

MANNA

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SEGA

10 SEITEN SPECIAL

Tokyo Game Show

Alle Dreamcast-Spiele, Playstation-Trends & neue Handhelds

Blaze & Blade

Fantasy-Traum für die Playstation

Vorteil N64?

Super-Auflösung dank Doppel-RAM

Colony Wars 2

Testentscheidung im Weltall

RENNSPIEL-FINISH

88% TOCA 2

77% Test Drive 5

84% Formel 1 '98

82% XG 2

Referenz für N64? Top Gear Overdrive



2 RIESEN POSTER



Toca 2

TOURING CARS™

www.toca2.com

FÜR DEN TAPETENWALD

- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE HI-RES GRAFIK

8 TEAMS MIT 16 BOLIDEN

LINK-OPTION + SPLIT SCREEN REALISTISCHE HELMKAMERA

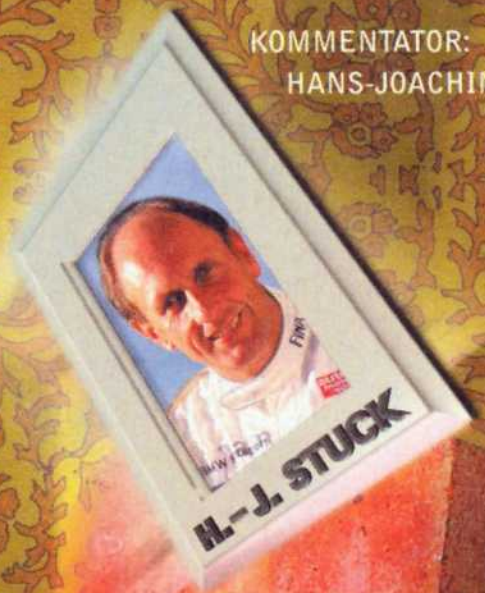
KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

7 MARKENMEISTERSCHAFTEN INKL. FORMEL FORD



DUAL SHOCK™

KOMMENTATOR:
HANS-JOACHIM STUCK



WÄCHSEL



Codemasters® 



© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks of TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

„Eine wahre Strategieperle“

Ulf Schneider, Mega Fun



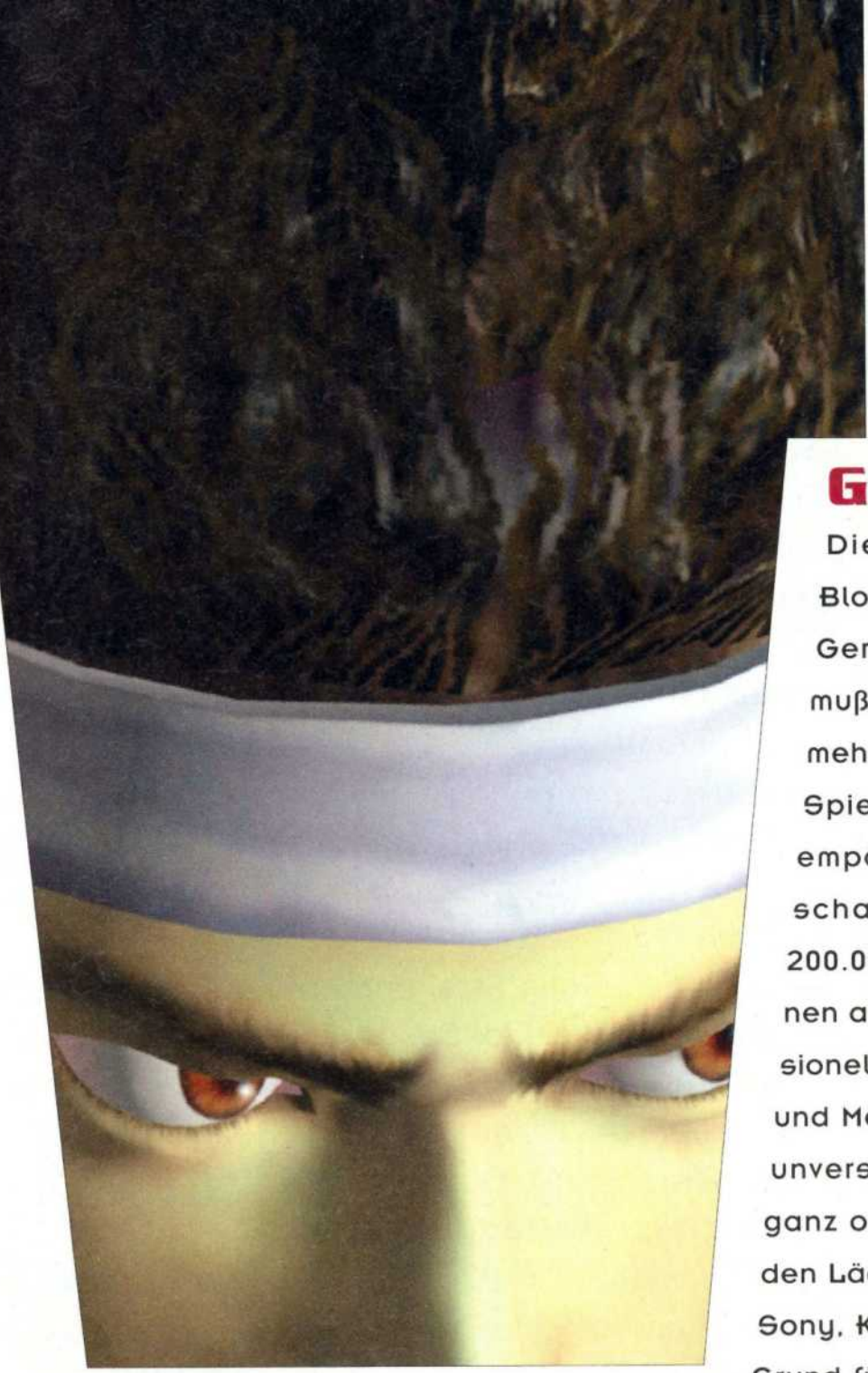
PC PLAYER 11/98

**GOLD
PLAYER**

V2000 ist kein Nachfolger des legendären „Virus“, sondern ein völlig eigenständiges, innovatives Actionspiel für Leute mit Köpfchen und Freude an sehr ungewöhnlichen Einfällen.

Thomas Werner, PC Player





Global isoliert

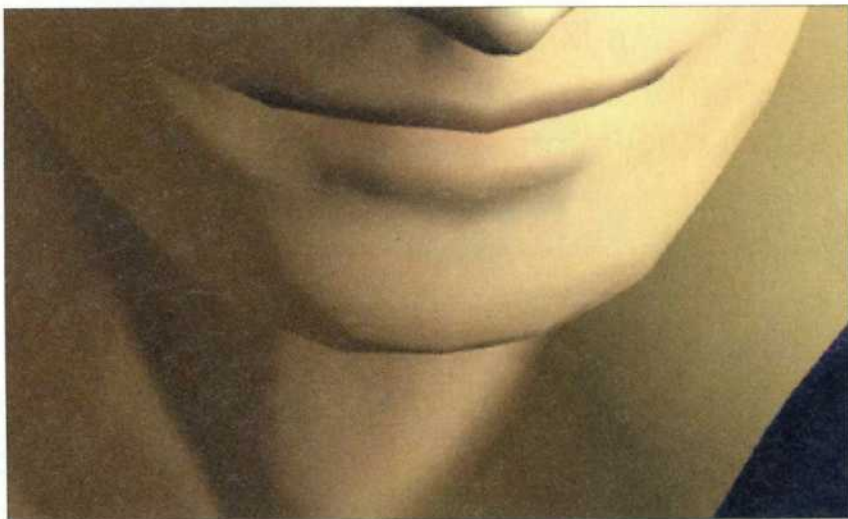
Die Rechtslage scheint klar, Sonys Import-Blockade nicht mehr zu stoppen: Noch bevor ein Gericht über Japan- und US-Spiele entscheiden muß, geben die Händler nach: Keine Bestellungen mehr nach Hong-Kong oder in die USA!

Spieler, denen ihr Hobby wirklich wichtig ist, sind empört: Wie können 200 oder auch 5.000 Importe schaden, wo doch ein offizieller PAL-Hit bis zu 200.000 Einheiten verkauft? Schießt Sony mit Kanonen auf Spatzen? Kaum nachvollziehbar, daß professionell synchronisierte PAL-Titel trotz günstigem Preis und Mega-Marketing nicht mit überpreuerten Spielen in unverständlicher Sprache konkurrieren können, die ganz ohne Werbung und Hype-Hysterie vereinzelt in den Läden auftauchen. Machen die Vertriebsprofis bei Sony, Konami & Co. irgendetwas falsch, oder liegt der Grund für die Import-Phobie ganz woanders, z.B. in der Angst vor einer vorzeitigen Indizierung durch eine noch immer kaum berechenbare BPjS?

Bislang konnten Spieler eine kurze (oder im Fall von Rollenspielen ewige) PAL-Dürrephase durch den Import-Seitensprung ausgleichen. Auch beim Übergang zwischen zwei Konsolengeneration blieben so die wichtigsten und treuesten Kunden am Ball. Doch jetzt ist die Artenvielfalt im Spielesektor bedroht: Keine Strategie- und Rollenspiele mehr in Deutschland, kaum noch 2D-Ballereien, Classic-

Neuaufgaben und exotische Sportumsetzungen. Der Nachteil liegt im Spaß-, aber auch im bundesweiten Knowhow-Verlust: Neben den ernsthaften Spielern (siehe Leserbrief auf Seite 109) blieben deutsche Entwickler, Händler, Presse, aber auch viele Product Manager dank Import global informiert; der Blick über den Tellerrand auf andere Märkte und in die Zukunft gehört für deutsche Spieler und Profis seit Jahren dazu – zum Segen der Einzelhändler und ganz ohne Raubkopien. Dank Sony wird das Stammklientel der Hardcore-User, aber auch das Knowhow der Profis schrumpfen. "Parasite Eve", "R-Type", "FF Tactics"? Nie gesehen, nie gehört.

Das spöttische Lächeln ist unserem Redaktionsneuzugang inzwischen vergangen: Aus privater Spieleidylle (zockt indizierte Ego-Shooter bis heute auf dem Amiga) hat es **Thomas Szedlak** in den rauen Alltag eines MANIAC-Testarbeiters verschlagen. In der internen Hackordnung rutscht damit Ulrich Steppberger einen Platz nach oben, ungeliebte Aufgaben ("Kill mir doch mal den Endgegner in Level 14!") bleiben nun an Thomas hängen. Sein erstes Gehalt hat Thomas schon fast verplant: "Mal schauen, ob das Dreamcast was taugt..." Glück für Thomas, daß sich Sega dem oben geschilderten Import-Stop explizit nicht angeschlossen hat.



Vom Import-Stop nicht betroffen: "Virtua Fighter 3" (Dreamcast)

MANIAC

NEWS



8

Dreamcast: The Final Countdown

Sega macht ernst: Nach der Hardware-Enthüllung im Frühjahr gibt's jetzt die ersten Dreamcast-Spiele: Vorhang auf für "Sega Rally 2", "VF 3", "Resident Evil: Veronica"...

16 Generationstreffen: Tokyo Game Show

Konkurrenz für die Playstation: Auf der japanischen Spielemesse drängen Dreamcast sowie neue Handhelds von SNK und Bandai auf den Sony-dominierten Markt.

22 Die Tiefe ruft: Deep Blue

In Konamis dramatischem Tiefsee-Abenteuer macht Ihr Euch auf die Suche nach einem gesunkenen Luxusliner.

24 Raser-Panorama: Top Gear Overdrive

Endlich ein konkurrenzfähiges Straßenrennen für's N64: Ist "Top Gear" besser als "Need for Speed" und "Ridge Racer"?

26 Vier Schwerter für Foresia: Blaze & Blade

Playstation-Fans freuen sich auf ein Action-Rollenspiel der Sonderklasse: Traumhafte Optik & innovative Features.

28 Wer bremst, verliert: Rollcage

Psygnosis macht "Wipeout" zur Schnecke: Der "Rollcage" poltert mit 400 Sachen über die Playstation!

32 Dancefloor-Station: Music

Chartbuster im Eigenbau: Codemasters funktioniert Eure Playstation mit "Music" zum Mischpult um.

34 Nachrichten: Informationen rund um's Videospiel

38 Spiele-Schnipsel: Aktuelle Infos zu neuen Videospielen

28

Kompromißloses Playstation-Rennspiel von Psygnosis: "Rollcage" pflegt einen ziemlich heftigen Fahrstil.

8

Live aus Japan: Fernost-Experte Winnie berichtet von der Tokyo Game Show und zeigt alle Spiele-Ankündigungen für Dreamcast.

26

Ein neues Fantasy-Rollenspiel läßt Playstation-Besitzer frohlocken: Kann "Blaze & Blade" die Qualität eines "Final Fantasy 7" erreichen?

FEATURE

42

RAM-Pak: Mehr Speicher für eine bessere Optik

Anlässlich des neuen 4-MB-RAM-Pak für's Nintendo 64 ergründen wir die Geheimnisse der Speicher-Verwaltung: Bedeutet mehr RAM automatisch eine höhere Auflösung und mehr Spieltiefe? Und geht das auch auf der Playstation?

TIPS & TRICKS

113

Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

116 Player's Guide: Breath of Fire 3, Teil 4

117 Codes für Gamebuster & X-Ploder

117 Profi-Tip: Madden NFL '99

118 Player's Guide: Silicon Valley

120 Player's Guide: Spyro the Dragon

RUBRIKEN

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 5 Editorial | 107 Arcade |
| 39 MAN!AC-Umfrage | 108 Leserbriefe |
| 71 So bewerten wir | 110 Kleinanzeigen |
| 99 Impressum | 112 Abo-Anzeige |
| 99 Inserentenverzeichnis | 122 Vorschau |
| 106 Handheld | |



PRESENTS

PAL-TESTS



72 Colony Wars 2



105 Actua Tennis



84 Apocalypse



80 Formel 1 '98



102 Body Harvest



100 Cool Boarders 3



79 Holy Magic Century



96 Legend



75 Libero Grande



97 Mr. Domino



92 Nascar '99



86 NFL Blitz



83 NFL Extreme



76 NHL '99



87 Penny Racers



98 Rush-down



88 TOCA 2



78 Silicon Valley



104 Test Drive 5



103 Unholy War



94 XG 2

IMPORT-TESTS



50 Big Bass World Championship



52 C: Contra Adventure



51 Capcom Generation 2



50 Destrega

The Eye of Atamoni was stolen from Straylize Temple."



48 Tales of Destiny



54 Mike Piazas Strike Zone



51 Running Wild



54 Super Star Soldier



52 Touge Max 2

SEGA CHALLENGE DAY 2 THE FINAL COUNTDOWN

Das Dreamcast rollt auf die Startgerade: Wenige Wochen vor dem Japan-Release zeigt Sega das Software-Angebot und spricht über neue Strategien und Kooperationen.

Schritt für Schritt hat sich Sega dem Tag X genähert, jetzt ist alles bereit für den Gegenangriff auf Sony und Nintendo: Ein letztes Mal vor dem Japan-Debüt am 27. November versammelt Sega seine Partner und die Presse zu einem "Challenge Day", auf dem diesmal nicht mehr mit Hardware geprotzt, sondern mit konkreten Spielen überzeugt werden sollte. *wi*

Sieheprominenz Ja zum Dreamcast

Vor den Spielvorführungen rief Sega Persönlichkeiten vors Publikum, auf deren Dreamcast-Statement viele Fans sehnlichst warteten: Unter den Klängen der "Ghosts'n'Goblins"-Musik betrat Capcoms Entwicklungschef Yoshiki Okamoto die Bühne, um "Resident Evil" fürs Dreamcast zu bestätigen. Unter dem Code-Namen "Veronica" verspricht Okamoto (legendärer Designer u.a. von "Gunsmoke" und "Sidearms") die technisch beste Umsetzung des berühmten Themas. Kurze Filmschnipsel mit der Heldin und vielen Zombies folgten – freut Euch auf bessere Texturen, mehr Blut und noch gräulichere Gegner.

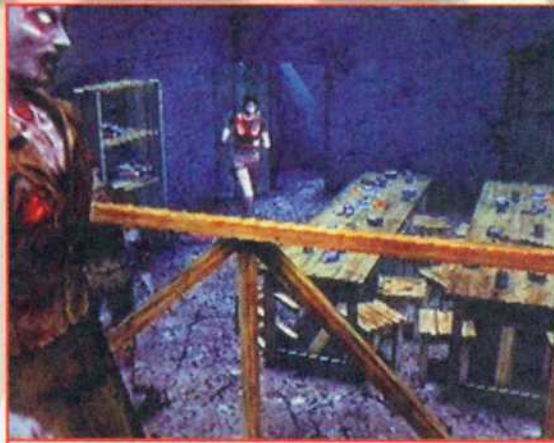
Inhaltlich kamen Okamoto noch keine Details zum Horror-Update über die Lippen: Der Code-Titel verweist aber auf Capcoms Absicht, sich die Zahl 3 aufzuheben: Wir vermuten,



Yoshiki Okamoto, Entwicklungschef von Capcom (links), sprach persönlich auf der Sega-Feier.



Mittendrin satt nur dabei: Die Dreamcast-Hardware sorgt für schockierenden Horror-Realismus.



Sensation auf der zweiten "Challenge Conference": Neues "Resident Evil" für das Dreamcast!

daß "Resident Evil 3" für die Playstation erscheint, "Veronica" exklusiv auf dem Dreamcast bleibt. Für Insider noch überraschender war der Auftritt eines anderen Spiele-Managers, Namcos Yasuhiko Osada. Dessen Arbeitgeber ist für seine Treue zu Sony bekannt und stellte der Playstation die Killer Application "Ridge Racer" und ein technisch verwandtes Automaten-system (System 12) zur Seite. Jetzt scheint Namco entschlossen, das Lager zu wechseln: Auch wenn Osada noch keine Spielnamen nannte, vermutet MANIAC ein Dreamcast-Engagement sowohl im Heim-, als auch im Spielhallenbereich. Als dritter VIP der japanischen Spieleszene betrat AM2-Boß Yu Suzuki die Bühne: Nach wegweisenden Prügel- und Renntiteln für die Spielhalle, hat das 3D-Genie die Arbeit an seinem ersten Konsolenprojekt aufgenommen. Auf der Konferenz äußerte sich Suzuki

noch vorsichtig zum "Project Berkley", verriet jedoch, daß es sich dabei nicht um einen Action-Kracher, sondern um neuartiges, globales Rollenspiel mit 500 Charakteren, Fahr- und Flugzeugen



handelt. "Es ähnelt weder 'Final Fantasy' noch 'Dragon Quest', lediglich die Größe hat es mit diesen Titeln gemein", grenzt Suzuki sein Top-Secret-Konzept zu traditionellen Rollenspielen ab. Wichtig ist ihm bei der Entwicklung die natürliche Bewegung aller Charaktere, an der er seit "Virtua Fighter" forscht.

Sonic & Co. Kaufargumente von Sega

Eine eigene, von der "Challenge"-Show abgegrenzte Pressekonferenz war Sega seine wichtigste Dreamcast-Originalentwicklung für 1998 wert: Über "Sonic Adventure" informierten der legendäre Sonic-Designer und "Adventure"-Produzenten Yuji Naka sowie der Director eines 3D-Großprojekts, an dem rund 100 Leute arbeiten. Eine Stunde lang beant-



Das neue "Sonic" ist fast fertig, lächelnd stellt sich Produzent Yuji Naka (2.v.r.) den Fragen internationaler Journalisten.

beantwortet: "Um die Tiefe unseres Spiels zu beschreiben, ist die Anzahl der Levels nicht wichtig", erklärt Naka – auch bei einem Rollenspiel käme keiner auf die Idee, nach Levels zu fragen. So stellten die Sonic-Kreativen mehrmals klar, daß Ihr "Sonic Adventure" kein 3D-Jump'n'Run à la "Crash Bandicoot" sei, sondern ein 3D-Abenteuerspiel mit sechs unterschiedlichen Helden, zwischen denen Ihr während des Spiels wechselt. Den Term "A-Life" benützt Sega, um die Interaktion zwischen Helden und CPU-Kreaturen zu beschreiben – je nach Eurem Auftreten verhalten sich die Wesen anders. Ein Charakter darf via VMS aus dem Spiel herausgenommen und außerhalb der "Sonic Adventure"-Welt bearbeitet werden.

Sonics Schnee-, Canyon- und Hightech-Welten werden durchfliegen, -schlittert und -rutscht. Auch das klassische Hüpfen hat Sonic nicht verlernt. Da zielgenaue Sprungbewegungen in der dritten Dimension aber schwieriger sind als in einer flachen 2D-Welt, mußten Naka & Co. die Steuerung überdenken: Der erste Knopfdruck hebt Sonic in die Luft, der zweite dirigiert den hüpfenden Helden automatisch zu seinem Ziel.



Grafisch jedem Playstation-Spiel weit überlegen: Climax' Action-Adventure "Blue Stinger".

worteten beide die Fragen internationaler Journalisten, wobei einige Antworten mehr verschwiegen als verriet. Der Bekräftigung, "Sonic Adventure" sei ein Solo-Spieler-Titel ohne Modem-Unterstützung, schickten Naka und Isuka z.B. umgehend ein verschmitztes Fragezeichen hinterher – die Pressevertreter wußten weniger als zuvor. Andere, teils recht simple Fragen, wie z.B. nach der Anzahl der Levels, wurden ausweichend

Neben "Sonic Adventure" hat sich "Blue Stinger" zum Dreamcast-Kaufargument entwickelt, ein "Resident Evil"-ähnliches Action-Adventures, das wir in MANIAC 11/98 enthüllten. Inzwischen ist auch die Sega-Chefetage vom Potential des Titels überzeugt und lud internationale Beobachter zur Pressekonferenz. Hier machten die "Blue Stinger"-Entwickler keinen Hehl aus ihrem Faible fürs Hollywood-Kino, aber auch für japanische TV- und Kinotricksfilme. Ihr Team hat sich vom Climax-Kern und dem Label "Climax Pictures" abgespalten, um den interaktiven Horror-Thriller kreativ unabhängig zu entwickeln. Wie in MANIAC 11/98 berichtet, ist "Blue Stinger" grafisch beeindruckend und beweist, daß mit dem Dreamcast eine neue Spielegeneration anbricht. "Blue Stinger" erscheint in wenigen Wochen und war bereits voll spielbar: Der Held kann springen und spurten, schwimmen, Objekte aufnehmen und verschieben. Action-Adventure-Rätsel waren in die Version nicht eingebaut; um die Fähigkeiten der 3D-Engine sowie Animationen und Effekte zu zeigen, hatte Climax eine vereinfachte Version zur Konferenz gebracht.



Träumt vom interaktiven Spielfilm: "Blue Stinger"-Macher Nishikagi.

Fazit Hardware mit Zukunft

Unterm Strich kann Sega mit der bisherigen Entwicklung auf dem Dreamcast-Zukunftssektor zufrieden sein: Nachdem die erste "Challenge Conference" (MANIAC 8/98) das Hardware-Konzept unterstrich, überzeugte die zweite Veranstaltung jetzt vor dem Debüt mit einem massiven Spieleangebot. "Blue Stinger" und "Sonic", "VF 3" und "Sega Rally 2" sowie die Aussicht auf ein baldiges "Resident Evil" – das ist mehr, als Sega allen vorhergehenden Konsolen zusammen mit auf den Weg gab. Kein Vergleich zum Saturn-Debüt, dem 32-Bitter begleiteten lediglich eine halbherzige Automatenumsetzung und ein einziges Originalspiel ("Clockwork

NAOMI: UNTERSTÜTZUNG AUS DER SPIELHALLE

Noch stärker als im Fall des Saturn hat Sega sein Automaten-geschäft in die Dreamcast-Zukunft eingeplant: Zeitgleich mit der Heimkonsole erscheinen in der Spielhalle die ersten Automaten auf Basis der neuen "Naomi"-Hardware – CPU, Sound- und Grafik-Prozessor sind mit den entsprechenden Dreamcast-Bauteilen identisch. Der Unterschied zum Heimgerät liegt im Speicher: Mit mindestens 32 MByte Hauptspeicher (Dreamcast: 16 MByte) sowie weiteren 16 MByte RAM für die Grafik ist jede Naomi-Platine bestückt. Außerdem liegen die Spiele nicht auf lahmen CD-ROMs, sondern auf ROM-Chips, auf die in Sekundenbruchteilen zurückgegriffen wird. Ähnlich wie das Dreamcast siedelt Sega auch Naomi im Leistungsbereich des Vorgängers "Model 3" an. Die Lockung "Model-3-Power zu einem Bruchteil des Preises" geht auch an andere Automatenhersteller. Bislang wollen rund 20 Firmen die Naomi-Technologie nutzen, darunter Capcom und Tecmo. Die Weichen für Dreamcast-Nachschub aus der Spielhalle sind also gestellt, aufgrund der identischen Bauteile entfällt ein Großteil des Konvertierungsaufwandes. Inwieweit der geringere RAM-Speicher des Dreamcast Kürzungen und Abstriche bei den umgesetzten Spielen erfordert ist noch nicht bekannt.

Zumindest einen Teil des Mehr-RAMs verschlingt die höhere Auflösung der Naomi-Spiele, die in der Dreamcast-Version nicht dargestellt wird. Davon abgesehen scheinen zügige 1:1-Umsetzungen möglich. Last but not least besteht zwischen Naomi und Dreamcast eine kleine, portable Schnittstelle: Das "Visual Memory System" (VMS) kann auch an Automaten gestöpselt werden; japanische Spieler sind ab November aufgefordert, ihre Spiele- und Heldendaten zwischen Wohnzimmer und Spielhalle hin- und herzutragen. Welche Arcade-Titel vom Memory-Transfer Gebrauch machen, ist noch nicht bekannt.

Automatenspiele auf Naomi-Basis

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Dead or Alive 2	Tecmo	Beat'em-Up	1998
Dynamite Baseball 98	Sega	Sport (Baseball)	1998
House of the Dead 1 ^{re}	Sega	Zielkreuz-Shooter	1998
House of the Dead 2	Sega	Zielkreuz-Shooter	1998
Naomi Drive	Sega	Rennspiel	1999



Grafischer Quantensprung für Rollenspieler: Ob Titel wie ESPs "Evolution" auch beim Deutschlandstart dabei sind, hat Sega noch nicht entschieden.

Knicht") in die Geschäfte. Auch ohne die europäischen Launch-Titel von Bizarre, Argonaut & Co. sowie die versprochenen US-Produktionen wirkt die Software-Perspektive für das Dreamcast rosig. Wir MANIACs können den Tag kaum erwarten, an dem wir das Dreamcast zum ersten Mal ans Redaktionsnetz legen.



Vom "Sega Rally"-Lenkrad bis zur eMail-tauglichen Tastatur ist das wichtigste Dreamcast-Zubehör bereits serienreif

SEGA: HAUS-EIGENE HIGHLIGHTS

Trotz Capcom, Hudson & Co. bleibt Sega selbst der fleißigste Dreamcast-Entwickler: Vorhang auf für alle Sega-eigenen Projekte, die noch dieses Jahr in die Läden kommen.

Auch wenn Sega diesmal mächtige Lizenznehmer zur Seite stehen und gewichtige Third-Party-Entwicklungen bereits angekündigt sind, möchte sich der Hersteller nicht ausschließlich auf seine Partner verlassen: Mit Hochdruck arbeiten alle Sega-internen Teams sowie die

treuen Verbündeten bei Climax an einer breiten Spielepalette – diese Sega-eigenen Spiele stellen wir Euch auf den folgenden vier Seiten vor. Eine Liste aller auf der "Challenge Conference" angekündigten Titel (einschließlich der Third-Party-Spiele) findet Ihr auf Seite 13.



Climax Landers



Die Abspaltung eines Teams aus dem japanischen Software-Haus Climax verwirrt die internationale Presse. Nicht richtig ist, daß es sich bei Climax und Climax Pictures um zwei verschiedene Firmen handelt. Beide Studios gehören nach wie vor zusammen und entwickeln lediglich ihre Dreamcast-Projekte unabhängig voneinander. Während "Pictures" mit "Blue Stinger" glänzt, trumps das alte Climax-



Climax Landers: Wiedersehen mit Helden u.a. aus "Landstalker" und "Dark Saviour".

Dreamcast Zubehör

NAME	ERSCHEINT (IN JAPAN)	PREIS	BEMERKUNG
Visual Memory System (VMS)	November	2.500 Yen (zirka 35 Mark)	Die mit LCD-Display aufgepeppte Memory-Card ist das wichtigste Zubehör der Dreamcast-Startphase: Sie dient zum Speichern Eurer Spielstände, als individueller Mini-Bildschirm für Multiplayer-Titel und auch als mobiles Zuhause für Helden aus "Sonic", "Godzilla" und anderen Dreamcast-Spielen. Das VMS kann sowohl in den Dreamcast-Controller geschoben, als auch mit einem zweiten VMS frontal gekoppelt werden.
Alternativer Controller	November	2.500 Yen (zirka 35 Mark)	Obwohl die Konsole mit vier Joypad-Ports prahlt, liegt ihr im Lieferumfang nur ein Joypad bei. Zum Hardware-Start bietet Sega deshalb baugleiche Controller-Alternativen in unterschiedlichen Farben an. Kabellänge: 2 Meter.
Racing Controller	November	5.800 Yen (zirka 80 Mark)	Gleichzeitig mit dem Grundgerät und der Automatenumsetzung "Sega Rally 2" kommt ein Dreamcast-exklusives Lenkrad via Sega in den Handel. Zusätzlich sind vier digitale Knöpfe und ein analoger Knüppel in das zwei Kilo schwere Zubehör eingebaut.
Arcade Stick	November	5.800 Yen (zirka 80 Mark)	Was dem Rally-Piloten sein "Racing Controller" ist dem Prügelprofi der Arcade-Stick: Unkaputtbar, mit spielhallentauglichem Stick und sechs authentisch angeordneten Feuerknöpfen kommt das 1,5 Kilo schwere Zubehör zeitgleich mit "VF 3tb" in den Handel.
Dreamcast Keyboard	November	4.500 Yen (zirka 60 Mark)	Das Internet spielt in Segas Strategie eine wichtige Rolle, deshalb darf eine Tastatur zum Hardware-Start nicht fehlen. Für eMail-Korrespondenz und andere Network-"Arbeiten" unerlässlich.
Fishing Controller	Februar 1999	n.b.	Noch keinen Preis wollte Sega für seine Dreamcast-Angel verraten, die u.a. die hauseigene "Get Bass"-Automatenumsetzung unterstützt.
Microphone Device	n.b.	n.b.	"Viele" Spiele sollen laut Sega das Dreamcast-Mikrofon zur Sprachsteuerung und Kommunikation mit Bildschirmwesen nutzen. Noch sind jedoch weder kompatible Software, noch Preis und Erscheinungsdatum bekannt.
VGA Box	n.b.	n.b.	Ein Konverter, der Dreamcast-Besitzern den Anschluß ihrer Konsole an einen PC-Monitor ermöglicht. Welche Spiele die damit mögliche SVGA-Auflösung speziell unterstützen bzw. nützen, ist noch nicht bekannt.
Puru Puru Pack	n.b.	n.b.	Was Playstation- und N64-Fans recht ist, ist dem Dreamcast-Einsteiger billig: Hinter der komischen Prototyp-Bezeichnung verbirgt sich ein Rumble-Pack, das Eure Hände mit einfachem Force Feedback massiert.

Nicht endgültige Namen stehen kursiv



ソード

話してみろよ。
話は聞くさ……とりあえずは、な。

Die Helden beraten sich in gemütlich möblierten Räumen, bevor sie sich gemeinsam ins 3D-Abenteuer stürzen.



Ein halbes Dutzend Rollenspiele und Action-Adventures sind fürs Dreamcast angekündigt. Zumindest "Climax Landers" wünschen wir eine zügige Übersetzung zum Deutschlandstart.

Team mit dem "Landstalker"-Sequel "Climax Landers" auf: Drei bewährte Helden (jeweils der Hauptdarsteller aus "Landstalker", "Lady Stalker" und "Dark

Saviour") stürzen sich zusammen mit den neuen Charakteren Sword, Merlin und Rao in ein grafisch berauschendes Action-Adventure mit Zauber-FX und

vielen Rollenspielelementen: In keinem anderen Rollenspiel oder Action-Adventure sahen wir bislang größere Helden und detailreichere 3D-Landschaften. Wie in "Diablo", "Chocobo's Dungeon" und Konamis "Azure Dreams" werden auch die prächtigen 3D-Kerker von "Landers" immer wieder zufällig ausgewürfelt – jeder Besuch konfrontiert Euch mit einem anderen Layout. Das VMS spielt in "Landers" eine bedeutende Rolle, denn es dient als Käfig und Fitness-Studio für gefangene Monster.



Von Skeletten umzingelt: Während der Echtzeit-Schlachten informieren Euch bunte Statuszeilen (ganz oben).

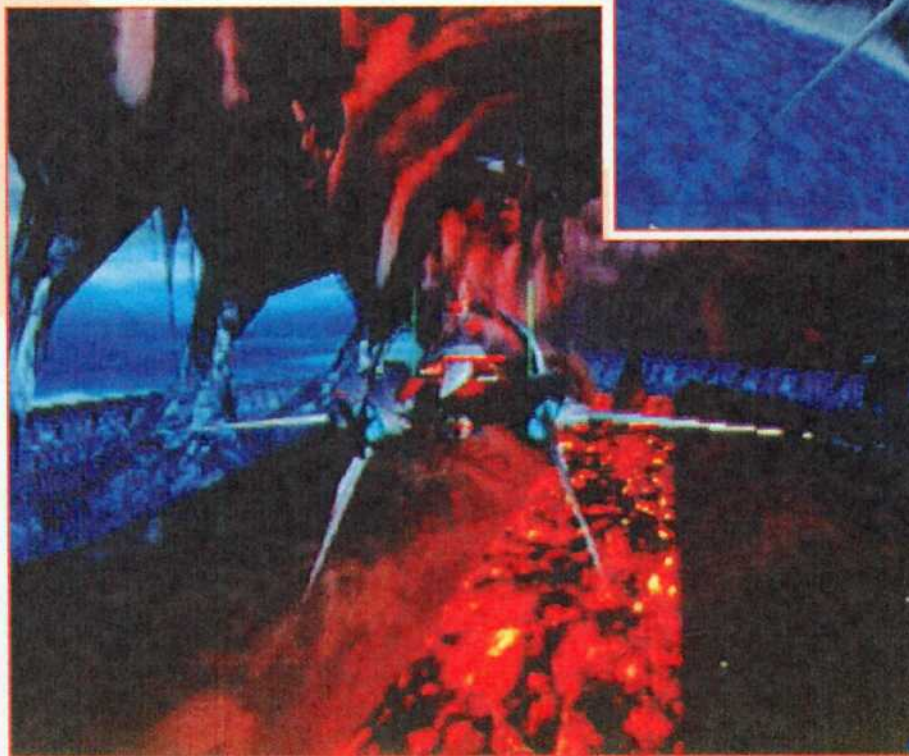
Golf

Neben Bottom Ups "Entertainment Golf" wird auch Segas "Cho-Maru Golf" erst im nächsten Jahr veröffentlicht. Im Mittelpunkt stehen witzig gezeichnete, aber realistisch animierte Sportler in weitläufigen Golflandschaften.

Geist Force

GEISTFORCE Gemischte Gefühle hinterließ Segas Präsentation des 3D-Shooters "Geist Force": Die auf den ersten Blick beachtliche Science-Fiction-Grafik (mit Lava-Höhlen und Gletscher, Canyons und Flutwellen) wirkt in der Animation ziemlich rucklig. Auch spielerisch mochte kaum ein Challenge-Day-Besucher dem Ballerspiel vertrauen, denn nach dem Demo zu schließen, ist der Bewegungsfreiraum des Spielers ziemlich begrenzt. Ein Sega-"Lylat Wars" oder nur ein oller FX-Blender à la "Novastorm"? Spätestens im Dezember werden wir wissen, ob mit dem Dreamcast-Release auch ein neues Ballerzeitalter anbricht. Denn bislang ist

"Geist Force" das einzige Weltraum-Shoot'em-Up, das Sega für seine neue Hardware an den Start schickt.



Zumindest grafisch eröffnet Segas Inhouse-Produktion "Geist Force" ein neues Ballerspielkapitel: 3D-Action exklusiv für das Dreamcast.

Dreamcast-Spiele: Offizielle Ankündigungen bis Sommer 1999

Lets Baseball



Ultrage Gestalten auf dem Baseball-Court: Die Statistik-lastige Management-Simulation "Let's Make a Professional Baseball Team" ist wichtig für den japanischen und den US-Markt, für Deutschland aber wohl kein Thema.

Sega Rally 2



Bleibt auf dem Gas: Sprechender Copilot und Handbremse helfen Euch durch verschlammte Schikanen.



Fast fertig, aber noch nicht spielbar: "Sega Rally 2"-



Fans waren vom Dreamcast-Auftritt der erweiterten Automatenumsetzung enttäuscht. Lediglich über

ein zweiminütiges Video (mit "Powered By Windows CE"-Logo) zeigte Sega auf dem "Challenge Day" und zwei Tage später auf der Tokyo Game Show Grafik und Animation des Sequels. Nach unse-

rem Eindruck kommt die Dreamcast-Fassung mit dem Model-3-Automaten optisch und technisch nicht mit, dafür ist sie deutlich umfangreicher als das Original: Zu den vier Originalstrecken gesel-



Alte Bekannte: Neben den Fahrzeugen aus Teil 1 (oben: Lancia) erwarten Euch im Sequel sechs neue Boliden.



Streckenvielfalt statt Landschafts-Monotonie: Elf Kurse stecken in "Sega Rally 2" – leider war davon in Tokyo noch keiner spielbar.

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Godzilla Generations	Sega	Action	November
Sega Rally 2	Sega	Rennspiel	November
Virtua Fighter 3tb	Sega	Beat'em-Up	November
Pen Pen Triathlon	General Entertainment	n.b.	November
July	Fortyfive	Adventure	November
Blue Stinger	Climax/Sega	Action-Adventure	Dezember
Geist Force	Sega	Ballerspiel	Dezember
Sonic Adventure	Sega	Jump'n'Run	Dezember
Incoming	Imagineer	Ballerspiel	Dezember
Evolution	ESP/Sega	Rollenspiel	Dezember
Seventh Cross	Nihon Denki	Rollenspiel/Simulation	Dezember
Monaco GP Racing Simulation	Ubisoft	Rennspiel	Dezember
Sengoku Turbo	Nihon Denki	Rollenspiel	Januar '99
Climax Landers	Climax/Sega	Action-Adventure	Januar '99
Aerodancing	CSK	Flugsimulation	Februar '99
Get Bass	Sega	Sport (Angeln)	Februar '99
To the North	Hudson	Reisesimulation	Februar '99
Cool Boarders	UEP	Sport (Snowboarding)	März '99
Puyo Puyo	Compile	Puzzle	März '99
Great Buggy	CSK	Rennspiel	März '99
Cho-Hamaru Golf	Sega	Sport (Golf)	März '99
King of Fighters 98: Dream Match	SNK	Beat'em-Up	ab April '99
Mercurius Pretty	NEC	Rollenspiel/Simulation	ab April '99
Monster Breed	NEC	Rollenspiel/Simulation	ab April '99
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	Action-Adventure	ab April '99
Power Stone	Capcom	Beat'em-Up	ab April '99
Hiryu No Ken Retsuden	Culture Brain	Beat'em-Up	ab April '99
Project Berkley	Sega	Rollenspiel	ab April '99
Professional Soccer Club	Sega	Sport-Simulation	ab April '99
Professional Baseball Team	Sega	Sport-Simulation	ab April '99
Entertainment Golf	Bottom Up	Sport (Golf)	ab April '99
D 2	Warp	Action-Adventure	ab April '99

...sowie knapp 20 weitere, auf der zweiten "Challenge Conference" offiziell angekündigte Spiele von Bandai, Bottom Up, Hudson und Warashi.

len sich auf der Konsole die vier recycelten Kurse des ersten Teils (Wüste, Wald, Gebirge und Seen) sowie zwei ganz neue Strecken in Hochgebirge und Mittelmeerraum. Zusammen mit einem Bonus-Oval ergäbe das insgesamt elf Dreamcast-Strecken. Davon abgesehen erwarten wir Features wie einen sprechenden Copiloten, eine Handbremse (für besonders scharfe Kurven) und einen neuen Meisterschaftsmodus. Ob Sega den Boliden von Toyota (Corolla und Celica),



Psybadek

MANIAC 8/98

“Knallbunte
Wintersportalternative
auf abgefahrenen
Kursen”

“...ungeheurer
Spielespass...”

Offizielles PlayStation
Magazin 10/98



VANS and the VANS logo are trade marks of VANS, Inc.
“P” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Psybadek, Xako, Mia, Psygnosis and the Psygnosis logo are © and © 1990-8 Psygnosis Ltd. All rights reserved.



Lancia (Delta und Stratos), Ford (Escort), Mitsubishi, Subaru und Peugeot weitere, versteckte Fahrzeuge zur Seite stellt, ist nicht bekannt. Sicher ist jedoch ein Zweispieler-Duellmodus über Modem – dieser wurde zwar offiziell als Modem-Killer-Application angekündigt, aber noch nicht live vorgeführt. Dafür war der "Racing Controller" bereits zu sehen – gut gesichert hinter Glas.



Impressionen von der "VF 3"-Entwickler-Umgebung: Die weiträumigen Arenen sind für ein Prügelspiel einmalig.



"Virtua Fighter 3tb" bleibt genau fünf Monate Zeit, um sich als beste Heimprügelei zu etablieren – dann erscheint Capcoms Dreamcast-exklusives 3D-Beat'em-Up "Power Stakes"!

Lets Soccer

Neben "Let's Make a Professional Baseball Team" bereitet Sega auch eine entsprechende Fußball-Simulation für das Dreamcast vor. Nicht Action-Geschick, sondern kühler Management-Kopf bringen Euren Club an die Tabellenspitze.

Virtua Fighter 3tb



lenge Day schaffte. Im Gegensatz zum Rennspiel wird "VF 3tb" aber kaum erweitert, stattdessen verspricht Sega eine 1:1-Umsetzung. Grafisch wird die Dreamcast-Fassung das Model-3-Original dennoch nicht erreichen, allein durch die niedrigere Auflösung wirkt das Luxus-Prügelspiel auf der Konsole etwas schwächer; auch die Hintergründe wurden modifiziert und zum Teil abgespeckt. Bisher spielbar sind die Charaktere Akira, Lion, Kage, Jacky und Jeffery, einige von ihnen glänzen mit im Vergleich zum Automaten neuen Moves. Das "tb" im Titel steht für "Tournament Battle" und verweist auf einen Spielmodus, in dem Ihr à la "Kof" Dreier-Teams zum Duell zusammenstellt. Für umgerechnet 80 Mark (der Standardpreis für Dreamcast-Software



Spezielles Joyboard für Prügelpromis: Als Pad-Alternative kommt Segas Arcade Stick zeitgleich mit "VF 3tb" in die Läden.

liegt bei 5800 Yen) zeigt ein solches Bei-nahe-Model-3-Spiel trotzdem ein konkurrenzloses Preis/Leistungs-Verhältnis.

Dicht umlagert: Im Gegensatz zu "Sega Rally 2" war der Prügelsport "Virtua Fighter 3tb" auf dem Dreamcast bereits spielbar.

Virtua Fighter 3tb
Ebenso wichtig wie "Sega Rally 2" ist das neben "Tekken 3" mächtigste 3D-Prügelspiel der Welt: Als "Virtua Fighter 3" vor zwei Jahren in den Spielhallen auftauchte, war es das grafisch beeindruckendste Beat'em-Up, und auch heute kennt der 3D-Klassiker kaum Konkurrenz. Erfreulich, daß Sega eine spielbare Version (und nicht wie in Fall von "Sega Rally 2" bloß ein Video) zum Chal-



Vom Bildschirm abfotografiert: Die "Challenge Conference"-Version von "Virtua Fighter 3tb" erreicht das Automatenbild grafisch noch nicht ganz.

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SCARS



WWW.UBISOFT.DE



Du willst alles



Action, Battle + Racing



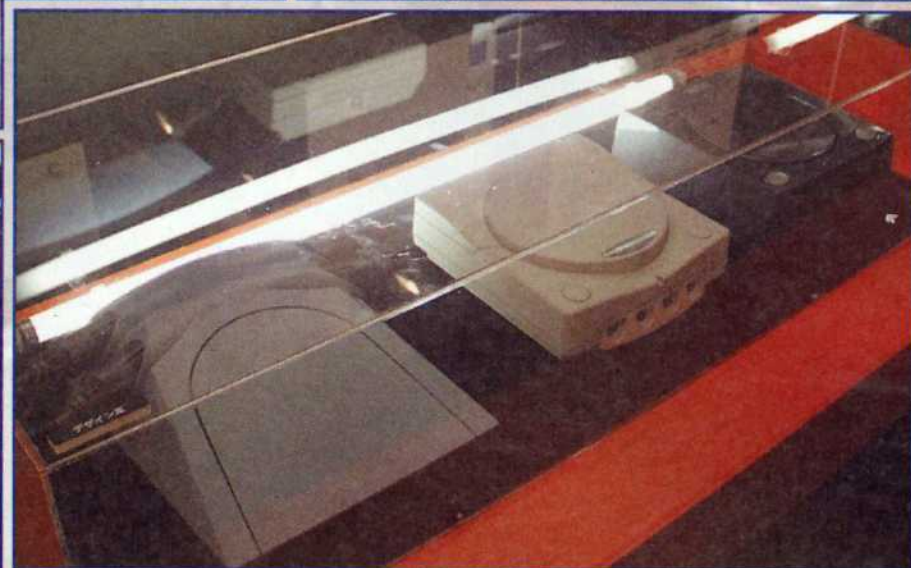
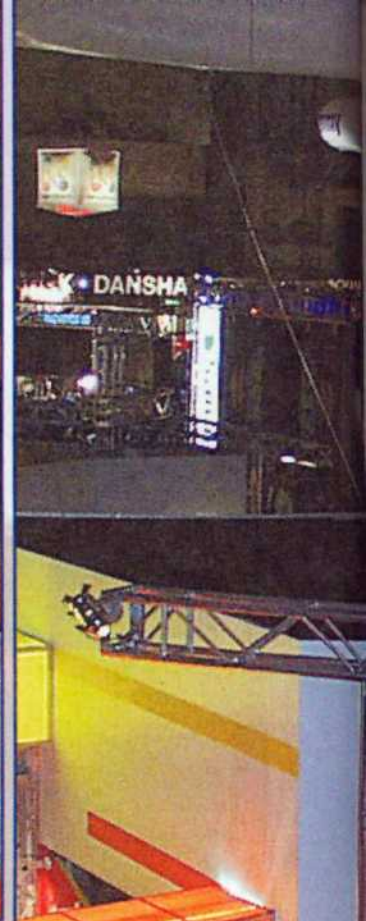
...WIR SCHREIBEN DAS JAHR 3000 N.C., UND SUPERCOMPUTER REGIEREN DIE WELT. UM SICH ZU AMÜSIEREN, HABEN SIE S.C.A.R.S – SUPER COMPUTER ANIMAL RACING SIMULATION – INS LEBEN GERUFEN. SUPER SCHNELLE, AGGRESSIVE UND VOLL BEWAFFNETE OFF-ROAD RACER..... IM KAMPF UM DEN SIEG IST ALLES ERLAUBT.
FEATURES: 9 VERSCHIEDENE RACER STEHEN ZUR AUSWAHL, 9 RACING SZENARIEN IN 4 SPIELMODI MIT MULTIPLAYER MODUS: 2-4 SPIELER SPLIT-SCREEN FÜR PLAYSTATION UND NINTENDO⁶⁴, BIS ZU 8 SPIELER ÜBERS NETZWERK.



Großereignis für alle: Einen Tag war die herbstliche "Tokyo Game Show" nur für Profis geöffnet, am Wochenende stürmten dann die Kids das Gelände.

Einige Firmen enthüllten fürs Publikum ihr Entwicklungslabor: Am Stand vom Sega bestaunten wir frühe, inzwischen verworfene Dreamcast-Designerstudien (Bild unten Mitte).

Ebenso wichtig wie die Spiele ist für die Aussteller das Standpersonal in meist phantasievollen, aber immer freizügigen Kostümen: Gruppenbild bei Data East.



Generat in Tokyo

Das gab's noch nie: Von 8 bis 128 Bit feierten sich auf der "Tokyo Game Show" gleich fünf Konsolengenerationen. Spiele für Playstation und Game Boy, Dreamcast und Bandai Wonderswan: Ein Rundgang durchs CD- und Modulparadies.



Generationsprung für einen Puzzle-Klassiker: Der jüngste "Puyo Puyo"-Ableger ist fürs Dreamcast bereits fertiggestellt.

Ende November in Japan startet, werden nicht nur Sega, sondern auch zahlreiche "Third-Partys" zur Stelle sein, um das Wundergerät mit Software zu versorgen. Mehr dazu ab Seite 8.



Wie ein Streifzug durch unterschiedliche Videospielepochen wirkte der Besuch der herbstlichen "Tokyo Game Show": Die Playstation herrscht hier seit Jahren, vereinzelt waren auch noch Saturn- und sogar Neo-Geo-Entwicklungen zu sehen. Das zwei Jahre jüngere N64 hat sich hingegen nicht durchgesetzt und dümpelt mit geringer Software-Unterstützung durch die

japanische Szene. Selbst aufmerksame Beobachter fanden kaum neue Module. Dagegen war der Game Boy auch in seinem neunten Winter gut positioniert, durch millionenköpfige Zielgruppe und in Aussicht auf die neue "Color"-Variante entwickeln alle Spielehersteller fleißig neue Titel. Reges Interesse zeigten die Firmen auch am Dreamcast: Wenn die neue Konsolengeneration

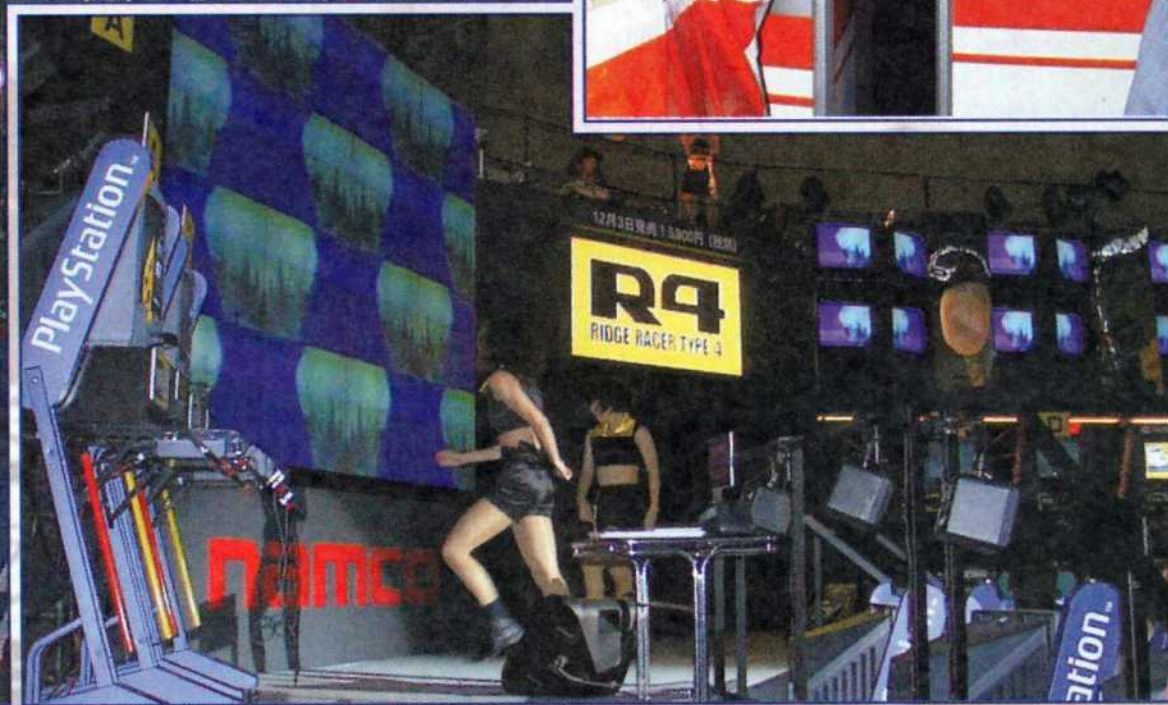
Sony rules Playstation

Handheld-Innovationen und 128-Bit-Power werfen ihren Schatten voraus, doch noch ist der Spielmarkt fest in der Hand von Sony: Etablierte Hersteller wie Square, Konami und Capcom reservierten dem 32-Bitter Riesenstände, doch nur Namco konnte einen spielerischen



Mit europäischen Veranstaltungen wie der ECTS oder der "CeBit Home" läßt sich die "Game Show" nicht vergleichen: Präsentationen, Interview-Runden und Tanzeinlagen im Sekunden-takt (ganz unten: Namco) lassen den Besuchern keine Verschnaufpause.

Oben rechts: Angesichts vieler, brandneuer Highlights wurden die "Knipsen & Filmen streng verboten"-Schilder flächendeckend mißachtet – hier bei der Dreamcast-exklusiven "Cool Boarders"-Variante.



Bei Namco waren alle von Kopf bis Fuß auf "Ridge Racer" eingestellt, auf hundert Monitoren schlitterten die Boliden. Andere Spiele hatte Namco nicht mitgebracht: Ist "Ridge Racer 4" das letzte große 32-Bit-Spiel des langjährigen Sony-Verbündeten?

ionstreffen

Quantensprung zeigen: **Ridge Racer 4** war fraglos das Spiel der Messe und mit seiner Mischung aus "Gran Turismo"-Aufwand und poppigem "Ridge Racer"-Stil Grund für meterlange Warteschlangen. Einen neuen Controller mit analogem Drehregler als Steuerkreuzersatz stellt Namco seinem Edelraser zur Seite. Auch Konami will zu seinem Publikums-Hit **Beatmania** eine neue Eingabeeinheit vermarkten: Die DJ-Simulation hat ihren Triumphzug inzwischen aus der Spielhalle in die Playstation-Geschäfte fortgesetzt und soll in diesen Tagen durch

ein schickes DJ-Pult ergänzt werden. Das Playstation-Accessoire kostet umgerechnet gut 60 Mark und wirkt wie die Miniatur-Ausgabe des Spielhallen-DJ-Pults. Laut eines Konami-Mitarbeiters ist "Beatmania" für Deutschland aber kein großes Thema, man "müsse schließlich auch Geld verdienen". Das frische, geschlechtsunabhängige Unterhaltungskonzept von "Beatmania" ist Konami Deutschland zu gewagt, das letz-

te Wort in Bezug auf eine Lokalisation ist aber noch nicht gesprochen. Bei Sony stand **Crash Bandicoot 3** im Vordergrund; davon abgesehen brachte der Major nur die Tüftel-Fortsetzung **I.Q. 2** und sein Mini-Handheld **Pocket Station** zur Messe. Mit Partnern wie Square kann sich Sony den Mangel an neuen Spielen aber leisten: Neben **Final Fantasy 8** hatte der Hersteller auch die Beat-em-Up-Umsetzung **Ehrgeiz** noch einmal zur Messe gebracht, zu unserer Überraschung aber gehörig erweitert: Neben dem Spielhallen-bewährten Duell-Modus durch wild konstruierte 3D-Arenen gibt's jetzt auch ein 3D-Dungeon-Abenteuer, den Entwickler Dreamfactors bereits in den "Tobal"-Spielen erprobte, für Ehrgeiz aber ausbaute und technisch verbesserte. Ein auch grafisch erstaunliches Action-Produkt, durch die Anwesenheit von "Final Fantasy 7"-Cha-



Star der Messe: Namcos "Ridge Racer 4" – nur echt mit dem neuen Dreh-Controller.



Überraschung bei Square: Die technisch famose Automatenumsetzung "Ehrgeiz" wurde vom Beat'em-Up zum 3D-Adventure erweitert! Konami zeigte u.a. das Rollenspiel "Gensuikoden 2" und "Beatmania" samt Playstation-DJ-Pult.



DIE 10 WICHTIGSTEN PLAYSTATION-NEUHEITEN

TITEL	HERSTELLER	GENRE	JAPAN-RELEASE
Beatmania	Konami	DJ-Simulation	erschienen
Chocobo No Dungeon 2	Square	Rollenspiel	Dezember
Dragon Quest 7	Enix	Rollenspiel	1999
Ehrgeiz	Square	Beat'em-Up	1999
Final Fantasy 8	Square	Rollenspiel	1999
Gensuikoden 2	Konami	Rollenspiel	Dezember
Lunatic Dawn 3	Artdink	Rollenspiel	Dezember
Ridge Racer 3	Namco	Rennspiel	Dezember
Silent Hill	Konami	Action-Adventure	1999
Street Fighter Zero 3	Capcom	Beat'em-Up	Dezember
Theme Aquarium	Electronic Arts	Simulation	Dezember



Aufmarsch der Knuddelwesen: Sowohl Standpersonal als auch viele Besucher kamen in komischen Kostümen.

rakteren wie Zephirot und Vincent veredelt. Ein neues "Final Fantasy Tactics" zeigte Square leider nicht, denn ein Teil des Teams sitzt momentan an der Rollenspielfortsetzung **SaGa Frontier 2**. Auch das unkomplizierte, grafisch sehr putzige **Chocobo No Dungeon** wird im Dezember fortgesetzt. Damit beginnt der erwartete Ausverkauf des gefiederten Square-Maskottchens und FF-Veteranen Chocobo: Kurz nach dem Dungeon-Sequel kommt eine monochrome Handheld-Fassung für Bandais Wonderswan in den Handel – sowie das Rennspiel

Chocobo Racing.

Von diesen größtenteils auch Europa-tauglichen Titeln abgesehen tummelten sich in Tokyo die Grafik-Adventures, Rollenspiele und Monster-Farmen. In



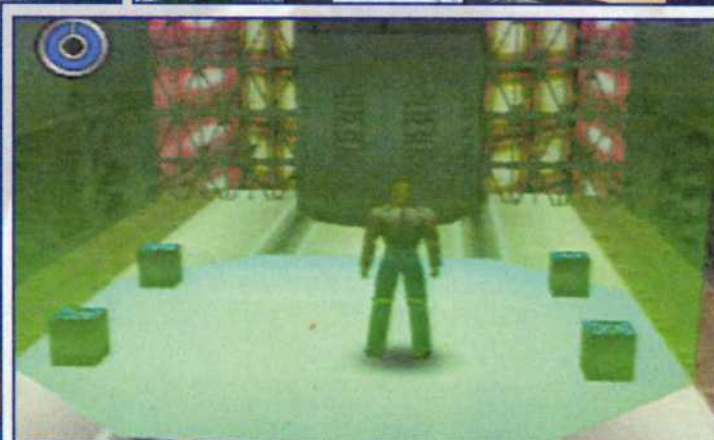
N64-Neuheiten waren auf der Messe rar: Nur in der speziellen "Kids Corner" lief z.B. das 3D-Jump'n'Run "Doraemon 2" von Epoch (großes Bild). Oben rechts ein Farmer-Rollenspiel, darunter Konamis "Hybrid Heaven".

Fernost entsteht also noch immer viel Software für die Playstation, den Weg nach Deutschland findet davon aber nur ein Bruchteil.

Konkurrenz im Abseits Nintendo 64 und Saturn

Mit der Dreamcast-Ankündigung läutete Sega das Ende des Saturns auch in Japan ein: Hier konnte sich der 32-Bitter lange gegen die Playstation behaupten, doch jetzt ist mit der Software-Unterstützung Schluß: Lediglich ein paar Grafikadventures und Puzzle-Spiele kleinerer Hersteller waren auf der "Game Show" noch zu finden, große Firmen wie Konami und Capcom haben den Saturn nun auch in Japan fallengelassen.

Gar nicht erst in Schwung kam das N64-Geschäft: Die in Tokyo ausgestellten Module waren lang angekündigte Entwicklungsnachzügler, neue Großprojekte japanischer Hersteller sind angesichts der gleichbleibend geringen Hardware-Verbreitung kaum noch zu erwarten. Da Nintendo selbst nicht ausstellte (und damit auch von "Zelda" & Co. nichts zu sehen war), hatte die Messe für N64-Jünger keinen Reiz. Verheerend auf die Perspektive des N64 wirkte sich auch die Dreamcast-Ankündigung aus: Viele Hersteller, auf deren N64-Engagement die Fans hofften, haben den 64-Bitter abgeschrieben, um gleich in die nächste Generation zu investieren. Besonders enttäuschend ist für Modul-Freunde die indirekte N64-Absage von Capcom: Unter dem Codenamen **Veronica** erscheint das nächste "Resident Evil" für das Dreamcast, nicht für das N64.



Krieg der Handhelds: Während SNK und Bandai (ganz rechts) neue mobile Konsolen präsentierten, gab Sony den Startschuß für seine winzige "Pocket Station". Ein Milliarden-geschäft: Außerhalb der Messehallen bewies der Game Boy seinen ungebrochene Dominanz (großes Bild).

Forever Young Handhelds

Daß tragbare Konsolen in Japan momentan ein furioses Revival erleben, zeigt der Blick in die aktuellen Charts: Auf Platz 1 steht "Dragonquest Monsters" für den Game Boy, auf Platz 3 die neue "Pokemon"-Episode – nach fast zehn Jahren Laufzeit ist der Game Boy beliebter denn je. Auch auf der Show war der Bestseller allgegenwärtig: Zwar nicht an den Playstation-dominierten Ständen, aber in den Ruhebereichen, wo sich hunderttausende von Kids von den Messestrapazen erholten und ihre Trophäen zählten. Einen Game Boy hatte jeder dabei, überall wurde gelinkt und gezockt, außerhalb der Hallen glich die Show einem Nintendo-exklusiven Ereignis. Nachdem farbige Konkurrenten wie Game Gear und Lynx bereits vor Jahren floppen, konnte sich der Game Boy als Mobil-Monopolist etablieren und bis heute 70 Millionen Mal verkaufen. Geht es nach dem Wunsch der Konkurrenten, ist damit Schluß: Mit SNK, Bandai, Sony und Sega präsentierte jeder Videospiele-Hardware-Bauer auf der Game Show ein eigenes Handheld-Konzept. Die beiden erstgenannten zeigten Schwarz/Weiß-Handhelds in modischen Gehäusen, die beiden anderen schnuckelige Memory-Card-Alternativen, die sich zwischen Tamagotchi und ausgewachsenem Handheld etablieren sollen. Über das "Neo

Handheld-Revival 1999: DER GAME BOY UND SEINE KONKURRENTEN IM VERGLEICH



Geo Pocket" haben wir in vergangenen MANIACs bereits berichtet, acht Spiele durften in Tokyo angetestet werden. Neben SNK selbst und seinem treuen Verbündeten ADK interessiert sich jedoch noch kein Spielehersteller für den hübschen 16-Bitter, der große Stand war reserviert für Putzig-Varianten bekannter Neo-Geo-Spiele wie **King of Fighters** und **Baseball Stars**. Ganz anders bei Bandai: Dort war ebenfalls ein beachtliches Areal mobilen Freuden gewidmet, doch hatten sich hier auch andere Spielehersteller eingefunden: Namco verspricht eine ungewöhnliche **Tekken**-Umsetzung für das neue Handheld "Wonderswan", sowie eine munter scrollende **Klonoa**-Neufassung. Bereits spielbar war Squares **Chocobo's Mystery Dungeon**, ein unkompliziertes Action-Rollenspiel nach Playstation-Vorlage, außerdem **Pyo Pyo, Puzzle Bobble**, das Bandai-eigene **DigiMon**, Taitos Straßenbahn-Simulation **Densha de Go** und das klassische **Side Pocket**-Billard von Data East. Die Hardware entwickelte übrigens Koto, die Firma des verstorbenen Game-Boy-Erfinders Gunpei Yokoi. Nach diesem Spielzeug-Genie ist **Gun Pey** benannt, ein Wonderswan-exklusives "Tetris". Ebenfalls großes Interesse bei namhaften Spielehersteller findet die **Pocket Station**, Sonys Mischung aus Memory Card, Tamagotchi und Handheld-Konsole. Der Playstation-Bonus veranlaßte zahlreiche Firmen, ihre wichtigsten Spiele mit einer Pocket-Schnittstelle auszustatten. U.a. werden "Crash Bandicoot", die Chocobos aus "Final Fantasy 8", Fische und Meeressäuger aus Electronic Arts **Theme Aquarium** und die Stars aus "Street Fighter Zero 3" ab Dezember auf



Name	WonderSwan	Game Boy	VMS	NeoGeo Pocket	PocketStation
Hersteller	Bandai	Nintendo	Sega	SNK	Sony
Release (Japan)	März 1999	erschienen	November	erschienen	Dezember
Preis (Japan)	4.800 Yen	4.800 Yen	2.500 Yen	7.800 Yen	2.000 Yen
Bemerkung	Vollwertiges Handheld, etwas kleiner und schlanker als das Neo Geo Pocket. Durch zwei Steuerkreuze ist das Spielen auf horizontalem und vertikalem Bildschirm möglich. Größtes Plus: Mächtiges Angebot von Original- und Lizenz-Titeln.	Millionenfach verkaufter Klassiker, seit einigen Jahren im verkleinerten "Pocket"-Format und bald auch mit Farbbildschirm als "Color Game Boy" erhältlich. Erfreut sich ungebrochener Unterstützung japanischer, amerikanischer und europäischer Spielefirmen.	Mischung zwischen Tamagotchi, Memory-Card und primitivem Handheld. Keine Module, stattdessen sind die Spiele in das VMS integriert bzw. können vom Dreamcast aufs VMS geladen werden. Auch "Sonic Adventures" unterstützt das "Virtual Memory System".	Ausgewachsenes Handheld in direkter Konkurrenz zu Game Boy und Bandai Wonderswan. Wichtiges Kaufargument ist die Schnittstelle zum Sega Dreamcast, bisher ist aber nur ein relativ geringes Angebot an Spielen (von SNK und ADK) angekündigt.	Bei den wichtigen Japano-Firmen beliebte Handheld-Variante im Memory-Card-Format: Konzeptionell dem Sega-VMS ähnlich aber mit deutlich besserer Software-Unterstützung. U.a. bieten Spiele von Sony, Square und EA eine Schnittstelle zur PocketStation.

TECHNIK, GRAFIK UND VERNETZUNG

	WonderSwan	Game Boy	VMS	NeoGeo Pocket	PocketStation
CPU	16-Bit	8-Bit	8-Bit	16-Bit	32-Bit
LCD-Pixel	224x144	144x160	48x32	160x152	32x32
Graustufen	8	4 ²	nein	8	nein
Sound	4 Kanäle	4 Kanäle	1 Kanal	nicht bekannt	1 Kanal
Link-Vernetzung	Link-Kabel	Link-Kabel ³	Steck-Interface	Link-Kabel, Infrarot-Interface	Infrarot-Interface
Verbindung zur Konsole	PC ¹	Super NES, Nintendo 64	Dreamcast	Dreamcast	Playstation

BEDIENUNGSELEMENTE UND GEHÄUSE

	WonderSwan	Game Boy	VMS	NeoGeo Pocket	PocketStation
Steuerung	2 x 4 Richtungs-knöpfe	Steuerkreuz	Steuerkreuz	360°-Stick	4 Richtungs-knöpfe
Knöpfe	2 + Start + Sound	2 + Start + Select	2 + Mode + Sleep	2 + Start + Option	1 + Reset
Kontrast-Regler	Ja	Ja	Nein	nicht bekannt	Nein
Kopfhörer-Ausg.	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein
Abmessungen	74,3x121x17,5 mm	124x76x23 mm	80x47x16 mm	74x122x26,5 mm	64x42x13,5 mm
Gewicht	110 g	148 g	45 g	160 g	30 g
Farbvarianten	7 (weiß, silber, blau-metallic, 4 transparente Farben)	diverse (auch transparente Farbtöne und Manga-Bemalung)	diverse	8 (weiß, blau, silber, schwarz, transparent, 3 Tarnfarben)	2 (weiß, transparent)

SOFTWARE UND SPIELE

	WonderSwan	Game Boy	VMS	NeoGeo Pocket	PocketStation
eingeb. Kalender	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
Spiel-Größe	4 bis 16 MBit	0,25 bis 4 MBit	128 KByte	4 bis 16 MBit	128 KByte
Spiele	10 ⁴	rund 1000	2 ⁵	8 ⁵	über 30 ⁵

SPIELE-UNTERSTÜTZUNG DER WICHTIGSTEN HERSTELLERN

Hersteller	WonderSwan	Game Boy	VMS	NeoGeo Pocket	PocketStation
Artdink	☹	☺	n.b.	☹	☺
Atlus	☺	☺	n.b.	☹	☹
Bandai	☺	☺	n.b.	☹	☺
Capcom	☺	☺	n.b.	☹	☺
Data East	☺	☺	n.b.	☹	☺
Electronic Arts	☹	☺	☹	☹	☺
Hudson	☹	☺	n.b.	☹	☺
Human	☺	☺	n.b.	☹	☺
Jaleco	☺	☺	n.b.	☹	☺
Konami	☺	☺	n.b.	☹	☹
Namco	☺	☺	☹	☹	☹
Sega	☹	☹	☺	☹	☹
SNK	☹	☹	☹	☺	☹
Square	☺	☺	☹	☹	☺
Sony	☹	☹	☹	☹	☺
Taito	☺	☺	n.b.	☹	☺

☺ Software-Unterstützung bestätigt.
☹ bisher keine Software-Unterstützung angekündigt

FUSSNOTEN

- ¹ geplant
- ² Color Game Boy: 56 Farben
- ³ Infrarot-Link für bestimmte Spiele
- ⁴ zum Start, 40 weitere Spiele in Vorbereitung
- ⁵ angekündigt

die Pocket Station losgelassen. Über dreißig Spiele mit "Pocket Station"-Unterstützung stehen momentan auf der Sony-Release-Liste. Um das technisch und konzeptionell ähnliche VMS war es auf

der Messe ziemlich ruhig: Im Dreamcast-Trubel war von Segas Handheld-Initiative nicht viel zu sehen. Neu angekündigt wurde lediglich die VMS-Schnittstelle von **Sonic Adventures**. wi



Das neue 1080° Snowboarding von Nintendo stimuliert ganz
Sie eine astreine 1080° Landung hingelegt haben, werden Sie
mit einer Reihe von Begrenzungsbällen zu tun, die Sie so sehen



 **NINTENDO⁶⁴**
FEEL EVERYTHING

FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit 1080° Snowboarding erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

ERNIEDRIGUNG.

AUSGELASSENHEIT.

ZORN.

bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Wenn Sie die Zuschauer toben hören, nachdem eine Ausgelassenheit erleben, die Sie vorher nicht für möglich hielten. Dann bekommen Sie es erniedrigen, daß Sie Gefühle empfinden, für die selbst wir noch keine Bezeichnung gefunden haben.



Taucherträume

Mit dem Abenteuerspiel "Deep Blue" beginnt für Euch eine neue Existenz - als Schatztaucher!

Die "Gigantic Matilda" war ein majestätisches Kreuzfahrtschiff in "Titanic"-Tradition - sie versank vor einer südamerikanischen Küste.

Viele Jahre später fliegt Ihr als verwegener Schatztaucher in eine beschauliche Hafenstadt nahe des damaligen Unglücksortes. Ihr habt nur ein Ziel vor Augen: Das Wrack zu plündern und für immer ausgesorgt zu haben.

Anfangs habt Ihr nicht mal Geld für eine Taucherausrüstung. Doch da hilft Euch das Schicksal: Am Strandcafé erzählt Euch ein alter Mann von den Reichtümern an Bord der

"Matilda", bei der Bergung möchte er Euch helfen. Ihr besiegelt den Deal per Handschlag - und müßt Euch erst mal mit Gelegenheitsjobs über Wasser halten. Gleich im Laden von Basilio gehen Euch die Augen über: Hier finden Tauch-Profis alles, was sie zur Bergung von

Schätzen brauchen - leistungsfähige Sauerstoff-Tanks aus Stahl, Harpunen sowie Anzüge, an denen sich streunende Haie die Zähne ausbeißen. Euch hingegen bleibt nur ein Schnorchel und ein Paar geliehene Plastik-Flossen, um für Basilio dessen verlorengegangene Kamera aus den seichten Uferbänken zu fischen. Per



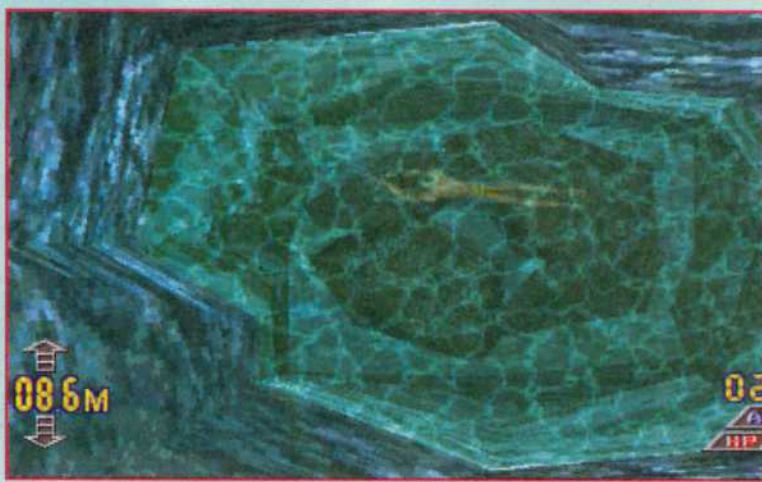
Per Knopfdruck taucht Ihr durch eine verschachtelte Höhle. Sind auch hier Reichtümer verborgen?



Mühsam ernährt sich der Schatztaucher: Noch habt Ihr kein Geld, um Euch im Tauchshop einzukleiden. Rechts die erste Aufgabe: Diese knifflige Tauch-Tour bringt Euch zur eigenen Ausrüstung.



Euer Polygon-Alter-Ego sieht Ihr nur selten aus der Nähe - zum Beispiel beim Ertrinken!



Nicht vorbeitauchen - in solchen Unterwasserhöhlen atmet Ihr kostbaren Sauerstoff.



Dramatische Suche nach einer Luftblase: Mit nur 13% Luft in den Lungen droht Euch ein feuchtes Grab...

Klick auf der Seekarte begeben Ihr Euch so zu Eurem ersten Einsatz. Ihr laßt Euch über die Reling fallen, plötzlich wird aus dem Render-Adventure ein reindrassiges Unterwasser-"Tomb Raider". Ihr krault per Tastendruck durch enge Polygontunnels und sammelt alles ein, was wertvoll wirkt. Unter Wasser fehlt Euch die Zeit, Vasen, Steine und Kisten näher zu untersuchen - die Lungen leeren sich bedenklich schnell, der Tod droht. Nach einem heftigen Schreck - Felsen krachen



Der alte Mann berät Euch bei allen Fragen des täglichen Lebens - hier speichert er Euer Bankkonto und die Ausrüstung.

direkt vor Euch zu Boden - erkennt Ihr die Chance, weiter in die mysteriöse Höhle vorzudringen: Der Steinschlag hat ein Luftloch hinterlassen, das Ihr zum Atmen nutzt.

Gefundene Artefakte laßt Ihr nach der Rückkehr beim Händler schätzen. Neben Touristenplunder bergt Ihr auch altes Tafelsilber. Mit einem Säckel voller Geld macht Ihr Euch auf den Weg zum Tauch-Shop - jetzt kommt die Schatzsuche langsam ins Rollen...

Mit "Deep Blue" kombiniert Konami Adventure und Geschicklichkeitsspiel: Dank hochwertiger Render-Szenerie und motivierendem Taxieren von Unterwasser-Unrat kommt Abenteuerer-Atmosphäre auf, jeder Tauchgang läßt Euch gespannt die Luft anhalten - bis zum Wrack der "Matilda" ist's noch ein weiter, ungewisser Weg. *cb*



Ohne Basilio's Ausrüstung kommt Ihr nie an die größeren Aufträge heran

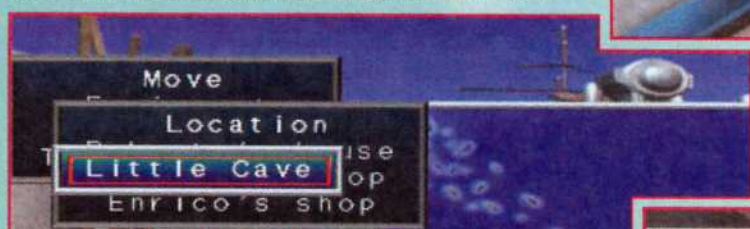
TITEL
Deep Blue

HERSTELLER
Konami

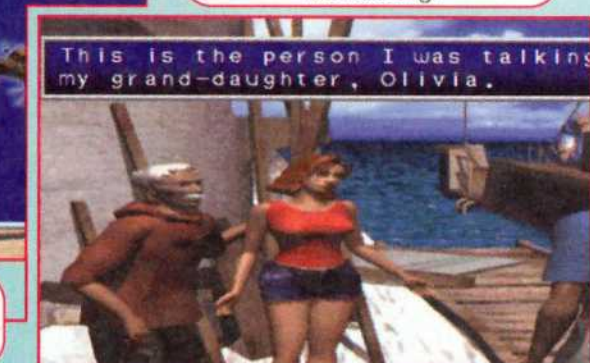
SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
Januar '99

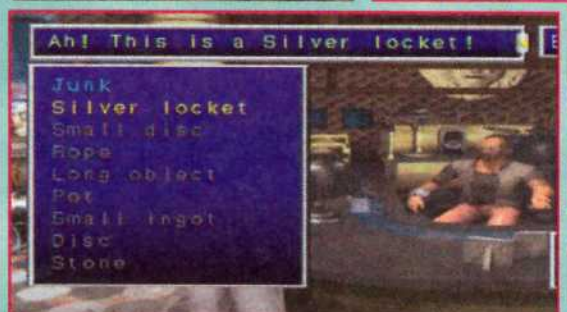
Naß, gefährlich und kein bißchen langweilig: Abenteuer/Action-Kombi im Taucher-Milieu.



Per Knopfdruck springt Ihr zwischen den einzelnen Orten. Hier die Einsatzkarte des Atolls.



Olivia zeigt Euch die beschauliche Hafenstadt und die ansässigen Händler



Der große Augenblick: Wieviel sind Eure Funde wert?

Der Freund des Lichtes sei der Zerstörer der Dunkelheit

(Weisheit der Ninja)

Dämonische Heerscharen verwüsten das Land, und
eine finstere Gestalt greift nach der Weltherrschaft.

Nur Sie, Kurosawa, letzter aller Ninjas, können ihr
Einhalt gebieten. Sie müssen das große Abenteuer
auf sich nehmen und allein in den Kampf ziehen.

Sie werden all Ihren Mut, Ihre Klugheit
und Ihre magischen Kräfte brauchen,
um das Licht über die Dunkelheit
siegen zu lassen.



NINJA

SHADOW OF DARKNESS

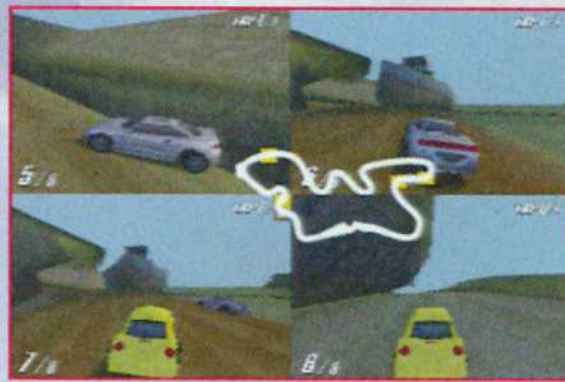
CORE



EIDOS
INTERACTIVE

Raser-Pano

Ein "Top Gear" kommt selten allein: Nach dem gelungenen N64-Debüt "Top Gear Rally" verspricht Kemco jetzt das ultimative Asphalt-Rennen für die Nintendo-Konsole. MAN!AC gibt Gas.



Gerangel statt Einsamkeit: Selbst im Vierspieler-Modus fahren noch eine Handvoll CPU-Gegner mit.

Was für Amiga- und Sega-Fans Anfang der 90er-Jahre die englische "Lotus"-Serie war, ist für Nintendo-Freunde "Top Gear": Ein Action-orientiertes Asphalt- und Offroad-Gebolze mit integriertem Splitscreen-Modus für zwei oder gar vier

Spieler. Die Neuauflage "Top Gear Rally" besaß den Charme der 16-Bit-Rennspiele, nutzte aber die 3D-Power des N64 kaum aus: Immerhin 79% Spielspaß war uns das erste vernünftige N64-Rennspiel in MAN!AC 12/97 wert. Das brandneue "Top Gear Overdrive" wurde vor wenigen Wochen auf der ECTS-Messe in London vorgestellt, kurz darauf sicherten wir uns eine Vorabversion.

Sieht so aus, als hat Kemco die wenigen Mankos des Vorgängers konsequent ausgebessert: Vor allem die Einsamkeit auf den teils exotischen Rennstrecken beklagten "Rally"-Fans, mehr als zwei Fahrzeuge gleichzeitig waren nie zu sehen. In "Overdrive" rangeln selbst im Zweispieler-Modus noch sechs CPU-gesteuerte Flitzer um eine Top-Platzierung. Auch im neuen "Vier Spieler gleichzeitig"-Rennen gehen insgesamt acht Fahrzeuge an den Start. Im Solo- und VS-Modus werden



Abgehoben: Oft landet Euer Bolide im freien Gelände...



Tunneltrauma: Die Cockpit-Perspektive bringt einen besseren Geschwindigkeitseindruck als die Von-Außen-Ansicht.



Schöne Aussicht: Statt die Strecken zu vernebeln, gewährt Euch "Top Gear Overdrive" einen freien Blick auf gewaltige Hintergrundgemälde.

noch keine Soundeffekte, dafür aber bereits fünf volltönende Grunge-Rock-Tracks, die mit schweren Gitarrenriffs, polterndem Schlagzeug und rauhem Gesang fast CD-Qualität erreichen. Nur Audio-Pedanten hören die mindere Qualität der ROM-Samples im Vergleich zur "Need for Speed 3"-CD-Musik. An dem genannten EA-Titel hat sich Kemco offensichtlich auch spielerisch orientiert: Ihr rast durch amerikanische Canyons und Sumpfgebiete, vorbei an sonnenüberfluteten Kornfeldern und glitzernden Wasserfällen. Auf jedem Kurs locken Euch alternative Abzweigungen zu einer Spritztour, die wichtige Sekunden sichert: Ihr braust durch eine schmale

die acht Boliden dank guter Fernsicht nicht nur gleichzeitig dargestellt, sondern zudem schattiert und mit Spiegelungen sowie Lichtreflexionen veredelt. Auch Bremslichter und -spuren, Staubfontänen und Funken (wenn Ihr die Lackierung an einer Tunnelwand zerkratzt) haben die Entwickler des amerikanischen "Snowblind"-Teams nicht vergessen. "Akustisch rückständig" nannte "Top Gear Rally"-Tester Christian den Vorgänger nicht ganz zu unrecht. Auch diese Kritik nahm sich Kemco zu Herzen: Zwar gab's in unserer Vorabversion

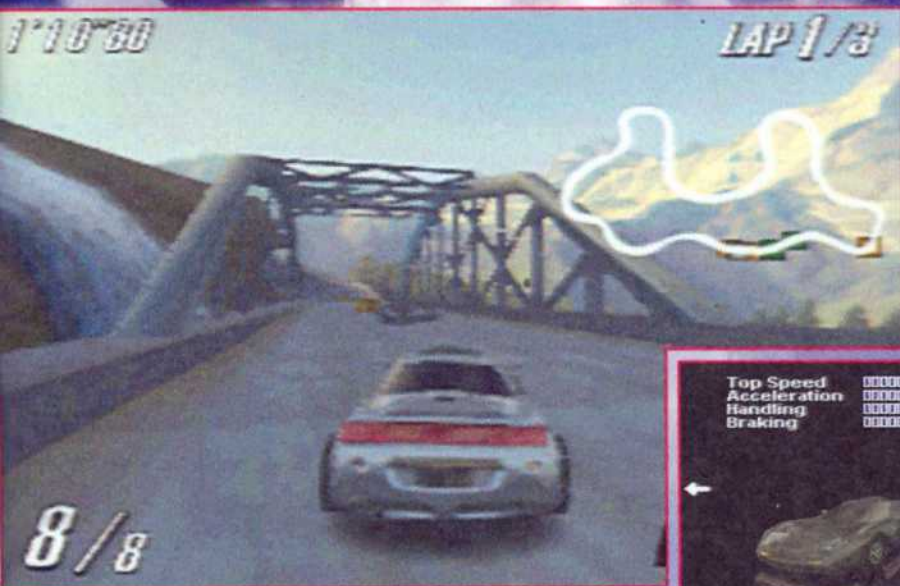


Gute Fernsicht auf malerische Landschaften: Selbst den Luxus eines gewaltigen Rückspiegels (links) kitzelten die "Overdrive"-Entwickler aus dem N64 heraus.

Kein Ruckeln und kein grafischer Abbau im Splitscreen-Modus: Die Zweispieler-Rennen sind technisch der beeindruckenden Solo-Fahrt ebenbürtig.

TITEL
Top Gear Overdrive
HERSTELLER
Kemco
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
November
Grafisch feines Sport- und Geländewagenrennen mit Schikanen, Abkürzungen und guten Multiplayer-Modi.

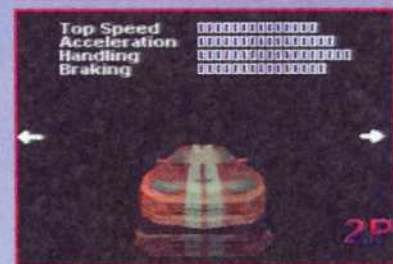
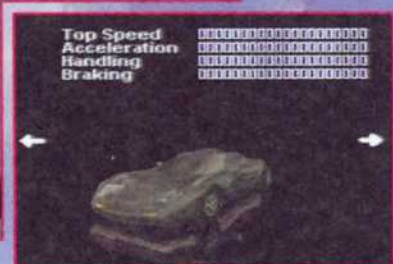
rama



Der Abend kommt, die Schatten werden länger: In die fertige Version will Kemco unterschiedliche Wetterbedingungen einbauen.

Öffnung im Fels, lenkt durch einen geheimen Tunnel und taucht plötzlich knapp vor dem Feld wieder auf.

Für Siege setzt's Prämien, mit denen Ihr Motorleistung und Fahrverhalten verbessert. Im Gegensatz zum Vorgänger bastelt Ihr bei "Overdrive" aber nicht mehr an komischen No-Name-Boliden herum, sondern an den schönsten Modellen von Porsche, Ferrari und Dodge, Toyota oder Chevrolet. Ihr solltet Euch den Wagen aber nicht nur nach seinem Aussehen wählen, sondern nach den konkreten Anforderungen, die Euch erwarten: Nur Wahnsinnige wagen sich im Ferrari in die Sümpfe, wo CPU-Piloten grundsätzlich auf Jeeps oder die wuchtigen Hummer-Geländewägen umsteigen. Acht verschiedene Fahrzeuge möchte Kemco in die finale Version einbauen. Auch geographisch wird "Top Gear" aufgestockt: Statt der fünf "Rally"-Strecken erwarten Euch nun sieben Kurse, von denen auch Spiegel-Varianten existieren. *wi*



Die offiziellen KFZ-Lizenzen besitzt Kemco nicht, dennoch gleichen die Boliden realen Vorbildern.

NINTENDO EXKLUSIV

TOP GEAR

Die erfolgreiche "Top Gear"-Serie entstand als Alternative zu den englischen PS-Bestsellern "Lotus": Hersteller Gremlin besaß zwar eine Sega-Lizenz, um diese Heimcomputer-Hits für das Mega Drive umzusetzen, war aber kein Nintendo-Lizenznehmer. So wurde "Lotus 2" quasi heimlich von Gremlin in England konvertiert und an den japanischen Hersteller Kemco weitergegeben. Der Markenname Lotus verschwand im Rahmen der Umsetzung, aus dem englischen Nobelhobel wurde der anonyme "Top Gear"-Bolide.

Die Kopie hat das Original überlebt: Während "Lotus" mit dem schwachen dritten Teil 1993 ausrollte, erschien für das Super-Nintendo 1994 "Top Gear 3000", bevor Kemco und sein Deutschland-Partner Mitsui zum N64 aufstiegen.



Aus "Lotus 2" (Bild oben links: Mega Drive) wurde 1992 das Super-NES-exklusive "Top Gear". Nach "Top Gear 2" (Bild unten links) erschien "Top Gear 3000" erstmals mit Vierspieler-Modus, bevor Kemco auf das N64 umstieg (unten rechts).

WILD THING



Abgedrehtes Polygon Jump'n'Shoot, das mit interessanten Story-Wendungen und ehrgeizigem Polygon-Design glänzt.

MANIAC 06/98



Acclaim Entertainment
Fürstenfelder Straße 9 • 80331 München
Fon 089/23 66 24-0 • Fax 0589/23 66 24-30
<http://www.acclaim.de> • <http://www.acclaim.net>
<http://www.interplay.com>

HOCHSPANNUNG LADEN



WILD 9 © & developed 1998 by Shiny Entertainment Limited. All rights reserved. Distributed by Interplay Productions Limited.

Vier Schwerverter

Wenn sich zwölf größtenwahnsinnige Magier verbünden um gemeinsam die Welt zu verbessern, kann das nur schiefgehen. Auch hundert Jahre später leidet das Land unter den Folgen der Zauberkatastrophe.



Anfangs wurden von den zwölf Meistern der Magie nur kleine Dämonen beschworen. Sie sollten den Foresiern zu Diensten sein und ihr Leben erleichtern. Nach ersten Erfolgen versuchten die Hexer, größere und mächtigere Dämonen zu bannen. Es war eine Frage der Zeit, bis ihnen die Macht über die Höllenwesen entglitt. Monsterhorden und Dämonen vertrieben die Menschen und besetzten das Land. An diese Zeit erinnern heute nur verfallene Ruinen und Legenden um Schätze und Magie. Angelockt vom verschollenen Reichtum ziehen mutige Helden aus, um Gold und Edelsteine aus dem verwunschenen Land zu bergen. Auf dem nördlichen Kontinent warten jedoch nicht nur die lukrativen Hinterlassenschaften der

Foresier, die beschworenen Dämonen treiben dort immer noch ihr Unwesen. Das macht jeden Beutezug zu einem riskanten Ausflug für Leib und Leben. Nur eine gut trainierte Heldengruppe mit ausgewogenen Talenten kann es schaffen, die Monster zu besiegen und mit Schätzen beladen zurückzukehren.

Am Anfang von „Blaze & Blade“ steht eine umfangreiche Charaktergeneration, die Euch MAN!AC im Kasten ganz rechts näher erklärt. Eure

Party nimmt vier Helden auf, die während des Abenteuers ausgetauscht werden können. Im Gasthaus entläßt Ihr den schmalbrüsti-



Die Leute im Gasthaus haben eine Menge zu erzählen. Sprecht Ihr sie mit der richtigen Charakterklasse an, bekommt Ihr vielleicht ein Geschenk.

gen Elf und wechselt ihn gegen einen stämmigen Zwerg, der sich in den dunklen Minen besser zurechtfindet. Alle Helden, die Ihr auf einer Memory-Card gespeichert habt, können der Party jederzeit wieder beitreten. Zudem wird bei jedem Sichern des Spielstandes die Position und der Fortschritt gespeichert. Das Spiel startet immer an der Stelle, an der der gewählte Anführer zuletzt gesichert wurde. Diese Speichertechnik erlaubt es Euch, Euren Lieblingsrecken einzupacken und mit ihm in der Party eines Freundes mitzuspielen – oder damit einen Brieffreund zu beglücken.



Gratis-Heilung im Gasthaus. Auf Eurem Zimmer steht eine Truhe, in der Ihr gefundenes Equipment einlagert.

Hängt an Eurer Playstation ein Multitap, dürft Ihr zu viert gleichzeitig durch die Lande ziehen. Die Kamera orientiert sich am Anführer, laufen Eure Kumpel in eine andere Richtung, zoomt sie aus dem Geschehen und zeigt einen größeren



Helden mit dem Schutzelement „Wasser“ nehmen bei Feuer-Angriffen weniger Schaden



Die leuchtenden Ringe markieren einen Save-Punkt. Hier speichert Ihr nicht nur den Spielstand, sondern jeden Helden individuell.



Auf dem Floß den Fluß hinab: Vor dem Wasserfall müßt Ihr mit einem gewagten Satz abspringen (links). Stürzt einer Eurer Recken in die Tiefe, verliert er Lebenspunkte und wird zurückteleportiert (rechts).



für Foresia



Nach einem Kampf sammelt Ihr Diamanten und zusätzliche Erfahrungspunkte



Unbekannte Waffen und Tränke werden mit Fragezeichen gekennzeichnet und im Gasthaus identifiziert

Button hält Euer Helden schützend den Schild vor sich, außerdem könnt Ihr springen um, Jump'n'Run-Einlagen zu meistern. Die Welt von Foresia steckt voller Gefahren: Ständig wird die Gruppe von Gnomen, Rittern und Riesennameisen überfallen. Jeder Charakter wehrt sich seinem Berufsstand entsprechend: Kämpfer fechten mit Schwertern, der Waldläufer spickt den Feind mit Pfeilen, Magier bannen das Böse mit ihrem Zauber. Es gibt zwei verschiedene Arten von Hexerei: Für die Konzentrationsmagie wählt Ihr einen Zauberspruch und haltet im Kampf die X-Taste gedrückt. Strahlende Ringe schweben um den Hexer und zeigen Euch, wann der Zauber bereit ist



Spielt Ihr alleine, greifen die computergesteuerten Recken selbständig an, verwenden aber keine Magie. Große Gegner verfügen über einen Sturmangriff, der nur vom Kämpfer mit dem Schild geblockt werden kann.



Die Welt von "Blade & Blaze" besteht aus Polygonen. Die Kameraposition dürft Ihr frei einstellen.

Ausschnitt der Spielwelt. Im Gegensatz zu traditionellen Rollenspielen laufen die Kämpfe nicht menügesteuert sondern actionorientiert ab. Mit der ausgewählten Waffe knüppeln sich Zwerge und Kobolde in Echtzeit. Mit einem zweiten



DIE "BLAZE & BLADE"-HELDEN

Helden aus dem Baukasten

Die Charaktergeneration von „Blaze & Blade“ lehnt sich an Pen&Paper-Rollenspiele an. Statt mit vorgefertigten Recken in das Abenteuer zu starten, wählt Ihr zwischen weiblich und männlich sowie acht Charakterklassen: Krieger, Waldläufer, Dieb, Zwerg, Elf, Priester, Zauberer und Fee. Habt Ihr dem Helden einen Namen verpaßt, sucht Ihr ihm ein Schutzelement aus. Dieses Zeichen beeinflusst die Eigenschaften magischer Waffen und Rüstungen. Im nächsten Schritt würfelt Ihr eine zufällige Menge an Bonuspunkten aus. Die Zähler verteilt Ihr auf Stärke, Gewandtheit und Intelligenz. Jeder Held verfügt über besondere Fähigkeiten: Der Dieb knackt Schlösser, Zwerge zertrümmern Felsbarrieren und der Waldläufer ist ein Meister im Spurenlesen.



Im ersten Schritt der Charaktergeneration wählt Ihr eine der acht Heldenklassen



Die Anzahl der Bonuspunkte, die Ihr auf die Charakterwerte verteilt, wird zufällig ermittelt (links). Das Schutzelement bewahrt Euch vor den Angriffen bestimmter Monstertypen (rechts).



beschworen zu werden. Laßt Ihr zu früh los, verpufft die Magie wirkungslos. Bei spruchbasierter Zauberei lernt Ihr für jede Formel eine Tastenkombination auswendig. Während Ihr die „Select“-Taste drückt, gebt Ihr schnell den Code ein, um Eure Magie zu entfesseln. Für jeden Zauber verliert Eure Figur einige Magie-Punkte: Im Laufe Eurer Wanderschaft frischen sich diese automatisch auf. au

TITEL
Blaze & Blade

HERSTELLER
Funsoft

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
Dezember 98

Zu viert gegen das Böse: Action-Rollenspiel mit Charakteren zum Mitnehmen und Items zum Tauschen.



Prima an der Wand lang: Kurvenfahrten enden oft in spektakulären Flugeinlagen (links).

Lenkrad oder Torpedo? Habt Ihr keine Lust, dem Kran auszuweichen, könnt Ihr ihn auch mit Waffengewalt von der Straße fegen.

Wer bremst, verliert

Psygnosis bekommt von Rennspielen nicht genug: Nach Crashbolide, Renngleiter und Formel-1-Flitzer geht nun mit "Rollcage" ein abgedrehter Buggy an den Start.

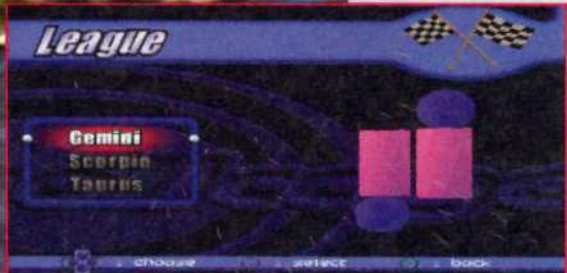
"Rollcage" wird vom englischen Softwarehaus Attention to Detail (ATD) entwickelt (siehe Kasten). Es führt Euch in vier grafisch unterschiedliche Welten mit mehr als 20 Strecken. In "Neoto City" landet Ihr im nächtlichen Ambiente einer futuristischen Großstadt. Lichterketten und Ampelanlagen wechseln sich ab mit langgezogenen Tunnels. An Strandpromenade und meterhohen Palmen düst Ihr in "Harpoon Island" vorbei. Der Blick aufs Meer wird Euch teilweise von einer Hafen-Anlage mit Kränen und Lagerhallen versperrt. Hinter "Saphire Springs" verbirgt sich eine Fahrt durch die verschneite "Area 52". Zusammenstöße mit schweren Panzern sind hier an der Tagesordnung. Eine besondere Umgebung bietet auch die "Outworld Mining Colony": Ihr braust durch staubige Marslandschaften ins Innere des "roten Planeten".

Mit einer interessanten Neuerung sorgt ATD für stuntreiche Rennverläufe: Bei Eurem Buggy gibt's kein "Oben" oder "Unten", er sieht von beiden Seiten gleich aus. Landet er nach einem Überschlag "auf dem Rücken", braust Ihr in dieser Lage einfach weiter. Fahrt Ihr nach einem Dreher in die falsche Richtung, richtet Ihr Euren Buggy per Knopfdruck wieder gen Ziel aus. Wenn Ihr in schneller Fahrt aus einer Kurve driftet, werdet Ihr nicht von einer Mauer oder Bordsteinkante gestoppt, sondern gleitet ungebremst eine Schrägwand hinauf. Verliert Ihr am oberen Ende der Schrägen doch den Bodenkontakt, segelt Ihr sekundenlang durch die Luft. Dabei merkt Ihr erst, wie großflächig die Strecken bei



Feindliches Objekt aufgeschaltet: Gegen zielgesteuerte Raketen hilft bei "Rollcage" nur ein Stoßgebet.

"Rollcage" sind, denn auch hinter der Steilwand befindet sich ein alternativer Streckenabschnitt, den Ihr als Landebahn verwenden könnt. Beim Aufprall versucht Ihr, durch schnelle Lenkmanöver Euren Wagen gerade zu halten und einen Unfall zu vermeiden. In Tunnels nutzt Ihr die Fliehkräfte bewusst, um Turbopfeile an Wand oder Decke zu erreichen. Euer Buggy ist robust, Zusammenstöße mit kleineren Gebäuden und Felsbrocken zerstören diese und nicht Euer Gefährt. Größere Objekte räumt Ihr mit Torpedos aus dem Weg.



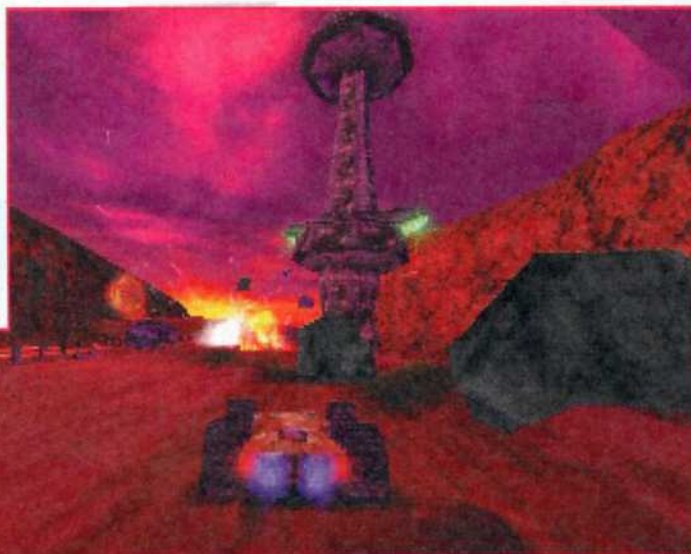
Einen von acht tapferen Helden des Asphalt (oben, Mitte) schickt Ihr durch insgesamt drei Ligen (unten).



Abflug: Ihr seid wieder einmal zu schnell unterwegs (links). Rechts braust Ihr in der Ego-Perspektive über den Asphalt.



Sojourners großer Bruder: Ob das kleine NASA-Vehikel auch soviel Spaß an Marsflügen hatte?



Rasant: Auf langen Geraden seid Ihr mit mehr als 450 km/h unterwegs. Nur fliegen ist schöner.



Auch zu zweit dürft Ihr bei "Rollcage" über die rasanten Kurse jagen.



Explosiv: Wenn der Gegner in die Luft fliegt, kommt nicht nur bei Pyromanen Schadenfreude auf.



Ungewöhnliche Extras: Mit einem Wurmloch (links) saugt Ihr Euren Widersacher von der Piste. Rechts schickt Ihr eine gemeine Schockwelle auf Reisen.



Fünf skrupellose Konkurrenten treten im Turnier-Modus gegen Euch an und rücken Eurem Vehikel mit Waffengewalt und rüpelhaftem Fahrstil aufs Blech. Eure Widersacher bekämpfen sich auch gegenseitig und machen Fahrfehler – um den Einsatz von Extras kommt Ihr trotzdem nicht herum. Ihr feuert zielgesteuerte Raketen ab, setzt Schockwellen in Gang oder blast den vor Euch fahrenden Wagen in ein Wurmloch. Neben Waffen liegen auch Turbozünder bereit. Ihr habt Kapazität für insgesamt zwei Waffen oder Booster, die Ihr mit der rechten und linken Schultertaste aktiviert. Geschwindigkeitsschübe versetzen Euch auch die aus "Wipeout" bekannten Turbopfeile.



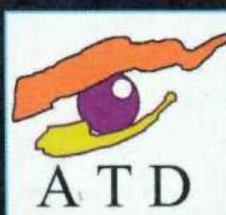
Für zwei Spieler hat ATD mit den "Deathmatch"-Levels ein spaßiges Schmankerl eingebaut: Am Kopf eines Kraters oder Hochhausdaches trifft Ihr Euch mit Eurem Widersacher zu einem "Kampf auf Leben und Tod". Ihr stoßt Euren Gegner entweder den Abgrund hinunter oder schickt ihn mit Waffengewalt ins

Jenseits. Schadenfreudiges Grinsen und laute Wutausbrüche sind garantiert. Technisch ist "Rollcage" auf der Höhe der Zeit. Um trotz der flotten 3D-Grafik ohne Polygon-Verzerrungen und übermäßiges Pop-Up auszukommen, hält "Rollcage" jedes grafische Objekt in vier Detailstufen bereit, die je nach Entfernung verwendet werden. Atemberaubende Lichteffekte und ein unkomplizierter Spielablauf machen Appetit auf die fertige Version, die voraussichtlich Ende März in den Regalen stehen wird. ts

TITEL
Rollcage
HERSTELLER
Psygnosis
SYSTEM
Playstation
BRO-RELEASE
März 1999

"Wipeout" auf vier Rädern: Rasantes Action-Rennen mit ungewöhnlichen Fahrzeugen und tollen Lichteffekten.

DIE MACHER VON "ROLLCAGE"



Keine Greenhorns

Der "Rollcage"-Entwickler Attention to Detail (ATD) ist seit über zehn Jahren im Geschäft. Das 15köpfige Team um Chris Gibbs entwickelte u.a. "Cybermorph" und den Nachfolger "Battle-morph" für die Jaguar-Konsole von Atari. Für die Playstation veröffentlichte ATD bisher nur die futuristische "Bomberman"-Variante "Blast Chamber". Neben "Rollcage" wichtigstes Projekt ist das offizielle Spiel zu den Olympischen Sommerspielen in Sydney im Jahr 2000.



Die "Mining Colony" (links) ist mit steilen Abfahrten und engen Kurven schwer zu meistern. "Harpoon Island" (rechts) ist mit langen Geraden eher für Einsteiger geeignet.

Während des Spiels austauschbare
Charaktere, weitere Spieler können in
das laufende Spiel einsteigen



Frei wählbarer Spielverlauf.
Alle Gegenden können
jederzeit wieder betreten werden



Acht verschiedene Charakter-Typen mit
individuellen Eigenschaften.
Mehrere mögliche Lösungswege



Charaktere per Memory Card exportierbar



4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter



Das Action-Rollenspiel



Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~



T&ESOFT

ABC
A FUNSOFT. COMPANY

FUNSOFT.

Dancefloor

Codemasters verwandelt Eure Playstation in ein Mischpult: Mit der innovativen Sample-Werkstatt „Music“ produziert Ihr Chart-Renner, die jeden DJ neidisch machen.



Clip-Automatik: Für jede Eurer Audio-CDs berechnet "Music" ein eigenes Video.

Doppelte Premiere für Codemasters: „Music: Music Creation for the Playstation“ ist der erste außer Haus entwickelte Titel und zudem kein Spiel im eigentlichen Sinne. Stattdessen produzierte "Jester Interactive" ein überaus flexibles

Werkzeug, mit dem Ihr Dancefloor-taugliche Tracks und passende Lightshows zusammenbastelt.

Eure Kompositionen startet Ihr im Editier-Bildschirm: In der oberen Hälfte seht Ihr einen Ausschnitt der verfügbaren Tonspuren, während der untere Bereich zur Hälfte vom Video-



screen sowie den Instrument- und Equalizerdaten belegt ist. Um Eurer Playstation frische Töne zu entlocken, legt Ihr zuerst die Taktge-

schwindigkeit in BPM (Beats per Minute) fest, danach platziert Ihr sogenannte „Riffs“ – rhythmische und sich ständig wiederholende Tonfolgen – in den einzelnen Tonspuren. Jede neue Spur fügt eine



Stimme hinzu, maximal 16 Riffs werden gleichzeitig abgespielt.

Für Einsteiger stehen in einer Bibliothek 750 vorgefertigte Soundblöcke aus den Bereichen Ambient, Drum & Bass, House, Techno und Trip-Hop zur Verfügung. Von Drum-Sequenzen und Bassläufen bis hin zu Gesangs- und Melodiepassagen ist aus der Palette der Dancefloor-Elemente für jeden Geschmack etwas dabei. Da alle Riffs in der gleichen Tonart und mit dem gleichen Takt abgelegt sind, könnt Ihr selbst bei zufälliger Auswahl praktisch keine Mißklänge produzieren. Habt Ihr einige

...



Auf der "Music"-CD werden einige Lernbeispiele für Videos mitgeliefert...



... in Spur 3 bekommt der Hintergrund einen anderen Farbverlauf...



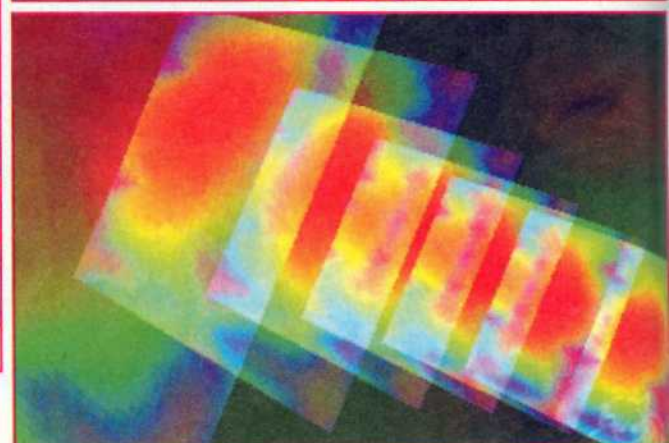
... in Spur 5 wird ein abstraktes Vektorobjekt hinzugefügt...



...und mit einem eigenen Muster und Bewegungsablauf versehen...



Vielfalt ist in den Videosequenzen Trumpf: Ob ein einzelnes Objekt wie oben den Bildschirm dominiert...



...oder die Regenbogenfarben im Takt pulsieren, bleibt alleine Euch überlassen.

Abschnitte mit Euren gewünschten Riffs gefüllt, überprüft Ihr Eure Komposition. Dazu spielt Ihr das Stück komplett ab oder blendet einzelne Tonspuren aus. Habt Ihr Euch mit den vorgegebenen Riffs ausgetobt und wollt eigene Ideen verwirklichen, kommt über die R1-Taste der mächtige Riff-Editor zum Einsatz: 3.000 Instrumente und Samples stehen Euch hier zur Verfügung, die Ihr in ei-



... zum Abschluß-ergänzt ein symbolischer Vogel das Szenario.

Station



Der Chase-Editor zur Videobearbeitung verlangt mit seinen zahllosen Möglichkeiten etwas Einarbeitungszeit. Links sieht Ihr die Grundeffekte, rechts die Feineinstellungen für den aktiven Chase.

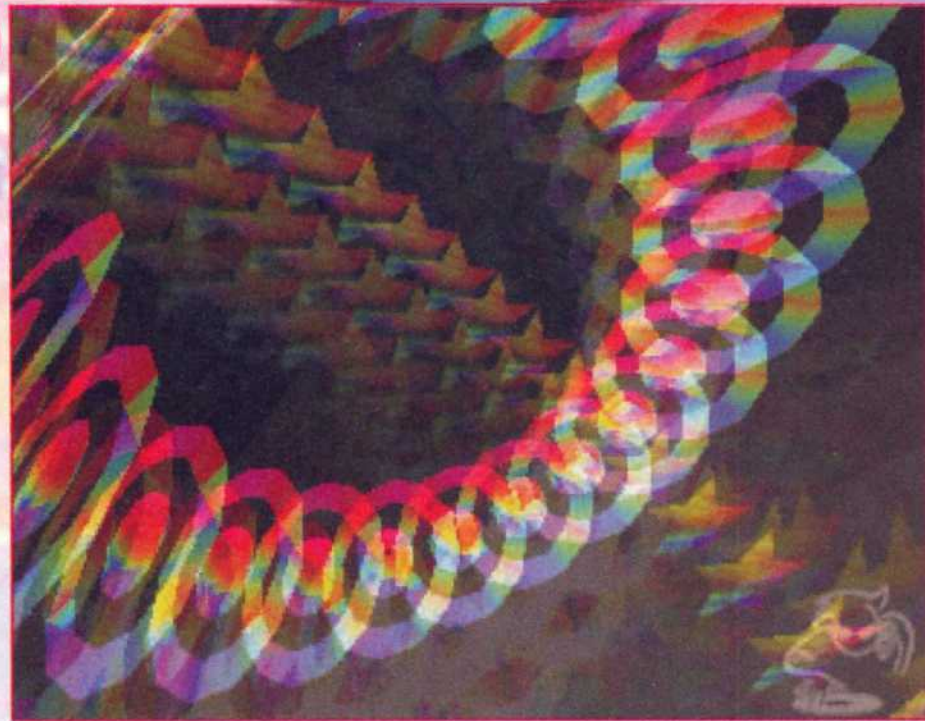
nem Takt über sechs Oktaven hinweg als Noten ablegt. Habt Ihr den gewünschten Rhythmus oder eine Melodie komponiert, könnt Ihr jeder Note zusätzliche Klangeffekte verpassen: Neben der Position im Stereo-Spektrum oder fließendem Notenübergang stehen auch automatische Akkorde oder Echos zur Verfügung.

Ist der Dancefloor-Hit konstruiert, wagt Ihr Euch als nächstes an die Erzeugung eines passenden Videos: Bequeme Zeitgenossen wählen dazu die automatische Generierung und lassen sich von „Music“ einen fertigen Clip berechnen, kreative Köpfe versuchen sich am Editor. Dies funktioniert ähnlich wie die Erstellung des Musikstücks: Auch hier habt Ihr 16 Spuren zur Verfügung,



in denen Ihr die Effekte plaziert, jedoch gestaltet sich die Videoproduktion etwas komplexer: Die vorgegebenen Bausteine („Chases“) wie psychedelische Hintergründe und Farbverläufe, Partikel-Animationen oder soundempfindliche Vektorobjekte lassen sich nicht völlig frei kombinieren, sondern gehorchen bestimmten Gesetzen. So macht eine Veränderung der Kameraeinstellung erst Sinn, wenn sie mit einem darzustellenden Objekt gekoppelt ist.

Gleiches gilt für kleine Filmsequenzen von tanzenden Personen, die nur dann zu sehen sind, wenn sie auf einen Gegenstand projiziert werden. Dazu wählt Ihr in der Bibliothek vorgefertigte Effekte oder erstellt Eure eigenen Chases, in denen Ihr z.B. mit zackigen



Die „Music“-Videos protzen mit verspielten Mustern und farbenfrohen Effekten, wie man sie auf der Playstation nur selten sieht.



In diesem Hauptbildschirm bastelt Ihr Eure zukünftigen Hitparadenstürmer. Im Bild rechts unten seht Ihr den Detailreichtum des Riff-Editors.

ULRICH STEPPBERGER

„Music“ hält, was es versprochen hat, und muß den Vergleich mit ähnlichen PC-Programmen nicht scheuen. Während „Fluid“ nur wenig Spielraum für kreative Köpfe ließ, eröffnen sich hier für Hobby-Musiker ungeahnte Möglichkeiten: „Music“ ist trotz der simplen Aufmachung ein mächtiges Werkzeug, das schier endlose Einstellungen und Variationen bietet. Um das ganze Potential auszuschöpfen, braucht Ihr etwas musikalisches Talent, doch auch Laien basteln dank der vorgefertigten Elemente und einfachen Bedienung schnell ordentliche Songs zusammen. Der Video-Editor dagegen erfordert auch von Fortgeschrittenen Einarbeitungszeit, erfreut dann aber ebenfalls mit Flexibilität und Detailreichtum. Für Nachwuchs-DJs und Musikinteressierte ist „Music“ ein Volltreffer.



Texteinblendungen Botschaften einbaut. Während der Konstruktion seht Ihr den aktuellen Zustand des Clips in einer kleinen Ansicht auf dem Editor-Bildschirm, per Knopfdruck schaltet Ihr zum Abspielen Eures Hits in die Vollbildansicht. Seid Ihr mit Eurer Kreation zufrieden, speichert Ihr Musik und Video gemeinsam oder einzeln auf die Memory Card. Auf der Suche nach Inspirationen gönnt Ihr Euch einen Blick auf die zehn mitgelieferten Demo-Stücke von Jester-Projektleiter Tim Wright: Spieler kennen seine Dance-Tracks unter dem Pseudonym „Cold Storage“ u.a. von Psygnosis' „Wipeout“ und „Wipeout 2097“ (Saturn-Version). Als Bonus findet Ihr zudem im Hauptmenü die Option „CD-Player“: Hier legt Ihr Eure Lieblings-CD ins Laufwerk und bewundert beim Abspielen der Musikstücke das automatisch dazu generierte Video. *us*

MUSIC
music creation for the PlayStation

start
laden und abspeichern
auf playstation
speichern

HERSTELLER
CODEMASTERS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

BRD-RELEASE
NOVEMBER

Famoser Musik- und Videobaukasten mit einsteigerfreundlichem Konzept und unzähligen Variations-Möglichkeiten.

AB 12

Acclaim-Verschiebung: "Turok 2" erst im Dezember

Wegen umfangreicher Verbesserungen im Multiplayer-Modus hat Acclaim den "Turok 2"-Start um drei Wochen verschoben.

Die erste Produktionsserie des Moduls wird Anfang Dezember in schickem Schwarz zum Preis von knapp 100 Mark ausgeliefert. Die deutsche Fassung wird inhaltlich entschärft, ein begrenztes Kontingent englischsprachiger PAL-Module ist aber



Black is beautiful: Das schwarze "Turok 2"-Modul ist erst ab Anfang Dezember erhältlich.

über den Versandhandel (z.B. Theo Kranz Versand) erhältlich. Ob es ein Bundle-Paket zusammen mit der 4-Megabyte-Speichererweiterung von Nintendo geben wird, ist noch nicht geklärt, nach Lage der Dinge aber unwahrscheinlich. Die Terminalsituation hat sich aufgrund der Verzögerung allerdings entspannt – Nintendo plant die Veröffentlichung des Speichers im Dezember zum Preis von knapp 60 Mark. Wie in der letzten Ausgabe berichtet, unterstützt "Turok 2" als erstes

N64-Spiel das neue Speichermodul, um wahlweise eine höhere Bildauflösung von 640x480 Pixel zu ermöglichen.

Ein Nachtrag zu "Constructor" für die Playstation: Acclaim veröffentlicht das in MANIAC 11/98 getestete Strategiespiel zum Preis von 100 Mark mit beiliegender Memory-Karte – der Kritikpunkt des zu hohen Speicherbedarfs wird damit entschärft.

Rumble-Mania bei allen Playstation-Rennspielen

Das bewährte "Gamester LMP"-Lenkrad ist mit neuer Rumble-Funktion erhältlich und selbst mit "Ridge Racer" kompatibel.

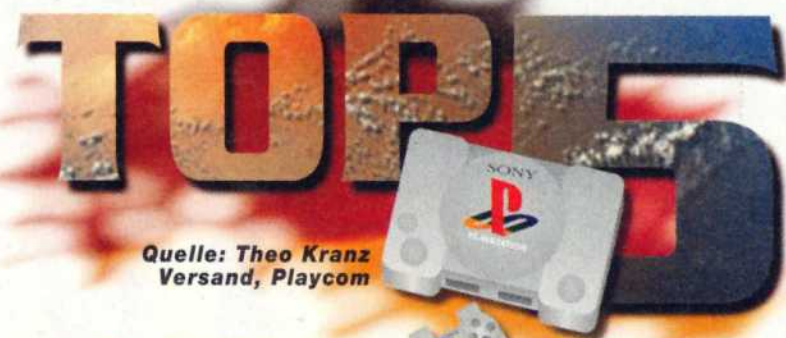
Das Lenkrad ist wie sein Vorgänger solide verarbeitet und wird mit einem Pedalblock ausgeliefert. Ungewöhnlich stark ist die Zentrierung der Steuereinheit ausgefallen – selbst im größten Tohuwabohu schnalzt das Lenkrad kraftvoll in die Nullstellung zurück, sobald Ihr den Griff

lockert. Interessant wird es, sobald Ihr den durchgeschleiften Verbindungsstecker in den Multi-Ausgang der Playstation an der Geräterückseite steckt. Durch diesen Adapter wertet eine Elektronik die Audio-Signale aus und steuert damit den in das Chassis eingebauten Elektromotor an. Damit Ihr bei heftigen "Total Drivin"-Technobeats nicht zu stark durchgerüttelt werdet, stellt



Ihr mit zwei Drehreglern sowohl die Sensibilität als auch die Stärke der Vibrationen ein. Am besten funktioniert dieser simulierte Rüttel-effekt, wenn Ihr die Spiele-Musik leise stellt, so daß sich die Geräusch-effekte von Crashes und Driften besser abheben. "Echte" Rumble-Unterstützung wie bei "Gran Turismo" erkennt das Lenkrad aber nicht.

Bei unserem Dauertest sorgte das originelle Zubehör für viel Spaß: Sowohl Rüttel-Fetischisten als auch Liebhaber dezenter Effekte finden mit den stufenlos einstellbaren Reglern schnell die optimale Konfiguration, Oldies wie "Ridge Racer", "Wipeout" und "Destruction Derby" machen plötzlich wieder Spaß. Einziger Wermutstropfen ist der stolze Preis – Rüttelfans kaufen sich das Lenkrad für knapp 200 Mark trotzdem.



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

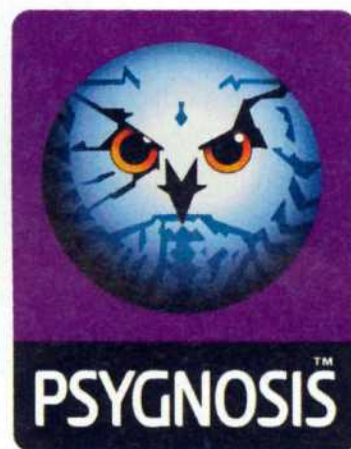
- 1** / - **Wild 9 (Limited Edition)** Interplay
Ein T-Shirt als entscheidendes Verkaufsargument? Nicht ganz, denn David Perrys gewitztes Folter-Jump'n'Run hat weit mehr zu bieten!
- 2** / - **Abe's Oddysee** GT Interactive
Mudokon-Erfolg dank Platinum-Veröffentlichung: Erst kurz vor dem "Exodus" lernen viele Playstation-Fans die Oddworld kennen.
- 3** / - **Int. Superstar Soccer '98** Konami
Fußball ist in der Nach-Vogts-Ära ein vorherrschendes Spiele-Genre – hier jedoch ohne Lizenz.
- 4** / - **NHL '99** Electronic Arts
Topaktuell und sofort in den Charts: Das jährliche Eis-Update wird von Hockey-Fans heiß ersehnt. Den MANIAC-Test findet Ihr ab Seite 76.
- 5** / **3 Colin McRae Rally** Codemasters
Unverzichtbar für jeden, der ein Lenkrad halten kann: Codemasters' Rally-Wunder zeigt der Konkurrenz den Auspuff.

Psygnosis schließt Studio in Manchester

In England kommt es aufgrund strategischer Überlegungen zu Entlassungen bei mehreren Entwicklungsstudios.

Nach Jahren aufwendiger In-House-Produktionen, die nicht immer zu einem entsprechenden Verkaufserfolg führten, überdenken Psygnosis und die Firmemutter Sony ihre Strategie. Wegen anhaltenden Meinungsverschiedenheiten mit der Geschäftsführung hat nun Entwicklungsleiter Adrian Parr die Firma verlassen.

"Nach Jahren des stürmischen Wachstums sind unsere Entwicklungsausgaben zu groß geworden", zitiert das US-Medium Next Generation den Psygnosis-Chef Gary Johnson, der nun alle Entwicklungs-bemühungen direkt überwacht. Momentan werden mehrere Psygnosis-Studios geschlossen bzw. verkleinert. Vor allem in der Region Manchester verlieren viele Programmierer und Grafiker ihren Job. Insgesamt werden rund 75 Beschäftigte freigesetzt.



Ein Oscar für Abe? Oddworld präsentiert Kurzfilm

Nach zwei PC- und Playstation-Spielen wird der Mudokon-Alien Abe nun auch zum Renderfilm-Star.

Ihren Kontakt zur Filmindustrie haben die Computerfilmer Lorne Lanning und Sherry McKenna auch nach der Gründung ihrer Spielefirma "Oddworld Inhabitants" nicht aufgegeben: Die beiden Kreativen, die lange Zeit für das renommierte FX-Studio "Rythm & Hues" arbeiteten, reichten nun einen Kurzfilm um ihren Joypad-Helden beim Oscar-Komitee der "Academy of Motion Picture Arts & Sciences" ein. Findet die Episode aus dem tristen Sklaven-Alltag des ulkigen Helden dort Gefallen, wird "Abe's Exodus: The Movie" offiziell für einen Oscar nominiert – den Test des Spiels findet Ihr übrigens in MANIAC 11/98.

MANIAC

TOP 5

Quelle:
Theo Kranz Versand,
Playcom

- 1 / - **Mission Impossible** Infogrames
64-Bit-Agenten-Action, zur Abwechslung mal ohne Index-Ambitionen: Begleitet Ethan auf einem kunterbunt-nebligen 3D-Einsatz.
- 2 / - **F1 World Grand Prix** Nintendo
Die Antwort auf Psygnosis' "Formel 1"-Serie ist eine solide Simulation. Ob das reicht, um die Hardware-Verkäufe anzukurbeln?
- 3 / - **Int. Superstar Soccer '98** Konami
Top-Fußballspiele gibt's reichlich: Nach "Frankreich '98" nun das Update zu Konamis Hit.
- 4 / - **Extreme G (mit CD)** Acclaim
Der rasante Oldie kommt dank Audio-Bonus zu neuen Verkaufserfolgen: Den Nachfolger fordern wir ab Seite 94 zum MANIAC-Spielspaß-TÜV.
- 5 / 2 **Banjo-Kazooie** Nintendo
Vorbei ist die Knuddel-Zeit: Nach berechtigten Höhenflügen verabschieden sich die supersüßen Rare-Helden aus der Spitzengruppe.

Tetris-Miterfinder: Selbstmord nach Blutbad

Der russische Software-Unternehmer Vladimir Pokhilko nahm sich am Dienstag dem 22. September das Leben.

Weltberühmt wurde Pokhilko als Partner von Alexej Pajitnov. Zusammen mit ihm entwickelte er mit "Tetris" eines der erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten.

Vor seinem Selbstmord hatte der Psychologe und Programmierer seine gesamte Familie ausgelöscht: Pokhilkos Frau Elena und der zwölfjährige Sohn Peter wurden im Schlaf mit einem Hammer erschlagen. Die Polizei vermutet finanzielle Schwierigkeiten der Pokhilko-Firma Animatek als Motiv hinter dem Blutbad. Die Firma Animatek gründeten Pokhilko, Pajitnov und

ihr US-Partner Henk Rogers 1988 in Moskau, seit Anfang der 90er-Jahre hat der Software-Entwickler seinen Hauptsitz im amerikanischen Silicon Valley. Schon mit ihrem zweiten Spiel "Hattris" blieben die russischen Kulturprogrammierer weit



Die Hüte-Hochstaperei "Hattris" erschien u.a. auf der PC-Engine (Bild) und als mäßig erfolgreicher Automat.

hinter dem "Tetris"-Erfolg zurück, spätere Animatek-Produkte wie das elektronische Aquarium "El Fish" floppten weltweit. Lediglich mit dem Grafikwerkzeug "World Builder" und dem damit entwickelten Vor- und Abspann von "Final Fantasy Tactics" erreichte Animatek eine große, internationale Zielgruppe. Vom Fehlen erfolgreicher Spiele und Applikationen abgesehen, geriet Animatek zu allem Überfluß in die Wirren um Microprose/Spectrum Holobyte, eines mehrfach umstrukturierter Spieleriesen, der kürzlich von Hasbro übernommen wurde. Auch Bullet Proof Software (BPS), die Firma des Tetris-Lizenz-Jongleurs Henk Rogers, gehörte seit Anfang der 90er-Jahre zu Microprose/Spectrum Holobyte. Im letzten Jahr hatte Rogers die wertvollen Tetris-Lizenzen mit der Gründung der "Tetris Company" jedoch aus dem Firmenverbund herausgebrochen und vermarktet das Kultspiel nun in eigener Regie.

Import-Aufbruch: Konami und Sony drohen Händlern

Ausgehend von Maßnahmen gegen den Import von "Metal Gear Solid" folgen jetzt umfassende Anti-Import-Aktionen.

Konami ist schlecht auf Importeure zu sprechen: Um die Verkaufsaussichten der deutschen Version von "Metal Gear Solid" nicht zu gefährden, untersagte man in den vergangenen Monaten einschlägigen Importhändlern den Verkauf der US- und Japanversionen des Spiels. Damit kam ein Zug gegen Importeure ins Rollen: Auch Sony geht nun gegen den Verkauf von amerikanischen und japanischen Playstation-Spielen vor. Zwar bleibt den Händlern bis Ende '98 die Möglichkeit, angesammelte Lagerreste zu verkaufen, doch bereits seit Anfang Oktober dürfen keine neu erschienenen Spiele mehr nach Deutschland eingeführt und verkauft werden. Sollte gegen diese Regeln verstoßen werden, drohen Händlern neben Lieferstops auch gerichtliche Konsequenzen – die Rechtslage verbietet den gewerblichen Verkauf von Importspielen, obwohl diese Praxis bisher nicht verfolgt wurde.

Ändert sich an Sonys Position nichts, werden die meisten deutschen Händler das Import-Geschäft wohl aufgeben. Damit wird Deutschland komplett von weltweiten Neuerscheinungen sowie von unzensurierten und unsynchronisierten Originalversionen abgeschnitten. Laut der Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU) besteht lediglich die Möglichkeit, sich Spiele privat direkt im Ausland zu bestellen: Wer im Internet per Kreditkarte Spiele aus Japan oder den USA kauft, darf dies zum Eigengebrauch auch weiterhin tun.



Konami nimmt Importeure auf's Korn: "Metal Gear Solid" soll ausschließlich als deutsche PAL-Version auftauchen.

"Official Currency of Playtime": Kreditkarte von Sony

Zusammen mit dem Bankriesen Citibank bietet Sony in den USA seit September eine spezielle Kreditkarte an.

Der Clou dieser Karte ist ein Bonus-System, mit dem der Kauf spezieller Produkte gefördert werden soll. Jeder Griff zu Filmen, Musik und Spielen in ausgewählten Geschäften sowie Kinobesuche werden mit "Sony Points" belohnt. Natürlich läßt es sich Sony nicht nehmen, eigene Ware in den Vordergrund zu rücken: Deshalb spendiert man Inhabern der Karte Doppel-Punkte beim Kauf von firmeneigenen Produkten. Dem Punktesystem folgen alle amerikanischen Sony-Labels und -Läden, u.a. Loews, Cineplex Odeon, Columbia, Epic und Sony Wonder. Selbstverständlich wird auch der Kreditkartenkauf von Playstation-Hard- und Software durch die Bonuspunkte unterstützt. Die Punkte können später gegen Sony-Merchandise und "Reward"-Produkte eingetauscht werden. Davon abgesehen funktioniert die Sony-Citibank-Karte wie eine normale Kreditkarte und ist als Platinum-, Master- und Visa-Card erhältlich. Deutsche Sony-Freunde müssen sich allerdings gedulden: Momentan wird die "Playtime"-Kreditkarte nur an US-Staatsbürger ausgegeben. Es ist ungewiß, ob je ein europäisches Pendant erscheint.

COMING SOON



Quelle:
Theo Kranz
Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

NOVEMBER			
TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
X6 2	Acclaim	N64	Rennspiel
Scars	Ubi Soft	N64	Rennspiel
Body Harvest	Gremlin	N64	Action-Adventure
TOCA 2	Codemasters	PS	Rennspiel
Apocalypse	Activision	PS	Action
Tomb Raider 3	Eidos	PS	Action-Adventure
Test Drive 5	Electronic Arts	PS	Rennspiel
DEZEMBER			
TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Tonic Trouble	Ubisoft	N64	3D-Jump'n'Run
Rogue Squadron	Nintendo/LucasArts	N64	Action
Bust a Move 3	Acclaim	N64	Geschicklichkeit
Virtual Pool	Interplay	N64	Sportspiel
Sonic Adventures	Sega	Dreamcast	Geschicklichkeit
C3 Racing	Infogrames	PS	Rennspiel
Crash Bandicoot 3	Sony	PS	Jump'n'Run
Asteroids	Activision	PS	Shoot'em-Up
Wipeout 64	Midway/Psygnosis	N64	Rennspiel
JANUAR			
TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
NHL Breakaway '99	Acclaim	N64	Sportspiel
Earthworm Jim 3D	Interplay	N64/PS	Jump'n'Run
Rayman 2	Ubisoft	N64	Jump'n'Run
KKND 2	Infogrames	PS	Echtzeit-Strategie
Akuji the Heartless	Crystal Dynamics	PS	Jump'n'Run
Dirt	Activision	PS	Rennspiel
Croc 2	Fox	PS	Jump'n'Run

Das Umstecken ist vorbei

Kein Umstöpseln mehr zwischen Rumble-Pak und Speicherkarte

Der "Tremorpak" wird wie ein gewöhnliches Rumble-Pak unten am Nintendo-Controller eingesteckt. Der Clou ist, daß Ihr am durchgeschleiften Anschluß Eure bisherigen Memory-Karten weiter benutzen könnt – bisherige Kombi-Geräte hatten stets fest eingebaute Speichereinheiten. Per Schiebeschalter wechselt Ihr bequem zwischen "Rütteln" und "Speichern". Der Adapter wird betriebsfertig mit einer Memory-Karte geliefert. Um die Rumble-Funktion zu nutzen, benötigt Ihr zwei Mignon-Batterien, mit einem zusätzlichen Schieberegler wählt Ihr zwischen normalen und stromsparenden "Low"-Vibrationen. Mit einer ein Megabyte großen Speicherkarte (entspricht vier normalen 256K-Karten von Nintendo) kostet das etwas klobige Zusatzgerät knapp 60 Mark. Für die Playstation ist für etwa 40 Mark eine Zweifach-Memorykarte ohne stör anfällige Kompression erhältlich. Ihr schaltet per Knopfdruck zwischen zwei vollwertigen 128-KByte-Bänken durch.



Cyberspace-Steuerung

Der futuristische "Glove" läßt sich mit nur einer Hand spielend bedienen

Die erste Begegnung mit dem "Glove" ist befremdlich. Ihr schnallt Euch das graue Stück um Hand und Unterarmknochen. Durch Bewegungen mit der gesamten Handfläche nach innen und außen steuert Ihr Raumschiffe und Achtzylinder, zusätzliche Aktionen wie Beschleunigen und Feuern führt Ihr mit dem Tastenfeld an der Außenseite der Plastikoberfläche aus. Neben der Umschalt-Option für Digital- und Analogmodus verfügt der "Glove" auch über Zusatz-Funktionen wie extra-starkes Einlenken per Taste und ein simuliertes Steuerkreuz, das per Daumen bedient wird. Die beiden MAN!AC-Versuchspersonen litten unter massiven Nebenwirkungen: Während Christian über Durchblutungsstörungen der rechten Hand klagte, rieb sich Chef-Skeptiker Ulrich nach einer Runde "TOCA 2" das schmerzende Handgelenk. Der "Glove" ist für rund 130 Mark im Fachhandel erhältlich.



SLIG BARRACKS & TUNING SERVICE

• Besser, schöner, schneller! Alles für den erfolgreichen Jäger zu Lande und in der Luft. Für Sligs, die einfach mehr Spaß haben wollen!



SOULSTORM BREWERY

• Wir brauen den Geschmack einer neuen Generation. Einmal SoulStorm-Brew™, Immer SoulStorm-Brew™.



FEE CO. DEPOT

• Wir machen den Weg freil! Zug um Zug in eine neue, bessere Zukunft.



Noch in diesem Jahr bauen wir unser Streckennetz für Euch aus. Erfolg hat einen Namen: FeeCo. Depot.

BONEWERKZ

• Wir verlangen Knochenarbeit und die Vergütung ist ein schlechter Witz. Unser Motto: Dabei sein ist alles.



SOULSTORM MINING CO.

• Wo Kerle noch echte Kerle sind! Der neue Extremsport aus Oddworld: "Miner-Survival". Was Euch nicht tötet, macht UNS härter.



CHANT FOR 2

• Du bist allein? Du willst nette und interessante Kreaturen kennenlernen? Dann ruf uns doch an: 01805-25 43 91

MUDOCARE

• Schau nicht länger weg, jeder muß etwas tun! Aber nicht jeder hat die Zeit sich persönlich zu engagieren, trotzdem kannst Du helfen! Deine Spende für die Mudokons: Bank: Glukkon Direkt, Konto: 23111888

LOAD ME UP, SLIGGY

• Der Held der Mudokons braucht seine Freundin! Werde Mitbürger von Oddworld und hilf Abe bei seiner gefährlichen Mission. Für neueste Informationen rund um Oddworld und Abe, besucht ihn im Internet unter: <http://www.oddworld.de>



Maxisingle Music Instructor feat. Abe jetzt überall zu haben...

NEU

HAST DU WAS IN DEN KNOCHEN?
WERDEN WIR JA SCHMECK... SEHEN - IN ODDWORLD!

DU DENKST, DU BIST HART?

KOMM UND VERSCHAFF' DIR GEWISSHEIT - IN UNSEREN MINEN!!!

ODDWORLD
ABE'S EXODUS
LASTING

AB NOVEMBER
OVERALL ZU HABEN!

Günstige Verkehrsanbindung

Eigener Firmenwagen

Gemütliche Kantine

Abwechslungsreiche Firmenausflüge

Dynamische Vorgesetzte

Haustierhaltung erlaubt

Du schaffst es nicht! Auch Dein 2. Versuch die Mudokons zu befreien wird scheitern...
Wir haben unser Imperium ausgebaut! Weder Deine neue, erweiterte Spielsprache noch Deine clevere Interaktion wird Dich retten. Keine Chance, wir jagen Dich durch über 900 unterschiedliche Szenarien und durch über eine halbe Stunde kinoreifer Animationsfilme. Unser neues Produkt 'SoulStorm-Brew™' wird alle Verkaufsrekorde brechen - und Dir das Genick. Dich erwarten beinharte Rätsel und knochentrockener Humor. Na denn, Hals- und Beinbruch...

Necrum Burial Grounds / New Management

Oddworld: Abe's Exodus™ & ©1998 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT and the GT Games Logo are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

'PlayStation' and the 'PlayStation logo' are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



GT Interactive
Expect the unexpected.

ODDWORLD
INHABITANTS

Live Wire

SCI für Playstation, ab November in Deutschland



Jetzt wird's bunt: In der farbenfrohen Grafik tummeln sich neben den Gegnern weitere Hindernisse wie die Eisenbahn.

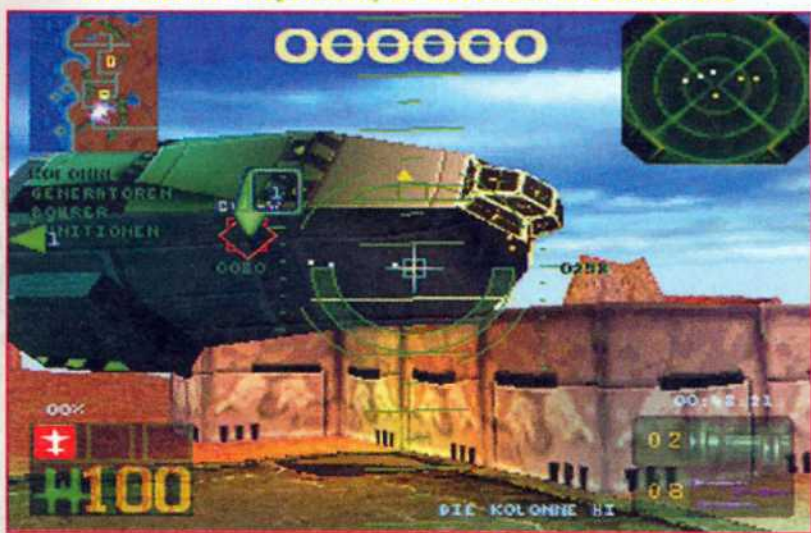
PS "Live Wire" befördert das "Amidar"-Spielprinzip in die dritte Dimension. Mit einem kleinem Urtier düst Ihr entlang eines aus Quadraten bestehenden Gitternetzes. Befahrene Linien werden in Eurer Farbe markiert; umkurvt Ihr ein Quadrat komplett, wird es Euch gutgeschrieben. Gleichzeitig versuchen drei Konkurrenten, möglichst viele Spielfeldanteile für sich zu beanspruchen. Sind alle Felder vergeben, schreiten wir zur Abrechnung: Der Spieler mit dem höchsten Prozentanteil hat den Level gewonnen.

Umrundet Ihr eines der Bonusfelder, befreit Ihr damit ein Extra. Dieses wandert entlang der Linien und muß eingefangen werden. Mit den Boni tüncht Ihr verlorene Felder in Eurer Farbe, pustet Gegner vom Spielfeld oder dürft ihnen kurze Zeit davonfahren. Fünf Welten mit jeweils zehn Level fordern Euch zum Maler-Wettstreit.



Invasion

Microids für Playstation, ab November in Deutschland



Durch ständiges CD-Nachladen von Daten erreichen die "Invasion"-Schlachtfelder riesige Ausmaße

PS Aus den französischen Studios von Microids fliegt "Invasion" heran. Die von machthungrigen Aliens besetzte Erde dürstet nach einem Fliegeras, das die außerirdische Brut zurück in den Weltraum treibt. In einer FMV-Sequenz erklärt der Kommandeur vor dem Start die Ziele der Mission. Mit einem Kampfflieger düst Ihr frei über die 3D-Erde und pulverisiert mit Lasern und Lenkraketen die Invasoren. Marker zeigen Euch auf dem HUD, in welcher Richtung die Primärziele liegen. Durch ständiges Nachladen neuer Terrain-daten erwarten Euch weiträumige Schlachtfelder mit zahlreichen Polygonbauten und Gegnern. Der Gleiter fliegt sich äußerst dankbar: Mit lästigen G-Kräften oder Strömungs-abriß muß sich der Pilot nicht herumschlagen, selbst einen Frontalcrash gegen die Oberfläche überstehen Mensch und Maschine unbeschadet.



Michael Owen's World League Soccer '99

Eidos für Playstation, ab Februar '99 in Deutschland



Schöne Aussichten: Durch die Anwendung der Hires-Auflösung sieht die Grafik detaillierter aus.

PS Silicon Dreams avanciert zum Spezialisten für Fußball-Simulationen: Nach "Fever Pitch Soccer", "Olympic Soccer" und "World League Soccer '98" arbeiten die Jungs aus dem Mutterland des Fußballs nun an ihrem vierten Leder-Epos. Diesmal haben sie sich mit Jungstar Michael Owen einen großen Namen des englischen Fußballs an Land gezogen. Ob "Michael Owen's World League Soccer '99" genauso die



Auf Schneeboden dürft Ihr ebenfalls antreten



Die Options-bildschirme sind sehr übersichtlich

Massen begeistern wird wie der Wunderstürmer bei der WM, bleibt abzuwarten. Dabei verläßt man sich bei Silicon Dreams nicht nur auf den großen Namen, sondern will auch spielerisch einiges verbessern: So wählt Ihr Euer Team aus über 200 Mannschaften diverser europäischer Ligen; die Bundesliga ist mitvertreten. Alle Spielerdaten und Trikots der aktuellen Saison wurden implementiert. Grafisch wirkt das Spiel durch die verwendete Hires-Auflösung erfreulich detailliert. Michael Owen höchstpersönlich wurde an den "Bewegungsscanner" angeschlossen, um realistische Spieleranimationen zu ermöglichen. Auch die Zuschauerkulisse wird nicht als Textur, sondern 3D-animiert dargestellt.

Ein großer Schwachpunkt des Vorgängers war die mangelhafte Intelligenz der CPU-gesteuerten Spieler. Laut Silicon Dreams hat man hier die Feile angesetzt: So greifen Eure Abwehrspieler auch mal aktiv an, wenn sich eine Gegnermeute Eurem Strafraum nähert. In der Offensive verhalten sich die Teamkameraden wesentlich gewitzter, indem sie beispielsweise selbständig in den freien Raum starten oder sich einem gegnerischen Abwehrspieler in den Weg stellen. Die Steuerung wurde ebenfalls überarbeitet: Insgesamt 23 verschiedene Bewegungen könnt Ihr nun ausführen. Sobald wir eine spielbare Version in den Händen halten, werden wir Euch verraten, wie positiv sich die aufgeführten Verbesserungen "in echt" auswirken. Übrigens: Einen Vierspieler-Modus wird "World League Soccer '99" nicht bieten, nur zwei Kumpels dürfen gleichzeitig ran.



Aus dieser Sicht erinnert das Spiel an "Sensible Soccer"



Statistikfetischisten kommen ebenfalls auf Ihre Kosten



SUPER- WAHLTAG

Monat für Monat verwöhnen wir Euch mit unseren Artikeln, jetzt dürft Ihr kompromißlos Eure Meinung kundtun: Welche Berichte gefallen Euch, was wollt Ihr nie mehr lesen, wofür sollen wir künftig mehr Seiten opfern? Wenn Ihr die folgenden Fragen nach bestem Wissen und Gewissen beantwortet, tut Ihr uns nicht nur einen großen Gefallen, Ihr könnt auch eine Konsole Eurer Wahl gewinnen – entweder eine Playstation oder ein Nintendo 64 mit jeweils drei Spielen.



Eure ausreichend frankierten Briefe (Faxe sind nicht erwünscht und nehmen nicht an der Verlosung teil) schickt bitte an untenstehende Adresse – Einsendeschluß ist der 10. Dezember 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



**Cybermedia GmbH
MANIAC-Umfrage
Wallbergstr. 10
86415 Mering**

DIE GEWINNE Entweder oder: Der Gewinner darf sich zwischen einem Nintendo 64 oder einer Playstation mit jeweils drei Spielen entscheiden.

DIE FRAGEN:

1. Welche Konsolen besitzt Du?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Playstation | <input type="checkbox"/> Nintendo 64 |
| <input type="checkbox"/> Sega Saturn | <input type="checkbox"/> 16-Bit-Konsole(n) |
| <input type="checkbox"/> Klassiker (VCS bis NES) | <input type="checkbox"/> Game Boy |

2. Welche Konsole willst Du demnächst kaufen?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Playstation | <input type="checkbox"/> Nintendo 64 |
| <input type="checkbox"/> Sega Dream-cast | <input type="checkbox"/> Color Gameboy |

3. Wie hat Dir diese MANIAC insgesamt gefallen?

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Super | <input type="checkbox"/> Gut |
| <input type="checkbox"/> Ganz nett | <input type="checkbox"/> Mäßig |

4. Welche der folgenden Hightech-Geräte sind in Deinem Haushalt vorhanden oder werden demnächst angeschafft?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> PC | <input type="checkbox"/> DVD-Player |
| <input type="checkbox"/> 16:9-Fernseher | <input type="checkbox"/> Dolby Surround/Dolby Digital |

5. Wie bist Du auf MANIAC aufmerksam geworden?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Auslage am Kiosk | <input type="checkbox"/> Empfehlung durch Freunde |
| <input type="checkbox"/> Werbung bzw. Erwähnung in anderem Magazin | <input type="checkbox"/> Internet (M@NIAC online) |

6. Welche anderen Spielmagazine liebt Du regelmäßig?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> ausländische Magazine | <input type="checkbox"/> PC-Spielmagazine |
| <input type="checkbox"/> Mega Fun | <input type="checkbox"/> Fun Generation |
| <input type="checkbox"/> Next Level | <input type="checkbox"/> Video Games |
| <input type="checkbox"/> Playstation-only Magazine | <input type="checkbox"/> Nintendo-only Magazine |

COMING
SOON
TO
A
NEW
MAGAZINE

7. Welche Spielegenres gefallen Dir am besten?

<input type="checkbox"/> Abenteuer-spiel	<input type="checkbox"/> Action/Ballerspiel
<input type="checkbox"/> Beat'em-Up	<input type="checkbox"/> Denkspiel
<input type="checkbox"/> Strategie-spiel	<input type="checkbox"/> Sportspiel
<input type="checkbox"/> Rennspiel	<input type="checkbox"/> Jump'n'Run

8. Helfen Dir die Anzeigen in der MANIAC bei der Kaufentscheidung?

Immer Meistens Selten

9. Wo kaufst Du normalerweise Deine Videospiele?

Kaufhaus Fach-geschäft Versand-handel

10. Wieviel Geld gibst Du im Monat für Dein Hobby „Videospiele“ aus?

10 bis 30 Mark 30 bis 100 Mark 100 bis 300 Mark

11. Hast Du oder ein Familienmitglied Zugang zum Internet?

Ja Nein

Wenn ja, nutzt Du MANIAC online regelmäÙig?

Ja Nein

12. Wieviele Personen (DICH EINGESCHLOSSEN) lesen dieses Exemplar der MANIAC?

Personen

13. Was ist Dir lieber?

<input type="checkbox"/> Aufkleber	<input type="checkbox"/> oder Poster
<input type="checkbox"/> Aufkleber	<input type="checkbox"/> oder 8 Seiten mehr redaktioneller Umfang
<input type="checkbox"/> kurze Cheats	<input type="checkbox"/> oder lange Players Guides
<input type="checkbox"/> PAL-Version	<input type="checkbox"/> oder Import-Fassung
<input type="checkbox"/> wenige ganz große Spieletests	<input type="checkbox"/> oder kleinere Tests von allen Neuheiten

14. Wie stark interessieren Dich folgende Rubriken bzw. Themen?

	STARK	GEHT SO	WENIG
Poster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aufkleber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Messeberichte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wettbewerbe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Technische Hintergrund-Berichte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mehrseitige Features	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interviews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oldie-Konsolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Import-Spieletests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PAL-Spieletests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Previews/Work in Progress	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nachrichten aus der Spielebranche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zubehör (Joypads & Co)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Last Resort (Tips & Tricks)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kleinanzeigen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PERSÖNLICHE ANGABEN

Jahre männlich weiblich

ANSCHRIFT Nur interessant, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt.

Name, Vorname

StraÙe, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

email-Adresse

WENN ICH GEWINNE...

...will ich das Nintendo 64 haben. ...will ich die Playstation haben.

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden:

Datum/Unterschrift

SOFTCOM

Unterhaltungselektronik
Vertriebs GmbH

Tel.: 0231-44 40 788

0231-44 40 790

Fax: 0231-44 40 789

e-mail: SoftCom1a@aol.com

NINTENDO 64

Nintendo 64	239,95
Joypad Schwarz,grau,grün,gelb,blau	49,95
Memory Card 1 Meg (Nintendo)	29,95
Memory Card 4fach (blau,gelb,grau,grün)	34,95
Jolt Pag (grau,gelb,blau,grün)	24,95
Jolt Pag + Memory Card	39,95
Pad Verlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus+Mogelmodul	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95

1080° (US)	94,95
Banjo & Kazooie	86,95
Bio Freaks	129,95
Dual Heroes	119,95
Extreme G	79,95
F1 Grand Prix 64	89,95



Forsaken	109,95
Frankreich WM 98	99,95
G.A.S.P.	129,95
GT 64 Championship	99,95
Mission Impossible	99,95



Nascar 99	114,95
NHA Breakaway 98	79,95
Zelda 94	109,95
Scars	129,95
Turok	74,95
Turok 2 (Englische Pal.-Vers.)	99,95
Twisted Edge Snowboarding	129,95
Virtual Chees	109,95
WCW vs. NWO:World Tour	129,95
WWF Warzone	99,95

DREAMCAST

Ab 23. November bei uns erhältlich.

Dreamcast	759,95
Joypad - Dreamcast	84,95
RGB-Kabel	34,95
VMS System (Godzilla)	99,95
VMS Memory Card	79,95
Voltage Converter 220V auf 110V	34,95
Sega Rally 2	139,95
Sonic Adventure	139,95
Virtual Fighter 3	139,95



PLAYSTATION

Playstation	239,00
Playstation Dual Shock Multinorm+ RGB Kabel+Joypad Verlängerung+ Memory Card 15 Blocks+zweites Joypad	310,00
oder mit zweitem Dual Schock Pad	330,00

Contol Pad Verlängerung (Unterstützt Rumble Funktion)	9,95
RGB Kabel	12,95
RGB Kabel mit Audio	19,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
Pal Converter	49,95
Sony Dual Schock Pad	53,95
Ultra Racer PSX	79,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Scorpion Light Gun	74,95
Eraser Light Gun	74,95
Memory Card 15 Blocks	19,95
Memory Card 30 Blocks non compressed	29,95
Memory Card 120 Blocks	36,95
Memory Card 360 Blocks	49,95

5th Element	84,95
Abe's Exoddus	84,95
Alien Resurrection	84,95
Alundra	79,95
Apocalypse	84,95
Armored Core	84,95
Atlantis	84,95
Aussault	84,95



Azura Dreams	84,95
Batman & Robin	89,95
Bio Freaks	79,95
Bombberman World	79,95
Breth of Fire III	89,95
Breth of Fire III Special Box	109,95
Bushido Blade II (US)	119,95
C&C Gegenschlag	89,95
Cardinal Syn	69,95
Collin McRae Rally	84,95
Colony Wars 2 Vengeance	89,95
Cool Boarders III (US)	119,95
Crash Bandicoot III (11. Dez)	84,95
Dead or Alive	79,95
Heart of Darkness	89,95
Hugo	84,95
Int. Superstar Soccer Pro 98+Metal G. Demo	84,95
Jackie Chan's Stuntmaster	84,95
Kula World	84,95
Legend	84,95
Medi Evil	84,95
Metal Gear Solid (US)	129,95



Point Blank	84,95
Point Blank mit G-Con	139,95
Riven	84,95
Sentinel Returns	84,96
Silent Hill (US)	109,95
Small Soldiers	84,95
Street Fighter Collection	84,95
Supercross 98 J.McG.	84,95
Tekken III	89,95



Tenchu	84,95
Tenchu (US)	119,95
Test Drive 5	84,95
Tomb Raider III (US)	119,95
Treasures of the Deep	84,95
V 2000	84,95
WCC Nitro	89,95

Weitere Titel günstig ab Lager lieferbar

Earthworm Jim 3D	84,95
Fifa Soccer 99 (26. Nov)	89,95
Nascar 99	84,95
R - Types (15. Nov.)	79,95
Vigilante 8	84,95
Wild 9	79,95
Wild 9 mit T-Shirt	89,95

Sonderangebote

Aent Armstrong	39,95
Blood Omen-Legacy of Kain	44,95
Casper	44,95
Forsaken	44,95
MDK	44,95
Mechwarrior	44,95
Nascar 98	44,95
Panzer General 2	44,95
Scull Monkeys	44,95
Spice World	54,95
Star Wars Master of Teräs Käsi	44,95

PLATINUM

Platinum Spiele	
Resident Evil Platinum	
Command & Conquer	
Tekken II Platinum	
Soul Blade Platinum	
Tomb Raider Platinum	
und alle weiteren Platinum	

42,00

MERCHENDISE

Tomb Raider	
Tomb Raider II Tasse	24,95
Tomb Raider II Zippo Feuerzeug	69,95
Tomb Raider Mousepad	24,95
Tomb Raider Termuskanne	99,95
Tomb Raider Baseball Cap	49,95

Resident Evil	
Resident Evil Soundtrack	44,95
Resident Evil 2 Soundtrack	44,95
Resident Evil T-Shirt	24,95
Resident Evil Figur - Tyrant	39,95
Resident Evil Figur - Chris & Cerberus	39,95
Resident Evil Figur - Jill & Web Spinner	39,95
Resident Evil Figur - Zombies	39,95
Resident Evil Figur - Chimera & Hunter	39,95
Resident Evil Figur - Leon	39,95
Resident Evil Figur - Claire	39,95
Resident Evil Figur - Ada	39,95
Resident Evil Figur - Licker	39,95
Resident Evil Figur - Golem	39,95

Resident Evil Figur Tyrant



Final Fantasy	
Final Fantasy Figur - Sephiroth	39,95
Final Fantasy Figur - Valentine	39,95
Final Fantasy Figuren Set	89,95
Final Fantasy Key Chain	9,95
Final Fantasy Soundtrack	49,95
Final Fantasy 6 Soundtrack	49,95
Final Fantasy 7 Soundtrack	69,95
4 CD's	

Final Fantasy Sephiroth



Spawn Figuren	
Spawn Black Knight	39,95
The Raider	39,95
The Horrid	39,95
The Skull Queen	39,95
The Spellcaster	39,95
The Orge	39,95

Spawn-Black Knight



Tekken	
Tekken Arrange Tracks Sound	49,95
Tekken Key Chain	9,95



Einfache Installation: Das neue "4 MB Extension Pak" stöpselt Ihr in den Erweiterungsschacht an der Oberseite Eures N64.

Während PC-Spieler ihre Rechenmaschinen regelmäßig mit RAM aufrüsten, betreten Konsolenbesitzer mit dem Einbau des "4 MB Expansion Pak" Neuland: Nintendos RAM-Pak verdoppelt den Hauptspeicher Eurer Konsole von vier auf acht Megabyte, der neu gewonnene

Platz wird von den Programmierern für mehr Grafik und größere Programme genutzt. Während der Zusatzspeicher schon im November für 30 Dollar (umgerechnet gut 50 Mark) in den USA verkauft wird, ist das Erscheinungsdatum und der offizielle Name für Deutschland noch ungewiß: Nintendo orientiert sich nicht zuletzt an Acclaims "Turok 2", dessen Veröffentlichung auf Ende des Jahres verschoben wurde. Anders als vermutet, wird die RAM-Erweiterung keinem Spiel beigelegt, sondern separat vermarktet: Erwartet einen Preis ab 50 Mark.

Neben Nintendo haben auch namhafte Zubehörlieferanten bereits RAM-Pak-Versionen fürs N64 angekündigt: Datels "Power RAM" soll zeitgleich mit dem Nintendo-Zusatz erscheinen, Interacts "Turbo RAM" wandert in den USA bereits einen Monat vor dem Nintendo-Start in die Regale.

Interact-Boß Todd Hays: "Wir sind stolz, die erste Firma zu sein, die eine Speichererweiterung für das N64 veröffentlicht. Beim Erscheinen von "NFL Quarterback Club '99" und "Turok 2" werden die Konsumenten die Vorteile des Turbo RAM schließlich sofort nutzen wollen." Mindestens sieben Spiele sollen das Accessoire vorerst unterstützen, u.a. hat Konami kürzlich einen definitiven RAM-Pak-Titel bekanntgegeben.

Nur wenn erstklassige Titel die RAM-Erweiterung nutzen, lohnt sich die Anschaffung für alle Nintendo-Fans. Mit "Turok 2" und "Rogue Squadron" hat Nintendo jedenfalls beste Voraussetzungen geschaffen: Die Toptitel locken



Mehr ...für eine be

Die RAM-Cartridge von Nintendo kommt – und mit ihr hochauflösende Spiele. MANIAC verrät, wie die Speichererweiterung funktioniert: Welche Verbesserung bringt das Zusatz-RAM? Schauen Playstation-Fans in die Röhre?

sowohl junge Science-Fiction-Fans und Videospiel-Veteranen, als auch ambitionierte Ego-Schützen. Sollte sich die Erweiterung gut verkaufen, werden die Entwickler ihren Spielen zunehmend eine aufgepeppte "RAM-Pak"-Version verpassen.

In erster Linie ist die verbesserte Grafik ein Argument für die Erweiterung: Das

RAM-Pak verspricht eine erhöhte Grafikauflösung und farbenprächtige Texturen. Wir wollten's jedoch genau wissen: Warum verbessert eigentlich mehr Speicher die Optik? Dürfen Playstation-Fans auf eine ähnliche RAM-Erweiterung hoffen? Auf den folgenden Seiten bieten wir einen Blick ins Innere von N64 und Playstation. *oe/wi*

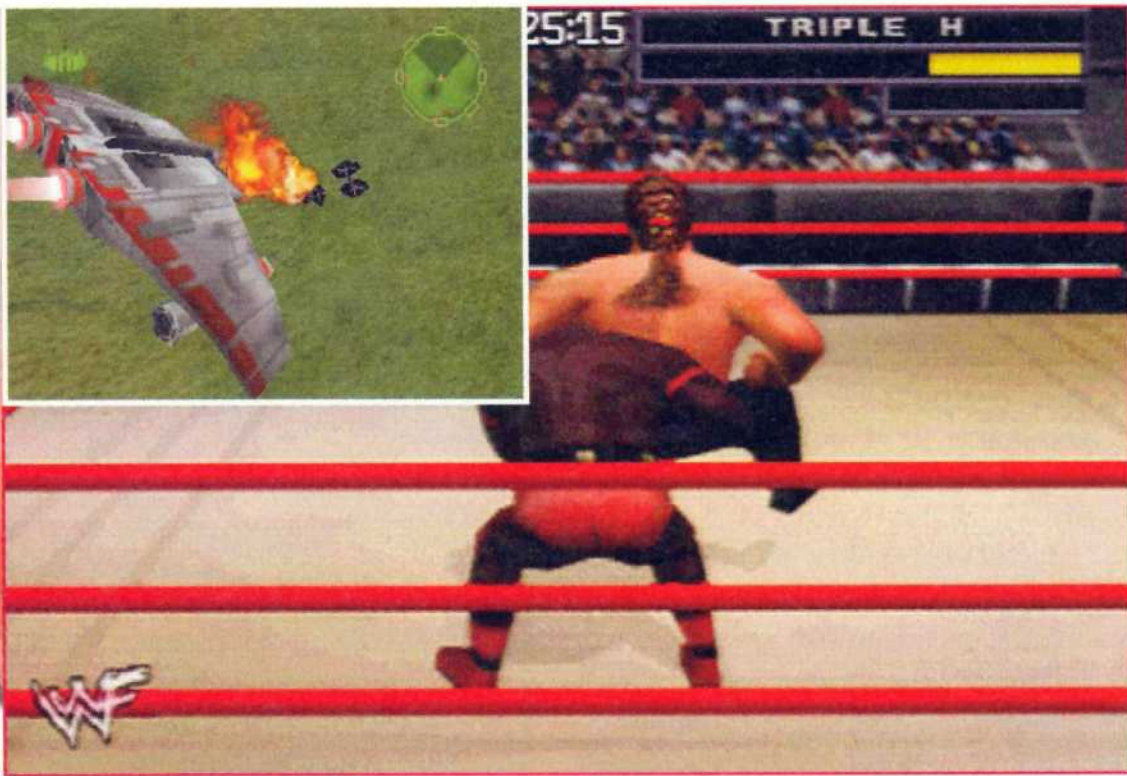
Spieltiefe oder hohe Auflösung? Der Nintendo-64-Speicher

Das N64 besitzt in der Grundausstattung vier Megabyte RAM-Speicher. Ein spezielles Video-RAM gibt es nicht: Grafik- und Spieledaten teilen sich den Hauptspeicher. Daher gilt die Regel: Je kleiner die Bildschirmauflösung, desto mehr Speicher bleibt für Gegnerintelligenz, Spielkomfort und Special-FX-Routinen wie

Wassereffekte und Spiegelungen. Im Gegensatz zu anderen Konsolen ist das N64 nicht an vorgegebene Auflösungsmodi gebunden: Die Programmierer dürfen die Bildschirmauflösung beliebig gestalten, egal ob sie 64x64 oder 512x240 Pixel wünschen. Um das Bild an den Fernseher anzugleichen, paßt der Video-

SPIELE MIT RAM-PAK-UNTERSTÜTZUNG

NAME	HERSTELLER	RELEASE
GT World Tour	Midway	Anfang '99
NFL Quarterback Club '99	Acclaim	Ende '98
Rouge Squadron	LucasArts	Ende '98
nicht bekannt	Konami	1999
Turok 2	Acclaim	Ende '98
Vigilante 8	Activision	Anfang '99



Hochauflösende Grafik ohne RAM-Erweiterung: Während sich die "WWF Warzone"-Helden in Interlace-Optik keilen, wirkt das Publikum grafisch billig. RAM-Pak-Spiele wie "Rogue Squadron" (oben) kombinieren dagegen HiRes-Grafik mit reichlich Texturen.

RAM! ssere Optik

chip des Nintendo 64 das Bild anschließend auf eine der beiden Standardauflösungen (320x240 oder 640x480 Pixel) an.

Jeder Pixel im Speicher benötigt im Hi-Color-Modus (15 Bit) zwei Byte, im Truecolor-Modus (24 Bit) drei Byte. Hinzu kommt RAM für Z-Buffering sowie das nächste Bild, das schon vorab im Speicher zusammengesetzt wird. Bei einer hohen Auflösung von 640x480 Pixel im Truecolor-Modus benötigt ein Spiel beispielsweise 2,5 Megabyte Bildschirmspeicher; für die Spieldaten bleiben ohne Speichererweiterung nur 1,5 Megabyte. Deshalb haben die Entwickler bisher auf hochauflösende Optiken verzichtet – Ausnahmen wie Acclaims Baseball- und Football-Titeln merkt man den chronischen Speicherplatzmangel an der schnörkellosen Spielmechanik an. Auch "WWF Warzone", das ohne RAM-Pak hochauflösend läuft, verzichtet auf ausgefeilte Kontersysteme, Extras (Waffen aus dem Zuschauerraum) wurden in separate Spielmodi ("Weapon-match") verbannt. Für einige Spezial-situationen außerhalb des Rings blieb ebenfalls kein Platz.



Electronic Arts im Interlace-Rausch: "Madden '99" (Bild) und "NHL '99" erscheinen mit hochauflösender Optik.

Intelligenter, schöner oder schneller? Probes "XG 2" mit RAM-Pak-Booster

? Ihr arbeitet gerade an "XG 2". Welche Möglichkeiten eröffnet Euch die N64-Speichererweiterung?

PROBE: Grundsätzlich steht es den Entwicklern frei, wie sie den zusätzlichen Hauptspeicher verwenden. "Turok 2" nutzt den Großteil der vier Megabyte für detailreiche Texturen bzw. den dadurch notwendigen größeren Bildspeicher. Allerdings kommt der Speicher nicht ausschließlich der Optik zugute – auch die künstliche Intelligenz der Gegner wird durch die Speichererweiterung ausgefeilter. Die Möglichkeiten der Entwickler sind also insgesamt flexibler – es ist sogar denkbar, den Speicher nur zu spielerischen Zwecken zu nutzen und wie bisher die niedrige Auflösung zu fahren. Ich glaube, daß durch die Erweiterung der technische Unterschied zur Playstation deutlich zu sehen sein wird.

? Gibt es auch Auswirkungen auf die Geschwindigkeit von HiRes-Spielen?

PROBE: Das Problem bei hochauflösender Grafik ist der erhöhte Datendurchsatz, den der Prozessor zu bewältigen hat. Wird diese Tatsache nicht im Vorfeld berücksichtigt, führt dies meist zu niedriger "Frame-Rate" – mehr oder weniger starkes Geruckel ist die Folge. Im Falle von "XG2" konnten wir das Programmgerüst nicht mehr für die höhere Auflösung optimieren, weil wir mit der Entwicklung schon zu weit fortgeschritten waren. Deshalb ist die von uns ursprünglich angepeilte Kombination aus MidRes-Auflösung und Erweiterung nicht realisiert. In Zukunft wird es allerdings möglich sein, sorgfältiger mit dem Zusatz-Speicher zu experimentieren und auch die kritischen Algorithmen auf die höhere Auflösung abzustimmen.

? Wäre auf dem N64 auch eine 8- oder gar 12-Megabyte-Erweiterung denkbar?

PROBE: Prinzipiell schon, doch zwei Gründe sprechen dagegen. Zum einen kann man beim N64 nur die vier Megabyte zusätzlichen Speicher direkt adressieren. Bei größerem Speicher müßte man zwischen Speicherbänken umschalten – das wäre für die meisten Anwendungen zu zeitaufwendig. Zum anderen halte ich es für unwahrscheinlich, daß Nintendo noch eine Hardware-Erweiterung veröffentlicht, denn das würde die Kunden verschrecken. Ich glaube an den Massenerfolg der 4-MB-Erweiterung – aber in Sachen RAM ist damit wahrscheinlich das letzte Wort gesprochen.

? Wird man in Zukunft viele N64-Spiele nur noch mit Erweiterung spielen können?

PROBE: Sicherlich nicht. Optimal wäre es natürlich schon, wenn sich jeder Entwickler darauf verlassen könnte, daß sein Produkt auf einem aufgerüsteten N64 gespielt wird. Er könnte dann alle Features standardisieren und müßte nicht für zwei Konfigurationen programmieren. Dennoch darf man nicht vergessen, daß wir es wahrscheinlich immer mit einer stattlichen Anzahl an Standard-Konsolen zu tun haben. Es wäre unlogisch, diese Kunden zu ignorieren, auch Nintendo würde dies nicht tolerieren. Auf der anderen Seite sind die Vorteile der Erweiterung natürlich nicht wegzudiskutieren – der Spieler sollte sich überlegen, ob ihm bessere Optik und zusätzliche spielerische Features nicht das bißchen Geld für den Speicher wert sind.

probe



Erst mit dem "4 MB Extension Pak" haben die Entwickler ausreichend Speicher für umfangreiche Spieldaten und hochauflösende Grafik gleichzeitig: Halbherzige Kompromisse gehören nach der Aufrüstung der Vergangenheit an.

Der Platz ist reserviert! Grafik auf der Playstation

Die Playstation-Hardware unterscheidet zwischen Haupt- und Grafikspeicher: Ein Megabyte steht den Programmierern für die Verwaltung von Texturen und zwei Bildschirmseiten zur Verfügung.

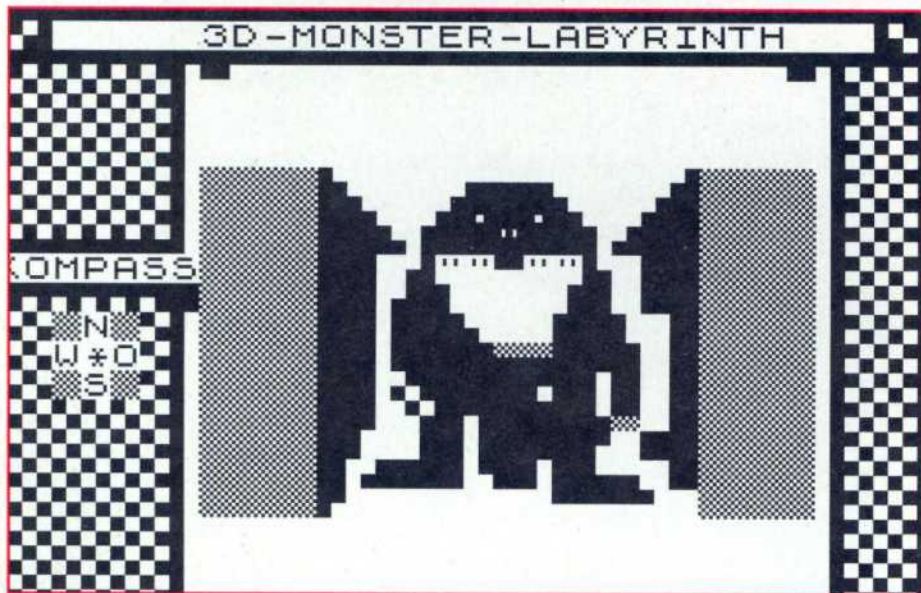


Niedriger geht's nicht: Mit nur 256x240 Pixeln nützt Genkis brandneues "Ski Air Mix" die geringste Grafikauflösung der Playstation.

Das erste Bild enthält dabei immer die aktuelle Optik, das zweite dient als Arbeitsplatz, um das nächste Bild zu berechnen und zusammzusetzen. Im Gegensatz zum N64 hält sich die Playstation dabei an zehn vorgegebene Bildschirmauflösungen, die Ihr der Tabelle entnehmen. Bei höchster Auflösung belegt schon ein Bild mehr als ein Drittel des Video-RAM – bei

AUFLÖSUNGSMODI DER PAL-PLAYSTATION

MODUS	AUFLÖSUNG	DARSTELLUNG
0	256 x 256	Non-Interlaced
1	320 x 256	Non-Interlaced
2	512 x 256	Non-Interlaced
3	640 x 256	Non-Interlaced
4	256 x 512	Interlaced
5	320 x 512	Interlaced
6	512 x 512	Interlaced
7	640 x 512	Interlaced
8	384 x 256	Non-Interlaced
9	384 x 512	Interlaced



3D-Pionier in minimaler Auflösung: 64x48 vordefinierte Zeichen, Farben und "HiRes" waren auf dem ZX-81-Computer 1982 nicht möglich.



Der Playstation-VRAM-Inhalt am Beispiel von "Tekken 3": Statt wie "Metal Gear Solid" (oben rechts) zwei Bilder zu verwalten, bastelt Namco im Interlaced-Modus nur an den Bildschirmzeilen, die gerade nicht auf dem Fernseher erscheinen. So bleibt genug Speicher für die Texturen (Grafikmüll rechts).

zwei Bildern im RAM bleibt kaum Platz für Texturen, weshalb dieser Auflösungsmodus meist nur für Menüs und Titelbilder genutzt wird. Nur die Namco-Programmierer haben sich bisher an dem berüchtigten "Mode 9" in "Tekken 3" versucht, jedoch nicht ohne die Hardware auszutricksen: Im Interlace-Modus wird Euer Spielbild in zwei Halbbilder aufgeteilt, die jeweils nur jede zweite Bildschirmzeile enthalten. Abwechselnd mit einer Wiederholungsrate von 25 Hz (PAL) angezeigt, ergeben die beiden Halbbilder für das Auge ein Gesamtbild mit doppelter Auflösung. Namco hat sich diesen Effekt zunutze gemacht und bastelt nur an den Bildschirmzeilen herum, die gerade nicht auf dem Monitor erscheinen. So sparen sich die Programmierer den Arbeitsplatz für das zweite Bild und können das übrige Video-RAM für die Texturen nutzen, die sonst nur zu einem Bruchteil im Speicher-Platz hätten. Eine Speichererweiterung für die Playstation wäre wegen der strikten Unterteilung in Haupt- und Videospeicher sehr kompliziert und in einem simplen Modul für den Erweiterungsport kaum realisierbar.

GLOSSAR

- Byte:** 8 Bit, in diesem Zusammenhang eine Speicherstelle Eurer Konsole (0 bis 255).
- GPU:** "Graphic Processing Unit", der Grafikchip einer Konsole.
- HiRes:** "High Resolution", hohe Auflösung
- Interlace:** Verfahren, um die Bildauflösung horizontal zu verdoppeln. Zwei Halbbilder werden abwechselnd angezeigt und ergeben für das Auge ein Gesamtbild.
- LoRes:** "Low Resolution", nicht genau definierte, in jedem Fall niedrige Auflösung
- MByte:** Megabyte, eine Million Byte
- MidRes:** "Middle Resolution", mittlere Auflösung
- NTSC:** Bildsignal-Norm für Fernseher in den USA und Japan. Auflösung von 720x486 sichtbaren Pixeln.
- PAL:** "Phase Alternating Line", in Europa übliche Bildsignal-Norm für Fernseher mit einer Auflösung von 720x576 sichtbaren Pixeln.
- Pixel:** Einzelner Bildschirmpunkt
- RAM:** "Random Access Memory", beschreib- und lesbarer Speicher.
- True Color:** Farbtiefe von 24 Bit (16,8 Millionen Farben) – mehr kann das Auge nicht unterscheiden
- V-RAM:** "Video-RAM", der Grafik- und Bildspeicher Eurer Konsole.

Hochauflösende Grafik: PC im Vorteil?

Beim Blick auf Pentium- und Win95-Spiele werden Konsolenbesitzer neidisch: Was sind schon die 640x480 Bildpunkte, die das RAM-Pak mit viel Mühe aus dem N64 kitzelt, gegen eine XGA-Auflösung von brillanten 1024x768? Der Blick auf unsere Grafik zeigt, wie deutlich die PC-Grafik (zumindest in Bezug auf die Pixelmenge) der Optik von Playstation, Nintendo und Sega davongespurtet ist. Warum gibt's auf den Spielkonsolen keine so detailreiche Grafik? Theoretisch wäre es auch für reine Spielkonsolen kein Problem, knapp eine Millionen Pixel in 16,7 Millionen Farben darzustellen, ledig-

lich mehr V-RAM müßte in die Maschinen. Doch auch genügend Speicher vorausgesetzt, schiebt eine profane Hürde dem Grafikausch bei 440.000 Pixeln einen Riegel vor: Mehr können PAL-Fernseher nicht darstellen. Solange sich keine



Apple 2 und Atari 800 boten erstmals Farben und "HiRes": "Eidolon" von 1984 (280x192 Pixel, acht Farben).

"Alt geworden" - DMAs Andy Whyte ("Tanktics") über die Grafikleistung der Playstation



? Warum liefen alle frühen Playstation-Spiele in einer niedrigen Auflösung?

ANDY: Natürlich sind zum einen die Programmierertechniken heute fortgeschrittener als zum Start der Playstation, was einen effektiveren Code ermöglicht. Aber das grundlegende Problem ist, daß dem Entwickler nur ein Megabyte Video-

RAM zur Verfügung steht. Darin enthalten ist ein fertig gezeichnetes Bild sowie das nächste Bild, das sich gerade im Aufbau befindet. Der restliche Platz im V-RAM steht dem Programmierer als Textur-Speicher und für Farbinformationen zur Verfügung. Benutze ich also eine hohe Auflösung (wie 640x256 Pixel), verbrauchen alleine die beiden Bilder ("Frames") fast zwei Drittel des gesamten Bildspeichers. Ich denke, daß viele Spiele bewußt niedrigere Auflösungen verwenden.

? Verbraucht eine detailliertere Ansicht in einer hohen Auflösung nicht auch mehr Rechenpower?

ANDY: Das kommt darauf an, ob die höhere Auflösung verwendet wird, um einen größeren Ausschnitt der Spielwelt zu zeigen, oder den gleichen Ausschnitt wie in der niedrigen Auflösung – nur detaillierter. Wird ein größerer Bereich gezeigt, müssen natürlich mehr Koordinaten berechnet und mehr Polygone gezeichnet werden, was Rechenzeit kostet. Geht es nur darum, den Detailgrad zu erhöhen und den Ausschnitt gleich zu lassen, dann kostet es praktisch keine Rechenzeit, aber du verlierst wertvollen Platz im Video-RAM.

? Wie sieht es bei einer Umsetzung vom PC aus?

ANDY: Hier wird es etwas komplizierter. Da moderne PCs hochgezüchtete Rechenboliden sind, die oft schon um ein Vielfaches mehr Grafikspeicher haben als eine Konsole RAM insgesamt, muß hier ein Kompromiß eingegangen werden. Um nicht zu viel Rechenzeit zu verlieren, verkleinert man den Ausschnitt der Spielwelt. Konsolen verfügen einfach nicht über ausreichend RAM, um diese hohen Auflösungen zu erreichen.

? Ist das Problem der Auflösung also lediglich ein Speicherproblem?

ANDY: Nicht ausschließlich – PC-Programmierer tendieren dazu, leichtfertig mit Speicher und Rechenzeit umzugehen. Aber besonders bei der Playstation ist es auch ein Problem des Hauptprozessors. Die Co-Prozessoren für Vektor- und Matrix-Operationen sowie die GPU, die zum Zeichnen der Grafik verantwortlich ist, leisten immer noch hervorragende Arbeit. Lediglich dem R3000-Hauptprozessor merkt man sein Alter an. Mit seiner Taktfrequenz von 33 MHz ist er der Flaschenhals in der Playstation-Architektur. Man muß es einfach akzeptieren, die Playstation ist alt geworden.

meisten TV-Geräte. Der Durchbruch gigantischer 28-Zoll-Monitore ist auf dem PC-Spielemarkt nicht in Sicht. So beruhigen sich Konsolen- und PC-Fans mit dem Gedanken, daß Grafikauflösung nicht alles ist, was optisch zählt. Daß die Farbtiefe genauso wichtig ist, bewies das Super NES schon 1990: Diese 16-Bit-Konsole konnte nur knapp 60.000 Bildpunkte darstellen, dafür in 256 Farben. Dem Mega Drive half auch die dezent höhere Auflösung nicht, gegen die besten SNES-Grafiken wirkten seine 64-Farbbilder primitiv.

Laufen erst mal alle Videospiele – wie durch N64 und Dreamcast angedeutet – in fotorealistischem "True Color", konzentrieren sich die Hardware-Bauer auf mehr Rechenleistung, um die Zahl der darstellbaren Polygone und Texturen zu erhöhen. Fazit: Auch wenn sich die Auflösung demnächst kaum steigert, werden die Titel optisch immer besser. *wi*



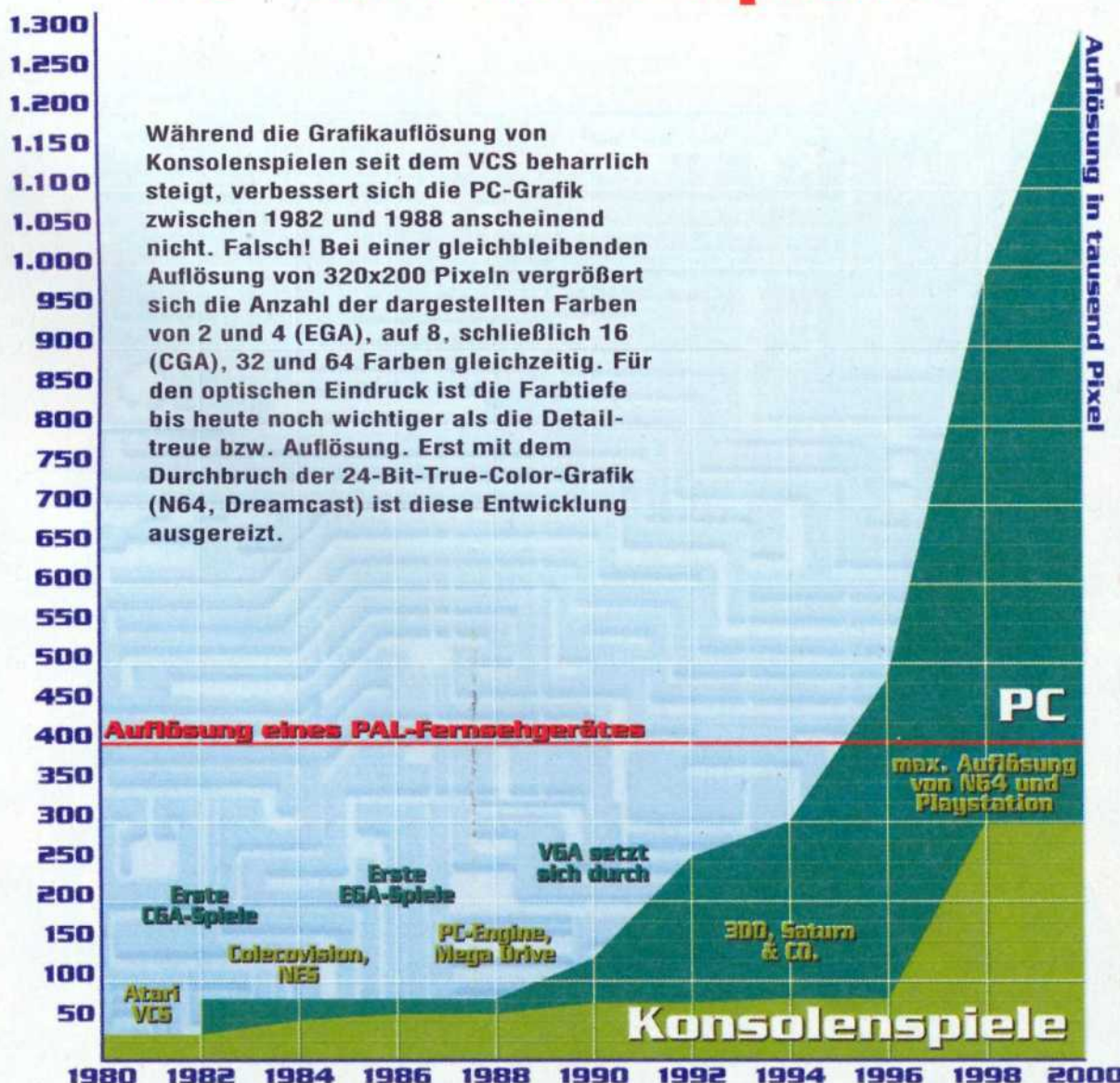
Standard der frühen 90er-Jahre: "Ultima Underworld" in 320x200 Pixel, 256 Farben.

Detaillierter geht's kaum noch: Auf dem PC läuft "Unreal" (1998) in 1024x786 Bildpunkten und 24-Bit-"True Color".

neue Generation von TV-Geräten durchsetzt, werden Sony, Nintendo und Sega auch keine Konsole bauen, die XGA-ähnliche Auflösung standardmäßig unterstützt. Zumindest Sega hat die TV-Hürde erkannt und verspricht eine Zusatz-Box, mit der Ihr das Dreamcast an einen hochwertigen PC-Monitor koppeln könnt. Davon abgesehen bleiben für TV-Spieler gut 400.000 Bildpunkte auch im Jahr 2.000 das höchste der Gefühle: Bislang sind alle Versuche, ein hochauflösendes HDTV-Fernsehen zu etablieren, jämmerlich versackt.

Aber auch die PC-Spieler sind mit ihrer Situation nicht glücklich: Sie erfreuen sich zwar an einer Wahnsinnsauflösung, sind aber auf mickrige Displays festgelegt. Nur Snobs zocken jetzt schon vor einem 21-Zoll-PC-Bildschirm (etwa 50cm, ab 1.500 Mark), und selbst der ist kleiner als die

Entwicklung der Grafikauflösung: PC- und Videospiele



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



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

Stützpunkthändler
JBI Games
Kellereigasse
97616 Bad Neustadt

Constructor (PS) 89,95	Blaze & Blade (Nov) (PS) 89,95	Colin McRae Rally (PS) 89,95
Apocalypse (Nov) (PS) 89,95	Heart of Darkness (PS) 89,95	F-Zero X (Nov) (NG4) 89,95
Colony Wars 2 (Nov) (PS) 89,95	Wild Arms (Nov) 79,95	Psychoback (Nov) (PS) 89,95
Earthworm Jim 3D (Jan) (NG4) 89,95 (PS) 89,95	Breath of Fire 3 (PS) (Nov) 89,95	Hugo 1 (PS) 89,95
FIFA '99 (Nov) (PS) 89,95	Scars (NG4) 109,95 (PS) 79,95	Iggys Reckin Balls (NG4) 79,95
Lemmings (Nov) (PS) 44,95	Gran Turismo (PS) 89,95	Box Champions (Dez) (PS) 89,95



**SONY PLAYSTATION
DUAL SHOCK**

239,-

PLAYSTATION

- PLAYSTATION - DUAL SHOCK 239,00
- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
- UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- ANTENNENKABEL 39,95
- ANTENNENKABEL ORIGINAL 49,95
- RGB-KABEL (G-CON, AV-ANSCHL.) 19,95
- CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN 29,95
- CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 39,95
- JOYTECH CONT. PAD PLUS SE COL. 19,95
- CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK 59,95
- JOYTECH DUAL SHOCK (VER. FARB.) 54,95
- CONTROL PAD VERLÄNGERUNG 19,95
- (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
- CD-CASE 29,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
- PLAYSTATION T-SHIRT - ORIGINAL 29,95
- GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
- EQUALIZER - MOGELMODUL 69,95
- X-PLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE 89,95
- X-PLÖDER PROFESSIONAL (NOV) 139,95
- LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL 149,95
- LENKRAD JORDAN GP (+PED.) 129,95
- JOYSTICK DOMINATOR 69,95

- PISTOLE SCORPION (G-CON-KOM.) 69,95
- PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.) 69,95
- PISTOLE NAMCO G-CON 45 79,95
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
- MEM. CARD 15 BL.-ORIG. (VER. FRB.) 36,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95
- 360 (NOV) 89,95
- 5TH ELEMENT 89,95
- ABE'S EXODDUS (NOV) 89,95
- ACTUA GOLF 3 79,95
- ACTUA NHL HOCKEY '99 (NOV) 79,95
- ACTUA POOL (NOV) 79,95
- ACTUA SOC. 3 (OLIVER BIERHOFF) 79,95
- ALL STAR TENNIS '99 89,95
- ALUNDRA 89,95
- AMERICAN FOOTBALL '99 (NOV) 79,95
- APOCALYPSE (NOV) 89,95
- ASSAULT 89,95
- ASTERIX (NOV) 89,95
- ASTEROIDS 3D (NOV) 84,95
- ATLANTIS 89,95
- AZURE DREAMS 89,95
- BATMAN UND ROBIN 84,95
- BIG AIR (JAN) 89,95
- BIO FREAKS 79,95
- BLAST RADIUS 89,95



DIE ERSTEN BESTELLER ERWARTET EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG
TOMB RAIDER 3 (Nov) (PS) 99,95

- COOL BOARDERS 3 (NOV) 89,95
- CRASH BANDICOOT 2 89,95
- CRASH BANDIC. 3 (+CD-CASE, DEZ) 89,95
- CRIME KILLER 79,95
- DEATHTRAP DUNGEON 89,95



- Cool Boarders 3 (Nov) 89,95
- WWF Warzone (NG4) 99,95 (PS) 79,95
- Body Harvest (Nov) (NG4) 99,95
- NHL 99 (PS) 89,95 (NG4) 109,95
- DODGEM ARENA (NOV) 84,95
- DREAMS (NOV) 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (JAN) 89,95



SPYRO THE DRAGON 89,95

Racing Simulation 2 (PS) (Dez) 89,95	Medieval (PS) 89,95	V-Rally (NG4/Nov) 99,95 (PS-Plat) 89,95
All Star Tennis 99 (PS) 89,95 (NG4/Nov) 99,95	Wild Nines Spec. Ed. (PS) 84,95	Bio Freaks (NG4) 119,95 (PS) 79,95
Abe's Exododus (Nov) (PS) 89,95	Int. SS 98 (PS) 89,95 (NG4) 99,95	Mission Impossible (NG4) 99,95

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



Hercules Plat. (Nov) (PS) 49,95	Mickey's Adv. Pl. (Nov) 49,95
Tekken 3 (PS) 89,95	CBC Gegenschlag (PS) 89,95



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 RÜCKLISCHLAG (DIN C5) AN

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

09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 / 57 16 01

0180 52 11 844

KKND (JAN)	89,95
LEGEND	89,95
LEMMINGS (NOV)	44,95
LIBERO GRANDE (DEZ)	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MADDEN NFL '99	89,95
MASTER OF MONSTERS (NOV)	99,95
MEDIEVIL (+ CD-CASE)	89,95



FORMEL 1 '98 (PS) 99,95

MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95
MEGA MAN LEGENDS	79,95
MEGA MAN X4	79,95
MONKEY HERO (FEB)	89,95
MOTO RACER 2	89,95
MR. DOMINO	79,95
N2O	79,95
NASCAR '99	89,95
NBA LIVE '99 (NOV)	89,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NFL EXTREME (JAN)	89,95
NHL '99	89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS	89,95
O.D.T.	89,95
PERIHELION (NOV)	89,95
PET IN TV	79,95



Bomberman Hero (N64) 99,95

TOCA Tour. C 2 (Nov) (PS) 89,95

POINT BLANK	79,95 / INKL.GUN 154,95
POOL SHARK (NOV)	89,95
PREMIER MANAGER '99 (JAN)	79,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (JAN)	89,95
PSYBADECK (NOV)	89,95
R-TYPE	79,95
RACING SIMULATION 2 (DEZ)	89,95



STAR WARS ROGUE SQUADRON (DEZ) (N64) 109,95

RATS ATTACK (NOV)	89,95
RIVAL SCHOOL (NOV)	79,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST	84,95
ROAD RASH 3D	89,95
ROGUE TRIP (NOV)	89,95
RUSHDOWN	89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 (NOV)	79,95
SCARS	84,95
SENTINEL RETURNS	89,95
SHADOW GUNNER	89,95
SMALL SOLDIERS (NOV)	89,95
SPYRO THE DRAGON (+CD-CASE)	89,95
STREAK (NOV)	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
SWING	89,95
T'AI FU (DEZ)	89,95
TEKKEN 3	99,95
SPIELEBERATER TEKKEN 3	24,95
TENCHU (NOV)	89,95
TEST DRIVE 4X4 (DEZ)	89,95
TEST DRIVE 5 (NOV)	89,95
THE UNHOLY WAR	79,95
THEME HOSPITAL	89,95
TIGER WOODS PGA TOUR '99 (DEZ)	89,95
TOCA TOURING CAR 2 (NOV)	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
TOMB RAIDER 3 (NOV)	99,95
TREASURES OF THE DEEP	84,95
TUNGUSKA (FEB)	79,95
V 2000	89,95

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

Angebote des Monats

NBA Live 98 (SA) 24,95	Croc (SA) 39,95 (PS-Plat) 44,95
VICTORY BOXING 2	79,95
VIGILANTE 8	89,95
VIRUS	89,95
WARCRAFT II	89,95
WARGAMES	89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
WILD ARMS (NOV)	79,95
WILD NINE'S - SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSX T-SHIRT)	84,95
WING OVER 2	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WWF WARZONE	79,95
XENOCRACY	89,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER	84,95
ZERO DEVIDE 2	79,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,- GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE+ THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD+SHELLSHOCK	
CONTROL PAD ORIG.	44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG	59,95
LENKRAD ARCADE RACER	59,95
6-PLAYER-ADAPTER	19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HIT	49,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	64,95
BURNING RANGERS	89,95
DEEP FEAR	89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN)	119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	79,95
PANZER DRAG. SAGA - 4 CD'S	89,95
RIVEN - MYST 2	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINING FORCE 3	89,95
SONIC JAM.	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95



Shining Force 3 (SA) 89,95

Deep Fear (SA) 89,95



Tonic Trouble (Nov) (N64) 109,95

Space Station (Nov) (N64) 119,95

Nintendo 64

NINTENDO 64, DT. VERSION 244,00 INKL. CONTROL PAD, AV/SCART KABEL + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	39,95
ANTENNENKABEL - ORIGINAL	49,95
CONTROL PAD-ORG. VER. FARB54	95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERL. JOYTECH	14,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL	139,95 (FÜR PSX, N64, SAT) (INKL. PEDALE)
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,95
MEM. CARD 0,25 MEG JOYTE.	19,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK - ORIGINAL	34,95
RUMBLE PAK - JOYTECH	19,95
RUMBLE PAK JOLT(+MEM.IMG)	39,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
AIR BOARDER 64	119,95
ALL STAR TENNIS '99 (NOV)	99,95
BANJO UND KAZOOIE	89,95



ZELDA 64 (NOV) (N64) 109,95



F1 World GP (N64) 89,95

Banjo Kazooie (N64) 89,95

BIO FREAKS	119,95
BODY HARVEST (NOV)	99,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE (NOV)	99,95
BUST A MOVE 3 (DEZ)	99,95
CHOPPER ATTACK	129,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EARTHWORM JIM 3D (JAN)	99,95
EXTREME G 2 (NOV)	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKAT.	129,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X (NOV)	89,95
G.A.S.P.	139,95
GEX 64 (NOV)	129,95
GLOVER (NOV)	89,95
GOEMON MYSTICAL NINJA	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY (NOV)	139,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	99,95
KNIFE EDGE (NOV)	99,95
LYLAT WARS (OHNE RUM. PAK)	89,95
MADDEN NFL '99 (NOV)	119,95
MARIO KART 64	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99 (NOV)	109,95
NBA COURTSIDE	89,95



NINTENDO 64

MARIO PAK KOMPLETT-SET
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER
+ SUPERMARIO 64

244,-

NBA JAM '99 (NOV)	94,95
NBA LIVE '99 (NOV)	109,95
NFL BLITZ (NOV)	109,95
NFL QUARTER. CLUB '99 (DEZ)	94,95
NHL '99 (NOV)	109,95



TUROK 2 (NOV) (N64) dt. 88,88 engl. PAL: 99,95

NHL BREAK. HOCKEY '99 (NOV)	94,95
OFFROAD CHALLENGE	129,95
SCARS (NOV)	109,95
SPACE STAT-SILIKON V. (NOV)	119,95
STAR WARS-R.SQUAD. (DEZ)	109,95
STARSHOT (SPACE CIRC) (NOV)	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SPIELEBER. SUPER MARIO 64	24,80
TONIC TROUBLE (NOV)	109,95
TOP GEAR OVERDRIVE (NOV)	109,95
TOP GEAR RALLY	79,95
TUROK 2 - DT. VERSION (NOV)	88,88
TUROK 2 - ENG. PAL-VER. (NOV)	99,95
TWISTED EDGE SNOWB. (NOV)	109,95
V-RALLY (NOV)	99,95
VIRTUAL POOL (DEZ)	109,95
WAIALAE COUNTRY C.T. GOLF	119,95
WWF WARZONE	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA 64-OCAR OF TIME (NOV)	109,95
SPIELEBERAT. ZELDA 64 (NOV)	24,80

GAME BOY COLOR

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!	
GAME BOY COLOR (NOV)	139,-
CONKER'S POCKET TAILS (NOV)	59,95
GAME&WATCH GALLERY 2 (NOV)	44,95
HARVEST MOON (NOV)	59,95
NBA JAM 99 (NOV)	44,95
POCKET BOMBERMAN (NOV)	44,95
QUEST FOR CAMELOT (NOV)	59,95
TETRIS DELUXE (NOV)	44,95
TUROK 2 (NOV)	44,95

DREAMCAST kommt

Rufen Sie bei
Interesse unsere
Dreamcast-Hotline
unter Tel.



0931/3545223 an!

TOP SPIELE

ZU KNALLER- PREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BLAM MACHINEHEAD	24,95
BLAZING DRAGONS	19,95
CRIMEWAVE	14,95
CROC	39,95
DARIUS 2	19,95
NASCAR '98	39,95
NBA LIVE '98	24,95
NHL '98	39,95
NHL POWERPLAY	24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD	79,95
PARODIUS DELUXE	14,95
RAMPAGE WORLD TOUR	39,95
REVOLUTION X	9,95
SHELLSHOCK	24,95
STARFIGHTER 3000	19,95
THUNDERHAWK 2	19,95
Z	59,95

Playstation

AUTO DESTRICT	49,95
CYBALL ZONE	39,95
LEMMINGS (NOV)	44,95
MASS DESTRUCTION	49,95
MOTOR MASH	59,95
NBA LIVE '98	49,95
NOTE	59,95
PGA TOUR '98	49,95
POWERBOAT RACING	49,95
SPIDER	39,95
SUPER MATCH SOCCER	49,95
TEST DRIVE 4	44,95
VIRTUAL POOL '96	44,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM	49,95
<PLATINUM-EDITION>	
ABE'S ODDYSEE	49,95
ALIEN TRIOLOGY	44,95
BUST A MOVE 2	49,95
COMMAND & CONQUER	44,95
CRASH BANDICOOT	49,95
CROC (NOV)	44,95
DESTRUCTION DERBY 2	49,95
FORMEL 1 '96	49,95
HERCULES (+CD-CASE) (NOV)	49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO	49,95
MICK.W.AD. (+CD-CASE) (NOV)	49,95
MICRO MACHINES V3	49,95
PANDEMONIUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE	49,95
RAYMAN	44,95
RESIDENT EVIL	44,95
RIDGE RACER REVOLUTION	49,95
ROAD RASH	44,95
SOVIET STRIKE	44,95
TEKKEN 2	49,95
TOCA TOURING CAR	44,95
TOMB RAIDER	49,95
TRUE PINBALL	44,95
V-RALLY	49,95
WIPEOUT 2097	49,95
WORMS	44,95

Nintendo 64

EXTREME G - SPEC. EDITION	49,95
FRANKREICH '98	99,95
MULTI RACING CHAMP.	49,95
NFL QUARTERB. CLUB '98	49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	49,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	49,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN
IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,- zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-; Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

3D-DIMENSION



Leon
"You fools are going against the national army. Surrender peacefully or suffer the consequences."

Von den königlichen Truppen umzingelt: Nur auserwählte Schwertkämpfer wie Meister Leon lehren Euren Helden das Fürchten.



Während die Soldaten die letzte Energie für ihr abstürzendes Luftschiff mobilisieren, flüchtet Ihr mit der Rettungskapsel.



Tales of Destiny

PS Namco gilt bei den meisten Spielern als Garant für knallharte Prügeleien, actionreiche Feuergefechte und High-End-Rennspiele: Daß die japanischen Entwickler es bestens verstehen, Menü-lastige Genres wie Strategiespiele mit einer wohl dosierten Ladung Action zu mischen, bewiesen sie schon mit der Mech-Echtzeitschlacht "Metal Marines" (Super Nintendo, 1993). In "Tales of Destiny" versucht sich Namco an einem Rollenspiel, das auch Prügelfans genau unter die Lupe nehmen sollten. Das Königreich Phandaria ist der Schauplatz Eurer heldenhaften Schlägerkarriere, ein mittelalterliches Land mit hochtechnologischen Einflüssen aus dem Weltall: Vor vielen hundert Jahren stürzte ein gewaltiger Meteorit auf den Pla-

neten, ein Großteil der Bevölkerung war dem Untergang geweiht. Das galaktische Gestein verteilte sich über die ganze Erde, die Eigenschaften des sog. Lens brachten den Überlebenden den Fortschritt: Ähnlich einem atomaren Brennstab (ohne dessen lästige Nebenwirkungen) liefert das außerirdische Material reine Energie, die bis heute für fliegende Schiffe und Waffen (z.B. Granaten) genützt wird. Die größte Erfindung sind jedoch die Lens-Schwerter, die ihren auserwählten Meister im Kampf und als Freund beistehen. Seit dem großen Krieg ist das Wissen um die meisten Erungenschaften verloren, nur die Forscher des Königs Sark halten die Waffenindustrie am Leben.

Den Rohstoff liefern die Lens-Hunter, eine Kombination aus Abenteurer und Goldgräber. Als jugendlicher Taugenichts Stahn Aileron stolpert Ihr durch Zufall zwischen die Fronten eines verbrecherischen Syndikats und den überheblichen Häschern des Königs: An Bord eines Luftkreuzers der Krone fällt Euch das Lens-Schwert Dymlos in die Hände, das Euch sofort zu seinem Meister ernennt.



"Tales of Destiny" empfängt

Euch mit traditioneller Bitmap-Optik: Aus der Vogelperspektive stürmt Ihr steinerne Höhlen, muffige Tempel und düstere Wälder, jedoch ist Eure Umgebung detaillierter als bei Konkurrenten wie "Wild Arms" oder "Suikoden". Statt nur Standardkisten zu untersuchen, begutachtet Stahn jeden Topf und Stein ("This is a Stone!"), zum Diebstahl läßt sich Euer Schützling jedoch nicht überreden. Leichte Objekte wie Kisten, Statuen und Blöcke dürft Ihr (auch wenn's sinnlos ist) schieben und ziehen – geschickt eingesetzte Special-FX (z.B. Spiegel und Schneeflocken) sowie Soundeffekte (Stapfgeräusch je nach Untergrund) ziehen Euch in diese Fantasy-Welt wie in keinem anderen Bitmap-Abenteuer. Hilfreiche Tips und Hinweise erlangt Ihr im Gespräch mit Dorfbewohnern und Tagedieben, gele-



Via Specialmove greift Euer Schützling mit Kick- und Schwertcombos an



Bei Flucht winken Stromstöße: Der König gibt Euch eine kleine Kostprobe.



Die übersichtliche Weltkarte informiert Euch auch über Geschäfte und Preise in den verschiedenen Regionen.



Captain
"Maybe we can use him as a punching bag. Do whatever you need to make him talk!!!"

Keine Gnade für blinde Passagiere: Beim Verhör schreckt der Captain nicht mal vor Foltermethoden zurück.





Hau drauf: Im Kampf mit mehreren Ungeheuern sind Doppelhiebe und Superschläge besonders effektiv.



Auf der 3D-Oberwelt zeigt Euch eine Übersichtskarte den Standort, ein zweites Fenster bäugt Eure Helden von der Seite.

gentlich dürft Ihr mit zwei bis drei Alternativen in die Dialoge eingreifen. Polygon-Fetischisten kommen in der 3D-Oberwelt auf ihre Kosten, wo Ihr Euren Weg durch verwunschene Täler und eisige Wüsten bahnt.

In beiden Fällen droht stets der Angriff wüster Monster und kampflustiger Soldaten – gelegentlich geht Euch der stetige Ansturm schon mal auf die Nerven. Für den Kampf wird in eine Prügelspiel-ähnliche Seitenperspektive umgeblendet: Per Joypad-Kombination vermöbelt Ihr Eure Gegner mit Sprintattacken, Uppercuts und Fußfeigern, für die vier Combo- und Superschlag-Specials nützt Ihr spirituelle Energie. In brenzligen Situationen greift Ihr via Iconmenü auf Feuerball und Blitzschlag sowie Geheimwaffen wie z.B. Sprengsätze und Heilgel zurück. Zischt die Pranke eines Wolfes auf Euch zu, drückt Ihr flink den Block-Knopf. Nur Zaubersprüche könnt Ihr so nicht abwehren. Haben sich weitere Helden (bis zu fünf) wie Barde Karyl und Muskelmann Bruiser Eurer Abenteurergruppe angeschlossen, dürft Ihr ihnen zwar vereinzelte Befehle erteilen ("Heil mich!"), sie aber nicht steuern. Während sich heißblütige Schwertkämpfer und mächtige Magier mit Kampfgeschrei an der Keilerei beteiligen, singen pazifistische Kollegen im Hintergrund aufmunternde Schlachtballaden ("Attack Up")

oder suchen am Boden nach verlorenen Goldstücken. Steht Euch eine ganze Truppe grimmiger Wüstlinge gegenüber, entbrennt ein Kampfgetümmel, bei dem



Ein Schwert als guter Kumpel: Eure Klinge Dymlos unterstützt Euch mit ihrem Wissen über die Vergangenheit.

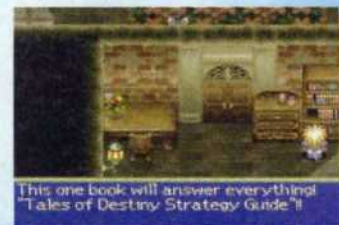
Ihr auch mal den Überblick verliert – glücklicherweise verletzen Eure Waffen nur den Feind. Ein praktischer Nebeneffekt dieses Kampfsystems ist die Zeitersparnis in bereits erforschten Gebieten: Während "Wild Arms"-Helden noch Attacken zuweisen, haben die "Tales of Destiny"-Recken schwache Schleimmonster längst überrannt. "Tales of Destiny" ist außergewöhnlich einsteigerfreundlich, ideal zum Reinschnuppern ins Rollenspielgenre. Eure Kumpane und Auftraggeber wei-

sen Euch stets den Weg zum nächsten Obermotz, die unzähligen Gags und Ulk-Animationen sorgen für optimale Unterhaltung. Bis auf die Lebensenergie müssen sich Einsteiger zu Beginn nicht um die Rollenspiel-typischen Eigenschaftswerte (Stärke, Gewandtheit) kümmern: Diese werden erst später interessant. Ihr werdet be-

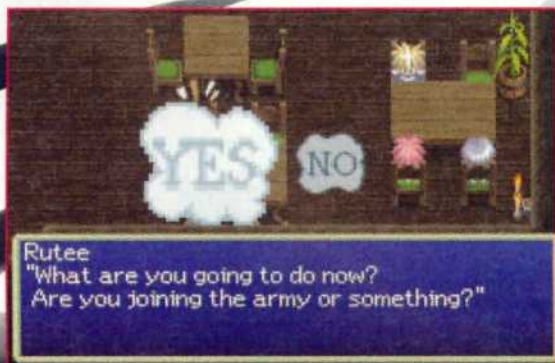


Auf Klippen habt Ihr eine hervorragende Fernsicht: Bis zum Straylize-Tempel ist's ein weiter Marsch durch den Zauberwald.

hutsam in den Umgang mit Zauberringen und Feuerrüstung eingeführt. Rollenspielprofis sprinten dagegen von einer Mission zur nächsten und fühlen sich etwas unterfordert: Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig. oe



Gags und witzige Zwischenspiele findet Ihr in "Tales of Destiny" am laufenden Band: Im Bücherregal eines alten Herrn entdeckt Ihr den "Tales of Destiny Playersguide" (oben), im königlichen Billardzimmer zahlt Ihr an der Jukebox harte Galds (Goldstücke) für dröhnende Schlacht-Gitarrenriffs und schleppende Trauermelodien.



Lügen oder die Wahrheit sagen? Nur gelegentlich dürft Ihr mit zwei bis drei Alternativen ins Gespräch eingreifen.



Wer den König bestiehlt, wird hart bestraft: Unser MANIAC-Held schmort in der Einzelzelle.

82%

SPIEL



HERSTELLER
NAMCO

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Mit Gags und Effekten gespickte Mischung aus RPG und Beat'em-Up: Ideal für Rollenspielinsteiger, Profis sind unterfordert.

AB 12

SOMMERSIMENSION



Via Schwungbalken schleudert Ihr Euren Köder ins trübe Gewässer: Die beiden roten Zielmarkierungen am Horizont dürft Ihr als Orientierungshilfe selbst plazieren.

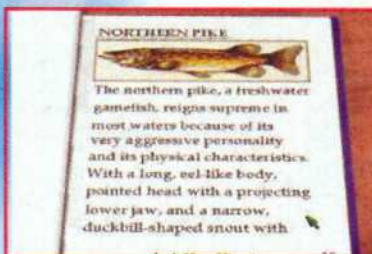
Big Bass World Championship

PS Mit der Unterstützung von Rutenlegende Hank Parker ist Hot B ("Black Bass Fishing" auf NES und Super Nintendo) wieder im Angelgeschäft: Vier Turnier-Seen sowie ein Privat-Teich versprechen vielfältige Angelstellen in Schilf und Unterwassergrün, Eure Ausrüstung läßt mit zehn verschiedenen Ködern und sechs Profiruten keine Wünsche offen. Neue Angelsets wie in "Sea Bass Fishing" (Saturn, MANIAC 1/97) dürft Ihr jedoch nicht erspielen. Dafür sorgen acht schmackhafte Fischarten wie Großmaulbarsch und Katzenfisch für Motivation: Jeder bevorzugt eigene Laichstellen sowie Köder und flüchtet wie sein Realvorbild bei Regen und Wind in sichere Gewässer – Anfänger entnehmen das nötige Fachwissen dem eingebauten Angelhandbuch. Im Turnier- oder Hobbymodus schippert Ihr mit Eurem Boot mitten auf den 3D-See oder am Ufer entlang und sucht auf dem Unterwasserradar nach dem dicken

Fang: Nachdem Ihr einen Köder gewählt und via Schwungbalken die Angel ausgeworfen habt, zieht Ihr den Blinker in Ober- oder Unterwasserperspektive ein. Mit der Zeit entwickelt Ihr individuelle Lockmanöver, das feinfühliges Einholen nach dem "Biß" lernt Ihr jedoch erst nach einigen Angelausflügen. Grafisch präsentiert sich "Big Bass World Championship" unspektakulär, flottes Country-Gejodel summt nur während der Fahrt aus den Boxen. Für Angelfreunde steht jedoch Realismus und Spielmechanik im Vordergrund: Hier liegen die Stärken der taktischen Angelei, die sich durch individuelles Fischartenverhalten (Schwimmtiefe, Laichplätze, Reaktion auf Köderbewegung und Wetter) von der Konkurrenz abhebt. Eigene Angelplätze zu entdecken macht obendrein mehr Spaß als nur vorgegebene Fixpunkte anzusteuern. *oe*



Mit der richtigen Angeltechnik lockt Ihr Barsche an: Laßt abwechselnd den Köder sinken und nach oben schnellen.



NORTHERN PIKE
The northern pike, a freshwater gamefish, reigns supreme in most waters because of its very aggressive personality and its physical characteristics. With a long, eel-like body, pointed head with a projecting lower jaw, and a narrow, duckbill-shaped snout with



CRAWDAD
Description: Big bass are attracted to this life-like class of this lure.
Movement: This lure glides through the water and sinks to the bottom.
Use and technique: Toss the lure slowly to create a believable crawl.

Im Fischerbuch (links) lest Ihr die Gewohnheiten Eurer Beute nach, die Ihr mit Boot und Radar (Mitte) im Teich aufstöbert. Die richtige Köderwahl (rechts) entscheidet über den Erfolg!

SPIELSPASS 77%

HERSTELLER
HOT B

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Taktische Angelsimulation mit schlichter Grafik: Erkundet per Boot den Teich und entwickelt persönliche Ködermanöver!

AB 12



Im Nahkampf bearbeitet Ihr den Feind mit Standardcombo oder Sprungkick, bei Abstand nützt Ihr Magiegeschosse.



Destrega

PS Nach ihrem Ausflug ins Prügelgenre ("Dynasty Warriors") versucht sich Koei an einer seltsamen Mischung aus 3D-Keilerei, Baller- und Hüpfspiel: Zwölf wüste Magieschläger wie Altmeister Rosen und Ninja Kuga laden Euch zum Zauberturnier. In den geräumigen 3D-Arenen (Weinbergtrassen und Tempel) duelliert Ihr Euch mit flinken Combos, Sidestepmoves sowie einem Superschlag mit der CPU oder Eurem Kumpel: Seid Ihr ein Stück vom Feind entfernt, sind diese Tasten mit drei verschiedenen Magieschüssen in mehreren Härteklassen ("Charching") belegt, die sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. Mit den übrigen Knöpfen wird gesprintet, gehüpft und geblockt – Schutz dürft Ihr jedoch auch hinter Mauern und Schreinen suchen. Euch verwöhnt eine fehlerfreie 3D-Optik mit blitzenden Special-FX; spannende Duelle entstehen meist nur mit einem Kumpel: Die CPU-Gegner sind nicht so ausgeschlafen und lassen sich mit Finten leicht austricksen. Gegen einen Freund sorgt das gewöhnungsbedürftige "Destrega" bei sanfter Dosierung für verbissene Duelle mit überraschenden Wendungen. *oe*

SPIELSPASS 61%

HERSTELLER
KOEI

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Abenteuerliche Mischung aus Hüpf-, Prügel- und Ballerspiel mit vorbildlicher 3D-Grafik: Für gelegentliche Duelle mit Kumpels.

AB 16



Die goldene Rüstung: Nur im zweiten und dritten Teil der "Ghosts'n'Goblins"-Serie finden konzentrierte Spieler ein Super-Outfit. Im Original (kleines Bild) gibt's noch keine Extras.

Capcom Generation 2

DS Im Eifer des weltweiten "Resident Evil"-Erfolges vernachlässigte Capcom seinen ersten Horror-Bestseller: 1985 machte das Fantasy-Jump'n'Run "Ghosts'n'Goblins" faulende Zombies Spielsalon-fähig. Das in alle Richtungen scrollende Grusical war witzig, aber höllisch schwer, ebenso wie das grafisch verbesserte Sequel "Ghosts'n'Goblins", das 1988 in die Spielhallen nachrückte. Wer nur die schwachen Computer-Versionen (z.B. für den C 64) kennt, sollte jetzt nach der "Capcom Generation 2"-CD Ausschau halten – hier erlebt Ihr die beiden Automaten und die jüngere Super-NES-Fassung "Super Ghosts'n'Goblins" in ihrer ganzen grafischen Pracht.

Zugegeben, technisch und optisch haben alle drei Titel Staub angesetzt, doch spielerisch ist das traditionell auf dem Friedhof beginnende Gehüpfe noch immer über jeden Zweifel erhaben. Während Ihr durch Ruinen, Lavahöhlen und Geisterwald hüpfet und spurtet, erheben sich die Toten aus ihren Gräbern und

greifen mit vermoderten Fingern nach Euch. Eine Berührung, und die Rüstung fliegt Euch vom Leib – Ihr türmt in Unterhosen! Noch eine Kollision mit fleischfressenden Pflanzen, Aasgeiern oder schädelwerfenden Dämonen, und Ihr zerfällt zu Knochen. Hilfreich sind nur die Schatztruhen, aus denen Ihr Extrawaffen bergt, doch selbst diesen Kisten könnt Ihr nicht trauen: Manchmal springt ein Hofnarr aus der Truhe und verhext Euch in Ente, Tattergreis oder hilflosen Säugling. Gegenüber dem ersten Teil besitzt "GnG" verbesserte



Da müßt Ihr durch: Vor jedem Level betrachtet Euer Ritter die Etappe. Ganz am Ende rechts wartet die geliebte Prinzessin.

Grafik und erweitertes Extrawaffensystem: Findet Ihr eine goldene Rüstung, könnt Ihr den Feuerknopf zum mächtigen Superschuss gedrückt halten. Noch besser kämpft und springt Ritter Arthur in der Super-NES-Fassung, die

Capcom auf dem Saturn jedoch in ungewohntem Hochkantformat darstellt. Auf beiden 32-Bitern klingt der Sound teils heißer, davon abgesehen ist die Compilation aber empfehlenswert. *wi*



Hochkant? Aufgrund der Auflösung des Super-NES-Originals spielt Ihr den jüngsten Teil der Serie in seltsamem Format (Saturn).



Gwynne ist keine ängstliche Hasenpfote: Das Bunny überholt auf dem Stadtkurs gleich den Militärgeißbock.

Running Wild

DS Bei "Running Wild" wird die Bezeichnung "Rennspiel" ernst genommen: Statt mit aufgebohrten Fahrzeugen über die Pisten zu rasen, sind die Teilnehmer tatsächlich zu Fuß unterwegs. Sechs sportliche Tiere, von der chinesischen Padfa-Schönheit Mei-Ling bis zum Stier-Torrero Coronado, duellieren sich mit heißen Sohlen auf sechs Rundkursen im Dschungel, der Arktis oder in einer Großstadt. Neben Übungs- und Zeitläufen nehmt Ihr an einer Meisterschaft teil oder versucht Euch an der "Challenge", bei der Ihr nur als Sieger weiterkommt. Im Splitscreen treten bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander an. "Running Wild" protzt mit flüssiger Grafik, dafür fallen die spärlichen sechs Kurse optisch langweilig und die Charaktere blockig aus. Die schwammige Steuerung nervt Euch besonders in den hohen Schwierigkeitsgraden, während die Gegner am Horizont verschwinden. Duelle gegen Freunde machen kurzfristig Spaß, Solospieler langweilen sich dagegen schnell. *us*



Zu viert rund um den Vulkan: Computergegner lassen sich in diesem Modus keine blicken.

989 Studios

Ist der neue Name der amerikanischen Programmierschmiede von Sony, die bisher vor allem für die Umsetzung von



US-Sportarten wie "NHL Face Off" und "NFL Game Day" zuständig war. Nach der Umbenennung wird das Sortiment um andere Bereiche erweitert, neben dem dritten Teil von "Cool Boarders" (siehe Test auf Seite 100) ist die nächste Episode der "Twisted Metal"-Saga in Arbeit.

SPIELSPASS 77%

大魔界村

HERSTELLER
CAPCOM

SYSTEM
PLAYSTATION, SATURN

BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Zwei klassische Automaten & ein gefeiertes Super-NES-Sequel auf CD: Grusel-Compilation mit Langzeit-Appeal.

AB 12

SPIELSPASS 46%

Running Wild

HERSTELLER
SONY

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Blockige Figuren wetzen durch flüssige Grafik: Skurriles Rennspiel mit schwammiger Steuerung und viel zu wenig Strecken.

AB 6



Hommage an das Super-NES-"Probotector": Sowohl der Start, als auch spätere Levels erinnern mehr an den 16-Bit-Klassiker als an das mittelmäßige 32-Bit-Debüt.

C: The Contra Adventure

PS Konamis "Contra"-Serie entstand zu einer Zeit, als das Jump'n'Shoot eines der beliebtesten Spielgenres war.

Während ältere Teile (für Game Boy, Super NES u.a.) in Deutschland als "Probotector" verkauft wurden, gab's die bislang einzige 32-Bit-Fassung auch hierzulande unter dem Originalnamen "Contra: Legacy of War" – der schwächste Teil der Serie erhielt in MANIAC 3/97 noch 68% Spielspaß.

Mit "The Contra Adventure" orientiert sich der ungarische Konami-Partner Appaloosa am legendären Super-NES-"Super Probotector": Der erste Level erinnert frappierend an den 16-Bit-Auftakt; von ballernen Robotern verfolgt, spurtet Ihr durch die horizontal scrollende Großstadtkulisse. Neu sind die Hintergrundschwenks, die dem Geschehen räumliche Tiefe geben, die Feinde und Gefahren kennt Ihr jedoch bereits vom Super NES. Bewährt auch das Extrawaffensystem: Aus herumfliegenden Kanistern schießt Ihr Laserkanone, Mehrfach-Schuß oder Fire & Forget-Raketen heraus. Von den insgesamt neun Extrawaffen dürft ihr maximal drei mit Euch herumschleppen



Die Extras der 3D-Levels lagern in Kisten, in den scrollenden Levels schweben sie als geflügelte Container an Euch vorbei.

und zwischen ihnen durchschalten. Auch Smart-Bomben, Extraleben und Medizin (für den mit jedem Treffer schrumpfenden Energiebalken) fliegen als Kanister an Euch vorbei.

Von der kruden Grafik sollten sich Baller-Fans nicht schrecken lassen, denn spielerisch ist "Contra Adventure" dem Playstation-Vorgänger überlegen. Der Mittel- und Endgegner-Marathon mit kniffligen Hüpfenlagen und 3D-Levels ä



Perspektiven-Wechsel: Einige Levels durchlauft Ihr aus der "Third-Person"-3D-Ansicht, andere scrollen klassisch.

la "Gryzor" ist höllisch schwer, vor allem das Fehlen von Rücksetzpunkten wirkt Spieler frustrierend. Ein etwas altmodischer Ballerspaß mit gutem Sound und überraschenden Höhepunkten. *wi*



Qualmende Reifen: Beim Ausprobieren der Modelle aus zehn Fahrzeug-Kategorien kommt Spaß auf.

Touge Max 2

PS Als ob's nicht genügend Playstation-Rennspiele gäbe, rollt Atlus eine generalüberholte Version des 08/15-

Flitzers "Max Power Drift" (bei uns "Peak Performance") aus der Garage.

Leider war man so mit dem Ertüfteln des neuen "Drift"-Features beschäftigt, daß man vergaß, die schon vor einem Jahr veraltete Grafik zu entrostern. So motiviert Euch das Fahren auf vier ploppenden Strecken lediglich durch das Aufstellen neuer Drift-Rekord: Je länger Ihr während der Fahrt die Bodenhaftung verliert, ohne anzuecken, desto höher steigt der Wert auf der Anzeige. Damit Ihr das verantwortungslose Gerase besser erlernt, kopierte man die Fahrschule aus "Gran Turismo" – bei Brems- und Beschleunigungsaufgaben quält Ihr das Getriebe. Je mehr Gegner Ihr im Zweikampf besiegt, desto bessere geheime Flitzer schaltet Ihr frei. Trotz Zweispieler-Modus und vielen Einstellmöglichkeiten unterhält das Spiel nur kurzzeitig: Die schmucklosen Atlus-Kutschen haben weder für "Ridge Racer"- noch für Simulations-Fans genügend Pfiff. *cb*



Driftspaß auf der Gebirgs-Serpentine: Leider trübt eine völlig veraltete Grafikkoutine die Jagd nach dem Schlitter-Rekord.

SPIELSPAß 72%

HERSTELLER
KONAMI

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Schwer, aber gut: Grafisch schlampiges, spielerisch aber ergiebiges Baller-Jump'n-Run mit massig Mittelgegnern.

AB 12

SPIELSPAß 51%

HERSTELLER
ATLUS

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

PS-Alltags-Mief: Trotz (geklauter) Fahrschule und Drift-Meter ähnlich packend wie ein Autobahn-Stau.

AB 6

CHEAT- & LÖSUNGSHEFTE ZUBEHÖR

Je Heft 14,80 DM:
PSX JUMP N RUN POWER
 Cheats, Codes, Lösungen & Tips zu über 30 Jump n Run Spielen!

Je Heft 14,80 DM:
PSX CHEATPOWER 1
 Über Tausend Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation Spielen!

PSX CODEPOWER 1
 Über Tausend Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 170 PSX Spielen!

PLAYSTATION CODEPOWER 5
 für X-Ploder & Game Buster Die aktuellste Ausgabe mit den besten & aktuellsten Game Buster & X-Ploder Codes zu allen aktuellen Spielen. Erhältlich ab November!

LÖSUNGSHEFTE IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:
 Abe's Oddysee MDK
 Alien Trilogy Men in Black
 Alundra Noch erhältlich
 Alone in the Dark 1-3 Nightmare Creat.
 Ark of Time One
 Baphomets Fluch 1 Pax Corpus
 Baphomets Fluch 2 Rayman&Gex3D
 Batman & Robin Resident Evil 1
 Battle Ar. Tosh. 1&3
 Blazing Dragons
 Breath of Fire 3* Noch erhältlich
 Casper Riven
 Chron. o.t. Sword Spawn
 Clock Tower Suikoden
 Command & Conq. 1 Syndicate Wars
 Command & Conq. 2 Tekken 1 & 2
 C & C: Gegenschlag* The Note
 Cyberia Tomb Raider 1
 D Tomb Raider 2
 Deathrap Dungeon Tombi*
 Diablo Turok
 Discworld 1 Vandal Hearts
 Discworld 2 Wild Arms
 Excalibur Warhammer:
 Final Fantasy 7 Dark Omen
 G-Police Wing
 Gex 3D & Rayman Commander 3&4
 Heart of Darkness WWF: Warzone
 Herc's Adventure X-Com: Terror
 Kings Field Z
 Legacy of Kain **STÄNDIG NEUHEITEN!**

1MB MEMORY 25 DM
 (15 Block - verschiedene Farben)
8MB MEMORY 35 DM
 (120 Block - verschiedene Farben)
24MB MEMORY 55 DM
 (360 Block - verschiedene Farben)
72 MB MEMORY 85,- DM
 (1080 Blocks)

SONY DUAL SHOCK 59,- DM
 (Original Sony Dual-Shock Pad)
RGB KABEL 19,- DM
 (Importe laufen in Farbe)
4 Spieler Adapter 59,- DM
 (4 Pads an einer PSX)
Scorpion LightGun 89,- DM
 (Walter PPK Design)

PSX RACE POWER
 Cheats, Codes, Lösungen & Tips zu über 30 Autorennspielen!

PLAYSTATION CHEATPOWER
 Mit den aktuellsten Cheats und Tips für Deine PlayStation!

Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 Pal-PSX Spielen!
CODEPOWER

PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL
 Hunderte Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 150 PlayStation Import Spielen (US- & Jap. Versionen)

PSX Lösungsheft 1
 Lösungen für: Baphomets Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

2 MB MEMORY 30,- DM
 (30 Blocks - ohne Komprimierung)
4 MB MEMORY 38,- DM
 (60 Blocks - ohne Komprimierung)
12 MB MEMORY 55,- DM
 (180 Blocks - ohne Komprimierung)

PSX Leerhülle 2,50 DM
 5 in 1 PlayStick 14,50 DM
 CD-Laufwerk 72,00 DM
 Schlüsselanhänger 5,00 DM
 Lightgun+Pointer 79,00 DM
NINTENDO 64 ZUBEHÖR:
 Game Buster 99,00 DM
 Passport Adapter 99,00 DM
 Joypad 41,00 DM
 Padverlängerung 19,00 DM
 1 Meg. Memory 29,00 DM
 RGB Kabel 25,00 DM
 Rumble Pak 25,00 DM
 Rumble Pak+1Meg Mem. 39,00 DM

PSX WRESTLING POWER
 Moves, Cheats & Tips zu 10 Wrestling Spielen!

PSX CHEATPOWER 3
 Top Aktuell - Die besten und aktuellsten Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!

Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu über 320 PSX Spielen!
CODEPOWER

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER
 JE 35,00 DM
 Breath of Fire 3
 Crash Bandicoot 2
 Gex 3D
 Gran Turismo
 Metal Gear
 Solid (Vorbestellen)
 Mission Impossible
 Parasite Eve
 Saga Frontier
 Tekken 3
 WWF Warzone

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER
KOMPLETT IN FARBE:
 Banjoo & Kazoie (24,80 DM)
 Deathrap Dungeon (19,95 DM)
 Final Fantasy 7 (29,80 DM)
 Mission Impossible (24,80 DM)
 TEKKEN 3 (24,95 DM)
 Tomb Raider 1 (19,95 DM)
 Tomb Raider 2 (19,95 DM)
 Tomb Raider 3 (19,95-ab Nov.)
 Yoshi's Story (29,80 DM)

PADVERLÄNG. 19 DM
 (2 Meter)
JOYPAD 23,- DM
 (Viele verschiedene Farben)
RGB + AUDIO 25 DM
 (Sound Sound Sound)
LINKKABEL 19,- DM
 (Mehr Spaß beim Spielen)
PAL-BOOSTER 45 DM
 (NTSC -> PAL)

UMBAU CHIP 19,- DM
 (inkl. Dt. Anleitung! f. US- & Jap Spiele)
INFRAROT PAD 59,- DM
 (2 Pads - 1 Station)
RF - UNIT 29,- DM
 (für Fernseher ohne Scart)

PSX BEAT EM UP POWER
 Moves, Cheats & Tips zu Soul Edge, Iron & Blood, Tekken 1&2, Tobal No1, Star Gladiator
 PSX=PlayStation

NINTENDO 64 CHEATPOWER 2
 Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 50 N64 Spielen!

Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu über 320 PSX Spielen!
CODEPOWER

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER
 JE 35,00 DM
 Breath of Fire 3
 Crash Bandicoot 2
 Gex 3D
 Gran Turismo
 Metal Gear
 Solid (Vorbestellen)
 Mission Impossible
 Parasite Eve
 Saga Frontier
 Tekken 3
 WWF Warzone

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER
KOMPLETT IN FARBE:
 Banjoo & Kazoie (24,80 DM)
 Deathrap Dungeon (19,95 DM)
 Final Fantasy 7 (29,80 DM)
 Mission Impossible (24,80 DM)
 TEKKEN 3 (24,95 DM)
 Tomb Raider 1 (19,95 DM)
 Tomb Raider 2 (19,95 DM)
 Tomb Raider 3 (19,95-ab Nov.)
 Yoshi's Story (29,80 DM)

UMBAU CHIP 19,- DM
 (inkl. Dt. Anleitung! f. US- & Jap Spiele)
INFRAROT PAD 59,- DM
 (2 Pads - 1 Station)
RF - UNIT 29,- DM
 (für Fernseher ohne Scart)

GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM
 (Codeheft nach Wahl) (ohne Codeheft 89 DM)
 (oder X-Ploder)

Schriftliche Bestellungen oder Anfragen richten Sie an:
CDG MEDIA
AUF DEN SANDBERGEN 5
21337 LÜNEBURG
 Online-Shop:
www.spieleloesungen.de
PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

BESTELLHOTLINE:
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

FAX:
04131 / 850620
HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

04131 / 850610

Test 'N Take wünscht SEGA viel Erfolg beim Start des DreamCast in Japan, und 1999 einen noch größeren bei uns in Deutschland!

- Nintendo 64+Mario 249,-**
- 1080 SnowBoarding 89,95
 - Air Boarders 129,95
 - Banjo Kazooie 89,95
 - Biofreaks 129,95
 - Blast Corps 94,95
 - Buck Bumble* 109,95
 - F-Zero X*(Nov) 89,95
 - F1 World Grand Prix 89,95
 - Forsaken 109,95
 - GASP 129,95
 - Glover*(Nov) 89,95
 - Gex 64* 129,95
 - Holy Magic Century(Nov) 149,95
 - Intern Sup.Soccer '97 59,95
 - Intern. Sup. Soccer '98 94,95
 - Mission Impossible 99,95
 - Nascar '99* 119,95
 - NBA Courtside 89,95
 - NBA Pro 119,95
 - NHL '99* und NBA '99* je 119,95
 - StarFox/LylatWars 89,95
 - StarWars-RogeSquad.* 119,95
 - Tonic Trouble* 119,95
 - Turok 1 e uncut 89,95 / dt 69,95
 - Turok 2 uncut (anf Dez) 109,95
 - Waialae Country Golf 119,95
 - Wetrix 119,95
 - WWF Warzone 109,95
 - Yoshis Story 89,95
 - Zelda*(anf Dez) 119,95
 - Ext.Pack/Speichererweit. 69,95
- PlayStation**
- Alien Trilogie - uncut, e 49,95
 - Alundra 89,95
 - Apocalypse* 89,95
 - Ark of Time 89,95
 - Asteroids 3D* 79,95
 - Azure Dreams 89,95
 - Baphomets Fluch 2 89,95
 - Biofreaks 89,95
 - Blast Radius 89,95
 - Blaze&Blade-Etern.Qu.* 99,95
 - Bomberman World 89,95
 - B-Movie* 89,95
 - Breath of Fire 3* 99,95/SE 119,95

- Buggy 89,95
- Bushido Blade 89,95
- Bust a Move2 49,95 / Teil3 69,95
- CART WorldSeries* 89,95
- Colony Wars 2* 89,95
- Colin McRae Rally 89,95
- Cool Boarders 3* 89,95
- Comm&Conquer 1 49,95
- C&C 2: Gegenschlag 89,95
- Constructor* 89,95
- Courier Crises 69,95
- Croc 49,95
- Dark Omen-Warhammer2 89,95
- Deathtrap Dungeon 89,95
- Dead or Alive 89,95
- Dreams* 89,95
- Everybody Golf 79,95
- Extreme Snowbreak 89,95
- F1 Racing Simulation2* 89,95
- FIFA '99* 89,95
- Final Fantasy 7 99,95
- Formel 1 '98* 109,95
- Forsaken 89,95
- Future Cop-LAPD 2100 89,95
- 5th Element 89,95
- Gex 3D 69,95
- Global Dominantion* 89,95
- Gran Turismo 99,95
- Herc's Adventure 89,95
- Hugo* 89,95
- Int.Sup.Soc. del oder Pro je 49,95
- Int.Sup.Soccer Pro '98 89,95
- J. McGrath SupCross 84,95
- Judge Dredd (für Gcon!) 89,95
- Klonoa 89,95
- Lucky Luke 99,95
- Masters of Monsters* 99,95
- Mass Destruction 49,95
- Medieval 89,95
- Megaman 8 89,95
- Motoracer 2 89,95
- Motorhead 89,95
- WCW vs The World 99,95
- Monopoly 89,95
- N2O 89,95
- NASCAR '99* 89,95
- NBA Live '99* 89,95

- Need for Speed 3 89,95
- NHL '99 (EA)* 89,95
- Ninja* 99,95
- O.D.T.* 89,95
- Oddworld-Abe's Oddy. 44,95
- Oddworld-Abe's Exud.* 89,95
- Overblood 89,95
- One 69,95
- Parasite Eve, US 129,95
- Pandemonium 2 89,95
- Pang Collection 89,95
- Point Blank 89,95/ +Gun 149,95
- R-Type 89,95
- Rayman 49,95
- Rascal 89,95
- Raystorm 79,95
- Residet Evil Platinum 49,95
- Road Rash 3D 89,95
- Rushdown* 89,95
- Sentinel Returns 89,95
- Skull Monkeys 89,95
- Small Soldiers* 89,95
- Spyro the Dragon 89,95
- Starfighter 3000 39,95
- Streetfighter EX Plus 89,95
- Streetfighter Collection 89,95
- Tekken 3 99,95
- Tenchu* 89,95
- Test Drive 5* 89,95
- Tombi 89,95
- Tomb Raider 1 49,95
- Tomb Raider 2 89,95
- Tomb Raider 3 99,95
- Touring Car Champ 2* 99,95
- Theme Hospital 89,95
- V Rally(1 neuesAuto+DualSh.) 44,95
- Vigilante V8 89,95
- Wargames 89,95
- WCW Nitro 99,95
- Wild 9's 89,95
- Wild Arms* 89,95
- WWF Warzone 89,95
- Umbau dt/us/jp in 48h 39,95
- Chip für Selbsteinbau 9,95
- Scorpiongun 79,95
- Lenkraad, Gamester 129,95
- MemoCard 24M/360Blok. 69,95

TUROK SEEDS OF EVIL
 uncut! 109,95*

Tomb Raider 3 99,95*

Nintendo Mini Classics 19,95
 Color GameBoy* 149,95

TENCHU 天誅 STEALTH ASSASSIN 89,95*

NINTENDO 64 F-ZERO 89,95*

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030-627 09 154

Test 'N Take Computer- & Videospiele
 Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin
 Im Kindl-Boulevard, U-Bhf Boddinstr.
 Parkplätze 1h kostenlos!!!
 FON: 030-627 09 154 FAX: 030-627 09 156
 Mo-Fr 9.30 - 20.00, Sa bis 16.00

Test 'N Take Computer- & Videospiele
 Brunnenstr. 54
 13355 Berlin
 U-Bhf Bernauer Straße
 FON: 030-46 40 44 11
 Mo-Fr 10.00 - 18.00, Sa bis 13.30

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wenn nicht anders angegeben handelt es sich stets um die deutsche Version. **Versand:** Vorkasse 7,- DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN, Kreditkarte 9,90 DM Porto; **ab 3 Artikeln versandfrei** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit 20,- DM. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!
Ab 400 DM Rufenkauf möglich.

INFORMATION



Mit dem "Z-Trigger" blendet Ihr das Pitcher-Menü ein. Der Werfer beherrscht nur die farbig markierten Würfe.

Mike Piazza's Strike Zone

N64 Seit Saisonbeginn spielt Mike Piazza bei den New York Mets, auf dem N64-Titelbild strahlt der Namensgeber noch in seinem alten LA-Dodgers-Outfit. Auch Grafik und Animation der Baseball-Simulation wirken im Vergleich zu Acclams "Allstars" veraltet, teils stümperhaft. So lässt sich auf den Textur-T-Shirts kein MLB-Logo erkennen. Besser ist der Spielverlauf: Piazza ködert Baseballfans mit unkomplizierter, rasanter Action. Es fällt Euch leicht, den Ball zu treffen – nicht realistisch, bringt aber Bewegung ins Spiel. Die Steuerung der Baserunner und Fielder ist einfach, etwas mehr Eigeninitiative der CPU-Spieler wäre jedoch wünschenswert. Wenig Engagement zeigt auch der Kommentator: Er informiert Euch lediglich über den aktuellen Count und spottet bei einem Strike-Out mit spitzer Bemerkung. *au*



Erleichterung: Dank der Markierung fällt es dem Outfielder leicht, hohe Bälle sicher zu fangen.



Je nach Abschnitt ist ein anderer Jäger optimal: Streuschuß, Halbkreisform oder Frontlaser sind fest bestückt.

Super Star Soldier

N64 Wer in den "guten alten Tagen" des 2D-Ballerspiels mitreden wollte, mußte sich eine PC-Engine besorgen: Dieser kleine, japanische Kraftprotz inspirierte unzählige Entwickler zu brillanten Shoot'em-Ups – in horizontaler und vertikaler Ausführung. Auch Hudson beteiligte sich mit dem exzellenten "Gunhed" und der "Star Soldier"-Reihe an dem Action-Boom. Dementsprechend hoch waren unsere Erwartungen an die 64-Bit-Premiere der legendären Ballerspiel-Serie – diese sollten jedoch schon bald enttäuscht werden.

Mit einem von drei Raubern schießt Ihr Euch den Weg durch ein halbes Dutzend neonfarbiger Welten und Feind-überfüllter Galaxien. Dank je zwei verschiedener Extrawaffen und aufrüstbarer Standard-Blaster zerhackt Ihr die aufkreuzenden Formationen problemlos, lediglich die dicken Endgegner-Mechs sorgen für größere Probleme. In solchen Fällen nutzt Ihr das innovative Schild-Feature, um die Schüsse des Gegners abprallen zu lassen: Die transparente Hülle Eures Abfangjägers schickt die Salven im Aufprallwinkel zurück, doch ist dieses Feature nur begrenzt verfügbar.



Roboter-Dronen verteidigen die Festung: Meist knallt Ihr die zahllosen Verbände in Windeseile ab.

Ganz in der Tradition der "Soldier"-Reihe dürft Ihr in Zwei- und Fünf-Minuten-Bonusspielchen den Highscore knacken. Vor allem dieser Modus wird durch das Combo-Punktesystem reizvoller: Gelingen Euch in schneller Folge Treffer, steigt die Punktzahl dank eines Multiplikators immer stärker an. Leider frustriert "Super Star Soldier" alte Fans mit hausbackener Dauerballerei ohne Überraschungen. Auch technisch präsentiert sich der Vertikalscroller mit 3D-Touch nicht in Bestform. Alles in allem eine mächtige Enttäuschung. *cb*

Muster von Game Planet, Tel.: 0271/8909880

64 BIT SPIELSPAS **62%**

HERSTELLER
GT INTERACTIVE SYSTEM

SYSTEM
NINTENDO 64

BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Actionlastiges Baseball mit flotten Kameraschwenks und geheimen Special-Moves. Grafisch unterdurchschnittlich.

12 AB



Rambazamba im Weltraum – leider ohne spielerische Klasse: Trotz 64 Bit ein 08/15-Geballer.

64 BIT SPIELSPAS **56%**

HERSTELLER
HUDSON SYSTEM

SYSTEM
NINTENDO 64

BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Enttäuschende 64-Bit-Premiere einer Shoot'em-Up-Legende: Spielerisch flauer Flug über abstruse Neon-Welten.

12 AB

VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



MARTIN SPIELT:

1. Mr. Heli
PC-EMULATION
2. F-Zero X
NINTENDO 64
3. Apocalypse
PLAYSTATION



ANDREAS SPIELT:

1. NFL Blitz
NINTENDO 64
2. NHL 99
NINTENDO 64
3. League Bowling
NEO-GEO



WINNIE SPIELT:

1. Ridge Racer 3
PLAYSTATION
2. Metal Gear Solid
PLAYSTATION
3. Time Crisis 2 AUTOMAT

CHRISTIAN SPIELT:

1. TOCA 2
PLAYSTATION
2. Apocalypse
PLAYSTATION
3. Abe's Exodds
PLAYSTATION



OLLI SPIELT:

1. Virtual Pro Wrestling
NINTENDO 64
2. Virtual Fishing
VIRTUAL BOY
3. Game Boy Wars
GAME BOY POCKET



ULRICH SPIELT:

1. Donkey Kong
GAME BOY
2. Tomb Raider
PLAYSTATION
3. Spyro the Dragon
PLAYSTATION



THOMAS SPIELT:

1. Gran Turismo
PLAYSTATION
2. Indiziert
PLAYSTATION
3. ISS 98
NINTENDO 64



Test & Kritik

MANIACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur CDs und Module, die uns in einer „finalen“ Fassung vorliegen, alle Spielelemente sowie Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Versionen 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-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum im Import-Teil besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.

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

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



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.

SPIELSPASS 88%

MANIAC

HERSTELLER
CYBERMEDIA

SYSTEM
XK MAGA

ZIRKA - PREIS
5,90 MARK

GRAFIK	SOUND
91%	58%

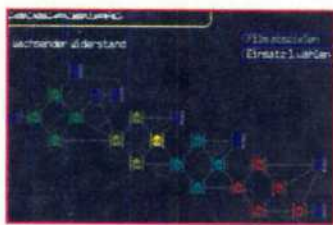
Nervenzereetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



Colony Wars 2: Vengeance

"Zu schwer!" klagten viele "Colony Wars"-Fans, da ein Speichern nur am Ende eines Aktes möglich war. Die Folge: Kaum ein Spieler hielt sich auf der "Gewinnerstraße", die meisten mußten sich in Rückzugsgefechten herum-schlagen. Im Nachfolger



Schlauch statt Baum: Die Missions-Struktur von "Vengeance".

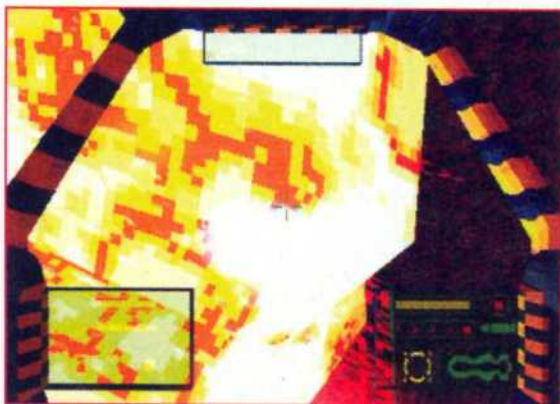
verästeln sich die Kapitel nicht mehr baumförmig, sondern wie ein Schlauch – in jeder Situation gibt es nur noch ein "gutes" und ein "schlechtes" Kapitel. Wenn Ihr letzteres versiebt, ist das Spiel sofort beendet.



Spannende Verfolgungsjagden, famose Licht- und Explosionseffekte: Bei "Vengeance" fühlt Ihr Euch wie in einer "Galactica"-Episode.

DS Ein Konflikt mit schwerwiegenden Folgen: Nach dem interstellaren Bürgerkrieg liegt die einstmals diktatorisch geführte Navy in Trümmern. Armut, Hunger und Seuchen führen zu einer Widerstandsbewegung, die der "Liga der freien Welten", dem verhassten Feind von einst, Rache schwört. Als Kampfpilot Mertens düst Ihr in 41 Missionen durch das All, um unter Eurem Führer Kron für bessere Lebensbedingungen zu kämpfen. Noch wißt Ihr nicht, welche Ereignisse Eure Fliegerkarriere prägen werden...

Sowohl die Story als auch das Spieldesign von "Colony Wars: Vengeance" knüpfen nahtlos beim Vorgänger an. Die

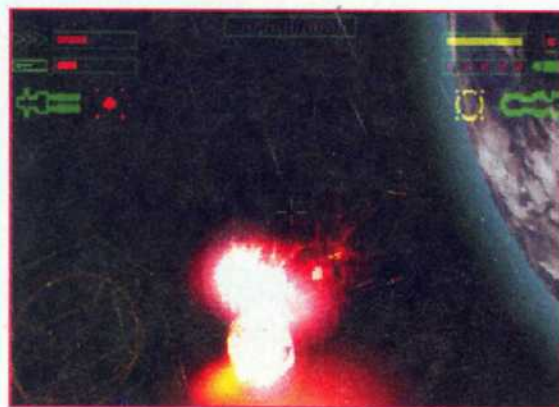


Das war knapp: Mit Dauerfeuer rast Ihr in den Gegner, gerade noch rechtzeitig verwandelt der sich in einen Feuerball.

Handlung entwickelt sich mit FMV-Sequenzen atmosphärisch weiter, spielerisch seid Ihr Hauptdarsteller inmitten eines "Star Wars"-trächtigen Kampfes. Doch wer bei dem Stichwort "Kampf" an stupides Ballern denkt, liegt beim Psynosis-Weltraumkrieg falsch. Jedem Einsatz geht ein detailliertes, auf deutsch gesprochenes Briefing voran, in dem Eure Aufgaben klar vorgegeben werden. Ob beim Zusammenbau von Weltraumkanonen, dem Legen und Räumen von Minenfeldern oder der Erzgewinnung unter Zeitdruck: Ohne Strategie und den richtigen Waffeneinsatz habt Ihr keine Chance. Insgesamt gibt es 21 hypermoderne Anbauteile für die Jäger. Viele davon, wie Laser, Anti-Schild-Laser, Plasma und Greifhaken, kennen Veteranen schon vom Vorgänger, in dem Ihr noch auf Seiten der Liga geflogen seid. Pfiffige neue Waffen sind das Salz in der Weltraumsuppe: Semi-automatische Angriffs- und Verteidigungskapseln unterstützen Eure Operationen, die seismische Lanze durchbohrt Feind-



Hinter dem Mutterschiff wird eine Notruf-Kapsel angezeigt: Umfliegt das Hindernis und untersucht den Fall!



Der Fangschuß für einen flüchternden Jäger: In Sachen Effekte legt das Sternkrieg-Sequel ordentlich zu.

schiffe, und ein Vierfachlaser drückt den Liga-Piloten die Außenhaut ein. Sogar geheime Prototypen wie die Partikelkanone stellt man Euch zur Verfügung: Diesen blitzenden Energieball steuert Ihr nach dem Aufladen eigenhändig ins Ziel; damit ist er bei zu dichter Flugabwehr optimal als Langstreckenwaffe geeignet. Grundsätzlich lassen sich die Waffen in Primär- und Sekundärsysteme einordnen – per Knopfdruck aktiviert Ihr in beiden Waffenbänken die gerade benötigte Wumme, die dann als Symbol im Display erscheint. Raketen werden durch einen Knopfdruck erst auf ein Ziel ange-dockt, bevor ein weiterer Druck das



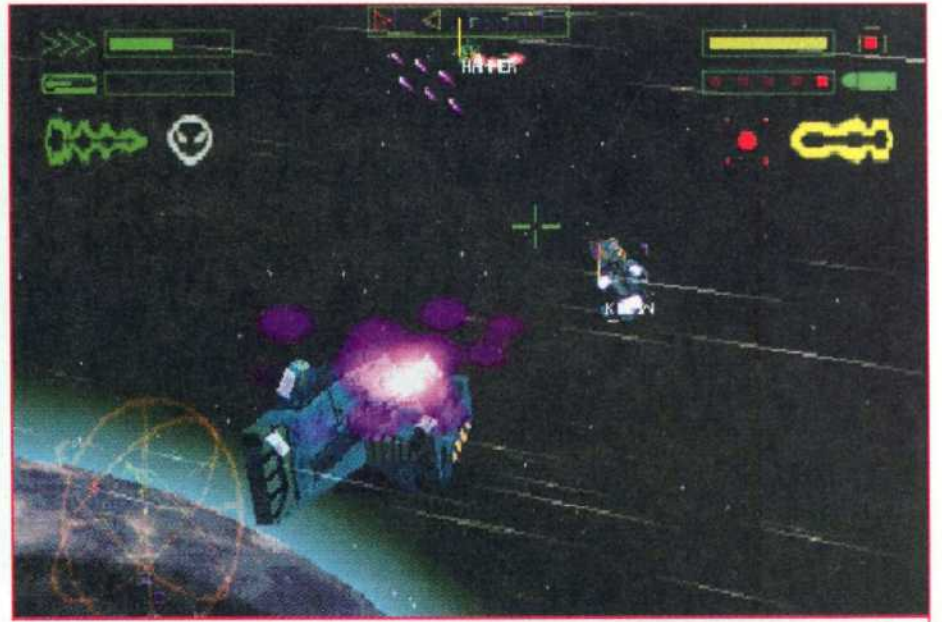
Jagd auf einen feindlichen Jäger: Dank der neuen Zielerfassung gelingen jetzt öfter Laser-Volltreffer.



Vier der fünf "Vengeance"-Raumer: Jedes Schiff wird mit erworbenen "Tokens" in den Kategorien Schild, Afterburner, Steuerräder und Triebwerk aufgerüstet. Ihr habt meist die freie Wahl, nur das Planetenkampfschiff "Spook" wird vorgegeben.



Pompöse Effekte krönen die Laser-Schlachten: Hier kreuzt eine gigantische Liga-Fregatte vor einem pulsierenden Wurmloch.



Während Ihr per Afterburner in eine günstige Schußposition rast, beobachtet Ihr hinter Euch den weiterlaufenden Kampf.

Projektile abfeuert. Laser dagegen schießt Ihr zur Not auch fächerförmig ab, dabei solltet Ihr aber aufgrund der drohenden Überhitzung Feuerpausen einlegen. Ohne Kenntnis von Funktion und Reichweite sind die Waffen allerdings nur die Hälfte wert: Der konventionelle Laser richtet gegen Schild-Kraftfelder nur wenig aus, während die trägen Ionen-Wellen meist Lichtjahre an schnellen Zielen vorbeischnellen. Nur wenn Ihr die Waffen je nach Anforderung wechselt, könnt Ihr den Transport-Auftrag erledigen und gleichzeitig attackierende Jägerstaffeln in Schach halten. Allerdings hat nicht jedes Navy-Schiffsmodell gleich viel Platz für Hightech-Krimskrams. Die vier Flieger Hex, Wraith, Diablo und Voodoo sind unterschiedlich schnell und werden von Euch persönlich vor jedem Einsatz ausgewählt – unter Berücksichtigung der jetzt folgenden Aufgaben. Durch Belohnungen für erfolgreich durchgeführte Missionen verdient Ihr Euch Tokens, mit denen Ihr die Leistungsfähigkeit der Jäger erhöht: Eine Extra-Zuteilung für Schilde ist bei mörderischen Angriffen gegen Großkampfschiffe ratsam, bei zeitkritischen Räumaktionen laßt Ihr Euch dagegen Afterburner und "Gyros"-Steuerdüsen aufrüsten. Schafft Ihr eine Mission nicht, ist der Krieg nicht gleich verloren: In jedem der 19 Akte sind ein bis drei Aufgaben zu erfüllen; nur wenn Ihr die Gesamtaufgabe zweimal in Folge verfehlt, werdet Ihr per FMV-Rendersequenz Zeuge, wie



Beim Angriff auf Kampfschiffe immer in Bewegung bleiben: Hier fräst ein Abwehr-Laser durch Eure Schilde!



Nett anzusehen, aber zu langsam: Die fünf Planetenmissionen sind nicht sehr dynamisch.

Eure Front zusammenbricht. Da Ihr nur am Ende eines Aktes speichern dürft, geratet Ihr häufig in Schwierigkeiten: Mißlingt es z.B., feindliche Spionagesatelliten zu deaktivieren, spucken die Wurmlöcher bei der Folgemission gleich doppelt so viele Abfangjäger aus. Das

erhöht allerdings die Langzeitmotivation, denn je nach Erfolg lernt Ihr unterschiedliche Wege zum Sieg kennen. Weiterhin für Abwechslung sorgen die Missionen auf unwirtlichen Planeten: Im Gegensatz zum Vorgänger unternimmt Ihr in fünf Bodenmissionen jetzt auch Spionage-Ausflüge. Ihr habt die Aufgabe, gigantische Mechs zu vernichten, Nachschubwege durch Fabrik-Bombardements zu kappen und dicht über der Oberfläche lauende Kampfschiffe zu sprengen, bevor sie im Orbit Eure

Verbände gefährden. Bei diesen Bodenmissionen dürft Ihr kein Schiff wählen, sondern nehmt zwangsläufig im "Spook" Platz: Nur dieses wendige Modell erlaubt das Manövrieren durch die Hügellandschaft. Dabei bröckelt allerdings etwas vom Technik-Glanz der Missionen im All ab: Der Planetenhorizont liegt in dichtem Nebel, und je höher Ihr über die schwerbewachten Gebirgsketten

jagt, desto weniger Details werden berechnet. Dröhnt ein Kampfschiff heran, wird das Geschehen zudem langsamer. Im All dagegen müßt Ihr keine Technik-Mankos zu befürchten. Hier regieren krachende Explosionen, leuchtende

Viel Arbeit
 machten sich die Psygnosis-Designer vor allem mit den mannigfaltigen Lichteffekten: Je nachdem, welche Waffe Ihr gerade abfeuert,



Realistische Lichteffekte im Cockpit: Sonnen und Laser beeinflussen die Sicht.

erleuchten die Salven unterschiedlich hell Euer Cockpit. Doch das ist nicht alles: Die Liebe zum Detail geht so weit, daß beim Anflug auf eine Sonne die Kanzelholme im physikalisch korrekten Winkel beleuchtet werden. Habt Ihr die Sonne dagegen im Rücken, deckt das Heck die Strahlung ab – es wird dunkel an Bord!



Alles klar? Beim Start der Mission werden Eure primären Aufgaben per Text und Funk wiederholt.

JOYPAD-BELEGUNG



Um auch Besitzern des Vorgängers genügend Augenschmaus zu bieten, wurde das Weltall mit über 70 neuen Planeten, Warplöchern und Dimensionstoren bunter als je zuvor gestaltet. Auch die Raumschiffe wurden für "Vengeance" komplett neu entworfen – schließlich spielt die Story jetzt ein halbes Jahrhundert später. Übrigens: Wer den Vorgänger kennt, wird gegen Ende des Spiels endlich über wichtige Details des ersten Kolonialkrieges informiert.



Im Vergleich zum Vorgänger halten sich Polygonverzerrungen und -ausblendungen bei größeren Schiffen in Grenzen.



Gegen Ende des Feldzugs tauchen Schiffe mit unbekannter Herkunft auf: Welches Geheimnis steckt hinter den mysteriösen Alien-Kämpfern?

Triebwerke und effektvolle Raketenschweife – ist gerade ein feindliches Modell hinter Euch her, schüttelt Ihr es mit Ausweichmanövern ab, bis die Raketenscheinwerfer verstummt. Zusätzlich halten Navy-Oberkommando und Eure Flügelmänner direkten Funkkontakt: Per klar verständlicher, deutscher Sprachausgabe werdet Ihr über neue Missionsziele oder plötzliche Gefahren informiert. Gehen Euch während der Schlacht die Raketen aus und Ihr müßt möglichst schnell viele Angreifer eliminieren, nutzt Ihr die neue Zielerfassung der Navy: Eine vor jedem Jäger eingeblendete Markierung zeigt Euch den optimalen Vorhaltepunkt, der zum Treffer führt – wenn Euer Feind nicht eines der gegnerischen Flieger-Asse ist und plötzlich Geschwindigkeit und Richtung ändert. Eine weitere Neuerung ist die Multifunktionsanzeige am oberen Bildrand: Je nach Einsatz informiert Euch diese Leiste über verbleibende Zeit für Reparaturen und Transporte, die Entfernung eines Kampfsterne und andere Parameter. Doch viel Zeit zum Anzeigen-



Langsam, aber wirkungsvoll: Der Vierfachlaser muß sich erst aufladen, hat aber ordentlich "Dampf".

studium habt Ihr nicht. Die Kampfzone wird teilweise dermaßen überfüllt, daß Ihr alle Hände voll zu tun habt und auf Unterstützung anderer Navy-Jäger angewiesen seid. Doch selbst im härtesten Schlagabtausch zwischen die Formationen rasant an den Aufbauten majestätischer Kampfschiffe vorbei: Profis ballern übrigens nicht (wie bisher) blind auf solche Goliaths, sondern konzentrieren das Raketenfeuer auf einzeln erfaßte Schildgeneratoren und Reaktoren – schon geht die Abwehr in die Knie, und der Träger verglüht in mehreren pompösen Explosionswellen. Habt Ihr einen Einsatz trotz aller Widrigkeiten überlebt, wird beim Debriefing im Detail auf (Miß-) Erfolge

hingewiesen: Oft genug lernt Ihr erst nach mehreren Versuchen, eine Mission optimal anzupacken und erspart Euch mit der korrekten Strategie den vorzeitigen Abzug aus dem umkämpften System. Bewahrt Ihr Eure Flotte vor schweren Verlusten, erobert Ihr nacheinander die Sternensysteme Sol, Gallonigher, Alpha-Centauri, Cronus und Boreas. Doch im Krieg können sich sowohl die Kräfteverhältnisse als auch die strategischen Allianzen schnell umkehren – seid auf überraschende Wendungen gefaßt! Trotz des mit dem Vorgänger vergleichbaren Umfangs wird "Colony Wars: Vengeance" auf einer CD ausgeliefert: Der Grund sind verbesserte Kompressions-Algorithmen und etwas kürzere FMV-Szenen. *cb*



Die Partikel-Kanone im Einsatz: Gleich übernehmt Ihr eigenhändig die Steuerung des Energieballs.

Schade, daß die Planetenmissionen nicht so recht zünden wollen – dann nämlich wäre "Vengeance" noch besser als sein Vorgänger. So bleibt ein Action-Meilenstein mit sorgfältig ausgetüftelten Einsätzen, viel Taktik, etwas Glück und minimalen Schönheitsfehlern. Im Inferno brutzelnder Mega-Laser und herumschwirrender Raketen die rettende Kanone zusammenzubauen, ist nicht nur unglaublich spannend, sondern auch akustisch und visuell ein Genuß – dank filmreifer Klassik-Melodien fühlt Ihr Euch wie bei den Wagner-Festspielen, dank hoher Bildauflösung und ruckfreier Massenangriffe vergeßt Ihr alle Playstation-Limits. Die Missionsstruktur ist fairer als beim Vorgänger, daß Ihr nicht immer speichern könnt, diesmal ein Vorteil: Erst in der drohenden Niederlage entfaltet das Epos seine ganze Hollywood-Dramatik.

CHRISTIAN BLENDL



STARTING
Ferngesteuerte Zielerfassung
ZIELE
- Halten Sie die feindlichen Jagdmaschinen fern.
- Untersuchen Sie die feindliche Flottenmaschine.
- Gehen Sie den Dimensionsraketen aus dem Weg und entkommen Sie.

STARTING
Überprüfung eines Notrufs
Übermittlung war so schwach, daß wir die die Navy Maschine nicht identifizieren konnten. Diese Region ist allerdings für vereinzelte Kleinere-Liga-Überfälle bekannt.
Sie müssen in das Gebiet eindringen und den Grund für den Notruf herausfinden.

STARTING
Bedrohung durch Dimensionsraketen
Spionage-Satelliten der Liga außer Kraft zu setzen führt zu schweren feindlichen Angriffen. Das Navy Kriegsschiff, das sich zur Zeit in Orbit befindet, wird von Liga Einheiten angegriffen. Nach Geheimdienstinformationen besteht die Möglichkeit, daß auch Dimen-

Verständliche, übersichtliche Missionsbeschreibungen erleichtern den Einstieg: Beim Vorgänger waren die primären Einsatzziele oft nicht auf Anhieb klar.

SPIELSPASS 88%

HERSTELLER
PSYGNOSIS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK **86%** SOUND **81%**

Bombastische Weltraum-Ballerei mit Tiefgang und packender Story: Nur die Planeten-Missionen sind technisch mäßig.

AB 12

Libero Grande



Spiel doch ab! Euer "Libero Grande" läuft in eine aussichtsreiche Schußposition.



Im Zwei-Spieler-Modus wird das Bild vertikal geteilt.

Liga, Arcade-Modus und "Player Challenge" (siehe Randspalte) zur Verfügung. Habt Ihr Euch durch

die Menüs geklickt, landet Ihr schließlich auf dem grünen Rasen, wo stets Euer Auswahlspieler im Bild ist. Wollt Ihr sehen, wo der Ball rollt, laßt Ihr das Steuerkreuz los und schon dreht sich der Sportler in dessen Richtung. Mit der X-Taste läuft Ihr dann automatisch dorthin. Die übrigen Buttons sind für Tacklings, Pässe oder Torschüsse reserviert. Eure Teammitglieder agieren selbständig, Ihr könnt deren Aktionen aber direkt beeinflussen. So weist Ihr sie an, abzuspitzen, auf's Tor zu schießen oder dem Gegner in die Beine zu grätschen. ts

PS "Libero Grande" gibt sich innovativ: In dieser Fußball-Simulation steuert Ihr grundsätzlich einen bestimmten Spieler Eures Teams und wechselt nicht auf Knopfdruck durch. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen 20 Charakteren, die echten Fußballstars wie Ronaldo oder Andreas "Aua" Möller nachempfunden sind. Diesen laßt Ihr dann in einem von 32 Nationalteams auflaufen. An Spielmodi stehen Freundschaftsmatch, WM,

Andere Versionen — Umsetzungen sind nicht geplant.

Inkonsequente **THOMAS SZEDLAK**
Umsetzung: Daß Ihr einen Spieler komplett und die anderen nur indirekt steuern könnt, geht weit am propagierten Realismus vorbei. Das Gefühl, selbst auf dem Platz zu stehen, kommt kaum rüber. Dazu sorgen eine verwirrende Kamera, doofe Mitspieler und fehlende Taktikwahl für Mißmut. Sehen die Sportler auf einem Standbild noch annehmbar aus, verderben einem die stelzigen Animationen den Spaß. Auf der anderen Seite freuen wir uns über reichlich Optionen, vor allem die "Player Challenge" läßt einen Hauch von Fußball-Schule aufkommen. Durch die finessenreiche, wenn auch etwas träge Steuerung kommt sogar kurzzeitig Spielspaß auf.



Das 1x1 des Fußballs könnt Ihr in der witzigen "Player Challenge" erlernen: In insgesamt neun Disziplinen müßt Ihr Eure Geschicklichkeit beweisen — u.a. Hütchen umdribbeln oder Freistöße in den Winkel zirkeln.

SPIELSPASS 53%

HERSTELLER	
NAMCO	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA-Preis	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
59%	44%

Halbwegs innovatives, aber auf Dauer langweiliges Fußball-Gebolze: Ihr steuert stets denselben Spieler — taktisch ohne Pep.



Das paßt: Euer Coach schaut beim Kurzpaßtraining zu.

BEAT 'EM UP

INTERACT

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

SV 1133 BARRACUDA 2

- Dual-Analog / Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen • 14 voll programmierbare Feuertasten • Autofeuer • Achsentausch-Schalter

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99



SV 1110 MEGA MEMORY CARD

- 4Mbit physikalischer Speicher
- Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der original Memory Card
- Bis zu 360 Speicherplätze
- Status-Informationen über LCD-Anzeige

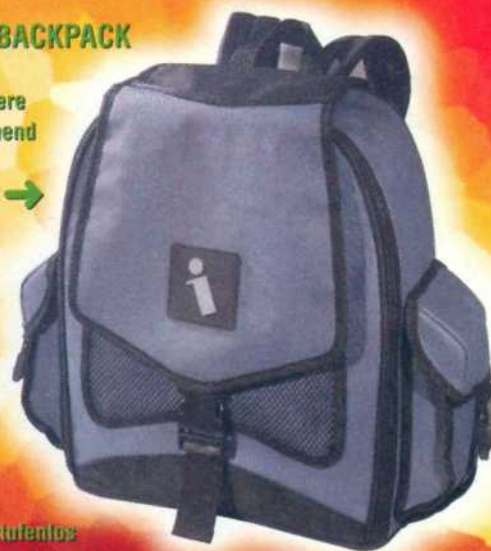
unverbindl. Preisempf.

DM 89,99

SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen • Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele, Controller und Software • Gepolsterte Rückenaufflage ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf. DM 69,99



SV 1118 V3 RACING WHEEL PSX

- Jedes Rennen ein Genuß
- Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar • Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Analoge Fußpedale für Gas und Bremse • Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer für jede Taste einzeln • Tasten-Umbelegungs-Funktion • Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf. DM 139,99

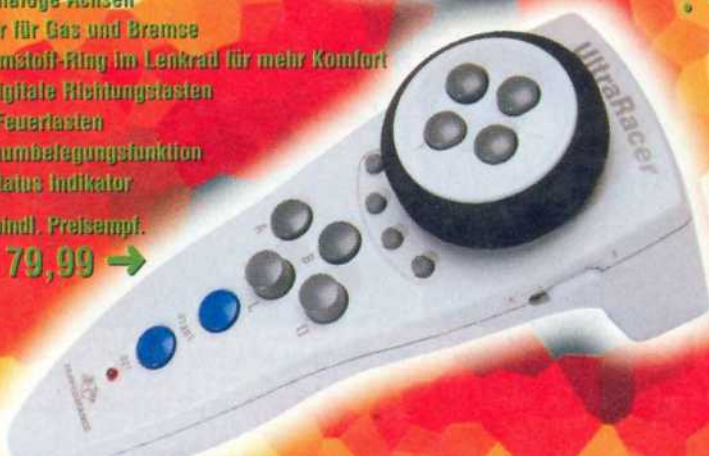


P 1124 ULTRA RACER PSX

- Analoges Mini-Lenkrad
- Vier analoge Achsen
- Trigger für Gas und Bremse
- Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungstasten
- Zehn Feuertasten
- Tastenumbefugungsfunktion
- LED Status Indikator

unverbindl. Preisempf.

DM 79,99



Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Sony PlayStation ist geschütztes Warenzeichen von Sony.

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weerzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de



NHL '99

Der Kommentar der deutschen Fassung läßt erneut zu wünschen übrig. Der Live-Reporter bemüht sich noch um eine halbwegs mitreißende Moderation, bei den Ansagen des Stadionsprechers besteht hingegen akute Einschlafgefahr. Dank der wohl langweiligsten Sprachausgabe der NHL-Geschichte verlieren selbst die witzigen Durchsagen in den Drittel-pausen ihren Reiz. Auch die säuselnde Ankündigung der kommenden Begegnung sorgt für Stirnrunzeln und läßt sich mit dem stimmungsgeladenen US-Original nicht vergleichen.



Freie Bahn: Die herausragenden Spieler der NHL feuern den Puck mit einer individuellen Spezialbewegung aufs Tor. (Playstation)



Wetzt die Kufen, schnürt die Schlittschuhe – "NHL '99" ist da und feiert diese Saison auf dem N64 eine fulminante Premiere. Neben den Haudegen der NHL stehen die Athleten von 18 Nationalteams zur Wahl.



Darunter auch das deutsche Team, das im Vergleich mit Gretzky & Co. allerdings ziemlich blaß aussieht. Die Kufencracks schlittern in fünf Spielmodi über das Eis: Im Freundschafts-Match treten zwei Teams Eurer Wahl an, das Highlight dabei ist natürlich eine Partie zwischen den All-Stars der Western- und Eastern-Conference. Entscheidet Ihr Euch für den Saison-Modus, erwartet Euch ein kräfteaubender Hockey-Marathon über die gesamten 82 Spieltage und die anschließende Playoff-

Serie. Dauert Euch das zu lange, halbiert Ihr die Anzahl der Begegnungen oder springt mit Euren Favoriten sofort in die Stanley-Cup-Finals. Für den Turnier-Modus bestimmt Ihr bis zu 16 Teams, die in einem "Jeder gegen jeden"-Turnier dem Puck nachjagen. Im Penalty-Schießen testet Ihr schließlich Euer Geschick als Stürmer und Torhüter – dabei ist es eine wesentlich größere Herausforderung, den NHL-Puck in das Netz zu schlenzen, als einen FIFA-Strafstoß zu verwandeln. Playstation-Spieler bekommen übrigens einen Trainings-Bonus: Im menschenleeren Stadion übt Ihr Spielsituationen wie Powerplay, Alleingang oder schlittert einfach nur zum Spaß über die frisch polierte Eisfläche, um Euer Laufgeschick zu verbessern.



In der Wiederholung dürft Ihr die Kamera frei auf dem Spielfeld positionieren. (Nintendo 64)

EA-typisch kommen sowohl Action- als auch Simulationsfreunde auf Ihre Kosten. Die Designer überlassen es Euch, ob der Schiri penibel Abseits pfeift, einen Zwei-Linien-Pass moniert oder nach einem groben Stockschlag eine Zwei-Minuten-Strafe verhängt. Manager-Naturen schachern mit den NHL-Profis, basteln sich neue Stars und versuchen mit der richtigen Taktik den Gegner zu überlisten. Sony-Coaches



Drückt Ihr nur kurz auf den Schußknopf, schlenzt der Stürmer gezielt am Goalie vorbei. (Playstation)

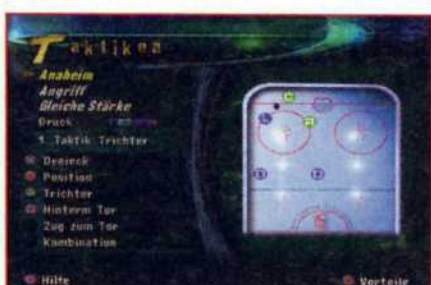


Die Kameras zeigen die Begegnungen aus Hintertor-, Seiten- und Vogelperspektive. (Nintendo 64)

wählen vor dem Match aus sechs angebotenen Strategien vier aus, die in einer kleinen Animation erklärt werden. N64-Trainer müssen sich mit den vier voreingestellten Taktiken zufriedengeben, die auch nur mit einem Standbild erläutert werden. Während der laufenden Begegnung entscheidet Ihr, welche Strategie gerade angebracht ist: Auf Knopfdruck erscheint ein Menü mit den festgelegten Spielzügen für Angriff und Verteidigung. Sitzt gerade ein übler Raufbold auf der Strafbank, wechseln auch die verfügbaren Taktiken. Auf dem Eis teilt sich die Steuerung in drei Bereiche: Seid Ihr in Puckbesitz, paßt Ihr die Scheibe weiter zu einem Mitspieler oder holt zu einem donnernenden Schlagschuß aus. Während Ihr auf den Schußknopf drückt, baut sich eine Power-Leiste auf – je länger Ihr wartet, desto schneller fliegt die Scheibe. Tippt Ihr den Button nur an, versucht der



Während des Ladevorgangs studiert Ihr die Leistungen der Teams im Direktvergleich. (Playstation)



Durch die optisch opulenten Menüs kämpft Ihr Euch vor jedem Match. Playstation-Besitzer büßen die Grafikpracht mit nervenden Ladezeiten. Alle Bilder stammen von der Playstation-Version.



Harte NHL-Cracks klären die Angelegenheit wie Männer: Danach geht's für fünf Minuten auf die Strafbank. (PS)



Um das Bully zu gewinnen, drückt Ihr den Pass-Knopf, sobald die Scheibe auf dem Eis ist. (Nintendo 64)

Stürmer, den Puck mit einem Schlenzer ins Netz zu befördern. NHL-Profis können natürlich mehr: Hinterlistig täuscht Ihr einen Schuß nur an, schickt den Goalie in die falsche Ecke und schiebt die Scheibe in das freie Eck. Steht einer der NHL-"Superstars" frei zum Schuß, feuert er den Puck mit einer Spezialbewegung aufs Tor, "normale" Spieler lassen bei diesem Manöver einen überraschenden Schuß aus der Drehung los. Auf der anderen Seite suchen die Verteidiger den Körperkontakt: Mit ausreichend Schwung holt Ihr gegnerische Stürmer durch einen krachenden Bodycheck von den Kufen oder hakt und haltet den Angreifer, bis er die Scheibe verliert. Setzt der Gegner bereits zu einem Slap-Shot an, bleibt dem Verteidiger nur die Möglichkeit, sich mutig in die Schußbahn zu werfen. Geübte Spieler übernehmen schließlich auch die Kontrolle über den Torhüter: Auf Kommando fischt Ihr den Puck aus der Luft und spielt ihn schnell weiter, um ein

Bully vor dem eigenen Tor zu vermeiden. Im Überzahlspiel kurvt Ihr flink hinter das Tor, um die Scheibe möglichst schnell wieder in die Sturmreihen zu bringen. Die Athleten verausgaben sich im Kampf um die Hartgummischeibe vollständig. Nach jeder Drittelpause kommen sie zwar erfrischt aus der Kabine, aber schon nach wenigen Spurts keuchen sie erschöpft hinter dem Puck her. Behaltet die Konditionsleiste der Reihen immer im Auge und wechselt bei jedem Bully durch, notfalls verzichtet Ihr auf einen Angriff und tauscht die Reihen fliegend. Wie im echten Leben durchleben die Stars ihre guten und schlechten Tage: Stürmer, die gerade einen „Lauf“ haben werden beim Wechsel farblich gekennzeichnet. *au*



Torjubel: Nachdem sich die Freude gelegt hat, bewundert Ihr den Spielzug in der Wiederholung. (Playstation)

Die Playstation-Version überzeugt ebenso wie der Vorgänger: Ausgezeichnete Grafik, durchdachte Steuerung und mitreißendes Stadion-Feeling bannen vor den Bildschirm. Würde EA Sports das ruckelnde Scrolling noch glätten, wäre "NHL '99" das perfekte Playstation-Hockey. Die N64-Version begeistert auf ganzer Linie: Hochauflösende Grafik, flüssiges Scrolling, gelungene Sprachausgabe trotz Modultechnik und die perfekte Steuerung faszinieren vom ersten Bully an. Die Mitspieler verhalten sich intelligent und versuchen stets, Abseitspositionen und Zwei-Linien-Pässe zu vermeiden. Der Nintendo-Torhüter gibt sich etwas sicherer als sein Playstation-Pendant, der oft mit einem „One-Timer“ zu überlisten ist. Schade, daß EA wieder keine deutschen Sprecher gefunden hat, die ähnlich dynamisch kommentieren wie die US-Vorbilder.



ANDREAS ULRICH

PUCK-VERGLEICH

	NHL '99 (N64)	NHL '99 (PS)	Breakaway (PS)
Titel	NHL '99 (N64)	NHL '99 (PS)	Breakaway (PS)
Hersteller	EA-Sports	EA-Sports	Acclaim
Veröffentlichung	1998	1998	1997
Spielmodi			
Trainingsmodus	Nein	Ja	Ja
Freundschaftsspiel	Ja	Ja	Ja
Saison	Ja	Ja	Ja
Play-Off	Ja	Ja	Ja
Turnier	Ja	Ja	Nein
Penalty-Shootout	Ja	Ja	Ja
Features			
In-Game-Strategien	Ja / 4	Ja / 6	Nein
NHL- / National-Teams	27 / 18	27 / 18	26 / 8
Kameraperspektiven	8	8	6
Manager-Funktion	Nein	Nein	Ja
Sound			
Kulisse	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Kommentar	deutsch/mäßig	deutsch/mäßig	englisch/gut
Grafik			
Animation	sehr gut	sehr gut	gut
Scrolling	flüssig	dezent rucklig	flüssig



Der Detailgrad der N64-Spieler übertrumpft alle anderen Nintendo-Eishockey-Simulationen (Nintendo 64).

Wenn die Nerven mit den Spielern durchgehen, geht's zur Sache: Vor einer Prügelei wird der Gegenspieler kräftig verspottet und geschubst, dann fliegen die Handschuhe auf den Boden. Aus der Distanz setzt Ihr den Gegner mit einem saftigen Schwinger zu oder stoßt ihn über das Eis. Packt kräftig zu, um den Kontrahenten im Infight einen kräftigen Haken zu verpassen oder ihn am Trikot zu zerran. Am Ende hat jedoch keiner der beiden Rowdies einen Vorteil: Beide Spieler gehen für fünf Minuten auf die Strafbank.

SPIELSPASS 90%

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA - PREIS: 140 MARK
GRAFIK: 85% | SOUND: 66%

Die neue Eishockeyreferenz begeistert durch ausgezeichnete Grafik, stimmungsvollen Sound und clevere Steuerung.

SPIELSPASS 87%

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA - PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 78% | SOUND: 69%

Auch die neueste NHL-Auflage erfreut Hockey-Fans dank bewährtem Detailgrad. Lediglich das Scrolling läßt zu wünschen übrig.

Andere Versionen

Es sind keine Umsetzungen geplant. Der Playstation-Vorgänger "NHL '98" wurde in MANIAC 10/97 mit 88% bewertet (jetzt abgewertet auf 86%).

Silicon Valley

Pro Level sind 15 Energiebälle versteckt. Wenn Ihr alle einsammelt, erwartet Euch am Ende eine besondere Überraschung. Die Anzahl der bereits gefundenen Kugeln wird beim Verlassen der Welt gespeichert. Mit einem zweiten Bonus werdet Ihr belohnt, wenn Ihr in jeder Welt eine besondere Aufgabe löst. Gewinnt z.B. ein Wettrennen gegen einen Raketenhund oder klettert mit dem Kaninchen auf einen vereisten Gipfel, um die goldenen Medaillen zu bergen. Ausführliche Tips findet Ihr ab Seite 118 in dieser MANIAC.



Flug des Geiers: Mit gemütlichem Flügelschlag schwebt Ihr über die Wüste und erreicht auch entlegene Stellen.

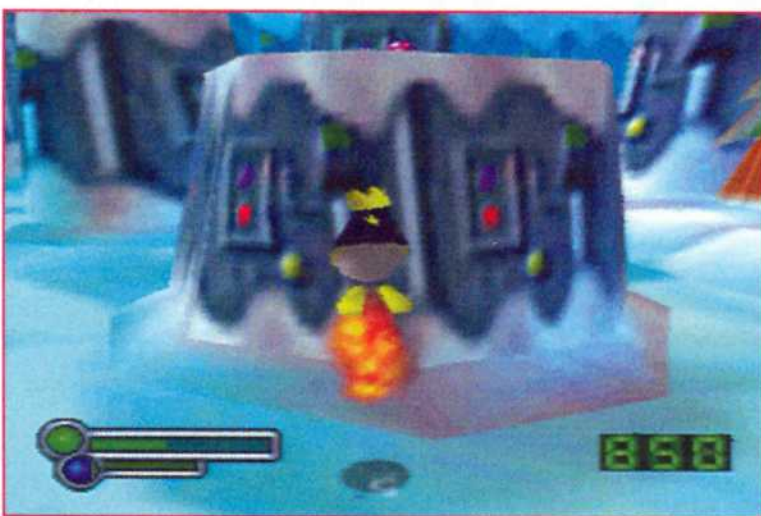


Um Mensch und Tier vor dem Weltuntergang zu retten, starten Wissenschaftler das Experiment „Spacestation Silicon Valley“. Robotertiere sollen herausfinden, ob ein Überleben in einer modernen „Arche Noa“ möglich ist. Doch die Raumstation macht sich schon nach sieben Minuten selbständig und verschwindet im All. Erst 1.000 Jahre später trudelt die führerlose „Silicon Valley“ wieder zum Heimatplaneten zurück. Dan Danger und sein Roboterfreund EVO wagen eine Expedition zur Station um herauszufinden, was in all den Jahren passiert ist. Beim Andockversuch kracht das Duo in die Station, EVO wird zerstört. Alles was übrig bleibt

ist ein kleiner mobiler Microprozessor, mit dem Ihr Gewalt über Silicon-Valley-Tiere bekommt. Euer Job ist es, EVO wieder zusammensetzen.

1.000 Jahre kybernetischer Evolution hat die ursprünglichen Bewohner verändert: Aus Schildkröten wurden kleine Panzer, Eisbären rollen auf Schneeketten und Pinguine heben mit Raketenantrieb ab. Bevor Ihr einen neuen Roboter übernehmt, muß dieser im Kampf besiegt werden. Fast alle Tiere verfügen über mindestens eine Attacke: Pinguine werfen Schneebälle, ein Wahlroß feuert Lenkraketen, der Schneebär legt Minen. Einige Viecher lernten auf ihrer Odyssee weitere Spezialfertigkeiten: Das Kar-nickel braucht seine Löffel als Rotorblätter, auch Schafe schweben über tiefe Abgründe hinweg.

Für Euch steuert sich jedes Roboviech anders. Während der Hase gemächlich hoppelt, donnert der Schlittenhund mit Höchstgeschwindigkeit über die Pisten und kämpft mit seiner Massenträgheit. Um die 30 Level zu lösen, müssen die individuellen Spezialfähigkeiten der Tiere clever eingesetzt werden, um ver-



Solange der Sprit reicht: Der Königspinguin hebt dank Raketenrucksack kurz ab, ist im Kampf aber schwach.

Grobschlächtere Polygone, fade Texturen und dudelige Musik - „Spacestation Silicon Valley“ wirkt zuerst nicht besonders attraktiv. Aber nach kurzer Einspielzeit kommt doch noch Freude auf: Die Rätsel werden kniffliger, das Grafikniveau steigt und die putzigen Charaktere der späteren Level sprühen vor Witz und Einfallsreichtum. Tolpatschige Kanonen-Kamele, verschlagene Hyänen und schreckhafte Panzer-Schildkröten sorgen mit lustigen Animationen für herzhaftes Lachen. Von Nebel und Ruckelscrolling bleibt Ihr glücklicherweise verschont, einziges Grafikmanko ist die Kameraführung. Nicht nur, daß Ihr die Perspektive immer von Hand nachjustieren müßt - oft läßt sich der Blickwinkel nicht verändern, weil die Kamera an einem Hindernis anstößt, oder der Raum zu klein ist für einen Schwenk.



ANDREAS ULRICH

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.



Das starke Wahlroß schiebt den Eisblock zwischen die Rampen: Jetzt kann der Pinguin rüberwatscheln.



Die Motor-Maus richtet mit der Peitschenattacke kaum Schaden an, erklimmt dank Turbo große aber Steigungen.

steckte Schalter zu erreichen oder einen See zu überqueren. Jeder Roboter, auf den Ihr in einem Level trifft, muß ausgeschaltet bzw. übernommen werden. In Kisten versteckt sind Kristalle, die Eure Energie wieder auffrischen. Geht Euch nach einem Kampf der Saft aus, beginnt Ihr den Abschnitt erneut. Bereits gelöste Level bleiben Euch erhalten. Vier Spielstände werden via Batterie im Modul gespeichert. au



Feuer frei: Das Bordgeschütz der Schildkröte streckt sogar einen Elefanten nieder.

79%

SPIELSPASS

START-KNOPF DRÜCKEN

HERSTELLER
TAKE 2

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA - PREIS
140 MARK

GRAFIK	SOUND
61%	60%

Liebe auf den zweiten Blick: Schräge Charaktere, knifflige Rätsel und trickreiche Jump'n'Run-Einlagen sorgen für Spielspaß.

Holy Magic Century



Name Amanda
Dein Vater hat uns oft besucht. Er brachte Wohlstand uns allen in Melrode.

Natural Born Hero: Die Einwohner von Celtland schwärmen von den Heldentaten Eures verschollenen Vaters.

Euch Drachen und Räubern zum Duell. Im Rundkampf nutzt Ihr Eure Holzkeule für gezielte Hiebe oder Verteidigungs- (Schild) und Angriffszaubersprüche (Meteorregen) der Elemente Erde, Wasser, Feuer und Luft. In den Schlachten und an versteckten Stellen sammelt Ihr magische Seifenblasen, mit denen Ihr Eure Kräfte in einer Element-Kategorie ausbaut.

In Städten und Dörfern unterhaltet Ihr Euch mit den verängstigten Bewohnern, die tapferen Abenteurern im Kampf gegen Mammon bereitwillig mit Rat und Naturalien (bzw. Brot und Teleportfedern) zur Seite stehen. Eine Geldwährung gibt's nicht – Ihr müßt Euch alle Krafttrunks und Sprintschuhe erbeteln oder gar klauen.

Die PAL-Umsetzung ist Konami gut gelungen: Ihr genießt das Spiel in Vollbild, die deutschen Bildschirmtexte sind der englischen Vorlage ebenbürtig. *oe*

N64 Auf der Insel Celtland traut sich das Volk nicht mehr aus den Häusern: Schwarzmagier Mammon hat das heilige Zauberbuch gestohlen, das gesammelte Wissen der Hexer von Celtland. Als junger Zauberlehrling macht Ihr Euch auf die Suche nach Mammons tödlicher Festung und Eurem verschollenen Vater, der Jahre zuvor in die Schlacht zog. Mit flinken Schritten eilt Ihr durch die riesige 3D-Welt, durchforscht Kerker, Höhlen sowie verwunschene Wälder und stellt

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

! "Holy Magic Century" sorgt mit der riesigen 3D-Welt für ein neues Rollenspielgefühl: Oberwelt und Schauplätze verschmelzen zu einem Abenteuerspielplatz, der Euch mit prächtigen Landschaftsoptiken ein paar Stunden in Atem hält. Gelegentliche Polygonfehler fallen da kaum auf, wohl aber die hauchdünne Story: Schon nach zehn Stunden habt Ihr das Modul durchgezockt. Die Handlungssequenzen beschränken sich auf simple Standard-Phrasen von Passanten. Euer Held gibt bis zum Abspann kein Wort von sich, er bleibt ohne Profil und macht's Euch schwer, mitzufühlen. Auch Euren Vater findet Ihr nie: Sein Schicksal wird zum Schluß mit keiner Silbe erwähnt!



Während

Konami die Dialoge ordentlich übersetzte, wurde bei den Namen etwas geschluppt: Alle Protagonisten behielten ihre englischen Eigennamen. Ebenso die Tiere, weshalb z.B. das Pferd im königlichen Stall auf den Namen "Horse" hört.

SPIELSPASS 67%

BIT 128
HERSTELLER THQ/KONAMI
SYSTEM NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS 130 MARK
GRAFIK 58% SOUND 42%

Leider viel zu kurz: Kinderrollenspiel mit "echter" 3D-Welt, linearem Handlungsablauf und einem profillosen, weil stummen Helden.

Rock 'n' Rumble



LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt
Das erste N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Technik, das keine Batterien benötigt. Rüttelt spürbar stärker – fast wie in der Spielhalle!
Unverb. Preisempf. 149,95 DM



LX4 Tremor + 1MB
Das extra-starke N64-Rumble Pak mit integrierter 1MB Memory Card. Dank Tremor-Technik werden keine Batterien benötigt. Komfortable Bedienung durch Umschaltfunktion
Unverb. Preisempf. 49,95 DM



PSX Lenkrad MK II
Das meistverkaufte PSX-Lenkrad jetzt neu mit verbessertem Handling.
Unverb. Preisempf. 149,95 DM



Dual-Analog Joypad
Optimale Spielkontrolle dank der zwei analogen Mini-Joysticks. Dank Umschaltfunktion ist das Joypad für jedes PSX-Spiel verwendbar. Mit zusätzlicher Auto- und Turbofeuer-Funktion.
Unverb. Preisempf. 49,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Bestell-Coupon

Ich finde das neue PlayStation- und Nintendo64-Zubehör super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich in meiner Nähe kein Fachhändler befindet. Lieferung zzgl. 6,95 DM Versandkosten. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme. **Ich bestelle:**

■ Stück	N64 LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt	je 149,95 DM	Name:
■ Stück	N64 LX4 Tremor + 1MB	je 49,95 DM	Straße:
■ Stück	PSX Lenkrad MK II	je 149,95 DM	PLZ/Ort:
■ Stück	Dual-Analog Joypad	je 49,95 DM	Datum/Unterschrift:

(Bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigten)

Coupon einsenden an:

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg
Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40-40
Exklusiv-Vertrieb für GAMESTER Produkte

WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN

Formel 1 '98



VISUAL SCIENCES

Visos (Visual Sciences Operating System) nennt Visual Sciences seine Programmierumgebung – ein System, das die parallele Entwicklung von Spielen auf mehreren Plattformen unterstützt. Dies wird durch eine Sammlung von Standard-Routinen erreicht, die je nach Hardware in das Allround-Programmgerüst eingesetzt werden. Auch bei späteren Umsetzungen und Remakes erlaubt Visos problemlos das Einbauen neuer Programmteile. Nicht zuletzt aus Kostengründen entwickelt Visual Sciences alle seine Produkte mit diesem System.



Zur Übersicht dürft Ihr sowohl im Arcade- als auch im Simulationsmodus eine Karte einblenden, die Euch vor scharfen Kurven warnt. Bei Staus frühzeitig abbremsen!

PS Während Ihr diese Zeilen lest, hat Mika Hakkinen wohl schon den "Formel 1"-Weltmeistertitel abgestaubt, doch dank der neuesten Version des offiziellen Spiels zum Rennzirkus nehmt Ihr den Ausgang dieser spannenden Saison selber in die Hand. Die Geschichte der Vorgänger ist voller Mißverständnisse und Detailfehler. Das Debüt in der Saison '96 litt unter fehlender Gegnerintelligenz: Kurz vor der Fertigstellung entfernt das Entwicklerteam Bizarre Creations die halb fertige künstliche Intelligenz aus dem Programm. Bei der Version '97 nahm man sich deshalb eine Menge vor: Eine neue, hochauflösende Grafik mußte her, künstliche Intelligenz sorgte für Spannung, und Splitscreen- sowie vereinfachter Arcade-Modus wurden eingebaut. Doch erneut steckte der Teufel im Detail: MAN!AC



Technisch wenig spaßig: Der Splitscreen leidet unter heftigem Pop-Up, nur mehr zehn CPU-Autos fahren mit.

war eine der wenigen Videospiele-Zeitschriften, die penible F1-Fans vor den zahlreichen Bugs warnte. Das Fahrverhalten wurde mit abgefahrenem Spoiler immer besser, der Kommentar war selten auf dem Laufenden und Pop-Ups nerv-



Unglaublich, aber zumindest auf Eurer Playstation wahr: Wegen eines Abflugs ist McLaren-Pilot Coulthard nur auf Platz 20!



Vorsicht: Mit aktivierter "Schaden"-Option kann ein Ritt über die Curbs das Fahrverhalten verschlechtern!



Weniger wäre mehr gewesen: Beim Boxenstop werkeln häßliche Hampelmänner an Eurem Chassis.



Kopf-an-Kopf-Rennen: Die CPU-Fahrer nutzen jede Gelegenheit, um Euch einzukassieren.

ten bei langfristig geplanten Überholmanövern. Für die Saison 98 verpflichtete Psygnosis mit Visual Sciences ein unverbrauchtes Team. Die Ziele waren hochgesteckt: Endlich sollten die vielen kleinen Detailschlampereien entfernt

werden, auch eine Menge neuer Features war fest geplant. Daß kurz vor Tor-schluß der eingblendete Rückspiegel genauso rausflog wie ein authentischer Wetterbericht, liegt erneut



Elegant: Im Vergleich zur '97er-Version wurden die Arme bei der Cockpit-Ansicht wegrationalisiert.

am bedrohlich näherrückenden Erscheinungstermin. Das Erste, was Euch bei "F1 '98"-Proberunden auffällt, sind die schlanken Flitzer. Gemäß dem neuen Reglement haben die Reifen jetzt Längsrillen, was die Haftung bei Kurvenfahrten mit hoher Geschwindigkeit schmälert. Diese Besonderheit merkt Ihr in beiden Spielmodi. Sowohl bei "Arcade" als



Welche Farbe hätten's denn gern? Vor der Saison fällt eine Vorentscheidung, denn jedes Team hat unabhängig vom Fahrer vier verschiedene Leistungswerte: Die Teams McLaren und Ferrari sind natürlich am stärksten, doch auch Jordan und Williams bleiben konkurrenzfähig.



FORMULA 1 '98
OFFICIALLY LICENSED GAME



Irvine läuft auf Villeneuve auf: Der Williams-Pilot taucht im Spiel erneut nur als unbekannter "Driver" auf.

Technik-Notlösung: Damit die Grafik nicht allzu stark ins Ruckeln kommt, werden nur Fahrzeuge im Vordergrund texturiert – der Jordan ist kurz vor dieser Linie.

auch bei der Simulation einer Saison schlittert Ihr des öfteren aus der Spur, könnt aber das Fahrzeug meist abfangen und wieder auf Kurs bringen. Besonders nützlich ist dabei ein analoges Pad: Mit Dual-Shock oder Negcon gebt Ihr gefühlvoll Gas und nutzt vor Schikanen auch die Bremswirkung von Motor und Spoilern. Apropos Technik: Natürlich stellen geübte Spieler während und nach den beiden Test-Sessions eigenhändig die Dicke der Bremscheiben, den Abtrieb und die Getriebeabstufung ein. Im Arcade-Modus benötigt Ihr solcherlei Liebe zum Detail aber nicht. Entweder, Ihr dreht bei Einzel- oder Zeitrennen Eure Runden, oder Ihr probiert die "Arcade Challenge". In diesem neuen Modus bestreitet Ihr mit vorgegebenem Setup historisch angehauchte Aufgaben, etwa "Halte als Schumi eine bestimmte Position bis zum Rennende" oder "Verbessere die Position von Fisichella innerhalb der verbleibenden Runden". Im Klartext heißt das jedoch exakt das-



In der Realität (fast) undenkbar: Schumacher drängt sich in ein Konkurrenz-Fahrzeug.

selbe wie beim normalen Arcade-Rennen mit begrenzter Fahrzeit und Checkpoints: Fahrt möglichst schnell und überholt viele Gegner. Diese sind jetzt deutlich intelligenter als beim Vorgänger. Am Start überholen sie eigenständig langsamere Vordemänner, bei Crashes ziehen sie individuell am Hindernis vorbei und bei normalem Rennverlauf bedrängen Euch Fahrer mit Geschwindigkeitsüberschuß, die aus dem Windschatten herauscheren. Leider ist der Vollbild-Rückspiegel bei Benutzung des Analogpads durch einen Druck auf das digitale Steuerkreuz nur schwer zu erreichen, so



Kuck mal, wer sich hier dazwischendrängt: Ralf greift frisch in den Zweikampf Ferrari-McLaren ein.

daß Ihr des öfteren von solchen Heißspornen überrascht werdet. Habt Ihr im Arcade-Modus genügend geübt, wagt Ihr Euch an eine komplette Saison. Zuerst wählt Ihr anhand von Hintergrundinformationen Team und Fahrer aus, dann konfiguriert Ihr das Spiel. Profis aktivieren Schäden und zufällig vorkommende Defekte, Amateure wagen sich nur mit Lenk- und Bremshilfe auf die Strecke. Die Rennlänge ist ebenso einstellbar wie eine dreh- und zoombare Karte. Dann geht's los: Nach etwa 50 Sekunden Ladezeit findet Ihr Euch im ersten Training wieder, wo Ihr die Fahrzeug-einstellungen ausprobiert. Seid Ihr nach dem zweiten Training fit, geht Ihr in die einstündige Qualifikation – Vorsicht vor anderen Fahrzeugen, die gleichzeitig mit

Mit "Formel 1 '98" debütiert Visual Sciences im Rennspiel-Genre. Bisherige Konsolen-Entwicklungen waren das Jump'n'Run "Wiz'n'Liz (SNES, 1993), die Playstation-Umsetzungen von "Myst" (1996) und "Grand Theft Auto" (1998) sowie das Weltraum-Adventure "Sentient" (1997). Letzteres



Pfiffiges Hasen-Hüpfspiel: "Wiz'n'Liz". Hier seht Ihr die Mega-Drive-Version.

erschien über Psygnosis, konnte das ambitionierte Ziel einer vollständig simulierten Umwelt aber bei weitem nicht erreichen. Den Test zu "Sentient" (58% Spielspaß) findet Ihr in MANIAC 4/97.



Ein schmerzhafter Verlust: In Monaco sind Crashes an der Tagesordnung!

Eigentlich müßte ich mich stundenlang über die grafischen Mankos aufregen: Es ploppt und ruckelt, daß einem Hören und Gasgeben vergeht, und der Kommentar ist gelinde gesagt lächerlich. Spätestens in diesem Jahr wäre eine neue Grafikkoutine fällig gewesen, so wird "Formel 1" vom Pulk der Playstation-Rennspiele technisch überbunden. Viele der neuen Features sind Augenwischerei - von den ungelinkten Quader-Mechanikern bis hin zur ideenlosen Arcade-Challenge. Doch das gelungene Fahrgefühl macht viele Schnitzer wett: Der Arcade-Modus ist einen Tick anspruchsvoller geworden, und der Simulationsmodus stellt sowohl Taktiker als auch Gelegenheitsfahrer zufrieden. Aktiviert Ihr die Beschädigungen, steigt der Adrenalinpegel noch weiter - dezente Gegnerintelligenz überrascht Euch mit Ausbremsern und Spontan-Überholmanövern.

CHRISTIAN BLENDL



Um die Arcade-Challenges zu schaffen, müßt Ihr Mindestplatzierungen erreichen (links). In scrollenden Menüs stellt Ihr sowohl Euren Wagen (Mitte rechts) als auch die (eher störenden) Computer-Fahrhilfen ein.

DIE FORMEL 1 IM VERGLEICH



	Formel 1	Formel 1 '97	Formel 1 '98	F1 World Grand Prix
Titel	Formel 1	Formel 1 '97	Formel 1 '98	F1 World Grand Prix
System	Playstation	Playstation	Playstation	Nintendo 64
Veröffentlichung	1996	1997	1998	1998
FEATURES				
Daten der Saison	1996	1997	1998	1997
Historische Szenarios	Nein	Nein	Nein	Ja
Live-Kommentar	Ja	Ja	Ja	Nein
Boxenfunk	Nein	Ja	Ja	Ja
Perspektiven	7	8	9	5
Authentische Ereignisse	Nein	Nein	Nein	Einstellbar
FEATURES-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
MULTIPLAYER				
Anzahl der Spieler	2	2	4	2
Link-Modus	Ja	Nein	Ja	Nein
Splitscreen	Nein	Ja	Ja	Ja
MULTIPLAYER-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
TECHNIK				
Flüssige Grafik	Meistens	Meistens	Meistens	Nein
Pop-Up klar erkennbar	Ja	Ja	Ja	Nein
Runde Kurven	Ja	Ja	Ja	Nein
TECHNIK-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
REALISMUS				
Nachvollziehbare Physik	Nein	Teilweise	Ja	Ja
CPU-Intelligenz	Nicht vorhanden	Gering	Gut	Gut
Status-Anzeigen	Nein	Nein	Nein	Ja
REALISMUS-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
STEUERUNG				
Spielgeschwindigkeit	Hoch	Hoch	Hoch	Mittel
Arcade-Steuerung	Nicht vorhanden	Simpel	Gut	Nicht vorhanden
Fahrer-Unterschiede	Nein	Nein	Nein	Ja
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
FAZIT				
Der F1-Vorreiter entzückte 1996 durch ungewohnt viele Strecken. Die völlig fehlende Gegnerintelligenz macht das Platinumspiel aber nur für Zeitenjäger interessant.	Mit Splitscreen, Arcade-Modus und Flaggen-System nahm sich Psygnosis viel vor, doch Detailfehler nerven den Fan: Trotzdem ein spannendes, gutes Rennspiel mit Langzeitreiz.	In der '98er-Version wurden einige Mängel des Vorgängers ausgebügelt, doch nur begeisterte 'F1 '97'-Besitzer greifen bei diesem Remake erneut zu: Es gibt viele Rennspiel-Alternativen...	Das Nintendo-'F1' unterscheidet sich nicht nur aufgrund zahlreicher Historien-Modi von der Playstation-Konkurrenz: Auch die fehlerfreie, leicht ruckelnde Grafik ist etwas eleganter.	



Völlig unrealistisch: Ein Ferrari mit nur noch drei Reifen versucht, irgendwie die Box zu erreichen.



Geschicktes Benetton-Manöver: Die CPU-Fahrer weichen intelligent aus und bleiben nicht stur auf der Ideallinie.

Disqualifikation. Habt Ihr Euch nur den Frontflügel verbogen, eiert Ihr zur Boxengasse und holt Euch bei den Polygonmechanikern neue Teile, Sprit und Reifen. Von detailreichen Animationen ist dabei nichts zu sehen: Die Mechaniker stehen rum wie die Ölgötzen und basteln unwillig an Euren Pneus. Nach dem Boxenstop fahrt Ihr dem Feld hinterher – durch die Anzeige von Abständen und Plazierungen bleibt Ihr über die Rennsituation im Bilde. Die Sicht zu den Vorderlauten ist nicht optimal, denn Grafikaufbau bei Straßenelementen und Tribünen schmälert den Überblick. Nach dem Rennen (und erneuter Ladezeit) begutachtet Ihr den Stand von Fahrer- und Konstrukteurs-WM, bevor Ihr in das nächste Rennwochenende startet. Bei den Mehrspieler-Modi gehen über Link- und Splitscreen-Optionen bis zu vier Spieler auf die Piste – dann wagen sich allerdings nur mehr zehn CPU-Fahrer an den Start. *cb*

Für jedes europäische Territorium entwarf Psygnosis ein anderes "Formel 1 '98"-Cover: Die Leidenschaft der Italiener wird durch einen Ferrari geweckt, in Finnland grinsen die beiden Mikas (Salo und Hakkinen) von der Packung, und bei uns strahlen Alexander Wurz und Schumi um die Wette. An den Randspalten des Tests seht Ihr die einzelnen Motive.

Euch auf der Strecke sind! Seid Ihr mit den Kursen bereits vertraut, überspringt Ihr die Trainingseinheiten, Mutige sparen sich sogar das Qualifying und gehen von Platz 22 aus ins Rennen. Außer Motorengedröhn hört Ihr allerdings kaum etwas: Die Kommentatoren Heiko Wasser und Hans-Joachim Stuck halten sich zurück

und verlieren kaum ein Wort über Eure Leistungen, Euer Boxenteam meldet sich nur bei technischen Problemen und Flaggen-Aktivitäten. Denn selbst wenn Ihr die Schadens-Option abgestellt habt, solltet Ihr als Schumi nicht frontal auf die Hinterräder von McLaren-Mika losgehen – es drohen Verwarnungen und sogar

Kleine, aber feine Verbesserungen machen Psygnosis' "Formel 1 '98" zur gelungenen Simulation: Während die Grafik nicht mit Genregrößen wie "Gran Turismo" oder "Colin McRae" mithalten kann, wurden die größten Designpatzer der Vorgänger ausgeglichen: Die Dual-Shock-Unterstützung läßt feinfühligere Steuermanöver zu, Schäden machen sich nun realistisch mit spürbar schlechterem Fahrverhalten bemerkbar. In der Qualifikation könnt Ihr jetzt per Zeitraffer bequem die Zeiten Eurer Konkurrenten verfolgen oder tüftelt zwischen den Trainings-Sessions am Setup. Gesellige Spieler erfreuen sich an der Rückkehr des Link-Modus und an spannenden Rennen im deutlich verbesserten Splitscreen: Bei nur geringen grafischen Abstrichen tummeln sich dort immerhin zehn Formel-1-Boliden gleichzeitig auf der Strecke.



ULRICH STEPPBERGER



Harte Zweispieler-Gefechte: Trotz der Technik-Mankos macht das Duell gegeneinander Spaß – Streithähne liefern sich über Link-Kabel Positionskämpfe.

84%

SPIELSPASS

HERSTELLER
PSYGNOSIS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK 73% **SOUND** 78%

Halbherziges Sequel mit einigen technischen Schwächen: Dank gutem Fahrverhalten für Formel-Fans trotzdem ein Hit.

NFL Xtreme



DS Da hat man in jahrelangem Selbststudium die Football-Regeln endlich kapiert – und was macht Sony? Streicht das Regelwerk aufs Nötigste zusammen! Herausgekommen ist "NFL Xtreme", ein actionbetontes Fun-Spiel, das es mit dem "Fair Play" nicht so genau nimmt. Dank NFL-Lizenz schickt Ihr eines von 30 realen US-Teams in ein Freundschaftsspiel oder in den Liga-Kampf um den begehrten Superbowl. Gespielt wird in authentischen Stadien, aber nicht nach Original-Regeln: Es stehen nur fünf Spieler pro Team auf dem Platz, Abseits und "Interference" wurden kurzerhand legalisiert. Im Optionsmenü bestimmt Ihr Spiellänge, Schwierigkeitsgrad, Spieltempo sowie Witterung und habt sogar Einfluß auf die Größe der Spieler. Wollt Ihr Eure Mannschaft verbessern, betreibt Ihr regen Spielerhandel oder baut Euch einen tapferen Recken nach Euren Vorstellungen. Marschieret Ihr erstmals ins Stadion, seid Ihr froh, nicht selbst auf dem Platz stehen zu müssen – denn krachende Bodychecks sind dank aggressiver Computerteams an der Tagesordnung. Wollt Ihr Euch nach einem schmerzvollen Angriff an Eurem Peiniger rächen, führt Ihr per Knopfdruck einen "Late-Hit" aus und verpaßt ihm einen saftigen Schwinger. Um nicht selbst auf dem Boden zu landen, dreht Ihr Euch geschickt am Gegner vorbei oder springt einfach über ihn hinweg, wenn er sich Euch entgegenwirft. *ts*

Ja wo sind sie denn? Pro Team befinden sich nur fünf Spieler auf dem Feld.



Im übersichtlichen Taktikscreen entscheidet Ihr Euch für einen Spielzug.

! Taktisch kann es "NFL Xtreme" nicht mit "Madden" aufnehmen, aufgrund der begrenzten Spielerzahl stehen Euch viel weniger Spielzüge zur Verfügung. Spaß macht "NFL Xtreme" trotzdem: Die intuitive Steuerung ist optimal, Verrenkungen oder unlogische Tastaturkommandos bleiben Euch erspart. Die Intelligenz der CPU-Gegner ist erfreulich hoch. Auch grafisch präsentiert sich das Spiel auf hohem Niveau: Die Animationen sind vielfältig, Freudentänze und Stürze mit viel Akribie gestaltet. Nur die Stadien wirken schlicht. Der Zuschauerbeifall klingt erbärmlich, die kernigen Soundeffekte um einiges besser. Am meisten Spaß macht "NFL Xtreme" zu zweit: Wenn Ihr nach erfolglosem Angriff Eurem jubelnden Gegner noch eine verpaßt, kennt die Schadenfreude keine Grenzen.



THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS		76%
HERSTELLER		
SONY		
SYSTEM		
PLAYSTATION		
ZIRKA-PREIS		
100 MARK		
GRAFIK		SOUND
75%		61%
Actionlastiges Football-Gebolze: Kein Schiedsrichter, kaum Regeln, aber viel Spielspaß – vor allem zu zweit.		

Andere Versionen – Umsetzungen sind nicht geplant.

PSX Xploder
*DM 99,95

Neu: Inklusiv Programmversion 2.0

Updatefähig über PC-Link

über 1000 Cheats vorab gespeichert

Kompatibel mit Gamebuster™-Codes



N 64 Hyper Sixty Four
*DM 59,95

Analog-Stick mit drei verschiedenen Aufsätzen

mit analogem Mini-Lenkrad

in diversen Farben

Original PSX Scorpion Light Gun
Jetzt nur: *DM 79,95

bekannt als JamesBond Waffe

Inklusive GunCon™ AV-Adapter



N64 Jolt Pack inkl. 1 MB Memory Card
Jetzt nur: *DM 39,95

megastarker „Rumble“-Effekt

in diversen Farben

PSX Memory Card 2 MR
Jetzt nur: *DM 29,95

ohne Kompression

2 Chips mit je 15 Speicherplätzen



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

e-mail: service@blaze.de

BLAZE

Copyrights: Alle aufgeführten TM's und PSX sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. *empf. VK-Preise

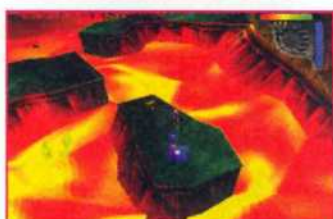
Apocalypse

Die Grafik von "Apocalypse" basiert auf dem Grundgerüst des konzeptionell identischen ASC-Actionspiels "One". Deshalb



Per Seil unterwegs: "Apocalypse" ruckelt dezent stärker als "One".

lauft Ihr nicht nur auf ähnlich aussehenden Stahlträgern herum, sondern nutzt wie "One"-Held Cain auch Seile als Transportmittel. Leider wurde der



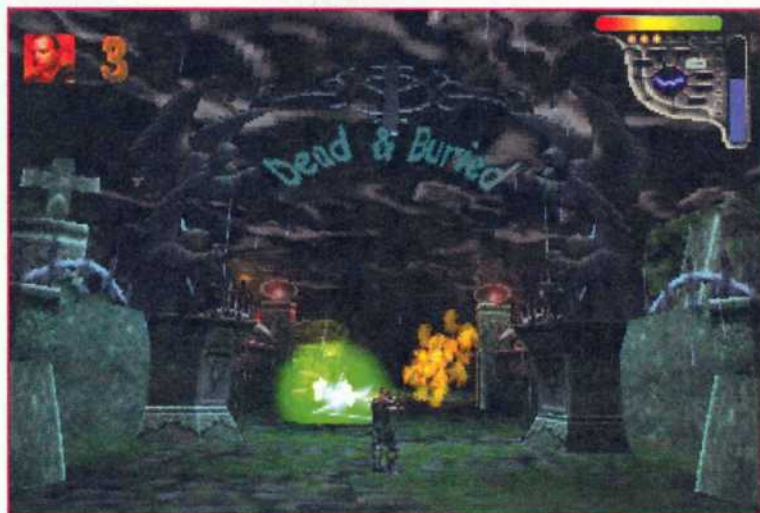
Inselspringen in der Lava: Viele Elemente aus "One" tauchen auf.

atmosphärische Funkverkehr gegen wiederholungsanfällige Kommentare ausgetauscht.



Da fliegen die Fetzen: Wenn Bruce Willis den blauen Superlaser zündet, stürzen Gebäude in sich zusammen!

PS Der böartige Psychopath "Reverend" hat sich zulange mit Dämonen und Zauberkram beschäftigt: Da er nichts Besseres mehr zu tun hat, beschwört er kurzerhand vier der schlimmsten Furien der Unterwelt. Die biblischen Plagen Pest, Krieg, Tod und der Teufel höchstpersönlich rücken mitsamt ihrer Untotenarmee an, das Ende der Welt scheint unausweichlich. Zum Glück hat Bruce Willis' Render-Zwilling Trey Kincaid einen verdammt schlechten Tag im Cyber-Knast hinter sich, und selbst die Reiter der Apokalypse können den verärgerten Action-Heroen nicht stoppen. Der Kampf um die Welt beginnt mit einer gewagten Fluchtaktion im Staatsgefängnis und endet mitten im präsidialen Weißen Haus in Washington. Dazwischen rennt, schießt und meckert der Polygon-Terminator kreuz und quer



Kein "Medevil"-Impression, sondern eine "Apocalypse"-Optik: Auch Bruce kommt um den Friedhofbesuch nicht herum.

durch die US-Hauptstadt des 21. Jahrhunderts. Ob in stinkenden Abwasserkanälen, einem düsteren Friedhof oder in einer vollautomatischen Rüstungsfabrik: Dank einer ausgefeilten, an den Oldie "Robotron: 2084" angelehnten Steuerung, taucht Ihr die Gegnerschaft pausenlos in einen Feuerhagel. Ihr lenkt wie gewohnt mit Pad oder dem linken Analogstick, zusätzlich dient das Tasten-



Erst schießen, dann hüpfen: Eine Laserbarriere behindert Euch.



In der morbiden Friedhofs-Disco groovt die Pest: Eine Glitzerkugel schießt dazu den passenden Laser-Takt!

feld oder der rechte Stick zum unabhängigen Bestimmen der Feuerrichtung. Deshalb ballert Ihr auch in vollem Lauf nach rechts den von links auftauchenden Verfolgern eine Salve vor den Latz – Umdrehen unnötig. Doch "Apocalypse" begnügt sich nicht mit den ewig gleichen Perspektiven und simplem Seitwärts-Scrolling. Die Kamera dreht sich fast pausenlos um Euren Helden,

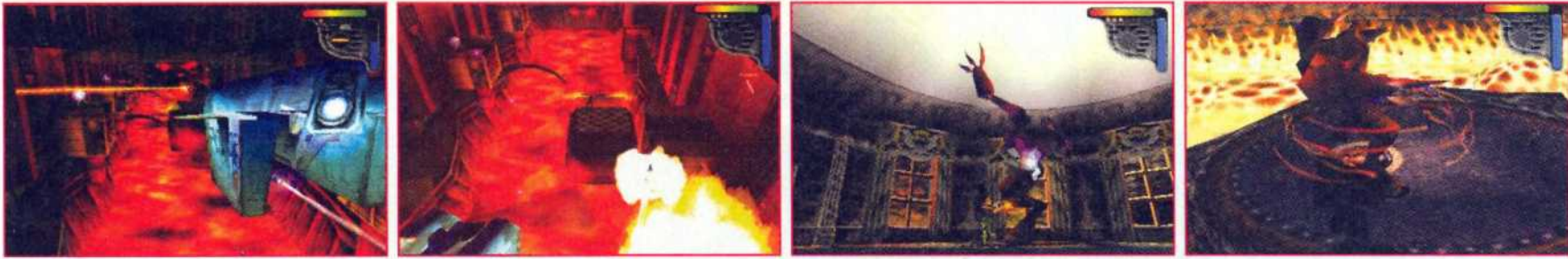
während er sich mit artistischen Ausweichaktionen durch die umfangreichen Abschnitte kämpft. Rennt Ihr im Zickzack über Metallstege, bleibt die Optik im "Tomb Raider"-Stil dicht über dem Helden. Plötzlich schwenkt die Ansicht direkt über Bruce und zoomt weiter weg, um Übersicht in einem Nonstop-Arenageballer zu gewähren. Zwar ist das Spiel in klassische Levels eingeteilt, doch dank pausenloser Nachladeaktionen wartet Ihr vergeblich auf Verschnaufpausen: Ihr legt in minutenlangen Kämpfen ein belebtes Innenstadt-Viertel in Schutt und Asche, zerstört anrückende Panzer-Patrouillen und bahnt Euch per Hover-Taxi den Weg über gefährliche Lava-Ströme. Ohne Feuerpause hetzt Ihr dann plötzlich seitwärts über



Der transparente Tod samt Sense auf Seelen-Suche: Wenn alte Kumpels zu Dämonen werden, reißt Bruce Willis der Geduldsfaden!



Ruhe bewahren: Aus der Vogelperspektive steuert Ihr Bruce an beweglichen Suchscheinwerfern vorbei.



Die Hölle macht mobil: Durch Städte führt Euch der Weg in blubbernde Lavahöhlen (Bilder links), und im Weißen Haus richtet sich der Teufel höchstpersönlich auf eine längere Amtszeit ein (rechts) – zum Glück hat Bruce Willis unendlich Munition dabei!



Bruce Willis bringt Licht ins Dunkel: Durch Explosionen und Waffeneinsatz erleuchtet Ihr die düstere Szenerie.



Die "ED 209"-Wachroboter sind Feuer und Flamme, wenn Bruce mit seiner mobilen Grillstation anrückt: Alternativ weicht Ihr den Metallhaufen im Zick-Zack aus.

enge Felsspalten und erkundet verschachtelte Lavahöhlen – so ein Level hält Euch knapp zehn Minuten auf Trab! Keine Angst, wenn Ihr Euch in der Hektik von Bomben, Explosionen und zusammenkrachendem Gebäck bei einem Sprung etwas verschätzt: Landet Ihr an einer Kante, hält sich Bruce geistesgegenwärtig dort ein und zieht sich selbstständig hoch. Nur bei klaren Fehlsprüngen in den Abgrund ist gleich ein ganzes Leben futsch. Während der Schlacht haltet Ihr stets Ausschau nach Extras, die den Energiebalken auffrischen und Bruce mächtige Ballermänner verschaffen. Mit Raketenwerfern plättet Ihr entfernte Scharfschützen, per Flammenwerfer und einer 360-Grad-Drehung röstet Ihr im Schnellverfahren eine Abordnung Zombies, die zu nahe an den Helden herantorkeln. Leider ist die Munition für diese Wummen begrenzt;

sobald Ihr sie leereschossen habt, heizt Ihr automatisch wieder die Standard-Maschinenpistole mit unendlichem Munitionsvorrat an. Damit Ihr nach dem Verlust eines Lebens nicht ganz am Level-Anfang beginnen müßt, verteilen die Designer großzügig Startpunkte innerhalb der Level. Die vier biblischen Bosse, denen Ihr jeweils am Ende einer Welt begegnet, morphen sich mehrfach in neue, bedrohlichere Formen und verlangen nach einer ausgefeilten Taktik – spätestens hier ist neben Fingerspitzengefühl und intuitivem Ausweichen auch Übung erforderlich. Nachdem sich ein geschlagener Dämon wie die in einer Disco einquartierte "Pest" wieder in die Unterwelt verkrümelt hat,

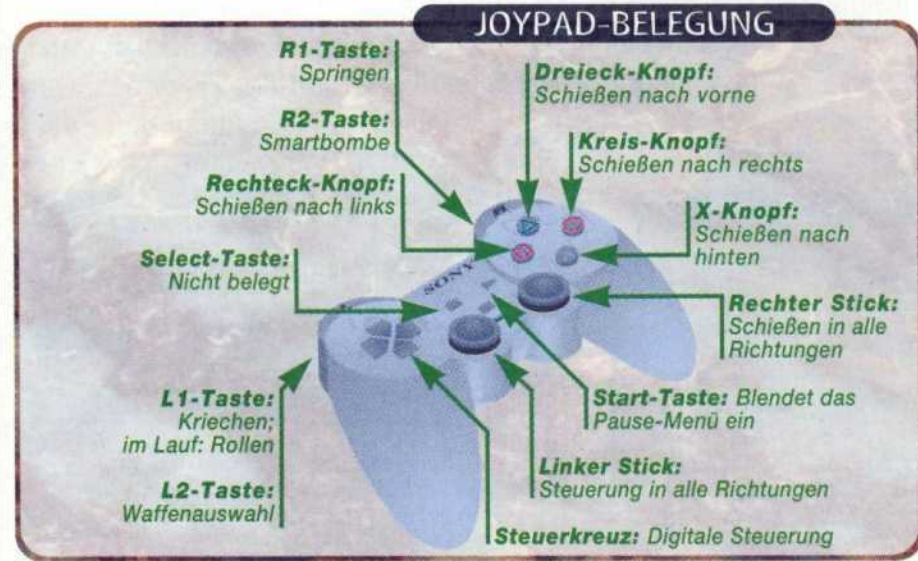
wird die Weltenretter-Story anhand von Render-Filmen weitererzählt. Während des Spiels veräppelt die deutsche Synchronstimme von Bruce Willis gelegentlich die Angreifer – näheres dazu in der Randspalte rechts. *cb*

Statt der Originalstimme von Bruce Willis erklingt in der deutschen Version die Stimme von Synchronsprecher



Der FMV-Bruce wirkt unrealistisch, doch hat er etliche Sprüche auf Lager.

Manfred Lehmann, bekannt aus "Stirb Langsam" & Co. Leider war der gute Manfred nicht gerade enthusiastisch bei der Sache: Statt mit Witz und Elan loszuplaudern, murmelt er ambitionslos seine verstümmelten "Oneliners" ins



ist neben Fingerspitzengefühl und intuitivem Ausweichen auch Übung erforderlich. Nachdem sich ein geschlagener Dämon wie die in einer Disco einquartierte "Pest" wieder in die Unterwelt verkrümelt hat,

SPIELSPASS 78%

APOCALYPSE
 START DRÜCKEN

Hersteller: **ACTIVISION SYSTEM**
 PlayStation
 ZIRKA-PREIS: **100 MARK**

GRAFIK: **66%** SOUND: **53%**

Ruckel-Rambazamba mit dem Meister der Zerstörung: Dröge Kommentare und wenig Levels, aber immerhin Action satt.

AE 16



Die Kommentare vom Schlage eines "Wenn Holly das wüßte!" sind unlogisch und wiederholen sich.

Mikro - die englische Version ist in dieser Beziehung um Klassen besser.

"Apocalypse" erfüllt meine Action-Erwartung: Hier fliegt alles mit Getöse in die Luft, von der Holzkiste bis zum Dachgerüst des Weißen Hauses. Ideenreiche Nonstop-Kameraschwenks und -zooms sowie die gewitzte Steuerung machen das Spiel in den ersten Stunden zu einem Erlebnis. Doch im Gegensatz zum Quasi-Vorgänger "One" fehlt sowohl der atmosphärische Funkverkehr Eurer Feinde als auch der brillante "Rage"-Angriffsmotivator. Außerdem geht die Grafik in die Knie, so daß Ihr im Geruckel nur noch mühevoll durchs Chaos hüpfet. Die deutsche Übersetzung ist eine Verschlechterung: Den Kommentaren fehlt sowohl Logik als auch Wortwitz: Schade, daß nicht Bruce persönlich labert. Insgesamt eine wahnwitzige, aber zu kurze Tour-de-Force: Action-Fans ölen den Abzug, der große Baller-Hammer ist's aber nicht.



CHRISTIAN BLENDL



Nicht nur Bruce kann mit Flammenwerfern umgehen: Hier verbrüht sich unser Held den Hosenboden.



NFL Blitz



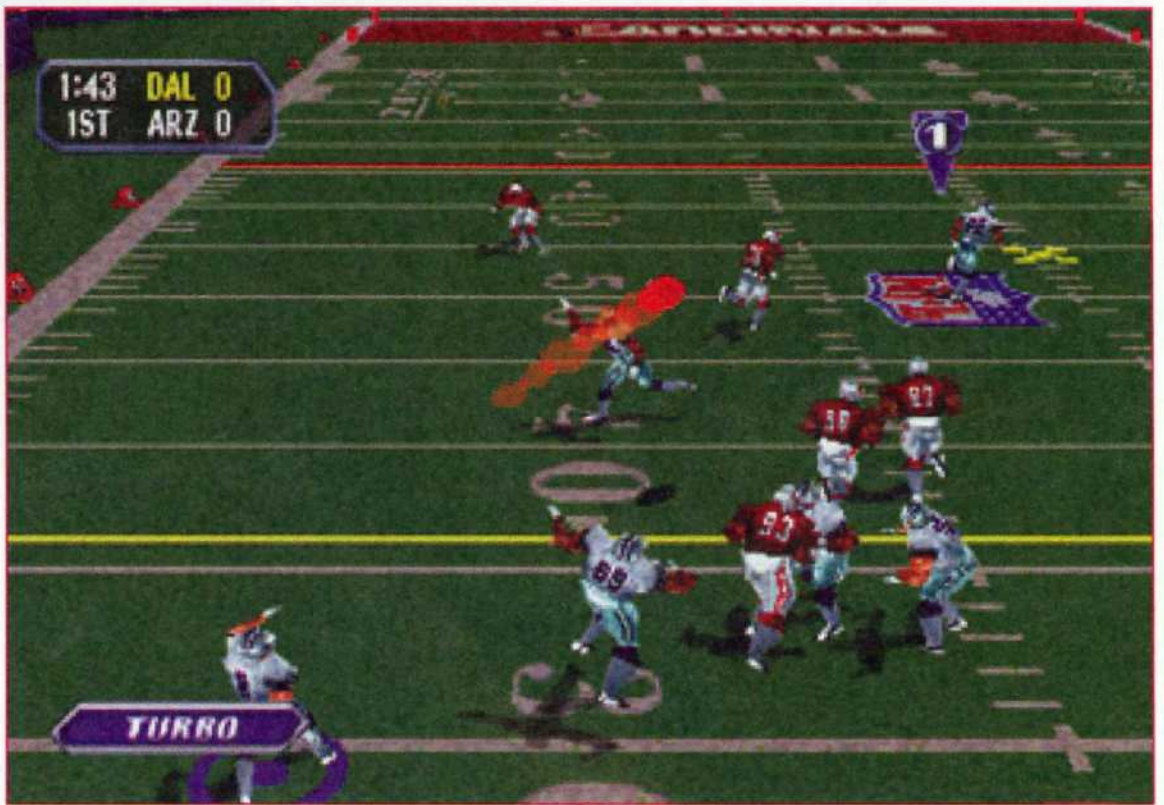
Field-Goal: Um drei Punkte zu kassieren, müßt Ihr den pendelnden Marker (links unten) in der Mitte stoppen.



Statt taktischem Geplänkel und akkurater Regelauslegung bekommt Ihr mit „NFL Blitz“ Action-Football ohne Reue. Auf dem Platz tummeln sich alle NFL-Teams der aktuellen Saison, allerdings nur in Starbesetzung – ausgetauscht wird nicht.



Die Teamstärke wurde von elf auf sieben Spieler reduziert, um mehr Übersicht zu schaffen. Für ein neues "First Down" muß die Offence statt der üblichen zehn Yard gleich 30 überbrücken. Das ist kein Handicap, denn die Receiver fangen sicher, und Runningbacks walzen sich kraftvoll durch die Verteidigungsreihen. Die Verteidiger greifen zu Mitteln, bei denen jeder echte NFL-Umpire mit „Flag“-Verweisen um sich werfen würde – die „NFL Blitz“-Aktionen erinnern stellenweise an ein Wrestling-Fest. Ohne Gnade wird der Angreifer mit einem Bauchplatscher unter den zentnerschweren Verteidigern begraben oder schon vor dem Ballkontakt mit einem wüsten Tackle zu Boden gerissen. Daß „NFL Blitz“ eine Automatenumsetzung ist, merkt Ihr auch an den sparsamen Menüs und den wenigen Optionen: Lediglich den Schwierigkeitsgrad und die Viertelänge (1, 2, 4 oder 8 Minuten) werden von Euch festgelegt. Drei Modi stehen zur Wahl: Im Arcade-Play wählt Ihr das Team für eine einzelne Begegnung. Im



Ungedekte Receiver machen durch Winken auf sich aufmerksam. Wer das Ei bekommt, entscheidet Ihr (Playstation).



Keine Gnade: Auch wenn sich der Gegner bereits am Boden wälzt, teilt Ihr noch kräftig aus (N64.)

„Saison“-Modus kämpft Ihr Euch bis zum Superbowl. Das „Turnier“ eignet sich für Party-Abende: Bis zu acht Freunde treten im KO-System mit ihrem Lieblings-Team gegeneinander an.

Die Steuerung ist unkompliziert: Alle Manöver werden mit lediglich drei Buttons ausgeführt. Die Knöpfe stehen für Springen bzw. Tackle, Paß bzw. Spielerwechsel und Turbo. Durch Kombinationen entlockt Ihr den Sportlern rasante Manöver: Durch zweimaliges "Turbo" drücken wühlt sich Euer Runningback mit einer eleganten Drehung durch die Verteidiger, mit Turbo- und gleichzeitig Spring-Button hechtet er über die Reihen der Defence – besonders hilfreich an der Goal-Linie. Die Turbo-Kraft ist nicht unendlich, eine Power-Leiste baut sich mit jedem Einsatz ab. Erst im nächsten Spielzug seid Ihr wieder voll aufgetankt.

N64 Besitzer bekommen mit dem "Play-Editor" eine Zugabe: Per Cursor positioniert Ihr die Angreifer, dann legt Ihr den Laufweg fest und bestimmt, ob dabei ein "Turbo"-Move ausgeführt wird. *au*

Midway-Spiele wurden bislang in Deutschland von GT Interactive exklusiv vertrieben. Mit dem Raser-Sequel "San Francisco Rush 2" und "Wipeout 64" übernimmt nun Konami die Distribution der N64- und Color-Game-Boy-Titel. Ob Konami weitere Nintendo- und/oder Playstation-Spiele von Midway vertreibt, ist noch ungeklärt. Die Playstation-Version von "San Francisco Rush 2" wird voraussichtlich noch über GT Interactive erscheinen.



Auf ihn mit Gebrüll: Selbst solche gnadenlosen Angriffe werden nicht geahndet.

SPIELSPASS 85%

HERSTELLER: MIDWAY
 SYSTEM: PLAYSTATION
 ZIRKA-PREIS: 100 MARK
 GRAFIK: 72% SOUND: 70%

Humorvolles Football-Spektakel mit sehr freier Regelauslegung. Dank unkomplizierter Steuerung auch für NFL-Laien zu empfehlen.

SPIELSPASS 86%

HERSTELLER: MIDWAY
 SYSTEM: NINTENDO 64
 ZIRKA-PREIS: 140 MARK
 GRAFIK: 76% SOUND: 70%

Etwas mehr Spielspaß wegen schönerer Grafik und dem Play-Editor. "Madden" ist Euch zu trocken? Greift zu!

„NFL-Blitz“ ist das „Wayne Gretzky Hockey“ für American-Football-Fans: Das gnadenlose Spiel der Verteidigung und die erfolgreichen „Big-Plays“ der Offence sorgen für ungehemmten Spielspaß. Die witzigen Animationen und die coolen Sprüche tragen zur Motivation ebenso bei wie die simple Drei-Button-Steuerung. Die Grafik kann zwar nicht mit den hochauflösenden Konkurrenten mithalten, kommt aber auf beiden Konsolen nie ins Ruckeln. Für zwischendurch und gegen einen Kumpel ist „NFL Blitz“ erste Wahl, in Bezug auf eine komplette Solo-Saison rate ich wegen Abnutzungserscheinungen aber zu einer ernsthaften Simulation à la "Madden". Regel-Pedanten lassen die Finger von diesem Spiel, wer auf taktisches Geplänkel und Trainer-Modus verzichten kann, der bekommt ein unvergleichliches Football-Spektakel.



ANDREAS ULRICH

Andere Versionen: Eine PC-Version ist ebenfalls erhältlich.

Penny Racers



N64 Die in den USA beliebten „Penny Racers“-Spielzeugautos kommen auf virtuellem Weg nun auch in deutsche Wohnstuben.

Ihr quetscht Euch in eines von 13 Minivehikeln und tuckert über neun Kurse. In Sachen Spieloptionen gibt sich „Penny Racers“ überschaubar: Im „Time Trial“ kämpft Ihr gegen die Uhr, während Euch der Meisterschafts-Modus mit fünf fiesen Gegnern konfrontiert. In letzterem startet Ihr in Klasse C und müßt auf den einzelnen Rundkursen möglichst als erster durchs Ziel fahren. Dabei helfen Euch diverse Extras wie Turbobooster, Minen und Zielraketen. Habt Ihr genügend Punkte erfahren, steigt Ihr eine Klasse auf und verbessert Euren Wagen durch den Kauf neuer Fahrzeugteile: Ihr tauscht den Motor, verpaßt ihm bessere Bremsen oder zieht Reifen mit mehr Haftung auf. Insgesamt stehen Euch 100 Teile für Tuningmaßnahmen zur Verfügung. Gemein ist die „Kannibalismus“-Funktion: Als Sieger eines Rennens dürft Ihr Euch begehrenswerte Ausstattungsdetails „kostenlos“ von Euren Gegnern holen.

Die einzelnen Fahrzeuge wurden cartoonmäßig gestaltet: Legt Ihr Euch in die Kurve, verformt sich der Wagen entsprechend. Lenkt Ihr zu stark ein, vollführt Euer Gefährt sofort einen Dreher oder kippt um. Werden Euch die vorgegebenen Strecken zu langweilig, bastelt Ihr mit einem Editor eigene Kurse und haltet diese auf Memory-Card fest. ts

SPIELSPASS 37%

HERSTELLER THQ

SYSTEM NINTENDO 64

ZIRKA-PREIS 140 MARK

GRAFIK 38% **SOUND 36%**

Schlaftablette in Modulform: Cartoon-Rennspiel mit primitivem Streckendesign, lahmer Grafik und unpräziser Steuerung.

Andere Versionen - Umsetzungen sind nicht geplant.

Ob er doch noch kippt? Optisch ist dieses "Geschoß" an die A-Klasse angelehnt.



In der Werkstatt motzt Ihr Euer Wägelchen gehörig auf

„Penny Racers“ liefert den klaren Beweis, daß es Nintendos Qualitätskontrolleure momentan nicht sehr genau nehmen: Wie solch ein einschläferndes Spiel den Weg in die Händlerregale finden konnte, kann ich nicht verstehen. Die Grafik ist furchtbar langsam, bei 160 Meilen auf dem Tacho sucht Ihr verzweifelt nach dem zweiten Gang. Daß Ihr trotzdem regelmäßig an der Mauer landet, liegt an der unpräzisen Steuerung, die das Lenken zur Qual macht. Fast genauso nervig ist das Japano-Gedudel, das Euch aus den Lautsprechern entgegenschallt. Dazu bringen Euch einfallslose Strecken zum Gähnen, die zu allem Überfluß sehr kurz ausgefallen sind. Tuning-Option und Strecken-Editor haben bei diesen Mankos nur noch kosmetischen Wert.

THOMAS SZEDLAK



Game It!

Titel des Monats
November (PSX):
F 1 98
99,99

0180/522 5300
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http://www.gameit.de
email info@gameit.com
T-Online: *Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere

PSX TOP 10

5th Element	79,99
Alundra	89,99
Box Champions*	89,99
Breath of Fire 3*	87,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	79,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Turismo	89,99
Tekken 3	79,99
WWF Warzone	74,99

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstabilität und Schreibfehler.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.10.98
* = noch nicht verfügbar am 12.10.
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post

SONY PSX	PSX HARDWARE	SEGA SATURN	N64 HARDWARE
Megaman Legends* 79,99	Adapter Gameboy (Power F.) 89,99	gg's Recking Balls 99,99	International Superstar Soccer 94,99
Megaman X4* 79,99	Controller Sony 29,99	John Madden 99* 119,99	Lamborghini 129,95
Men in Black 89,99	Sony Dual Shock 49,99	Mission Impossible* 89,99	Mission Impossible* 89,99
Micro Machines V3 39,99	Controller 19,99	Mystical Ninja 139,99	Nagano 98* 139,99
Midway's Arcade Gr. Hits 2* 89,99	Controller Infrarot 59,99	Nagano 98* 139,99	Nascar 99* 119,99
Monopoly 79,99	Gamebuster Modul 79,99	NBA Courtside 84,99	NBA Jam 99* 99,99
Moto Racer 2* 79,99	Lenkrad Mad Catz 119,99	NBA Live 99 109,99	NBA Pro 98 134,99
Mr. Domino* 79,99	Link Kabel 19,99	NBA Live 99 109,99	NFL Blitz* 129,99
Myst 77,99	Memory Cards Sony 15 Slot 29,99	NFL Blitz* 129,99	NHL 99* 109,99
N20 Adrenalin 79,99	15 Slot 19,99	Olympic Hockey 98 99,99	Olympic Hockey 98 99,99
Nascar 99* 89,99	120 Slot 39,99	Pole Position 124,99	Pole Position 124,99
NBA Hangtime* 84,99	360 Slot 49,99	Scars (VR 3000) 109,99	Scars (VR 3000) 109,99
NBA in the Zone 98* 89,99	720 Slot 59,99	Snowboard Kids 84,99	Snowboard Kids 84,99
NBA Live 99* 89,99	Mouse Sony 47,99	Star Wars: Rogue Squadron 109,99	Star Wars: Rogue Squadron 109,99
Need 4 Speed 3 89,99	Multi Tap Sony neGoon 69,99	Starshot* 99,99	Starshot* 99,99
Newman Haas Racing 89,99	PC-Link Paket 69,99	Strike Zone 124,99	Strike Zone 124,99
NHL Hockey 99 89,99	Playstation (incl. Dual Sh.) 249,99	Super Mario 84,99	Super Mario 84,99
Nightmare Creatures 79,99	Playstation Multinorm 319,99	Tennis Arena 2 124,99	Tennis Arena 2 124,99
Ninja* 89,99	Umbauchip für US+Jap 14,99	Tonic Trouble 109,99	Tonic Trouble 109,99
O.D.T.* 87,99	Playstation Tasche Sony 84,99	Top Gear Rally 129,99	Top Gear Rally 129,99
Off Road Challenge* 69,99	incl. Memory Card u. Controller 84,99	Turok 2* 89,99	Turok 2* 89,99
Overboard 79,99	Predator Lichtpistole 59,99	V-Rallye* 99,99	V-Rallye* 99,99
Pandemonium* 42,99	Protector Gun 27,99	Virtual Chess 114,99	Virtual Chess 114,99
Pandemonium 2 79,99	RGB Kabel 19,99	Virtual Pool* 99,99	Virtual Pool* 99,99
Panzer General 2 49,99	Scorpion Gun 69,99	Wave Race 84,99	Wave Race 84,99
Perihellan* 79,99	Verlängerungskabel für Pads 19,99	Wayne Gretzky 98 124,99	Wayne Gretzky 98 124,99
Pet in TV 77,99	X-Plorer 79,99	WWF: Warzone 99,99	WWF: Warzone 99,99
Phat Air Snowball 89,99		Yoshis Story 84,99	Yoshis Story 84,99
Pitfall 3D: Beyond 84,99		Zelda* 109,99	Zelda* 109,99
Pocket Fighter* 79,99			
Point Blank* 79,99			
Porsche Challenge 39,99			
Premier Manager 98 Pro 18 Golf* 87,99			
Pro Pinball 84,99			
Psychobreak* 87,99			
Pulse (Depth)* 74,99			
Puma Street Soccer* 79,99			
Premier Manager 99* 79,99			
R-Type* 84,99			
Racing Simul. 2 84,99			
Rage Racer 84,99			
Rayman 39,99			
RC Stunt Copter* 79,99			
Rebel Assault 2 84,99			
Resident Evil Teil 1 Platinum* 39,99			
Ridge Racer Revolution 79,99			
Risiko 79,99			
Rival School* 79,99			
Riven 79,99			
Road Rash 44,99			
Road Rash 3D 89,99			
Rushdown* 79,99			
S.C.A.R.S. 84,99			
Sentinel 2 77,99			
Shadow Gunner* 79,99			
Small Soldiers* 89,99			
Soul Blade* 39,99			
Soviet Strike 39,99			
Spice World 49,99			
Spyro the Dragon* 84,99			
Streak* 84,99			
Street Fighter Coll.* 79,99			
Street Fighter EX Plus 74,99			
Supercross 98 79,99			
Super Match Soccer* 89,99			
Super Pang Coll.* 89,99			
Super Pocket Fight 79,99			
Tekken 2 Platinum 39,99			
Tekken 3 79,99			
Tenchu* a.A.			
Tennis Arena* 79,99			
Test Drive 4 39,99			
Test Drive 5* 89,99			
Test Drive 4 x 4* 89,99			
Tetris Plus 74,99			
The unholy War* 79,99			
Theme Hospital 89,99			
Tiger Woods 99* 89,99			
TOCA Platinum 42,99			
Tomb Raider 1 39,99			
Tomb Raider 2 89,99			
Tomb Raider 3* 99,99			
Tombi* 79,99			
Total NBA 98* 74,99			
Treasures of the Deep 79,99			
Tunguska* 84,99			
UbiK* 84,99			
V-Rallye 39,99			
V 2000* 79,99			
Victory Boxing 2* 79,99			
Vigilante 8 84,99			
Viper 79,99			
Virtual Baseball 99* 79,99			
Virus* 79,99			
VR 3000* 79,99			
NVs. War Games 89,99			
Warhammer 2 89,99			
Wild 9's 84,99			
Wild Arms* 79,99			
Wing Over 2* 79,99			
WipEout 2097 39,99			
World Rallye Makinen 79,99			
World League Soccer 98* 84,99			
Worlds of Warcraft 44,99			
WWF Warzone 74,99			
X-Men vs. Streetfighter 89,99			
Youngblood* 79,99			
Z 69,99			
Zero Devide 2* 79,99			
Arcade Racer* 84,99			
Atlantis 84,99			
Bombberman 59,99			
Burning Rangers 84,99			
Darius 2 19,99			
Daytona USA 49,99			
Deep Fear 79,99			
Formular Karts 34,99			
King of Fighters Last Bronx 79,99			
Manx TT 59,99			
Marvel Super Heroes 84,99			
Mass Destruction 39,99			
Megaman X3 69,99			
Mr. Bones 29,99			
NBA Action 98 59,99			
NIGHTS 3D 29,99			
Panzer Drag. Saga 84,99			
Resident Evil 79,99			
Riven 84,99			
Scorchor 29,99			
SEGA Rally 59,99			
Sega Soccer 98 79,99			
Sega Touring Car 79,99			
Shining Force III 84,99			
Sonic Jam 69,99			
Sonic R 94,99			
The House o. t. Dead incl. Gun 114,99			
Three Dirty Dwarfs 39,99			
Tomb Raider 69,99			
Virtua Fighter 2 39,99			
Winterheat 79,99			
Wipeout 2097 59,99			
3D Controllpad* 49,99			
6 Spieler Adapter 19,99			
Antennenkabel mit Bildfilter 49,99			
Backup Memory 39,99			
Control Pad 99,99			
MPEG Karte 99,99			
Virtua Gun 32,99			
Virtua Stick 59,99			
1080* Snow Board 89,99			
Aero Grange 139,99			
All Star Baseball 99 99,99			
All Star Tennis 99 109,99			
Banjo Kazooie 84,99			
Bio Freaks* 124,99			
Body Harvest* 99,99			
Bomber Man Hero 89,99			
Breakaway 99 99,99			
Buck Bomb* 109,99			
Bust a Move 3* 99,99			
Chameleon Twist 114,99			
Chopper Attack* 129,99			
Clayfighter 63 1/3 84,99			
Cruis'n USA 84,99			
Cruis'n World 84,99			
Diddy Kong Racing 84,99			
Earthworm Jim 3D 104,99			
Extreme G 2* 99,99			
F.1 Pole Position 89,99			
F.1 World Grand 89,99			
F Zero X 89,99			
Fifa 99 109,99			
Forsaken 109,99			
G.A.S.P. 134,99			
Glover* 89,99			
GT Racing* 119,99			
Hexen 69,99			

LADEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!

Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26/27
37327 Leinefelde
Bergstr. 7-0551/70536

64283 Darmstadt
Wilhelmstr. 9 - 06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22-07274/78045

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34-06341/930570

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/45799

87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm
Frauenstr. 118-0731/9216497

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1-0911/7418811

95028 Hof ab Okt.
Karolinenstr. 35

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7-09231/3161



TOCA 2 Touring Cars

Statt in einer Fahr-
schule wie bei
"Colin McRae"
lernt Ihr bei
"TOCA 2" das
Tourenwagen-



Drei Kategorien
für Fahrzeugbastler:
Der Grundstein für
den Rennerfolg.

Fahren selbstän-
dig auf einer
Teststrecke. Auf
verschiedenen



Passen die Ein-
stellungen? Auf dem
Testgelände üben
spätere Weltmeister.

Abschnitten
testet Ihr Brems-,
Beschleunigungs-
und Kurven-
verhalten Eures
Lieblingsfahr-
zeugs und nehmt
alle Einstellungen
an Motor,
Getriebe und
Chassis vor. Ein
Ghost-Car dient
hier als Erfolgs-
messer.



Nur im unteren Schwierigkeitsgrad möglich: Wagemutige Piloten nutzen den Start, um sich durch den Pulk zu schlängeln und die Platzierung im Hauruck-Verfahren zu verbessern.

DS 100% Tourenwagen, garan-
tiert ohne unrealistische Zu-
taten: Mit "TOCA" debütierte
der britische Entwickler Code-
masters im Genre der Rennspiel-
Simulationen und landete einen
Überraschungserfolg. Grafikverwöhnten
Rennspielern war das Gekurve trotz an-
erkannt guter Steuerung allerdings zu
trocken – für den Nachfolger gilt das
Motto "Mehr ist besser". Deshalb bohrte
man neben der Optik und der Strecken-
auswahl auch die Anzahl der Spielmodi
auf, üppige Bonus-Elemente motivieren
zu längeren Fahrstunden. Grundsätzlich
tretet Ihr bei "TOCA 2" entweder in der
einer Meisterschaft oder bei Einzelren-
nen bzw. Arcade-Challenge an. Letzteres
ist ein actionbetontes Rennen auf allen
Kursen gegen den tickenden Timer: So-

bald Euch nach einigen Fahrfehlern die
Zeit ausgeht, ist das Rennen gelaufen.
Bei der gewöhnlichen Tourenwagen-
Meisterschaft tretet Ihr auf acht realisti-
schen Strecken von Thruxton bis Do-
nington an – in authenti-
schen Fronttrieblern wie
dem Peugeot 406 und ge-
gen echte Fahrer vom
Schlage eines Nigel Man-
sell. Statistik-Fans nutzen
die Möglichkeit, sich im
Fahrschaufenster Infos zu
den Tourenwagen-Helden
zu holen. Doch auch wert-
volle Tips zu den einzel-
nen Strecken werden in
der Datenbank bereitge-
halten. Eine Skizze erklärt
Kurve für Kurve die richti-

Codemasters konzentriert sich aufs Wesentliche: Zwar baute man jetzt schucke
Berg- und Talpassagen ein und verzierte das Geschehen mit Regen- und Trans-
parenzeffekten, trotzdem wirkt "TOCA 2" optisch braver als die meisten Adrenalin-
Rennspiele à la "Rage Racer". Dafür punktet "TOCA 2" bei Steuerung, Kollisions-
verhalten und Dramatik: Angefangen bei der herausfordernden Ein-Runden-Qualifi-
kation über packende Überholmanöver beim Start bis hin zu den ängstli-
chen Blicken in den Rückspiegel, ob nicht ein Konkurrent drängelt, entfal-
tet das Spiel eine realistische Rennfahrer-Atmosphäre. Unaufdringlich, aber
nützlich sind die präzise-sachlichen Funk-Kommandos aus der Box. Wer auf
Simulationen abfährt, kommt um das mächtig aufgebohrte "TOCA 2" nicht
herum – ein MANIAC-Glückwunsch nach England!

CHRISTIAN BLENDL



Schadenfreude in der englischen
Nebelsuppe: Wir brausen an einem Unfall
vorbei, für Erste Hilfe bleibt keine Zeit.

ge Anfahrtechnik: Wann solltet Ihr vom
Gas gehen, wann erfolgt die optimale
Beschleunigung, wo verläuft die Ideal-
linie? Nach dem Studium geht's zur
Qualifikation für das erste Sprintrennen.
Bei der Tourenwagen-Meisterschaft wird
nämlich auf jeder Strecke sowohl ein
kurzes Rennen, als auch ein voller Acht-
Runden-Event mit Boxenstops ausgetra-
gen. Natürlich dürft Ihr vor der entschei-
denden Qualifikation noch an der Fahr-
zeugeinstellung herumbasteln: In der Ka-
tegorie "Federung" bestimmt Ihr den
Neigungswinkel des Wagens in heftigen



Aufgelaufen: Bremsst frühzeitig, um Kollisionen mit
vorausfahrenden Karossen zu vermeiden.



Authentische Schäden:
Mit zerborstener Windschutzscheibe müht
Ihr Euch an die rettende Box.



Spielt Ihr zu zweit, könnt Ihr Eure
Startplätze in der Qualifikation heraus-
fahren oder per Zufall bestimmen lassen.



Die Art des Splitscreen ist einstellbar:
Im Duell treten immerhin noch sechs
CPU-Fahrer gegen Euch an.



Bonus-Vergnügen in Schottland, Loch Ranoch: Bei einem Rennen der dreirädrigen "Crinnall Scorpions" lernt Ihr die einzige Strecke mit Kreuzung kennen.



Höchste Gefahr: Bei zu schnellem Fahren droht Übersteuern mit anschließendem Kiesbett-Dreher.



"Beilung, Jungs": Beim Boxenstop entscheidet Ihr, ob neben Reifenwechsel auch das Chassis repariert wird.

Kurven durch getrenntes Justieren der vier Stoßdämpfer, bei der Getriebeabstufung legt Ihr fest, bis zu welcher Drehzahl der eingelegte Gang gehalten wird. Die generellen Einstellungen schließlich bestimmen das Bremsverhältnis vorn/hinten, den Reifentyp und die Spoilerneigung.

Auf der Strecke lernt Ihr das Videospielefahren neu: Unbeschwert lospreschende Gasfüße landen in rekordverdächtig kurzer Zeit im Kiesbett, unbelehrbare Raser überschlagen sich selbst in harmlos anmutenden S-Schikanen. Der Schlüssel zum Tourenwagenerfolg liegt im sorgfältigen Umgang mit Gas und Bremse sowie vorausschauendem Fahren. Kündigt sich vor Euch ein Stau oder eine Kurve an, bremst frühzeitig ab und beschleunigt erst wieder in der Kurvenmitte. Beim Ausbalancieren des Fahrzeugs ist darüberhinaus ein Analogpad von

Codemasters hat die Tourenwagen im zweiten Versuch kräftig aufgebohrt: Die etwas tristen Originalstrecken wurden durch abwechslungsreiche Phantasiekurse ergänzt, auch die Autos bekamen neue Details verpaßt. Besonders erfreulich finde ich die einstellbaren Rückspiegel, mit denen Ihr das Verfolgerfeld perfekt im Blick behaltet und Euch deshalb auf die Steuerung konzentrieren könnt: Selbst mit Digitalpad habt Ihr bei "TOCA 2" gute Kontrolle über Euer Vehikel. Durch die kürzere Qualifikation und Sprintrennen ist die Meisterschaft weniger langatmig, unvermeidbare Rempeler führen nicht mehr gleich zu Punktabzügen. Die Konstrukteurswettbewerbe fesseln Euch lange vor den Bildschirm: Bis Ihr jeden Rennwagen herausgespielt habt und die unterschiedlichen Fahreigenschaften beherrscht, vergehen Wochen.



ULRICH STEPPBERGER

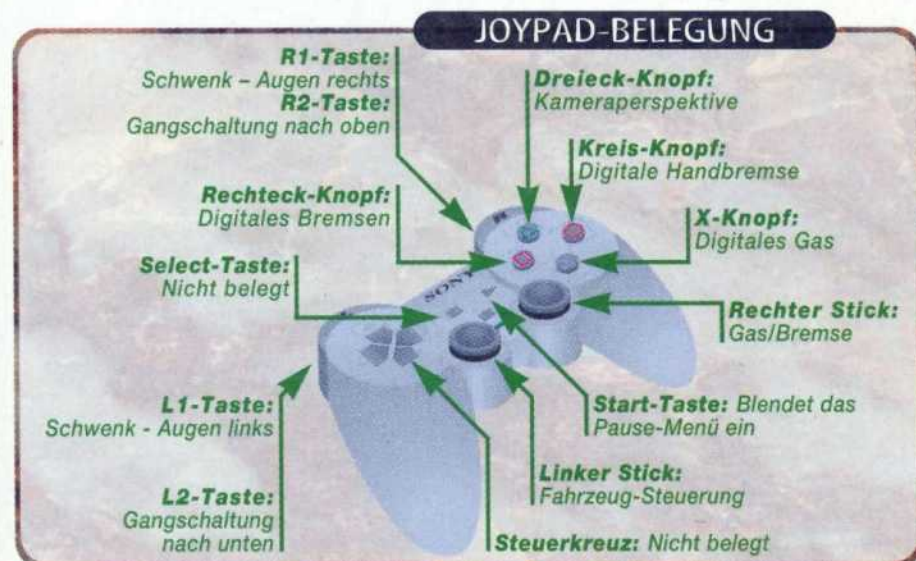


Neben den üblichen Ansichten hinter und über dem Fahrzeug (links) stehen Euch zwei spektakuläre Cockpit-Perspektiven (Mitte und rechts) zur Verfügung.

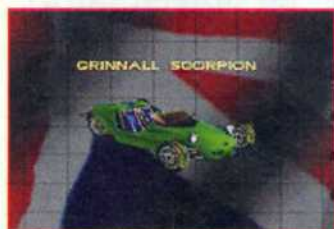
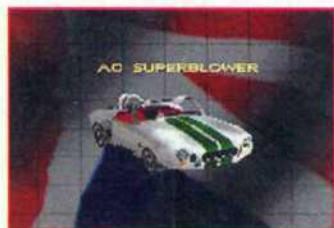
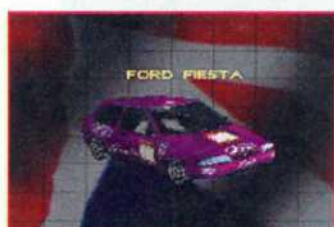
großem Nutzen. Besonders vorsichtig solltet Ihr durch gelegentliche Konkurrenten-Pulks steuern – Blech- und Glaschäden beeinträchtigen nicht nur die Sicht in der Cockpitperspektive, sondern auch Höchstgeschwindigkeit und Lenkung. Selbst sachte Berührungen mit anderen Fahrzeugen können fatale Folgen haben – vor allem, wenn Ihr gerade mitten bei einer sensiblen Kurvenfahrt seid und Euch prompt dreht. Deshalb kommt Euch der neue Rückspiegel gerade recht: Sorgfältige Fahrer berücksichtigen Hintermänner, die mit Geschwindigkeits-

überschuß heranraschen. Bei einem Sprintrennen habt Ihr mit größeren Unfallschäden kaum eine Chance, einen vorderen Platz zu erreichen. Anders sieht's bei einem vollen Acht-Runden-Rennen aus: Hier ist vom Reglement mindestens ein Boxenstop vorgeschrieben, dessen Timing kritisch für den Erfolg ist. Doch keine Bange: Damit Ihr Euch auf's Fahren konzentrieren könnt, steht Euer Mechanikerteam in ständigem Funkkontakt und weist

Mit "Colin McRae" setzte sich Codemasters an die Spitze des Rally-Feldes und überholte selbst das altherwürdige "Sega Rally". Trotz fehlender CPU-Konkurrenten besticht es mit unerreichter Fahrphysik und Steuerung. "TOCA 2" basiert auf einer verbesserten Grafikroutine des ersten Spiels, borgt sich aber Details bei der Fahrzeugdarstellung vom firmeneigenen Hit. Die feinfühligste Steuerung von "Colin" wird wegen Dutzender Computer-Autos aber nicht ganz erreicht.



Bonus-Fahrzeuge findet Ihr bei "TOCA 2" wie Schraubenschlüssel in einer Garage: Insgesamt sieben Typen können von



Euch bei den Konstrukteurs-Meisterschaften zum Sieg geführt werden.



Gelungenes Überholmanöver in der Kurven-Innenseite: Rechts oben erkennt Ihr den Rückspiegel, der auch in der Cockpit-Ansicht verfügbar ist.

Euch auf Beschädigungen und dichten Boxenverkehr hin. Nach dem Rennen verliert Touring-Veteran Hans-Joachim Stuck mit hölzerner Stimme die Plazierungen, danach geht's in die nächste Veranstaltung. Abwechslung ist Trumpf bei der zweiten Liga-Serie, den sieben Konstrukteurs-Meisterschaften. In der Realität gibt es nur zwei dieser Zusatz-Veranstaltungen zum Touring-Zirkus, nämlich die Mini-Rennwagen-"Formel Ford" und einen ähnlichen Event ausschließlich für

Fiesta-Modelle. Als Belohnung erspielt Ihr Euch aber trotzdem die Berechtigung, in fünf weiteren Phantasie-Ligen u.a. mit Sportwagen-Muskelprotz Jaguar XJ 220 oder dem coolen "AC Superblower"-Cabrio durch die Gegend zu heizen. An Bonus-Kursen stehen neben drei Varianten einer Teststrecke auch ein US-Stadtkurs, eine schottische Hochlandstrecke und ein Kurs im bayerischen Kastl zur Wahl – jeweils durch Liga-Sieg freigeschaltet.

Grafisch setzt Codemasters durch höhere



Die Formel Ford ist trotz windiger Karossen ganz schön gefährlich: Weiter vorne seht Ihr einen Auffahrunfall am Start!



Mieses Wetter, tolle Effekte: Beachtet die Spiegelungen der Rücklichter auf dem nassen Asphalt.

Auflösung (512x240 Pixel) und zahlreiche Spezialeffekte trotz weitgehend unspektakulärer England-Szenerie Akzente: Regennasse Fahrbahnen spiegeln die Rücklichter, Blitze zucken über die rasende Meute, durch Kollisionen verbeulen sich die Karossen und Windschutzscheiben zerbersten. Im Mehrspieler-Bereich klotzt "TOCA 2" mit einem flotten Splitscreen-Modus und einer Link-Option: Bis zu vier Spieler fahren dann gegeneinander um die Tourenwagen-Trophäe. *cb/us*



Augen rechts: Mit diesem Kameraschwenk erhascht Ihr einen Blick auf überholende Fahrzeuge.

Titel	TOCA 2 Touring Cars	TOCA Touring Car Championship	NASCAR '99	Sega Touring Car
System	Playstation	Playstation	Playstation, N64	Saturn
Veröffentlichung	1998	1997	1998	1997
Strecken	8+9	8+1	17	3+2
Autos	8+7	8+2	31 Fahrer	4
Verschiedene Renn-Serien	Ja	Nein	Nein	Nein
Wetter-Einfluß	Ja, wechselnd	Ja	Nein	Nein
Tuning-Möglichkeit	Ja	Ja	Ja	Ja
Rumble-Unterstützung	Ja	Ja (Platinum)	Ja	Nein
FEATURES-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Anzahl der Spieler	1-4 (Link)	1-2	1-2	1-2
Split-Screen	horizontal, vertikal	horizontal, vertikal	horizontal	horizontal
Anzahl Autos bei Split-Screen	8	2	8	2
Link-Modus	Ja	Nein	Nein	Nein
MEHRSPIELER-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Auflösung	HiRes	LoRes	LoRes	LoRes
Flüssige 3D-Grafik	ja	ja	geht so	geht so
Pop-Up erkennbar	Ja	Ja	Ja	Kaum
Kommentator	Ja	Ja	Ja	Nein
Musik im Rennen	Nein	Nein	Ja	Ja
TECHNIK-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Spielgeschwindigkeit	Mittel	Mittel	Mittel	Sehr Hoch
Einsteigerfreundlich	Ja	Nein	Ja	Nein
Steuer-Finessen für Profis	Ja	Ja	Nein	Nein
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
FAZIT	Verbesserung auf ganzer Linie: "TOCA 2" ist für Simulations-Fans erste Wahl.	Gelungener Ansatz, doch Schwächen bei Digitalsteuerung und Präsentation.	Grafisch veraltet, action-reicher US-Rennzirkus: Der Vorgänger war besser.	Schwer steuerbare Arcade-Tourenwagen in einer grafisch mäßigen Umsetzung.

SPIELSPASS 88%

TOCA 2
TOURING CARS

HERSTELLER
CODEMASTERS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK 82% SOUND 76%

Codemasters wird zur Rennspiel- und Simulations-Autorität: Dröhnende Action auf meist englischen Rundkursen.

AE 12

Andere Versionen: Es sind keine Umsetzungen geplant. Der Vorgänger "TOCA Touring Car Championship" wurde in MANIAC 12/97 mit 78% Spielspaß getestet.



aktuelle news, tests & tips • täglich neu

www.logon.de/maniac

SPIELRAUM

-- Fachversand für Randsysteme --

Jaguar 64-bit us. + Scartkabel + Netz.	DM 149,95
Jaguar CD-Rom + 4 CD's	DM 179,95
Lynx II + Spiel + Netzteil	DM 109,95
Panasonic 3 DO FZ-10 (pal)	DM 189,95
Sega 32 X + Spiel pal	DM 159,95
Sega CD 1 US-Version	DM 169,95
NOMAD, MEGA DRIVE, INTELVISION, GAME GEAR, CD-32, PC, NEO-GEO, COLECO, VCS, NES, SNES, PC-ENGINE, VIRTUAL BOY, U. V. M.	
Auch Ankauf oder Umbau diverser Konsolen	
Fordern Sie den Gratis-Komplettkatalog an.	
Irrtümer, Preisänderungen, Druckfehler vorbehalten. Keine Haftung für Inkompatibilität	
BOHLENPLATZ 22 91054 ERLANGEN	
TEL 09131 / 205093 FAX - 205083	
http // www.videospiele.com/spielraum	

MANIAC 1/99

erscheint am
2.12.98

Anzeigenschluß:
4.11.98

Druckunterlagen:
11.11.98

Anzeigenkontakte:
**Andreas Knauf
08233/740112**

**Axel Chalupsky
040/5237196**

PSX Reparaturen

Wir reparieren jede PSX zu Superpreisen.
"Fast jede Reparatur lohnt sich!"

Unsere Spezialität:

Laufwerksreparatur bei Ruckeln und Stottern. Wir rüsten Ihr PSX CD-ROM Laufwerk mit speziellen Metallschienen aus. Danach wird die PSX neu justiert und durchläuft einen 15 Stunden Hitzetest. 6 Monate Garantie. Für:

49,90

und sonst

SEGA DREAMCAST 749,90
Der Preis steht fest!

PSX CD-Ersatzlaufwerk 89,90
NEU aus Metall!!! Achtung! Laßt euch keine billigen Plastiklaufwerke andrehen!!!

DVD-UMBAU 199,90
Guckt Importfilme auf allen DVD-Playern!

PSX Umbau-Chip 4-pin 19,90
Jetzt auch für die SCPH-7502!!!!!!!

S/W KILLER CHIP UMBAU 89,90
Spielt Importspiele jetzt auch auf allen nicht RGB-fähigen Fernsehern! **NEU!**

Ratenzahlung Easy!

The Next Generation
Wir führen das volle Spiele und Zubehörprogramm!

Crangerstr. 250
45891 Gelsenkirchen
Tel 0209 / 77 88 11
Internet: tng.to

Von 11-20 Uhr durchgehend geöffnet!

second to none
Tel: 07171-928892
Computer- und Videospiele



VERSAND-KOSTENFREI

**Händlerfax:
07171-928898**

HTTP:
[//WWW.2ND2NONE.COM](http://WWW.2ND2NONE.COM)



Ladenlokale

GAME OVER!
07171-928893
Postgasse 9
73525 Schwäbisch Gmünd
07171-928893

Space for rent

SONY PLAYSTATION



Dreamcast

NINTENDO 64

Abe's Exodus (dv)*	89.-	Actua Ice Hockey (dv)	49.-
Apocalypse (dv)*	94.-	Bloody Roar (us)	59.-
Blasto (dv)*	84.-	Discworld 2 (us)	49.-
Breath of Fire 3 (dv)*	99.-	Extreme Snowbreak (dv)	49.-
Breath of Fire 3 SE (dv)*	114.-	Forsaken (dv)	69.-
C&C 2-Gegenschlag (dv)	94.-	Gex 3D (us)	59.-
C3 Racing (dv)*	89.-	G-Police (us)	59.-
Colony Wars 2 (dv)*	89.-	Golden Goal (dv)	49.-
Cool Boarders 3 (dv)*	89.-	Madden 98 (us)	49.-
Formel 1 '98 (dv)*	99.-	MDK (us)	39.-
Nascar 99 (dv)*	94.-	NBA Pro 98 (dv)	49.-
NBA Live 99 (dv)*	94.-	NBA ShootOut 98 (us)	59.-
O.D.T. (dv)*	89.-	NHL Breakaway (us)	59.-
Pocket Fighter (dv)*	89.-	Nuclear Strike (us)	59.-
Rival School (dv)*	89.-	Powerboat Racing (dv)	49.-
Tenchu (dv)*	94.-	Ram. World Tour (us)	45.-
Test Drive 5 (dv)*	94.-	Reboot (dv)	69.-
Tomb Raider III (dv)*	99.-	Reboot (us)	59.-
Wild Arms (dv)*	84.-	Snowracer (dv)	49.-
X-Files: The Game (dv)*	a.A.	VMX Racing (dv)	49.-
		u.v.m.	

DC-Spiele ab Ende Nov. a.A. a.A. Dreamcast-Konsole

Nintendo 64 (dv)	249.-
1080 Snowboarding (dv)	89.-
Banjo & Kazooie (dv)	94.-
BioFreaks (dv)	109.-
Body Harvest (dv)*	109.-
Extreme G 2 (dv)*	109.-
F-Zero X (dv)*	94.-
F1 World Grand Prix (dv)	89.-
Gex 2 (dv)*	129.-
Holy Magic Century (dv)*	139.-
Mission Impossible (dv)	104.-
Nascar 99 (dv)*	119.-
V-Rally (dv)*	109.-
Zelda: Ocarina of Time (dv)*	109.-

Game Buster (dv)	99.-
Controller bunt	59.-
Lenkrad LX4 incl. Rumble	129.-
Memory Card 4Meg	65.-
Memory Card 1Meg bunt	35.-

Öffnungszeiten:

Mo.-Fr. 10.00 - 18.30

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Wir liefern versandkostenfrei. Preise zzgl. 3.- DM Nachnahmegebühr! Ladenpreise können abweichen! *Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

** nur dt/us/jp

Inh.: Greter / Stubenvoll GbR - 2nd2none -
Lorcher Str. 110 - 73529 Schwäb. Gmünd

PSX Multinorm + Dual Shock + RGB Audio dt/us/jp 279.- DM

PC CD-Rom und Gameboy auf Anfrage

Nascar '99

Da fliegt den "Nascar"-Boliden doch glatt das Blech weg: Eine der wenigen Neuerungen ist das veränderte Crash-Verhalten.



So enden vieler-sprechende Nascar-Karrieren: Auf dem Dach oder mit einem Platten.

Entweder, die Karren fliegen bei zu ruppigem Auffahren gerade-wegs in die Luft, oder Ihr verliert beim entspannten Entlang-schrammen an der Begrenzung-mauer Eure Motorhaube. Stellt Ihr die Schadensoption auf "Aus", werden auch schwerwie-gende Defekte wie ein platter Reifen durch ein-fachen Druck auf's Gaspedal behoben.



Platz da: Auf dem Nintendo 64 spielt sich die Cockpit-Perspektive hervorragend. Hier ein Außenbahn-Überholmanöver.

N64 Die MANIAC-Redaktion duckt sich – Sportspielriese EA bombardiert das herbst-liche Mering mit einer ganzen Latte von 99er-Sequels. Der jüngste Sproß in der "EA Sports"-Serienfamilie ist "Nascar" – dieser Motorsport-zirkus ist in den USA ein ungemein populäres Massenvergnügen, hierzulande dagegen würde kaum ein "Formel 1"-Enthusiast bei einem Dreihundert-Runden-Event im ovalen Speedway zuschauen. Sei's drum – für das neue "Nascar", das erstmals auch auf dem Nintendo 64 loslegt, hat EA durch üppige Tuning-Optionen mehr Wert auf Simulation denn Action gelegt. Die neun verschlungenen Straßenkurse des Vorgängers strich man auf zwei real existierende (Watkins Glen und Sears Point) zusammen, dafür stehen nun 15 Speedway-Ovale mit unterschiedlichen Steilkurven und Fahrbahnbreiten auf dem Rennplan.

"Nascar '99" ist selbst für Fans des Vorgängers schwerverdauliche Kost: Nur zwei der abwechslungsreichen Straßenkurse blieben erhalten, dafür stockte man die Zahl der ovalen Speedways nochmals auf. Das Resultat sind schier endlose Rundfahrten, die nur von gelegentlichen Boxenstops und Drehern aufgelockert werden. Schade, daß die Playstation-Grafik zudem deutlich schwächer als beim Vorgänger ausfiel: Starkes Pop-Up und Ruckelei verderben den Spaß am Rennzirkus. Wenn Ihr schon zum Asphalt-Marathon startet, dann auf dem Nintendo 64: Hier flitzt Ihr durch karge, aber sauber gestaltete Szenarios und spart Euch den Playstation-Pixelbrei. Die wesentlichen Ansprüche an ein Sequel werden aber auch hier nicht erfüllt: Eine Handvoll neuer Einstellmöglichkeiten für Eure Karren ist angesichts der Schwächen zu wenig.

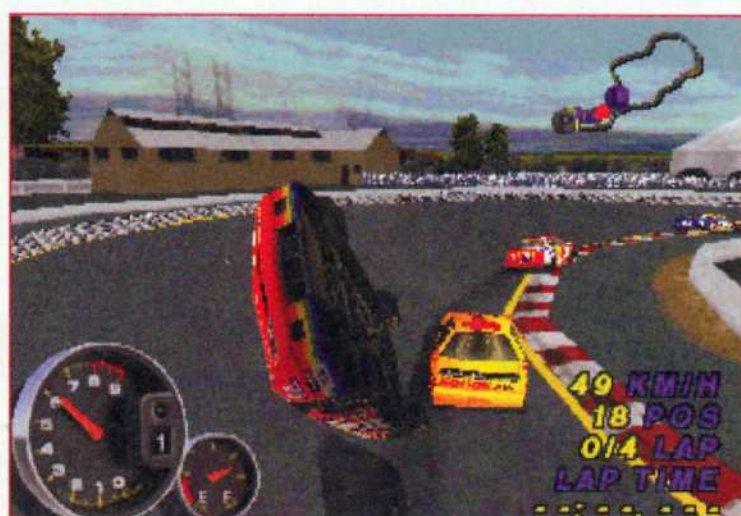
CHRISTIAN BLENDL



Auf den N64 ist die Optik weicher und flüssiger – statt Riesenpixel und hartem Pop-Up wird sanft eingeblendet.



Wer macht den ersten Fehler? Die karge 32-Bit-Optik wird von massivem Pop-Up geplagt. (Playstation)



Unrealistische Überschläge: Hier das Resultat eines Auffahrunfalls bei 120 km/h (Playstation).



Während der Einfahrt in die Boxengasse legt Ihr das Arbeitspensum der Crew fest (Playstation).

eine entscheidende Wahl. Nach einigen Proberunden startet Ihr in die gnadenlose Qualifikation: Ihr dreht nur eine einzige Runde, die Euren Startplatz im 24köpfigen Feld festlegt. Während des Rennens stopfen sich empfindliche Gemüter die Ohren zu: Entweder Ihr schlittert, verwirrt durch peinliche 08/15-Rockklänge, der Konkurrenz ins Heck, oder Ihr lauscht dem Boxenfunk und fragwürdigen Binsen-weisheiten von "EA Sports"-Veteran Bob Jenkins: Spätestens nachdem ein mehrfa-cher Freiluft-Überschlag trocken mit der Nennung des Führungstrios kommentiert wird, möchtet Ihr dem armen Bob eine

70%

S P I E L S P A S S



HERSTELLER
ELECTRONIC ARTS

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA - PREIS
130 MARK

GRAFIK	SOUND
71%	49%

Flotte Simulation des in Europa kaum verbreiteten Ovalverkehrs: Insbesondere für manische Fahrzeugbastler zu empfehlen.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Der nur auf der Playstation erschienene Vorgänger "Nascar '98" wurde in MANIAC 12/97 mit 83% Spielspaß getestet.



Ein optischer Lichtblick im Oval-Marathon: Bei den zwei Straßenkursen Watkins Glen und Sears Point fliegen die Fetzen! (Playstation)



Das ging daneben: Mit verbeulter Motorhaube und einem zünftigen Reifendefekt streift Ihr an der Leitplanke entlang. (Nintendo 64).

Fielmann-Brille spendieren. Wenigstens bleibt der Vorfall der Wiederholungs-Kamera nicht verborgen – mit mehreren Geschwindigkeiten laßt Ihr die fatalen Sekunden vor dem Abflug aus diversen Ansichten Revue passieren. Zurück in die Hitze der Non-stop-Überholschlacht: Nach einigen unsanften Stoßstangen-Kontakten prüft Ihr per Knopfdruck die Beschädigung des Fahrzeugs – eiert Ihr dem Klassement hinterher, laßt Ihr die Boxencrew per Menü schufteln und bringt den Kübel wieder auf Vordermann.

Die Grafik beider Versionen unterscheidet sich deutlich: Während auf dem Nintendo 64 die tristen Speedways sauber an Euch vorüberziehen, ruckelt die verschlimmbesserte 32-Bit-Routine klar stärker als im Vorjahr. *cb*



Die Nascar-Einstellungen während des Trainings wecken den Profi-Mechaniker in Euch (Playstation).

Andretti Racing heißt der indirekte Vorgänger von EAs "Nascar"-Serie. Das Spiel erschien 1996 für Playstation und Saturn. Damals erhielt man

deutlich mehr Motorsport für's Geld, denn neben den Nascar-Vehikeln wurden im selben Spiel auch die "Formel 1"-ähnlichen Indycar-Boliden simuliert.

SPIELSPASS 64%

HERSTELLER: **ELECTRONIC ARTS**

SYSTEM: **PLAYSTATION**

ZIRKA-PREIS: **100 MARK**

GRAFIK: **62%** SOUND: **54%**

Schludriges Sequel zum gelungenen "Nascar '98": Veraltete Optik macht das monotone Kreisfahren zum PS-Langweiler.

ATARI JAGUAR

Jaguar-Konsole inkl. Spiel ab 99,-
Jag CD Rom inkl. 4 CDs ab 169,-
Pro Controller 69,-

- Alien vs. Predator 119,-
- Atari Karts 99,-
- Baldies CD 69,-
- Battlemorph CD 77,-
- Bubsy 49,-
- Defender 2000 69,-
- Fever Pitch Soccer 77,-
- Fight for Life 77,-
- Flashback 69,-
- Highlander CD 77,-
- Hover Strike CD 59,-
- Iron Soldier 59,-
- Iron Soldier II CD 139,-
- Kasumi Ninja 49,-
- Missile Command 3D 69,-
- Myst CD 77,-
- NBA Jam T. E. 89,-
- Pinball Fantasies 69,-
- Pitfall 69,-
- Power Drive Rally 77,-
- Raiden 49,-
- Rayman 99,-
- Ruiner Pinball 59,-
- Space Ace CD 69,-
- Super Burn Out 66,-
- Tempest 2000 49,-
- Theme Park 59,-
- Towers II 149,-
- Ultra Vortek 69,-
- World Tour Racing CD 119,-
- Zeró 5 139,-

ATARI LYNX

Lynx II-Konsole inkl. Spiel ab 99,-
S.I.M.I.S (NEU!) 79,-

- Awesome Golf 39,-
 - Battlewheels 59,-
 - Battlezone 2000 55,-
 - Block Out 45,-
 - Checkered Flag 69,-
 - Chip's Challenge 39,-
 - Electrocop 49,-
 - Gates of Zendocon 45,-
 - Gauntlet - Third Encounter ... 39,-
 - Hard Drivin' 39,-
 - Jimmy Connors' Tennis 45,-
 - Joust 39,-
 - Klax 39,-
 - Lemmings 79,-
 - Ms. Pac Man 39,-
 - Paperboy 39,-
 - Pinball Jam 45,-
 - Raiden 79,-
 - Rampage 39,-
 - Road Blasters 39,-
 - Robotron 2084 39,-
 - Shadow of the Beast 45,-
 - Shanghai 45,-
 - Slime World 39,-
 - S. Asteroids/M. Command ... 59,-
 - Super Off Road 69,-
 - Toki 39,-
 - T-Tris 59,-
 - Ultimate Chess Challenge 45,-
 - Xybots 29,-
 - Warbirds 66,-
- *** weitere Lynx/Jaguar-Spiele erhältlich! ***

andere Konsolen...

Atari 2600 VCS inkl. Spiel ab 39,-
VIRTUAL BOY inkl. Spiel ... 169,-
SEGA NOMAD 329,-

The Video Games Source
Wolf R. Groß, Gummastr. 2, 21335 Lüneburg
Tel./Fax: (04131)406278
www.ATARIhq.de



SONY PLAYSTATION

Grundgerät (Dual)	DT	249,95
PS Multinorm+RGB	DT	299,95
5th Element	DT	79,95
Apocalyps	DT	i.V.
Alundra	DT	89,95
Azure Dreams	DT	99,95
Breath of Fire III	DT	99,95
Breath of Fire Special	DT	119,95
C&C Gegenschlag	DT	99,95
Colony Wars II	DT	89,95
Constructor	DT	89,95
Capcon Generation II	JP	129,95

Elemental Gear Bolt	US	119,95
F1 '98	DT	99,95
Final Fantasy VII	DT	99,95
GT	DT	89,95
Legend	DT	89,95
M G S	DT	i.V.
Medieval	DT	99,95
Motoracer II	DT	99,95
Ninja	DT	99,95
O.D.T.	DT	89,95
Parasit Eve	US	129,95
Platinum Spiele	DT	ab 44,95
Point Blank	DT	89,95
Road Rash 3D	DT	89,95
Shadow Gunner	DT	89,95
Spyro the Dragon	DT	89,95
Tales of Destiny	US	129,95
Tenchu	DT	89,95
Tomb Raider III	DT	i.V.

NINTENDO 64

Grundgerät	DT	249,95
1080°	DT	89,95
Banjo & Kazooie	DT	99,95
F1 World Grand Prix	DT	99,95
F-Zero X	DT	99,95
ISS 98	DT	89,95
Mission Impossible	DT	119,95
Turok II engl./deutsch	DT	i.V.
V-Rally	DT	109,95
WWF Warzone	DT	119,95
Zelda	DT	Nov.

DREAMCAST ab 27.11.1998

Grundgerät	JP	799,95
VMS	JP	89,95
Virtual Fighter III	JP	149,95
Godzilla	JP	149,95
Sega Rally	JP	149,95
Blue Stinger	JP	3.12.98

Vorbestellungen erwünscht!!!

PRIMALGAMES ONLINE:
<http://www.primalgames.com>

LAUFEND NEUE IMPORTE AM START!

IHR WOLLT DIE NEUESTEN SPIELE SOFORT MITNEHMEN, DANN SCHAUT IN UNSEREM SHOP
EUROPA-GALERIE
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7
44787 BOCHUM VORBEI.



Versand per Nachnahme, Portofrei ab 250,- DM Softwarebestellung, sonst 10,- DM + NN. Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,-.

PHONE: (02 34) 91 60 630 + 91 60 631 FAX: 91 60 632

XG 2

Nebel taucht in "XG 2" nicht mehr auf – doch Wunder bewirkt auch die neue Grafikroutine von Probe nicht. Um die für das N64 problematische Fernsicht zu verhindern, konstruierte man verschachtelte Strecken, die extreme Anforderungen an den Spieler stellen: Während bei gewöhnlichen Rennspielen unübersichtliche Stellen eher die Ausnahme sind, ist jeder "XG 2"-Kurs eine Aneinanderreihung von anfangs undurchschaubaren Abzweigungen und Sprungschancen. Besonders heikel: Auf anderen Schwierigkeitsgraden ändern sich die abgesteckten Kurse!



Nur selten habt Ihr Platz zum Überholen: Die meisten Strecken von "XG 2" sind enger als dieser Highway.

N64 Die Sci-Fi-Motorräder dröhnen wieder: Zehn intergalaktische Piloten jagen in stromlinienförmigen Bikes durch die drei Wettbewerbe "Atomic", "Critical Mass" und "Meltdown". Doch aufgepaßt: Auf den zwölf Strecken haben Laien keine Chance. Mit Spitzengeschwindigkeiten teils überhalb der Schallmauer rast Ihr über schaukelnde Wippen, durch Lavahöhlen, über Rampen und Abzweigungen dem Ziel entgegen. Dabei ist jeder Kurs in drei Varianten befahrbar. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad (sinnigerweise "Krass" genannt) sind die zwei verzwickten Alternativ-Routen mit grimmig dreinblickenden Betonklötzen gesperrt, nur in höheren Ligen wird der Streckenverlauf geändert. Von entscheidender Bedeutung ist es, mit welchem Fahrer Ihr ins Rennen geht. Jeder Pilot hat sein eigenes Gefährt, das in den Kategorien Beschleunigung, Geschwindigkeit, Waffenenergie und Schild durch farbige Balken gekennzeichnet ist. Gewinnt Ihr einen Wettbewerb, werden nicht nur neue Strecken wählbar, Ihr habt auch Zugriff auf besonders waffen-



Arcade-Geballer aus der Ego-Perspektive: Wegen starken Kippens des Horizonts ist diese Ansicht unbrauchbar.



Mit 469 Sachen in den Tunnel: Vermeidet jetzt um jeden Preis Kollisionen mit anderen "XG 2"-Piloten!



Jagd durch die Bergwelt: Zündet einen Nitro-Beschleuniger, um Euch von der Meute abzusetzen.

starrende Bonus-Bikes à la "Wasp" – von Sportlerehre und Fairness haben die Regel-Behörden der "XG"-Liga nämlich noch nie etwas gehört. Ihr dürft zwar per Optionsmenü die Waffenbenutzung ausschalten, doch echte Haudegen fühlen sich auf der Strecke erst dann wohl, wenn links und rechts Granaten einschlagen und gedrängt wird wie bei Schumis Autogrammstunde. Die findigen Entwickler haben insgesamt 19 Waffen-

Icons entlang der Kurse verteilt. Sobald Ihr Euer Bike in eines davon steuert, fliegen die exotischsten Anbauteile an das Chassis und auf Knopfdruck beginnt ein verwirrender Feuerzauber: Mehrfach-Mörser belegen die Strecke vor Euch mit Granaten, Lenkraketen sausen mit grellem Lichtschweif davon, eine Phosphor-Blendgranate läßt Eure Verfolger orientierungslos in die Leitplanken donnern. Witzig auch der "Wally Warp": Ihr legt in Folge zwei Warp-Tore ab; flitzt ein Verfolger in das zweite Tor, wird er am ersten wieder ausgespuckt! Neben diesen Sekundär-Systemen ist jedes Bike auch mit einer Standardwaffe bestückt.

Wirklich extrem: "XG 2" fordert Euch alles ab, jeder Moment der Unaufmerksamkeit endet an der Bande. Ihr müßt die verwinkelten Strecken förmlich studieren, um sie fehlerlos zu durchqueren. Doch "XG 2" ist die Mühe wert: Das Fahrverhalten Eurer Bikes ist erstklassig, nach kurzer Zeit habt Ihr die Geschosse im Griff. Die abwechslungsreichen Kurse vermitteln Achterbahnfeeling – zündet Ihr in steiler Abfahrt den Nitro-Beschleuniger, schießt Euch das Adrenalin in die Adern. Neue Waffen und größere Streckenvielfalt freuen ausgehungerte Fans des ersten Teils. Nur schade, daß dieses effektgeladene Rennspiel-Feuerwerk von der N64-Hardware in seine Grenzen verwiesen wird. In manchen Situationen ruckelt's bedenklich und man fragt sich, ob hier weniger nicht mehr gewesen wäre. Trotz der Kritik müssen Action-Fans aber zugreifen.

THOMAS SZEDLAK

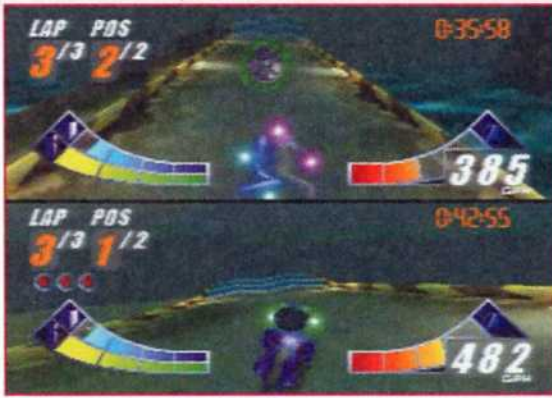


Die Auswahlmensüs von "XG2" sind eine runde Sache: Links die Arenen, in der Mitte die zwölf Rennstrecken. Rechts erkennt Ihr die komfortable Individual-Belegung des Pads.



Der Ladestreifen ist notwendig, um Energie (links) und Waffen (rechts) zu erhaschen. Unten der Rückspiegel.





Im Zweispieler-Splitscreen bleibt die Grafik flott, doch beschneidet der flache Ausschnitt die Übersicht.

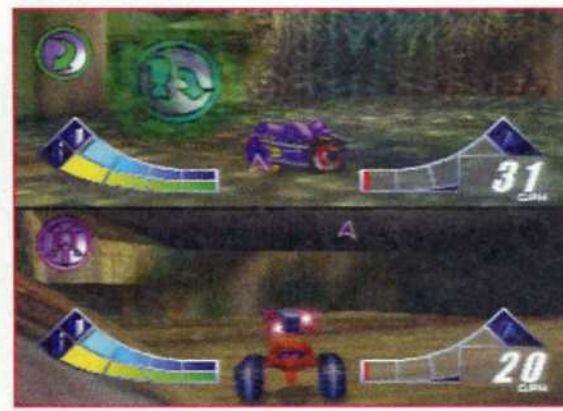
Diese läßt sich durch längeres Knopfdrücken zu einem Superschuß aufladen. Bei mehreren Zielen vor Euch bestreicht Ihr die Führenden mit einer Dauerfeuer-Salve. Jeder Treffer schmälert die Energieleiste: Um ein frühzeitiges Ausscheiden (bei langen Sieben-Runden-Rennen auf der Tagesordnung) zu verhindern, solltet Ihr deshalb nach der "Wipeout"-ähnlichen Ladezone Ausschau halten, wo Ihr durch bloßes Überfahren Waffenenergie (rechte Fahrbahn) und Energie (linke Fahrbahn) zeitsparend regeneriert. Doch eine Verschnaufpause habt Ihr auch hier nicht. Pfeile hinter Eurem Bike künden von aggressiven Verfolgern, die wie Kletten an Euch hängen. Auf Wunsch blendet Ihr einen Mini-Rückspiegel am unteren Bildrand ein, um das Geschehen hinter Euch zu verfolgen. Doch allzuviel Zeit, darauf zu spicken, habt Ihr bei der affenartigen Geschwindigkeit der Zukunfts-Flitzer nicht. Bleibt Ihr wegen eines Lenkfehlers in der Bande hängen oder kollidiert im Flug mit einem Tunneldach, solltet Ihr die Maschine schnell wieder in Fahrt-



Kopf an Kopf: Auf Wunsch werden statt der Positionsnummern die Fahreramen einblendet. Links der Nitro-Bestand.



Höchste Gefahr im Tunnel: Um fatales Driften zu vermeiden, solltet Ihr auf der Außenbahn bleiben.



Farblose Ballerei ohne Höhepunkte: Das "XG 2"-Panzergefecht.

richtung drehen und mit einem der drei Turbos zum davoneilenden Feld aufschließen – ein Band am rechten Bildrand gibt Aufschluß über die Positionen. Am Ende erhaltet Ihr entsprechend der Platzierung Punkte und speichert – durch bloßes Erreichen des Qualifikationslimits schaltet Ihr Stück für Stück alle Kurse frei. Zudem warten weitere Spielvarianten auf Speed-Freaks: Im Arcade-

Modus rast Ihr alleine über einen beliebigen Kurs und schießt Angriffswellen feindlicher Mini-Ufos ab. Die Dinger ballern allerdings ebenso wild zurück wie das später auftauchende Mutterschiff – Ziel dieses Gefechts ist der Highscore. Noch abgedrehter ist der Kampfmodus von "XG 2": Hier ballert Ihr taktisch angehaucht in futuristischen Panzern aufeinander. Sechs Arenen stehen zur Wahl – hier entscheidet das Aufschnappen der richtigen Waffe und die bessere Fahrzeugbeherrschung. Sind Euch solche Eskapaden zu exotisch, fahren bis zu vier Spieler im Splitscreen-Modus – leider mit technischen Einbußen. *cb*

Witzige Waffen sind das A und O bei "XG 2". Leider könnt Ihr bei der rasenden Geschwindigkeit kaum erkennen, was Ihr gerade an Bord hievt – eine weibliche Kommentatorin erläutert deshalb den Waffenfund. Werft unerwünschte Ballermänner sofort wieder weg und spekuliert auf sinnvollere Wummen. Was hilft Euch schließlich eine rückwärtsgerichtete "Rear-



Der Killer-Ring ist die ultimative Nahkampf-Waffe: Zielen überflüssig!

Fire-Rocket", wenn Ihr bereits das traurige Schlußlicht seid...

"XG 2" ist die konsequente Fortsetzung des Vorgängers. Sowohl die Grafik, als auch Steuerung und Streckenverläufe ähneln frappierend "Extreme G". Leider wurden dessen Nachteile verstärkt: Die Kurse sind noch unübersichtlicher, die zahlreichen Waffen kaum überschaubar und die Action im Pulk zu chaotisch. Schade, daß Probe kaum Wert auf flüssige Grafik legte – je nach Gegnerdichte und Waffeneinsatz schwankt die Bildrate und damit die Sensibilität der Steuerung. Wer die Kurse nicht auswendig lernt, knallt nicht zuletzt wegen der variablen Absperrungen zu oft in die Bande: Offensichtlich dient das manische Kurvendesign vor allem dazu, Pop-Ups zu vermeiden – dem Spaß ist dies nicht gerade förderlich. Deshalb ist das erfreulich umfangreiche "XG 2" vor allem ein Fall für Action-Fans – Rennspieler fahren probe.



CHRISTIAN BLENDL



Vier Fahrer im Kampf gegen die Uhr und alles, was sich bewegt: Waffeneinsatz bestimmt den Sieg!



Sorry, noch kein Einlaß: Mit solchen Betonklötzen sind die späteren Abzweigungen blockiert.

SPIELSPASS 82%

XG2

HERSTELLER: ACCLAIM
 SYSTEM: NINTENDO 64
 ZIRKA-PREIS: 130 MARK

GRAFIK: 76%
 SOUND: 61%

Das fetzigste Rennspiel des Jahres: Vor lauter Rauchwolken und Raketen gehen Steuerung und Übersicht in die Knie.



Legend



Witziger Schankwirt: Während Ihr Proviant und Waffen inspiziert, marschiert er lachend den Tresen auf und ab.



Tara nimmt einen bulligen Strauchdieb auf den Arm: Gleich fliegt er auf seinen verdutzten Saufkumpan...



Blutiges Gemetzel: Stehen mehrere Tagediebe hintereinander, sägt Ihr mit einem Schwertstreich durch alle Angreifer zugleich.

Schon zum zweitenmal prügeln sich die "Legend"-Helden durch's Unterholz.



Träge, aber tadellos spielbar und mit tollem Sound: Die SNES-Variante.

Die Super-Nintendo-Version erschien 1994 auf einem (damals) üppigen 8-MBit-Modul und lockte mit erstaunlich großen Sprites. Leider war das Non-Stop-Geprügel trotz atmosphärischer mittelalterlicher Musik schon damals träger als das indizierte Sega-Vorbild, außerdem verlor man im Gegnerpulk zu oft die Übersicht. Dennoch ist das 16-Bit-"Legend" auch heute noch eine Partie wert – spielerisch ist's der 32-Bit-Neuaufgabe absolut ebenbürtig.

Ihr seid im dunklen Mittelalter zu Fuß unterwegs? Das kann ins Auge gehen, denn fliegende Dämonen nisten an den Brücken, tumbe Halsabschneider bevölkern den Wald, und in der Stadt beißen hungrige Straßenköter in Eure Waden. Trotzdem wagen sich ein oder zwei Abenteurer in die unsicheren



Heiße Socken für feige Abenteurer: Züngelnde Flammen begrenzen die Kampfarena.



Zieht Ihr zu zweit in die Schlacht, habt Ihr freie Wahl zwischen den Charakteren (links). Sowohl böse Bosse (Mitte) als auch der Heldentod (rechts) werden in Nahaufnahme gezeigt.

Da werden nostalgische Gefühle wach: "Legend" steht ganz in der Tradition einfacher Scroll-Prügeleien a la "Knights of the Round", bohrt das Genre aber mit pompösen 3D-Muskelmännern und (überflüssigen) Kameraschwenks auf. Warum nur zerstört Toka das prächtige Fantasy-Ambiente durch eine bodenlos träge Steuerung und fehlende Spezialattacken? Durch stupides Knopfgedrücke setzt Ihr zwar wuchtige Combos an, doch neben Blut, Schwertgeklirr und sporadischem Ausweichen gibt's im "Legend"-Mittelalter keine Kampf-Finessen. Sobald Ihr springt, werdet Ihr von den Dämonen zerhackt, die Animationen wirken unrealistisch, und durch monoton anmarschierende Dreier-Trupps langweilt Ihr Euch trotz der fulminanten Kämpfe zu schnell. Im Duett spielt sich "Legend" übrigens tadellos – Fans grober Keilereien greifen zu.

CHRISTIAN BLENDL

Handwerk. Leider haben alle Waffen nur eine begrenzte Haltbarkeit – ein roter Balken zeigt an, wie scharf die Klinge des Zweihänders noch ist, und wieviele Pfeile in der Armbrust stecken. Danach watscht Ihr die selbstbewußt grinsenden Angreifer wieder mit bloßen Händen oder werft sie kurzerhand in hohem Bogen auf ihresgleichen: Hoffentlich hält eine der zahlreich auf dem Pfad verteilten Schatzkisten nach einem herzhaften Tritt erneut eine schlagkräftige Waffe für Euch bereit. Erreicht Ihr das auf einer Landkarte markierte Ziel Eurer Wanderei, baut sich vor Euch ein Boss auf, der mit XXL-Energiebalken für Panik sorgt. Nach dem langen Geprügel sorgt eine willkommene Bonusrunde für Abwechslung: Mit einer Armbrust schießt Ihr in der Ego-Ansicht auf Fässer und Kisten, die Euch mit Geld belohnen. Anschließend verpulvert Ihr die Goldstücke in der Kneipe – entscheidet, mit welcher Waffe Ihr den nächsten Wandertag bestreitet, sackt ein Extraleben ein und futtert leckeres Pixel-Obst, um die Energieleiste zu füllen. *cb*

SPIELSPASS 64%

LEGEND

HERSTELLER: FUNSOFT

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 83% SOUND: 71%

Pompös inszeniertes Schwertgeprügel bar jeder Komplexität: Mit nur zwei Angriffsarten leider auch für Conan & Co. zu simpel.

AB 18

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger auf dem Super Nintendo hieß ebenfalls "Legend" und wurde in MANIAC 12/94 mit 66% Spielspaß getestet.



Zahlreiche Hindernisse wie diese Schachfiguren machen Eurem Domino-Mann das Leben schwer

Mr. Domino



Ein kurzes **THOMAS SZEDLAK**

Vergnügen: Mit popligen sechs Level von "Mr. Domino" waren die Entwickler viel zu geizig - nach ein paar Stunden ist man durch, und das Spiel landet im Schrank. Auch optisch haut mich die Dominohatz nicht vom Hocker: Einige Level sind ganz hübsch, andere wiederum sehen katastrophal schlecht aus. Hat man erstmal den Dreh raus, macht "Mr. Domino" durchaus Spaß. Da sich die Level jedoch spielerisch kaum unterscheiden, wird's schnell langweilig. Dazu kommt ein hoher Frustrationsfaktor, da Ihr Fehler immer erst in der nächsten Runde korrigieren könnt. Nichts gegen neue Ideen, dann aber bitte dynamischer umgesetzt.

PS In JVCs neuer Knobelei "Mr. Domino" steuert Ihr den titelgebenden Helden durch sechs Level. Ziel Eurer Wunderschaft: Alle Schalter eines Abschnittes betätigen. Auf der Reise durchquert Ihr beispielsweise ein Spielcasino, einen Tante-Emma-Laden und einen Jahrmarkt. Dabei marschiert Euer Charakter grundsätzlich voran, Ihr bestimmt lediglich die Richtung. Durch Brems- und Beschleunigungsmanöver könnt Ihr für kurze Zeit auch auf die Geschwindigkeit Eures Helden einwirken. Das Spielprinzip von "Mr. Domino" ist schnell erklärt: Beim ersten Durchqueren eines Rundkurses setzt Ihr Dominostein-

Unterbrechung zum nächsten Schalter, entwickelt sich eine punkteträchtige Kettenreaktion. Gemein: Spezialsteine bremsen oder beschleunigen Euch, zahlreiche Hindernisse lassen Euch stolpern. Ganz fies ist der "Rücksetz"-Stein: Lauft Ihr versehentlich darüber, müßt Ihr den ganzen Level von vorne beginnen. Um Euch die Arbeit weiter zu erschweren, seid Ihr einem knackigen Zeitlimit ausgesetzt: Verfährt sich Mr. Domino schwarz, solltet Ihr schnellstens einen "Erste Hilfe"-Stein überqueren und Euch damit ein größeres Zeitpolster verschaffen. Ist die Zeit verstrichen, müßt Ihr eines von insgesamt fünf Continues opfern. *ts*

Wenn Ihr einen Schalter betätigt, leitet Ihr eine kurze Zwischensequenz ein: Beispielsweise befördert ein Billardqueue zielgenau eine Kugel durch die Luft, Autos krachen ineinander oder ein Space-Shuttle startet seinen Flug ins Weltall.

SPIELSPASS 56%

HERSTELLER: JVC
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 48% SOUND: 46%

Halbwegs innovative Geschicklichkeits-Knobelei mit Kurzzeit-Spielspaß: Grafisch bieder und viel zu schnell durchgezockt.



Der Teddy fällt gleich um und startet eine Kettenreaktion

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Bei jeder Nintendo 64 Bestellung eine Memory Card (farbig) kostenlos!

Kleiner Auszug aus unserem Programme

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64	245,00
Passport Adapter (N64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
All Star Tennis '99 (N64/PSK)	140/100,00
Alundra (PSK)	100,00
Atlantis (PSK)	100,00
Azure Dreams (PSK)	100,00
Banjo-Kazooie (N64)	95,00
Bio-Freaks (N64/PSK)	110/90,00
Bomber Man Hero (N64)	100,00
Brave Fencer JAP	145,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
Buck Bumble (N64)	90,00
Cardinal Syn (PSK)	90,00
C & C: Gegenschlag (PSK)	100,00
Colin McRae Rally (PSK)	100,00
Constructor inkl. Memo (PSK)	105,00
Dead or Alive (PSK)	100,00
Dream (PSK)	100,00
F-1 World Grand Prix (N64)	95,00
FLFA Soccer '99 (PSK)	95,00
5th Element (PSK)	100,00
F-Zero X (N64)	100,00
Game Buster (N64)	100,00
Gran Turismo (PSK)	90,00
Heart of Darkness (PSK)	100,00
Hugo (PSK)	100,00
International Soccer '98 (N64/PSK)	100,00
MediEvil (PSK)	100,00
Mission Impossible (N64)	100,00
Motor Racer 2 (PSK)	100,00
Nascar '99 (PSK)	100,00
NBA Jam '99 (N64)	100,00
Need for Speed 3	100,00
NHL '99 (N64/PSK)	130/95,00
Ninja Tengu (PSK)	105,00
O.D.T. (PSK)	95,00
Parasite Eve US	120,00
Quest 64 (N64)	155,00
Tales of Destiny US (PSK)	130,00



Seга Dreamcast (ab 30.11 erhältlich!)
incl. Spannungswandler 769,90
RGB-Kabel 60,00
Memory Card UM5 90,00
Pen Pen Triason 140,00
Seven Cross 140,00
Sonic Adventure 140,00
Virtua Fighter 3 140,00
Sega Rally 2 140,00
July 140,00
Blue Stinger 140,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:



Tekken 3 (PSK)	100,00
Time to Kill (PSK)	95,00
Thrill Kill US (PSK)	100,00
Tomb Raider 2 (PSK)	105,00
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	25,00
Saga Frontier US (PSK)	110,00
1080° Snowboarding (N64)	100,00
Soukaigi JAP	140,00
Spyro the Dragon (PSK)	100,00
Tomb Raider 3 (PSK)	110,00
Turok 2 ENG (N64/PPSK)	110,00
Ubik (PSK)	100,00
Virus (PSK)	100,00
Wild Arms (PSK)	100,00
WWF: Warzone (N64/PSK)	110/100,00
Zelda (N64)	115,00

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

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

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

Telefon 07 11 . 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Jetzt auch in Heilbronn • Kilian Strasse 7 [Kilian Passage] • 74072 Heilbronn • [kein Versand]

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

Rushdown

Jeweils vier Modelle, die sich in Geschwindigkeit und Handling unterscheiden, habt Ihr pro Sportart zur Wahl. Alle im Spiel



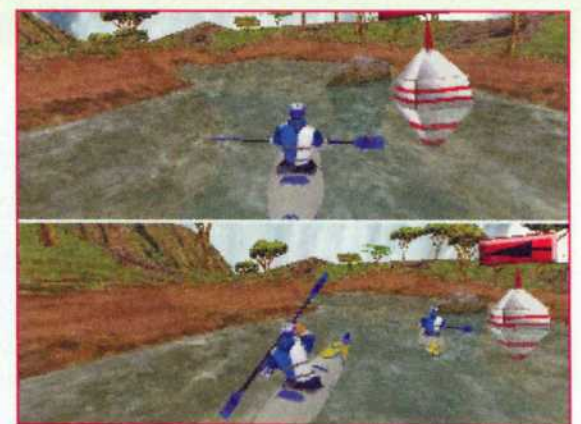
verwendeten Snowboards entsprechen realen Vorbildern des renommierten Herstellers Rossignol; die Mountainbikes stammen aus dem Hause Sunn.



Die meisten der 15 Strecken auf fünf Kontinenten sind mit netten Details gespickt: In Amerika beispielsweise schaut Euch ein Grislybär beim Snowboarden zu.

PS Rennspektakel mal anders – bei "Rushdown" bleiben motorisierte PS-Flitzer in der Garage. Stattdessen schnappt Ihr Euch Mountainbike, Snowboard oder Kajak und tretet in freier Natur zu waghalsigen Extremsport-Rennen an. Für Solisten stehen Meisterschafts- und Arcade-Modus parat, in letzterem entscheidet Ihr Euch vor dem Rennen für Fahrer, Vehikel und Strecke. Anfangs steht Euch pro Sportart nur ein Kurs zur Verfügung, weitere vier müßt Ihr erst freispielen. Eure Aufgabe auf der Piste ist wohlbekannt: Innerhalb eines Zeitlimits die einzelnen Checkpoints und schließlich das Ziel erreichen. Interessanter ist der Meisterschafts-Modus: Hier tretet Ihr nacheinander mit Snowboard, Bike und Kajak gegen einen computergesteuerten Kontrahenten an. Vorsprung bzw. Rückstand aus den einzelnen Rennen nehmt Ihr mit, am Ende wird abgerechnet.

Einen Zweispieler-Modus haben die Entwickler zum Glück nicht vergessen: Beim "Zeitfahren" bestreiten die beiden Teilnehmer nacheinander den aktuellen Parcours – wer schneller ist, hat gewonnen. Alternativ liefert Ihr Euch im "Wettkampf" bei gesplittetem Bildschirm heiße Duelle. Dabei wechselt Ihr auf Knopfdruck zwischen Ego-Perspektive und der angenehmeren "Von hinten"-Ansicht. Auf Eurer grafisch abwechslungsreichen Fahrt durch fünf Kontinente geht's zur Sache: Mit dem Snowboard rauscht Ihr steile Berghänge hinab und führt teils meterhohe Sprünge aus. Heftige Wellen schlagen Euch im Einer-Kajak entgegen, während die Radtouren



Mann gegen Mann: Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm horizontal oder vertikal geteilt.



Noch mal Glück gehabt: Die Brückenbegrenzung schützt Euch vor dem Flug in die Fluten.



Den Gegner im Blick: Die schwerer steuerbare Ego-Perspektive ist nur für Experten zu empfehlen.

"Rushdown" bietet nicht nur Extremsport-Fans Spaß und Spannung. Besonders die Analog-Steuerung erlaubt sportartspezifisches Fahrverhalten ohne Realismus-Overkill. Wem "Cool Boarders" und Konsorten auf Dauer zu eintönig sind, der wird sich über die zwei zusätzlichen Sportgeräte freuen – zumal sich diese spielerisch deutlich vom Schneegestöber auf dem Snowboard unterscheiden. Auch die abwechslungsreichen Strecken stehen auf der Habenseite. Technisch gibt's Licht und Schatten: Die 3D-Grafik ist zwar flüssig und detailreich, aber die Kollisionsabfrage wurde völlig verhauen – teilweise könnt Ihr durch Hindernisse einfach hindurchfahren. Auch der Meisterschafts-Modus ist mäßig und mit nur einem Gegner auf Dauer zu eintönig. Dazu kommen spärliche Soundeffekte und 08/15-Techno-Gestampfe.

THOMAS SZEDLAK



Premiere auf der Playstation: Snowboard-Simulationen gibt's schon einige, aber Kajak und Mountainbike besteigt Ihr mit "Rushdown" zum ersten Mal.

Andere Versionen – Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

73%

SPIELSPASS

HERSTELLER
INFOGRAAMES

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK	SOUND
71%	52%

Abwechslungsreiches Rennspiel mit Snowboard, Mountainbike und Kajak: Flüssige 3D-Grafik, gute Steuerung.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi)
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us)

Die Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline!) erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@NIAC online: www.logon.de/maniac

Den Abo-Service (keine Nachbestellungen) erreichen Sie unter
Telefon (0 89) 85709112 / Telefax (0 89) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Art Direction: Andrea Danzer, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Titelmotiv: "Colony Wars Vengeance", © Psygnosis

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP

(keine Kleinanzeigen!) Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky

(keine Kleinanzeigen!) 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

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon (0 89) 31906-0, Fax -113

Lithographie: Kreuzeder & Partner Werbeagentur/BDW, 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.

© 1998 Cybermedia Verlags GmbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



Import-Testmuster für Playstation und Saturn von
Spielegroßhandel DYNATEX

Händleranfragen an:

Telefon (02 31) 4500010 Fax (02 31) 4500040

www.dynatex.de

INSERENTEN

2nd2none	91
Arjay Games	99
Blaze	83
CDG Media	53
Codemasters	U2, 3, U4
Cybermedia	105
Eidos	23
Electronic Arts	U3
Fairplay	101
Game It	87
GT Interactive	109
Interplay	25
Jöllenbeck	79
Mega Game Point	99
Mega Star	101
Next Generation	91
Nintendo	20, 21
Order in Time	97
Psygnosis	13
Primal Games	93
Softcom	41
Softgold	30, 31
Spielraum	91
Test'n'Take	53
Theo Kranz Versand	46, 47
Tradelink	99
Ubi Soft	4, 15
UFO Games	101
Video Game Source	93
Vidis	75
Zapp Games	101

NEO GEO Dresden's Videospiegelprofi

second hand Massig Zubehör **Nov. '98**

TÄGLICH NEUE GAMES!

schnell
preiswert
flexibel

TUROK 2 uncut (pal) 109,95
BUG BUMBLE (dt) 119,95
EXTREME G 2 (dt) 109,95
MEDI EVIL (dt) 89,95
SPYRO the Dragon (dt) 89,95
CRASH BANDICOOT 3 (dt) 89,95

e-mail order
megagame@t-online.de

Versandhotline: 0351/ 252 66 11

Bodenbacher Str.30
01277 Dresden
Fax.0351/2526606

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel

Eltastrasse 8

78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-N64-

SNES - Dreamcast

Händleranfragen unter:

Tel.: 07461/79001 + 79002

Fax: 07461/79003

KOSTENLOSE PREISLISTE ANFORDERN

0221-1607111

ZELDA - NINTENDO 64
TUROK 2 - NINTENDO 64
TOMB RAIDER 3 - PLAYSTATION
GODZILLA - DVD US
SEGA RALLY 2 - DREAMCAST JP
TITANIC - VHS PAL

ARJAY

Fairplay

Hamburg

ANKAUF VERKAUF TAUSCH
GROSSE AUSWAHL AN GEBRAUCHTSPIELEN
PLAYSTATION REPARATUREN / UMBAU
ANKAUF ZU HOCHSTPREISEN

TEL/FAX: 040 68919836

FAIRPLAY VIDEOSPIELE
WANDSBEKER MARKTSTRASSE 145
22041 HAMBURG

NEU NEU NEU NEU NEU NEU

Cool Boarders 3

Elf Boards namhafter Hersteller stehen Euch als Fortbewegungsmittel zur Verfügung.



Per Knopfdruck ruft Ihr eine Übersicht mit den Leistungsdaten des jeweiligen Boards auf. Für alpine Disziplinen benötigt Ihr schnelle, wendige Bretter, Trickwettbewerbe erfordern vor allem gute Flugeigenschaften.



Wetlauf im Nebel: In der "Boarder X"-Disziplin rauscht Ihr mit langgezogenen Schwüngen an den Torgruppen vorbei. Für jedes falsch passierte Tor kassiert Ihr eine Strafsekunde.

PS Die Wintersportsaison ist eröffnet: Pünktlich zur kalten Jahreszeit schickt Sony seine „Cool Boarders“ zum dritten Mal auf verschneite Pisten. Auffälligste Neuerung ist die leistungsfähigere Grafik-Engine: Polygon-Verzerrungen und Clipping-Blitzer, beim Vorgänger an der Tagesordnung, sind passé. Auch realistische Licht/Schatteneffekte sowie nette Details der Marke "fahrende Schneeraupe" erfreuen Euer Auge. Bei den Spieloptionen wurde ebenfalls nachgebessert. Insgesamt sechs Disziplinen stehen Euch nun zur Wahl: Die alpinen Rennübungen „Down Hill“ (Abfahrt), „Boarder X“ (Riesenslalom) und „Slalom“ sowie die steuerungstechnisch anspruchsvolleren Trickwettbewerbe „Half Pipe“, „Big Air“ (Sprungschanze) und „Slope Style“ (Hügelstrecke). Ihr bestreitet entweder alle Disziplinen der Reihe nach in einer Meisterschaft oder

entscheidet Euch für eine einzelne Übung im „Single Event“-Modus. In letzterem könnt Ihr drei der sechs Berge sofort anwählen, während Ihr beim Kampf um den Pokal anfangs nur den ersten Hang befahren dürft. Eure Gegner sind aggressiv und rücken Euch im Rennen sofort auf die Pelle – mit einem unmißverständlichen Faustschlag bringt Ihr sie zur Räson. Zahlreiche Hindernisse machen Euch ebenfalls zu schaffen: Ihr wedelt um eingeschneite Fahrzeuge und Gebäude und achtet auf gesperrte Streckenabschnitte. Dabei lassen sich viele Hindernisse mit einem herzhaften Sprung lassen schneller überwinden. Wie beim Vorgänger geht Ihr per Knopfdruck in



Stark beschnitten ist der Bildausschnitt des Zweispieler-Duells. Dafür bleibt die Grafik in jeder Situation flüssig.

die Knie und hebt im richtigen Moment ab. Sprünge sind auch bei den Trickwettbewerben das A und O: Mit viel Speed und optimalem Absprung schraubt Ihr Euch meterweit nach oben und habt genügend Zeit für spektakuläre Luftdrehungen („Flips“) und geschickte Griffvariationen („Grabs“). Letztere bringen Euch solo wenig Punkte ein, nur in Kombination mit einem Flip machen Grabs Sinn.

Wollt Ihr gegen einen Kumpel spielen, wählt Ihr den horizontalen Splitscreen: In diesem Zweispieler-Modus dürft Ihr Euch in drei Rennläufen mit einem menschlichen Kontrahenten messen. Trick-Duelle kennt "Cool Boarders 3" hingegen nicht. ts



Trickreich: Mit "Flips" und "Grabs" schraubt Ihr Euer Punktekonto in die Höhe.

! Gelungene Neuauflage: Die neuen Disziplinen erhöhen die Langzeitmotivation, durch die bessere Grafik gewinnt "Cool Boarders 3" an Atmosphäre. Die Animationen Eurer Snowboarder wirken "runder", Sprungkombinationen wie aus einem Guß. Grafikfehler gibt's fast keine mehr, auch der aufstauende Schnee sieht wesentlich realistischer aus. Trotz der hohen Qualität bleibt die 3D-Grafik jederzeit flüssig. Spielerisch profitiert Ihr von der Unterstützung des Dualshock-Controllers: Per Analogstick lenkt Ihr gefühlvoller als mit dem DigiPad, Bodenunebenheiten und harte Landungen werden Euch per Rumble-Erlebnis physisch nähergebracht. Allendings erfahren zwei Spielern auf Dauer wenig Abwechslung, und ich hätte mir einen Mehrspieler-Turniermodus gewünscht. So schrammt "Cool Boarders 3" knapp an der Goldmedaille vorbei.

THOMAS SZEDLAK



Bessere Übersicht: Anders als beim Vorgänger wählt Ihr Disziplin (links), Fahrer (Mitte) und Snowboard (rechts) in klar gegliederten Menüs.

Andere Versionen

Umsetzungen sind derzeit nicht geplant. Der Vorgänger "Cool Boarders 2" wurde in MANIAC 2/98 getestet und wird hiermit auf 73% abgewertet.

78%

COOLBOARDERS 3

HERSTELLER

SONY

SYSTEM

PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS

100 MARK

GRAFIK	SOUND
79%	66%

Feine Snowboard-Simulation: Flüssige 3D-Grafik, realistische Steuerung - auf der Playstation ohne Konkurrenz.

Standardseite - Microsoft Internet Explorer

http://www.mega-star.de

MEGA STAR SCHAFFHAUSERTSR.55
VIDEO GAME EXPRESS VERSAND 79713 BAD SÄCKINGEN **07761 59953**

Dreamcast. SEGA SATURN NINTENDO PlayStation

you can have it if you really want!
Manche sagen es sei der beste Videogameshop im Netz!

Segas Dreamcast ab 30.11.98 welcome to the next level of Video Gaming

Vertraut
Fighter 3 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Versandhandel von PC / Videogames & Zubehör
GAME POINT Schaffhauserstr. 49 CH- 4332 Stein
Internet: http://www.gamepoint.ch Email: steinmann@gamepoint.ch
Tel: 062 873 56 40

MEGA-LAND US & JP Importe
Raiffeisenstr. 23 39112 Magdeburg
TEL.: 0391/6212347
Geöffnet von MO - SA von 10 - 20 Uhr.

Händleranfragen erwünscht

UFO GAMES
B E R L I N

LADENVERKAUF & VERSAND
PLAYSTATION / N64 / SATURN / SNES / 3DO / GB

PLAYSTATION UMBAU US / JP 39.- SOFORT

Playstation+ Dualshock—239.-	Road Rash—45.-	Nintendo64
Memory Card Nachbau—15.-	Road Rash 3D—85.-	Mission Impossible 99.-
RGB Kabel—10.-	Breath of Fire 3—89.-	F 1 89.-
Joypad Nachbau—15.-	Command Conguer—45.-	Banjo Kazooie 89.-
Umbau Chip—9.-	Metal gear Solid—89.-	Off Road !! 9.-
Memory Card 120Block—29.-	Dark Omen—85.-	Freinkreich 98 119.-
Dualshock Sony—55.-	Star Wars—85.-	
Pistole Scorpion—79.-	Crash Bandicoot 1—45.-	
Xploder—79.-	Crash Bandicoot 2—85.-	
Lenkrad V3 mit Pedal—119.-	Crash Bandicoot 3—85.-*	
Link Kabel—15.-	Sydicat Wars—79.-	
Antennen Kabel—19.-	Bloody Roer—79.-	
Pal Booster—45.-	Ayrton Senna—79.-	
Tekken 3—89.-	Ayrton Senna 2—79.-	
Batman Robin—85.-	Colin Mc Rally—85.-	
NHL 99—85.-	Moto Racer 2—85.-	
Madden NFL 99—85.-	Indy 500—79.-	
Fifa 99—85.-*	Medieval—79.-	
Toca Toring Car—45.-	Nuclear strike—85.-	
Gran Turismo—85.-	Soviet Strike—45.-	
C & C Gegenschlag—85.-*	One—79.-	
Constructor—85.-*	Wargames—85.-	
F1 98—89.-*	Tekken 2—45.-	
Streetfighter Col—79.-	Wreckin Crew—85.-	
Tomb Raider 1—45.-	Versus—85.-	
Tomb Raider 2—89.-	Blank Point—79.-	
Tomb Raider 3—89.-*	Golden Goal—79.-	
Diaplo—85.-	Abes Odysee—45.-	
Virtual Pool—45.-	Abes Odysee2—85.-*	
WWF Warzone—85.-		
Heart of Darkness—89.-		
Alundra—85.-		

Indem Sie unseren kostenlosen Katalog Porto & Versand 10.-DM

auch ANKAUF von Spielen & Konsolen

Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen

PREISÄNDERUNGEN
DRUCKFEHLER
VORBEHALTEN

ANRUFEN
UND TESTEN

LÖSUNGSBÜCHER
14,80

Bundesallee 71 · 12161 Berlin
Nähe U Bundesplatz

Tel: 030 - 859 65 085 oder 86 FAX:030 : 859 36 35 *Beim Druck Nicht Lieferbar

ZAPP
G • A • M • E • S

NINTENDO 64



A. THIELEN · KARTHÄUSER STR. 13 · 55116 MAINZ

>> WWW.ZAPPGAMES.COM <<



PLAYSTATION

AZURE DREAMS 99,80
ISS 98 INKL. METAL
GEAR SOLID DEMO 109,80
PARASITE EVE 139,80
BREATH OF FIRE 3 99,80
TALES OF DESTINY 139,80
MASTERS OF MONSTERS 129,80
KAGERO 129,80
WILD 9 99,80
XENOGARS 139,80
NHL 99 99,80
MOTO RACER 2 99,80
TENCHU 119,80
DESTREGA I.V.
UND VIELE MEHR...

SATURN

DEEP 99,80
SHINING FORCE 3 99,80
BURNING RANGERS 79,80
WORLD LEAGUE SOCCER 79,80
PANZER SAGA 99,80
CAPCOM GENERATIONS 2 119,80
CAPCOM GENERATIONS 3 119,80
KING OF FIGHTERS COLL. 129,80
MARVEL SH VS STREETFIG
OHNE RAM (119,80)+RAM 159,80
STRIKERS 1945 129,80
SEGA AGES MICKEY&DON. 119,80
SHINING FORCE 3 SZ. 3 119,80
U.V.M.

NINTENDO 64

MISSION IMPOSSIBLE 129,80
F1 WORLD GRAND PRIX 99,80
TUROK 2 I.V.
EXTREME G 2 I.V.
F ZERO X I.V.
BUCK BUMBLE I.V.
1080° SNOWBOARDING I.V.
NEO-GEO
METAL SLUG 2 99,80
FATAL FURY REAL BOUT 2 99,80
LAST BLADES 79,80
KING OF FIGHTERS 98 MODUL I.V.

GAME BOY - WIEDER LIEFERBAR:

FINAL FANTASY ADV/
LEGEND 1-3 JE 89,80
HINTBOOKS
FF TACTICS/TACTICS OGRE/
TEKKEN 3/BREATH OF FIRE 3/
GRANSTREAM SAGA UVM JE 34,80
ACTIONFIGUREN
FINAL FANTASY US Assortment
mit 4 Figuren: Aerith, Tifa, Cloud,
Barett, Chocobo, Frosch 99,80
FF7 EINZELFIGUREN JP JE 39,80
RE Figuren jetzt lieferbar JE 39,80

06131/23 04 92

Body Harvest

N64 Wie gewinnt man eine schon verlorene Schlacht? Ganz einfach: Ein kybernetisch aufgemotzter Offizier wird per Zeitmaschine in die Vergangenheit katapultiert und erstickt die beginnende Konfrontation im Keim. In „Body Harvest“ übernehmt Ihr den Part von Adam Drake mit dem Auftrag, die außerirdische Angriffswelle zurückzuschlagen und die drohende Vernichtung der Menschheit zu vereiteln.

Die Zeitmaschine setzt Euch im kargen Griechenland von 1916 aus. Nur mit einem schwachen Handstrahler bewaffnet, macht Ihr Euch auf die Suche nach durchschlagender Feuerkraft und flotten Fahrzeugen. Letztere stehen bei „Body Harvest“ im Mittelpunkt: In jeder Ära findet Ihr charakteristische Vehikel, behäbige Panzerwagen aus dem ersten Weltkrieg, Jeeps für den Regenwald von Java (1941) oder sogar einen sowjetischen Vladacar (1991, vergleichbar mit einem Wartburg). Mit einem Panzerwagen oder einer Haubitze heizt Ihr den Aliens richtig ein: Mit unbegrenzter MG-Munition oder hochexplosiven Granaten lassen sich die Monster-Insekten doppelt einfach zerlegen. In späteren Spielstufen habt Ihr ohne gepanzertes Fahrzeug keine Chance, denn zu Fuß ist Adam für die übermächtige Feindartillerie nur Kanonenfutter.

Der Analogstick bewegt Euch frei durch die 3D-Areale, ein Radar hilft bei der Orientierung und zeigt die Position von Invasoren und Fahrzeugen. Einheimischen, die sich nicht in ihren Häusern verbarrikadieren, stattdessen einen Besuch ab. Von ihnen erhaltet Ihr Tips sowie Energie, Munition und Benzin. Ein Druck auf die Start-Taste zeigt die Karte des Levels mit allen Schauplätzen, der Bordcomputer und Mitstreiterin Daisy informieren Euch via E-Mail über das aktuelle Einsatzziel. Jede der fünf Zeitzo-

nen steht für einen Riesen-Level, der in mehrere Abschnitte unterteilt ist. Diese werden durch Energiebarrieren getrennt; erst wenn der schwer bewachte Hauptprozessor zerstört ist, öffnet sich der Wall und läßt Euch in den nächsten Abschnitt. Gleichzeitig setzt Eure Zeitmaschine eine Boje ab, an der Ihr den Spielstand speichert, allerdings nicht Euer Gefährt. au



Unterwegs zu Fuß: An der Boje speichert Ihr den Spielstand (links). In der Hütte schnappt Ihr das Gewehr (Mitte), mit dem Ihr die Seilbahn von Aliens befreit (rechts).

„Body Harvest“ kombiniert aufregende Balleraction mit kniffligen Adventureelementen. Die Verknüpfung ist DMA-Design gelungen, denn kein Element überwiegt: Ohne genügend Gehirnschmalz kann keine Angriffswelle zurückgeschlagen werden – erst denken dann ballern. 60 Fahr- und Flugzeuge, jedes mit unterschiedlicher Fahrphysik und Feuerkraft sowie die komplexen Spielfelder und die knackigen Rätsel sorgen für ständige Abwechslung und Motivation. Enttäuschend ist die technische Umsetzung: Dichter Nebel schon nach zehn Metern, Clippingfehler, die ganze Gebäude verschlucken und grobschlächlige Polygonoptik drücken den Spielspaß. Dafür ist die Hintergrundmusik gelungen: Im feinsten „Akte X“-Stil baut sie eine spannungsgeladene Atmosphäre auf, die auf dem N64 seinesgleichen sucht.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.



Die Grafik von „Body Harvest“ hat trotz dreijähriger Entwicklungszeit große technische Macken – viel Nebel und Geruckel. Das hält die Aliens aber nicht davon ab, aus der Luft und vom Boden aus anzugreifen.



Insgesamt gibt es 60 verschiedene Fahrzeuge, Flugzeuge und Boote zu entdecken.

Der Analogstick bewegt Euch frei durch die 3D-Areale, ein Radar hilft bei der Orientierung und zeigt die Position von Invasoren und Fahrzeugen. Einheimischen, die sich nicht in ihren Häusern verbarrikadieren, stattdessen einen Besuch ab. Von ihnen erhaltet Ihr Tips sowie Energie, Munition und Benzin. Ein Druck auf die Start-Taste zeigt die Karte des Levels mit allen Schauplätzen, der Bordcomputer und Mitstreiterin Daisy informieren Euch via E-Mail über das aktuelle Einsatzziel. Jede der fünf Zeitzo-

nen steht für einen Riesen-Level, der in mehrere Abschnitte unterteilt ist. Diese werden durch Energiebarrieren getrennt; erst wenn der schwer bewachte Hauptprozessor zerstört ist, öffnet sich der Wall und läßt Euch in den nächsten Abschnitt. Gleichzeitig setzt Eure Zeitmaschine eine Boje ab, an der Ihr den Spielstand speichert, allerdings nicht Euer Gefährt. au

Gleichzeitig setzt Eure Zeitmaschine eine Boje ab, an der Ihr den Spielstand speichert, allerdings nicht Euer Gefährt. au

128 BIT **3D** **SPIELSPASS 79%**

HERSTELLER
GREMLIN

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA-PREIS
140 MARK

GRAFIK 65% **SOUND** 78%

Technisch bescheidenes, aber spielerisch cleveres Action-Adventure mit vielen Vehikeln und Szenarien.

AB 16

ANDREAS ULRICH

The Unholy War



In der runden Techno-Arena fühlt sich der schwerfällige Kampfkoloss "Jaeger" heimisch: Der behende Schwertkrieger "Ecton" muß einiges einstecken.



Der Sieger posiert für ein Erinnerungsbild: Markige Sprüche bekommt Ihr aber nicht zu hören.

Aktionen aus, danach ist Euer Feind am Zug: Ihr bewegt Krieger, beschwört Heil- und Vernichtungssprüche oder produziert Nachschub – sofern Ihr die dafür nötigen Rohstofflager besetzt haltet. Treffen zwei Krieger aufeinander, wechselt „Unholy Wars“ in die Arena: In actiongeladenen Duellen schlägt Ihr Euch mit dem Gegner, bis nur noch einer steht. Zum Sieg braucht Ihr nicht nur schnelle Reaktionen: Neben der Beschaffenheit der Kampfstätten müßt Ihr auch die Fähigkeiten des Gegners berücksichtigen. Insgesamt 14 Kriegertypen tummeln sich in den Truppen: Die „Firewitch“ lieben heiße Vulkangegenden und sind dank ihrer Flugkünste gegenüber dem sägeblattwerfenden „Razorfane“ im Vorteil. Gegen die dicke Rüstung des langsamen „Jaeger“-Mechs richten sie dagegen nur wenig aus. *us*

Vorbild für "The Unholy War" ist der 8-Bit-Klassiker "Archon" von Electronic Arts, den "Unholy Wars"-Chef-designer Paul



Beim ersten "Archon" erinnerte der Strategie-Teil noch an ein Schachbrett

Reiche III 1983 mit seinem Freefall-Team entwickelte. 1984 erschien mit "Archon 2: Adept" eine aufpolierte Fortsetzung sowie Anfang der 90er-Jahre für PCs mit "Archon Ultra" der dritte und bislang letzte Teil.

DS Der wacklige Friede zwischen den fortschrittlichen „Teknos“ und den „Arcanes“ ist Vergangenheit, denn das ehrene Gesetz des Abkommens wurde gebrochen: Aus einer Mischehe entsprangen Zwillinge, die zu Erzfeinden heranwachsen und nun ihre Völker in einen Glaubenskrieg schicken.

Ihr verbündet Euch bei "The Unholy War" mit einer Seite und wählt aus zwei Spielvarianten: „Duell“ verzichtet auf taktisches Geplänkel und versetzt Euch sofort in die Schlacht: Jede Partei beginnt mit acht Kriegern und schickt jeweils einen zum Duell in die Arena, bis ein Volk völlig vernichtet ist. Kernstück von „The Unholy War“ ist jedoch der Strategie-Modus: Hier schlägt Ihr Euch durch zwölf Missionen, um den Krieg zu entscheiden. Je nach Auftrag geht es um die komplette Zerstörung des Gegners oder die Besetzung der feindlichen Basis. Ihr findet Euch zu Beginn mit einer kleinen Truppe auf einer Hexfeld-Karte wieder, die in unterschiedliche Kategorien wie Berge, Wasser oder Wüste aufgeteilt ist. Pro Runde führt Ihr drei



Ein Ausschnitt der Missionskarte: Die leuchtenden Felder sind wichtige Rohstoffquellen.



Kampf um Leben und Tod: Die "Tekno"-Frau Wasp gegen den mutierten "Arcane"-Urzeitsaurier Prana.

„The Unholy War“ poliert das „Archon“-Prinzip für die Neuzeit auf, endet aber als unbefriedigende Mischung: Der Strategie-Teil ist einsteigerfreundlich und leicht zu handhaben, die Missionen bieten für genügsame Spieler zumindest kurzfristigen Spielspaß. Komplexere Strategien verhindert jedoch der simple Aufbau und das Drei-Aktionen-Limit, das die Missionen unnötig in die Länge zieht. Die Duelle verkommen zum hektischen Knopfgehämmere ohne Tiefgang und fallen oft bei nicht ebenbürtigen Kämpfertypen einseitig aus: Tritt etwa ein Kämpfer mit Projektile gegen einen Nahkampfspezialisten an, haben selbst Joypad-Könner kaum eine Chance, diesen Nachteil auszugleichen. Dem „Duell“-Modus können Solospieler deshalb wenig abgewinnen, mit einem Freund zusammen kommt wenigstens etwas Duellstimmung auf.



ULRICH STEPPBERGER



Die Geschichte von "Unholy War" wird zwischen den Missionen erzählt (links). In der Mitte seht Ihr einen Auftrag, rechts die Statistik der "Firewitch".

SPIELSPASS 61%

THE UNHOLY WAR
STARTEN
LEGACY SOUL REAPER DEMO

HERSTELLER
CRYSTAL DYNAMICS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK 63% SOUND 47%

Eigenwillige Mischung aus simpler Hexfeld-Strategie und hektischen Nahkämpfen. Allerdings ohne Biß und Langzeitreiz.

AE 12

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Test Drive 5

Auch für den Soundtrack hat sich Accolade diesmal ins Zeug gelegt. Fünf Bands aus den Bereichen Industrial Rock und Alternative wurden für "Test Drive 5" lizenziert: Die Songs



von KMFDM, Gravity Kills, Junkie XL, Fear Factory und Pitchshifter hört Ihr nur in den Menüs in Charts-Qualität. Während der Rennen müßt Ihr mit nachprogrammierten Instrumental-Stücken vorliebnehmen.



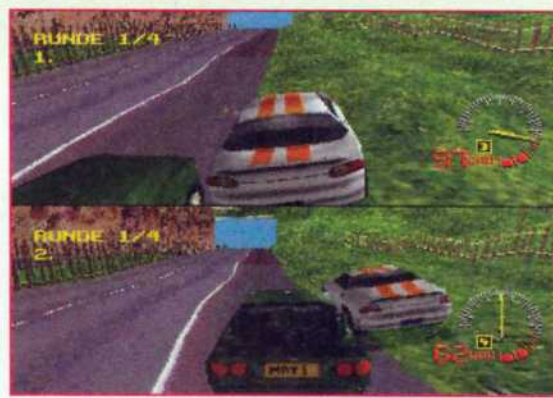
PS Die älteste Rennspielserie der Videospiegelgeschichte geht in die nächste Runde: „Test Drive 5“ lädt Euch ein zur ungehemmten Raserei über die Straßen der Welt. Satt 28 Edelkarossen stehen zur Auswahl, darunter aktuelle PS-Monster wie der 98er-Dodge Viper und der Jaguar XKR sowie Nobeloldies wie eine 69er-Corvette und die offene Shelby Cobra. Euren Temporausch lebt Ihr auf 18 Strecken aus: Neben langen Etappenrennen durch das verregnete Rußland, die staubigen Straßen Sydneys oder die fünf Pisten des Vorgängers jagt Ihr diesmal auch über sechs Rundkurse in Jordanien und auf Jamaica. Dort habt Ihr es nur mit Euren fünf Konkurrenten zu tun, während die offenen Strecken mehr Tücken bieten: Diese sind nämlich nicht für das Rennen gesperrt, stattdessen schlägt Ihr Euch mit dem normalen Straßenverkehr herum und müßt Euch an Gabelungen für eine Route entscheiden. Bei Überholmanövern achtet Ihr darauf, nicht einen spektakulären Fron-

talcrash mit entgegenkommenden Fahrzeugen zu fabrizieren, außerdem sind hartnäckige Polizeistreifen im Einsatz – der lange Arm des Gesetzes. Gewinnt Ihr ein Einzelrennen, wird die Strecke in umgekehrter Richtung und zu anderer Tageszeit freigeschaltet. Profis wagen sich an die sechs Pokalwettbewerbe, um zusätzliche Pisten und Autos zu erspielen: Während in der Meisterschaft für die Plazierungen Punkte vergeben werden, zählt bei Ära- und Master-Pokal nur die Gesamtzeit aller Rennen, beim Pitbull-Wettbewerb sogar nur Platz 1. Im Ultima-Pokal sammelt Ihr während der Rennen fortlaufend Punkte, die sich aus Eurem Tempo und der aktuellen Position ergeben, Kollisionen und Strafzettel sorgen für Ab-

züge. Neben einem Beschleunigungsrennen könnt Ihr Euch auch auf die andere Seite des Gesetzes begeben: Im Polizeiauto jagt Ihr den Rasern mit Sirene und Blaulicht hinterher und rempelt sie im offiziellen Auftrag von der Straße. Zwei Spieler treten im Splitscreen zum Duell an, haben dafür jedoch nur die Rundkurse zur Wahl. *us*



Recht und Ordnung: Ihr jagt als Polizei freche Temposünder, die mit einem Pfeil markiert werden.



Im Splitscreen tretet Ihr nur gegeneinander an, CPU-Konkurrenz ist auf den Kursen leider nicht zu finden.



Sightseeing im Schnelldurchgang: Ihr flitzt oft an lokalen Sehenswürdigkeiten vorbei (wie hier die Oper von Sydney).

! „Test Drive 5“ protzt mit gewaltigem Umfang - bis Ihr alle Autos und Strecken kennt, vergeht eine Menge Zeit. Auch einige spielerische Schwachpunkte des Vorgängers wurden verbessert: Die Kollisionen sind nicht mehr so zeitraubend und lassen sich durch die eingeblendete Karte besser vermeiden. Obwohl der moderate Schwierigkeitsgrad diesmal für weniger Einstiegsfrust sorgt, wurde am Kern der Rennen leider nichts geändert: Nach wie vor holt Euch die Konkurrenz selbst bei Vollgas wieder ein, verwickelt sich dabei aber glücklicherweise selbst in Unfälle. Für Hobbyraser mit Faible für dramatische Tempo-Orgien ist „Test Drive 5“ der ideale Titel, Realismus-Fetischisten lassen besser die Finger davon, auch wenn sich die Boliden ein wenig authentischer fahren als ihre „Test Drive 4“-Vorgänger.



ULRICH STEPPBERGER



Durch alle Klimazonen: Links das heiße Jordanien, daneben klatschen in Rußland Regentropfen an die Scheibe, in der abendlichen Schweiz schneit's.

77%

TEST DRIVE 5

Test Drive 5 is a registered trademark of Accolade, Inc. ©1998 Accolade, Inc. All rights reserved. Developed by Pitbull Syndicate. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners and are used under license.

HERSTELLER ACCOLADE SYSTEM PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS 100 MARK

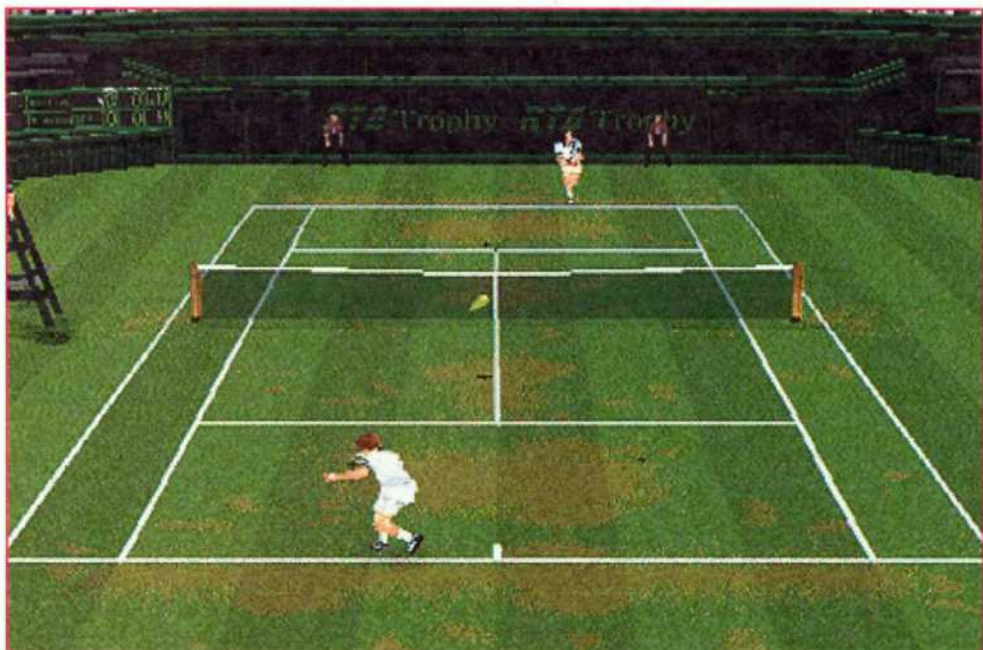
GRAFIK	SOUND
79%	58%

Umfangreiche Hochgeschwindigkeitsraserei mit garantiertem Adrenalinschub, heftigen Crashes und witzigem Polizeimodus.

AB 12

Andere Versionen: Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Test Drive 4" wurde in MANIAC 1/98 mit 72% Spielspaß getestet.

Actua Tennis



DS Nachwuchs für die „Actua Sports“-Familie von Gremlin: Nach Fußball, Golf und Eishockey haben sich die Entwickler diesmal Tennis vorgenommen.

Ihr wählt aus je 32 echten männlichen und weiblichen Profis oder bastelt Euren eigenen Traumspieler zusammen: Von Statur und Farbe der Kleidung bis hin zur Entscheidung für Stirnband oder Sonnenbrille habt Ihr freie Wahl. Spielt Ihr ein Freundschaftsmatch oder einzelnes Turnier, entscheidet Ihr Euch für eine Single- oder Doppel-Partie, Besitzer eines Multitaps versammeln bis zu vier Freunde vor dem Bildschirm.

Euch stehen zehn Tennisstadien mit verschiedenen Bodenbelägen zur Wahl: In Großbritannien geht es traditionell auf Gras zur Sache, während in Deutschland Asche bevorzugt wird. Karrierebewusste Spieler treten in die Welt-Tour ein und spielen eine komplette Saison um Preisgeld und Weltranglistenpunkte, während Ulli Potofski Euer Auftreten auf dem Platz kommentiert.

Das Schlagrepertoire Eures Tenniscracks beschränkt sich auf einen Standardschlag sowie Lob, Top- oder Backspin. Über das Steuerkreuz beeinflusst Ihr Länge und Richtung des Schlags, mit gedrückter L2-Taste spielt Ihr einen „Extremschuß“, der besonders riskante Linienbälle erlaubt. Beim Aufschlag bestimmt Ihr über eine Kraftanzeige die Wucht des Schlags, einmal pro Satz steht Euch zudem ein „Superschuß“ zur Verfügung. us

Spielt Ihr alleine, steuert Ihr immer den Tenniscrack im Vordergrund.



Hektische Netzduelle sind im Doppel an der Tagesordnung

Die Optionsvielfalt von „Actua Tennis“ bietet alles, was das Sportlerherz begehrt - vom selbstgebastelten Spieler bis zum zünftigen Tour-Modus. Doch sobald Ihr den Platz betretet, ist es vorbei mit der Herrlichkeit, von realistischen Duellen keine Spur: Das gelbe Filz ruckelt über den Platz und ist bei normaler Größe nur ein paar Pixel breit. Trifft es aber einen Spieler, wird der Ballwechsel prompt abgebrochen und für den Gegner gewertet. Die schlecht animierten Tenniscracks hetzen mit einem Höllentempo herum und erreichen selbst den besten Stopball. Punktgewinne gibt es darum fast nur durch Eigenfehler oder den Extremschlag, der mangels Kontrolle oft ins Aus geht. „Actua Tennis“ lohnt sich nur für Fans, die unbedingt einen Turniermodus spielen wollen.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS		48%
HERSTELLER		
GREMLIN		
SYSTEM		
PLAYSTATION		
ZIRKA-PREIS		
100 MARK		
GRAFIK		SOUND
41%		37%

Einfältiges Tennis mit enttäuschender Optik und Steuerung: Nur die Optionsvielfalt mit Tour-Modus überzeugt.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Jetzt am Kiosk

AUSGABE 8/98 NOVEMBER/DEZEMBER **HERMEDI** **6,80 DM**

KINO ZU HAUSE

autovision

NEU! NUR 6,80 DM

JETZT AUFSTEIGEN

DOLBY DIGITAL

So geht's: Von Dolby Surround zum Sechskanal-Kinoton

Besser als im Kino: Vor/Endstufen-Kombi für 27.000 Mark

Gnadenlos günstig: Highend-Verstärker für 3.000 Mark

DVD

Alle deutschen Neuheiten im Bild- und Ton-Test

Test total: Kritische Meßlabor-Analysen von Sechskanal-Verstärkern, DVD-Playern, Videoprojektoren, Surround-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.

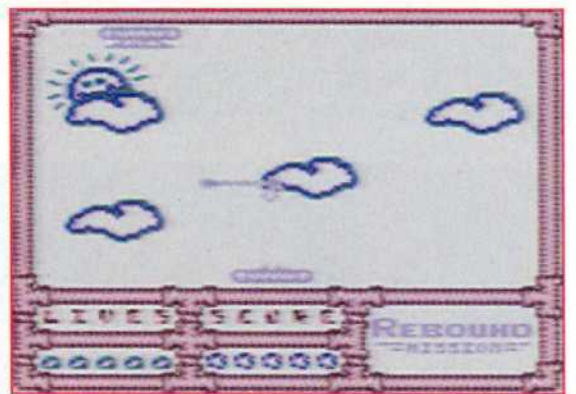
Vom Kino zur DVD-Fassung: Kompromißlose Filmtests aller neuen DVDs mit besonderem Augenmerk auf Bild- und Tonqualität.

Pocket News:

MONSTERMANIA: Mit "Pocket Monster Pikachu" spendiert Nintendo seinem Kuschelmonster ein spezielles "Pocket Monster"-Modul für den Game Boy (rund 35 Mark, bislang nur in Japan erhältlich), das neben neuen Ungeheuern auch drei Prügel-Cups bereitstellt. Obendrein dürft Ihr Eure Monster mit dem "Pocket Printer" ausdrucken, eine spezielle Fassung dieses Zubehörs (rechts) erschien zeitgleich mit dem Modul. "Pocket Monster Pikachu" stürmte sofort die Verkaufs-Charts und schlug sogar Konamis "Metal Gear Solid" um Längen.



ANGELSPAß: Auch Konami hat den Reiz eines entspannten Angelnachmittages entdeckt und veröffentlichte in Japan am 15. Oktober sein erstes Angelmodul für den Super Game Boy. Im Gegensatz zu den amerikanischen "Bass Fishing"-Spielen tretet Ihr dabei nicht in öffentlichen Angelturnieren gegen reale Köderhelden an, sondern wählt einen von sechs jugendlichen Experten, um den Feind im Duell zu schlagen. Dazu kommt der interessante Story-Modus, in dem Ihr die Angelkarriere Eures Schützlings durchlebt. Wer dem Turnierstreß nicht gewachsen ist, darf sich auch ganz allein ein gemütliches Plätzchen suchen und auf einen leckeren Fang warten.



Schießt den Ball in das Tor oben: Datels anspruchsvolles "Rebound Mission" ist in den "Power Flash" eingebaut.

"Power Flash" im Härtetest

Nachdem wir Euch in der letzten MANIAC Datels "Power Flash" für Playstation und N64 vorgestellt haben, nehmen wir in dieser Ausgabe den Spielkomfort der Adapter unter die Lupe. Grundsätzlich merkt Ihr bei Menü-basierten Spielen wie "Golf" oder "Final Fantasy Legend" keinen Unterschied zum Super Game Boy: Geschwindigkeitsverluste und Ruckelprobleme kommen nur bei Action-Spielen auf. Für unseren Härtetest probierten wir Ballereien wie Konamis "Nemesis" und Irems "R-Type", die die Game Boy-Hardware bis zum Letzten ausreizen. Ein altbekanntes Problem in diesem Genre ist das (Super)-Game-Boy-typische Sprite-Flackern: Befinden sich zwei Objekte horizontal auf gleicher Höhe, beginnen die Monster zu blinken oder verschwinden teilweise vom Bildschirm. Auf Datels Game-Boy-Adaptoren tritt dieser Effekt nicht auf – leider bleibt das der einzige Vorteil gegenüber dem (Super) Game Boy.

Der "Power Flash" geht bei schnellen Spielen deutlich in die

Knie: Die Playstation-Variante bremst die Spielgeschwindigkeit drastisch herab und auch auf dem N64 kommt es noch zu (geringen) Geschwindigkeitseinbußen. Im Playstation-Optionsmenü findet Ihr hierfür den Menüpunkt "Frameskip", mit dem Euer Adapter nur jedes zweite oder dritte Bild darstellt und so die Geschwindigkeit erhöht. Diese Option stürzt das Spiel jedoch in krasse Ruckelanfälle.

Das N64 übergeht standardmäßig jedes zweite Bild, wodurch neuartige Grafikfehler entstehen: Um die mögliche Schußanzahl auf dem Bildschirm zu verdoppeln zeigt unser Beispiel "R-Type" alle Projektile nur abwechselnd auf jedem zweiten Bild! Da der N64-"Power Flash" jeden zweiten Bildschirm übergeht, fehlen plötzlich die Hälfte aller Kugeln (Bilder unten). Nehmt Ihr auf der Playstation den langsamen Spielablauf in Kauf, müßt Ihr Euch nur noch mit der heftigen Flackerei abfinden – dafür bleibt die Ballerei immerhin spielbar. Bei Prügeleien oder Jump'n'Runs ist hinge-



Die gleiche "R-Type"-Szene auf "Super Game Boy" (links), sowie "Power Flash" für Playstation (Mitte) und N64 (rechts): Die Playstation zeigt Eure diagonalen Schüsse flackernd, während das N64 nur den unteren Schuß auf den Bildschirm bringt.

	Super Game Boy	Power Flash	Power Flash
System	Super Nintendo	Playstation	N64
Hersteller	Nintendo	Datel	Datel
Preis	80 Mark	100 Mark	100 Mark
Eingebautes Spiel	Nein	Rebound Mission	Rebound Mission
Sound	Orginal	CD-Sound	Datel-Komposition
Game Buster	Nein	Ja	Ja
Vollbild-Option	Nein	Ja	Ja
SGB-Rahmen	Ja	Ja	Nein
Geschwindigkeit	Orginal	langsam	annähernd Original
Ruckelprobleme	Nein	Ja	Nein
Gesamteindruck	Sehr gut	Ausreichend	Ausreichend

gen das Timing wichtiger, als ein flackernder Feuerball oder Gegner: Fans entscheiden sich für die N64-Variante. Bei beiden Adaptern kann es jedoch gelegentlich vorkommen, daß Objekte ganz aus dem Spiel verschwinden: Unserem "R-Type"-Drachen aus Level zwei wurde trotz Experimenten mit der "Frameskip"-Option auf beiden Adaptern der Schwanz abgeschnitten: Wir wünschen gute Besserung!

Wer seine Playstation für heimische "Final Fantasy Legend"-Abende nützen möchte, ist bei der Playstation-Variante mit CD-Sound gut beraten. Für alle anderen ist der "Power Flash" eine Notlösung: Wir empfehlen Euch ein gebrauchtes Super Nintendo mit Super Game Boy. oe

HERSTELLER: Capcom
ZIRKA-PREIS: 50 Mark

Street Fighter 2
In einer günstigen Neuauflage keilen sich alle "Street Fighter 2"-Kämpfer außer Vega, Honda und Zangief auf dem Super Game Boy: Alle wichtigen Specials wurden übernommen, die Kombinationen für das kleine Pad vereinfacht. Mit flottem Gameplay und Linkmodi schlägt die Prügelei sogar die Rare-Konkurrenz: Nur Besitzer eines alten Game Boy klagen gelegentlich über Wischeffekte.

HERSTELLER: Rare
ZIRKA-PREIS: 50 Mark

Super RC Pro-AM
Rückkehr der Rare-Flitzer: Bis zu vier Freunde düsen via Mehrspieleradapter mit ferngesteuerten Wagen über die Piste und bekriegen sich mit Raketen und Minen. Wer fleißig Reifen- und Spoilerextras sammelt, tunt obendrein seine Kiste. Gelegentlich könnt Ihr den Kurs der kleinen Wagen nur ungenau ausmachen – ansonsten warten rabiate Abdrängmanöver und blitzschnelle Kopf-an-Kopf-Rennen.

MANIAC



Gauntlet: Die Legende lebt!

Die Spielhallen-Geschichte von "Gauntlet" beginnt im Jahr 1985: Bis zu vier Spieler balgen sich aus der Vogelperspektive um Schätze und kämpfen mit Pfeil und Bogen gegen endlos anrückende Monsterhorden. Der Erfolg des Action-Rollenspiels war gigantisch, es folgten Konsolen-Fassungen wie das Mega-Drive-exklusive "Gauntlet 3". Für das 3D-Debüt ließ sich Atari einige Jahre Zeit: Jetzt folgt Ihr mit dynamischer Kamera den vier Abenteurern Wizard, Valkyrie, Warrior und Archer durch vier thematisch



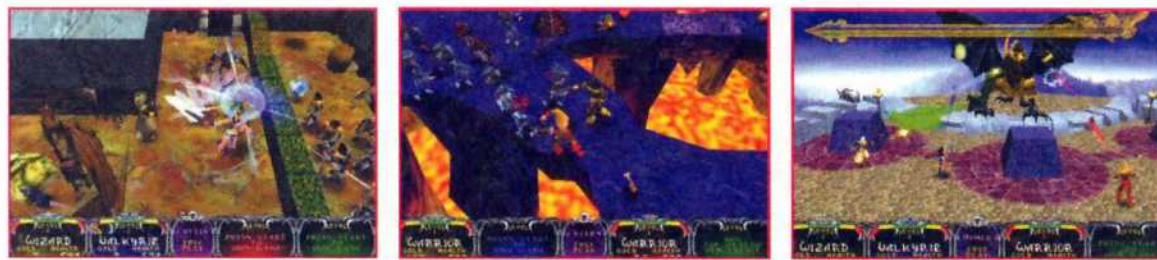
eigenständige Polygon-Königreiche, die mit Treppen, Aufzügen, Hügeln und Geheimwegen gespickt sind. Dabei stehen von jeder Spielfigur vier Abwandlungen bereit: Je nachdem, an welchem der vier farblich verschiedenen Joysticks des Tandgeräts Ihr z.B. den Krieger auswählt, erhaltet Ihr einen unterschiedlich aussehenden und geschickten Helden. Rot steht dabei für "Wild", Blau für "Edelmut", Grün für "Chaos" und Gelb für "Kunst" – Profis finden auch versteckte Charaktere wie den Minotaurus (siehe oben). Leider sind die Welten Schloß, Wüste, Gebirge und Wald von böartigen Schergen eines Dämons überrannt worden – Grunt-Bogenschützen, Lavamonster, Zombies und Golems versuchen mit jeweils ei-

genständigen Angriffs- und Bewegungsmustern, die Abenteurer zu stoppen; außerdem wartet am Ende jeder Welt noch ein besonders fieses Monster. Ob der Drachen des Felsentals oder die Riesenspinne im Wald – um diese Wesen zu besiegen, rückt Ihr am besten im Team an. Zahlreiche Extras helfen Euch: In Schatztruhen sammelt Ihr nicht nur schmackhafte Braten, die Eure Gesundheit auf Vordermann bringen, sondern rüstet auch Eure Waffen auf. Mit Dreifachschuß, Schnellfeuer und Schutzschild ebnet Ihr den Weg durch Schloßlabyrinth und Lava-



Der Herr der Berge: Ein feuerroter Drache heizt den "Gauntlet"-Helden ein – oben seine Energieleiste.

Höhlen, nebenbei baut Ihr Euren Charakter-Wert auf. Der Clou bei "Gauntlet Legends" sind nämlich Paßwörter, mit denen Ihr nach dem "Game Over" Euren aufgepöppelten Helden wiederbelebt und so machtvoll unter den Kreaturen aufräumt. Hauptziel des Spiels ist es, in den vier Welten die 13 mehr oder weniger gut versteckten Runensteine des Landes Ataria zu finden. Erst damit öffnet sich das Portal in die Heimatwelt des Oberdämons – der abschließende fünfte Abschnitt ist spielbar. Gesteuert wird mit Joystick sowie den drei Knöpfen "Shoot", "Magic" und "Turbo" – letzterer dient in Kombination mit dem Stick und den anderen Buttons zum Erzeugen von prachtvollen Magie- und Zweikampf-Combos. "Gauntlet Legends" basiert technisch auf PC-Hardware und dem leistungsfähigen 3Dfx-Chipsatz "Vegas". Ab Ende Oktober kommen die Geräte in europäische Spielhallen. Ataria braucht Eure Hilfe! *cb*



Von links nach rechts erkennt Ihr drei verschiedene "Gauntlet"-Welten: Ein Gefecht im Schloß, Zweikämpfe in der Lavahöhle und den dreiköpfigen "Chimera"-Boss.



Wer geht vor? Vor der Erkundung des Monsterwaldes stärkt Ihr Körper und Waffen mit dem Inhalt dieser Fässer.



Befreiungsschlag: Die Anwendung von Magie erleichtert Euer Vorhaben. Hier eine Feuerwand des Warriors.

Arcade News:

BALLER-INFERNO:

Nach dem Update "Raiden Fighters"

kommt nun die neueste Version der schier endlosen Vertikal-Ballerserie in die Spielhallen: "Raiden Fighters Jet" läßt Euch zwischen einem Dutzend Jägern wählen. Das Konzept gleicht den Vorgängern ebenso wie die Optik: Die Action erschlägt Euch förmlich mit massiven Luft/Bodenangriffen, denn Sidekicks und schlängelnde Laser trüben die Übersicht im Schußgewirr. Ein Fall für "Raiden"-Veteranen und Baller-Profis.

MIDWAY-WIPEOUT:

Mit "Hyperdrive" wagt Ihr Euch in ein futuristisches Gleiter-Rennen auf vier intergalaktischen Rundkursen. Anfänger jagen über den schnurgeraden "Orbital Speedway", Könner manövrieren durch die kurvige "Asteroid Mine". Um mit den CPU-Schiffen mithalten zu können, müßt Ihr sowohl die Abkürzungen der Strecken kennen, als auch die Afterburner-Technik beherrschen: Durch kurzes, zweimaliges Antippen des Gaspedals düst Ihr los wie die sprichwörtliche Rakete. Um Euch zu motivieren, wird sowohl im Solo-Modus als auch beim Link-Grandprix nach jedem Sieg ein kurzer Renderfilm gezeigt.



ARCADE



Von "Wipeout" und "Extreme G" inspiriert, doch diesmal nicht auf einem Amiga, sondern auf einem Pentium-PC gerendert: Das neueste Werk von Michael Huberts aus Hildesheim, der nach seinem jetzt abgeschlossenen Grafik-Design-Studium möglichst bald in die Spielebranche einsteigen möchte.

K.O.nami

Konami gegen rechtschaffene Käufer: Im MCV-Handelsmagazin kündigt Konami Deutschland an, das US-"Metal Gear Solid" offiziell zu vertreiben. Zwei Wochen später lese ich das genaue Gegenteil: Keine US-Fassung, dafür rechtliche Schritte gegen "Grauimporteure" – mit fadenscheinigen Argumenten:

1. "...um das Interesse unserer Kunden zu schützen."
2. Um einer Aufschaukelung des Preises wegen knapper Auslieferungsmengen entgegenzuwirken.
3. In einem "Focus-Group-Test" mit der US-Version wurde festgestellt, daß sich den Spielern die komplexe Handlung nicht voll erschließt.

Bei so einem – mit Verlaub – Schwachsinn haut es mir doch die Wurst vom Brot: Welche Kunden will Konami denn schützen? Anscheinend die großen Discounter, denn der Endkunde kann wohl selbst entscheiden, was für ihn das Beste ist. Daß die Importfreaks dem großen Geschäft kaum etwas wegnehmen, übersehen Konami. Zu 2: Wer daran Schuld ist, wenn von einem sicheren Blockbuster zu wenig Spiele ausgeliefert werden, ist wohl klar. Außerdem ist's meine Sache, ob ich für ein US-Spiel 30 Mark mehr ausbebe. Ich zahle den Preis gern, um "Castlevania" ohne Balken und PAL-Bremse zu spielen. Um "Kunden zu schützen", sollte Konami Deutschland ordentlicher lokalisieren.

3. Es ist kein Geheimnis, daß viele Spieler kein oder nicht ausreichend Englisch verstehen. Warum aber jenen, die des Englischen mächtig sind, die Möglichkeit nehmen, US-Spiele zu kaufen? Viele Übersetzungen verlieren auf ihrem langen Weg (Japanisch > US > Deutsch) soviel Substanz, daß unfreiwilliger Humor übrigbleibt (...) "Castlevania" und "Suikoden" gelang der Sprung zur vollständigen Lokalisierung nicht. Daß sich gerade Konami zum Rächer der deutschen Sprache aufspielt, ist frech! Und was ist mit Spielen, die nie auf den deutschen Markt kommen? Ich spiele trotz Sprachbarriere

gerne "Snatcher" und "Policenauts". Auch von den "Parodius"-Titeln schaffte es nur einer nach Deutschland. Ich denke, es war ein Fehler von Konami Deutschland, "Policenauts"

nicht zu bringen; aber vielleicht hätte es sich wirklich nicht verkauft. Daß mich Konami jetzt aber mit einem generellen Importverbot daran hindern will, Japan-Perlen zu spielen, macht mich wütend. So bin ich froh, daß ich ein "Metal Gear"-Premium-Pack ergattern konnte. Hält Konami an seiner Entscheidung fest, sollten sie die PAL-Fassung lieber ohne Balken, mit Geschwindigkeitsanpassung, optional als Premium Pack und aufwendig übersetzt anbieten, sonst werden sich viele Käufer verarscht (beschützt?) vorkommen. Ich glaube, Konami Deutschland hat Angst, daß die deutsche Fassung zu viel Zeit schluckt, und die Kunden nicht warten wollen. Warum hat man nicht gleich das japanische Original übersetzt und damit eine Menge Zeit gespart? In den USA ist "Metal Gear" bereits erhältlich! Ich werde auf keinen Fall ein deutsches Konami-Spiel kaufen und rate allen Freaks, es mir gleich zu tun. Konami zwingt uns dazu, daß wir uns wie Kriminelle fühlen, wenn wir in einem Fachgeschäft nach neuen Spielen fragen. Muß ich mich mit dem Inhaber um Mitternacht am Bahnhof treffen, um "Japanstoffs" zu bekommen? Mein Vorschlag: Wenn ihr schon jemandem die Suppe versalzen wollt, arbeitet an einem vernünftigen Kopierschutz (z.B. Dongle). Letztendlich hat der Käufer die Macht.

Jürgen Probe, Erlangen

Kalt erwischt: Kaum aus dem Urlaub zurück, überrascht mich mein Stammhändler "Maro" mit einer Hiobsbotschaft: Konami hat gegen Grauimporteure geklagt und Sony wird mitziehen. Das ist das schlimmste, was deutschen Spielern passieren kann, die BPJs ist dagegen ein kleiner Fisch. Wie kommt eine Firma dazu, uns vorschreiben zu wollen, welche Spiele wir hier zocken dürfen? Ist es uns nicht freigestellt, ob wir eine englisch- oder japanischsprachige Version vorziehen, die in der Originalgeschwindigkeit läuft? Müssen wir uns mit multilingualen Billig-Anleitungen abfinden? Müssen wir Jahre warten, bis eine Firma beschließt, daß auch Europa reif für einen Titel ist? (...) Noch schlimmer ist, daß wir in Zukunft von der Willkür deutscher Zweigstellen

abhängig sind: Wenn die der Meinung sind, ein Spiel passe nicht ins PAL-Lineup, dann wird's eben nicht veröffentlicht und ist wegen verschlossener Importkanäle auch nicht mehr zu bekommen. "Langrissler", "Final Fantasy 4, 5, 6", "Musha Aleste", "Ogre Battle", "Tobal 2", "Thunderforce 3", "Persona", "Lunar", "FF Tactics", "Front Mission", "Arc the Lad" – all diese Spiele haben drei Sachen gemein:

1. Alle sind von überragender Qualität und ein Zierde für jede Sammlung.
2. Fast jeder Videospiele-Fan hat mindestens eines davon gespielt.
3. Alle gibt's nur via Import.

In Zukunft würde das bedeuten, daß wir auf diese Art von Spielen verzichten müssen. Dafür bekommen wir "Tomb Raider X" oder das millionste Autorennen. (...) Was ist zu tun? Wir sollten die Hersteller wissen lassen, was wir von ihrer Politik halten, indem wir ihnen schreiben, daß wir minderwertige PAL-Produkte boykottieren. Wir wollen keine verlangsamte Geschwindigkeit, keine fetten PAL-Balken und keine inkompetente Übersetzung. Zwei Lösungen:

1. Die Hersteller sehen von ihrer Territorialpolitik ab und lassen wieder Importe zu, oder
2. sie sorgen für zügige Europaveröffentlichungen, spätestens einen Monat nach dem Japan- oder US-Release. (...) Außerdem stellen sie eine Option zur Verfügung, mit der man das Spiel wieder im 60hz-Originalformat laufen lassen kann. Auch die regelmäßige Veröffentlichung von Rollenspielen tut Not.

Die Hersteller sollten besser erst einmal die geschäftsschädigende Raubkopierszene in den Griff bekommen, statt ehrlichen Fans das Leben schwer zu machen. Denn eines dürfen Konami & Co. nicht vergessen: Import-spielende Fans sind diejenigen, die schon zu 8- und 16-Bit-Zeiten Spiele gekauft haben, durch unsere Treue sind die Hersteller zur heutigen Bedeutung herangewachsen – lange bevor Lieschen Müller und Paul Schmitt durch Laras Dungeon stolperten oder sich durch die "Myst"-Diashow klickten.

Thomas Nickel, Aschaffenburg

Die Ankündigung von Konami-Chef Herr bezüglich der Import-Blockade von "Metal Gear Solid" hat mich verunsichert. Zumal Ihr Euch dazu in aller Ruhe ausschweigt (keine Erwähnung in den Online News). Verratet mir doch, ob der "gute" Konami-Geschäftsführer damit durchkommt. Wenn das Schule macht: Import-Spieler auf der gleichen illegalen Stufe wie Raubkopierer? Prinzipiell könntet Ihr dann den von mir geliebten Import-Teil aus der MANIAC rauswerfen. Vielleicht wollt Ihr Euch dazu nicht äußern, aber ein kleiner Wink mit dem



Joypad wäre aufschlußreich. Konamis rechtliche Wunschträume oder Grundsatzzurteil? Und was sagt Sony dazu?

Heiko Siebert (Nowhere-Man@gmx.de)

Vom handgekritzelten Drohbrief bis zum mehrseitigen, sachlichen Exkurs erhielten wir ungezählte Protestschriften zu Konamis Importstop-Plänen. Die wichtigsten Argumente zeigen die drei zitierten Briefe stellvertretend für andere Schreiben und eMails – der Argumentation haben wir MANIACs kaum etwas hinzuzufügen. Auch wir halten Importe für eine unerläßliche Alternative; für Fans, die neben PAL-Perlen auch gerne mal ein brandneues Produkt oder einen Nischentitel aus Japan bzw. den USA zocken möchten (Rollenspiele und Adventures, Pocket Monster, Football-, Derby- und Angel-Simulationen). Traurig ist, daß ein Importstop nicht die saisonalen Gelegenheitsspieler erwischt; Kunden, die sich vielleicht im nächsten Jahr schon wieder einer anderen Freizeitbeschäftigung zugewandt haben, sondern die Hardcore-Spieler, die für jede Fortschrittsbranche unerläßlichen "Early Adopters", Meinungsmacher und Sammler, Kenner und Software-Feinschmecker. Sprich: Alle, die sich nicht nur kurzzeitig, sondern ernsthaft mit ihrem Hobby auseinandersetzen und gewillt sind, mehr Geld zu investieren als zehn Mark für ein paar CD-ROM-Rohlinge oder ein halbfertiges Cover-Demo. Daß sich mit einem Importstop auch die Kopierproblematik in den Griff bekommen läßt, halten wir für fraglich. Das Gegenteil dürfte richtig sein: Auf der Suche nach bestimmten oder aktuellen Titeln geraten viele Spieler im Falle eines Importstops nicht mehr an ehrliche Händler, sondern an Cracker mit gutgefülltem Gold-Disc-Koffer. Kurzum: Wie Cineasten, Musikliebhaber oder Comic-Kenner haben auch Videospiele ein Recht auf Import- und Fachkanäle jenseits der breiten Mainstream-Outlets. Die deutschen Standortsschwierigkeiten faßt ein Vertreter des Handels zusammen:

Prognose

Wunderschön, sein Hobby zum Beruf zu machen und in einem Videospiele-Shop anzuheuern, doch in Deutschland ist alles nicht so leicht: Zum einen leben wir im Land der Raubkopien – angeblich wird nirgendwo mehr kopiert als bei uns. Außerdem erscheinen hier fast alle Spieletitel zuletzt...

Release-Schlußlicht, aber Kopiererparadies: Besteht da ein feiner Zusammenhang?

Die PAL-Spiele sind im Vergleich zum NTSC-Original meist schneckenlangsam, durch schwarze Balken beschnitten und nur teilweise übersetzt. Manche Spiele sind speziell für Deutschland zensiert; wenn nicht, lauern Index oder Beschlagnahme. Immer vorausgesetzt, ein Titel kommt überhaupt nach Deutschland. Wenn ich mir eine Zukunftsprognose erlauben darf, ist das noch lange nicht alles: Andere Firmen werden sich an Konami und Nintendo ein Beispiel nehmen und bald dürfen gar keine Spiele mehr importiert werden. Dann wird das Verbot eingeführt, gebrauchte Spiele zu verkaufen. Der versprochene Kopierschutz kommt jedoch nicht. Videospiele werden dem Kunden nur noch als geschnittene PAL-Fassung zwischen Videokassetten und Surround-Anlagen dargeboten. Wir Fachhändler machen es den großen Vorbildern nach und beraten die Kundschaft gar nicht mehr – schließlich sind wir nicht blöd!

Boris Kohlschreiber, Erlangen

Second-Hand-Stop in Deutschland? Nun mal langsam, bring die Hersteller nicht auf dumme Gedanken. Wir hoffen, daß Konami, Nintendo & Co wichtigere Dinge zu tun haben, als immer neue Restriktionen für den Fachhandel aus dem Ärmel zu schütteln. Soweit hergeholt ist Deine Befürchtung aber nicht, denn in Japan diskutieren die Software-Verbände tatsächlich über eine entsprechende Weisung an den Handel. Bislang zeigt sich dieser unbeeindruckt: Egal, ob von Nintendo oder Sony – gebrauchte Spiele werden neu eingeschweißt und im 1A-Zustand wieder in den Güterkreislauf eingebracht. Kein großer Videospiehladen in Akihabara möchte auf das lukrative Nebengeschäft mit gebrauchten Spielen verzichten.

Mehr RAM!

Zum Thema Speichererweiterung für das N64 nur eines: Endlich macht Nintendo einen Schritt in die richtige Richtung. Wir wissen: Nebel muß nicht sein. Wir wissen auch, daß einige Genres noch lange nicht mit hochkarätigen Titeln ausgefüllt sind. Denkt

doch nur mal traumhafte Rollenspiele, Action-Adventures oder Prügeleien! Vielleicht klappt's jetzt, und Capcom läßt sich zu einem sehnsüchtig erwarteten "Street Fighter 3" überreden, bevor es auf Segas Dreamcast erscheint.

Kann man auch eine größere Speichererweiterung einsetzen, z.B. 8, 12 oder 16 MBit? Welche Vorteile brächte das kommenden Spielen? Außerdem wüßte ich gerne, was aus versprochenen N64-Titeln wie "Donkey Kong 64", "Buggie Boogie", "Creator", "Kimba", "Kirby", "Rev Limit", "Freak Boy" und "Mother 3" geworden ist. Wann kommen die denn? Der diesjährige Überraschungshit von Nintendo: War er bei den aufgezählten Spielen dabei?

Frank Jobs, Berlin

Zu Sinn und Perspektive der N64-RAM-Erweiterung verrät Dir Olli im vorderen Heftteil alles. Deine Ankündigungsliste ist hingegen ein harter Brocken, zu dem selbst Nintendo-Angestellte kaum klare Aussagen fällen können. Definitiv abgesagt sind inzwischen Virgins "Freak Boy" und Angels "Buggie Boogie", auch ein "Creator" wird's wahrscheinlich nie geben. Das Rennspiel "Rev Limit" ist hingegen so gut wie fertig und steht noch für dieses Jahr auf japanischen Release-Listen. Für "Kirby" und "Mother 3" möchte Nintendo Japan keine Release-Prognose treffen, offiziell gestoppt wurden die beiden Projekte aber nicht. Nintendos Überraschungshit für Weihnachten? Der entfällt wohl in diesem Jahr, denn das mehrfach verschobene "Zelda" können wir kaum als "Überraschung" gelten lassen. Falls Du auf "Donkey Kong 64" gehofft hast, müssen wir Dich enttäuschen: Der charismatische Affe wird sich frühestens 1999 auf dem N64 blicken lassen.

UPDATES & ERRATA



MEA CULPA: Nur ein einziger, winziger Fehler in MANIAC 10/98? Via eMail wies uns Stammleser Fabian daraufhin, daß wir unter "Nippon-Klänge" CD-Titel und Band-Namen verwechselt haben. Das vorgestellte J-Pop-Album heißt "Rise", die niedlichen Interpreten sind in Japan wiederum als "Speed" Chart-notorisch und bekannt.



Wußtest Du eigentlich, daß Lorne Lanning die Glukkons als Analogie zu unserer kalten Geschäftswelt ersonnen hat?



Während alles gespannt nach Japan blickt und auf den heißersehnten Dreamcast-Start wartet, versiegt hierzulande allmählich der Strom an Saturn-Kleinanzeigen. Dafür nehmen die Playstation-Angebote stetig zu, ebenso erfreuen sich die

Oldies steigender Beliebtheit. Wenn Ihr etwas verkauft, entscheidet Euch bitte, wo es stehen soll. Für 5.50 Mark habt Ihr nur eine Kategorie zur Verfügung - kreuzt Ihr mehrere an, suche ich mir die sinnvollste aus. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Tausche/kaufe/verkaufe Games für **N64 dt/us/jp**. habe: Starfox (jp), Turok (us), Top Gear Rally (dt), Ego-Shooter, ISS64 (dt), Extreme-G (dt), 1080° (us), Mario64 (jp). Suche: NHL Breakaway98, Wave Race, Mission Imp. und andere. Tel. 09331/7630 (Chris, bis 24 Uhr)

Suche für SNES **Breath of Fire1+2** sowie Chrono Trigger. Tel. 02451/45434

ISS98 (us), Metal Gear Solid, V3-Racing Wheel (N64), LX4-RumblePack, Wipeout64 (us), XG2 (us). Suche immer Topspiele + Zubehör für N64 (nur us) + PS (PAL/us/jp), suche NeGCon. Tel. 09191/4784 (Michael)

SEGA

Suche für **MD**: 688 Attack Sub und ARP2. Suche auch Rollenspiele für MD, SNES, PSX, jeweils auch Import. Zahle per Post-NN. Tel. 04871/3430 (Andrea, ab 17 Uhr, sonst AB)

Suche für **Saturn** Salamander, Gradius, Parodius Deluxe, Metal Slug, Manx TT usw. Nur japanische Spiele, zahle gut wenn 100%. Thomas Say, Goethestr. 25a, 84323 Massing, Tel. 08724/911080 o. 08724/911087

Saturn: Gun-Shooter, Exhumed, Street Racer, Discworld2, Bomberman, Athlete Kings, 6-Spieler-Adapter. Zahle bis zu 40 DM. Tel. 05244/3173 (Martin)

PLAYSTATION

Suche Horrorspiel, nicht zu teuer. Tausche auch SNES-Spiele gegen PSX-Spiele. Tel. 0211/4370986 (Christian, ab 20 Uhr)

Suche Musik auf CD des Playstationspiels „Skullmonkeys“ von der Gruppe „The Neverhood“. Tel. 05681/6752

Tausche aktuelle **PS- und N64-Spiele**. Verkaufe auch teilweise. Stefan Guzalic, Heimstr. 4, 88457 Kirchdorf

Kaufe Spiele für **Playstation + N64**, auch mit Konsole. Suche SNES US-Version mit Spielen und Turbo-Duo mit Spielen. Tel. 04774/991104

Suche **Metal Gear Solid** für Playstation. Suche auch Hard- und Software für C64. Florian Wittenberg, Waldkratering 18, 29229 Celle

Suche: King of Fighters97, Breath of Fire3, SS4, Einhänder, Guilty Gear, Alundra, Forsaken, Dominated Mind u.a. Habe ca. 25 Spiele. Tel. 0365/7119271 (Marco, 19-21 Uhr)

Suche/tausche/verk. **PS-Spiele**, suche: Diablo, K1 Arena Fighters, Soviet Strike. Habe: Madden98, Premier Manager98, 2 Ballerspiele, Gran Turismo und viele mehr. Tel. 07145/6146 (Andreas, ab 14 Uhr)

EXOTEN

Suche **2D-Ballerspiele**: PC-Engine Terra Cresta2, PC-Engine CD Spriggan91 Nexar Special, Sega Saturn Gun Frontier, SNES Shooting Macross. Tausch oder gegen Bargeld. Tel. 030/6262268 (ab 20 Uhr)

Verk. Spiele für Saturn, SNES, MD etc. 15-35 DM, außerdem Sammlerstück Multi Mega (in Europa auf 5000 Stück limitiert) + 4 CDs + 1 Modul, Top-Zustand 900 DM. Atari Jaguar + 4 Spiele, z.B. AvP 230 DM. Tel. 05071/522

Suche **Neo Geo-Module**: Turf Masters, Stakes Winner, Neo Bomberman, Metal Slug2. Verkaufe: Fatal Fury2, Top Player Golf, Magician Lord. Tausche auch. Tel. 0234/358232

Suche PC-Engine, Turbo Duo, PC-Engine GT, LT, Shuttle und speziell für den Turbo Express den Tuner. Such auch N64 (us), Neo Geo CD + Modul, Sega Nomad. Tel. 08678/1086 (Richard)

SONSTIGES

Suche für **PSX**: Kowloon's Gate, Boundary Gate. Für Saturn: Terra Phantastica. Für SNES: Hanyuku Hero, E.V.O. Tel. 03445/200840 (Uwe)

Tausche **N64**, jap., RGB-Umbau, Import-Adapter, 2 Pads, 3 Spiele gegen Playstation mit Zubehör. Tel. 07724/2028 (ab 18 Uhr)

Verkaufe/tausche/kaufe Spiele + Konsolen für Sega, Nintendo und Playstation. Suche besonders Virtua Stick für Saturn. Tel./Fax. 05561/982042 (ab 16:30 Uhr)

Neo Geo mit Spielen günstig. Suche PSX-Lenkrad mit Schalthebel, kaufe komp. Sammlungen von MD, MS, GB, GG, NES und Lynx, tausche PSX- und N64-Games. Tel. 0711/5282949 o. 0711/5282949 (ab 18 Uhr)

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch für Oldie-Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe Vectrex + 15 Spiele VHB. Tel. 089/1403732 o. 0177/3733556

Suche Original japanische Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo u. PC-Engine-Spiele. Zahle sogar Neupreise! Listen an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

VERKAUFE

NINTENDO

SNES mit 12 Spielen und Super Game Boy + 4 Spiele, auch einzeln. Habe auch einen Super Joystick und 5er-Adapter, alles zusammen für 620 DM VB. Christian Horber, Im Grund 20, 88356 Ostrach

N64 inkl. 3 Pads, Memory Card, Rumble, 7 Spiele (Banjo Kazooie, Snowbow Kids, Bomberman, Lylat Wars, ISS, Wave Race, Prügelspiel) VB 450 DM. Tel. 0821/881716

Verkaufe **Nintendo64** mit Super Mario64 (mit Komplettlösung), alles PAL, VB 320 DM. Tel. 09077/1374

Biete **N64 + 2 Pads** + Memory Card 4 Meg + 6 Spiele, nur 460 DM. N64 (us) + RGB-Umbau + Pad + RumblePak + Starwing + 1080° für 400 DM. Tel. 036459/41439 (Michael, Mo-Fr ab 18 Uhr)

N64-Spiele: Ego-Shooter, Blastcorps, Extreme-G, NFL GBQ, Fifa98 und Mario Kart für 320 DM VB, entweder zusammen oder im 3er-Pack. Top-Zustand, originalverpackt. Tel. 04841/61812 (Friso, ab 17 Uhr)

Verkaufe **SNES mit 9 Spielen** (Fifa96, Zelda, Bulls vs. Blazers, Wario Woods, SMW, R-Type, Breath of Fire2, Starwing, SM Allstars) und Super Game Boy, 2 Pads. Tausche auch gegen N64 mit Spiel. Preis 275 DM. Tel. 0651/27243

Für **Nintendo64**: Alle erhältlichen Ego-Shooter, verschiedene Prügelspiele sowie Mario Kart64, Blastcorps, NFL QBC98, Mario64, alles us, komplett und neuwertig. Tel. 07571/4818 (Jonas)

SNES-Spiele: Crazy Chase 30 DM, T.Toons B.L. (us) 20 DM, Actraiser2 (us) 30 DM, alles mit Verp. + Anleitung. Suche Breath of Fire mit Verp.+ Anl., zahle für Teil 1 30 DM, für Teil 2 40 DM. Tel. 08808/719

Nintendo64 mit 3 Spielen (Wave Race64, Diddy Kong Racing, Yoshi's Story) + 2 Pads (grau/blau), 6 Monate alt, VB 400 DM. Tel. 05321/24857 (Dennis, 18 Uhr)

Verkaufe für **N64**: Forsaken 70 DM, Fighters Destiny 60 DM, Nagano Winter Olympics 50 DM oder alle drei Spiele zusammen für 165 DM. Tel. 07362/3917 (Jochen o. Daniel)

N64: 1 Controller (schwarz) 30 DM, rumble Pak 15 DM, WCW vs. NWO World Tour 90 DM, alles originalverpackt. Rupert Depner, Kreuzweg 6, 82131 Stockdorf

Verkaufe **SNES-Spiele**: Castlevania4, Parodius, Street Fighter2 Turbo, Prügelspiel je 30 DM, Wrestlemania 20 DM, alles zusammen 100 DM. Alles PAL und mit Anl. + Verpackung. Tel. 05694/1307 (Robert)

N64-Konsole + 2 Joypads + 1 Memory Pack + 1 Rumble Pak + Spiel + ISS64, nur zusammen für 450 DM. Tel. 06257/4265 (ab 14 Uhr)

Verkaufe **SNES**, 2 Controller, Stereo A/V-Kabel, 1 Verlängerungskabel, Donkey Kong Country1+2, VB 150 DM, Tel. 0511/319373 (ab 17 Uhr)

Verkaufe **Nintendo64-Spiele**: International Superstar Soccer64, Diddy Kong Racing, NHL Breakaway, Turok. Preise nach Vereinbarung. Tel. 05325/4347

Verkaufe **N64 + 4 Spiele**: Ego-Shooter und F1 World-GP, alles PAL und in Top-Zustand, nur komplett für 550 DM. Tel. 02931/13350

N64 (us), Umbau jp/PAL + RGB (Wolfsoft), 2 neuwertige Joypads, 4x Memory Card, 3 Games, alles originalverpackt, nur 500 DM VB. Tel. 030/4013060 (Felix, ab 17 Uhr)

Tausche, kaufe und verkaufe N64-Spiele, habe: Banjo-Kazooie, NBA C., Goemon, Pilotwings. Suche: 1080°, Turok2, F1WGP, Mission Impossible, Buck Bumble, Wipeout64, All Star Baseball99 usw. Tel. 05571/4802 (Stefan)

N64 + 2 Controller + 1 Controller Pack. Spiele: Super Mario, Mario Kart, Lylat Wars + Rumble Pak, Turok, Top Gear Rally, Top-Zustand, Preis 600 DM. Tel. 069/38995517 (Thomas)

SEGA

Sega Saturn + Joypads + Enemy Zero + Blazing D. + Johnny B für 200 DM (alles gut erh.) oder Tausch gegen GB Pocket + Final Fantasy Legend1-3 + 30 DM (nur gut erh. + Hülle + Anl.). Tel. 02166/949970 (ab 20 Uhr)

Verkaufe für **Sega Mega Drive** folgende Spiele: Shining Force1+2, Phantasy Star2-4, Shining in the Darkness, Landstalker, Soleil, Earthworm Jim, Urban Strike u.v.m. Tel. 030/7725920 (AB)

Sega Saturn, Multinorm, 15 Topspiele, 9 Demo-CDs, 1 Lenkrad, 1 Analog-Controller, 3 weitere Pads, Angebote unter Tel. 04243/971884 (Sven, ab 17:30 Uhr)

Verkaufe **Sega Saturn** mit Sega Rally, Daytona, Virtua Fighter, FIFA Soccer, Gun-Shooter + Gun, 2 Pads. Tel. 02845/21222 (Leif, bis 23 Uhr)

Sega Nomad (neuwertig) + Spiele. Sega-CD: Lunar1+2 (us), Shining Force (PAL), Robo Aleste, VA4 (us), Speichermodul Sega-CD original. Tel. 040/860113 (Christian)

Mega Drive-Shooter: Musha Aleste, Gaiars, Elemental Master, Gleylancer, Insector X, Thunderforce 3+4, Curse, Twin Hawk + Viewpoint + weitere Titel: Verkauf oder Tausch PCE, MD, SNES, SAT, NG. Tel. 040/860113

LAST RESORT



Nintendo 64 auf dem Vormarsch: Während vor einem halben Jahr Playstation-Cheats die Last-Resort-Seiten

dominierten, hat sich seit zwei Monaten das Nintendo 64 trotz holprigem Spielernachschub einen festen Platz im Tipsteil gesichert. Mit den Sportspielen von Acclaim und EA mogelt das N64 selbst bei eingesessenen Playstation-Dauerbrennern wie der "Madden"-Serie mit. Haben die Playstation-Entwickler alle Gags verschossen? *Euer Olli*

SKI AIR MIX

DS Anfängermodus: Pistenrowdie Markus Epper aus Duisburg kennt die geheime Kombination, mit der Ihr den Schwierigkeitsgrad senkt: Wartet, bis die Demosequenz abgespielt wurde und drückt die Kombination

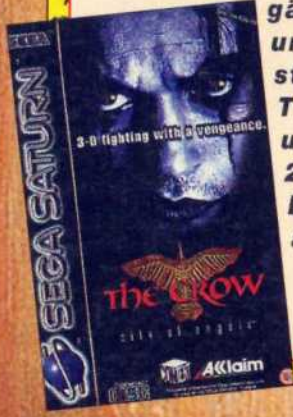
SELECT ● × ▲ ■

Nun sollte sich der Bildschirm rot färben.



MITMACHEN & GEWINNEN!

Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal locken "Virus 2000", "The Crow" und "Iggy's Reckin' Balls"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



Cybermedia Verlag
Kennwort: TIPSTUEFEL
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

IGGY'S RECKIN' BALLS



Cheat Codes: Um unsere Cheat-Codes einzugeben, drückt Ihr im Titelbild gleichzeitig die Tasten R und Z.

Geheimbälle

- HAPPYHEADS
- Level Select (Pause)
- JUMPAROUND
- Füllermodus
- ROLFHARRIS
- Minibälle
- MICROBALLS
- Eisbahnen
- ICEPRINCESS
- Bomben
- BOMBERBALL
- Special-Physik
- TOOMUCHFUN
- Turbomodus
- NONSTOP
- Lange Turbo-Rolle
- 2TIMES
- Partikel-FX
- OHMY

Geheimstrecken

- THEUNIVERSE
- Charaktermix
- SWOPSHOP
- Fette Bälle
- TOOMUCHPIE
- Lichteffekt
- ZROKTOO
- Schleimbahnen
- GOOEY600600
- Ein Treffer = Game Over
- IHITWONDER
- Keine Power Ups
- IMALLOUT
- Power Ups sind Bomben
- NOGOODIE
- Power-Up-Modus
- SHOOTSHOT
- Volle Turbos
- GOBABY

WWF WARZONE



Klamotten: Rashag Adams erklärt Euch, wie Ihr die Alternativkostüme wählt. Haltet bei der Charakterauswahl alle C-Köpfe gedrückt, und Euer Held zieht seine neuen Klamotten über.

BOMBERMAN FANTASY RACE



Geld-Cheat: Wer seine Moneten in "Bomberman Fantasy Race" verdoppeln will, muß sich auf zwielichtige Bankgeschäfte einlassen. Speichert zuerst Euren Spielstand auf einen beliebigen Block, anschließend auf einen zweiten. Nun klickt Ihr Euch in die Bank und wählt den Geld-Transfer aus. Verschiebt Euren Kies von einem Spielstand auf den anderen, und Eure Kohle hat sich mit einem Schlag verdoppelt. Diese Prozedur dürft Ihr beliebig oft wiederholen, um alle Extras und Tiere einzukaufen!

Geheime Reittiere: Nur mit einem flinken Reittier habt Ihr im hohen Schwierigkeitsgrad eine Chance. Um den weißen Dinosaurier und das schwarze Känguruh freizuschalten, kauft Ihr einfach alle zehn verfügbaren Reittiere ein: Nützt hierfür unseren praktischen Geld-Cheat!

NFL BLITZ

DS Geheime Teams und Cheatcodes: Wie auch die N64-Codes aus MAN!AC 11/98 funktionieren unsere Cheats für "NFL Blitz" auf Playstation und Nintendo 64. Die Codes für die geheimen Spieler gebt Ihr im "Enter Initials"-Bildschirm ein, für die Cheatcodes klickt Ihr Euch in den "Matchup"-Bildschirm.

CODE	NAME
0 3 2 2	Turmell
0 2 0 1	Sal
3 1 4 1	Jason
3 3 3 3	Jenifr
0 6 0 4	Daniel
6 6 6 0	Japple
6 0 0 0	Root
3 3 3 3	Luis
3 3 3 3	Mike
1 1 1 1	Gentil
1 1 1 1	Brain
1 1 1 1	Forden
1 1 1 1	Skull
1 1 1 1	Carltn
8 3 3 7	Shinok
3 6 9 1	Raiden
1 1 1 1	Thug
1 2 3 4	Van
0 5 2 6	Billz
1 2 2 1	Zz
5 6 5 1	Jimk
1 1 1 2	Marka
3 2 4 6	Ed
1 1 2 2	Todd
4 3 9 3	Mitch
5 1 5 8	John
4 2 8 8	Josh
1 0 2 9	Ryan
7 7 6 1	Beth
0 8 1 8	Brian
2 2 2 0	Grinch
0 5 1 7	Paulo
7 7 7 7	Lt
4 4 4 0	Nico
1 1 1 1	Gatson
6 7 6 5	Guido
8 1 4 8	Rog
1 8 3 6	Monty
0 5 3 0	Shun

EFFEKT	CHEAT
Megapass	2-5-0 ←
Fog-Modus	0-3-0 ↓
Kopflös	1-2-3 →
Hyperblitz	5-5-5 ↑
Unsichtbar	4-3-3 ↑
Unsichtbarer QB	3-4-2 ←
Späte Treffer	0-1-0 ↑
Spiel bei Nacht	2-2-2 →
Keine CPU-Hilfe	0-1-2 ↓
Keine First Downs	2-1-0 ↑
Keine Fumbles	4-2-3 ↓
Keine Köpfe	3-2-1 ←
Kein Intercept	3-4-4 ↑
Kein "Out of B."	2-1-1 ←
Kein Punting	1-5-1 ↑
Keine R-Fumbles	4-2-3 ↓
Superblocker	3-1-2 ←
Superabwehr	4-2-1 ↑
Superangriff	3-1-2 ↑
Super Speed	4-0-4 ←
Super Teammates	2-3-3 ↑
Zeige Field Goal	0-0-1 ↓
Bildausschnitt	0-2-1 →
Cleverer CPU	3-1-4 ↓
Tournament-Modus	1-1-1 ↓
Stadium weg	5-0-0 ←

ALL JAPAN PRO WRESTLING FEATURING VIRTUA

SA Fernseh-Modus: Ihr seid der Keilereien leid und wollt lieber wie im Fernsehen zuschauen? Um die CPU gegen sich selbst antreten zu lassen, haltet Ihr auf dem ersten Pad die Tasten
L + R

gedrückt. Nun klickt Ihr Euch in den VS-Modus, und beide Spieler treten als Computerwrestler an.

BURNING RANGERS

SA Bonus: Wer einen PC sein Eigen nennt, steckt die "Burning Rangers"-CD in das PC-CD-ROM-Laufwerk und entdeckt im "Extras"-Verzeichnis witzige Screenshots und WAV-Dateien.

Kino: Ihr wollt Euch die spannenden FMV-Sequenzen reinziehen? Gebt als Paßwort einfach

MOVIETEST#

ein. Statt des "#" gebt Ihr je nach Film die Buchstaben A bis T ein.

Soundtest: Um das geheime Soundmenü freizuschalten, müßt Ihr erst alle vier Missionen durchspielen. Anschließend gebt Ihr im "Mission Select"-Bild folgendes Paßwort ein:

NAVIXXTEST

Soundtrack-Level: Wer in der Space Mission den Burning-Rangers-Song über die Stationlautsprecher hören will, nutzt das Paßwort

GFGF5SHOU5

Chris: Ihr wollt das Spiel mit Big oder Chris zocken? Spielt alle vier Missionen durch und probiert unsere Paßwörter!

3BIG2BPLCK

VZ5BIG5PGW

J6BIG30JYS

DH5CHRIS5H

K3CHRIS4AS

STREET FIGHTER ALPHA 2

SA Dauerfeuer-Modus: Zenel Ibraimi aus Osnabrück fegt die Street Fighter im Dauerfeuer-Modus vom Bildschirm. Wählt den Arcade-Modus, geht auf einen Kämpfer und haltet die Tasten

L + R + SELECT

gedrückt. Nun bestätigt Ihr mit A und laßt die anderen Tasten erst im "Loading"-Screen wieder los.

Classic Chun-Li: Um die alte Chun-Li aus "Street Fighter 2" anzuwählen, haltet Ihr bei Auswahl der neuen Chun-Li die **START**-Taste gedrückt.

VR BASEBALL

DS Kornfeld: Ins Bett dürft Ihr Euch zwar nicht legen, wohl aber auf dem Kornfeld spielen. Klickt Euch ins Optionsmenü und dort auf die Credits ohne sie anzuwählen. Nun drückt Ihr

■ ● ■ ● ▲

Nachdem Ihr ins vorherige Menü zurückbefördert wurdet, erkennt Ihr den aktivierten Code am grünen Stadionnamen.

N20

DS Cheatcodes: Ihr wollt den Bonus-Reset nach dem Tod deaktivieren oder alle Levels frei anwählen? Gebt einfach unsere Cheats im "Enter Code"-Bildschirm ein!

Feuerwand-Cheat

● × × × ■ ● ×

Waffen-Cheat

■ × ● × ■ ● ■

Unbegrenzt Leben

■ × × ▲ ■ ▲ ■ ●

Levelanwahl

■ ▲ ● ▲ × ▲ ■ ×

Bonus-Schiff

× × × ■ ▲ ● × ▲

Wassereffekt

● × ■ ▲ ▲ ● ▲ ●

Kein Bonus-Reset

■ ▲ × ▲ ● ■ ▲ ×

Cheats ausschalten

■ ■ × ● ● ● ● ▲

WILD 9

DS Unbegrenzt Leben: Serhat Kanal aus Fürth hat einen Trick herausgefunden, mit dem Ihr Euch unbegrenzt Leben verschafft. Hierfür spielt Ihr zunächst die ersten beiden Level durch. Zu Beginn des dritten Levels ("Crater-scope") sucht Ihr hinter den Säulen das Extraleben – schon bevor der erste Gegner erscheint. Nun brecht Ihr das Spiel ab und speichert den Spielstand auf Memory Card. Wer diesen Spielstand wieder lädt, darf das Extraleben erneut einsacken. Diese Prozedur wiederholt Ihr, bis Ihr ausreichend Leben ergattert habt.

C&C: ALARMSTUFE ROT GEGENSCHLAG



Cheatcodes: Um die untenstehenden Cheatcodes einzugeben, plaziert Ihr den Zeiger auf den angegebenen Symbolen in der seitlichen Menüleiste und drückt den ●-Knopf.

Nuklearer Angriff

● × ● ● × ■

Immer gewinnen

● ● ▲ × × ■

Geld

× × ■ ● ● ●

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE



Big-Head-Modus:

Euch platzt gleich der Kopf? Um die Spieler Eurer Verfassung anzupassen drückt Ihr im Spiel auf dem ersten Pad die Tasten (nicht Analogstick!)

→ ← R Z START A START A START Z

Big-Head-Modus 2: Ihr wollt den Big-Head-Modus im Intro aktivieren? Schaltet Euer Nintendo 64 ein und drückt im Bild mit Kobe Bryant **schnell** die folgende Tastenkombination:

KKO R Z START A START A START Z

Replay-Variation: Wer die Wiederholung variieren möchte, hält während dem Replay die **B**-Taste gedrückt.

3-Punkte-Wurf: Ihr wollt Eure Trefferquote beim 3-Punkte-Wurf auf 80 Prozent erhöhen? Schnappt Euch einen guten Werfer, rennt zur 3-Punkte-Linie und täuscht einen Wurf an. Der folgende echte Wurf gelingt fast immer.

Posing: Wer einen zweihändigen Dunk gelandet hat, darf angeberisch am Korb baumeln! Haltet dafür einfach die **B**-Taste gedrückt. Vorsicht: Hängt Ihr zu lange am Korb, moniert der Schiedsrichter ein technisches Foul.

Joggen: Ihr wollt ganz cool vor dem Gegenspieler herumjoggen? Steht ein Feind vor Euch, haltet Ihr die **R**-Taste gedrückt und lenkt nach hinten.

Replay-Trick: Auch die Looser wollen mal mit einem ausgefeilten Dunk beeindruckt werden? Wählt einen Superspieler wie Shaquille O'Neil und macht einen akrobatischen Dunk. Nun wechselt Ihr ihn schnell gegen einen Ersatzbankdickwanst aus und bestaunt das Replay.

Hüpfpaß: Ein Hüpfpaß in der gegnerischen Korbzone läßt jede Verteidigung alt aussehen. Haltet den **B**-Knopf gedrückt und betätigt den **A**-Button, um den Kollegen anzuspüren.

SPYRO THE DRAGON



Crash-Demo: Ihr wollt einen Blick auf Crash Bandicoots neuestes Outfit werfen?

Schaltet Eure Konsole ein und drückt, sobald "Press Start" auf dem Bildschirm erscheint

L1 + ▲

PARASITE EVE



Munition: Mit unbegrenzt Munition ist das Horrorabenteuer ein Stück leichter. Eilt ins New-York-Police-Department und geht eine Etage nach unten.

Nehmt die linke Tür, und Ihr findet eine Ladung Patronen in einer Schachtel. Verlaßt nun die New-York-Karte und kehrt anschließend wieder zum Raum zurück: Die Patronen sind wieder da! Die Prozedur könnt Ihr beliebig wiederholen.

Abspann: Wer "Parasite Eve" durchgespielt hat, dem steht der wahre Endkampf noch bevor! Nach dem Abspann werdet Ihr gefragt, ob Ihr den Spielstand speichern möchtet. Macht es und legt wieder die erste "Parasite Eve"-CD ein. Nun wählt Ihr den "Ex Mode", und Ihr seht das Chrysler-Gebäude auf der Manhattan-Karte. Betretet es und steigt bis auf's Dach: Hier stellt Ihr Euch dem wahren Endgegner – nach dem Sieg werdet Ihr mit dem geheimen Abspann belohnt.

Chocobo-Camel: Einen Gag für Raucher hat Square am Museumsgebäude versteckt. Nachdem Ihr das Museum das erste Mal besucht habt, wechselt Ihr in den Karten-Bildschirm und schaut auf die Werbung am Haus, wenn der Helikopter daran vorbeifliegt.

Werkzeugkasten: Klickt Euch in den Ex-Modus (siehe oben) und sammelt so viele Rare Trading Cards wie möglich. Wayne überreicht Euch zwei Kästen für je 12 und 14 Karten.

MAJOR LEAGUE BASEBALL



Homerun: Wenn Ken Griffey Jr. den Schläger schwingt, dürft Ihr einen automatischen Homerun aktivieren. Drückt die Pausetaste und betätigt

← ← → → → ← ←

auf dem Steuerkreuz. Verlaßt den Pause-Modus, und Ken katapultiert das Leder ins Outfield. Wenn Ihr den nächsten Pitch trifft, wird's ein Homerun!

Freudentanz: Ihr wollt den Feind einschüchtern oder gar vor den Mädels auf der Sofa-Bank lächerlich machen? Wenn Ihr beim Pitchen oder Schlagen seid, drückt Ihr für einen Verhöhnungstanz flink auf dem Steuerkreuz

↑ ↑ ↓ ← ← → → ← ← ↓ ↑ ↑

Superwurf: Die CPU-Spieler treffen jeden Eurer Pitches? Mit dem Superwurf haben die CPU-Fuzzies keine Chance gegen Euch: Steuert beim Wurf mit Eurem Zeiger aus dem Rahmen heraus und haltet anschließend den **Z**-Knopf gedrückt. Nun betätigt Ihr einen der **C**-Buttons, um die Base zu begutachten. Jetzt laßt schnell hintereinander den **Z**- und dann den **C**-Button wieder los. Zurück im Wurf-Bildschirm ist nun der Rahmen verschwunden, und Ihr dürft den Ball weit ins Abseits schleudern!

Ballspiel: Ihr wollt mit dem Ball im Titelbild herumjonglieren? Haltet die **Z**-Taste gedrückt und bewegt den Analogstick.

Neue Uniformen: Die alten Klamotten Eurer Spieler hängen Euch zum Halse heraus? Der modebewußte Zocker drückt im Exhibition-Modus nach "Play Ball" schnell gleichzeitig alle vier **C**-Knöpfe (mehrmals), und schon hat sich die Farbe Eures Trikots verändert.

Blitzwurf: Mit einem blitzschnellen Zuspiel befördert Ihr jeden Läufer ins "Aus". Haltet den **C**-Knopf für die jeweilige Base schon gedrückt; bevor Ihr den Ball fangt!

Abspann: Ihr seid zu faul zu spielen, wollt aber trotzdem den Abspann genießen? Wählt den Exhibition-Modus und anschließend ein Team (die Heimspieler gewinnen die Season). Im "Pick Ballpark"-Bildschirm drückt Ihr gleichzeitig alle **C**-Knöpfe so oft, bis Ihr einen Ton hört. Nun lehnt Ihr Euch zurück und drückt die **Z**-Taste.

Line Up-Spion: Um die Gegner zu sehen, drückt Ihr beim Line-Up **C**↓.

Für die Last-Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb auch nicht an der Verlosung teil.

Ihr sucht Cheats für "Madden NFL '99" auf dem Nintendo 64? Schlagt einfach beim Profi-Tip nach und nutzt die Playstation-Kniffe!

BREATH OF FIRE 3

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 4: JAHRE SPÄTER

PS Nach dem Duell zwischen Ryu und Garr in MAN!AC 11/98 macht die "Breath of Fire 3"-Story einen Sprung von mehreren Jahren: Ryu ist zu einem stolzen Jüngling herangewachsen. oe

Die Dauna Mine: Nach einem ausgiebigen Schläpfchen erwacht Ihr ein zweites Mal (Siehe Vorspann) in der Dauna-Mine. Diesmal rettet Euch Garr, vergebte ihm für seine Herausforderung. Er überreicht Euch eure alte Ausrüstung. Wandert zum schlagkräftigen Kran aus dem Vorspann, kraxelt die Treppe nach oben und haltet Euch links: Ein paar Schatzkisten warten auf bedürftige Abenteurer. Nun eilt Ihr zurück zum Aufzug und düst ins Stockwerk B1. Plündert die Schatzkiste und düst nach B2. Nehmt das erste Tor und speichert den Spielstand. Folgt dem Gang nach rechts unten und Ihr gelangt zu einem Lorenwagen mit Dynamit. Rechts oben im Raum versperrt Euch ein Fels den Weg: Stellt mit den Schaltern die Weichen und schiebt den Wagen mit Garr zum Stein: "Boom!" Die Explosion räumt nicht nur den Weg frei, sondern erweckt auch den fiesen Zombiedrachen: Verwandelt Euch in den Drachen und heilt das Biest – es ist nämlich untot und reagiert auf weiße Magie allergisch! Der Zombiedrache speit Euch Gift um die Ohren und erwischt mit seinem Rundumhieb beide Helden (ca. 20 Trefferpunkte). Nach ein paar Runden hat der Drache seine Attackenpunkte verschossen und schmettert einen 40-Punkte-Hieb um sich. Nach dem außergewöhnlich langen Duell hinterlässt das Monster zwei neue Drachenkristalle. Eilt zurück zum Speicherplatz und legt Euch auf's Ohr. Nun geht Ihr durch das früher versperrte Tor. Haltet Euch südlich und



Sprengt den Fels aus dem Weg: Stellt in der Mine die Weichen ein und schubst den Lorenwagen mit dem Dynamit in Richtung Felsbrocken.

betretet den ersten Raum. Hier findet Ihr ein paar Kostbarkeiten. Zurück in der Haupthalle nehmt Ihr den zweiten Ausgang und drückt den Schalter solange, bis die Plattform mit dem Weg übereinstimmt. Überquert sie und verlässt die Mine. Im Freien stellt Euch der Minenvorarbeiter zur Rede und bittet Euch in sein Büro. Unterhaltet Euch mit den Passanten (Ryu hat sehr lange geschlafen) und informiert Euch über die Neuigkeiten im Königreich. Im Büro werdet Ihr mit 3.000 Zenny belohnt – betretet Ihr den Raum erneut, hat er sich in einen Speicherplatz verwandelt. Verläßt die Stadt, und Ihr findet Euch im Zeltlager wieder. Nach einem Plausch mit Garr bricht der nächste Morgen an: Die Musik der Oberwelt hat sich geändert!

Das Feendorf: Um die Mine herum gibt es einiges zu entdecken. Sprintet zum nahegelegenen Haus und sprecht mit Emitai. Für 10.000 Zenny dürft Ihr ihn Meister nennen. Im Umfeld liegen zwei Angelplätze, beim nordwestlichen gibt's Manillos. Der Feenring (Blumen) führt Euch ins Feendorf, lest am schwarzen Brett über die drei Neugeburten. Cadis erläutert Euch, wie Ihr das Dorf im "Sim City"-Stil erweitert. Nützt eine Fee, um Land zu erschließen, eine für die Jagd und die dritte als Forscherin. Letztere sollte neue Berufe erkunden – bis zu den ersten Ergebnissen müßt Ihr

Euch jedoch etwas gedulden. Verläßt das Dorf und wandert zum südwestlichen Feenring. Ihr kommt nach Syn, wo das Syndikat von McNeil und den Zwillingshengsten sein Unwesen treibt. Kauft ordentlich ein und spart Euch den Tip.

Das Feendorf: Zurück beim Feenring haltet Ihr Euch südöstlich, um zum Pfad durch den Ogre-Wald zu gelangen. Folgt ihm zu einer Lichtung und hexelt das Gemüse klein: Ein Schatz wartet! Eilt die Rampe zum Cliff hinauf, um einen weiteren Schatz zu ergattern. Nun hüpfet Ihr nach unten und eilt nach Südosten: Ein Tiger greift Euch an, wehrt Euch nur mit Schild-Magie und Schwerthieben. Der Ausgang führt Euch in die Yraal-Region: Sucht den nächsten Feenring und erkundet die Neuigkeiten im Feendorf. Wenn Ihr Neuland erschlossen habt, baut mit der Fee ein zweites Haus. Zurück in der Oberwelt sprintet Ihr in die Levett-Berge. Hier findet sich ein schauriger Kerker: Krallt Euch die Schätze und nehmt den Ausgang zur Brücke. Noch ein paar Schritte, und Ihr findet Euch auf der Yraal-Straße wieder. Ihr könnt nicht weiter, betretet also die Örtlichkeit und nehmt den nördlichen Ausgang. Eilt weiter in McNeils Dorf, wo sich die Wyndia-Truppen sammeln. Schaut in der Kneipe vorbei und sprecht mit der Frau im Freien: Sie erzählt Euch vom Menschenfressertiger in den Cedar-Wäldern – natürlich nehmt Ihr den Jagdauftrag an. Nach einem Einkaufsbummel betretet Ihr die Wälder durch den östlichen Eingang: Eilt zum abgebrannten Haus, wo Ihr über Rei stolpert! Holt Garr am Treffpunkt ab und wandert zurück zu McNeil. Sprecht mit den herumstehenden Leuten und folgt dann Rei zu McNeils Anwesen. Dort begegnet Ihr auch Nina wieder, die sich Euch sofort anschließt. Weiter geht's nach Syn, wo Rei ein greuliches Massaker angerichtet hat. Sprintet über die Hängebrücke zum letzten Gebäude und sprecht dort mit allen Anwesenden. Sie schicken Euch zum Checkpoint: Bevor Ihr hinterherstürmt solltet Ihr Euch auf jeden Fall auf's Ohr legen und den Spielstand speichern, da Euch später Dämon Mikba erwartet. Wie Ihr das abschauliche Monster besiegt, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.



Der Zombiedrache ist ein knochenharter Gegner: Nur mit Ryu's Heilmagie (Drachengestalt) ist er zu besiegen.

LASTRESORT

GAME BUSTER

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 erstellt.

PS ALUNDRA

EFFEKT	CODE
Energie	30127D44 0032
Max. Energie	30127D48 0032
Geld	801EB834 270F
Unsichtbar	80127EFC 0002
Alle	301EB934 0063
Schlüssel	301EB994 0001
	301EB99C 0001
Magie	301EB830 0004
Max. Magie	301EB832 0004
Weidenbogen	301EB858 0001
Zauberstab	301EB85C 0001
Legendschwert	301EB860 0001
Morgenstern	301EB864 0001
Eisstab	301EB868 0001
Feuerstab	301EB878 0001
Warptore auf	301EB3F6 00FF

PS SUPER PANG COLLECTION

EFFEKT	CODE
Pomping World:	
Credits	800C91DA 0303
Zeit	800FD4E4 006F
Leben P1	800C7B08 0006
Leben P2	800C7B88 0006
Super Pang:	
Credits	800A76AA 0303
Zeit	800A5B88 9815
Leben P1	800929C8 0005
Leben P2	800928D8 0005
Pang 3:	
Credits	8008CF34 0005
Zeit	80173F38 FFFF
Leben P1	30173F3E 0005
Leben P2	30173F3D 0005

PS FUTURE COP LAPD

EFFEKT	CODE
Munition	8006BF98 0000
Muni. Updates	8006BF90 0000
Alle Zonen	
anwählbar	8009FBAA 0007
abgeschlossen	8009F7A4 0008
Alle 4 Waffen	
Leicht	8009C3FE 0004
Mittel	8009C412 0004
Schwer	8009C426 0004

PS AZURE DREAMS

EFFEKT	CODE
Geld	80081C44 E0FF
	80081C46 05F5
Energie	80081B70 FFFF

PS BLAST RADIUS

EFFEKT	CODE
Immer eingeben	D0024C26 1451
	80024C24 84F6
	D0024C26 1451
	80024C26 0C00
Schild	300EEEE0 0042
Energie	300EEEE2 0046
Treibstoff	300ED7F6 0040
Munition	300EEEEA 0063
100000 Cred.	800ED7A0 86A0
	800ED7A2 0001
Nie überhitzt	800AAEB6 0000

PS WILD 9

EFFEKT	CODE
Leben	8007B5AC 0009
Raketen	3007B698 0000
	3007B694 000A
Granaten	3007B694 0000
	3007B698 000A

N64 YOSHI'S STORY

EFFEKT	CODE
Immer eingeben	DE000400 0032
Energie:	
Grün	800F954F 0008
Gelb	800F9557 0008
Hellblau	800F955F 0008
Dunkelblau	800F955B 0008
Rot	800F9553 0008
Rosa	800F9563 0008
Alle Früchte	800F916B 001E

N64 WWF WARZONE

EFFEKT	CODE
Creation Pkt.	80136435 0000
Cheatliste	8113A678 1000
aktivieren	8113A67A 07FF
	8113A67C 2000
	8113A67E 3FFF

Hinweise zu den Game Buster-Codes: Für "Yoshi's Story" braucht Ihr wieder einen Game Buster mit Key-code-Unterstützung, bei "Wild 9" benutzt Ihr nur Raketen oder Granaten, beides gleichzeitig ist ausgeschlossen. Neue Codes sind immer gern gesehen, für "Final Fantasy 7" oder indizierte Titel brauchen wir allerdings keine mehr.

MADDEN NFL '99

EA Sports hat auch in der 99er-Auflage ihres Vorzeige-Footballs "Madden NFL '99" einige Überraschungen versteckt: 120 Mann-

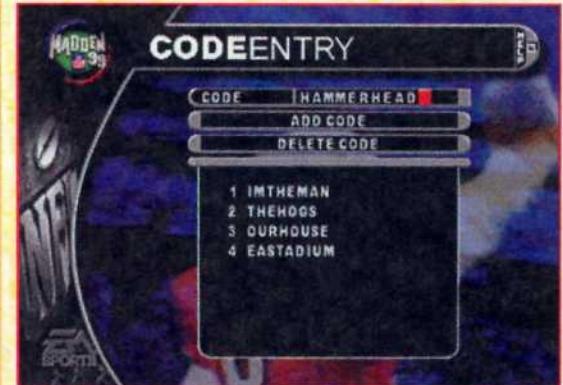
schaften mitsamt Stadien waren den Entwicklern noch nicht genug, mit dem richtigen Codewort schaltet Ihr Euch weitere Auswahlmöglichkeiten frei. MANIAC verrät Euch die nötigen

Paßwörter, die auch für Besitzer der N64-Version eine wahre Freude sind: Auf Nintendos Konsole sollten sie ebenfalls funktionieren. us

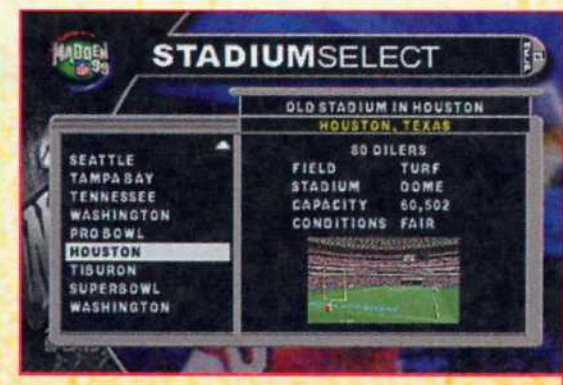


CODE	STADION
EASTADIUM	EA Sports
OURHOUSE	Tiburon
DOGPOUND69	Cleveland
THEHOGS	RFK
NOTAFISH	Miami (Original)
STICKEM	Oakland (Original)
SOMBRERO	Tampa (Original)
FOR RENT	Houston Astrodome

CODE	MANNSCHAFT
BESTNFC	NFC Pro Bowl
AFCBEST	AFC Pro Bowl
BOOM	All-Madden
IMTHEMAN	All-Time Stat Leaders
PEACELOVE	60s Greats
BELLBOTOMS	70s Greats
SPRBWLSHUFL	80s Greats
HEREANDNOW	90s Greats
TURKEYLEG	All-Time Greats
THROWBACK	75th Anniversary Team
GEARGUYS	NFL Equipment Team
WELCOMEBACK	1999 Cleveland Browns
INTHEGAME	EA Sports
HAMMERHEAD	Tiburon



Wählt im Menüpunkt "Code Entry" die Rubrik "New Code" und gebt die gewünschten Wörter ein. Vergesst danach nicht, "Add Code" zu benutzen. Erst wenn Euer Code im großen Fenster erscheint, ist er anerkannt.



Links seht Ihr zwei der zusätzlichen Mannschaften, während rechts der alte Houston Astrodome (FOR RENT) zur Wahl steht.

SILICON VALLEY

NS4 Evos Abenteuer führen Euch durch vier unterschiedliche Welten. Mit dem MANIAC-Wegweiser fällt es Euch leichter, die Erde zu retten! *au*

Ein schöner Tag:

Treibt vier Schafe in das Gatter. Vergesst nicht, nach jedem Schaf den Zaun zu schließen, sonst hauen die Biester ab. In der offenen Hundehütte findet Ihr die tote Maus, mit der Ihr das Wettrennen gegen den Wachhund um das goldene Souvenir locker gewinnt. Springt über die Rampe auf die Insel zum Teleporter.

Flitterwochen-Lagune:

Springt über den kleinen Hügel auf die Maschinenplattform und legt die drei Hebel um. Ihr müßt mit Höchstgeschwindigkeit über alle vier Schalter düsen, um den Zaun zu deaktivieren. Hinter dem Zaun findet Ihr ein Schaf, das Ihr übernehmen könnt. Um das Souvenir zu bekommen, müßt Ihr durch alle Energie-ringe springen. Dafür benötigt Ihr Maus und Schaf.

Farm der Batterien:

Springt mit der Maus über die Schanzen auf die freie Ebene und weiter in die Schafherde. Tötet ein Schaf und paßt auf den Widder auf. Mit dem Schaf fliegt Ihr über den Bach und aktiviert auf der anderen Seite den Schalter. Schnappt Euch wieder die Maus und zerquetscht den Hund mit dem Aufzug in der Hütte. Bewässert die Karotten, bis die Meldung „Aufgabe erfüllt“ erscheint. Holt Euch das Schaf und benutzt die Karotten als Treppen auf die höhere Ebene. Betätigt den Schalter und wechselt zum Hund – mit ihm schießt Ihr die Füchse ab. Deaktiviert im Haus den Zaun vor dem Teleporter. Um das Souvenir zu bekommen, müßt Ihr alle Tiere des Levels ausschalten. Der Bonus versteckt sich im Kamin des Hauses und kann mit Hilfe eines Schafs erreicht werden.

Der Maschinenraum:

Als Fuchs könnt Ihr den Bär nicht besie-

gen. Lockt ihn in die Nähe des Hundes, der vom Bären erledigt wird. Wechselt zum Hund und schießt den Bären ab. Übernehmt ihn und sucht den Glasblock (gleich am Start). Diesen legt Ihr auf das rote Energiefeld vor dem Professor. Er gibt Euch die Keycard. Mit dem Hund düst Ihr in den engen Tunnel und pulverisiert die drei Computer, die Euch den Weg versperren. Fahrt die Rampe nach oben und aktiviert die Brücke. Jetzt müssen nur noch zwei Bären abgeschossen werden, um die Sicherheitstüre zu öffnen. Dahinter kommt Ihr als Ratte sicher durch das Minenfeld zum Teleporter. Um das Souvenir zu erhalten, müssen alle Computer zerstört werden. Krabbelt durch das Mausloch, um es abzuholen.

Berg des dicken Bären:

Mit der Maus düst Ihr über die zerbrochene Brücke ganz nach oben. Lockt den Widder nach unten zum Raketenhund, der ihn für Euch erledigt. Übernehmt den Bock und schaltet den Hund aus. Als Widder folgen Euch die drei Schafe. Führt sie zu den drei Schaltern, die von den Schafen gedrückt werden. Jetzt erscheint das Souvenir. Schnappt Euch den Hund, flitzt die Rampen nach oben und öffnet mit dem Schalter das Tor für das Becken. Erledigt den Bären und steigt mit ihm auf den Schalter. Mit einem Schaf kommt Ihr zum Ausgang.

Ganz schön felsig:

Springt über die zwei Schanzen, um zum Schalter für den elektrischen Zaun zu gelangen. Fahrt weiter, bis Ihr zu den normalen Schafen kommt und holt Euch eines. Wechselt auf das Schaf, lauft ein Stück und schaltet wieder auf den Fuchs um. Wiederholt die Prozedur, bis Ihr wieder am Schalter seid. Auf ihm laßt Ihr das tote Schaf liegen und deaktiviert dauerhaft den Zaun. Schnappt Euch ein weiteres Schaf und springt über die Inseln bis zum Schalter. Aktiviert ihn und geht vorsichtig weiter durch die Asteroiden bis zur Brücke. Springt zum Tunnel hinunter – dahinter geht's mit dem Lift wieder nach oben. Mit dem „Fuchs-Teleporter“ schafft Ihr es über die beiden schwebenden Asteroiden zu den Spring-Schafen und erledigt eines. Um an das Souvenir zu kommen, müßt Ihr als Fuchs über die Rampe auf den großen Block springen. Teleportiert Euch über die Plattform mit dem toten Fuchs und



Immer wenn Ihr einen Blechkameraden zum erstenmal übernehmt, bekommt Ihr eine Statistik über die Eigenschaften.

wechselt schnell zu ihm. Läßt Euch nun vom Teleporter zu dem großen Schalter bringen, um die Gravitation abzustellen. Mit einem Spring-Schaf klettert Ihr nach oben zum Ausgang, wo auch das Souvenir wartet.

Stinkende Kanäle:

Schwimmt den Tunnel entlang, bis Ihr auf Ratten trifft. Als Ratte kommt Ihr durch den engen Tunnel zum Fuchs, den Ihr übernehmt. Geht den anderen Ratten aus dem Weg, und Ihr findet den Professor. Berührt ihn, um die Keycard zu bekommen. Geht durch die Sicherheitstüre und schaltet die Pumpen ein. Als Hund schiebt Ihr die Kisten in eine Linie und springt darüber. Aktiviert die letzte Pumpe und wechselt wieder zum Fuchs. Den König erledigt Ihr am besten mit einer Ratte – diese sind immun gegen seine Gestank-attacke. Wechselt auf den König, geht zurück und über die neue Brücke. Sammelt alle Dunghäufchen, um das Souvenir zu ergattern.

Rat-o-Matic:

Marschier los, bis Euch alle Ratten folgen. Geht dann nach draußen, wo es zu einem Kampf kommt. Um das Souvenir einzusammeln, schiebt Ihr eine Tonne an das Feuer. Als Ratte legt Ihr Minen darum bis sie explodiert. Der Fuchs schafft es via Teleport zum Extra. Lauft die Rampe zum Schalter nach oben, legt dann im Gebäude die Maus um. Übernehmt sie und betätigt den roten Schalter. Stellt Euch auf den roten Kreis und laßt Euch in den Rat-o-Matic ziehen. Geht zum Generator und wartet, bis die Ratten genügend Minen legen, so daß der Generator explodiert.

Schneespiele:

Übernehmt den Pinguin und geht bis zur Kante der Ebene. Knipst aus erhöhter Position den Husky aus und springt mit ihm zum Ventilator. Legt den Schalter um und laßt Euch vom Ventilator nach oben tragen. Schaltet den Computer ein und betätigt auch den zweiten Schalter. Das Licht geht aus. Ihr findet eine leuchtende Plattform. Diese bringt Euch zum Souvenir, das ihr mit dem Kaninchen ergattert.

Eiskaltes Köpfchen:

Schaltet einen Hasen aus und klettert mit ihm nach oben. Im zweiten Raum



„Sensory“-Revival: Spielt die Melodie nach, um den Ausgang zu öffnen. Für eine weitere Tonfolge bekommt Ihr das Souvenir.

LAST RESORT

schnappt Ihr Euch den Helikopterhasen und bombardiert die Walrösser. Sind alle erledigt, bekommt Ihr das Souvenir. Fliegt zurück zum Ausgangspunkt und sammelt die beiden Köpfe ein. Als Wahlroß springt Ihr im zweiten Raum über die Schanze und holt den letzten Kopf.

Pinguingehege:

Mit dem Walroß bugsiert Ihr den Eisklotz zwischen die Rampen, so daß der Pinguin übersetzen kann. Tötet alle Fische, um das Souvenir zu entdecken. Springt über den Eisblock, gleitet die Schlucht nach unten und fährt mit dem Lift wieder nach oben. Lockt den Husky über die Rampe nach unten – der Eisbär erledigt ihn für Euch. Tötet die Pinguine und legt sie auf die Schalter rund um die Statue. Übernehmt den Schlittenhund, ehe Ihr hinter der Brücke die Taube erlegt.

Pinball Blizzard:

Schaltet alle Pinguine aus und wechselt zum König. Fliegt die Plattformen ab und sammelt die Noten ein. Im Inneren des Eisbergs spielt Ihr eine Partie Senso. Habt Ihr die Melodie richtig nachgespielt, aktiviert sich der Teleporter. Die Pinguin-Babys singen Euch ein Lied vor. Klimpert diese Melodie nach, dann erhaltet Ihr das Souvenir.

Hopper Chopper:

Klettert auf den Berg und gleitet hinunter zum Königspinguin. Fliegt in die Grotte und aktiviert die automatischen Waffen. Mit einem Heli-Hasen könnt Ihr sie zerstören und die Huskys erledigen. Legt den Schalter um und tötet alle Hasen, um das Souvenir zu bekommen.

Ganz schön fischig:

Befreit alle vier Fische aus ihrem Käfig. Taucht weiter nach unten und legt den Schalter um, der den Wasserpegel senkt. Mit einem zweiten Schalter aktiviert Ihr eine schwimmende Mine. Lenkt sie auf das Walroß, bis es den Geist aufgibt. Übernehmt das Walroß und watschelt den Berg nach oben. Tötet den Eisbären und öffnet die Türen zum Teleporter.

Verwandelt Euch in einen Fisch, damit Ihr den Wasserspiegel wieder anheben könnt.

Dschungelfieber:

Fahrt die Rampe nach oben und übernehmt einen Elefanten. Rollt die Felsen auf die Krater im Tal, um das Souvenir zu ergattern. Wechselt zurück zur Schildkröte und tötet die Hyänen. Mit ihr springt Ihr auf den Schalter im glühenden Krater. Wechselt zur Schildkröte, erledigt die Fische, schwimmt zu einem Schalter, der die Tür zum Teleporter öffnet.

Buschtrommel:

Schnappt Euch das Nilpferd und watet durch das Wasser. Drückt den Schalter und wechselt zur Hyäne. Benutzt die Baumstämme und den Elefanten, um nach oben zur Höhle zu springen. Durchquert die Grotte und legt den Schalter um. Der Regen zeigt Euch die unsichtbare Brücke, folgt Ihr bis zum Papagei. Erledigt den Vogel und fliegt nach oben.

Sumpf des ewigen Gestanks:

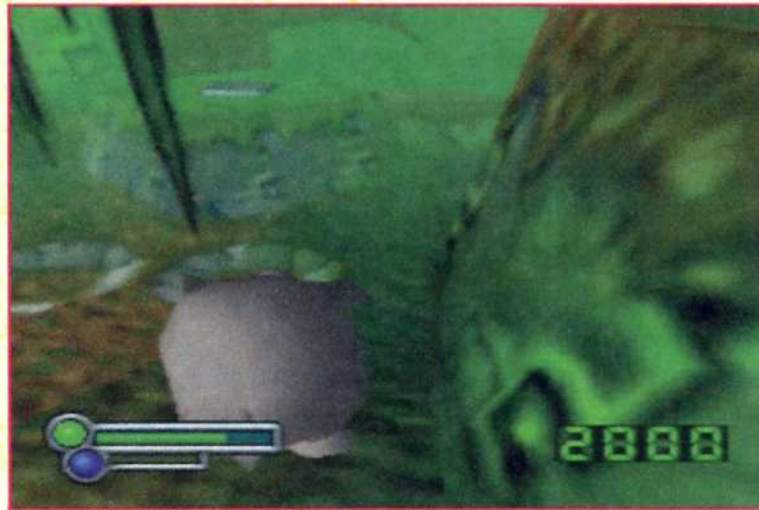
Tastet Euch durch den Sumpf, bis Ihr zur Insel mit der Hyäne gelangt. Schaltet die Hyäne aus und sucht die Gorillas. Übernehmt einen und klettert an den Lianen nach oben. Von dort schwingt Ihr Euch mit der magischen Liane zum Teleporter.

Gewicht ist Trumpf:

Übernehmt den Gorilla und werft die Steine durch die roten Ringe, um das Souvenir zu bekommen. Schnappt Euch die Metallblöcke und legt ihn auf die Stahlplatten. Klettert



Zahnarzt: Zieht dem Urviech die Zähne, und Ihr werdet mit dem Souvenir belohnt.



Rollt die drei Felsbrocken in die Kuhlen, um ein Extra zu bekommen

an den Lianen zum Schalter, der die Steine anhebt. Holt den Metallblock vom Baumstumpf und springt über die Steine zurück – mit dem Block kommt Ihr zum Piranha-Becken. Laßt das Wasser ab, um den Fisch zu töten. Anschließend flutet Ihr das Becken. Wechselt zum Piranha, springt über die Türe und betätigt den Schalter. Als Gorilla beseitigt Ihr den Papagei, mit dem Ihr vor dem Ausgang zum Elefanten wechselt.

Dschungelsprünge:

In der kleinen Höhle schnappt Ihr Euch einen Schlüssel und erledigt das Chamäleon. In der Grotte beseitigt Ihr die Hyänen-Biker mit der Chamäleon-Tarnung. Springt über Schanzen und Rampen bis zu den Gorillas. Erledigt die Affen und schnappt Euch einen. Klettert zur Hängebrücke und schwingt zum Baum – dort befindet sich der zweite Schlüssel. Laßt Euch fallen und schwingt zum nächsten Ast, wo Ihr den dritten Schlüssel einsackt. Wenn Ihr durch alle Ringe gesprungen seid, bekommt Ihr das Souvenir.

Spaß an der Sonne:

Erledigt das Kamel und schiebt mit ihm den roten Block näher an die Metallwand. Wechselt zum Wüstenfuchs, um auf die höhere Ebene zu gelangen. Geht durch die Türen, bringt alle Wüstenfüchse um (Souvenir) und aktiviert den Schalter. Springt auf des Gegengewicht der Pumpe und betätigt so den blauen Schalter oben. Hüpf über die brennenden Plattformen und holt Euch den Geier, ehe Ihr alle Ventile öffnet.

Heißer Hintern:

Erlegt die Füchse und den Geier. Als Geier packt Ihr einen Wüstenfuchs samt

Kamel und zerrt sie in den nächsten Raum. Das Kamel erledigt die Skorpione und Lautsprecher. Wechselt zum Skorpion und betätigt in den Gängen den Schalter. Danach benutzt Ihr den Geier, um die Silber-skorpione in den Whirlpool zu werfen. Dafür bekommt Ihr das Souvenir. Tragt das Kamel zum letzten

Lautsprecher und dann den Wüstenfuchs zum Schalter am Boden. Hier laßt Ihr den Geier liegen. Mit dem Fuchs springt Ihr zum Teleporter – achtet darauf, daß auf den Blöcken nur Kreuze sind.

Stachel am Schwanz:

Tötet alle Skorpione, um das Souvenir zu bekommen. Folgt dem Weg am Rand entlang. Springt über die Säulen zu den Känguruhs und schaltet sie aus. Als Känguruh springt Ihr zu den Geiern und wechselt. Fliegt zum toten Fuchs und bringt ihn zum Teleporter. Übernehmt den Fuchs und springt in den Teleporter.

Ramsch Park:

Erledigt das Känguruh. Für das Souvenir boxt Ihr dem Totenkopf die Zähne aus. Springt auf den Rippen-Knochen gegen den Wind bis zu den Geiern. Übernehmt einen und fliegt zum Ausgang.

Wirbelwind Tour:

Mit dem Kamel geht's durch die Wirbelwinde nach links zur Rampe. Töten den Skorpion. Benutzt den Wirbelwind bei der Brücke, um nach oben zu gelangen. Beseitigt beim Aufstieg alle Skorpione. Übernehmt einen Wüstenfuchs und springt über die Kisten im Wasser. Holt Euch das Känguruh und klettert den Berg nach oben. Fangt einen Geier, mit dem Ihr zum Teleporter fliegt.

Trelbsand:

Mit den Wirbelwinden aus dem Zelt schaufelt Ihr den Sand durch die Wüste und verschiebt die Säulen. Holt Euch ein Känguruh und geht zurück. Wechselt zum Fuchs und krabbelt durch die Öffnung. Erledigt den Geier und packt mit ihm den Fuchs. Bringt ihn zum Teleporter und tritt auf die kleine Windhosen.

Nach jedem abgeschlossenen Szenario erwartet Euch ein Bonus-level. In einem Boxkampf tretet Ihr mit einem Känguruh gegen die anderen Roboter an, oder Ihr düst mit einem Fliegerhund durch Ringe und bombardiert die Gegner. Sind alle Level gelöst, erwartet Euch ein Finale, in dem Ihr den zusammengebastelten Evo steuert.

SPYRO THE DRAGON

SO FINDET IHR DIE 80 DRACHEN

DS Spyros Streifzüge durch das Drachenland führen ihn in sechs große Reiche. MAN!AC verrät, wo Ihr die 80 gefangenen Drachen findet, mit denen Ihr den ersten Abspann erreicht. *us*

ARTISANS

Zuhause: Direkt vor Euch findet Ihr **Nestor**. Springt linker Hand von der Plattform und rennt zu den Wasserfällen, wo **Delbin** gefangen ist. Befreit ihn und sucht hinter dem Irrgarten und dem folgenden Tor eine Lücke in der Wand, hinter der sich eine Nische mit **Argus** verbirgt. Haltet Euch weiter rechts und durchquert das nächste Tor, am Ende trifft Ihr auf **Tomas**.

Stone Hill: Springt in den Brunnen-schacht direkt vor Euch, um **Gavin** zu finden. **Lindar** verbirgt sich in der Schatzkammer gleich links daneben. Im nächsten Durchgang trifft Ihr auf **Astor** und findet den Ausgang – geht aber noch nicht hindurch. Statt dessen lauft Ihr zurück und benutzt das Tor auf der linken Seite. Hier betretet Ihr den kleinen Turm, auf dessen Spitze bereits **Gildas** auf Euch wartet.

Dark Hollow: Springt die drei Plattformen direkt vor Euch hinauf und fliegt links zum großen Gnorc mit der Keule. Dort findet Ihr **Alban**. Danach haltet Ihr Euch leicht links und lauft in den hinabführenden Weg, bis Ihr die Schloßgänge erreicht. Erledigt die beiden Gnorks von hinten und betretet die unterirdische Kammer mit **Oswin**. Verläßt das Schloß wieder und steigt die Stufen rechts hinauf. Hinter einer Grube seht Ihr den Ausgang und den letzten Drachen **Darius**.

Town Square: Steigt die Stufen rechts hinauf und befreit **Nils**. Gleitet nun über die Lücke und erledigt die Bullen, bevor Ihr die nächsten Stufen erklimmt und wieder hinabfliegt. Hinter dem Wassergraben findet Ihr **Devlin**. Danach klettert Ihr den Aufstieg rechts hinauf, am Ende des Platzes versteckt sich **Alvar** hinter dem Brunnen. Betretet noch nicht den Ausgang, sondern kehrt zu den Stufen zurück. Springt dort hoch und gleitet nach rechts um die Biegung. Folgt dem Weg über die Anhöhen und springt über die beiden Abgründe, bis Ihr **Thor** erreicht.

Toasty: Hier schlägt Ihr Euch einfach an den Schäferhunden und Hirten vorbei, bis Ihr kurz vor dem Kampf mit einem Zwischenboss auf den versteinerten **Devon** trifft.

PEACE KEEPERS

Zuhause: **Titan** findet Ihr gleich am Eingang der Festung. **Magnus** seht Ihr am anderen Ende des Tals hinter den Zelten der Gnorc-Soldaten. Um **Gunnar** zu erreichen, schießt Ihr mit einer Kanone den markierten Felsen im Zentrum der Ebene ab. Über die nun freie Plattform springt Ihr auf die andere Seite des Abgrunds und lauft geradeaus.

Dry Canyon: Auf dem Weg nach vorne seht Ihr rechts **Conan**. Springt danach über den Fluß und haltet Euch rechts, am Ende eines Aufgangs findet Ihr **Boris** auf einem Absatz. Laft den Weg entlang und gleitet zum Durchgang schräg links von Euch. Von hier aus fliegt Ihr dann erneut nach links um den Fels, bis Ihr einen Landeplatz findet – dort wartet **Maximos**. Kehrt zurück zum Anfang und klettert diesmal die kleinen Absätze beim Fluß hinauf. Springt auf das Fort dahinter und lauft durch den Gang nach unten – ganz am Ende findet Ihr **Ivor**.

Cliff Town: **Halvor** entdeckt Ihr links hinter der Brücke, **Enzo** am Ende des Aufstiegs bei den kochenden Gnorc-frauen. Von dort gleitet Ihr nach links über den Fluß. Laft auf der Wüstenebene am Turm vorbei nach hinten, bis Ihr auf einem Felsvorsprung **Marco** erblickt.

Ice Cavern: Folgt dem Weg nach links. In einer Nische seht Ihr **Ulric**.



Leicht zu übersehen ist der versteckte Gang in der "Ice Cavern": Ihr erreicht ihn nur über die Burgzinnen.

Weiter geht es durch ein Tor und in ein Gebäude, in dem sich **Todor** aufhält. Sobald Ihr ihn befreit habt, springt Ihr über die Plattformen im Raum hoch und lauft auf einen Absatz mit einer verketteten Kiste. Seht über den Rand und gleitet zu der kleinen Plattform nach unten. Folgt dem schmalen Weg bis zu einem Tor links. Wenn Ihr es durchschreitet seht Ihr gleich darauf **Andor**. Geht zurück und lauft weiter den Pfad entlang über eine kleine Brücke. Springt die Zinnen hinauf, um einen versteckten Gang zu finden. Ganz am Ende dieses Weges findet Ihr **Ragnar**. Laßt Euch über den spitzen Kante hinter ihn fallen und geht durch das Tor nach rechts. Hier wartet auch schon **Asher**.

Doctor Shemp: Laft den Weg entlang bis zum magischen Aufwind, der Euch zu einem Tor transportiert. Geht hindurch und befreit **Trondo**, bevor Euch der Zwischenboss erwartet.

MAGIC CRAFTERS

Zuhause: **Cosmos** findet Ihr nach der ersten Abzweigung im Schloß. Steigt danach links hinauf und lauft zum Anfang des Turbostreifens – dort steht die Statue von **Zantor**. Folgt danach dem Weg des Turbos, bis Ihr auf **Boldar** stößt.



Da unten glitzert doch was... In der unscheinbaren Höhle steckt der letzte Drache der "Alpine Ridge".

Alpine Ridge: Folgt dem Weg und springt die beweglichen Stufen hinauf, hinter dem folgenden Tor findet Ihr **Zane**. Laft weiter geradeaus und wartet die geeigneten Zeitpunkte ab, um die Magier zu erledigen. Nach dem zweiten trifft Ihr auf **Eldrid**. Kämpft Euch den Aufstieg hinauf, ohne von einer Wache in den Abgrund geschoben zu werden. Am Gipfel befreit Ihr **Zander**, danach geht Ihr am Ausgang vorbei auf den rechten Absatz und gleitet hinab in die Felsenkammer, in der sich **Kelvin** verbirgt.

High Caves: Rennt den linken Aufstieg hinauf und erledigt die Magier, am Gipfel findet Ihr **Cyrus**. Springt danach über die beiden beweglichen Plattformen und durch das Fenster des folgenden Raums. Überquert den Abgrund und geht in die Höhle, wo sich **Cedric** versteckt. Verläßt sie durch den anderen Ausgang und springt auf die gegenüberliegende Seite, um **Ajax** zu befreien.

Wizard Peak: Laft durch das Schloß und über die kleine Brücke. In der Kammer links findet Ihr **Jarvis**. Folgt danach den Turbostreifen bis zum tiefsten Punkt, im Tal rechts seht Ihr **Hexus**. Rennt nun die schmalen Wege links den Berg hinauf, oben angekommen trifft Ihr auch schon auf **Lucas**, der Euch den Zugang zum versteckten Level in der Artisan-Welt verrät. Hier solltet Ihr später mal vorbeischaun.

Blowhard: Laft den Weg entlang, bis Ihr auf **Blowhard** trifft. Flammt ihn einmal an, um ein Tor in der Felswand zu öffnen. Durchquert den Raum und geht in die Nische rechts, um **Altair** zu befreien, bevor Ihr auf der anderen Route zum Endkampf schreitet.

LAST RESORT



BEAST MAKERS

Zuhause: Rennt nach rechts über die elektrisch geladenen Felder, und Ihr trefft direkt auf **Bruno**. Springt danach über die schwimmenden Baumstämme links nach hinten, bis Ihr neben einem Level-Zugang **Clectus** findet.

Terrace Village: Steigt die Treppe hinauf und rennt geradeaus. Durchquert das Gebäude und betretet gleich das nächste, an dessen Ende findet Ihr **Claude**. Folgt danach dem Verlauf der elektrischen Felder, nach dem letzten steht die Statue von **Cyprin**.

Misty Bog: Schlagt Euch über die Plätze mit den bissigen Pflanzen und Fröschen, bis Ihr **Rosco** erreicht habt. Springt von hier aus auf den überdachten Weg dahinter und von dort nach links zu der Insel voller Frösche. Steigt den Aufgang im Inneren des dortigen Gebäudes hoch, und Ihr findet **Damon**. Kehrt nun wieder zum Weg vorher zurück und springt in den Baumstamm, der von einer Elfe markiert wird. Wenn Ihr den Raum darunter verläßt, befreit Ihr **Zeke**. Folgt dem Pfad und biegt am Ende nach rechts ab. Neben dem Ausgang wartet **Bubba** auf Euch.

Tree Tops: Hier kommt Ihr an die schwierigste Stelle von „Spyro the Dragon“: Gleich zu Beginn seht Ihr eine kurze Sequenz mit einem grünen Dieb. Diesem müßt Ihr mit Eurem Turbolauft folgen – nur wenn Ihr ihm nahe genug auf den Fersen bleibt, findet Ihr den richtigen Weg über die Rampen. Beim letzten Sprung müßt Ihr zudem am Scheitelpunkt auf Gleitflug umstellen, sonst verfehlt Ihr die Plattform, auf der sich **Jed** befindet. Auf dem Weg dorthin seht Ihr vor dem ersten Turbostreifen **Lyle** stehen – sammelt ihn erst nachher ein, sonst entwischt Euch der Dieb. Springt danach in den magischen Transport, um zu Lyle zurückzukehren. Den dritten Drachen in diesem Level findet Ihr nur, wenn Ihr von Beginn an nicht dem Dieb folgt, sondern geradeaus lauft. Springt über den Abgrund und klettert die Stufen hinauf, dann landet Ihr bei **Isaak**.



Haltet den Dieb: Die Jagd nach diesem grünen Fiesling führt Euch auf die schwerste Etappe in "Spyro the Dragon".

Metalhead: Kämpft Euch über die Brücken und Aufsteige bis zum entlegenen Ende des Gebiets. Dort findet Ihr links einen Abgang zum Lager von Metalhead, in dessen Eingang **Sadiki** steht.

DREAM WEAVERS

Zuhause: Geht zum Ende der ersten Plattform und gleitet nach links. Durchquert das Gebäude und springt über den Fluß, dort findet Ihr **Mazi**. Nehmt danach die magischen Transporter, bis Ihr vor dem riesigen Schloß steht. Haltet Euch links und springt über die schwebenden Plattformen, bis Ihr zu weiteren magischen Transportern kommt. Diese bringen Euch auf eine Plattform mit **Zikomo**. Kehrt zum Eingang des Schlosses zurück und lauft durch den rechten Bogen, gleich darauf stoßt Ihr auf **Lateef**.

Dark Passage: Lauft die Passage entlang, bis Ihr zu einem magischen Transporter kommt – dieser trägt Euch zu **Kasiya** hinauf, ein kurzes Stück dahinter trefft Ihr auf **Azizi**. Dreht Euch nach links und Ihr seht etwas tiefer einen grünen Gang. Gleitet dort hinein. Lauft bis zum Ende und fliegt erneut zu einem tieferen Weg. Folgt diesem bis zu einem magischen Transporter. Benutzt ihn, und Ihr findet **Apara**. Geht den Gang entlang und steigt die Treppen hinauf, bis Ihr einen Felsvorsprung erreicht, auf dem **Obasi** wartet. Dahinter lauft Ihr durch eine weitere Passage. Sie führt Euch beinahe direkt zum Ausgang – unterwegs müßt Ihr aber noch **Bakari** aufsammeln.

Lofty Castle: Folgt dem Weg und befreit drei Elfen, die Euch über einen Abgrund tragen, an dessen Ende **Mudada** wartet. Springt geradeaus über die folgenden Plattformen, bis Ihr **Baruti** findet. Von hier aus nehmt Ihr den linken Magietransporter und fliegt zur rechten Seite des Schlosses. Dort betretet Ihr den Turm und befreit eine Elfe. Danach benutzt Ihr einen weiteren Transporter und laßt Euch nach oben bringen. Von hier schwebt Ihr durch den Gang und befreit dabei zwei Elfen, die Euch unmittelbar in ein Versteck transportieren, in dem die Statue von **Useni** steht.

Haunted Towers: Lauft geradeaus und schlagt die Türen ein, bis Ihr zur Fee kommt. Bei Ihr holt Ihr Euch einen Kuß ab und flammt damit die erste Tür links frei. Nur so erreicht Ihr den magischen Transporter zur nächsten Plattform. Dort angekommen, rennt Ihr an den Rüstungen vorbei über eine kleine Brücke zu **Kosoko**. Lauft zum kleinen Schloß im Hintergrund für einen weiteren Feenkuß. Dreht um und zerflammt eine Stahltür. Jetzt beschleunigt Ihr auf dem Turbostreifen, um die nächsten beiden Türen zu zertrümmern. Sucht im folgenden Gang den Raum mit der Fee und zerstört dann die hinterste Tür für die Statue von **Lutalo**. Um den letzten Drachen zu bekommen, müßt Ihr wieder genau steuern: Geht zum Turbostreifen zurück, gebt Vollgas und lauft zum Gang. Dort nehmt Ihr die zweite Tür rechts hinaus ins Freie, springt nach links über den Abgrund und dann über die Rampe, über die



Die Statue lockt, doch der Weg ist versperrt: Die betäubten Zwerge halten die Passage nur kurz offen.

Ihr vorher schonmal hinaufgelaufen seid. So kommt Ihr auf einen normalerweise unerreichbaren Vorsprung, von dem aus Euch ein magischer Lift zu **Copano** bringt.

Jaques: Um auf die höheren Ebenen zu kommen, müßt Ihr die Zwerge anflammen. Diese verwandeln sich kurzzeitig in Uhren und heben Podeste an, über die Ihr jetzt springen könnt. Geht bei der Abzweigung zuerst nach rechts und flammt den ersten Zwerg an. Dreht Euch schnell um, damit Ihr den Zwerg hinter Euch attackieren könnt. Nur so kommt Ihr in den versteckten Gang mit **Unika** links, der sonst von einer Drehsäule verstellt ist. Geht danach zurück und nun bei der Abzweigung nach rechts, bis Ihr zu einem Tor in der Wand kommt. Durchquert dieses und befreit **Revilo**, bevor Ihr zum Endkampf schreitet.

GNASTY'S WORLD

Gnorc Gnexus: Hier braucht Ihr nicht lange suchen – die Drachenstatuen stehen direkt vor Euch. Die erste (**Delbin**) könnt Ihr sofort knacken, die zweite (**Magnus**) bekommt Ihr erst, wenn Ihr Gnasty Gnorc besiegt habt.

Gnorc Cove: Schleicht durch die verschachtelten Wege der Docks und laßt Euch nicht von geworfenen Fässern treffen. Kurz nach Beginn findet Ihr große Kistenstapeln, auf die Ihr hinaufklettert, oben findet Ihr **Lateef**. Steigt danach in den Schiffsrumpf und folgt dem durch die TNT-Fässer markierten Weg. Von hier aus durchquert Ihr ein weiteres Schiff und rammt drei kleine Gnorcs von ihren Fässern. Biegt danach links ab, und Ihr kommt zu **Tomas**.

Twilight Harbor: Folgt einfach dem Weg und weicht den Schüssen der Gnorcs aus, bis Ihr **Cosmos** findet. Nach der Hängebrücke seht Ihr einen Turbostreifen, links davor steht mit **Clectus** der letzte Drache, den Ihr findet, bevor es im nächsten Level zum großen Showdown mit Gnasty Gnorc selbst kommt.

Habt Ihr Gnasty besiegt und nach der Schlußsequenz mit Magnus den 80. Drachen befreit, erzählt Euch dieser von der geheimen Schatzkammer. Sind dort und im Rest der Drachenwelt alle 14.000 Juwelen gefunden, kommt Ihr in den Genuß einer sehenswerten zweiten Schlußsequenz.



MANIAC

91

MANIAC vor fünf Jahren

Das Debüt der CD-Konsolen: MANIAC nimmt sich Ende '93 das brandneue 3DO zur Brust und präsentiert neben harten Hardware-Fakten auch jede Menge Infos zum Rennspiel-Hit "Crash'n' Burn". Blaue Flecken holt sich Prügelspiel-Guru Andreas mit der "Super Street Fighter 2"-Platine, Martin dagegen führt sich nervenschonendere Interactive-Titel zu Gemüt: Auf dem CD-I untersucht er die Vorzüge von "Voyeur" und "Joy of Sex". Nebenbei findet MANIAC sogar noch Zeit, eine allumfassende Mega-Drive-Spielersammlung zu verfassen: Über 200 Module werden fein säuberlich aufgeführt und mit einer Kurzwertung versehen. Ingeheim fiebert man in Mering jedoch schon der Veröffentlichung der Wunderkonsole "Jaguar" von Atari entgegen...

Brian Baglow (Propaganda-Chef von DMA-Design)



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. GTA (DMA Design, 1998)**
"Das sage ich jetzt nicht, weil es ein DMA-Spiel ist. Mich begeistert vor allem die grenzenlose Freiheit, die mir das Spiel läßt. Du kannst einfach alles machen und überall hinfahren, diese Flexibilität gibt mir kein anderes Spiel."
- 2. Defender (Williams, 1981)**
"Defender ist einfach das beste Shoot'em-Up, das jemals erschienen ist. Es ist simpel, superschnell und dennoch eine echte Herausforderung. Trotz der schlichten Grafik ziehe ich das Spiel jedem modernen Shooter vor."
- 3. Tetris Attack (Nintendo, 1996)**
"Es ist das beste Konsolen-Multiplayer-Spiel aller Zeiten. Du kannst deine Schadenfreude so richtig ausleben - es gibt nichts Schöneres, als den Mitspielern einen abgebauten Viererblock vor die Nase zu setzen."

erscheint am 2. Dezember

Naht das Ende der Import-Welt? Finden sich ahnungslose Japan-Fans plötzlich vor dem Kadi wieder? In einem umfassenden **Import-Report** klärt MANIAC, was legal ist und auf welche Grundlagen sich die Aktionen von Sony und Konami gegen Händler stützen. An der Test-Front geht's kurz vor Weihnachten besonders heiß her: Wir steuern durch's All und prüfen die **Asteroids**-Neuaufgabe für die Playstation, gehen mit



Crash Bandicoot 3 auf Zeitreise, prügeln uns mit Konami's **Kensei** (Bilder links) und donnern bei **C3 Racing** quer über den Globus. Nintendo-Fans freuen sich auf den Test des deutschstämmigen "Star Wars"-Epos **Rogue Squadron** (oben) und **NHL Breakaway Hockey '99** von Acclaim.

JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

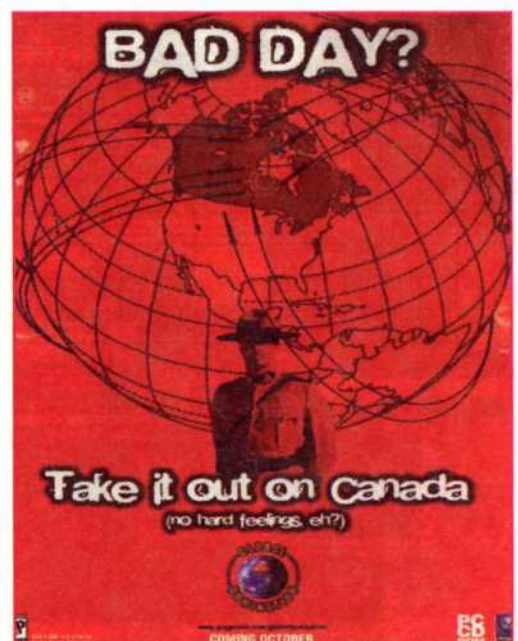
1	Metal Gear Solid Konami	Action-Adventure März 1999
2	Slayers 2 n.b.	Rollenspiel nicht geplant
3	50 Gundam Generation Capcom	Beat'em-Up nicht geplant
4	Powerful Pro 98 Konami	Sport (Baseball) nicht geplant
5	Star Ocean Second Enix	Rollenspiel nicht geplant
6	XI Sony	Denkspiel 1999
7	n.b. Pak-In	Rollenspiel nicht geplant
8	indiziertes Spiel Capcom	Action-Adventure erschienen
9	Pokemon Stadium Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
10	Gunbari Namco	Shoot'em-Up 1999

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.

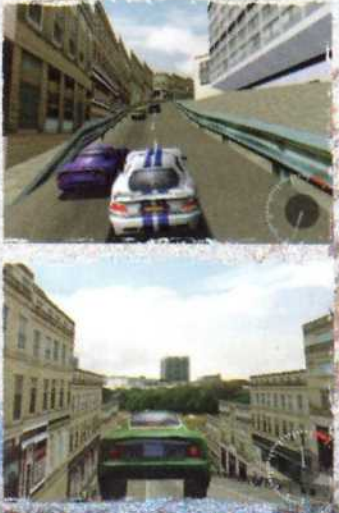
Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Mit plakativer Gewalt preist Psygnosis sein Nuklear-Experiment "Global Domination" an: Kanada wird aus einer Laune heraus "plattgemacht". Wie sinnlich-sensibel dagegen die japanische Adventure-Offerte von Technosoft (rechts) anmutet...



Schweizer Alpen
8.00 Uhr 280 km/h



Kneif Dich ruhig,
das ist kein Traum.



ACCOLADE

Test Drive 5 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Accolade, Inc. 1998 Accolade, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Pitbull Syndicate. PlayStation und PC sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer und werden unter Lizenz verwendet.



TOCA
TOURING CAR
championship



BLECH

AUF DER PISTE

PLATINUM

FÜR DIE KISTE



ERSTER PLATINUM - TITEL MIT VOLLER
 UNTERSTÜTZUNG DES

DUAL SHOCK™

49,95 DM

AB 4. SEPT

9/10

FUN
 GENERATION

91%

PLAYSTATION
 PLUS

9/10

PLAY
 PLAYSTATION

TOCA



Codemasters

www.codemasters.com

PlayStation®

PLATINUM

© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.