

MEHR ALS NUR EIN ONLINE SHOP
Besuchen Sie unser Ladenlokal

Service & Umbauen und Reparatur
FÜR UNS KEIN PROBLEM MIT

- GAMEFREAX GÜTESEGEL -

Software AKTUELL PlayStation
Dreimast Software AKTUELL

GOLDWAFERS und PROGRAMMERS
für Pay-TV und andere Anwendungen.

Surfen Sie auf unsere Webpage.

24h
HTTP://WWW.GAMEFREAX.DE

STUNDEN

TÄGLICH NEUES
Rufen Sie einfach an und erfragen Sie es?!

IHR HARDWARE UND SOFTWARE
EXPERTE IN GERMANY.

TOP PREISE

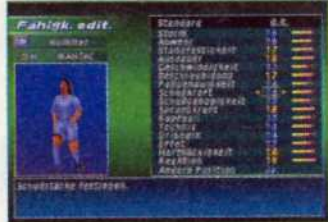
02241 / 88 12 40
Fax.: 02241 / 88 12 50
Koelner Str. 155
53840 Troisdorf

ENTWICKLER: KONAMI TOKYO, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

ISS Pro Evolution 2

Traumspieler:

Im Gegensatz zum Vorgänger erstellt Ihr bei "ISS Pro 2" Fantasie-Kicker, ohne bestehende Fußballer verändern zu müssen. Dabei bestimmt Ihr zunächst die Spielposition Eurer Eigenkreation – von defensivem Mittelfeldspieler bis zum Allroundtalent ist alles machbar. Auch bei der Bestimmung



Mit vielen Details erschafft Ihr einen Spieler und setzt ihn in das Team Eurer Wahl ein.

des Aussehens habt Ihr die Qual der Wahl: Mit Bart oder ohne, groß, klein, dick oder dünn – handelt ganz nach Eurem Geschmack. Schließlich bestimmt Ihr Kopfballstärke, Passgenauigkeit und Abwehr. Wer von Fair-Play nichts hält, der schraubt sämtliche Attribute auf das Maximum.



Das vorerst letzte Update der "ISS Pro"-Serie für die PSone kommt mit FIFpro-Lizenz: Dank originaler Spielernamen (außer bei den südamerikanischen Kickern) entfällt endlich zeitraubendes Editieren bei Euren Lieblingsteams.

Doch damit nicht genug: Konami Tokyo hatte neben der Entwicklung von "ISS" für die PS2 noch ausreichend Zeit, einige Neuerungen in die aktuelle Version zu packen: So stehen Euch in der 'Master-Liga' jetzt 24 statt 16 europäische Clubs (z.B. Bayern München, Manchester United oder Lazio Rom) zur Wahl. Zudem beginnt Ihr Eure Karriere in der zweiten Division und müsst Euch Spiel um Spiel nach oben kämpfen. Wie schon im Vorgänger spielt der Transfer eine entscheidende Rolle: Erst wenn Ihr durch gewonnene Begegnungen genügend Punkte eingeheimst habt, könnt Ihr Euch die Top-Kicker leisten. Dummerweise verdient Ihr in der zweiten Division wesentlich weniger Zähler als in der ersten – ein zügiger Aufstieg ist somit ein Muss. Außer in der Meisterklasse tretet Ihr den Ball in den althergebrachten Liga- bzw. Pokal-Modi und veranstaltet Elfmeterschießen oder Freundschaftsspiele. Für die taktische Note sorgen wie immer umfangreiche Optionen: Dutzende Aufstellungen, Mann- und Raumdeckung,



Leicht erkämpfter Sieg: Dank individueller Superkicker bleibt die norwegische Abwehr samt Keeper chancenlos.



Extrem hilfreich: Das neue Doppelpressing lässt der CPU-Konkurrenz wenig Chancen. Meist stellt sich der Teamkollege sogar geschickter an, als Ihr selbst.

Aktionsradius der Kicker – der perfekten Einstellung auf die gegnerische Mannschaft steht nichts im Weg. Bei der Steuerung findet Ihr ebenfalls einige wertvolle Neuerungen: Wollt Ihr Euch beim Pressing von einem Teamkollegen helfen lassen, könnt Ihr dies simpel per Knopfdruck erledigen und so den Gegenspieler doppelt effektiv in die Mangel nehmen. Doch Vorsicht: Nehmt Ihr den feindlichen Stürmer zu hart ran, habt Ihr beim Schiri meist schlechte Karten: Der Mann in Schwarz übersieht nur selten ein Foul. Hat es einen Kicker richtig hart erwischt, bleibt er nun auf

dem Boden liegen. Je nach Verletzung setzt Ihr den Angeschlagenen mit verminderter Leistungsfähigkeit weiter ein oder schickt ihn sofort zum Mannschaftsarzt.

Reaktionsschnelle PSone-Sportler freuen sich über einige taktische Feinheiten. Merkt Ihr z.B. im letzten Moment, das Euer Stürmer für einen tödlichen Schuss nicht optimal steht, könnt Ihr den Angriff abbrechen und Euer Team reorganisieren. Und letztlich habt Ihr auch in der Verteidigung mehr Kontrolle: Ein Tastendruck lässt den Keeper nun bei Bedarf aus dem Tor herauslaufen. sb

GELUNGENER ABSCHLUSS: "ISS" hat auch in seinem letzten 32-Bit-Auftritt nichts an Motivationskraft eingebüßt. Ball- und Körperphysik sind für PSone-Verhältnisse auf gewohnt hohem Niveau. Die harten CPU-Gegner fordern Euch jetzt noch mehr Ballbeherrschung ab – was dank neuer Manöver genauso viel Laune macht wie im Vorgänger. Die Ausweitung der 'Master Liga' mit Auf- und Abstiegsmöglichkeit fesselt Euch zudem langfristig an den Bildschirm. Und anspruchsvolle Trainer dürfen sich zusätzlich mit der großen Palette an Taktiken und Spielzügen vergnügen. Leider wurde ein Negativpunkt des Vorgängers nicht ausgemerzt: Alle Aktionen laufen leicht verzögert ab, was eine recht frühe Planung der Schüsse erfordert. Dennoch ist "ISS Pro Evolution 2" Fußball-Action der Profiligena.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER Konami	Spielspaß 86%	ACTION
SYSTEM PSone		STRATEGIE
ZIRKA-Preis 90 Mark		PRÄSENTATION
GRAFIK SOUND 82% 76%		MULTIPLAYER

Verfeinerte, lizenzierte Version des Vorgängers: Optisch wie spielerisch die beste Kickerei im PSone-Konami-Lager.



Alles im Blick: Im Replay betrachtet Ihr nicht nur Treffer, sondern auch verpatzte Chancen und üble Fouls.

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger wurde in MANIAC 3/2000 getestet (Abwertung auf 85%).

ENTWICKLER: CLOCKWORK GAMES, ENGLAND (WWW.CLOCKWORK-GAMES.COM)

Vanishing Point



In der Nacht sind alle Pisten grau: Zum Glück ist hier das Trio vor Euch durch die gelben Pfeile gut erkennbar.

Mit zwei Monaten Verspätung schafft es die eigenwillige Raserei "Vanishing Point" auch auf die PSone: Auf den acht Rennkursen über Einbahnstraßen durch Wüsten, Berge und nächtliche Städte sind neben Euch zahlreiche weitere Autos unterwegs, allerdings nicht als direkte Konkurrenz. Langsame Sonntagsfahrer und aggressivere Rowdys, die schon mal Unfälle provozieren, behindern Euch zwar, für das Rennergebnis zählt aber alleine die Zeit, in der Ihr das Ziel erreicht.

Insgesamt 32 lizenzierte Fahrzeuge vom klobigen VW-Bus bis zum schnittigen Jaguar stehen in der "Vanishing Point"-Garage. Anfangs habt Ihr allerdings nur magere zwei Modelle zur Wahl, der Rest wird in kurzen Wettkämpfen freigespielt. Diese gehen über mehrere Kurse mit je zwei oder drei Runden – setzt Ihr Euch an die Spitze der Ergebnisliste, werdet Ihr nicht nur mit neuen Vehikeln belohnt, sondern erhaltet auch Rennmodi, Tuningoptionen oder FMV-Sequenzen. Für zusätzliche Abwechslung sorgt neben den Splitscreen-Rennen ohne KI-Feld der Stunt-Modus: Hier tretet Ihr zu 15 speziellen Aufgaben an und müsst z.B. auf einer Rampe Weitenrekorde aufstellen, einen Slalomkurs möglichst schnell durchfahren oder Ballons zum Platzen bringen. us

BIS ZUM RENNBEGINN ist noch alles in Ordnung: Präsentation und Menügestaltung gleichen der guten Dreamcast-Fassung auf's Haar, nur der motivierende Internet-Modus fehlt natürlich. Sobald Ihr aber mit Eurem Fahrzeug auf die Piste geht, setzt die Ernüchterung ein: Zwar haben Clockwork Games tatsächlich ihr Ziel erreicht, eine stabile Bildrate ohne Pop-Ups zu halten, doch dafür sind die Auto-Modelle und besonders die Umgebung arg grobpixelig ausgefallen. Das sieht nicht nur durchwachsen aus, sondern sorgt für schlechte Übersicht, zumal die Scheiben Eures Autos nicht transparent sind: So gehören plötzliche Auffahrunfälle leider zur Tagesordnung – Bestzeit ade! Zudem benötigt



Ulrich Steppberger

die höchst sensible Steuerung eine übertrieben lange Eingewöhnung.

HERSTELLER Acclaim	72% Spielspaß	ACTION
SYSTEM PSone		STRATEGIE
ZIRKA-PREIS 90 Mark	Realistisches Rennspiel gegen die Uhr: Pixelige Optik und empfindliche Steuerung bremsen den Gasfuß.	PRÄSENTATION
GRAFIK SOUND 63% 57%		MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Weitere Umsetzungen sind nicht geplant. Die Dreamcast-Fassung wurde in MANIAC 2/2001 mit 77% Spielspaß getestet.

NEUHEITEN BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!!! 0221-1607111

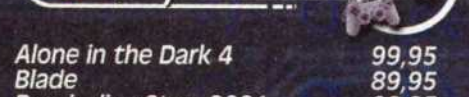
www.arjay-games.de

24 Stunden rund um die Uhr!
Laut der Zeitschrift TOMORROW eine der besten Adressen im Internet
"Sonderausgabe Weihnachten 1999 für T-Online Kunden"



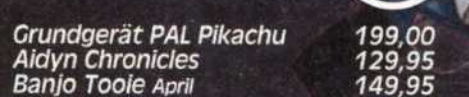
- Grundgerät 869,00
- Age of Empires 2 119,95
- Armored Core 119,95
- Driving Emotion Type S 119,95
- ESPN NBA Tonight 119,95
- ESPN NHL 119,95
- ESPN Winter X Games Snowb. 119,95
- Evergrace 119,95
- F1 Racing Championship 119,95
- Formula One 2001 119,95
- Gran Turismo 3 119,95
- Gun Griffon Blaze 109,95
- Moto GP 119,95
- Oni 109,95
- Onimusha 119,95
- Red 119,95
- Run like Hell 119,95
- Shadow of Memorys 109,95
- Silent Hill 2 119,95
- Silpheed: The lost Planet 109,95
- Shadow of Memories 119,95
- Soul Reaver 2 119,95
- Stunt GP 119,95
- Summoner 119,95
- Theme Park World 119,95
- Time Splitters 119,95
- Top Gun Int. Task Force 119,95
- Unreal Tournament 139,95
- Wipeout Fusion 119,95
- X-Squad 119,95
- Z.O.E. Zone of Enders 119,95

weitere Titel erfragen Sie bitte telefonisch



- Alone in the Dark 4 99,95
- Blade 89,95
- Bundesliga Stars 2001 99,95
- Crash Bash 89,95
- Dancing Stage 89,95
- Digimon World 99,95
- Duke Nukem Planet of Babes 89,95
- Evil Dead 89,95
- Evil Twin 99,95
- Final Fantasy 9 139,95
- Legend of Dragoon 109,95
- Medal of Honor Underground 99,95
- Moorhuhn Jagd 59,95
- Mystical Ninja 89,95
- Nomad Soul 89,95
- Odin 79,95
- Planet of the Apes 99,95
- Saboteur 89,95
- Spyro 3 89,95
- Strider 2 89,95
- Team Buddies 89,95
- Techno Mage 89,95
- Tony Hawk's Pro Skater 2 89,95
- Vanishing Point 99,95
- Verkehrsgigant 89,95
- Wer wird Millionär 69,95
- Werner: Asphaltbrenner 89,95
- WWF Smackdown 2 99,95

weitere Titel erfragen Sie bitte telefonisch



- Grundgerät PAL Pikachu 199,00
- Aidyn Chronicles 129,95
- Banjo Toole April 149,95
- Excite Bike 129,95
- Perfect Dark UK 139,95
- Pokemon Puzzle League April 149,95
- WWF No Mercy 129,95
- Zelda - Majora's Mask 149,95

weitere Titel erfragen Sie bitte telefonisch



- Grundgerät PAL Online Pack 299,00
- fragen Sie nach unseren Bundles !!!
- 102 Dalmatiner 99,95
- 4x4 Evolution 99,95
- Bleem (!) cast 79,95
- Crazy Taxi 2 TBA 99,95
- Confidential Mission TBA 99,95
- Daytona USA 2001 94,95
- Ducati World 99,95
- ECW Anarchy Rulez! 69,95
- Evil Dead 99,95
- F1 World Grand Prix II 69,95
- Fighting Vipers 2.3.2001 94,95
- Grandia 2 99,95
- Half Life dt. Version März 99,95
- Heroes of Might and Magic 3 99,95
- Matt Hofmanns Pro BMX 99,95
- Phantasy Star Online 94,95
- PGB2 99,95
- Record of Lodoss War 99,95
- Shen Mue 109,95
- Skies of Arcadia 13.4.2001 94,95
- Sonic Adventure 2 Juni 99,95
- Sonic Shuffle 9.3.2001 94,95
- Starlancer 99,95
- Stunt GP 99,95
- Stupid Invaders 99,95
- UEFA Soccer 2001 99,95
- Vanishing Point 109,95
- Virtua Tennis 89,95
- Worms: World Party 99,95

weitere Titel erfragen Sie bitte telefonisch

Der Game Boy Advance
Ab Juli bei ARJAY GAMES
jetzt anrufen und vorbestellen
0221-1607111

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fax: 0221-1607179
webmaster@arjay-games.de
0221-1607111

Auslieferung innerhalb Deutschlands - Versandkosten: Post-Nachnahme: DM 7,95 zzgl. NN-Entgelt, UPS-Nachnahme: DM 18,-, Vorkasse (nur Eurocheck bis DM 200,-) oder Kartenzahlung: DM 2,95. Auslandslieferungen nur per Kreditkarte zzgl. DM 30,- Versandkosten (Europost). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir eine Aufwandsentschädigung in Höhe von DM 30,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität, Druck- und Satzfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB. Preisangaben in DM. Alle Logos, Screenshots und Artworks sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Herstellerfirmen und werden hiermit anerkannt.

ENTWICKLER: FROM SOFTWARE, JAPAN (WWW.CRAVEGAMES.COM)

Evergrace

PSone-Rollenspieler kennen From Software als einen der ersten Entwickler für die 32-Bit-Konsole. Das Dungeon-RPG "King's Field" gehörte zu den ersten Titeln für die 1996 noch junge Hardware. Die Folgen: Zwei Fortsetzungen und ein regelrechter "King's Field"-Kult in Japan. In Deutschland dagegen konnte die Serie nie Boden gewinnen: Außer der zweiten schaffte es keine Episode bis zu uns. Was die emsigen From-Jungs nicht daran hindert, bereits am vierten Teil zu arbeiten – diesmal für die PS2.



1996: Schleimschnecken und triste 3D-Dungeons im ersten "King's Field" für die PSone.



Immer feste drauf: Held Darius vertrimmt aufdringliche Biester in traditioneller Echtzeit-Manier. Die roten Energiebalken zeigen Euch, wie dicht das Monster vor dem Exitus steht.



Zoomt auf Euer Alter Ego und schaut Euch mittels Analogstick in aller Ruhe um

Traditionelle Rollenspiele gibt's auf der PSone zuhauf, auf dem Nachfolger sind sie bisher Mangelware. Metzlerfreudige Dungeon-Forscher gehen mit "Eternal Ring" auf Monsterjagd – Volitions Story-lastiger "Summoner" ist dem Hitpoint-Puristen zu langatmig. Mit "Evergrace" kommt jetzt die überfällige Alternative, ein weiteres Mal aus dem Hause From Software.

Zwar ist's diesmal kein egoperspektivisches Dungeon-Gekrauche á la "King's Field", aber die Parallelen zum PSone-Klassiker (siehe Randspalte) sind deutlich: Wie im Vorbild geht es mit Schwert, Zauberstab, Bogen, Axt oder skurriler Manga-Bewaffnung in den Kampf gegen polygonale Kohlrabiköpfe, Riesenvögel und übellaunige Steingolems. Allerdings erforscht Ihr 3D-Grotten und dämonische Trutzburgen hier nicht aus der Ego-Ansicht, sondern aus der dritten Person. Das heißt, Ihr schaut Eurem Konterfei je nach Kameranähe (auf Knopfdruck stehen drei unterschiedliche Einstellungen zur

Wahl) auf den Rücken bzw. über die Schulter. Ob Ihr während des Spiels den massigen Polygon-Brustkorb von Held Darius oder die neckischen Rundungen seiner Kollegin Sharline begutachtet, entscheidet Ihr bereits im Titelbild: Die Wahl Eures Helden bestimmt den Verlauf des Abenteuers – zwar unterscheiden sich nicht sämtliche Szenarien, aber oft gehen die beiden Charaktere verschiedene und stets getrennte Wege. Denn beide Figuren erleben ein Solo-Abenteuer – eine Party im klassischen Rollenspiel-Sinn gibt's in der Spielwelt Rieubane nicht.

Euer Alter Ego ist also ganz auf sich gestellt – macht aber nichts: Auch im Alleingang kann sich der Held gut seiner Textur-Haut erwehren, dem Action-orientierten Kampfsystem sei Dank. Wie Link weichen Darius und Sharline den Angriffen Ihrer Widersacher in Echtzeit aus, auch attackiert wird in Adventure-Manier. Waffe raus, Knopf drücken – und dabei zusehen, wie Euer Cha-

rakter einen beherzten Schritt nach vorne tut. Warum "Evergrace" trotzdem ein Rollenspiel, und kein Action-Adventure ist? Der Hund liegt im Datenwust begraben: Etliche Statistiken, Ausrüstungsbildschirme und Fachchinesisch wie "Palmira"-Aktionen (gemeint sind magisch geladene Kombos) sind zwar wenig aussagekräftig, schreien aber nach dem verwaltungsgeübten Händchen eines Rollenspielers.

Besonderheiten sind das "Mode"-Feature (haben wir in ähnlicher Form bereits bei "Summoner" gesehen) und der Kraftbalken: Ersteres lässt Euch jede Veränderung bei Rüstung oder Bewaffnung des Charakters nicht nur im Menü, sondern auch an der Figur erkenne. Letzteres bringt Euren Helden bei übermäßiger Anstrengung aus der Puste: Wer viel läuft oder im Kampf ungehemmt drauflos prügelt, der büßt schnell Kraftpunkte ein, und die entsprechende Prozentanzeige rasselt in den Keller. Das Resultat: Wer erschöpft ist, haut nur halb so kräftig zu und macht nur ein paar mickrige Schadenspunkte. *rb*



"Wie heißt Du?": Plot-Sequenzen wie Sharlines Abenteuer-Einführung sind komplett eingedeutscht und vertont.



Spielspaß 58%

HERSTELLER	Ubi Soft	ACTION
SYSTEM	PS2	STRATEGIE
ZIRKA-PREIS	120 Mark	PRÄSENTATION
GRAFIK	59%	MULTIPLAYER
SOUND	65%	

Monsterverprügeln vor biederer Kulisse: Langweiliger Action-Rollenspiel-Mix mit netten Gimmicks.

PEGI 12

FROM SOFTWARE BLEIBT SEINEM STIL TREU, nur reißen langatmige Dungeon-Spaziergänge mit Spar-Optik hierzulande niemanden von den Füßen. Das nervige Ausdauer-Feature zwingt Euren Helden ständig zur langsamsten Gangart (einschläfernd) und kostet Euch im dichten Kampfgetümmel mehr als einmal den Kopf (nervig). Auch sonst ist's reichlich uninspiriert: Was bringen mir Kunstwörter wie "Palmira" oder ausschweifende Dialoge, wenn's unter dem Strich doch nur eine konventionelle Metzelerlogie ist? Und gerade bei mangelndem Inhalt erwarte ich eine aufwändige Optik: Dass From Software den Titel ursprünglich für die PSone entwickelt hat, ist zwar eine Begründung – aber was interessiert das den PS2-Spieler, der für sein Geld eine systemgerechte Aufmachung verlangt? Was das mäßig aufbereitete Hack'n'Slay-Einerlei dennoch knapp über den Durchschnitt hebt, sind das edle Drumherum und die gelungene deutsche Sprachausgabe. Tolles Intro, stimmige Farbwahl, atmosphärischer Titel-Song und putzige Einfälle wie Sharlines Küchen-Ausrüstung (mit Kochtopf als modischem Helm) heben die Laune, aber wirklich retten können sie den Heldenalltag nicht.



David Mohr

ENTWICKLER: 3DO, USA (WWW.3DO.COM)

WDL Thunder Tanks



Showdown in Sibirien: Feindliche Panzer könnt Ihr anhand der farbigen Kreismarkierung von Dronen unterscheiden.

Die "Army Men"-Schöpfer 3DO nehmen ihre "Battle-tanx"-Serie, schmeißen den Storymodus über Bord und ändern den Namen in "World Destruction League Thunder Tanks" – fertig ist die nächste 3D-Zerstörungssorgie.

Das simple Spielprinzip blieb dennoch wie gehabt: Ihr wählt aus knapp einem Dutzend waffenstarrer Panzer und ballert, was das Stahlrohr hergibt. Dabei duelliert Ihr Euch in zahllosen Kampfarenen in aller Welt mit mehreren CPU- oder Mensch-gesteuerten Kettenmonstern. Die Schauplätze (u.a. das sagenumwobene Atlantis und Yokohama) sind vollgestopft mit zerstörbaren Objekten, fiesen Automatikgeschützen und tonnenweise Extra-Waffen. So sammelt Ihr mit Eurem Panzer beispielsweise Minen, ferngesteuerte Raketen, Atombomben und sogar Satelliten-Laser-Attacken ein. Auf Knopfdruck wechselt Ihr zwischen dem vernichtenden Kriegsgerät und feuert es den Feinden entgegen. Euer Kettenfahrzeug mag äußerlich vielleicht behäbig wirken, drückt Ihr den Analog-Stick jedoch voll durch, beschleunigt das Gefährt wie ein aufgemotzter Sportwagen. Die Sprints könnt Ihr in den sechs Spielvarianten gut gebrauchen: Zerstört wird u.a. in 'Death-match'- und 'Capture the Flag'-Modi. os

EIN FALL FÜR RUDOLF SCHARPING: Bei der Diskussion um den Streitkräfteabbau in Deutschland sollte unser Verteidigungsminister auch bei "WDL Thunder Tanks" den Rotstift ansetzen und dieses öde Stück PS2-Software gleich mitverschrotten. Die (zugegeben) hübsch modellierten Panzer steuern sich ungenau und viel zu hektisch: Durch die immense Beschleunigung der Kettenfahrzeuge wird taktisches Vorgehen auf die geschickte Auswahl von Sekundärwaffen reduziert – spannende Versteckspiele finden zu keiner Zeit statt. Alles was zählt ist Augen zu, auf den Button hämmern und auf schnelle Abschüsse hoffen. Der eigentliche Schwerpunkt des Spiels, der Zwei bis Vierspieler-Modus, gestaltet sich zudem



unübersichtlich, die fade 3D-Optik ruckelt im Splitscreen erbärmlich.

Oliver

Schultes

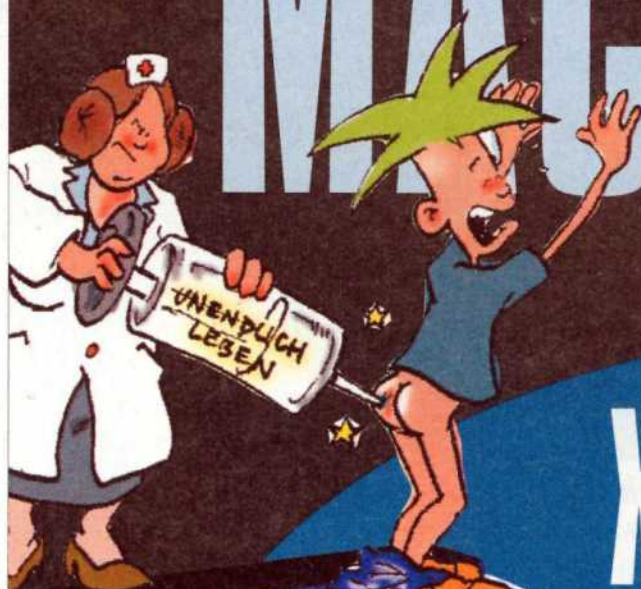
HERSTELLER 3DO	40% Spielspaß	ACTION
SYSTEM PS2		STRATEGIE
ZIRKA-PREIS 120 Mark	Chaotische, sinnfreie Arenen-Ballerei mit mageren Spielmodi und ruckliger Optik.	PRÄSENTATION
GRAFIK SOUND 67% 60%		MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger "BattleTanx: Global Assault" wurde in MANIAC 7/2000 für N64 (68% Spielspaß) und PSone (51% Spielspaß) getestet.

SPÜRST DU DIE MACHT?

XPLODER Code Hotline:
0190-824675*



XPLODER



- viele Cheat-Codes vorab gespeichert
- Auto Game Detection
- Auto Name Addition
- unbegrenzter Speicherplatz mit Memory Card
- Xploder-Cheat System
- kompatibel zu Action Replay™ Codes

DM 69,95*



MP3DC

- spielt Musik CD's im MP3-Format
- erstellen eigener Song-Listen
- einfache Bedienung und Menüführung

DM 49,95*

SCORPION II LASER LIGHT GUN

- eingebautes Laser-Zielsystem
- Auto Reload und Auto Feuer
- Rumble-Funktion
- PlayStation®/PS 2 kompatibel

DM 69,95*



XPLODER CD 9000

auch mit der neusten Generation der PlayStation® kompatibel!

- über 10000 Cheat-Codes sind vorab gespeichert
- unbegrenzt neue Cheats abspeichern, mit jeder herkömmlichen Memory Card

DM 39,95*

BLAZE®

<http://www.blaze.de> service@blaze.de

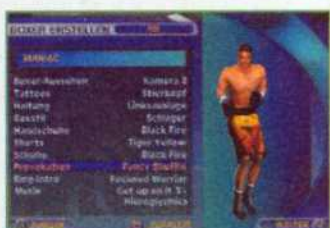
* (3,63 DM/Min.)

ENTWICKLER: EA SPORTS, USA (WWW.EASPORTS.DE)

Knockout Kings 2001

Mach' Dir den Boxer:

Bei der Gestaltung Eures Newcomers habt Ihr neben Gewichtsklasse und Aussehen noch auf eine ganze Reihe anderer Punkte Einfluss: So verteilt Ihr anfangs 150 Zähler auf über ein Dutzend Attribute wie Ausdauer, Kraft oder Cut. Zudem bestimmt Ihr Eure Erkennungsmelodie und die Art, wie Ihr in die Halle einmarschierst.



Während Ihr am Sandsack an der Technik feilt, versorgen Euch Statistiken mit den nötigen Daten.



Neues Jahrtausend, neuer Titel: Mit "Knockout Kings 2001" führt EA seine "Box Champions"-Serie auf der PS2 fort. Wie gehabt sind alte und neue Boxgrößen wie Lennox Lewis, Muhammad Ali oder Oskar de la Hoya mit von der Partie. Neben Testosteron-strotzenden Leicht-, Mittel- und Schwergewichten findet Ihr neuerdings auch weibliche Faustkämpfer: So hat sich Regina Halmich für EA nicht nur scannen lassen, sondern fungiert zudem als Co-Kommentatorin.

Insgesamt stehen 45 Boxer zur Wahl, mit denen Ihr wahlweise in der Simulations- oder Arcade-Variante in den Ring steigt. In letzterer dürft Ihr Euch à la "Ready to Rumble" wilde Prügelorgien liefern, ohne auf Eure Ausdauer achten zu müssen. In einem dritten Modus wählt Ihr aus einer Reihe von Traumbegegnungen und tretet beispielsweise mit Legende Joe Frasier gegen Jack Dempsey an. Egal, für welches Prügel-Szenario Ihr Euch entscheidet, Ihr greift stets auf eine reichhaltige Palette an Hieben und Kombos zurück: Das Repertoire reicht von simplen Uppercuts über komplizierte Kopf-Körper-Kombinationen bis zu deftigen Superschlägen – entsprechende Ausweichmanöver sind ebenfalls verfügbar.

Wer zudem gerne auf unfaire Metho-

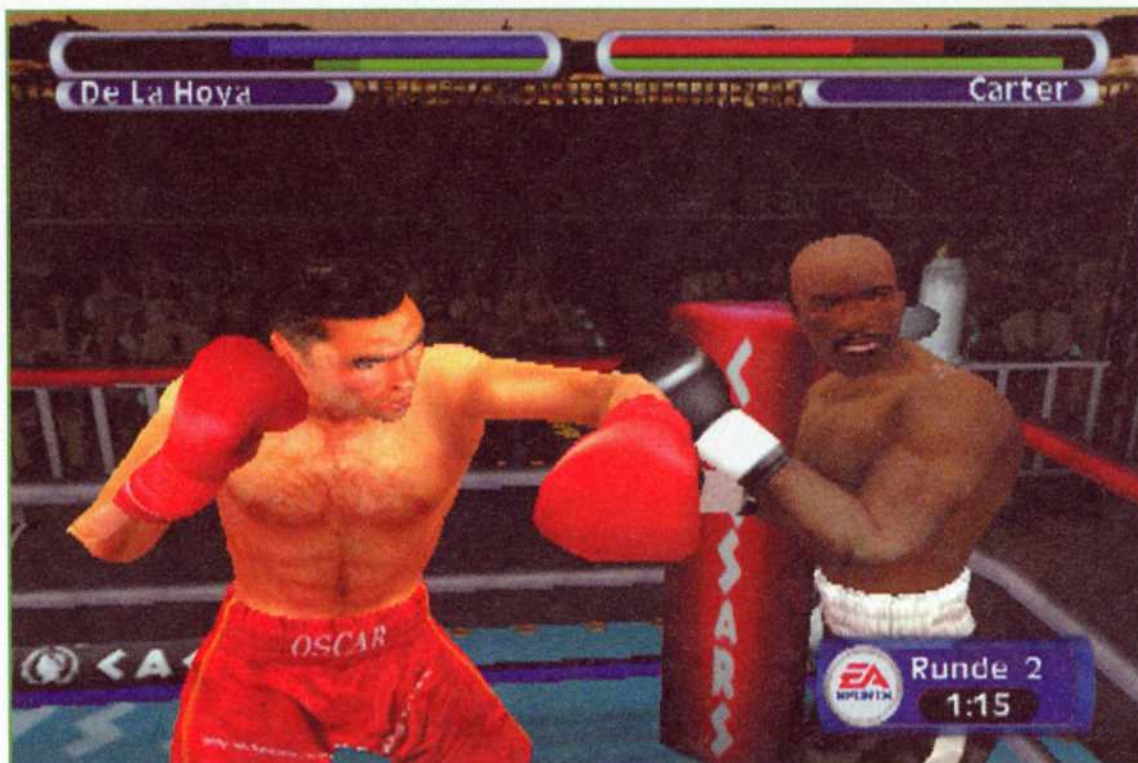
SIEG NACH PUNKTEN: Im Vergleich zum PSone-Vorgänger hat EAs Box-Simulation nur bedingt zugelegt. Bei der Charakteranimation wird zwar dank überlegener Hardware viel Sehenswertes geboten, wer aber auf die Tribünen schießt, erblickt pixeliges 2D-Publikum. Ein weiteres Manko sind die miesen deutschen Kommentare: Die Sprüche haben nur selten mit dem Geschehen im Ring zu tun – zum Glück sind sie abschaltbar. Ansonsten ist die Soundkulisse gelungen: Kampfgeräusche wie Publikumlautäußerungen sind realitätsnah in Szene gesetzt. Die Stärke von "Knockout Kings 2001" liegt eindeutig in der Schlagvielfalt: Selten wart Ihr Herr über derart viele Manöver. Trotz der großen Palette an Angriffsstrategien ist die Pad-Belegung nicht unnötig kompliziert geraten – deftige Kombos gelingen ohne größere Verrenkungen. Bei der KI gibt's ebenfalls nichts zu meckern: Wer seine Deckung nicht im Griff hat, geht gegen die smarte Konkurrenz schon nach kurzer Zeit unter. Für Langzeitmotivation sorgt der unterhaltsame Karriere-Modus, der Euch mit dem langsam ansteigenden Schwierigkeitsgrad und neuen Spezialschlägen bei Laune hält.



Stephan Freundorfer



Frauenpower: Insgesamt vier muskelgestählte Mädels stehen ihren Mann.



Blaues Auge: Bearbeitet Ihr immer wieder die selbe Gesichtspartie des Gegners, werden Abschürfungen und Blutergüsse sichtbar – da kann auch der Cut-Man nicht mehr helfen.

den zurückgreift, der setzt zu üblen Tiefschlägen oder Kopfstößen an. Neben der Energieleiste solltet Ihr auch Eure Ausdaueranzeige beachten: Wildes Drauflos-Prügeln führt zu nichts, Eure Kräfte wollen genau eingeteilt werden. Macht Ihr aufgrund der gegnerischen Attacken dennoch schlapp, geht Ihr in den Clinch und schwächt den Kontrahenten mit fiesen Nierenschlägen oder bringt den Ellbogen zum Einsatz. Habt Ihr die Runde überstanden, behandelt Eurer Trainer etwaige Blessuren und gibt

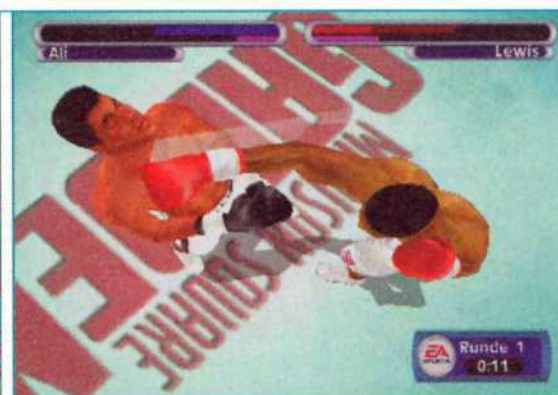
Euch wertvolle Tipps. Dank seinen Hinweisen bearbeitet Ihr z.B. ein angeschwollenes Auge mit der immer gleichen Combo oder hütet Euch vor der gefährlichen Rechten des Gegenübers. Verzichtet Ihr auf einen realen Boxer, so kämpft Ihr Euch einfach mit einem neuen Talent die Rangliste nach oben (siehe Randspalte). Das Training führt Euch dabei Stück für Stück in die Feinheiten der Steuerung ein und verbessert Eure Attribute. Zudem lernt Ihr Spezialschläge, die Euch in wichtigen Begegnungen den entscheidenden Vorteil sichern. sb



Während des Klammersns teilt Ihr Nierenschwinger aus – verbotene Kopfstöße sind ebenfalls möglich.



Wenig brauchbar: Alle aus dem TV bekannten Kameraperspektiven sind wählbar, bei den meisten Ansichten fehlt Euch jedoch die nötige Übersicht.



Spielspaß 81%

HERSTELLER	EA	ACTION
SYSTEM	PS2	STRATEGIE
ZIRKA-PREIS	120 Mark	PRÄSENTATION
GRAFIK	79%	MULTIPLAYER
SOUND	78%	

Knockout Kings 2001

Prügel-Vergnügen mit dicker Schlagpalette: Trotz Präsentations-Schwächen für Simulations-Fans erste Wahl.

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.EIDOS.DE)

Spawn



Vor einem halben Jahr befand sich der Japan-Import im MAN!AC-Testlabor, nun beglückt Publisher Eidos auch PAL-Spieler mit der Umsetzung von Capcoms Naomi-Automaten. Bei "Spawn" übernehmt Ihr die Kontrolle über eine von insgesamt 36 mehr oder weniger populären Figuren aus Todd MacFarlanes gleichnamiger Comic-Vorlage und bekriegt Euch in zahlreichen 3D-Arenen mit allerlei Dämonenpack. Jede der teils freischaltbaren Figuren setzt dabei auf ihr ganz persönliches Zerstörungsgerät: Riesenaffe Cy-Gor haut mit seinen überdimensionalen Pranken im Nahkampf alles zu Klump, während Spawn mit seinem MG die Feinde lieber aus der Ferne in Schach hält.



Ob alleine, zu zweit oder zu viert: Hektischer Spielablauf und missratene Kameraführung nerven in allen Spielvarianten.

Zusätzlich liegen in den verwinkelten Arealen reichlich Bonuswaffen sowie Items zum Steigern der Offensiv- und Defensivkräfte herum.

Für Solisten ist hauptsächlich der 'Boss Attack'-Modus interessant, in dem unter Zeitdruck der Obermütz jeder Arena besiegt sein will. Vorrangig ist "Spawn" al-

lerdings für heiße Multiplayer-Schlachten ausgelegt: Maximal vier Freunde beharken sich gegenseitig via Splitscreen in diversen Varianten wie 'Team Battle' oder 'Battle Royal'.

Trotz balkenlosem Vollbild bietet die PAL-Version keine 60-Hertz-Option. cg



WER AUF UNÜBERSICHTLICHE KAMERAPERSPEKTIVEN, chaotischen Spielablauf und Dahinscheiden im Sekundentakt steht, sollte den Kauf von "Spawn" ernsthaft erwägen. Besonders der 'Boss Attack'-Modus wird schnell zum Ärgernis: Wenn aus allen Ecken die gegnerischen Kugeln pfeifen, die automatische Zielfunktion permanent zwischen den Feinden wechselt und Ihr regungslos warten müsst, bis Euer Held das leere Magazin gewechselt hat, ist Frust vorprogrammiert. Der Sieg wird zur Glückssache, taktisches oder reaktionsschnelles Vorgehen ist wegen der unflexiblen Steuerung kaum möglich. Da kann die Optik mit gigantischen Polygon-Monstern und blitzsauberen wie detaillierten Hintergründen auch nichts retten – allein die Mehrspielermodi und die Vielzahl an Charakteren könnten Fans der Comic-Vorlage erfreuen.



Colin Gäbel

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	73%

Spielspaß 58%
Zurück in die Hölle: Hektisches, unübersichtliches Arenageprügel mit schicker Optik und netten Mehrspielermodi.

ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	

ANDERE VERSIONEN

Die japanische Import-Version wurde in MAN!AC 10/00 getestet.

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

Gunbird 2



Nachschub für Shooter-Fans: Nach dem mäßigen "Giga Wing" versorgt Virgin PAL-Spieler erneut mit vertikaler Bitmap-Ballerkost.

Fünf reguläre sowie zwei versteckte, in Aussehen und Bewaffnung unterschied-



Da fliegt ihm glatt das Blech weg: Gegen die knackigen Nahkampfwummen hilft auch keine Titan-Panzerung.

liche Charaktere stehen zur Wahl, Eure Aufgabe ist genretypisch simpel: Zerschießt in sieben Levels vom stampfenden Robot-Krieger bis zum gigantischen Luftschiff alles, was Euch vor den Laser kommt. Mit jedem Treffer aus der aufrüstbaren Standardkanone füllt sich eine Energieleiste am unteren Bildrand. Habt Ihr genügend Kraft gesammelt, so dürft Ihr eine durchschlagskräftige Nahkampfwaffe einsetzen, was sich vor allem bei den zahlreichen Obermützen empfiehlt. Seht Ihr im Kugelhagel kein Land mehr, lohnt der Einsatz der 'Smartbomb': Je nach Spielfigur hüllt deren Einsatz alle Gegner



Geteiltes Leid ist halbes Leid: Fliegt Ihr zu zweit durchs feindliche Terrain, steigt die Lebensdauer merklich.



Mächtig schwer, selten fair: Projektil-intensiver Ballerspaß wie in der Spielhalle.

Geheime Piloten: Die 'Darkstalkers'-Veteranin Morrigan und Muskelprotz Aine sind ganz einfach zu ergattern. Bewegt im Charakterauswahlmenü den Cursor auf das Fragezeichensymbol und drückt das Digikreuz hoch bzw. runter.

TRADITIONALISTEN GERATEN IN VERZÜCKUNG, Hightech-Fetischisten packt das Grausen. Bei kaum einem Genre schwanken die Empfindungen derart stark zwischen absoluter Begeisterung und totaler Ablehnung wie beim altehrwürdigen Vertikal-Shooter. Was den einen Spielspaß in Reinkultur, ist für andere ein verstaubtes Relikt längst vergangener 16-Bit-Tage. Und so scheiden sich auch an "Gunbird 2" die Geister. Zugegebenermaßen hält sich die Non-Stop-Action mit spielerischen Innovationen sträflich zurück und auch die Optik kommt übers gehobene Bitmap-Mittelmaß nicht hinaus. Dafür entschädigt das interessante Waffensystem sowie die witzigen Comic-Charaktere. Akustisch ist die Arcade-Konvertierung enttäuschend: Olle Dudelmelodien und lahme Explosionsgeräusche – da hatte selbst Baller-Oldie "Raiden" deutlich mehr zu bieten.



Colin Gäbel

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	62%
SOUND	41%

Spielspaß 64%
Zu kurzer Bitmap-Shooter im Cartoon-Stil: Massig Sprites und fette Wummen bringen Retro-Fans in Verzückung.

ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: DELPHINE STUDIOS, FRANKREICH (WWW.DELPHINSOFT.COM)

Darkstone

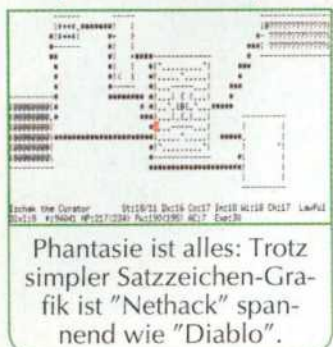
Das Spielprinzip von "Darkstone" bzw. "Diablo" hat bereits knapp 20 Jahre auf dem Buckel. 1983 entstand in der kalifornischen Universität Berkeley auf einem Großrechner das Spiel "Rogue", in dem man als furchtloser Abenteurer Level um Level in ein tiefes Dungeon hinabstieg. Zwar beschränkte sich die Grafik des Action-RPGs auf Buchstaben und Satzzeichen, unzählige auffindbare Tränke, Zaubersrollen, Waffen sowie Rüstungen, eine Vielzahl verschiedener Feinde und die bei jedem Neustart zufallsgenerierten Karten animierten zu immer neuen Expeditionen. Der promi-



Hier hilft nur noch Zauberei: Ist der Feind zu zäh, greift selbst der mäßig intelligente Krieger auf magische Fähigkeiten zurück.



Durch das beschworene Portal lasst Ihr Euch von jedem Winkel der Welt in die sichere Stadt teleportieren



Phantasie ist alles: Trotz simpler Satzzeichen-Grafik ist "Nethack" spannend wie "Diablo".

neueste Nachfolger – "Nethack" – besitzt noch heute eine riesige Fangemeinde und wird stetig weiterentwickelt. Das Beste: Das Spiel, das z.B. auf Unix oder Dos-PCs läuft, darf kostenlos aus dem Internet geholt werden.



Nach "Record of Lodoss War" buhlt ein weiterer "Diablo"-Clone um die Gunst der Konsolenspieler. Wie in Blizzards Millionen-Seller durchstöbert Ihr bei "Darkstone" in der Rolle stereotyper Fantasy-Charaktere wie Krieger, Mönch oder Hexe weite Ebenen sowie tiefe Dungeons, und häckselt Euch durch Heerscharen wilden Getiers. Natürlich nehmt Ihr die Mühen nicht aus Jux und Dollerei auf Eure pixeligen Schultern: Die beschauliche Heimat wird bedroht vom perfiden Nekromanten Drack, der in Drachenform mit Menschen zündelt und seine dämonische Horden Furcht und Schrecken verbreiten lässt. Die einzige Chance auf Frieden und selbstredend Eure Aufgabe: Besorgt sieben Kristalle, um Drack beim finalen Kampf die Schuppen über die Ohren ziehen zu dürfen. Die Klunker beschafft Ihr Euch durch die Erfüllung von Quests, die Ihr bei Euren Streifzügen durch die Lande annehmt: Mal besorgt Ihr einen Schlüssel, um ein Einhorn loszuketten, mal

überzeugt Ihr eine potthässliche Hexe durch einen Schwindel-Spiegel von ihrer Attraktivität und bringt sie so dazu, den Bann von ein paar Dorfschönheiten zu nehmen. Etwa 20 Aufgaben gibt's insgesamt, bei jedem Neustart werden zufällig sieben davon ausgewählt. Das Hauptaugenmerk liegt "Diablo"-typisch auf Monsterkampf und Wadenkrampf: In dreh- und zoombarer Iso-Perspektive stapft Ihr durch die Gegend und knüppelt auf heranstürmende Gegner, bis deren Lebensleiste geleert ist. Als Lohn hinterlässt selbst niederes Getier wertvolle Goldhäufchen oder brauchbare Items. Seid Ihr wegen der Füllung Eures Rucksacks mit Waffen, Rüstung, Ringen, Amuletten, Heil- und Manatränken oder Zaubersrollen kurz vorm Zusammenbrechen, teleportiert Ihr Euch einfach mittels Portal-Zauber in die



Nach Eurem Tod dürft Ihr auferstanden zum Ort des Geschehens zurückkehren, um Eure Items einzusammeln.

DREIST GEKLAUT: Mit Wehmut denkt man an die Zeit zurück, als Delphine mit Titeln wie "Another World" Maßstäbe setzte. Heute scheint's bei den Franzosen gerade noch zum unverhohlenen Samenraub zu reichen: Unzählige Details wie Zauberbücher und -sprüche, Gegenstände oder Dorfbewohner weisen "Darkstone" unverkennbar als unehelichen Spross von "Diablo" aus. Das Erfreuliche: Die Suche nach den Kristallen spielt sich ordentlich – Items horten, Monster plätten und den Charakter befördern besitzt auch in dieser Variante Suchtpotenzial. Dank der zufälligen Mischung der Missionen gibt's sogar einen Grund, nach dem Durchspielen mit einer anderen Figur zu starten. Leider hält die Technik nicht mit: Durchwachsene Optik, miese Sprachausgabe und nervige Ladezeiten schmälern die Lust am Abenteurer.



Stephan Freundorfer

Spielspaß 71%

HERSTELLER	EA	ACTION
SYSTEM	PSone	STRATEGIE
ZIRKA-PREIS	90 Mark	PRÄSENTATION
GRAFIK	68%	MULTIPLAYER
SOUND	61%	

Frecher "Diablo"-Clone mit ausreichendem Umfang, aber mittelprächtiger Technik.



Auf Euren Reisen trifft Ihr auf allerlei NPCs, die Aufgaben stellen, weiter helfen oder Geld mit Euch verdienen wollen.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Eine PC-Fassung ist bereits erhältlich.

ENTWICKLER: NAMCO, JAPAN (WWW.NAMCO.COM)

Liberogrande Int.

Ps Wider Erwarten taucht Namcos Fortsetzung ihres missglückten Fußball-Experiments doch in Europa auf: Bei "Liberogrande International" steuert Ihr nicht wie gewohnt eine komplette Mannschaft, sondern kontrolliert über die gesamte Spielzeit stets den gleichen Akteur.

Immerhin erleichtern Euch diesmal zahlreiche Neuerungen das Leben: So dürft Ihr vor Beginn die Taktik und Euren Kicker wählen – selbst der Torwart ist verfügbar. Die hübschere Grafik bringt eine Spur mehr Übersicht ins Match, zudem stehen diverse Schussvarianten zur Verfügung. Besonders nützlich: Auf



Der Spruch 'Das Spiel läuft an mir vorbei' ist hier durchaus wörtlich zu nehmen.

Knopfdruck fordert Ihr den Ball von Euren Kollegen an. Obwohl viele Modi und ein Split-screen-Duell wählbar sind, leidet die Kickerei am Grundprinzip: Das ist zwar innovativ, aber nicht sonderlich spannend – und somit nur ein Fall für Anhänger skurriler Simulationen. *us*

HERSTELLER Namco	Spielspaß Sinnvoll verbessertes Alternativ-Fußball, das durch das Ein-Spieler-Prinzip immer noch langweilt.	56%	ACTION
SYSTEM PSone			STRATEGIE
ZIRKA-PREIS 90 Mark			PRÄSENTATION
GRAFIK 60%			MULTIPLAYER
SOUND 42%			

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Liberogrande" wurde in MANIAC 12/97 getestet und wird auf 47% Spielspaß abgewertet.

ENTWICKLER: NAMCO, JAPAN (WWW.NAMCO.COM)

Point Blank 3

Ps Während Lichtpistolen-Rambos seit längerem auf frisches Konsolenfutter warten, wird die friedliche Ballerfraktion reichhaltig versorgt: Namcos Schießbuden-Simulation "Point Blank" gibt sich zum dritten Mal die Ehre.

Zu den Vorgängern hat sich kaum etwas geändert: Wie gehabt tretet Ihr mit Eurer G-Con45 in mehreren Dutzend Szenarien an, die verschiedene Aufgabenbereiche abdecken. Mal müsst Ihr mit einem einzigen Schuss ein winziges Ziel treffen, mal mit Schnellfeuer-salven Objekte demolieren. Neben Training, Arcade und Survival-Modus (spielt so lange, bis alle Le-



Weg, ihr miesen Insekten: Knallt den Moskitos eine, bevor sie den armen Schläfer stechen.

ben aufgebraucht sind), locken diverse Party-Varianten bis zu acht Leute an den Bildschirm – leider wurde auf ein Abenteuer für Solisten verzichtet. Technisch ist "Point Blank 3" ziemlich veraltet, dennoch reizen die simplen Schießereien zum gelegentlichen Spiel – mehr aber auch nicht. *us*

HERSTELLER Namco	Spielspaß Nette, aber technisch wie spielerisch beinahe unveränderte Fortsetzung der friedlichen Lightgun-Ballerie.	69%	ACTION
SYSTEM PSone			STRATEGIE
ZIRKA-PREIS 90 Mark			PRÄSENTATION
GRAFIK 45%			MULTIPLAYER
SOUND 46%			

ANDERE VERSIONEN

Weitere Umsetzungen sind nicht geplant, der Vorgänger "Point Blank 2" wurde in MANIAC 10/99 getestet und wird auf 72% Spielspaß abgewertet.

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

PS2-PSone-Dreamcast-
Nintendo 64-etc

Händleranfragen unter:

Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

SPIELRAUM

-- Fachversand für Randsysteme --
Gratis-Komplettkatalog anfordern!

Darin finden Sie:

NEO - GEO, PC Engine, Super NES, NES, Mega Drive, Sega Saturn, Mega CD, Sega 32 X, NEO-GEO CDs, Atari Jaguar, Atari Lynx, NEO-GEO Pocket, Wonderswan, Master System, Panasonic 3DO, Virtual Boy, VCS, Coleco, CD-32, Falcon 030, ST/E, PC u.v.m.

Irrtümer, Preisänderungen, Druckfehler vorbehalten. Keine Haftung für Inkompatibilität

BOHLENPLATZ 22 91054 ERLANGEN

TEL 09131 / 205093 FAX - 205083

e - mail : Spielraum@01019freenet.de

P.S. Wir kaufen auch ganze Sammlungen aller Systeme auf

Flying Arts

www.flying-arts.de

Tel. 02 08 - 38 43 62

Online-Shop & Versand

Playstation 2 - Playstation - Nintendo - Dreamcast -
PC - DVD - Gameboy - Figuren - Pokemon Karten

Playstation inkl. Umbau	279,-	Playstation 2 mit Mem.Card	929,-
Final Fantasy 9	129,-	Ridge Racer 5	99,-
Duke Nukem LOB	79,-	Moto GP	109,-
Spec Ops Ranger	39,-	Evergrace	109,-
Digimon World	89,-	Starfighter	109,-
Rogue Spear	59,-	Oni	99,-
Fussball Live 2	39,-	Soul Reaver 2	109,-
Dschungelbuch	39,-	F1 Racing	109,-
Formel 1 2000	39,-	NBA Live 2001	109,-
RGB Kabel	10,-	S-Video Kabel	29,-
Mem.Card 1MB	7,-	Umbau m. AR2	159,-

Dreamcast	289,-
Phantasy Star	99,-
Heroes III	99,-
Half Life dt	99,-
Starlancer	99,-
WWF Attitude	29,-
S-Video Kabel	29,-
RGB Kabel	15,-
Importe auf Anfrage !!!	

Achtung !!! Ladenpreise unterscheiden sich von Versandpreisen.
Lieferung per Post-Nachnahme.
Versandkosten: 8,- NN + 4,-
Ab 3 Artikeln „Versandkostenfrei“.
Bei Nichtannahme der Ware berechnen wir 30,00 DM.
Weitere Artikel auf Anfrage!
Mindestbestellwert 50,00 DM
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht !!!!

Skies of Arcadia



Exotische Schauplätze und fremde Kulturen: In Arcadia durchquert Ihr die unterschiedlichsten Klimazonen – von der staubigen Wüste bis zum wildwüchsigen Dschungel.



Die entfesselten Gewalten der Natur: Tosende Wirbelstürme bringen auch routinierte Luftschiffer leicht vom Kurs ab.

Segas VM kommt bei "Skies of Arcadia" mehrfach zum Einsatz. Seid Ihr auf der Suche nach versteckten Power-Ups für das putzige Cupil, piept Finas Haustier und zeigt in lustigen Animationen, wie nahe Ihr den begehrten 'Chams' seid. Auch ein waschechtes Mini-Spiel lockt ans LC-Display: Habt Ihr Bekanntschaft mit Schatzsucher Pinta gemacht, lasst Ihr das hilfsbereite Knuddelkerlchen in den Weiten Arcadias nach nützlichen Items stöbern.



Angenehme Überraschung: Trotz der ungewissen Zukunft Segas und des Dreamcast veröffentlicht die Deutschland-Niederlassung das heißersehnte "Skies of Arcadia" – früher als erwartet und komplett übersetzt. Wie klassische Hollywood-Schinken beleuchtet das zwei GDs umfassende RPG die zwielichtige Welt der Piraten in einem verklärenden Licht. Mit einem Unterschied: Wo Errol Flynn & Co. im salzigen Meerwasser nach fetter Beute Ausschau hielten, sind Arcadias Freibeuter



Am Anfang wars ein leeres Blatt Papier: Die Flugkarte verzeichnet alle wichtigen Orte die Ihr in den Weiten Arcadias entdeckt.

den Wolken. Die Menschen leben auf schwebenden Inseln, fliegende Barken bringen Personen und Güter von einer Stadt zur nächsten. Und wo kostbare Waren transportiert werden, ist Diebesgesindel nicht weit. Dabei halten sich die freiheitsliebenden Blue Rogues jedoch an den ehrenwerten Robin-Hood-Kodex, nur von den Reichen zu nehmen, um den Armen zu geben. Favorisierte Opfer sind schwer beladene Handels-Kreuzer des verhassten Valuanischen Imperiums. Doch der unbeschwerte Piratenalltag hat für den Sohn des Blue-Rogue-Chefs Vyse und seine

mit dem Luftschiff unterwegs. Das Fantasy-Reich liegt nämlich hoch über Kindheits-Freundin Aika ein jähes Ende, als einer der Raubzüge sie mit der mysteriösen Fina zusammen bringt. Die von Valuan entführte Schönheit berichtet, dass das Imperium an einem perfiden Plan feilt. Mit Hilfe von sechs über ganz Arcadia verstreuten Mondkristallen, deren grenzenlose Kraft ihren Besitzer der Legende nach unbesiegbar macht, wäre die tyrannische Alleinherrschaft Valuans gesichert.

Gemeinsam stark

Trotz der ungewöhnlichen Umgebung wartet "Skies of Arcadia" mit Rollenspiel-Kost klassischer Machart auf. Per Luftschiff erkundet Ihr die Weiten des Landes; Ihr stattet Euch in dreidimensio-

"SKIES OF ARCADIA" VERBINDET KLASSISCHE RPG-KOST mit zeitgemäßer Technik. Wo sich die letzten Square-Veröffentlichungen in Sachen Story-Komplexität und Effekte-Gewitter gegenseitig zu überbieten versuchten, gibt sich das Sega-Epos angenehm bodenständig. Eine zwar recht lineare, aber überraschende Hintergrundgeschichte, liebenswerte Charaktere und eine gigantische Welt locken ans Pad. Für Forscher-Naturen, die gerne abseits des Weges nach Geheimnissen Ausschau halten, ist "Arcadia" genau das Richtige. Gehemmt wird die Expeditionslust nur durch die häufigen Zufallsbegegnungen, die wie bei "Final Fantasy 9" oft langatmig inszeniert sind. Beim Monster-Design hätte ich mir zudem ein bisschen mehr Phantasie gewünscht. Abgesehen davon gibt es wenig zu meckern: Abwechslungsreiche, hübsch texturierte Schauplätze, ein treibender Soundtrack zwischen Klassik und Pop sowie die spannenden Schiffschlachten lassen keine Langeweile aufkommen. Bis auf die unverständlicherweise fehlende 60-Hertz-Option (die winzigen Balken stören allerdings kaum), ist die Lokalisation gelungen, zumal Ihr die ordentlich übersetzten Texte im Dreamcast-Systemmenü auch auf Englisch stellen könnt. Top!



Colin Gäbel



Alle Kanonen, feuert! Während der opulenten Schiffschlachten befehligt Ihr als Kapitän die Mannschaft.



Kloppen mit Geduld: Wie bei "Final Fantasy 9" gestalten sich die Gefechte oft langsam.

nalen Polygon-Städten mit Waffen und Rüstung aus und haltet in Monster-verseuchten Kerkern nach den gesuchten Mondkristallen Ausschau. Natürlich bleiben Vyse, Aika und Fina mit ihrer verantwortungsvollen Aufgabe, die Welt zu retten, nicht lange allein. Im Lauf des Abenteuers stößt – neben Walfänger Drachma und Playboy-Pirat Gilder – mit dem im Exil lebenden valuanischen Prinzen Enrique sogar ein einstiger Gegner zur Party. Jeder Held vertraut einer anderen Waffe: Vyse ist ein wahrer Meister kurzer Klingen, Drachma vermöbelt die Gegner mit einer stählernen Prothesen-Klaue und Aika setzt auf die tödliche Kraft des Bumerangs. Das ungewöhnlichste Mordwerkzeug hat Fina im Gepäck: Ihr Cupil, ein skurriles Hosentaschenmonster, morpht in die unterschiedlichsten Formen und bringt dem Feind z. B. in Schwert- oder Kegelgestalt den Tod. Gekämpft wird traditionell rundenbasiert, Zufallsbegegnungen sind dabei sowohl im Kerker als auch auf der Oberwelt möglich. Vor jeder Runde dür-



Verirren unmöglich: In den Dungeons zeichnet die Karte jeden Schritt mit.



Für Helden meistens ungesund, ist der tiefe Monsterschlund: Die Viecher kontern Eure Schwerthiebe mit fiesen Angriffen.

fen Eure Helden die Elementklasse von Klinge und Fäustling bestimmen. Taktisch geschickt legt Ihr bei Feuermustern die Eisschneide, gegen Frostbiester wiederum glühenden Stahl an. Die Waffenelemente lehren Euch auch wirkungsvolle Zaubersprüche, zusätzlich verfügt jeder Charakter über eine Handvoll individueller Spezial-Angriffe. Mit dem Einsatz von Magie oder Sonder-Attacken solltet Ihr allerdings sparsam umgehen. Jede Anwendung kostet nämlich 'Spirit'-Punkte und die gesamte Party greift auf einen gemeinsamen Pool zu. Zwar füllt sich dieses Konto in jeder Kampfesrunde tröpfchenweise von alleine auf, schneller geht's aber, wenn Ihr manche Helden kurzzeitig vom Offensivdienst befreit und stattdessen zur Konzentration auf die Punkte-Regeneration abkommandiert.

durchführen oder Magie einsetzen soll. Wie die Helden rüstet Ihr auch die Schiffe mit unterschiedlicher Bewaffnung aus. Später heuert Ihr sogar talentierte Matrosen an und baut Euer ganz persönliches Hauptquartier auf. Opulente FMVs bekommt Ihr zwar nicht zu sehen, dafür entschädigen zahlreiche – dank des genialen Mienenspiels der Figuren – gelungene Zwischensequenzen. Wie bei Konsolen-RPGs üblich, dürft Ihr Euren Spielstand auf der Oberwelt jederzeit, in Verliesen und Dörfern nur an speziellen Speicherpunkten sichern. cg



«Aika» Schau mal! Sie kommt zu sich.....

Immer für einen Lacher gut: Die brillante Mimik Eurer Helden tröstet über die sparsamen Texturen hinweg.

Alle Mann an Deck!

Was wäre ein zünftiges Piraten-Epos ohne pompöse See- bzw. Luftschlachten? Entsprechend stehen neben Kämpfen Mann gegen Monster auch bombastische Schiffsgefechte mit Valuanischen Kreuzern oder feindlichen Freibeutern auf dem Programm. In jeder Runde entscheidet Ihr, welches Party-Mitglied die mächtigen Bord-Kanonen abfeuern, Reparaturen



Alles im Blick: Aus der Egoperspektive schaut Ihr Euch in Städten und Kerkern in aller Ruhe um.



«Vyse» (Hoppla... das Taschentuch ist dazu da, dieses Loch in Aikas Zimmer zu verstecken...)



«Aika» Vyse! Was machst du denn da!? Mich heimlich zu beobachten... !?

Nur eine witzige Sequenz von vielen: Beim hemmungsglosen Spannen wird Vyse von Gefährtin und Kindergarten-Freundin Aika überrascht – peinlich!

HERSTELLER	Sega		ACTION
SYSTEM	Dreamcast		STRATEGIE
ZIRKA-PREIS	100 Mark		PRÄSENTATION
GRAFIK SOUND	81% 79%		MULTIPLAYER
		Schiff ahoi! Atmosphärisches Rollenspiel-Großkaliber mit ungewohntem Piraten-Ambiente – ein Dreamcast-Pflichtkauf.	

ENTWICKLER: GENKI, JAPAN (WWW.UBISOFT.DE)

Kengo

Vom Stahl zum Holz: Nachdem General Tokugawa Anfang des 17. Jahrhunderts das Land unter seiner Herrschaft vereinigte, wurde der Schwertkampf in Japan zunehmend ritualisiert. Die Samurais widmeten sich mehr und mehr den damaligen höfischen Künsten wie Zeichnen oder Blumenstecken. Der blutige Kampf wandelte sich zum Wettkampf mit hölzernen Schwertern – dem heutigen Kendo. Gekämpft wurde (und wird) mit aus Bambus gefertigten Schwertern und Schutzkleidung.

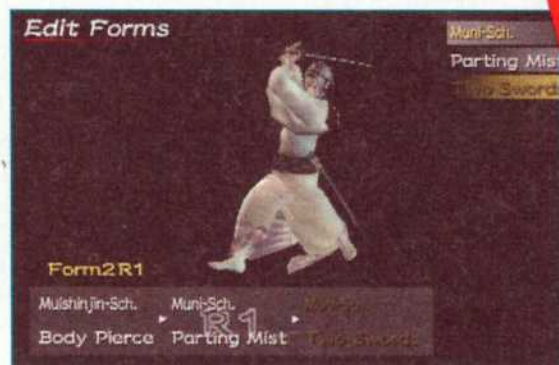


Schnell wie der Wind: Hat sich Eure Ki-Leiste gänzlich gefüllt, setzt Ihr zu nicht blockbaren Supermanövern an.



'Bushido', der Weg des Schwertes, hat in Japan eine Jahrhunderte alte Tradition: Die perfekte Balance zwischen Körper und Geist war das erstrebenswerte Ziel der Samurai. Jeder höhergestellte Adelige besaß eigene Lehrmeister, die Soldaten und Familienmitglieder trainierten – so entwickelten sich im Laufe der Zeit die unterschiedlichsten Kampfstile. Die Oberhäupter der Schulen genossen in Japan großen Respekt. Oft forderten sich die Vertreter verschiedener Stilformen heraus, nur selten traten zwei Meister gegeneinander an.

Bei "Kengo" geht es eben um diesen Konflikt zwischen den Stilarten. Doch anders als im feudalen Japan, treffen in Genkis Prügel-Abenteuer die Meister aller Schulen in einem Turnier aufeinander. Dabei schlüpft Ihr in die Rolle eines Samurais, der die Ehre seines Hauses



Wahrlich meisterhaft: Habt Ihr ein paar Schulfreunde beseitigt, dürft Ihr aus den Hieben eigene Kombos erstellen.



Hat ein Schwertstreich richtig gegessen, strömt aus der Wunde Pixelblut. In Folge sinkt Eure Lebensenergie kontinuierlich.

zu verteidigen hat. Mit dem Analog-Stick bewegt Ihr Euch je nach Druckstärke laufend oder gehend über den Reismattenboden. Ein Knopf genügt, um mit Eurem Schwert zuzuschlagen, mehrmaliges Betätigen löst eine Kombo aus. Jeder der Klängen-Experten verfügt zudem über vier Grundtechniken, zwischen denen Ihr im Kampf wechselt. Eine Ki-Leiste verdeutlicht Eure momentane Körperkraft: Die Anzeige sinkt, wenn Ihr permanent auf den Gegner einprügelt ohne diesen zu verletzen. Landet Ihr dagegen Treffer auf Treffer, füllt sich die Leiste bis zum Bersten und Ihr dürft ein Spezialmanöver ausführen. 18 Gegner macht Ihr auf diese Art nieder, bis Ihr die absolute Überlegenheit Eurer Schule bewiesen habt.

Wer dagegen lieber seinen eigenen Weg beschreitet, der beschäftigt sich mit dem Karriere-Modus: Nachdem Ihr zwischen drei Schulen gewählt habt, werdet Ihr Schritt für Schritt an die Materie herangeführt. Habt Ihr die Grundlagen intus,



Im Story-Modus kämpft Ihr nur mit hölzernen Schwertern – sowohl gegen Euren Meister, als auch gegen andere Schüler.

wertet Ihr die Attribute Eures Kämpfers bei verschiedenen Geschicklichkeitsprüfungen auf: So verbessert Ihr Euer Standvermögen unter dem Druck eines Wasserfalls, steigert Eure Kraft beim Zerschlagen von Bambus oder spaltet mit präzisiertem Schlag hölzerne Helme. Fühlt Ihr Euch fit genug, tretet Ihr anfangs gegen andere Schüler an, später zieht Ihr gegen anerkannte Persönlichkeiten ins Feld. Mit der Zeit erwerbt Ihr nicht nur neue Schwerter, die spezielle Manöver erlauben, sondern erlernt auch neue Schläge, die Ihr beliebig zu Kombos aneinanderreicht. sb

ALLTAG IM MITTELALTERLICHEN JAPAN: "Kengo - Master of Bushido" malt ein interessantes Bild einer vergangenen Epoche. Doch leider gestaltet sich der Spielablauf genauso spartanisch wie das Leben zu jener Zeit: Die vielen Schlagkombinationen unterscheiden sich zwar deutlich voneinander, nach komplizierten oder gar spektakulären Manövern sucht Ihr jedoch vergebens. Auch optisch hätte "Kengo" einen ganzen Tick üppiger und bunter ausfallen können. So gleicht die Kulisse einem farbarmen Akira-Kurosawa-Streifen, die verschiedenen Dojos und Krieger unterscheiden sich kaum – zudem beobachtet Ihr Clipping-Fehler, sobald die Figuren mal enger zusammenrücken. Bei der Steuerung wurde ebenfalls geschluppt: Besonders beim Ausweichen reagiert der Schwertschwinger nur träge, so lassen sich Treffer oftmals kaum vermeiden. Dafür begeistert der gelungene Karriere-Modus vor allem Martial-Arts- und Nippon-Fans: Die Geschicklichkeitsaufgaben lockern die im Lauf der Zeit etwas eintönigen Kämpfe in gelungener Weise auf. Wer mit der Materie etwas am Hut hat, mit stolzeschwellter Brust die Schwerter der Gefallenen sammelt und gern an Kombos und Technik feilt, sollte einen Blick riskieren.



David Mohr



Körper und Geist im Einklang: Im Training entspannt Ihr Euch bei der Zen-Meditation (links) oder spaltet Helme.

Spielspaß 65%

HERSTELLER: Ubi Soft
 SYSTEM: PS2
 ZIRKA-PREIS: 120 Mark
 GRAFIK SOUND: 68% 60%

Fade präsentiertes Schwertgemetzel mit technischen Mängeln, aber motivierender Kendo-Atmosphäre.

AB 16

ENTWICKLER: SEGA, USA (WWW.SEGA.COM)

Sonic Shuffle



Exemplarisch: Tretet Ihr in den Minispielen gegen die CPU an, hat die meist abgeräumt, bevor Ihr nur einmal blinzelt.



Nachdem Mario bereits zweimal seine Party feierte und sich inzwischen selbst Crash mit seinen Freunden kloppt, darf nun auch Sega-Maskottchen Sonic bei einem eigenen Gesellschaftsspiel ran. Zusammen mit Amy, Knuckles und Tails wuselt der Igel in "Sonic Shuffle" über unterschiedliche Spielbretter und sammelt eine vorgegebene Zahl Juwelen auf – nur so kann einer Fee geholfen und gleichzeitig Erzfeind Dr. Robotnik in seine Schranken verwiesen werden.

Der Spielablauf orientiert sich stark am Nintendo-Vorbild: Ihr rückt je nach gewählter Schrittzahl (statt einem Würfel kommen Spielkarten zum Einsatz) feldweise vor und bekommt dabei Ringe gutgeschrieben oder abgezogen. Trefft Ihr auf ein Monster, wird ein simples 'Wer zieht die höhere Zahl'-Duell abgehalten. Landet Ihr dagegen auf Spezialfeldern oder mit einem Konkurrenten auf dem gleichen Platz, startet eins der rund 50 Minispiele: Je nach Konstellation spielen alle Teilnehmer gegeneinander oder in den Kombinationen 'Zwei gegen zwei' bzw. 'Einer gegen drei'. Mal wetteifert Ihr in einfachen Reaktionstests, bei denen ein Knopfdruck zum Sieg reicht, mal warten komplexe Kartenspiele und "Tetris"-Varianten auf Euch.

Nach einer Partie besucht Ihr den 'Sonic Room', in dem mit gewonnenen Ringen zahlreiche Extras wie Musikstücke, Bilder und geheime Charaktere freigeschaltet werden. *us*

HERSTELLER Sega	56% Spielspaß	ACTION
SYSTEM Dreamcast		STRATEGIE
ZIRKA-PREIS 100 Mark	Hübsch anzusehender, aber spielerisch misslungener "Mario Party"-Clone mit nervigen Ladezeiten.	PRÄSENTATION
GRAFIK SOUND 75% 64%		MULTIPLAYER

LAHMER IGEL: Schade, dass das optisch – dank schickem Cell-Shading im "Jet Set Radio"-Stil – ansprechende "Sonic Shuffle" spielerisch so weit hinter dem "Mario Party"-Vorbild zurückfällt. Der Spielablauf ist mit überflüssigen und langweiligen Elementen wie den völlig belanglosen Monsterkämpfen überfrachtet, die zu allem Unglück jedes Mal langwierig nachgeladen werden. Die vielen Minispiele sind zwar abwechslungsreich, schwanken aber zumeist zwischen super-simpel und viel zu komplex, ohne die goldene Mitte zu treffen. So ist "Sonic Shuffle" eigentlich nur in zwei Fällen interessant: Entweder Ihr habt eine Engelsgeduld oder öfters eine Runde menschlicher Mitspieler zur Hand. So ärgert Ihr



Euch wenigstens nicht über die unausgewogenen CPU-Teilnehmer.
Ulrich

Steppberger

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Den Import-Test findet Ihr in MANIAC 2/2001.

SUN GAMES

GEBRAUCHTSPIELEVERSAND
KONSOLEN & ZUBEHÖR

GB - SNES - N 64 - PSX - PS one - PS 2 - DC - PC

DER AN- UND VERKAUF
FÜR GEBRAUCHTE
SPIELE UND
GEBRAUCHTKONSOLEN.

VERSAND

SUN - GAMES
BAUMSCHULENSTR. 77
12437 BERLIN
Tel.: 030 - 53 213 397
Funk 0177 - 369 69 80

GESCHÄFT

FORDERN SIE UNSERE PREISLISTE AN!
www.sungames.de

MO - FR 10 - 18 UHR
SA 10 - 17 UHR

MANIAC

nächster Anzeigenschluss: **7.3.**

KONTAKT 1	KONTAKT 2
Andreas Knauf	Axel Chalupsky
08233/7401-12	040/5237196
Anzeigenleitung	Anzeigenverkauf

**Ausgabe 5 erscheint am
4. April**

www.maniac-online.de

Ich klick Dich!

game reviews

Jede Woche aktuelle Tests - noch vor Erscheinen des Heftes!

out now

Welches Spiel kommt heute in den (Import-) Handel? Wir verraten es Euch!

feature

Aktuelle Previews von kommenden Highlights, Messe- und Branchenberichte.

archives

Unser Archiv enthält neben allen MANIAC-Tests auch Tausende von Cheats.

news

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

forum

Mehr als 2.000 registrierte Spielefreaks diskutieren sich die Köpfe heiss.

www.maniac-online.de

ENTWICKLER: FUNCOM, SCHWEDEN (WWW.FUNCOM.COM)

Championship Motocross 2001



WÄHREND DER SPIEL-ABLAUF bis auf den Karrieremodus unverändert vom Vorgänger übernommen wurde, bietet das aktuelle "Championship Motocross" immerhin einen neuen Grafikstil. Die Auflösung ist erkennbar höher ausgefallen, allerdings wird die Optik dadurch auch nicht hübscher: Simple Fahrermodelle holpern über einfalllose Strecken mit monotonen Texturen – öde bleibt öde, auch bei meist hoher Bildrate. Hauptärgernisse sind aber die obskur rumgurkenden Gegner: Während die meisten Kontrahenten in einem engen Feld zusammenbleiben, setzt sich häufig ein Fahrer in Windeseile ab und ist von Euch kaum noch einzuholen. Zum Glück sind immer verschiedene Biker überlegen; trotzdem nervt's, wenn Ihr wegen der unfairen KI eine Meisterschaft verliert.

Ulrich

Steppberger



Mit viel Gas den Berg hinauf: Die Outdoor-Pisten sind meist sehr breit und lassen genügend Platz für Überholmanöver.



Das motorisierte Wunderkind Ricky Carmichael bekommt auch im neuen Jahrtausend ein Spiel spendiert: Bei "Championship Motocross 2001" schnappt Ihr Euch ein Gelände-Motorrad und saust auf 20 Strecken gegen bis zu sieben CPU-Gegner um die Wette. Für Abwechslung ist gesorgt, denn neben normalen Motocross-Pisten seid Ihr auch auf Strecken der Hallen-Variante Supercross unterwegs. Artistische Zweiradkünstler versuchen sich zudem im Freestyle: Hier flitzt Ihr in abgeschlossenen Arenen über Rampen und führt in der Luft waghalsige Tricks aus – belohnt werden die allerdings nur, wenn Ihr bei der Landung nicht in den Sand beißt. Neben Einzelrennen und Zeittraining stürzt Ihr Euch in komplette Meisterschaften, bei denen via Preisgeld das Bike aufgerüstet wird: Je nach Füllung des Geldbeutels gönnt Ihr Euch passende Reifen für die verschiedenen Untergründe wie Sand, Matsch und Asphalt oder verbessert einzelne Komponenten wie Federung sowie Bremsscheiben. Eine Stufe weiter geht die Karriere: Hier beginnt Ihr als Privatier und erkämpft Euch über Erfolge in den Rennserien Werksfahrerverträge und Sponsoren. Auch ein Splitscreen ist mit von der Partie, allerdings wird auf KI-Konkurrenz verzichtet. *us*

HERSTELLER	THQ	63%	ACTION
SYSTEM	PSone		STRATEGIE
ZIRKA-PREIS	90 Mark		PRÄSENTATION
GRAFIK	63%		MULTIPLAYER
SOUND	57%		

Spielspaß Durchwachsene Motocross-Neuaufgabe mit fader Optik und chaotischen, nervtötenden Kontrahenten.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Championship Motocross 2000" wurde in MAN!AC 12/99 getestet (Abwertung auf 65%).

ENTWICKLER: EA SPORTS, USA (WWW.EASPORTS.COM)

Supercross



Chaos in der Kurve: Auf den verwinkelten Supercross-Kursen kommt es immer wieder zu Sturz-gefährlichen Ballungen.

BESSER ALS NICHTS: Auch ohne '2001', das aktuelle "Supercross" hat mehr zu bieten als sein Vorgänger. Die eintönigen Hallen-Strecken erhalten mit den Motocross-Kursen eine hübsche Ergänzung, die einen Schuss Abwechslung ins Spiel bringt. Leider steuern sich die Zweiräder trotz der neuen 'Power Clutch' viel zu simpel: Physikalisch unkorrekt meistert Ihr fast jede Kurve ohne Probleme, auf Dauer fehlt die Herausforderung. Dass die (zwar seltenen) unfreiwilligen Absteiger willkürlich wirken und Ihr in der Luft laufend gegen unsichtbare Kursbegrenzungen stößt, hemmt den Spielfluss ebenfalls. Größtes Ärgernis bleibt aber nach wie vor die Grafik: Zum einen fehlt's an Übersicht, zum anderen kommt bei höherem Gegenaufrücken die Bildrate arg ins Stottern.

Ulrich

Steppberger



Erstaunen in der Redaktion: Keine Jahreszahl im Titel eines EA-Sports-Spiels? Tatsächlich ist bei "Supercross" kein 2001 zu entdecken. Zur Feier dieser Besonderheit spendierten die Entwickler der Zweirad-Raserei neben 16 Indoorstrecken eine Handvoll traditionelle Motocross-Pisten, bei denen Ihr nicht nur enge Kurven und künstliche Sprünge erlebt, sondern auch mal richtig das Gas aufdrehen könnt.

Bevor Ihr in einer der zahlreichen Meisterschaften (mehrere davon müsst Ihr ebenso wie einige Pisten erst freispielen) an den Start geht, macht Ihr Euch mit den Eigenheiten der Steuerung vertraut: Neben Gas und Bremse gibt es den obligatorischen Slide-Knopf, mit dessen Hilfe Ihr Euch steil in Kurven legt. Neu dazugekommen ist die 'Power Clutch': Drückt Ihr auf L1, heult der Motor auf und die Drehzahlanzeige kommt kräftig ins Flattern. Lasst Ihr genau dann los, wenn die Nadel am oberen Ende der Skala anschlägt, werdet Ihr mit einem kräftigen Temposchub belohnt. Ideal, um auf Geraden Gegner abzuhängen, vor einer Kurve führt der Einsatz dagegen schnell zum Abstieg. Für Abwechslung vom normalen Rennstress sorgen ein Splitscreen und mehrere Freestyle-Arenen, in denen Ihr schon mal über Häuser und Hallen springt. Begleitet werden Eure Rasereien je nach Wunsch von sportartgerechter Metal-Schraddelei oder einem englischen Kommentator-Duo. *us*

HERSTELLER	Electronic Arts	62%	ACTION
SYSTEM	PSone		STRATEGIE
ZIRKA-PREIS	90 Mark		PRÄSENTATION
GRAFIK	60%		MULTIPLAYER
SOUND	61%		

Spielspaß Dezent verbessertes Hallen-Motocross mit netten Steuerungsideen, aber mäßiger Technik.

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger "Supercross 2000" wurde in MAN!AC 2/2000 mit 57% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: ACCLAIM, USA (WWW.ANARCHYRULZ.COM)

ECW Anarchy Rulz



Update-Zeit: Erst waren Sony-Jünger an der Reihe, jetzt kommen auch Dreamcast-

Besitzer in den Genuss eines neuen "ECW"-Titels. Leider hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum etwas verändert, nur die Kämpferriege wurde aktualisiert. Wie gehabt schlagen sich die rau-beinigen ECW-Helden gegenseitig möglichst brutal auf die Mütze, Waffen und andere Gegenstände leisten dabei gute Dienste. Ganz Blutrünstige steigen in einen Stacheldraht-umzäunten Ring und kugeln sich vor der martialischen Kulisse die Gelenke aus. Leider verlässt man sich beim neuen "ECW" auf die



Affentheater: Die rasierten Wrestling-Gorillas springen nicht gerade sanft miteinander um.

leicht angestaubten Grafikroutinenen seliger "WWF Attitude"-Zeiten. Optisch macht die Dreamcast-Fassung also nicht viel her, Wrestling-Puristen kommen trotzdem auf Ihre Kosten: Den abwechslungsreichen Spielmodi und der großen Manöver-Auswahl sei

Dank. *dm*

HERSTELLER Acclaim	Spielspaß 69% Ideenloses Serien-Update mit trister Optik: Manövervielfalt und Championship-Modus reißen's raus.	ACTION
SYSTEM Dreamcast		STRATEGIE
ZIRKA-PREIS 100 Mark		PRÄSENTATION
GRAFIK SOUND 60% 59%		MULTIPLAYER
ANDERE VERSIONEN		

Den Test der PSone-Fassung findet Ihr in MANIAC 10/2000 (Abwertung auf 69% Spielspaß).



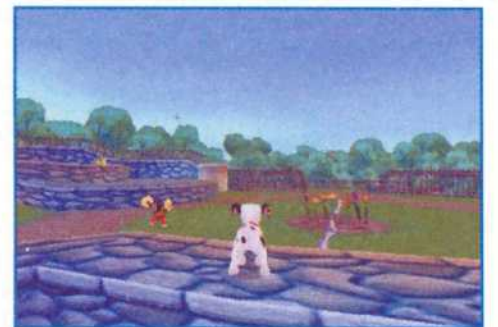
ENTWICKLER: CRYSTAL DYNAMICS, USA (WWW.CRYSTALD.COM)

102 Dalmatiner



Kurz nach der PSone wird nun auch der Dreamcast von der Hundemeute heimge-

sucht: Um Eure "102 Dalmatiner"-Verwandten vor den bösen Machenschaften der Furie Cruelle DeVil zu retten, schnüffelt Ihr mit zwei Welpen durch 20 Polygon-Levels wie einem Park, Spielzeugläden oder London. Durch Rollen knackt Ihr Kisten und befreit Artgenossen, ein kräftiger Kläffer verscheut bössartige Angreifer. Je erfolgreicher Ihr Euch durchbeißt, desto mehr Sticker für ein Sammelalbum erhaltet Ihr, zudem könnt Ihr mehrere Minispiele freischalten. Die Dreamcast-Umsetzung lässt lei-



Affentheater: Der Plastik-Primat links vor Euch ist genauso feindselig wie die anderen Spielzeuge.

der zu wünschen übrig: Spielerisch identisch zur PSone-Version, enttäuscht Euch klobige Steuerung und grobe Grafik, die der Hardware nicht gerecht wird. So greifen nur Jump'n'Run-Fans zu, die keine anderen Konsole mit spannenderen Hüpfspielen greifbar haben. *us*

HERSTELLER Eidos	Spielspaß 64% Lieblose Umsetzung der PSone-Hüpferei zum Film: Spielerisch solide, aber technisch mäßig.	ACTION
SYSTEM Dreamcast		STRATEGIE
ZIRKA-PREIS 100 Mark		PRÄSENTATION
GRAFIK SOUND 60% 39%		MULTIPLAYER
ANDERE VERSIONEN		

Den Test der PSone-Fassung (65% Spielspaß) findet Ihr in MANIAC 3/2000.

NACHBESTELLEN & SPAREN

AUFKLEBERSETS

1 	2 	3
4 	5 	6
7 	8 	9

JA ich will nachbestellen!

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE UND/ODER AUFKLEBER. DEN GESAMTBETRAG LEGE ICH IN BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEI.

NAME VORNAME _____

STRASSE NR _____

PLZ WOHNORT _____

DATUM UNTERSCHRIFT _____

SCHICKT MIR DIESE AUFKLEBER

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

ALLE AUFKLEBER FÜR PLAYSTATION (NICHT PSONE), AUFKLEBER 9 FÜR DC pro Aufkleber 5,50 DM

SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4/95	9/95	11/95	7/96	9/96	1/97	2/97	3/97	4/97	8/97
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9/97	10/97	3/98	9/98	10/98	11/98	1/99	2/99	4/99	5/99
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6/99	7/99	8/99	9/99	10/99	11/99	12/99	1/00	2/00	3/00
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4/00	5/00	6/00	7/00	8/00	9/00	10/00	11/00	12/00	1/01
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>								
2/01	3/01								

pro Heft DM 5,50

Nachbestelladresse: Cybermedia GmbH, Bestell-Service, Wallbergstr. 10, 86415 Mering

SUCHE

NINTENDO

Suche **Banjo-Tooie (us)** und **Daikatana (us)** mit gut erhaltener Verpackung sowie viele kommende Nintendo64-US-Titel, auch ältere! Einfach anrufen und anbieten. Tel. 0209/3595463, (Stefan), fulgore.corpse@de.dreamcast.com

Suche für Super Nintendo: **Final Fantasy3** und **Chrono Trigger** + passenden Adapter. Nur US. Zahle faire Preise. Tel. 07541/26433 (13-20 Uhr)

SEGA

Suche für Dreamcast **Last Blade!** Tausche gegen Guilty Gear X (jp). Tel. 0175/9812803

Saturn: **Dynasty Wars2**. Mega Drive: Golden Axe3, Version egal. Dirk Spiewak, Andreas-Hofer-Str. 10, 44803 Bochum

PLAYSTATION

Suche folgende **US-Spiele**: Xenogears, Final Fantasy Tactics, Lunar1, Persona, Legend of Mana, Parasite Eve1, Ogre Battle, Chocobo's Dungeon, evtl. auch Lösungsbücher. Zahle pro Spiel 80-120 DM. Tel. 0172/2768073

Suche englische PAL-Version von **Syphon Filter1** (rotes Blut), zahle gut! Tel. 05181/828627 (AB), Mail: witte-alfeld@t-online.de

Suche für Playstation: Kurushi Final (US od. PAL), **Hebereke's Popoitto** (US od. PAL), nur in gutem Zustand und als Original! Tel. 0170/8662342

OLDIES

Suche für NES **Castlevania2 Simon's Quest**. Tel. 08761/5786, 0179/4061219 (Thomas, ab 17 Uhr)

EXOTEN

MVS-Module günstig gesucht. Einfach alles anbieten! Suche auch ein MVS-Heimabspielgerät. Wer kann eine Übersicht aller bisher erschienenen Module geben? M. Pentke, Vahlkamp 1, 33719 Bielefeld, Tel. 0174/2527821

SONSTIGES

Suche **unzüchtige Anime-DVDs** für Erwachsene. Mail: rauer@debitel.net

Suche Banjo-Tooie (us) und Daikatana (us) mit gut erhaltener Verpackung sowie viele **kommende Nintendo64-US-Titel**, auch ältere! Einfach anrufen und anbieten. Tel. 0209/3595463, (Stefan) fulgore.corpse@de.dreamcast.com

Suche **Videospiel-interessiertes Mädel (ab 18)** zum gemeinsamen Zocken (Playstation, Dreamcast) Raum Giessen-Frankfurt. Tel. 0175/7676323 (Simon)

Suche für **Super Nintendo normales Antennenkabel** für die Standard-Antennenbuchse (kein Scart). Tel. 09244/7166 (Sigi, Sa 13-14 Uhr, So 9-12 Uhr)

Suche andere **Videospielefreaks in Berlin** mit mehreren Systemen für Multi-Player-Zockerabende (Perfect Dark, Ego-Shooter usw.). Tel. 030/4938272, Mail: lucifer_@freenet.de

Suche Game Boy Color oder Game Boy, Dreamcast oder Playstation. Suche auch PS2 und Super Nintendo-Spiele und neuere Nintendo64-Spiele (alles PAL). Kaufe auch DVDs. Tel. 05621/2231

Suche größere Modulsammlungen von NES, SNES, MD, Master S. 089/69380826 (AB)

SECOND HAND



Mein Postfach quillt über: Während sich spannende Neuerscheinungen trotz nahender Osterzeit im Augenblick rar machen, stapelt sich eine rekordverdächtige Anzahl Kleinanzeigen auf meinem Schreibtisch. Diesmal genügen kaum zwei Seiten – das gab es seit den glorreichen 16-Bit-Veramsch-Zeiten nicht mehr. Wie versprochen, dürfen diesmal vor allem Klassiker-Freunde stöbern, auch wer Sega-Material sucht, geht nicht leer aus: Neue Hardware wird es zwar in naher Zukunft bald nicht mehr geben, aber auf dem Gebrauchtsektor ist das Angebot immer noch reichlich. *Euer Ulrich.*

Verkaufe, kaufe, tausche **Dreamcast-Spiele**. Habe Sega GT, Rayman2, Resident Evil Code Veronica, Tomb Raider – Die Chronik, Ready 2 Rumble Boxing, Buggy Heat, Gun-Shooter. Suche Metropolis Street Racer, Headhunter usw. Verkaufe Nintendo64 mit Spiel für 130 DM. Habe auch PS2-Spiele. Alle Infos: Tel. 06262/3475, 0177/5191673

ChuChu Rocket, Crazy Taxi, Dead or Alive2, Dynamite Cop, GTA2, Ready 2 Rumble Boxing, Resident Evil Code Veronica, Sonic Adventure, Berserk, South Park, Tomb Raider4, Trickstyle, Virtua Tennis, WWF Attitude, Gun, Arcade Stick, Lenkrad. Tel. 08630/808939, 0175/5530775 (Sandor)

Spiele und Konsolen für Mega Drive, Mega-CD, Game Gear, Super Nintendo, Saturn. Habe viele Raritäten wie Snatcher, Shining Force, Phantasy Star usw. Suche auch noch Spiele! Suche Dreamcast mit Spielen, günstig. Tel. 05561/982042 (Thomas)

PAL-Spiele für Saturn: Sega Rally, Shining the Holy Ark, Digital Pinball, NHL Powerplay, Galactic Attack, Bubble Bobble & Rainbow Islands und Christmas Nights zusammen 200 DM + Porto & Verpackung. Suche Necronomicon. Tel. 06195/65665 (Marcus)

Sega Saturn mit 14 Spielen (Story of Thor2, Virtua Fighter2, Sega Rally, Tomb Raider, Toshinden, Thunderhawk usw.) für 250 DM. Tausche auch gg. Playstation. Tel. 0170/7207961

Verkaufe, tausche, kaufe: Dreamcast ChuChu Rocket 50 DM, Zombie Revenge, Soul Fighter je 60 DM, Rayman2 65 DM, 18-Wheeler 70 DM, Fur Fighters 75 DM usw. Suche PC-Engine-Spiele. Tel. 06034/5865

Verkaufe **Dreamcast Multi** mit NBA 2K (us), Resident Evil Code Veronica, Marvel Super Heroes2, Shadow Man, Soul Calibur, Soul Reaver, Blue Stinger, 2 Pads + 2 Memory Cards für 500-600 DM. Tel. 0172/6012877 (Niko)

Verkaufe Resident Evil Code Veronica, Rayman2 je 70 DM, Worms Armageddon, Wacky Racers, Tony Hawk's Skateboarding, NBA 2K, Zombie Revenge, Marvel vs. Capcom2, Dream On1-10 je 60 DM, Re-Volt, Power Stone, Ready 2 Rumble, Virtua Fighter3 je 40 DM. Tel. 07761/2503 (Matthias)

Sega Dreamcast mit 22 Spielen (V-Rally2, Sega GT, MSR, Virtua Tennis, Resident Evil3, Crazy Taxi), 2 Gamepads, 3 Memory Cards, Scart-Kabel für 1500 DM. Tel. 0173/6658061

PLAYSTATION

www.triggerzone.de – Die 2D-Shooter-Page mit News, Reviews, Previews, History und Specials zu allen 2D-Shootern von 8 bis 128 Bit. www.triggerzone.de

Verkaufe **PS2-Spiele**: Ridge Racer5, SSX, Tekken Tag Tournament, Smuggler's Run, Timesplitters für jeweils 65 DM. Tausche auch gegen andere PS2-Titel. Tel. 0177/4171122 (Tom)

NHL97-2000, Fifa99, Euro2000, Bundesliga Stars2000, Player Manager, Premier Manager98, Formel 1 96-99, Total NBA96, Tilt, Nagano98, International Track & Field, Frankreich98, alle original, pro Spiel 20 DM. Tel. 0534/115130

Lenkrad Fanatec Speedster 100 DM, PS2 Timesplitters 80 DM jeweils inkl. Porto/Verpackung. Tel. 09773/6316

Verkaufe **DVD Fernbedienung von Saitek** im PS2-Look für 35 DM, PS2-Software Tekken Tag Tournament für 80 DM, Orphen für 70 DM, Rayman Revolution für 80 DM und Ridge Racer5 für 75 DM. Tel. 0172/5967360

Verkaufe **Playstation (3 Monate alt)** mit 1 Controller, Fußball Live, WWF Smackdown1+2, Spider-Man zusammen für 400 DM. Tel. 0160/1243317

Playstation + 1 Pad + Mem. Card + 32 Spiele (CDs ohne Kratzer) für 850 DM, kein Einzelverkauf. T. 0351/4163229 (André, 15-18 h)

RC Rev. Pro wie neu für 60 DM. Tel. 05205/970119 (ab 17 Uhr)

VERKAUFE

NINTENDO

Löse meine Nintendo64-Sammlung auf. Verkaufe **viele Spiele für unter 30 DM** (z.B. Star Wars Episode 1 Racer 22 DM, Legend of Zelda 22 DM, Donkey Kong64 25 DM), Tel. 07934/1280 (Joni, Mo-Fr 15-19 Uhr)

Verkaufe **Nintendo64** mit Expansion Pak, 2 Controllern, 2 Rumble Paks, einer Memory Card für 200 DM. Tel. 07071/43293 (Marc)

Verkaufe **Super Nintendo-Spiele** (WWF Raw, Prügelspiel, Super Mario All-Stars, Asterix & Obelix, Robocop vs. Terminator, Super Tennis, Mickey Mouse usw.), Preis verhandelbar. Tel. 0177/6187148

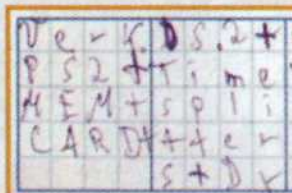
Verkaufe **Nintendo64 Expansion Pak**, 1 Controller, Rumble Pak, diverse Spiele z.B. Turok1+2 (PAL englisch), Gunshooter, Perfect Dark, Shadow Man, Winback u.a., Gesamtpreis 450 DM. Tel. 04101/27824

Ich verkaufe oder tausche ein **Nintendo64 mit 10 Spielen**, z.B. Legend of Zelda, Super Mario64 usw. mit 2 Controllern und einer Memory Card. Preis 500 DM oder tausche gegen einen Dreamcast. Tel. 05031/14417 (ab 13 Uhr)

SEGA

www.triggerzone.de – Die 2D-Shooter-Page mit News, Reviews, Previews, History und Specials zu allen 2D-Shootern von 8 bis 128 Bit. www.triggerzone.de

Kurioses aus der Kleinanzeigen-Welt: Beim Coupon unserer Schwesterzeitschrift **players** sollte der Text natürlich auch von links nach rechts eingetragen werden, aus optischen Gründen sind jedoch senkrechte Trennlinien zu sehen – scheinbar ist das aber so verwirrend, dass mancher Leser seine Angebote spaltenweise einträgt...



Kiosk-Schock

Wie ich gerade mit Entsetzen feststellen musste (für Euch sicherlich eher ein Freudentag), hat jetzt auch das letzte vernünftige Konkurrenzmagazin die Segel gestrichen. Sprich: Die 'Video Games' erschien zum letzten Mal. Als die 'Mega Fun' verschwunden ist, habe ich mir noch nichts gedacht, aber mittlerweile ist auch die 'Fun Generation' weg und nun dies. Das alles kommt in so extrem kurzer Zeit, dass ich mir ernsthaft Sorgen um Euch mache, denn schließlich basieren gute Tests doch auf Vielfalt und nicht auf Einseitigkeit. Ich besitze zwar alle aktuellen Konsolen, und das werde ich auch in Zukunft, aber wieso sollte mich das zwingen, für jede Konsole ein Single-Format-Mag zu kaufen, nur um die Tests mitzubekommen?

Die MAN!AC war und ist eine kompetente und günstige Zeitschrift, aber ohne Euch würde es sehr sehr schwer werden... Deswegen meine Frage: Bleibt Ihr weiter erhalten, oder kapituliert Ihr jetzt auch bald? (...) Michael Kraft, via E-Mail

Bei meinem letzten Kiosk-Besuch musste ich mit Erschrecken feststellen, dass es die 'Video Games' nicht mehr gibt. Auch die 'Mega Fun' scheint bereits in Frieden zu Ruhen, es gibt sie nämlich ebenfalls nicht mehr zu kaufen. Sehr schade für den Multiformat-Magazine-Markt. Die 'Video Games' habe ich seit 1993 regelmäßig gelesen und die 'Mega Fun' seit Ihrer buntgedruckten Erstausgabe. Jetzt bleibt mir nur noch die MAN!AC, was nicht schlimm ist, da ich Euer Mag ebenfalls sehr schätze. Allerdings frage ich mich, ob die MAN!AC eine Zukunft hat. Mit der 'VG' ist schließlich der letzte Vertreter verschwunden. Bedeutet das für die MAN!AC die konkurrenzlose Alleinherrschaft oder werdet Ihr ebenfalls bald Eure Pforten schließen?!

Im Sinne von 'Multikulti' finde ich gerade die Multiformat-Mags am interessantesten, da hier eine große Menge vieler verschiedener Themen angesprochen wird und man einen guten Überblick über die Welt der Videospiele bekommt. Multiformat muss ja nicht Konsole gegen Konsole im ständigen Vergleichswettstreit bedeuten. Vielmehr ist es doch aufregend, wenn man mitbekommt, was andere Geräte oder die verschiedenen Hersteller zu leisten im Stande sind. Sicher haben Sony, Sega, Nintendo und Microsoft unterschiedliche Zielgruppen, aber diese auch journalistisch auf bestimmte Magazine einzuschränken, finde ich sehr kommerziell. Wird letztendlich dadurch nicht versucht, den Konsumenten an eine bestimmte Marke zu binden?

Wenn ein Mensch sich nur über eine Sache informiert, dann kann er darüber zwar viel wissen. Wenn er aber sonst über nichts anderes Bescheid weiß, dann kann man ihm 'gefährliches Halbwissen' bescheinigen, da er nicht den nötigen Überblick hat, um eine qualifizierte Meinung abzugeben. Das ist so, als würde man in der Zeitung immer nur den Sportteil lesen, und plötzlich anfängt, über aktuelle Politik zu philosophieren, obwohl man eigentlich keine Ahnung darüber hat. So viel zum Grundprinzip eines Multiformat-Magazins, das ich selbst für das Beste



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
 Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
 oder digital an sf@maniac-online.de

halte. Schließlich will ich in Zukunft nicht ein Xbox-, ein Dreamcast-, ein PS2- und ein Gamecube-Mag einzeln erwerben. Vom Umfang her reicht eine MAN!AC nämlich völlig aus. Ich will doch kein PS2-Fachidiot werden, sondern einfach nur wissen, was in der "Welt der Konsolen" so vor sich geht.

Daniel, via E-Mail

Es ist schade, dass Ihr nun im Bereich der Multiformat-Zeitschriften alleine auf weiter Flur steht. Als treuer Leser der drei größten Magazine von den ersten Ausgaben an hat schon das Sterben der 'Mega Fun' die Alarmglocken in mir zum Schrillen gebracht; und die Einstellung der 'Video Games', die ein notwendiges Meinungs-Gleichgewicht zur MAN!AC darstellte, reißt ein tiefes Loch in meine Lesegewohnheiten. Eure ehemalige Konkurrenz-Crew werde ich sehr vermissen. Jetzt hoffe ich nur, dass Ihr Euch der Informations-Verantwortung bewusst seid und eine gesunde Objektivität bewahrt, denn die MAN!AC wanderte während ihres langjährigen Bestehens des öfteren am Rande des subtilen System-Hypes (sorry, ich weiß, das hört Ihr nicht gerne). Nun als Multiformat-alleine-Ruler am Markt wäre es natürlich ein leichtes, einseitig zu berichten, aber ich bin der festen Überzeugung, dass dies nicht geschehen wird, gelle...?

Also, bleibt dran und vor allem auf dem Markt. Mir würde es stinken, für jedes System ein Magazin kaufen zu müssen (und ich hab sie fast alle)... Also, viel Glück und haltet Euch tapfer. Schließlich bin ich seit Ausgabe 1 ein 'MAN!AC,' und Euch

auch noch zu verlieren, würde mir das Herz brechen (grins). Eine Anzeigenflut wünscht Euch
 Willie Haas, via E-Mail

Wir sind wirklich überwältigt: Erst einmal herzlichen Dank all denen, die uns via E-Mail, Brief und Fax zum Durchhalten aufgefordert haben, die sich Abos zulegen, um uns zu unterstützen, oder einfach nur der MAN!AC bis heute die Treue halten. Auch uns hat das rasante Sterben im Multiformat-Magazin-Markt und das plötzliche Ende der ältesten deutschen Videospielezeitschrift überrascht – eine drastische Entwicklung, die auch uns nicht schmeckt, selbst wenn wir dadurch im Multi-Konsolen-Sektor ohne direkte Konkurrenz dastehen (denn die Massenpublikation aus dem Hause Springer bzw. Bauer kümmern sich ja zusätzlich um den PC-Bereich). Wir können die beruhigen, die auch unser baldiges Ende befürchten: Unser Verlag sieht keine Veranlassung, die MAN!AC einzustellen – schließlich braucht der deutsche Markt trotz der Dominanz eines Konsolen-Herstellers ein Magazin, das alle Facetten Eures Hobbys beleuchtet und in die hochinteressante Zukunft blickt.

Auch wird die Einzelkämpfer-Position der MAN!AC nicht dazu führen, dass wir an Objektivität verlieren – wir sind keiner einzelnen Firma verpflichtet und versuchen weiterhin, Euch ehrlich und unabhängig zu informieren. Und falls bestimmte Themen bei uns für Euren Geschmack zu wenig beleuchtet werden, dann kritisiert uns einfach. Wir lesen jeden Brief und diskutieren ständig, wie wir die MAN!AC besser machen können – auf dass wir allen negativen Entwicklungen widerstehen.

Multiplayer-Kritik

Laut Eurem Bericht 'Aktuelles von der Multiplayer-Front' krönt ihr die PS2 im Vorfeld schon zur besten Multiplayerkonsole. Wie könnt ihr das überhaupt behaupten? Ihr hebt dieses Mistding jetzt schon wieder in den Himmel nur wegen ihrer Schnittstellen. Ich zitiere: 'Momentan ist die PS2 die beste Wahl. Durch das riesige Angebot an PSone-Titeln, die unzähligen angekündigten Produkte, die potente Hardware und die zukunftssicheren Schnittstellen heißt der Sieger PS2. Leute, was kann die PS2, was der Dreamcast nicht kann? Bisher habe ich noch kein grafisch besseres Spiel auf der PS2 gesehen. Und die PS2 hat auch noch keinen Online-Zugang. Und sie hat nur zwei Joypad-Anschlüsse. Das alles hat der Dreamcast schon und nicht die PS2. Vom Preisunterschied der beiden Konsolen ganz zu schweigen. Multiplayerartig gesehen würde ich den Dreamcast der PS2 vorziehen. Kommt

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Beim "Grandia 2"-Test in der letzten Ausgabe befand sich im Fazitkasten fälschlicherweise ein '60 Hertz'-Button. Die Verkaufsversion des Rollenspiels besitzt diesen Modus nicht. Ubi Soft hat sich diese Anpassung an den PAL-Dreamcast ebenso gespart wie eine Übersetzung der englischen Bildschirmtexte.

MEA CULPA: Auch in der Arcade-Rubrik steckte ein kleiner, aber peinlicher Fehler. Das Update des SNK-Dauerbrenners heißt "King of Fighters 2000" – Produkte mit '2001' im Namen bleiben EA Sports vorbehalten.

UPDATE: Wie in MAN!AC 3/2001 schon befürchtet, verzögert sich die Veröffentlichung von "Daytona USA" für den Dreamcast. Momentan ist Mitte des Jahres anvisiert.



mir jetzt bloß nicht, ich sei voreingenommen. Ich habe eine PSone daheim stehen und habe inzwischen genug von "Tomb Raider", "FIFA", "Wipeout", "Gran Turismo", "Tekken" und manch anderen Spielen, die endlos fortgesetzt werden. Ich will Neues, und das kann bisher nur Sega bieten und nicht Sony.

Christoph Jung, via E-Mail

Wenn Du die Punkte der einzelnen Kategorien addierst, wirst Du feststellen, dass die PS2 mit 17 Zählern nur einen Punkt Vorsprung zum Dreamcast besitzt. Durch die aktuelle Entwicklung in Sachen Sega ist die Online-Zukunft zudem ungewiss. Das entscheidende Argument für die PS2 ist allerdings das immense und hochqualitative PSone-Multiplayer-Angebot – da kann der Dreamcast einfach nicht mithalten. Zum Thema Grafik: In dieser Kategorie kassierte die Sega-Konsole vier Punkte, die PS2 nur drei. Gleiches übrigens in der Kategorie Hardware, unter die Features wie Joypad-Anschlüsse und Schnittstellen-Vielfalt fallen!

Kommerz

Mir geht es um Eure Meinung in Ausgabe 3/2001. Ihr verteidigt Firmen, die finanziellen Erfolg anstreben, und bezeichnet jedes Videospiele zwangsläufig als kommerziell, weil es für die Hersteller gilt, mit ihren Produkten Geld zu verdienen. Natürlich gehört das zum Geschäft. Deswegen akzeptiere ich aber Videospiele nicht als Mittel der Gewinnmaximierung von Großkonzernen. Was mich als Konsument interessiert, sind Spielspaß und Innovation.

Firmen einen Vorwurf zu machen, weil sie ihr Produkt nicht stark genug anbieten, ist auch nicht richtig. Wer vor der Playstation-Ära gezockt hat, entschied sich nicht wegen irgendwelchen bunten Werbeplakaten für einen Titel, sondern aufgrund der Einschätzung von Kumpels oder Gleichgesinnten. Und deren Urteil ist sicher aussagekräftiger als coole Werbespots im Fernsehen.

Außerdem ist es ganz schön weltfremd von Euch, in Zeiten von 'Big Brother' und 'GirlsCamp' (Hauptsache Quote, Qualität egal) und erfolgreichen Laien-CD's von Zlatko und Jürgen, von schöngestigen und staatlich subventionierten Film- und Musiktiteln zu sprechen. Was in unserer Gesellschaft kulturell und künstlerisch 'anerkannt' ist, seht Ihr jeden Tag selbst. Also zeichnet bitte kein Bild von der armen, benachteiligten Videospielebranche (...).



Aya Brea ("Parasite Eve") von MANIAC-Leser Eugen Fischer

Heutzutage entscheidet nicht mehr die Qualität von Hard- und Software, sondern einfach nur die stärkere Werbekampagne. Wenn sich dieses Format endgültig durchsetzt, werden kreative Entwickler in den Hinter-, und Werbefachleute in den Vordergrund treten. Und was uns dann für tolle Spiele erwarten, will ich gar nicht erst wissen. Im Endeffekt kann man weniger Sony und Microsoft einen Vorwurf machen. Die können ja so viel Werbung machen, wie sie wollen. Am längeren Hebel sitzt

der Kunde, und wenn der nicht jeden Schrott kauft, der angeboten wird, dann verschwinden Big Brother, PS2 & Co. genau so schnell, wie sie aufgetaucht sind.

Tasso Karafillis, Wiesbaden

Also, bei Big Brother kann man sicher nicht von 'kulturell und künstlerisch anerkannt' reden. Zudem bezweifeln wir, dass in der 8- und 16-Bit-Zeit nicht auch (oft massiv auftretende) Werbung für das Kundeninteresse an einem bestimmten Titel ausschlaggebend war.

Dreamcast-Ende?

Ich habe mit Freuden gelesen, dass Ihr auch den Retro-Fans und Importfreunden die Stange haltet. Toll war auch das Review zu "Lunar 2 Eternal Blue Complete". Als ich zwei Tage später das Spiel bei meinem Importhändler stehen sah, war es auch schon um mich geschehen! Diese Aufmachung ist bombastisch! Und selbst, wenn man's nicht (mehr) spielen sollte, ist es immer noch ein genialer Hingucker für die Schrankwand. Mal anderes Thema: Sega und Dreamcast. Ich habe jetzt so viele Gerüchte und Meldungen gesehen, dass ich schon ein wenig verwirrt bin. Nach der Meldung 'Sega gibt den Dreamcast auf' (oder so ähnlich) aus diversen Zeitungen schluckte ich schwer, jedoch hat mich mein Importhändler (ein Mann meines Vertrauens) gleich wieder beruhigt! Er meinte, Sega habe nur ein Werk geschlossen, allerdings ausreichend Dreamcasts auf Halde produziert; Software liefere wie gewohnt weiter. Ferner seien Segas Marktanteile – so mein Importhändler – im grünen Bereich. Tja, wenn ich mir so die Neuveröffentlichungen für dieses Jahr ansehe, dann möchte ich dies auch wirklich hoffen! Dennoch: Was stimmt hier, und was ist Quatsch? Habt Ihr den Durchblick?

Olaf, via E-Mail

Dein Händler sieht die Zukunft des Dreamcast etwas optimistischer, als sie wirklich ist. Wie Du ab Seite 22 in dieser MANIAC lesen kannst, beendet Sega sein Hardware-Engagement komplett. Nichtsdestotrotz sind noch etliche Dreamcast-Titel weltweit in Entwicklung – da aber selbst Sega Deutschland nicht sagen kann, was noch in PAL-Gefilden eintreffen wird, solltest Du Dir Deinen Importhändler warm halten... (und natürlich weiter in die MANIAC wegen der Importtests gucken).

PSO-Ärger

Ihr schreibt, dass man bei "Phantasy Star Online" ein Backup von den Charakteren machen sollte. Ich habe das Game seit Dezember als Importversion, und das Problem mit den 'Server Crashes' war vom ersten Moment an allgegenwärtig. Ich habe zuerst des öfteren meine ganzen Items und Mesetas verloren, dann meinen Level-26-Hunter. Daraufhin hatte ich einen Level-70-Ranger, dann crashte der Server schon wieder und der Speicherstand war kaputt. Nun schreibt Ihr, dass man die Charaktere einfach nach dem Zocken auf eine andere VM speichern soll. Aber es ist leider nicht möglich, die Speicherstände zu kopieren. Man kann auch nur einen Save pro Karte machen.

Harry, via E-Mail

"Phantasy Star Online" legt zwei Speicherstände auf einer VM an. Die 15 Blocks große Systemdatei lässt sich nicht kopieren, wohl aber der 30 Blocks umfassende Charakter-File – und das ist die Datei, die Du auf ein zweites VM übertragen solltest, um Frust vorzubeugen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP

Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), David Mohr (dm), *Freie Mitarbeiter:* Ulrich Steppberger (us), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac-online.de

Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)

**Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de**

Layout: Andrea Danzer, WMGraphix

Titelmotiv: "Onimusha" © Capcom

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 (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, 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.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service

Cybermedia GmbH, MANIAC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,

Telefon 089/319061-0, Fax -113

Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg

Druck: Oberndorfer 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 Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2001 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

Arjay Games	69
Atco	59
Blaze	71
Electronic Arts	9
Flying Arts	75
Freakware	63
Gamefreaks	67
Gameplay	13-15
Media Attack	55
Mediastar	33
Primal Games	65
Ricardo.de	41
SMM Software	29
Sony	3. US
Spielraum	75
Sungames	79
Take 2	4. US
Tradelink	75
U.O.E.	61
Video Game Source	47
Virgin	2. US, 19

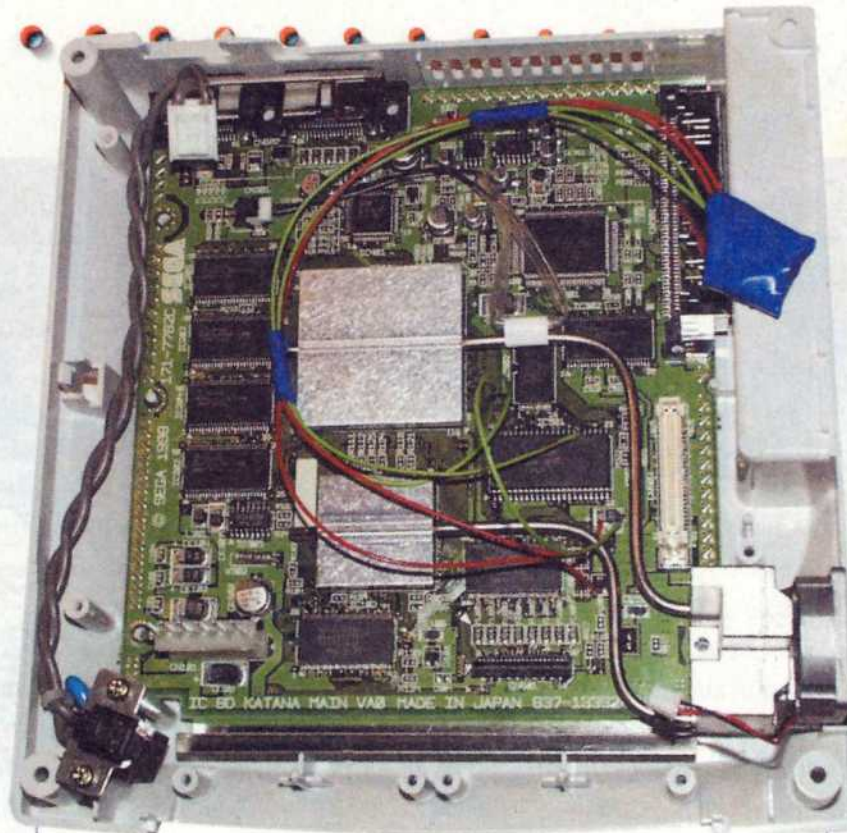
Dreamcast total

Für Sega-Fans bricht eine Welt zusammen: Der Hersteller zieht sich aus der Hardware-Produktion zurück und wird zum Spielentwickler für die Konsolen und Handhelds der ehemaligen Konkurrenz. Eine solche Hiobsbotschaft veranlasst viele Spieler zum Systemwechsel und senkt gleichzeitig die Preise auf dem Gebrauchtmarkt: Die Zeit der Schnäppchenjäger, Sammler und Importspieler bricht an, denn viele Perlen (z.B. "Guilty Gear X" und "Last Blade 2") werden in Europa wohl nicht mehr erscheinen. MAN!AC resümiert, wie Ihr den Dreamcast mit Spielen aus den USA und Japan kompatibel macht und gibt wichtige Tipps für Online-Spieler.

MOD-Chip: Mit einem MOD-Chip bestückt, laufen auf Eurer Konsole Spiele aus aller Welt. Ihr bestellt den Chip für rund 30 Mark bei einem



Löt-Anleitung inklusive: Der MOD-Chip mit vier Kabeln kostet 30 Mark.



Um den MOD-Chip auf der Hauptplatine des Dreamcast zu installieren, müsst Ihr Padanschlüsse, GD-ROM-Laufwerk und Metallplatten entfernen.

Boot-Vorgang das eingesteckte TV-Kabel überprüft und die Bildausgabe bei falschem Zubehör verweigert. In diesem Fall müsst Ihr auf S-Video- oder VGA-Kabel ausweichen.

Boot-CD: Totale Kabel-Kompatibilität garantiert der 'DC-X' von Blaze (30 Mark). Ihr legt die CD in Eure Konsole,

Online-Titel: Manche Importspiele (z.B. das japanische "Phantasy Star Online") verlangen für die Einwahl ins Netz die Zugangsdaten eines ausländischen Providers (z.B. ISAO.net). In diesem Fall hilft nur Einzelrecherche: Surft auf die Homepages von Importhändlern (z.B. www.zappgames.com und www.wolfsoft.de), die für alle Problemspiele die passenden Tipps und Anleitungen bereithalten. Dabei ist teilweise sogar der Download japanischer PC-Software nötig. Die Zugangsdaten schreibt Ihr mit der amerikanischen Browser-Software in den Dreamcast-Speicher. Wer sich mit amerikanischen Spielern im Internet duelliert, sollte den Kauf eines 56k-Modems erwägen: Das europäische 33,6k-Gerät sorgt bei 3D-Shootern & Co. für derbe Ruckelanfälle, manchmal hält das Spiel sogar mehrere Sekunden inne. Achtet im

Netz auf die Verbindungs-Icons neben dem Namen Eurer Herausforderer. Diese zeigen die Modemgeschwindigkeit der Spieler und verhindern so, dass Online-Krücken und Internet-Raser zusammengewürfelt werden. *rp*

KNOW HOW



Importhändler wie Hongkongfun oder Wolfsoft und lötet ihn mit vier Kabeln auf die Hauptplatine der Konsole (MAN!AC 8/2000). Anfänger schicken ihre Konsole ein und zahlen für den Umbau. Der MOD-Chip ist zwar im Gebrauch komfortabel, besitzt aber einen Haken: Viele Prügelspiele und Automatenumsetzungen (z.B. "Vampire Chronicles" und "Giga Wing 2") aus Fernost verweigern das RGB-Kabel – Ihr hört zwar Sound, aber der Bildschirm bleibt schwarz. Schuld ist eine Software-Sperre, die nach dem

wechselt sie nach dem Boot-Vorgang gegen ein Importspiel aus und wählt via Menü Kabelkonfiguration und Videomodus. Der Nachteil dieser Lösung: Auf die Dauer nervt das ständige CD-Wechseln, besonders wenn zusätzlich Mogelsoftware im Spiel ist. Importprofis besorgen sich deshalb einen MOD-Chip und nutzen den 'DC-X' für besondere Härtefälle.



Einlegen und losspielen: Der Importadapter 'DC-X' kostet im Fachhandel 30 Mark.

MP3 für Dreamcast

EINFACHE BEDIENUNG: Dank dem MP3-Spieler 'MP3-DC' von Blaze findet die Sega-Konsole in Zukunft ihren Platz neben der Stereoanlage. Nachdem der Dreamcast die Software von CD in den Speicher geladen hat, legt Ihr eine MP3-CD ein. Der Start per A-Taste lässt sich auch ohne Bildschirm erledigen. Im Gegensatz zur Variante der Heimprogrammierer verkraftet der 'MP3-DC' Musikdateien jeder Tonqualität, Bit-Raten von 192 Kbps sind für das Blaze-Programm kein Problem.

DIE PLAYLIST: Neben der normalen Abspielfunktion der MP3-Dateien verfügt das Accessoire über eine Playlist. Trotz zahlreicher Untermenüs bleibt die Bedienung immer übersichtlich, obwohl andere Dateien auf der CD (z.B. JPG-Bilder) auch in der Übersicht erscheinen. Via Steuerkreuz öffnet Ihr die verschiedenen Ordner auf der CD und markiert Musikstücke, die der 'MP3-DC' in der Wunschkreihenfolge abspielt. Im Vergleich zu MP3-Modulen für die Playstation besitzt

der 'MP3-DC' keine Speicherfunktion, dafür arbeitet das Tool absolut zuverlässig. Der 'MP3-DC' kostet im Handel 50 Mark. *rp*



Das Hauptmenü des 'DC-X': Ihr wählt das mit dem Importspiel compatible Kabel sowie einen passenden Videomodus.

LAZARUS RESORT



Die Tipps und Tricks sind fertig, der Himmel ist blau und ich habe endlich Zeit, unvirtuellen Beschäftigungen nachzukommen. Wer will schon ewig in der lichtarmen Zockerhöhle gammeln, wenn er stattdessen als wackerer Waldläufer ein Lager auspionieren kann... In vier Wochen kann ich dann den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sehen und klebe wieder brav vom Bildschirm.
Euer Max

LOONEY TUNES RACING

Streckenwahl: Mit diesen Cheats könnt Ihr die Strecken im Toonland direkt betreten, ohne erst alle vorherigen Kurse gewinnen zu müssen. Gebt die Tastenfolgen im Hauptbildschirm ein

ACME Factory

L2 R1 R2 ▲ ● Select

Duck Dodgers Speedway

● ◀ ■ R2 Select

Forest Speedway

▲ R2 ◀ ▲ L1 Select

Garden Speedway

R1 → ◀ L1 ■ Select

Planet X Speedway

R1 ■ ● L2 ▲ Select

Planet Y

→ ◀ ▲ L2 L1 Select

Wackyland

L1 ● ■ R2 ▲ Select

Toons auswählen: Die wichtigsten Charaktere bekommt Ihr mit diesen Codes.

Duck Dodgers

L2 ■ ■ ▲ ● Select

Granny

● ▲ ▲ L1 R1 Select

Rocky

▲ ◀ R2 ● ● Select

Sylvester

◀ ◀ L1 ▲ ● Select

Yosemite Sam

◀ → R2 ▲ ● Select

Genie

■ L1 R1 ▲ ● Select

Evil Scientist

■ ● L2 R2 ▲ Select

STAR WARS DEMOLITION

Verstecktes Passwort-Menü: In der letzten Ausgabe gab's die Cheats für "Star Wars Demolition" auf der PSOne, jetzt wollen wir auch Sega-Spieler nicht hängen lassen. Diesmal müsst Ihr die Codewörter im 'Jedi Mind Trick'-Bildschirm eingeben, nachdem Ihr vorher **L+R** gedrückt habt.

RAISE_THEM

Unverwundbarkeit

WATTO_SHOP

alle Charaktere

LOW_GRAY_ON

geringe Schwerkraft

LOW_MO_ON

Zeitlupe

BEDROCK BOWLING

Zusatzstrecke: Einen Bonus-Kurs könnt Ihr mit Eurer Steinschale hinunter kugeln, wenn Ihr auf allen Strecken die weißen Dodos einsammelt. Insgesamt braucht Ihr zwölf Stück.

Mitmachen & Gewinnen



HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?

Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Heute lockt die Prügelei "WCW Backstage Assault" und die Comic-Action "Spawn"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTUEFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

WILD WILD RACING



Turbo-Boost: Ein absolut klassischer Rennspiel-Trick funktioniert auch in dieser holprigen Buggie-Raserei: Um einen kleinen Geschwindigkeitsschub am Anfang des Rennens zu erhalten, wartet Ihr den Countdown bis zur Ziffer 1 ab. Drückt die **X**-Taste, sobald diese erscheint – voilà.

Neue Motoren: Ein kleiner aber feiner Trick ist es, den 'Time Attack'-Modus durchzuspielen, bevor Ihr Euch an die Meisterschaft wagt. Jedes Land wird einen der drei von Anfang wählbaren Buggies mit einer besseren Maschine ausstatten, wenn Ihr die drei Disziplinen 'Uphill', 'Downhill' und 'Flat' gemeistert habt. Die Spezial-Motoren heben die statistischen Werte Eures Fahrzeugs dezent an, was Euch einen entscheidenden Vorteil bei den Meisterschafts-Rennen bringt.



Exaktes Timing vorausgesetzt: Um einen Start-Turbo zu erhalten, drückt Ihr die X-Taste exakt dann, wenn die 1 erscheint.

MAN!AC Tipps-Hotline 0190/88241228

(3,63 DM/Min)

KOMPETENTE HILFE: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet ihr unter **0190/88241228** (3,63 DM/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospiele für Playstation, Dreamcast und Nintendo 64.

Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen **täglich von 8-24 Uhr**, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.

WCW: Backstage Assault



DIE GEHEIMEN STARS: Wie von Wrestling-Spielen gewohnt, gibt es auch bei "Backstage Assault" eine Unzahl zusätzlicher Raufbolde und Arenen zu ergattern. Einige erhaltet Ihr durch simples Durchspielen der einzelnen Spielmodi. Andere wie die Bonuskämpfer **Brian Adams** und **Bryan Clark** werdet Ihr nur zu Gesicht bekommen, wenn Ihr im Ring besonders üble Rüpeleien abzieht. Für die oben genannten Herren genügt es, einen Gegner im 'Block Match' anzuzünden.

KAMPF DER TITANEN: Um die Gorgonin **Madusa** spielen zu dürfen, wählt Ihr zuerst ein 'Hardcore Match' an. Versucht nun einen Kampf in der Damentoilette zu provozieren.

GEWALT IM FERNSEHEN: Schlagt im TV-Media-Center Euren Gegner mit einem Monitor KO. Die neuen Figuren, die Ihr jetzt auswählen könnt, gehören alle dem **3-Count-Team** an.

ENDLOS STAMINA: Im Hauptmenü dürft Ihr eine Anzahl Cheats eingeben, mit denen Ihr einige interessante Spielereien auslöst. Für unerschöpfliche Staminaleisten sorgt z.B. diese Kombination.

R1 R1 ▲ R1 R1 ▲

UNZERSTÖRBARE WAFFEN: Damit die Plastikstühle nicht mehr zerbrechen und die Müll-eimer nicht vollends eingedellt werden, wenn Ihr sie über Feindesschädel zieht, nutzt Ihr folgenden Code:

R1 L1 R1 ■ ■

FEDERLEICHTE WRESTLER: Mit dem untenstehenden Cheat könnt ihr ausprobieren, was passiert, wenn die Kampfkolosse bei geringer Schwerkraft aufeinander treffen.

R1 L1 L1 L1 ■ ▲

KINDERBODENTURNEN: Mit dieser Tastenfolge macht Ihr Eure Kämpfer zu Zwergen.

R1 R1 L1 L1 ■ ■

MIKE AWESOME steht Euch zur Verfügung, wenn Ihr in der geheimen Zone des 'Block Levels' Euren Kontrahenten über eine Couch oder einen Tisch werft.

LA PARKA gibt sich die Ehre, wenn Ihr im 'Truck Level' eines der herumstehenden, stählernen Objekte als Waffe zweckentfremdet. Prügelt Euren Opponenten damit bewusstlos.



Stählerne Jungfrauen: Im Truck-Level könnt Ihr Rohre oder Stühle als Stahlwaffen benutzen. Auch Abfalleimer sollten funktionieren.

SURFING H30



Haiter surfen: ASCIIs durchwachsende Surf-Simulation motiviert zumindest mit einem Bonuscharakter, der Euch für besonders gekonnte Surfeinlagen belohnen soll. Wenn Ihr in jedem Level **300 oder mehr Punkte** erreicht, dürft Ihr mit einem kuscheligen Hai aufs Surfbrett springen.

ACTION BASS



Petri Heil: Richtig dicke Brocken angeln, so oft man die Rute ins Wasser hängt – der Traum des Hobbyfischers wird wahr. Und so funktioniert's: Pausiert das Spiel und ködert die fetten Fische mit dem folgenden Symbolwurm:

Select L2 R2 R1 ↑

RAINBOW SIX



Terrorkommando ohne Terroristen: Als kleiner Nachtrag zur letzten Ausgabe kommt hier noch ein Cheat für "Rainbow Six", der zwar mächtig ins Geschehen eingreift, dafür aber auch sämtlichen Spielspaß eliminieren dürfte. Sei's drum – über Sinn und Unsinn müsst Ihr selbst entscheiden. Pausiert im laufenden Spiel und haltet die L1-Taste gedrückt. Jetzt gebt Ihr

▲ ● ● ▲ ■ × ▲ ●

ein und startet neu. Es erscheint eine Meldung, dass die Mission gescheitert ist. Ihr spielt aber einfach weiter: Das gesamte Level sieht aus wie vorher und alle Geiseln warten an ihren Plätzen. Eure Männer folgen treu Euren Befehlen, nur die Hauptdarsteller des Ganzen fehlen: die Terroristen.

FIGHTING VIPERS 2



Bonusstufe: Wählt den 'Arcade'- oder den 'Random'-Modus und gewinnt die siebte Stufe mit mindestens der Hälfte Eurer Energie oder einem 'Super KO' in weniger als fünf Minuten und 50 Sekunden.

B.M. freischalten: Begebt Euch entweder in den 'Random'- oder den 'Arcade'-Modus und besiegt B.M. mit einem sauberen 'Super KO'.

Kuhn freischalten: Kämpft Euch durch den 'Arcade'-Modus, besiegt Mahler innerhalb von fünf Minuten und 50 Sekunden, und behaltet mindestens 50 Prozent Energie oder knockt ihn mit einem 'Super KO' aus. Jetzt gilt es noch, in einer Bonus-Stufe Mahler zu besiegen und Ihr habt ihn freigeschaltet.

Phantasy Star Online



MOVE YOUR BODY: Falls Ihr (was dringend anzuraten ist) über eine Dreamcast-Tastatur verfügt, könnt Ihr Eurer Spielfigur noch mehr Authentizität verleihen, indem Ihr eine der elf versteckten Animationen auslöst. Wenn Euer Charakter mal untätig herumstehen muss, haltet Ihr auf der Tastatur die **Alt**-Taste gedrückt. Nun startet Ihr mit den Funktionstasten **F1** bis **F12** jeweils eine kleine Animation.

MEHR KUNST: Wer von Euch nicht nur einen Dreamcast, sondern auch einen PC sein Eigen nennt, der darf sich drei Verzeichnisse voller Bilder unterschiedlicher Größe und Qualität angucken. Die drei Gallerien findet Ihr, wenn Ihr die "Phantasy Star Online"-Scheibe in Euer CD-Rom-Laufwerk einlegt und dann den 'Extra'-Ordner öffnet. Zum Betrachten der Bilder könnt Ihr herkömmliche Bildbearbeitungssoftware verwenden.

BUNTER: Wenn Ihr eines der hier aufgelisteten Passwörter als Charakternamen eingibt, habt Ihr zwei Farben mehr fürs Outfit.

Humar
KSKAUDONSU
Hunewearl
MOUEOSRHUN
Hucast
RUUHANGBRT
Ramar
SOUDEGMKSG
Racat
MEIAUGHSYN
Racaseal
NUDNAFJOOH
Fomarl
DNEAOHUHEK
Fonewm
ASUEBHEBUI
Fonewearl
XSYGSSHEOH

WAFFE WEG: Wollt Ihr Euch nach verlorenen Bosskämpfen nicht ständig neue Waffen besorgen, setzt Ihr vor der Auseinandersetzung eine 'Telepipe' oder benutzt den 'Ryuker'-Spruch. Habt Ihr Euer Heldenleben unglücklicherweise ausgehaucht, beamt Ihr Euch von der Hauptstadt aus einfach zurück an den Kampfplatz und sammelt die Waffe wieder auf.



Mit Schnelligkeit und Zauberei erobert Ihr Eure Waffe zurück

SUPERCROSS 2001

Trickliste: Eine gewaltige Anzahl akrobatischer Moves könnt Ihr in dieser knatternden Zweiradsimulation ausprobieren. Ihr müsst die Tastencombos einfach im Spiel eingeben, allerdings funktionieren die meisten Tricks nur in der Luft. Also nicht zu kurz vor der Landung anwenden!

Airwalk

→ ↑

Candy Bar

↑ ←

Cordova

→ ↓

Back Flip

← ↓ → ←

Gorilla Thumper

→ ↓ ← →

Mulisha Air

← ↓ ↑

Hart Attack

→ ↓ ↑

Back Fender Grab

↓ ↓

Front Fender Grab

↑ ↑

Backflipp

← ↓ →

Rodeo

← ↑ →

Superman

↓ ↑

Nothing

↑ ↓

No Hander

↑

No Footer

↓

360

↓ → ↑

Rollover

← ↓ ←

Indian Air Superman Seat Grab

→ ↓ ←

UNREAL TOURNAMENT



Unsterblichkeit: Kein 3D-Shooter ohne 'God-Mode'. Pausiert das Spiel und gebt diesen Code ein:

■ ■ ● ● ← → ● ● ■ ■

Level-Auswahl: Speichert Euer aktuelles Spiel und kehrt zum Hauptbildschirm zurück. Aktiviert jetzt die 'Resume Game'-Schalttafel und wählt Euer eben gespeichertes Spiel wieder aus. Für freie Auswahl müsst Ihr jetzt nur noch folgenden Cheat benutzen:

↑ ↓ ↓ ↑ ← ↑ → ↓

Level Skip: Wenn Ihr das Spiel pausiert, könnt Ihr mit der untenstehenden Kombination einen Level überspringen.

↑ ↓ ← → → ← ●

Gatling Gun: Die vielläufige Tötungsmaschine ist eine Zierde im Waffenschrank des "Unreal"-Freaks. Wer die Tastenfolge im Hauptmenü eingibt, erhält das Schmuckstück frei Haus

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■ ▲ ■ ▲ Start

99 Patronen: Pausiert das Spiel und ermöglicht Euch hiermit ein prall gefülltes Magazin:

← → ● ● ● → ←

Unendliche Energie: Gebt den nachfolgenden Code im Hauptmenü ein und der Bildschirm wackelt. Spielt das erste Level durch, speichert und drückt den **Reset**-Knopf an Eurer Konsole. Ladet den eben erstellten Spielstand und freut Euch über nie versiegende Energie.

↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ *

Wasserkopf-Warrior: Sinnlos aber lustig ist diese Mogelei, die Eure düsteren Kämpfer zu absurden Ballonköpfen aufbläst. Die Tastenabfolge muss im Hauptbildschirm eingegeben werden.

← → ← → ← → ● ● ●

SPEED DEVILS ONLINE



Abkürzungen: Einige Tricks für die höllischen Strecken der Autohatz haben wir hier für Euch zusammengetragen. Eine sehr einfache aber wirksame Abkürzung findet sich beispielsweise auf dem **Nevada-Track**. In der ersten Kurve liegt ein ungeteertes Feldweg, mit dem sich die gesamte Kurve abschneiden lässt.

Alpine Track: Nach etwa fünfzig Prozent der Alpenstrecke seht Ihr genau vor Euch einen steilen Hügel. Linkerhand steht eine **Allee aus Pinienbäumen**. Anstatt den Hügel hinaufzufahren, dreht Ihr nach links ab, brettet durch die Bäume und erreicht eine **Höhle**. Durchquert diese und schwenkt danach nicht links auf die Strasse ein, sondern fahrt stur geradeaus, um eine weitere Abkürzung zu benutzen. Wenn Ihr am Ende der Strecke die **Stadt** erreicht, erscheint manchmal links von den Felsblöcken eine dritte und letzte Abkürzung.

Aspen Winter Track: An die zehn Sekunden könnt Ihr einsparen, wenn ihr folgendes Manöver fahrt: Auf der Aspen-Strecke liegt eine markante Spitzkehre, neben der ein **zugefrorener See** zu sehen ist. Verlasst hier die Strasse und fahrt über den See. Auf der anderen Seite liegt ein Schneehügel am Ufer, über den Ihr wieder auf die reguläre Piste kommt.

Canada Track: Bei der ersten Windmühle biegt die Strasse nach links ab und führt auf eine Brücke zu. Ihr fahrt vor der Brücke rechts und springt über eine Rampe durch die **Windmühle** zurück auf die Straße. Bei der zweiten Mühle stehen auf der linken Seite einige **Kisten**, hinter denen eine weitere Rampe steht.

Hollywood Track: Unter den Beinen des T-Rex fahrt Ihr geradeaus und springt über das Wasser. Anschließend müsst Ihr Euch nur links halten.

Armored Core 2



GELDPROBLEME: Lasst Euer Konto auf -50.000 Kredit-einheiten absinken und das Spiel beginnt von vorne.

Dafür habt Ihr aber ein hübsches Goodie erhalten. Ihr könnt diesen Trick insgesamt sechsmal anwenden und bekommt jeweils eine andere Belohnung:

Erstes Mal

Automatischer Radar

Zweites Mal

Laserschwert werfen

Drittes Mal

Weniger Hitze bei Angriffen

Viertes Mal

Schulterwaffen abfeuern & laufen

Fünftes Mal

Energieverbrauch halbiert

Sechstes Mal

Doppelte Energie

SCHWERTWURF: Um die Schwertwurf-Technik zu erlernen, müsst Ihr zuerst den vorher beschriebenen Geldtrick anwenden. Anschließend benutzt Ihr Eure Klinge und löst sofort danach den Boost aus.

SIEGESTROPHÄEN: Wenn Ihr einen Blechopponenten im Arena-Modus besiegt habt, geht Ihr zurück in die Gegenauswahl und wählt den Kameraden aus. Jetzt drückt Ihr gleichzeitig

Start+ Select

bis ein Tonsignal ertönt. Nun könnt Ihr Euch im Bildschirm zur Emblemwahl mit den Farben des Gegners schmücken oder sein Emblem verunstalten.

ÜBERGEWICHT braucht Euch nicht mehr zu kümmern, wenn Ihr das Spiel einmal regulär beendet habt. Ladet jetzt den Speicherstand, den man nach dem Abspann anlegen kann. Nun könnt Ihr das Gewicht vernachlässigen!

VERSTECKTE GEBIETE gibt es jede Menge in "Armored Core 2". Hier eine Auswahl der schönsten:

Trainingslevel: Schießt einige Zeit lang auf den Kreis an der Decke, bis diese herunterkommt. Im neu entstandenen Gebiet werdet Ihr ein Stück des Radars finden.

Rettung des Spürtrupps: Hier gibt es einen Korridor mit beweglichen Plattformen. Im Korridor finden sich bunte Glasscheiben. Macht diese kaputt und springt nach unten, um das 'Mondlicht' zu erhalten.

Schnee-Mission: Zerschießt gleich zu Anfang alle Kisten und dreht Euch nach rechts, wo Ihr Euch auf einen Vorsprung stellt. Nun könnt Ihr ein Flugzeug sehen. Beharkt das Vehikel, bis es den Zugang zu einer ziemlich engen Höhle freigibt. In dieser könnt Ihr die Waffenenergie des linken Arms oder Euer Schild wieder aufladen.

FINAL FANTASY 9

PLAYER'S GUIDE, TEIL 2



Und weiter geht die Jagd: Im zweiten und letzten Teil unserer Komplettlösung erfahrt Ihr die Wahrheit über Zidane bzw. Kuja und werdet sicher zum finalen Obermotz geleitet. cg

Die Fossilienmine - Kerker des Grauens

Bevor Ihr Euch auf den Weg zum äußeren Kontinent macht, solltet Ihr die Gelegenheit nutzen, Euch im zerstörten Lindblum beim Schmied ordentlich mit Waffen und Items auszurüsten. Nach einigen Zwischensequenzen betretet Ihr durch das Erddrachentor wieder die Oberwelt. Zieht gen Norden und in Q's Morast. Am Froschtümpel schließt sich Quina wieder der Party an. Verlasst das Bild durch den nördlichen Ausgang und sprecht im Haus mit Quehl. Anschließend führt Euch der gierige Quina direkt in die Fossilienmine. Es folgt eine rasante Verfolgungsjagd mit einem mechanischen Ungetüm. Weicht den schwingenden Beilen aus; am Ende des Ganges erwartet Euch Branes Kriegerin **Lani** zum Duell. Die schlagkräftige Amazone hat einige fiese Offensiv-Zauber auf Lager, Vivis Feura-Spruch schmeckt Ihr allerdings gar nicht. Lasst Lili verwundete Partymitglieder heilen und den Rest der Truppe zuhauen. Nach einigen Runden ergreift Lani die Flucht. In der anschließenden Halle pflückt Ihr die köstliche Blume und lockt damit die Gargantula an – ein Gratis-Ritt auf ihrem Rücken winkt als Belohnung. Im Umsteigebahnhof nutzt Ihr die Mogry-Speichermöglichkeit, nehmt den oberen Ausgang und fahrt mit der Gargantula. Legt die Weiche um und lasst Euch von dem Spinnenvieh die Alternativroute entlang tragen. Angekommen geht Ihr zunächst die kleine Treppe hoch, folgt dem Gang und plündert am Ende die Schatztruhe. Schlagt nun den anderen Weg ein, legt die zweite Weiche um und reitet zurück zur ersten. Habt Ihr hier die ursprüngliche Gleisstellung wiederhergestellt, geht's zurück in die Grotte mit dem Mogry. Nehmt nun den unteren Ausgang und schwingt Euch auf den Rücken der Gargantula. Beim Schwarzschrüfer könnt Ihr Euch ausrüsten; erklimmt danach die steile Treppe. Legt Weiche Nummer 4 um, fahrt zu einer Schatzkiste, kehrt zurück, und stellt die original Gleisstellung wieder her. Die zweite Gabelung bringt Euch zu einer Efeubehangenen Höhle. Hangelt zum Ausgang rechts oben und Ihr erreicht einen Schürfort. Gegen eine Potion lässt Euch der Arbeiter die Spitzhacke schwingen. Nehmt sein Angebot an und klopft nützliche Items aus dem Mauerwerk. Hinter der Wand oben rechts steckt zudem ein eingemauerter Mogry. Habt Ihr genug, folgt Ihr der Höhle weiter nach Westen, um am Ende des Ganges auf eine Allzweckweste zu stoßen. Klettert nun in der Efeuhöhle nach links oben und stellt die Weiche auf Ausgang ein. Klettert

direkt unterhalb der Wasserspeier vorbei, um nicht hinunter gespült zu werden. Verlasst die Grotte durch den Ausgang unten rechts und die Spinnenbahn trägt Euch zurück ans Tageslicht.

Kondeya Pata - Das lustige Zwergendorf

Auf der Oberwelt des äußeren Kontinents angekommen stockt Euch der Atem – kein stickiger Nebel, statt dessen frei Sicht soweit das Auge reicht! Folgt dem Canyon nach Norden, über Euch seht Ihr das Dorf Kondeya Pata liegen. Sobald möglich, begeben sich die Party



Wer sucht, der findet: Beim Steine klopfen in der Fossilienmine fällt so mancher Jadebrocken ab.

gelegene Wüste und geht auf dem Plateau Richtung Kondeya Pata zurück. Dort angekommen teilt sich die Party auf und einige ATÉs folgen. Besucht den Item- und den Waffenhändler, eine Pension hat das steinerne Dorf ebenfalls zu bieten. Steigt Ihr die Treppe hinauf, trifft Ihr auf Vivi, der gerade mit zwei Einwohnern tratscht. Folgt ihm in den Gemischtwarenladen, wo Ihr auf einen Schwarzmagier trifft! Ihr erfahrt, dass die Zipfelmützenträger im Südosten in ihrem eigenen Dorf leben – nichts wie hin!

Das Dorf der Schwarzmagier

Auf der Oberwelt zieht Ihr nach Südosten, bis Ihr in einer unerreichbaren Talmulde einen großen Wald liegen seht. Folgt dem Rand der Mulde, bis Ihr den Forst betreten könnt. Kämpft Euch zu der mit einem Fragezeichen gekennzeichneten Stelle durch: Bevor Ihr das Dorf erreicht, gilt es, ein verzweigtes Baumlabyrinth zu durchqueren. Schaut auf die Schilder und nehmt immer die Abzweigung, die dahin führt, 'wo keine Eulen wohnen'. In der Heimat der Schwarzmagier angekommen, trennt sich Eure Gruppe mal wieder und Zidane begibt sich alleine auf Entdeckungstour. Schaut in der Schmiede und beim Waffenhändler vorbei, einige ATÉs später stoßt Ihr in der Pension auf den verstörten Vivi. Am nächsten Morgen beschließt die Truppe, einer neuen Spur des mysteriösen Kuja nachzugehen – Richtung Kondeya Pata. Zurück in der SteinStadt lassen Euch die Wächter nicht zur heiligen Stätte durch. Sucht den Hohepriester, lasst Euch trauen und verlasst das Zwergendorf durch die nun freien Ausgänge.

Ifars Baum - Quell des Nebels

Auf dem Weg über den Bergpass befreit Ihr Partymitglied Nummer 7, die kleine Eiko Carol. Haltet unterwegs nach zwei farbigen Tafeln Ausschau. Speichert beim Mogry und nehmt von dort den linken Pfad. Im folgenden Kampf gegen den mächtigen **Berghühnen** solltet Ihr mit kräftigen Zaubern nicht geizen, gegen die Erschütterungsmagie des Giganten hilft Lilis Levitations-Spruch. Nach dem Gefecht lädt Euch Eiko zu einem Besuch bei ihr zu Hause ein. Greift die dritte Steintafel ab und folgt dem rechten Pfad. Im nächsten Bild führt Euch der untere Pfad zu einer Schatzkiste und der letzten Steintafel. Bevor Ihr Euch gen Norden auf die Oberwelt begeben, lauft zurück zum Mogry, nehmt den rechten Pfad und stoßt auf eine Statue. Setzt Ihr hier die vier Steintafeln ein, gibt's zur Belohnung einen Mondsplitter. Nun geht es zu Eikos zerstörter Heimat Madain Sari, auf der Oberwelt nördlich gelegen. Nach zahlreichen Zwischensequenzen und einem opulenten Mahl macht Ihr Euch zu Ifars Baum auf. Geht zunächst zurück zum Bergweg und peilt bei der Gabelung mit der dritten Steintafelfigur den linken Ausgang an. Wieder im Freien, haltet Ihr Euch südwestlich, bis Ihr den majestätischen Baum Ifars erreicht. Kämpft Euch die Wurzel entlang ins Innere, speichert beim Mogry und fahrt mit dem Aufzug nach unten. Immer tiefer geht die Reise, bis Euch der schwierigste Obermotz des bisherigen Spiels entgegen steht: Der teuflische **Seelenfänger**. Jeder Einsatz von Feuermagie wird schmerzhaft gekontert. Lasst Lili Ramuh beschwören und Vivi Blitzzauber. Zidane haut zu und Eiko heilt. Soweit möglich, sollten Eure Charaktere die Auto-Potion-Ability aktiviert haben. Der Seelenfänger besitzt außerdem einen fiesen 'Level-5-Tod'-Zauber. Das heißt, dass alle Partymitglieder, deren Erfahrungsebene ein Vielfaches von fünf ist, tot umfallen. Mit etwas Geduld und obiger Strategie ist der Kampf bald gewonnen und die Nebelproduktion mit dem Tod des Wächters eingestellt.

Ärger in Madain Sari

Durch den Hilferuf des Mogry alarmiert eilt Ihr zurück zu Eikos Heimat, wo Euch eine böse Überraschung erwartet: Der Schatz des Dorfes wurde gestohlen! Doch der Dieb ist noch nicht weit: In der Halle der Gemälde wollt Ihr gerade Kopfgeldjägerin Lani stellen, als Mahagon eingreift. In Zidanes folgendem Duell mit dem rothaari-

gen Hühnen solltet Ihr einfach zuschlagen und heilen, bis der Kampf entschieden ist. Es folgen zahlreiche Zwischensequenzen, am Ende beschließt die Gruppe, gemeinsam mit Mahagon zu Ifars Baum zurückzukehren. Dort erwartet Euch bereits der mysteriöse Drachenreiter Kuja. Doch bevor Ihr ihn stellen könnt, greift Königin Branes Flotte an. In einer infernalischen Schlacht unterliegt Sie den gigantischen Kräften ihres ehemaligen Verbündeten.

Die dritte CD

Zu Beginn des dritten Silberlings befinden sich die Gefährten wieder in Alexandria. Eine Vielzahl von Zwischensequenzen und kleine Spieleinlagen später beschließen Zidane und Co., einen Ausflug nach Treno zu machen, wo gerade das alljährliche Kartenturnier stattfindet. Nutzt die freie Zeit in Alexandria, um Euch bei den Händlern und in der Schmiede mit frischer Ausrüstung einzudecken.

Treno - Das große Kartenturnier

In Treno angekommen trennen sich die Wege der Gemeinschaft. Seid Ihr knapp bei Kasse, kann Zidane ruhigen Gewissens den Kampf gegen das Ungetüm im Keller der Knightvilla aufnehmen – für den Sieg winken 15.000 Gil Belohnung. Habt Ihr genug vom Sightseeing, tragt Ihr Euch im Stadion zum Kartenturnier ein. Drei Runden gilt es zu bestehen, vor dem Finale solltet Ihr speichern. Nach dem Sieg gibt es ein Wiedersehen mit Großherzog Cid. Der Ärmste fristet noch immer ein Dasein als Juckzirpe. Plötzlich erhaltet Ihr die Nachricht vom Angriff auf Alexandria – nur gut, dass just der erste Prototyp des brandneuen Lindblum-Luftschiffs fertiggestellt wurde.

Alexandria - Die Invasion

Schnitt zu Lili: Scheinbar aus dem Nichts hat Fiesling Kuja einen Angriff gestartet. In ihrer Funktion als Königin gibt Lili Verteidigungshinweise, anschließend liefert Ihr Euch in der Rolle von Steiner und Beatrix ein paar Gefechte mit Nebelmonstern. Es folgen einige opulente FMVs, in Folge machen sich Zidane, Freya, Mahagon und Vivi auf die Suche nach ihrer adeligen Freundin. Speichert zunächst beim Mogry in der Wachstube und eilt die Treppen zu den Burgzinnen hinauf. Nur knapp kann Zid Lili retten, schwer angeschlagen sinkt er in einen tiefen Schlaf und erwacht Tage später im herzoglichen Palast von Lindblum.

Von Lindblum ins Schwarzmagierdorf

Fahrt mit dem Lift in den zweiten Stock, lauft den Gang entlang, die Treppe hoch und besucht Cid in seinem Gemach. Nach einer kurzen Lagebesprechung beschließt Ihr zunächst, Juckzirpe Cid in seine menschliche Gestalt zurück zu verwandeln. Hierzu benötigt Ihr drei verschie-

dene Medizin-Komponenten. Die erste händigt Euch Cinna beim Tantalus-Hauptquartier im Theaterviertel aus, die zweite findet Ihr in einer Ecke des Malerateliers. Für die dritte Zutat fahrt Ihr ins Einkaufsviertel und sprecht beim Brunnenplatz mit Alice, der Frau im weißen Kleid. Mit der Medizin eilt Ihr zurück ins Schloss. Leider geht der Verwandlungsversuch gehörig in die Hose und Ihr entscheidet, zunächst im Schwarzmagierdorf Neuigkeiten über Schurke Kuja in Erfahrung zu bringen. Fahrt ins Erdgeschoss und nehmt die rechte Bahn zum Hangar der 'Blauen Narzisse'. Mit dem Schiff reist Ihr gen Norden zum äußeren Kontinent und findet das Dorf der Zipfelmützen beinahe ausgestorben. Vom Ältesten erfahrt Ihr, dass sich fast alle Kuja angeschlossen haben, dessen geheimes Versteck im Osten des Kontinents liegt.

Oeil Vert - Kujas feige Erpressung

Legt mit der 'Blauen Narzisse' am östlichen Strand der Insel an und begeben Euch zu den vier Sandstrudeln nahe der Küste. Nur durch den nordwestlichen gelangt Ihr zu Kuja, in den restlichen drei lauern blutgierige Ameisenlöwen. Allerdings geht Ihr dem Bösewicht geradewegs in die Falle: Er verlangt von Euch, einen magischen Gegenstand aus einem fernen Ort namens Oeil Vert zu beschaffen. Dummerweise hängt über der Höhle eine magische Sperre, was bedeutet, dass ihr dort auf Zaubereinsätze gänzlich verzichten müsst. Eine sinnvolle Party besteht z.B. aus Zidane, Freia, Steiner und Mahagon, wahlweise auch Quina, wenn Ihr diesem neue blaue Magie beibringen wollt. Auf dem vergessenen Kontinent angekommen, solltet Ihr am Luftschiff Eure Apotheke aufstocken, danach zieht Ihr gen Süden. Innerhalb einer Felsenspirale liegt Oeil Vert. Speichert beim Mogry und deckt Euch mit frischen Waffen und Rüstungsteilen ein, bevor Ihr die geheimnisvolle Ruine betretet. Die Epitaph-Monster erschaffen fiese Doppelgänger Eurer Party-Mitglieder. Mit einer Goldnadel besiegt Ihr sie zwar in einer Runde, kassiert aber keine Erfahrungspunkte. Von der Eingangshalle gehen drei Gänge ab: Lauft zunächst geradeaus die Treppe hinauf und drückt im nächsten Raum den Kugelschalter. Zurück im Eingangsbereich wählt Ihr nun den linken Pfad und im anschließenden Zimmer den Weg nach unten. Hier müsst Ihr in der richtigen Reihenfolge vier mysteriöse Leuchtfeuer aktivieren (oben rechts, oben links, unten rechts, unten links). Nehmt den Ausgang auf dem oberen Plateau, folgt der steinernen Brücke und berührt die schimmernde Kugel. Nach der geheimnis-



Lichterchaos: In den verzweigten Gängen von Oeil Vert benötigt Ihr einen guten Orientierungssinn.



Schwarzmagier Nr. 288: In letzter Zeit sind viele von uns einfach stehengeblieben... Meistens die älteren, die früher gebeit wurden...
Vom Feind verführt: Die meisten Schwarzmagier sind zu Oberschurke Kuja übergelaufen.

vollen Dia-Vorstellung rennt Ihr die Brücke weiter entlang und durchschreitet im angrenzenden Raum die nun offene blaue Tür gen Norden. Eine weitere Zwischensequenz später schlägt Ihr den rechten Gang im Eingangsbereich ein, speichert beim Mogry und fahrt mit dem Fahrstuhl im anliegenden Turm. Der folgende Kampf gegen die Arche ist nicht weiter schwer: Stellt eine Figur (z.B. Quina) zum Heilen ab, Freia sollte Fafnirs Wind zaubern und der Rest einfach zuschlagen. Ein paar Runden später geht die böse Fregatte auf Grund und Ihr könnt gefahrlos den Gurugstein an Euch nehmen.

Das Wüsten-Palais - Ausbruch mit Hindernissen

Schnitt: In seinem Hauptquartier plant der fiese Kujo währenddessen, die Geiseln hinterhältig zu meucheln. Nur Frosch Cid kann die Gefährten retten. Schleicht Euch zunächst an dem Monster vorbei, bewegt Euch aber nur, wenn das Vieh gerade nicht herüber sieht. Habt Ihr den Schlüssel, müsst Ihr drei Gewichte in der richtigen Reihenfolge auf die Waage zu stellen (Lehm, Stein, Eisen) – Gefahr gebannt. Nun machen sich die Gefangenen auf eigene Faust an den Ausbruch. Speichert zunächst beim Mogry (in dem Raum mit der Waage) und lauft durch den linken Gang zum Wüsten-Palais. Aktiviert im Vorzimmer mit den beiden Engelsstatuen den Kerzenhalter und entnehmt der leuchtenden Kugel den Schwurring. Wollt Ihr den nächsten Raum verlassen, erscheint eine Treppe aus Licht. Eilt hinauf und zündet die Kerzen an. Im unteren Raum wird nun eine Schatztruhe sichtbar. Nehmt den Gang nach links und entfacht in den drei Schalen Feuer. Eine Tür öffnet sich, rennt weiter und zündet im gegenüberliegenden Bereich nur die Fackel unten links an. Drei Steinstatuen im Parallel-Raum verschwinden. Eilt dorthin, aktiviert die beiden Feuerschalen und die Statuen rechts lösen sich ebenfalls auf. Habt Ihr alle acht Fackeln entzündet, könnt Ihr die einzelne Schale am Fuß der Treppe aktivieren und Euch anschließend die Fußkette schnappen. Nehmt den nun offenen Durchgang rechts und entzündet die Feuerschale an der im Dunkeln liegenden Statue. Die Perle birgt eine Stahlrüstung. Eilt am Ende des Rundgangs die Treppe hinauf. Zündet den Kerzenhalter an und lauft in die Bibliothek. Hier aktiviert Ihr die Schale unten links, stieft die nun erscheinende Treppe hinauf und zündet den Leuchter ganz oben an. Nun könnt Ihr den zweiten Fackelhalter im Erdgeschoss entflammen. Die Bücherwand fährt hoch, mit dem Feuerbecken dahinter öffnet Ihr in der Bibliothek einen



Nicht zum Lesen da: Zündet Ihr die richtigen Kerzen an, offenbaren die Bücherregale ihre Geheimnisse

Geheimraum mit einem Mogry. Löscht das Feuer, entzündet das Becken ganz oben und schnappt Euch Kains Armreif hinter der Wand. Fackel aus, bei der mittleren Regalwand wieder an und ein weiterer Gang öffnet sich. Lauft den gewundenen Weg entlang und entfacht die beiden Feuerbecken. Zurück in der Bibliothek durchquert Ihr den Raum mit dem Mogry und zündet die Kerzen an, um einen Perlenschatz zu ergattern. Löscht die linke Fackel und lauft den Gang weiter. Im gegenüberliegenden Raum aktiviert Ihr die drei Fackeln, schnappt den Perlenschatz und schaltet die mittlere Funzel aus. Eine weitere Treppe aus Licht erscheint. Folgt den Stufen; bevor Ihr die Kerzen am Ende entzünden könnt, stürzt sich der **Mechalith** auf Euch. Er ist kein sonderlich harter Gegner: Egal, wie Eure Party zusammen gestellt ist, magische Attacken schmecken der gigantischen Steintafel genauso wenig wie ein zünftiger Schwertstreich. Nach dem Kampf zündet Ihr die Wachsstengel an und steigt in den Teleporter. Schnitt zu Zidane: Angekommen im Wüsten-Palais macht Ihr Euch sofort zu Kuja auf. Nach einer Zwischensequenz gelingt dem Schurken die Flucht per Luftschiff. Die Party stürzt zum Hangar und beschließt, Kuja mit der 'Blauen Narzisse' zu verfolgen.

Der verschollene Kontinent - Gurug Vulkan

Aufgrund Ihrer Stummheit hat Lili im Kampf arge Probleme beim Zaubern, deshalb solltet Ihr für die nächste Zeit bei der Partyzusammenstellung auf sie verzichten. Auf dem verschollenen Kontinent eilt Ihr zu dem im Gebirgsstrang liegenden Ort namens Esto Gaza. Der Priester dort erzählt, dass er kürzlich Kuja und seine Bande hat vorbeikommen sehen. Speichert beim Mogry und betretet den Vulkan Gurug. Der linke Weg führt Euch zu der Rotkäppchenkappe, rechts gelangt Ihr zu einer Abseilmöglichkeit. Unten angekommen schlagt Ihr erst den linken Weg ein, um neben einem Mogry-Shop noch einige andere nützliche Items zu finden. Wählt danach den rechten Weg, wo Ihr ebenfalls auf eine Reihe Ausrüstungsgegenstände stoßt. Nun geht's zurück zum Brunnen: Legt den Hebel dreimal nach unten und Ihr könnt Euch hinab lassen. Ein paar Zwischensequenzen später stellen sich Euch die mutierten Zwillings-Freaks Son und Zon alias **Kongemini** zum Kampf. Kein großes Problem für Eure Helden; lasst Eiko heilen und den Rest der Gruppe zuschlagen.

Die alte Hochburg Ipsen

Zurück in Lindblum macht Ihr Euch sogleich

zum Konferenzsaal auf. Von Hilda über die perfiden Weltuntergangspläne Kujas instruiert, plant Ihr eine Reise zum äußeren Kontinent, um nach der sagemuwobenen alten Hochburg Ipsen zu suchen. Nach einer langen Zwischensequenz, in der Lili endlich ihre Stimme wiedererlangt, findet Ihr Euch an Bord des jüngst fertig gestellten Luftschiffs Hildegard 3 wieder. Fliegt zur Spitze des östlichen Kontinents, wo Ihr das Schloss findet. Plündert im Eingangsbereich die beiden Schatztruhen und deckt Euch beim Mogry-Shop im anliegenden Raum mit neuer Rüstung ein. Rutscht anschließend die Kletterstange ins untere Stockwerk hinab. Begebt Euch zu der steinernen Leiter und kraxelt hoch. Lauft die Gänge entlang, bis Ihr zu einer weiteren Sprossenstiege kommt. Klettert zunächst hoch, um auf den Sims links und rechts zwei Schatzkisten aufzustöbern, und steigt danach runter. Am Ende des Weges klettert Ihr eine weitere Leiter hinauf, der Sims auf halber Strecke führt Euch zu einer Kiste, ganz oben liegt ein Durchgang. Fahrt mit dem Aufzug und Ihr trefft auf Mahagon. Der rothaarige Schläger hat doch tatsächlich vor Euch das Ziel erreicht und verabschiedet sich von der Truppe. Entnehmt dem mysteriösen Wandschmuck die vier Spiegel. Gerade als Ihr das Zimmer verlassen wollt, stellt sich der Wächter **Lamantinaut** zum Kampf. Er stellt kein großes Problem dar, vor allem Feuer-elementare Attacken machen dem Biest zu schaffen. Nach der Schlacht verlasst Ihr den Raum und geht zu der merkwürdigen Tricktür am



Der Rotschopf kann's nicht fassen: Zidanes selbstlose Rettungsaktion verwundert Griesgram Mahagon.

Ende des Ganges. Nach einiger Zeit des Ausprobierens schwingt die Steinpfote zur Seite und Ihr könnt Euch den Inhalt der Truhe schnappen. Lauft zurück zum Ausgang, speichert beim Mogry und verlasst das Schloss. Draußen angekommen berichten Euch die Gefährten, dass Mahagon noch nicht zurück gekehrt sei. Zidane beschließt, noch einmal in das Gemäuer zurückzukehren, um nach dem Freund zu suchen. Obschon Ihr alleine seid, werden Euch die gleichen Monster wie zuvor angreifen. Sucht Euer Heil deshalb am besten in der Flucht. In der Eingangshalle durchschreitet Ihr nun die offene Tür in der Mitte und kämpft Euch den Weg entlang, bis Ihr in einen Raum mit zwei merkwürdigen Blumentöpfen kommt. Nehmt zunächst den rechten Topf und stellt ihn

auf das freie Podest. Schnappt Euch nun die linke Karaffe und platziert sie auf dem rechten Steinvorsprung. Anschließend bugsiert Ihr die mittlere auf den linken Sims und die rechte auf den Platz in der Mitte. Eilt zurück in den Raum mit dem Mogry und rutscht die Feuerstange hinab. Dort trefft Ihr auf den verletzten Mahagon, der sich prompt wieder Eurer Party anschließt.

Die vier Siegel

Nun gilt es, die vier Schreine abzuklappen. Checkt zuvor jedoch Eure Ausrüstung und deckt Euch, falls nötig, z.B. in Lindblum mit Medizin und Rüstung ein. Gut gewappnet geht's los: Der Wasserschrein liegt direkt südlich von Ispens Schloss. Den Feuerschrein findet Ihr auf dem verschollenen Kontinent nordöstlich von Esto Gaza. Sucht den Windschrein südöstlich von Oeil Vert und fliegt zu guter Letzt zum Erdschrein auf der Triqa-Großebene im Südwesten des Wüsten-Palais. Falls möglich, empfiehlt es sich, Quina und Zidane die Immer-Levitas-Ability anzulegen, die den folgenden Kampf gegen den Schreinwächter deutlich erleichtert.

Lasst Quina Totalabwehr sowie Himmelswind zaubern und Zidane zuschlagen. Erreicht der Räuber den Trance-Zustand, ist die Plan-9-Attacke von verheerender Wirkung.

Die Insel des Lichts

Nachdem Ihr die Siegel erfolgreich eingesetzt habt, erscheint südöstlich von Esto Gaza die Insel des Lichts. Auf Terra angekommen, werdet Ihr von einem mysteriösen Greis begrüßt. Verlasst das Bild und lauft, bevor Ihr dem flüchtenden Mädchen folgt, den abschüssigen Pfad ab, um zwei Schatztruhen zu plündern. Folgt dem Mädchen und klettert die leuchtenden Spinnweben hinab. Kraxelt die nebenliegenden Weben abwärts, um eine Kiste zu finden. Geht nun eine Etage höher nach links, springt über die Weben, leert die Truhe und lasst Euch abschließend an den Neon-Fäden herunter. Habt Ihr das Mädchen gestellt, betretet Ihr ein Gebäude mit einer langen Treppe. Versteckt links im Dunkeln führen Stufen abwärts zu einer Kiste mit einer Hexenrobe. Es folgt eine FMV-Sequenz und Ihr betretet Bran Barlu. Als erstes sucht Ihr die Herberge im westlichen Teil der Stadt auf, nach einer Zwischensequenz geht Ihr zum Laboratorium im Norden. In den nächsten Szenen wird Zidane über seine wahre Herkunft aufgeklärt; im Luftschiff Pandämonium trifft er erstmals seinen Vater und Schöpfer Garland.

Pandämonium - Garlants Refugium

Nach den schockierenden Offenbarungen über seine Vergangenheit erwacht Zidane aus einer Ohnmacht. Im folgenden Kampf mit **Amdusias** (zuschlagen und heilen) gesellen sich Freia und Mahagon zu ihrem Freund. Beim nächsten Gefecht gegen **Abadon** (Quina zaubert Himmelswind, der Rest haut zu) schlagt Ihr Euch Seite an Seite mit Steiner und dem dicken Nimmersatt. Als drittes Untier stellt sich Zidane ein gi-



0 24
Erst sehen, dann handeln: Beim Trockenlauf prägt Ihr Euch den Verlauf der Lichter ein.

gantischer **Komodostodon** in den Weg; mit tatkräftiger Unterstützung von Lili ein leichtes Opfer. Geläutert zieht die Party anschließend in der klassischen Viererbesetzung weiter. Zwei Räume zurück holt Ihr den Rest der Truppe ab und speichert beim Mogry. Nutzt außerdem das Angebot an Waffen und Rüstungen. Schnappt Euch zunächst im Thronsaal rechts den Birett, bevor Ihr den linken Gang entlang zu einem Raum mit magischen Fackeln kommt. Hier ist Eile geboten: Ist der Schalter oben rechts gedrückt, wird für 30 Sekunden eine Lichtbrücke im Nebenzimmer aktiviert. Berührt Ihr eines der Lichter, fordert Euch ein Monster zum Kampf. Da die Reihenfolge der Lichter immer gleich bleibt, prägt Ihr Euch das Muster am besten während einiger Testläufe ein, bevor Ihr den Spießbrutenlauf wagt. Im nächsten Raum stoßt Ihr auf eine merkwürdige Maschine, mit der Ihr verschiedene Plattformen im angrenzenden Zimmer steuert. Mit etwas probieren greift Ihr einige Schätze ab. Habt Ihr es eilig, stellt Ihr die Höhe auf vier, springt auf den untersten Lift, fährt hoch und nehmt in der Spitze einen weiteren Aufzug. Dieser führt Euch zu einem kreisförmigen Saal, von dem drei Teleporter abgehen. Beamt Euch zuerst mit dem rechten und Ihr findet Euch in einem wahren Teleporter-Irrgarten wieder. Nehmt wieder den rechten, um eine Schatztruhe zu finden, anschließend den linken, der zu einer weiteren Kiste führt. Der obere Beamer bringt Euch wieder zurück in den Kreissaal, wo Ihr nun den unteren Teleporter besteigt. Folgt dem Pfad und nehmt an der Gabelung die rechte Abzweigung. Zweimal gebeamt und ein Paar Knobelbecher sind Euer. Schlagt bei der Gabelung den oberen Weg ein, der Euch zu einem Mogry bringt. Speichert unbedingt, denn es liegen ein paar hammerharte Schlachten vor Euch. Für die Partyzusammensetzung empfehlen sich Steiner, Lili und Eiko. Legt Eurer Gruppe so viele Status-Schutz-Abilities (Insomania, Ur-schrei usw.) an wie möglich. Alternativ für Eiko ist auch Quina zu empfehlen, falls er in seinem Blaue-Magie-Repertoire genügend Heilzauber hat. Die erste Runde gegen **Garlants Drachen** ist noch relativ leicht: Stellt einen Charakter (z.B. Eiko) zum Heilen ab, der Rest drischt gnadenlos auf das Schuppenvieh ein. Der Kampf gegen sein Herrchen ist da schon härter, mit obiger Taktik seid Ihr aber erneut auf der Gewinnerseite. Als Letzter stellt

sich Euch **Kuja** in den Weg – heilt und haut zu. Am Ende habt Ihr dennoch keine Chance: Kuja entdeckt das Geheimnis der Trance und streckt Eure ganze Party mit einem Streich nieder. Mit einer abenteuerlichen Flucht von Terra endet die dritte CD.

Die vierte CD

Vorbereitung und Shopping-Tipps

Gerade noch mit dem Leben davon gekommen, erwacht Ihr im Dorf der Schwarzmagier. Nun steht Euch im Ort der Erinnerung die alles entscheidende Schlacht gegen Kuja bevor. Besucht die Schmiede und deckt Euch im Item-Shop mit Medizin ein. Auf einer Insel im Süden des westlichen Kontinents liegt die Stadt Darguerreo. Hier findet Ihr allerlei versteckte Gegenstände und einen gut ausgestatteten Waffenhändler. Allerdings hat er Lieferprobleme, weil der Lift, der zu seinem Laden führt, kaputt ist. Legt am Steuerpult den linken Hebel zweimal um. Der untere Steinblock fährt hinab und ein Loch in der Wand erscheint. Steckt Ihr nun das Kantholz rechts des Pultes hinein, kann der Waffenhändler endlich seinen Laden eröffnen. Die Oberwelt vor Darguerreo eignet sich außerdem exzellent zum Trainieren der Charaktere. Wie Ihr die Party zusammenstellt, bleibt Euch überlassen: Zwei Schläger (Zidane und Steiner) und zwei Heiler (Lili und Eiko) sind eine gelungene Kombination. Seid Ihr gerüstet, fliegt Ihr zum Baume Ifars.

Ort der Erinnerung – Das große Finale

Als Wächter stellt sich Euch nach einer atemberaubenden FMV-Sequenz der monströse **Kaiserdrache** in den Weg. Schlagt zu und lasst Eiko und Lili heilen oder mit den Bestia angreifen. Nach einem zähen Gefecht gibt das Biest schließlich auf und Ihr betretet den Ort der Erinnerung. Rätsel sind hier zwar Mangelware, dafür wimmelt es nur so von starken Monstern und einigen fiesen Obermotzen. Speichert bei der Leuchtkugel und holt Euch aus einer versteckten Nische in der rechten Seite eine mächtige Lanze für Freia. Auf der Treppe der Erinnerung findet Ihr auf dem Erker ganz oben ein Richtschwert. Im nächsten Raum stellt sich Euch **Kali** entgegen. Kein schwerer Kampf, aller-



Am Ende des Schreckens: Vom Hass geblendet, fordert Euch Kuja zum finalen Duell.



dings beschwört der windige Wurm in seinem Tod einen zerstörerischen Schwerthagel, der jedem Mitglied über 2000 Hitpoints abzieht. Regelmäßiges Heilen ist also oberstes Heldengebot. Im anschließenden Zimmer sind auf der erhöhten Plattform ein Speicherpunkt sowie eine Engelsflöte versteckt. Erreicht Ihr das Bild mit dem gigantischen Auge, sucht Ihr zunächst links nach der versteckten Runenkralle und legt Euch danach mit **Tiamat** an. Das Drachenvieh ist ein ganz schön zäher Brocken. Legt Rüstungsgegenstände an, die Wind-Attacken mildern, und vergesst nicht zu heilen. Schlagt Euch weiter die verschlungenen Pfade entlang und speichert unbedingt bei der Leuchtkugel. Wollt Ihr Euch mit einem optionalen (und sehr harten) Obermotz herumschlagen, sucht Ihr im Bereich hinter dem Wasserfall am Fuß der Treppe nach einem Weg ins rechte Korallenriff. Zur Belohnung erhaltet Ihr nützliche Items. Zielstrebige Naturen eilen gleich die Stufen hinauf, wo Euch auch schon der **Aquadon** erwartet. Nehm zunächst seine Tentakel aufs Korn. Rüstet Eure Party mit der Thermometer-Ability aus und legt möglichst Rüstzeug mit Wasser-attacken-mindernden Attributen an. Im anschließenden Abschnitt mit der Uhr findet Ihr auf der Plattform rechts einen versteckten Speicherpunkt. Ein paar Meter weiter geht's eine Leiter hinauf. Bevor eine Stiege weiter der **Todbringer** zum Duell einlädt, schnappt Ihr Euch in der linken oberen Ecke der Plattform den Kronosstock. Stattet Eure Helden mit der Adrenalin- und, falls möglich, auch mit der Levitas-Ability aus, dann habt Ihr leichtes Spiel mit dem Dämon. Speichert an der zerstörten Säule links und wagt Euch in den Weltenraum. In der Kristallwelt angekommen, schlagt Ihr Euch den gewundenen Weg entlang und nutzt die Lichtkugel zum Sichern des Spielstandes. Kujas Kuscheltier **Thanatos** ist mit regelmäßigem Einsatz der Heilmagie kein großes Problem. Nutzt die letzte Speichermöglichkeit und kuriert Eure Helden, denn die letzten beiden Gefechte folgen direkt aufeinander. Legt – falls vorhanden – Immer-Regena und so viele Schutz-Abilities gegen Statusveränderungen an wie möglich. Als erstes stellt sich **Kuja**, mit der Heilen und Zuschlagen-Kombination seid Ihr erfolgreich. Nach ein paar Runden werdet Ihr mit dem ultimativen Bösewicht, dem **Ewigen Dunkel** konfrontiert. Lasst Eure Heiler jede Runde Vitas oder Vigra zaubern, und die Schläger ihre Arbeit verrichten. Grundsätzlich solltet Ihr Regenerationsmaßnahmen höchste Priorität einräumen; stirbt ein Charakter, belebt Ihr ihn sofort wieder.

Ist das Böse besiegt, dürft Ihr Euch zurücklehnen und einen opulenten Abspann genießen. Ihr habt es Euch verdient.

GUNGRIFFON BLAZE MISSIONS-TIPPS



Game Arts brachiale Mech-Action ist zwar kurz, aber auch äußerst knackig. Wir geben Euch deshalb wichtige Überlebensstipps fürs 3D-Roboterschlachtfeld – auf dass die Kanonenrohre glühen! os

Szenario 1: Guam

Der erste Auftrag ist nicht allzu schwer und dient zum Kennenlernen der komplexen Steuerung. Erledigt am Strand Mechs sowie Panzer und stapft anschließend über den Weg nach oben. Auf dem Flughafen-Plateau vernichtet Ihr alle Feinde (auch herumstehende LKWs und das Flugzeug im Hangar) und wendet Euch dann nach Osten. Dort erledigt Ihr via Zoom die beiden Hubschrauber (siehe Bild) und den Mech. Frischt durch Abschuss der Gebäude Eure Vorräte auf und stürmt anschließend den Hügel im Westen. Dort wartet der letzte Feind: Wartet bis er auf dem Boden landet und erledigt ihn mit gezielten Schüssen.



Im ersten Einsatz trainiert Ihr die komplexe Steuerung und lernt u.a. das Zielen auf Entfernung

Szenario 2: Cape Canaveral

Ihr startet im Norden eines relativ flachen Geländes. Das erste Ziel sind drei VW-1-Einheiten (Knight) in der Mitte des Schlachtfeldes. Erledigt zuerst aus großer Entfernung die fiesen Panzer und widmet Euch dann jeweils den Knight-Robotern. Weiter geht's nach Süden Richtung Space Shuttle: Zerstört die Bewacher des Raumschiffes und zerlegt den Transporter anschließend mit Splittergranaten.

Szenario 3: Tibet

Jetzt wird's kniffliger: Ihr startet im Südwesten des Areal und müsst Euch als erstes zu dem Fluss in nördlicher Richtung

vorkämpfen. Dazu bieten sich zwei Möglichkeiten: Wendet Euch nach Westen und arbeitet Euch über die Wasserfallterrassen nach oben – geschafft. Zweite Option: Folgt der Bergkante Richtung Osten und stapft durch die schmale Schlucht aufs Plateau. Entlang des Flusses müsst Ihr zuerst vier Bishop-Maschinen (Krabben-ähnlich) erledigen und anschließend nach Norden über den Bergkamm ins Dorf düsen. Hier zerstört Ihr drei Pancake-Geschütztürme und anschließend vier Knight-Einheiten auf dem südlichen Abhang.



Beim Sturm auf das tibetische Dorf müsst Ihr Euch vor diesen Geschütztürmen in Acht nehmen

Szenario 4: Griechenland

Action und Hektik pur erwarten Euch in diesem Level. Ihr landet im Osten des Szenarios mitten im Schlachtgetümmel. Stapft auf die erste kleine Anhöhe (Richtung Westen), dreht Euch um 180° und bezieht hier Stellung. Die nächsten vier bis fünf Minuten seid Ihr beschäftigt mit der Abwehr von Panzern, diversen Mechs und Kampfhubschraubern. Bei Bedarf regeneriert Ihr Euch am Versorgungspunkt nahe der Brücke. Achtet auf die Kommandos Eurer Kollegen und rückt mit ihnen Richtung Westen auf den Hügel vor. Beschützt Eure Partner unter allen Umständen und wehrt die Eindringlinge mit Angriffen aus der Entfernung ab. Wichtiger Tipp: Behaltet Eure befreundeten Einheiten immer im Blickfeld – sie feuern schon frühzeitig in Richtung attackierender Widersacher.



Erste Priorität in Griechenland: Beschützt Eure befreundeten Einheiten!



Der Landeplatz in der Ukraine wird mit Raketen aus der Luft und von Mechs am Boden angegriffen

Szenario 5: Ukraine

Bei diesem Rettungseinsatz benötigt Ihr vollste Konzentration: Kümmert Euch zu Beginn um den Wald/Wiesensektor südlich der Brücke. Zerstört die patrouillierenden Feinde, um das Gebiet für die Rettungshubschrauber zu sichern. Sobald die Helfer gelandet sind, fliegt Ihr Richtung Norden zum abgesperrten Landegebiet. Von nun an müsst Ihr die Hubschrauber mit allen Mitteln verteidigen. Zahlreiche Truppen greifen Euch aus unterschiedlichen Richtungen an – haltet Augen und Ohren offen, mindestens ein Rettungsflyer muss durchkommen! Sobald die Hubschrauber abheben (nach ca. neun Minuten Spieldauer), flitzt Ihr hinter ihnen her und gebt ihnen Begleitschutz.

Szenario 6: Ägypten

Eine Mission für Mech-Profis. Die Rückeroberung des Hafens von Ismailija beginnt im Westen: Nach der ersten Düne (Richtung Osten) findet Ihr sechs Knight-Mechs in Begleitung von flinken Spinnenrobotern. Schaltet die Mechs aus und bewegt Euch weiter nach Osten. Dort trifft Ihr auf vier Bishop-Einheiten (erinnern an Elefanten): Zoomt an die Brummer heran und feuert zielsuchende Raketen ab. Weicht Ihrem Feuer aus und wiederholt die Prozedur. Nächstes Ziel ist das Hafen-Tor, das Ihr mit dem 'Rocket Pod' sprengt. Ab durch den Gang und den Kommandobunker im Nordosten zerstören.



Den stark gepanzerten Bishop-Einheiten solltet Ihr möglichst nicht zu nahe kommen

GRANDIA 2 'MANA EGGS' IM ÜBERBLICK



Damit Ihr Eure sauer erkämpften Erfahrungspunkte bei Ubis Edrollenspiel auch in die richtige Magie investiert, zeigen wir Euch sämtliche 'Mana-Egg'-Sprüche im Überblick, sowie die Fundorte der gut versteckten 'Fairy'- und 'Dragon Eggs'. cg

- Fairy Egg: Nach der Wiedervereinigung mit Roan (bevor Ihr Euch zum 'Birthplace of the Gods' aufmacht) wandert Ihr zurück zu den 'Raul Hills' und findet bei den Ruinen im ersten Abschnitt den Eingang zu einem gut bewachten Turm. In dessen Spitze wartet das 'Fairy Egg'.

- Dragon Egg: Eilt, nachdem Ihr im 'Birthplace of the Gods' die drei Lichter entzündet habt, zurück in den ersten Abschnitt und löscht die 'Blue-Earth'-Funzel. Betretet das angrenzende Spiegelzimmer und schiebt die beiden Spiegelblöcke ins Dunkel. Mit der Lichtquelle am Ende der Halle sendet Ihr einen Strahl in die 'Blue Earth'. In der nun erreichbaren Kiste auf dem Sockel findet Ihr das mächtige 'Dragon Egg'.

Legende:

Die Kürzel geben an, auf wen Ihr die Magie anwenden könnt. 'AP' steht z.B. für 'alle Partymitglieder', ein 'LF'-Spruch richtet sich gegen Feinde, die in einer Linie hintereinander stehen.

- P (Party-Mitglied)
- F (Feind)
- A (Alle)
- G (Gruppe)
- L (Linie)

HOLY EGG

NAME	MP-KOSTEN	EFFEKT
Heal	6	heilt HP (P)
Healer	12	heilt einige HP (P)
Healer +	24	heilt viele HP (P)
Alhealer	18	heilt einige HP (AP)
Tremor	15	Erdattacke (GF)
Quake	40	Erdattacke (AF)
Crackle	18	Eisattacke (F)
Crackling	52	Diamantstaub (AF)
Snooze	5	Schlaf (AF)
Shhh!	10	Magieblockade (GF)
Fiora	12	stoppt Manöver (GF)
Gravity	8	gruppiert Feinde (GF)
Cure	4	heilt Gift (P)
Refresh	12	entblockt M/M (P)
Wow!	5	Offensiv-Plus (P)
Diggin	4	Defensiv-Plus (AP)
Speedy	7	Agilitäts-Plus (P)
Runner	3	Agilitäts-Plus (AP)

CHAOS EGG

NAME	MP-KOSTEN	EFFEKT
Heal	6	heilt HP (P)
Healer	12	heilt einige HP (P)
Burn!	6	Feuerattacke (F)
Burnflame	16	Feuerattacke (GF)
Burnstrike	20	Feuerattacke (F)
Hellburner	42	Feuerattacke (AF)
Howl	9	Windattacke (GF)
Howlsplash	14	Windattacke (LF)
Howlnado	45	Windattacke (AF)
Zap!	24	Blitzattacke (GF)
Zap All	36	Blitzattacke (AF)
Dragon Zap	58	Blitzattacke (LF)
Snooze	5	Schlaf (AF)
Fiora	12	stoppt Manöver (GF)
Runner	3	Agilitäts-Plus (AP)
Stram	6	Defensiv-Minus (F)
Cold	7	Agilitäts-Minus (F)
Freeze	5	Reichweiten-Minus (AF)

MIST EGG

NAME	MP-KOSTEN	EFFEKT
Heal	6	heilt HP (P)
Healer	12	heilt einige HP (P)
Healer +	24	heilt viele HP (P)
Howl	9	Windattacke (GF)
Howlsplash	14	Windattacke (LF)
Howlnado	45	Windattacke (AF)
Crackle	16	Eisattacke (F)
Crackling	52	Eisattacke (AF)
Poizn	15	Giftattacke (GF)
Shhh!	10	Magieblockade (GF)
Gravity	8	gruppiert Feinde (GF)
Cure	4	heilt Gift (P)
Refresh	12	entblockt M/M (P)
Resurrect	40	Wiederbelebung (P)
Diggin	4	Defensiv-Plus (AP)
Speedy	7	Agilitäts-Plus (P)
Runner	3	Agilitäts-Plus (AP)
Def-Loss	5	Defensiv-Minus (AF)

GRAVITY EGG

NAME	MP-KOSTEN	EFFEKT
Heal	6	heilt HP (P)
Alhealer	12	heilt einige HP (AP)
Burn!	6	Feuerattacke (F)
Burnflame	16	Feuerattacke (GF)
Hellburner	42	Feuerattacke (AF)
Tremor	15	Erdattacke (GF)
Quake	40	Erdattacke (AF)
Boom!	22	Explosionsattacke (GF)
Ba-Boom!	75	Explosionsattacke (AF)
Snooze	5	Schlaf (AF)
Poizn	15	Giftattacke (GF)
Craze	10	Konfusion (GF)
Fiora	12	stoppt Manöver (GF)
Halvah	24	heilt Status (P)
Wow!	5	Offensiv-Plus (P)
Def-Loss	5	Defensiv-Minus (AF)
Cold	7	Agilitäts-Minus (F)
Freeze	5	Reichweiten-Minus (AF)

SOUL EGG

NAME	MP-KOSTEN	EFFEKT
Heal	6	heilt HP (P)
Healer	12	heilt einige HP (P)
Healer +	18	heilt viele HP (P)
Howl	9	Windattacke (GF)
Howlsplash	14	Windattacke (LF)
Howlnado	45	Windattacke (AF)
Zap!	24	Blitzattacke (GF)
Zap All	35	Blitzattacke (AF)
Gad Zap	55	Blitzattacke (F)
Poizn	15	Giftattacke (GF)
Craze	10	Konfusion (GF)
Shhh!	10	Magieblockade (GF)
Halvah	24	heilt Status (P)
Resurrect	40	Wiederbelebung (P)
Stram	6	Defensiv-Minus (F)
Def-Loss	5	Defensiv-Minus (AF)
Cold	7	Agilitäts-Minus (F)
Freeze	5	Reichweiten-Minus (AF)

STAR EGG

NAME	MP-KOSTEN	EFFEKT
Burn!	6	Feuerattacke (F)
Burnflame	16	Feuerattacke (GF)
Burnstrike	20	Feuerattacke (F)
Hellburner	42	Feuerattacke (AF)
Tremor	15	Erdattacke (GF)
Quake	40	Erdattacke (AF)
Boom!	22	Explosionsattacke (GF)
MeteorStrike	50	Meteorattacke (F)
Zap!	24	Blitzattacke (GF)
Zap All	36	Blitzattacke (AF)
Snooze	5	Schlaf (AF)
Craze	10	Konfusion (GF)
Cure	4	heilt Gift (P)
Resurrect	40	Wiederbelebung (P)
Wow!	5	Offensiv-Plus (P)
Diggin	4	Defensiv-Plus (AP)
Speedy	7	Agilitäts-Plus (P)
Stram	6	Defensiv-Minus (F)

FAIRY EGG

NAME	MP-KOSTEN	EFFEKT
Heal	6	heilt HP (P)
Healer	12	heilt einige HP (P)
Healer +	18	heilt viele HP (P)
Alhealer	12	heilt einige HP (AP)
Craze	10	Konfusion (GF)
Gravity	8	gruppiert Feinde (GF)
Cure	4	heilt Gift (P)
Refresh	12	entblockt M/M (P)
Halvah	24	heilt Status (P)
Resurrect	40	Wiederbelebung (P)
Wow!	5	Offensiv-Plus (P)
Diggin	4	Defensiv-Plus (AP)
Speedy	7	Agilitäts-Plus (P)
Runner	3	Agilitäts-Plus (AP)
Stram	6	Defensiv-Minus (F)
Def-Loss	5	Defensiv-Minus (AF)
Cold	7	Agilitäts-Minus (F)
Freeze	5	Reichweiten-Minus (AF)

DRAGON EGG

NAME	MP-KOSTEN	EFFEKT
Burn!	6	Feuerattacke (F)
Burnflame	12	Feuerattacke (GF)
Burnstrike	20	Feuerattacke (F)
Hellburner	42	Feuerattacke (AF)
Tremor	15	Erdattacke (GF)
Quake	40	Erdattacke (AF)
Howl	9	Windattacke (GF)
Howlsplash	14	Windattacke (LF)
Howlnado	45	Windattacke (AF)
Boom!	22	Explosionsattacke (GF)
Ba-Boom!	75	Explosionsattacke (AF)
MeteorStrike	50	Meteorattacke (F)
Zap!	24	Blitzattacke (GF)
Zap All	35	Blitzattacke (AF)
Gad Zap	55	Blitzattacke (F)
Dragon Zap	58	Blitzattacke (LF)
Crackle	16	Eisattacke (F)
Crackling	52	Eisattacke (AF)

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die keinen praktischen Nutzen haben. Ein Fehler hat sich leider letzte Ausgabe eingeschlichen: Die angeblichen Codes für "Der Morgen stirbt nie" sind natürlich für das aktuelle Bond-Abenteuer "Die Welt ist nicht genug" gedacht.

STRIDER 2

BEMERKUNGEN	CODE
Modulschutz aus	D008B754 E180 8008B754 E080
Strider 2:	
Boost	D002C12A A642 8002C128 0000 D002C1D2 A242 8002C1D0 0000
Energie	D00ABCB2 0001 800ABCB2 0004
Unverwundbar	800ABAB8 0002
Unendl. Zeit	8001CCE4 0000
Strider 1:	
Leben	D00F7D34 A044 300F7D34 0000
Unverwundbar	D00F7894 0096 300F7894 0000 D00F7896 A4A2 800F7896 0000
Levelwahl	8004D7FC 0001
Kostüme	8004D88E 0001

SPEC OPS

BEMERKUNGEN	CODE
Unendl. Zeit	80014028 0000
Unendl. Energie	D001B1F4 002A 8001B1F6 0000

BEDROCK BOWLING

BEMERKUNGEN	CODE
Spieler 1:	
Unendlich	D007B8C0 0000
Versuche	3007B8C0 0001
Alle Pins	D307B8C2 0000 3007B8C2 000A
Alle Dodos	E307B8C3 0000 3007B8C3 0003
Alle Juwelen	D307B8C4 0000 3007B8C4 0064 D109ADF4 0064 3009ADF4 0064
Spieler 2:	
Unendlich	D007B910 0000
Versuche	3007B910 0001
Alle Pins	D307B912 0000 3007B912 000A
Alle Dodos	E307B913 0000 3007B913 0003
Alle Juwelen	D307B914 0000 3007B914 0064 D109ADF4 0064 3009ADF4 0064

WOODY WOODPECKER RACING

BEMERKUNGEN	CODE
Alles frei	80084BF2 FFFF

WER WIRD MILLIONÄR

BEMERKUNGEN	CODE
Unendl. Joker	
Spieler 1:	D006FEC0 0001 3006FEC0 0000 D006FEC4 0001 3006FEC4 0000 D006FEC8 0001 3006FEC8 0000
Spieler 2:	D006FF20 0001 3006FF20 0000 D006FF24 0001 3006FF24 0000 D006FF28 0001 3006FF28 0000
Spieler 3:	D006FF80 0001 3006FF80 0000 D006FF84 0001 3006FF84 0000 D006FF88 0001 3006FF88 0000
Spieler 4:	D006FFE0 0001 3006FFE0 0000 D006FFE4 0001 3006FFE4 0000 D006FFE8 0001 3006FFE8 0000

PROFI TIPP



Schumi-Fans wie Ferrari-Hasser frohlocken bei "F1 Racing Championship" von Ubi Soft. Für die bislang beste Rennsimulation auf der PS2 hat MANIAC eine Handvoll nützlicher oder einfach nur unterhaltsamer Cheats zusammengetragen. us

FREIE FAHRT: Im Gegensatz zu allen anderen Codes gebt Ihr diesen Cheat im Titelbild ein. Nachdem ein Geräusch ertönt, habt Ihr freie



Emanzipation in der Formel 1: Statt dem starken Geschlecht die Drecksarbeit zu überlassen, langen mit unserem Cheat holde Mädels zu.

F1 Racing Championship

Auswahl – alle Optionen in den Menüs sind nun zugänglich!

●, ✖, ■, ▲, ↑, R1, L2, R2, R1

AUTORADIO: Drückt die Kombination während dem Rennen und Ihr könnt im Pausemenü jederzeit zwischen den sechs krachigen Musikstücken wählen (natürlich nur im Arcade-Modus).

●, ✖, ■, ▲, ↑, R1, ✖, ✖

IESE EFFEKTE: Mit diesem Code bekommt Ihr obskure Geräusche zu hören.

●, ✖, ■, ▲, ■, ←, ↑, ←

BOXENLUDER: Aktiviert den Cheat wie gehabt im Rennen, danach müsst Ihr allerdings zurück ins Hauptmenü. Startet Ihr nun zu einem neuen Lauf, wird der nächste Reifenwechsel gleich viel attraktiver: Statt bulliger Overall-Schrauber

steht nun ein Rudel lieblicher Schönheiten zur Arbeit parat.

●, ✖, ■, ▲, R1, R2, L2, L1

GIB STOFF: Mit dieser Kombination wird aus Eurem F1-Boliden eine Rakete: Spitzengeschwindigkeiten weit jenseits der 400 km/h sind auf langen Geraden drin.

●, ✖, ■, ▲, →, ↓, ←, ↑

NAHAUFNAHME: Wenn Ihr das Rennen durch die Augen Eures Fahrer betrachten wollt, hilft dieser Code weiter.

R2, L2, ✖, R2, L2

FÜHRERSCHEIN: Habt Ihr mit den Aufgaben in der Fahrschule zu kämpfen, drückt Ihr einfach folgende Kombination, um diese kurzerhand zu erledigen.

●, ✖, ■, ▲, ↑, ↓, ←, →

GIB DIR DEN WAHNSINN!

JETZT MIT **3** NEUEN PRÄMIEN

WIRBST DU EINEN ABONNENTEN, SCHICKEN WIR DIR VÖLLIG KOSTENLOS EINE VON DREI TOLLEN PRÄMIEN!

PS/PS2



CD9000

Cheat-System für PSOne (oder PS2 mit PS-Spielen). Schummeln wie die Profis und dazu Speicher für 120 Spielstände!

Dreamcast



MP3-Player

Damit spielt der Dreamcast problemlos jede MP3-CD ab. Die Software ermöglicht die Erstellung von Playlists und mehr.

Gameboy



XPloder Fun

Cheat-System für den Gameboy mit über 500 vorgespeicherten Cheats für Topspiele & Pokemon. Mit Eingabemöglichkeit!

Ganz einfach: Wirbst du einen neuen Abonnenten für die MANIAC, bekommst du von uns eine der oben genannten Prämien. Diese erhältst du schnellstmöglich, sobald der neue Abonnent seine Abo-Rechnung bezahlt hat.

ABO-HOTLINE

089/85709145

Als neuer Abonnent sparst du ebenfalls: Statt 70,80 Mark (12 MANIACs am Kiosk) zahlst du nur **60,80 Mark** - ein ganzer Zehner weniger!

Abo per email
maniac@pan-adress.de

Abo per Fax
089/85709131

Abo im Internet
www.maniac-online.de

Abo per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MANIAC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

FÜR DIE PRÄMIE

ICH habe einen neuen Abonnenten geworben und möchte eine der drei Prämien bekommen. Sobald der Abonnent (nebenan ausfüllen) gezahlt hat, geht mir diese schnellstens zu.

NAME, VORNAME _____

STRASSE, HAUSNUMMER _____

PLZ, WOHNORT _____

DATUM, UNTERSCHRIFT _____

Ich will folgende **Prämie:**

PS2 XPloder CD 9000
KOSTET IM HANDEL 40 MARK!
Für PSOne & PS2. 10.000 Cheats sind bereits gespeichert, noch mehr lassen sich eingeben.

MP3-Player für Dreamcast
KOSTET IM HANDEL 50 MARK
Perfekt: Mit dem Dreamcast die neusten MP3-CDs problemlos abspielen.

X-Ploder Fun für Gameboy
KOSTET IM HANDEL 50 MARK
Schummelmodul für alle Gameboy-Modelle. Natürlich Action-Replay-kompatibel.

FÜR DAS ABO

JA! Ich will MANIAC für ein Jahr abonnieren (60,80 Mark). Das Abo verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht vor Ablauf bei pan-adress (Adresse links unten) kündige.

NAME, VORNAME _____

STRASSE, HAUSNUMMER _____

PLZ, WOHNORT _____

DATUM, UNTERSCHRIFT DER MINDERJÄHRIGEN _____
DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT KENNNTNIS NÄHME DES WIDERRUFSRECHTS _____

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MANIAC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:
 GEGEN RECHNUNG BEQUEM PER BANKEINZUG

WENN ICH PER BANKEINZUG ZAHLE:

BANKLEITZAHL _____

KONTONUMMER _____

GELDINSTITUT _____



Es war einmal...

MANIAC vor fünf Jahren

Vor einer halben Dekade verkündeten wir Nintendo-Fans gleich zwei Hiobsbotschaften: Zum einen die Verschiebung des N64 in Japan und Europa, zum anderen Squares Absprung von Big Ns Entwickler-Liste – 'Final Fantasy 7, Sony-Debüt statt Nintendo-Sequel' konntet Ihr auf dem Cover der April-Ausgabe lesen. Ebenfalls für Diskussionsstoff sorgte unsere Reportage über Schlampereien in Sachen PAL-Anpassung von Spielen – zahlreiche Industrievertreter durften sich zu diesem heiklen Thema äußern. Konsolen-Spiele zum Downloaden und Spielen übers Internet: Schon lange vor PS2 und Dreamcast experimentierten Firmen mit Online-Inhalten (z.B. Sega Channel). MANIAC informierte über Kosten, Verfügbarkeit und Zukunftsaussichten.

DAS JÜNGSTE GERICHT

MARTIN SCHNEIDER
(MANAGER CONSUMER
SOFTWARE DIVISION,
KONAMI OF EUROPE)



Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Tetris (ELORG, 1987)

"Ich bin darin sooo schlecht! Irgendwie stapeln sich diese elenden Klötze schon, bevor ich überhaupt reagieren kann. Und Training hat auch keinen Sinn, wenn mich sogar schon fünfjährige Dreikäsehochs schlagen... oder was noch schlimmer ist: Selbst meine Freundin spielt mich in Grund und Boden!"

2. SSX (EA, 2000)

"Sorry EA: Als begeisterter Snowboarder würde ich solche Pisten gerne mal befahren – habe sie aber noch nie finden können. Muss ich dazu etwa erst auf den Mars fliegen oder das Fegefeuer bestehen? Zudem werd' ich das Gefühl nicht los, dass der Titel bald mit grünem Untergrund als 'Tony Hawk's Magic Race 4051' verkauft wird..."

3. ISS Pro Evolution 2 (KONAMI, 2001)

"Alle drei Tage erklären mir meine Kollegen, eine neue Version von 'ISS' sei eingetroffen, die unbedingt ausführlich getestet werden müsse. Aber warum gleich stundenlang? Und von Jubelstürmen begleitet? Partystimmung im Büro – und auch noch ohne mich? Es ist schon schwierig, gutes Personal zu bekommen..."

NextTime
5/2001

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Wie wär's mal mit einer explosiven Partie "Bomberman"-Billard? Die Regeln sind simpel: Mit einem vorgegebenen Vorrat an Bomben sprengt Ihr bunte "Bomberman"-Köpfe vom grünen Filz. Entsprechende Schutzkleidung und mehrere Queue-Sets müsst Ihr jedoch selbst mitbringen!



ERSCHEINT AM 4. April

JAPAN



1	Onimusha Action-Adventure	Capcom 2. Quartal
2	Pokémon Crystal Rollenspiel	Nintendo nicht bekannt
3	Panzer Front Biz Strategie	Enterbrain nicht bekannt
4	Donkey Kong Country Jump'n'Run	Nintendo erhältlich
5	Yugioh Duel Monsters 4 virtuelles Kartenspiel	Konami nicht geplant
6	Pokémon Stadium Gold & Silver Monsterzucht	Nintendo nicht bekannt
7	Victorious Boxers Sportspiel	ESP nicht geplant
8	Dragon Quest 3 Rollenspiel	Enix nicht geplant
9	Lunatic Dawn Tempest Rollenspiel	Art Dink nicht geplant
10	Pachisuro Aruze Kingdom 4 Glücksspiel	Aruze nicht geplant

Vorhang auf für die Xbox: Microsoft präsentiert auf dem **Gamestock-Event** in Redmond erste spielbare Versionen ihrer Eigenentwicklungen. Darüber hinaus werden prominente Spiele-Designer aus aller Welt (auf der Gästeliste stehen u.a. Peter "Black & White" Molyneux und Lorne



"Oddworld: Munch's Oddysee" Lanning) ihre **Xbox-Starttitel** präsentieren. Wir sind vor Ort und versorgen Euch mit brandaktuellen Infos und Szene-Gerüchten. Gruselig wird's im Preview-Teil: Endlich dürfen wir Infogrames Horror-Abenteuer **Alone in the Dark: The New Nightmare** (PSone, PS2, Dreamcast) Probe zocken. Der

Schattenmann Mike LeRoi hat uns diese Ausgabe leider versetzt, doch nächsten Monat erfahrt Ihr endlich Neues über **Shadow Man: 2nd Coming** (PS2). Außerdem dürft Ihr Euch auf einen spannenden Test-Teil freuen: So nehmen wir u.a. Konamis Grusel-Abenteuer **Shadow of Memories** (PS2, Bild), Rares vulgäre N64-Action **Conker's Bad Fur Day** und LucasArts PS2-SciFi-Shooter **Star Wars Starfighter** unter die Lupe.

Rein ins Leder und rauf auf den Bock:
 Moto GP ist da. Die ultimative
 Herausforderung für jeden Höllenreiter.
 Auf den anspruchsvollsten Renn-
 strecken der Welt kannst du dich mit
 den furchtlosesten Fahrern der
 500er-Klasse messen. Kopf hoch.
 Knie raus. Auch wenn's weh tut.



Suzuka – da war ich so
 an. Hab nen Superstart
 gt. Gleich mal vier Plät-
 nemacht. Von Anfang
 ich in der Spitzen-
 Und als mir Kenny
 auf die Pelle rük-
 er mal locke
 st. In der vor-
 h mir Creveil-
 rem spät
 und innen
 geflogen,
 Biagim
 euch,
 ge-
 tte.
 10

KISS YOUR KNEE GOODBYE.

PlayStation 2



PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (1,21 DM/Min.) www.DE.scee.com

Und nicht vergessen: Biker mit Köpfchen tragen Helm.

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation.
 Game © 1998, 2000 Namco Ltd. All rights reserved. A Namco Product. Published and distributed by Sony Computer Entertainment Ltd.

TRAKA FRANKFURT

bi
 nie
 brich
 hab g
 Kaffee g
 Jerez, da
 da könnt ic

die Kur-
 mindestens,
 windlig und plötzlich

Kopf.
 en schon
 was passiert? Der
 mir hinten aus und ich
 durch die Luft wie ein Crash-
 test-Dummy. Ich hab gebrüllt und
 mir erst mal nen Kaffee geholt. Aber
 nächstes Mal, in Jerez, da schnapp
 ich mir den Biaggi, da könnt ihr euch
 drauf verlassen.

HORMONBEDINGTE DAMENBÄRTE & BRUSTIMPLANTATE BEIM MANN...

...IST NUR EINE VON
HUNDERTEN SCHRILLER
FRAGEKATEGORIEN, DIE
DER GNADENLOSE SHOW-
MASTER JACK FÜR SIE
BEREITHÄLT!

www.jack.de



**YOU DON'T KNOW
JACK**

Die Quiz Show zwischen Wissen und Wahnwitz! Ab April auch für Playstation



läuft auch auf

PlayStation 2

Auch erhältlich für

