

MANIAC

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST

DER HORROR GEHT WEITER

RESIDENT
EVIL 3
REMEMBER

Metal Gear
Solid Integral

Nachschub für Topspione:
Snakes neue Missionen

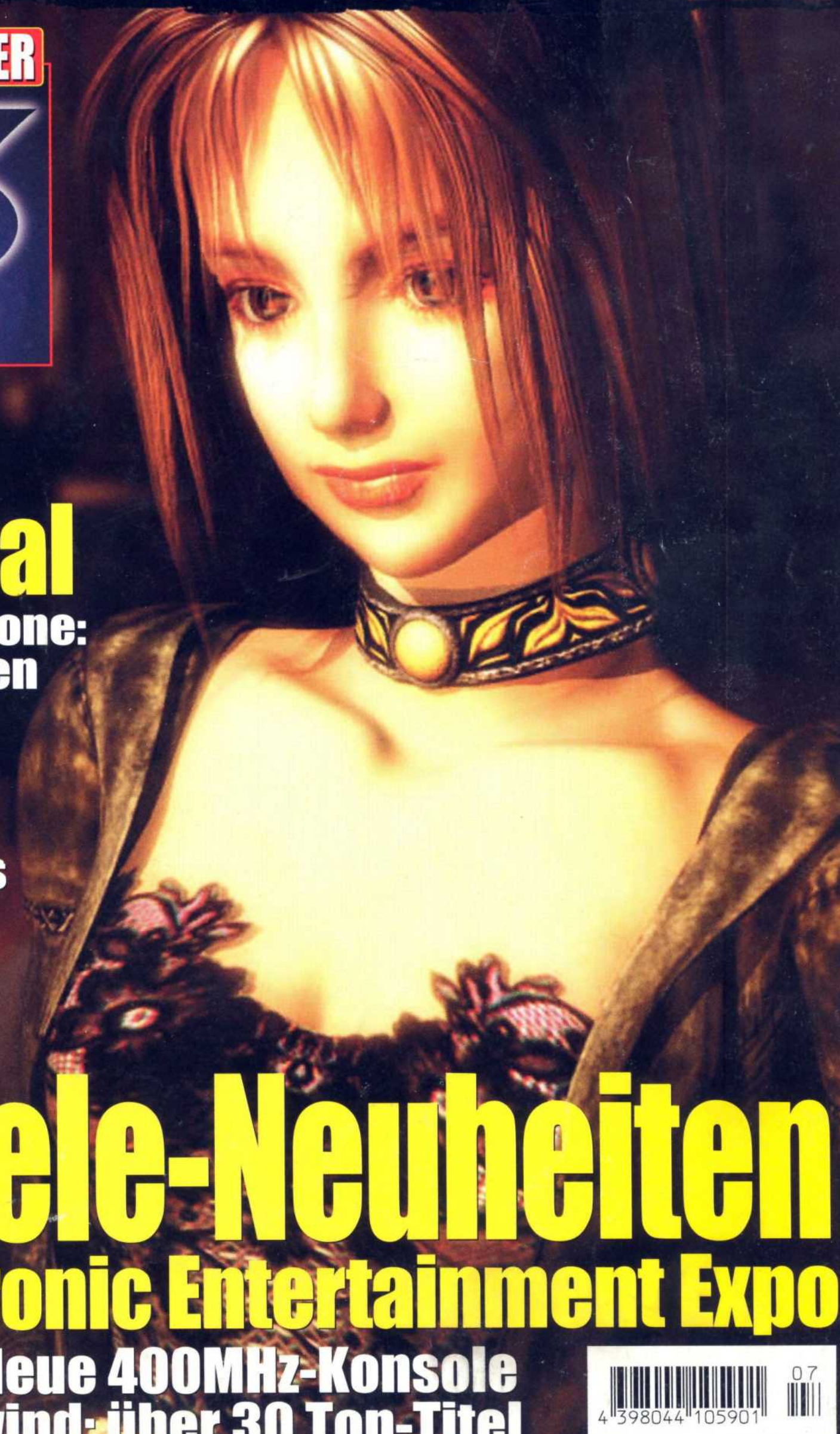
Koudelka

Brandneu: Mystisches
Horror-Rollenspiel

25 SEITEN SONDERTEIL

250 Spiele-Neuheiten
von der Electronic Entertainment Expo

Nintendo vs Sony: Neue 400MHz-Konsole
Dreamcast im Aufwind: über 30 Top-Titel



V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den Champagner!

KOPF → **AUGEN**

← **NASE**

Du riechst Benzin, Gummi und den (Angst?) Schweiß – noch Fragen?

← **NERVEN**

Zeigst Du Nerven? Fahr heim!

Jenseits der 200 km/h schaut Du der Gefahr ins Auge!



← **HERZ**

Defibrilieren!!!

← **MAGEN**

Dir dreht's den Magen um!

Du drehst am Rad!

→ **HAND**

viermal gebrochen!

← **GESÄSS**

Hier brauchst Du viel Gefühl!

→ **OBERSCHENKEL**

Das bringt die PlayStation ans Limit!

V-RALLY 2



- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich



→ **FUSS**

Kick down!

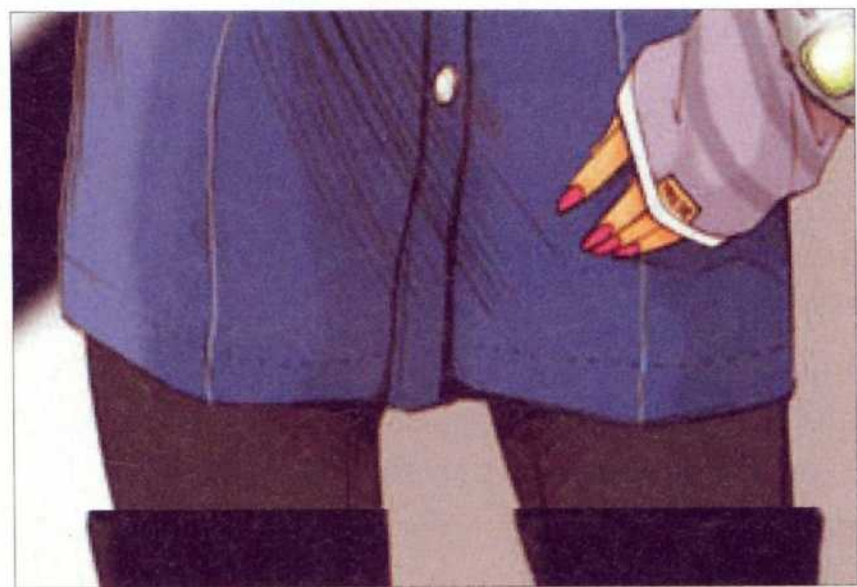
www.v-rally.com





ALLES WIRD GUT

In der vorletzten MANIAC baten wir zum Urnengang – sind die Weichen für den Dreamcast-Erfolg gestellt, oder fährt Sony mit der Playstation 2 direkt in den Spielspaß-Hauptbahnhof? Fakt ist, daß Euch die potentiellen technischen Features der PSX 2 mächtig imponiert haben. Über 50% wollen auf die Playstation 2 warten, ehe die nächste Konsole ins Haus kommt. Allerdings war zum Umfrage-Zeitpunkt noch nichts über das kommende Nintendo-System bekannt – dies hat sich nun geändert. Kurz vor der E3 in Los Angeles ließ Nintendo die ersten Spezifikationen über ihr „Project Dolphin“ (definitiv nicht der endgültige Name) verkünden. Viel wichtiger als detailgenaue technische Spezifikationen (Power-PC Hauptprozessor mit 400 MHz und ein 200-MHz-Grafikchip, siehe E3-Messebericht) sind die Allianzen, die Nintendo eingeht. Nach dem Vorbild von Sega (Hitachi) und Sony (Toshiba) hat sich Nintendo einen Partner aus der Unterhaltungselektronik gesucht: Matsushita (u.a. mit dem Label Panasonic erfolgreich) wird das DVD-Laufwerk für Nintendo entwickeln; Ja, Ihr habt richtig gelesen: Nintendo geht beim Speichermedium keine eigenen Wege, sondern schließt sich der DVD-Euphorie an. Und legt Wert auf die Feststellung, daß „Project Dolphin“ DVD-Filme abspielt. Außerdem wird IBM die CPU beisteuern, was sich kostengünstig auf den Hardware-Preis auswirken könnte.

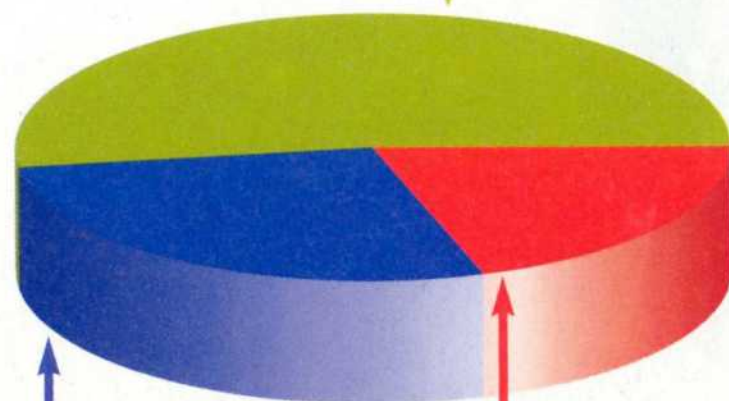


Espionage NTS (NEC, 1999)

Und was halten wir davon? Zumindest ist es gut zu wissen, daß Nintendo aus Fehlern in Bezug auf das Modul-basierte N64 gelernt hat, und daß der Japan-Gigant den Sprung vom Kinderspielzeug zur Entertainment-Maschine endlich nachvollzieht. Mit dem Dreamcast-Start im Herbst sowie den spektakulären Sony- und Nintendo-Ankündigungen für das Jahr 2000 sehen wir Spieler dem nächsten Millenium mit freudiger Erwartung entgegen.

Sind die Würfel schon gefallen? Von der Playstation 2 erhoffen sich viele Spieler wahre Wunderdinge. Noch aber ist die Konsole Fiktion, der Dreamcast dagegen Realität. Zum Deutschland-Start des Dreamcast werden wir die Umfrage wiederholen – mal sehen, was dann für ein Ergebnis herauskommt.

52% „Ich warte auf die Playstation 2“



28% „Ich werde mir wahrscheinlich beide Systeme zulegen“

20% „Ich entscheide mich für den Dreamcast“

MAN!AC

NEWS



6

Rollentausch: Koudelka

"Resident Evil" trifft "Final Fantasy 7": Prügelspezialist SNK betritt mit einem Horror-RPG neue Pfade.

8 Cyber-Skating 2200: Trickstyle

Acclaim schickt Euch per Hoverboard durch die Zukunft

10 Snake schleicht weiter: Metal Gear Solid Integral

Mit 300 VR-Missionen und spielbarer Ego-Perspektive lockt Konami MGS-Fans zu einem Neukauf

12 Voll durchgedreht: 360

Gnadenlose Hoverbike-Duelle in Cryos neuem Rennspiel

14 Vier für die Freiheit: Gungage

Keine Gnade für außerirdische Invasoren: Bei Konamis Actionkracher räumt Ihr mit den Playstation-Aliens auf.

16 Schneewittchen und die sieben Särge: D2

Kult-Spieldesigner Kenji Eno über seinen Dreamcast-Horror

18 Nachrichten: Informationen rund um's Videospiel

44 Pillen-Power: Pac-Man World

Neues „Pac-Man“-Abenteuer zum 20jährigen Jubiläum

50 Zombie-Massaker: Resident Evil 3 Nemesis

Kein Erbarmen: Der dritte Teil der schockierenden Zombie-Serie ist noch spannender, noch härter und noch blutiger!

14

Konami läßt nicht locker: „Gungage“ schickt Playstation-Söldner auf eine bleihaltige 3D-Mission.

12

Frankreich rüstet auf: Cryo setzt Euch in hochmoderne „360“-Hoverbikes.

37

Spiele, soweit das Auge reicht: MAN!AC schaut auf der E3 besonders genau hin und präsentiert die interessantesten Titel auf 24 Seiten.

FEATURES

37

Electronic Entertainment Expo '99

Messehektik, Lärm und viele Spiele: MAN!AC jettet für Euch an die Westküste und berichtet von der größten Spielemesse der Welt. Wer macht das Rennen: Sega, Sony oder Nintendo?

23 Spieleführer '99: Action

Gönnt Euren Daumen keine ruhige Sekunde: Mit unserem Genre-Special taucht Ihr in die Welt des Dauerfeuers ein!

78 Hinter den Kulissen einer Spieleredaktion

Schluß mit romantischen Illusionen: Wir enthüllen schonungslos das wahre Leben eines Spieleredakteurs.

TIPS & TRICKS

89

Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospiele

92 Missions-Tips: Warzone 2100, Teil 2

96 Player's Guide: Driver, Teil 1

95 Codes für Game Buster & X-Ploder

95 Profi-Tip: Need For Speed – Brennender Asphalt

RUBRIKEN

3 Editorial

63 So bewerten wir

80 Handheld

81 Abo-Anzeige

82 Arcade

84 Leserbrief

85 Impressum/Inserenten

86 Kleinanzeigen

88 Knowhow

98 Vorschau

PRESENTS

PAL-TESTS



64 Driver



68 Actua Ice Hockey 2



74 Blood Lines



77 Charlie Blast's Territory



74 Dreams



68 GTA London 1969



77 Hugo 2



71 Mega Man X4



70 Player Manager 99



76 Puma Street Soccer



67 Rugrats



70 R-Type Delta



72 Star Wars Episode 1: Racer



71 Trap Runner



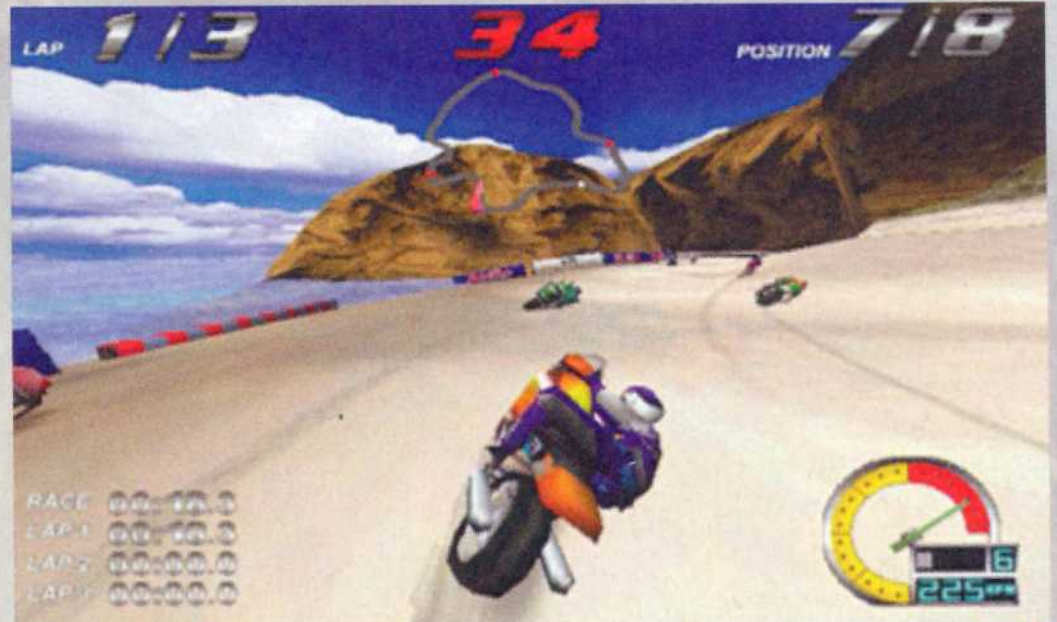
76 Triple Play 2000



IMPORT-TESTS



38 3Xtreme



34 Redline Racer



Rollen- tausch



Wolfsmensch

WORK in SNK, 2D-Prügelspezialist par excellence, entführt Euch mit dem Horror-Rollenspiel "Koudelka" in eine Welt voller schauerlicher Gestalten. Seid Ihr bereit für den Kampf?



Horror-Spiele sind gefragt. Da ist es nicht verwunderlich, daß sich auch Spiele-Spezialisten aus anderen Genres um die Gunst der Käufer bemühen. Jüngstes Beispiel: SNK. Mit "Koudelka" macht der Neo-Geo- und Prügel-Veteran einen Ausflug ins Rollenspiellager. Gewürzt mit einer kräftigen Prise Gruselflair entsteht für die Playstation eine interessante Mischung, die "Final Fantasy"- und "Resident Evil"-Fans gleichermaßen anspricht. Im Moment ist noch wenig über die Story bekannt, aber folgende interessante Details wollen wir Euch nicht vorenthalten: Die Handlung spielt in der Gegend von Wales im Jahr 1898. Im 16. Jahrhundert wurden dort alle Klöster geschlossen – eines allerdings, "Meneton" benannt, schon viel früher. Die mysteriösen Gründe, die zur schnellen Schließung führten, hielt mächtige Leute später nicht ab, den heiligen Ort als Gefängnis und Exekutionsstätte zu mißbrauchen. Viele Jahre später, am 31. Oktober 1898, stattet Koudelka dem Kloster einen Besuch ab, und das Verhängnis nimmt seinen Lauf...

Geist



Mitterrüstung



Höllenhund

Im Gegensatz zu "Silent Hill" oder anderen Genre-Vertretern setzt "Koudelka" weniger auf Splattereffekte und handfeste



Koudelka auf der Flucht: Mit hastigen Schritten durchquert sie das alte Gemäuer.



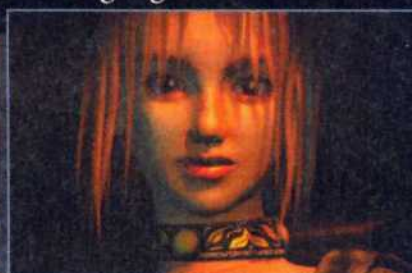
Das Labor des Klosters würde sogar Dr. Frankenstein in Entzücken versetzen



Obige Bilder stammen von der Entwicklerumgebung, nicht von der Playstation-Fassung.

Action; vielmehr wird versucht, ein Stephen-King-Flair mit unterschwelligem Horror zu erzeugen. Extrem detaillierte und stimmungsvoll beleuchtete Hintergrundgrafiken bilden das Fundament des subtilen Grusels. Die verschiedenen Monsterkreationen – sie repräsentieren die Seelen der in Meneton hingerichteten Personen (u.a. Ritterrüstungen, mittelalterliche Adelsmänner und kopflose Untote) – unterstreichen die düstere, gotische Stimmung. Bei einer Konfrontation mit einem Gegner wird wie bei "Final Fantasy 7" in eine rundenbasierte Kampfsequenz gewechselt. Wie auf den Bildern am linken Rand zu erkennen ist, stehen Euch allerhand Waffen und ein umfangreiches Magiesystem gegen die Höllenwesen zur Verfügung. Die Liebe

Kopflose



Szenen aus einer gerenderten Zwischensequenz: Koudelka und Edward treffen aufeinander.

Erste Bilder der Playstation-Version: Die Grafik der Kampfsequenzen muß sich vor "FF 7" nicht verstecken.



Gargoyle



An der Guillotine klebt noch das Blut der Hingerichteten – Das Kloster Meneton wurde als Exekutions- und Folterstätte (Bild rechts oben) mißbraucht.



Man kann die angsterfüllten Schreie der Opfer nur erahnen



Auch Klosterbewohner wollen ernährt werden: Die Hauptdarstellerin Koudelka auf der Suche nach Eßbarem.

Die drei Hauptcharaktere im Gespräch: Lippensynchrone Sprachausgabe war den Entwicklern sehr wichtig.



GEFANGENE DES SCHICKSALS

Die Hauptdarsteller



Koudelka Jasant

Koudelka Jasant: Das 19 Jahre alte Zigeuner-Mädel wurde in einem kleinen Dorf in Wales geboren. Als Kind entdeckte sie ihre Fähigkeit, mit Geistern zu sprechen. Dies jagte ihren Leuten jedoch Furcht ein; so verließ sie ihr Dorf und besucht das Kloster, weil ein Geist sie zu sich rief.

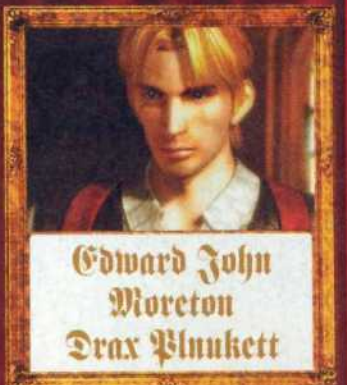
zum Detail zeigt sich auch an diesem Beispiel: Sprechen die Charaktere, so bewegen sie ihre Lippen synchron zur Sprachausgabe. Für die Spielentwicklung zeichnen sieben Ex-Square-Mitarbeiter verantwortlich, die u.a. an "Seiken Densetsu 1&2" („Secret of Mana“-Reihe) und "Shokaigi" mitwirkten. Der Chef des Teams, Hiroki Kikuta, war verärgert über die Firmenpolitik des Rollenspielgiganten: "Ich bin sehr froh, daß ich bei Square Erfahrung sammeln

konnte, aber wenn abzusehen war, daß sich ein Titel unter 500.000 Einheiten verkaufen würde, stoppten sie die Entwicklung. Vorher waren es noch 300.000 Stück – der Druck auf mich wurde einfach zu groß." Er packte seine Koffer, gründete im März letzten Jahres das Entwicklerteam "Sakunos" und begann die Zusammenarbeit mit SNK. Ein US-Release von "Koudelka" wurde kürzlich offiziell bestätigt. Für alle hiesigen Rol-



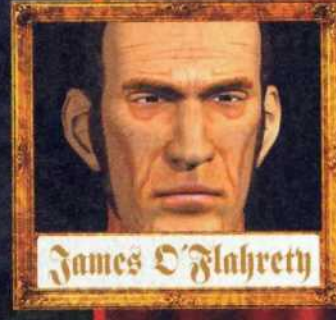
Skelett

Edward John Moreton Drax Plunkett: Der 20 Jahre alte Sohn von reichen Eltern erblickte in London das Licht der Welt. Als Kind fühlte er sich von ihnen vernachlässigt und begann aus diesem Grund eine lange Wanderschaft. Er gilt als romantisch und egoistisch zugleich. Er besucht Meneton, um über sein Leben nachzudenken.



Edward John Moreton Drax Plunkett

James O'Flaherty: Der katholische Priester wurde vor 53 Jahren in Irland geboren. Nach seinem naturwissenschaftlichen Studium an einer englischen Universität beschloß er Geistlicher zu werden. Seine Interessen sind weitgestreut: Theologie, Naturwissenschaft und Geschichte.



James O'Flaherty

Auf der Suche nach einem geheimnisvollen, gestohlenen Gegenstand verstrahlt es ihn in das Kloster Meneton.



lenspiel- und Horror-Fans bleibt nur zu hoffen, daß dieser interessante Titel den Sprung nach Europa schaffen wird. os/nc

TITEL	Koudelka
HERSTELLER	SNK
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	nicht bekannt
"Resident Evil" trifft "Final Fantasy 7": Atmosphärisches Rollenspiel mit starkem Horror-einschlag.	



Die stilvolle Ausstattung der Kirche und das schummrige Kerzenlicht erzeugen eine meditative Stimmung



Käfer





Anatomie und Animation der Fahrer sind bemerkenswert: Trotz dieser Detailgenauigkeit läuft "Trickstyle" (Arbeitstitel) flüssig.

Hoffentlich seid Ihr schwindelfrei: Der Kurs führt Euch über exotische Bauten!

CYBER SKATING 2200

In ferner Zukunft regieren Angst, Armut und ein Mega-Konzern die Erde - wie gut, daß Ihr als trickreicher Sport-Profi dem Elend entfliehen könnt!



Fiona Sperry produziert "Trickstyle" - über dem Portrait das Firmenlogo.

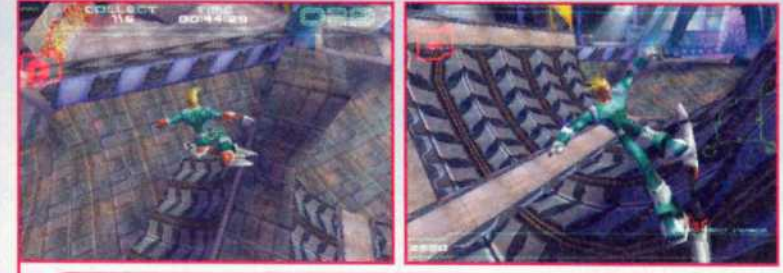
Die japanische Sosumi-Company will Ende des 22. Jahrhunderts ihre neue Hover-Technologie gewinnbringend quer über den Globus verkaufen. Damit ist es möglich, Materie über Wasser schweben zu lassen - Megastädte könnten sich mit dieser Technik über angrenzende Ufergebiete ausbreiten und so der akuten Platznot entgehen. Doch der Markt wird überschätzt, die Kosten für "Hover-Tec" sind illusorisch hoch. Da greift der Konzern zu einer fatalen Notlösung: Unterirdisch gezündete Nuklearwaffen erwärmen den



Heiße Hover-Action muß locker-flockig aussehen - auch wenn Eure Existenz davon abhängt: Acclaims "Trickstyle" verbindet ein Sci-Fi-Rennspiel mit düsternen Storyelementen.

Erdball um mehrere Grad und führen weltweit zu Überschwemmungen, plötzlich muß jede Regierung die Technik kaufen, um das Ertrinken von Millionen Menschen zu verhindern. Reiche Staaten wie die USA und Japan bauen gigantische Neo-Städte auf Schwebepattformen - arme Staaten versinken in einem Chaos aus Not, Anarchie und Flücht-

lingstreks. Sosumi steigt vom Technik-Unternehmen zum Quasi-Alleinherrscher der Welt auf. Doch mehr und mehr Menschen rebellieren gegen diese Allmacht des Geldes, und so besinnt sich Sosumi des alten römischen Mottos "Brot und Spiele": Die Sportliga "Trickstyle Pro Tour" fesselt die Massen an die Bildschirme und gibt den besten Gladiatoren die Chance, durch Sprung-, Renn- und Trickfertigkeiten das nasse Elend zu verlassen.

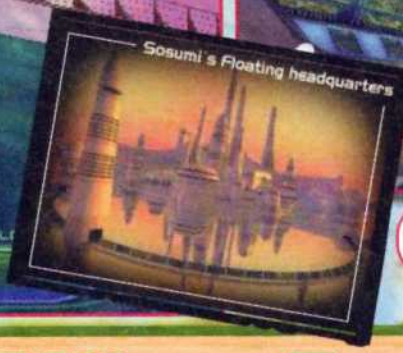


Übt erst mal in der Halfpipe: Trickmanöver helfen Euch, während des Rennens zu überholen.





Gib' Schub, Manni: Mit dem Rocket-Trick legt sich Euer Pilot auf das Board...ab geht's!



Combo-Tricks leicht gemacht: Beachtet die Symbole am linken Bildrand. Sobald ein Icon erscheint und nach unten fällt, startet Ihr schon den nächsten Move.



So werft Ihr Euch in enge Kurven: Gewichtsverlagerung hilft beim Manövrieren.

Der jährliche "Velocity"-Champion zieht nämlich für immer in eine luxuriöse Residenz in den Wolkenstädten. Jetzt seid Ihr an der Reihe. Schnappt Euch einen von neun unterschiedlich begabten Hoverboardern und lernt so schnell wie möglich über 40 Stunts – diese verbessern Eure Gewinnchancen während des Rennens, in dem Ihr in flottem Tempo Steilwände erklimmt. Damit nicht genug: In den drei Austragungsorten Tropical Manhattan, Future London und Ariel Tokyo lauern auch Abzweigungen, Sackgassen und Hunderte von kniffligen Kurvenkombinationen. Deshalb lernen bedächtige "Velocity"-Gladiatoren das Einmaleins des Sports erst in der Arena. Hier düst Ihr durch Halfpipes und unebenes Terrain, um mit der Physik der Boards klarzukommen. Mit Padkommandos verknüpft Ihr Tricks zu Combos und legt so atemberaubende Manöver auf's Cyber-Parkett. Wer etwa nach einem Sprung an der Steilwand Raketenmanöver oder zweifache Drehung ansetzt, schießt meterhoch in die Luft. Als optisches Gimmick zieht Euer Board stets einen effektvollen Leuchtschweif hinterher, mit dem Dreher noch spektakulärer aussehen!

Satte 16 Spielmodi sorgen bei zwei (Playstation) bis vier Spielern (N64, Dreamcast) für Abwechslung: "Fox &

Mikro-Revolte

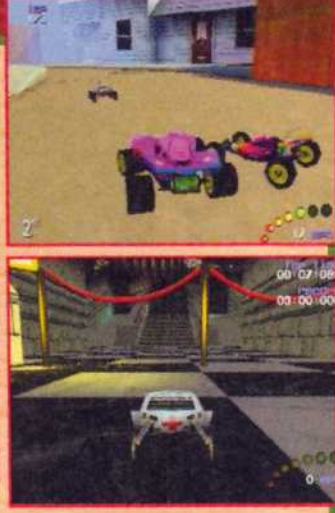
Der zweite Acclaim-Renner startet im Herbst vorerst nur auf N64 und Playstation – eine spätere Dreamcast-Umsetzung ist aber nicht ausgeschlossen. Bei "Revolt" balgen sich funkgesteuerte RC-Autos in einem Mini-Grandprix an aberwitzigen Orten – oder habt Ihr schon einmal Wettrennen auf einem Kreuzfahrt-Dampfer, im Supermarkt oder dem Museum gefahren? Highlight der Funk-Show ist vor allem die akkurat umgesetzte Physik der Mini-Ferraris: Die Winzlinge fallen wie echt von Treppenstufen, während die Federung den Aufprall mindert. Natürlich wird bei der rabiaten Schlacht auch gedrängelt und geschossen. Bullige Pick-Ups drücken im Vorbeifahren dem Vordermann mal eben den Kotflügel ein, der Geschädigte grüßt mit Raketensalven gebührend zurück. Während die N64-Variante mit Speichererweiterung in hoher Auflösung erstrahlt, leidet die Playstation-Variante mit grafischen Abstrichen – Spaß macht die ungewöhnliche Mini-Rally aber trotzdem.



Auf dem Nintendo 64 sieht die Mikro-Rally dank Speichererweiterung fast wie das PC-Vorbild aus.



"Revolt" auf der Playstation: Wer zu langsam für's Treppchen ist, wehrt sich kurzerhand mit Extrawaffen!



Hounds", "Bomb Tag" und andere Modi variieren den Renngedanken und legen unterschiedlichen Wert auf Stunts. Habt Ihr Euch mit Diamanten-Sammeln bewährt, öffnen sich die ersten Tore in der Garage der "Challenge"-Meisterschaft. Jede Pforte steht für ein neues Rennen, nur wer alle obligatorischen Übungen absolviert, darf bei jedem Start dabei sein. Dann geht's los: Ihr schießt einen Steilhang hinab und genießt die futuristisch-abstrakten Szenarios des 22. Jahrhunderts. Auch wenn Ihr hier und dort an den Trümmern von Big-Ben und Piccadilly Circus vorbeirauscht: Diese Welten sind eine Mischung aus röhrenförmigen Metallschienen, extravaganten Bauten und Achterbahnen.

Die Boards lassen sich ohne Mühe schwingvoll durch die Kurse lotsen, die englischen Spieldesigner "Criterion" (siehe "Redline Racer" im Import-Testteil) setzen auf schnellen, unkomplizierten Arcade-Spaß. Profis krönen ihre Board-Beherrschung mit immer spektakuläreren Stunts – je näher das Finale im "Tokyo Skydome" rückt, desto hartnäckiger verfolgen Euch die Konkurrenten. Eine Kursübersicht am rechten Bildrand zeigt Kurven und die Position anderer Skater an. Hängt Euch 'rein: Nur der Liga-Sieger darf am Ende der Saison seine Rente genießen, den anderen steht buchstäblich das Wasser bis zum Hals... cb



Impressionen einer "Trickstyle"-Vorführung: Geübte Hover-Skater schaffen spektakuläre Stunts!



TITEL
Trickstyle
HERSTELLER
Acclaim
SYSTEM
DC, Playstation, N64
BRD-RELEASE
Spätherbst
Trotz Stunt-Overkill:
Dieses Hover-Rennen
spielt sich flott und
schnörkellos. Ein Tip
für "Wipeout"-Fans!





Snake schleicht weiter

Einmal ist nicht genug: Mit dem generalüberholten "Metal Gear Solid Integral" schafft Konami Nachschub für Playstation-Spione.

Dem Status als Playstation-Großeignis wurde "Metal Gear Solid" nicht nur spielerisch, sondern auch kommerziell gerecht: 3,5 Millionen Exemplare konnte Konami weltweit absetzen. Um den zahlreichen Fans die Wartezeit auf den zweiten Teil (an dem bereits gearbeitet wird) zu verkürzen, wurde eine bewährte Taktik von Capcom übernommen. Ähnlich wie beim "Resident Evil Director's Cut" erscheint auch von "Metal Gear Solid" mit der "Integral"-Fassung eine Neuauflage, die über einen günstigen Preis und neue Extras Solid Snakes Anhänger erneut begeistern soll.

Während Capcoms Horroradventure nur dezent überarbeitet wurde, haben sich Hideo Kojima und sein Team kräftig ins Zeug gelegt. Aufbau und Handlung des Originals bleiben zwar unverändert, dafür finden zahlreiche Neuerungen den Weg in's japanische "Metal Gear Solid Integral". Um ein breiteres Publikum zu erreichen, wurde die Anzahl der Schwierigkeitsgrade auf fünf Level aufgestockt: Anfängerspione erfreuen sich auf "Very Easy" bereits zu Spielbeginn an einer MP5 mit Schalldämpfer und unbegrenzter Munition, Profis dagegen knabbern am härtesten "Extrem"-Level. Neben dem Verzicht auf ein Radar plagen Euch hier besonders aufmerk-



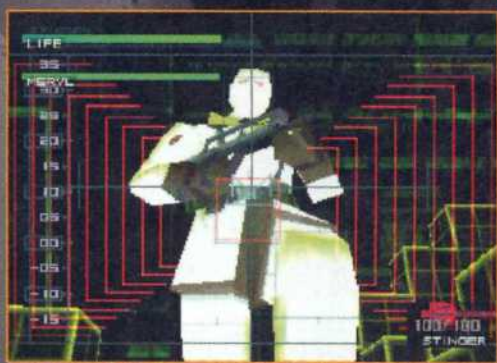
same Gegner, die ein doppelt so großes Sichtfeld haben. Für ein völlig neues Spielgefühl dürfte der "1P View Mode" sorgen: Dahinter verbirgt sich die bekannte Ego-Perspektive, doch diesmal mit einem besonderen Kniff. Konntet Ihr Euch bisher damit nur umschaun und nicht bewegen, fallen diese Einschränkungen nun weg. Somit steht Euch nach einmaligem Durchspielen kein Hindernis mehr im Weg, die Story wirklich durch Snakes Augen zu erleben. Auch von seinen unzähligen Schusswaffen kann der Super-Spion in dieser Perspektive Gebrauch machen.

Das VR-Training von "Metal Gear Solid" war ausschließlich als Einstieg gedacht, um Euch mit der Steuerung vertraut zu machen. Bei "Integral" dagegen ist es ein wesentlicher Bestandteil: Auf einer dritten CD schlägt Ihr Euch durch satte 300 Mini-Missionen, die diesmal wesentlich abwechslungsreicher ausfallen. So sind sie nicht nur nach verschiedenen

Aufgabenprofilen wie Waffenkontrolle oder Schleichfähigkeit aufgeteilt, auch besonders harte und wesentlich komplexere Szenarios fordern Euer Können. Der einheitliche blaugraue Virtual-Reality-Look wurde zugunsten flexiblerer Grafik modifiziert; so stapft Ihr jetzt



Punkteabrechnung und Optionen wurden für "Integral" aufgestockt: Unten wählt Ihr die Untertitel aus.



VR für alle: Die Trainingsmissionen legen an Abwechslung, Umfang und Optik, deutlich zu.



Einsatz auf der Pocketstation: Tauscht Eure mühsam erarbeiteten Dienstgrade mit Freunden.



Keine schwache Frau: Mit Snakes neuer Egoperspektive werft Ihr mehr als nur ein Auge auf Meryl.

durch realistischere Grafiken und trifft neben aufmerksamen Wachen auch auf andere Gegenstände, die Ihr je nach Auftrag einsammeln oder zerstören sollt.

Eine weitere Neuerung wendet sich an die Besitzer von Sonys Pocketstation. Das in Japan ungemein populäre Mini-Handheld dient als Speicherplatz für Eure Trophäensammlung, die Ihr danach mit Euren Freunden tauscht: Habt Ihr einen Abschnitt erfolgreich bewältigt, werdet Ihr mit einem von 48 Dienstgraden ausgezeichnet. Diese sind durch ein Tierlogo symbolisiert, flotte Spione ernten sich einen Fuchs oder Schakal, während ungeschickte Agenten mit einer Schnecke abgepeist werden.

In Japan steht die Neuauflage ab Juli in den Regalen, auch die USA werden unter dem Titel "Metal Gear Solid VR Special Edition" bedient. Wir MAN!ACs halten angesichts der Popularität auch eine Veröffentlichung hierzulande für wahrscheinlich. Auf jeden Fall wurden so viele Boni in "Metal Gear Solid Integral" gepackt, daß sich auch für Fans, die das Original in- und auswendig kennen, ein erneuter Blick darauf lohnt. *us/th*



Schick für Japan: Auch in Asien wirft sich Snake nun in einen Smoking.

TITEL
MGS Integral

HERSTELLER
Konami

SYSTEM
Playstation

FRÜH-RELEASE
noch unsicher

Nachschub für Hobbyspione: 300 neue VR-Missionen und viele andere Extras erfreuen den "Metal Gear Solid"-Fan.

FEINES FÜR DIE AUGEN
Girl Power

Auf speziellen Wunsch der japanischen Spieler bekommt "MGS Integral" ein Schmankerl verpaßt, das auch uns Fans im Westen gefällt. Während seines Auftrags versprach Naomi

Snake ein Treffen bei seiner Rückkehr. Wer jedoch nach erfolgreicher Missionserfüllung darauf wartete, wurde enttäuscht. Das soll sich ändern: Bei "Integral" findet Ihr ein von der Rahmenhandlung unabhängiges 3D-Szenario, in dem Ihr auf Naomi trifft und sie aus allen möglichen Perspektiven fotografieren dürft – selbst für Nahaufnahmen steht die Schönheit klaglos bereit. Auch Freunde asiatischer Liebreize werden nicht enttäuscht: Mei Ling stellt sich ebenfalls Eurer Privat-Fotosession, während sich Meryl und Natasha nach aktuellem Stand der Entwicklung rar machen.



Jetzt am Kiosk

AUSGABE 3/99 MAI/JUNI CYBERMEDIA 6,80 DM

KINO ZU HAUSE **audiovision**

Top-Qualität unter 1.000 Mark

DVD

6 neue DVD-Player im Härtestest

Exklusiv: Alle Code-free-Umbauten im Überblick

35 DVDs im Bild- und Tontest

Kino-Atmosphäre ab 5.000 Mark

Großbild Preiskrieg

Heller, besser, billiger: 5 LCD-Projektoren im Messlabor

Endstufe richtig anschließen: Koax vs Koax-Buchse

Test total: Kritische Meßlabor-Analysen von DVD-Playern, Dolby-Digital-Verstärkern, Videoprojektoren, Boxensystemen & Co.

20 Seiten Ratgeber: Anschauliche Erklärungen von technischen Feinheiten, ausführlicher Testspiegel und konkrete Problemlösungen.

Aktuelle Meldungen aus der Heimkino-Branche mit Produkt-Neuheiten und Hintergrundinfos zu technischen Entwicklungen.

Vom Kino zur DVD-Fassung: Kompromißlose Filmtests auf gut 15 Seiten mit besonderem Augenmerk auf Bild- und Tonqualität.



43 kph

"London on the rocks" – Gefrorene Wassermassen verschlingen Englands Metropole.



233 kph

Die Rennstrecken sind mit ehemaligen Zeugnissen der menschlichen Kultur versehen



167 kph



219 kph

360

360



30 kph

Mit Vollgas durch ein Walskelett: Im ausgetrockneten Meer hatte das Säugetier keine Überlebenschance.

Feuer frei! Cryo Action-Rennspiel "360" versetzt Euch in eine zerstörte Welt nach der Klimakatastrophe. Der Kampf um's Überleben hat begonnen.

Die Zukunft der Erde: Steigender Meeresspiegel und Dürreperioden stürzen die Menschheit ins Chaos. Die Überlebenden messen ihre verbliebenen Kräfte in mörderischen Hoverbike-Duellen.

Das Problem: Rennspiele gibt es wie Sand am Meer, und wirklich neue Ideen sind rar gesät. Die Lösung: „360“ geht mit einem innovativen Feature an den Start. Erstmals ist es möglich, sich während der Fahrt beliebig um die eigene Achse zu drehen. Haltet Ihr die L2-Taste gedrückt, könnt Ihr mit den Richtungstasten um 360° rotieren und die Verfolger in's Visier nehmen. Euer Hoverbike fährt dabei geradeaus weiter – vergesst also bei aller Feuerlust nicht, rechtzeitig Kurskorrekturen einzuleiten. Insgesamt

stehen acht Hoverbikes, die sich u.a. in Beschleunigung und Schildstärke unterscheiden, zur Wahl. Eine fest eingebaute Kanone und 13 Extrawaffen, wie z.B. Minen und zielsuchende Raketen, warten auf ihren Einsatz. Die verzweigten Rennkurse sind in vier Themenbereiche geteilt: Eis, Dschungel, Meeresboden und Lava. In jedem Abschnitt finden sich drei Strecken und eine Kampfarena. Euer Ziel ist es, die Rennen zu gewinnen und so Upgrades für den Showdown in den Arenen zu ergattern. Mit den Bikes geht's über wechselnde Bodenverhältnisse: Je nach Untergrund verändern sich Steuerung



227 kph

Treffer! Mit den Mehrfach-Raketen erledigt Ihr jeden Gegner.

sowie Geschwindigkeit Eures Gefährts. Auf der technischen Seite offenbart die Beta-Version noch einige Probleme, so ist „360“ von den versprochenen 25 Bildern pro Sekunde noch weit entfernt.

Einen guten Eindruck machen hingegen die Spiegel-effekte und die Steuerung mit Dualshock-Unterstützung. Für gesellige Zockerabende steht der Zweispieler-Modus mit vier CPU-Gegnern parat. os



TITEL	360
HERSTELLER	Cryo
SYSTEME	Playstation, N64
BRD-RELEASE	Juni ('99 (N64))
Actionbetontes Endzeit-Rennspiel mit innovativem Rotations-system und waffenstärkenden Hover-Bikes.	

"360°-Rundumschuß"

Anlässlich der Präsentation von "360" unterhielt sich MANIAC mit Mark Allen und John Turpin. Entwickler Smartdog wurde von Dave Thompson gegründet (vorher Codemasters) und schuf bisher zwei Tennis-Simulationen: "Break Point Tennis" (PS, SAT) und "Tennis Arena" (PS, SAT).

? Wer hatte die Idee zu "360" und wann wurde mit der Arbeit begonnen?

MARK: Cryo produzierte einen zweiminütigen Videoclip, in dem das "Grundgerüst" aus Hoverfahrzeugen, 360°-Rundumschuß und Wasserflächen festgelegt wurde. Smartdog bekam im Oktober 1998 den Auftrag, ein Spiel mit diesen Features zu entwickeln. Im Moment arbeiten ca. 15 Leute an dem Projekt.

? Welche Probleme tauchten beim Programmieren der Playstation-Version auf?

MARK: Zu Beginn sollten insgesamt acht Fahrzeuge an einem Rennen teilnehmen. Um die Framerate auf einem konstanten Niveau zu halten, mußten wir zwei Gegner streichen sowie die Explosionseffekte etwas weniger spektakulär in Szene setzen.



Mark Allen (PR-Manager Cryo, links) und John Turpin (Entwicklungs-Chef Smartdog, rechts)

? Wie beurteilen Sie die Chancen des Dreamcast?

MARK: Schwer zu sagen; aber ich denke, wenn das Marketing stimmt und das Startlineup überzeugt, kann Sega künftig ein Wörtchen mitreden. Persönlich halte ich den Dreamcast für eine sehr gute Hardware. Cryo wird die Maschine in Zukunft unterstützen.

JOHN: Ehrlich gesagt habe ich noch nicht viele Spiele gesehen, aber ich denke, die Hardware ist in Ordnung. Wir warten ab und beobachten den Markt: Laufen die

Hardwareverkäufe gut, werden wir sicher für den Dreamcast entwickeln.

? Wie denken Sie über die Spieleentwicklung für die Playstation 2?

JOHN: Für Smartdog ist es schwierig, an Entwicklungssysteme zu kommen. Wir hoffen, bis Ende des Sommers Dev-Kits zu erhalten und werden deshalb beim Hardware-Start nicht mit Spielen aufwarten können. Außerdem benötigen wir neue Hardware-systeme und ein größeres Team, um die Möglichkeiten der PS 2 auszuschöpfen. Wenn sich die Versprechungen über die Leistungsfähigkeit als wahr herausstellen, stehen uns alle Möglichkeiten offen.

PlayStation

Playstation	239,95
Playstation inkl.	310,00
Dual Shock + RGB Kabel + 15Block Memorycard + 2. Digitalpad	
oder mit 2. Dual Shock	339,95
Controller Padverlängerung	9,95
unterstützt Rumble Funktion	
RFU - Adapter	19,95
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel mit Audio	14,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
X-Ploder Pro	139,95
Pal Converter	39,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Sun Dual Shock Pad	39,95
Ultra Racer PSX	79,95
Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback	129,95
Scorpion Light Gun	69,95
Eraser Light Gun	69,95
Real Arcade Light Gun	99,95
alle Light Guns G-Con kompatibel	
Sun Memorycard 15 Block	14,95
Sun Memorycard 30 Block	24,95
Sun Memorycard 60 Block	29,95
Sun Memorycard 120 Block	34,95
Sun Memorycard 360 Block	44,95

Alien Resurrection	89,95
Apocalypse	89,95
Azure Dreams	89,95
C&C Gegenschlag	89,95
Civilization 2	89,95
Colony Wars 2 Vengeance	89,95
Cool Boarders 3 (US)	99,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Fifa 99	79,95
Hard Edge	89,95
KKND 2	89,95
Lunar: Silver Star Sotory (4CD's)	149,95
Medi Evil	89,95
Metal Gear Solid inkl. Poster + Sticker	89,95
Metal Gear Solid Premium-Pack	139,95
Need for Speed 4	89,95
Point Blank	89,95
Point Blank 2	129,95
Point Blank 2 mit Guncon	199,95
Popolous	89,95
Racing Simulation 2/98	89,95
Ridge Racer 4	89,95
Shadow Madness	129,95
Soul Reaver - Kain 2 (US)	129,95
Star Wars Episode 1	129,95
Street Fighters vs Marvel Heroes (US)	129,95
Syphon Filter (US)	129,95
UEFA Championsleague	89,95
Tekken 3	89,95
Tiger Woods 99	89,95
Wild 9 + T-Shirt	89,95
WWF Attitude	129,95
Xenogears (US)	129,95

NINTENDO 64

Nintendo64 + Mario64	249,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pack	69,95
Memorycard 1 Megabyte	29,95
Memorycard 4fach	34,95
Jolt Pack diverse Farben	24,95
Jolt Pack + Memorycard	39,95
Padverlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Banjo + Kazooie	89,95
Bio Freaks	129,95
Extreme G	79,95
Fifa Soccer 99	109,95
F1 Grand Prix 64	89,95
F Zero X	89,95
Holly Magic Century	129,95
Mario Party	109,95
Mission Impossible	99,95
NHL Soccer 99	109,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok 2 (engl. Pal Version)	99,95
WCW vs NWO Revenge (US)	109,95
WWF Warzone	89,95
Zelda 64	99,95

Dreamcast

Dreamcast + Keychain	599,95
Dreamcast Joypad	79,95
Puru Puru Pack	79,95
RGB Kabel	39,95
VMS System (Godzilla)	99,95
VMS Memorycard	79,95
Voltage Converter	34,95
Blue Stinger	139,95
Geist Force	139,95
Get Bass inkl. Angel	189,95
Power Point	139,95
Sega Rally 2	139,95
Sonic Adventure	139,95
Virtua Fighter 3	139,95

Merchandise

Duke Nukem Figuren je, im Set	29,95 / 124,95
Tomb Raider 2 Tasse	24,95
Tomb Raider 2 Zippo	69,95
Tomb Raider Mousepad	24,95
Tomb Raider Baseball Cap	49,95
Resident Evil Soundtrack	44,95
Resident Evil 2 Soundtrack	44,95
Resident Evil Figur - Tyrant	29,95
Resident Evil Figur - Chris + Cerberus	29,95
Resident Evil Figur - Jill + Web Spinner	29,95
Resident Evil Figur - Zombies	29,95
Resident Evil Figur - Chimera + Hunter	29,95
Resident Evil Figur - Leon + Licker	29,95
Resident Evil Figur - Claire + Zombie Cop	29,95
Resident Evil Figur - William	29,95
Tekken Figur - Jin Kazama	39,95
Tekken Figur - Paul Phoenix	39,95
Tekken Figur - Nina Williams	39,95
Tekken Figur - Ling Xiaoyu	39,95
Alle Figuren im Set 99,95	
Quake Figuren je, im Set	39,95 / 139,95
Zelda Figur - Ganon	39,95
Zelda Figur - Link	39,95
Im Set - Zelda, Link, Ganon	49,95

Resident Evil Platinum	42,00
Tekken 2 Platinum	42,00
Tomb Raider Platinum	42,00
Tomb Raider 2 Platinum	42,00
Akuji the Heartless	79,95
Akuji the Heartless (US)	99,95
Alundra	69,95
Breath of Fire	79,95
Breath of Fire Special Box	99,95
Cardinal Syn	69,95
Dead or Alive	69,95
O.D.T.	69,95
WWF Warzone	69,95



Deutsche DVD's	
Army of Darkness FSK 18	45,95
Dark City	45,95
Der Schakal	45,95
Godzilla	45,95
Halloween H20 FSK 18	45,95
Scream 2 FSK 18	45,95
US DVD's	
Blade	59,95
Rush Hour	59,95
Soldier	59,95
Vampire	59,95

ANGEBOTE

Weitere Titel lieferbar.
Bitte fordern Sie unsere komplette Liste telefonisch an!



SoftCom E3 Messe-Video 29,95,-



Crash Bandicoot Figuren je 39,95 im Set 209,95,-

Metal Gear Solid Figuren je, 29,95 Vulcan Raven 39,95,-



Star Wars Episode I Figuren mit Sprachausgabe je, 39,95



Tekken 3 Figuren je, 39,95 im Set 99,95



Mario Kart Figuren je 39,95

Quake 2 Figuren je, 39,95

Neue Telefon - Fax - Nummer

Tel.: 02330 - 891480 / 82

Fax : 02330 - 891481

www.softcomgmbh.de

SOFTCOM

Weitere Titel ab Lager lieferbar.

Annahmeverweigerung wird mit den entstandenen Lieferkosten von 20,00DM berechnet. Versandkosten 6,90DM zzgl. Nachname.

Vier für die Freiheit



Die Alien-Armee kommt nicht unvorbereitet: Auch dicke Mechs und Panzerstaffeln greifen an:



Auf ihn mit Gebrüll: Auch dieser Obermottz kann nicht gegen Euer Waffenarsenal bestehen.

Ran an die Waffen: Konami schickt beim Actionkracher "Gungage" ein Quartett in den Befreiungskampf gegen gnadenlose außerirdische Invasoren.

Die Erde ist schon am dran: Wenn nicht gerade ein übergeschnappter Diktator die Weltherrschaft an sich reißen will, ist sie garantiert das Objekt der Begierde von aggressiven Alienhorden – so auch bei Konamis "Gungage". Eine außerirdische Streitmacht überrennt die Erde und verwandelt sie in ein globales

Schlachtfeld. Die überlebende Bevölkerung hat sich in geheime Verstecke geflüchtet; nur ein tapferes Quartett von jugendlichen Helden stellt sich bis an die Zähne bewaffnet dem Kampf.

Bevor Ihr in die Schlacht zieht, wählt Ihr Euren Charakter aus: Gleichberechtigung ist Trumpf, neben den beiden Männern Wale Skade und Kard Baltish stehen mit Steyr Arquibas und Dee Van Fen auch zwei kampferprobte Frauen zur Wahl. Die Unterschiede sind

aber nicht nur kosmetischer Natur: Während jeder Krieger mit dem gleichen Standard-Laser ausgerüstet ist, unterscheiden sich je nach Figur die Extraknarren. Habt Ihr gerade eine Waffe mit großer Reichweite im Anschlag, wird ein Radar eingeblendet, mit dessen Hilfe Ihr weit entfernte Ziele anpeilt. Als weiteres Extra kommt ein „Aufschaltssystem“ zum Einsatz, wie Ihr es u.a. aus dem Vertikal-Shooter „Raystorm“ kennt: Bleibt Ihr auf dem Feuerknopf, werden verschiedene Gegner via Zielkreuz der Reihe nach anvisiert. Laßt Ihr den Button los, gehen die Geschosse automatisch Richtung angepeilter Ziele.



Euer Kampf führt Euch durch neun feindverseuchte Landschaften, je nach Charakter erlebt Ihr dabei andere Bedingungen: Während im düsteren Untergrund und in der antiken Ruinenstadt die Gegner im Schatten lauern, attackieren sie an der Meeresküste bei hellem Tageslicht aus allen Richtungen und sogar aus der Luft. Am Ende eines Levels wartet ein besonders dicker Alienbrocken in einer abgeschlossenen Arena auf ein Duell mit Euch. *us*



Habt Ihr einen Gegner erledigt, verabschiedet sich dieser mit einem Effektfeuerwerk. Rechts seht Ihr eine der seltenen Tagesmissionen.



TITEL
Gungage

HERSTELLER
Konami

SYSTEM
Playstation

BRO-RELEASE
3. Quartal

Klassische Rundumballerei im schicken 3D-Look: Vier einsame Helden treten gegen eine Alien-Armee an.

www.maniac-online.de

Ich klick Dich!



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

Aktuell:

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



Kompetent:

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



www.maniac-online.de

Videospiele – komplett und kompetent



Kostenlos:

Unkomplizierter Zugriff auf geballte Videospielinfos in mehr als 20.000 Dateien!



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



Komplett:

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



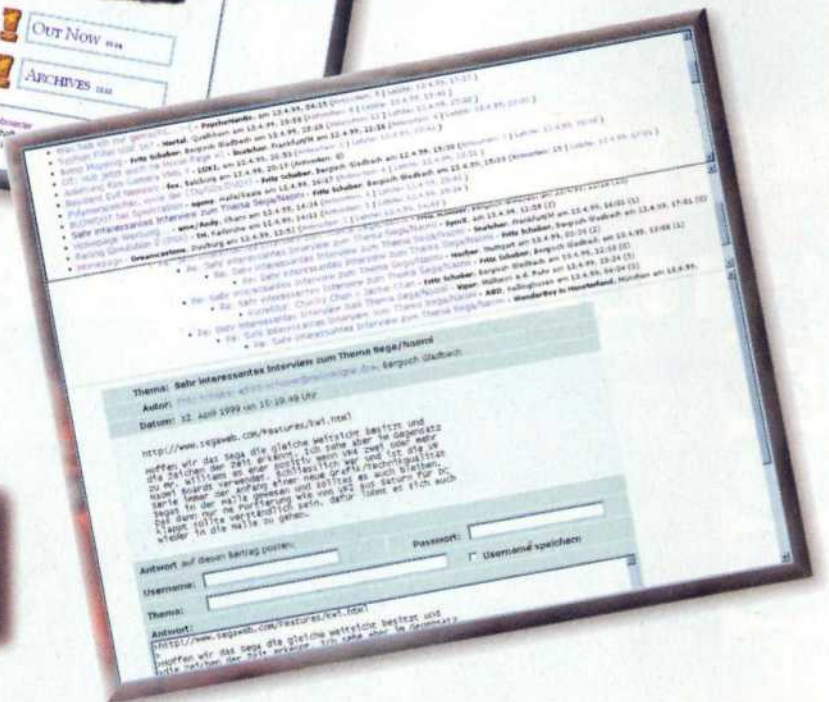
Schnell: Updates erscheinen je nach Rubrik täglich, wöchentlich oder zweiwöchentlich.



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

Warum noch warten?

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



SCHNEEWITTCH UND DIE SIEBEN



Top in Japan, Flop in Europa: Was steckt hinter dem "D"-Hype, der in Fernost um die Adventures gemacht wird? MANIAC unterhielt sich mit Warp-Chef und Spiele-Guru Kenji Eno. "D2" – packendes Film-Spiel oder lascher Spiel-Film?



Die Ruhe vor dem Sturm: Noch ahnt Ihr nicht, wer gleich zur Tür reinplatzt...

Während Warps "D" (erschien '96 u.a. für

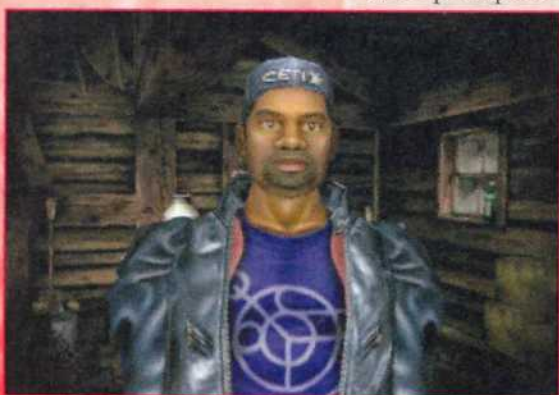
Playstation und Saturn) in Deutschland müde belächelt und vernichtend bewertet wurde, war es in Japan ein Bestseller. Was man im Land des Lächelns an dem kruden FMV-Adventure fand, ist schwer nachzuvollziehen, doch seither wird der langmähnige "D"-Erfinder Kenji Eno wie ein Popstar gefeiert. Zur Präsentation des Nachfolgers Mitte letzten Jahres strömten 10.000 Japaner zusammen und erlebten eine pompöse Inszenierung, in der Eno

u.a. sein Talent als Klavierspieler und Sänger zum besten gab.

Die Entwicklung von "D2" begann bereits 1995. Das Spiel hätte exklusiv auf 3DOS M2-Konsole erscheinen sollen und war eine logische Fortsetzung des ersten Teils. Obwohl erste Screenshots ein positives Echo fanden, kam "D2" in seiner ursprünglichen Form nie in die Läden. Warp gab das M2-Projekt auf und entwickelte für den Saturn das Sci-Fi-

Adventure "Enemy Zero" sowie das Hörspiel "Real Sound". Anfang '98 "wiederbelebte" der Sega-treue Entwickler "D2" schließlich für den Dreamcast.

Die Handlung spielt im kanadischen Gebirge. Deshalb bereiste Warp Finnland, Neuseeland und Kanada, um Impressionen



Für den Dreamcast eine Leichtigkeit: Die Lederjacke zieht Knitterfalten, Gesichtszüge und sogar die Bewegungen jedes einzelnen Fingers werden in Echtzeit berechnet.



Gerechte Strafe? Zuerst verwandeln sich die Terroristen in ekelhafte Kreaturen, dann werden sie zu allem Übel von Euch ins Visier genommen.

einer eisigen Natur einzufangen. Zur Story: Heldin Laura ist in einem großen Passagierflugzeug über den kanadischen Bergen unterwegs, als zwei Terroristen die Besatzung in ihre Gewalt bringen und einen nach dem anderen blutig niedermetzeln. Plötzlich schlägt ein gewaltiger Meteorit ins Flugzeug ein (wieso, bleibt vorerst geheim), und es folgt ein brutaler Absturz in die endlosen Schneeweiten. Kimberly, ebenfalls Passagier an Bord, rettet Laura aus den Trümmern und bringt sie in einer kleinen Holzbaracke unter. Das Kaminfeuer knistert gemütlich, und Kimberly hat warme Getränke zubereitet, als die Tür aufspringt und einer der Terroristen eintritt. Der gute Mann mutiert jedoch in ein spinnenartiges Monster und attackiert

"ICH LIEBE SEGA!"

W Da man Kenji Eno nur schwer in wenigen Sätzen vorstellen kann, lassen wir ihn selbst zu Wort kommen: „Eno ist Eno. Ich mache Videospiele, komponiere Musik, schreibe Bücher, bin Ehemann und Vater. Ich bin der, als den die Leute mich bezeichnen.“ Ob Kenji Eno nun Kult-Idol, Rebell, Visionär oder einfach nur verrückt ist: Warps Spiele sind für ausgefallene Ideen bekannt. Der erste Teil von "D" bestand fast nur aus Video-Schnipseln, auch das Horror-Spektakel "Enemy Zero", das mit Echtzeit-Sequenzen überraschte, war mit FMVs überfüllt. 1997 schockte Warp sämtliche Kritiker mit einem Spiel ohne Videos... und ohne Grafik: „Real Sound“, ein klangorientiertes Abenteuer (der Bildschirm bleibt schwarz) erschien zuerst für Saturn und im März diesen Jahres überraschend auch für Dreamcast.

Spielspaß anbetrifft...? Der Erfolg von "Shenmue" wird ganz von der Story abhängen.

? Neben der Story scheint Warp viel Wert auf Musik zu legen...

ENO: Musik und Grafik sind gleichwertig. Ein guter Soundtrack kann einem Spiel Atmosphäre und eine ganze „Weltanschauung“ verleihen. Daher bat

ich den Filmkomponisten Michael Nyman („The Piano“), den "Enemy Zero"-Soundtrack zu komponieren; und der japanische Rockstar Keiichi Suzuki schrieb die Musik für "Real Sound". Beide waren perfekt für diese Projekte. Ich komponierte den "D2"-Soundtrack



Genial oder verrückt? Warp-Chef Kenji Eno

und auch ich bin perfekt dafür. (lacht)

? Glaubst Du, Sega wird mit dem Dreamcast Erfolg haben? ENO: Ich weiß nicht, das ist wie Lottospielen.

(lacht) Im ersten Jahr der Playstation glaubte doch niemand an einen Erfolg von Sony, und jetzt hat Sega in Japan

beinahe eine Million DCs in fünf Monaten verkauft. Nur das Super NES hat in der Anfangsphase höhere Verkaufszahlen erreicht. Doch nächstes Jahr kommt (vielleicht) die Playstation 2. Dann sehen wir weiter.

? Was hältst Du von der Playstation 2?

? Wann wird "D2" endlich in Japan erscheinen?

ENO: Ich weiß noch nicht. Es wird aber nach "Shenmue" und vor "Resident Evil: CodeVeronica" sein.

? Hast Du nicht ein bißchen Angst vor "Shenmue"?

ENO: Keine Ahnung, ich habe "Shenmue" noch nicht gespielt. Es sieht natürlich wunderschön aus, aber was den

EN SÄRGE



Was geht hier vor? Das mysteriöse Virus macht auch vor Euren Vertrauten nicht halt.



Laura rennt: Zu Fuß oder im Sattel eines Motorschlittens flüchtet Ihr vor dem Feind.

Lauras Retterin mit einem Tentakel. Was mit dem Rest der Besatzung geschehen ist, und warum ganz Kanada plötzlich von Monstern unsicher gemacht wird, müßt Ihr selber herausfinden. "D2" enthält Action-, Adventure- und Rollenspielparts sowie ein Schneemobil-Rennen und Echtzeit-Filmelemente. Nur der etwa zehnminütige Intro-Film ist vorberechnet. Die wichtigsten Aktionen (u.a. sprechen, aufheben, schießen und öffnen) laufen konsequent über die A-Taste ab. Puru-Puru-Pak sowie VMS werden unterstützt, und Kenji Eno verspricht eine originelle Anwendung des Modems (Art und Weise ist noch geheim). Klingt spannend und interessant, dürfte aufgrund der extremen Gewalt aber hierzulande auf Widerstand der BPJs stoßen. Auch Eno ist sich dessen bewußt: „Ich glaube, ein deutscher Release könnte schwierig werden.“ jt/ts



TITEL	D2
HERSTELLER	Warp
SYSTEM	Dreamcast
BRO-RELEASE	nicht bekannt
Virusbefall auf dem Dreamcast: Blutiges 3D-Action-Adventure mit Ausflügen in andere Genres - drei GD-ROMs voller Spannung!	

erstmal ab, wieviele GD-ROM unser nächstes Spiel braucht! (lacht)

? Wird es ein weiteres Spiel mit Laura geben? Sie war ja auch die Heldin in "Enemy Zero"?
ENO: Nach "D2" machen wir ein Rollenspiel, und das wird ganz ohne Laura auskommen. "D2" ist Lauras letztes Abenteuer.

? Du hast soeben "mehr GD-ROMs" erwähnt. Wird Warps nächstes Spiel auch ein Dreamcast-Projekt?
ENO: Höchstwahrscheinlich. Wir haben viele gute Tools und Programme für den Dreamcast entwickelt und könnten sie prima weiterverwenden und fortentwickeln. Außerdem liebe ich Sega!

? Mehr als Sony?
ENO: Ja, mehr als Sony.

ENO: Genial! Leistungsstark! Doch ich mache mir große Sorgen um ihren Hardwarepreis...

? Wird Sega also mit Sony mithalten können?
ENO: Ich kann nur eines sagen: Sega hat seinen Markt, Sony hat seinen, und Nintendo hat seinen. Die Welt der Videospiele ist mannigfaltig.

? "D2" wird auf drei GD-ROMs veröffentlicht. Liegt das an den vielen FMVs, oder ist das eigentliche Spiel so groß?
ENO: Nein, nein, nein! Wir haben FMVs nur in der Intro-Sequenz. Alle anderen Filme werden in Echtzeit berechnet. "D2" wird man wohl in 10 bis 15 Stunden durchspielen können, der ganze Speicher wird jedoch für einzigartige Grafik, Musik und Story genutzt. Warte

Er lebte länger als sein Schatten!



Avenger Pro Light Gun

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

DM 99.95*



XPLODER

- die ultimative Cheat Cartridge

DM 99.95*



XPLODER Pro

Funktionsumfang wie XPLODER

- LCD Display mit Steuer- und Funktionstasten für Cheatsuche ohne PC Verbindung

DM 149.95*



CYBER SHOCK CONTROLLER

- analog/digital Controller für PSX

- Motoren für Vibrationseffekt

DM 59.95*

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de

#empf. VK

eingetragenes Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Copyrights: Playstation ist ein

Glitzer-Playstation: Konsolen-Mode zum Kleben

Aufkleber für die Playstation kennt Ihr bereits aus der MANIAC: Jetzt sind die Sticker einzeln zu haben.

Seit Anfang Mai sind fünf verschiedene "Dekor Kits" für die Playstation im Handel. Mit den vorgestanzten Stickern verziert Ihr nicht nur die komplette Oberfläche der Konsole, sondern auch die Frontpartie. Die Themen garantieren Abwechslung: Mit "Comic", "Action", "Welt-raum", "Motorsport" und "Erotik" paßt Ihr das Erscheinungsbild Euren Lieblingsspielen an. Zum Glück müßt Ihr Euch nicht mit Klebefetzen herumärgeren, wenn Ihr das Motiv satt habt: Die Sticker lassen sich weitgehend problemlos vom Plastik der Konsole ablösen. Dank einer glänzenden PVC-Beschichtung mausert sich die graue Konsole durch die Aufkleber tatsächlich zu einem Schmuckstück. Weitere Sets sind bereits geplant. Leider sind die Aufkleber nicht gerade billig: Ihr findet die Sets für je etwa 15 Mark im Fachhandel.



Kehraus vor dem DC-Start: Sega schichtet um

Aufgrund enttäuschender Geschäftsergebnisse kündigte Sega in Japan massive Stellenkürzungen an.

Im Verlauf des Geschäftsjahres 98/99 häufte Sega Japan einen Verlust von etwa 750 Millionen US-Dollar an. Damit hat sich der Verlust des Vorjahres (ca. 580 Millionen US-Dollar) noch erhöht.

Laut Angaben von Sega verursachten hohe Lagerbeständen unverkaufter Saturn-Konsolen und wenig profitable, kleinere Spielhallen in Japan den Verlust. Doch das scheint nur die halbe Wahrheit zu sein: Ein wichtiger Grund für die Negativ-Bilanz ist Analysten

SEGA

zufolge der kaum zufriedenstellende Dreamcast-Launch. Sega scheiterte am selbst gesteckten Ziel, bis Ende März eine Million Grundgeräte zu verkaufen. Bis zum bilanzrelevanten Stichtag, dem 1. April 99, wurden etwa 900.000 Stück der 128-Bit-Konsole abgesetzt – ein Plan-Minus von zehn Prozent. Noch deutlicher wirkt sich die unbefriedigende Situation bei der Software aus: Sega plante mit etwa fünf Millionen verkauften Spielen, doch bisher konnten im nach wie vor rezessionsgeplagten Japan erst drei Millionen Titel verkauft werden.

Um die Rückkehr in die Profitabilität zu forcieren, zieht Sega nun die Notbremse. In einem beispiellosen Kraftakt will man bis zum März nächsten Jahres die Belegschaft um etwa 25 Prozent verringern – 1.000 Mitarbeiter werden entlassen oder in Frührente geschickt. Außerdem ist beschlossen, etwa 100 kleinere japanische Spielhallen zu schließen, die sich bisher in Firmenbesitz befanden. Diese hätten laut Sega durchweg negative Zahlen geschrieben und seien damit eine Belastung für das Unternehmen.

Für die Märkte USA und Europa hätten die dramatischen Maßnahmen in Japan hingegen keine Konsequenzen, so ein US-Sprecher. Man werde den Dreamcast-Start auf diesen Märkten mit Nachdruck vorantreiben und dafür in den nächsten Monaten die Schlüsselbereiche Entwicklung, Marketing und Verkauf gezielt verstärken.

In Deutschland ist der Dreamcast wie geplant ab dem 23. September für knapp 500 Mark im Handel, dabei sollen mindestens zehn Spiele verfügbar sein. Um den Deutschland-Start besser zu koordinieren, wird Sega den Firmensitz innerhalb der nächsten Wochen von Hamburg nach Düsseldorf verlegen.

NEWS

TOP 5

Quelle: Theo Kranz
Versand, Playcom

- 1 / **Metal Gear Solid** **Konami**
Agenten sterben einsam – und trotzdem scheint das der Traumberuf aller Playstation-Fans zu sein: Auf gehts in die feindliche Festung!
- 2 / **FIFA '99** **EA**
Bayern im Siegesrausch: Während die Bundesliga längst entschieden ist, spielt Ihr schon die nächste Champions League – aber nicht auf TM3!
- 3 / **A Bug's Life** **Sony**
Flik hüpfert auch auf 32-Bit: Helft dem Blauling, sein Volk vor der Tyrannei des gemeinen Hüpfers Hopper zu schützen.
- 4 / **Tomb Raider 2 Platinum** **Eidos**
Kaum zu glauben: Der zweite Teil ist schon eineinhalb Jahre alt, doch Lara zieht immer: Als Platinum-Hit erneut in den Charts.
- 5 / **Tomb Raider 3** **Eidos**
Lara hat sich selbst überholt: Immerhin wurden vom dritten Teil des Action-Abenteuers in Deutschland schon über 400.000 Stück verkauft!

Sony-Erfolg gegen Playstation-Emulatoren

Vor einem Gericht in San Francisco hat Sony eine einstweilige Verfügung gegen Connectix erwirkt.

Harte Zeiten für Connectix, den Hersteller eines Playstation-Emulators für den Mac: Sony wollte den kommerziellen Vertrieb des Emulators "Virtual Game Station" nicht akzeptieren und erkämpfte vor Gericht den kurzfristigen Stop der Auslieferung an Händler. Connectix sieht in der Entscheidung den "Verlust einer Schlacht, jedoch nicht des Krieges". Das Gerichtsurteil bezieht sich nämlich nicht auf die mehreren zehntausend Einheiten, die Connectix bereits ausgeliefert hat. Diese werden wie geplant im Einzelhandel verkauft, auch der Kundenservice für das Produkt wird aufrechterhalten. "Dies ist nur die erste Stufe eines langwierigen Prozesses der Suche nach Fakten und der Rechtsprechung", so Roy McDonald, Präsident von Connectix. "Wir sind zuversichtlich, daß wir nach Klärung der Sachlage bei den zuständigen Stellen mit dem Vertrieb fortfahren können. Wir glauben nicht, mit der Entwicklung oder dem Vertrieb der 'Connectix Virtual Game Station' irgendwelche geistigen Rechte verletzt zu haben. Diese kurze Pause ändert in keiner Weise unsere Pläne, die Game Station in Zukunft weiterhin aggressiv zu vermarkten."



Sonic-Team: Eine wunderbare Vermehrung

Das prominente Team des "Sonic"-Erfinders Yuji Naka wird für Dreamcast-Aktivitäten in drei Teile gesplittet.

Während ein Team zu Zeit in den USA eine komplett lokalisierte und technisch verbesserte Version von "Sonic Adventures" betreut, macht sich das "Oshima"-Team an ein Projekt mit einem neuen Hauptcharakter. Das "Naka Team" schließlich entwickelt die Fortsetzung zu "Dreams" auf dem Saturn: "Dreams 2" wird aber erst im Jahr 2000 erscheinen.

TOP 5

Quelle:
Theo Kranz Versand,
Playcom



- 1 /5 **Zelda 64** **Nintendo**
Beeindruckende Rückkehr an die Spitze: So einfach läßt sich das beste Abenteuerspiel aller Zeiten nicht aus den Charts vertreiben.
- 2 /3 **Turok 2** **Acclaim**
Auch Dino-Killer Turok ist wieder auf dem Vormarsch. Fans aufgepaßt: Beachtet den Bericht über den Nachfolger im E3-Teil dieser MANIAC!
- 3 /- **Rogue Squadron** **Nintendo**
Der Krieg der Sterne bleibt nicht nur wegen "Rogue" aktuell: Ab Seite 72 lest Ihr, wie das erste Spiel zum neuen Film im Test abschneidet.
- 4 /1 **FIFA '99** **EA**
Fußball total: EAs Meisterstück muß den Veteranen Platz machen und steigt auf Rang 4 ab.
- 5 /2 **Mario Party** **Nintendo**
Die Spielehelden zeigen Ermüdungserscheinungen - für ein geselliges Beisammensein mit Kumpels ist diese Party aber unbedingt empfehlenswert!

Zip-Massenspeicher für den Dreamcast

Sega und der PC-Zubehörhersteller Iomega entwickeln zusammen einen Massenspeicher für den Dreamcast.

Bei PC- und Macintosh-Anwendern sind Zip-Laufwerke aufgrund größerer Speicherkapazität und schneller Zugriffszeiten bereits eine etablierte Alternative zu herkömmlichen Floppy-Laufwerken. Jetzt erobert das beschreibbare Speichersystem auch die Konsolenwelt: Mit dem in Entwicklung befindlichen Zip-Drive eröffnet sich dem Dreamcast eine ganze Reihe neuer Möglichkeiten.

Angekündigt sind bereits Updates, Ergänzungs-Sets und neue Levels für Spiele, die entweder im Handel erhältlich sind oder per Download über Websites auf Zip-Disk gespeichert werden. Doch Spiele sind nur eine Anwendung des Laufwerks. Ideal geeignet sind die 100-Megabyte-Disks vor allem für vielfältige Internet-Nutzungen wie die Speicherung von E-Mails oder Webadressen sowie umfangreiche Datenarchive: Erst mit einem schnellen Massenspeicher dieser Art kann der Dreamcast seine Internet-Fähigkeiten voll ausspielen.

Allzulange müssen Dreamcast-Besitzer nicht mehr auf das Konsolen-Ziplaufwerk warten. Schon im Herbst diesen Jahres, während der US- und Europa-Premiere, ist der Start des "Dreamcast-Zip" geplant - Sega hat die Bedeutung des Modems für das System erkannt. Vorgesehen ist, daß Sega sowohl die Hardware als auch Disks unter eigenem Namen vermarktet, um die Einheit des Systems mit dem Dreamcast hervorzuheben. "Iomega wird mit diesem neuen Gerät den Markt für Konsolensysteme verändern", so Mike Lynch, Leiter der "Beyond PC Initiative" bei Iomega: "Aufgrund ihrer großen Beliebtheit bei Konsumenten und der hohen Verbreitung sind Zip-Laufwerke die ideale, flexible Speicherlösung für Beyond-PC-Produkte wie die Dreamcast-Konsole von Sega."



Entwickler Metro3D setzt auf Nintendo

Der neugegründete Software-Entwickler Metro3D konzentriert sich auf Game Boy Color und Nintendo 64.

D obwohl Metro3D neu in der Branche ist, sind die führenden Köpfe doch alte Hasen im Spiele-Business: Geschäftsführer George Makayama und Marketing-Vizepräsident Joe Morici leiteten vor einigen Jahren erfolgreich die US-Aktivitäten von Capcom - damals führten sie die "Street Fighter"- und "Mega Man"-Serien in den USA ein. Während im Jahr '99 Spiele für die beiden Nintendo-Konsolen Priorität haben, verschließt sich Metro3D auch anderen Plattformen nicht: Auf der E3 wurden Spiele für Dreamcast und die nächste Playstation angekündigt.

Dennoch zeigte sich Nintendo-Boss Howard Lincoln erfreut, daß sich neue Entwickler in's schwach besetzte Nintendo-64-Boot wagen: "Wir sind erfreut, Metro3D zu unserer Third-Party-Liste hinzufügen zu können. George und Joe kennen die Branche und wissen, wie man großartige Titel auf den Markt bringt."

Der Höhenflug ist vorbei: Sony in Turbulenzen

Nicht nur Sega muß kleinere Brötchen backen: Das vergangene Geschäftsjahr fiel auch für Sony nicht berauschend aus.

Sinkende Gewinne kennzeichneten die Bilanz des Geschäftsjahres 98/99, die Sony Ende April vorstellte. Der Gewinn sank auf umgerechnet knapp 1,5 Milliarden US-Dollar - eine direkte Folge der Wirtschaftskrise, die weite Teile Asiens heimsuchte. Im aktuellen Geschäftsjahr sieht Sony keine Besserung: Man rechnet mit einer weiteren Schrumpfung des Gewinns durch sinkende Playstation-Verkäufe, die immerhin 40 Prozent des Gesamtgewinns generieren.

Der in das laufende Geschäftsjahr fallende Launch des Playstation-Nachfolgers wird die Gewinne nicht wesentlich erhöhen. Im Gegenteil: Ein japanischer Wirtschaftsspezialist sprach von zusätzlichen Kosten, die Entwicklung, Marketing und Vertrieb der Wunderkonsole verschlingen würde. Nach wie vor wird Sony auch von den Kosten einer umfassenden Restrukturierung belastet (MANIAC berichtete). Die damit angestrebten kostensenkenden Effekte greifen jedoch erst in den nächsten Jahren.



Einkaufstrip per Konsole im Internet

Hereinspaziert: In Japan nutzen Dreamcast-Besitzer jetzt einen neuen Online-Einkaufsservice.

"Dreamcast Direct" ging ohne große Ankündigungen Ende April ans Netz. In diesem Online-Shop können sich Dreamcast-Besitzer bislang nur mit Spielen und Konsolenzubehör versorgen, doch der zielstrebige Ausbau des virtuellen Kaufhauses ist bereits geplant.

Gegen Ende des Jahres sollen auch andere Produkte wie Bücher, Spielzeug und Kleidung angeboten werden und so die Internet-Fähigkeiten der Konsole gezielt unterstützen. Auf die Frage, ob dieser Service für Dreamcast-Besitzer weltweit verfügbar sein werde, sagte ein Sega-Sprecher: "So weit ich weiß, ist es unsere Absicht, Dreamcast-Service-Einrichtungen allen Usern zur Verfügung zu stellen."



COMING SOON



Quelle:
Theo Kranz
Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

JUNI

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
A. Kournikovas SC Tennis	Sony/Namco	PS	Sport: Tennis
Bugs Bunny auf Zeitreise	Infogrames	PS	3D-Jump'n'Run
C&C 2 - Red Alert Platinum	Virgin	PS	Echtzeit-Strategie
Croc 2	Fox Interactive	PS	Jump'n'Run
Formel 1 '97 Platinum	Sony	PS	Rennspiel
Legend of Kartia	Atlus	PS	Rollenspiel
Plane Crazy	Ubisoft	PS	Rennspiel

JULI

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Attack of the Saucerman	Sony/Psygnosis	PS	3D-Jump'n'Run
Castrol Honda Superbikes	THQ	PS	Rennspiel
Centipede	Hasbro	PS	Shoot'em-Up
RC Stunt Copter	Virgin/Interplay	PS	Flugsimulation
Star Wars 1: Dunkle Bedrohung	THQ	PS	Adventure
Command & Conquer 3D	Nintendo	N64	Echtzeit-Strategie
F1 World Grand Prix 2	Nintendo	N64	Rennspiel
Soul Calibur	Namco	DC	Beat'em-Up
Harrier 2001	Nintendo	N64	Flugsimulation

AUGUST

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Shadowman	Acclaim	PS/N64	Action-Adventure
South Park	Acclaim	PS	Egoshooter
Rainbow Six	Take Two	PS	Action-Adventure
Tomorrow Never Dies	MGM	PS	Action
NFL Blitz 2000	Midway	N64	Sportspiel: Football
Jet Moto 3	Sony	PS	Rennspiel
Shaolin	THQ	PS	Beat'em-Up

Rüttel-Stick für noch mehr Arcade-Spaß

Von Blaze kommt das erste Joyboard, das "Dual Shock"-Effekte beherrscht - ist es ideal für alle Action-Spiele?

Bisherige Joyboards waren zwar gut verarbeitet, doch den Rumble-Effekt spürte man nur bei Pads. Jetzt ist die Benachteiligung vorbei: Der transparente "Pro Shock Arcade" ist hervorragend verarbeitet und verfügt über Dauerfeuer für jede Taste - auch Autofire ohne Tastendruck läßt sich einstellen. Besonderen Augenmerk legte man auf den Stick und die Standfestigkeit. So liegt das massive Board dank einer Metall-Bodenplatte bombenfest auf dem Tisch, der Stick läßt sich via hochwertiger Mikroschalter leichtgängig und präzise bewegen. Doch wie schlägt sich der Stick in der Praxis?

Wir testeten das Gerät mit einigen Ballerspielen und waren im großen und ganzen überzeugt: Der Stick ist im "Raiden"-Kugelhagel erheblich präziser als ein Pad, auch das Dauerfeuer kommt Eurer Punktzahl zugute. Leider verfügen die Tasten nicht über spielhallenge-rechte Mikroschalter; und eine LED-Anzeige würde die Übersicht erhöhen, welche Tasten mit Dauerfeuer belegt sind - doch das sind kleinere Mängel.

Witzig, wenn auch nicht revolutionär der Rumble-Effekt: Liegt das Board auf Eurem Schoß, ist der Shock gut spürbar, spielt Ihr dagegen auf dem Tisch, erinnert der Effekt eher an einen stotternden Elektrorasierer. Insgesamt ist der etwa 80 Mark teure "Pro Shock" eine gute Alternative zum Pad - beachtet aber, daß Ihr nicht alle Tasten zugleich bedienen könnt!



Verspätungs-Folgen: Telstar schließt die Türen

Nachdem Telstar seine Aktivitäten eingestellt hat, übernimmt Take Two die Veröffentlichungsrechte.

Der Grund für das Aus von Telstar: In den letzten Jahren verzögerten sich fast alle der meist mäßig erfolgreichen Spiele, das einzige Inhouse-Projekt "Siege" (PC), ein mittelalterliches Ritterspiel, befindet sich seit mehreren Jahren in Entwicklung - MAN!ACs erinnern sich an Vorführung einer "zu 80% fertigen Version" bei der ECTS-Messe '96. Jetzt wurde von der Muttergesellschaft "Telstar Group" endgültig der Geldhahn zugedreht - die "Telstar Electronic Studios" haben aufgehört zu existieren. Deutsche Playstation-Spieler kennen Telstar vom Action-Adventure "Excalibur" und dem Rennspiel "Wreckin' Crew". Das Ende der "Electronic"-Abteilung bedeutet jedoch nicht das Aus für die laufenden Entwicklungen: In Arbeit befindliche Telstar-Spiele wie das jahrelang verschleppte Jump'n'Run "Joe Blow" und das Actionspiel "Insurrection" (beide Playstation) werden von Take Two fertiggestellt und (hoffentlich noch in diesem Jahrtausend) veröffentlicht.



Infogrames schnappt sich Accolade, Beam & Gremlin

Der französische Software-Riese expandiert unvermindert weiter und übernimmt mehrere Software-Häuser.

Als vorerst letzte einer ganzen Reihe von Akquisitionen kaufte Infogrames den australischen Entwickler Beam. "Mit der Übernahme von Beam machen wir einen weiteren wichtigen Schritt zum Ausbau unserer internationalen Aktivität", so Wilhelm Hamrozi, Geschäftsführer von Infogrames Deutschland. Erst kürzlich hatte Infogrames Psygnosis' ehemaliges französisches Entwicklungsstudio ("ODT"), den bisher von Electronic Arts vertriebenen US-Entwickler Accolade und den englischen Hersteller Gremlin in den Konzern integriert. Mit dem Kauf des Unternehmens "Beam International" unterstreicht Infogrames seine Bemühungen, Ressourcen für die interne Spieleentwicklung zu beschaffen. Durch den Deal gehen alle Entwicklungs- und Publishingaktivitäten an Infogrames über. Neben den von Beam verwendeten Engines und Technologien übernimmt Infogrames auch 100 Spieleentwickler.

Sega Europa: Leinen los!

Noch dauert es einige Monate bis zum Dreamcast-Start - in England legt Segas Marketing schon jetzt los.

Mit einer spektakulären Marketing-Kampagne will Sega die Einführung des Dreamcast begleiten - zumindest bei den ersten Maßnahmen hält man Wort. So sponsert Sega für eine Summe von elf Millionen britischen Pfund, umgerechnet gut 30 Millionen Mark, den englischen Fußballclub Arsenal London. Auch bei der Premiere des neuen Films "Existenz" von David Cronenberg am 22. April in London war Dreamcast Hauptsponsor. Vor der Vorführung wurden Dreamcast-Kringel an die Wände projiziert, nach dem Film posierte Schauspieler Jude Law vor Dreamcast-Displays.



Erste Marketing-Aktivitäten in Europa gesichtet: Schauspieler Law beim Rally-Test.

Sony Playstation

- Grundgerät inkl. Dual Shock Joypad 239,00
- Dual Shock Joypad in edlem Look 59,95
- Dual Shock Joypad orig. versch. Farben 59,95
- Maatec Lenkrad Rally 139,00
- Maatec Lenkr. Speedster 189,00
- Memory Cards ab 19,95
- HIFI Kabel incl. HIFI-Anschluss 29,95
- Scorpion Light Gun 69,95
- Maatec PSX 49,95
- Maatec Case für 14 CDs 29,95
- GameBuster Deluxe 99,95
- Maatec Cheat Modul 89,95
- Maatec Pro Cheat Modul 139,95
- Maatec Extreme 119,95
- Maatec Combat 3 139,95
- Maatec Resurrection Action 99,95
- Maatec Modlines 99,95
- Maatec Body Roar 2 Beat'em Up 99,95
- Maatec Simulation 2 99,95
- Maatec Doc 2 Jump'n Run 89,95
- Maatec Parkstalkers 3 Beat'em Up 109,95
- Maatec No Crisis Action Adventure 139,95
- Maatec Sc World Noir Adventure 89,95
- Maatec River Autorennen 94,95
- Maatec Dungeons & Dragons 139,95
- Maatec Largeiz 3D Beat'em up 129,95
- Maatec - Racing Sim 2 Autorennen 94,95
- Maatec Police 2 99,95
- Maatec MX 3 Jump'n Run 94,95
- Maatec Eternal Section Shooter 139,95
- Maatec Legend of Legaia Adventure 129,95
- Maatec Mans 24 99,95
- Maatec Snar the Silver Star Adventure 159,95
- Maatec Messiah 99,95
- Maatec Metal Gear Solid Action-Adventure 79,95
- Maatec Metal Gear Solid S.E. solange Vorrat 129,95
- Maatec Need for Speed 4 Autorennen 94,95
- Maatec Point Blank 2 129,95
- Maatec Populous 3 Strategie 94,95
- Maatec Prince Naseem Boxing 94,95
- Maatec -Type Delta 89,95
- Maatec Edge Racer Type 4 Autorennen 94,95
- Maatec Collage Autorennen 94,95
- Maatec Shadowman 99,95
- Maatec Shanghai - True Valor Puzzle 94,95
- Maatec Hao Lin 129,95
- Maatec Silent Hill 99,95
- Maatec Soul of the Samurai Beat'em Up 129,95
- Maatec Soul Reaver Action-Adventure 99,95
- Maatec Star Wars: Episode 1 Adventure 139,95
- Maatec Street Fighter Alpha 3 99,95
- Maatec Quikoden 2 129,95
- Maatec Tales of Phantasia Adventure 139,95
- Maatec Tricky Sliders Freestyle Snowboarding 139,95
- Maatec Mandal Hearts 2 Adventure/Strategie 94,95
- Maatec Rally 2 99,95

Sega Dreamcast

- Grundgerät inkl. RGB Kabel & Spannungsw. 699,00
- Joypad 89,95
- Joyboard Ideal für Beat'em Ups 159,95
- Lenkrad Arcade Racer 179,95
- Gun 89,95
- Rumble Pak für Joypad, Lenkrad oder Gun 89,95
- Visual Memory Memory Card 79,95
- RGB Kabel incl. Color-Booster 69,95
- VGA Box Monitor Anschluß 169,95
- Aero Dancing Kunstflug-Simulation 139,95
- Blue Stinger Action Adventure 149,95
- Buggy Heat Offroad Racing 149,95
- Dynamite Deka 2 Action Mai 149,95
- Evolution Adventure 129,95
- F1-Grand Prix 2 Autorennen 149,95
- GetBass inkl. Fishing Rod 249,95
- Godzilla Generations 119,95
- July Cinematic RPG 139,95
- King of Fighters Beat'em Up 149,95
- Marvel vs Capcom Beat'em up 149,95
- Pen Pen Triicelon Fun-Racing 129,95
- Pop'n Music Parappa Clone 139,95
- Power Stone Beat'em Up 139,95
- Psychic Force 2012 Beat'em up 139,95
- Puyo Puyo N Puzzle 139,95
- Redline Racer Motorradrennen 149,95
- Sega Rally 2 Autorennen 139,95
- Sengoku Turb RPG 139,95
- Seventh Cross Adventure 119,95
- Sonic Adventure Jump'n Run 139,95
- Super Speed Racing Cart 149,95
- Tetris 4D Puzzle 99,95
- Virtua Fighter 3TB Beat'em Up 139,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Nintendo 64

- Grundgerät Mario Pack 249,00
- Expansion Pack 4MB 69,95
- Memory Card 4Meg 79,95
- Rumble Pack 39,95
- Antennenkabel 49,95
- GameBuster Deluxe 99,95
- Body Harvest 129,95
- Castlevania 119,95
- Charlie Blasts Territory 139,95
- F1 World Grand Prix 2 94,95
- Gauntlet Legends 139,95
- Gex 2 149,95
- Hybrid Heaven 129,95
- Jet Force Gemini 129,95
- Mario Party 99,95
- Mystical Ninja 2 - Goemon 139,95
- Penny Racers 94,95
- Perfect Dark 139,95
- Rayman 2 129,95
- Rush 2 119,95
- Rugrats 129,95
- Shadowgate 139,95
- Shadowman 119,95
- South Park 119,95
- Superman 129,95
- Starcraft 129,95
- Star Wars-Episode 1-Racer 119,95
- Tetris 89,95
- Tonic Trouble 129,95
- Twelve Tales: Conker 64 129,95
- Twisted Edge Snowboarding 129,95
- WWF Attitude 139,95
- Zelda 64 129,95

Außerdem führen wir zahlreiche Merchandise Produkte rund um Nintendo's Referenz Adventure!

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Digital Video Disk

- USA - Code 1
- A Bug's life Disney/Pixar 79,95
- Alien 1-4 ilm. Edition Box 1.6.99 229,95
- American History X 69,95
- Antz! 69,95
- Blade Wesley Snipes 69,95
- Bulworth Warren Beatty 69,95
- Future Sports Wesley Snipes 69,95
- I still know what u did last S. 69,95
- Rush Hour Jacky Chan, Chris Tucker 69,95
- Soldier Kurt Russel 54,95
- Vampires James Woods 69,95
- Deutsche DVDs - Code 2
- Armageddon 59,95
- Freeze: Alptraum Nachtwache 49,95
- Godzilla 59,95
- H2O Halloween 49,95
- Lethal Weapon 4 59,95
- Pulp Fiction Quentin Tarantino 59,95
- The Big Lebowski J. Bridges, J. Goodman 49,95



Pioneer 414 US-Fabrikat Multizone, PAL/NTSC, 220V 1299,00

- DTS Kompatibel
- Component Video Output
- New Video LSI für verbessertes Datenlesen und Decodieren.
- Video CD Playback
- 96kHz Sampling Frequenz
- 24 Bit Auflösung Audio D/A Wandler
- Pioneer Exclusive Viter-BI RF Decoding process für verbesserte Fehlerkorrektur und viele neue Funktionen.

Umbauten aller gängigen Modelle für alle Ländercodes Alle Umbauten mit Garantie!

Fordern Sie unsere umfangreiche DVD Preisliste kostenlos an oder erfragen Sie Neuheiten telefonisch

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 - 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de



Game Boy Color

- Grundgerät 149,00
- diverse Farben: Purple, Clear, Supergras, Sunray, Shark, Fr. Devil
- Light Max 2 39,95
- Gex 64,95
- Shadowgate 64,95
- Super Mario Bros. Deluxe 69,95
- Tetris Deluxe 49,95
- Top Gear Rally Rumble Pack 74,95
- Turok 2 69,95
- Wario Land 2 69,95
- Zelda DX 64,95

NEO GEO Pocket

- Grundgerät NeoGeoPocket Color 199,00
- Diverse Farben, 16-Bit, Color Display
- Netzteil 49,95
- Linkkabel Dreamcast kompatibel 49,95
- King of Fighters R-1 99,95
- King of Fighters R-2 color 119,95
- Metal Slug tba
- Pocket Tennis 99,95
- Puzzle Bobble Mini color 119,95
- Samurai Shodown 99,95
- Samurai Shodown 2 color 119,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Merchandise

- Metal Gear Solid
- Zippo inkl. Case und Keyring 199,00
- Wrist Watch by FOSSIL 399,00
- Soundtrack original Game Music 29,95



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln



Sony Playstation

Nintendo 64

Sega Dreamcast

Game Boy Color

NEO GEO Pocket

DVD Video

Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten

0221-1607111

Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.

LEGO Racers

Lego Media für N64 und Playstation, ab Herbst in Europa



Brrr – aus der Sicht der Helmkamera geht's rasant durch die Eiswelt. Die Bilder stammen von der N64-Version.



Lust auf einen innovativen Fun-Racer? Lego teleportiert die Spielzeug-Welt mit ihren bunten Steinchen auf die Flimmerkiste und lässt Euch mit selbstgebauten Flitzern und Fahrern um die Wette rasen.



Zu Beginn werden Eure Konstruktionskünste auf die Probe gestellt: Auf ein vorgegebenes Wagenchassis, bestehend aus einer Boden-



Detailaufnahme eines selbstgebastelten Lego-Renners

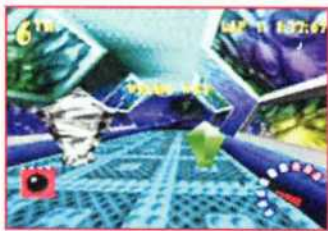


Im Splitscreen liefert Ihr Euch heiße Positionskämpfe

platte mit vier Rädern, einem Motor und einem Fahrersitz, setzt Ihr unterschiedliche Lego-Steine und fertigt so Euren Wunschrenner. Je nach Größe und Platzierung der Plastikelemente verändern sich Beschleunigung, Kurvenverhalten und andere Fahrparameter. Seid Ihr mit dem Ergebnis zufrieden, geht's an das Fahrerdesign: Im Auswahlmenü (siehe Bild unten) bastelt Ihr aus Kopf-, Helm- und Körperteilen Euren Wagenlenker und verpaßt ihm via Tastendruck Namen und Gesichtsausdruck.



Marke Eigenbau: Generiert individuelle Fahrer.



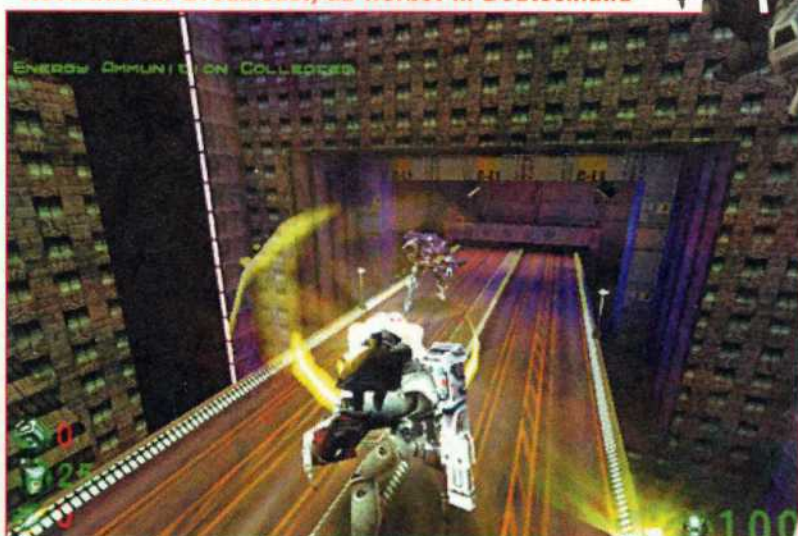
Mit Karacho geht's durch einen futuristischen Tunnel

Mit dem eigenen Gespann pflügt Ihr anschließend über zwölf Rennpisten. Die Kurse orientieren sich an vier Themenbereichen: Abenteuer, Schloß, Piraten und Weltraum – geschmückt mit Plastik-Bäumen und Häusern kommt echtes "Lego-Feeling" auf. Im Einspieler-Modus kämpft Ihr mit fünf Teilnehmern um den Sieg: Geht Ihr als Erster durch's Ziel, winken neue Wagenteile, mit denen Ihr Euren Plastikflitzer auffrisiert. Während eines Rennens helfen u.a. Öllachen, Turbos und Kanonen, die Gegnerschar in Schach zu halten. Sammelt Ihr drei Power-Ups vom gleichen Typ, verwandeln sich diese in ein "Super-Extra", und Ihr dürft Euch z.B. an die Spitze des Teilnehmerfeldes beamen. Die Rennstrecken sind zudem gespickt mit Abkürzungen und versteckten Alternativ-Routen – Langeweile dürfte so schnell nicht aufkommen. Für eine gesellige Rennsession steht der Zweispieler-Modus parat, in dem Ihr leider ohne Computer-Gegner an den Start geht. Die N64-Version soll das Memory-Pak unterstützen, um das Geschehen in Highres-Optik zu präsentieren. Ob sich die Playstation-Fassung spielerisch vom oben skizzierten Szenario unterscheidet, steht noch nicht fest.



Slave Zero

Accolade für Dreamcast, ab Herbst in Deutschland



Die Bilder auf dieser Seite stammen von der PC-Version – die Dreamcast-Optik wird nahezu identisch sein.



Accolade läßt's krachen: "Slave Zero" verbindet knallharte Mech-Action mit einer aufregenden Sci-Fi-Rahmenhandlung. Kombiniert mit der Grafik-Power des Dreamcast steht 3D-Baller-

Fans ein adrenalinhaltiges Abenteuer ins Haus.

Beamten wir uns 500 Jahre in der Zukunft: Überbevölkerung und Verkehrskollaps zu Lande sowie in der Luft stürzen die Städte ins Chaos. Eine dieser Mega-Citys wird von dem Diktator SovKhan beherrscht. Eine geheimnisvolle Energiequelle verleiht ihm uneingeschränkte Macht über sämtliche Einwohner.



Tiefe Häuser-schluchten erzeugen eine düstere Stimmung



"Slave Zero" im unerbittlichen Kampf mit mehreren Feinden

Als Mitglied einer Rebellengruppe nehmt Ihr den Kampf gegen den brutalen Herrscher auf. Mit dem gestohlenen, biomechanischen Roboter "Slave Zero" macht Ihr Euch auf, SovKhan zu stürzen und den Frieden wiederherzustellen. In der Third-Person-Perspektive stapft Ihr mit dem 20-Meter-Koloß durch düstere Stadtbezirke. Ihr rennt, springt und schießt Euch durch Fabriken,

Abwasserkanäle und Militärkomplexe – immer auf der Suche nach Schergen des Diktators. Mit futuristischen Waffen (u.a. Zulu-Raketenwerfer mit zielsuchenden Projektilen und Plasmakanone) oder Euren kraftvollen Metallgliedern gebt Ihr fünfzehn verschiedenen Cyber-Widersachern und fünf Endgegnern Saures. Interaktion mit der Umgebung ist dabei nicht nur sinnvoll, sondern notwendig: Herumstehende Autos oder Panzer zerstört Ihr mit einem kräftigen Tritt oder werft sie Euren teils 30 Meter großen Angreifern entgegen; höher gelegene Abschnitte erreicht der Roboter durch Hochklettern an den Häuserfassaden. Schreiend davonlaufende Passanten, wechselnde Leuchtreklame, jede Menge fahrende Autos und vorbeifliegender Luftverkehr simulieren ein pulsierendes Stadtleben. In dreizehn Missionen beweist Ihr Euer Können im Umgang mit dem "Slave Zero"-Mech. Die Aufträge sind eingebettet in eine überraschende Storyline. So glaubt Ihr Euch nach dem Sieg über den ersten XXL-Roboter bereits auf der Gewinnerseite, doch plötzlich wird Eure Rebellenbasis von Feinden überrannt... Macht Euch bereit zum Gegenangriff!



Über die Highways erreicht Ihr andere Levelabschnitte



Schau mir in die Augen, Großer: Nahaufnahme eines Gegners.





ACTIONSPIELE

DAS EXPLOSIVE GENRE

SPIELEFÜHRER '99
WISSEN ZUM SAMMELN

Genre Ausgabe

Rennspiele	5/99
Jump'n'Runs	6/99
Actionspiele	7/99
Sportspiele	in Kürze
Action-Adventure	in Kürze
Strategiespiele	in Kürze
Rollenspiele	in Kürze
Denkspiele	in Kürze
Beat'em-Ups	in Kürze

Eigentlich paradox: Polygone und schnellere Prozessoren bescherten uns immer realistischere Spiele, doch Actiongefechte leiden unter dieser Entwicklung – immer weniger klassische Actionspiele erscheinen für Konsolen. In den ausklingenden neunziger Jahren verliert das traditionell

Durchgeladen und angetreten: Wer in der adrenalinhaltigen Welt der Actionspiele bestehen will, braucht Reaktionen, Übersicht und den "Killer-Instinkt"!

simple Action-Genre im Konsolenbereich an Zulauf, denn das Gebot der Stunde sind aufwendige Abenteuer mit einem Plus an Langzeitmotivation und Optionen. Rechenzeit investieren die Entwickler nur selten in dramatische Effektorgien, sondern basteln lieber an komplexerem Fahrverhalten von Rennspielen oder frei begehbaren 3D-Hüpfwelten – schon wechselt ein Actionspiel ins benachbarte Genre. "Ballern ist out", so der inoffizielle Tenor der Spielehersteller: Was Euch in der Spielhalle Markstücke entlockt, wird

zu Hause schnell langweilig, ohne Zusatz-Features ist die Action schnell ausgereizt. Daß Adrenalin-Junkies trotzdem nicht auf dem Trockenen sitzen, zeigt Euch unser Spieleführer zum Thema Action. Wir gliedern das Genre in die wichtigsten Sparten, geben Euch Spielertips für alle Konsolen und wagen einen Ausblick: Das Action-Genre verändert sich! *cb*



Seite 23
Einleitung

Seite 24-27
Historie und Genre-Einteilung: Lasersalven und Dinosaurierbisse

Seite 28-29
Die Top-Hits: Unsere Actiontips

Seite 30
Ausblick: Action '99

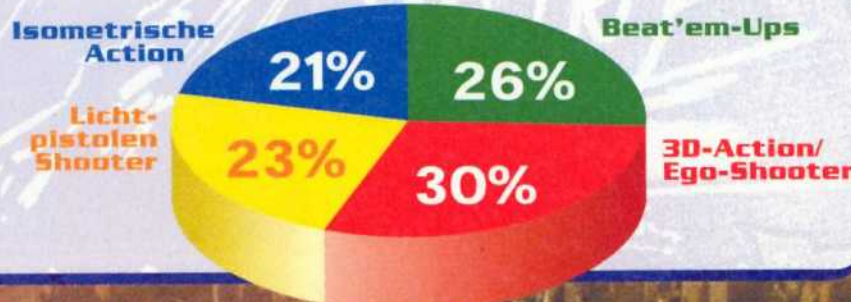
Seite 31
Konsolen-Finish: Playstation vs N64

INDEX-GEFAHR!

Kein anderes Genre gerät dank der hochauflösenden Optik neuer Konsolen so sehr ins Schußfeld der deutschen Bundesprüfstelle wie die Actionspiele. Das Dilemma: Je realistischer Euch Ego-Shooter, Lichtpistolen-Gefechte oder Einzelkämpfer-Missionen in den Kampf befördern, desto schneller erhebt Vater Staat die schützende Hand. Wehe, es gibt keine konfliktfreie Fluchtmöglichkeit – schon wird das Spiel indiziert. In unserer Grafik seht Ihr die bedrohtesten Spezies auf ei-

nen Blick: Neben Beat'em-Ups müssen vor allem Lichtpistolen-Shooter und 3D-Actionspiele ins Index-Gras beißen.

INDIZIERUNGEN VON VIDEOSPIELEN
(Zeitraum 1994 - März 1999)

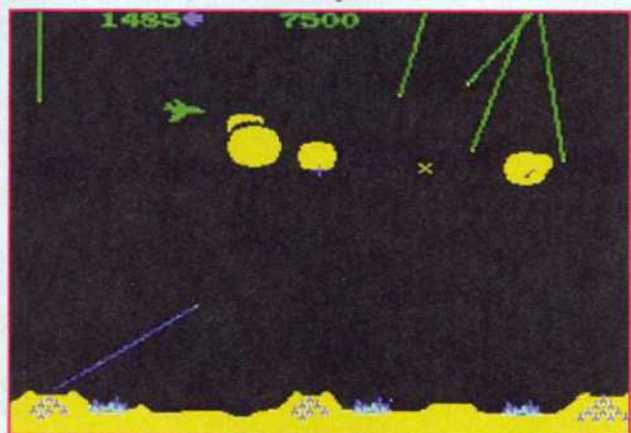


Lasersalven und Dinosaurierbisse



Actionspiele sind mehr als pures Ballern - und doch bedeutet ein Knopfdruck fast immer "Feuer frei"! Woher kommt das heißblütige Genre, und wo steuert es hin?

Die Entwicklung des Actionspiels gleicht in vielerlei Hinsicht der Rennspiel-Historie (siehe MANIAC 5/99) - anfangs spielte sich das Geschehen platt und bildschirm-



Asteroiden-Regen mit Panik-Garantie: Beim "Missile Command" bedient Ihr drei Basen.

groß vor Euch ab, heute blickt Ihr dreidimensional in eine virtuelle Kampfzone. Drehen wir das Rad der Action-Geschichte um 20 Jahre zurück: In den Action-Anfangstagen von **Space War** (1978) stellte ein schwarzer Hintergrund den Weltraum dar, Dreiecke mutierten in phantasievollen **Asteroids**-Anleitungstexten zu schnittigen Raumjägern und in Labyrinthen gondelnde Pünktchen waren in **Combat** (1976) natürlich mörderische Panzergranaten. Action ist somit eines der ältesten Videospiele-Genres - neben den abstrakten Sportspiel-Frühwerken der "Pong"-Ära. Nachdem die Bildschirm-Luft in den "Krieg gegen Aliens"-Klassikern



"Space War" auf dem Atari VCS: Dreiecke feuern mit Quadraten aufeinander.

Missile Command (1980) und **Galaga** (1981) durch ganze Schwadronen von Eindringlingen noch laserhaltiger geworden war, begannen die Entwickler, die bislang stationären Verteidigungsanlagen auf Entdeckungsreise zu schicken: Das Scrolling war geboren, mit dessen Hilfe auch Bodenziele,



"Moon Cresta": Jagt die Aliens in mehreren Wellen!

2D-ACTION

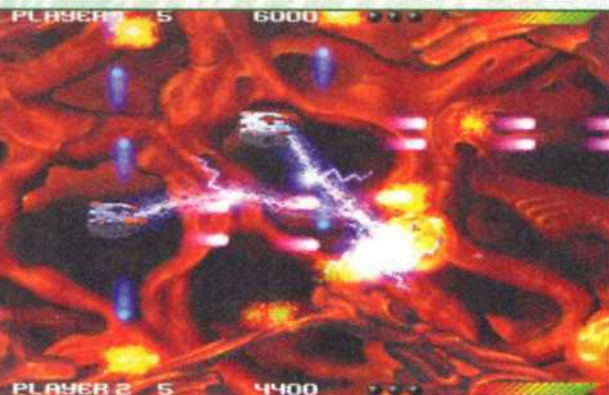
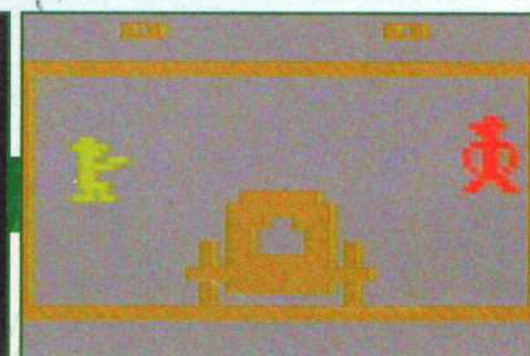
Das klassische Action-Format, früher dutzendfach in jeder Spielhalle zu sehen, ist heutzutage vom Aussterben bedroht: Nur selten lassen sich in den Spielhallen neue Shooter mit konventionellem Scrolling blicken, für Konsolen kann man die Jahres-Neuheiten gar an einem Pad abzählen. Neben einer Handvoll anderer Mini-Firmen hält lediglich der japanische Hersteller Seibu Kaihatsu dem

Fighters"-Reihe bisher nicht für zuhause angekündigt. Deshalb muß der 2D-Fan seinen Blick wohl oder übel zurückwenden.

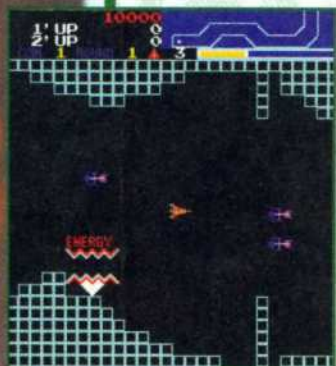
Wer sich an Klassikern erfreut, greift zu Spiele-Sammlungen wie dem "Namco Museum" oder den Midway- bzw. Atari-Compilations "Arcades Greatest Hits" - so genießt Ihr Genre-Veteranen wie "Missile Command" und "Galaga" in authentischer Form.



Ob Ballerraumflug (links: "Asteroids", 1981) oder Cowboy-Action (rechts: "Combat", 1982): In den frühen Achtzigern florierte das Genre.



Soft- und kraftloser Versuch, 2D-Ballereien zu reanimieren: "X2" auf der Playstation.



Mix aus Vertikal- und Horizontalscroller: "Vanguard", (1981).

Konzept mit der "Raiden"-Serie die Treue. Leider ist die famose "Raiden



Mit "Gradius" debütierte die Waffenleiste für den Extra-Einkauf



Breitbild-"Raiden": Ein Top-Hit auf der Playstation.



Der 2D-Hit "Layer Section" wurde mit dem isometrischen "Raystorm" fortgesetzt.

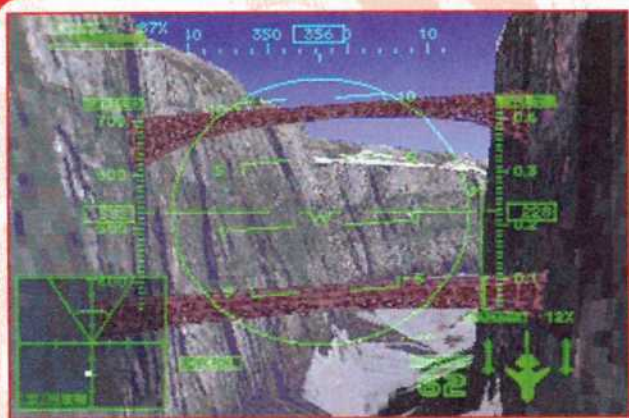


"Darius Gaiden": Das Highlight von Taitos Ballerserie.



"R-Type Delta" ist die brillante 3D-Fortsetzung des Klassikers

3D-ACTION



Kriegerischer Flugsimulator, der voll auf Action setzt: Namcos "Ace Combat"-Serie startet in Kürze zum dritten Playstation-Einsatz.

Blickt direkt aus dem Cockpit oder hinter dem Flieger auf Euren Feind: Etabliert hat sich diese Action-Sparte erst Mitte der achtziger Jahre – mit vielen experimentiellen Ansätzen wie FMV-Hintergründen ("Novastorm", 1994) oder Vektorgrafik ("Tempest", 1980). Dabei ist es egal, ob Ihr Euer Raumschiff auf dem Bildschirm seht, oder direkt aus der Kanzel auf den Gegner feuert – meist dürft Ihr so wieso zwischen diesen beiden Ansichten wählen. Der Reiz dieser Perspektive: Eure Gegner rasen direkt auf Euch zu, entweder als zoomende, flache Bitmap-Sprites oder in Form von räumlichen Polygon-Objekten. "Car Combat" bildet eine junge Nische in der 3D-Action: Massenkarambolagen wie die "Twisted Metal"-Serie oder "Rogue Trip" ver-



Für Playstation und Saturn: "Tunnel B1" ist nur für Baller-Profis geeignet.

knüpfen einfache Rennspiel-Physik mit dem Wunsch der Spieler nach Action – da es kein "Treppchen" gibt, rangieren diese Blechschlachten für MANIAC nicht unter Rennspiel, sondern sind reinrassige Action-Vertreter. Ego-Shooter sind eine weitere, relativ neue Abwandlung der 3D-Action. Hier seid Ihr meist zu Fuß in verschachtelten Gebäuden unterwegs,



"Car Combat" ist ein Mix aus Rennspiel und Geballer: Hier GT Interactives' "Rogue Trip".



Sackgasse der 3D-Evolution: 3D-Geballer mit Videoeinspielungen ("Novastorm", PS, 1995) wirkt heute plump. Erfolgreich dagegen "Wing Commander" (rechts): Dutzende Nachfolger kopierten das Spielprinzip.



3D-Action im Hover-Vehikel, im Raumgleiter oder dem Polizeiwagen: "Blam!", "Lylat Wars" und "Crime Killer" (v.l.n.r.)



knüpfen einfache Rennspiel-Physik mit dem Wunsch der Spieler nach Action – da es kein "Treppchen" gibt, rangieren diese Blechschlachten für MANIAC nicht unter Rennspiel, sondern sind reinrassige Action-Vertreter. Ego-Shooter sind eine weitere, relativ neue Abwandlung der 3D-Action. Hier seid Ihr meist zu Fuß in verschachtelten Gebäuden unterwegs,



Ego-Shooter auf N64: Beide "Turok"-Spiele sind äußerst populäre Genre-Vertreter.

Playstation-Egoshoooter sind Mangelware: Interplays Gedanken-Thriller "Disruptor".



Playstation-Egoshoooter sind Mangelware: Interplays Gedanken-Thriller "Disruptor".



"Forsaken" ist nur für Schwindelfreie: Ein 360-Grad-Schocker mit FX-Overkill.

Universum nach **Defender**- und **Gradius**-Art horizontal von links nach rechts bereisen – stets versuchten jede Menge Verteidiger-Formationen, Euch zu stoppen. Neben den Ballereien mit vorgeschriebenem Scrolling gab es aber auch Actionspiele, bei denen Ihr selbst die Flugrichtung bestimmen könntet: Bei

sammelt Waffen und Zugangsschlüssel. Diese Sparte wird in den nächsten Jahren auch auf Konsolen prächtig gedeihen – neben Action-Flugsimulationen in und über der Erdatmosphäre.



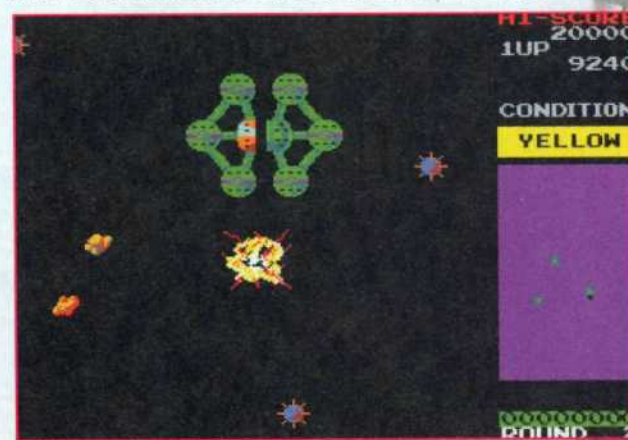
Kaum beachtet: Virgins "Nanotek Warrior" ist eine interessante Baller-Variante.

Flak-Stellungen und simple Mehrebenen-Effekte ("Parallax") in's Spiel kamen. Zwei Sparten etablierten sich: Entweder führte der Einsatz in ruppiger **Xevious**-Manier von unten nach oben, oder Ihr durftet das Spiele-



Horizontal-Scroller: Während mit "Defender" (links, Automat) die Entwicklung in Gang kam, markierte "R-Type" (rechts, 1986) in punkto Leveldesign den Höhepunkt.

Bosconian (1981) und **Time Pilot** (1982) flogen Veteranen als Kapitän und Bordschütze in Personalunion, die 2D-



Wohin Ihr wollt: Bei Namcos "Bosconian" steuert Ihr eigenhändig auf bewachte Basen zu.

Während mit "Defender" (links, Automat) die Entwicklung in Gang kam, markierte "R-Type" (rechts, 1986) in punkto Leveldesign den Höhepunkt.



Geballer auf Asteroiden: 1984 hebt die "Starforce" ab.

Ebenen scrollten je nach Joystick-Kommando frei in alle Richtungen.

Meist entschieden sich die Hersteller jedoch für feste Routen-Vorgaben. Insbesondere vertikale Baller-Schlachten wurden in den frühen achtziger Jahren mit mächtigen Extrawaffen, Beibooten und höherem

Spieltempo ordentlich aufgepeppt; aus dem trägen Panzerschreck **Tiger Heli** (1985) baute der Baller-Profi Taito den rasanteren Allround-Jäger **Ultimate Tiger** (1987). Ein massiver Spiele-Luftangriff begann: Hunderte von "Sharks", "Eagles" und "Hawks" nahmen nun die schwer verteidigte 2D-Front unter flächendeckenden Extrawaffenbeschuss, doch die nächste Entwicklungsstufe warf schon ihre Schatten voraus.

Segas **Space Harrier** bediente sich nämlich 1985 (im Gegensatz zu Williams' krudem Zoom-Frühwerk **Blaster** 1983) erfolgreich der klassischen Baller-Elemente und rückte Euch in den 3D-Mittelpunkt: Noch steuerte man hier ein Bitmap-Alter-Ego durch die



Auch wenn noch in den Neunzigern tolle Scroll-Ballereien erschienen (oben: "In the Hunt", PS), läutete doch "Tempest" (rechts oben) eine neue Zoom-Ära ein. Rechts: "Space Gun".

knallbunte Ballerwelt, doch ähnlich dem Vektor-Oldie **Tempest** (1981) wurde die sonst plane 2D-Tapete nach vorne gekippt, der Horizont befand sich in der Bildmitte – anfangs zogen die von der Hydraulik durchgeschüttelten Spieler den Kopf ein, als Gesteinsbrocken aus dem Nichts heranflogen und perspektivisch korrekt immer größer zoomten. Doch so richtig kam die Evolution nicht voran – während viele Rennspiele auf dem "Bitmap-Zoom"-Prinzip basierten, blieben Ballereien wie **Afterburner** (1987) eher selten.

Mit **Space Gun** nutzte 1990 auch eine Lichtpistolen-Ballerei den primitiven 3D-Effekt – hier stürmen Aliens auf Euch zu und werden per MP-Anbau zu Klump geschossen. Ebenfalls neu: Den Weg durch die Basis wählt Ihr am Lift selber. Weitere Lichtpistolen-Einsätze von Taito machten Euch mit vibrierenden Plastik-Uzis zum Video-Söldner – leider dürfen wir aus rechtlichen Gründen nicht näher auf diese Szenarien eingehen, auch wenn die Serie erst in diesem Jahr mit "Operation Tiger" einen unspektakulären Polygon-Nachfolger erhielt.

ISOMETRIK-ACTION

Was mit einer fixen Isometrik-Perspektive bei "Zaxxon" begann, wird im Polygon-Zeitalter regelmäßig variiert und so ins beste Licht gerückt. Technisch ist es kein Problem, die Ansicht von ballernden Einzelkämpfern oder Helikoptern stufenlos zu verändern oder die Kamera um das Einsatzvehikel kreisen zu lassen. Also zeigen moderne Baller-

spiele wie "LAPD 2100" oder "One" ihre Helden durch stete Drehungen von der übersichtlichen Schokoladenseite. Trotzdem seid Ihr bei den Actionspielen dieser Machart nicht "mitten



Isometrische Panzerhatz: Basierend auf dem 3DO-Kultspiel "Return Fire" erschien 1996 der Action-Overkill "Mass Destruction" für Saturn und Playstation.

drin", sondern nur von schräg oben dabei. Tendenziell sind isometrische Spiele wie "Viewpoint" und "Return Fire" komplexer als ihre Egoshooter-Kollegen.

Der zusätzliche Überblick auf dem Schlachtfeld ist notwendig, um die Aktionen zu planen und anrückende Bataillone rechtzeitig zu kontern. Denn neben einem flinken Finger ist hier auch Köpfchen und Übersicht gefragt: Simples "Feuer frei" reicht bei diesen Spielen nicht aus, eine "Turok"-Ansicht würde zu sehr verwirren. In letzter Zeit erscheinen immer weniger Spiele aus dieser Perspektive: Ego-Shooter verdrängen die aus der 2D-Ansicht abgeleiteten Isometrik-Spiele.



Isometrik-Action mit Trucks (links: "Blast Corps", N64) und Lasern ("Raystorm", PS). Der "Raystorm"-Nachfolger "Ray Crisis" steht bereits in der Spielhalle und kommt bald für die Playstation.

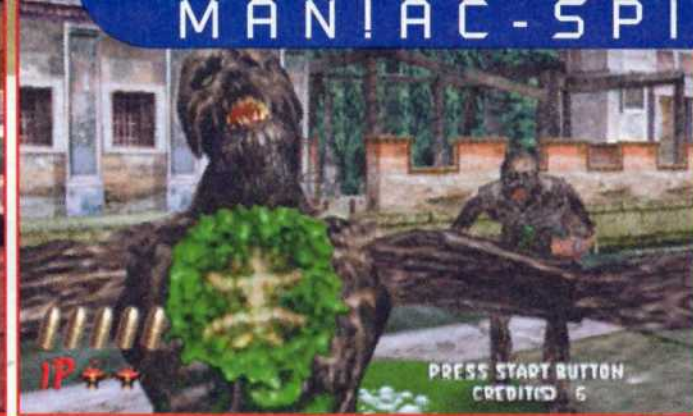


"Viewpoint" (PS) ist eine Hommage an "Zaxxon" – rechts "Armageddon" (oben) und "Gauntlet Legends".



Cain auf seinem Action-Ausflug: Bei "One" wechselt die Perspektive ständig.

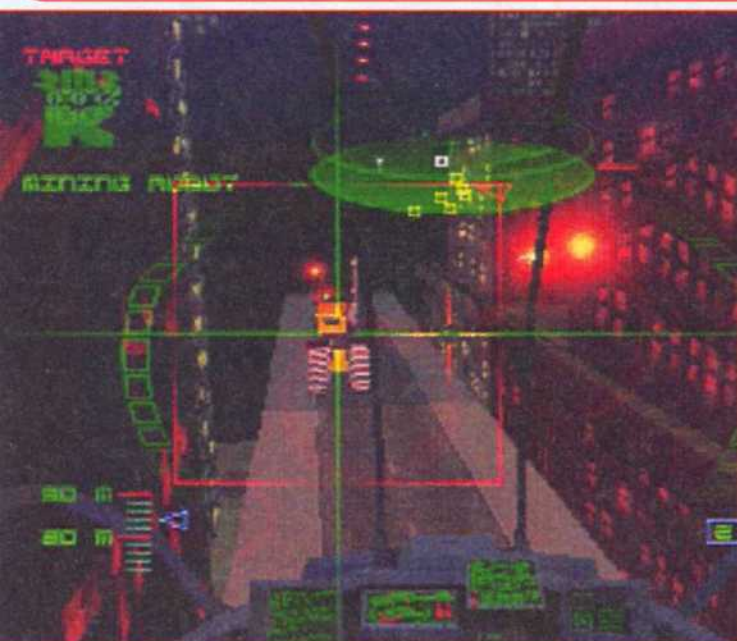




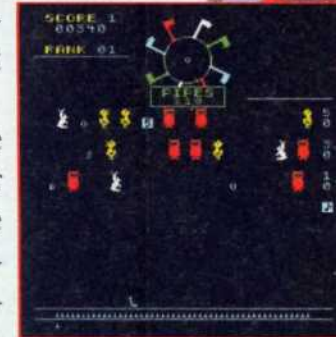
HIT! 4

"Point Blank" (links, Playstation) und "The House of the Dead 2" (rechts, Dreamcast): Zwei der Lichtpistolen-Shooter, die bis jetzt (noch) nicht in den Index-Schlamassel gerieten.

Action auf Omega: Sony besinnt sich mit "Omega Boost" klassischer Baller-Motive und verlegt sie in den 3D-Raum.



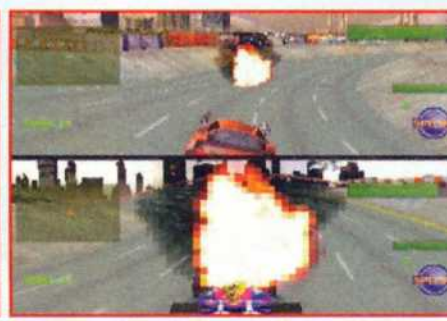
Das jüngste Action-Genre ist leider auf Konsolen noch unterrepräsentiert: Viele Ego-Shooter in **Turok**- oder **Disruptor**-Bauart werden allzu schnell indiziert, beschlagnahmt oder, im Falle von PC-Entwicklungen, aufgrund technischer Limits nicht umgesetzt.



Dabei ist diese Baller-Sparte die Zukunft des Actionspiels: Hier konfrontiert Euch 3D-Hardware mit dramatischeren Schußwechseln, als es auf planen 2D-Fototapeten je möglich wäre. Dreamcast & Co. werden verstärkt mit dämonischen, heldenhaften und harten Ego-Shootern (natürlich in deutschen Spezialversionen) versorgt.

Blick zurück in Wehmut: Stirbt die 2D-Action aus? (ganz oben "Scramble", "Carnival")

Action im Weltraum: Psygnosis macht Euch zum Cyber-Cop ("G-Police", oben) oder zum "Colony Wars"-Haudegen.



Action-Vielfalt in den Neunziger Jahren: Während nur noch selten in 2D geballert wird (links: "Metal Slug"), erscheinen viele Spiele in "echtem" 3D (Mitte: "Twisted Metal 2") oder aus der Isometrik-Ansicht ("Xenious 3D/G+").

Neben dem "echten" 3D-Einsatz zündete Sega schon in der Spiele-Frühzeit 1982 eine weitere 3D-Granate – allerdings ist das damals sensationelle **Zaxxon** eine isometrische Weltraumreise, bei der die Komponente "Flughöhe" knifflige Geschicklichkeits-Anforderungen stellt. Mit **Desert Strike** griff Electronic Arts diese Ansicht 1992 auf dem Mega Drive wieder auf – verpackt in ein strategisch komplexes Kriegsabenteuer. Seitdem ist die Ansicht von schräg oben ein Action-Standard, der die platte 2D-Perspektive weitgehend abgelöst hat: Selbst Echtzeit-Strategieeinheiten wuseln seit **Warzone 2100** als Polygon-Objekte durch unebenes Terrain.



"Zaxxon" faszinierte schon Anfang der Achtziger durch die "dritte" Dimension.

leien bösen Terroristen realistisch in die Gliedmaßen – ein Traum für Waffennarren (siehe "Silent Scope", Seite 82), doch auf Konsole schlägt die BPjS meist schneller zu, als Ihr Eure Rückschlag-Lightgun nachladen könnt.



Saturn-Action in 3D. Links das auch für die Playstation erhältliche Kriegs-Epos "Thunderhawk 2", rechts Teil 2 der famosen "Panzer Dragoon"-Serie: Nur an wenigen Stellen dürft Ihr hier die Flugroute ändern.

In der Polygon-Neuzeit der 32-Bit-Konsolen profitieren neben gelegentlichen Klassiker-Updates (**G-Darius**) vor allem 3D-Actionspiele von den technischen Möglichkeiten: Entweder, Ihr sitzt direkt in schnittigen **Wing Commander**- oder **Colony Wars**-Raumjägern, oder Ihr koordiniert isometrische **Nuclear Strike**- oder **LAPD 2100**-Einsätze. Auch Lichtpistolen-Ballereien profitieren vom 3D-Standard: Dank Polygon-darstellung schießt Ihr in Automaten-Metze-



EA setzt auf Isometrik: "Desert Strike" (oben) bereite den Weg für "Nuclear Strike" und "LAPD 2100" (rechts).

Die MANIAC-Actionhits '99

Ihr habt unser Action-Trainingscamp ausführlich studiert? Dann seid Ihr jetzt bereit, in die Konsolen-Schlacht zu ziehen. Auf dieser Doppelseite wird nämlich scharf geschossen - egal ob in 2D (grün), in authentischem 3D (rot) oder in der Isometrik-Perspektive (gelb). Wir wünschen Euch viel Spaß mit unseren Action-Empfehlungen!


Ace Combat 2



ACTION 5/5
STRATEGIE 5/5
UMFANG 5/5
FEUERKRAFT 5/5
EXTRAWAFFEN 5/5
GRAFIK 5/5
GESAMTWERTUNG 5/5

Zu kurz, ansonsten ein Meilenstein der Action-Flugsimulation: Edle Präsentation, atmosphärische Sprachausgabe und Action satt!

Apocalypse



ACTION 5/5
STRATEGIE 5/5
UMFANG 5/5
FEUERKRAFT 5/5
EXTRAWAFFEN 5/5
GRAFIK 5/5
GESAMTWERTUNG 5/5

Kurz, aber effektiv: Dauergeballer, bei dem Ihr alias Bruce Willis eine komplette Stadt (und das weiße Haus) in Schutt und Asche schießt.

Asteroids



ACTION 5/5
STRATEGIE 5/5
UMFANG 5/5
FEUERKRAFT 5/5
EXTRAWAFFEN 5/5
GRAFIK 5/5
GESAMTWERTUNG 5/5

Ideal aufgepeppte Neuzeit-Variante des Atari-Klassikers: Kurz, davon abgesehen eine Herausforderung für Actionfans mit Taktik-Faible.

Bam Machinehead



ACTION 5/5
STRATEGIE 5/5
UMFANG 5/5
FEUERKRAFT 5/5
EXTRAWAFFEN 5/5
GRAFIK 5/5
GESAMTWERTUNG 5/5

Ein "B-Movie" zum Mitspielen: Bei dieser 3D-Schlacht greifen Euch eklige Mutationen an. Technisch bemerkenswert mit vielen Lichteffekten.

Colony Wars 2



ACTION 5/5
STRATEGIE 5/5
UMFANG 5/5
FEUERKRAFT 5/5
EXTRAWAFFEN 5/5
GRAFIK 5/5
GESAMTWERTUNG 5/5

Auch der zweite Teil der Weltraum-Saga ist ein Referenz-Titel: Faszinierende Story, prachtvolle Optik, intelligente Missionen.

Darius Gaiden



ACTION 5/5
STRATEGIE 5/5
UMFANG 5/5
FEUERKRAFT 5/5
EXTRAWAFFEN 5/5
GRAFIK 5/5
GESAMTWERTUNG 5/5

Die beste Episode der Baller-Serie: Fischreiche Ballerei mit allem, was ein Horizontalscroller braucht - fast besser als das Automatenbild.

Disruptor



ACTION 5/5
STRATEGIE 5/5
UMFANG 5/5
FEUERKRAFT 5/5
EXTRAWAFFEN 5/5
GRAFIK 5/5
GESAMTWERTUNG 5/5

Innovativer Ego-Shooter, der Euch in detaillierte Katakomben schickt. Billig produzierte, aber motivierende Video-Story als Bonus.

Forsaken



ACTION 5/5
STRATEGIE 5/5
UMFANG 5/5
FEUERKRAFT 5/5
EXTRAWAFFEN 5/5
GRAFIK 5/5
GESAMTWERTUNG 5/5

Nur für schwindelfreie 3D-Piloten: Der Schacht-Shootout verblüfft mit komplexen Labyrinthen und gnadenloser Action.

GTA



ACTION [5 icons]

STRATEGIE [5 icons]

UMFANG [5 icons]

FEUERKRAFT [5 icons]

EXTRAWAFFEN [5 icons]

GRAFIK [5 icons]

GESAMTWERTUNG [5 icons]

Anarchistische Gewalt-Farce, bei der Ihr nach Gutdünken Chaos in der Innenstadt anrichtet. Miese Optik, spielerisch gehaltvoll.

House of the Dead 2



ACTION [5 icons]

STRATEGIE [5 icons]

UMFANG [5 icons]

FEUERKRAFT [5 icons]

EXTRAWAFFEN [5 icons]

GRAFIK [5 icons]

GESAMTWERTUNG [5 icons]

Kultige Lichtpistolen-Schießbude, bei der ängstliche Naturen Mühe haben, ihr Abendessen zu behalten: Zombies werden zu Kleinhirn geschossen!

Lylat Wars



ACTION [5 icons]

STRATEGIE [5 icons]

UMFANG [5 icons]

FEUERKRAFT [5 icons]

EXTRAWAFFEN [5 icons]

GRAFIK [5 icons]

GESAMTWERTUNG [5 icons]

Mit anspruchsvollen Missionen, witzigen Protagonisten und mehreren Flugrouten ein spannendes und motivierendes Ballerspiel.

Mass Destruction



ACTION [5 icons]

STRATEGIE [5 icons]

UMFANG [5 icons]

FEUERKRAFT [5 icons]

EXTRAWAFFEN [5 icons]

GRAFIK [5 icons]

GESAMTWERTUNG [5 icons]

Wüste Panzerballerei, der es um Zerstörung des Zerstörers willen geht. Viel Spaß, tolle Effekte, ideal zum Abreagieren.

N2O



ACTION [5 icons]

STRATEGIE [5 icons]

UMFANG [5 icons]

FEUERKRAFT [5 icons]

EXTRAWAFFEN [5 icons]

GRAFIK [5 icons]

GESAMTWERTUNG [5 icons]

Pflichtkauf für Hardcore-Actionfans! Wüst-abgedrehtes Dauer-Geballer in endlosen Neon-Tunnels: Einzigartiges Flair, coole Musik.

Nuclear Strike



ACTION [5 icons]

STRATEGIE [5 icons]

UMFANG [5 icons]

FEUERKRAFT [5 icons]

EXTRAWAFFEN [5 icons]

GRAFIK [5 icons]

GESAMTWERTUNG [5 icons]

Umfangreiche, strategielastige Kriegs-fabel, bei der Ihr Nachschubplanung, Missionsprioritäten und Taktik selber bestimmt.

Point Blank



ACTION [5 icons]

STRATEGIE [5 icons]

UMFANG [5 icons]

FEUERKRAFT [5 icons]

EXTRAWAFFEN [5 icons]

GRAFIK [5 icons]

GESAMTWERTUNG [5 icons]

Lightgun-Shooter im Schießbuden-Stil, der trotz pixeliger Optik bei keinem virtuellen Schützen fehlen darf. Der Partyknaller schlechthin!

Raystorm



ACTION [5 icons]

STRATEGIE [5 icons]

UMFANG [5 icons]

FEUERKRAFT [5 icons]

EXTRAWAFFEN [5 icons]

GRAFIK [5 icons]

GESAMTWERTUNG [5 icons]

Abenteuerliche Reise ins Polygon-Universum: Pixelgenaue Umsetzung des Automaten. Das Combo-Punktesystem motiviert zu langen Sessions.

R-Type Delta



ACTION [5 icons]

STRATEGIE [5 icons]

UMFANG [5 icons]

FEUERKRAFT [5 icons]

EXTRAWAFFEN [5 icons]

GRAFIK [5 icons]

GESAMTWERTUNG [5 icons]

Update der legendären Baller-Serie – ganz in der Tradition der Vorgänger. Monströse Gegner, knifflige Waffenwechsel und Top-Grafik.

Turok 2



ACTION [5 icons]

STRATEGIE [5 icons]

UMFANG [5 icons]

FEUERKRAFT [5 icons]

EXTRAWAFFEN [5 icons]

GRAFIK [5 icons]

GESAMTWERTUNG [5 icons]

Die Konsolen-Referenz in Sachen Egoshooter – auch deshalb, weil sich James Bond in Deutschland nicht in die Regale traut.

Vigilante 8



ACTION [5 icons]

STRATEGIE [5 icons]

UMFANG [5 icons]

FEUERKRAFT [5 icons]

EXTRAWAFFEN [5 icons]

GRAFIK [5 icons]

GESAMTWERTUNG [5 icons]

Die beste Verschrottungsorgie: Ihr knallt alles ab, was sich bewegt – der Rest geht im Extrawaffen-Chaos so wieso zu Bruch!

Wing Commander 3



ACTION [5 icons]

STRATEGIE [5 icons]

UMFANG [5 icons]

FEUERKRAFT [5 icons]

EXTRAWAFFEN [5 icons]

GRAFIK [5 icons]

GESAMTWERTUNG [5 icons]

Filmreife Seifenoper im Weltraum: Technisch inzwischen hoffnungslos veraltet, atmosphärisch nach wie vor eine Action-Referenz.

ARMORINES

Acclaim läßt Ende '99 hünenhafte Insektenmonster los: Die gepanzerten "Armorines" marschieren auf isolierte N64-Weltraumkolonien los, um den riesigen Käfer-Aliens eins überzubraten. Das Gemetzel ist auch aus der Ego-Perspektive spielbar. Paßt nur auf, daß Ihr den Viechern nicht zu nahe kommt, denn sie verfügen über individuelle Intelligenz und ziehen sich auch mal zurück. Die Grafikroutine der Probe-Entwicklung basiert auf den Acclaim-Hits "Forsaken" und "Turok 2", wurde aber erweitert: Schließlich heizen die Weltraumsoldaten ihren Krabbelgegnern auch mit Choppern und Schnellbooten ein. Die Speichererweiterung wird genutzt, um die "Bugs" noch detaillierter auf Nahrungssuche zu schicken; auch ein Deathmatch-Modus für vier Spieler ist geplant.



Die Grafikroutine der Probe-Entwicklung basiert auf den Acclaim-Hits "Forsaken" und "Turok 2", wurde aber erweitert: Schließlich heizen die Weltraumsoldaten ihren Krabbelgegnern auch mit Choppern und Schnellbooten ein. Die Speichererweiterung wird genutzt, um die "Bugs" noch detaillierter auf Nahrungssuche zu schicken; auch ein Deathmatch-Modus für vier Spieler ist geplant.

Action '99

Action, Dauerfeuer und Explosionen: Was sorgt in den nächsten Monaten für Adrenalin auf Euren Konsolen?



Gar nicht knuddlig: Mit "Jet Force Gemini" (N64) kommt in Kürze ein Rare-Hit!

Action auf der Playstation: Mit **Omega Boost** hebt Ihr ab Herbst auch bei uns in den 3D-Weltraum ab, doch leider sind

weitere Sony-Actionspiele Mangelware. Da kommt ein Oldie-Update gerade recht: Der Tausendfüßler **Centipede** tragt auf die Playstation und bringt seine Spinnen-Verwandtschaft



Die "Vigilante"-Profis Luxoflux (oben) bereiten die "Second Offense" (PS/N64) vor.



Keine Gnade für Terroristen: In Kürze erscheint die Action-Keilerei "Dynamite Deka 2" für den Dreamcast – hoffentlich ohne grafische Abstriche zur Automatenversion!

EXPENDABLE

Grafikzauber in Highend-Qualität: Der englische Entwickler Rage achtet penibel darauf, daß jede Explosion in einem Actionspiel die Hardware bis zum letzten Bit ausreizt. Nach "Incoming" bereiten die Engländer nun ihr zweites Dreamcast-Spiel vor. Bei "Expendable" (eine Playstation-Umsetzung ist geplant) gilt das Motto "Schießen statt fragen" – ohne durch Rätsel-Beigaben verwässert zu werden.



Die Story ist kurz: Als furchtloser Einzelkämpfer schießt Ihr in Rambo-Manier einen feindlichen Armeestützpunkt zu Schrott und knackt mit einem knappen Dutzend explosiver



Waffen auch schweres Gerät wie Panzer und Kampfhelikopter. Die isometrische Perspektive gewährt Euch freie Sicht auf das Chaos, das Ihr gerade anrichtet: Die technisch zum PC-Vorbild identische Dreamcast-Version strahlt nur so vor Trümmern und Lichteffekten.

ROHRKREPIERER

EXPLOSIVE NIETEN

Platz 10 Battle Stations

PS ...weil bei dieser Seeschlacht auch der Spielspaß versenkt wurde.

Platz 9 Beast Wars

PS ...weil dieses Superhelden-Chaos jegliche Übersicht niedertrampelt.

Platz 8 Critical Depth

PS ...weil man dieser müden U-Boot-Schlacht den Sauerstoffvorrat abdrehen sollte.

Platz 7 Frenzy!

PS ...weil trotz Doppeldecker-Einsatz nur halb soviel Spaß aufkommt wie nötig.

Platz 6 Grid Run

PS ...weil dieses laufintensive Fangspiel hoffnungslos unter "Ferner liefen" rangiert.

Platz 5 Independence Day

PS ...weil diese Flugzeugschlacht so logisch ist wie ein Emmerich-Film.

Platz 4 Lifeforce Tenka

PS ...weil dem Spieler dieses Egoshooters jegliche Lebensenergie flöten geht.

Platz 3 Pax Corpus

PS ...weil man bei diesem mißratenen Polygonkörper alles andere als friedlich bleibt!

Platz 2 Robotron 64

N64 ...weil die ruckligen Roboter nicht bedrohlich, sondern verrostet wirken.

Platz 1 Blasto

PS ...weil der plappernde Superheld in punkto Spielspaß in die Stummfilmzeit gehört.

gleich mit. Diesmal müßt Ihr die Insektenplage aus der Isometrik-Ansicht zurückschlagen. Jede Menge Action-Nachschub erhält der Dreamcast und avanciert damit zum Action-Geheimtip '99: Mit den beiden



"Geist Force" macht Zicken: Der 3D-Shooter wurde in den Herbst verschoben.

PC-Umsetzungen **Incoming** und **Expendable**, die beide zum Release im Herbst in den Regalen stehen, zeigt die Hardware verblüf-

fende Effekte und schnelle Action. Sega selbst steuert im Spätherbst mit **Geist Force** einen packenden Weltraum-Shooter bei, läßt die Zombies aus dem **House of the Dead 2** und plant mit **Dynamite Deka 2** eine 1:1-Umsetzung des bleihaltigen Arcade-Radaus: Zeigt einer Hundertschaft von Terroristen mit Stühlen, Flammenwerfern oder Fäusten, was Ihr von Geiselnahmen haltet.

Accolade macht Dreamcast-Actionfans mit **Slave Zero** zum Mech-Piloten (siehe News). Zu guter Letzt hat Interplay die Fortsetzung zu "MDK" angekündigt – allerdings nicht mehr auf der Playstation, sondern nur noch



Action-Highlights '99: Rare veröffentlicht im Herbst mit dem Egoshooter "Perfect Dark" das langerwartete Sequel zum indizierten Bond-Abenteuer – auch in Deutschland! Rechts "MDK2" für PC/DC.

für den Dreamcast. Story und Hauptdarsteller bleiben gleich, auch das witzige Zoom-Feature ist wieder mit von der Partie: Nietet die üblen "Streamrider"-Aliens aus der Distanz

um. Entwickelt wird "MDK" übrigens nicht mehr von Shiny Entertainment, sondern von Bioware, den Schöpfern des erfolgreichen PC-Rollenspiels "Baldurs Gate". *cb*

Konsolen-Finish

Flammendes Inferno: Die besten Actionhits für Playstation und Nintendo 64 kennt Ihr jetzt. Doch welche Konsole eignet sich besser für den Action-Freak? Vergleicht mit uns beide Konsolen auf ihre Feuertauglichkeit!



WER SCHIESST SCHNELLER? NINTENDO 64 ODER PLAYSTATION

RUNDE 1:	GRAFIK ¹
Die Nintendo-Hardware erlaubt den Entwicklern einzigartige Spezialeffekte: Vielfältige Transparenzen und Raucheffekte ("Turok") sind nur hier machbar.	Durch pfiffige Programmierung lassen es die Programmierer auch auf 32-Bit effektiv krachen, doch meist münden Action-Highlights in Geruckel.
★★★★	★★★
RUNDE 2:	SOUND ¹
Begrenzte Sprachsamples und kaum Stereoklang: Für ausgefeilte Soundeffekte ist bei den N64-Actionspielen oft kein Modulspeicher übrig.	Herausragende Möglichkeiten dank CD: Ob Polizeifunk ("One"), Mega-Detonationen oder treibende Techno-Beats ("N20") – anything goes!
★★★	★★★★★
RUNDE 3:	SPIELEANGEBOT ²
Wer nur in deutsche Regale schaut, hat kaum Auswahl. Im Ausland dagegen tummeln sich etliche Egoshooter aus dem PC-Lager.	Die Menge macht's: Für die Playstation finden sich Action-Hits in allen Sparten. Besonders 2D- und Isometrik-Ballereien sind zahlreich vertreten.
★★	★★★
RUNDE 4:	SPIELEQUALITÄT
(Indizierte) Egoshooter-Highlights werden prima auf's N64 umgesetzt – auch Exklusiventwicklungen sind meist von hoher Qualität.	Meist erreicht die Playstation-Actiongarde kein Highend-Niveau – kleinere Macken sind häufig. Solide, unterhaltsame Titel herrschen vor.
★★★★	★★★
RUNDE 5:	SPIELPERSPEKTIVE ³
Neben kommenden, indizierten Ego-Shootern stellt auch Top-Entwickler Rare weitere Action-Perlen vor – genügend Baller-Nachschub.	Technisch wird es für die Playstation zusehends schwieriger, die Effekt-Orgien moderner 3D-Shooter zu realisieren – kaum aufregende Ankündigungen.
★★★★	★★
FINISH:	GESAMTURTEIL
17	Das Nintendo 64 ist für volljährige Egoshooter-Fans genau die richtige Konsole – andere Action-Varianten werden hier aber kaum unterstützt.
	Knapp verloren: Wenn Ihr jedoch auf "Turok" & Co. keinen Wert legt, ist die Playstation mit vielen unterschiedlichen Actionspielen besser geeignet.
	16

Anmerkungen: ¹ = Aussage über die Eignung für Actionspiele • ² = Grundlage: In Deutschland veröffentlichte Actionspiele • ³ = Berücksichtigung der bis Ende Mai angekündigten Titel

DREAMCAST – DER HERAUSFORDERER

Jetzt wird's kritisch: Wenn Ihr auf Action steht, und Eure Konsolen-Entscheidung von der zukünftigen Spielepalette abhängt, sei Euch dringend geraten, auf den Dreamcast zu warten! Wie unser Ausblick zeigt, wird das System in naher Zukunft mit

Egoshootern und Actionspielen aus dem PC-Lager geradezu überhäuft – während die etablierte Konkurrenz mit abgespeckten Umsetzungen abgespeist wird oder ganz vor der Tür bleibt. Bisherige Dreamcast-Spiele wie "House of the Dead 2", "Inco-

ming" und angekündigte Naomi-Titel zeigen: Gerade Actionspiele profitieren von den aufgebohrten Grafikmöglichkeiten ganz besonders. Action, daß Euch Hören und Sehen vergeht – 1999 stehen die Sterne für Sega deshalb ausgezeichnet.

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.



DER DEUTSCHE VERBANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERSAND!
Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet:
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund



239,-

Playstation

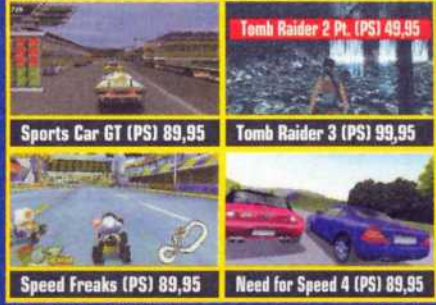
- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95
- CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95
- CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
- NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN
- CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
- ORIG. CD-CASE-BUNDLE 69,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
- ORIG PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
- GAMEBUSTER DELUXE -SCHUMMEL 89,95
- CHEATMASTER - BLÄZE 29,95
- EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
- X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
- X-PLÖDER PROFESSIONAL 134,95
- RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHL.) 16,95
- LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
- LENKRAD DUAL FORCE WHEEL 149,95
- JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON-KOM.) 59,95
- PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.) 69,95
- MEM.CARD 15 BL.-ORIG. (VER.FARB.) 129,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95

- MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 34,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95
- MOUSE LOW BUDGET 34,95
- MULTI TAP LOW BUDGET 49,95
- 360 (JUNI) 89,95
- ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2) 79,95
- ACM 1918 (JULI) 84,95
- AKUJI THE HEARTLESS 89,95
- ALIEN RESURRECTION (SEPT) 89,95
- APE ESCAPE (JULI) 89,95
- ASTERIX 89,95
- ATTACK OF THE SAUCERMAN (JULI) 89,95
- BIG AIR 89,95
- BILLARD NIGHTS (SEPT) 79,95
- BLOOD LINES 79,95
- BLOODY ROAR 2 (JUNI) 84,95
- BOMBERMAN 79,95
- BOMBERMAN FANTASY RACING 89,95
- BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. 99,95
- BREATH OF FIRE 3 89,95
- BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (JUNI) 84,95
- BUST A MOVE 4 64,95
- CASTROL HONDA SUPERBIKE (JULI) 89,95
- CENTPEDE PSX 89,95
- CHESSMASTER MILLENIUM 89,95
- CHOKOBO (AUG) 89,95
- CIVILIZATION 2 89,95
- COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
- C&C 2: GEGENSCHLAG 89,95



RECHTZEITIG VORBESTELLEN, VORAUSSICHTLICH NUR KURZE ZEIT LIEFERBAR!

- SILENT HILL (PS)(JULI) 89,95
- GTA-PACK: PLAT-VERS.+LONDON 74,95
- HARD EDGE 89,95
- HOGS OF WAR 84,95
- HUGO 2 89,95
- KENSAI - SACRED FIST 89,95



- Tomb Raider 2 Pl. (PS) 49,95
- Tomb Raider 3 (PS) 99,95
- Sports Car GT (PS) 89,95
- Need for Speed 4 (PS) 89,95
- Speed Freaks (PS) 89,95
- KINGSLEY (JUNI) 89,95
- KKND - KROSSFEIRE 89,95
- LE MANS (24 STUNDEN) (SEPT) 89,95
- LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 99,95



DIE ERSTEN BESTELLER DER N64-VERSION ERWARTET EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG!

- RACING SIMULATION 2 (N64) 119,95 (PS) 89,95
- COOL BOARDERS 3 89,95
- CRASH BANDICOOT 3 89,95
- CROC 2 (JUNI) 89,95
- DARK STALKERS 3 84,95
- DESCENT 3 79,95
- DISCWORLD NOIR (SEPT) 84,95
- DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (JUNI) 89,95
- DRIVER (JUNI) 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (AUG) 89,95
- FIFA '99 89,95
- FORMEL 1 '98 99,95
- G-POLICE 2 (SEPT) 89,95
- GEX 3: DEEP COVER GECKO 99,95
- GLOBAL DOMINATION 89,95
- GOLF PRO 94,95
- GRAND THEFT AUTO - LONDON 44,95



V-RALLY 2 (JUNI)(PS) 89,95

SPACE BEAMER - Der Hit aus den USA
Strahlung absolut ungefährlich dank spez. Infrarot-Technik

- SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE) 59,95
- SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO) 79,95
- SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN) 99,95
- V2 TEAM SET 129,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ



Ab in die Wüste: Auch bei "Redline Racer" müssen Hobbyraser den beliebten Lens-Flare-Effekt nicht missen, allerdings wird das Bild nicht wie beim PC zusätzlich aufgehellt.



Ein Wheelie im Abendrot bringt Extratempo (oben), während eine Dusche (unten) nichts Gutes verheißt.



Redline Racer

DC Nachdem Rennspielfreunde auf dem Dreamcast bisher mit hochkarätigen Autorsereien wie "Sega Rally 2" oder "Monaco Grand Prix" verwöhnt wurden, sind nun Motorradfahrer an der Reihe: Das vom PC bekannte "Redline Racer" wurde von Criterion Studios umgesetzt und überarbeitet. "Redline Racer" setzt den Schwerpunkt auf Action, simulationslastige Detail-einstellungen wie Motorrad-Setup oder Karriere-Modus wurden gestrichen. Zu Beginn stehen Euch nur drei Strecken und zwei Fahrzeuge zur Verfügung, insgesamt warten zehn Pisten und acht Motorräder darauf, freigespielt zu werden. Habt Ihr Euch den Kursverlauf bei einem Einzelrennen (die Gegnerzahl lässt sich frei einstellen) eingeprägt, tretet Ihr im Arcade-Modus gegen sieben Computergegner zu mehreren Prüfungen an:

Diese bestehen aus drei oder mehr Rennen; wenn Ihr im Gesamtergebnis die meisten Punkte habt, schaltet Ihr höhere Schwierigkeitsgrade und Pisten frei. Zwei Spieler dürfen auch per Splitscreen gegeneinander antreten, müssen dann jedoch ohne Konkurrenten auskommen. Das Fahrzeughandling wurde auf das Nötigste reduziert: Außer Gas, Bremse und Gangschaltung gibt es nur noch einen Turboknopf; Ihr lauft dabei jedoch Gefahr, bei einer Bodenwelle unfreiwillig abzustiegen. Ansonsten wirft Euch wenig aus dem Sattel: Nur wenn Ihr frontal in eine Wand rauscht oder fast senkrecht steht, kommt es zum Sturz, sonst klebt Ihr auf dem Bike. Auch unterschiedliche Bodenverhältnisse wie Sand und Schnee wirken sich nicht auf das Handling aus. Optisch weiß "Redline Racer" zu gefallen, die Bildrate bleibt stets hoch und

unauffällige Musik und ein Motorbrummen, die Sprachausgabe vom PC hat den Sprung auf Konsole nicht geschafft. Größtes Manko von "Redline Racer" ist jedoch der Spielspaß: Durch die simple Steuerung und mangelnde Spielmodi langweilt Ihr Euch schnell, zumal die Pisten wenig abwechslungsreich ausgefallen sind. In höheren Spielstufen scheitert Ihr mehr an Euren eigenen Crashes statt an den mäßig intelligenten Konkurrenten. Für Motorrad-Fans ohne große Ansprüche ist "Redline Racer" einen Versuch wert, wird aber von der vier-rädrigen Konkurrenz im Staub stehen gelassen. *us*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226



Crash im Splitscreen: Unten fliegt der Fahrer durch die Luft, oben steht die Felskollision noch bevor.

konstant. Gegenüber der PC-Fassung (die immerhin 16 Fahrzeuge auf einmal darstellt) wurde die Grafik jedoch etwas abgespeckt und läßt Highlights vermissen: Die Strecken sind ansehnlich gestaltet, doch ist z.B. das Meer an der Strandpiste nicht mehr animiert, sondern gleicht jetzt einer Eisfläche. Auch die Fahrer sind teilweise sehr blockig ausgefallen. Der Sound beschränkt sich auf



Mit Vollgas durch den Winter: Der Schnee hat keinen Einfluß auf das Fahrverhalten Eures Motorrads.



Außer "Press Start" findet sich in den ganzen Menüs kein einziges englisches Wort. Die Bedeutung der Menüs habt Ihr aber trotzdem bald heraus.

SPIELSPASS 64%

HERSTELLER
IMAGINEER

SYSTEM
DREAMCAST

BRD-RELEASE
NICHT BEKANNT

Schnörkellose PC-Umsetzung von der Stange: Action-Motorradrennen ohne Tiefgang, dafür mit simpler Steuerung.



"Georg hat auch eine!"
Mo-Fr. live im TV



3059 NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-1002
LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ
59,99 DM



PAKET: NEUES GEHÄUSE + SONY DUALSHOCK PAD + 1 MB MEMORYCARD nur 99,99 DM



NEU: Demnächst in weiteren Farben!

BONUS

JAM ab sofort mit PSX-Colorchip!



Das Jam!! hat die unglaubliche Eigenschaft, jedes Videosignal (Video & S-Video) so umzuwandeln, dass ein handelsüblicher PC-Monitor (VGA) dieses Bild darstellen kann. Sie können also JEDE SPIELKONSOLE mit Videoausgang in der jeweil bestmöglichen Qualität anschliessen. Egal ob PlayStation, Nintendo64, Dreamcast oder jede andere Konsole oder jedes andere Videosignal. Egal ob DVD oder Videokamera. Da ein Monitor in Schärfe und Auflösung JEDEM Fernseher haushoch überlegen ist, sehen Sie zum ersten Mal die Spiele so, wie die Spieleentwickler sie sahen - auf ihrem PC-Monitor. Ein PC ist zum Anschluss nicht erforderlich, er kann aber parallel zum (S)Videoeingang betrieben werden. Zwischen Konsole und PC kann so einfach umgeschaltet werden. Und das wichtigste: EGAL woher ihre Konsole kommt, die Grafik ist IMMER in Farbe; das JAM!! kann US-NTSC, JAPAN-NTSC und PAL in ein VGA-Signal umwandeln!

incl. PlayStation S-Video-Kabel **nur 179,99 DM**

S-Video-Kabel Nintendo64 29 DM
S-Video-Kabel Dreamcast 29 DM

ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

"DIE REFERENZ"

je nur **49,99 DM**



...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist (CoolBoarders 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis! Achtung! Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern! NEU: Jetzt auch in Transparent, Blau, Grün und Schwarz

kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

SUPERCHIP®

Der Superchip® mit SYPOC® - Technologie ermöglicht ausserdem das Abspielen von Importspielen. Funktioniert in jeder PlayStation, auch in den neuen Baureihen. Wir liefern Einbaupläne für alle Modelle mit. JEDER CHIP WIRD GETESTET!

NEU: ab sofort mit "Tarnkappentechnologie"

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeitinsensitive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 20 cm lang, am Ende abisoliert und verzinkt. Der Chip wird gesockelt!



kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

ACTIVATOR®

vorgestellt auf



Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt. Des weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schummelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 500 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in ihren Lieblingsspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzerführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert.

BONUS ACTIVATOR AB SOFORT MIT PROBEHEFT "PlayStation Cheats and More" **nur 98 DM**
game enhancer® (komplett englisch) nur 38 DM



Dreamcast™

PAL (deutsch) mit Pad und RGB-Kabel

nur 498 DM

lieferbar ab 23.09.1999 - Vorbestellung möglich

VIRTUAL GUN®

Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle! Der Schlitten der Waffe fährt zum Nachladen zurück! Absolut realistisches Waffenverhalten!

119 DM mit Fusspedal!!!
+ Gcon Adapter



Ladengeschäft:

Gpress data service

Levetzowstr. 12a

10555 Berlin

Versandkosten 10-15 DM

alle Karten > 1 MB mit LCD-Display

MEMORYCARDS UNKOMPRIMIERTER MEMORYCARDS

1 MB 9 DM	1701	2 MB nur 18 DM	1802
8 MB 29 DM	1708	3 MB nur 28 DM	1803
24 MB 38 DM	1724	4 MB nur 38 DM	1804
40 MB 52 DM	1740	6 MB nur 48 DM	1806
56 MB 62 DM	1756	8 MB nur 58 DM	1808
72 MB 74 DM	1772		



Faxabruf 030-399 031 58

7100 RGB-Kabel 19 DM
7529 S-Video-Kabel 29 DM

NINTENDO64

4100 Videokabel SCART 5 DM
6299 Joypadverlängerung 5 DM
6288 RumblePACK 10 DM
6500 RF-Modulator 10 DM
6529 S-Video-Kabel 29 DM

Linkkabel 2 Meter	17 DM	1109
Linkkabel 7,5 Meter	38 DM	1130
Linkkabel 30 Meter	98 DM	1175
RGB-Kabel mit Entstörfilter	15 DM	1100
RGB-Kabel mit Audio	22 DM	1120
RGB-Kabel G-CON	25 DM	1110
RGB-Kabel mit Superchip	20 DM	1101
Padverlängerung mit Shock	15 DM	1292
Padverlängerung ohne Shock	5 DM	1299
Desktop-Joystick PSX	14 DM	1301
Playstation-Tasche	28 DM	5001

2 InfrarotPads PSX	68 DM	1208
RF-Antennenanschluß PSX	28 DM	1500
PAL-Booster PSX	28 DM	1600
PAL-Booster Dreamcast	98 DM	7000
Cobra-Lightgun PSX	38 DM	1305
Cobra-Pad PSX	10 DM	1205
The Glove PSX	98 DM	3098
Maus für PSX	29 DM	3007
Multitap ORIGINAL SONY	68 DM	3006
PSX umgebaut mit DualShock	299 DM	3001
MovieCard für PSX	139 DM	3139

www.activated.de

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
es gelten unsere AGBs!

SOMMERSPIELREZENSION



Freiflug: Statt die Treppen hinunter zu rattern, wagt Ihr lieber ein paar punktbringende Tricks oder setzt zu einem "Grind" auf dem Geländer an.



Rampen spicken Euren Weg: Nur wenn Ihr den Absprung richtig erwischt, habt Ihr Chancen auf Punkte.



Im Zeitrennen kommt es auf Genauigkeit an: Jedes verpaßte Tor kostet Euch Strafsekunden.

3Xtreme

PS Der Entwickler 989 Studios nimmt sich eines weiteren Playstation-Oldies an: Gut zwei Jahre nach "2Xtreme" kommen Extremsporttraser nun erneut auf ihre Kosten. Das Grundprinzip besinnt sich wieder seiner Wurzeln: Extra-Schnickschnack wurde ebenso in Pension geschickt wie Snowboards und Straßenrodel. Stattdessen konzentrierten sich die Entwickler auf nur drei Sportgeräte: Inline Skates, Mountainbikes und Skateboards stehen für die rasenden Abfahrten zur Verfügung. Jeder der dreizehn Charaktere ist auf eine Sportart spezialisiert und unterscheidet sich in fünf Kategorien wie Stärke, Ausdauer und Begabung für Tricks.

Satte 27 lange Strecken in fünf Szenarien warten auf Euch an so ungewöhnlichen Orten wie einem ausgetrockneten Kanal oder einem U-Bahn-Tunnel. Neben Übungsrennen (im Splitscreen darf ein Freund gegen Euch fahren) tretet Ihr zu Zeitläufen oder in Freestyle-Parcours an. Dort seid Ihr alleine unterwegs und müßt entweder alle Tore passieren, um Strafsekunden zu vermeiden, oder absolviert in einem Zeitlimit möglichst viele

Tricks. Diese gelingen nur, wenn Ihr auf einer Rampe rechtzeitig abspringt und per Knopfdruck erfolgreich abschließt, bevor die Landung ansteht. Haut es Euch auf den Asphalt, geht Ihr leer aus. Die Krönung ist der Saison-Modus: Ihr tretet in drei Ligen gegen fünf Mitstreiter an, um ih der Schlußabrechnung den ersten Platz zu belegen. Rasen alleine führt nicht zum Erfolg: Damit Euch die Computerfahrer nicht davonflitzen, braucht Ihr bessere Geräte, die Ihr mit Euren Punkten kauft. Um dieses Konto aufzufüllen, nutzt Ihr die Rampen und Sprünge auf einer Strecke oder fahrt durch die markierten Tore. Statt Bitmap-Optik zu benutzen, wurde bei "3Xtreme" auf zeitgemäße Polygongrafik gesetzt; doch wenn Ihr auf die Piste geht, glaubt Ihr, ein Spiel der

ersten Playstation-Generation vor Euch zu haben: Selbst wenn Ihr mit Eurem grob animierten Fahrer alleine unterwegs seid, bleibt die Bildrate bedrohlich niedrig, grobe Clipping-Fehler und farbarne Texturen bestimmen die erschreckende Optik. Der Standard-Rocksound schneidet geringfügig besser ab, bezeichnend für die Schlampereien ist die Steuerung: Es gibt keine Analogunterstützung. Diese Mängel sind umso bedauerlicher, da "3Xtreme" trotz mangelnder spielerischer Innovation dank des reichhaltigen Kursortiments und der soliden Grundidee für vergnügliche Rasereien ausreichen würde. So aber sollten selbst große Fans der Vorgänger nur dann einen Blick riskieren, wenn ihnen die technische Ausführung zweitrangig ist. *us*



Duell im Kanal: Tretet Ihr zu zweit an, verzichten die Computerrowdies auf den Einsatz.

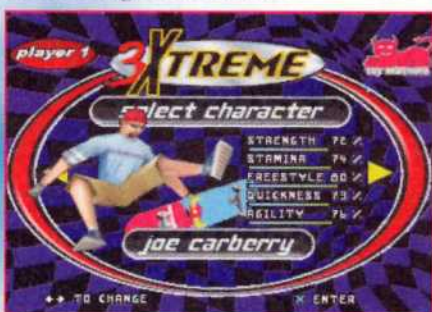
SPIELSPASS 52%

HERSTELLER
SONY

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD-RELEASE
NICHT BEKANNT

Lieblös dahingeschluderte Extremsporttraseri: Spielerisch solide, aber wegen der üblen Technik wenig ansprechend.



Die Extremsportszene steht für Gleichberechtigung: Egal ob Mann, Frau oder Alien (als versteckte Bonuscharaktere), alle dürfen teilnehmen. Ganz rechts seht Ihr den Auswahlbildschirm für eure Ausrüstung: Erfolgreiche Raser kaufen sich ein besseres Gerät.



E3 '99 KÄMPFE DER GIGANTEN

Sonic kehrt zurück! Auf der Spielmesse in Los Angeles blies Sega zum Angriff auf die etablierte Konkurrenz. Doch auch Sony und Nintendo waren nicht untätig...

Back to the roots: Nach zweimaligem Ausflug in's südliche Atlanta kehrte die weltgrößte Show für Spiele-Unterhaltung zurück an die Westküste. Nur wenige Meilen entfernt vom stargespickten "Walk of Fame" in Hollywood präsentierte die digitale Unterhaltungsindustrie ihre Topstars. Crash Bandicoot, Kong & Co. tobten sich auf Hunderten von Monitoren aus; im Gegensatz zu den Vorjahren etablierte sich Sega mit dem Dreamcast zumindest

größtmäßig als gleichwertiger Konkurrent der Platzhirsche Sony und Nintendo. In den USA hat die Playstation mit der Modul-Konsole einen starken Gegner – und eben diese Stärke will Nintendo mit üppigem Spielenachschub bis in die nächste Hardware-Generation beibehalten...



E3 IM DETAIL

Die Messe

37 Überblick und Rundgang

Die Hits

- 40 Action Man
- 40 Star Wars: Phantom Menace
- 40 Missile Command
- 41 Crash Team Racing
- 41 Warpath
- 42 Sled Storm
- 43 Speed Devils
- 43 Spider Man
- 43 Armada
- 44 Pac Man World

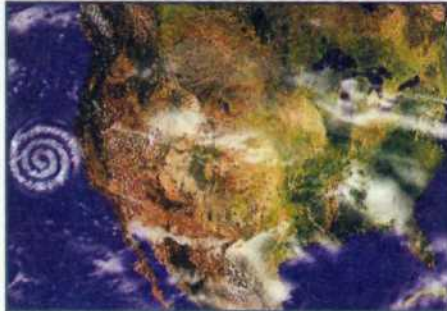
- 46 Arcatera
- 47 Wu Tang Shaolin-Style
- 47 Hydro Thunder
- 47 Fighting Force 2
- 48 Wipeout 3
- 48 Castlevania SE
- 48 X-Men
- 49 Fear Factory
- 49 Urban Chaos
- 49 Crusaders of Might & Magic
- 50 Resident Evil 3 - Nemesis
- 52 Gran Turismo 2
- 52 Soul of the Samurai
- 52 Red Dog

- 53 Ready 2 Rumble Boxing
- 53 Perfect Dark
- 54 Toy Commander
- 54 Planet of the Apes
- 56 Pong
- 56 Test Drive 6
- 56 Jade Moon
- 57 Donkey Kong 64
- 57 Hot Wheels
- 57 Mini Racer

Die Übersicht

58 Alle Spiele von A-Z

Dreamcast-Power



Die DC-Spirale nähert sich Amerika: Hier zwei Werbemotive der US-Starkampagne.

Um die bevorstehende US- und Europa-Markteinführung im September einzuläuten, bot Sega auf seinem Mega-Stand alles, was derzeit in den Entwickler-Labors zusammengebraut wird. Auch das Werbekonzept steht: Sega dreht die DC-Spirale in Augäpfel oder lässt sie im Tornado auf die Westküste zuziehen (links). Neben den bekannten japanischen Titeln Marke **Sonic Adventure**, **Sega Rally 2** und **House of the Dead 2** (in der US-Fassung brutaler und mit rotem Blut) überraschten vor allem die US-Titel von Midway. Erfreulich kompetente Dreamcast-Automatenumsetzungen wie **Ready 2 Rumble Boxing** und **Hydro Thunder** ließen ihre Playstation- und N64-

Gegenstücke primitiv aussehen. Neben den passablen Action-Titeln **Red Dog** (Argonaut) und **Toy Commander** (No Cliché) ließ Ubisoft auch die **Speed Devils** röhren. Ebenso wie **Monaco Grand Prix** und **Redline Racer** soll auch dieses Rennspiel für die Euro-Premiere spielerisch verbessert werden. Zusammen mit kommenden

Japano-Titeln wie dem Action-Abenteuer **Shen Mue** und dem Ego-Shooter **Maken X** fand sich ein überzeugendes Angebot von über 30 Spielen. Mehr zum DC-Start im Kasten unten.



Horror inklusive: "Seaman" und "House of the Dead 2" lockten erwachsene Messegäste.

Playstation-Grenzbereiche

Die Playstation-Chips werden von gewieften US- und Japan-Entwicklern ausgewungen wie ein nasses Handtuch – trotzdem ist bei Sequels wie **Spyro 2** (kaum Unterschiede zum Vorgänger), **Gran Turismo 2** oder dem Comic-Kart-Geräse **Crash Team Racing** kein deutlicher Optik-Fortschritt mehr sichtbar. Die Grenzen



"GT 2" kommt: Mit aufwendigem Karossen-Wanddesign promotete Sony das Spektakel.

setzte sich mit eigener Monitor-Arena vom Stand ab und präsentierte neben **Twisted Metal 4**, **Cool Boarders 4** und der Motocross-Panik **Supercross**



Die Stars der Messe im XXL-Format: Sonys Riesenhelden wirkten im wahrsten Sinne des Wortes "aufgeblasen".



Während sich am Midway-Stand Box-Kone Michael Buffer an die Mädels ranwagte (links), war bei Sony "nur" reges Testspielen angesagt.



der Hardware sind bekannt – nicht zuletzt deshalb präsentierte Sony an einer Monitor-Pyramide ausgewählte Demos der **Next Generation Playstation**, u.a. konnte man die "Gran Turismo"-Karossen in bestechend hoher Auflösung durch's nächtliche Tokio steuern oder sich von einem mannshohen, vorlauten „Virtual Crash“ ordentlich beleidigen lassen. Am aufwendigsten wurde indes Squares **Final Fantasy 8** vorgestellt: Per Treppe ging es hinauf in einen mit Stoff-Fackeln beleuchteten Tempel, im Mini-Kino berauschten sich Fans am Render-Vorspann. Sonys US-Entwickler "989 Studios"

Internet für alle - kostenlos!

Pünktlich zum Messerstart bestätigte Sega die serienmäßige Online-Tauglichkeit des PAL-Dreamcasts. Ab dem 23. September bekommt Ihr die Konsole inklusive 33.6K-Modem und WWW-Browser zum Preis von 499 Mark. In Zusammenarbeit mit British Telecom (BT) fungiert Sega als Internet-Provider und bietet allen europäischen Dreamcast-Nutzern einen kostenlosen Zugang – nur die üblichen Telefongebühren für Ortsgespräche fallen an. "Ursprünglich wollten wir hierzulande mit der Deutschen Telekom kooperieren", so Segas Marketing Manager Stefan Brandt. "Die Regulierungsbehörde machte uns leider einen Strich durch die Rechnung, doch mit BT haben wir mehr als einen Ersatzpartner gefunden."

Darüberhinaus gab Sega das europäische Software-Lineup für 1999 bekannt, das vorläufig aus dreißig Titeln besteht. Neben bereits angekündigten Japan-Bestsellern wie "Sonic Adventure" und "Virtua Fighter 3tb" wurden europäische Titel wie Argonauts "Red Dog" und Ubisofts "Speed Devils" vorgestellt. Sega traut sich auch, mit "House of the Dead 2" und "MK Gold" zwei potentielle Index-Kandidaten zu veröffentlichen.

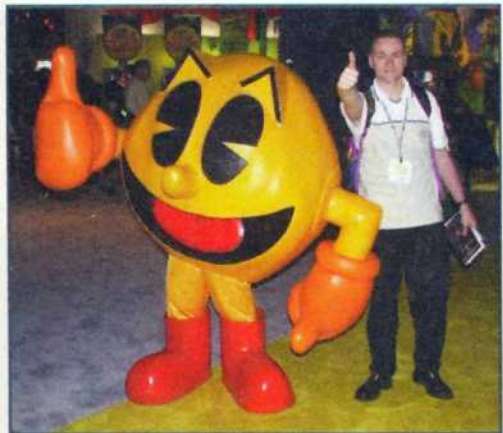
Bereits vor Messebeginn bat Sega Pressevertreter in den Club Soho, in dem Bernard Stolar, Präsident von Sega America, Ausstattung und Marketingkonzept des amerikanischen Dreamcasts vorstellte: Auch in den USA wird ein Modem standardmäßig integriert sein, der Preis liegt bei 199 US-Dollar. Zum Start am 9. September sind im "Sega Dreamcast Network" mit „Sega Rally 2“ und der Umsetzung des PC-Rollenspiels "Baldur's Gate" (Interplay) zwei Online-Spiele geplant. Bereits in diesen Tagen läuft in den USA die 180 Millionen Mark teure Werbekampagne an. Unter anderem sponsert Sega die MTV Video Awards '99, die am Tag des Dreamcast-Starts verliehen werden.



Modem inklusive: Die Präsentation des US-Dreamcast in Los Angeles.



Ein "Pod Racer" in Originalgröße zierte das Nintendo-Imperium: Das N64 wurde durch eine ganze Reihe guter Spiele unterstützt.



Während Namco sich in diesem Jahr zurückhielt und nur Pac-Man auflaufen ließ (links), zeigte Psygnosis in den USA mehrere starke Titel (rechts).

Circuit die jährlichen NFL-, NBA- und NHL-Updates. Spektakulärer und deshalb erheblich umlagerter waren dagegen die Third-Party-Knaller von Capcom, Eidos und Namco – allen voran die vortreffliche Zombie-Mär **Resident Evil 3 - Nemesis** (Seite 50) oder das witzige Action-Abenteuer **Fear Factor**. Das Motto für Sony war "Business as usual".



Wilde Messetage bei Sony und Nintendo: Hier zwei Impressionen der Stände beider "Major Player" des Spiele-Business.



ob Nintendo das exzellente Spionagedrama veröffentlicht, ist ob der offensichtlichen Gewalt-elemente wieder unsicher geworden. Zahlreiche andere Spiele konnten das Rare-Niveau nicht einmal ansatzweise erreichen: Lediglich die beiden Echtzeit-Strategiespiele **Command & Conquer** sowie **Starcraft** spielten sich trotz



isometrischer 3D-Ansicht angenehm flott. Klare Sache: In den USA behauptet sich Nintendo – und hat mit Game Boy Color und der Pokemon-Hysterie zwei weitere Asse parat. *cb/ts*

Nintendo-Nachbrenner

Während Nintendo schon einen Tag vor Messebeginn die Bombe platzen ließ und technische Daten der neuen Konsole veröffentlichte (siehe Kasten), konzentrierte man sich auf dem Mario-Territorium in der gigantischen Westhall konventioneller – hier standen Nintendo 64 und Game Boy Color im Blickpunkt. Neben einer fulminanten **Star Wars Racer**-Show wurden vor allem zwei 64-Bit-Titel groß gezeigt. Nach vielen Jahren Pause läßt Rare mit **DK 64** Ende '99 die Affenfamilie endlich wieder durch den Dschungel toben. Für die 64-Bit-Premiere greift Nintendo in die Vollen und spendiert ein 512-MBit-Modul (64 Megabyte) – so passen



Am Fuße des "Mech"-Kolosses erholten sich müde Besucher



Dutzende Bonusspiele und kiloweise digitale Bananen in das ungemein witzig inszenierte Spektakel. Hatte der Messebesucher bei den Affen-Kapriolen gerade das Lachen begonnen, verging es ihm auch schon wieder. Der Ego-Shooter **Perfect Dark** wurde von Peitschen-Ladies präsentiert und ist garantiert nichts für den kleinen Bruder. Als Joanne Dark infiltriert Ihr in Bond-Manier feindliche Basen und legt mit Hightech-Waffen jeden um, der Euch vor die Flinte läuft –

Wer entwickelt für wen?

FIRMA	PS	N64	DC
3DO	★ ★	★	
Acclaim	★ ★	★ ★ ★	★
Accolade	★ ★ ★		★
Activision	★ ★	★ ★	★ ★
Agetec (ASCII)	★ ★		
Atlas	★ ★		
Capcom	★ ★ ★	★	★ ★
Codemasters	★ ★		
Cryo	★		
Disney	★	★	
Eidos	★ ★ ★		
Electronic Arts	★ ★ ★	★ ★	
Fox	★ ★		
Gremlin	★ ★	★ ★	
GT	★ ★ ★	★	
Hasbro	★ ★ ★	★	★
Infogrames	★ ★ ★	★ ★ ★	★
Interplay/Virgin	★ ★	★	
Kemco	★ ★		
Konami	★ ★ ★	★ ★	★
LucasArts	★ ★	★ ★	
Midway	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
Namco	★ ★ ★	★	
Nintendo		★ ★ ★	
Rare		★ ★ ★	
Software 2000	★		
Sony	★ ★ ★		
Sega			★ ★ ★
Square	★ ★ ★		
Rockstar/Take 2	★ ★	★ ★	★ ★
Tecmo	★ ★		
THQ	★ ★	★ ★	
Titus	★ ★	★ ★	
Ubisoft	★ ★	★ ★	★ ★ ★
Video System	★	★	★

Anmerkungen:
 ★★★ Totales Engagement: Mächtiges Softwarehaus entwickelt jede Menge Software für dieses System
 ★★ Solide Unterstützung: Regelmäßige Neuheiten für diese Konsole
 ★ Zufallstreffer: Abwartende Haltung, erst mal werden nur vereinzelt Spiele veröffentlicht

ACTION MAN

HASBRO

PS Unverhofft kommt oft: Zwischen Klassikern der Atari-Serie wie "Missile Command" und "Pong" entdeckten wir mit "Action Man" eine handfeste Überraschung auf dem Hasbro-Stand. Statt die Spielzeug-Lizenz in ein hausbackenes 2D-Gehüpfe umzusetzen, entschied man sich für ein komplexes Spionage-Abenteuer in bester "Metal Gear Solid"-Manier. Schon in dieser frühen Phase (das Spiel ist erst zu 25% fertiggestellt) begeistern technische Gestaltung und Spielablauf: Ihr steuert Euren Actionhelden von schräg oben und dringt in eine schwer bewachte Festung ein, die vor Wachpersonal nur so wimmelt. Mit einem üppigen Inventar seilt Ihr Euch an steilen



Tarnen, täuschen und pirschen in der Lagerhalle des Feindes: "Action Man" ist für ein Lizenzspiel erstaunlich komplex.



Oweia! Unser Spielzeug-Supermann sieht sich mit einem über-großen Wachroboter konfrontiert.

Wänden ab, öffnet verspernte Geheimtüren und nehmt Wachposten in's Visier. Mit dem Scharfschützen-Gewehr zoomt Ihr an den realistisch animierten Gegner heran, bevor Ihr ihn mit gezielten Treffern außer Gefecht setzt. Damit Ihr nicht im Dunklen tappt, weisen Euch kurze Einblendungen auf die jeweils benötigten Gegenstände hin.

Regelmäßig stören riesige Gegner Euren Vormarsch: Panzer dröhnen aus den Lagerhallen, und ein gigantischer Mech stellt sich Euch in einem Verbindungsgang in den Weg. Clou am Rande: Es ist geplant, daß Ihr vor dem Einsatz Euren "Action Man" eigenhändig mit Tarnklamotten einkleiden dürft.

Zum jetzigen Zeitpunkt läßt sich leider noch nicht sagen, ob es für "Action Man" reicht, zu den ganz großen Hits des Genres aufzuschließen. Tatsache ist aber, daß die technisch tadellose Messeversion einen hervorragenden Eindruck hinterließ.

Besonders interessant, da an diesem Action-Abenteuer bisher alles stimmt: Ein Spielzeug-Soldat erobert mit Grips, Hightech-Waffen und Edel-Optik die Playstation.

PHANTOM MENACE

LUCCAS ARTS



Euer Lichtschwert nutzt Ihr nicht nur zum Angriff, sondern reflektiert damit auch die Laser der Droiden.

PS Nutze die Macht: Als Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Queen Amidala und Captain Panaka tretet Ihr mit Lichtschwert und anderen Waffen den Kampfdroiden gegenüber. Ihr bereist Orte wie die majestätischen Städte von Naboo, die non-lineare Story läßt Euch die Wahl zwischen filmkompatibler oder individueller Handlungsweise. Dialoge und Puzzles sorgen für Abwechslung und Tiefgang.

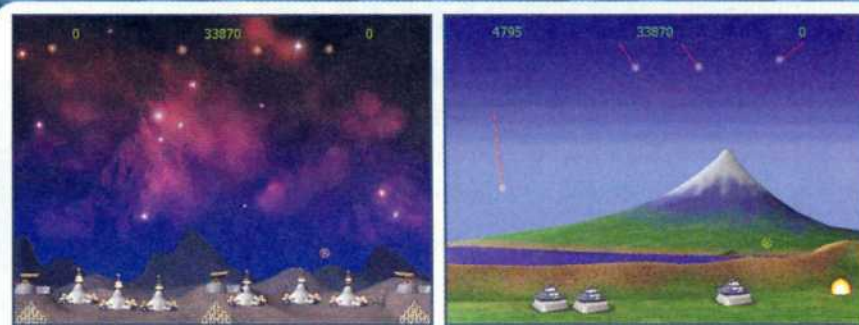


Dumm gelaufen: Ihr müßt Euch vor dem Tribunal verantworten.

Besonders interessant, da sich die einzigartige Atmosphäre des Films auch in diesem Action-Adventure widerspiegelt.

MISSILE COMMAND

HASBRO



Alarm im All: Neben der neuen, scrollenden Version ist auch eine grafisch reizvolle "Classic"-Version auf die CD gepackt (links).

PS Veteranen erinnern sich noch an die dutzendfach heranrasenden Raketenschweife, die scheinbar unbezwingbar auf die Städte am unteren Bildrand zufliegen. Jetzt kommt der klaustrophobische Atomalarm-Klassiker zurück – mit einer neuen 360°-Spielvariante, bei der Ihr immer nur einen winzigen Teil der Himmelsfront vor Euch seht. Zum Glück spendierte der Verteidigungsminister beim Update ein Radar, auf dem Ihr alle anfliegenden Raketen seht: Scrollt also schnell zum bedrohten Gebiet und feuert eine Salve Raketen ab.

Wie gehabt entzünden sich an den Explosionen weitere Raketen und sorgen so fortwährend für gewitzte Kettenreaktionen – die Neuauflage macht schon jetzt einen Heidenspaß. Leider stammen die Bilder von der PC-Version – Playstation-Bilder folgen bald.



Achtet auf das Radar (unten Mitte): Hier seht Ihr gefährdete Bereiche!

Besonders interessant, da durch die 360-Grad-Variante der Panik-Faktor noch einmal ansteigt.

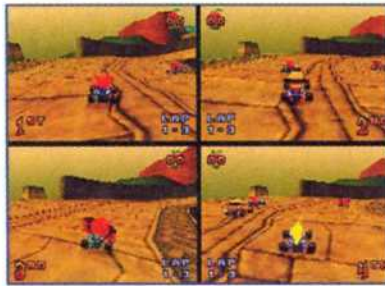
CRASH TEAM RACING

SONY



Slide, Crash, Slide! Die charismatische Hüpfspiel-Ratte legt sich ordentlich in die Kurven

DS Crash hat genug von Neo Cortex und seinen Späßchen: Nach drei Hüpfspiel-Abenteuern quittiert er (vorerst) den Dienst und setzt sich zur Ruhe. Aber an Entspannung ist nicht zu denken: Pünktlich zur E3 lädt er seine Verwandt- und Gegnerschaft ein und gibt seine Premiere als Rennfahrer! Beim "CTR" (Crash Team Racing) findet Ihr also alle Bekannten aus bisherigen Crash-Episoden – von seiner Schwester Coco über Tiger Tiny bis hin zu Neo Cortex und mehreren Endgegnern. Damit das Ganze nicht in Streß ausartet, hat Entwickler Universal auf alles verzichtet, was das Spiel unnötig komplizieren würde. Hier ist Spaß angesagt, und davon findet Ihr auf dem knappen Dutzend Rennstrecken (erinnern allesamt an bisherige Spiele) jede Menge.



Tolle Technik: Selbst im Vierspieler-Split stottert die Grafik kein bißchen.

Neben dem Knopf zum Gasgeben und Bremsen benötigt Ihr nur noch einen weiteren Button: Mit dem Drift-Knopf legt sich Euer Comic-Charakter so richtig in die Kurve und malt hinter sich schwarze Gummispuren auf die Fahrbahn. Dabei verliert Ihr nur wenig Geschwindigkeit, vermeidet aber das fatale Wegrutschen des Karts. Das ist umso ärgerlicher, weil Ihr dann auch die Extra-Gegenstände nicht mehr trifft, mit denen Ihr Euren Gegnern so richtig die Hölle heiß macht. Im Angebot finden sich bewährte Raketen, Wurfgeschosse und Ölpfützen – doch das ist nicht die einzige Gefahr auf den Strecken: Viel bedrohlicher sind abgrundtiefe Sprungschancen und riesige, rollende Felsen – werdet Ihr von so einem Monster plattgewalzt, seid Ihr cartoon-gerecht nur noch wenige Zentimeter dünn und verliert Zeit auf Eure grinsend davonrasenden Gegner!



Hektische Lenkbewegungen im Crash-Canyon: Das offensichtliche Vorbild "Mario Kart" ist schwer zu toppen!

Besonders Interessant, da Crash auch bei seinem Rennspiel-Debüt für unkomplizierten Spaß sorgt!

WARPATH

ELECTRONIC ARTS



Der T-Rex hat nicht immer die besseren Karten: Wegen seiner Größe ist er eher langsam.

DS In den beiden Filmen "Jurassic Park" und "Lost World" waren stets Menschen die Gegner der spielberg'schen Dino-Sippe. Jetzt sind die Humanoiden alle verspeist, und der Zorn der Primaten richtet sich auf die eigene Spezies – Zeit für einige Duelle zwischen den 14 Arten, die per DNA-Versuch reanimiert wurden. Dabei sind auch einige neue Saurier auf dem Kriegs-Trampelpfad: Probiert zum Beispiel mal den "Gigantosaurus" oder den hünenhaften "Mega Raptor" – der schnappt zu wie seine kleinen Verwandten, verfügt aber über noch kräftigere Kiefer!



Raptor-Showdown: Die beißfreudigen Mini-Echsen sind enorm wendig!

Bei "Warpath" kämpft Ihr genau in den Kulissen der beiden Filme – zerstörte Labors, das "JP Visitor Center" und umgekippte Helikopter der "Site B" bilden den Hintergrund für brutale Gefechte mit Zähnen, Klauen und Chitin-Panzern.



Kein Paarungstanz zweier Triceratopse, sondern blutiger Ernst!

Dabei haben die Dinos erstaunlich viele Tricks auf Lager: Offenbar sind Combo-Attacken in den DNA-Samples ebenso verewigt worden wie Sprungmanöver und Haltegriffe. Gut für Euch – so richtet Ihr Euer grunzendes Gegenüber in wenigen Sekunden zugrunde. Je besser Ihr beißt, desto eher werdet Ihr mit dem "Blood Rage"-Modus belohnt: In diesem Bluttausch verrät Euch das Spiel neue, geheime Kombinationsattacken. Die Optik ist alles andere als prähistorisch: Alle Dinos sind detailreich mit Polygonen modelliert und bewegen sich geschmeidig; die Kamera dreht sich effektiv um die schnappenden Viecher, um die beste Sicht zu garantieren. Als Bonus spendierte Dreamworks sogar ein virtuelles Saurier-Museum: So lest Ihr nach, welche Spezies Ihr gerade für immer von Mutter Erde getilgt habt...



Die Kamera dreht und zoomt, um das blutige Geschehen stets optimal zu zeigen.



Besonders Interessant, da die Polygon-Saurier mit verblüffend realistischen Attacken zuschnappen!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO '99

SLED STORM

ELECTRONIC ARTS

PS Kennt Ihr "SnoCross"? Das ist die neueste Extremsportart, eine waghalsige Mischung aus trickreichem Motocross-Geländefahren und schnellen Schneemobil-Exkursionen. Beim "Sled Storm" schnappt Ihr Euch eines von mehreren unterschiedlichen Modellen und startet auf über 14 verschneiten Pisten



Bis zu vier Spieler dürfen per Multitap auf die Piste: Leider war diese Option nicht spielbar.

zu einem gnadenlos actiongeladenen Rennen. Nicht nur, daß dabei Eure Gegner drängeln und Euch über den nächsten Wall schieben wollen, auch die unübersichtliche Kursführung auf ständig wechselndem, eisigem Untergrund verlangt Euch alles ab. Glücklicherweise geht die Grafik auch beim verwinkelten Gletscher-Slalom kaum in die Knie. Eure Aufgabe ist es, nicht nur in engen Kurven das unruhig schlingernde Gefährt unter Kontrolle zu halten, sondern in offenem Gelände auch nach



Technisch ist "Sled Storm" ein Meisterstück: Selbst bei Stunts (links) und Nachtfahrten ruckelt's nicht!



Fortgeschrittene Freaks nutzen die "Airtime" heftiger Sprünge für Tricks – dafür sammelt man ordentlich Punkte.

Abkürzungen zu suchen. Jeder der regelmäßigen Sprünge gibt Euch Gelegenheit, einen von 50 Tricks auszuführen – sofort springt ein Zähler ins Bild, der rasend schnell die Sekunden in massig Punkte umwandelt. "Sled Storm" begeistert vor allem mit pausenloser Action: Stets habt Ihr alle Hände voll zu tun, um Tricks auszuführen, Abkürzungen zu suchen oder Gegner abzuwehren. Überhaupt ist das Spiel nur zu gewinnen, wenn Ihr aggressiv gegen Eure Konkurrenten vorgeht. Drängt Sie mit dem Schneemobil in Abgründe oder laßt sie in Baumwipfel springen – Kampfmöglichkeiten gibt's genug!

Die Designer hatten sichtlich Spaß bei der Sache: Zusätzlich zu den packenden Einspieler-Rennen implementierten sie mehrere Zwei- und Vierspieler-Modi, die das Spiel noch spannender machen. Außerdem müssen Profis mit wechselnden Wetterbedingungen klarkommen.

Besonders interessant, da Rennspiele auf dem Asphalt inzwischen langweilen. "Sled Storm" befährt sprichwörtlich neues Terrain – und bietet Action satt!

Messe-Splitter

Goodbye Accolade & Gremlin:

Zwar waren die beiden Firmen Accolade und Gremlin noch mit jeweils eigenen Ständen auf der Messe vertreten, doch der Kauf durch Infogrames hat weitreichende Folgen: In Zukunft wird es beide Firmennamen nicht mehr geben. Accolade soll durch seine starke Position in den USA die Infogrames-Aktivitäten als "Infogrames USA" fördern, Gremlin hingegen wechselt den Firmensitz und wird den Aufbau der europäischen Entwicklung unterstützen.

Aus Gesprächen mit Mitarbeitern beider Firmen wurde darüber hinaus klar, daß Infogrames in Zukunft deutlichen Einfluß auf die Produktpalette haben wird: Die Entscheidung, welche Titel für welche Konsole entwickelt werden, behält sich die Infogrames-Zentrale in Frankreich vor.

Keine Pocketstation:

Obwohl die Pocketstation, Sonys Memory-Card mit eingebautem LCD-Bildschirm, ein überragender Erfolg in Japan beschieden ist, wurde auf der E3 keine Veröffentlichung in den USA oder Europa angekündigt. Dies ist umso überraschender, da das System bereits von mehreren Spielen (u.a. "Street Fighter Alpha 3") unterstützt wird.

Dreamcast-Zögern:

Das Sega-Programm für den Dreamcast war üppig, auch viele Third-Party-Hersteller arbeiten an Spielen für das System. Dennoch zeigen sich die Firmen meist abwartend: Angesichts der Ankündigungen von Sony und Nintendo ist man unsicher, ob das System erfolgreich startet. Andererseits wollen viele Hersteller sofort Spiele nachlegen, wenn der Launch vielversprechend ausfällt.

Game Boy Color marschiert:

Nintendo hat mit der farbigen Neuauflage seines Taschenspieters übereinstimmend das heißeste Produkt der Messe präsentiert. Fast jeder Hersteller glaubt an den durchschlagenden Erfolg der Konsole, kaum jemand hat keine Spiele in der Entwicklung. Kein Wunder: Die Verbreitung des Systems ist konkurrenzlos, die Entwicklungskosten im Vergleich zu Next-Generation-Spielen kaum der Rede wert.

„Bleem“ unter Beschuß:

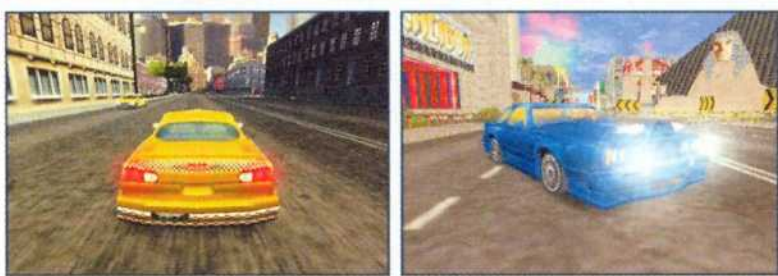
Für einen Eklat auf der Messe sorgte Sony: Mit einem Aufgebot an Rechtsanwälten und Messepersonal versuchte man, den Stand von Bleem (Vertreiber eines Playstation-Emulators für den PC) dichtzumachen. Begründung: Der Vergleich von Playstation-Screenshots und grafisch besseren PC-Emulatorbildern verletze die Rechte Sonys. Bleem berief sich auf zwei gewonnene Gerichtsverfahren und fuhr fort, den Emulator zu verteilen – auch eine kurzfristige Pressemitteilung ("Wovor hat Crash Angst?") wurde in den letzten Messestunden unter die Besucher gebracht.

Nintendo dominant:

Der Messeauftritt von Nintendo überzeugte: Neben den Pokemon- und Game-Boy-Color-Abteilungen zeigte auch das üppige N64-Programm, daß Nintendo es schafft, bis zum anvisierten Launch des "Dolphin" im Jahr 2001 die dominante Stellung in den USA zu halten. Daß viele der gezeigten Third-Party-Spiele qualitativ mäßig waren, ist weniger wichtig: Nintendo reitet kräftig auf der "Star Wars"-Euphorie und hat mit "Donkey Kong" und "Perfect Dark" die zugkräftigsten Labels bei sich versammelt.

SPEED DEVILS

UBI SOFT



Sowohl von vorne als auch von hinten sehen Eure PS-starken Boliden zum Verlieben aus!

PS Fuß auf's Gas und los: Mit "Speed Devils" präsentiert Ubi Soft einen Fun-Racer mit unkomplizierter Steuerung, sieben durch reale Orte inspirierte Strecken (u.a. Louisiana, Mexico, Area 51) und einen motivierenden Cash-Modus: Ergattert Siegprämien und investiert das Geld in einen stärkeren Motor, bessere Bremsen oder gleich ein neues Auto. Grafisch überzeugt "Speed Devils" mit abwechslungsreichen Kursen, originalgetreuen Fahrzeugen und knackigen Replays. In letzteren schaut Ihr Euch genüßlich an, wie Euch ein Gegner eine Delle ins Blech fährt bzw. ein ungestümer Baum in Eure Frontpartie kracht – oder war's umgekehrt? Die Strecken sind interaktiv, d.h. Baustellen oder eine Bahnschranke erfordern eine Umleitung.



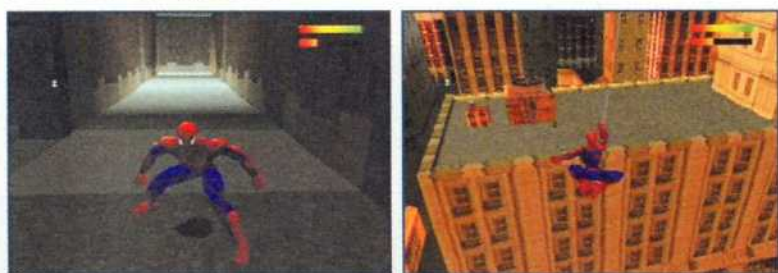
Nur fliegen ist schöner: Meterweite Sprünge sind an der Tagesordnung.

Besonders interessant, da sich zu rasantem und unkompliziertem Fahrspaß eine tolle Optik gesellt.

SPIDERMAN

ACTIVISION

PS Einer der bekanntesten Marvel-Helden gibt sein Playstation-Solo-Debüt: Im hautengen Spiderman-Kostüm erlebt Ihr ein klassisches Spidey-Abenteuer mit vielen bekannten Bösewichten: Ihr prügelt Euch mit Venom auf der Golden-Gate-Bridge, schleicht Euch in Doc Ocks geheimes Labor und rettet Mary Jane aus den Klauen von Carnage. Auch die Umgebungen wie das düstere Manhattan oder ein stillgelegter U-Bahn-Schacht entsprechen der Comic-Vorlage – genauso wie Spidermans Fertigkeiten, die ihn auf dem Papier regelmäßig zum Gewinner machen. Mit einem Spinnennetz-Seil hangelt Ihr Euch eine glatte Häuserwand herunter, betretet geschickt und ohne bemerkt zu werden das Gebäude und legt Euch dort in Beat'em-Up-Manier mit den Wachen an. Einfache Rätsel lockern das Action-Geschehen auf. Grafisch macht "Spiderman" einen routinierten Eindruck, die unspektakuläre Polygon-Umgebung wird flüssig und fehlerfrei dargestellt.



Der Spinnenmann in Aktion: Mit Körpereinsatz und Geschick räumt er mit den Bösewichten Manhattans auf.

Besonders interessant, da dieses Action-Adventure dank vielfältiger Aktionsmöglichkeiten motiviert.

ARMADA

SEGA



Sicherheitsdienst: Mit Unterstützung Eurer Flügelmänner verteidigt Ihr die Raumbasis.



Mit zunehmender Erfahrung trifft Ihr mit Eurem Lasergeschütz genauer.

PS Im Jahre 3092 beginnt der endgültige Zerfall der Erde. Mit dem Start der interstellaren Kolonialisierung ist das Leben auf dem von Kriegen und Umweltverschmutzung verschlissenen Planeten weder lebensnoch lohnenswert. Das weite All scheint unbegrenzten Lebensraum zu bieten, und so beginnt der größte Trek in der Geschichte der Menschheit. Planeten mit blühenden Landschaften, ganzjährigem Sonnenschein und schier unerschöpflichen Ressourcen gaben den von Depressionen geplagten Menschen neuen Lebensmut. Doch die Freude hält nur kurz. Denn völlig unerwartet, nach Hunderten von Jahren intensiver, aber erfolgloser Suche, stoßt Ihr auf außerirdisches Leben. Und wünscht Euch schnell, daß Ihr der "Armada" nie begegnet wärt...

"Armada" bietet Weltraum-Action im „Wing Commander“-Stil, enthält aber auch Rollenspielelemente. Ihr seid Mitglied einer humanoiden Allianz, bestehend aus sechs Gruppen, die sich im Orbit angesiedelt haben. Im Laufe Eurer Karriere verbessert Ihr Charakterwerte wie Zielfertigkeit und besteigt etliche von mehr als hundert verfügbaren Kampfschiffen. Ein besonderes Highlight: Im Vierspieler-Modus jagt Ihr Euch gegenseitig Raketen in's Heck oder zieht gemeinsam gegen die Aliens in den Kampf. Optisch brilliert "Armada" mit hochauflösender Echtzeitgrafik, die schon in der Vorabversion flüssig über den Bildschirm saust.



Blechschaaden: Im Asteroidenhagel ist Euer Schutzschild gefordert.



Detailverliebtheit oder Rechenpower im Überfluß? Das All wird nicht nur als schwarzer Hintergrund dargestellt.

Besonders interessant, da Weltraum-Action in flüssiger Highres-Optik auf Konsole noch nie zu sehen war.

PAC-MAN WORLD

NAMCO

Pillen-Power

Namcos kugelrunder Superstar ist wieder da: Der gelbe Geisterjäger läßt sich nicht lumpen und wagt sich in „Pac-Man World“ zu seinem zwanzigsten Geburtstag in sein erstes 3D-Abenteuer.

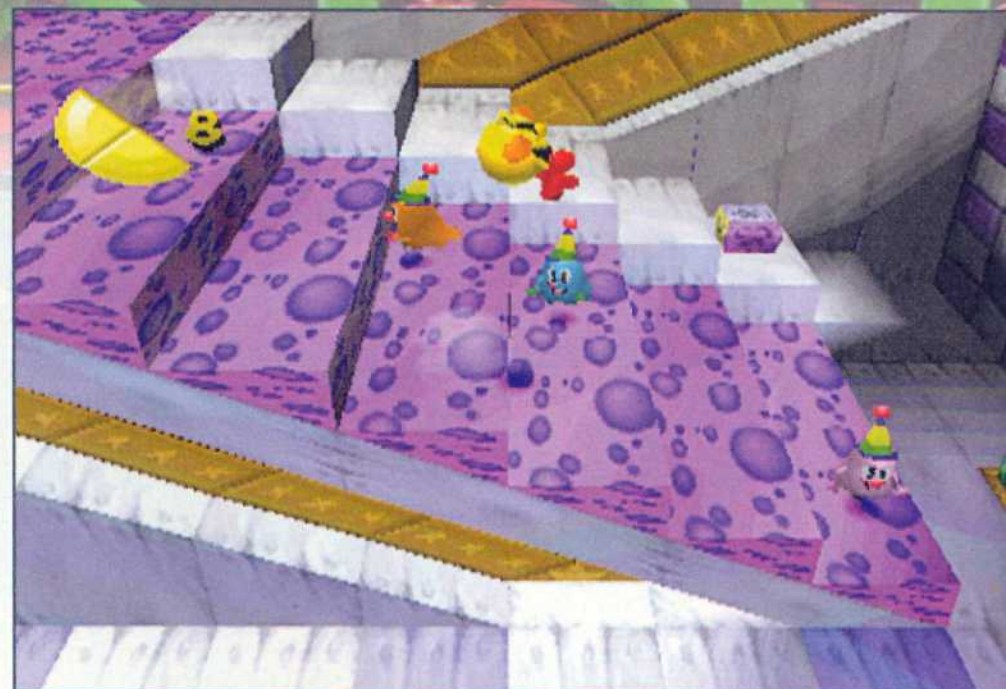
DS Vor 20 Jahren erblickte eine Symbolfigur des Videospiele die Welt, vor der selbst Nintendos Mario den Hut ziehen muß: Obwohl in der Spielhalle vor allem Ballerspiele regierten, veröffentlichte Namco mit „Pac-Man“ eine Neuheit, die weltweit einschlug. Die pillenmampfende und von Geistern verfolgte gelbe Kugel wurde im Handumdrehen zur Berühmtheit, die bis heute jedem Videospiele ein Begriff ist. Neben zahlreichen Fortsetzungen und Clones folgten u.a. ein Flipper, eine Zeichentrickserie und eine ihm gewidmete LP. In den letzten Jahren wurde es jedoch still um „Pac-Man“ – außer einer seltsamen VR-Neuaufgabe (1996) hielt er sich von Spielhallen fern. Auch die 32-Bit-Konsolengeneration ging bis auf die Wiederveröffentlichung des Urklassikers auf einer „Namco Museum“-CD leer aus. Zum zwanzigjährigen Jubiläum soll sich das nun ändern, in San Jose werkelt ein Namco-Entwicklerteam seit einiger Zeit fleißig an Pac-Mans erstem Auftritt in echtem 3D: „Pac-Man World“ soll sowohl nostalgische Spieleveteranen als auch die von optischen und spielerischen Leckerbissen verwöhnte Playstation-Generation von heute begeistern. Wie wichtig Namco das neueste Spiel mit dem Hausmaskottchen nimmt, erkennt man an Kleinigkeiten: So wurde besonders viel Aufwand in die 3D-Gestalt von Pac-Man gesteckt, die der Namco-Gründer Masaya Nakamura persönlich überwacht. Auch zwei der drei Spielmodi wenden sich vor allem an Traditionalisten: Der „Classic Mode“ verschmäht jeglichen neumodischen



Schnickschnack, statt dessen geht Ihr in einer ori-



Scheut Ihr die lange Reise im "Quest Mode", vergnügt Ihr Euch klassisch mit grafisch aufpolierten Irrgärten und kleinen Kniffen: Im Labyrinth rechts ziehen Euch herabfallende Kometen Energie ab.



Ärger im Anmarsch: Kein "Pac-Man" kommt ohne Geister aus. So auch "Pac-Man World", bei dem sich die Unholde der Umgebung gemäß maskieren.

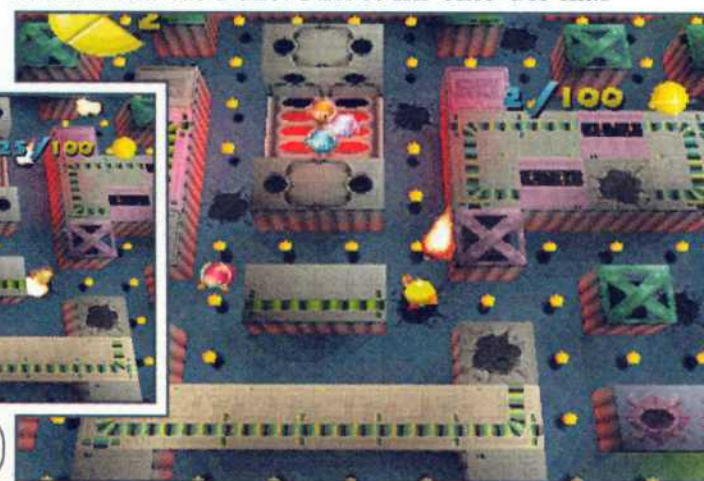


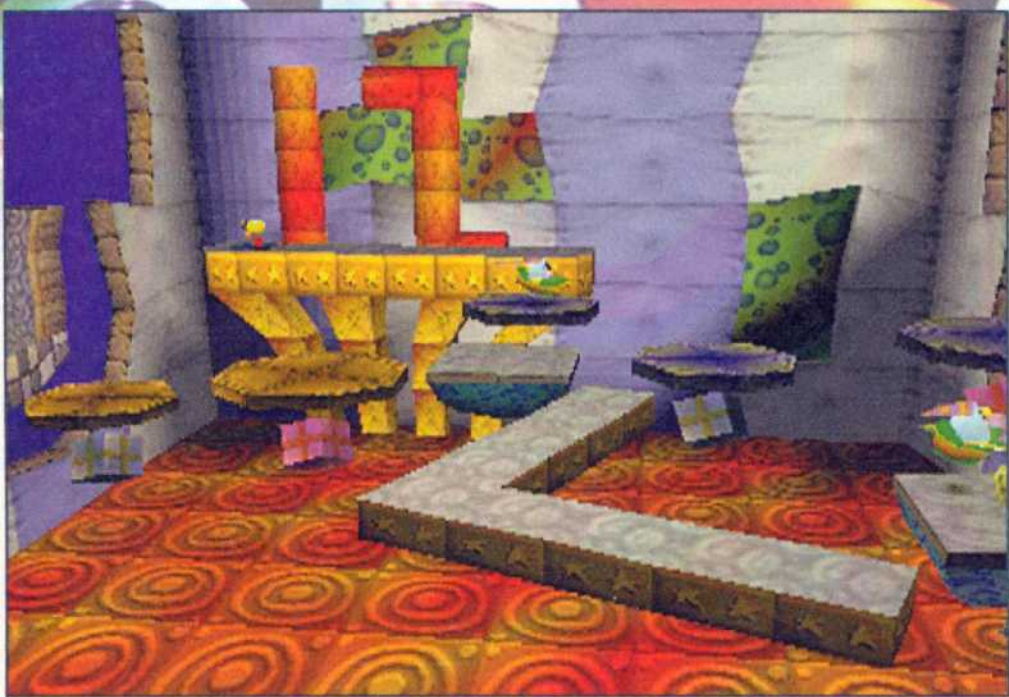
Rotierende Röhren warten auf Euch in der Clownwelt: Auf die Oberseite der Konstruktion kommt Ihr oft nur, wenn Ihr den geheimen Pillenpfad dafür findet.

ginalgetreuen Umsetzung des Ur-„Pac-Man“ mit der 20 Jahre alten Minimalgrafik und Trillersound auf Pillensuche – immer auf der Jagd nach den vier Geistern Pinky, Inky, Blinky und Clyde. Der „Maze Mode“ behält das Spielprinzip bei, setzt dabei jedoch auf größere Labyrinthvielfalt und moderne Aufmachung: Statt einfarbiger Simeprimitives tummeln sich hier ein fein animierter Polygon-Pac-Man und schnuckelige Bösewichte in den von oben betrachteten 3D-Spielfeldern.

Glanzstück von „Pac-Man World“ ist aber der umfangreiche „Quest Mode“: Der hinterhältige und eifersüchtige Roboterclone Toc-Man hat die gesamte Pac-Familie entführt und in seinen sechs Welten versteckt. Pac-Man muß nun durch die 3D-Landschaften hüpfen, um Professor Pac-Man, Pac Jr., Baby Pac-Man, Pooka, seinen Hund Chomp-Chomp und vor allem seine Frau Ms. Pac-Man zu retten. Zum Glück hat er im Lauf der Jahre einige neue Fähigkeiten erlernt und ist damit unter Eurer Führung der Aufgabe gewachsen. Erstmals wird Eure Bewegungsfreiheit nicht auf einen festen Pfad beschränkt: „Pac-Man World“ ist zwar mehr der traditionellen Jump'n'Run-Philosophie verbunden und gibt Euch daher den Weg grob vor, doch innerhalb dieser Schranken könnt und müßt Ihr die 3D-Landschaft auch abseits der direkten Route erkunden.

Wie gehabt wollen Euch garstige Feinde von Eurer Mission abhalten. Dabei haben sich nicht nur normale Geister in Toc-Mans Armee versammelt, auch fliegende Wüstlinge und gepanzerte Bösewichte rücken Eurem gelben Helden auf die Pelle. Findet Ihr eine der klassischen Power-Pillen, ist es mit dem Spuk





Knackt Ihr bestimmte Schatztruhen, werden neue Wegstücke freigegeben und die Veränderung aus einer anderen Kameraperspektive gezeigt.



Pac-Man fühlt sich auch im kühlen Naß wohl: Links schleudert er sich elegant heraus, rechts zieht er den Bleimantel für einen Tauchgang an.

auch diesmal bald vorbei: Die Widerlinge werden eine kurze Zeit blau vor Schreck und von Euch kurzerhand gemampft. Doch Vorsicht, das gilt leider nur für die gewöhnlichen Gegner. Für größere



Kaliber seid Ihr aber auch gerüstet, geeignete Attacken hat sich Pac-Man dabei von seinen Jump'n'Run-Kollegen Mario und Sonic abgeschaut: Auf Knopfdruck donnert die gelbe Kugel heftig mit dem Hintern auf feindliche Monster nieder oder trampelt so lange auf der Stelle, bis sie mit einem Höllentempo lossetzt. Diese Fähigkeiten nutzt Ihr zudem für friedliche Zwecke. Nur damit kommt Ihr steile Abhänge hinauf, knackt sperrige Bonuskisten oder aktiviert Schalter im Boden. Habt Ihr zwischendurch Pillen aufgesammelt, dürft Ihr diese zur Verteidigung verwenden: Je



Die klassischen Grundregeln gelten auch in 3D: Power-Pillen schlagen Geister in die Flucht.

nachdem, wie lange Ihr auf dem Knopf bleibt, spuckt sie Pac-Man wie ein Maschinengewehr aus oder erzeugt eine heftige Explosion. Auf Eurem Weg durch die Levels sammelt Ihr neben Extraleben und Bonuspunkten allerlei Gegenstände: Mit Früchten schließt Ihr versperre Türen im Hintergrund auf, um in Bonusabschnitte oder an besonders wertvolle Extras zu kommen. Diese gehen allerdings nur dann auf, wenn Ihr tatsächlich das richtige Obst bei Euch habt. Wichtig sind die Schlüssel: Erst wenn Ihr diese findet, könnt Ihr Eure Familienmitglieder befreien. Eure Reise zu Toc-Man führt Euch durch sechs Welten mit jeweils drei Spielstufen: Auf der Piraten-



Grins nicht so frech: Die Autoscooter sehen zwar harmlos aus, schubsen Euch aber bei Kontakt mit Nachdruck von der Plattform.

Pac-Man und kein Ende

PAC-MAN (1980): Der Designer Toru Iwatani hat in Tokio den entscheidenden Geistesblitz: Sein geistermampfender gelber Held erobert bereits mit seinem ersten Auftritt die Spielewelt. Leicht variierte Nachfolger mit dem Rest der Familie folgen, u.a. „Ms. Pac-Man“ (1981) und „Jr. Pac-Man“ (1993).



Pac-Land (1984): Pac-Man stürmt die Welt der scrollenden Hüpfspiel-Abenteuer bereits ein Jahr vor „Super Mario“: Auf der Suche nach einer entführten Prinzessin kann er dank Gliedmaßen-Zuwachs erstmals laufen und springen.

Pac-Mania (1988): Das klassische Spielprinzip wird in zeitgemäße Optik verpackt. Die großen Labyrinth faszinieren alte und neue „Pac-Man“-Fans mit bestechender isometrischer Grafik und fiesen Geistern – auch die Schurken können jetzt hüpfen!



Pac-Attack (1993): Selbst Pac-Man befällt das „Tetris“-Fieber. Über 100 Levels mit fallenden Spielsteinen beirren die gelbe Kugel nicht: Um ein Rätsel zu lösen, werden weiterhin Geister gemampft.



Pac-in-Time (1995): Der Nimmersatt versucht sich am traditionellen Jump'n'Run. Vom ursprünglichen „Pac-Man“-Prinzip hat sich der Spielablauf zwar weit entfernt, dank putziger Spezialfähigkeiten macht's trotzdem Spaß.

insel attackieren Euch mißmutige Seeräuber, während Euch in den archäologischen Abschnitten frisch auferstandene Mumien einwickeln wollen. Im Weltraum setzt Ihr Euch mit den aus einem anderen Namco-Klassiker verirrt Galaxians auseinander, während die abgedrehte Clownlandschaft mit doppelten Böden und wackligen Plattformen verwirrt. Bevor Ihr im Gruselschloß von Toc-Man zum Showdown an-



Mit Turbo-Einsatz öffnet Ihr u.a. Tore (ganz oben). Trampoline nutzt Ihr springenderweise.

treten, durchquert Ihr noch eine große Fabrik und ergründet, wo genau die Pillen herkommen. „Pac-Man World“ soll leider erst im Oktober erscheinen, doch wenn das fertige Spiel hält, was die uns vorliegende Demo-Version verspricht, steht uns ein starker Titel in's Haus. „Pac-Man“-Fans freuen sich auf ein äußerst gelungenes Abenteuer ihres Helden, das ein Anwärter für die vordere Riege der Playstation-Jump'n'Runs sein dürfte. us

IST INTERESSANT, WEIL... der Name "Pac-Man" seit 20 Jahren für Spielspaß steht und die knuddlige 3D-Optik zu ausgeprägten Streifzügen mit dem Pillenmampfer einlädt.

ARCATERA

UBI SOFT

E3 Ubi Soft lud am Eröffnungstag der E3 zum Pressefrühstück in's Wilshire Grande und präsentierte in gemütlicher Atmosphäre das Rollenspiel "Arcatera – Die schwarze Sonne". Entwickelt wird das ambitionierte Werk vom Kölner Team Westka und soll Ende des Jahres für den Dreamcast erscheinen. "Arcatera" spielt in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt, die über einen Zeitraum von mehr als zehn Jahren in den Köpfen der Entwickler entstanden ist. Vergleichbar mit bekannten Rollenspielwelten wie die vom "Schwarzen Auge", hat sie Ihre eigene Geschichte, Kultur, Religionen, Götter und Dämonen. Ein



Das strategische Kampfsystem verlangt die meisten Entscheidungen vor dem Fight

komplexes Regelwerk beschreibt, basierend auf Wahrscheinlichkeiten, den Ausgang von Aktionen, Kämpfen und Zaubersprüchen. "Arcatera" ist von Beginn an auf mehrere Episoden angelegt, "Die Schwarze Sonne" spielt nur auf einem kleinen Teil dieser riesigen Welt.

Alles beginnt mit der Verhaftung des Oberbösewichts Borg, der es mit seiner Unartigkeit deutlich übertrieben hat. Die Verhandlung ist kurz, das Urteil eindeutig: Hinrichtung zu Beginn der heiligen Festwochen zu Ehren des höchsten Gottes Gagarin.

Doch wenige Tage vor dem Todesdatum wird das Zepter des Prinzen entwendet – die Legitimation, während der Festwochen zu richten. Eure drei Hauptaufgaben bestehen nun darin, den schwarzen Lord zu enttarnen, das Zepter wiederzubringen und schließlich die höchste Spende an den Tempel des Chaos zu machen. Dieser hat nämlich beim Glücksrad das letzte Wort über Leben und Tod – und Ihr wollt ja sicherstellen, daß Bösewicht Borg wirklich hingerichtet wird.

Ihr beginnt mit einem vorgenerierten oder selbsterschaffenen Charakter und erweert im Laufe des Spiels Eure Party. Stimmt die "Chemie" zwischen Euch und einem neuen Freund besonders gut, könnt Ihr ihn assimilieren und eigenhändig steuern. Andere Charaktere arbeiten "nur" mit Euch zusammen, unterstützen Euch also selbständig bei den Abenteuern. Doch Vorsicht bei diesen Partnern, es könnte ein Spion darunter sein!

Dialoge entwickeln sich über ein Stichwortsystem, in dem jedoch nicht nur zielorientierte Punkte auftauchen. Manche Themen sprecht Ihr nur interessehalber an – intime Fragen beim ersten



Die Bewegungen der Charaktere sind hervorragend animiert, auch die Mimik der Personen ändert sich je nach Stimmungslage.

Gespräch solltet Ihr jedoch unterlassen, da Euch jeder computergesteuerte Charakter (NPC), abhängig von Eurem Verhalten, Sympathie bzw. Antipathie entgegenbringt. Auch untereinander verstehen sich NPCs mal gut, mal weniger gut. Mit Geschick müßt Ihr diesen Aspekt nutzen, um z.B. durch Unterstützung seines Freundes das Vertrauen eines Euch skeptisch gegenüberstehenden NPCs zu gewinnen. Als kleine Hilfe werden wichtige Informationen automatisch in ein "Remember"-Fenster übertragen. So müßt Ihr zum einen nicht selbst mitpinseln und könnt zum anderen per Knopfdruck eben erhaltene Informationen beim nächsten Gespräch mit einer anderen Person vertiefen.

Die über 80 unterschiedlichen Computercharaktere haben nicht nur einen eigenen "Kopf", sondern agieren auch außerhalb Eures Sichtfeldes selbständig. Sie arbeiten, kaufen ein und gehen abends einen Trinken. Logisch, daß Ihr bei einem abendlichen Wirtshausbesuch viel ungezwungener plaudern könnt.

Die Kämpfe laufen halbautomatisch und in Echtzeit ab: Ihr rüstet Euren Charakter mit Waffe und Rüstung aus, die dieser selbständig einsetzt. Von der Seite beobachtet Ihr das effektvolle Geschehen und greift nur bei besonderen Aktionen wie dem Einsatz von Magie ein. Über 20 Monstertypen treten Euch mit flotter Klinge oder mystischer Zauberkraft gegenüber. Dementsprechend müßt Ihr auch Eure Waffenwahl korrigieren. Manche Gegner verhalten sich trivial und befolgen nur die Anweisungen des Führers. Andere erkennen rechtzeitig vor dem Todesstoß Eure Überlegenheit an, geben auf und werden eventuell zu Euren besten Verbündeten.



Ein optisch und akustisch filmreifes Intro führt Euch in die Welt von "Arcatera" ein



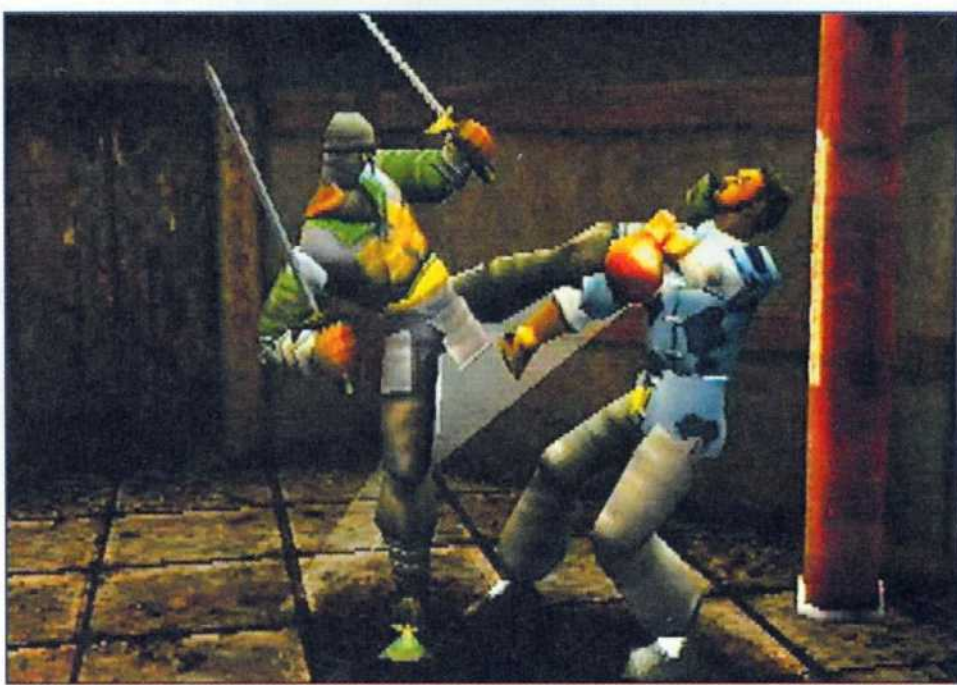
Die vorgerenderten Hintergründe werden in mühevoller Kleinarbeit gestaltet und aus unterschiedlichen Blickwinkeln präsentiert. Abrupte Perspektivenwechsel sollen jedoch, um die Übersicht zu gewährleisten, vermieden werden.

Besonders interessant, da die Rechenpower des Dreamcast in diesem Rollenspiel vor allem für die Simulation einer lebendigen Welt genutzt wird.

WU TANG

ACTIVISION

PS Der "Wu Tang"-Clan besteht aus neun stählernen Rap-Stars, die jeweils ihren ureigenen Kampfstil verkörpern. Ausgetragen werden die Fights zwischen zwei oder vier Recken in zehn dreidimensionalen Arenen. Ihr führt blitzschnelle Hieb- oder Stichkombinationen aus, dreht Euch geschickt um die eigene Achse oder schickt Euren Gegner mit der Beinschere zu Boden. Neben den Standard-Optionen bietet "Wu Tang: Shaolin Style" auch einen Story-Modus: In einem diabolischen Abenteuer müßt Ihr Euch in 36 gut bewachte Kammern vorarbeiten, um schließlich dem Teufel höchstpersönlich gegenüberzutreten. Activision betont besonders das stimmige Story-Konzept, in das die neun Helden eingebettet sind. Alle Kämpfer stehen miteinander in Kontakt und wollen dem einen oder anderen eins auswischen. Ausführliche FMV-Sequenzen bringen die Motive der Kämpfer auch optisch rüber.



Prächtig: Die detailreichen "Wu Tang"-Kämpfer halten auch dem "Nahaufnahme"-Test stand.

"Wu Tang: Shaolin Style" steht optisch der Genre-Referenz kaum nach und begeistert spielerisch vor allem durch den exzellenten Vier-spieler-Modus. Wenn Activision bis zum Release im Herbst noch am Feintuning arbeitet, steht uns ein weiterer Top-Prügler ins Haus.



Bei den Kung-Fu-Kämpfen geht's rasant zu; flüssig animiert bewegen sich die Fighter durch zehn Arenen – u.a. in New York und im alten China.

Besonders interessant, da dieser Vorzeigepügler auch vier Kämpfer gleichzeitig in die Arena läßt.

HYDRO THUNDER

MIDWAY



Hektik pur bei den Midway-Wasserspielen: Die X-Symbole markieren Gegner direkt hinter Euch.

PS Kaum steht der Midway-Automat in der Spielhalle, schon bastelt man an den Heimversionen: Auf der Messe waren bereits beide Umsetzungen spielbar. Leider gibt es über die N64-Version nicht viel Gutes zu berichten. Die Adaption büßt fast alle grafischen Details ein und spielt sich lange nicht so flott wie das Vorbild. Erheblich besser sieht's bei der Dreamcast-Variante aus, von der auch unsere Bilder stammen: Spielgefühl und -geschwindigkeit stimmen, obwohl die Optik bisher noch schlichter als beim Automaten wirkt. Erwartet ein actiongeladenes Rennen ohne jeglichen physikalischen Realismus, der mit jeder Menge Sprüngen und Extra-Boostern stilvoll aufgewertet wurde.



Hoch hinaus – wagemutige Sprünge krönen die Extrem-Regatta.

Besonders interessant, da diese Regatta auf Speed pur setzt – hinein in den Geschwindigkeitsrausch!

FIGHTING FORCE 2

EIDOS

PS Aus drei mach eins: Von den Charakteren aus "Fighting Force" bleibt nur noch Hawk Mason übrig, und auch sonst hat sich fast alles verändert. Da der erste Teil der 3D-Prügelei vielen Fans zu unübersichtlich und schwer zu kontrollieren war, änderte man die Kameraposition. Diese bleibt jetzt meist hinter dem Helden, der in einer verzwickten Forschungsabteilung Backpfeifen verteilt. Natürlich schnappt sich Hawk auch Feuerwaffen – deren Einschläge münden in famose Explosionseffekte. Insgesamt wurde "Fighting Force 2" anspruchsvoller, komplexer und ist erheblich besser spielbar – nicht umsonst überlegt Eidos, das Spiel unter einem anderen Namen in Deutschland zu veröffentlichen.



Effektgeladen: "Fighting Force 2" sieht fast besser als "Tomb Raider 3" aus!



Action satt in der Tiefgarage (links) und im Freien: Die Kamera bleibt meist hinter Eurem Söldner.

Besonders interessant, da der Fokus bei diesem Abenteuer nicht auf Rätseln, sondern auf Action pur liegt!

WIPEOUT 3

PSYGNOSIS / SONY



Leuchtende Special-FX zeichnen auch den dritten Teil der erfolgreichen Renngleiter-Serie aus



Farbenfroh: Die Gleiter ziehen einen bunten Energieschweif hinter sich her

PS Hierzulande mittlerweile in Sony eingegliedert, war Psygnosis auf der E3 mit eigenem Stand vertreten. Die größte Menschenmenge sammelte sich erwartungsgemäß vor dem "Wipeout 3"-Display – schließlich erschien der zweite Teil der beliebten Gleiter-Serie schon vor gut zwei Jahren. Die Erwartungen waren also hoch, und die erste spielbare Version macht Appetit auf mehr. Trotz detailreicher Midres-Optik bringt die Playstation flüssige Hochgeschwindigkeits-Rennen auf den Bildschirm. Bei acht neuen Tracks ist wieder für jeden Geschmack etwas dabei, lange Turboggeraden wechseln sich ab mit weiten Sprüngen und engen Kurven. Neben den fünf bekannten Marken, die sowohl in Wipeout 2097 (PS) als auch in Wipeout 64 (N64) ihre Visitenkarte abgaben, stellen Euch nun drei weitere Teams ihre Renngleiter zur Verfügung. Fünf Spielmodi bieten sowohl kurzzeitigen Rennspaß (wahlweise ebenso zu zweit) als auch die richtige Plattform für langfristige Motivation. Präsentierten die beiden Vorgänger bereits Techno-Musik vom Feinsten, u.a. lieferten The Prodigy und die Chemical Brothers Stücke ab, so wird Psygnosis auch beim "Wipeout 3"-Soundtrack auf Lizenztracks setzen. Bisher steht allerdings nur fest, daß DJ Sasha für einige Songs verantwortlich zeichnet. Weitere Acts werden in den nächsten Wochen bekanntgegeben.

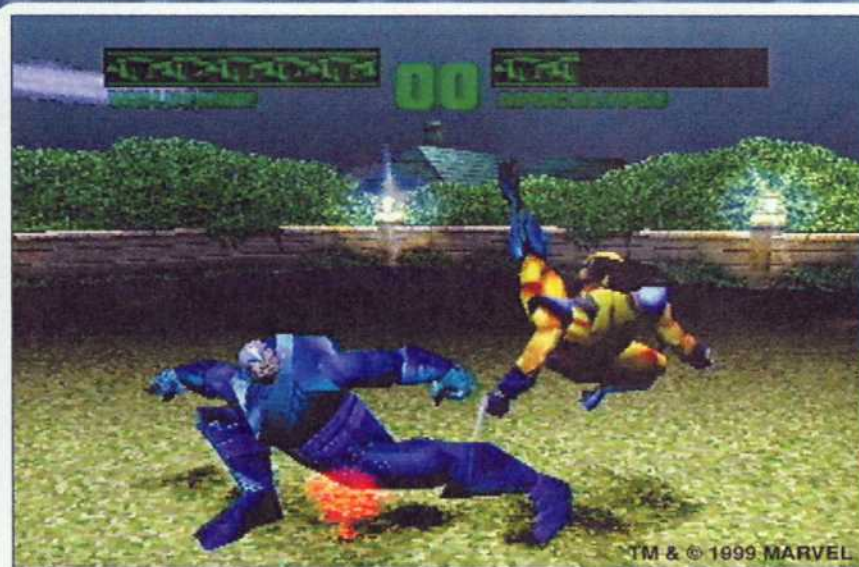


Acht neue Strecken hat Psygnosis für "Wipeout 3" entworfen

Besonders Interessant, da auch "Wipeout 3" optisch und spielerisch die Konkurrenz in die Schranken weist.

X-MEN

ACTIVISION



Das wird eine harte Landung: Per Beinkick hebt Ihr Euren Widersacher geschickt aus.

PS 3D-Premiere für die "X-Men": Die Marvel-Helden ermitteln unter dem drohenden Stern der Apokalypse ihren Meister, der die Welt vor dem Untergang bewahren soll. Entwickler Syrox hat es geschafft, die Spielbarkeit der 2D-"X-Men" in die Polygon-Welt zu transportieren und einen beeindruckenden Prügler auf die Beine zu stellen. Teilweise ruckelt die Grafik aber noch.



Athletik und Körperbeherrschung sind bei den "X-Men" Trumpf

Besonders interessant, da die "X-Men"-Prügler auch dreidimensional eine gute Figur abgeben.

CASTLEVANIA DC

KONAMI



Gefährliches Vampirkloster: Statt betenden Mönchen (links) erwartet Euch im Verlies eine dreiköpfige Riesenschlange!

PS Enttäuschung am Konami-Stand: Zwar wurde die Dreamcast-Version von "Castlevania" mit dem Arbeitstitel "Resurrection" angekündigt, doch außer ein paar Screenshots und einer kurzen Introsequenz gab's nichts zu sehen: Lassen wir deshalb die Bilder sprechen und hoffen, daß das Spiel wie geplant im Herbst fertiggestellt wird. Schließlich kommt Dracula durch ein Höllenportal, das die Gräfin für ihn geschaffen hat, zurück auf sein Schloß!



Der Sensenmann reitet über dem Schloß von Dracula (links): Hoffentlich holt er nicht einen Belmont ab...

Besonders interessant, da der Hunger nach guten Castlevania-Updates so unstillbar ist wie Draculas Blutdurst!

FEAR FACTOR

EIDOS

DS Eigentlich kennt Ihr das Konzept hinter "Fear Factor" bereits aus "Resident Evil" & Co: Eure Renderfigur bewegt sich vor hochauflösenden Hintergründen, um Rätsel zu lösen und mit Feuerwaffen für Ruhe und Ordnung zu sorgen.

Eidos schafft es aber dennoch, aus den bisher verbindlichen Technik-Konventionen auszubrechen: Zum einen sind die Charaktere so detailreich modelliert, daß keinerlei Kanten an Armen und Beinen erkennbar sind. Möglich wird dies durch Texturieren nicht einzelner Polygone, sondern der kompletten Figur – der Effekt sieht hervorragend aus und ermöglicht quasi nahtlose Übergänge zwischen FMV-Szenen und Spielsequenzen.

Zum anderen schafften die Entwickler eine kleine Revolution: Während Ihr mit Euren Agenten herumspaziert, sind die Hintergrund-Renders nicht etwa statisch, sondern werden von CD nachgeladen. Im Klartext heißt das, daß aus Schloten Rauchwolken dampfen, Autos vorbeifahren und sogar Kameraschwenks mitten in der Action erlaubt



Schußfreudig: Während im Hintergrund FMV-Szenen ablaufen, ballert Eure Anime-Heldin wild auf ihre Gegner.

sind. Dies wertet die Spielerfahrung ungemein auf und ermöglicht völlig neue Elemente, etwa bei der Erkundung einer gesicherten Basis: Schleicht Euch an eine Wache heran, lauft während der Kameradrehung hinter ihr vorbei und schießt ihr dann aus sicherer Position ins Bein! Der Gesamteindruck von "Fear Factor" ist grandios: Bekommt der Entwickler Kronos die etwas staksigen Animationen noch dynamischer hin und nutzt das Potential, das in der Technik steckt, könnt Ihr Euch schon jetzt auf einen Abenteuer-Hit freuen.



Faszinierend: Zwischen den Film-Schnipseln und spielbaren Sequenzen merkt Ihr kaum einen Unterschied – lediglich Kompressionsartefakte weisen auf die JPEG-Nutzung hin.

Besonders interessant, da "Fear Factor" durch animierte Hintergründe dem "Resident Evil"-Konzept neues Leben einhaucht.

URBAN CHAOS

EIDOS



Für jeden etwas: Sowohl Adventure- als auch Action-Fans kommen in "Urban Chaos" auf ihre Kosten.

DS In "Urban Chaos" geratet Ihr als Zukunftscop an einen mysteriösen Mordfall. Mit Köpfchen und Gewalt kommt Ihr den Tätern auf die Spur und durchkämmt dabei eine "lebendige" Stadt: Taxi, Bus oder U-Bahnstation sind keine Zierde, sondern lassen sich nutzen. Straßen sind manchmal belebt, dann wieder menschenleer – abhängig von Uhrzeit, Wetter oder Kriminalitätsrate. Über vierzig Charaktere stellen sich Euren Fragen, arbeiten mit Euch zusammen oder zücken in Eurer Gegenwart ihre Knarre. "Resident Evil"-like sind alle Umgebungen vorgeordnet und werden aus wechselnden Kameraeinstellungen ins rechte Licht gerückt. Das Ergebnis überzeugt mit filmähnlichem Ambiente und atmosphärisch dichtem Plot.



Deja Vu: Detailreiche Renderings erinnern an "Resident Evil".

Besonders interessant, da Euch dieses Action-Adventure mitten in eine pulsierende Großstadt versetzt.

CRUSADERS OF MM

3DO

DS Während 3DO die "Might & Magic"-Lizenz auf dem PC bevorzugt für Strategie- und Rollenspiele verbrät, begeben Ihr Euch auf der Playstation als schwertschwingender Abenteurer in das Reich der Mächtigen und Magier. Als tapferer Soldat Drake macht Ihr Euch auf die Suche nach einer Bande dämonischer Halunken, die Eure Familie auslöschte, als Ihr noch ein Kind wart. Als Mitglied einer Söldnertruppe erhaltet Ihr die notwendige Ausrüstung für Eure Suche. Ohne Zauberei kommt Ihr jedoch nicht weit, Spruchrollen erhaltet Ihr beim fliegenden Händler oder von einem dahinsiechenden Obermottz. Viel Wert legt 3DO auf die Charakterpflege Eures Helden, der



Tankt genügend Energie, denn vor Euch liegt eine gefährvolle Reise.



In Deckung: Diese dreiköpfige Schlange hat's auf Euch abgesehen.

Rollenspiel-ähnlich mit zunehmender Erfahrung seine Energie- und Magiepunkte erweitert. Technisch reißt "Crusaders of Might & Magic" keine Bäume aus, bietet jedoch solide Polygon-Optik mit hübschen Echtzeit-Lichteffekten.

Besonders interessant, da dieses Abenteuer genügend Tiefgang für magische Wochenenden bietet.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO '99

RESIDENT EVIL 3

CAPCOM

Zombie-Massaker

Zurück in alter "Frische": Die Zombies in Raccoon City sind nicht totzukriegen - und in "Resident Evil 3: Nemesis" erneut auf der Suche nach Eurer Halsschlagader.



Zur Abwechslung keine fauligen Zähne, sondern eine Hand am Hals: Nicht nur knabberfreudige Zombies kreuzen Euren Weg.

Crisis" (MANIAC 6/99) arbeitet er am sehnlichst erwarteten dritten Zombie-Abenteuer, das auf der E3 erstmals in spielbarer Fassung präsentiert wurde: "Resident Evil 3: Nemesis" für die Playstation beginnt im Anschluß an die Geschehnisse des ersten Teils, in dem die beiden Sondereinsatzkräfte Jill Valentine und Chris Redfield im Areal der Umbrella-Company mit den



Im Untergrund von Raccoon City kommt zur Furcht vor den Zombies auch noch Platzangst

Zombies aufräumen und schließlich das metergroße Frankensteinmonster Tyrant mit Bombenkraft ins Jenseits schickten. Das schreckliche Virus, verantwortlich für den Tod vieler Menschen, wurde zerstört. Das glaubten die beiden zumindest. Doch bevor Jill Valentine nach Europa aufbrechen und sich von den grauenvollen Erlebnissen erholen kann, wird sie eines besseren belehrt... Auch in "Nemesis" agieren Polygon-Charaktere im vorderen Raccoon City, sorgen geschickte Perspektivenwechsel für filmähnliches Ambiente. Würdet Ihr beim Vorgänger von maximal fünf Gegnern gleichzeitig angegriffen, kreisen Euch nun an bestimmten Stellen bis zu acht Untote ein. Damit Ihr trotzdem nicht schon nach kurzer Zeit unter Blutarmut leidet, wurden die Bewegungsmöglichkeiten Eurer Heldin erweitert. Im Nahkampf haltet Ihr Euch durch Stoßen und Treten die fauligen Gegner vom Hals, mit einem schnellen

PS

Seit 1996 hat der Videospiele-Horror einen Namen: Mit "Resident Evil" lehrte Capcoms Stardesigner Shinji Mikami die Playstation-Welt das Fürchten und schickte Euch in ein virenverseuchtes Anwesen voller angefaulter Zombies. Eure Heldentruppe wurde in vorderer Umgebung derart spannungsvoll in Szene gesetzt, daß selbst hartgesottene Horror-Fans der Schreck im Minutentakt in die Glieder fuhr. Beim Nachfolger "Resident Evil 2" (1997) wurde das Geschehen auf eine komplette Stadt ausgeweitet, noch mehr untote Gegner sorgten für ein Szenario des Grauens. Der BPJS war's zu heftig, der Titel kam auf den Index. Doch Shinji Mikami bleibt der blutigen Thematik treu, parallel zum „Resident Evil“-Ableger "Dino



Wie im Kino: Die Kameraeinstellungen in "Nemesis" könnten auch aus einem guten Hitchcock-Streifen stammen.





Nur ein toter Zombie ist ein guter Zombie: Ein gezielter Schuß auf ein Benzinfäß spart Munition!



Nicht nur Menschen (rechts) wurden von dem Virus befallen, sondern auch dieser bemitleidenswerte Kötter (links).

Blitzangriff sucht Ihr Euer Heil in der Offensive. Befindet Ihr Euch in sicherer Entfernung, zückt Ihr eine von mehr als zehn unterschiedlichen Waffen und nehmt die Zombies unter Beschuß. Da in bisherigen "Resident Evil"-Abenteuern die detailarmen Polygon-Akteure im Vergleich zu den tollen Hintergründen aus der Render-Workstation



Aufwärts: Die Wucht der Explosion reißt die untoten Kreaturen in die Höhe.

etwas deplaziert wirkten, wurden diese nun komplett überarbeitet. Mehr Details und flüssigere Animationen sorgen für ein runderes Bild. Die Zombies unterscheiden sich nun deutlich voneinander, sind klein oder groß, dick oder dünn. Die Story könnt Ihr nun an mehr Stellen beeinflussen. Sie hängt nicht nur davon ab, welche Entscheidungen Ihr in bestimmten Dialogen trefft, sondern auch von der Reihenfolge, in der Ihr die einzelnen Locations besucht. Während sich der Rätselgehalt mit dem des zweiten Teils deckt, ist der Schwierigkeitsgrad aufgrund des größeren Gegneraufkommens deutlich höher. ts



Zombies auf allen Systemen



"Resident Evil: Code Veronica" (Dreamcast) soll pünktlich zum US-Start Anfang September in den Handel kommen.

Neben "Nemesis" waren drei weitere Zombie-Abenteuer aus dem Hause Capcom zu sehen. Im Dreamcast-exklusiven "Resident Evil: Code Veronica" sucht Ihr mit Claire Redfield nach Eurem vermißten Bruder Chris und agiert in hochauflösender Echtzeit-Polygonoptik. Blitzschnelle Kameraschwenks und rasante Verfolgungsjagden sind auf dem Dreamcast kein Problem. Die Charaktere werden zudem deutlich mehr Details aufweisen – das bedeutet noch widerlichere Zombies!



Unglaublich, aber wahr: Ein originalgetreues "Resident Evil" auf dem Color Game Boy.

Auch N64-Fans müssen nicht mehr neidisch auf Anhänger anderer Konsolen blicken. Im Herbst erscheint die Umsetzung des bei uns indizierten "Resident Evil 2". Mit einer Rekordgröße von 512 MBit ist "Resident Evil 2" doppelt so groß wie "Zelda 64". Kein Wunder: FMV-Vorspann und vorgerenderte Hintergründe benötigen Platz. Via RAM-Pak spielt Ihr zudem in Highres-Auflösung (640x480 Pixel).

Die englischen HotGen-Studios haben die herausfordernde Aufgabe, das originale Playstation-"Resident Evil" auf den Game Boy Color zu übertragen. Das für GBC-Verhältnisse monströse 4-MB-Modul nutzt die original vorgerenderten Hintergründe und Charaktere, leidet aber unter Sichtproblemen aufgrund winziger Pixel-Charaktere.



Auch das N64 wird bald vom Tyrant-Virus infiziert. Durch die Inhaltsgleichheit mit der Playstation-Version würde "Resident Evil 2" jedoch nach Erscheinen automatisch auf dem Index landen. Eine offizielle Veröffentlichung in Deutschland ist deshalb nicht zu erwarten.

BESONDERS INTERESSANT, WEIL... auch der dritte Teil der Zombie-Serie Nervenkitzel sowie Spannung verspricht, und Ihr mehr Einfluß auf den Storyverlauf nehmen könnt.

GRAN TURISMO 2

SONY



Der Toyota Corolla deutet es schon an: Bei "Gran Turismo 2" sind auch Rally-Wettbewerbe enthalten.



Keine wesentliche Verbesserung der Grafik: Die Playstation ist ausgereizt.

PS Bekannt ist ja schon länger, daß der japanische Entwickler Polyphony am Nachfolger zu "Gran Turismo" sitzt, doch auf der E3 durfte erstmals gespielt werden: Leider konnten die Japaner die Grafik nicht signifikant verbessern, dennoch steht uns schon allein wegen des immens vergrößerten Umfangs (20 Strecken, mehrere Dutzend Fahrprüfungen, Rally-Kurse) ein Top-Hit ins Haus.

Besonders interessant, da für eines der besten Rennspiele aller Zeiten endlich ein Nachfolger in Sicht ist!

SOUL O.T. SAMURAI

KONAMI



Schaut genau hin – rotes Blut wird es in der deutschen Version nämlich nicht geben.

PS Wer dachte, daß vorgerenderte Umgebungen "out" sind, muß sich spätestens nach dieser Messe eines besseren belehren lassen. Auch "Soul of the Samurai", dessen Spielkonzept an den C64-Klassiker "The Last Ninja" erinnert, plazierte Polygon-Charaktere in eine



Gute alte Zeit: Im mittelalterlichen China wird kräftig gezaubert.

SGI-Workstation-Welt. Ihr entscheidet Euch für einen weiblichen oder männlichen Helden, kämpft und plaudert Euch durch die Handlung oder löst Rätsel. Besonderer Clou: Abhängig von der Wahl Eurer Spielfigur zeigt die Kamera andere Einstellungen – nur bei zweimaligem Durchspielen bekommt Ihr alles zu sehen. Das Geschehen spielt sich in einer wunderschönen Umgebung ab, denn zu detailreichen Hintergründen gesellen sich lebensecht animierte Charaktere.

Besonders interessant, da dieses packende Action-Adventure toll aussieht und an "The Last Ninja" erinnert.

RED DOG

SEGA

PS Der englische Entwickler Argonaut ("Croc 2") werkelt im Auftrag von Sega an einem effektgeladenen Actionspiel, das Euch hinter's Steuer eines bewaffneten Kampfgefährts versetzt. In mehr als zehn Strecken (auf der E3 waren allerdings nur zwei davon spielbar) holpert Ihr auf Patrouille und räumt alle fahrenden und fliegenden Invasoren aus dem Weg. Da Ihr gleichzeitig lenkt und zielt, braucht Ihr ein paar Minuten Zeit, um Euch an die Steuerung zu gewöhnen. Doch dann manövriert Ihr Euren Panzer-Verschnitt überraschend zielgenau durch den verteidigten Parcours und ergattert nützliche Extras wie Minen, eine vollautomatische Zielfixierung oder ein Schutzschild. Bei dem Spektakel



Fette Reifen, dicker Auspuff und Raketen im Gepäck: Der "Red Dog" im Portrait.



Optische Täuschung: Auf dem Bildschirm sieht diese Explosion wesentlich besser aus.

habt Ihr kaum Zeit, Euch an der bunten Optik zu ergötzen. Diese zischt ruckfrei an Euch vorüber, bietet hübsche Lensflares und knallig leuchtende Explosionen.

"Red Dog" ist aber nicht nur für Solisten ein spaßiges Unterfangen. Bei geteiltem Bildschirm greifen bis zu vier Spieler zum Joypad und jagen sich im "Deathmatch" gegenseitig explosive Raketen ins Blech. Ihr könnt auch zwei Paare bilden, die einander unterstützen.

"Red Dog" ist ein weiterer hoffnungsvoller Titel im Sega-Lineup. Bleibt abzuwarten, ob Argonaut den Zeitplan einhält und pünktlich zum Europa-Release des Dreamcasts das fertige Produkt vorweisen kann. Übrigens: Wahrscheinlich dürft Ihr "Red Dog" auch über's Internet spielen; die Entscheidung fällt in den nächsten Wochen. Zumindest ein entsprechender Menüpunkt war schon vorhanden...

Besonders interessant, da trotz vieler Objekte, freier Wegwahl und gewaltiger Explosionen im Sekundentakt die Grafik konstant flüssig bleibt.

READY 2 RUMBLE

MIDWAY



Heftige Treffer führen erst zum Taumeln und dann zum Sturz der Athleten: Optisch ist das Spiel ein Genuß!



Dynamische Fights: Dank gelungener Steuerung ist der Kampf variabel.

DC Warum nur gibt es so wenige Boxspiele? Die Antwort auf diese Frage ist einfach: Weil es eine der schwierigsten Aufgaben ist, eine so komplexe Sportart umzusetzen. "Knockout Kings" von EA zeigt das Dilemma: Je realistischer die Schläge aussehen, desto zäher wird das Geschehen; leichtfüßige Attacken geraten schnell zu unflexiblen Abwatschereien. Midway wählt einen anderen Ansatz: Die Steuerung wurde vereinfacht, nur jeweils zwei Knöpfe für linke und rechte Hand sind ausreichend – geblockt wird mit den Zeigefingertasten. Damit sind in Kombination mit dem Analogstick Dutzende von Attacken möglich. Zusätzlich wird der eigentlich wenig attraktiven Bolzerei Glanz verliehen, indem man bei Midway humorvolle Extremsportler wie den Hünen Boris Knockimov in den Ring schießt, die mit grotesken Angriffs- und Deckungsmanövern unterhalten.

Das Spiel wurde außerdem auf Geschwindigkeit geeicht: Schlagserien anzubringen und sofort wieder aus der Nähe des Gegners zu verschwinden, ist dank der präzisen Kontrolle kein Problem. So artet der Kampf in eine satirische Schlägerei aus, in der permanent Treffer gelandet werden. Ringpausen wurden ebenso wegrationalisiert wie Statistiken oder Sparring – hier zählt nur der Spaß. Witzig ist das "Rumble"-Meter, mit dem Ihr zu noch verheerenderen Schlag-Combos ansetzt: Landet Ihr schnell hintereinander sechs Treffer in Folge, leuchtet "Rumble" und Euer Gegner sieht jede Menge Sterne...

Ach ja: Die Dreamcast-Umsetzung war die mit Abstand beste Heimversion.



Das tut weh: Grotesk überzeichnete Animationen machen Laune!



Cooler Niederschlag: Nach jedem Sieg lassen die Athleten arrogante Sprüche vom Stapel.

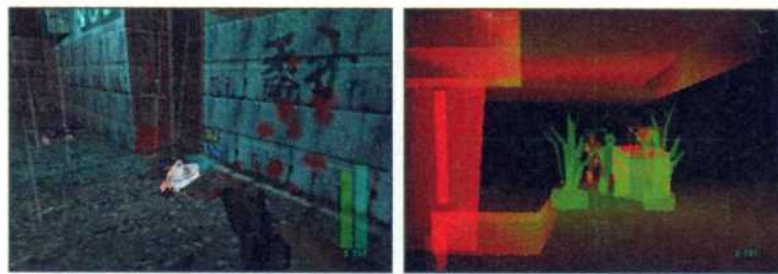
Besonders interessant, da es bisher kaum gelungene Boxspiele gibt – und dieses hier macht Riesenspaß!

PERFECT DARK

NINTENDO



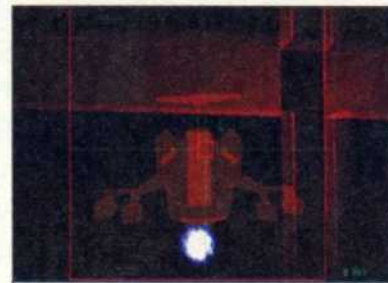
Verfolgungsjagd im Hinterhof: Superagentin Joanne läßt nicht locker!



Blutige Shootouts (links) und technische Gimmicks wie das Nachtsichtgerät (rechts) prägen "Perfect Dark".

N64 Nintendo-Vizepräsident Peter Main kennt keine Zurückhaltung, wenn es um "Perfect Dark" geht: "Rare hat den ultimativen Action-Titel entwickelt, auf den die Welt gewartet hat". Sooo umwerfend war die Präsentation auf der E3 zwar nicht, dennoch zeichnet sich mit dem überaus harten Ego-Shooter schon ein halbes Jahr vor der Veröffentlichung eines der besten N64-Spiele ab. Ihr schlüpf in die Haut der Geheimagentin Joanna Dark, die auf den Hilferuf eines Wissenschaftlers reagiert. Dieser hat das SOS-Signal in der geheimen Datadyne-Zentrale abgesetzt – nix wie hin, um die Umstände aufzuklären.

Die Baller-Reise führt Euch vom Firmensitz Chicago bis in die Tiefen des Pazifik, wo Alienfunde geborgen werden. Eure Feinde sind wahre Intelligenzbestien: Erstmals arbeiten Gegner zusammen, um Euch zu stoppen; sie tarnen sich und gehen kombiniert gegen Euch vor. Mit dem Expansion-Pak genießt Ihr höhere Grafikauflösung, ein von Rare entwickeltes Soundsystem sorgt für "Virtual Surround"-Effekte. Auf der Messe waren die Verbesserungen zum Bond-Vorgänger allerdings noch nicht deutlich sichtbar – "Perfect Dark" basiert nämlich auf der Grafikroutine des 007-Spektakels: Zum Teil marschierten die Gegner sogar noch mit denselben Animationen durch



In Chicago ist der Teufel los: Der gesamte Werkschutz läuft Amok!

die Gänge. Auch das in komplexen Treppenhäusern auftretende Geruckel sollte Rare noch entfernen. Ob und wann "Perfect Dark" in Deutschland erscheint, wird erst in den nächsten Wochen entschieden: Das Spiel ist überaus brutal und wird in der vorliegenden Form wohl kaum eine USK-Freigabe „unter 18“ erhalten. MAN!AC hält Euch auf dem Laufenden, ob eine spezielle deutsche Version erscheinen wird.

Besonders interessant, da Rare sich auf clevere Ego-Shooter versteht und Garant für Top-Hits ist.

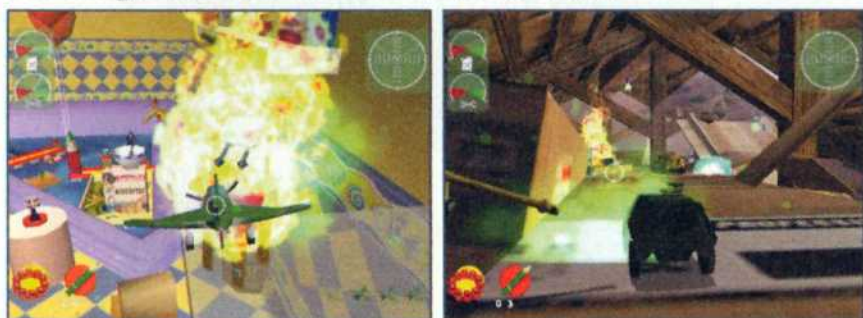
TOY COMMANDER

SEGA

DC "Toy Commander" war einer der DC-Überraschungstitel der diesjährigen E3. Mit ungewöhnlichem Spielkonzept und guter technischer Ausführung scharfe das Werk des französischen Entwicklers No Cliché die Dreamcast-Fans um die Vorführversion. Ihr wählt aus unzähligen Panzern und Plastikfliegern ein passendes Fortbewegungsmittel und startet aus der Mäuse- bzw. Vogelperspektive zu einer Reise durch das Haus. Habt Ihr Euch am Inventar sattgesehen, beweist bei 35 Aufgaben Euer Geschick: So müßt Ihr beispielsweise eine Dose vom Schrank schubsen oder widerliche Spinnen beseitigen. Später werden die Missionen kriegerisch, eine Playmobil-Armee greift an oder eine Fliegerstaffel nimmt Euch unter Beschuß.



Schnell weg hier! Die neugierige Katze kann gefährlich werden.



Hoffentlich ist der Besitzer gut versichert: Nach einigen Missionen ist das Haus nicht mehr wiederzuerkennen.

Besonders interessant, da diese Spielzeugschlacht eines der wenigen innovativen Spielkonzepte war!

PLANET O.T. APES

FOX



Aus der Third-Person-Perspektive durchschreitet Ihr den Planet der Affen und prügelt Euch mit behaarten Angreifern



In der stilvoll gerenderten Kathedrale betet Ihr für ein Ende der Knechtschaft

DS "Planet of the Apes" basiert auf der Filmserie "Planet der Affen", die bei uns in den 70er Jahren im Kino und unzählige Male im Fernsehen lief. Ihr landet mit Eurem Raumschiff 1.000 Jahre in der Zukunft und stellt erschreckt fest, daß nun Affen regieren und Menschen als

Sklaven gehalten werden. In 15 Levels dringt Ihr immer dichter in die Handlung ein, entdeckt neue Orte und nehmt Euch vor den Affen in Acht. Durch wechselnde Kameraperspektiven, Zwischensequenzen und orchestrale Soundtrack wird "Planet of the Apes" wie ein Spielfilm präsentiert. Leider kann die Steuerung mit der grafischen Pracht nicht mithalten – zumindest in der Vorabversion. Sie wirkt hakelig sowie träge und bringt Euch nur widerwillig ans Ziel.

Besonders interessant, da "Planet of the Apes", ähnlich wie die Filmvorlage, eine beklemmende Atmosphäre vermittelt.

Echtzeit-Strategie in Oddworld



Die Arbeiten an "Munch's Oddysee", dem offiziellen Nachfolger von "Abe's Oddysee", gehen laut Entwicklungsleiterin Sherry McKenna gut

voran. Doch bis zur Veröffentlichung des Multi-Genre-Spiels auf der

"Next Generation Playstation" ist es noch ein Weilchen hin: Erst im Frühjahr 2001 soll der zweite Teil der "Oddworld Quinto-

logy" fertig sein – bis dahin will man aber nicht nur an Munch arbeiten. Auf der E3 wurde deshalb erstmals "Hand of Odd" angekündigt: Ein Echtzeit-Strategiespiel, bei dem Ihr die Entwicklung auf dem Planeten Oddworld selber in die Hand nehmt. Allerdings handelt es sich hier nicht um ein gängiges Kriegsspiel Marke "Command & Conquer", bei dem sich Panzereinheiten mit Granaten beschießen. Oddworld-Chef Lorne Lanning ist vom Genre fasziniert, hat aber völlig andere Ziele: "Bei den meisten Spielen ist Krieg, aber wenn eine Seite gewonnen hat, ist das Ganze zuende. Der Sieger sieht aber nicht, was er durch seine Schlacht angerichtet hat: Die Natur ist zerstört, er hat nur eine Kraterwüste erobert."

Deshalb schlüpft Ihr bei "Hand of Odd" in die Haut der Mudokons oder der Glukkons – zwei konkurrierende Seiten,

die als Parabel auf den Menschen anzusehen sind: "Für den Glukkon ist ein Wald nur ein Rohstoff – er schickt eine Armee von Sligs hin, die ihn abholzen. Damit maximiert er seinen Profit, andere Dinge interessieren ihn nicht. Wir wollen dem Spieler die Auswirkungen solchen Handelns zeigen, aber nicht moralisch urteilen."

Die Spielziele definiert jeder selbst: Wenn jemand gerne Mudokons wie Abe verklärt, Fabriklandschaften bauen will und sich nach einer virtuellen Diktatur sehnt, kann er das ohne Einschränkungen tun. Oddworld wird sich radikal verändern, Betonwüsten entstehen und die Mudokons werden gnadenlos gejagt. Wenn der Spieler lieber die Mudokons umsorgt, Vorräte der Glukkons stiehlt und die Natur als ästhetisch empfindet, darf er das ebenfalls tun. Eure Position ist gottgleich über den Landstrichen von "Oddworld" – ihr werdet Zeuge von fröhlichen Volksfesten und Sklavenkarawanen. Wer will, darf allerdings auch ganz nahe in die Glukkon-Zentralen und Mudokon-Hütten zoomen – und hautnah miterleben, welche Stimmungen in den Bevölkerungsgruppen vorherrschen.

Vorerst entsteht "Hand of Odd" nur für den PC. Eine Dreamcast-Version ist allerdings geplant, wird jedoch vom Erfolg der Konsole abhängig gemacht.



FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen

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

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

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

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf		Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-	160.-	Lifeforce Tenka	20.-	49.-
Abe's Exodds	40.-	69.-	Legend	40.-	69.-
Ace Combat 2	35.-	69.-	Lucky Luke	30.-	59.-
Akuji the Heartless	35.-	69.-	Metal Gear Solid	40.-	69.-
Alundra	30.-	69.-	MDK	15.-	39.-
Apocalypse	35.-	69.-	Medievil	35.-	69.-
Agent Armstrong	15.-	49.-	Moto Racer 2	30.-	59.-
Atlantis	35.-	69.-	Monopoly	30.-	69.-
A-Train	25.-	59.-	Myst	25.-	59.-
Blaze 'N Blade	40.-	69.-	Music	35.-	69.-
Bomberman World	30.-	59.-	Nagano	25.-	59.-
Baphomets Fluch	25.-	59.-	Need for Speed 2	30.-	59.-
Baphomets Fluch 2	30.-	69.-	Need for Speed 3	30.-	59.-
Broken Helix	20.-	49.-	Need for Speed 4	40.-	69.-
Bust a Move 3DX	30.-	59.-	NHL '99	35.-	69.-
C.u.C.Alarmstufe Rot	30.-	69.-	Ninja	25.-	59.-
C.u.C.Gegenschlag	40.-	69.-	Nuclear Strike	30.-	69.-
Castlevania	30.-	59.-	ODT	30.-	59.-
Colin McRae Rally	30.-	69.-	ONE	20.-	49.-
Colony Wars	25.-	59.-	Popoulos	30.-	69.-
Colony Wars 2	35.-	69.-	Pinball Timeshock	30.-	59.-
Constructor	25.-	49.-	Point Blank	25.-	59.-
Cool Boarders 3	35.-	69.-	Racing Simulation 2	40.-	69.-
Crash Bandicoot 2	15.-	29.-	Rebell Assault 2	25.-	59.-
Crash Bandicoot 3	40.-	69.-	Risiko	30.-	59.-
D	25.-	59.-	Riven	30.-	69.-
Darkstalkers 3	40.-	69.-	Road Rash 3D	30.-	69.-
Dark Omen	35.-	69.-	Sim City 2000	30.-	59.-
Deathtrap Dungeon	25.-	59.-	Suikoden	20.-	59.-
Diablo	30.-	59.-	Spyro the Dragon	35.-	69.-
Discworld 2	30.-	69.-	Syndicate Wars	25.-	59.-
Dead or Alive	30.-	59.-	Tekken 3	35.-	69.-
EA-Boxchampion	40.-	69.-	Transport Tycoon	30.-	59.-
Excalibur	20.-	49.-	Test Drive 5	30.-	59.-
F1 '97	15.-	29.-	Theme Hospital	30.-	59.-
F1 '98	30.-	59.-	Time Commando	20.-	39.-
Future Cop	35.-	69.-	Toca 2	35.-	69.-
Fifa 99	35.-	69.-	Tomb Raider 2	15.-	35.-
Fighting Force	30.-	69.-	Tomb Raider 3	35.-	65.-
Final Fantasy 7	35.-	69.-	Twisted Metal	25.-	59.-
Forsaken	15.-	39.-	Vendal Hearts	25.-	59.-
Frankreich 98	20.-	39.-	Vigilante 8	20.-	49.-
Grandstream Saga	30.-	59.-	Warcraft 2	30.-	59.-
G-Police	15.-	35.-	Wild Arms	30.-	59.-
Gran Turismo	35.-	69.-	Wing Commander 3	25.-	59.-
Gex 3D	15.-	39.-	Wing Commander 4	30.-	69.-
Heart of Darkness	25.-	49.-	Wing Over 2	40.-	69.-
Hugo 2	40.-	69.-	WCW nWo Thunder	30.-	59.-
Hard Edge	40.-	69.-	WWF Warzone	35.-	69.-
ISS Pro '98	35.-	69.-	X-Com	30.-	59.-
Last Report	25.-	59.-	Z	20.-	59.-
Legacy of Kain	25.-	59.-			

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Abe'Odyssey	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Command & Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
D.-Derby 2	15.-	29.-
Formel 1'96	15.-	29.-
G.T.A	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Jurassic Park	15.-	29.-
Micro Machines	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Porsche Challenge	15.-	29.-
Rayman	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
Road Rash	15.-	29.-
Soviet Strike	15.-	29.-
Tekken 2	15.-	29.-
Toca Touring Car	15.-	29.-
Tomb Raider	15.-	29.-
True Pinball	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Wipeout	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

Gameboy aus zweiter Hand

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

NINTENDO 64 aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole	90.-	140.-
Aero Fighter Assault	30.-	69.-
Banjo & Kazooie	30.-	69.-
Blast Corps	25.-	59.-
Body Harvest	30.-	69.-
Bomberman 64	20.-	49.-
Cruisn World	30.-	69.-
Diddy Kong Racing	30.-	59.-
F1 World Grand Prix	35.-	69.-
F-Zero X	35.-	69.-
Fifa 99	40.-	89.-
Goemen	20.-	49.-
Hang Time	20.-	49.-
Lamborghini	30.-	69.-
Lylat Wars	30.-	69.-
Mario Kart	35.-	69.-
M.-Impossible	35.-	75.-
NBA Courtside	25.-	59.-
NBA LIVE 99	40.-	79.-
NHL 99	40.-	79.-
Pilotwings	30.-	59.-
Snowboard Kids	30.-	69.-
Snowboarding 1080	35.-	69.-
Top Gear Overdrive	40.-	79.-
Turok	25.-	59.-
Turok 2	40.-	69.-
WCW vs nWo Revenge	40.-	89.-
Wipeout 64	40.-	79.-
WWF Warzone	35.-	79.-
Yoshi's Story	35.-	69.-
Zelda	40.-	79.-

Neuwaren Playstation

Konsole mit Dual Shock	239,95
Akuji the Heartless	99,95
Asterix	89,95
Blaze N Blade	99,95
Breath of Fire 3	89,95
Civilization 2	89,95
Croc 2	89,95
C & C-Gegenschlag	89,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Driver	89,95
Earthworm Jim 3D	89,95
Fifa 99	89,95
G-Police 2	99,95
Global Domination	89,95
Hard Edge	89,95
KKND	89,95
Leg. Of Kain Soul Reaver	89,95
Monkey Hero	89,95
Metal Gear Solid	99,95
Music	89,95
NBA Live 99	89,95
Need for Speed 4	89,95
O.D.T	89,95
Popoulos	89,95
Racing Simulation 2	89,95
Rayman 2	89,95
Ridge Racer 4	99,95
Silent Hill	89,95
Sports Car GT	89,95
Tekken 3	99,95
Tomorrow never dies	99,95
Toca Touring Car 2	89,95
Warzone 2100	89,95
WCW VS.Nwo:Thunder	79,95
Wing Over 2	79,95

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

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

Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-

Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.

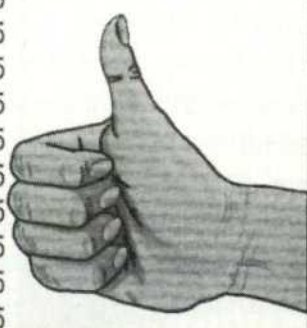
Neuwaren Neuwaren Platinum Platinum

Abe's Odyssey	49,95	Porsche	49,95
Alien Trilogy	49,95	Rayman	49,95
Bust a Move 2	49,95	Resident Evil	49,95
Command & Conquer	49,95	Road Rash	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95	Soul Blade	49,95
Croc	49,95	Soviet Strike	49,95
Destruction Derby 2	49,95	Tekken 2	49,95
G.T.A	49,95	Toca Touring Car	49,95
Hercules	49,95	Tomb Raider	49,95
Jurassic Park	49,95	True Pinball	49,95
Mickey's Wild	49,95	V-Rally	49,95
Micro Machines V3	49,95	Wipeout 2097	49,95
Moto Racer	49,95	Worms	49,95

GLEICH ANRUFEN!

Neuwaren Dreamcast

Konsole	649,95	House of the Dead 2	149,95
Joypad Dreamcast	89,95	Incoming	149,95
Joystick Arcade	159,95	King of Fighter 98	149,95
RGB-Kabel	59,95	Psychic Force 2012	149,95
VMS Memory Card	89,95	Power Stone	149,95
Blue Stinger	149,95	Pen Pen	149,95
Buggy Heat	149,95	Sega Rally 2	149,95
Daytona	149,95	Sonic Adventure	149,95
Evolution	149,95	Tetris 4D	139,95
F1-Monaco GP	149,95	Virtua Fighter 3tb	149,95



Weitere 1001 Artikel auf Lager

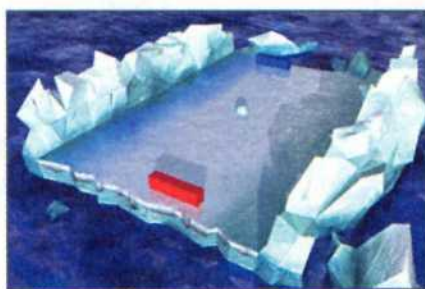
PONG

H A S B R O



Nette Szenarios für den Oldie: Bis zu vier Spieler treten bei den diversen Pong-Varianten gegeneinander an.

PS Besonders einfach: Für den Klassiker "Pong" braucht man keine Anleitung, Ihr spielt Euch nur mit Schlägern gegenseitig einen Ball zu. Bei der Neuauflage kommt durch Extras mehr Abwechslung ins Spiel: Pinguine watscheln über das Feld und lenken den Ball ab, fiese Extras erzeugen tückische Gefälle oder verkürzen den Schläger des Gegners. In jeder Welt warten andere Gefahren...



Tückisches Eis: Schnappt Euch ein "Eisspalten"-Extra, und der Gegner wird eingekellt!

Besonders interessant, da "Pong" auch '99 ein Besuchermagnet war – der Ball-Klassiker macht Riesenspaß!

TEST DRIVE 6

A C C O L A D E



Eine Dodge Viper im Detail: Rechts erkennt Ihr einen der zahlreichen Unfälle der CPU-Fahrer.



Drift-Out in Paris: Wie beim Vorgänger werden die Strecken von CD gestreamt.

PS Der Vorgänger litt unter mangelndem Feintuning: "Test Drive 5" war viel zu schwer. Accolade hat aus den Fehlern gelernt: "Wir wissen, daß es nach einem Unfall zu schwer war, auf das Feld aufzuschließen", so einer der Entwickler.

Deshalb sind die Nobel-Hobel im neuesten Teil der Serie bedeutend leichter zu kontrollieren und den CPU-Fahrern unterlaufen auch mehr Fahrfehler als bisher. Optisch hat sich dagegen nicht allzuviel getan: Bis auf die Tatsache, daß die Lichter der Polizeifahrzeuge jetzt die Umgebung in Echtzeit beleuchten ("Need for Speed 3" läßt grüßen), verrichtet die alte Grafikroutine ihren Dienst – allerdings ist diese eine der besten ihrer Art und sorgt durch CD-Streaming für Abwechslung.

Besonders interessant, da ein fairer Schwierigkeitsgrad und neue Abkürzungen mehr Spaß bringen.

JADE COCOON

C R A V E



Magische Falle: Hauptdarsteller Levant bei dem Versuch, einen Waldbewohner einzufangen.

PS Crave's Überraschungstitel "Jade Cocoon: Story of the Tamamayu" sorgt für Aufregung. Das rundenbasierte Fantasy-Rollenspiel schickt sich an, "Final Fantasy 8" ordentlich Konkurrenz zu machen.

In der Rolle des jungen Mannes Levant habt Ihr wiederum die ehrenvolle Aufgabe, die Welt vor dem hereinbrechenden Unheil zu bewahren. Das Abenteuer beginnt in Eurem Heimatdorf Syrus, welches von einer verheerenden Insektenplage heimgesucht wird. Auf der Suche nach der Wurzel des Übels begegnen Euch mehr als 150 verschiedene Monsterarten, die sich alle in Angriffstaktik und magischen Fähigkeiten unterscheiden. Kommt es zur Konfrontation, wird in eine Kampfperspektive umgeblendet. Anschließend könnt Ihr wie gewohnt Angriffe ausführen, Magie oder Gegenstände anwenden sowie den Rückzug einleiten. Neu ist die Option "Einfangen", mit der Ihr Gegner in einen magischen Käfig, einen "Cocoon", sperrt. Gefangene Kreaturen dürft Ihr beim nächsten Kampf gegen den Feind antreten lassen und Euch selbst schonen. Trefft Ihr auf Mavoo, die junge Zauberin, könnt Ihr Wesen miteinander verschmelzen lassen und so neue "Super-Monster" erhalten. Behandelt Ihr sie pfleglich, wachsen sie heran und gewinnen an Erfahrung. Optisch ist "Jade Cocoon" ein wahrer Augenschmaus: Detailliert gerenderte Hintergrundoptiken und schön animierte Polygoncharaktere verwöhnen den Spieler. Wie in "Resident Evil" werden die Perspektiven beim Verlassen eines Bildes gewechselt und kurz nachgeladen. Geübte Akteure benötigen etwa 40 Stunden, um die Unholde zu erledigen. Für Langzeitmotivation sorgt der Zweispieler-Arena-Modus, in dem Ihr selbstgeschaffene Monster gegeneinander antreten laßt. Übrigens: Teil 2 ist auch schon in Arbeit.



Die gerenderten Hintergründe zeigen nicht mit Details.



In den rundenbasierten Kampfsequenzen könnt Ihr jederzeit zwischen Hauptcharakter und gefangenen Wesen wechseln.

Besonders interessant, da endlich ein ernstzunehmender "Final Fantasy"-Rivale im Anmarsch auf die Playstation ist.

DK 64

N I N T E N D O

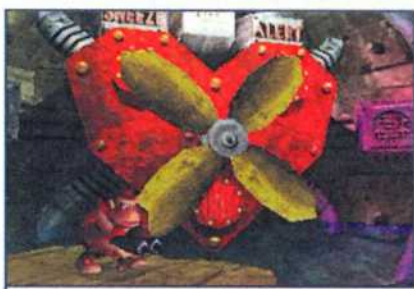
N64 Das Comeback des Jahres: "DK 64" bringt einen

der ältesten (und den mit Sicherheit haarigsten) Nintendo-Charakter zurück auf die Bildfläche – Donkey Kong. Für die Affen-Premiere auf dem 64-Bitter ist Nintendo nichts zu teuer:

Nicht nur, daß das Modul mit 512 MBit doppelt so groß ist wie "Zelda – Ocarina of Time". Nein, Kong benötigt auch unbedingt das 4-MByte-Expansion-Pak. Deshalb gibt es das Modul in den USA nur mit der Erweiterung im Bundle – für Deutschland wird über eine separate Auslieferung nachgedacht.

Wofür nun die ganzen Superlative? Die Kong-Sippe (Donkey, Diddy sowie die Drillinge Tiny, Chunky und Lanky Kong) verschlägt es in den Dschungel, wo sie miteinander in mehreren

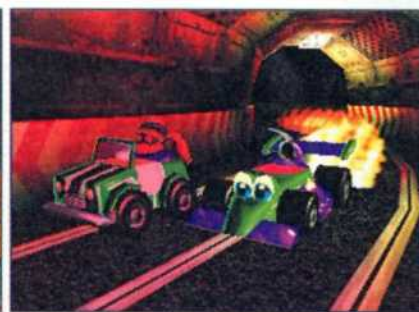
Dutzend Geschicklichkeitstests antreten. Ein alter Tempel dient als Pforte in die Hauptlevels, die von Euch völlig unterschiedliche Aktionen fordern. So verteidigt Diddy Kong auf dem Weg durch altertümliche Tempel seinen Bananenvorrat in bester John-Woo-Tradition mit zwei Dauerfeuer-



Kong ist ratlos: Der Weg ist durch einen riesigen Ventilator versperrt...



Diddy fliegt ab: Buchstäblich alle Ideen, die man zu einem Jump'n-Run haben kann, werden in "DK 64" verwirklicht.



Mini-Spielchen lockern die Hauptmissionen regelmäßig auf: Ballereien, Fässerspringen und Wettrennen machen auch der Kong-Sippe sichtbar Spaß!

Pistolen, während Donkey Kong mit einer Lore spektakulär durch ein Bergwerk rollt oder Chunky sich mit Gas vollsaugt, um über Abgründe zu schweben. Grafisch und spielerisch begeistert "DK 64" – an Weihnachten sollte sich jeder Spielefreak das affige Spektakel holen!

Besonders interessant, da Kongs 64-Bit-Debit einfach Spaß macht – selten wurden so viele Gags, Ideen und Intermezi in ein Spiel gepackt!

HOT WHEELS

E L E C T R O N I C A R T S



Heiße Reifen: Quietschende PneuS (links) und Loopings wie beim "Matchbox"-Streckenbaukasten.

N64 DS Wer kennt sie nicht: Die kleinen Alu-Druckgußmodelle getunter Markenautos werden unter dem Matchbox-Label "Hot Wheels" verkauft, und kaum ein Knabe übersteht seine Jugendzeit

ohne eine Kiste dieser Flitzer zu sammeln. Jetzt bekommen die Töff-Töffs ihr eigenes Spiel: Bei "Hot Wheels" rast Ihr auf den bekannten Plastik-Tracks gegen ein Dutzend andere Fahrzeuge und vollführt eigentlich unmögliche Stunts – Überschläge in der Luft, Dreher um die eigene Achse und andere Spins betonen den knallbunten "Bloß nicht realistisch sein"-Charakter des Spiels. Die Bahnen führen durch vier Fantasy-

Welten: Der Wilde Westen ruft ebenso wie eine Vulkaninsel, ein Gletscher und eine Geisterbahn.



Abgedrehte Action der Mini-Flitzer: Ständig wird gedrängelt!

Besonders interessant, da fast jedes Kind vor der Konsolen-Erleuchtung damit gespielt hat!

MINI RACERS

N I N T E N D O

N64 Eigentlich gibt es ja schon ein

"Micro Machines" für das N64 – allerdings hält das Nintendo nicht davon ab, ein weiteres Mini-flitzer-Rennspiel zu entwickeln. Die "Mini Racers" sind aber keine Fantasy-Autos, sondern erinnern an funkgesteuerte Modelle – kleine Antennen zeugen von der Spielzeug-Herkunft.

Das Spektakel kommt erst im Vierspieler-Modus richtig auf Touren – dann aber mutierte es zu einem der besten Spiele, die Nintendo präsentierte. Dank flotter Grafik habt Ihr mit der Steuerung keine Probleme, schon nach kurzer Zeit kommt Hektik auf. Der Führende muß wegen geringerer Sichtweite schneller reagieren, während ihm die anderen Fahrer schon im Heck hängen – ein Riesenspaß, bei dem kein Auge trocken bleibt. Auf Wunsch übernehmen auch CPU-Dronen den Platz fehlender Mitspieler, gefahren wird auf Mittagstisch und in der Turnhalle.



Mikroflitzer unterwegs: "Mini Racers" orientiert sich an "Micro Machines".



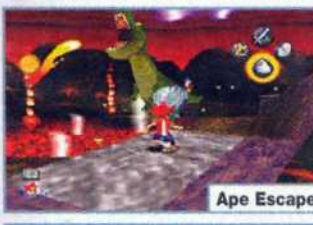
Alle auf den Führenden: Die Meute schont sich untereinander.

Besonders interessant, da sich die Vierspieler-Konsole Nintendo 64 ideal für solche Spaß-Rasereien eignet.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPOS 99



Alien Resurrection



Ape Escape



Armored Core



Bloody Roar 2



Buggy Heat



CART Racing



Colony Wars 3



Command & Conquer 64



Comanche



Contender



Crash Team Racing



Croc 2



Demolition Racer



Destruction Derby 3

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	ANMERKUNG	TERMIN
360	Cryo	PS	Bericht auf Seite 12	3. Quartal
Ace Combat 3: Electrosphere	Namco	PS	Der Flugsimulator mit Action-Hintergrund ist fertiggestellt: Für Playstation-Verhältnisse detailreich und flott.	2. Quartal
Action Man	Hasbro	PS	Bericht auf Seite 40	2000
Airforce Delta	Konami	PS	Bericht in MANIAC 3/99	4. Quartal
Alien Resurrection	Fox Interactive	PS	Der Action-Thriller sieht jetzt noch besser aus, leidet aber unter hakeliger Steuerung - Bericht in MANIAC 4/99.	3. Quartal
Alone in the Dark 4	Infogrames	PS	Unglaublich gutaussehendes Action-Adventure, das leider nur als Video zu bestaunen war.	2000
Animorphs	GT Interactive	PS	Spiele-Version einer populären TV-Serie: Morpht Euch in verschiedene Körper, um den bösen Visser 3 zu besiegen.	2000
Ape Escape	Sony	PS	Nur mit Analog-Controller spielbar: Tolles Dschungel-Hüpfspiel mit witzigen Ideen und drolligen Charakteren.	3. Quartal
Arcatera	Ubisoft	PS	Bericht auf Seite 46	4. Quartal
Arena	SCI	PS	Prügelspiel mit Doping-Feature: Seht zu, wie durch Training und unerlaubte Hilfsmittel Euer Bizeps anschwillt.	4. Quartal
Armorines: Project Swarm	Acclaim	PS	Insekten-Feldschlacht mit hünenhaften Krabbeltierchen - auf der Messe lud die Zehn-Meter-Königin zur Audienz!	4. Quartal
Army Men: Air Attack	3DO	PS	Ihr fliegt spaßige Einsätze in einem Plastikhubschrauber, klagt Donuts oder kippt Eurem Feind Kaffee über's Hemd.	3. Quartal
Army Men: Sarge's Heroes	3DO	PS	Mit Army Men im 3D-Einsatz: Unterhaltsame Balleraction, die vor allem im Multiplayer-Modus zu überzeugen weiß.	3. Quartal
Asterix und Obelix gegen Cäsar	Cryo	PS	Spiel zum Film: In 15 Levels müßt Ihr Euch in unterschiedlichen Geschicklichkeitstest beweisen.	4. Quartal
Barbie Race & Ride	Mattel Media	PS	Reitet mit Barbie durch öde 3D-Welten. Gäh. Mädchen zwischen 5 und 12 werden's trotzdem lieben.	3. Quartal
Bass Hunter 64	Take 2	PS	Angelsimulation mit Einweisungen von Al Lindner. Drei große Seen warten auf Eure Angel.	3. Quartal
Bass Landing	Agetec	PS	Komplexe Angelsimulation mit 14 Fischarten, die mit der passenden Angel-Hardware ausgeliefert wird.	3. Quartal
Bass Master Classic	THQ	PS	PS-Version der "Bassmaster 2000"-Angelsimulation. Im Unterschied zur N64-Fassung mit Videoschnipseln.	4. Quartal
Bassmaster 2000	THQ	PS	Angelsimulation in originalgetreuen 3D-Seen und TV-gerechter Präsentation inklusive Kommentator.	4. Quartal
Battletanx 2	3DO	PS	Schickt Eure futuristischen Kampfpanzer erneut ins Gefecht. Grafisch dem Vorgänger leicht überlegen.	3. Quartal
Blades of Steel 2000	Konami	PS	Konami verspricht 60 Bilder pro Sekunde in der Playstation-Version und Midres-Optik mit 30 Bildern auf dem N64.	4. Quartal
Blitz 2000	Midway	PS	Hektisch, aber unterhaltsam: Football-Farce mit flotter Grafik und schnellem, unkompliziertem Spielablauf.	3. Quartal
Blues Brothers 2000	Titus	PS	In den schwarzen Klamotten von Elwood Blues durch eine frei begehbare 3D-Welt. Mit witzigen Musik-Puzzles.	2. Quartal
Brunswick Circuit Pro Bowling 2	THQ	PS	Zweiter Teil der Bowling-Serie mit verbesserter Spielererstellung und tiefergehendem Karrieremodus.	4. Quartal
Brunswick Circuit Pro Bowling	THQ	PS	Umsetzung des Playstation-Bowlings mit Profibowlern, zahlreichen Spielmodi und intelligentem Publikum.	4. Quartal
Bugs Bunny auf Zeitreise	Infogrames	PS	Bericht in MANIAC 6/99	3. Quartal
Carmageddon	SCI	PS	Krieg auf der Straße: Rennspiel mit aufgemotzten und bewaffneten Boliden. Die deutsche Version wird entschärft.	3. Quartal
Castlevania Resurrection	Konami	PS	Dreamcast-exklusives Dracula-Abenteuer: Nehmt es in einer bombastischen 3D-Welt mit Teufelsgestalten auf.	4. Quartal
Castlevania "Special Edition"	Konami	PS	Dieselbe Engine und teilweise auch die gleichen Locations wie beim "Castlevania 64", aber eine neue Story.	4. Quartal
Castrol Honda Superbike	THQ	PS	Bereits mehrfach verschobene Motorradsport-Simulation mit Original-Maschinen von Honda.	2. Quartal
Centipede	Hasbro	PS	Die Neuauflage des Klassikers leidet unter schlechter Übersicht und ruckelnder Optik: Bisher kein Spitzenspiel.	3. Quartal
Championship Motocross	THQ	PS	Motocross-Simulation mit Fokus auf realistischem Fahrverhalten. Neun originalgetreue Motocross-Maschinen sind enthalten.	3. Quartal
China	Cryo	PS	Kriminal-Abenteuer im Peking des Jahres 1775: Löst Puzzles und kommt dem Täter auf die Spur.	3. Quartal
Chocobo Racing	Square	PS	Spaßiges Rennspiel im Mario-Stil, bei dem Ihr Euren Charakter nach Belieben verändern und speichern dürft.	3. Quartal
Chocobo's Dungeon 2	Square	PS	Ein Rollenspiel mit Square-Maskottchen Chocobo. Beim Active-Time-Battle-System verteidigt Ihr Euch in Echtzeit.	2000
Colony Wars: Red Sun	Psygnosis	PS	Im dritten Teil der Weltraum-Saga sucht Ihr Euch als Einzelkämpfer die Missionen selbst aus. Grafisch eine Wucht!	2000
Command & Conquer	Nintendo	PS	Technisch ordentliche Quasi-3D-Version des Echtzeit-Vorreiters. Viele Sprachsamples, unkomplizierte Bedienung.	3. Quartal
Conflict!	THQ	PS	Futuristisches Echtzeit-Strategiespiel, in dem besonders die Künstliche Intelligenz konkurrenzlos gut sein soll.	4. Quartal
Crash Team Racing	Sony	PS	Bericht auf Seite 41	4. Quartal
Croc 2	Fox Interactive	PS	Bericht in MANIAC 4/99	3. Quartal
Crusaders of Might & Magic	3DO	PS	Bericht auf Seite 49	3. Quartal
Daikatana 64	Kemco	PS	Ego-Shooter des Egoshooter-Papstes John Romero. Vier große Welten und 25 Waffen, spielbar war's noch nicht.	2000
Danger Girl	THQ	PS	Comic-basiertes Action-Adventure mit drei Heldinnen, 16 detaillierten Levels und zahlreichen Waffen.	4. Quartal
Dark Stone	Take 2	PS	Wunderschönes Rollenspiel in frei drehbarer 3D-Umgebung: Legt Euch mit den Mächten des Bösen an.	3. Quartal
Dead or Alive 2	Tecmo	PS	Grandiose Arcade-Umsetzung, die sogar besser als "Virtua Fighter 3tb" aussieht: Neue "Death Blow"-Fatalities!	4. Quartal
Deep Fighter	Ubisoft	PS	Unterwasser-Abenteuer von Criterion, den Entwicklern des Acclaim-Titels "Trickstyle": Tolle Nemo-Atmosphäre!	4. Quartal
Demolition Racer	Accolade	PS	Bericht in MANIAC 6/99	3. Quartal
Destruction Derby 3	Psygnosis	PS	Back to the Roots: Im Gegensatz zum zweiten Teil stehen wieder spektakuläre Crashes im Vordergrund.	2000
Detonator Gauntlet	Working Design	PS	Isometrisches Mech-Rollenspiel mit effektvollen Polygon-Zweikämpfen und vielen FMV-Sequenzen.	3. Quartal

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO '99

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	ANMERKUNG	TERMIN
Dino Crisis	Capcom	PS	Bericht in MANIAC 6/99	3. Quartal
Discworld Noir	GT Interactive	PS	Abgedrehtes Abenteuerspiel in der Scheibenwelt: Trotz langer Entwicklungszeit auf dem GT-Stand nicht spielbar.	4. Quartal
Donkey Kong 64	Nintendo	N64	Bericht auf Seite 57	4. Quartal
Dragon Valor	Namco	PS	Namcos erstes 3D-Action-Adventure führt Euch in die Welt der Sagen und Monster: Stilvoll, tolle Kampfeffekte.	3. Quartal
Drone Supernatural	Inner Workings	PS	Innovatives Puzzle-Abenteuer: Setzt Stärken der Charaktere geschickt ein, um zum Ausgang zu gelangen.	3. Quartal
Dukes of Hazard	Southpeak	PS	Basierend auf einer TV-Serie saust Ihr mit einem Muscle-Car durch Amerika und sucht nach Familienmitgliedern.	4. Quartal
Dune 2000	Westwood	PS	Der PC-Bestseller kommt für die Playstation: Echtzeit-Strategie mit 3D-Umgebung und drei Kampagnen.	4. Quartal
Eagle One: Harrier Attack	Infogrames	PS	Bericht in MANIAC 4/99	3. Quartal
Earthworm Jim 3D	Take 2	PS	Spaßiges Action-Adventure: Der berühmteste Wurm der Welt verirrt sich in die dritte Dimension.	3. Quartal
Echo Night	Agetec	PS	Horror-Adventure um ein Zeitportal, das Euch in ferne Länder teleportiert - textlastig und viele Rätsel.	3. Quartal
Ehrgeiz	Square	PS	Import-Test in MANIAC 3/99	2. Quartal
European PGA Golf	Gremlin	PS	Golf-Neuheit: Dank Analog-Stick führt Ihr den Swing jetzt höchstpersönlich aus: Vielversprechendes Steuer-Konzept.	3. Quartal
Evil Zone	Titus	PS	Unspektakuläres Prügelspiel im Anime-Stil. Nur der Story-Modus verspricht Langzeitmotivation.	2. Quartal
Excitebike 64	Nintendo	N64	Lang ist's her: Überfälliger 3D-Nachfolger des NES-Motocross-Klassikers, leider auf der Messe nicht spielbar.	4. Quartal
Extreme 500	THQ	PS	Umsetzung des PC-Spiels "Grand Prix 500" aus dem Hause Ascaron: Realistische Simulation des Motorradsports.	3. Quartal
Extreme Wildwaters	Ubisoft	N64	Simulationslastiges Kajak-Rennen durch verwinkelte Canyons und reißende Bergflüsse. Optisch noch mäßig.	4. Quartal
Fear Factory	Eidos	PS	Bericht auf Seite 49	3. Quartal
FIFA 2000	Electronic Arts	PS	Die CPU-Intelligenz stellt sich auf Eure Spielweise ein: Das neue FIFA prözt außerdem mit weit mehr Animationen.	4. Quartal
Fighter Maker	Agetec	PS	Polygon-Kämpfer-Baukasten, bei dem Ihr Aussehen, Kampfstil und Spezialschläge eigenhändig festlegt.	2. Quartal
Fighting Force 2	Eidos	PS	Bericht auf Seite 47	3. Quartal
Final Fantasy Anthology	Square	PS	„Final Fantasy“-Episoden 5 und 6 auf einer CD, außerdem neue FMV-Sequenzen als Bonus.	2000
Final Fantasy 8	Square	PS	Mammut-Rollenspiel, das in Japan Verkaufsrekorde verzeichnet. Star der E3-Präsentation auf dem Sony-Stand.	4. Quartal
Fisherman's Bait 2	Konami	PS	Der Bestseller aus USA und Japan beißt erneut: Durch Dualshock-Unterstützung auch ohne Angel gut spielbar.	4. Quartal
Football Manager	Codemasters	PS	Fußball-Manager mit vier europäischen Ligen und Controller-optimierter Benutzerführung. Spielszenen schwach.	3. Quartal
Formel 1 '99	Psygnosis	PS	Vielversprechend: Neue Grafik-Engine, realistischeres Crashverhalten und die Daten der aktuellen Saison.	3. Quartal
G-Police: Weapons of Justice	Psygnosis	PS	Ruckelt immer noch leicht, sieht aber grandios aus. Effektgeladene und abwechslungsreiche Flug-Action.	2. Quartal
Gallop Racer	Tecmo	PS	Umfangeiche Jockey-Simulation, bei der Ihr aus über 1400 Pferden wählt und auf 30-Turfs antretet: Sogar bei Nacht!	4. Quartal
Gauntlet Legends	Midway	N64 PS	Umsetzung des Automaten, die auf N64 etwas trist und farblos wirkt. Die DC-Version war nicht spielbar.	3. Quartal
Gekido	Gremlin	PS	Scrollendes Geprügel in "Final Fight"-Manier: Solide Animationen und Licht-FX beim Knochenbruch.	4. Quartal
Glover	Hasbro	PS	Playstation-Umsetzung des Nintendo-Hüpfspiels: Als springender Handschuh in neuen und alten Abschnitten.	3. Quartal
Gran Turismo 2	Sony	PS	Bericht auf Seite 52	4. Quartal
Grandia	Sony	PS	Auf geht's in die mysteriöse Stadt Parm: Rollenspiel von Game Arts, jetzt endlich ins Englische übersetzt.	3. Quartal
GTA 2	Take 2	PS	Teil 2 der Gaunerei: Diesmal sucht Ihr Euren Auftraggeber selbst aus - oder agiert als Doppelagent.	3. Quartal
Hand of Odd	GT Interactive	PS	Echtzeit-Strategiespiel in der "Oddworld", bei dem Ihr entweder als Mudokon oder als Glukkon die Welt verändert.	2000
Harrier 2001	Video Systems	N64	Der erste realistische Flugsimulator fürs N64: Mit einem Senkrechtstarter holt Ihr die Kastanien aus dem Feuer	3. Quartal
Harvest Moon 64	Natsume	N64	"Ich will einen Bauernhof!" Farmer-Rollenspiel, bei dem Ihr Ackerbau, Viehzucht und Familienplanung betreibt.	4. Quartal
Hercules	Titus	N64	Action-Adventure in der Welt der Götter: Vier Charaktere mit individuellen Waffen sorgen für Abwechslung.	3. Quartal
Hogs of War	Gremlin	PS	Rundenbasiertes 3D-Actionspiel, bei dem Schweine im Schützengraben aufeinander feuern. Schräger Spaß.	4. Quartal
Hot Wheels	Electronic Arts	PS N64	Bericht auf Seite 57	3. Quartal
Hybrid Heaven	Konami	N64	Bericht in MANIAC 5/99	3. Quartal
Hydro Thunder	Midway	N64 PS	Bericht auf Seite 47	3. Quartal
Indiana Jones und der Turm von Babel	Lucas Arts	PS	3D-Action-Adventure mit dem peitschenschwingenden Archäologen. Die Story kommt natürlich nicht zu kurz!	3. Quartal
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	PS N64 PS	Nachfolger des verunglückten Motocross-Rennens "Supercross" - leider auf der Messe noch nicht spielbar.	4. Quartal
Jet Force Gemini	Nintendo	N64	Comic-Sternenkrieger im Einsatz gegen Riesen-Insekten: Die Rare-Entwicklung besticht mit Gags und Superwaffen.	4. Quartal
Jet Moto 3	Sony/989	PS	Noch'n Nachfolger: Das Hoverrider-Rennen spielt sich annehmbar, ist aber grafisch völlig veraltet.	3. Quartal
Jojo's Venture	Capcom	PS PS	Zweidimensionaler Comic-Prügler mit Tag-Team-Style Combo-Attacken und heftigem Power-Schlag.	3. Quartal
Juggernaut	Jaleco	PS	Kryptisch angekündigtes Zeitreise-Adventure mit obligatorischer Seelen-Sammelei. Kommt auf drei (!) Discs.	4. Quartal
Ken Griffey Jr's Slugfest	Nintendo	N64	Tolles Baseball-Spektakel mit feingezelbter Grafik und vielen Optionen. Offizielles Spiel mit MLB-Lizenz.	3. Quartal
Kingsley	Psygnosis	PS	Noch immer nicht fertig: Meister Reinecke in einem kindlichen Action-Adventure voller animalischer Charaktere.	3. Quartal
Knights of Carnage	THQ	PS	Ritterliche Arcade-Action mit düsterer Fantasy-Story und der Möglichkeit, den Helden "aufzurüsten".	3. Quartal



Discworld Noir



DK 64



Dynamite Cop



European PGA Golf



Frame Grid



Gekido



GT 2



Gundam DC



Hogs of War



Indiana Jones/Turm von Babel



Jet Force Gemini



Hydro Thunder



Jet Moto 3



Ken Griffey Jr's Slugfest



Legend of Legaia



Magical Tetris Challenge



Makken X



Mario Golf



Marvel vs. Capcom



MDK DC



Mini Racer



Monaco GP



NBA Basketball



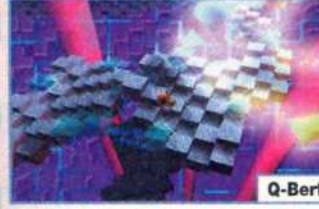
NFL Football



NHL 2000



Nuclear Strike



Q-Bert



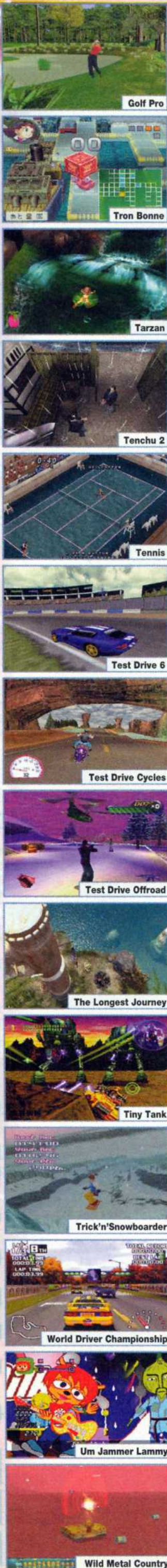
Rally Masters

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	ANMERKUNG	TERMIN
Knockout Kings 2000	Electronic Arts	PS2	Schnellere Schlagwechsel, ausgebauter Boxer-Baukasten und neue "Signature"-Schläge für Ali & Co.	4. Quartal
Konami Arcade Classics	Konami	PS2	Zehn Arcade-Klassiker wie "Time Pilot", "Scramble", "Super Cobra", "Road Fighter", "Gyruus" und viele mehr.	3. Quartal
Konami Rally	Konami	PS2	Ein Rally-Spiel für Tüftler: Ohne richtiges Tuning zur rechten Zeit seht Ihr nur den Auspuff des Vordermanns.	4. Quartal
Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos	PS2	Der Nachfolger des Vampir-Action-Adventures wird film-ähnlich präsentiert und soll dieser Tage erscheinen.	2. Quartal
Lunar 2 Eternal Blue	Working Design	PS2	"In der dunkelsten Stunde währt die Hoffnung ewig": "Director's Cut" des Rollenspiels, Test in MANIAC 10/95.	2. Quartal
Lunar Silver Star Story Complete	Working Design	PS2	Beide Teile des Rollenspiels auf vier CDs mit viel Bonusmaterial: Veröffentlichung bei uns unwahrscheinlich.	2. Quartal
Madden NFL 2000	Electronic Arts	PS2	Neue Statistiken für den Dinosaurier der Football-Simulationen: Frischer Arcade-Mode für unkomplizierten Spaß.	4. Quartal
Major League Soccer	Konami	PS2	„ISS“ ist zurück: Ob es auch in Deutschland mit einer Lizenz erscheint, ist noch nicht sicher.	4. Quartal
Marvel's X-Men	Activision	PS2	Der erste 3D-Prügler mit „X-Men“-Besetzung: Flüssig animierte Riesen-Charaktere mit haufenweise Special-FX.	2000
Max Payne	Take 2	PS2	Optisch beeindruckendes Krimi-Abenteuer: Als Polizist kommt Ihr einer satanischen Sekte auf die Spur.	2000
Messiah	Interplay	PS2	Endlos-Entwicklung von Shiny, die seit über zwei Jahren in Arbeit ist: Als Engel schlüpft Ihr in andere Körper.	2000
M.G.S. VR Missions	Konami	PS2	Bericht auf Seite 10	4. Quartal
Missile Command	Hasbro	PS2	Bericht auf Seite 40	3. Quartal
Mission Impossible	Infogrames	PS2	Bericht in MANIAC 4/99	3. Quartal
MK Special Forces	Midway	PS2	Ambitioniert: "Tomb Raider"-Action-Abenteuer rund um die Helden der Midway-Prügelspiele.	4. Quartal
Monaco Grand Prix	Ubisoft	PS2	Import-Test in MANIAC 5/99	3. Quartal
Monster Rancher 2	Tecmo	PS2	Nachfolger des "Ich bastle mir ein Monster"-Baukastens: Züchtet Kreaturen und laßt sie gegeneinander kämpfen.	3. Quartal
Monster Truck Madness 64	Take 2	PS2	Umsetzung des Microsoft-Renners: Großbereifte Offroader liefern sich auf weitläufigen Arealen Positionskämpfe.	3. Quartal
Motor Racing	Empire	PS2	Abwechslungsreicher Racer mit Formel 1-, Nascar- und GT-Flitzern. Tuning-Möglichkeiten für Auto-Tüftler.	3. Quartal
Munch's Oddysee	GT Interactive	PS2	"Revolutionäre" Kombination aus mehreren bekannten Genres: Führt Munch durch eine lebendige "Oddworld".	2001
NASCAR 2000	Electronic Arts	PS2	Update der Rennspielserie mit Fahrer-Baukasten, Motion-Capture-Pitstops (!) und Fantasy-Kursen.	4. Quartal
NBA Courtside 2	Nintendo	PS2	Überzeugendes Basketballspiel mit Motion-Capture-Animationen von Koby Bryant. Optisch klar besser als Teil 1.	3. Quartal
NBA In the Zone 2000	Konami	PS2	Aktuelle Teams und noch geschmeidigere Animationen sollen "In the Zone" zum besten Basketball machen.	4. Quartal
NBA Live 2000	Electronic Arts	PS2	Unspektakuläre Neuauflage der Basketball-Serie mit Szenario-Modus, um historische Partien nachzuspielen.	4. Quartal
NBA Shootout 2000	Sony/989	PS2	NBA-Action mit US-Kommentator Ian Eagle und neuen Features wie "Touch Shooting" und "Create a Dunk".	4. Quartal
NCAA Final Four 2000	Sony/989	PS2	College-Basketball mit 300 US-Rookie-Teams und Soft-skin-Spielermodellen: Für Europa eher uninteressant.	4. Quartal
NCAA Football 2000	Electronic Arts	PS2	College-Football von EA mit allen Lizenzen, 141 realen Teams und 80 historischen Mannschaften.	3. Quartal
NCAA Game Breaker	Sony/989	PS2	College-Football mit Kommentar von Keith Jackson - Download von Stars auf "NFL Gameday 2000" möglich.	3. Quartal
NFL Gameday 2000	Sony/989	PS2	Football-Update mit flotter 3D-Optik und Play-by-Play-Kommentaren von Dick Enberg und Phil Simms.	3. Quartal
NFL Quarterback 2000	Acclaim	PS2	Famose Fortsetzung des tadellosen Football-Spektakels. Die Dreamcast-Version ähnelt stark der N64-Fassung.	4. Quartal
NFL Xtreme 2	Sony/989	PS2	Super-simples Action-Football mit über 500 grotesk überzeichneten Animationen echter NFL-Stars.	3. Quartal
NHL 2000	Electronic Arts	PS2	Schnellere Grafik, neuer "Two Button Mode" für einfachere Steuerung: Schlagschüsse per "Big Hit"-Knopf.	4. Quartal
NHL Face Off 2000	Sony/989	PS2	Neue Kommentare, verbesserte Intelligenz und 150 neue Animationen: Ordentliches Update der Hockey-Serie.	4. Quartal
No Fear Downhill Mountain Biking	Codemasters	PS2	Bericht in MANIAC 6/99	3. Quartal
Nuclear Strike	THQ	PS2	Umsetzung des Playstation-Shooters mit 15 Flug/Fahrzeugen und abwechslungsreichen Missionen.	4. Quartal
Omega Boost	Sony	PS2	Bericht in MANIAC 5/99	3. Quartal
Omikron: The Nomad Soul	Eidos	PS2	Echtzeit-Fantasy-Abenteuer mit der Möglichkeit, in den Körper des Opfers zu schlüpfen. Detaillierte Charaktere.	3. Quartal
Pac Man World	Namco	PS2	Bericht auf Seite 44	3. Quartal
Paperboy 64	Midway	PS2	Große Enttäuschung: Planloses Update der Zeitungsausfahrer-Simulation, die optisch erschreckend schlicht wirkt.	3. Quartal
Perfect Dark	Nintendo	PS2	Bericht auf Seite 53	4. Quartal
Planet of the Apes	Fox Interactive	PS2	Bericht auf Seite 54	2000
Pong	Hasbro	PS2	Bericht auf Seite 56	3. Quartal
Premier Manager 64	Gremlin	PS2	Nintendo-Umsetzung, bei der Ihr Euren Verein durch die Wirren der Premier League lotst: Unspektakulär.	3. Quartal
Prince Naseem Boxing	Codemasters	PS2	Bericht in MANIAC 1/99	3. Quartal
Pro Pinball: Fantastic Journey	Empire	PS2	Ein weiterer Flippertisch der detailbesessenen Engländer. Mit vier Flippern interaktiver denn je.	4. Quartal
Q-Bert	Hasbro	PS2	Remake des Hüpfspiel-Klassikers: Bespringt die pyramidenförmigen Original-Levels und neue, scrollende Gebiete.	4. Quartal
R/C Stunt Copter	Interplay	PS2	Bericht in MANIAC 6/99	3. Quartal
Railroad Tycoon 2	Take 2	PS2	Wirtschaftssimulation in der Eisenbahnbranche: Errichtet ein Schienennetz und haltet Euch die Konkurrenz vom Leib.	4. Quartal
Rainbow Six	Take 2	PS2	Bericht in MANIAC 5/99	3. Quartal
Rally Masters	Gremlin	PS2	Von den Entwicklern "Digital Illusions" kommt ein realistisches Rally-Vergnügen: Vielversprechend!	4. Quartal
Rayman 2	Ubisoft	PS2	Überragende Optik, knifflige 3D-Welten, knuffige Charaktere: Das Warten auf Raymans 3D-Ausflug lohnt sich!	4. Quartal

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO '99

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	ANMERKUNG	TERMIN
Re-Volt	Acclaim	PS, N64	Bericht in MANIAC 6/99	3. Quartal
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	PS, N64, DC	Bericht auf Seite 53	3. Quartal
Redline Racer Ultimate Challenge	Ubisoft	DC	Aufgepeppte Umsetzung des Motorrad-Rennspiels. Den Import-Test findet Ihr auf Seite 34.	3. Quartal
Reel Fishing 2	Natsume	PS	Angelspaß auf 17 Seen mit 23 verschiedenen Ufergebieten. Cool: Jetzt auch mit Salzwasser-Gewässern!	4. Quartal
Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	PS	Bericht auf den Seiten 50/51	3. Quartal
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	PS	Dreamcast-exklusives Zombie-Abenteuer mit famoser Optik: Für Claire geht der Schrecken in Europa weiter.	3. Quartal
Ridge Racer 64	Nintendo	N64	Alle wollten's spielen, doch leider zeigte nur ein winziger Filmschnipsel, wie die N64-Version des Hits aussieht.	4. Quartal
Rising Zan	Agetec	PS	Isometrisches Schwertgemetzel im Jahr 1800: Schlüpft in die Haut des "Super Ultra Sexy"-Helden Zan.	3. Quartal
Road Rash 64	THQ	PS, N64	Jetzt auch auf der Nintendo-Konsole: Actionreiche Motorradrennen mit Prügeleinlagen, wahlweise auch zu viert.	3. Quartal
Road Rash Unchained	Electronic Arts	PS	Technisch identisch zum Vorgänger mit neuem Zweispieler-Modus, witzigem Beiwagen-Extra und brutalen Waffen.	3. Quartal
Roadsters	Titus	PS, N64, DC	Spaßiges Auto-Rennspiel mit 30 Traumfahrzeugen. Dank interessantem Karriere-Modus vielversprechend.	2. Quartal
Rollcage Extreme	Psygnosis	PS	Tolle Multiplayer-Modi, 20 neue Strecken und ein verbessertes Waffensystem lassen den Vorgänger verblassen.	2000
Romance of the three Kingdoms 6	Koei	PS	Historisches Strategiespiel, hübsch präsentiert: Baut Euer Volk auf - und schickt es dann in den Krieg.	2000
Rugrats: Scavenger Hunt	THQ	N64	3D-Brettspiel mit mehr als zehn Charakteren der bekannten TV-Serie. Für N64-Verhältnisse opulent präsentiert	3. Quartal
Rugrats: Studio Tour	THQ	PS	Die Rugrats übernehmen ein Filmstudio und drehen ihre eigenen Movies: Viele Unterspiele wie z.B. ein Kartrennen.	4. Quartal
Saboteur	Eidos	PS	Action-Adventure mit Ninja-Helden: Ihr interagiert mit Hintergrundobjekten und besteigt auch Fahrzeuge.	3. Quartal
Saga Frontier 2	Square	PS	Willkommen im 13. Jahrhundert: Rollenspiel mit Multi-Free-Level-System, bei dem Ihr Euren Weg selber bestimmt.	2000
Seven Mansions: The Uncanny Grimace	Koei	PS	Atmosphärisches 3D-Adventure, in dem Ihr zwei Charaktere parallel steuert. Toller Soundtrack von Hiroshi Miyagawa.	2000
Shadow Man	Acclaim	PS, N64	Bericht in MANIAC 6/99	3. Quartal
Shaolin	THQ	PS	Aufwendig präsentiertes Kung-Fu-Spiel für bis zu acht Spieler und mit über 40 Charakteren.	3. Quartal
Sheep	Empire	PS	Witziger „Lemmings“-Verschnitt: Bringt Eure Schäfchen, ausgestattet mit künstlicher Dummheit, ins Trockene.	2. Quartal
Slave Zero	Accolade	DC	Bericht auf Seite 22	4. Quartal
Sled Storm	Electronic Arts	PS	Bericht auf Seite 44	3. Quartal
Soul Calibur	Namco	PS	Famose Umsetzung des Prügels-Automaten. In der Dreamcast-Version noch besser durch höhere Auflösung.	3. Quartal
Soul of the Samurai	Konami	PS	Bericht auf Seite 52	3. Quartal
South Park	Acclaim	PS	Umsetzung des mageren N64-Egoshooters, der auf der Messe noch unfertig wirkte. Ein recht nebliges Geballer!	3. Quartal
Space Invaders	Activision	PS, N64	Ein Klassiker in modernem Gewand: Aufwendige 3D-Welten und atemberaubende Special-FX machen Appetit.	3. Quartal
Spaced Out	Inner Workings	PS	„Breakout“ in 3D: Mit fetten Zwischengegnern, einfach zu bedienendem Leveleditor und Vierspieler-Modus.	3. Quartal
Spawn	Capcom	PS	3D-Agenten-Abenteuer mit dem bekannten Comic-Helden. Dank Internet-Option agieren vier Spieler gleichzeitig.	2000
Spec Ops	Take 2	PS	In the army now: Innovative Militär-Simulation.	4. Quartal
Speed Devils	Ubisoft	PS	Bericht auf Seite 45	3. Quartal
Spiderman	Activision	PS, N64	Bericht auf Seite 43	3. Quartal
Spyro 2	Sony	PS	Kaum veränderter Nachfolger des 3D-Drachenabenteuers: Ein goldiger Spyro turnt durch neue Gebiete.	4. Quartal
Star Craft	Nintendo	N64	Echtzeit-Schlacht auf Planeten: Auch dieser PC-Hit war bereits spielbar und machte einen ordentlichen Eindruck.	4. Quartal
Star Ocean: The second Story	Sony	PS	Rollenspiel von Enix: Lauft als Bitmap-Abenteurer frei durch bezaubernde Render-Kulissen. Kämpfe in Echtzeit!	3. Quartal
Star Wars Ep. 1: Die dunkle Bedrohung	Lucas Arts	PS	Bericht auf Seite 40	3. Quartal
Star Wars Ep. 1: Racer	Nintendo	PS, N64	Test auf Seite 72	2. Quartal
Subbuteo	Hasbro	PS	Wohl nur für die USA: Umsetzung der Tischfußball-Spiele, gehört in die Kategorie "Flüssig, aber überflüssig".	4. Quartal
Suikoden 2	Konami	PS	Nachfolger des populären Rollenspiels. Witzig: Ihr könnt die Charakter-Daten aus dem ersten Teil übernehmen!	3. Quartal
Supercross 2000	Electronic Arts	PS, N64	Mit 25 Original-Fahrern, Season-Modus und realer Physik - leider war "Supercross" auf der Messe noch nicht spielbar.	4. Quartal
Supercross Circuit	Sony/989	PS	Chaotisches Motocrossrennen mit jeder Menge prominenter Fahrer und vielen lizenzierten Herstellern.	4. Quartal
Superman	Titus	N64	Superman rettet Lois Lane: Simple Action-Adventure mit 14 Levels und Vierspieler-Modus.	2. Quartal
Tail Concerto	Atlus	PS	3D-Adventure im Anime-Style, das vor allem grafisch überzeugt. Mit 20 Minuten Zwischensequenzen.	3. Quartal
Tarzan	Sony	PS	Das Hüpfspiel zum Disney-Film: Schwingt den Urwald-Mann vom Kleinkind bis zum Muskelpaket durch das Gehölz.	3. Quartal
Team Buddies	Psygnosis	PS	Witzige Echtzeit-Strategie für bis zu vier Spieler: Ein Haufen Spielzeugfiguren auf dem Kriegspfad.	4. Quartal
Technomage	Sunflowers	PS	Interessantes Action-Rollenspiel aus Deutschland mit toller Präsentation und einer "lebendigen" Welt.	4. Quartal
Test Drive 6	Accolade	PS	Bericht auf Seite 56	4. Quartal
Test Drive Cycles	Accolade	PS	Noch nicht zu sehen: Angekündigt wurde ein Motorrad-Rennspiel mit Action-Schwerpunkt und Lizenz-Beiwerk.	2000
Test Drive Offroad 3	Accolade	PS	Erheblich verbesserte Grafikroutine für den Canyon-Flitzer: Abwechslungsreicher, schneller und mit Tuning-Option.	4. Quartal
Test Drive Rally	Accolade	PS, N64	Der neueste Ableger der "Test Drive"-Serie war noch nicht spielbar - erwartet detailreiche Streaming-Strecken.	2000





TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	ANMERKUNG	TERMIN
The Golf Pro	Empire	PS2	Optisch beeindruckende Golfsimulation mit anspruchsvoller "Real Swing"-Analogsteuerung.	3. Quartal
The Guardian of Darkness	Cryo	PS2	3D-Action-Adventure in einer bizzeren Welt: Schlüpft in die Haut eines mystischen Exorzisten.	3. Quartal
The Misadventures of Tron Bonne	Capcom	PS2	Genre-Mix mit der Mega-Man-Rivalin Tron Bonne: Mit Action-, RPG- und Puzzle-Missionen.	3. Quartal
The new Tetris	Nintendo	PS2	Grafisch nur marginal aufgepeppte Klassiker-Variante, bei der die Farben entscheidende Bedeutung haben.	3. Quartal
The next Tetris	Hasbro	PS2	Jetzt kommt's auf die Farben an: Geringfügig veränderte Tetris-Spielmechanik. Die Grafik ist ansehnlich.	3. Quartal
The Real Neverending Story	Discreet Monsters	PS2	Optisch beeindruckendes Echtzeit-Adventure, basierend auf Michael Endes "Die unendliche Geschichte".	2000
Thousand Arms	Atlus	PS2	Mystisches Rollenspiel auf zwei CDs: 12 Stunden Sprachausgabe und filmreife Musik suchen ihresgleichen.	3. Quartal
Tiger Woods PGA 2000	Electronic Arts	PS2	Für jüngere Golf-Freunde: Einsteigerfreundliches Action-Golf mit Übungskurs, Ein-Knopf-Modus und Spieler-Editor.	3. Quartal
Tiny Tank	Sony	PS2	Früher bei MGM, jetzt bei Sony: Cartoonmäßige Panzerschlacht in Labyrinthen und Gebirgsketten.	3. Quartal
Titanium Angels	SCI	PS2	Actionreiches 3D-Abenteuer in wunderschöner Traumwelt-Ambiente und mit origineller Storyline.	2000
TNN Motorsports Hardcore 4x4	ASC Games	PS2	Unspektakuläre Offroad-Rally mit Hummer, Landrover & Co.: Seit 18 Monaten angekündigt und immer verschoben.	4. Quartal
Tomorrow never dies	Electronic Arts	PS2	Langsam, aber sicher wird das Spiel doch noch fertig: Heftige Spionage-Action im Stil von "Syphon Filter".	3. Quartal
Tonic Trouble	Ubisoft	PS2	Abwechslungsreiches Comic-Hüpfspiel, das bis auf den Hauptdarsteller frapierend an "Rayman 2" erinnert.	3. Quartal
Tony Hawk Pro Skater	Activision	PS2	Bericht in MANIAC 4/99	3. Quartal
Top Gear Hyper-Bike	Kemco	PS2	Zweirad-Rennen aus der Top-Gear-Serie: Kontrolliert eure Körperposition für bessere Aerodynamik.	3. Quartal
Top Gear Rally 2	Kemco	PS2	Vielversprechender Nachfolger mit Rally-Schule, Expansion-Pak-Support und Strecken-Zufallsgenerator.	3. Quartal
Shadowgate 64	Kemco	PS2	Optisch mäßiges Fantasy-Adventure, das allenfalls musikalisch zu überzeugen weiß.	3. Quartal
Trasher: Skate & Destroy	Take 2	PS2	Grafisch famose Skateboard-Simulation: Präsentiert Tricks in Amerika, Australien und Europa.	4. Quartal
Trick'n'Snowboarder	Capcom	PS2	Unspektakuläres Snowboard-Abenteuer mit vier Disziplinen und zehn internationalen Kursen.	2. Quartal
Tricks'n'Treasures	Psygnosis	PS2	Konkurrenz für Crash Bandicoot: Humorvolles 3D-Jump'n'Run mit 70 Gegnern und Vierspieler-Modus.	2000
Trickstyle	Acclaim	PS2	Bericht auf Seite 8	4. Quartal
Turok: Legenden des verl. Landes	Acclaim	PS2	Turok geht auf Multiplayer-Mission mit neuen Killer-Waffen: Auf der Messe war's leider noch nicht spielbar.	4. Quartal
Twisted Metal 4	Sony/989	PS2	Autokrieg-Sequel, das sich auf Arena-Schlachten konzentriert. Technisch passabel, entwickelt von 989 Studios.	4. Quartal
UEFA Striker	Infogrames	PS2	Bericht in MANIAC 6/99	3. Quartal
Ultimate 8 Ball	THQ	PS2	Aufwendige Billard-Simulation mit 15 gerenderten Gegnern und zehn Locations wie einer Motorradbar.	3. Quartal
Ultimate Football	Acclaim	PS2	Lange Zeit auf Eis gelegt, jetzt vor der Veröffentlichung: Das Acclaim-Fußball muß ohne Lizenzen auskommen.	3. Quartal
Um Jammer Lammy	Sony	PS2	Bericht in MANIAC 6/99	3. Quartal
Urban Chaos	Eidos	PS2	Bericht auf Seite 49	3. Quartal
V-Rally 2	Infogrames	PS2	Bericht in MANIAC 5/99	3. Quartal
Vandal Hearts 2	Konami	PS2	Rundenbasiertes Strategiespiel, in dem die Rechenzeiten des Computers im Vergleich zum Vorgänger kürzer sind.	3. Quartal
Vegas Games 2000	3DO	PS2	Casino-Simulation: Übt Euch im Black Jack, Poker, Baccarat oder Roulette. Akzeptable Highres-Optik.	3. Quartal
Vigilante 8: Second Offense	Activision	PS2	Auch auf dem Dreamcast macht Ihr mit bewaffnetem Auto die Straßen unsicher. Leider ruckelt's noch heftig.	3. Quartal
Virtua Fighter 3tb	Sega	PS2	Bericht in MANIAC 2/99	3. Quartal
Warpath	Electronic Arts	PS2	Bericht auf Seite 43	3. Quartal
WCW Mayhem	Electronic Arts	PS2	Über 60 Wrestler der WCW hauen sich die Rube ein. Mit Play-by-Play-Kommentaren und neuem 16-Spieler-Turnier.	3. Quartal
Wild Metal Country	Take 2	PS2	Effektgeladenes Action-Feuerwerk mit umfangreicher Einzelspieler-Kampagne und spaßigem Vierspieler-Modus.	3. Quartal
Wild Water Championship	Interplay	PS2	Cartoonhaftes Wasser-Rennspiel, bei dem Ihr mißliebige Konkurrenten einfach versenkt. Noch nicht spielbar.	4. Quartal
Wild Wild West	Southpeak	PS2	Ungewöhnliche Agenten-Action mit zahlreichen Minispielen. Grafisch schlicht, doch spielerisch interessant.	4. Quartal
Winback	Koei	PS2	„Metal Gear Solid“-Verschnitt mit Vierspieler-Modus: Als Mitglied einer Spezialeinheit infiltriert Ihr eine Basis.	3. Quartal
Wipeout 3	Psygnosis	PS2	Bericht auf Seite 48	4. Quartal
World Driver Championship	Midway	PS2	Vorzügliches N64-Rennspiel, das gnadenlos bei "Gran Turismo" kopiert. Viele Strecken, toller Highres-Modus.	3. Quartal
World League Soccer	THQ	PS2	Fußball-Simulation, die es zumindest in der Vorabversion nicht mit "FIFA 99" oder "ISS 99" aufnehmen kann.	3. Quartal
Wu-Tang Clan	Activision	PS2	Bericht auf Seite 47	3. Quartal
WWF (Arbeitstitel)	THQ	PS2	Namenloses WWF-Wrestlingspiel, das in Zusammenarbeit mit der Wrestling-Show "Monday Night Raw" entsteht.	4. Quartal
WWF Attitude	Acclaim	PS2	Wrestling-Spaß mit umfangreichem Wrestler-Baukasten, "Pay per View"-Option und flotten Animationen.	2. Quartal
Xena Warrior Princess	Electronic Arts	PS2	Dreamworks schickt die Fantasy-Legende auf eine optisch beeindruckende Expedition: Drachen und Monster satt!	3. Quartal
Xena - The Talisman of Fate	Titus	PS2	3D-Kampfspiel mit Serien-Star: Elf bewaffnete Charaktere, die Ihr in der Kampfarena frei bewegen könnt.	2. Quartal
You don't know Jack	Berkeley Systems	PS2	Umsetzung des kultigen PC-Quiz mit 1.400 schrägen Fragen und vielen witzigen Kommentator-Sprüchen.	3. Quartal
X-Men	Activision	PS2	Bericht auf Seite 48	3. Quartal

VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



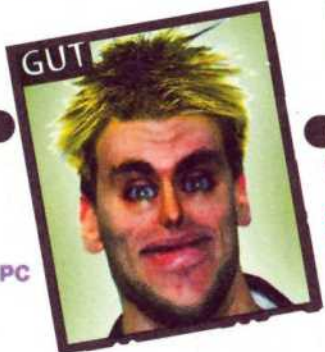
Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



- MARTIN SPIELT:**
1. Metal Gear Solid
PLAYSTATION
 2. F-Zero X
NINTENDO 64
 3. House of the Dead 2
DREAMCAST



- OLLI S. SPIELT:**
1. Silent Hill
PLAYSTATION
 2. Abe's Odyssee
PLAYSTATION
 3. Der Umzug
FORD TRANSPORTER



- THOMAS SPIELT:**
1. Need for Speed 4
PLAYSTATION
 2. Warzone 2100
PLAYSTATION
 3. You don't know Jack 2 PC



- CHRISTIAN SPIELT:**
1. Driver
PLAYSTATION
 2. House of the Dead 2
DREAMCAST
 3. Sega Rally
DREAMCAST



- ULRICH SPIELT:**
1. Need for Speed 4
PLAYSTATION
 2. Rollcage
PLAYSTATION
 3. You don't know Jack 2
PC



- OLLI E. SPIELT:**
1. Final Fantasy Legend 3
GAME BOY COLOUR
 2. Indiziertes Spiel
PC
 3. Legend of the River King
GAME BOY COLOUR

Test & Kritik

MANIACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuer-

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

Wertung & Prozente

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

spielen eine Rolle: Gib't im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben. Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß**-Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermottz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



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

- Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.
- Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)
- Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.
- Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.
- Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.
- Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).
- Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

88%

MANIAC

HERSTELLER
CYBERMEDIA

SYSTEM
XK MAGA

ZIRKA-PREIS
5,90 MARK

GRAFIK	SOUND
91%	58%

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

Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

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

Driver

Seit rund 14 Jahren versorgt der englische Entwickler Reflections die Spielergemeinde mit hochkarätiger Action: Home-computer-Veteranen werden sich an den Amiga-Topseller "Shadow of the Beast" (1989) erinnern, Playstation-Besitzer schätzen die rabiaten Crashduelle in den beiden "Destruction Derby"-Episoden (1994 & 1996).



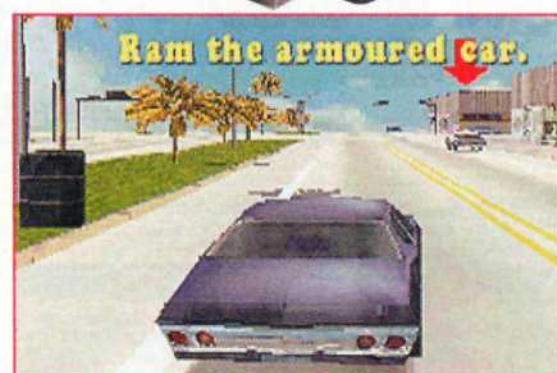
Nur ein toter Gangster ist ein guter Gangster: Die hartgesottenen Großstadtcops von "Driver" drängen Euch gnadenlos gegen die Bande.

PS Daß rücksichtsloses Verhalten im Straßenverkehr, mutwillige Zerstörung fremden Eigentums und sogar Bankraub ganz im Sinne der Öffentlichkeit steht, beweist die Großstadttrempelei "Driver": Als tollkühner Undercover-Cop Tanner legt Ihr Eurem Vorgesetzten die Dienstmarke auf den Tisch und stellt in geheimer Mission den berüchtigten Mafiaboß Castaldi. Da der Unterweltkönig nicht jeden Kleingangster in seine finsternen Geschäfte einweiht, müßt Ihr Euch in den vier Metropolen Miami, New York, Los Angeles und San Francisco in der Organisation hocharbeiten. Ihr beginnt in Miami, wo der Spitzel Rufus für Euch ein "Vorstellungsgespräch" als Kurrier- und Fluchtfahrer organisiert hat: Schauplatz ist ein abgelegenes Parkhaus, in dem Ihr innerhalb von knappen 45 Sekunden neun schwierige

Manöver wie 360°-Schleuderer, Burnout, Slalomfahrt und Bremstest vorführt. Ist die Organisation mit den Fahrkünsten zufrieden, legt Ihr Euch im Motel auf's Ohr und hört den Anrufbeantworter nach neuen Aufträgen ab. Haben sich Eure verbrecherischen Heldentaten erst einmal in der Unterwelt herumgesprochen, dürft Ihr aus mehreren Missionen wählen: Erfahrene Gangster sprechen jedoch nicht am Telefon über ihre Geschäfte, meist trifft Ihr Eure Auftraggeber an Straßenecken und in Hinterhöfen, um detaillierte Instruktionen zu erlangen. Nachdem Ihr eine Mission angenommen habt, findet Ihr Euch hinter dem Steuer einer PS-starken

Endlich mal ein „etwas anderes“ Rennspiel: Mir gefällt „Driver“ deutlich besser als die Reflections-Spiele für Psygnosis, die Atmosphäre ist fantastisch. Die dynamische 70er-Jahre-Musik erinnert an Steve McQueen, auch die kraftvollen Soundeffekte heizen die Stimmung an. Dazu kommt eine prächtige 3D-Optik sowie eine tadellose Steuerung - es paßt alles zusammen. Naja, fast alles: Während ich nach den ersten Missionen mächtig für ein Prädikat plädierte, kam nach einiger Zeit doch dezente Langeweile auf: Warum sind die Missionen nicht abwechslungsreicher bzw. mit Überraschungen versetzt? Nichtsdestotrotz macht mir „Driver“ mehr Spaß als die meisten „normalen“ Rennspiele. Wer Amischlitten mit großem Hubraum und vielen Zylindern mag, gerne durch Großstädte heizt und Crashtests mag, sollte unbedingt zugreifen.

MARTIN GAKSCH



Die Mafia hält zusammen: Rammt den Einsatzwagen und bewahrt Eurem Kollegen vor dem Knast.



Corvette oder Viper wieder: Die Feuerknöpfe sind mit Gas, Handbremse und Rückwärtsgang belegt, hinzu kommt ein Knopf für den Automatik-typischen Kickstart. Letzterer garantiert zwar optimale Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit, doch schon dezente Lenkmanöver können Eurem Wagen ins Schleudern bringen. Mit der Hupe erschreckt Ihr schleichende Rentnerpärchen, während der Fahrt dürft Ihr aus zwei Seiten- und drei Perspektiven in Fahrtrichtung wählen. Im Gegensatz zu anderen Rennspielen haltet Ihr Euch jedoch nicht an vorgegebene Routen: Wie in "Grand Theft Auto" bestehen die vier Großstädte aus einem Labyrinth von



Massencrash auf der Kreuzung: Rempelt die Cops mitten ins Getümmel, und die Flucht ist kein Problem.

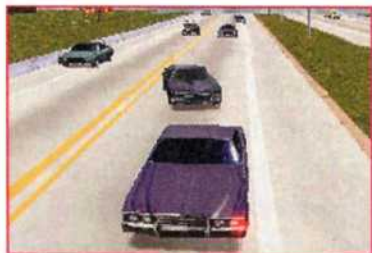


Hier ist präzises Schleudern gefragt: In den Straßen von New York schlängelt Ihr Euch durch den dichten Großstadtverkehr.

Highways, Hinterhöfen, Seitenstraßen und Sackgassen. Damit Ihr Euch zurechtfindet, zeigt Euch ein eingeblendeter Radar die nähere Umgebung und eine Übersichtskarte im Pausemenü die ganze Stadt. Eure aktuelle Position sowie die Zielkoordinaten sind dabei durch Punkte gekennzeichnet. Nach einem Plausch mit dem Auftraggeber beginnt Eure eigentliche Mission: Auf der Autobahn rammt Ihr einen rasenden Polizeiwagen zu Schrott, um einen Kollegen zu befreien; zahlungsunfähigen Restaurant-Besitzern brettet Ihr mit Vollgas in den Laden. Auch die (schadlose) Überführung von gestohlenen Fahrzeugen und die Lieferung von Rauschmitteln gehört zu Euren Aufgaben. Im Wildwest-Fieber solltet Ihr jedoch nicht den langen Arm des Gesetzes vergessen, der Euch stets im Nacken sitzt: Alle paar Straßenkreuzungen begegnet Ihr einer patrouillierenden Streife, die sich beim geringsten Gesetzesverstoß an Eure Stoßstange heftet. Dazu zählen unter anderem das Überfahren von roten Ampeln, Geschwindigkeitsübertretung und Zerstörung öffentlichen Eigentums wie Straßenschilder, Mülltonnen und Blumen-geschmückte Verkehrsinseln. Glücklicherweise macht Euch der Radar



Auf dem Radar nicht erkennbar: In den Docks erwartet Euch ein verschlungenes Labyrinth.



Um die Cops auf dem Highway abzuschütteln, versperrt Ihr den Weg mit angerampelten Wagen.



Im Replay-Menü erspäht Ihr jeden Splitter – dank einer Unzahl an Perspektiven.



Da fliegen die (Polygon-) Fetzen: Bei Euren Verfolgungsjagden heizt Ihr durch Straßencafes, über Schilder, Müllberge und Kisten.

SPIELRAUM

Exotic Systems

Bohlenplatz 22
91054 Erlangen

Tel 09131 / 205093

Fax 09131 / 205083

Atari Jaguar

Jaguar us	99,95
Jaguar pal + Spiel	139,95
Jaguar CD + 4 CDs	179,95
Aircars	99,95
Checkered Flag	19,95
Dragon Bruce Lee	39,95
Pitfall	79,95
Fight for Life	79,95
UltraVortek	79,95
ZERO 5	129,95

viele Titel mehr auf Lager

Atari Lynx

Lynx 2 + Spiel	89,95
Dracula	49,95
Fat Bobby	59,95
Ishido	19,95
Klax	39,95
Rampage	19,95
S.I.M.I.S <i>neu!</i>	59,95
Shadow of the Beast	44,95
Scapyard Dog	24,95

viele Titel mehr auf Lager

3 DO

Another World	29,95
Creature Shock	59,95
Daedalus Encounter	49,95
Foes of Ali	49,95
Gex	29,95
Flying Nightmares	59,95
Killing Time	49,95
Scramble Cobra	59,95
Shockwave	39,95

viele Titel mehr auf Lager

Nomad 219,95

Mega Drive pal	70,-
Mega Drive us	99,-
Jede Menge an Software :	
Dragons Revenge us	65,-
Landstalker us	75,-
Urban Strike	65,-

ca. 100 Titel dauernd auf Lager

Sega CD

Fahrenheit us	49,95
Heart of Alien	49,95
Brutal-Paws of Fury	39,95
Wolfchild	19,95

viele Titel mehr auf Lager

NEO - GEO

NEO - GEO Konsole	a. A.
Art of Fighting	59,95
Ninja Commando	369,95
Samurai Showdown 1	59,95
Samurai Spirits 2	269,95

PC - Engine

über 100 Titel vorrätig

Hard-und Software für :
Sega 32X, Super NES, NES
PC- CD, Game Boy, Amiga,
CD-32, Game Gear, VCS,
Neo - Pocket, Coleco, Master
System, Virtual Boy, u.v.m.

GRATISKATALOG ANFORDERN

Video Game Source

Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg

Tel./Fax: (04131)406278

Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr

Internet: www.ATARIhq.de



Jaguar inkl. Cybermorph ab 99,-
Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs ab 179,-

Alien vs. Predator	119,90
Atari Karts	99,90
Attack of the Mutant Penguins	69,90
Baldies CD	59,90
Battlemorph CD	69,90
Bubsy	39,90
Defender 2000	69,90
Dragon - The Bruce Lee Story	39,90
Fever Pitch Soccer	69,90
Fight for Life	69,90
Flashback	69,90
Highlander CD	74,90
Hover Strike CD	49,90
Iron Soldier	54,90
Kasumi Ninja	44,90
Missile Command 3D	69,90
Myst CD	69,90
NBA Jam T. E.	84,90
Pinball Fantasies	69,90
Pitfall	69,90
Power Drive Rally	84,90
Raiden	54,90
Rayman	99,90
Ruiner Pinball	54,90
Space Ace CD	59,90
Super Burn Out	59,90
Supercross 3D	59,90
Syndicate	69,90
Tempest 2000	49,90
Theme Park	54,90
Ultra Vortek	59,90
World Tour Racing CD	119,90
Zool 2	39,90



Lynx 2 inkl. Batman Returns ab 99,-

Battlewheels	49,90
Battlezone 2000	59,90
Blue Lightning	59,90
Block Out	44,90
Chip's Challenge	34,90
Dracula - The Undead	39,90
Electrocop	49,90
Gates of Zendocon	39,90
Gauntlet - The Third Encounter	39,90
Hard Drivin'	39,90
Jimmy Connors' Tennis	39,90
Joust	39,90
Klax	39,90
Lemmings	79,90
Ms. Pac Man	39,90
Ninja Gaiden	64,90
Pac-Land	39,90
Paperboy	39,90
Qix	34,90
Pinball Jam	39,90
Rampage	39,90
Road Blasters	39,90
Robotron 2084	29,90
S.I.M.I.S	59,90
Shadow of the Beast	39,90
Shanghai	39,90
Slime World	39,90
Super Asteroids/Missile Command	59,90
Super Off Road	69,90
T-Tris	59,90
Toki	39,90
Ultimate Chess Challenge	44,90
Warbirds	69,90
Xenophobe	64,90

Atari 2600/5200/7800 Hard & Software ... a. A.



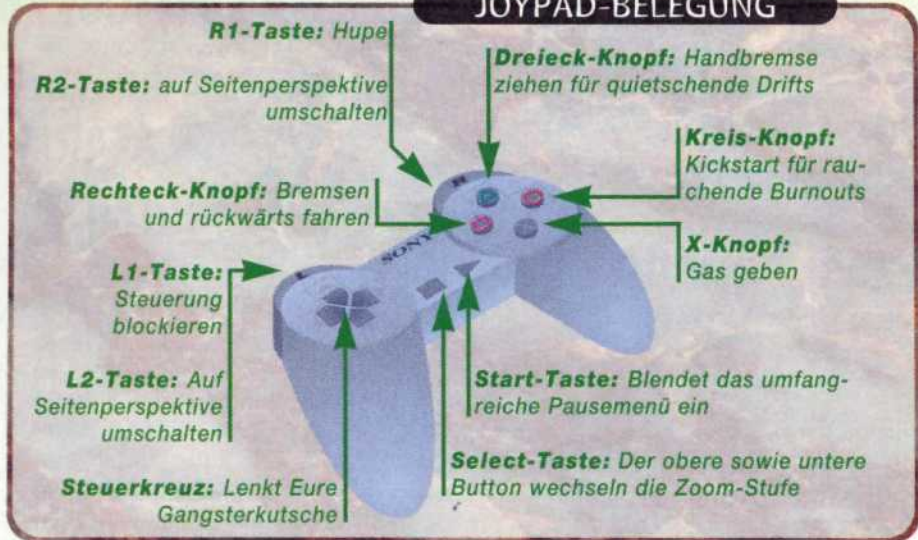
3DO Goldstar inkl. Spiel	299,-
Tiger game.com (pocket pro)	ab 139,-
game.com-Internet Adapter & Spiele	a. A.
NEC Turbo Duo/Express	je 549,-
NEC Turbo Grafx 16 inkl. Keith Courage	139,-
Nintendo Virtual Boy inkl. Mario's Tennis	179,-
Super Nintendo (US)	169,-
Sega 32X (US) inkl. 2 Spiele	99,-
Sega Game Gear inkl. Super Columns	199,-
Sega Genesis 3	139,-
Sega Nomad	239,-

Weitere Systeme (auch Oldies) & Software erhältlich!

Es sind permanent 60 verschiedene Titel für Atari Jaguar ab Lager lieferbar!

Es sind alle (!) verfügbaren Titel für Atari Lynx ab Lager lieferbar!

JOYPAD-BELEGUNG



auf nahegelegenen Polizeiwagen aufmerksam. Ertönen trotz aller Vorsicht plötzlich hinter Euch die Sirenen, hilft nur der herzhafteste Tritt auf's Gaspedal: Mit Vollgas heizt Ihr im Zickzackkurs durch die Straßen und versucht, die lästigen Verfolger abzuschütteln. Je mehr Straftaten Ihr in einer Mission begeht (Verbrechens-

Um zu Beginn ein Gefühl für das Fahrverhalten Eures Wagens zu bekommen, solltet Ihr die Option "Automatische Handbremse" deaktivieren. So bricht Euer Wagen nur auf Kommando aus, und Ihr könnt die Schleudereigenschaften genau studieren.

balken), desto hartnäckiger verfolgen Euch die Cops: Ihr durchbricht Straßensperren, liefert Euch todesmutige Rempduelle und verursacht Massenkarambolagen mit Sachschäden in Millionenhöhe. Nur wenn Ihr für mehrere Sekunden das Blickfeld der Gesetzeshüter verläßt, könnt Ihr Euch wieder sicher fühlen: Profis nutzen andere Verkehrsteilnehmer via Remppler als Straßenblockade und keilen die Cops zwischen mehreren Schrottautos ein. Wer mit den Strafzettelverteilern sympathisiert, darf auch Seitenstraßen und Hinterhöfe als Versteck nutzen: Die meisten Missionen stehen jedoch unter einem knappen Zeitlimit, das Euch zu rabiatischen Vorgehensweisen zwingt. Habt Ihr Euren Auftrag erfüllt (meist, indem Ihr die Zielkoordinaten erreicht), dürft Ihr nicht nur Euren Spielstand speichern, sondern auch ins Regisseur-Menü



Das Ende der Idylle: Im gemütlichen Vorstadtviertel schlendern nichtsahnende Passanten über Gehwege und Straßen.

wechseln: Hier "schneidet" Ihr Euch aus dem Replay via umfangreichem Perspektiven-Editor ein heroisches Gewaltvideo zusammen, das Ihr auf Memory Card speichert und so nach dem Vorbild der "Menace 2 Society"-Gangster Euren Kumpeles vorführt. Leider dürft Ihr den Film dabei nur vorwärts spulen: Wer eine besonders heftige Szene verpaßt hat, muß das Video wieder von vorn anschauen. Haltet Ihr den Missionsdruck nicht mehr aus, vergnügt Ihr Euch im Trainings-, Spritztour- und Fahrspiele-Modus. Letzterer entführt Euch zu "Räuber und Gendarm"-Spielen nach verschiedenen Regeln: Auf der Flucht schüttelt Ihr die Cops in möglichst wenigen Sekunden ab, im "Cross Town"-Modus düst Ihr mit Vollgas von Checkpoint zu Checkpoint. Als Bahnbrecher demoliert Ihr massig Straßenschilder; unzählige Cops im Nacken, gilt es in der Survival-Variante, möglichst lange am Leben zu bleiben. Hinzu kommt ein Slalom-Modus sowie das Rennspiel-typische Zeitfahren. Wer alle Rekorde schlägt, schaltet im Cheat-

menü die geheimen Optionen frei. Für eine prunkvolle Präsentation sorgen haufenweise FMV-Sequenzen, gesprochene Instruktionen von CD und nicht zuletzt die großzügig verteilten Special-FX und Grafikgags: Ihr düst im herrlichen Sonnenschein, bei Gewitter und Schnee über die Piste, in der Nacht mischen sich funkelnde Bremslichter und weite Scheinwerferkegel. New York dürft Ihr gar im Sonnenuntergang durchpflügen: Im Lauf einer Mission verdunkelt sich der Hintergrund vom knalligen rot bis zum tiefen schwarz. Auch von den gemütlich schlendernden (aber im Notfall äußerst flinken) Passanten solltet Ihr Euch nicht ablenken lassen. oe



Bei der Aufnahmeprüfung in einem einsamen Parkhaus beweist Ihr den Auftraggebern Eure Fahrkünste in Form von todesmutigen Burnouts, 360°-Drifts und Bremstests.

SPIELSPASS 81%

DRIVER
 Undercover

HERSTELLER
 GT

SYSTEM
 PLAYSTATION

ZIRKA- PREIS
 100 MARK

GRAFIK 84% **SOUND** 85%

Heizt durch Innenstadt-Labyrinth und schüttelt die Cops ab: Rasante Verfolgungsjagd im Missions-Stil mit happigen Ladezeiten.

AB 16

Reflections' Gangster-Racing überzeugt mich aufgrund großer Bewegungsfreiheit, cleverer Cops und gnadenloser Verfolgungsjagden, die sich bei einem ramponierten Fahrzeug schnell in ein "Pac Man"-ähnliches Versteckspiel verwandeln können. Die ausgefeilte 3D-Grafik nehme ich respektvoll zur Kenntnis, über die offensichtlichen Mängel lasse ich mich jedoch nicht hinwegtäuschen: Im Endeffekt düst Ihr bei den meisten Missionen nur von A nach B, das knappe Zeitlimit der meisten Aufträge macht ausschweifende Abschüttelmanöver zudem unmöglich. Hinzu kommen die endlosen Ladezeiten, die Ihr selbst bei einem Missions-Neustart über Euch ergehen lassen müßt. Lobenswert ist dagegen das schunkelige Fahrverhalten der Automatikautos, das ich auch mit meinem Privat-Schrotthaufen tagtäglich genieße.

OLIVER EHRLE



Liebevolle Gags, die Ihr nur im Replay entdeckt: In einer haarigen Kurve rollt eine Eurer Felgen geradeaus weiter.

Rugrats



PS Panik bei den "Rugrats" – Tommy hat seine Reptar-Puzzleteile verschlampt! Der kleine Windelträger und seine fünf Freunde (inklusive Hund Spike) sind in dem 3D-Action-Adventure auf der Suche nach den fehlenden Reptar-Teilen. Die bekannten Zeichentrickcharaktere müssen in sechzehn Levels unterschiedliche Aufgaben lösen; u.a. Großvaters Gebiß wiederfinden, Zirkuskunststücke aufführen oder von einem Alien-Raumschiff entkommen. Ausgangspunkt der Abenteuer ist das Haus der Pickles. Als Tommy erforscht Ihr die Räume des Gebäudes. Die Eingänge zu den einzelnen Levels verbergen sich hinter Gegenständen, wie z.B. einer Fernbedienung oder einem Gebiß. Seid Ihr nahe genug dran, beginnen sie zu glitzern und via Dreiecks-Taste wird hineingebeamt. Meistens müßt Ihr in einer Welt mehrere Mini-Spiele erfolgreich beenden, um das begehrte Reptar-Puzzle-Teil zu erhalten. Die Aufgaben könnten nicht unterschiedlicher sein: Hürdenspringen mit dem Hund, ein Dreirad-Wettrennen oder eine Partie Mini-Golf. Die Energieanzeige in Form einer Nuckel-Flasche gibt Auskunft über den momentanen Gemütszustand der Spielfigur. Sinkt der Inhalt auf Null, wird der Level beendet, und Ihr findet Euch im Haus wieder. Mehr als 80 Zwischensequenzen und authentische deutsche Sprachausgabe bringen Euch die Welt der "Rugrats" näher. os

Tommy vor einem Level-eingang: Ein Druck auf die Dreiecks-Taste, und ab geht's in den Spielzeug-Palast.



Die Dinosaurier sind los! Reptar legt auf dem Weg zum Rathaus einiges in Schutt und Asche.

! "Rugrats - Auf der Suche nach Reptar" wurde für die jüngsten Playstation-Besitzer ausgelegt. Dabei haben die Entwickler jedoch einen wichtigen Punkt vernachlässigt: die Spielbarkeit. Ungenaue Steuerung und träge Kameraführung machen gezielte Aktionen und Hüpfleinlagen nicht nur für Videospielneulinge unnötig schwer. Zu bemängeln ist auch der Umfang: Geübte Spieler sehen bereits nach zwei bis drei Stunden den Abspann. Die leicht ruckelnde Grafik (immerhin hochauflösend mit 512x256 Pixel) und die holprigen Animationen der kantigen Zeichentrickfiguren geben ebenfalls Anlaß zur Kritik. Auf der Habenseite stehen witzige Zwischensequenzen, gute Sprachausgabe und abwechslungsreiche Mini-Spiele. Ältere Spieler sollten dennoch die Hände davon lassen.



OLIVER SCHULTES

SPIELSPASS	
HERSTELLER	
THQ	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA- PREIS	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
48%	61%
Kindliches Action-Adventure mit geringem Umfang und niedrigem Schwierigkeitsgrad. Die Kameraführung läßt zu wünschen übrig.	

46%

**HARDWARE
SOFTWARE
SERVICE**
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

WOLFSOFT GmbH
http://www.wolfsoft.de

Dreamcast
Grundgerät mit
3 Games 999,99DM

RGB-Kabel 49,99
RGB-Kabel mit Hifianschluß 69,99
S-Video Kabel 69,99
Joypadverlängerungen 2m 29,99
Power Stone 149,99
Sega Rally 2 149,99
Blue Stinger 149,99
Red Line Racer 149,99
Alle anderen Titel lieferbar

Sony Playstation
Gerät+Chip+RGB-Kabel
nur: 333,33 DM

Activator (Importadapter) 69,99
Damit laufen alle Importspiele (ohne Chip), auch die neuen wie FF 8 jap.

Nintendo 64
N64 incl. RGB-Umbau 369,99
RGB Umbau&Kabel 144,44
(maximale Bildqualität)
Adapter incl. Actionreplay 74,99
wir haben auch sehr viele Spiele für alle Systeme lagernd. Einfach nachfragen

DVD Player Umbau
ab 199,99DM
für Import Filme(z.B. USA)

Neo Geo Pocket
Neo Geo Pocket 99,99
(Dreamcast VMS Kompatibel)
Spiele hierfür lieferbar

Scart-Umschalter
RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
4-fach Umschalter 119,99
7-fach Umschalter 219,99

Tuning, Anschlußkabel
Bis zu 100% Verbesserung
PSX-RGB+Audio Besser! 39,99
N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99
PSX S-Video Kabel 39,99
PSX Chip-Umbau* 69,99
Sega Saturn 50/60Hz, dt, us, jp 99,99
andere auf Anfrage!!!
Joypadverlängerungen für alle Systeme
* für Importspiele/ Druckfehler und Änderungen vorbehalten

(02622)83517
Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

MEGA GAME POINT

Täglich Neuartikel

Dresden's Videospiegelprofi

PlayStation
Dreamcast
NEO GEO
A+V

FACHGESCHÄFT
&
BLITZVERSAND

0351/252 66 11 megagame@t-online.de
Bodenbacher Str.30...01277Dresden

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation-Dreamcast-
Nintendo 64-Saturn-SNES

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

Actua Ice Hockey 2



Getümmel vor dem Tor: Zum Glück ist der Puck zur besseren Erkennung mit einem gelben Kreis markiert.

PS Mit "Actua Hockey 2" geht Gremlin pünktlich zum Start der NHL-Playoffs in den Kampf um die Gunst der Sportspielers. Nationalmannschaften wie beim Vorgänger gibt es nicht mehr, nun ist Ligabetrieb Trumpf: Ihr tretet in der GHL (Gremlin Hockey League) an, deren Vereine und Spieler namentlich leicht abgewandelte NHL-Teams sind. In den Optionen dürft Ihr sämtliche Regeln nach Wunsch abschalten oder Taktik und Reihenaufstellungen zusammenbasteln; Einsteiger üben außerdem im Training Schlüsselsituationen wie Überzahlspiel oder Penaltyschießen. Für ein Match zwischendurch geht Ihr in ein Freundschaftsspiel und ladet drei Kumpels dazu ein. Actionfreudige Kufen-cracks wählen den Arcade-Modus: Hier ist die Eisfläche kleiner und es treten nur drei Feldspieler an, um den Puck flott nach „Wayne Gretzky Hockey“-Manier über's Eis zu jagen. Die Steuerung beschränkt sich auf's Nötigste: Außer Paß, Schuß und Turbo gibt es keine Feinheiten. Dafür wird beim einfachen Anspiel unter dem Puck-führenden Spieler ein Kreis eingeblendet, an dem Pfeile die Positionen Eurer Mitstreiter anzeigen. Steht einer im Abseits, erkennt Ihr das durch die Schwarzfärbung des Zeigers. us



! Das war wohl nichts: Zwar wurde die Aufmachung bei „Actua Ice Hockey 2“ deutlich verbessert, doch im Spielablauf hapert's noch immer gewaltig. Während die EA-Sports-inspirierten Präsentations-Details gefallen, findet die Pracht mit dem Anpfiff ein jähes Ende. Die Kufenstars wanken steif über das Eis, eine vernünftige Laufanimation bekommt Ihr nicht zu sehen. Komplexe Manöver sind durch die simple Steuerung kaum möglich - zumal Eure Spieler bereits beim kleinsten Feindkontakt wie vom Blitz getroffen zu Boden gehen. Auch der verhunzte Arcade-Modus mit dem viel zu kleinen Spielfeld artet mangels Übersicht in hektisches Knopfgedrücke aus. Aufgrund der starken Konkurrenz dürfte es „Actua Ice Hockey 2“ schwer haben, eine große Fangemeinde aufzubauen.

ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 58%

HERSTELLER: GREMLIN
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 67%
SOUND: 65%

Simpel-Eishockey: Mehr Optionen und schönere Aufmachung, aber spielerisch kein Fortschritt zum faden Vorgänger.

Andere Versionen
Der Vorgänger "Actua Ice Hockey" wurde in MANIAC 4/98 getestet und wird auf 56% Spielspaß abgewertet.

GTA London 1969



Bodycount wäre stolz: In der Not mutiert Ihr zum blutrünstigen Copkiller.

PS Nach Konami ("Beatmania 2nd Remix", nur in Fernost) bietet nun auch Take 2 eine Missions-CD für ein erfolgreiches Spiel an. Im Gegensatz zum japanischen Vorbild befinden sich jedoch nicht nur Sound- und Grafikdaten auf der Addon-CD, sondern eine neu überarbeitete Version von "Grand Theft Auto": Der Besitz des Originalspiels wird während des Ladevorgangs durch lästiges CD-Wechseln kontrolliert.

Wie im Vorgänger steuert Ihr Euren Gangster aus der Vogelperspektive durch Hochhausschluchten, klagt verschiedene Vehikel mit eigenem Radioprogramm, besorgt Euch Waffen wie Pistole und MG und erledigt Diebstahl sowie Mordaufträge für das organisierte Verbrechen. Diesmal pflügt Ihr jedoch im Jahr 1969 durch den Hydepark, überfällt ahnungslose Touristen hinter dem Big Ben und belästigt alte Omas vor der ehrwürdigen Westminster Abbey. Im Gegensatz zum Vorgänger ist Eure Verbrecherkarriere jedoch keine frei zu gestaltende Jagd nach Unbeliebtheitspunkten: Die Missionen sind nicht versteckt, sondern vorgegeben. Nach jedem erfüllten Auftrag kehrt Ihr zurück ins Hauptmenü, speichert den Spielstand und wendet Euch anschließend einem neuen Auftrag zu. oe



Braver Gangster: Für erfolgreiche Raubzüge gibt's ein aufmunterndes Lob.

! "GTA London 1969" gleicht dem Vorgänger technisch bis auf den letzten Ruckler. Auch spielerisch ist's sehr ähnlich, wobei Entwickler Rockstar beim Design etwas gepatzt hat. Das offene Spielkonzept (begeht beliebige Straftaten und erreicht das Dollar-Limit) von "GTA" lud zum Erforschen ein, im "1969"-Missionsstreß düst Ihr an den extrareichen Nebengassen gleichgültig vorbei. Fehler Nummer 2 ist der kindliche "Schwierigkeitsgrad" der ersten Aufträge. Wer sich als „GTA“-Profi auf die neuen Missionen freut, fühlt sich angesichts eines unbeholfen herumirrenden Cops pro Viertelstunde seinerseits ausgeraubt. Nach dieser anfänglichen Langeweile erwarten Euch extrem heftige Schießereien und Verfolgungsjagden. Nur für absolute Fans des Originals zu empfehlen.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 76%

HERSTELLER: TAKE 2
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 60 MARK
GRAFIK: 67%
SOUND: 73%

Nur mit "GTA"-CD spielbar: Bleischweres Missions-Update mit linearen Aufträgen und anfangs tölpelhaften Polizisten.

Andere Versionen
"Grand Theft Auto" testeten wir in MANIAC 1/98 mit 82% Spielspaß, Versionen für Nintendo 64 und Game Boy Color sind angekündigt.

TELEFON 05528 / 982750
Grobi's Gameshop
TELEFAX 05528 / 982762
 05528 / 982760
- Großhandel für Unterhaltungselektronik -



PSX Multitap 59,-



PSX Joypad 29,-



Link PSX 22,-



Verlängerung N64/PSX 19,-



RGB PSX 19,-



2 Meg PSX 35,-



4 Meg PSX 39,-



RGB + Audio/Video 24,-



1 Meg PSX 19,-



8 Meg PSX 45,-



1 Meg N64 29,-



Mouse PSX 39,-

NEU Rent-NEU
und Flugsimulatoren
Vermietung
Uwe Kaufel
Tel: 05522 / 74444



HF-Antennenkabel PSX/N64 39,-



Mehr Zubehör braucht keiner

Test the Best Innovation

Grobi's Gameshop, Im Steinfeld 11a, 37434 Bilsen

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller

Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad - original farbige	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (N64)	80,00
Gamebuster Deluxe (N64/PSX)	95,90
Expansion Pack (N64)	75,00
A Bug's Life (PSX)	100,00
All Star Tennis '99 (N64/PSX)	125 / 100,00
Anna Kournikova's Tennis (PSX)	90,00
Asterix (PSX)	100,00
Attack of the Saucermen (PSX)	100,00
Beetle Adventure Racing (N64)	120,00
Bloody Roar II (PSX)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSX)	100,00
Castlevania 3D (N64)	145,00
C&C: Gegenschlag (PSX)	100,00
Civilisation II (PSX)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSX)	100,00
Dark Stalkers 3 (PSX)	100,00
Dino Crisis (PSX) Juli	150,00
Driver (PSX)	100,00
Final Fantasy VII (Platinum)	50,00
F-1 World Grand Prix II (N64)	95,00
F-1 '98 (PSX)	100,00
FI-Racing Simulation 2 (N64/PSX)	120 / 100,00
FIFA Soccer '99 (N64/PSX)	120 / 95,00
Gex 3 (PSX)	100,00
Goemon 2 (N64)	140,00
G-Police 2 (PSX)	100,00
G-Police Platinum (PSX)	50,00
Grandstream Saga (PSX)	100,00
GT (Platinum)	50,00
Gun Gage (PSX)	140,00
Hard Edge (PSX)	100,00
Kansai Sacred Fist (PSX)	100,00
Legacy of Cain - Soul Reaver (PSX)	105,00
Le Mans (PSX)	100,00
Lunar, The Silver Star (PSX)	150,00
Mario Party (N64)	100,00
Metal Gear Solid (PSX)	100,00
Metal Gear 5. Premium Pack	160,00
Metal Gear 5. Lösungsbuch	35,00
Micro-Machines Turbo (N64)	100,00
Monkey Hero (PSX)	100,00
Musik (PSX)	100,00
Need for Speed IV (PSX)	100,00
NHL '99 (N64/PSX)	115 / 95,00
Omega Boost (PSX)	100,00

DVD
DVD Player, Pioneer 414, Multinorm
 1.100,00

A Bug's Life	80,00
American X	80,00
Apt Pupil	80,00
Armageddon (uncut)	80,00
At First Sight	80,00
Bridge of Chucky	80,00
I still don't know what you did	80,00
Mighty Joe Young	80,00
Rush Hour	80,00
Ronin	80,00
Star Trek Insurrection	80,00
Strangeland	80,00
Siege	80,00
X-Files	80,00
You've got e-Mail	80,00

Dreamcast.

Sega Dreamcast incl. Spannungswandler	579,00
Game Gun	90,00
RGB-Kabel	50,00
Memory Card UMS	60,00
Aero Dancing	90,00
Blue Stinger	140,00
Cart - Speed Racing	140,00
Elemental Gimmick Gear	140,00
Get Bass + Angel.	190,00
Incoming	140,00
Japan Pro Wrestling	140,00
July	140,00
King of Fighters Dream Match '99	140,00
Lenkrad	140,00
Marvel vs. Capcom	140,00
Monaco Grand Prix	140,00
Power Stone	140,00
Puyo Puyo	90,00
Psychic Force 2012	90,00
Red Line Racer	140,00
Sega Rally 2	140,00
Sonic Adventure	140,00
Tetris 4D	90,00
Tokyo Highway Battle	140,00
Virtua Fighter 3	140,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

Syphon Filter (PSX) 140,00

Parasite Eve 120,00
 Populous (PSX) 100,00
 Prince Naseem Boxing (PSX) 100,00
 Raising Lagoon (PSX) 140,00
 Rasitsu Noken (JAP) 140,00
 Rayman 2 (N64/PSX) 125 / 100,00

Rollage (PSX)	100,00
Ridge Racer 4 (PSX)	100,00
Rival School II (PSX)	140,00
R-Type Delta (PSX)	100,00
Saga Frontier (PSX)	110,00
Silent Hill (PSX)	140,00
Soulblade Platinum (PSX)	50,00
Star Wars: Rogue Squadron (N64)	120,00
Star Wars: Die dunkle Bedrohung (PSX)	105,00
Star Wars: Episode 1 Racer (PSX)	105,00
Swing (PSX)	100,00
Tekken 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider II Platinum (PSX)	50,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSX)	100,00
Turok 2 eng/dt	125 / 100,00
UEFA Champions League '98/99 (PSX)	100,00
Warzone 2100 (PSX)	100,00
WWF Attitude (N64)	115,00
Xenogears (PSX)	130,00
X-Game-Pro Boarders (PSX)	100,00
X-Ploder Pro 2.0 (PSX)	125,00
Zelda (N64)	115,00

MEGASTORE - Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

Wir akzeptieren alle Kreditkarten

Besuchen Sie unsere Web-Site
www.orderintime.com
Spiele - Cheats - Lösungen

Telefon 0711 - 2229 10-30/50

Theodor-Huss-Strasse 15 - 70174 Stuttgart (Stadtmitte)
 OIT Heilbronn - Kilian Str. 7 - (Kilian Passage) - 74072 Heilbronn (kein Versand)

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

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

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

Player Manager 99



PS Die Fußballbegeisterung in Deutschland kennt keine Grenzen: Während der Saison fiebern jedes Wochenende Millionen Fans mit ihrem Club. Mit "Player Manager 99" übernehmt Ihr die Leitung Eures Lieblingsvereins und könnt endlich mal zeigen, wie man eine Mannschaft zum Erfolg führt.

Nach der Wahl einer von vier Ligen (inklusive der deutschen) bestimmt Ihr, wie stark Euch der Computer unterstützen soll: Erneuern der Spielerverträge, Training und Stadionausbau könnt Ihr per „Ja/Nein“-Auswahl an die CPU abgeben. Die Spielsteuerung erfolgt via Pull-down-Menüs und Button-Leisten – am besten mit der Playstation-Maus. Viele Einstellmöglichkeiten bieten Raum für taktische Überlegungen: Sucht, verleiht oder verkauft Spieler, schickt Leistungsschwache zum Einzeltraining, entwickelt eigene Spieltaktiken oder informiert Euch über die Leistungsdaten der Mannschaft. Während eines Spieltages dürft Ihr das Match in verschiedenen Darstellungsarten verfolgen: "Kommentar" (Texteinblendungen), "Scanner" (Bild oben) und "Spiel sehen" (3D-Ansicht mit animierten Fußballern). Ihr könnt natürlich jederzeit Auswechslungen und Taktikänderungen vornehmen. Ein Spielstand benötigt 15 Blocks. *os*

Ein Spieltag aus der Sicht des "Scanner-Modus": Die Spieler wuseln als kleine farbige Punkte umher.



Diesen Ladebildschirm werdet Ihr Euch gut einprägen, da die meiste Zeit mit Nachladen vergeudet wird.

! "Player Manager 99" bietet einige gute Ansätze: Massig Optionen, wie ausgefeilte Trainingsstunden, Spielersuche und detaillierte Mannschaftswerte, laden zum Experimentieren ein. Auch die Menüführung im Pull-down-Stil (ähnlich wie bei einem Windows-PC) ist gut gelöst. Was den Spielspaß aber in den Keller befördert, sind die quälend langen Ladepausen: Von Spieltag zu Spieltag müßt Ihr schon mal zwei bis drei Minuten warten, bis das Programm seine Berechnungen durchgeführt hat. Zweiter Kritikpunkt: Die Spieldarstellungen. So laufen im "Kommentar"-Modus die Texteinblendungen rasend schnell an Euren Augen vorbei – Zeit zum Lesen bleibt nicht. Auch Sound fehlt fast völlig. Nur hartgesottene Manager-Fans riskieren einen Blick.

OLIVER SCHULTES



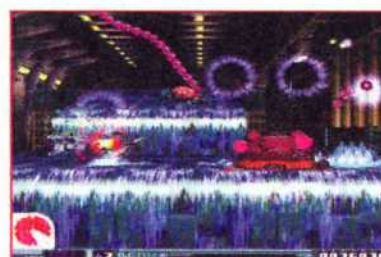
R-Type Delta



PS Mutig: Trotz aller Negativ-Propaganda („Ballerspiele kauft keiner mehr!“) veröffentliche Sony Irem's neueste Episode der legendären „R-Type“-Reihe. Anfangs schnappt Ihr Euch eines von drei Raumschiffen, die mit unterschiedlichen Waffensystemen konfiguriert wurden. Jeder Abfangjäger verfügt über einen nach vorne gerichteten Schuß, wirft Bomben ab und setzt die gefürchtete Delta-"No Survivors"-Waffe ein. Letztere steht jedoch nur zur Verfügung, wenn Ihr zuvor genügend Energie gesammelt habt. Dies wiederum gelingt Euch mit dem allseits beliebten Satelliten, den Ihr an Euren Raumer koppelt und strategisch als Schutzschild sowie Waffe einsetzt. Auf Knopfdruck wird er abgelöst und ballert selbständig auf die Gegner. Natürlich peppt Ihr Eurer Schiff mit mächtigen Extras auf, die in den sieben großen Levels parat liegen. Meistens scrollt das Alien-Szenario von rechts nach links; allerdings taucht Ihr schon mal einen vertikalen Schacht hinab oder umrundet einen tapsigen Mega-Mech – nette Hommage an das Riesen-Raumschiff des Original-"R-Type". Die PAL-Version kommt ohne Balken aus; lediglich die Historie der Japan-Fassung ist verschwunden. *mg*

Muster von Mowin, Tel: 0821/3490226

Die Statusanzeige ist anders: Bei der PAL-Version scheint der Hintergrund nicht durch.



Liebvolle Spezialeffekte wie dieser Wasserfall machen das Action-Inferno absolut sehenswert.

So müssen Klassiker-Updates aussehen: Während sich das „R-Type“-Original heute noch so prächtig spielt wie vor zehn Jahren, haben die Entwickler bei der neuen „Delta“-Variante sogar zugelegt. Basis der Faszination ist das perfekt ausgeklügelte Leveldesign in sieben Akten – schwer, aber meist fair und lernbar. Gigantische Special-FX verschmelzen mit liebevoll inszenierten Soundeffekten (Stereoanlage!) zu einer Actionschlacht ohnegleichen: Schüsse, Gegner, 3D-Überraschungen, Extras und Delta-Urknall lassen Euch die Umwelt vergessen und vollends in die Alien-Welt eintauchen – ganz ohne VR-Helm. Nicht zuletzt die neuen taktischen Facetten des Satelliten machen „R-Type Delta“ zu meinem aktuellen Lieblings-Ballerspiel – unbedingt zugreifen!

MARTIN GAKSCH



SPIELSPASS 41%

HERSTELLER: ANCO

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 36% SOUND: 20%

Langweiliger Fußballmanager mit tonnenweise Einstellmöglichkeiten und den längsten Ladezeiten der Playstation-Geschichte.

SPIELSPASS 86%

HERSTELLER: IREM

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 82% SOUND: 80%

Nahezu perfekter Shooter mit Adrenalin-Garantie: Spielerisch in der Tradition von „R-Type“, optisch mit grandiosen 3D-Effekten.

Mega Man X4



Auf dem Kriegszug beschießt Ihr die Geschütze und rettet Euch von entgleisenden Waggons

PS Für seine vorerst letzte Schlacht gegen Mega Man hat sich Blech-Bösewicht Sigma beim PAL-Release fast zwei Jahre Zeit gelassen: Acht Spinnen-, Drachen- und Köttermechs warten in ihren gut mit Geschütztürmen, Laserbarrieren und Helmchenmonster bewachten Techno-, Zug- und Dschungellevels auf einen schieß- und hüpfwütigen Helden. Zur Wahl stehen Mega Man und sein Schwert-schwingender Kollege Zero. Wie gewohnt nehmt Ihr den Obermotzen im Duell die Waffen ab und klopft schließlich stinksauer und bis unter die Zähne bewaffnet

Andere Versionen
Die japanische Saturn-Version "Rockman X4" testeten wir in MANIAC 10/97 mit 77% Spielspaß.

bei Sigma ans Burgtor. Baller- und Hüpfsequenzen liegen dabei auf bewährtem Capcom-Niveau, Cyber-Motorrad und Mechanzug sorgen für dezente Abwechslung im "Mega Man"-Universum: Kenner der Serie werden leider nicht viel Neues entdecken, während jungfräuliche Capcom-Hüpfer ein spannendes und anspruchsvolles Jump'n'Shoot-Abenteuer mit fordernden Synthie-Rhythmen, monströsen Special-FX und ausgefeiltem Design genießen. Trotz der langen Überseereise kann es Mega Man immer noch locker mit seinen Bitmap-Kollegen aufnehmen. *oe*

SPIELSPASS 77%	
HERSTELLER CAPCOM	
SYSTEM PLAYSTATION	
ZIRKA-PREIS 100 MARK	
GRAFIK 75%	SOUND 70%
Sigma gibt nicht auf: Spektakuläres 2D-Jump'n'Shoot mit eingestreuten Polygon-FX nach bewährtem Strickmuster. Leider gibt's kaum Neuerungen.	

Trap Runner



Explosive Stimmung: Der Spieler oben wird von der Druckwelle einer Mine niedergeschmettert.

PS „Bomberman“ läßt grüßen: Die „Trap Runner“-Agenten hetzen sich unter Einsatz explosiver Waffen durch unübersichtliche 3D-Labyrinth. Die zwölf Schauplätze der Bombenhatz reichen von U-Boot-Docks bis hin zu Flughäfen. Egal ob im Ein- oder Zweispieler-Modus, es treten immer zwei Kontrahenten via Split-screen gegeneinander an. Ausgerüstet mit fernzündbaren Sprengsätzen, Minen oder anderem Gerät, versucht Ihr Euren Widersacher zur Strecke zu bringen. Vom Feind gelegte Fallen entdeckt und entschärft Ihr mit gezieltem Tastendruck.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Die Import-Version wurde in der MANIAC-Ausgabe 11/98 unter dem Namen "Trap Gunner" getestet.

Waffengeneratoren erzeugen Extras zum Aufsammeln, u.a. zielsuchende Raketen und Schilde. Fortgeschrittene Spieler versuchen den Gegner mit explosiven Combos auszuschalten. Ein Radar hilft Euch bei der Orientierung und beim Auffinden des Widersachers. "Trap Runner" mangelt es an Spielbarkeit: Die Charaktere bewegen sich schwerfällig und ungenau durch die Kampfarenen – packende Action-Duelle sind selten. Abgehackte Animationen und die eintönige Hintergrundmusik nerven. Positiv: Die Explosionseffekte wurden gut in Szene gesetzt. *os*

SPIELSPASS 54%	
HERSTELLER ATLUS	
SYSTEM PLAYSTATION	
ZIRKA-PREIS 100 MARK	
GRAFIK 52%	SOUND 43%
„Bomberman“ in scrollenden 3D-Labyrinth: Zu zweit spannender als alleine, aber träge Steuerung und sparsame Animation schmälern den Spielspaß.	

good vibrations ...



Das offizielle „Tekken 3“-Buch
Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM

Dual Force™ PSX-Lenkrad

Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual-Shock™“-Unterstützung. 8 Aktionstasten, digitale Fingertip-Rennschaltung, Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock“-Feature.



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 35-39 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



G64 Controller
Die ergonomischen N64-Joypads mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf Designs.

Preissenkung
Unverb. Preisempf.
49,95 DM



Preissenkung
Unverb. Preisempf.
139,95 DM



G64 Lenkrad mit Rumble-Technik

- Das neue analoge N64- Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
- Benötigt keine Batterien • Digitale Fingertip-Schaltung • Analoges Gas- und Bremspedal • Ergonomisches Design

Unverb. Preisempf.
139,95 DM

The Glove

Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation!
Unverb. Preisempf.
129,95 DM





Star Wars Episode 1: Racer

Die Präsentation

von "Racer" ist für N64-Verhältnisse üppig: Ihr seht zwar keine digitalisierten Szenen aus dem Film, erlebt dafür aber ein rasantes Echtzeit-Intro und opulent insze-



nierte Siegesfeiern. Auch Menübildschirme wie der Laden des fliegenden Händlers Watto sind animiert und mit humorvollen Sprachsamples (in englischer Sprache mit Alien-Dialekt) garniert. Höhnische oder verärgerte Kommentare Eurer Kontrahenten hört Ihr auch während des Rennens, dazu das Dröhnen der Triebwerke - 1:1 aus dem Film! Anfangs der letzten Rennrunde untermalen dramatische Klänge von Star-Wars-Komponist John Williams Euer Finish, auch in Intro und Menüs genießt Ihr seine Musik.



Lobenswert: Auch bei mehreren Gegnern im Blickfeld bleibt die Grafik flüssig.



Übung macht den Meister: Erst wenn Ihr das Flugverhalten Eures Podracers kennt, solltet Ihr in die Cockpit-Perspektive schalten.



Ein Land im Star-Wars-Fieber: Seit Mitte Mai lockt "Episode 1: The Phantom Menace" die Massen in die amerikanischen Kinos, deutsche Sternenkrieg-Fans müssen sich noch bis zum 19. August gedulden. Das erste von zwei Spielen zum Filmereignis des Jahres gibt's dafür schon jetzt - auch in "Good slow Germany"!

Eine rasante Anfangsszene des Films liefert den Story-Hintergrund für "Star Wars Episode 1: Racer": Anakin Skywalker, Darth Vader in jungen Jahren, nimmt auf seinem Heimatplaneten Tatooine an einem Rennen der "Podracer"-Liga teil. Diese wird seit Urgedenken von außerirdischen Piloten dominiert, die in den engen Cockpits Platz finden und mit ihren verschrumpelten Fingern die Flitzer geschickt durch enge Kurven steuern. Doch nun werden die Profis vom mutigen Anakin herausgefordert. Ob mit Erfolg, seht Ihr im Kino! Im Vergleich zur Architektur eines Podracers wirkt ein heutiger Formel-1-Flitzer wie ein Trabbi Classic: Das Cockpit des futuristischen Gleiters ist über flexible Stahlseile mit zwei mächtigen Raketenantrieben verbunden. Diese wiederum werden an der Spitze von einem Energiefeld zusammengehalten, welches gleichzeitig für einen Vakuumteppich unterhalb Eures Gefährtes sorgt. Dadurch spürt Ihr trotz Bodenabstand jede Unebenheit.

Gesteuert wird mit seitlichen Lenkklappen, die ohne Verzögerung auf das Kommando des Piloten reagieren. Zum leichten Bremsen drückt Ihr den Analogstick nach hinten und verschlechtert so die Aerodynamik. Umgekehrt bewirkt ein Druck nach vorn eine Beschleunigung, außerdem wird dadurch Turboenergie aufgeladen. Aktiviert Ihr nun



Sightseeing: Markante Gebilde wie diese riesige Statue seht Ihr während der Rennen zuhauf.

den Booster, wird aus einem pfeilschnellen Gleiter ein Höllengeschöß! Mit mehr als 800 km/h rast Ihr über die Piste - haltet das Joypad gut fest! Dem Gott aller Rennboliden-Konstrukteure sei's gedankt, daß Euer Podracer zwei breite Bremsklappen an Bord hat, mit denen Ihr ruckzuck Eure Geschwindigkeit halbiert. Superenge Kurven und schmale Spalten durchquert Ihr mit einem besonders gewagten Manöver: Via C-Tasten

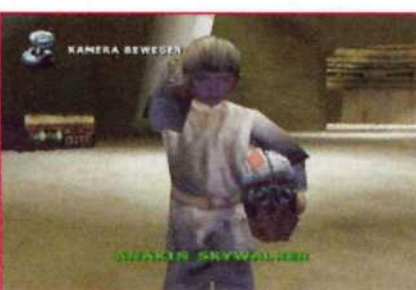
kippt Ihr Euren Racer so stark nach links oder rechts, daß sich die Triebwerke plötzlich über und unter Euch befinden. Besonders in der Cockpit- bzw. Ego-Perspektive ein beeindruckendes Gefühl! Damit Ihr Euch vor dem versammelten interstellaren Publikum nicht blamiert, übt Ihr fleißig im Trainingsmodus, bevor Ihr Euch ins Turnier wagt. Hier verteidigt

Ihr als Anakin Skywalker die Ehre der humanoiden Rasse oder saust in der glitschigen Haut eines von über 20 Aliens über die Piste. Ihr beginnt Eure Karriere in der untersten



Heimvorteil: Einige Rennen finden auf Anakin Skywalkers Heimatplanet Tatooine statt.

von vier Rennklassen und schaltet durch Plazierungen unter den ersten vier weitere der insgesamt 25 Strecken auf acht Planeten frei. Habt Ihr auch in der Oberliga Eure elf Gegner düpiert, dürft Ihr alle Pisten spiegelverkehrt durchqueren - auf ein Neues!



Bei frei dreh- und zoombarer Kamera nehmt Ihr in der Werkshalle Euren geparkten Podracer in Augenschein. Ihr schaut Euch Cockpit und Triebwerke an - und duckt Euch, wenn in diesem Moment ein Triebwerkstest durchgeführt wird. Der stolze Pilot steht ungeduldig daneben.



Hindernisse wie dieser Laserstrahl, der kurzerhand einen riesigen Gesteinsbrocken spaltet, sind an der Tagesordnung.

Im Zweispieler-Modus haben die Computergegner Pause, zu viert dürft Ihr leider nicht antreten.

Vor dem Turnier entscheidet Ihr Euch für einen Piloten und vergleicht die Leistungsdaten seines Podracers mit Euren persönlichen Fahrvorlieben. Legt Ihr besonderen Wert auf die Kurvenlage, benötigt Ihr eine rasche Beschleunigung. Oder ist Euch eine gute Kühlung besonders wichtig? Letzteren Aspekt solltet Ihr nicht unterschätzen, der ständige Turboeinsatz führt schnell zur Überhitzung Eurer Triebwerke – und die sorgen in beschädigtem Zustand nicht mehr für maximale Leistung. Andere Einflüsse setzen den Raketenmotoren ebenfalls zu: Streift Ihr die Wand oder rammt Ihr einen robusten Kontrahenten, blinkt Eure Schadensanzeige ebenso auf wie bei einer unsanften Landung nach weiten Sprüngen. Damit sich Euer Podracer nicht in Rauch auflöst und Ihr wertvolle Sekunden verliert, solltet Ihr rechtzeitig eine Reparatur einleiten. Zu diesem Zweck habt Ihr Mechaniker-Droiden an Bord, die auf Knopfdruck während des Rennens ihrer Arbeit nachgehen. Weil Ihr dadurch langsamer werdet, solltet Ihr Reparaturen nicht gerade am Anfang einer langen Geraden beginnen.

Auch im Rennzirkus der Zukunft geht's um viel Ehre – und noch viel mehr Geld. Gut, daß Ihr dank eines Verbündeten im Rennkomitee Einfluß auf die Prämienvergabe nehmen könnt. So entscheidet Ihr vor jedem Rennen, ob der Sieger das komplette Preisgeld, überproportional



Genießt Eure letzten Sekunden Bodenkontakt. In wenigen Augenblicken schnellen Triebwerke und Cockpit nach vorn!

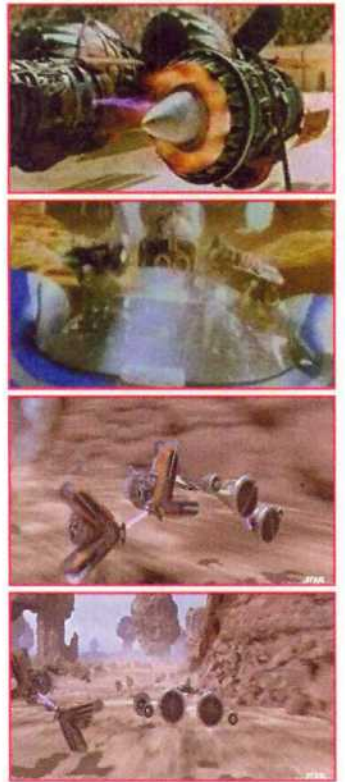
viel oder nur ein bißchen mehr als der Zweit-, Dritt- und Viertplatzierte bekommen soll. Seid Ihr also knapp bei Kasse, übt Ihr im Trainings-Modus fleißig die nächste Strecke und streicht als Sieger beim anschließenden Rennen das ganze Preisgeld ein. Dieses investiert Ihr beim fliegenden Händler Watto in neue

Ausrüstungsteile. Eine moderne "Schubspule" erhöht Euer Tempo, ein "PCX Injektor" sorgt für bessere Beschleunigung und ein "Vectro-Jet" verbessert Eure Kurvenlage. Könnt Ihr Euch den Luxus nicht leisten, sucht Ihr auf dem Schrottplatz nach Schnäppchen. Die acht Planeten, auf denen Ihr Eure Brems- und Treibstoffspuren hinterläßt, sind Locations aus den Star-Wars-Filmen nachempfunden. Anakins Heimatplanet Tatooine ist mit sandigem Untergrund und Felsmassiven genauso dabei wie die Wasserwelt Aquilares. Abwechslungsreich sind aber nicht nur Umgebung, sondern auch Verlauf der ungewöhnlich langen Strecken. Abkürzungen und Alternativpassagen laden zum Erforschen ein, bewegliche Objekte wie sich öffnende und schließende Schleusen sowie einstürzende Steintürme machen die Pisten lebendig. Neugierige Meeresbewohner an den Scheiben eines Unterwassertunnels verstärken diesen Eindruck ebenso wie ein umherkreisender Riesenvogel oder ein stählerner Bergbauroboter, der am Rande der Strecke seiner monotonen Arbeit nachgeht.

"Star Wars Episode 1: Racer" läuft standardmäßig in niedriger Auflösung, läßt sich mit Expansion-Pak aber auch in Highres genießen. Unsere Bilder stammen alle von der Highres-Version. ts

Der Film

„Star Wars Episode 1: The Phantom Menace“ lief erst nach Redaktionsschluß in amerikanischen Lichtspielhäusern an. So können wir nur spekulieren, wie „supergenial“ das George-Lucas-Werk wirklich ist. Mit sechs Trailern baute Lucasfilm den Spannungsbogen in den letzten Monaten kon-



tinuierlich auf und präsentierte darin den Star-Wars-Fans auch Bilder aus dem Podracer-Rennen.

Kompliment an Lucasarts: Derart opulente Strecken hätte ich dem N64 nach Negativ-Beispielen wie "F-Zero X" oder "XG 2" niemals zugetraut. Die Detailfülle und künstlerische Qualität der acht Umgebungen sucht ihresgleichen - zumal die unvermeidliche Nebelwand weit entfernt ist und die Grafik nur im Zweispieler-Modus gelegentlich ruckelt. Neben den Kursen besitzen auch die Podracer mit ihrer gelenkigen und zugleich bulligen Architektur genügend Schauwert, um Eure Freunde um die Glotze zu scharen. Doch erst mit dem Joypad in der Hand erkennt Ihr hinter der pompösen Fassade auch ein durchdachtes und ungemein motivierendes Rennspiel, das mit 20 Gefährten und 25 Kursen so viel Abwechslung bietet wie kein Genre-Konkurrent: Steuerung, Streckendesign, Gegner-Verhalten - alles paßt zusammen!



THOMAS SZEDLAK



Geduldig: Der Arbeitsroboter an der Seite läßt sich auch von vorbeihuschenden Podracern nicht stören.



Ihr bestimmt auch die Flughöhe Eures Gleiters – in dieser gravitationsfreien aber gesteinsbeladenen Röhre von Vorteil!

85%

SPIELSPASS

BIT 256
 RAM-PAK
 D

STAR WARS
EPISODE I
RACER

HERSTELLER
LUCASARTS

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA-PREIS
120 MARK

GRAFIK	SOUND
88%	75%

Formel 1 im Star-Wars-Universum:
Als Anakin oder Alien manövriert
Ihr exklusive Rennleiter über 25
grandiose Strecken!

Blood Lines



PS In der nahen Zukunft ist die Einheitskultur oberstes Gebot: Jede Form von Wettbewerben, die Individualismus fördern, ist streng verboten. Die Jugend lässt sich aber davon nicht abhalten und entwickelt kurzerhand einen neuen Untergrundsport: Die "Blood Lines"-Turniere sind geboren. Um ein Duell zu gewinnen, müßt Ihr in der Arena die Mehrzahl aller dort verteilten Lichtsignale so einstellen, daß sie in Eurer Farbe leuchten. Das geschieht durch einfaches Berühren, hat aber einen Haken: Zu Beginn einer Runde müßt Ihr Euch möglichst schnell das "Recht" zur Aktivierung der Lichter sichern, nur ein Teilnehmer kann es besitzen. Eure Gegner wiederum tun alles dafür, um Euch diesen Vorteil notfalls mit roher Gewalt wieder abzunehmen. Euch bleibt nur die Flucht nach vorne oder der Griff zu den Extras, um Euch zu verteidigen: Mit einem Teleporter beamt Ihr Euch aus den Klauen eines Angreifers oder haltet die Gegner mit Minen und Lasern auf Distanz. Jeder der elf Teilnehmer hat zudem eine spezielle Fähigkeit wie einen besonders heftigen Schlag oder einen kurzen Turbosprint. Insgesamt 33 bildschirmgroße Arenen liegen in den verschiedenen Spielmodi vor Euch: Neben "Arcade", bei dem Ihr gegen immer stärkere Kontrahenten antretet, gibt es Turniere im K.O.-System sowie den Vierspieler-Kampf: Hier prügeln sich gleich zwei Paare um die begehrten Lichter. *us*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226

Übersicht ist für Weicheier: Echten "Blood Lines"-Kriegern machen auch Mikroansichten nichts aus.



! Auf dem Papier hört sich "Blood Lines" mit seiner Mischung aus Geschicklichkeit und Prügelei vielversprechend an, doch die Umsetzung läßt einiges vermissen. Optisch wird außer netten Explosionseffekten nur Durchschnitt geboten, dafür paßt die treibende Technomusik ordentlich zum Geschehen. Im Spiel selbst regiert die pure Hektik: Während Ihr mit der Steuerung kämpft, räumen die Computergegner im Handumdrehen alle Lichter ab oder erwischen Euch zielstrebig. Spielt Ihr mit Freunden, wird dieses Manko durch ein anderes ersetzt: Um alle Kämpfer im Blickfeld zu halten, zoomt die Kamera weit hinaus. Statt die Übersicht zu behalten, findet Ihr so in den komplizierten Arenen Eure winzigen Figuren erst recht nicht mehr - Spielspaß kommt dabei selten auf.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 48%

HERSTELLER: SONY
 SYSTEM: PLAYSTATION
 ZIRKA-PREIS: 90 MARK
 GRAFIK: 55% SOUND: 61%

Futuristisches "Hasch mich", das am spielerischen Chaos scheitert: Hektik und mangelnde Übersicht vermiesen den Spaß.

Andere Versionen: Umsetzungen sind nicht geplant

Dreams



PS In Cryos 3D-Jump'n'Run "Dreams" verkörpert Ihr nicht eine, sondern gleich drei Fantasiegestalten, die im verwunschenen Reich der Träume für friedliche Nachtgedanken sorgen sollen. Ihr bewegt Euch durch 16 Plattform-Level, die meist frei begehbar sind, teilweise den Weg aber auch gezielt vorgeben und nur seitlich scrollen.

Plattformen überall: Wo gehüpft wird im Sekundentakt, ist der Spielspaß ganz schnell abgesackt!



Amateurhaft: Der blaue Farbkleck im Hintergrund soll einen Eurer Gegner darstellen.

Nach dem Sprung in eine Traumwelt unterrichtet Euch ein Heinzelmännchen über Eure Aufgabe. Dann schreitet Ihr voran und werdet in regelmäßigen Abständen durch das schrille Klingeln eines Weckers an die Möglichkeit zur Seelenwanderung in einen der beiden anderen Charaktere erinnert. Steht Euch z.B. eine Gruppe übler Gesellen gegenüber, verwandelt Ihr Euch in einen muskelbepackten Riesen, der die Bösewichte im Dutzend umhaut. Für Sprungsequenzen über zahlreiche Plattformen ist Euer dickes Alter Ego allerdings weniger geeignet, eine leichtbekleidete Polygon-Akrobatin schon eher. Also 'rein in ihren Körper und 'rüber über den Abgrund. Neben roher Gewalt nutzt Ihr zur Gegenwehr auch die Kunst der Zauberei. Mit dem nötigen Mana im spirituellen Rucksack feuert Ihr Blitze oder verwandelt Euren Gegner in eine Statue. Doch Vorsicht, verpraßt nicht Euer ganzes Mana: Manche Ebene erreicht Ihr nur mit einer Flugeinlage, die ebenfalls Euren magischen Energievorrat schrumpfen läßt. Zum Glück liegen überall Gegenstände herum, die Euch zusätzliches Mana verschaffen. *ts*

! "Dreams" ist ein Sammelsurium aus ausgelutschten Hüpfspielideen und wirkt wie ein Werk von unbegabten Hobby-Programmierern. Vor allem die ungenaue Steuerung läßt in Verbindung mit einem fast unsichtbaren Schatten Sprungsequenzen über mehrere Plattformen zur Frustrafalle werden. Das Leveldesign ist darüberhinaus derart primitiv, daß man fast nicht mehr auf die dilettantische Optik achtet: Die aus wenigen Polygonen zusammengesetzten Charaktere sind eckig und schlecht animiert, die Umgebung eintönig und häßlich. Die Gegner sehen gar noch übler aus und verfügen definitiv über kein virtuelles Hirn - mit wedelnden Armen laufen sie auf Euch zu und lassen sich mit scheinbarer Wonne verprügeln. Dazu kommen Logikmängel wie unendliche Leben ab Level 2.



THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 35%

HERSTELLER: CRYO
 SYSTEM: PLAYSTATION
 ZIRKA-PREIS: 100 MARK
 GRAFIK: 37% SOUND: 43%

Mieses 3D-Gehopse: Lächerliche Optik, ungenaue Steuerung und ein katastrophales Leveldesign machen "Dreams" zum Alptraum!

Andere Versionen: Eine PC-Version ist bereits erschienen. Weitere Konsolen-Umsetzungen sind nicht geplant.

MANIAC

8799

Anzeigenschluß:
2.6.99

Druckunterlagen:
9.6.99

erscheint am:
7. Juli

KONTAKT 1
Andreas Knauf
08233/7401-12
Anzeigenleitung

KONTAKT 2
Axel Chalupsky
040/5237196
Anzeigenvertretung



verkaufte

Auflage:

61.092
Exemplare

Dreamcast jap. incl. 569,90
Spannungswandler
RGB Kabel **54,90**
Joypad **69,90 DM**
Memory Card VMS **59,90**
Arcade Stick / Lenkrad je **129,90**
Blue Stinger / Incoming / Psychic Force / Puyo Puyo
House o.t. Dead 2 / Sega Rally 2 / Climax Landers
Marvel vs. Capcom / Buggy Heat / Virtua Fighter 3
Power Stone / Sonic Adventure

Dreamcast Games s.o. je **129,90**
3DO FZ-1 d.+ 2 Pads + 8 Games für **299,90 DM**
MD 50/60 h.+ Pad + Joyboard + 12 Games **279,90 DM**
Turbo Graf us.+ Pad + 4 Games **159,90 DM**
Kaufe Neo Geo CD+ Board+ Pad+ Games n.Vereinb.

Playstation + Dualshock 235,90
RGB Kabel **19,95**
Memory Card Org. **24,90**
Dualshockpad Org. **59,90**
Joypad Org. **29,95**
Lenkrad Jordan GP incl. Rumble **139,90**
Metal Gear Solid / Ridge Racer 4 / KKND 2
Breath of Fire 3 / Civilisation 2 / Gex 3
Medi Evil / Heart of Darkness / Tekken 3
Rayman 2 / Odd World 2 / Silent Hill
NBA Live 99 / Gran Turismo / Hard Edge
Crash Bandicoot 3 / Guardians Crusade
Kensei Sacred Fist / Tomb Raider 3 / NHL 99

Playstation Games s.o. je **94,90**
Le Mans 24 / Tales of Destiny je **129,90**
Ultra 64 + Mario 235,90
Memory Card org. **34,90**
Rumble Pack org. **34,90**
Joypad **54,90**
Castelvania 3D **129,90**
Zelda **104,95** / Mario Party **89,95**
Turok 2 engl. Uncut / deutsch **99,90 / 89,90**
PC Spiele Diablo 2 a.A.
Dune 2000 / Silver / Heroes 3
Baldurs Gate/Lands 3 je **69,90**
Starcraft Exp. **39,90**
noch viel mehr Angebote. Spiele
zu den jew. Konsolen + PC Tel.:0821/5677758
Funversand Mo.-Fr. 10-20 Uhr Fax:0821/5677753
Sa. 10-18 Uhr

robby rob shop Berlin

Playstation Nintendo64 Dreamcast PC-CDROM



Dreamcast 589,00

Aero Dancing	99,00	Monaco Grand Prix	129,00
Buggy Heat	129,00	Power Stone	129,00
Blue Stinger	119,00	Psychic Force	99,00
Get Bass incl. Angel	199,00	Red Line Racer	129,00
House of the Dead 2 incl. Gun	199,00	Sega Rally 2	129,00
Incoming	129,00	Sonic Adventure	129,00
Marvel vs. Capcom	129,00	Virtua Fighter 3tb	119,00

Playstation

Playstation Dual Shock	239,00	Sports Car GT	85,00
Asterix	85,00	Tai Fu	85,00
Driver	89,00	Tekken 3	85,00
Dungeon Keeper 2	89,00	Test Drive 5	85,00
Fifa 99	85,00	Toca 2	85,00
Gex 3	85,00		
Granstream Saga	85,00	Nintendo64	
Gran Turismo 2	89,00	Banjo Kazooie	89,00
Hard Edge	85,00	Beetle Adv. Rac.	99,00
KKND	85,00	Fifa 99	95,00
Metal Gear Solid	89,00	Gex	99,00
Monster Seed	85,00	Mario Party	99,00
Need for Speed IV	85,00	South Park	99,00
Populous 3	85,00	Turok 2 engl.	99,00
Ridge Race Type 4	85,00	Vigilante 8	99,00
Rugrats	85,00	Zelda	99,00
Shanghai True Valor	85,00		

Zubehör

		Dreamcast	
		VMS Memory	79,00
		Controller	79,00
		RGB-Kabel	39,00
		Lightgun	89,00
		VGA-Box	179,00
		Playstation	
		Controller	15,00
		Controller DS	35,00
		Mem. Card 1M	19,00
		Mem. Card 8M	39,00

WWW.ROBY-ROB-SHOP.DE

Dahlmannstr. 1A - 10629 Berlin

Tel. 030 / 327 01 956 Fax: 030 / 324 9663

ZAPP

G•A•M•E•S

NINTENDO.64



A. THIELEN · KARTHÄUSER STR. 13 · 55116 MAINZ

>> WWW.ZAPPGAMES.COM <<



JETZT LIEFERBAR: SEGA DREAMCAST



DREAMCAST

SEVENTH CROSS	149,80
INCOMING	149,80
SONIC ADVENTURE	149,80
TETRIS 4D	149,80
SENGOKU TURB	149,80
SEGA RALLY 2	149,80
SPEED RACING	149,00
EVOLUTION	149,80
MONACA GP	I.V.
(RACING SIMUL. 2)	
POWERSTONE	I.V.
BLUE STINGER	I.V.
MARVEL VS CAPCOM	I.V.
KONSOLE	899,00
INKL. RGB & 110V	
VMS	79,80
PAD	89,80
ARCADE STICK	149,80
RACING WHEEL	219,80

VGA BOX	179,80
PURU PURU PACK	79,80
S-VHS KABEL	79,80
MODEM INKL.	119,80
SOFTW.+ANLEITUNG	

PLAYSTATION

WILD ARMS	89,80
METAL GEAR SOLID	99,80
DEVIL DICE	89,80
POPULOUS 3	99,80
AKUJI	I.V.
RIDGE RACER TYPE 4	I.V.
UND VIELES MEHR!	

NEO•GEO

SAMURAI SPIRITS	89,80
POCKET	
KING OF FIGHTERS	119,80
STARSHOT	139,80

☎ 06131/23 04 92

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Puma Street Soccer



PS "Street Soccer" ist ein Hinterhofabteiler der guten alten Fußballsimulation und wurde vom Sportartikelriesen Puma zum neuen Trend ausgerufen: Pro Team nur drei Feldspieler und ein Torwart auf dem Platz, eine Bande hält den Ball im Spiel und garantiert flotte Aktionen.

32 Nationalmannschaften stehen Euch zur Wahl. Neben einem Freundschaftsspiel mit acht menschlichen Akteuren und einem Elfmeterduell, könnt Ihr eine Liga oder einen Pokal ausspielen. Das Ganze findet an fünf Spielorten statt, wie am Hafenspier oder dem Rollfeld eines Flughafens. Krönung ist jedoch die WM: Kämpft Euch durch die Gruppenspiele bis in's Finale, um den Titel zu erringen. Seid Ihr erfolgreich, fordern Euch gelegentlich echte Stars wie Jay Jay Okocha zu einem Match: Wer das Duell gewinnt, darf den Kicker in seine Mannschaft aufnehmen. Auch versteckte Spielfelder warten auf ihre Entdeckung. Die Steuerung erlaubt Euch neben Standardaktionen kleine Fußballtricks wie Doppelpaß und Flugkopfball, mit der L2-Taste schaltet Ihr jederzeit zwischen drei Taktiken um. Habt Ihr den Ball mehrmals Richtung Tor geschlagen, füllt sich Eure "Super"-Leiste und erlaubt drei besonders effektive Schüsse. *us*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226

Alles auf den Ball: Meistens türmen sich die Spieler rund um die "D-Zone" des Torwarts.

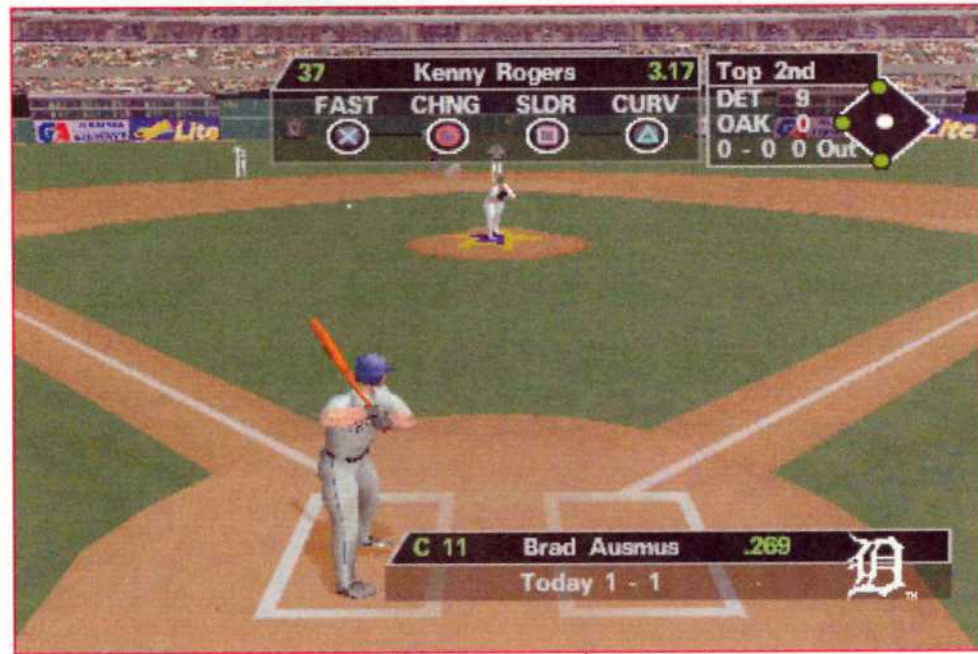


"Puma Street Soccer" ist ein lobenswerter Versuch, statt noch einem "FIFA"-Clone ein etwas anderes Fußballspiel zu schaffen. Leider springt der Funke dabei nicht über: Trotz knackigem Intro und dem Reiz, versteckte Spieler und Spielfelder zu finden, bleiben Präsentation, Optik und der unauffällige Sound bieder. Auf dem Spielfeld offenbaren sich die größten Schwächen: Die kleinen Tore trifft Ihr scheinbar nur zufällig, kräftigere Schüsse fliegen fast immer nur über die Bande hinaus. Paßkombinationen und taktische Spielzüge gelingen Euch auf dem kleinen Spielfeld wegen der wenig sinnvoll herumwandelnden Mitspieler nur selten. "Puma Street Soccer" ist kein Abstiegs kandidat, Konsolenkicker greifen trotzdem besser zur neuesten "FIFA"- oder "ISS"-Episode.

ULRICH STEPPBERGER



Triple Play 2000



PS Passend zum Deutschland-Debüt wurde das neueste "Triple Play"-Sequel auf Einsteigerfreundlichkeit getrimmt: Im einfachsten von drei Schwierigkeitsgraden trifft Ihr nun fast jeden Ball, die CPU-Catcher wiederum greifen gelegentlich daneben. Das Basenrunning organisiert Ihr jetzt entweder manuell, halb- oder vollautomatisch. Ihr lauft mit einem von 30 MLB- sowie zwei Allstar-Teams zu Freundschaftsspiel, Playoffs sowie einer kompletten Saison auf's Feld oder bestreitet den "Homerun Challenge Mode", in dem Euch nur die begehrten Homeruns Punkte einbringen. Als Pitcher wählt Ihr aus vier Wurfvarianten und legt die Richtung fest. Auch ob der Ball innerhalb ("Strike") oder außerhalb ("Ball") des Schlagfeldes ankommen soll, entscheidet Ihr schon vor dem Wurf. Haltet Ihr selbst den Schläger in Händen, spielt Ihr einen Normal-, Power-, oder "Bunt"-Ball (Stoppball). Mit dem Steuerkreuz beeinflusst Ihr Richtung und Höhe, Anfänger schalten einen Hilfs-Cursor zu. Im Saison-Modus betätigt Ihr Euch zudem als Teammanager und seid für Drafts und Talentsuche zuständig. Eigene Spieler dürft Ihr ebenfalls erstellen. Kommentiert werden Eure Aktionen von zwei professionellen US-Sprechern. *ts*

MLB-Profis am Werk: Jeder Pitcher beherrscht vier Wurfvarianten. Unten seht Ihr einen Batter beim Schuheputzen.



Toll: Der flexible Schwierigkeitsgrad macht die kompetente "Triple Play"-Serie jetzt auch für Baseball-Anfänger interessant. Als "Rookie" erlernt Ihr rudimentäre Steuerungselemente (Schlagen und Werfen); erst bei entsprechender Erfahrung kontrolliert Ihr dann auch Euer "Basenrunning". In der höchsten Spielstufe reift Ihr vollends zum MLB-Profi - die Cleverness Eurer CPU-Widersacher, die mit Finten und taktischer Finesse agieren, läßt Euch keine andere Wahl. Grafisch werden EA-typische Stärken und Schwächen offenbart: Einer detailreichen und dynamischen Midres-Optik (512x256 Pixel) steht ein ruckliges Scrolling gegenüber, das sich durch Trägheitsempfinden auch auf die Steuerung auswirkt. Dagegen sind Kommentar, Spielmodi- und Optionsvielfalt fast perfekt.

THOMAS SZEDLAK



SPIELSPASS 49%

HERSTELLER: SUNSOFT
 SYSTEM: PLAYSTATION
 ZIRKA-PREIS: 100 MARK
 GRAFIK: 52% SOUND: 45%

Durchschnittliches Straßenfußball mit Hang zur Simpelkeit: Lobenswerte Idee und Extras, aber spielerisch nur zweitklassig.

Andere Versionen — Umsetzungen sind nicht geplant.

SPIELSPASS 83%

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
 SYSTEM: PLAYSTATION
 ZIRKA-PREIS: 100 MARK
 GRAFIK: 79% SOUND: 74%

Zugängliche Baseball-Perle: Dank flexibler Steuerung, toller Atmosphäre und schmucker Optik der Konkurrenz einen Homerun voraus.

Andere Versionen — Eine N64-Version ist in den USA erschienen, die Veröffentlichung in Deutschland nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 5/98 mit 85% Spielspaß getestet (Abwertung auf 82%).

Charlie Blast's Territory



Nichts wie weg: Wenn die Kettenreaktion hochgeht, solltet Ihr an einen sicheren Ort flüchten.

Zünder, Hindernisse wie Steinquadern und bewegliche Plattformen werden bestiegen, übersprungen oder verschoben. Den Puzzle-Modus ergänzen zwei schlappe "Bomberman"-Mehrspielervarianten. Spartanische 3D-Optik, trockene Präsentation (nicht mal ein Vorspann) und gelangweiltes Hintergrundgetrommel: In Punkto Spieliefe sind selbst frühe Game-Boy-Knobeleyen wie "Amazing Tater" dem unbeholfenen Charlie haushoch überlegen. *oe*

N64 Während PAL-Spieler Monate auf die Umsetzung von Perlen wie "1080°" warten, erscheinen weniger bedeutende Spiele ohne Verzögerung: In "Charlie Blast's Territory" watschelt Ihr mit einem übergewichtigen Hilfsarbeiter feldweise über Eis-, Wüsten- und Blumeninseln. In jeder Welt findet Ihr eine rote und mehrere blaue Bomben mit unterschiedlicher Reichweite, die Ihr in einer Kettenreaktion innerhalb des Zeitlimits zünden müßt. Die rote Bombe fungiert dabei als

Andere Versionen
Die Importversion testeten wir in MAN!AC 6/99, Umsetzungen sind nicht geplant.

BIT 64	SPIELSPASS 58%	
	HERSTELLER KEMCO	
	SYSTEM NINTENDO 64	
	ZIRKA-PREIS 120 MARK	
	GRAFIK	SOUND
	53%	47%
Konzentrierte Langeweile: Bauarbeiter Charlie verschiebt Bomben und zündet die Kettenreaktion, spartanische 3D-Optik und fades Design inklusive.		

Hugo 2



Verschneite Snowboard-Ödnis: Leider verdeckt Großkopf Hugo meist sämtliche Pisten-Hindernisse

PS Manchmal versteht man die Welt nicht mehr: Zum Beispiel, warum eins der schlechtesten Playstation-Spiele nach nur sechs Monaten schon einen Nachfolger erhält. Noch mysteriöser wird die Sache, wenn das Sequel nur den Vorgänger imitiert, ohne auch nur ein Fünkchen Spielspaß hinzuzufügen. So nimmt das Kobold-Verhängnis seinen Lauf: Rettet Hugos Familie vor der bösen Hexe Hexana, indem Ihr sieben eigenständige Spielchen absolviert. Damit das stets Unsinn verzapfende Spitzohr nicht überfordert ist, bewegen sich die Anforderungen bei der Ret-

Andere Versionen
Der Vorgänger "Hugo" wurde in MAN!AC 1/99 mit 32 Prozent "Spielspaß" getestet.

tungsaktion auf Vorschul-Niveau: Lenkt Hugo bei der 3D-Snowboard-Abfahrt nach links und rechts, hüpf durch dunkle Kristallhöhlen oder tuckert mit einer Lore durch verschachtelte Bergwerkstollen. Die Mängelliste dieser programmierten Frechheit ist länger als Hugos Schwanz und führt zu Wutausbrüchen im Kinderzimmer: Meist verdeckt Euch der Bitmap-Grinser die Sicht, an unfairen Stellen gehen viele Kobold-Leben verloren. MAN!AC rät Trash-Fans: Kauft "Hugo 2", bevor es wegen seelischer Grausamkeit beschlagnahmt wird! *cb*

BIT 64	SPIELSPASS 25%	
	HERSTELLER ITE MEDIA	
	SYSTEM PLAYSTATION	
	ZIRKA-PREIS 100 MARK	
	GRAFIK	SOUND
	41%	63%
Da werden selbst Pumuckl-Fans zu Kobold-Hassern: Sieben monotone Mini-Spiele zum Haareraufen, garniert mit nervenden Zeichentrick-Schnipseln.		



Dreamcast™

- DreamcastDM 380,-
- Dreamcast Software abDM 60,-
- PSX SchummelmodulDM 9,-
- Dreamcast Puru Puru oder VMSDM 35,-

SONSTIGES

- GB 16M SRAM CardDM 70,-
- PSX 15 Block CardDM 5,-

Viele Geschäftsleute halten Bestellungen in Übersee für eine riskante Angelegenheit, aber wir stellen Ihnen hier einen alternativen Ansatz vor.

Weitere Informationen hierzu finden Sie auf unserer Website.

Unsere Website unterstützt viele Links von Unternehmen weltweit, die wir beliefern. Wir vertreiben unsere Produkte sowohl direkt als auch indirekt, warum besuchen Sie also nicht einmal unsere Website?

Dort finden Sie Informationen zu neuen Produkten, die aktuellen Preise und Links zu Unternehmen in Ihrem Land. Außerdem gibt es eine Online-Rubrik für Kleinanzeigen.

Kurzfristig besteht unser Hauptziel in der Schaffung eines besseren Informationsflusses, der zukünftig einen umfangreicheren Handel ermöglichen wird.

Mindestbestellwert per Nachnahme: DM 80,-

Tel.: 00 852 26762382
Fax.: 00 852 26691375
http://www.runpacific.com
http://home.hkstar.com/~runpac
email: runpac@hkstar.com

HINTER DEN KULISSEN TRAILIMBERUF SPIEL

Ihr seid auf Jobsuche? Ihr wollt Videospiele-Redakteur werden? Mal sehen, ob Ihr nach dem Blick hinter die Kulissen einer Spiele-Redaktion Eure Meinung nicht ändert...

WUNSCH

Die Geschichte des Spiele-Testers ist eine Geschichte voller Mißverständnisse. Von vielen Lesern als der Traumjob schlechthin angesehen, hat die Realität eines Spiele-Redakteurs eher alptraumhafte Züge. Den ganzen Tag spielen und dafür noch gut bezahlt werden? So was gibt's nur im Märchen! Könnt Ihr die Wahrheit ertragen? MAN!AC offenbart anhand einer typischen Redaktionswoche, wie weit Wunsch und Wirklichkeit auseinander liegen...



REALITÄT

Sämtliche in dieser Reportage genannten Personen und Firmen sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit lebenden Personen sind rein zufällig und nicht gewollt. Wir bedanken uns bei Amir Mozaffarian und Paulo Tomé von Mowin Entertainment für ihre schauspielerischen Ganzleistungen und Ed Wood für seine Inspiration.



Nur nicht hetzen.



Wow, geile



Geniales Spiel!

Um halb elf aus dem Haus. Während der Fahrt in der luxuriösen Firmenlimousine macht Ihr noch ein Nickerchen. Euer Chauffeur (ein ehemaliger Redakteur eines Konkurrenzblattes, der sich beruflich verbessern wollte) legt



Euch ein weiches Kissen zurecht. Im Büro wartet bereits frischer Kaffee,

Euren Schreibtisch hat die Putzfrau über's Wochenende auf Vordermann gebracht. Da Ihr Montags grundsätzlich keine Post annehmt, kommt auch kein störendes Testmuster ins Haus...



Besuch in der Redaktion: Susi Sitolaus, attraktive PR-Managerin von Bestgames Entertainment, beehrt die gaffende Redaktion. Eigentlich wolltet Ihr mit ihr ja über Bestgames' neues Spiel "Mortal Donkey Evil" sprechen. Während der herzlichen Begrüßung erwähnt Susi aber beiläufig ihren früheren Job als Nacktmodell. Und wie es der Zufall will, hat sie auch aussagekräftiges Bildmaterial auf edlem Hochglanzpapier mitgebracht, das sie Euch (gegen Euren Willen natürlich) unter die Nase hält. Bei solch ästhetischem Anblick muß die Arbeit ausnahmsweise etwas zurückstehen...



Nach zwei derart stressigen Tagen ist Entspannung angesagt. Ihr zieht den Superkracher "Mortal Donkey Evil" aus dem Regal, den Susi Sitolaus bei ihrem Besuch mitgebracht hat. Wie schon der Vorgänger "Soldat Metalschaltung" ist auch "Mortal Donkey Evil" ein pures Meisterwerk. Der fantastische Genre-Mix aus Rennspiel, Ninja-Action, Echtzeit-Strategie, Erotik-Adventure, Fußball-Simulation und Quiz-Spiel erscheint auf sechs DVDs und beeindruckt vor allem durch in Echtzeit geraytracete Umgebung, sechs Stunden FMV-Sequenzen und fünf Stunden Sprachausgabe von professionellen Sprechern.

MONTAG



Die Woche fängt ja gut an.

Um 7 Uhr kommt Ihr mit müden Augen aus Eurer Einzimmer-Wohnung. Euer Nebensitzer in der U-Bahn hatte mal wieder Bohnen zum Frühstück, ein Auto könnt Ihr Euch vom spärlichen Redakteurs-Gehalt leider nicht leisten. Im Büro funktioniert die Heizung schon wieder nicht, der Kaffee schmeckt nach Essig und aus der Toilette riecht's seit vier Wochen nach %&\$. Vor lauter Testmustern, Anleitungs-Freßzetteln und Bierdosen findet Ihr die Tastatur Eures Amiga 500 nur mit Mühe...

DIENSTAG



Nicht schlagen!

Besuch in der Redaktion: Günter Griesgram von Müll Interactive will seine schlechte Laune ausgerechnet an Euch auslassen: Euer Kaffee schmeckt ihm nicht (wem schon), die Plätzchen sind ihm zu alt (drei Monate, um genau zu sein) und außerdem stand in der letzten Ausgabe "nur Müll" – so ein Schwätzer! Besonders Eure Artikel haben ihm überhaupt nicht gefallen, Handgreiflichkeiten Griesgrams verhindert ausschließlich Euer von Fastfood und abgestandenem Käse hervorgerufener Moder-Mundgeruch...



MITTWOCH



Warum schreit der denn so?

Oh weia! Holger Honni von Weimmer Entertainment ruft an! Nach den üblichen Nettigkeiten ("Na Du alter Schmierfink") kommt er gleich zur Sache. Ob Ihr noch alle Steine auf der Schleuder habt, seinem ultragenialen Rennspiel "Racing Rubbish" nur 96% zu geben, will er wissen. Die Wertungen in den Konkurrenz-Magazinen seien doch im Schnitt zehn Prozent höher! Er faselt noch was von "rechtlichen Schritten" und dem "Ende der Welt", legt dann aber auf – für höfliche Verabschiedungen bleibt in diesem Geschäft keine Zeit...





ELE-REDAKTEUR?



Lachs und Champus - lecker!

Reisetag! Erster Klasse fliegt Ihr in der Concorde nach New York – als Spiele-Redakteur kommt Ihr ganz schön rum! Eine Stewardess namens Pam An serviert Euch Lachshäppchen sowie 'ne Pulle Champus. Im Bordvideo läuft der sozialkritische Film "Der Leben ist ungerecht für Frauen", in der Eure Lieblings-Darstellerin Bologna Wiesenstrauch eine blonde Intellektuelle mimt, die aus Protest gegen unsere heutige Konsumgesellschaft auf das Tragen jeglicher Kleidung verzichtet. Ein erschütterndes Werk. Nach der Landung umarmt Ihr ein zwölköpfiges Empfangskomitee, sogar der frischgewählte US-Präsident Crash Bandicoot steht Euch mit breitem Grinsen gegenüber...



Als Spiele-Redakteur ist man eben beliebt.

Zweiter Reisetag: Die einstündige Spiele-Präsentation vergeht dank der bombastischen Produktqualität des vorgestellten Ego-Shooters "Beben in der Arena" wie im Fluge. Wie bei jeder Redakteurs-Reise findet am Abend ein rauschendes Fest statt, auf dem Ihr Euch vor Gaumenfreuden kaum retten könnt. Musikalisch wird ebenfalls Erstklassiges geboten: Michael Jackson ist da, und sogar der "King of Rock'n'Roll", Elvis Presley, ist extra für diesen Abend wiederaufstanden. Nach etlichen Kaviar-Häppchen und einem Pfund Scampi bitten Euch drei nette Mädels an ihren Tisch...



Ich will Dich, Baby!

Auch den Samstag verbringt Ihr in der Redaktion – schließlich sind Ortsgespräche teuer, und hier könnt Ihr umsonst im Internet surfen! Eigentlich wollt Ihr ja nur auf Spiele-relevanten Seiten vorbeischaun, da Ihr hier in Sekundenschnelle alle benötigten Informationen findet. Doch wieder einmal hat ein böser unbekannter Schlingel die Bookmarks der Spiele-Hersteller gegen andere wichtige Web-Adressen ausgetauscht – und Euch fällt dieser Mißstand erst auf, als es schon zu spät ist...



Harte Arbeit wird eben belohnt.

Der Chef bittet Euch zum Frühstück ins Büro – Zeit für's Monats-Meeting. Eure Idee, den Heftumfang von 300 auf 400 Seiten zu erhöhen und zu Eurer Entlastung zwölf neue Leute einzustellen, stößt auf große Gegenliebe – Qualität hat eben ihren Preis. Da sich jegliche Verbesserungsvorschläge sofort auf Euer Gehalt auswirken (wie von Eurem Manager vertraglich vereinbart), entlockt Euch die Monatsabrechnung ein breites Grinsen. Eine ereignisreiche Woche ist vorüber, und Ihr freut Euch schon auf die nächste Woche als gutbezahlter Videospiele-Redakteur...



DONNERSTAG FREITAG SAMSTAG SONNTAG



Dieser bescheuerte Labersack!

Reisetag – auch das noch! Wieder einmal hat Low Budget Soft nur einen Charterflug für Euren Trip nach Timbuktu gebucht; wieder einmal staunt Ihr, daß dieses "Ding" namens Flugzeug überhaupt vom Boden kommt. Im Bordradio läuft eine albanische Oper, zu Essen bekommt Ihr halbtoten Fisch, vergammelten Gouda und Suppe am Stück. Als während des Fluges das rechte Triebwerk ausfällt, können Euch die Löcher in der Decke, die Essensreste in den Zähnen der Stewardess und der geschwätzige Redakteur von der Games&Gelaber nebenan auch nicht mehr schocken...



Komm her, Bruder.

Zweiter Reisetag: Um 6 Uhr soll die Spiele-Präsentation beginnen, doch der Strom fehlt. Als ein Eingeborener seinen Mäusegenerator aus der Hütte holt, kann's losgehen. Ihr erwacht drei Stunden später und erinnert Euch nur noch bruchstückhaft an "Sim Schnarchnase", das eintönigste Spiel seit Erfindung der Aquarium-Simulation. Die Abschlußparty am Abend soll Euch für die Strapazen entschädigen, doch zu allem Unglück findet diese im Club "Tolle Tucke" statt, wo Euch statt barbusiger Schönheiten ein lederbekleideter Schnauzbarträger mit Schlagstock gegenübertritt. Böses ahnend, nehmt Ihr Reißaus...



Aufräumen? Dafür brauch' ich doch Jahre!

Ihr sitzt zu Hause an Eurem klapprigen Frühstückstisch, als das Telefon läutet. Zuerst wollt Ihr nicht rangehen, es könnte ja Euer Kredit-hai sein. Doch nach dem zwölften Klingeln könnt Ihr's nicht mehr ertragen. Ihr nehmt den Hörer ab – zu spät: Euer Chef ist dran und will Euch das Wochenende vermiesen. Bei seinem Entspannungsbad im Pool ist ihm eingefallen, daß die Redaktionsräume einer dringenden Säuberung bedürfen. Die Sache wäre nicht weiter tragisch, würden nicht Chef und Redaktionsmitglieder auch ihren Privat-Müll ins Büro bringen...



Das kann nicht sein Ernst sein!

Oh Mann, jetzt bestellt Euch der Boss sogar am Sonntag in's Büro – wichtige Änderungen müßten besprochen werden. Euer flaes Gefühl wird dann auch bestätigt: Der Verlag muß sparen, Euer Magazin wird von nun an auf kostensparendem Klopapier gedruckt. Außerdem wird die Schriftgröße auf 0,005 Millimeter verkleinert, damit noch mehr Geschwaf..., äh, Fakten auf die Seiten passen. Als zusätzliches Gimmick wird jeder Ausgabe eine formschöne Lupe beigelegt. An Eurem "Mördergehalt" muß ebenfalls gespart werden, mit einer Halbierung seid Ihr noch gut bedient...



Pocket News:

MARIO PUTTET WIEDER: Mit Zusammenarbeit mit dem japanischen Entwickler Camelot die Brücke zwischen Game Boy Color (Bild) und Nintendo 64 auch für Pokemon-Hasser schließen. Das Golfspiel mit Rollenspielelementen erscheint für beide Plattformen im Sommer und erlaubt den Link via 64GB-Pak (siehe MANIAC 10/98, Seite 10). Damit Ihr Euch auch bestimmt beide Versionen kauft, könnt Ihr geheime Helden nur per Game-Boy-Link freischalten. Besitzer eines alten Game Boy werden enttäuscht, denn "Mario Golf" erscheint als exklusive Color-Version.



VERKAUFSREKORDE DURCH TASCHENMONSTER: Mit der Einführung des Game Boy Color sowie der "Pokemon"-Abenteuer hat sich der Handheld-Umsatz von Nintendo Amerika im Vergleich zum Vorjahr (1. Quartal) mehr als verdreifacht. Derzeit wandern jeden Monat 94.000 Geräte über die Ladentische, 1998 waren es 31.000. "Der Game Boy ist das erfolgreichste System der Videospiegelgeschichte und dominiert mit 70 Millionen Konsolen weltweit 99% des Handheldmarktes", kommentierte Marketing-Präsident Peter Main. Japaner freuen sich derweil über purzelnde Handheld-Preise, Gerüchte kündigen eine neue Version mit größerem Bildschirm und Hintergrundbeleuchtung für den Herbst an.



In punkto Markenschutz problematisch: "Super Mario 4" (oben) und "Sonic 6" (unten) spielen sich sehr gut.

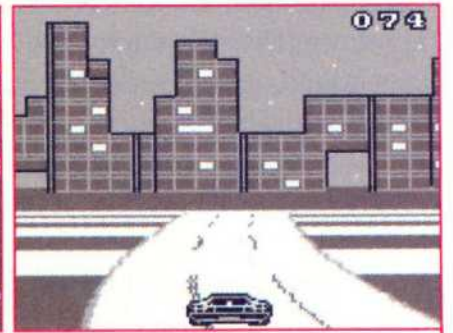
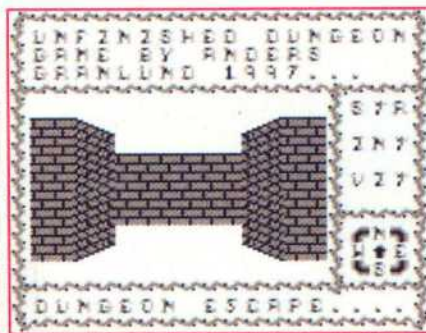
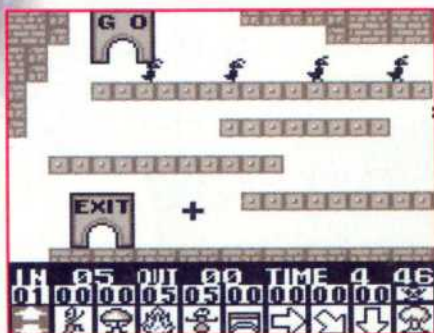


Handheld-Heimentwickler

Daß sich Privat-Programmierer nicht nur an Yaroze & Co. halten, wißt Ihr spätestens seit dem Erscheinen des Game-Boy-Adapters "Power Flash" für Playstation und Nintendo 64: Dataflash

rund 40 erhältlichen Programme testen. Fündig werdet Ihr auf privaten Homepages, die oft ganze Sammlungen von Copyright-freien Game-Boy-Spielen zum kostenlosen Downloaden anbieten (z.B.

Speicherbelegung und Hardwarefeatures sind ebenfalls per Mausclick verfügbar. Neben den Versionen berühmter Spielkonzepte zeugen besonders die zahlreichen Anwenderprogramme von dem

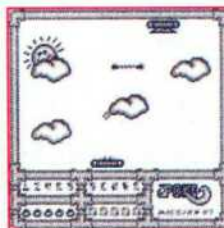


Erfolgreiche Spielkonzepte sind meist die Vorbilder der Heimentwickler: Links der "Lemmings"-Clone "Ant Soldiers", das 3D-Rollenspiel "Dungeon Escape" daneben erinnert an "Dungeon Master". Der "Invader"-Clone "They came from Outer Space" unterstützt den Super-Game-Boy-Modus, das "Lotus"-angelehnte "L2" (rechts) befindet sich noch im Entwicklungsstadium und besitzt nur eine Strecke.

bediente sich der Hobbyprogrammierer und packte "Poke Mission" mit auf's Modul. Dem überschaubaren Speicher und der großen Verbreitung des Handheld-Systems ist es zu verdanken, daß sich immer mehr Heimentwickler auch mit dem Game Boy befassen. Auf Modul erscheinen die Spiele, Demos und Anwendungen der Internet-Szene jedoch nicht, nur mit einem Emulator für den PC (<http://emunews.net>) oder einer illegalen Kopierstation könnt Ihr die weltweit

<http://w1.601.telia.com/~u60103677/gb2.html>). Oft findet Ihr im Lieferumfang auch den „Sourcecode“, eine kommentierte Version des Programms in der Sprache "Turbo Assembler". So können Interessierte mit kleinen Modifikationen die ersten Schritte wagen und von den Tricks der Profis lernen. Umfangreiche Entwicklerinformationen über

innovativen Geist der Szene: Mit Adress- und Notizbuch speichert Ihr Eure Telefonnummern, Reisende nützen Wörterbücher für Spanisch, Französisch und Englisch. Dank der Infrarot-Schnittstelle verwandelt Ihr den Game Boy Color in eine programmierbare Fernbedienung, Einbrecher nutzen ein ähnliches Tool als Lichtschrankenalarm. *oe*



Links seht Ihr eine mobile Peepshow, rechts das vom "Power Flash"-bekannte "Poke Mission".

Super Mario DX
 Neuaufgabe der berühmten NES-Hüpferei "Super Mario Bros." mit verkleinertem Bildausschnitt und Spielstandsicherung. „Mario“ motiviert wie am ersten Tag und läßt Euch dank der authentischen Sounds und Melodien fröhlich mitpfeifen. Profis erspielen die japanische Fortsetzung "Lost Levels" sowie weitere Geheimmodi: Wer jetzt nicht zugreift, ist wirklich selber schuld.

SYSTEM: Game Boy Color
 HERSTELLER: Nintendo
 PREIS: 60 Mark

★★★★★

Legend of the River King
 Zieht in die große Welt und angelt an den schönsten Teichen, Flüssen und Seen nach dem legendären Guardian-Fisch: Der Fischzucht-Modus, spannende Kämpfe mit der Beute sowie massig Fischarten, Köder und Angelsets machen Victors Rollenspiel zum Pflichtkauf. Mit den deutschen Bildschirmtexten packt auch Neulinge das Angelfieber.

SYSTEM: Game Boy Color
 HERSTELLER: Victor
 PREIS: 60 Mark

★★★★★

Top Gear Rally
 Mit dem eingebauten Rumble-Pak ist "Top Gear Rally" ein wahres Sammlerstück: Mit acht Rallywagen brettert Ihr über sechs Wüsten-, Wald- und Stadtpisten; Berg- und Talfahrten garantieren rasante Kopf-an-Kopf-Rennen mit den CPU-Rasern oder per Link mit einem Freund. Rennspieler vermissen die ausgefeilte Physik moderner 3D-Rasereien, Oldiefans zücken den Geldbeutel.

SYSTEM: Game Boy Color
 HERSTELLER: Kemco
 PREIS: 70 Mark

★★★★☆

MANIAC



Spart jetzt **39,95**

Ihr seid doch nicht blöd!

WELT-NEUHEIT!

IM HANDEL
29,95
UvP



empfohlen in MAN!AC 6/99

1 MB Speicherplatz (linear)
4 x größer als Standard-Card
498 Speicherplätze



IM HANDEL
29,95
UvP

12 MAN!ACs
+1 N64 Memory Card
für **60,80** Mark

12 MAN!ACs
+1 PS Memory Card
für **60,80** Mark

Wirst Du einen Abonnenten, schicken wir Dir kostenlos eine Memory Card für Deine Playstation zu.

Hast Du ein Nintendo 64, bekommst Du diese geniale Memory Card, sobald Du einen Abonnenten wirst.

Spart 39,95 im Vergleich zum Einzelverkaufspreis: 12 MAN!ACs (70,80 DM) + Memory Card (29,95 DM) = 100,75 DM

ABO-HOTLINE
089/85709112

Fax: 089/85709131

e-mail: av@pan-adress.de
Betreff: MAN!AC-Abo

Den Coupon
einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

ICH WILL DIE PRÄMIE!

KLAR! WILL ICH EINE FETTE PRÄMIE IM WERT VON **29,95** MARK KASSIEREN! SOBALD DER VON MIR GEWORBENE ABONNENT (NEBENAN AUSFÜLLEN) GEZAHLT HAT, GEHT MIR DIESE SOFORT ZU.

NAME, VORNAME
STRASSE, HAUSNUMMER
PLZ, WOHNORT
DATUM, UNTERSCHRIFT

FÜR FOLGENDE PRÄMIE HABE ICH MICH ENTSCIEDEN (NUR EINE ANKREUZEN):

- PLAYSTATION CARD**
 N64 MEMORY-CARD

ICH WILL DAS ABO!

JA! ICH WILL MAN!AC FÜR MINDESTENS EIN JAHR ABONNIEREN. ABO-PREIS: 60,80 MARK

NAME, VORNAME
STRASSE, HAUSNUMMER
PLZ, WOHNORT
DATUM, UNTERSCHRIFT DER ENZIEHUNGSBERECHTIGTE
2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAME DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

GEGEN RECHNUNG PER BANKEINZUG
BANKLEITZAHL
KONTONUMMER
GELDINSTITUT

Arcade News:

KAMPF-GRANDPRIX:

Taito setzt seine erfolgreiche "Side by Side"-Rennspielserie fort. Optisch düst "Battle Gear" zwar wie seine beiden Vorgänger ("Side by Side", "Side by Side Special") unter "Ferner liefen", doch dem Spaß tut dies keinen Abbruch: Heizt mit lizenzierten Original-Karosserien der Japano-Marken Mazda, Honda, Subaru & Co. über ein halbes Dutzend Rundkurse und drängt Euch den Weg an die Spitze frei (Bilder rechts).



HEKTISCHER TAXI-ALLTAG:

Segas neues Arcade-Spiel "Crazy Taxi" (Bilder links) erscheint in Kürze auch in deutschen Spielhallen. Als cooler Taxifahrer kreuzt Ihr quer durch die Polygon-City und sammelt heftig winkende Fahrgäste ein. Eure Aufgabe ist es, den hektischen Gast in Rekordzeit am Zielpunkt abzuliefern. Wie bei Segas "Harley Davidson" düst Ihr via Pfeil-Hilfe völlig frei durch die sonnigen Straßen und verbreitet mit Burnouts Angst und Schrecken. Witzige Animationen und jede Menge Chaos sorgen für hektischen Dauerspaß. Sega-Fans aufgepaßt: Erwartet eine 1:1-Umsetzung des Naomi-Automaten für den Dreamcast noch in diesem Jahr.



Konsolen-"War"

Noch hat Atari Games offiziell keine Heimversion von "War - Final Assault" angekündigt. Dennoch ist es wahrscheinlich, daß im Sommer sowohl N64- als auch Dreamcast-Besitzer in die Ego-Schlacht ziehen dürfen. Der technisch verwandte 3Dfx-Vorgänger "Gauntlet Legends" (Bild) kommt ebenfalls als Heimumsetzung für diese beiden Konsolen. Und die "Hydro Thunder"-Katamarane aus



MANIAC 5/99 werden in Kürze auf dem Dreamcast starten!

Cyborg-Captain Zukov - letzterer ist russischer Staatsbürger und will sein Heimatland vor der neuerlichen Diktatur bewahren. Der Stoßtrupp macht sich bereit, der "War" beginnt - und erstmals steuert Ihr in der Spielhalle per Ego-Perspektive durch einen virtuellen Krieg. Da feiges Herumgammeln nicht im Sinne der freien Welt ist, zwingt Euch ein knappes Zeitlimit zu konzentriertem Vorgehen und dadurch in wahnwitzige Nonstop-Action: Die acht Einspieler-



Levels werden vom grimmigen Alienov-Personal bis auf den Tod verteidigt. Vor Eurer Flinte gehen Polit-Offiziere und Spezialpolizisten in Stellung, Panzer feuern mit Haubitzen auf Euch, und sogar die zahlreichen Forscher trachten danach, Euch mit Schraubenschlüsseln eins überzubraten. Den Attacken entgeht Ihr mit gezielten Feuerstößen und dem genreüblichen Seitschritt. So kämpft Ihr Euch schnell durch die kriegswichtigen Fabriken und Lagerhallen. Acht begrenzt aufmunitionierte Extrawaffen machen das Gefecht nämlich zum Schlachtfest. Flammenwerfer, Gatling-Kanone oder Laser zerteilen die Alienov-Truppen in handliche Fleischbrocken und zeigen unverblümt die US-Herkunft der Action-Farce. Weitere Extras buchen Bonus-Sekunden auf's Konto, heilen die angeschlagene Heroen-Gesundheit oder spenden Munition.

3D-Krieg in Neo-Irkutsk



General Alienov (links im Bild) ist ein totalitärer Führer von altem Schlag: Regimekritiker werden ohne Gerichtsverfahren auf dem

elektrischen Stuhl gegrillt, die jährlichen Wahlen enden mit mindestens 99% Zustimmung und das Heimatland Irkutsk platzt seiner Überzeugung nach aus allen Nähten - neuer Lebensraum muß her! Deshalb plant der machthungrige Nimmersatt einen Angriffskrieg, um die ehemalige Sowjetunion zu erobern; für den Anfang, versteht sich, später steht die USA auf der militärischen Speisekarte des Diktators.

Dem Westen ist die kritische Lage in Rußlands Provinzen bewußt, doch eine

großangelegte Intervention kommt nicht in Frage: Alienov hat die Rüstungsproduktion seines geknechteten Volkes nämlich kurzerhand um das tausendfache gesteigert, dank umtriebiger Spionage-Profis bauen Ingenieure am Fließ-

band Unmengen hochentwickelte Cyber-Roboter, Dronen und Automatik-Geschütze. Nur kleine Infiltrations-Einheiten können unbemerkt nach Irkutsk reisen, die acht Verteidigungsbezirke des irren Alienov zerschlagen und den General gefangennehmen. Genau die richtige Aufgabe für die vier Haudegen Sergeant Gunn, Hawk, Jayne Dough und



Premiere: "War" ist der erste Ego-Shooter für die Spielhalle. Die Devise lautet: Kurze Wege, viele Gegner, Dauer-Action!



General Alienov hat sein Volk bedingungslos auf Widerstand eingeschworen: Die forschen US-Streitkräfte kämpfen bei ihrem Vorstoß nach Irkutsk gegen Offiziere, sture Mechaniker, Maxi-Ladepanzer und ferngelenkte Droiden (von links nach rechts).





Keine Gefangenen: Während Ihr in den Laderaum der Garnison eindringt und die Gatling-Kanone vorwärmt, nehmen Offiziere mit Raketenwerfern den Kampf auf.

Doch ein Kriegsheld ist nicht nur geübt im Umgang mit schweren Kalibern, sondern hat auch muskulöse Waden. Hindernisse und Gräben müssen beim Vormarsch übersprungen werden, dazu nutzt Ihr aber die zweite Perspektive des Spiels. Schaltet einfach in die "Third-Person"-Ansicht, und schon beobachtet Ihr Euer Polygon-Alter-Ego beim Trimm-Dich an der Front.



Vormarsch: Die Amazone Blondie stürmt mit dem Flammenwerfer in die gegnerische Stellung.

Der Missionsmodus ist jedoch nur ein Teil des Vergnügens. Standardmäßig sind drei "War"-Automaten miteinander gekoppelt – ideal für Multiplayer-Gefechte. Deshalb tretet Ihr neben der Einspieler-Mission auch zu 14 Arenagefechten an – sechs davon werden beim erstmaligen Aufstellen des Geräts



freigeschaltet, acht weitere sind zeitabhängig und erlauben erst nach Wochen den Zugriff. Beim Deathmatch bildet Ihr nach Belieben Teams und brutzelt Euch sogar durch ein geheimes Alien-Raum-schiff!



Sniper-Attacke: Ihr zoomt in den Versorgungstunnel und nehmt die automatische Verteidigung ins Visier.

Außerdem dürft Ihr in Form von acht Geheimcharakteren in die Schlacht ziehen – wenn Ihr in allen Abschnitten die "Pentabolt"-Blitzsymbole sammelt. Je nach Leistung wird Euer Charakter außerdem befördert, und mit Hilfe eines Paßwortsystems könnt Ihr (ähnlich wie bei "Gauntlet Legends") bei späteren Einsätzen Euren Lieblingsoldaten reanimieren. Wer's bis zum "Captain" schafft, staubt sogar ein Gratis-T-Shirt ab – vorausgesetzt, er hat die Leistung in einer registrierten US-Spielhalle vollbracht! Technisch kann "War – Final Assault" seine 3Dfx-Herkunft nicht verleugnen: Trotz feuriger Effekte bewegt sich die Grafik nur knapp über gängigem PC-Niveau. *cb*



Durch perfide Propaganda-Berieselung (links oben) mutieren sogar die Mechaniker zu Kampfmaschinen...



SILENT SCOPE

Hersteller: KONAMI



Wenn bei Konamis neuestem Automatenstreich etwas ins Auge geht... dann habt Ihr gute Arbeit geleistet!

Bei "Silent Scope" arbeitet Ihr nämlich als Präzisions-Schütze im Auftrag der Regierung, um Terroristen bei der Vorbereitung von Attentaten zu stören. Euer wichtigstes Werkzeug ist dabei ein Scharfschützengewehr mit aufgepflanztem Fernrohr. Der Clou: Blinzelt Ihr während des Spielens durch die Linse, erkennt Ihr im Mini-Display genau die von der Mündung angepeilte Szene auf dem Bildschirm – allerdings in zigfacher Vergrößerung. So wechseln sich grobe Zielerfassung auf dem Hauptbildschirm und genaues Peilen mit dem Fernrohr ab. Tänzelt ein Polygon-Terrorist im Sucher, drückt Ihr (möglichst ohne Verwackeln) eiskalt ab und bringt den Schurken damit zum Schweigen. Weniger geübte Schützen treffen irrtümlich Arme oder Beine des Opfers und fügen ihm dadurch erhebliche Verletzungen zu.



Für solche Sniper-Laien empfiehlt sich daher der Übungsmodus, bei dem Ihr menschenähnliche Pappscheiben anpeilt und so lernt, mit Eurem Präzisionsgewehr umzugehen. Habt Ihr Wolkenkratzer oder noble Fünf-Sterne-Hotels von allen Attentätern befreit, rüstet der Stage-Boss zum Showdown: Auch hier helfen keine Dauerfeuer-Salven, sondern nur gezielte Treffer auf die wenigen verwundbaren Stellen Eures Gegners.



Auch hier helfen keine Dauerfeuer-Salven, sondern nur gezielte Treffer auf die wenigen verwundbaren Stellen Eures Gegners.



ARCADE

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
 MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 •
 86415 MERING DIGITAL AN: MANIACMAGA@AOL.COM

PC goes Playstation?

Mein Freund behauptet, es gibt in den USA schon einen Chip für Windows95/98-PCs, mit dem man Playstation-Spiele auf dem Computer spielen kann. Wenn ja, wann kommt er nach Deutschland, und wieviel kostet er?

Ilij Bytschok

Dein Freund hat da einiges durcheinandergebracht. Einen „Chip“, der PCs kompatibel zu Playstation-CDs macht, gibt es definitiv nicht. Auch ist es sehr unwahrscheinlich, daß ein solcher Chip bzw. eine entsprechende Zusatzhardware für den PC entwickelt wird. Dafür existieren für den PC verschiedene Emulatoren auf Software-Basis, die die Playstation-Hardware „simulieren“. Wird ein solches Programm gestartet und eine Playstation-CD eingelegt, kann man in der Tat Playstation-Spiele auf dem PC spielen.

Allerdings gibt es dabei zwei Haken: Erstens funktionieren bei weitem nicht alle Playstation-Spiele mit den Emulatoren. Manche laufen gar nicht, andere haben Grafik-Probleme oder stürzen regelmäßig ab. Ganz davon abgesehen, daß ohne einen schnellen Highend-PC mit Pentium-2-Prozessor und 3D-Beschleuniger gar nichts geht. Zweitens sind Emulatoren rechtlich umstritten. Sony geht in den USA gerichtlich gegen zwei Anbieter von Playstation-Emulatoren vor – mit unterschiedlichem Erfolg. Bis die Rechtslage endgültig geklärt ist, werden wohl noch Monate vergehen. Unterm Strich sind Playstation-Emulatoren zwar technisch eine interessante Sache, doch keine Alternative zur Sony-Hardware. Angesichts von Abstürzen und Grafikfehlern leidet der Spielspaß gewaltig – wir können's nicht empfehlen.

PSX 2: Vorteile

Zu Eurem Bericht über die Playstation 2 möchte ich einige Anmerkungen machen. Als ich mir Anfang '96 die PSX zulegte, tat ich das aus folgenden Gründen:

- 1) Die Spiele waren billiger als auf dem Nintendo 64.
 - 2) PC-Spiele wie „Command & Conquer“ wurden umgesetzt. Wozu sollte ich mir da noch einen PC kaufen, der mindestens fünfmal so teuer war?
 - 3) Man konnte von Anfang an Musik-CDs abspielen. Mein CD-Player hatte tatsächlich kurz darauf den Geist aufgegeben.
- Auf die anderen Gründe (Memory Cards, später die Maus etc.) will ich jetzt mal nicht eingehen. Nun zur Playstation 2: Für mich sprechen die folgenden Gründe für die Anschaffung – Gegenargumente kann der/die Interessierte in Ausgabe 5/99 nachlesen.

- 1) Die Abwärtskompatibilität. Kennt Ihr das Problem, mehrere Systeme (C 64, 386er, Amiga, Mega

- Drive) nebeneinander unterzubringen?
 - 2) Die DVD als Speichermedium. Es würde mich sehr wundern und enttäuschen, wenn es keine Möglichkeit zum Abspielen von DVD-Filmen gäbe.
 - 3) Die Fähigkeiten im Sound-Bereich.
 - 4) Das Raubkopierproblem sehe ich kaum, da auf erfolgreichen Systemen leider immer kopiert wurde und wird. Außerdem braucht man einen DVD-Brenner, um DVDs zu kopieren, und den kann sich auch in den nächsten Jahren nur ein professioneller Kopierer leisten. Diesen Leuten gönne ich es, wenn sie geschnappt werden.
 - 5) Development-Kits mögen (anfangs?) teuer sein und daher nur von wenigen Entwicklern genutzt werden; wenn die PSX 2 sich aber gut verkauft, sehe ich da kein Problem. Anfangs war auch die Entwicklung von Spielen auf PCs durch die verschiedenen Komponenten wie Grafik- und Soundkarten teurer als auf Amiga und Atari ST, aber wer würde heute den PC als guten Spielecomputer in Frage stellen?
 - 6) Im Bericht habt Ihr von einem Dreamcast-Preis von umgerechnet 450 Mark gesprochen. 300 US-Dollar für die Playstation 2 (laut Lorne Lanning) sind rund 550 Mark. Das ist es mir aber spätestens dann wert, wenn ich darauf DVD-Filme abspielen kann.
 - 7) Wenn man große Erfahrung braucht, um auf der Playstation 2 zu programmieren (laut Douglas Tennapel), dann ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß die Spiele auf hohem Niveau sind.
- Ich hoffe, hiermit ein paar neue Ansätze in die Diskussion geworfen zu haben und verabschiede mich mit einem herzlichen „Keep on playing for a free world“.

Psycho Sid

Danke für die Ausführungen zum Thema „Playstation 2“. Einzig zum Preisgefüge möchten wir anmerken, daß es momentan keinen Sinn macht, über den finalen Marktpreis der PSX 2 zu spekulieren. Es gibt zu viele unbekannte Faktoren, die selbst Sony momentan nicht erlauben, seriöse Aussagen zu diesem Punkt zu treffen.

PSX 2: Nachteile

Natürlich bekommt Ihr zuerst meine Komplimente für Eure Zeitung; ein wirklich gutes und fachkompetentes Teil. Ich schreibe Euch aber, um meine kleine Enttäuschung zum Ausdruck zu bringen. Ich habe lange Zeit auf einen Nachfolger für die Playstation gewartet – und als dann die Ankündigung folgte, war große Begeisterung angesagt, bis schließlich ein bißchen Einsicht hinzukam...

Technisch gesehen ist die PSX 2 ein Meilenstein. Praktisch undenkbar, was man damit alles machen kann. Grandios! Aber das Ganze hat einen wunden Punkt, den Preis! Wenn dieses Teil 800 Mark kostet, habe ich damit ein Problem. Ich will keine DVDs abspielen, und Abwärtskompatibilität ist in meinen Augen nur Geldverschwendung...was bitte soll ich mit meiner alten Playstation machen? Ich will nur spielen!

Sicherlich sollten wir nicht vergessen, was die Entwicklung für das Innenleben der Playstation 2 gekostet hat. Aber wenn ich mir Aussagen anhöre wie von Square „Ich glaube, daß nur vier Software-Hersteller die volle Leistungsfähigkeit der Konsole nutzen können“, dann stellt sich bei mir die Frage, wieso ich soviel Geld ausgeben soll, wenn ich die wahre Stärke kaum sehe. Laut Umfrage der Famitsu Weekly (*größte japanische Spielezeitschrift, Anm. d. Redaktion*), haben nur 27% der japanischen Entwickler Pläne für PSX-2-Spiele. In Anbetracht dessen, daß der Release für März 2000 angekündigt ist, klingt dies nicht so toll. David Perry meinte in einem Interview, daß die Entwicklungskosten dermaßen hoch seien, daß kleine und mittlere Unternehmen sich dies gar nicht leisten können. Hohe Entwicklungskosten sind natürlich auch ein Hinweis darauf, wie teuer die Software sein wird – bitte, bitte keine Spiele für 150 Mark.

Ich hoffe, Sony ist sich dessen bewußt, denn in vielen Punkten scheint mir die Ankündigung der PSX 2 überstürzt. Wollten sie vielleicht die übernächste Konsolen-Generation einläuten und mußten dann aber schnell handeln, um den Dreamcast-Vormarsch zu stoppen? Im Moment steht Sega mit den besseren Karten da – und um Eure Umfrage zu beantworten, ich schnappe mir einen Dreamcast.

Paolo Soglia, Zürich

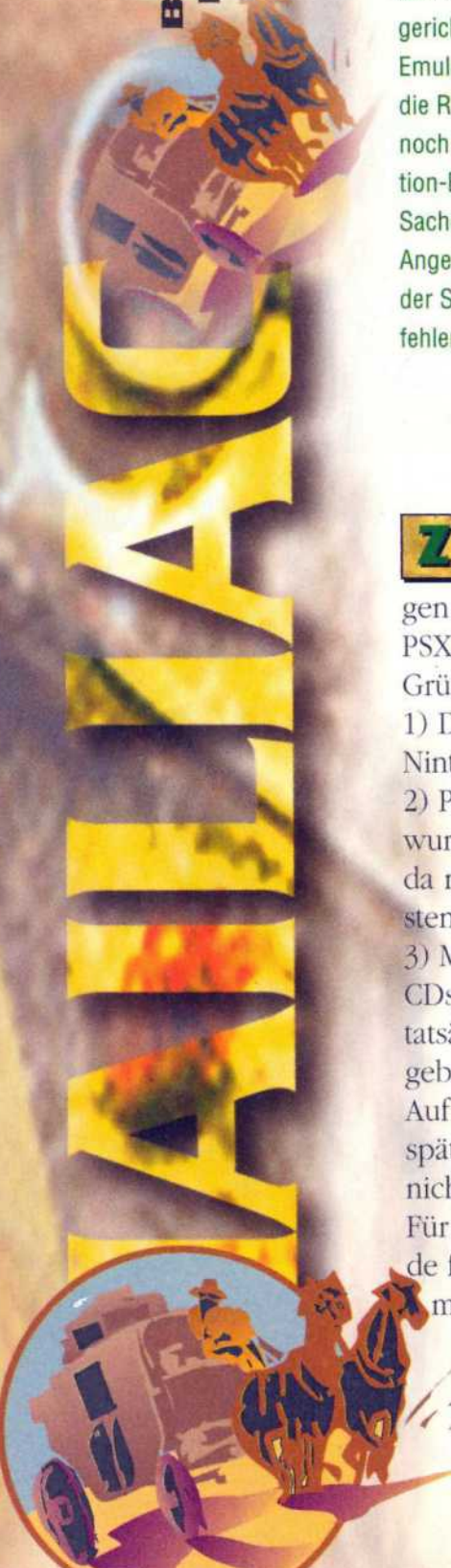
UPDATES & ERRATA

UPDATE: Codemasters hat einen Platten: Ihr „No Fear Downhill Mountain-Biking“ verzögert sich um mehrere Monate und wird nicht vor September für die Playstation erscheinen.

ERRATA? Daß in der letzten MANIAC vier Dreamcast-Spiele jeweils 82% Spielspaß bekamen, ist kein Irrtum.

Jedes Spiel hat sich diese gute Wertung redlich verdient.

UPDATE: Aufgrund von enttäuschenden „Parappa the Rapper“-Verkaufszahlen wird Sony den Nachzieher „Um Jammer Lammy“ (siehe Bericht in letzter MANIAC) wahrscheinlich nicht in Deutschland auf den Markt bringen. Näheres dazu im Messebericht der Electronic Entertainment Expo in dieser Ausgabe.



Unfaire Preise

Große und vor allem teure Konsolen werfen ihre Schatten voraus!

Dreamcast kommt im September, und die PSX 2 ist auch schon in der Mache. Mit Erstaunen allerdings betrachte ich die Preisvorstellungen der Hersteller, gerade im Bereich Sega. Wie man der MANIAC entnehmen konnte, sollte der Dreamcast ursprünglich um die 700 Mark kosten. Mittlerweile wird die Konsole ohne Modem immerhin noch stolze 499 Mark kosten, natürlich ohne VMS und Puru-Puru-Pak, welches man dazu kaufen muß.

Vergleicht man jetzt mal die Preise des DC in den verschiedenen Ländern, so fällt einem eines besonders auf: Der Dreamcast kostet mit Modem in Japan umgerechnet 450 Mark, in den USA ist er für 199 US-Dollar angekündigt, wahrscheinlich mit Modem und „Sega Rally 2“ als Dreingabe. Umgerechnet sind das knapp 370 Mark. In England wiederum soll der Dreamcast 199 britische Pfund kosten, was fast 600 Mark entspricht. Woher kommen diese preislichen Unterschiede? Sega Deutschland konnte mir darauf keine befriedigende Antwort geben, man versuchte die Preise mit hohen Anlaufkosten und Fertigungsproblemen zu rechtfertigen. Wenn es diese Probleme gibt, warum ist der Dreamcast dann in Japan und Amerika so „günstig“? Einen Unterschied von fast 230 Mark im Vergleich USA mit Europa finde ich sehr gravierend.

Als global kommunizierender und einkaufender Mensch muß ich mich bei solchen Preisunterschieden doch betrogen fühlen. Leben in den Augen der Verantwortlichen in Europa nur Hinterwäldler, denen man jeden Mist zu jedem Preis verkaufen kann? Wer kauft denn den Dreamcast, wenn er für die Hälfte eine Playstation oder ein N64 bekommen kann, wobei diese Konsolen spielerisch aufgrund vieler Spitzentitel noch sehr gut mithalten können? So verlockend der Dreamcast auch wirkt, für diese Preise will ich mir eine europäische Konsole nicht anschaffen. Gerade von Sega hätte ich gedacht, daß nach vielen Pleiten jetzt einmal alles richtig gemacht wird, und die diskriminierenden Grenzen zwischen USA, Japan und Europa niedergerissen werden.

Timo Brumund

Leider können wir Dir auch nicht offenbaren, warum es teilweise so drastische Preisunterschiede gibt. Erfahrungsgemäß gleichen sich die Preise jedoch bald an – zumindest bezogen auf Deutschland und die USA. Außerdem ist es eher unwahrscheinlich, daß „Sega Rally 2“ dem US-Dreamcast beige packt wird.

Sega-Survival

Sega braucht zwei Dinge, um Marktführer zu werden: Software und Marketing.

Sega muß sich wieder an alten Zeiten orientieren. Arcade-Umsetzungen sind nett und demonstrieren die gewaltige Power, die im Dreamcast steckt. Aber mit Arcade-Umsetzungen allein wird man kein Marktführer. Man benötigt vielmehr Software, die exklusiv ist. „Sonic Adventure“ war ein Schritt in die richtige Richtung. Aber Sega muß nachsetzen. Sie müssen die Masse davon überzeugen, daß ihre Spiele so gut sind; daß es sich nicht lohnt, auf eine Playstation 2 zu warten. Aber Sega muß auch Software bieten, die es auf momentan erhältlichen Konsolen nicht gibt. Klar, ein „Virtua Fighter 3“ oder ein „Sega Rally 2“ gibt's nicht auf anderen Konsolen, aber es gibt 'zig Renn- und Prügelspiele. Bevor mir jetzt jemand erklärt, daß beide in jeder Hinsicht viel besser sind als vergleichbare Titel, möchte ich nochmal auf die „Masse“ der Leute da draußen verweisen. Die sind nämlich mit einem „F1“ und „Tekken 3“ anscheinend äußerst zufrieden. Was Sega braucht, sind also eine andere Art Knaller. Ich rede von Spielen wie „Shinobi“, „Wonderboy“, „Phantasy Star“, „Shining Force“ etc. Spiele, die Sega-exklusiv waren und die Geschichte geschrieben haben. Solche Perlen gepaart mit Arcade-Hits sind der erste Schritt zur Marktherrschaft.

Was Marketing allein bewirken kann, haben die meisten am N64 erleben müssen. Monate vorher meldete man sich an, um am Tag des Verkaufsstarts auch ja ein Grundgerät zu bekommen. Was erhoffte man sich nicht von dieser Konsole. Ein SNES-Zeitalter im 64-Bit-Gewand. Nun, das N64 ist sicher keine schlechte Konsole, aber ich zumindest bin mit meinen vier Spielen ziemlich enttäuscht von der Kiste. Aber es geht hier um den Marketing-Aspekt. Sony hat es geschafft, die Playstation zu einem Trend zu machen. Playstation spielen ist cool. Eigentlich war es noch nie besonders cool, sich mit Videospiele zu beschäftigen; aber wenn man heute erzählt, man geht mit Kumpels „Tekken“ zocken, ist es plötzlich cool. Sega hat es also schwer. Deshalb ist es wichtig, daß sie ein Marketing machen, das über die Standard-Werbung hinausgeht. In den Discos und den Eissporthallen in Frankfurt stehen Playstations. Dort müssen irgendwann Dreamcasts stehen. Kinowerbung, Fernsehwerbung und Sponsoring sind die richtigen Schritte. Sega sollte sich wieder interessant machen und ihr Loser-Image abstreifen.

snatcher@tekkenking.com

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Christian Blendl (cb)
Redaktion: Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Jörg Tittel (jt), Ulrich Steppberger (us), Nicolas di Costanzo (nc)

Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
Internet: www.maniac-online.de

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Layout: Andrea Danzer
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: „Koudelka“ © SNK
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196


Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MANIAC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering (Nachbestellungen nur per Vorkasse 5,50 DM/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.

© 1999 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering
 Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf
 MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
 Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. 
Diverse Playstation-Testmuster von Softcom, Tel. (0231) 4440788 und Megastar, Tel. (07761) 59953
Dreamcast-Testmuster vom Spielegroßhandel DYNATEX. Händleranfragen an: Fax (0231) 4500040

INSERENTEN

Activision	4. US
aRJay Games	21
Cybermedia	11, 15
Dataflash	3. US
Fire	17
Flohhaus	55
GPress	35
Grobis Gameshop	69
Infogrames	2. US
Mega Game Point	67
Order in Time	69
Roby Rob Shop	75
Run Pacific	77
Softcom	13
Spielraum	65
Theo Kranz Versand	32, 33
Tradelink	67
Video Game Source	65
Vidis	71
Wolfsoft	67
Zapp Games	75



Während alles auf die Ankunft des deutschen Dreamcast wartet, verirren sich nur spärlich Verkaufsangebote mit Saturn-Ware nach Mering. Dafür flattern mir inzwischen Anzeigen mit Emulatoren-CDs ins Haus: Ein kommerzieller Verkauf da-

von gegen den Willen der Autoren ist ebenso illegal wie Raubkopien ansich - entsprechende Anzeigen kommen deshalb nicht ins Heft. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Suche **Final Fantasy2+3 (us)** für Super Nintendo, zahle Höchstpreis, nur komplett mit Verpackung und Booklet. Tausche auch gegen neuere Top-Titel, z.B. Sega Rally2, Silent Hill u.v.m.
Tel. 0043/4257/4146 (Michael)

SEGA

Suche **Game Gear-Spiele**, nur in gutem Zustand, bevorzugt mit Verpackung und Anleitung. Zahle gut! Auch Tausch gegen Game Boy Pocket oder Atari Lynx möglich, beide nagelneu.
Tel. 0341/9902027

Suche dringend **Saturn-Analog-Controller**, zahle sehr gut oder tausche gegen 3 Saturnspiele, meldet Euch schnell.
Tel. 02191/23369 (Christian)

Dreamcast-Spiele und Zubehör zu vernünftigen Preisen von vernünftigen Leuten zu kaufen gesucht. Angebote jederzeit an:
Fax. 09255/96222,
eMail: marco.eggloff@t-online.de

PLAYSTATION

Suche **Theme Park** für Playstation, zahle 100 DM.
Tel. 0421/425355 (Kai)

Suche **X-Com - Terror from the Deep**, zahle bis zu 40 DM.
Tel. 0172/9629051

Suche dringend alle **us-Spiele** für Playstation, zahle gut. Ebenso das Spiel Theme Park PAL oder us.
Tel. 0172/7691922 (ab 14 Uhr)

Suche Resident Evil-Lösung unter 5 DM. Tausche Starfighter3000 gegen anderes Spiel. Tausche Nintendo64: MRC, Dark Rift, Clayfighter 63 1/3, Super Mario64, Int. Superstar Soccer64, Star Wars, Diddy Kong, Rumble Pak gegen Memory Card. Tekinkaya Enes, Heerstr. 202, 47053 Duisburg

Suche **SimCity2000** für Playstation, zahle gut.
Tel. 0173/3559266 (ab 17 Uhr)

EXOTEN

3 **Neo Geo-Konsolen** + Board + Memory Card, evtl. mit Modulen (RGB). Suche 2 Neo Geo CD-Konsolen (RGB). PC-Engine + CD (RGB) + Zubehör + Spiele. Verkaufe ca. 35 Neo Geo-Module, z.B. Samurai Shodown1-4, KOF94-97 und Raritäten, auch Tausch möglich.
Tel. 08431/41991 od. 2564

Suche: **Phillips CD-I**, Atari Jaguar, 3DO, Neo Geo (CD), alle auch mit Spielen und Zubehör oder ganze Sammlungen. Außerdem Video-CDs zu verkaufen. Gran Turismo, Point Blank je 40 DM.
Tel. 07147/12820 (ab 18 Uhr)

Blazing Star, Ultimate Eleven als Modul für Neo Geo Homesystem, je Spiel 350 DM.
Tel. 0234/358232

SONSTIGES

Kaufe, verkaufe, tausche **Schießspiel-Platinen**, habe außerdem diverse Schießspiele auf Mega Drive, Saturn usw. abzugeben, bei Interesse anrufen.
Tel. 030/6262268 (ab 20 Uhr)

Ich suche **Club Nintendo-Magazine** von Ausgabe 1/89 (noch "Play Nintendo") bis 2/92 in gutem Zustand, zahle gut.
Sven Schröter, Hugo-Haase-Str. 5, 06536 Rossla

Suche: Magic Knight Rayearth, Iron Storm (beide als us-Version) für Sega Saturn. Suche außerdem **Sailor Moon-Videospiele** für alle Systeme sowie Animes.
Tel. 0511/421571 (Holger)

NES, Master System, Game Gear, Dreamcast mit Spielen. Spiele für alle Konsolen, auch ohne Verp. + Anleitung. Listen mit Circa-Preisvorstellungen (100% Antwort) an: Andreas Euba, Auenstr. 5, 86517 Wehringen

Suche gut erhaltene **VHS-Videos**: Action, Science Fiction, Komödien.
Tel. 07621/78752 (Fabian, ab 19 Uhr)

Tausche SNES mit Spielen und Atari XE (originalverpackt) gegen Saturn mit Spiel oder PC-Engine mit Spiel.
Tel. 06084/3183 (ab 18 Uhr)

Saturn: Game Paradise + Video, für Playstation: Final Fantasy Coll. Limited Ed., SNES: Star Ocean, Rendering Ranger, Dreamcast-Spiele. Verkaufe Spiele für alle Systeme.
Tel. 02244/4415 (René, ab 17 Uhr)

Strategiespiele sind auf der Playstation nach wie vor ein Minderheitenggenre. nur wenige Vertreter dieser Gattung verirren sich auf die Sony-Konsole. Neben dem Vorgänger "X-Com: Enemy Unknown" gehörte das 1996 von Microprose veröffentlichte "X-Com: Terror from the Deep" (Bild) zu den strategischen Schwergewichten: Statt in Echtzeit Minitruppen zu befehligen, gingen ambitionierte Unterseeforscher den komplexen Aufgaben rundenbasiert nach.

VERKAUFE

NINTENDO

Wahnsinn, jetzt ist es da. **Tips & Tricks-Buch** Teil 2 für Super Nintendo. Paßwörter, Levelcodes, Action Replay-Codes, Cheats von 350 Spielen auf 550 Seiten für 50 DM. Habe Spiele für Playstation und Mega-CD zu verkaufen.
Tel. 0821/437995 (Ralf)

Der Wahnsinn. **Tips & Tricks, Cheats, Action Replay-Codes, Paßwörter** etc. auf über 300 Seiten für nur 35 DM für Super Nintendo, Mega Drive und Playstation erhältlich. Habe auch Spiele zu verkaufen.
Tel. 0821/437995 (Ralf)

Nintendo64 + 1 Controller + Memory Pack + Mario64 + Extreme-G + WCW vs. NWO + Int. Superstar Soccer64 + Turok + Wave Race (alles PAL): 350 DM. Außerdem für Playstation V-Rally, Tekken2, Final Fantasy7 (alle PAL) je 50 DM.
Tel. 0621/512322 (ab 14 Uhr)

Verkaufe **20 Super Nintendo-Spiele** (Super Mario1+2, Metroid, FIFA Soccer, Secret of Mana, ...) für 300 DM (nur im Paket).
Tel. 06152/2943 (Thomas, Mo/Di 19-20 Uhr)

Achtung RPG-Fans, löse große Sammlung auf, mit umgebautem **US-Super Nintendo und 17 Rollenspielen**, z.B. Final Fantasy3, Chrono Trigger, Earthbound, Breath of Fire1+2, 7th Saga, alles in gutem Zustand, für 999 DM.
Tel. 040/574499

Nintendo64 inkl. 10 Spiele (u.a. Legend of Zelda, Rogue Squadron, 1080° Snowboarding), 2 Controller, Rumble Pak, Speichermodul, Game Boy-Adapter, S-VHS-Kabel. Nur komplett abzugeben für Festpreis 590 DM.
Tel. 0171/9467936

Turok2 (dt) für 65 DM inkl. Porto/Nachnahme, kein Tausch.
Tel. 0340/8825696 (Karsten)

Verkaufe über **40 Super Nintendo/N64-Titel**, überwiegend us-Module in 1A-Zustand (Legend of Zelda3, Rock'n'Roll Racing, E.V.O., Mario Kart64, Turok, Zelda64, Ego-Shooter etc.), Liste vorhanden.
Tel. 05021/62691 (Thomas)

Nintendo64 180 DM.
Tel. 089/3006159

Konsole + 3 Spiele: Legend of Zelda + Bomberman64 + 1080° Snowboarding im Wert von ca. 650 DM mit 2 Controllern und Memory Card für 250 DM.
Timo Leipert, Amselweg 15, 69190 Walldorf



Nintendo64 mit 2 Controllern, 1 Memory Card und 7 Spielen: Wave Race, Turok, International Superstar Soccer64, Pilotwings, Top Gear Rally, Super Mario64, Mario Kart64 nur komplett ca. 400 DM.
Tel. 03588/207601

SEGA

Verkaufe Games für Super Nintendo, Mega Drive, Master System, Neo Geo, z.B. Spinmasters (NG), Gynoug, Wonderboy3 in Monster World (MD) usw. Verkaufe Mega-CD2 90 DM, nur gegen Vorkasse, bin 100% zuverlässig.
Tel. 08724/911087 (Tom)

Verkaufe **Dreamcast** mit VMS, Puru Puru Pak, Blue Stinger, Sega Rally2, Sonic Adventure. Alles in Neuzustand, NP über 1500 DM, Preis VB 1200 DM, nur komplett.
Tel. 09621/470821 (auf AB sprechen)

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele und Konsolen für Sega, Sony und Nintendo. Suche besonders alles für Dreamcast. Amiga CD32 + 10 Spiele 120 DM.
Tel./Fax. 05561/982042 od. 0170/2047356 (Thomas, ab 16:30 Uhr)

Verkaufe/tausche **50/60 Hz-Saturn, Multinorm mit 9 Spielen**, z.B. Daytona Championship Edition, Panzer Dragoon2 (jp), 13 Demo-CDs, 2 Pads, Memory Card für VHB 260 DM, evtl. Tausch Playstation oder Nintendo64, einfach alles anbieten.
Tel. 05906/960150

Sega Saturn mit 2 Joypads und 6 Top-Spielen 300 DM. Nintendo64 mit 2 Joypads, 2 Rumble Paks, Memory Card, S-VHS-Kabel, Expansion Pak, Legend of Zelda, Turok2, zwei Joypadverlängerungen für 400 DM.
Tel. 0911/809355

Sega Mega Drive2 (gut erhalten) mit Zubehör, 23 Spielen (Sonic1+2, Toejam & Earl2, Comix Zone, Lemmings2 usw.), Preis nach Vereinbarung, nur komplett.
Tel. 0711/293453 (15-19 Uhr)

PLAYSTATION

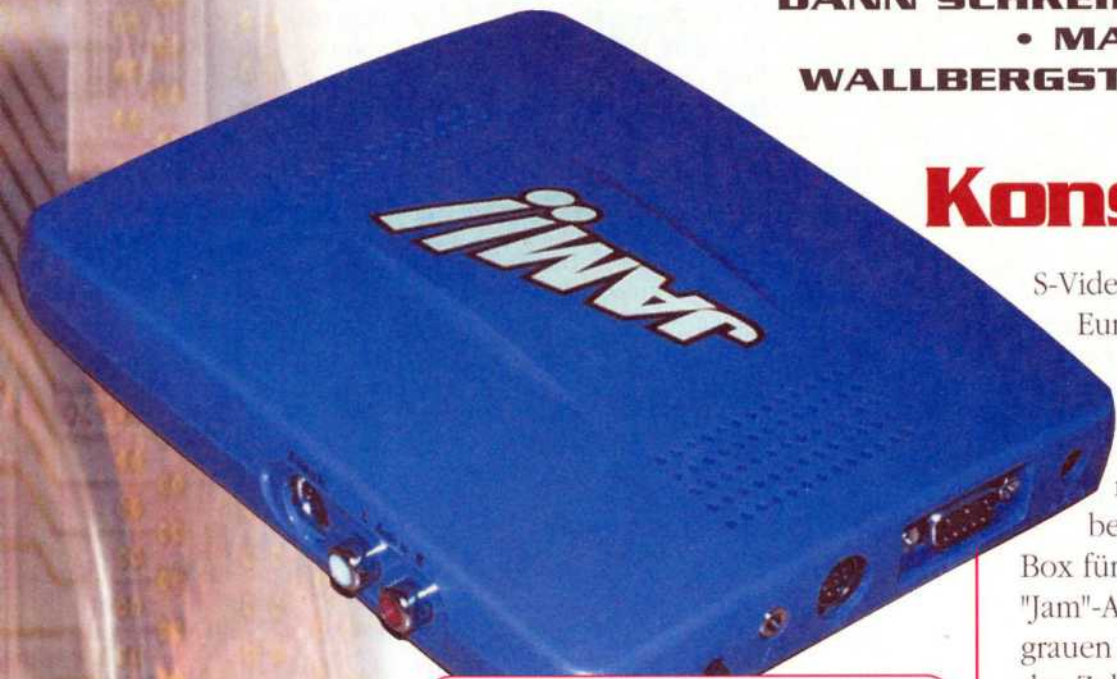
Verkaufe **Sony Playstation (PAL)**, 5 Monate alt mit Dual Shock Pad, 1 Memory Card (15 Blocks) und den Spielen Dead or Alive (us), Masters of Teräs Käsi (PAL) und einem weiteren Spiel (us).
Tel. 08192/1389 (Andi)

Sony Playstation Multinorm jp, Mad Catz Lenkrad. Suche Sammlungen Neo Geo, Mega Drive, Master System, Game Boy, Game Gear, NES. Suche CD-I mit Movie-CDs.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr)

Playstation-Spiele: Road Rash 3D 50 DM, V-Rally 25 DM, Need for Speed3 50 DM, Gran Turismo 65 DM, Sim City2000 45 DM, Cyball Zone 50 DM, FIFA98 40 DM, Command & Conquer2 50 DM u.v.m., auch Tausch.
Tel. 06151/715681

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MANIAC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

Konsolen am VGA-Monitor



Futuristisch: Beim „Jam“-Design haben sich die Entwickler an modernen PC-Modems orientiert.

Während Dreamcast-Spieler bereits begeistert die Vorzüge hochauflösender VGA-Monitore genießen (MANIAC 6/99), schauten Playstation-Besitzer bislang in die herkömmliche (Bild-) Röhre. Mit dem VGA-Adapter "Jam" von Activated (180 Mark, Tel. 030/3999180) seid Ihr von nun an nicht mehr an die alte Glotze gebunden: Das praktische Zubehör funktioniert nicht nur mit Eurer Playstation, sondern mit jeder Konsole, die über einen S-Video- oder Cinch-Ausgang verfügt. Im großzügigen Lieferumfang befindet sich ein Netzteil, ein S-Video-Kabel für die Playstation, ein VGA-Schlingkabel sowie ein S-Video-Adapter für Cinch-Videoausgänge. Hinzu kommt eine Plastikplatte mit zwei Haken, mit der Ihr den "Jam" hochkant aufstellt: Mit bis zu fünf eingesteckten Kabeln ist die Statik jedoch äußerst bedenklich. Bohrt lieber zwei kleine Löcher in die Platte, um sie an die Wand oder auf den Tisch zu schrauben.

Installation: Nachdem Ihr den Jam-Adapter mit Strom versorgt und via

S-Video-Kabel oder S-Video-Adapter an Eure Konsole angeschlossen habt, folgt die Verbindung mit dem Bildschirm. Hierfür ist kein Kabel beigelegt, da VGA-Monitore meist ein fest installiertes Kabel besitzen. Im Gegensatz zur VGA-Box für den Dreamcast fungiert der "Jam"-Adapter als VGA-Weiche. Mit dem grauen VGA-Schlingkabel koppelt Ihr das Zubehör mit der Grafikkarte Eures PCs: Ist der "Jam" eingeschaltet, seht Ihr das Bild Eurer Konsole; wird der "Jam" deaktiviert, erblickt Ihr das Original-Bild Eures PCs. So entfällt zwar lästiges Umstöpseln, laufend das Bild wechseln könnt Ihr jedoch nicht: Aufgrund der Synchronisation zwischen Monitor und PC, müßt Ihr bei jedem Wechsel Euren Rechner neu hochfahren. Für die Konsole gilt dieser Umstand nicht.



Dem "Jam" liegt ein VGA-Schlingkabel, ein S-Video-Kabel für die Playstation und ein S-Video/Cinch-Adapter bei.

Features & Fakten: Da über das VGA-Kabel kein Ton übertragen wird, bietet der "Jam" eine Klinkebuchse (3,5 mm) für Kopfhörer, Stereoanlage und PC-Lautsprecher. Über zwei Knöpfe reguliert Ihr dabei die Lautstärke. Drückt Ihr bei-



Oben seht Ihr den S-Video-Eingang des "Jam", unten den Klinkenstecker (Sound) sowie VGA-Ein- und Ausgang.



de Buttons gleichzeitig, wählt Ihr zwischen drei fest definierten Kontrast- und Helligkeitseinstellungen. Da der Adapter jedoch auf dem kontrastschwachen S-Video-Signal basiert, ist die Bildqualität trotz flackerfreiem Monitorbild deutlich schlechter als per RGB-Kabel und Fernseher: Macht Euch auf überzogenes Rot und Weiß gefaßt. Bei Oldie-Konsolen ohne RGB-Option erzielt Ihr jedoch ausgezeichnete Resultate.

Kompatibilität: Mit Importspielen (sprich NTSC-Signal) steht unser "Jam"-Muster auf Kriegsfuß, es erscheint ein Schwarz/Weiß-Bild mit Farbstreifen. Activated verspricht jedoch demnächst Abhilfe. Davon abgesehen müßt Ihr Euch von Bildschirmwaffen verabschieden, die leider nicht mit dem Zubehör zusammenarbeiten. Einzige Ausnahme ist die Bazooka für das Super Nintendo, die Eure Schüsse per Infrarot-Settopbox registriert. oe

K-COMM TROTZT MOGELDIEBEN

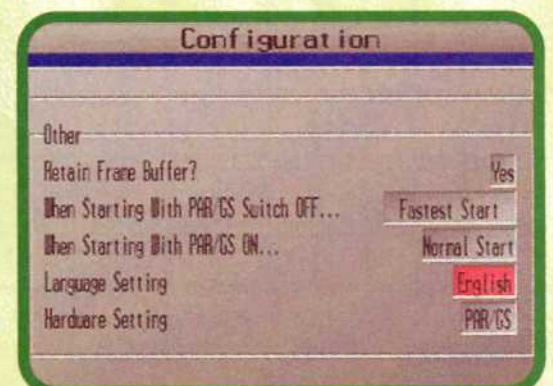
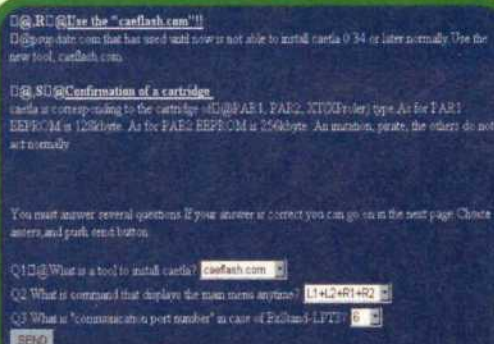
Neue Caetla-Version im Internet

Nachdem dutzende Mogelmodul-Hersteller die speziell für private Playstation-Entwickler programmierte "Game Buster"-Ersatzsoftware "Caetla" für ihre Schummelhardware wie "Activator" und "Super Game Converter" (MANIAC 4/99) mißbrauchten, ist es um den japanischen Heimentwickler K-Communications ("K-Comm") still geworden. Mit der neuen Version "Caetla 3.4" (vorher 3.1) stellen die

Asiaten nun jedem programmierinteressierten Privatspieler ein neues Schummel- und Entwicklerkraftpaket kostenlos auf ihrer Homepage (www3.airnet.ne.jp/kcomm) zur Verfügung: Lediglich ein Installations-Quiz (Antworten im Bild links) müßt Ihr bestehen. Neben den überarbeiteten Optionen wie FMV-Betrachter (erkennt neue Formate wie BIN-Files) und Memory-Card-Manager ist die Software nun mit Blaze "Xploder" kompatibel: Ihr dürft sowohl ein "Xploder"-Modul beschreiben als auch die speziellen "Xploder"-Codes verwenden. Im Optionsmenü stellt Ihr die genützte Hardware ein. Wer Angst um seine bestehenden Mogelcodes hat, kann übrigens auch die Modul-Software auf der Festplatte speichern. Zahlreiche Hilfsprogramme zum Übernehmen der Codes in die neue Software und zum Starten von Heimentwicklerspie-

len sowie eine ausführliche Installationsanleitung in Englisch findet Ihr ebenfalls bei K-Comm.

Noch ein Tip zum Schluß: Falls nach dem Überschreiben der "Game Buster"- oder "Xploder"-Software alle Menüs von Caetla in japanisch erscheinen, wählt Ihr im Hauptmenü die unterste Option und ändert im erscheinenden Konfigurationsmenü den vorletzten Punkt auf "English" (unten).



KNOWHOW



LAST RESORT



Das Sommerloch hält an, und Cheats sind weiterhin Mangelware. Wo haben sich die ehrgeizigen Spieler versteckt, die

mich früher mit endlosen Paßwortlisten überschütteten? Ganz besonders gespannt bin ich auf die erste Levelcodeliste von "Charlie Blast's Territory": Wer dieses Machwerk durchzockt, hat mehr als nur ein Freispiel verdient! Im übrigen interessiert mich eure Meinung zu den Game-Boy-Codes: Wollt ihr mehr davon?

Euer Olli

WWF ATTITUDE

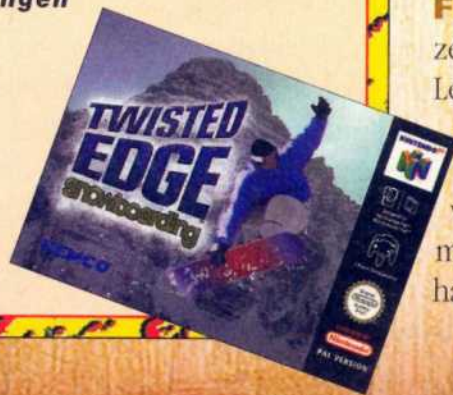
DS Geheime Catcher: Wer die vorgegebenen Wrestler auswendig kennt, spielt das Turnier mit dem zwielichtigen Mankind durch. Anschließend klickt ihr euch in die Kämpferauswahl und ruft mit einer der folgenden Tasten den muskulösen Cactus Jack oder Dude Love in den Ring.

L2 oder R2



MITMACHEN & GEWINNEN!

Habt ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt ihr bei uns kostenlose Spiele für eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tips je drei Titel für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken "The Note" und "Twisted Edge Snowboarding"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



Cybermedia Verlag
Kennwort: TIPSTUEFEL
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

ALL STAR BASEBALL 2000

64 Echsenteam: Ihr wollt in Echsenkostümen den Feind erschrecken? Wählt den Exhibition-Modus und klickt euch ins Kaufmann-Stadium. Nun berührt ihr eines der Schilder mit der Aufschrift "Win al Lizard" und euer Team schlüpft in die schuppigen Klamotten.

Monsterspieler: Wer im Fenway Park drei Homeruns mit dem gleichen Spieler schafft, verwandelt selbigen in ein grünes Monster!

Superwurf: Die CPU-Spieler schicken jeden eurer Bälle in die Zuschauermenge? Mit unserem Trick schleudert ihr dem Feind einen unerreichbar schnellen Ball entgegen: Haltet beim Wurf C↓+A gedrückt, bis der Ball die Platte erreicht. Dieser Trick funktioniert übrigens nur im Arcademodus.

EHRGEIZ

DS Infinite-Modus: Um den geheimen Infinite-Modus freizuschalten, drückt ihr im Titelbild ("Press Start") die Tasten L1 + START

Racetrack-Modus: Für den versteckten Rennmodus drückt ihr im Titelbild ("Press Start") die Tasten R1 + START

Geheimschläger: Für die versteckten Kämpfer siegt ihr im Turnier mit Jo, Lee, Yoko und Vincent.

SYPHON FILTER

DS Doofe Gegner: Eure Kontrahenten ballern euch mit Leichtigkeit nieder? Um die Intelligenz der Feinde zu reduzieren klickt ihr euch in den Pausenmodus, geht auf "MAP" und drückt (anschließend halten) die Tasten → R1 L2 ✕

Superhard: Wer sich mal im teuflisch hohen Schwierigkeitsgrad versuchen möchte, drückt im Titelbild die folgenden Tasten (anschließend halten) ← L1 R2 SELECT ■ ● ✕

Megamunition: Ihr wollt den Feind mit besonders großkalibriger Munition durchlöchern? Klickt euch ins Pausemenü, wählt "Weapons" und geht auf "9mm". Nun drückt und haltet ihr die Tasten ← R2 SELECT L1 ■ ✕

FMV-Kino: Um alle Zwischensequenzen zu betrachten sprintet ihr im ersten Level in das Kino (im Hinterhof beim Fenster, von wo aus ihr auf unbegrenzt Gegner hinter den Polizeiwagen schießt). Klickt euch ins Pausemenü, geht auf "MAP" und drückt sowie haltet die folgenden Tasten: → L2 R1 ✕

3XTREME

DS Cheats: Um die folgenden Cheats zu aktivieren, geht Ihr im Hauptmenü auf "Memory Card" und drückt die →-Taste. Ihr gelangt ins Codemenü, wo Ihr unsere Cheats eingibt.

Super Skateboarder

BLINK

Super Biker

GEEP

Super Skater

NYUB

Roter Wagen

REDLINE

Blauer Wagen

BLUELINE

Weißer Wagen

WHITELINE

Alle Aliens

ASTROMEN

Alle Exhibition-Pisten

VOUYEUR

Alle Freestyle-Pisten

XXY

Sportler Dominique

DOMINIQUE

Sportler Lugnut

LUGNUT

Sportler TP

TP

Ultraspank: Wer das Ultraspank-Video genießen möchte, klickt sich ins Hauptmenü, geht auf "Options" und drückt

→ *

MILO'S ASTRO LANES

NG4 Grünspanmodus: Ihr habt die schrägen Bahnen satt und wollt Eure Augen schonen? Drückt am Start die folgende Tastenkombination:

R L R L L R

GAME OF LIFE

DS Mogelmeister: Während herkömmliche Brettspieler auf Ablenkungsmanöver angewiesen sind ("Kuck' mal, ein fliegender Elefant!"), aktiviert Ihr in "Game of Life" einfach den Analogmodus (rotes LED) Eures Dualshock-Pads. Nun könnt Ihr mit dem linken Stick kreuz und quer über das Spielfeld flitzen, mit dem rechten dreht Ihr das Brett. Um einen anderen Spieler zu übernehmen, zeigt Ihr einfach mit dem Cursor auf ihn und hämmert auf der * Taste herum. So leicht habt Ihr noch nie eine Würfelpartie gewonnen!

O.D.T.

DS Munition: Wer alle Waffen und unbegrenzt Munition benötigt, klickt sich in den Pausenmodus und drückt die Tasten

← → ↑ ↓ ● + ■

Energie: Euer Held ist etwas außer Puste? Drückt im Pausenmodus die untenstehenden Tasten und Euer Schützling gönnt sich eine erholsame Ruhepause:

← → ← → + ■

Magie: Um den Feind mit unbegrenzt Zaubersprüchen zu überraschen, drückt Ihr im Pausenmodus die Tasten

← → ← → + ●

NBA JAM '99

NG4 Superdunks: Ihr wollt selbst Air Jordan im Sprung überholen? Mit unserem Cheat landet Ihr im aktuellen Viertel Dunks von jeder beliebigen Position aus! Wählt während dem Match Euren Springer und wechselt ins Pausenmenü. Nun drückt Ihr die Tasten

L L C ↑ L L C ↑ L L C ↑ Z

Minispiel: Ihr wollt Eure Sportler auf Ballgröße schrumpfen? Geht ins Pausenmenü und drückt die Tasten

L L C ← L L C ← L L C ← Z

Gebt Ihr den Code erneut ein, schrumpfen Eure Schützlinge zu Ameisen!

Heroische Perspektiven:

Wer die Ansicht beim Freiwurf verändern möchte, drückt vor dem Wurf kurz die R-Taste.

VIGILANTE 8

NG4 Cheats: Wie in MAN!AC 6/99 gibt Ihr unsere Cheats als Paßwörter ein.

Big Wheels

MONSTER WHEELS

Keine Gegner

POPULATION OUT

FISHERMAN'S BAIT

DS Megafisch: Ihr wollt einen richtig großen Brocken an Land ziehen? Kein Problem mit dem passenden Köder: Klickt Euch in die Köderauswahl und drückt anschließend die folgende Tastenkombination

▲ ● ■ ✕ R1+R2

Geheimer Teich: Nur erfahrene Spieler dürfen im Stausee des malerischen Damms "Concave" angeln. Wollt Ihr ebenfalls dort hin, müßt Ihr die Fischerei 50 Mal anspielen. Zur Kontrolle klickt Ihr den Spielstand im Memory-Card-Manager der Playstation an.

S.C.A.R.S.

NG4 Cheats: Um die geheimen Strecken und Wagen freizuschalten, nutzt Ihr einfach unsere Paßwörter.

Cheetha-Wagen

NRNRRR

Cobra-Wagen

TRITLL

Panther-Wagen

YMSTTR

Scorpion-Wagen

SDSSSRT

Zenith-Cup

DZPHHH

Crystal-Cup

LGSSSX

Diamond-Cup

CRKKYY

Master-Modus

PXPRTS

Supercheat

GGWOO

MLB 2000

DS Homerun: Um den Gegner mit automatischen Homeruns zu plätten, schnappt Ihr Euch in der Box den "Power Swing"-Schläger und drückt nach dem Wurf die Tasten

↑ + ← + L2 + R1 + ✕

Superspieler: Wer einen Spieler benötigt, der immer 606-Fuß-Homeruns schlägt, gibt im "Create a Player"-Menü den folgenden Namen an.

Scott Murray

GET BASS

DS Köderfarbe: Profifangler wechseln in der Köderauswahl des "Consumer"-Modus mit ↑ und ↓ die Farbe ihres Köders und beeinflussen damit die Chance auf einen Biß.

Geheimteiche: Wer die drei versteckten Angelplätze freischalten möchte, muß den Arcade-Modus einmal komplett durchspielen.

Die Platinum-Serie auf der Playstation erfreut sich durch die Neuauflage hochkarätiger Titel wie "Gran Turismo" oder "Final Fantasy 7" wachsender Beliebtheit. Dieser Entwicklung zollen wir Tribut und kramen die besten Cheats aus unserem Archiv hervor.

CRASH BANDICOOT 2

DS **Voodoo-Maske:** Um eine Gratis-Maske zu erhalten, drückt Ihr bei Eurem Tod sofort folgende Tastenkombination, bis Ihr Euch wieder bewegt:
↑ + ●

Alle farbigen Gems:

- Blau:** Verzichtet im Turtle-Wald auf alle Kisten
- Rot:** Sucht den Teleporter zum Snow-Go
- Grün:** Geht durch die Sackgasse im Nitro-Raum von "Eel Deal"
- Gelb:** Brecht den Zeitrekord im "Plant Food"-Level ohne Kisten zu zerstören
- Lila:** Klettert im "Bee Hauling" die Kistentreppe hoch

COOL BOARDERS 2

DS **Kurswahl:** Geht im Modus-Menü schnell über folgende Punkte: SBC, Onemake, Freeride, Option, Boardpark, Halfpipe, Freeride. Drückt nun den ●-Knopf und haltet nach der Spielerauswahl die Tasten
L1+L2+R1+R2
gedrückt. Bestätigt mit dem ●-Button.

Alien: Wer als Alien oder Schneemann auf dem Board stehen will, muß alle 100 Moves im Master-Modus ausführen und im Freeride jeden Rekord schlagen!

FINAL FANTASY 7

DS **Items vervielfältigen:** Besorgt Euch zunächst die "Zweimal-Objekt"-Substanz, rüstet einen Eurer Helden damit aus und sucht den Kampf. Während des Gefechts öffnet Ihr mit der Substanz das "Zweimal-Objekt-Menü" und benutzt Krafttrunk, Heilkräuter oder einen anderen Gegenstand. Wählt nun das gleiche Objekt ein zweites Mal und bestätigt mit ●. Brecht mit ✕ wieder ab, und drückt nun so oft abwechselnd ● und ✕, wie Ihr den Gegenstand vervielfältigen wollt!

Geldvermehrung: In der Spielhalle trifft Ihr den Wahrsager Cait Sith. Am Mog-Automaten müßt Ihr den Mog mit Dauerfeuer zum Fliegen bringen, dann gibt es 30 Goldstücke (kann beliebig oft wiederholt werden)!

Komplettlösung: In den MANIAC-Ausgaben 12/97, 1/98 und 2/98 findet Ihr den kompletten Player's Guide zu Squares umfangreichem Rollenspiel!

HEART OF DARKNESS

DS **Cheatmenü:** Haltet L1+L2+R1+R2 auf dem zweiten Pad gedrückt und schaltet anschließend die Konsole mit eingelegter "Heart of Darkness"-CD ein. Haltet die Tasten weiter gedrückt und klickt Euch mit dem ersten Controller ins Optionsmenü. Laßt die Knöpfe auf dem zweiten Pad los und geht mit dem ersten in das auftauchende Cheatmenü. Wenn Ihr Euch dabei helfen laßt, spart Ihr Euch verrenkte Finger!

MOTO RACER

DS **Cheats im Titelbild eingeben:**
Pocket-Bike Modus
↑ ↑ ↓ R2 L2 ↓ ✕
Reverse-Modus
← → ← → ■ ● R1 L1 ▲ ✕
Alle zehn Strecken
↑ ↑ ← → ↓ ↓ ■ R2 ▲ ✕
Alle zehn Reverse-Strecken
↓ ↓ → ← ↑ ↑ ● L2 ▲ ✕
Gegner fahren 50 km/h
↓ ↓ ↓ ● L1 ■ L1 ↓ ↓ ✕
Turbomotorrad
↑ ↑ ↑ ▲ R1 ▲ R2 ↑ ↑ ✕

TOMB RAIDER 2

DS **Alle Waffen:** Um die virtuelle Schönheit mit allen Waffen und 51 Medi-Paks auszurüsten, haltet im Spiel R2 gedrückt und führt einen Sidestep nach links, anschließend nach rechts und wieder nach links aus. Macht dann einen Rückwärtsschritt, darauf einen Vorwärtsschritt und laßt R2 wieder los. Nun dreht Lara entweder nach links oder rechts dreimal um die eigene Achse, springt rückwärts und drückt ●, damit sie sich in der Luft umdreht.

Levelskip: Macht die gleichen Bewegungen wie oben, springt jedoch am Schluß nach vorne und drückt ●.

G-POLICE

DS Ihr habt Probleme mit Psychosis' Action-Spiel? Folgende Cheats erleichtern Euch das Leben als Cop.

Unverwundbarkeit: Drückt während der Einsatzbesprechung
← + L1 + L2 + ■

Mega-Weapon-Cheat: Drückt wieder in der Einsatzbesprechung
← + R1 + L2 + ●

V-RALLY

DS **Cheats freischalten:** Wartet nach dem Anschalten der Konsole, bis sich der Bildschirm mit dem Infogramme-Logo weiß färbt. Drückt nun
↑ ↓ ▲ + ●
und die Meldung "Lock Off" erscheint. Gebt nun einen Cheat ein und haltet dabei den zuletzt betätigten Knopf solange gedrückt, bis eine Sprache gewählt ist.

Zeit aus: ← + L1
Extra-Tracks: ← + L2
Restart: ← + R2
Debug-Modus: ← →
Alle Cheats: ← + L1 + L2 + R1 + R2

WIPEOUT 2097

DS **Cheats eingeben:** Haltet bei den folgenden Kombinationen jeweils
L1 + R2 + SELECT

Alle Strecken freischalten

Im Hauptmenü:
■ ● ▲ ● ■

Phantom-Class
Im Hauptmenü:
▲ ▲ ▲ ● ● ●

Alle Waffen
Im Rennen:
✕ ✕ ■ ■ ● ● ▲

Dauer-Energieschild

Im Rennen:
▲ ✕ ■ ● ▲ ✕ ■ ●

Animal-Cheat:

Während des Bootvorgangs
L1 + L2 + START + SELECT
gedrückt halten!

Piranha-Passcode:

■ ● ■ ▲ ● ▲ ✕ ■ ✕ ✕ ■ ● ▲ ■

Mini Gun: Haltet L1 + R1 + SELECT im Spiel gedrückt und gebt
■ ● ✕ ■ ● ✕ ▲ ein.

GRAN TURISMO

DS **Bonus-Strecken und Autos in „Arcade“:** Gewinnt mit den drei Wagen-Klassen jeweils in allen Schwierigkeitsstufen.

Concept Car: Um den roten Flitzer zu erhalten, müßt Ihr in der B-Lizenzprüfung alle Disziplinen mit einer Gold-Medaille abschließen.

WARZONE 2100

TEIL 2: DIE ERSTEN 18 MISSIONEN

PS Nach allgemeinen Tips in der letzten MAN!AC begleiten wir Euch nun durch die ersten 18 Missionen von Eidos' Strategie-Rakete. Den dritten und letzten Teil unseres Player Guides findet Ihr in der nächsten Ausgabe. *ts*

ALPHA-TEAM

Mission 1: Faßt die MG-Vipers zu einer Gruppe zusammen und schickt sie durch die Gasse östlich der Landezone. Baut hier Eure Basis auf. Errichtet einen Bohrturm an der Quelle im Osten mit Hilfe eines LKWs und stampft mit den beiden anderen Trucks Kommandozentrale, Kraftwerk und Forschungseinrichtung aus dem Boden. Nachdem Ihr den ersten Angriff der Scavenger (SV) abgewehrt habt, baut Ihr eine Fabrik und zusätzliche MG-Einheiten. Es gibt vier SV-Stützpunkte, allesamt nördlich Eurer Basis. Mit sechs bis acht MG Vipers (Gruppe 1) bahnt Ihr Euch den Weg nach Osten und dann weiter nach Norden. Der erste feindliche Stützpunkt befindet sich westlich der Straße. Haltet Abstand und kümmert Euch erst um die angreifenden Panzer. Ist der Nachschub der SV erschöpft, nehmt Ihr die Geschütze ins Visier. Danach dringt Ihr in die Basis ein, zerstört alles und nutzt die Ölquelle fortan für Eure eigenen Zwecke. Mit dem gekaperten Artefakt erforscht Ihr durchschlagskräftigere MG-Kugeln. Baut weitere MG Vipers und bildet eine zweite Gruppe. Manövriert beide Teams nach Norden zur zweiten SV-Basis; zerstört dort zuerst die MG-Geschütze und nehmt dann die restlichen Gebäude ins Fadenkreuz. Errichtet Euren dritten Bohrturm und laßt vier MG Vipers als Bodyguards zurück. Nutzt Eure zusätzliche Energie zum weiteren Aufrüsten und erweitert Eure Gruppen. Mit sechs Fahrzeugen in jedem Team arbeitet Ihr Euch bei leichtem Widerstand nach Westen zum nächsten feindlichen Stützpunkt weiter. Mit



Bevor Ihr in eine Basis eindringt, errichtet Ihr am Eingang einige Geschütze und lockt dann die mobile Aufklärung heraus (links).

der effektiven Zangenstrategie greift Ihr von oben und unten gleichzeitig an. Südlich Eures momentanen Standortes liegt das vierte SV-Quartier. Es ist besser geschützt als die anderen drei Basen, sorgt also für Nachschub. Falls Ihr schon einen Flammenwerfer erforscht habt, setzt Ihr ihn auf einen Viper-Rumpf und schickt das neue Fahrzeug mit mehreren Kumpanen in den Kampf. Dringt erst in die Basis ein, wenn Ihr alle Geschütze aus dem Weg geräumt habt. Sammelt Artefakt und Energiefässer ein – und die erste Mission ist geschafft!

Mission 2: Bringt alle Eure Einheiten zurück zum Hauptquartier und gebt Forschungseinrichtung und Fabrik etwas zu tun. Nachdem Eure Basis nun vor Angriffen aus dem Norden geschützt ist, erforscht Ihr mit einem großen Trupp den südlichen Teil der Karte. Ihr stoßt auf einige Bunker entlang des Weges – via feurigen Flammenwerfern löst Ihr sie in Rauch auf. Nach kurzer Zeit erreicht Ihr einen schwach geschützten SV-Stützpunkt, den Ihr sogleich attackiert. Danach schickt Ihr neue Einheiten zur Verstärkung und zerstört die mächtige Turmkette auf dem südlichen Hügel. Im Westen befindet sich der zweite Stützpunkt, auf dem Weg dorthin werden Ihr von Bunkergeschützen belästigt. Greift die Basis mit zwei großen Gruppen an und schickt schon mal weitere Verstärkung auf den Weg, denn auch der dritte SV-Stützpunkt wird durch gute Verteidigungsanlagen geschützt. Attackiert wieder aus zwei Richtungen. Habt Ihr die Basis zerstört, errichtet Ihr einen weiteren Bohrturm.

Mission 3: Diese Mission ist zweigeteilt: Zuerst erforscht Ihr das Energiemodul, rüstet dann Euer Kraftwerk auf. Nachdem Ihr auch Eure MG Vipers auf den neuesten Technologielevel gebracht habt, packt Ihr zehn Fahrzeuge mit Zwillingen-

MG in den Transporter und teilt diese nach der Ankunft in zwei Gruppen. Team 1 kommandiert Ihr nach Norden, während das zweite Team die Landezone bewacht. Nach dezemtem Widerstand erreicht Euer Erkundungstrupp am nördlichen Ende des Canyons das gesuchte Artefakt. Erforscht sogleich die Entwicklung des schweren MGs und kehrt zur Landezone zurück.

Mission 4: Rüstet Eure Viper mit dem schweren MG aus, baut ein Reparaturzentrum und eine zweite Fabrik. Mobile Reparatureinheiten benötigt Ihr ebenfalls, zusammen mit einem LKW und acht Kampfeinheiten besteigt Ihr den Flieger. Fordert nach der Ankunft sofort Verstärkung an, baut wieder ein Reparaturzentrum und schickt Eure Kampfeinheiten nach Westen. Gleich trifft Ihr auf zwei Bunkerstellungen. Macht sie platt und errichtet drei Geschütztürme. Wenn Eure Verstärkung eintrifft, rattert Ihr weiter nach Westen und dann ins südliche Eck der Karte. Zerstört den kleinen SV-Vorposten, ergänzt die geschwächte Gruppe mit frischen Einheiten und kommandiert einen weiteren Trupp nach Norden. Dort ergattert Ihr das Artefakt und erhaltet den Befehl, noch einen Stützpunkt zu zerstören. Bündelt Eure Kräfte für diese Aufgabe und kehrt mit den Artefakten zur Landezone zurück.

Mission 5: Pappelt Eure beschädigten Fahrzeuge auf und baut Eure ersten Mörser-Einheiten. Erforscht ebenfalls einen Sensorurm. Dann nehmt Ihr einen LKW und neun Kampfeinheiten mit auf die Reise und errichtet nach der Landung ein Reparaturzentrum. Sichert die Landezone mit mehreren MG-Geschützen und teilt Eure Panzer in zwei Gruppen. Eine kleinere bleibt zurück, während die größere nach Süden zieht. Bald stoßt Ihr auf eine alte Straße, der Ihr folgt und am nördlichen Stützpunkt halt macht. Fordert Verstärkung an und schickt diese ins südliche Tal. Euer dritter Landetrupp sollte die



Nachschubstopp: Gegnerische Fabriken sollten innerhalb der feindlichen Basis Euer erstes Ziel sein.

LASTRESORT





Da nur eine gesicherte Landezone weitere Verstärkungen zulässt, errichtet Ihr gleich nach der Ankunft einige Geschütze.



Bei Landeeinsätzen wird neben der noch verbleibenden Zeit (links) auch die Dauer des Verstärkungsfluges angezeigt.

Sensoreinheit und neun Mörser-Fahrzeuge enthalten. Weist letztere dem Sensor-Fahrzeug zu und kommandiert die Gruppe zusammen mit einer Eskorte die Straße südlich des Stützpunktes entlang. Zielt nun ausschließlich mit der Sensoreinheit auf feindliche Fahrzeuge und schließlich auf die SV-Basis. Ist sie zerstört, fahrt Ihr zum nördlichen Stützpunkt und schwächt mit Mörsern die gegnerische Verteidigung. Ein neuer Gegner tritt auf den Plan: Die "New Paradigm" (NP). Ihr müßt mit härterem Widerstand rechnen, deshalb wartet Ihr auf Verstärkung. Greift mit versammelter Mannschaft an und zerstört die Basis.

Mission 6: Eure Basis wird gleich attackiert, also erweitert Ihr Eure Verteidigung, repariert beschädigte Fahrzeuge und stationiert eine Vorhut östlich Eures Hauptquartiers. Habt Ihr den Angriff abgewehrt, stellt Ihr zwei große Gruppen zusammen – vergeßt dabei nicht mobile Reparatereinheiten. Fahrt zum südwestlichen Eck der Karte und schlagt Euer Lager am Eingang des Canyons auf. Errichtet einige Geschütze und sorgt für Nachschub. Mit einem einzelnen schnellen Fahrzeug lockt Ihr den Feind in Richtung Eurer Stellung. Flacht die Angriffswelle ab, nehmt Ihr mit Sensoreinheit und Mörsern die Verteidigung des westlichen NP-Stützpunktes ins Visier. Folgt mit weiteren Kampfeinheiten, zerstört den Stützpunkt und arbeitet Euch vorsichtig nach Norden weiter. Hier trifft Ihr auf weitere NP-Basen und Artefakte – sorgt für regelmäßigen Austausch Eurer beschädigten Fahrzeuge.



Schickt schwere Kampfeinheiten nicht direkt an die Front, sondern macht Euch deren Reichweitenvorteile zunutze.

Mission 7: Sichert Eure vorgelagerte Basis und errichtet ein Reparaturzentrum. Da die NP mit zahlreichen Transportflügen Einheiten ins Kriegsgebiet bringen, kann Eure Verteidigung nicht gut genug sein. Panzer-Produktion und Forschung sollten auf Hochtouren laufen, damit Ihr die vorgelagerte Basis schnellstmöglich unterstützen könnt. Sobald die Lancer-Technologie verfügbar ist, entwickelt Ihr nur Fahrzeuge mit dieser Waffe. Erst mit Lancern seid Ihr dem Feind ebenbürtig! Stationiert Sensor-/Mörser-Gruppen an jeder feindlichen Landezone. Habt Ihr die Ankunft einiger NP-Transporte verhindert, ist die Mission beendet.

Mission 8: Errichtet eine Reihe neuer Einheiten wie Panzer mit Mittleren MG, Miniraketen und Lancer. Packt vier Cobras mit mittlerem MG und vier Lancer in den Transporter. Arbeitet Euch nach der Landung in die östliche Landezone vor und ignoriert dabei (so gut es geht) feindliches Feuer. Holt nun Verstärkung durch einen LKW und neun Kampfeinheiten. Nach deren Eintreffen errichtet Ihr Reparaturzentrum und Geschütze. Fordert weiteren Nachschub an und attackiert mit der Hälfte Eurer Panzer den nordöstlichen Stützpunkt. Dann bewegt Ihr Euch mit Unterstützung weiterer Truppen nach Nordwesten und zerstört die Hauptbasis.

Mission 9: Recycelt Eure schwächeren Einheiten zu modernen Panzern. Packt schwere Artillerie sowie einen LKW in den Transporter und stellt nach der Landung ein Reparaturzentrum plus einige Geschütze in die Landschaft. Nachdem Ihr erste Verstärkungen angefordert habt, geht Ihr in die Offensive. Schickt einige Mörser zusammen mit einer Kontrolleinheit nach Osten und kümmert Euch dort um die Geschütze. Danach dringt Ihr zusammen mit dem Nachschubtrupp ins Innere der Basis ein und erledigt den Rest. Währenddessen kommandiert Ihr die Mörserstaffel zum zweiten feindlichen Quartier, wo dasselbe Spiel von Neuem beginnt. Ist alles

zerstört, säubert Ihr den westlichen Teil der Karte. Sorgt vorher für volle Stärke und Funktionstüchtigkeit Eurer Armee, denn Ihr müßt mit heftigem Widerstand rechnen.

Mission 10: Bereitet Euch in beiden Quartieren durch den Bau zusätzlicher moderner Geschütze auf den Angriff des Feindes vor. Laßt einige Einheiten in Basis B zurück und kommandiert den Rest zum Hauptquartier – hier geht's in Kürze am heftigsten ab! Bildet eine schnelle Eingreiftruppe, mit der Ihr Eure Geschütze vor allzu starken Beschädigungen schützen könnt. Die meisten Feinde kommen von Norden, hier solltet Ihr für zusätzliche Absicherung sorgen. Habt Ihr die heftige Angriffswelle überstanden, säubert Ihr den nördlichen Teil mit zwei starken Kampfgruppen.

Mission 11: In dieser Mission müßt Ihr Euch sehr beeilen! Füllt Euren Frachtraum mit schweren Panzern und schickt nach der Ankunft zwei Drittel in Richtung Osten. Die übrigen Einheiten sichern die Landezone – den Nachschubtransport solltet Ihr sofort anfordern. Euer Angriffstrupp schaltet die SV-Verteidigung aus und fährt dann weiter nach Nordosten. Habt Ihr den Eckbereich der Karte erreicht, manövriert Ihr Eure Gruppe nach Westen – sorgt alsbald für Verstärkung. An der gegnerischen Landezone müßt Ihr alle Einheiten sofort zerstören, um das Entkommen der gesuchten Einheit zu verhindern.

Mission 12: Nehmt einen LKW und neun Kampfeinheiten mit. Sichert die Landezone sofort gegen heftige Angriffe und bleibt bis zur Ankunft der Verstärkung vor Ort. Jetzt nähert Ihr Euch dem Zielgebiet im Nordosten. Tastet Euch langsam voran, entlang des Weges machen Euch Geschütze und Bunker zu schaffen. Kommandiert regelmäßig Ersatz für die beschädigten Fahrzeuge an die Front. Erreicht Ihr die Basis, nehmt Ihr die Verteidigung mit Mörsern unter Beschuß. An geschützter Stelle errichtet Ihr ein weiteres Reparaturzentrum. Der

Wichtige allgemeine Tips haben wir "Warzone"-Kommandeuren bereits in der letzten MANIAC ins Kriegshandbuch diktiert. Hier eine kurze Zusammenfassung:

- Zieht nie ohne das Kommando "Rückzug bei mittlerem Schaden" in den Kampf;
- Forscht immer (auch während Landeeinsätzen) und verarbeitet neue Technologien frühzeitig;
- Laßt keine Ölquelle links liegen;
- Gruppenbildung spart Euch Zeit, sorgt für besseren Überblick und erlaubt außerdem den parallelen Angriff aus zwei Richtungen;
- Errichtet vorgelagerte Basen, um Nachschubwege kurz zu halten;
- Erlaubt die Umgebung keine vorgelagerte Basis, schickt Ihr Eure Panzer nicht ohne mobile Reparatereinheiten in den Kampf.



Routiniert: An der Abzeichen erkennt Ihr erfahrene Panzer-Einheiten, die genauer zielen und selbst schwerer zu treffen sind. Repariert beschädigte Fahrzeuge also regelmäßig!

Feind schafft regelmäßig neue Truppen heran; Ihr solltet es ihm gleichtun und die Entwicklungsmaschinerie in Eurer Basis bis zum Optimum treiben. Ihr müßt das gegnerische Hauptquartier komplett zerstören, um diese Mission und damit die erste Kampagne erfolgreich abzuschließen!

BETA-TEAM

Mission 1: Nutzt die zehn Minuten, die Euch bis zum Abflug bleiben, für ausgiebige Forschung und Produktion am oberen Limit. Recycelt alte Fahrzeuge und bringt sie auf den aktuellen Stand der Technik. Dann packt Ihr die zehn besten Panzer in den Flieger und macht Euch auf zur neuen Basis. Diese ist bereits voll ausgerüstet – nur ein Reparaturzentrum fehlt. Dieses baut Ihr in der Mitte und umringt es mit mobiler Flugabwehr. Fordert die nächsten zehn Einheiten aus Eurem alten Hauptquartier an, denn Ihr werdet gleichzeitig aus südöstlicher und nördlicher Richtung angegriffen.

Die neue Kampagne erlaubt die Erforschung noch fortschrittlicherer Technologien, macht Euch diesen Vorteil zunutze. Ihr könnt jetzt sogar Cyborgs bauen: Diese sind zwar billig, sollten aber nur in größeren Gruppen – am besten mit Artillerie-Unterstützung – agieren. Ist Euer zweiter Verstärkungstrupp angekommen, sichert Ihr im südöstlichen



Sobald Ihr den Kommandoturm einsetzt, trifft Eure Artillerie wesentlich besser.

Eck der Karte die feindliche Landzone mit durchschlagskräftigen Mörsern und verhindert so weiteren Nachschub. Nun zerstört Ihr nach und nach feindliche Stellungen im Norden, ergattert die Ölquelle nördöstlich der Basis und holt die restlichen Einheiten aus der alten Kampagne an Bord.

Mission 2: Nehmt Eure zehn besten Kampfeinheiten mit und schlagt nach der Landung den sichereren Weg nach Südosten ein. Dann fahrt Ihr in Richtung Norden, wo Ihr einen Pfad zur Absturzstelle Eurer Kameraden entdeckt. Sobald Ihr sie erreicht, habt Ihr die Mission geschafft.

Mission 3: Feindliche Angriffe kommen ausschließlich aus Norden, also konzentriert hier Eure Truppen. Errichtet neue Stellungen und laßt die Feinde herankommen. Damit beschädigte Fahrzeuge keine Löcher in Eure Verteidigungslinie reißen, schickt Ihr mobile Reparatereinheiten an die Front. Sobald die Angriffswelle nachläßt, geht Ihr selbst in die Offensive. Nutzt wieder Eure Mörser, um Geschütze und Bunker ohne eigene Verluste auszuschalten. Nachdem Ihr die erste Basis zerstört habt, errichtet Ihr hier ein Reparaturzentrum und schickt Verstärkung 'gen Norden. Rüstet weiter auf, bevor Ihr die Cyborg-Basis komplett zerstört.

Mission 4: Ein sehr kniffliger Einsatz! Schickt einen LKW und neun schwere Kampfeinheiten ins Krisengebiet und errichtet nach der Ankunft ein Reparaturzentrum. Fordert zwei weitere Nachschub-Trupps an und nutzt die Wartezeit für die Säuberung westlich der Landzone. Nach Ankunft der zweiten Gruppe schickt Ihr das erste Team ins südwestliche Eck der Karte und manövriert das zweite über die Brücke nördlich Eures Landplatzes. Die dritte Gruppe kommandiert Ihr ebenfalls über diesen Weg



Sind Euch die Hochhäuser im Weg, könnt Ihr Eure Zerstörungswut auch daran auslassen.

nach Nordwesten. Attackiert sofort den Konvoi – eines der Fahrzeuge transportiert das gesuchte Artefakt.

Mission 5: Dort, wo Ihr vor zwei Missionen Euer zweites Reparaturzentrum gebaut habt, errichtet Ihr nun eine vorgelagerte Basis. Ihr müßt mit heftiger Gegenwehr rechnen, verschiebt deshalb große Teile Eurer Truppen in dieses Gebiet. Die meisten Angriffe kommen aus Westen und Nordwesten – sichert diesen umkämpften Bereich weiträumig ab! Weiter westlich befindet sich die gut geschützte Flugzeug-Basis. Nehmt mit Mörsern und Bunker-Bustern die Verteidigung ins Visier und schickt einige mobile Flaks an die Front. Dringt nun in die Basis ein und ergattert die dort versteckten Artefakte. Nutzt das daraus gewonnene Wissen für neue Forschungen. Errichtet an der Stelle des nun zerstörten Quartiers eine weitere vorgelagerte Basis und schickt eine Mörser-Gruppe nach Südwesten. So könnt Ihr die Landung weiterer feindlicher Truppen in der dafür vorgesehenen Zone verhindern. Sucht das Gebiet weiträumig nach verlassenen Ölquellen ab und laßt keinen Bohrturm unbewacht!

Mission 6: Bildet einen Landungstrupp aus neun Kampfeinheiten und einem LKW. Fordert nach der Ankunft sofort Flugzeuge zur Verstärkung an, errichtet zudem ein gesichertes Reparaturzentrum. Habt Ihr erste feindliche Angriffe heil überstanden, teilt Ihr Eure Flieger in drei Staffeln und nehmt die Fabrikanlagen im Nordwesten unter Beschuß. Je schneller Ihr diese zerstört, desto weniger Gegner werden Euch behindern. Greift mit der zweiten Gruppe den Reaktor an und schickt die dritte in den westlichen Teil der Basis – hier befindet sich eine gut funktionierende Flugabwehr! Bringt zur Unterstützung einige Bunker-Buster an die Front und nutzt die Hektik des Kampfgetümmels, um mit leichten Einheiten in die Basis einzudringen. Dort schnappt Ihr Euch die Artefakte und kehrt dann zur Landzone zurück. Ihr habt auch diese Mission erfolgreich beendet. Atmet tief durch – in der nächsten MAN!AC geben wir Euch den Rest!

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit - via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem XPloder) erstellt.

PS RIDGE RACER TYPE 4

EFFEKT	CODE	
Alle Wagen	800F3930	FFFF
Team DRT	800F3932	FFFF
	800F3934	FFFF
	800F3936	FFFF
	800F3938	FFFF
	800F393A	FFFF
	800F393C	FFFF
	800F393E	FFFF
Alle Wagen	800F3940	FFFF
Team MMM	800F3942	FFFF
	800F3944	FFFF
	800F3946	FFFF
	800F3948	FFFF
	800F394A	FFFF
	800F394C	FFFF
	800F394E	FFFF
Alle Wagen	800F3950	FFFF
Team PRC	800F3952	FFFF
	800F3954	FFFF
	800F3956	FFFF
	800F3958	FFFF
	800F395A	FFFF
	800F395C	FFFF
	800F395E	FFFF
Alle Wagen	800F3960	FFFF
Team Solvalou	800F3962	FFFF
	800F3964	FFFF
	800F3966	FFFF
	800F3968	FFFF
	800F396A	FFFF
	800F396C	FFFF
	800F396E	FFFF

PS STREET SKATER

EFFEKT	CODE	
Alle Kurse	80076398	3F3F
Alle Fahrer	800762A0	FFFF
Alle Boards	800762A4	FFFF
	800762A6	3FFF
Unendl. Zeit	8005D460	0000
Max. Punkte	8005D46C	CCCC
Spiegelmodus	80096278	2BE0
	8009627A	0009
	8009627C	A3A0
	8009627E	000D
	80096280	A4B0
	80096282	000D
	80096290	3E7E
	80096292	000D
	8009629C	00FF
	8009629E	0301

PS HARD EDGE

EFFEKT	CODE	
Max. HP	80098500	03E7
Michelle	80098502	03E7
Max. HP	80098504	03E7
Alex	80098506	03E7
Max. HP	80098508	03E7
Rachel	8009850A	03E7
Max. HP	8009850C	03E7
Burns	8009850E	03E7
Alle Waffen	8013A3D4	0101
	8013A3D8	0101
	8013A3DC	0101

PS BLOOD LINES

EFFEKT	CODE	
Unendl. Zeit	800EA90C	0000
Energie P1	80139126	00C8
Energie P2	8013988A	00C8
P1 aktiviert	80138E28	0001
	801392E4	0001
	8013958C	0000
	80139A48	0000
P2 aktiviert	80138E28	0000
	801392E4	0000
	8013958C	0001
	80139A48	0001

N64 MARIO PARTY

EFFEKT	CODE	
Viele Sterne für Spieler:		
links oben	800FFAAC	0063
rechts oben	800FFADC	0063
links unten	800FFB0C	0063
rechts unten	800FFB3C	0063
In der Bank:		
Unend. Münzen	800F990A	FFFF
100 Sterne	800F990C	6400

N64 VIRTUAL POOL 64

EFFEKT	CODE	
1 Kugel Sieg	802EF71D	0019
Immer 0 Foul	802EF725	0000
0 Pkt. Shark	802EF723	0000
5 Siege	802EF721	0005

Achtung bei den "Blood Lines"-Codes: Benutzt nicht beide "Spieler aktiviert"-Einstellungen gleichzeitig, da sich diese gegenseitig aufheben und es sonst zu Problemen kommen kann.

NEED FOR SPEED: BRENNENDER ASPHALT

PS Auch beim vierten Einsatz der Nobelhobel in "Need for Speed: Brennender Asphalt" hat sich Electronic Arts nicht lumpen lassen und einige Cheats und Geheimnisse spendiert. Versteckte Strecken sind diesmal zwar nicht dabei, aber dafür einige andere unterhaltsame Gags. us

Extrawagen: Wieso mühsam erarbeiten, wenn es auch mit einem einfachen "Paßwort" geht? Wenn Ihr die rasanten Karossen haben wollt, die es für den erfolgreichen Gewinn aller Turniere und Pokale gibt, verwendet Ihr folgende Spielernamen: Mit **FLASH** bekommt Ihr das "Phantom" (Bild 1), während **HOTROD** für den "Titan" (Bild 2) steht. Für Abenteuerer schaltet **WHIRLY** den Hubschrauber frei (Bild 3), der Euch gelegentlich im Spiel begegnet, diesen dürft Ihr jedoch nur bei

einer Probefahrt testfliegen. Eins muß Euch aber klar sein, denn für die Entwickler gilt "Ohne Fleiß kein Preis": Schaltet Ihr diese Fahrzeuge mit den Paßwörtern vorzeitig frei, dürft Ihr prompt Euren Spielstand nicht mehr speichern.

Fahrvergnügen: Die folgenden Codes aktiviert Ihr, indem Ihr die gewünschte Knopfkombination direkt nach der Auswahl Eures Fahrzeugs drückt und erst wieder losläßt, sobald das Rennen beginnt. Die Eingabe ist etwas diffizil und klappt nicht immer sofort. Hat's nicht hingehauen, versucht es einfach noch mal!

Schweres Auto: Euer Wagen hebt nicht mehr an Kuppen ab, und wenn Ihr mit einem Gegner zusammenstößt, zieht dieser nun mit Garantie den Kürzeren.

← + ■ + ●

Trunkene Fahrt: Ihr seht die Landschaft nur noch verschwommen und die anderen Fahrzeuge doppelt (Bild 4).

↑ + L2 + R1

Cockpitperspektive: Wenn Ihr bisher das Armaturenbrett vermißt habt, ist dieser Cheat genau das Richtige für Euch (Bild 5).

↑ + ▲ + ✕

Superbeschleunigung: Habt Ihr die Armatur aktiviert, könnt Ihr mit der gleichen Kombination auch den Turbo aktivieren: Drückt Ihr jetzt auf die Hupe, beschleunigt Ihr doppelt so schnell.

Polizei: Wer alle zehn Rowdies fängt, bekommt zur Belohnung je nach Strecke einen neuen, rasanten Polizeiwagen.



DRIVER

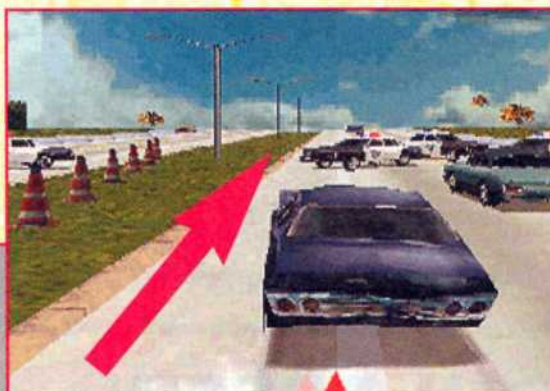
PLAYERS GUIDE, TEIL 1

PS Wer in "Driver" blindlings über die Straßen brettert, landet schon nach wenigen Minuten in der Notaufnahme oder gar in Untersuchungshaft: Damit Ihr Euch nicht dauernd durch das Pausenmenü klicken müßt, versorgen wir Euch mit den nötigen Karten und hilfreichen Verbrechertips. *oe*

Schleudertrauma: Bevor Ihr die ersten Missionen stürmt, empfehlen wir eine Probefahrt im Spritztour-Modus. Rempelt einen Polizeiwagen an und erforscht das Schleuderverhalten Eures Fahrzeugs im "Infight". Mit etwas Erfahrung überlistet Ihr die Cops nach dem Stierkampf-Prinzip: Drosselt bei einer Verfolgungsjagd das Tempo und laßt die Ordnungshüter von hinten auf Euch zu rasen. Der rote Pfeil am unteren Bildrand weist Euch die Entfernung der Polizei. Im letzten Augenblick vor dem Crash reißt Ihr das Steuer nach rechts oder links und drückt den Kickstart: Euer Wagen macht eine 180°-Wendung, und die Cops düsen ins Leere. Gebt nun Vollgas – bis die Polizei gewendet hat, seid Ihr schon

Meilen entfernt. Entgegenkommende Streifenwagen beachtet Ihr bei voller Geschwindigkeit (z.B. auf dem Highway) nicht: Wenn Ihr immer geradeaus brettert, haben sie Euch schon nach wenigen Sekunden verloren. In dicht besiedelten Gebieten mit vielen Kreuzungen rast Ihr hingegen parallel zu den Cops: Bei der nächsten Abzweigung genügt ein leichter Stups und der Polizeiwagen rumpelt direkt ins Eckhaus. Findet Ihr in den Häuserschluchten eine Einbuchtung, wie etwa ein Straßencafé, könnt Ihr die Beamten auch mit einem gezielten Rempeler zwischen zwei Wänden einkeilen. Bei direkten Karambolagen solltet Ihr Euren Kontrahenten immer in die Türen brettern, hier erzielt Ihr maximalen Schaden.

Straßensperren: In "Driver" sind grundsätzlich zwei verschiedene Straßensperren möglich. Auf dem Highway mit



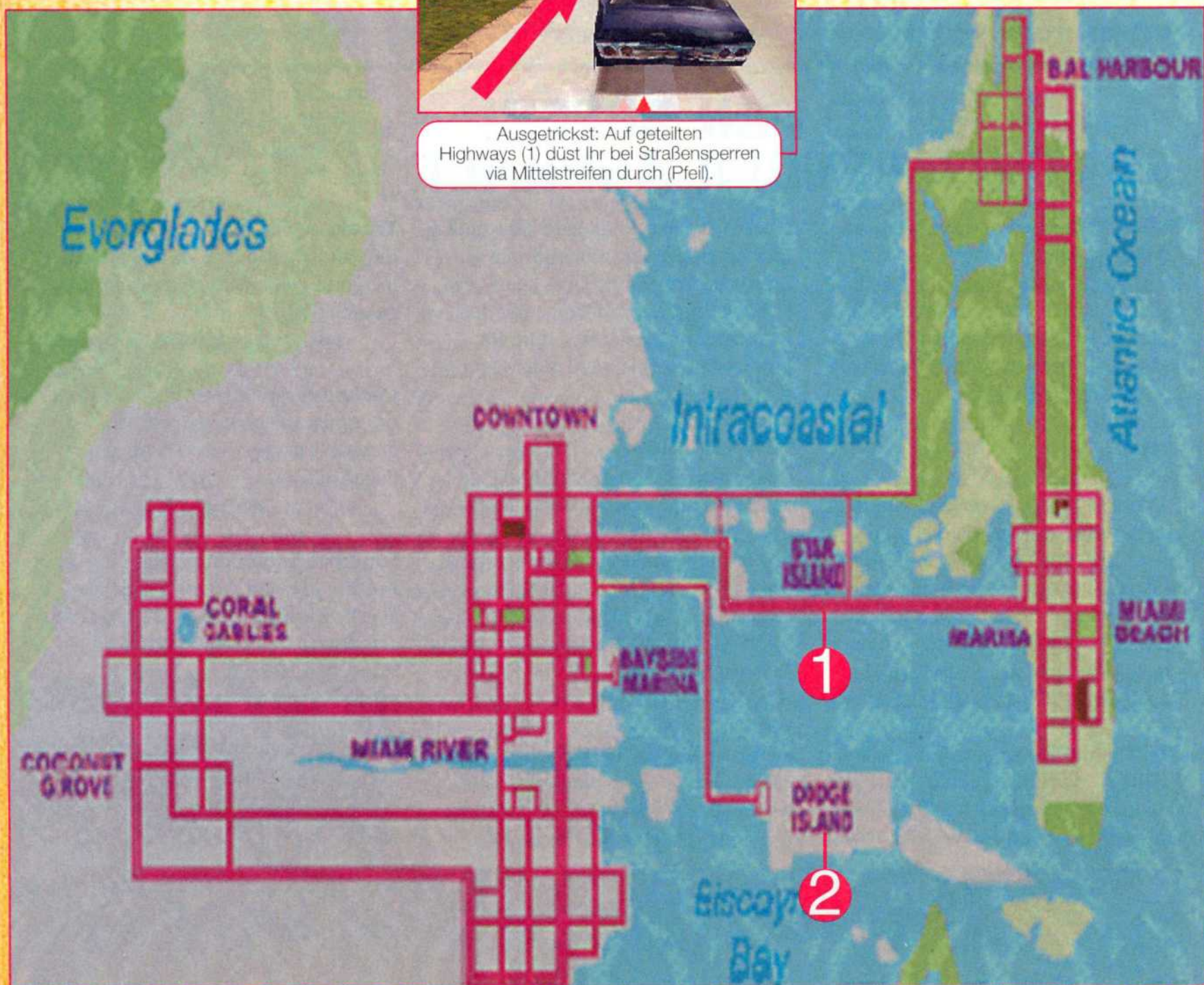
Ausgetrickt: Auf geteilten Highways (1) düst Ihr bei Straßensperren via Mittelstreifen durch (Pfeil).



Jetzt wird's schummrig: In den Docks von Miami (2) erwartet Euch ein düsteres Lagerhauslabyrinth.

dem Grünstreifen in der Mitte (1) ist die Flucht nach wenigen Versuchen ein Kinderspiel: Haltet Euch bei Verdacht auf der linken Spur und weicht dann mit einem kleinen Schlenker auf den Rasen aus (Bild links unten). Befindet sich auf der linken Spur ein anderes Fahrzeug, wird's kompliziert: Je kleiner der Einfahrtswinkel auf das Grün, desto niedriger die Schleudergefahr bei der Kurskorrektur zurück auf die Fahrbahn. Die großen Laternen in der Mitte könnt Ihr übrigens nicht niederwalzen!

Straßensperren auf schmalen Straßen (4) könnt Ihr oft nur mit Mühe bzw. Schaden durchbrechen, denn ein Gehweg ist nicht immer vorhanden: Düst auf den mittleren Streifenwagen zu (Bild rechts) und drosselt vor dem Aufprall das Tempo. Ein kleiner Rempeler genügt, und die Polizeiautos rollen auseinander.



Miami besteht zu einem Großteil aus Inseln mit Verbindungsautobahnen: Gerade hier ist die Gefahr einer Festnahme besonders groß, da kaum Fluchtwege zur Verfügung stehen.

LASSI RESORT





Profis nutzen das Parkhaus (3), um lästige Cops abzuschütteln: Lockt die Gesetzeshüter ind den Betonbau und...



...nehmt sie in aller Ruhe auseinander, da die Kollegen Euch nur am Eingang erspähen können.



Nehmt Euch auf langen und engen Straßen (5) in Acht: Mit etwas Pech kesseln Euch die Cops ein (siehe Radar).

Das Lager-Labyrinth: In Miami schicken Euch die Auftraggeber in die Lagerhäuser an den Docks (2). Um zum Treffpunkt zu gelangen, haltet Ihr Euch immer links. Im Spritztour-Modus läßt sich hier mit der Polizei herrlich Verstecken spielen. Vor dem Eingang findet sich fast immer ein Streifenwagen: Rempelt ihn an oder brettet durch ein paar Kisten, und schon folgen Euch die Cops in den düsteren Irrgarten. Fühlt Euch jedoch nicht zu überlegen: Die Cops fahren Euch nicht nur stupide hinterher, sondern versuchen Euch auch entgegenzukommen!

cisco (3). Die Mehrebenen-Architektur eignet sich nicht nur hervorragend zum Abschütteln lästiger Verfolger (oben), sondern bietet auch massig Platz für waghalsige Crashtests und Stunts: Solange Ihr Euch nicht in die Nähe des Eingangs begeben, seid Ihr obendrein vor neuen Verfolgern geschützt. Lockt einen Streifenwagen mit möglichst viel Abstand in das Gemäuer und brettet in die erste Etage. Wendet flink und düst dem Polizeiwagen

entgegen: Begegnet Ihr Euch kurz vor der Abfahrt, springen die Cops über Eure Kiste hinweg! Mit diesem Manöver auf Eurer Memory Card seid Ihr der Mittelpunkt jeder "Driver"-Session.

Habt Ihr die Karre der Cops geschrottet, schiebt Ihr sie vorsichtig an den Rand der Abfahrt und springt Eurerseits über den Wagen. Vergrößert Ihr den Abstand zur Kante, könnt Ihr den Streifenwagen auch direkt anspringen: Wer kann sich einen spektakuläreren Abschluß eines Crash-Videos vorstellen?

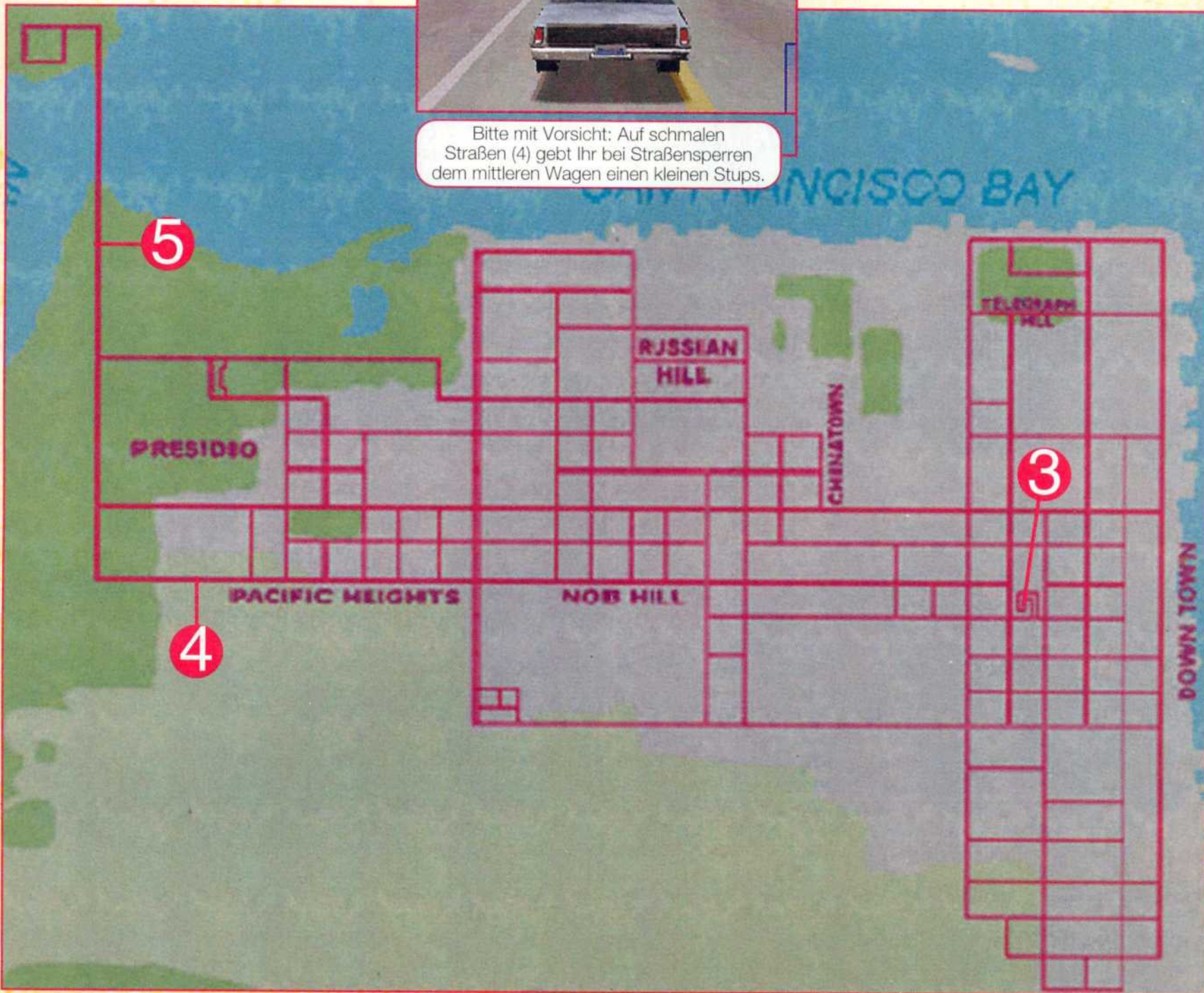
Mordspaß im Parkhaus: Das Parkhaus findet Ihr nicht nur im Trainingsmodus, sondern auch mitten in San Fran-



Bitte mit Vorsicht: Auf schmalen Straßen (4) gebt Ihr bei Straßensperren dem mittleren Wagen einen kleinen Stups.

Enge Straßen: Die Fahrt auf langen, einspurigen Straßen ohne Abzweigungen (4) und (5) solltet Ihr möglichst vermeiden, da Ihr Euch bei der Begegnung mit mehreren Polizeistreifen (Bild oben) oder im Fall eines Massencrashes leicht einsperrt.

Wer à la "Grand Theft Auto" unschuldige Passanten überfahren will, wird enttäuscht: Die Fußgänger in "Driver" erspähen Euch schon beim Ansatz und rennen kreischend aus dem Weg (Bild unten) - wir haben jedenfalls noch keinen Passanten erwischt.



Die Straßen von San Francisco sind durch die engen Häuserschluchten und den dichten Verkehr eine Spielwiese für Schleuderprofis: Nur wer jede Kurve richtig anfährt, landet nicht im Schaufenster.

TEXT

8



Es war einmal...

MANIAC vor fünf Jahren

Der „Incredible Hulk“ prangt furchteinflößend auf unserem Cover, nicht minder „unglaublich“ sind die ersten Bilder von David Perrys „Earthworm Jim“. Nebenbei zeigen wir 160 SNES-Spiele im Überblick, klären über American Sports auf und begeistern uns für die japanische Edel-Konsole FM Towns Marty. Nach Deutschland kommt das Schmuckstück leider nie, auch in Japan ist's kein großer Erfolg. Das Highlight im Testteil stellt Nintendo: „Super Metroid“ ergattert 95% und ist jedes einzelne Prozent wert – auch heute noch! „Mega Man“ erhält übrigens damals schon 76% von Olli; fünf Jahre, zwei Dutzend Updates und eine Handvoll Konsolen später gibt Olli immer noch (fast) die gleiche Wertung – ein Spieleheld ohne Up'n'Downs.

Angie Kühbandner
(PR Manager bei
Codemasters,
Deutschland)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

- 1. Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, 1998)**
"5 Minuten reichen für dieses phantasievolle Abenteuer sicher nicht, aber einmal würde ich noch in die Welt der Prinzessin Zelda abtauchen wollen: Viele Herzen sind zu sammeln - wer weiß, wozu man sie im Jenseits braucht?"
- 2. You don't know Jack (Take Two, 1998)**
"Du weißt, daß Du nichts weißt - Dieses Quiz muß nochmal her, um kurz vor dem Ende festzustellen, daß die lebensentscheidenden Fragen immer noch nicht geklärt sind und Du Dich von einem frotzelnden Kommentator schief anreden lassen mußst."
- 3. Tekken 3 (Namco, 1998)**
"Ein gelungenes und abwechslungsreiches Prügelspiel, bei dem ich auch ohne Handbuch, einstudierte Manöver und auswendig gelernte Schlagcombos eine Siegchance habe. Zu guter Letzt ein Glas frischen O-Saft, Bad Religion hören und austoben!"

erscheint am 7. Juli

Nach dem Neuheiten-Overkill in dieser MANIAC hoffen wir beim nächsten Mal auf einen etwas größeren und interessanteren Testteil. So spekulieren wir u.a. auf das Motorradrennen **Castrol Honda Superbikes** sowie die Kampfsportsimulation **Shaolin**. Außerdem würdigen wir (endlich) **Soul Reaver** mit einem XXL-Test und einem ausführlichen Player's Guide. Für Dreamcast-Enthusiasten beäugen wir u.a. Segas **Dynamite Deka 2** (Bild). In der News-Sektion präsentieren wir Euch standesgemäß die letzten Neuheiten aus Japan, besuchen interessante europäische Entwickler und schicken unseren USA-Korrespondenten auf Interview-Tour. Bei all dieser Hektik vergessen wir aber nicht die Fortsetzung unserer Serie **Spieleführer '99**. Last but not least wollen wir wissen, ob die E3 Sympathien für Dreamcast und Playstation 2 neu verteilt hat – und wie Nintendo auf das Hardware-Duell reagiert. Es gibt viel zu recherchieren – wir sehen Euch in vier Wochen!



JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Dance Dance Rev. Konami	Tanzspiel nicht geplant
2	World Stadium 3 Namco	Baseball nicht geplant
3	Saga Frontier 2 Square	Rollenspiel nicht geplant
4	Devil Summoner Atlus	Rollenspiel nicht geplant
5	All J. Pro Wrestling Human	Wrestling nicht geplant
6	Pokemon Snap Nintendo	Tamagotchi-Spiel Ende 1999
7	Allstar Smash Bros. HAL	Beat'em-Up 3. Quartal
8	J.P.P. Baseball 6 Konami	Baseball nicht geplant
9	UmJammer Lammy Sony	Musikspiel derzeit unsicher
10	Power Kun Pocket Konami	Pocketstation-Spiel nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin“, mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Capcom bringt den Action-Hammer "One" nach Japan: Wie Ihr auf diesem Werbemotiv seht, sind auch Asiaten vom Baller-Inferno so entflammt, daß die Hitze schon zu Ohren und Nase herauszüngelt!

CAPCOM
ONE
Now On Sale
¥5,800 (税別)

PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!

GAME BUSTER DELUXE



FOR REAL CODE JUNKIES

DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL



ENTHÄLT ALLE FEATURES DES ORIGINAL GAMEBUSTER • **PLUS FREEZE-MODUS:** HALTET DAS SPIEL AN, VERWENDET DIE POWER DES GAMEBUSTER UND KEHRT MIT EINEM EINZIGEN TASTENDRUCK WIEDER IN DAS EIGENTLICHE SPIEL ZURÜCK!
PLUS CODE GENERATOR: FINDET EIGENE SCHUMMELCODES HERAUS! (N64-VERSION BENÖTIGT NINTENDOS ODER DATELS SPEICHERERWEITERUNG • **PLUS VIRTUAL MEMORY:** EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD FÜR BIS ZU 120 SPEICHERPLÄTZE!
 • TAUSENDE EINGEBAUTER SCHUMMELCODES • VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER:
 FINDET NEUE SCHUMMELCODES HERAUS! • CD SUPPORT*: SEHT EUCH VIDEOSEQUENZEN UND GRAFIKEN AUS DEM SPIEL AN!
 * NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION

NEU!

FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64!
 bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

DM 99,-

DM 99,-

48 in 1

Nehben 720

TURBO-FORMAT

DM 89,-

24 in 1

Nehben 360

TURBO-FORMAT

DM 79,-

8 in 1

MEMORY CARD PLUS

LED STATUS INDICATOR

TURBO-FORMAT

DM 79,-

INTERACTOR

- FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
- KANN MIT JEDER KONSELE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN

DM 119,-

DM 79,-

SHOCKWAVE

- JETZT FORCE FEEDBACK
- BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

UNENDLICH ENERGIE
 SCHNELLER RENNEN
 UNENDLICHER SPIELSPASS

DM 99,-

720-360-120 BLOCK MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGIALEM DISPLAY - MIT DATAFLASH ANLEITUNG
- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGIALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE
- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
- ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON MINUTEN

DM 49,-

DM 79,-

Nehben 1 MEG

MEMORY CARD

1 MEG - 4 MEG MEMORY CARD

DM 49,-

15 BLOCKS MEMORY CARD

SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO-FORMAT-FUNKTION • VOLL KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELEN MIT SPEICHERFUNKTION

NEXT GEN 1 MEG
 1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL

NEXT GEN 4 MEG
 4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 16MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL

NEU!

DM 119,-

V MEMORY 1000

- SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE
- 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD
- GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRM-MENÜS ZU BEDIENEN

1080 SPIELSTÄNDE!

DM 69,-

EQUALIZER

DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN GAMEBUSTER CODES IST. UNENDLICH ENERGIE, MUNITION, LEBEN, EXTRAWAFFEN, BONUSCHARAKTERE

- ÜBER 1000 EINGEBAUTER CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN

DM 49,-

Nehben 15

DM 79,-

DM 119,-

DM 119,-

POWER RAM

4 MB RAM SPEICHERERWEITERUNG FÜR DAS NINTENDO 64 • VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 • VERBESSERTE GRAFIK • HÖHERE AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELEN WIE Z.B. TUROK 2

DM 119,-

POWERFLASH

SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION ODER DEINEM NINTENDO 64. DAS EINZIGARTIGE FARBPALLETENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN GAME BOY-SCHUMMELCODES





ACTIVISION

USK-Freigabe: ab 16 Jahre



VIGILANTE 8



“Destruktiv,
furios und
technisch
blitzsauber -
Vigilante 8
sollte sich
kein Action-
freund
entgehen
lassen”

Michael Pruchnicki,
Redaktion N-Zone



Wenn Sie an regelmäßigen
Informationen zu den neuesten
Produkten unserer Firmengruppe
interessiert sind, wenden Sie sich
an: info@activision.de

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen von Luxoflux Corp. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Sony: Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Nintendo: Lizenziert von Nintendo. Nintendo, das Nintendo-Qualitätssiegel, Nintendo 64 und das 3D-'N'-Logo sind Warenzeichen von Nintendo of America, Inc. © 1997 Nintendo of America, Inc.



ACTIVISION
WWW.ACTIVISION.DE

**ECHT
ABGEFRAHREN!**