11/98 CYBERMEDIA

VOODOO-MAGIE: AKUJI THE HEARTLESS

$ 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / ffr 140,- / dkr 30,- / Lire 8400 DM 5,90

MAN!AC

JUBILÄUMSAUSGABE

Tomb Raider 3

Liebling Lara: Schneller, schöner, spannender?

Playstation-Power

- NEU **G-Police 2**
- 88% **Abe´s Exoddus**
- 75% **O.D.T.**
- NEU **Metal Gear Solid**
- 87% **Spyro the Dragon**

XXL Turok 2

N64-Grafiksensation im Test

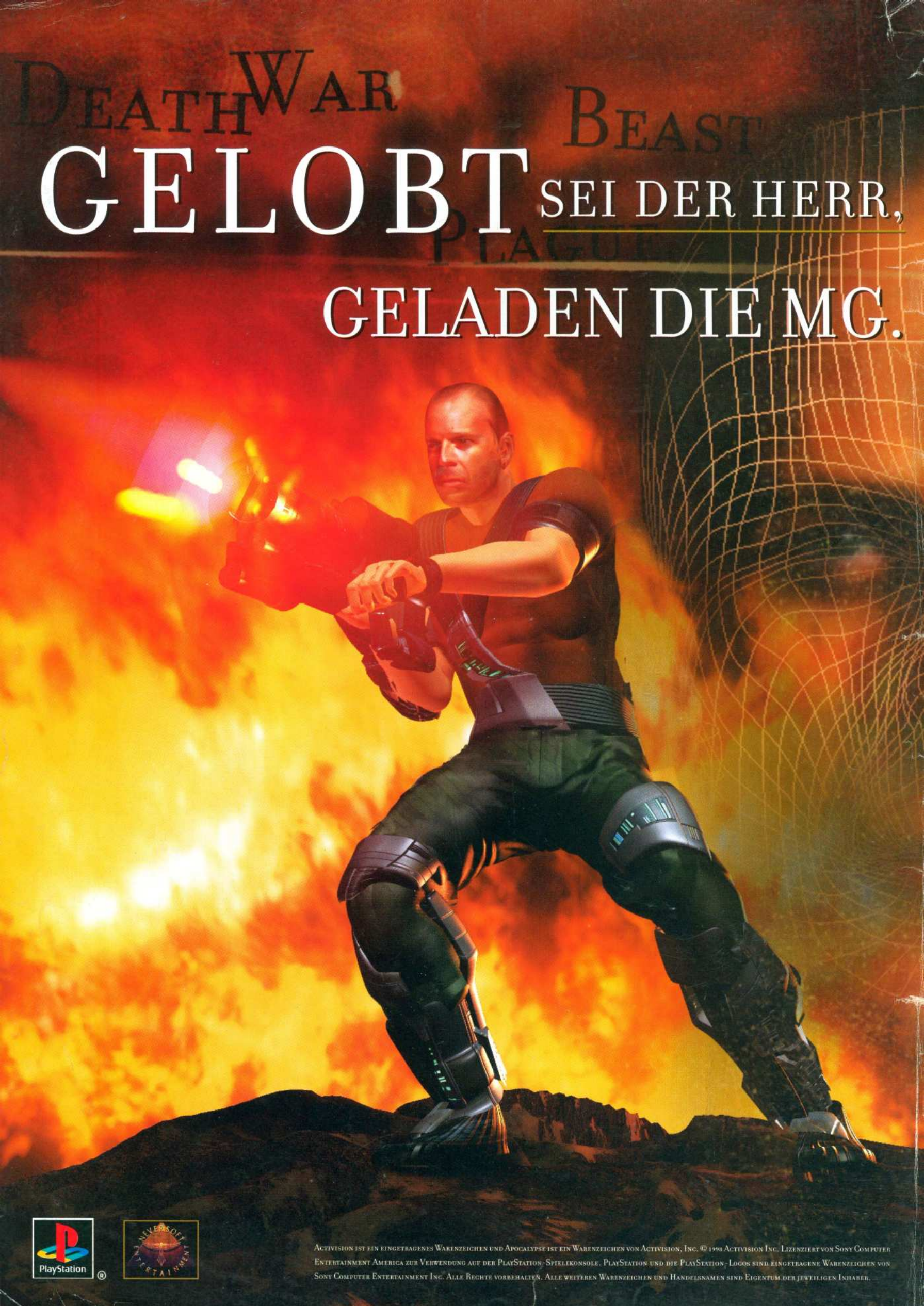
5 JAHRE MAN!AC

"Colony Wars 2"-Aufkleber, Großer Wettbewerb und Doppelposter

4 398044 105901 11

DEATH WAR BEAST PLAGUE

GELOBT SEI DER HERR, GELADEN DIE MG.



ACTIVISION IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN UND APOCALYPSE IST EIN WARENZEICHEN VON ACTIVISION, INC. © 1998 ACTIVISION INC. LIZENZIERT VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA ZUR VERWENDUNG AUF DER PLAYSTATION-SPIELEKONSOLE. PLAYSTATION UND DIE PLAYSTATION-LOGOS SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. ALLE WEITEREN WARENZEICHEN UND HANDELSNAMEN SIND EIGENTUM DER JEWEILIGEN INHABER.

ACTIVISION®
games for generations

ACTION NONSTOP
Übernehmen Sie durch Motion-capturing und Cyberscanning die Kontrolle über einen der grössten Kinohelden unserer Zeit, und erleben Sie nervenaufreibende Hardcore-Action.

TOTALE VERNICHTUNG
Erforschen Sie verwinkelte Waffenfabriken, Gefängnisse, Abwasserkanäle und mehr. Die 360°-Umgebung wird vor explosiven Soundeffekten nur so erzittern.

VOLLE LADUNG
Bis zu acht Gegner gleichzeitig bereiten Ihnen düstere Aussichten. Nur gut, dass Sie ein ganzes Waffenarsenal - Flammenwerfer, Halbautomatik und Zielsuchraketen - mitschleppen...

Das Ende der Welt ist nah.
Sie sind Bruce Willis alias Trey Kinkaid -
Nanotechniker und alleiniger Verteidiger der Erde.
Es liegt in Ihrer Hand:
Besiegen Sie die Vier Reiter der Apocalypse, oder die
Welt ist dem Untergang geweiht ...

GEHEN SIE ES AN.

Mit dem amerikanischen Rockstar POE als PEST.
POEs neue CD erscheint im Frühjahr 1999.

APOCALYPSE™

Ein Original-PlayStation-Spiel mit
Bruce Willis als Hauptdarsteller.
Das Ende naht im November.

WWW.ACTIVISION.DE

Wenn Sie an regelmässigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort: "Infomail", Gutenbergstrasse 1, 85737 Ismaning

PSYGNOSIS

VISUAL SCIENCES

PlayStation

REGEL 85a

„Alle an der Meisterschaft teilnehmenden Fahrer werden mitsamt ihrer kompletten Rennausrüstung gewogen."

Offizielles FIA-Reglement.

Formel 1 '98. Echt amtlich.

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FORMEL 1 98

OFFIZIELL LIZENSIERTES SPIEL

© 1998 Psygnosis Limited. Developed by Visual Sciences. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved. "PlayStation" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

"X-Men" (Activision, 1998)

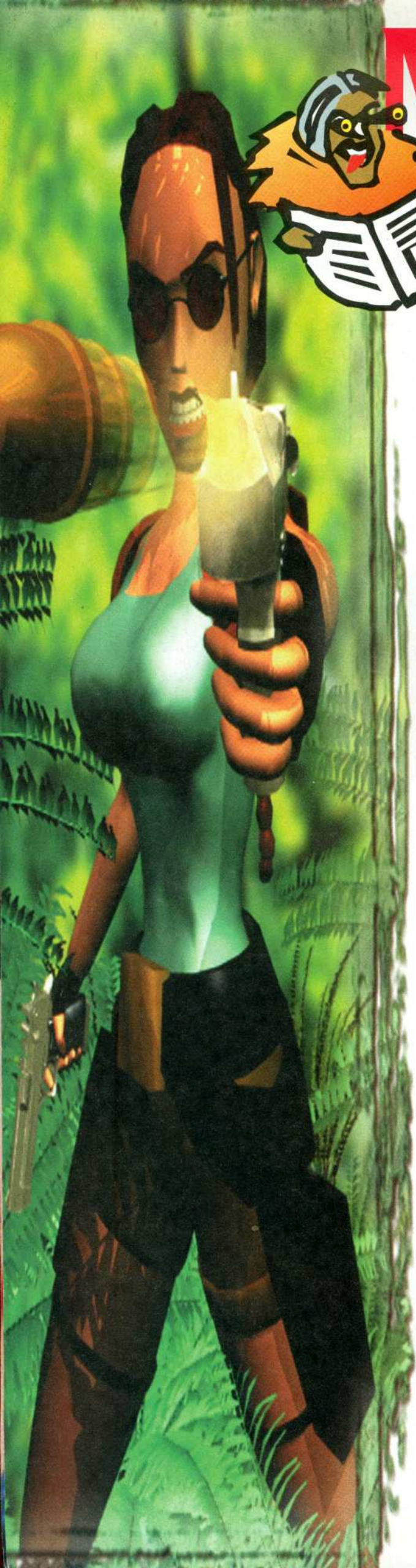
ZWISCHENFALL IM TESTLABOR

Als "Testmagazine", unerläßlich für Eure Kaufentscheidungen, verstehen sich MAN!AC und ihre Mitbewerber. Daß schlechte Zensuren der Industrie graue Haare bescheren, habt Ihr mitbekommen; auch der sensible Zusammenhang zwischen Test und Anzeigenschaltung ist aufmerksamen Lesern bekannt. Doch Jubel oder Ärger nach Veröffentlichung eines Tests sind nichts gegen den Trubel davor, in den Wochen der Spiel-Übergabe. In dieser MAN!AC, der ersten des heißen Weihnachtsgeschäfts, ist jeder wichtige Test durch viele Diskussionen hart erarbeitet: "Turok 2" z.B. mochte der Anbieter Acclaim jetzt gerne groß besprochen sehen, doch spielte US-Entwickler Iguana fast nicht mit. Wenige Tage vor Redaktionsschluß stellte sich das Spiel plötzlich als noch nicht bewertbar heraus – MAN!AC wurde auf Montag, drei Tage nach der berüchtigten Deadline, vertröstet. Nach Rücksprache mit unserer Druckerei sagten wir zu und verlegten das Ende der Testphase um einige Tage nach hinten. Zudem hatte auch der PR-Manager einer anderen Firma plötzlich Bedenken: Sein Spiel, wir lassen es hier ungenannt, war zwar für den Test vorgesehen, aber aufgrund der MAN!AC-Strenge hätte der PR-Mann lieber erst Bewertungen in anderen Heften. Sonst würden "die" bei uns spicken und das gesamte Wertungsgefüge um ein paar Prozent nach unten sacken.

Nur im Fall von "Metal Gear Solid" fiel es uns leicht, auf die Wertung zu verzichten: Da die umfangreichen japanischen Texte dem deutschen Spieler viel vom Spielspaß nehmen, kamen wir dem Bitten der Firma nach, uns einen Test mit konkreter Prozent-Angabe zu verkneifen. Hoffen wir, daß Konami Wort hält, und Ihr eine perfekt synchronisierte PAL-Fassung ("Besser als das Original!") bis Anfang März in den Geschäften findet.

THE MAN!ACS

Jubel, Trubel, Heiterkeit: MAN!AC bedankt sich bei allen Lesern für den Zuspruch während der letzten fünf Jahre. In dieser Jubiläumsausgabe beglücken wir Euch mit zwei prächtigen Postern (Earthworm Jim 3D und Wild 9, die Motive seht Ihr rechts), einem tollen Colony Wars 2-Aufkleber sowie einem großen Wettbewerb mit Preisen im Wert von gut 9.000 Mark (siehe Seite 42). Aber keine Sorge, auf die nächsten Gimmicks müßt Ihr nicht bis zu unserem Zehnjährigen warten...



MAN!AC

NEWS

8 **Rückkehr der Helicops: G-Police 2**
Nachfolger des Action-Hits von 1997: Mit neuer Grafik-Engine und Bodenmissionen will Psygnosis die Playstation-Besitzer in den Polizeidienst zwingen.

10 Voodoo Child: Akuji the Heartless
Menschenopfer und blutige Herzen: Crystal Dynamics schickt Euch in ein dämonisches Playstation-Abenteuer.

12 ECTS '98: Spielelawine in London
Volles Haus im Olympia-Ausstellungsgelände: Nintendo, Sony und die meisten Spieleanbieter zeigten ihre kommenden Hits. Sogar neue Hardware war zu sehen.

22 Dimensionssprung für Dracula: Castlevania 64
MAN!AC wagt sich in die 3D-Gruft: Wird das N64-Debüt noch spannender als die grandiose Playstation-Fassung?

24 Beben im Boxring: Box Champions
EA Sports schlägt zu – Boxsimulation der "FIFA"-Macher

26 Dreamcast: Zwei Trümpfe für Sega
Yuji Naka präsentiert "Sonic Adventures", seine Kollegen Climax den "Resident Evil"-Gegenspieler "Blue Stinger".

28 Eine Frau für alle Fälle: Tomb Raider 3
In ihrem dritten 3D-Abenteuer reist Lara nach Indien – im Gepäck hat sie Highres-Grafik und optimierte 3D-Grafik.

30 CeBit Home '98: Verspielte Messe
Alle Spiele sind schon da: Der Elektronik-Showdown in Hannover zeigte sich von seiner unterhaltsamen Seite.

30 Nachrichten: Informationen rund um's Videospiel

FEATURE

36 **5 Jahre MAN!AC**
Vom Ein-Raum-Unternehmen zur Multiformat-Autorität: Zur Feier unseres Jubiläums gewähren wir Euch einen Blick hinter die Kulissen Eures Lieblingsmagazins.

TIPS & TRICKS

113 **Last Resort**
Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

116 Player's Guide: Breath of Fire 3, Teil 3
117 Codes für Gamebuster
117 Profi-Tip: WWF Warzone
118 Player's Guide: 1080° Snowboarding
120 Player's Guide: C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag, Teil 1

RUBRIKEN

5 Editorial
42 Wettbewerb
71 So bewerten wir
103 Heft-Nachbestellung
103 Impressum/Inserenten
104 Abo-Anzeige
106 Handheld
107 Arcade
108 Leserbriefe
110 Kleinanzeigen
112 Knowhow
122 Vorschau

PRESENTS

PAL-TESTS

80 Abe`s Exoddus

102 1080 Snow-boarding N64

105 Airboarder 64 N64

75 Allstar Tennis 99

92 B-Movie

87 Bomber-man Hero N64

105 Bust a Groove

76 Con-structor

93 Fifth Element

78 Future Cop

97 G-Darius

101 Gex 64 N64

83 Madden NFL 99

90 Medi-evil

98 Moto Racer 2

96 Ninja

94 O.D.T.

77 Pet in TV

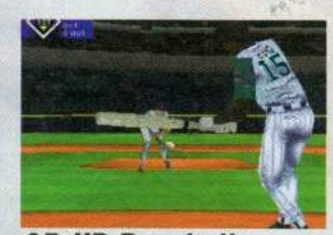
88 S.C.A.R.S.

84 Spyro the Dragon

87 Tenchu

74 Turok 2 N64

100 Virus 2000



97 VR Baseball

IMPORTE

48 Metal Gear Solid

47 Bomber-man F. Race

47 Crisis City

46 Gunbarl

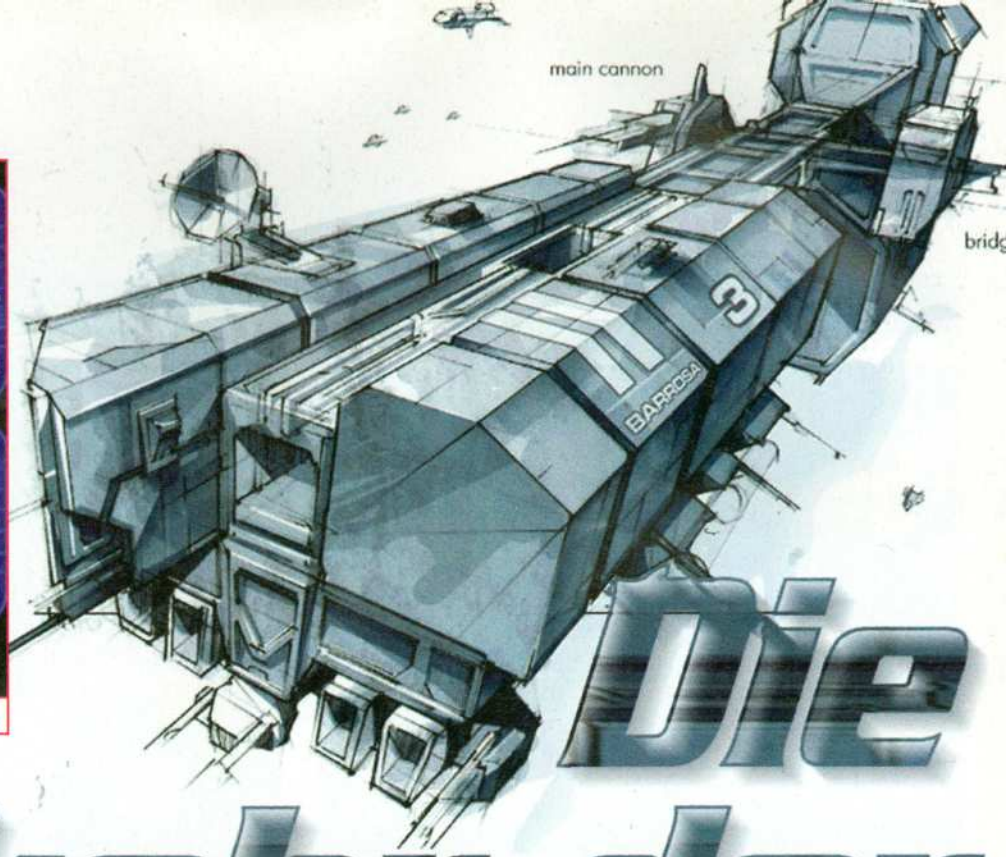
54 Kartia

52 Parasite Eve

46 Puzzle Bobble 4

46 Trap Gunner

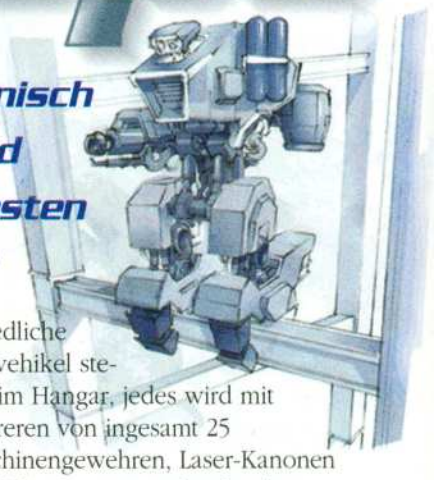
Fette Wummen sind der Stolz des Zukunftsbullen: An jedes Vehikel dürft Ihr mehrere unterschiedliche Waffensysteme installieren.



Die Rückkehr der Helicops

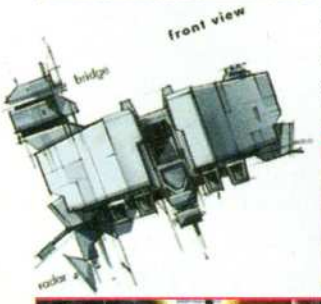
Bodenstation im Fadenkreuz: Später wechselt Ihr selbst vom Helikopter in den Streifenpanzer.

Der Weihnachts-Hit des letzten Jahres trieb die Playstation technisch und grafisch an ihre Grenzen. Wird das Sequel "G-Police 2" zum schönsten Science-Fiction-Spiel des Jahres?



TITEL
G-Police 2
HERSTELLER
Psygnosis
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
November

Mit überarbeiteter 3D-Technologie schickt Psygnosis seine fliegenden Cops in 30 neue 360°-Missionen.

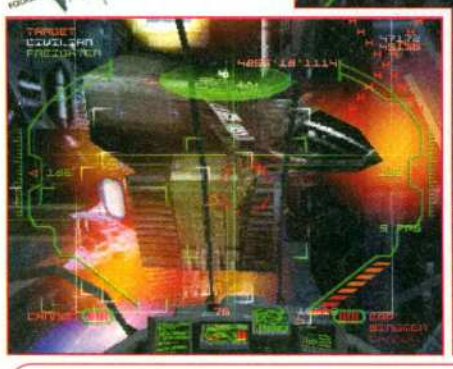


Mit der Spezialeinheit "G-Police" schuf Psygnosis einen futuristischen Kampfverband, der überall zur Stelle ist, wo Unruhe und Verbrechen drohen: In hochgerüsteten Helikoptern fliegen die Zukunftspolizisten gegen Schmuggler und Attentäter, bewachen Verkehrsadern und Fabrikgebäude. Nach außen tritt der Polizeiverband geschlossen auf; doch wer den Vorgänger kennt, der weiß, daß hinter den Kulissen zwielichtige Gestalten an den Hebeln sitzen.

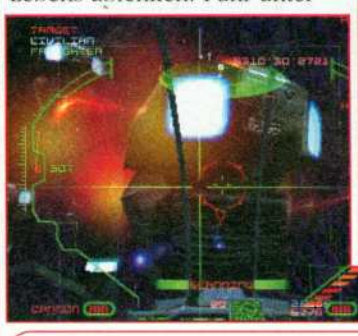
Auch die Fortsetzung "G-Police 2", wie das Original vom Psygnosis-eigenen "Wheelhaus"-Team entwickelt, verbindet ihre 3D-Missionen durch eine Handlung, die zwischen den Levels mit FMV-Sequenzen weitergesponnen wird. So schied die Schwester Eures "G-Police 2"-Helden angeblich durch Selbstmord aus dem Leben. Ihr, als einer der besten G-Polizisten, wollt daran nicht glauben und haltet auf Missionsbesprechungen und Rundflügen Augen und Ohren offen, um Hinweise auf ein Verbrechen zu sammeln.

Die Sorge um Eure Schwester soll Euch aber nicht vom wahren Mittelpunkt des G-Police-Lebens ablenken: Fünf unterschiedliche Flugvehikel stehen im Hangar, jedes wird mit mehreren von insgesamt 25 Maschinengewehren, Laser-Kanonen und Raketensystemen konfiguriert.

Ihr startet das Spiel in unmittelbarer Bedrohung durch einen neuen Bürgerkrieg. Der Feind ist ebenso gut gerüstet wie Ihr und Eure Kollegen, fährt und fliegt mit 30 verschiedenen Kampfmaschinen gegen Euch an und ist auf koordiniertes Zusammenspiel im Verband trainiert. Wenn

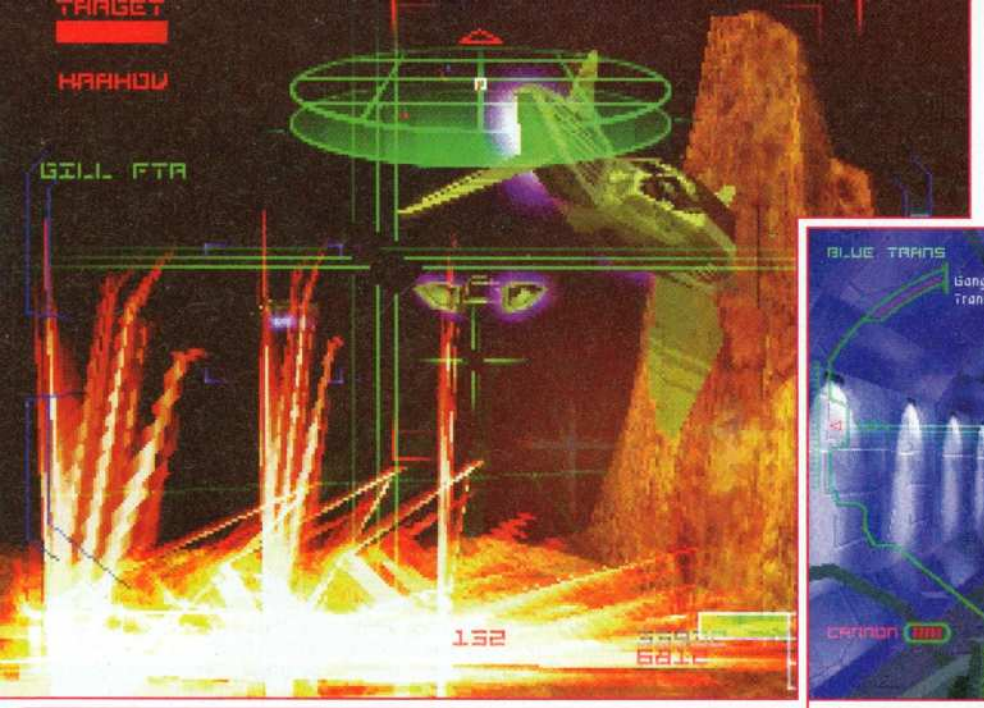


Lichter der Großstadt: Die transparenten Explosions- und Lichteffekte sind die Zierde von "G-Police 2": Habt Ihr ein feindliches Raumschiff mehrmals getroffen...

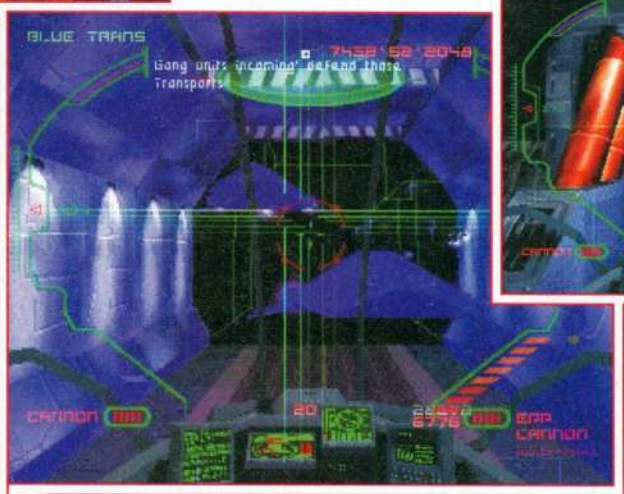


...fängt es Feuer, trudelt aber weiter durch den Raum. Schließlich...

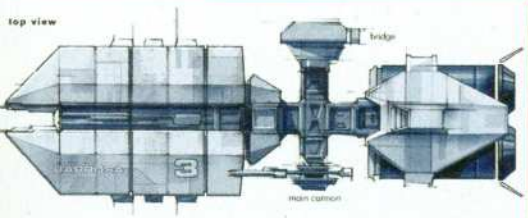
...gebt Ihr ihm den Gnadenschuß: Der Gegner vergeht in einem Flammenball.

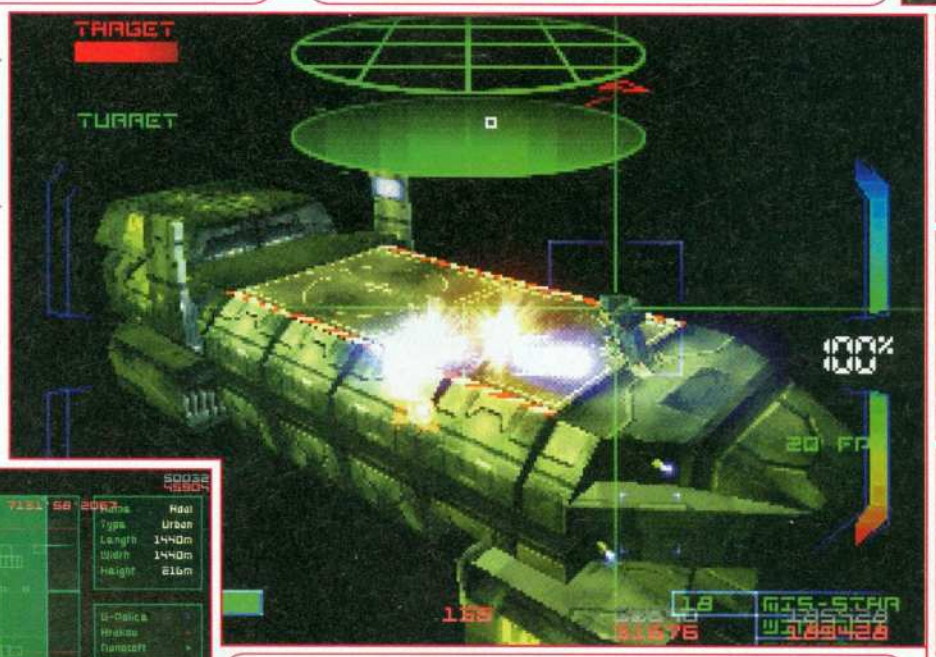


Canyon in Flammen: In späteren Missionen verlaßt Ihr die schützende Kuppel der Großstadt und jagt in freier Wildbahn nach Terroristen.



Tunnels verbinden die einzelnen Stadtsektoren – den Frachtraumern auf diesem Bild fehlen noch die Texturen.





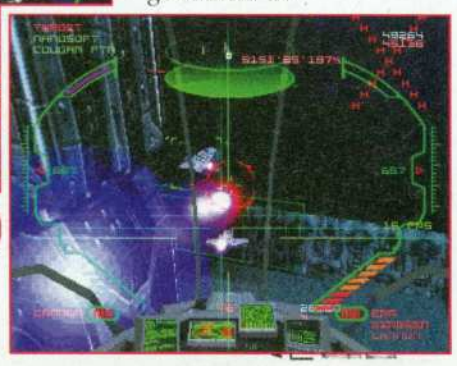
Galaktische Krisen: Der minutenlange, technisch brillante Vorspann führt Euch in die düstere Zukunft ein.

Schlacht im Weltraum: Für "G-Police 2" hat Psygnosis den Einsatzradius der Zukunfts-Cops vergrößert.

Ihr zur Patrouille startet, müßt Ihr auf Hinterhalt und geheime Fallen gefaßt sein. Über Feindbewegungen, die Ihr beim Blick aus dem Cockpit nicht selber seht, informieren Euch Wing-Kollegen und abrufbare Sektorkarte, sowie die Basis via Sprachausgabe und Bordfunk. Der aus dem ersten Teil bekannte 3D-Radar ist beim Aufspüren und Identifizieren Eurer Feinde unerläßlich. Im Gegensatz zum Vorgänger wird "G-Police 2" exklusiv für die Playstation entwickelt. Um das Grafikmanko auszumerzen (der Sichtbereich war verwirrend kurz), hat Psygnosis eine neue 3D-Technik implementiert: Nur nahe Gebäude werden voll texturiert und mit Schatten versehen. In größerer Entfernung erscheinen Türme und Häuser als nackte Drahtgitter-Modelle, so wie sie Spieleveteranen aus den frühen 80er-Jahren kennen. Das spart Rechenzeit, sorgt aber gleichzeitig dafür, daß die Sicht nicht schon nach zehn Metern endet, und Ihr auf eine schwarze Mauer starrt.

Ein blauer Schlier zeigt Euch die Grenzen des Sektors

Verdächtiger Frachter: Euer Scanner erkennt die illegale Ladung.



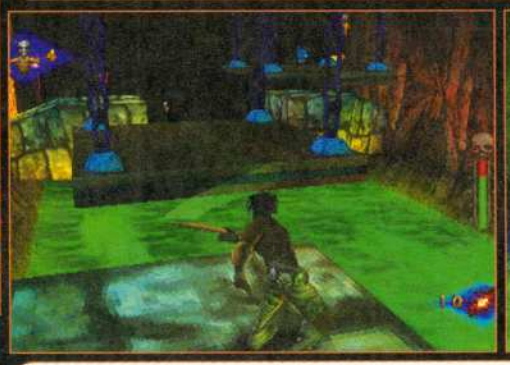
Die Mission-Karte zeigt Euch primäre und sekundäre Ziele sowie den Standort anderer waffentragender Schiffe.

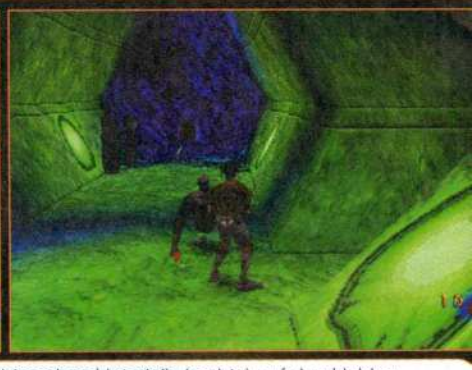
Gewöhnungsbedürftig ist der neuartige Bildaufbau dennoch – mal sehen wie die 3D-Optik in der Endversion wirkt. Grundlegend neu ist auch die Aufgabenstellung in jenen der insgesamt 30 Levels, in denen Ihr den Helikopter im Hangar laßt: Stattdessen rumpelt Ihr im gepanzerten Gefährt durch die Straßen und liefert Euch Laser-sprühende Gefechte mit Luft- und Bodeneinheiten des mächtigen Feindes. Apropos FX: Der Einsatz von Licht und Leuchtkörpern spielt auch in "G-Police 2" eine tragende Rolle. Suchscheinwerfer lassen ihre Finger über die Gebäude streifen, rote Alarmlampen blicken durchs Dunkel, jeder Schuß und jede Explosion taucht Eure Umgebung in ein anderes Licht. Zur neo-realistischen Optik gesellt sich der verbesserte Sound: Über Techno-Beats und Ambient-Gesäusel legt sich die hektische Sprachausgabe Eurer Kollegen und das Donnern schwerer Bordkanonen: "G-Police 2" strengt sich in jeder Beziehung an, der hauseigenen Konkurrenz "Colony Wars" Paroli zu bieten – möge das bessere Spiel im Test gewinnen. *wi*

Auf dem Steinring trefft Ihr den ersten Endgegner: Dem besonders üblen Dämonenexemplar kommt Ihr besser nicht zu nahe, sonst verbeißt es sich in Euch.

Heiß: Im Vulkan versperren Euch träge fließende Lavaströme den Weg

Absturzgefährdet: Fliegende Dämonen attackieren Euch auf den schmalen Stegen der Baumwipfelsiedlung





In glühenden Höhlen stürzen sich sogar Zombies ohne Unterleib (rechts) auf den Helden. Auf dem linken Bild entdeckt Akuji im Hintergrund die Seelen eines Vorfahren.

Voodoo

Schwarze Magie und Menschenopfer: MAN!AC wagt sich auf eine gefährliche Expedition in die mysteriöse Voodoo-Welt von "Akuji the Heartless".

Das Dschungelreich Mamora wird von Kriegen verwüstet: Verschwörungen und Allianzen lassen das Blut in Strömen fließen, bis der Voodoopriester Murat eingreift: Durch geschickte Eheschließungen steigert er den Einfluß seines Stammes und baut Mamora zum Imperium aus. Allein der Stamm der Grimaldi kann es mit seiner Macht aufnehmen, deshalb soll eine Heirat von Murats zweitem Sohn Akuji mit der Thronfolgerin Kesho für Frieden sorgen. Doch dagegen hat Akujis älterer Bruder Orad etwas einzuwenden: Der bösen Seite des Voodoo verfallen, will er den „unnatürlichen" Frieden verhindern und hetzt deshalb kurz vor der Hochzeit Mörder auf Akuji. Diese töten den jungen Bräutigam, indem sie ihn – nach alter Sitte – das Herz herausreißen. Akuji findet sich daraufhin in der Hölle wieder: Ihr müßt die Geister seiner Vorfahren finden, um wieder ins Leben zurückzukehren und Orads Pläne zu vereiteln.

Ihr begleitet „Akuji den Herzlosen" durch 14 Levels voller magischer Gefahren und untoter Dämonen: Crystal Dynamics hat die unheimlichen Landschaften dabei mit Hilfe einer verbesserten „Gex 3D"-Grafikroutine in Szene gesetzt, Ihr blickt Eurem Voodoo-Helden über die Schulter oder seht Euch per R2-Taste "aus seinen Augen" um. Diese Ansicht nutzt Ihr auch, um mit Hilfe eines Knochen-Fadenkreuzes entfernte Ziele anzuvisieren und mit einem Schuß zu treffen. Als Sohn des mächtigsten Voodoopriesters kann Akuji auch in der Hölle auf die mächtige Magie seiner Religion zurückgreifen. Die Sprüche manifestieren sich in leuchtenden Geschossen, mit denen er Zombies und den umherstreifenden Sensenmann niederstreckt.

Zu Beginn jeder Spielstufe seid Ihr nur mit einem grünen Plasmageschoß ausgestattet, aber auf dem Weg findet Ihr weitere Arten: Mit dem Feuersturm setzt Ihr Feinde in Brand, während blau leuchtende Dämonen wie Lenkgeschosse agieren oder in einer gewaltigen Explosion alles auf dem Bildschirm abfackeln. Zwingen

Im Dschungel lauern nicht nur Raubtiere auf Euch: Blutrünstige Riesenwürmer bohren sich vor Euch aus der Erde.

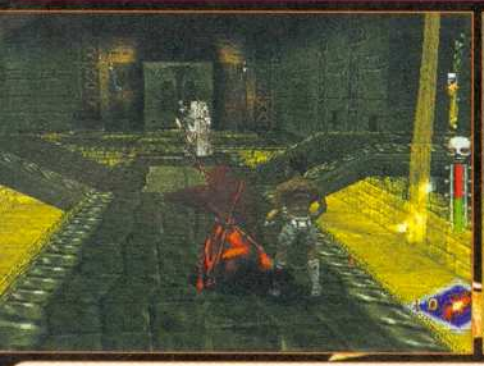
Wegsperre im Limbo: Diese Steinbrücke aktiviert Ihr durch den Hebel links.

In der Unterwelt haltet Ihr Euch Gegner am besten mit Schüssen vom Leib

Nur mit einem weiten Satz erreicht Ihr die Leiter auf der anderen Seite

Akuji hängt bedrohlich über dem Abgrund, oben wartet ein Dämon.

Gevatter Tod nimmt Eure Fluchtversuche nicht gelassen hin: Stattdessen versucht er, Euch mit seiner Sense ein weiteres Mal zur Ruhe zu betten.



Hinten lockt der gesuchte Stein, doch vorne setzt Euch der rotgekittelte Tod böse zu.

Child

Euch Monster in den Nahkampf, seid Ihr auch dafür gewappnet. Akuji hat an den Unterarmen messerscharfe Krallen, mit denen er problemlos durch verweste Gliedmaßen schlitzt.
Mit kräftigen Sprüngen überquert Ihr Erdspalten, verfehlt Akuji knapp das Ziel, hält er sich an der Kante fest. An Seilkonstruktionen hangelt Ihr Euch über Abgründe oder steigt an Wänden hoch. Hilfreiche Extras findet Ihr in Särgen und Götzenbildern: Zerschlagt Ihr sie, spendieren sie ein blutendes Herz, mit dem Ihr Eure Lebensenergie auffrischt. Oder Ihr sammelt Kreuze, für 100 gibt´s ein Extraleben.
Um verschlossene Tore oder versperrte Passagen zu öffnen, müßt Ihr heilige Steine finden und auf davor vorgesehene Altare aufsetzen. Während diese nicht zu übersehen sind, erhaltet Ihr die Steine nur, wenn Ihr knackige Schalterrätsel löst oder Euch auf besonders waghalsigen Pfaden vorankämpft: So müßt Ihr einmal vier glühende Siegel brechen, die Ihr nur mit einem genau gezielten Schuß erwischt. Oder Ihr springt über unsichtbare Plattformen, deren Position Ihr nur in einem Spiegel seht. Habt Ihr schließlich den Ausgang erreicht, seid Ihr nicht unbedingt fertig: Erst wenn Ihr alle versteckten Geister Eurer Vorfahren im Level eingesammelt habt, könnt Ihr ihn verlassen.

Gewässer bedeuten für Freischwimmer Akuji kein Problem, lästig sind nur die auftauchenden Zombiefische.

Achtbeinige Gefahr: Die giftige Riesenspinne bewacht eifersüchtig ihren Berg aus Totenschädeln.

Die blauen Dämonen beschwört Ihr mit Eurem Voodoo-Können: Sie suchen sich selbständig Ihr Ziel.

Die 14 Spielstufen vermitteln optisch überzeugendes Voodoo-Ambiente und lassen auf spannende Streifzüge hoffen: In gruseligen Tempelanlagen sind die verlassenen Ruinen in gespenstisch leuchtende Farben getaucht, während Ihr an blutgetränkten Opferstätten vorbeiauft und mörderischen Fallen ausweicht: Urplötzlich schießen blutige Metallstacheln aus dem Boden, und Holzwalzen zerdrücken Euren Energievorrat. Im Dschungel fallen Euch besessene Raubtiere an; in düsteren, nur von einem gespenstischen Leuchten erhellten Tempelruinen, erklimmt Ihr wacklige Säulen. Ein Level versetzt Euch in eine alte Baumhaussiedlung inmitten von Urwaldriesen, dort hangelt Ihr Euch im Fackelschein über knarzende Hängebrücken und hängt Euch an Seilzüge. Sobald Crystal Dynamics die letzten Fehler ausgebügelt hat, steht uns mit "Akuji the Heartless" ein packendes Voodoo-Abenteuer ins Haus. *us*

TITEL
Akuji the Heartless
HERSTELLER
Crystal Dynamics
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Januar '99

Umfangreiches 3D-Jump'n'Run mit packender Voodoo-Atmosphäre und ansprechenden Rätseln.

RELIGION UND KULT

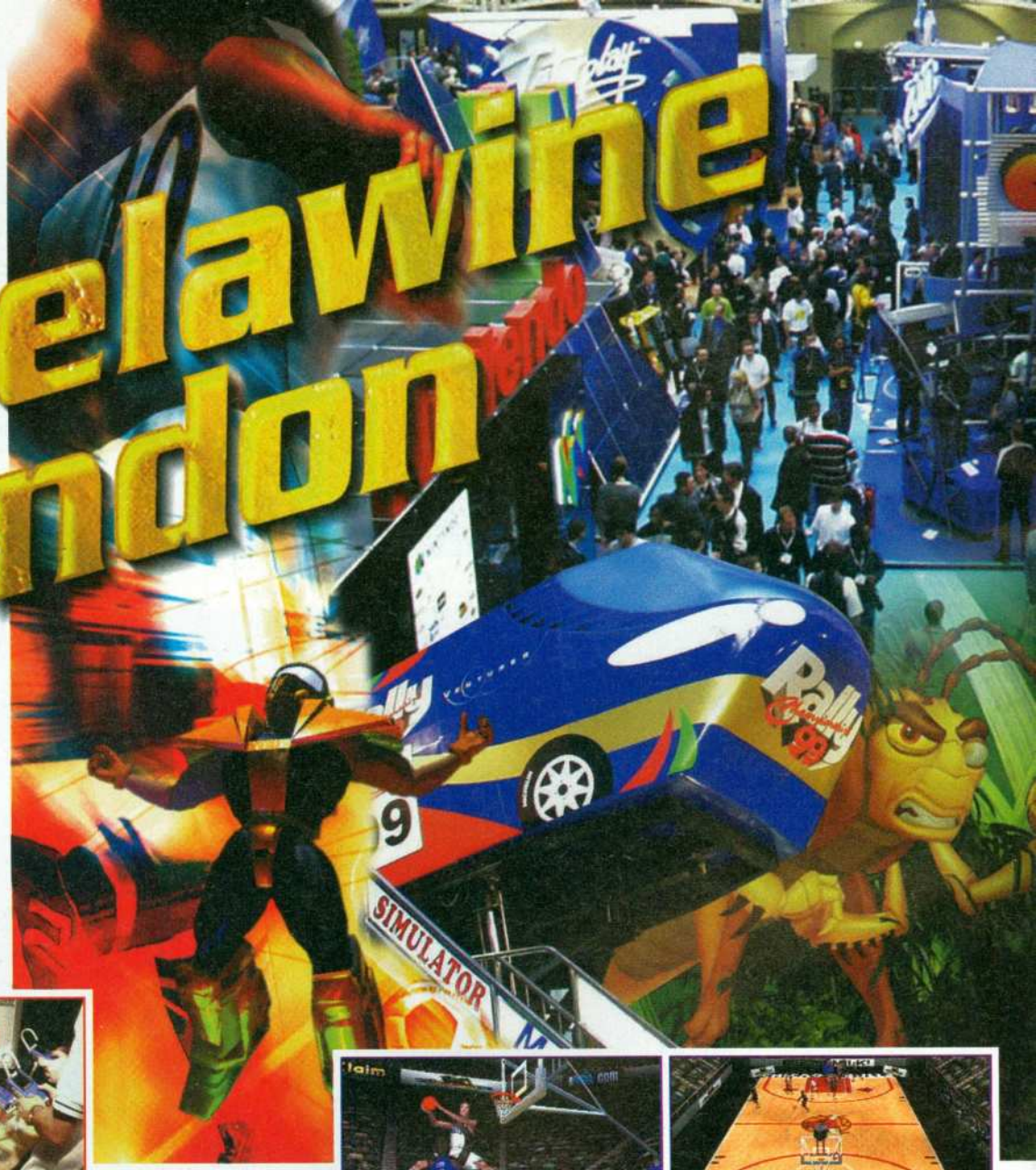
Wie real ist Voodoo?

Vodun, so die authentische Schreibweise von Voodoo, ist eine Religion, die während der Sklavenhaltung auf Haiti entstand: Afrikanische Sklaven, denen der katholische Glauben aufgezwungen wurde, kombinierten diesen im Lauf der Zeit mit ihrer eigenen, naturbezogenen Religion. Kern des Vodun ist der Glauben an das Loa, eine Ansammlung von Elementargöttern, die sich überall im Leben wiederfinden und sehr aktiv am Geschehen teilhaben – u.a., indem sie durch von ihnen „besessene" Gläubige handeln und sprechen. Durch Rituale soll das Loa angehalten werden, seinen Sympathisanten Glück und Wohlhaben zu geben.

Vodun-Anhänger glauben an eine dunkle Seite ihrer Religion. Diese schwarze Magie wird jedoch nur selten ausgeübt, ist aber ein beliebtes Objekt für zahlreiche Horrorfilme und Groschenromane: Neben dem allseits bekannten puppenförmigen Nadelkissenersatz zur Verfluchung unliebsamer Zeitgenossen, verdanken wir ihr insbesondere die Erfindung von Zombies, die als vom Bösen beherrschte Untote herumwanken und unschuldige Passanten niedermetzeln.

Voodoo-Puppen dienen als Talisman für viele Zwecke wie Fruchtbarkeit oder Schutz vor Dämonen

ECTS 1998 Spielelawine in London



Mit der größten ECTS aller Zeiten feiern Playstation und N64 den endgültigen Durchbruch auf dem Massenmarkt: Fortsetzungen, Verbesserungen und Remakes – doch originelle Konzepte und Sensationen bleiben selten.

An der ECTS kommt kein Insider vorbei: Trotz E3 und CeBit Home ist die englische Traditions-Show weiter angewachsen und schickt sich an, den engen Rahmen des Olympia-Messezentrums zu sprengen. Erstmals war auch Nintendo mit Riesenstand und Dutzenden von Terminals vertreten, dafür blieb Sega dem Trubel fern und zeigte lediglich in einem Hotel ein fast fertiges "Sonic Adventure". Präsent war das Dreamcast auf der ECTS trotzdem, zwar nicht in Form von Soft- und Hardware, dafür aber als Zusage internationaler Hersteller: Alle großen Publisher (darunter Acclaim, GT, Ubisoft und Konami) versuchen, zum Europa-Launch mit eigenen Spielen und PC-Umsetzungen dabeizusein – in dieser Beziehung blickt Sega ruhigen Gewissens in die Zukunft. Zudem von 64DD und Playstation 2 in London nicht die Rede war: Sowohl Nintendo, als auch Sony warten ab, statt ihre Fans durch Ankündigungen zu verschrecken. Auch die ominöse VM-Labs-Technologie, die DVD-Spieler und Settopboxen in 32-Bit-Spielgeräte umwandeln soll, ist seit der E3 keinen Schritt weiter: Das VM-Management zeigte hinter verschlossenen Türen Demos von Jeff Minter und dem deutschen 3D-Spezialisten Mark Rosocha ("Iron Soldier"), jedoch keine fertigen Produkte oder gar Hardware-Prototypen. Ruhe auf dem Hardware-Sektor. Dafür herrscht Trubel in der Entwicklerszene: Mit der Übernahme von Crystal Dynamics ist Eidos zum größten europäischen Spielehersteller angewachsen; glaubt man dem Geraune, soll demnächst auch Psygnosis in das Lara-Imperium eingegliedert werden. Infogrames, die einzige Euro-Firma, die es mit Eidos aufnehmen kann, scheint hingegen gesättigt: Der Kauf von Activision blieb ein Gerücht, laut Firmensprechern wird Activision auch 1999 noch unabhängig bleiben. Warten wir's ab. *wi*

Renaissance für den Taschenspieler: Dank technischer eindrucksvoller "Color"-Variante kommt wieder Schwung in die Game-Boy-Szene.

Langsam kommt Leben auf den Basketball-Court: "NBA Jam '99" benötigt noch Feinschliff bei den Animationen.

Das Fernsteuer-Rennspiel "Re-Volt" (hier ein PC-Bild) ist ein technisch filigraner "Micro Machines"-Verschnitt.

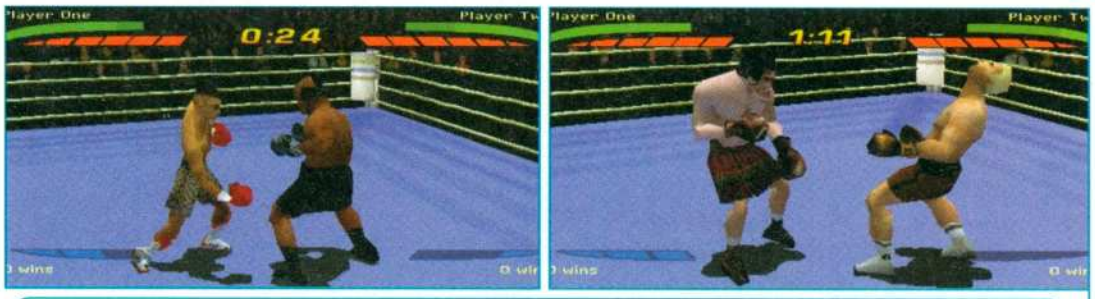
ACCLAIM

Aus der "One Nation Interactive" wurde der "State of Play": In einem röhrenförmigen Zelt präsentierte der wiedererstarkte Publisher vornehmlich beeindruckende N64-Spiele. **NBA Jam '99** ragt ebenso wie **NFL Quarterback Club '99** mit hochauflösender Grafik und ruckfreien Animationen aus der 64-Bit-Sportspielpalette heraus. Von der Neuauflage des Eishockey-Krachers **NHL Breakaway '99** (nur N64) war indes noch nichts zu sehen. **XG 2** befindet sich auf dem Weg der Besserung: War die E3-Version noch nebelverhangen und langsam (siehe MAN!AC 8/98), spielt sich das Science-Fiction-Gerase jetzt deutlich flüssiger. Während der

Der "Project X"-Chip soll die Elektronik- und Spieleszene revolutionieren. Doch außer Demos von ehemaligen Jaguar-Programmierern wie Jeff Minter (links) und einem kuriosen Joypad konnte Entwickler VM Labs in London nichts zeigen.

"Bloodshot" ruckelt noch stark, überzeugt aber mit düsteren Sci-Fi-Labyrinthen.

Das Action-Adventure "Tunguska" (hier PC) kommt von Project Two und wird von Acclaim vertrieben.



Konkurrenz für "Box Champions" von EA: Mit "Prince Naseem Boxing" arbeitet auch Codemasters an einer realistischen Boxsimulation für PC und Playstation (Bilder).

Prügelnder Tiger: "Tai Fu" ist Activisions einzige Inhouse-Produktion exklusiv für die Playstation.

Asteroids (Preview in MAN!AC 10/98) sowie das "tierische" Prügel-Adventure **Tai Fu**, in dem sich ein heldenhafter Tiger gegen anstürmende Monster zur Wehr setzt. Ganz neu ist eine Playstation-Umsetzung des Strategiespiel-Epos **Civilization 2**: Ihr steuert Euer Volk durch alle historischen Epochen, bringt bahnbrechende Erfindungen ins Rollen und zieht mit Feuer und Schwert über benachbarte Kontinente.
Wer nicht gerne plant und grübelt, sondern mehr auf Ballereien steht, der freut sich auf **Space Invaders**, einem runderneuerten Remake des Automatenklassikers, das bis Mitte nächsten Jahres in Lizenz von Taito für die Playstation entsteht.

NEUHEITEN PS 4 N64 0

Unheimlich: Der "Shadowman" (hier noch ein PC-Bild) schlägt sich modrige Höhlen.

Shadowman auf N64 noch in rudimentären Polygonhöhlen turnte, ist die Playstation-Neuheit **Bloodshot** weit fortgeschritten: Ihr steuert einen Söldner durch düstere Militärbasen und feuert statt lange zu fragen. Trotzdem wird der Voodoo-Krieger nicht vor Frühjahr '99 auf die Pirsch gehen.

NEUHEITEN PS 3 N64 5

ACTIVISION

Nach einem erfolgreichen Geschäftsjahr 1997/98 ist der Spieleveteran in den Kreis der wichtigsten Firmen dieser Industrie zurückgekehrt. Der Schwerpunkt der an potentiellen Bestsellern reichen Release-Liste liegt noch immer klar auf Pentium und Win95, doch auch die Playstation wird mit regelmäßigen Neuentwicklungen und Umsetzungen bedient: Das überarbeitete "Tenchu" testen wir auf Seite 87 dieser MAN!AC, den Bruce-Willis-Knaller **Apocalypse** wahrscheinlich im nächsten Heft. Ebenfalls noch dieses Jahr ausgeliefert werden das Oldie-Update

Verbesserte Grafik und mehr Stecken, Funkverbindung zu Crew und Boxenstops: "TOCA 2"

CODEMASTERS

Tänzerinnen in gewagtem Lack- und Fell-Outfit zogen die männlichen Messebesucher in Scharen zum Codemasters-Stand: Der englische Hersteller, bekannt durch "Micro Machines" und "Colin McRae", bewarb damit **Music.** Das erste außerhaus produzierte Produkt ist kein Spiel, sondern ein überraschend leistungsfähiger Sound- und Grafik-Generator: Aus Samples, Rhythmen und Beats setzt Ihr eigene House-Tracks zusammen, die das Programm mit Farborgien und Animationsschnipsel begleitet. Einsteiger toben sich über eine grafische Benutzeroberfläche aus, Profis spielen notengerecht auf über 1.000 Instrumenten.
Das Fehlen einer vernünftigen Boxsimulation für die Playstation kontert Codemasters mit **Prince Naseem Boxing**, ihrem wichtigsten Spiel für 1999. Über 100 verschiedene Boxer punchen in Show-Kämpfen oder im Weltmeisterschafts-Modus. Spielbar war die 3D-Boxerei noch nicht, oben seht Ihr die ersten Bilder. Mit einem Rennspiel-Sequel rundet Codemasters seine Produktpalette ab: Grafisch und technisch stark verbessert setzt **Toca 2** das Tourenwagenspektakel von 1997 fort. Ein (nach "Micro Machines 64") zweites N64-Spiel zeigte Codemasters leider nicht.

NEUHEITEN PS 3 N64 0

EIDOS

Echtzeit-Strategie auf der Playstation: Ehemalige Microprose-Designer entwickeln "Warzone 2100".

Dank seiner zahlreichen Firmentöchter und Partner-Studios brachte Eidos eine kaum überschaubare Menge neuer Spiele zur ECTS. Im Vordergrund stand **Tomb Raider 3**, das sich im Vergleich zur E3-Version deutlich weiterentwickelt hat und endlich besser aussieht als die 97er-Fortsetzung. Sehr interessant wirkte auch **Omikron: The Nomad Soul**, ein 3D-Action-Adventure der französischen Entwickler Quantic Dreams. Hinter Prügelspiel-Manövern in futuristischer 360°-Kulisse verbirgt sich ein überraschend komplexes Abenteuer, bei dem Ihr fliegend zwischen verschiedenen Körpern wechselt. Appetitlich sah auch das isometrische Echtzeit-

"Tomb Raider", "Tekken" und "Metal Gear" stehen Pate: "Saboteur" von Eidos.

Prügelumsetzung mit Verspätung: "Fighting Force" kommt noch in diesem Jahr für das N64.

Komplexes Action-Adventure aus Frankreich: In "Omikron" (Bilder: PC) wird auch kräftig geprügelt.

Strategiespiel **Warzone 2100** aus, das ehemalige Microprose-Entwickler (Pumpkin Studios) momentan gleichzeitig für PC und Playstation programmieren. Daneben zeigten uns die Bullfrog-Deserteure von Mucky Foot eine frühe Playstation-Version ihres 3D-Zukunfts-Thrillers **Urban Chaos**. Exklusiv für die Sony-Konsole entsteht **Vermin**, eine grafisch gewagte Mischung aus 3D-Plattform-Jump'n'Run, Ballerspiel und Ressourcen-Manager des englischen Entwicklers Kronos.

Unter Dutzenden von PC- und Playstation-Projekten konnten wir **Fighting Force 64**, die einzige Nintendo-Entwicklung von Eidos, nicht finden. Laut Presseinformation kommt die scrollende 3D-Prügelei mit vier unterschiedlichen Helden und sieben Levels zum "Oktober 1997" in die Geschäfte.

NEUHEITEN PS 5 N64 1

Eidos: Das Playstation-exklusive Genre-Gemisch "Vermin" war in London noch nicht spielbar.

The Golf Pro: Mit innovativer "Realswing"-Steuerung bezwingt Ihr 36 Löcher auf zwei authentischen Kursen (PC-Version).

nicht bekannt. Auch von "The Golf Pro" war in London nur die PC-Version zu sehen, die sich durch eine ungewöhnliche Maus- bzw Joypad-Steuerung (dank Empire-eigenem "Realswing-System") von der Konkurrenz abhebt. Die Simulation um den Weltklassegolfer Gary Player erscheint noch dieses Jahr für den PC, aber erst '99 für die Playstation.

NEUHEITEN PS 2 N64 0

GREMLIN

Mit seinem neuen Vertrieb Acclaim präsentierte die englische Firma Gremlin eine Reihe "Actua Sports"-Updates: Am interessantesten sieht **Actua Soccer 3** aus, in dem per Lizenz alle wichtigen europäischen Ligen spielbar sind. Seit langem angekündigt, steht das Fernsteuer-Rennen **Buggy** vor der Fertigstellung. Außerdem zwingt Euch **Body Harvest** in einen blutigen 64-Bit-Alien-Krieg, und auch eine **Pool**-Simulation für die Playstation erscheint noch in diesem Jahr. Makaber-witzig die zwei Messeneuheiten: Die **Hogs of War** sind

Schweine an die Front: "Hogs of War" ist eine sarkastische Abrechnung mit dem Krieg.

Die Käfer kommen haufenweise und sind mächtig böse: Bereits in der nächsten MANIAC testen wir das N64-Spektakel "Body Harvest".

Knifflige Panzergefechte bei "Wild Metal Country" (hier ein PC-Bild): Akkurate physikalische Bedingungen fordern Grips!

(im wahrsten Sinne des Wortes) arme Schweine, die Ihr strategisch durch ein blutiges Gemetzel führt. Sind die Trupps auf dem Weltkrieg-1-Szenario plaziert, werft Ihr Handgranaten und wühlt Euch durch Schützengräben – hoffentlich verstehen auch deutsche Sittenwächter das satirisch-metaphorische Konzept dieser Schweinerei. **Wild Metal Country** ist der nächste DMA-Titel für N64: Hier kurvt Ihr mit physikalisch genau modellierten Tanks durch Schluchten der Planeten des Tehric-Systems und schaltet mit hüpfenden Bomben und Kanonenfeuer feindliche Einheiten aus.

NEUHEITEN PS 5 N64 1

Weitgehend fertig: Das Rennspiel "Buggy" (PS) ist eine unkomplizierte Raserei mit ferngesteuerten Allradern.

EMPIRE

Traditionell stark im PC-Bereich, möchte der englische Hersteller Empire den Konsolensektor nicht links liegen lassen: Zwar wurde die Playstation-Version der 3D-Flugsimulation "Flying Corpse" inzwischen gestoppt, doch mit **Pro Pinball: Big Race USA** und **The Golf Pro** verspricht Empire zwei andere PC-Umsetzungen, die es in sich haben. Da bereits der Vorläufer "Pro Pinball: Timeshock" alle erdenklichen Flipper-Features enthielt, konzentrierte sich Empire beim Nachfolger "Big Race USA" auf Multiplayer-, Netz- und Internet-Optionen. Welche der spritzigen Mehrspieler- und Duell-Modi vom PC auf die Playstation finden ist jedoch noch

Bis zu sechs Silberkugeln gleichzeitig flitzen über den Hindernis- und Feature-gespickten Flippertisch von "Big Race USA" (Bild: PC-Version)

GT

Unter dem Logo des amerikanischen Riesen-Publisher GT Interactive versammeln sich interessante Entwickler und Labels wie z.B. die "Abe"-Erfinder Oddworld. Über dieses Action-Adventure und Singletracs "Rogue Trip" haben wir in den letzten MAN!ACs ausführlich berichtet, andere GT-vertriebene Produkte wie Midways "Gex 64" und den 360°-Shooter "B-Movie" testen wir in diesem Heft. Erstmals in London gezeigt wurde

Nahezu fertig und exklusiv für die Playstation: Für GT Interactive programmiert Singletrac ("Jet Moto", Twisted Metal") das Hoverboard-Rennen "Streak".

Perfect Entertainment bricht mit handgemalten Backgrounds und Zeichentrickanimation: Erste Charakterstudien zu "Discworld Noir".

dagegen das dritte "Discworld"-Spiel, das in Zusammenarbeit mit Erfolgsautor Terry Pratchett vom bewährten Perfect-Team entwickelt wird. Das deutlich düstere Fantasy-Abenteuer experimentiert mit einem neuen Grafikstil und tauscht die handgemalten Optiken des ersten Teils bzw. die Zeichentrick-Animation des Sequels gegen 3D-Helden und -Kulissen aus. Der Humor wird zugunsten dichter Atmosphäre zurückgefahren; von 3D-Modellen und Render-Filmen abgesehen, konnte Perfect aber noch keine Grafiken zeigen. Eine Dreamcast-Version scheint sicher, doch davor soll **Discworld Noir** auf mehreren CDs für PC und Playstation erscheinen.

Da der GT-Entwickler Singletrac seinen Plan, N64-Spiele zu produzieren, laut Geschäftsführer Mike Bartholomew aufgegeben hat (und stattdessen Sega Dreamcast unterstützt), gab´s bei GT nur ein neues N64-Spiel: **Wipeout 64** wurde von Psygnosis fertiggestellt und an Midway zur baldigen Veröffentlichung lizensiert – Spiele dieses US-Herstellers kommen via GT nach Deutschland. Davon abgesehen unterstützt Midway vor allem den Color Game Boy und setzt bekannten Automaten wie "Rampage" und "SF Rush" für den Taschenspieler um.

NEUHEITEN PS 3 N64 1

Witzige Ideen en masse: Infogrames schickt die Warner-Toons in das Nintendo-64-"Space Race".

ger **C3 Racing** noch dieses Jahr. **V-Rally '98** auf dem N64 ist inzwischen technisch auf Playstation-Niveau – eine überzeugende Umsetzung.

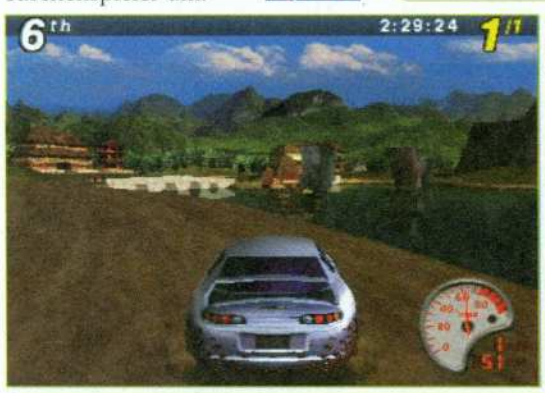
NEUHEITEN PS 4 N64 5

INFOGRAMES

Von den zahlreichen Cartoon-Spielen der "Looney Tunes"-Reihe waren weder **Space Race** (N64) noch **Bugs Bunny: Lost in Time** (Playstation) oder **Tasmanian Express** (N64) spielbar. Ein Video demonstrierte aber vor allem bei letzterem überzeugende Qualitäten: Taz ist mit seinem wütenden Verhalten gut getroffen, die Polygontäler sausen fehlerfrei in alle Richtungen an dem wirbelnden Choleriker vorbei. **Asterix** für die Playstation dagegen entpuppt sich als Strategie/Action-Mix: Verteilt die gallischen Truppen auf der Landkarte und greift von Zeit zu Zeit in witzigen Mini-Spielen und Hüpfeinlagen ins Kampfgeschehen ein. MAN!AC-Favorit war das Römer-Weitwerfen, bei dem Obelix zu Höchstform aufläuft. Neues gibt's von Space Circus (N64) zu vermelden: Das märchenhafte Comic-Hüpfspiel sieht noch besser aus und heißt ab jetzt **Starshot – Space Circus Fever**. Auf 1999 verschoben wurde das Filmspektakel **Jest** (N64), dafür erscheint die französische Action-Trilogie **Rushdown** (Kanu-, Snowboard und Fahrradrennen) und der "Total Drivin"-Nachfol-

Raus aus den Comics, rein in die Playstation: Oben die "Asterix"-Version, unten ein Blick auf die vielen Gefahren der "Schlümpfe".

Superschnelle Jagd auf Snowboards, Bikes und im Kanu: Das französische "Rushdown" überzeugt mit Abwechslung und ruckfreier Grafik.

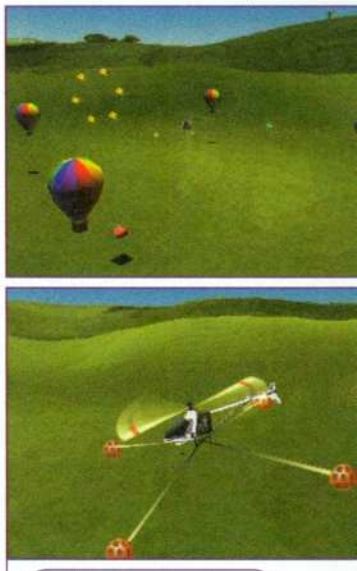


"C3 Racing" auf der Playstation sieht noch besser aus als der Vorgänger "Total Drivin". Im Moment verhandelt Infogrames über eine passende Lizenz für das Edel-Rennspiel.

INTERPLAY

Vom Playstation-"Messiah" (hier PC) war auch auf der ECTS '98 nichts zu sehen

Ganz im Zeichen von **Earthworm Jim 3D** stand Interplays Konsolenangebot. Doch hinter den Kulissen rumort es – wegen fehlender Zustimmung des Charakter-Entwicklers Shiny verschiebt sich das Spiel bis Anfang '99. Apropos Shiny: Auch auf der ECTS konnte man die Playstation-Version von **Messiah** nicht ausprobieren. Von einem weiteren Shiny-Titel, der Helikopter-Modellflugsimulation **RC Stunt Copter**, war dagegen eine weit fortgeschrittene Version spielbar. Leider hat die Steuerung ihre Eigenheiten, und so zerschellte nach etwa 15 Flugsekunden auch bei geduldigen Messebesuchern der Copter an Scheunendächern und auf der Wiese. Etwas geruhsamer geht es bei der **Virtual Pool 64**-Session zu: In leicht flackernder Interlace-Auflösung laßt Ihr Euch von einer Hilfsfunktion den Weg der Kugeln zeigen und zieht menschliche und CPU-gesteuerte Großstadt-Haie ab.



Flugübungen für Fernsteuer-Asse: "RC Stunt Copter" ist eine Simulation für Profis.

NEUHEITEN PS 1 N64 1

KEMCO

Nur eine kleine Kabine belegte die japanische Firma Kemco – und das, obwohl sich die Spiele des treuen Nintendo-Lizenznehmers durchaus sehen lassen können: Vor allem auf das neue "Top Gear Overdrive" freuen sich die rennspielbegeisterten MAN!ACs: Für ihren zweiten N64-Auftritt wurde die "Top Gear"-Raserei tech-

nisch und grafisch runderneuert und hat sich dadurch zum ernsthaften "V-Rally 64"-Konkurrenten gemausert. Die Tage der Playstation-Rennspielherrschaft scheinen gezählt...
Hinter verschlossenen Türen erstmals gezeigt wurden "Twisted Edge Snowboarding", das auf der E3 nur als Ankündigung existierte, sowie die lineare Ballerei "Knife´s Edge", das wahrscheinlich schwächste N64-Spiel von Kemco: Eure Aufgabe ist auf das Verschieben des Fadenkreuz begrenzt, der Titel erinnert damit an primitive CD-ROM-Experimente für das 3DO.
Dick einteigen wird Kemco ins Geschäft mit dem Color Game Boy: Vier neue Titel stellten die Japaner auf der Messe aus, darunter das Grafik-Adventure "Shadowgate Returns", "Top Gear Color" und eine neues Handheld-"Bug´s Bunny".

NEUHEITEN PS 0 N64 3

"Resident Evil"-Konkurrenz von Konami: "Silent Hill" kommt exklusiv für die Playstation.

KONAMI

Die vielfältigste Produktpalette zeigte Konami, denn in Europa hat der renommierte Playstation- und N64-Hersteller neben wichtigen Eigenproduktionen auch Spiele der Firmen Atlus, Titus und THQ im Vertrieb.
Endlich spielbar war **Castlevania 64**, das erste 3D-Abenteuer der Vampirsippe: Statt durch flache Plattformwelten stöbert Ihr nun in düsteren 360°-Landschaften und Gemäuern nach Artefakten, Waffen und den Schergen der Finsternis. Die meisten Features waren in die Messeversion noch nicht eingebaut, doch zumindest Steuerung und Animation von Vampirjäger und Untoten machte auf anwesende MAN!ACs einen sehr guten Eindruck. Mehr zu "Castlevania 64" und anderen N64-Spielen von Konami auf Seite 22. Zu den hauseigenen Nintendo-Modulen gesellen sich bis Ende des Jahres zwei Spiele von Titus: Mit **Roadster 98** möbelt der französische Hersteller die lahme "Lamborghini"-3D-Engine auf, mit **Superman** bastelt er dem Comic-Star ein abwechslungsreiches, technisch aber noch wenig berauschendes 3D-Action-Adventure.
Die Playstation-Palette von Konami stand im Schatten von "Metal Gear Solid", enthielt jedoch einige Highlights, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet: Von Atlus übernahm Konami das "FF Tactics" ähnliche Strategierollenspiel **Kartia (Rebus)**, das wir auf Seite 50 mit 83% testen. Konami selbst bringt für die Playstation das 3D-Prügelspiel **Sacred Fist** und das Unterwasser-Abenteuer **Dolphin´s Dream**, bei dem Ihr im Wrack eines gesunkenen Luxus-Liners nach Schätzen taucht. Mit **Silent Hill** schließlich zollt Konami dem "Resident Evil"-Kult Respekt: Echtzeit-Wanderungen vermischen sich mit FMV-Einspielungen zu einem Gruseladventure mit harten Schockeffekten.

NEUHEITEN PS 7 N64 5

Neuer Prügelversuch von Konami: Kann "Sacred Fist" zu "Tekken", "Virtua Fighter" & Co. aufschließen.

Mit "Perfect Dark" (links die Heldin des Spiels) reizt Nintendo-Entwickler Rare die Technik des in Deutschland indizierten Ego-Shooters "Golden Eye" aus.

Cartoon-Ballerei mit überragender Optik, vielen Gags und neuen Effekten: Ob "Jet Force Gemini" auch das RAM-Pak unterstützt, ist noch nicht sicher.

Schatzsuche zwischen Riffs und Luxusliner-Wrack: "Dolphin´s Dream" (Playstation)

NINTENDO

Mit einem Riesenstand, an dem auch die Neuheiten der Partner Acclaim, Midway & Co. ihren Platz fanden, trommelte Nintendo auf der ECTS um Aufmerksamkeit. Neben dem nahezu fertigen "Zelda" und der spielerisch noch nicht überzeugenden, aber dank RAM-card hochauflösenden Star-Wars-Ballerei **Rogue Squadron** stießen vor allem die drei neuen Spiele des Hausentwicklers Rare auf Interesse: **Twelve Tales**, **Jet Force Gemini** und **Perfect Dark** gab´s zwar leider nur auf Video, dafür ersparte uns Nintendo Intro- und Zwischenfilme und überraschte mit technisch brillanten Echtzeit-Szenen aus dem Spiel. An "Twelve Tales", das auf ein kindliches Publikum zugeschnitten ist, fiel uns vor allem die realistische Darstellung der Umgebung auf: So steigen die Krähen in Schwärmen auf, wenn Held Conker auf den Acker spurtet. An Erwachsene richtet sich hingegen "Perfect Dark", der grafische Kontrast zu "Conker´s Quest" könnte nicht größer sein. In verwinkelten SF-Kulissen trifft sich Eure beidhändig ballernde Heldin mit hochgerüsteten Schurken. Atemberaubende Ballereffekte und wilde Todesanimationen, wie sie die Bundesprüfstelle bereits an der indizierten James-Bond-Umsetzung "Golden Eye" beanstandete, stehen im Mittelpunkt des technisch herausragenden Ego-Shooters. Thematisch und grafisch exakt zwischen den beiden Spielen angesiedelt ist "Jet Force Gemini", ein Ballerspiel aus der Third-Person-Perspektive. Dezente Adventure- und Jump'n'Run-Elemente würzen die effektgespickte Nonstop-Schlacht.

NEUHEITEN N64 0 PS 5

Trotz RAM-Pack grafisch und spielerisch nicht berauschend: Die "Rogue Squadron"-Vorabversion.

SONY

Mit progressiver Marketingkampagne präsentierte Marktführer Sony die Highlights des Winters '98.
"Ich bereue nichts", murmeln magere

Schmutziger Spaß von Funcom: Das Motocross-Abenteuer-"Dirt" kommt über Sony.

TBWA

TOT ODER UNTOT, DAS IST HIER DIE FRAGE.
MEDIEVIL. AB 9. 10.

„... ein spielerischer Hochgenuß."
(MegaFun 10/98)

Hamlet ist out. MediEvil ist in: dämonisch gute Grafik, schrecklich schöne Sounds, schaurige Dual Shock Effects, unterirdisch schwarzer Humor. Ab 9. 10. im Handel. MediEvil. Exklusiv für PlayStation.

PlayStation-Hotline:
01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation-europe.com

DUAL SHOCK™

PlayStation®

IT'S NOT A GAME

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

MediEvil © 1997 Sony Computer Entertainment (a division of SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD). All Rights Reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe.

Das Agenten-Abenteuer "Syphon Filter" hat sich stark verbessert, ist aber technisch noch immer nicht auf gehobenem Playstation-Niveau. Rechts eine Action-Sequenz mit Nachsichtgerät.

Zauberhaftes Hüpf- und Rätselspiel rund um einen neuen Disney-Helden: Das von Travellers Tales entwickelte "This Bug's Life" begeistert mit realistisch animierten Krabbeltieren.

Models und grinsende Greise, während sie auf ihren Sofas lungern. In den weißen Höhlen standen dutzendweise Displays – statt mit Akustik-Tratra zu nerven, bekam hier jeder Besucher die Möglichkeit, Spiele von Sony und zahlreichen Fremdanbietern selbst anzutesten. Die Dichte an Neuheiten war allerdings nicht besonders groß. Neben den Herbst-Stars **Crash 3**, **Spyro the Dragon** und den **Tekken 3**-Schlägern kündigte Sony mit **Zero Divide 2** und **Point Blank 2** weitere Fortsetzungen an. Das Parappa-ähnliche **Bust-a-Groove** macht Euch zum Duelltänzer (siehe News), mit dem seit der E3 stark verbesserten **Syphon Filter** startet Ihr in ein "Mission Impossible"-ähnliches Agenten-Abenteuer mit jeder Menge Waffen und Gadgets. Namco stürmt mit der Fußballer-Simulation **Libero Grande**, vom neuen Rennspiel R4 gab's aber noch nichts zu sehen. Nach der Preissenkung der Hardware auf 249 Mark dreht Sony jetzt übrigens auch an der Preisschraube der Net Yaroze: Diese ist für umgerechnet 700 Mark erhältlich und wird bereits in mehreren europäischen Universitäten als Programmier-Tool benutzt.

Die Spiele der "ESPN"-Reihe werden von Radical ("Independence Day") entwickelt.

Der Weg zum Star: In der Automatenumsetzung "Libero Grande" steuert Ihr nur einen Spieler.

SUNFLOWERS

Links ein Monster, rechts der Titelheld von "Technomage" (Playstation).

Nachdem auf der E3 mit Software 2000 der erste deutschstämmige Publisher ein Playstation-Spiel ankündigte, ziehen die "Anno 1602"-Profis von Sunflowers nach. **Technomage**, so der Name des Action-Abenteuers, führt Euch in die Welt von Gothos. Dort geraten die abergläubischen Dreamer in einen Konflikt mit den fortschrittlichen Steamern: Nur der "Technomage", ein Mischling beider Völker, kann den unsinnigen Krieg verhindern. Ihr steuert

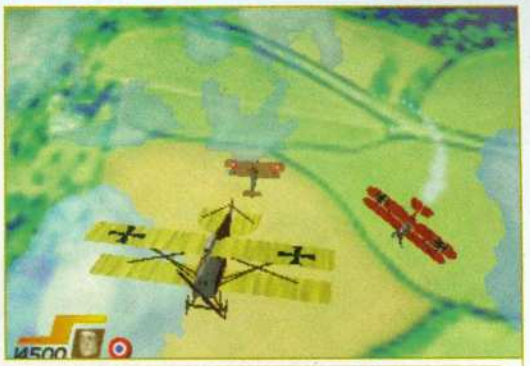
Dramatische Echtzeit-Einsätze bei "Rainbow Six" für die Playstation.

Playstation-Abenteuer made in Germany: Der Mischling "Technomage" muß sich mit Magie gegen 2D-Monster verteidigen und einen Krieg verhindern.

den Bitmap-Charakter über scrollende Labyrinthe, Landstriche und durch Höhlen, allerlei Getier knabbert derweil an Eurem Wams. Glücklicherweise beherrscht Ihr Magie: Mit Feuerzauber und Blitzen vernichtet Ihr Feinde und rüstet Eure Charakterwerte hoch.

NEUHEITEN PS 1 N64 0

PROJECT TWO



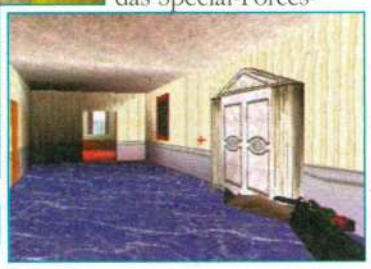
Turbulente Doppeldecker-Dogfights: "ACM 918".

Aus dem Benelux-Distributor ist ein international operierendes Software-Haus geworden, das auf der ECTS drei Playstation-Titel präsentierte. Dabei wird **Dodge'em Arena** und das Action-Adventure **Tunguska** in Deutschland via Acclaim erscheinen, wer hierzulande **ACM 1918** vertreibt, ist hingegen nicht sicher. Der letztgenannte Titel folgt auf dem Papier einem erfrischenden Konzept, spielbar war er auf der ECTS aber noch nicht: Auf Basis eines simplen 80er-Jahre-Ballerspiels entsteht ein Multiplayer-Luftkampf im Doppel- oder Dreidecker. Wie in einem Beat´em-Up kombinieren geübte Spieler ihre Joypad-Eingaben zu Kombos, mit denen sie gewagte Luftmanöver ausführen. Im Solo-Modus übernehmt Ihr Eskort- oder Rettungsflüge. "ACM 1918" ist eine PC-Umsetzung, das futuristische Sportspiel "Dodge´em Arena" hingegen ein Playstation-exklusiver Titel: Mit einem rundlichen Hover-Vehikel schwebt Ihr und Eure Mitspieler durch 3D-Arenen, um einen Puck ins Tor zu bugsieren.

NEUHEITEN PS 3 N64 0

TAKE 2

Während Ihr die N64-Hüpferei **Space Station Silicon Valley** und das Playstation-Action-Adventure **Monkey Hero** schon kennt, kündigte Take 2 (passend zum Namen) auch zwei neue Titel an. Die wichtigste Neuheit ist zweifellos das Special-Forces-



DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

S.C.A.R.S.

NINTENDO64

PlayStation

3Dfx

CD-ROM

WINDOWS 95

Du willst alles

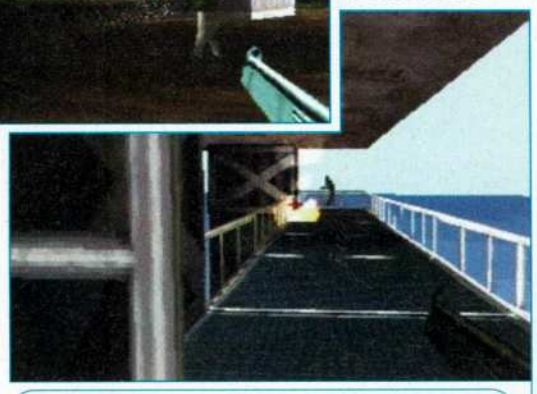
Action Battle + Racing

WWW.UBISOFT.DE

...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.

vivid image

Abenteuer **Rainbow Six**. Basierend auf einem Roman des US-Autors Tom Clancy (und dem gleichnamigen PC-Spiel) stellt Ihr hier Besetzung und Taktik eines SWAT-Teams zusammen und dringt anschliessend in einer 3D-Actionsequenz in 007-Manier in die Stützpunkte von Terroristen ein. Auch eine (vereinfachte) Umsetzung der komplexen Wirtschaftssimulation Railroad Tycoon 2 wurde für Mitte '99 bereits angekündigt



Nicht nur Action: Bei "Rainbow Six" stellt Ihr Euer Agententeam selbst zusammen.

Das Ubisoft-Rennspiel "Monaco Grand Prix Legends" erscheint für PS und N64.

als auch **Rayman 2** waren auf dem N64 spielbar und machten trotz niedriger Auflösung Spaß – beide 3D-Hüpfer tummeln sich in knallbunten Welten voller Klippen, Höhlen und Gewässer. Die Formel-1-Simulation **Monaco Grand Prix Legends** wurde weder auf Playstation, noch auf N64 gezeigt. Von Grolier bringt Ubisoft das gewitzte Rennspiel **Tank Racer**: Gegner schießt Ihr mit einem von zwölf Panzern kurzerhand aus der Bahn...

NEUHEITEN PS 2 N64 0

NEUHEITEN PS 3 N64 3

UBISOFT

Zwei Stars machten mobil: Die Cyberbiene Buck Bumble und der knuffige Rayman tummelten sich auf dem Ubisoft-Stand, veralberten neugierige Fans und posierten für Fotos. Zu den Spielen: Sowohl **Tonic Trouble**

Das N64-Hüpfspiel "Tonic Trouble" sieht wie "Rayman 2" für N64-Verhältnisse detailliert und nebelfrei aus.

ECTS 1998: Alle Neuheiten auf einen Blick

TITEL	HERSTELLER	GENRE	DEUTSCHLAND-START
A Bug's Life	Sony	3D-Jump'n'Run	1998
ACM 1918	Project Two	Shoot'em-Up	2. Quartal 1999
Actua Golf 3	Gremlin	Sport: Golf	1998
Actua Ice Hockey 2	Gremlin	Sport: Eishockey	1. Quartal 1999
Actua Soccer 3	Gremlin	Sport: Fußball	1998
Actua Tennis	Gremlin	Sport	1998
Addiction Pinball	Team 17	Flipper	1998
Asterix	Infogrames	Strategie/Jump'n'Run	1998
Asteroids	Activision	Shoot'em-Up	1998
Atlantis	Cryo	Adventure	1998
Attack of the Saucermen	Psygnosis	3D-Jump'n'Run	1. Quartal 1999
Body Harvest	Gremlin	Action-Adventure	1998
Buggy	Gremlin	Rennspiel	1998
Bugs Bunny: Lost in Time	Infogrames	3D-Jump'n'Run	2. Quartal 1999
Bust-a-Groove	Sony	Dance'em-Up	1998
C3 Racing	Infogrames	Rennspiel	1998
Canal+ Soccer '99	Infogrames	Sport: Fußball	1. Quartal 1999
Centipede	Hasbro	Shoot'em-Up	1. Quartal 1999
Chameleon Twist 2	Sunsoft	3D-Jump'n'Run	1998
Civilization 2	Activision	Strategie	2. Quartal 1999
Colony Wars 2: Vengeance	Psygnosis	Action	1998
Cool Boarders 3	Sony	Sport: Snowboard	1998
Die Schlümpfe	Infogrames	Jump'n'Run	1. Quartal 1999
Dirt	Funcom	Rennspiel	1998
Discworld Noir	GT	Adventure	3. Quartal 1999
Dodge'em Arena	Project Two	Action	1998
Dreams	Cryo	3D-Jump'n'Fly	1998
Earthworm Jim 3D	Interplay	Jump'n'Run	1. Quartal 1999
Eliminator	Psygnosis	Shoot'em-Up	1998
Fighting Force	Eidos	Beat'em-Up	1998
G-Police 2	Psygnosis	Action	1. Quartal 1999
Global Domination	Psygnosis	Strategie	1998
Golf Pro, The	Empire	Sport: Golf	1. Quartal 1999
Hogs of War	Gremlin	Echtzeit-Strategie	1999
Hype: The Time Quest	Ubisoft	3D-Jump'n'Run	1. Quartal 1999
Jest	Infogrames	3D-Jump'n'Run	1. Quartal 1999
Jet Force Gemini	Rare/Nintendo	Shoot'em-Up	1999
Kingsley	Psygnosis	Jump'n'Run	1. Quartal 1999
Knife's Edge	Kemco	Shoot'em-Up	1999
Krossfire: KKND 2	Infogrames	Echtzeit-Strategie	1998
Lemmings	Psygnosis	Denkspiel	1998
Libero Grande	Namco	Sport: Fußball	1998
Looney Tunes: Space Race	Infogrames	Rennspiel	1. Quartal 1999
Mappet Monsters	Sunsoft	Rollenspiel	2. Quartal 1999
Monaco Grand Prix Racing	Ubisoft	Rennspiel	1998
Monkey Hero	Take 2	Action-Adventure	1998
Monster Seed	Sunsoft	Rollenspiel	1. Quartal 1999
Moomins	Sunsoft	Jump'n'Run	2. Quartal 1999
NBA Jam '99	Acclaim	Sport: Basketball	1998
NFL Quarterback Club '99	Acclaim	Sport: American Football	1998
NFL Xtreme	Sony	Sport: American Football	1998
NHL Breakaway '99	Acclaim	Sport: Eishockey	1998
ODT	Psygnosis	Action-Adventure	1999 / 1998
Omikron	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal 1999
Perfect Dark	Rare/Nintendo	Shoot'em-Up	1998
Pigs	Team 17	3D-Jump'n'Run	1998
Point Blank 2	Sony	Lightgun-Shooter	1998
Pool	Gremlin	Sport: Billard	1998
Premier Manager '99	Gremlin	Fußball-Manager	1999
Prince Naseem Boxing	Codemasters	Sport: Boxen	2. Quartal 1999
ProPinball: Big Race USA	Empire	Flipper	1998
Psybadek	Psygnosis	Geschicklichkeit	1998
Railroad Tycoon 2	Take 2	Simulation	2. Quartal 1999
Rainbow 6	Take 2	Action-Adventure	1998
Rayman 2	Ubisoft	3D-Jump'n'Run	1998
Rogue Squadron	LucasArts	Shoot'em-Up	1998
RC Stunt Copter	Shiny/Interplay	Modellbau-Flugsimulator	1998
Rushdown	Infogrames	Rennspiel	1998
Saboteur	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal 1999
SD Racing	Funcom/Sony	Rennspiel	1998
Shanghai	Sunsoft	Denkspiel	1998
Space Invaders	Activision	Shoot'em-Up	1999
Space Station Silicon Valley	Take 2	3D-Jump'n'Run	1998
Starshot (Space Circus)	Infogrames	3D-Jump'n'Run	1998
Streak	GT	Rennspiel	1998
Superman	Titus/Konami	3D-Action	1. Quartal 1999
Swing	Software 2000	Denkspiel	1998
Syphon Filter	Sony	Action-Adventure	1998
Tai Fu	Activision	Beat'em-Up	1999
Tank Racer	Grolier	Action-Rennspiel	1998
Tasmanian Express	Infogrames	3D-Jump'n'Run	3. Quartal 1999
Technomage	Sunflowers	Action-Adventure	1. Quartal 1999
TOCA 2	Codemasters	Rennspiel	1998
Tonic Trouble	Ubisoft	3D-Jump'n'Run	1998
Top Gear Overdrive	Kemco	Rennspiel	1999
Tunguska	Project 2	Action-Adventure	1998
Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	Action	1998
Twelve Tales: Conker's Quest	Rare/Nintendo	Action-Adventure	1999
Twisted Edge Snowboarding	Kemco	Sport: Snowboard	1999
Urban Chaos	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal 1999
V-Rally '98	Infogrames	Rennspiel	1998
Vermin	Eidos	Action	1. Quartal 1999
Virtual Pool 64	Acclaim	Sport: Billard	1998
VR Football '99	Interplay	Sport: Football	1998
Warzone 2100	Eidos	Strategie	2. Quartal 1999
Wild Metal Country	Gremlin	Action	1999
Wipeout 64	Psygnosis/Midway	Rennspiel	1998
World League Soccer '99	Eidos	Sport: Fußball	1998
World Tour Golf	Psygnosis	Sport: Golf	1998
X Games Pro Boarder	Sony	Sport: Snowboard	1998
X6 2	Acclaim	Rennspiel	1998
X-Men	Activision	Action	2. Quartal 1999
Zelda 64	Nintendo	Action-Adventure	1998
Zero Divide 2	Sony	Beat'em-Up	1998

O.D.T

Das Grauen bekommt eine neue Dimension

- Mischung aus RPG und Action-Adventure

- Vier Charakterklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Kampftechniken

- Ausgeklügeltes Kampfsystem für den Einsatz von Waffen und Zaubersprüchen

- Über 40 Arten von intelligenten Gegnern

- Über 16 unterschiedliche Zaubersprüche und 4 verschiedene Waffensysteme

"Die brilliante Mischung aus RPG und Action-Elementen lädt auch den Rollenspielmuffel zum Zocken ein" First Look: Sehr gut
(MegaFun 8/98)

"O.D.T. geht an die technischen Limits der PlayStation"
(Off. PlayStation Magazin 7/98)

www.odt-game.com

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. O.D.T., Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited. All rights reserved.

Castlevania
Dimensionssprung für

Weihwasser-Explosion: Auch der N64-Held verläßt sich auf das vertraute Extrawaffensortiment früherer "Castlevania"-Abenteuer.

Die Belmont-Sippe kommt nicht zur Ruhe: Nachdem das Playstation-"Castlevania X" das bewährte 2D-Konzept ausreizte, erwachen Dracula und seine Geschöpfe nun endlich in 3D!

Fünf NES- und Game-Boy-Spiele, drei grundverschiedene Folgen für Super NES und Mega Drive sowie eine glänzende PC-Engine-Episode benötigte Konami, um das "Castlevania"-Spielprinzip schließlich auf der Playstation auszureizen: Als eines der letzten großen Videospiele in klassisch scrollender 2D-Grafik wurde "Castlevania X" zu einem der besten Action-Adventures aller Zeiten. Dabei entzieht es sich spielerisch jeder Definition, denn der Begriff "Action-Adventure" umschreibt den Knüller nur vage: Ideen und Elemente aus Beat´em-Up, Jump'n'Run und sogar Rollenspiel fügten sich meisterhaft vor dem Hintergrund der blutigen Dracula-Sage zusammen: Ein Traum für Horror-Fans und Fantasy-Liebhaber, den MAN!AC mit 90% Spielspaß prämierte. Kein Wunder, daß sich Konami so lange scheute, den Next-Generation-Sprung zu vollziehen und endlich ein 3D-Spiel mit Belmont und Dracula zu inszenieren. Erste Gerüchte sickerten vor zwei Jahren durch, doch eine spielbare Version gab's bislang nicht.

Jetzt ist Schluß mit der Geheimniskrämerei, erstmals entsteigt Dracula auf dem N64 der Gruft: Konami hat Gemäuer und Ruinen, Geisterwald und Unterwelt stilecht in drei Dimensionen errichtet und schickt das Heldengespann (muskulöser Jüngling, putziges Mädchen) zum erstenmal in einen räumlichen Alptraum mit Rundum-Schrecken.

Das Bewegungsrepertoire wurde ohne Veränderungen vom Playstation-Vorgänger übernommen, die Steuerung der zusätzlichen Dimension aber angepaßt: Wenn Ihr jetzt durch die Dämmerung spurtet und auf eine Vorhut

Vor Draculas Behausung liegt ein Friedhof, auf dem die Toten keine Ruhe finden. Schwingt Eure Peitsche gegen morsche Knochen!

Ulkige Animationen ohne Ende: Ein Special bindet Ihr Euren Feind an die Rakete und feuert ihn zu den Sternen (rechts).

N64: Konami kommt!

In seligen 16-Bit-Zeiten war Konami der eifrigste Hersteller von Nintendo-Spielen, doch in Bezug auf das N64 blieb die Firma bislang vorsichtig. Jetzt geht Konami wieder in die Vollen: Im nächsten Monat sollen die beiden Prügelspiele "GASP" und "Rakuga Kids" auf Modul erscheinen; ersteres ein ernsthaftes 3D-Beat´em-Up, letzteres ein haarsträubender Action-Klamauk, wie Ihr ihn bestimmt noch nie erlebt habt. Konami entwarf eine flache Zeichentrickwelt (grafisch zwischen "Yoshi´s Story" und der Zeichentrickserie "Southpark") und packte ungezählte Combos und Specials, Gags und Optionen in das 96-MBit-Modul. Im nächsten Heft verrät Euch Olli, ob das wilde "Rakuga Kids" auch spielerisch neue Wege geht. Bereits spielbar, aber noch nicht so weit fortgeschritten ist das ebenfalls N64-exklusive "Hybrid Heaven": Von "Akte X" und "Parasite Eve" inspiriert, stolpert der Held durch ein paranoides Szenario der nahen Zukunft, trifft auf Agenten, Attentäter und Aliens. Auf den ersten Blick scheint auch "Resident Evil" dem dramaturgisch ausgefeilten 3D-Adventure Pate zu stehen, doch sobald es zum Kampf kommt, wandelt sich "Hybrid Heaven" zum Rollenspiel: Aus verschiedenen Manövern (blocken, ausweichen, Gegenstand einsetzen, angreifen...) wählt Ihr das optimale, Euer 3D-Held setzte die Aktion sofort um. Start der ungewöhnlichen Action/RPG-Mixtur: Frühjahr 1999.

Taktik statt Echtzeit-Gefuchtel: Das Kampfsystem des 3D-Adventures "Hybrid Heaven".

64 Dracula

Feuerspeiende Wächter und blutige Todesfallen: Der Aufstieg zum Turm.

Selbst wenn Ihr dieser Bestie bereits den Hinterleib zerschlagen habt, gibt das Monster nicht auf.

Magische Show: Diese Hexe täuscht Euch mit Illusionen und bunten Zauberattacken.

Monströs: Als regelmäßig auftauchende Mittelgegner sprengen Draculas Verbündeten jeden Bildschirm!

Spurt zum Seiteneingang: "Castlevania 64" ist ein Nintendo-Spiel, in dem Nebel nicht störend wirkt, sonder atmosphärisch paßt.

der Untoten stoßt, markiert ein Fadenkreuz Euren Gegner: Eure Standardwaffe, die Familienpeitsche der Belmonts, hat ihr Ziel fixiert, ein weiterer Knopfdruck läßt das Leder schnalzen. Doch schon die ersten Skelette, die sich Euch in den Weg stellen, zeigen die typische Widerspenstigkeit aller "Castlevania"-Feinde: Selbst wenn Ihr einem Untoten den Schädel von den Schultern schlagt, marschiert das Gerippe weiter. Und es wird noch heftiger: Ohne Beine kriechen Draculas Verbündete immer noch verbissen auf Euch zu!

Mit harten Gegnern haben "Castlevania"-Kenner gerechnet, doch nach wenigen Schritten jagt Euch auch ein spielerisches Novum Schauer über den Rücken: Die Sonne versinkt und bleierne Dunkelheit senkt sich über die verfluchte Ebene vor Draculas Schloß. Der Vampirjäger weiß, daß sich jetzt knirschend die Säge öffnen und Vampirscharen die Jagd eröffnen.

Zum Glück schöpft auch der N64-Held aus einem reichen Repertoire an Extrawaffen, die in seinen Gürtel wandern und je nach Situation durchgeschaltet werden: Weihwasser, Kruzifix und heilige Dolche vertreiben nicht nur Monster, sondern zaubern auch fantastische Magieeffekte auf den Bildschirm. Doch Kampfglück allein erlegt Dracula nicht: Schwindelerregende Treppen verlangen präzise Sprünge, teuflische Mechanismen Vorsicht und architektonische Details ein gutes Auge.

Übt schon mal mit den Vorgänger-Spielen, um Fallen und tpyische Monstertaktiken kennenzulernen! *wi*

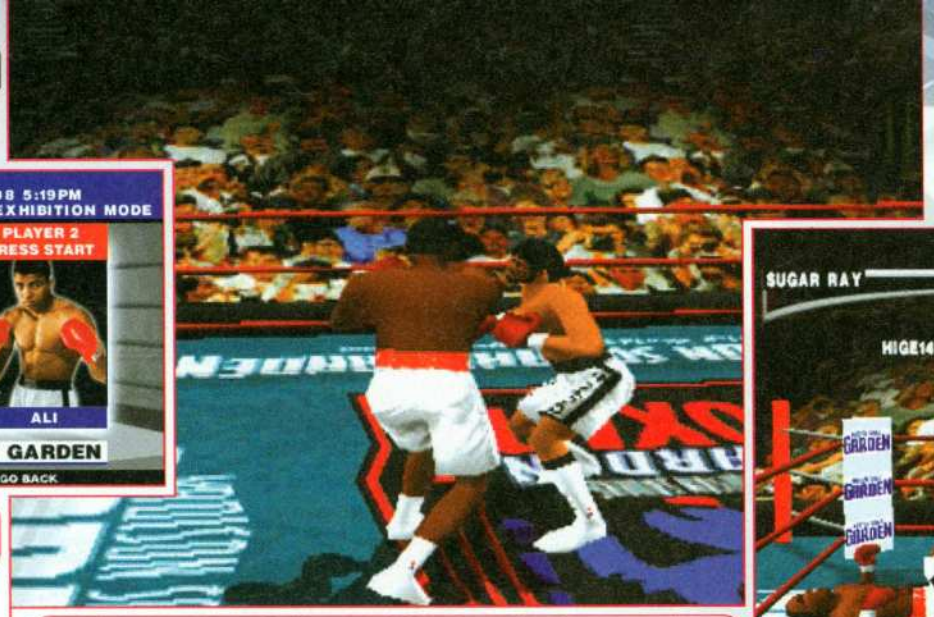
Jump'n'Run bei Nacht: Der Aufstieg zum Schloß ist gepflastert mit kniffligen Sprungsequenzen.

Wächter des Innenhofs: Mit feurigem Atem erwarten Euch die doppelköpfigen Höllenhunde. In "Castlevania 64" trefft Ihr nahezu alle Sagengestalten des Abendlandes.

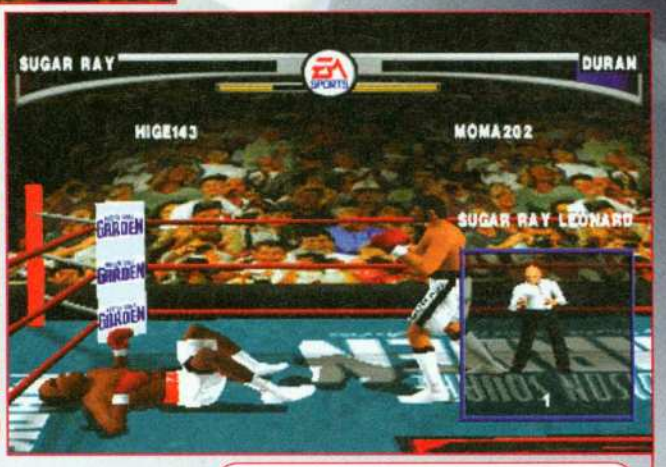
TITEL
Castlevania 64
HERSTELLER
Konami
SYSTEM
Nintendo 64
ERD-RELEASE
1999

Altes Thema, neue Optik: Auf dem N64 rüsten Dracula und seine untoten Helfer zur 360°-Premiere.

Nur bei EA-Sports: Boxgiganten zweier Epochen treffen aufeinander.



Nach einem harten Treffer taumelt Euer Gegenüber benommen im Ring – nutzt die Chance zum Knockout.



Geht Ihr zu Boden, bedeutet das nicht das Aus. Gerade noch rechtzeitig rappelt sich Euer Champion wieder auf.

Beben im Boxring

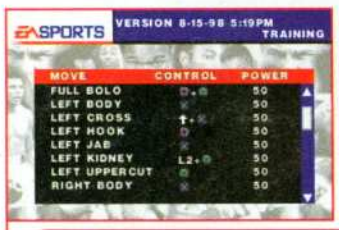
"NBA Live '99" beeindruckt durch besonders plastische Polygonathleten

Henry Maske und Axel Schulz haben den Boxsport in Deutschland populär gemacht. Mit EA-Sports' "Box Champions" steigt Ihr selbst in den Ring – garantiert ohne blaue Augen.

Frischer Wind im EA-Sports-Line-Up: Bei „Box Champions" steigt Ihr in den Playstation-Boxring und meßt Euch mit den Größen des Faustkampfes aus Gegenwart und Vergangenheit – u.a. Muhammad Ali, Evander Holyfield & Sugar Ray Leonard. In drei unterschiedlichen Spielmodi laßt Ihr die Fäuste fliegen: Das „Slug Fest" ist eine unkomplizierte Keilerei ohne viel Technik und mit einem blinden Schiedsrichter. Schmerzhafte Schläge in die Nieren zehren an der Energie des Kontrahenten, lassen den Ringrichter aber kalt. Hier dürfen auch Kämpfer aus unterschiedlichen Gewichtsklassen gegeneinander antreten – allerdings prügelt ein Schwergewichtsboxer ein Fliegengewicht mit wenigen Schwingern aus dem Ring.

Ernstere Box-Action bietet der "Exhibition"-Modus: Je nach Sportler greift Ihr auf charakteristische Combos zurück, laßt provozierend die Fäuste baumeln oder streckt den Gegner mit einem krachenden Uppercut zu Boden. Zwei Leisten repräsentieren die körperliche Verfassung des Athleten: Am oberen Bildrand schwindet mit jedem Treffer ein Teil der "Lebensenergie". Darunter wird die Schlagkraft symbolisiert.

„Box Champions" macht einen ausgezeichneten Eindruck: Die Grafik ist detailliert, selbst Rißwunden im Gesicht sind erkennbar. Natürlich kann sich die Schlagvielfalt nicht mit den unzähligen Combos eines „Tekken 3" messen – vielmehr geht es darum, den Gegner durch taktische Treffer zu zermürben, im richtigen Moment die Deckung hochzunehmen und Fehler des Gegenübers mit effektiven Schlägen auszunutzen. *au*



So funktioniert die Keilerei: Mit simplen Kombinationen der drei Schlagvarianten prügelt Ihr den Gegner aus dem Ring.

Geschickt taucht Ihr unter der langen Geraden durch und kontert mit einer deftigen Schlagserie

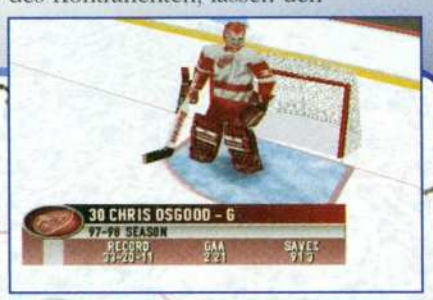
EA-Sports

deckt Euch kräftig mit Sportspiel-Nachschub ein. Ein ausführlicher "NHL '99"-Test erwartet Euch in in der kommenden MAN!AC. Ab November erhältlich ist die Fortsetzungen zu "PGA Tour", die Serie läuft in diesem Jahr als "Tiger Woods `99" weiter. Die Basketball-Schlacht "NBA Live `99" erscheint ebenso im November, und mit dem heiß ersehnten "FIFA '99" dürft Ihr Anfang Dezember loslegen.

NHL HOCKEY '99

Wie gewohnt verfügt "NHL Hockey `99" über eine offizielle NHL/NHLPA Lizenz. Zusätzlich stehen die Mannschaften von 18 Nationalteams in sechs Spielmodi zur Wahl. Neue Motion-Capturing-Animationen lassen das Spiel noch realistischer aussehen, frische KI-Routinen (besonders für den Goalie) verbessern die Spielbarkeit. Strategen dürfen auf "On the Fly"-Taktiken zurückgreifen, um den Gegner mit cleveren Spielzügen zu überrumpeln.

Die N64-Version von "NHL 99" kommt bereits im Oktober. N64-Fans freuen sich zudem auf "NBA" und "NASCAR".

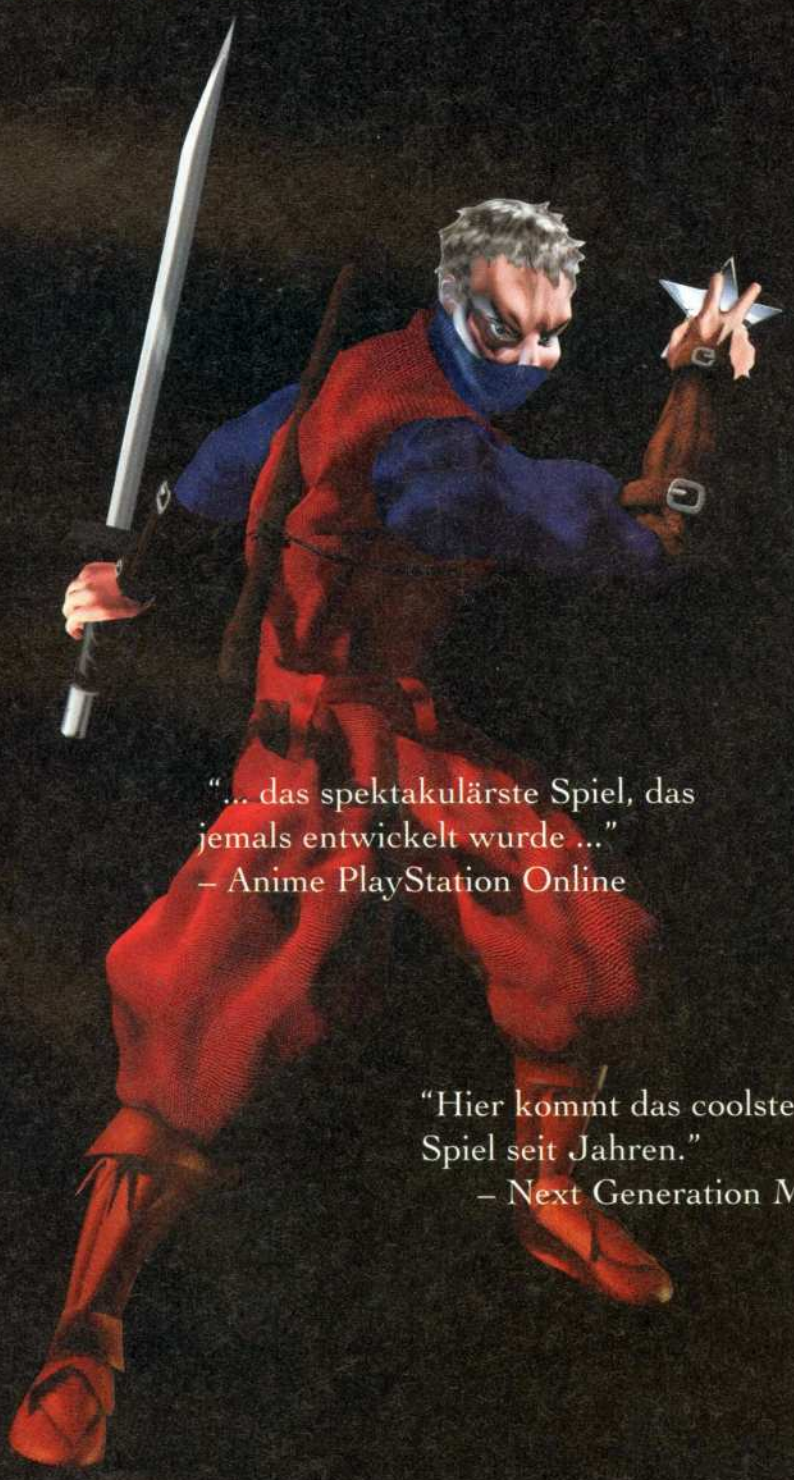


Aufgepeppte Animationen und ein neu programmierter Torwart sind die wesentlichen Neuerungen bei "NHL 99"

KILL BY STEALTH.

Nutzen Sie die Third-Person-Perspektive. Spähen Sie mit Hilfe der frei beweglichen Kamera um Ecken, und stöbern Sie so Ihre Feinde auf.

Sie haben die Wahl zwischen zwei Ninjas: Rikimaru und Ayame. Erledigen Sie Ihre Aufträge mit über 20 verschiedenen Spezialwaffen.



"... das spektakulärste Spiel, das jemals entwickelt wurde ..."
– Anime PlayStation Online

"Hier kommt das coolste Ninja-Spiel seit Jahren."
– Next Generation Magazine

TENCHU™
天誅
STEALTH ASSASSINS

www.activison.de

PlayStation ®

Tenchu © 1998 Sony Music Entertainment (Japan), Inc. Tenchu ist ein Warenzeichen von Sony Music Entertainment (Japan), Inc. und wird von Activision, Inc. unter Lizenz vertrieben. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ACTIVISION®

In einem Zwischen-Level erhebt sich Sonic mit einem klapprigen Doppeldecker in die Lüfte, um dort seinen Erzfeind Dr. Robotnik aufs Korn zu nehmen. Leider hat auch dieser aufgerüstet...

Doppeltrum

Unter den Rollenspiel- und Adventure-Obskuritäten für den japanischen Dreamcast-Markt (MAN!AC 10/98) kristallisieren sich zwei Highlights heraus: Ein erster Blick auf die neuen Werke von Yuji "Sonic" Naka und dem Climax-Team.

Dank des "A-Live"-Kommunikationssystems macht sich Sonic CPU-Charaktere wie "Knuckles" (rechts oben) zum Freund.

Zugkräftige Software ist unerläßlich für die Einführung einer Konsole, und Sega scheint aus den Saturn-Fehlern gelernt zu haben. Denn vor drei Jahren kam zeitgleich mit der 32-Bit-Konsole lediglich eine abgespeckte Version des Automatenprüglers "Virtua Fighter" in die Geschäfte, ein Saturn-exklusives Meisterwerk gab´s nicht. Diesmal sollen ein Dutzend Titel von Sega und Partner NEC bis Weihnachten erhältlich sein – das flächendeckende Marketing will der Hersteller mit ausreichend Spielen unterstützen. Während modifizierte Umsetzungen prominenter Automaten ("Scud Race", "VF 3") sicher sind, grübelt Konsolen-Spezialist Yuji Naka über einem exklusiven Titel für die neue Hardware. Vor wenigen Wochen wurde das Geheimprojekt schließlich als "Sonic Adventures" weltweit enthüllt.

TITEL
Sonic Adventures
HERSTELLER
Sega
SYSTEM
Dreamcast
JAPAN-RELEASE
November

Temporausch in der dritten Dimension: Tails, Knuckles & Co. begleiten Sonic auf seinem Dreamcast-Debüt.

Rasende Abfahrt: Im "Ice Cap"-Level sitzt Sonic eine tosende Lawine im Nacken.

Sonic Adventures

Auf dem Saturn hat sich der rasende Igel "Sonic" kaum blicken lassen, lediglich mit "Nights" erprobte Naka die 3D-Fähigkeiten des Saturn. Angesichts der mächtigen PowerVR-Grafik des Dreamcast konnte der Meister-Designer das Sega-Maskottchen nicht mehr länger zurückhalten und gab dem Igel das Startsignal zu einem bahnbrechenden 360°-Tumult. Die ersten "Sonic Adventures"-Demos sind vielversprechend: Naka hat die gewagte Techno-Architektur von der zweiten in die dritte Dimension befördert und Hochhäuser, Beschleunigungsbahnen und Stahlkonstrukte in alle Richtungen durch den Raum gelegt. Verblüffend ist die gute Fernsicht: Ihr erkennt Gebäude und Objekte so weit das Auge reicht, das Dreamcast bemüht weder Nebel noch Pop-Ups, um komplexe 3D-Landschaften auf den Bildschirm zu zaubern. Die 3D-Polygondarstellung bringt auch Vorteile fürs Spieldesign: Viele Landschaftsmerkmale sind beweglich, urplötzlich verschieben sich Plattformen oder sinken ganze Gebäudeteile in die Tiefe.

Wer die neue PC-Version von "Sonic R" kennt, der kann sich ein Bild von den Hochgeschwindigkeitsrennen machen, die Sonic überstehen muß: Hart in die Steilkurve gelegt, strampelt der Igel durch zoomende Science-Fiction-

Neue Helden: Neben bekannten Sega-Figuren begleiten Sonic auch frische Kumpels wie das Katzenwesen Big.

Die Mutanten sind los: Das Action-Adventure "Blue Stinger" erinnert an "Resident Evil", verläßt sich aber auf deutlich größere Gegner. Gegen dieses Monster hilft nur noch ein Raketenwerfer.

In den Gefechten läßt das Dreamcast seine Grafikmuskeln spielen und zaubert blendende Effekte auf den Bildschirm

pf für Sega

"Third Person"-Perspektive: Den "Blue Stinger"-Held Eliot beobachtet Ihr aus wechselnder Distanz.

Frontale Attacke: Die "Blue Stinger"-Monster sind bildschirmfüllend und machen einem Helden nur ungern Platz.

Kulissen und hebt ab, um Abgründe und Schluchten zu überspringen. Für die sechs regulären Levels wurde das bewährte Spielprinzip der 16-Bitter in die dritte Dimension übertragen: Mit hellem Klirren hascht Sonic nach Ringen bzw. Kristallen, die geschickte Kombination aus Spurt und Sprung sichert das Überleben in den gewaltigen 3D-Levels. Sonic zur Seite stehen sein fliegender Fuchskumpan Tails, der 1992 in "Sonic 2" debütierte. Auch Knuckles sowie die neuen Charaktere E-102 Gamma und Big stellen dem Igel ihre speziellen Talente zur Seite. Dank "A-Life"-Kommunikation werden die CPU-Monster zu treuen Freunden oder erbitterten Feinden – je nachdem, wie Ihr ihnen gegenübertretet. Damit ändert sich natürlich auch der Schwierigkeitsgrad des Spiels.

Blue Stinger

In Japan sind die Programmier von Climax so bekannt wie "Sonic"-Erfinder Naka: Aus dessen Team hervorgegangen, spezialisierten sich die Elite-Coder auf grafisch ausgefeilte Action-Adventures wie "Landstalker" und das 32-Bit-Update "Dark Saviour". Auch ihr erstes Dreamcast-Spiel verbindet funkensprühende Action mit komplexer Adventure-Dramaturgie: Ihr steuert Eliot, ein Mitglied der Eliteeinheit "Especial Sea Rescue Team", und werdet nach der Jahrtausendwende mit dem Geheimnis einer neuentdeckten Insel konfrontiert. Doch die wissenschaftlichen Berichte von dieser Welt werden nicht veröffentlicht, bald ist die Insel wieder vergessen – bis sich das neue Land und seine monströsen Bewohner von allein ins Gedächtnis der Weltbevölkerung zurückrufen! Vor diesem Hintergrund arrangiert Climax ein 3D-Adventure, das an "Resident Evil" und Squares "Parasite Eve" erinnert: Wie die Cops aus Racoon City schlendert Eliot über den Asphalt, durchstöbert Büros und Warenhäuser. Schwere Artillerie schleppt Ihr immer mit Euch herum, denn bald stellen sich bildschirmfüllende Monster in den Weg. Die Kämpfe gegen die grauenvollen Wesen steuert Ihr in Echtzeit; schultert flink die Panzerfaust und verwandelt Eure Umgebung in ein flammendes Inferno. Davon abgesehen helfen Euch aber auch Kombinationsgabe und eine gute Spürnase, das Geheimnis der aufgetauchten Insel zu ergründen.

Wie Square mit "Parasite Eve" sucht auch Climax den Schulterschluß mit Hollywood: Als Chef-Designer zeichnet Robert Short verantwortlich, der u.a. für die Horror-Komödie "Beetlejuice" die Special Effects erschuf. *wi*

TITEL
Blue Stinger
HERSTELLER
Climax/Sega
SYSTEM
Dreamcast
JAPAN-RELEASE
nicht bekannt

Mit schwerer Artillerie gegen 3D-Mutanten: Kampflastiges Action-Adventure in der nahen Zukunft.

Mit einem beeindruckenden Rauchschweif fährt das Geschoß aus der Panzerfaust (großes Bild), eine rotglühende Explosionswolke ist alles, was vom Gegner bleibt (rechts oben).

Eine Frau für

WORK in PROGRESS

Kein Job zu hart, kein Hindernis unüberwindbar: Dieses Jahr verschlägt es Lara Croft nach Indien. Dort ist ein mächtiges Artefakt aufgetaucht...

Scharfschütze (links): Mit präzisen Schüssen holt Lara die Wache von ihrem Posten. Zielhilfe (rechts): Streift Euch der rote Laser des Angreifers, duckt Euch vor der folgenden Attacke.

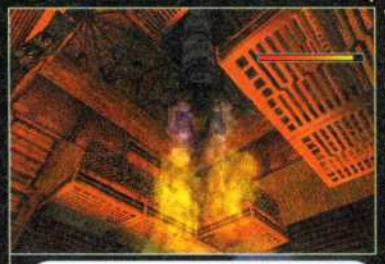
Die neuen Dreiecks-Polygone erlauben imposante Konstruktionen wie diesen Steinbogen.

Feuer Frei (links): Lara zielt automatisch auf den Gegner der ihr am nächsten steht. Kletteraffe (rechts): In ihrem dritten Abenteuer kann sich Lara an Gittern entlanghangeln.

Als Seeleute über die vier Bruchstücke eines Meteoriten stolpern, haben sie keine Ahnung von der Bedeutung ihres Fundes. Als Souvenir wandern die Gesteinsbrocken in die Taschen der Matrosen – keiner von ihnen überlebt die Rückreise nach England... Ein Seemann zeichnete diese Erlebnisse auf – als seine Leiche gefunden wird, kommt man auf den restlichen Gesteinsbrocken auf die Spur. Hinter einem dieser Meteoriten ist auch Lara Croft her, von den restlichen Klumpen und ihrer überwältigenden Macht ahnt sie noch nichts. Zum dritten Mal startet die britische Schönheit Lara Croft durch: Nach ihrem Ausflug in ägyptische Pyramiden und auf die Titanic verschlägt es Lara diesmal in die mystische Welt indischer Tempelanlagen. Malerische Grotten, unterirdische Seen und reich verzierte Gewölbe mit tückischen Fallen präsentieren sich erstmals in der hohen Playstation-Auflösung. In den drei folgenden Szenarien seid Ihr nicht an eine feste Route gebunden. Um die weiteren Schlüsselelemente aufzuspüren, kämpft Ihr Euch in beliebiger Reihenfolge durch die berüchtigte Area51, turnt über die Dächer Londons und kämpft im Südpazifik gegen gewissenlose Forscher. Der abschliessende Level führt Lara schließlich über die eisige Ödnis der Antarktis zum verschollenen Schiff der Seeleute.

Core Design hat sich mächtig ins Zeug gelegt und die komplette 3D-Engine neu programmiert. Die Entwickler lösten sich von ihrer „Quadrat"-Welt und verwenden stattdessen dreieckige Polygone. Diese Technik erlaubt eine natürlichere Darstellung der Umwelt: Architektonische Details wie Kuppeln, Bögen oder Gewölbe lassen die gewaltigen Bauwerke noch imposanter erscheinen. Die neue Technik wird auch benutzt, um unebene Böden und organische Strukturen realistisch darzustellen. Perfektioniert wird

In dieser Totalansicht erkennt Ihr die Komplexität der neuen „Tomb Raider"-Levels. Die Konstruktionen erinnern in Umfang und Aufbau an den ersten Teil.



Eine Rakete verläßt die abgeschotteten Hallen der Area 51

Kannibalen-Schlacht: Die Ur-Einwohner wittern in Lara ein besonders entzückendes Abendmahl.

Die neuen Lightsourcing-Routinen zaubern bei den lodernden Flammen malerische Lichteffekte auf die Bambushütte (links). Die Reflexionen des Lichtes im Wasser lassen den Bach besonders realistisch erscheinen (rechts).

alle Fälle

Endlich am Ziel: Auf dem verschollenen Schiff der Seeleute fügt sich das Puzzle zusammen.

die neue Optik durch ein innovatives Reflexionssystem, das für erstaunliche Effekte sorgt: Sonnenstrahlen brechen sich in Wasseroberflächen, Eiszapfen funkeln in der arktischen Nacht. Auch das Lightsourcing wurde überarbeitet: Der Lichtschein von Fackeln und Laternen zuckt atmosphärisch über die Mauern von Londons historischen Bauwerken, kaltes Neonlicht wechselt mit gruseligem Schatten in den sterilen Labors der Area 51. Abgerundet wird die phantastische Grafik durch Wettereffekte: Strömender Regen weicht den Dschungelboden auf, ein schneidender Schneesturm peitscht Lara in der Eiswüste der Arktis ins Gesicht, über den düsteren Gassen Londons legt sich Nebel. Eine weitere Besonderheit des Leveldesigns ist die Möglichkeit, Schlüsselstellen auf verschiedenen Wegen zu erreichen. Je nach Schwierigkeitsgrad der Route werdet Ihr mit besseren Waffen, Med-Kits oder Munition belohnt. Ein Anreiz, gelöste Level ein weiteres Mal genauer unter die Lupe zu nehmen.

Lara hat einige Kniffe dazugelernt: So krabbelt sie neuerdings durch enge Lüftungsschächte und hangelt sich an Stahlträgern entlang. Außerdem überrascht sie für einige Sekunden mit einem Sprint (hilfreich, um mörderischen Fallen zu entkommen) sowie mit einem Hecht, um gerade noch unter einem fallenden Gitter durchzutauchen. Etwas rabiater geht sie neuerdings mit verschlossenen Türen um. Zuerst dürft Ihr kräftig daran rütteln – rührt sich immer noch nichts, hilft ein kräftiger Tritt, um sie aus den Angeln zu sprengen.

Lara hat aus ihren früheren Gefechten gelernt: Geschickt duckt sie sich hinter einer Deckung, um dem feindlichen Feuer auszuweichen. An unaufmerksamen Wachen schleicht Ihr vorsichtig vorbei. Die Gegnerintelligenz wurde verbessert: So flüchten überraschte Schurken in die Deckung, statt wirr im Kreis zu laufen. „Tomb Raider 3" gibt´s in zwei Schwierigkeitsgraden: Wählt Ihr den einfachen Weg, dürft Ihr beliebig oft speichern. Auf der harten Tour wird der Spielstand nur an Savepoints gesichert.

Ach ja: Laras neuestes Abenteuer unterstützt mit sanftem Rütteln auch das Dualschock-Pad von Sony. *au*

Mit dem Schnellfeuergewehr erledigt Lara ihre Feinde gleich im Dutzend

Für jedes Wetter die richtigen Klamotten: Freut Euch auf Laras neues Outfit – lediglich das Bauch-Piercing der Render-Bilder ist im Spiel nicht erkennbar.

Je nach Ort erwarten Lara unterschiedliche Feinde. Neben Hunden und Menschen sind auch Dinos wieder mit dabei.

TITEL
Tomb Raider 3
HERSTELLER
Eidos
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
ab Dezember

Neue Optik für Lara und ihre Umgebung. Der dritte Teil glänzt aber auch mit spielerischen Neuerungen.

Lara-Mania

Lara Croft avancierte seit ihrem überwältigenden Erfolg zu einer Ikone der Computerspiel-Branche. Unzählige Merchandising Artikel schmücken die Händlerregale, die Auswahl reicht von Duschgel über Rucksack bis hin zur Lederjacke für "nur" 800 Mark. Letzter Absahner war der „Tomb Raider"-Comic: Binnen weniger Wochen war die komplette Auflage verkauft – zum Start von Teil 3 soll eine zweite Auflage erhältlich sein. Sogar Popgrößen wie U2 nutzen die Popularität der Pixelschönheit auf der Bühne, und das Ärzte-Video "Männer sind Schweine" mit Liebling Lara wurde bis zum Abwinken auf allen Musikkanälen gesendet. Alle Welt wartet darauf, welche Darstellerin für den "Tomb Raider"-Film nominiert wird, aber noch ist (offiziell) keine Entscheidung gefallen. Ende 1999 soll der Streifen in den USA an den Start gehen. Die Tomb-Raider-Homepage (www.tombraider.com) ist schon auf eine eingehende Berichterstattung vom Set vorbereitet.

Männer sind Schweine: Wer würde bei Lara nicht lammfromm werden?

In ihrem Comic-Debut arbeitet Lara mit Witchblade-Trägerin Sara Pezzini zusammen. Pünktlich zu "Tomb Raider 3" ist schon eine Fortsetzung geplant.

Die Filmhauptrolle ist noch nicht vergeben. Selbst namhafte Stars wie Demi Moore bewerben sich um die PR-trächtige Rolle.

CeBIT HOME HANNOVER 26.8.-30.8.1998
World of Home and Consumer Electronics

Verspielte

Für fünf Tage verwandelte sich das Messegelände in Hannover in eine Hochburg der Unterhaltungselektronik. Trotz Nintendo-Boykotts dominierten Spiele den Trubel – Neuheiten waren rar.

Ob Parteien, Deutsche Bahn oder Banken: Mit viel Getöse verweisen Großunternehmen auf ihr wachsendes Online-Engagement.

Nach 1996 fand die Cebit Home bereits zum zweitenmal statt – die aus der "Muttermesse" Cebit ausgegliederte Show für Unterhaltungselektronik und semiprofessionelle Computertechnik soll sowohl Endkunden informieren, als auch den Kontakt der Firmen zum Handel ermöglichen. Letzteres Ziel wurde dieses Jahr erreicht, die Anzahl der Fachbesucher stieg kräftig. Anders sieht die Bilanz bei den Verbrauchern aus: PC-Hardware verkauft sich ebenso rasant wie die Playstation, die Veranstalter erhofften sich deshalb eine deutliche Besuchersteigerung dank spielehungriger Verbraucher. Doch gerade mal 150.000 Kunden informierten sich über neueste Technik-Trends – ein Rückgang von über 30 Prozent. Das Fachpublikum nimmt die Messe als Umschlagplatz für das Herbstgeschäft an, ihre Funktion als umfassendes Hightech-Schaufenster für Endkunden erfüllt die "Cebit Home" aber nicht.

Mäßiger Andrang auf dem hannoverschen Messegelände: Nur sechs Hallen waren für die Cebit Home '98 reserviert.

Regionales Messe-Radio zum Anfassen (links) und Satelliten-Promotion: Ein buntes Aussteller-Häuflein.

Handy-Angebote

Das mangelnde Interesse von Firmen an der Cebit Home wurde vor allem im Nicht-PC-Bereich deutlich: Wer ein Feuerwerk an neuen TV-Technologien erwartete, wurde ebenso enttäuscht wie Interessenten von Set-Top-Boxen, die einfachen Internet-Zugang vom Wohnzimmersessel aus versprechen. Nur die Hersteller Sony und Loewe waren vertreten, ansonsten herrschte eher Gemischtwarenladen-Atmosphäre: Weder politische Parteien noch Bundeswehr und ADAC versäumten es, auf Ihr Online-Engagement hinzuweisen, Schlagworte wie "E-Banking zum Nulltarif" und "eigene Website für 20 Mark" lenkten von der lückenhaften Ausstellerpalette ab. Während eine der sechs Hallen fast komplett als Arena für duellierende Mobilfunk-Betreiber diente, und die neuen Tarife mit Dezibel-starken Verstärkern unters vorbeihuschende Volk gebrüllt wurden, erstaunte die notdürftige Gestaltung der hintersten Messehalle: Mangels Interesse wandelte man die Halle kurzfristig

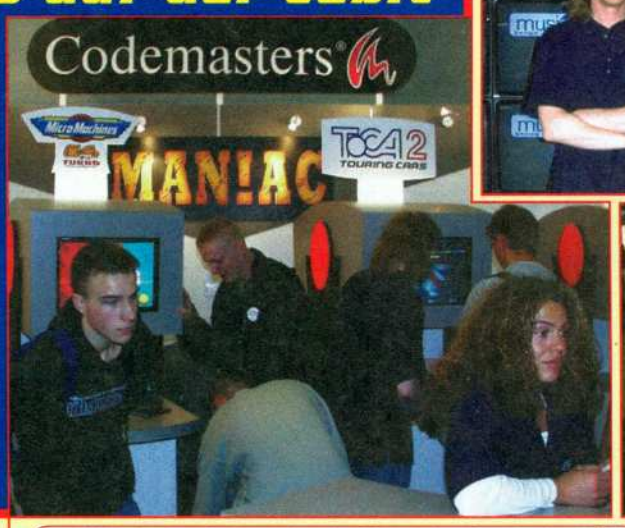
Viel Show, wenig Info: Die Schlacht der Mobilfunk-Anbieter.

TREFFPUNKT HANNOVER

MAN!AC und Codemasters auf der Cebit

Premiere: Noch vor der ECTS konnte das Rennspiel "Toca 2" probegespielt werden.

Mit vereinten Kräften auf der Cebit – wer sich über "Colin McRae", "Micro Machines 64", das Tourenwagen-Spektakel "Toca 2" sowie die Synthesizer-Simulation "Music" informieren wollte, erblickte auf dem Stand des englischen Herstellers Codemasters auch das MAN!AC-Logo. Fünf Tage lang versorgten wir zusammen mit hübschen Messe-Damen Konsolen-Fans mit frischen MAN!AC-Heften, Demo-CDs verschiedener Playstation-Spiele und einem Gewinnspiel, bei dem Eure Meinung zur Gestaltung des Heftes gefragt war. Die Nachfrage hatten wir dabei unterschätzt – schon am Morgen des letzten Messetags leerte sich das Fach mit den Fragebögen. Wir bedanken uns ganz herzlich für die Teilnahme und werten die Informationen gerade aus.



Neben einer Präsentation des Playstation-Synthesizers "Music" von Jester Interactive (oben rechts) lockte auch ein "Micro Machines"-Automat (rechts) zu Codemasters.

Cebit

in ein historisches Museum mit Oldie-Fahrzeugen aus fünf Jahrzehnten um, Bezug zur Informationstechnologie konnten MAN!ACs nicht entdecken.

"Centipede" rückt Ende '98 auf der Playstation an – in 3D.

Spiele-Konzentration

Kein Wunder, daß sich die Halle 3 zum dicht umlagerten Mekka der Spiele-Freaks mauserte: Hier tummelten sich fast alle Hersteller der Interactive-Branche. Im Lärm der Shows von Infogrames, EA, Hasbro und GT vergaß man fast, daß zwei "Major Player" in der Konsolenwelt durch Abwesenheit glänzten: Nintendo wollte sich erst eine Woche später auf der ECTS in London dem Fachpublikum präsentieren, Sega startet die deutsche "Dreamcast"-Offensive erst im nächsten Jahr. Ansonsten boten die Firmen Prominenz und PAL-Neuheiten, um die Gäste zu begeistern: Bei Konami präsentierte Teenie-Moderator Mola Adebisi eine "ISS"-Fußball Gala mit "Metal Gear Solid"-Einlagen, Psygnosis wirbelte robuste Mägen mit dem "Wipeout"-Shuttle durch's All, und Electronic Arts veranstaltete harte "Box Champions"-Wettbewerbe – bisher war das Spiel unter dem Namen "Knockout Kings" bekannt. Für Spielefreunde bot die CeBit so die Möglichkeit, endlich mal authentische Messeluft zu schnuppern, denn Halle 3 erinnerte durch Konzentration auf Spiele-Software frappierend an die Mega-Messen E3 und ECTS.

Wenig Konsolen-Engagement vom Spiele-Multi Hasbro: Die N64-Entwicklung "Glover" kommt jetzt über Nintendo.

Die Spielefabrik Electronic Arts klotzte mit "Box Champions"-Wettbewerben und dem nicht ganz billigen Erwerb der Bundesliga-Rechte.

Bitte recht freundlich: Psygnosis zeigte mit "Wipeout 64", "Colony Wars 2", "Psybadek" und "Formel 1 '98" Messe-Highlights in Serie.

MAN!AC-Leser indes kannten die Spiele schon aus früheren Ausgaben, exklusive Cebit-Premieren waren bis auf Ausnahmen (siehe Codemasters-Kasten) nicht zu sehen. Trotzdem war es ein Erlebnis, sich bei Activision erstmals als Bruce Willis durch die "Apocalypse" zu ballern, gleich nebenan "Colony Wars 2" zu spielen und bei EA "NASCAR '99" zu testen. Insgesamt bot die Spieleindustrie ein informatives, hektisches Bild: Ein bunter Querschnitt durch die Welt von Playstation, N64 und PC, wobei die Spiele in der Drängelei nach Geschenken in den Hintergrund zu rücken drohten. Wer bei der nächsten CeBit Home dabei sein will, muß sich gedulden: Erst im Jahre 2.000 öffnet die Messe erneut ihre Pforten, dann allerdings (vom 30. September bis 3 Oktober) in Leipzig: In Hannover findet zur gleichen Zeit die Weltausstellung "Expo 2000" statt. *cb*

Internet-Spaß in der Spielhalle: Eine Merkur-Promotion.

Prominenz verkauft Spiele: Die TV-Clowns Ron Williams und Mola Adebisi moderierten in ohrenbetäubender Lautstärke Spiele-Wettbewerbe.

Sony bekennt sich mit Nachdruck zur Cebit Home: Sowohl TV- und Musiktechnik (links) als auch die Playstation (rechts) wurden beeindruckend präsentiert.

Helden machen mobil: Neue Figuren für Spiele-Freaks

Nach den "Resident Evil"-Figuren (siehe MAN!AC 10/98) kommen jetzt weitere Spiele-Stars als Spielzeug in den Handel

Die massive Lara-Croft-Figur schlägt zwar mit etwa 130 Mark zu Buche, dafür erhaltet Ihr aber einen respektablen Blickfang der kühlen Brünetten mit dem viel zu engen Oberteil.

Auch zum Spielen geeignet sind dagegen die "Duke"-Actionfiguren, bei denen Ihr den muskelbepackten Raufbold mit allerlei Waffen bestückt. In Kürze auf Playstation, schon jetzt als Spielfigur: Die "Akte X"-Helden Scully und Mulder sind jeweils mit Aliens und Leichen gebündelt. Jede Packung der Spielfiguren kostet knapp 40 Mark, Infos erhaltet Ihr bei Mell's Gameshop unter der Tel. 0651/9913021.

Unheimliche Fälle für Scully und Mulder: Was hat eine Leiche mit dem grünlichen Alien-Schrank zu tun?

Playstation-Preisbrecher: Zubehör von Baucontec

Mit zwei günstigen Peripheriegeräten lockt die Firma Baucontec, doch der Analog-Stick weist Schwächen auf.

Die Playstation-Maus wird im Gegensatz zum Sony-Original ohne Mauspad geliefert, kostet aber nur knapp 30 Mark – ein echtes Schnäppchen. Ob "Discworld 2" oder "Command & Conquer Gegenschlag" – die Maus verrichtet tadellos ihren Dienst. Wie bei allen Mäusen sollte man allerdings regelmäßig die Andruckrollen und die Kugel reinigen. Ein wenig differenzierter fällt das Urteil beim mit 36 Mark konkurrenzlos günstigen Baucontec-Analogpad aus. Zwar dürft Ihr dank des transparenten Gehäuses erstmals den beiden Unwucht-Motoren bei der Arbeit zusehen, doch in Punkto Steuerung kann das Low-Budget-Gerät nicht mit dem gleichgroßen Sony-Original mithalten. Zum einen reagiert das silberfarbige Digitalpad nur auf sehr festen Druck, zum anderen fehlt der Gummiüberzug bei den Analogsticks – in der Hitze des Gefechts rutscht Ihr deshalb leichter ab. Ansonsten arbeitet das Pad im Analogmodus fehlerfrei. Wer ein günstiges Zweit-Pad sucht, sollte der Controller ausprobieren, das knapp 60 Mark teure Sony-Modell ist allerdings in Sachen Verarbeitung und Präzision deutlich hochwertiger.

NEWS

TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1/- **Tekken 3** — Namco
Erwartungsgemäß stürmen die Namco-Schläger mit Nachdruck an die Spitze: Ein Pflichtkauf für alle Beat'em-Up-Fans!

2/2 **WWF Warzone** — Acclaim
Was für ein Auftritt: Die muskulösen Acclaim-Rabauken boxen sich überraschend den Weg in die Spitzengruppe frei.

3/2 **Colin McRae Rally** — Codemasters
Unbeeindruckt vom Abstieg des Rivalen "Gran Turismo": Die beste Rally-Simulation bleibt eines der erfolgreichsten Rennspiele.

4/- **Gran Turismo** — Sony
Der König der Rennspiele legt von der Spitze aus den Rückwärtsgang ein, kann sich aber noch unter den Top 5 behaupten.

5/- **Command & Conquer Platinum** — Virgin
Neueinstieg des Echtzeit-Klassikers: In Kürze kommt der Gegenschlag.

Electronic Arts übernimmt Virgin Interactive

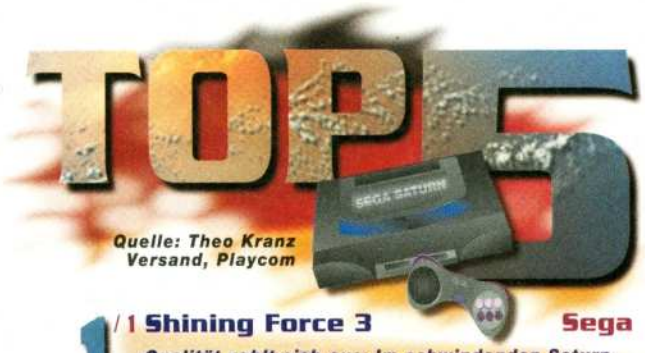
Nach langen Verhandlungen fand der US-Konzern Viacom im August einen Käufer für Virgin Interactive Entertainment (VIE).

Die beiden Firmen (Viacom vertreten durch die eigene Spelling Entertainment Group) unterzeichneten ein definitives Abkommen, die erfolgreiche VIE-Tochter Westwood ("Dune 2", "Command & Conquer") sowie andere Teile des weltweit operierenden Publishers und Entwicklers für 122 Millionen US-Dollar an Electronic Arts zu verkaufen. Die europäischen Niederlassungen von VIE sind vom Verkauf allerdings nicht betroffen und werden gesondert abgewickelt. Mit diesem Schritt zieht sich nach Time Warner, BMG und Pearson der vierte große Medienkonzern komplett aus dem Spielesektor zurück. "Mit der Transaktion verringern Spelling und Viacom ihre Schulden, gleichzeitig konzentrieren wir uns wieder auf unser Kerngeschäft", kommentiert Viacom-Boß Sumner Redstone den Mega-Deal. Schon in den Jahren 1996 und 1997 hatte Viacom begonnen, diverse Interactive-Abteilungen zu schließen, die renommierte Firmentochter VIE aber unangetastet gelassen. Das wichtigste Geschäftsfeld des Medienriesen blieb Kino und TV: Zur Viacom/Spelling-Gruppe gehören u.a. MTV und Nickelodeon, außerdem hält sie durch die Paramount-Studios knapp 3.000 Filmrechte.

Konsolenkampf, nächste Runde: Preissenkung

Mit der Preissenkung auf knapp 250 Mark ging Sony erneut in die Offensive – Nintendo zog wenige Tage später nach.

Während Sony durch Zugabe des Dual-Shock-Controllers schon im Sommer indirekt den Preis senkte, ist die Reduzierung bei Nintendo die erste Maßnahme in diesem Jahr, den lahmen Hardware-Verkauf anzukurbeln. Der Erfolg der 64-Bit-Konsole ist nach wie vor mäßig: Gegenüber MAN!AC sprachen mehrere Händler von zahmen Nintendo-Verkäufen, während die Playstation nach der Aktion hervorragend laufe. Die Antwort aus Großostheim kommt in Kürze: Nintendo plant für den Herbst eine mächtige Werbe-Offensive.



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 (1) **Shining Force 3** — Sega
Qualität zahlt sich aus: Im schwindenden Saturn-Markt bleibt das Spitzen-Strategiespiel weiterhin der erfolgreichste Titel.

2 (2) **Deep Fear** — Sega
Neueinstieg des Horror-Abenteuers auf Platz 2: Wagt Euch hinab in die Tiefen des Meeres und paßt auf Euren Sauerstoff-Vorrat auf!

3 (-) **NASCAR '98** — Electronic Arts
Dank Räumungsverkäufen tauchen altehrwürdige Saturn-Klassiker wieder in den Top 5 auf: Der US-Rennzirkus macht ordentlich Laune.

4 (-) **Crime Wave** — Eidos
Ein weiterer Ausverkaufs-Kandidat: Das rucklige Isometrik-Verfolgungsrennen wurde schon in MAN!AC 4/97 mit 48% Spielspaß getestet.

5 (2) **Panzer Dragoon Saga** — Sega
Abstieg für den Rollenspiel-Hit: Vielleicht erscheint ja bis zum nächsten Jahr eine neue "Dragoon"-Episode auf dem Dreamcast?

Blackbird: Motorola präsentiert "Project X"-Plattform

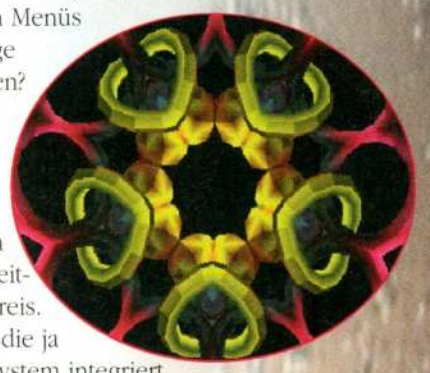
Auf der ECTS zeigte Entwickler VM Labs den nackten Chip-Satz, jetzt enthüllt Motorola einen Settop-Box-Prototypen.

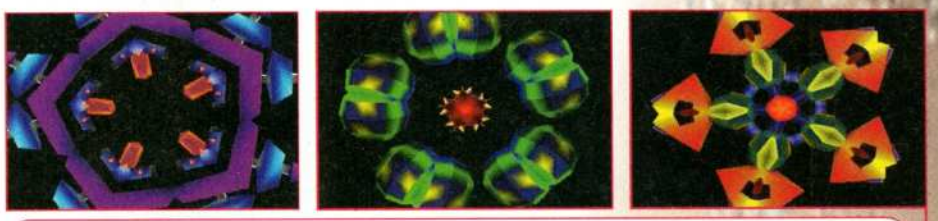
Gut eine Woche nach der Messe in London präsentiert der amerikanische Halbleiter-Multi Motorola die erste serienfertige Settop-Box auf Basis dieser neuen Technologie: Die "Blackbird"-Hardware (Bild unten) ist das erste Consumer-Electronics-Gerät, das dank des "Project X Media Prozessors" zusätzlich Videospiel-tauglich ist.
Äußerlich wirkt "Blackbird" wie ein herkömmlicher DVD-Spieler und ist als solcher auch Dolby-Digital-kompatibel. Doch im Inneren unterstützt der "Media Processor" die Arbeit der Power-PC-CPU und ermöglicht somit neben dem DVD-Abspielen auch interaktive Anwendungen wie z.B. Spiele. Laut Motorola beträgt die kombinierte Performance der Chips "über 1.500 MIPS". Zumindest auf dem Papier schlägt das Gerät die Grafikleistung von Playstation und N64: Für 3D-Manipulationen unterstützt die Hardware u.a. Alpha Blending (wie das N64 in 256 Stufen), Gouraud-Shading, bi- und trilineares Filtering, MIP-Mapping und Z-Buffering. "Blackbird" wird mit einem Arbeitsspeicher von 2 bis 32 MByte DRAM ausgestattet und enthält je nach Konfiguration ein maximal 16 MByte großes ROM, in das System-Lizenznehmer z.B. ein Java-Betriebsystem oder einen Web-Browser schreiben. "Blackbird" präsentiert sich damit als offene Plattform für jede denkbare digitale Anwendung. In Bezug auf Spiele kann MAN!AC zumindest die Existenz von zwei 3D-Titeln bestätigen: Während Jeff Minter ein neues "Tempest"-Update fertigstellt, entwickelt der deutsche Programmierer Mark Rosocha eine 3D-Roboterschlacht, die an sein "Iron Soldier" erinnert – seinerzeit das beste Originalspiel für den Jaguar von Atari.

Musik zum Zuschauen mit dem Sony-Kaleidoskop

Im "Baby Universe" stellt Ihr zu Euren Lieblingsklängen eine kaleidoskopartige Lightshow zusammen

Mit "Baby Universe" kauft Ihr kein Spiel, sondern ein experimentelles Stück Software, das sowohl alleine, als auch mit Musik-CDs verwendet werden kann. Legt also am Beginn einer Session Eure Lieblings-CD in die Playstation und entspannt Euch: In mehreren Lichtorgeln pulsieren Muster, Polygonobjekte und Mosaik-FX.
Eure Einflußmöglichkeiten auf diese Animationen sind vielfältig: Per Tastendruck variiert Ihr Drehung, Intensität, Farbverläufe und Bewegungsfolge der Objekte. Animationen und Muster werden in mehreren Menüs justiert (Bild rechts oben): Soll sich das Gefüge blitzartig deformieren oder nur sanft verformen? Besonders gelungene Einstellungen speichert Ihr auf Karte, doch meist entstehen beeindruckende Farbspiele durch Zufall und eifriges Ausprobieren. "Baby Universe" ist, Hifi-Anlage und großer Monitor vorausgesetzt, ein grafisch opulenter, fast schon hypnotischer Zeitvertreib. 90 Mark sind allerdings ein stolzer Preis. Glühende Fans der "Soundscope"-Lichtorgel, die ja seit einigen Monaten im Playstation-Betriebssystem integriert ist, sollten sich die Anschaffung überlegen.





Entspannung statt Streß: Für die mannigfaltigen Einstellungen an den "Baby Universe"-Kaleidoskopen solltet Ihr Zeit und Geduld mitbringen.

Hasbro schluckt Microprose und Avalon Hill

Im Zuge der Übernahme des Brett- und Computer-Spieleherstellers Avalon Hill hat sich Hasbro auch Microprose einverleibt

Nach Parker, Milton Bradley und Tiger übernimmt der US-Konzern Hasbro mit Avalon Hill einen der letzten Traditionshersteller im Brettspiel-Sektor. Die in den 60er-Jahren gegründete Firma, bekannt für Strategiespiele wie "Diplomacy" und "Civilization", wird laut Reuters für umgerechnet über zehn Millionen Mark verkauft. Hasbro besitzt somit nahezu alle etablierten Spielzeug- und Brettspiel-Marken – von "Monopoly" über "Cluedo" bis zum in den USA immens beliebten Wirtschaftsbrettspiel "Acquire". Auch die Entlassung aller Avalon-Hill-Mitarbeiter weist weniger auf die Übernahme einer funktionierenden Firma als vielmehr auf den Erwerb bewährter und zukunftssicherer Lizenzen hin.
Auch Microprose ist nun Teil des Hasbro-Imperiums: Im September wurde der 1982 von Bill Stealey und Sid Meier gegründete Hersteller für umgerechnet weit über 100 Millionen Mark gekauft und in die Hasbro-Gruppe eingegliedert. Microprose, der mit Spectrum Holobyte fusionierte Hersteller von PC-Bestsellern wie "Civilization", "F-15", "X-Com", "Gunship" und "Railroad Tycoon", trudelt seit Jahren durch finanzielle Turbulenzen. Neben der unbestrittenen Entwickler-Kompetenz war Hasbro nach offiziellen Angaben auch an der europäischen Distribution des Traditionsherstellers interessiert.

COMING SOON

Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

OKTOBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Zero Divide 2	Sony	PS	Beat'em-Up
Pinball Addiction	Team 17	PS	Flipper
Test Drive 5	Accolade	PS	Rennspiel
Pet in TV	Sony	PS	32-Bit-Tamagotchi
Nascar '99	Electronic Arts	PS/N64	Rollenspiel
Strikers 1945 2	Psikyo	PS	Shoot'em-Up
Metal Gear Solid	Konami	N64	Action-Adventure

NOVEMBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Bust a Groove	Sony	PS	Dance'em-Up
Hercules Platinum	Sony	PS	Jump'n'Run
Mickey's Wild Adv. Platinum	Sony	PS	Jump'n'Run
KKND 2 – Krossfire	Infogrames	PS	Echtzeit-Strategie
Wild Arms	Sony	PS	Rollenspiel
V-Rally '98	Infogrames	N64	Rennspiel
Twisted Metal 3	Sony	PS	Action
Nightmare Creatures	Activision	N64	Action-Adventure
Zelda: Ocinaria of Time	Nintendo	N64	Action-Adventure

DEZEMBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Crah Bandicoot 3 – Warped!	Sony	PS	Jump'n'Run
Akuji the Heartless	Eidos	PS	Action-Adventure
Glover	Hasbro/Nintendo	N64	Jump'n'Run
Centipede 3D	Hasbro	PS	Shoot'em-Up
You don't know Jack	Berkeley Systems	PS	Quiz
Warhawk 2	Sony	PS	Action
Top Gear Overdrive	Kemco	N64	Rennspiel

Schnäppchen für Playstation-Heimentwickler

Wer Programmierer-Luft schnuppern will, greift zu: Der Preis der Net-Yaroze-Playstation wurde drastisch gesenkt.

Unter der Adresse www.scee.sony.co.uk/yarinfo/index.html finden interessierte C-Programmierer alle Details zur "Net Yaroze". Der Preis des Entwicklungssystems wurde seit Anfang September von knapp 350 englischen Pfund auf 230 Pfund reduziert – umgerechnet etwa 700 Mark.

Neben der schwarzen Multinorm-Playstation und zwei Pads sind im Paket ein Anschlußkabel für den PC, eine spezielle Memory-Karte, System-CDs sowie drei Programmier-Handbücher enthalten. Sobald Ihr Euch per Formular beim Playstation-Club angemeldet habt, erhaltet Ihr ein Paßwort für Entwickler-Infos, die über die Sony-Website abrufbar sind. Findet Ihr Gefallen am Programmieren, rüstet Ihr gegen Aufpreis Euer System mit der professionellen "Codewarrior"-Software auf. Für viele Net-Yaroze-Fans war der Erwerb des Systems übrigens der Einstieg ins Profi-Geschäft: Sony bewirbt die Yaroze mit den Namen von Freaks, die inzwischen bei namhaften Entwicklern wie SCEE, Visual Sciences oder Codemasters arbeiten.

Das komplette Yaroze-System für umgerechnet rund 700 Mark: Die Bestellung ist nur über Sony in England möglich.

NEWS

Massiv und unkaputtbar – Fanatec-Lenkräder

Die robusten Playstation-Lenkräder sind in zwei Varianten erhältlich und werden mit Schrauben am Tisch befestigt

Vor allem die schwere Verarbeitung fällt auf, wenn Ihr das erste Mal mit den "Speedstern" auf die Strecke geht: Statt windiger, hohler Plastikteile greift Ihr hier in ein massives Lenkrad mit griffigem Gummiüberzug. Das Gestell ist mit einer Stahlplatte versehen, die auch ohne Verschraubung einen sicheren Stand gewährleistet. Besonders punkten die Geräte beim gleichmäßigen Lenkwiderstand. MAN!AC empfiehlt die Version mit Flügelschaltung für knapp 150 Mark, denn die Version mit Pedalblock (etwa 200 Mark) leidet unter zu strammen Federn – gefühlvolles Gasgeben ist kaum möglich. Die Lenkräder sind im gutsortierten Fachhandel erhältlich, weitere Informationen gibt's im Internet unter www.fanatec.com

TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 / - WWF Warzone — Acclaim
Das lizensierte Wrestling-Geprügel schlägt vor allem auf dem N64 ein wie eine Bombe: Hier gibt es keine Regeln!

2 / 2 Banjo-Kazooie — Nintendo
Mit dem knuddeligen 3D-Abenteuer wird Nintendo keine älteren Spielefreaks erreichen, doch die Qualität dieser Hüpferei steht außer Frage.

3 / - Frankreich '98 — Electronic Arts
Die WM ist längst passé, doch auf dem N64 wird weiterhin um den Titel gespielt: Mit "ISS '98" rollt bereits neues Fußball-Futter heran.

4 / - Iggy's Reckin' Balls — Acclaim
Vor allem im Mehrspieler-Modus machen die Ball-Rasereien mächtig Spaß: Ein schräges, originelles Konzept ohne einschränkende Lizenz-Vorgaben.

5 / 1 Bust-a-Move 2 — Acclaim
Der altehrwürdige Knobel-Klassiker hat auch auf 64-Bit Erfolg – Playstation-Fans indes spielen per Import schon den vierten Teil der Serie.

Psybadek

MAN!AC 8/98

"Knallbunte Wintersportalternative auf abgefahrenen Kursen"

"...ungeheurer Spielspa ..."

Offizielles PlayStation Magazin 10/98

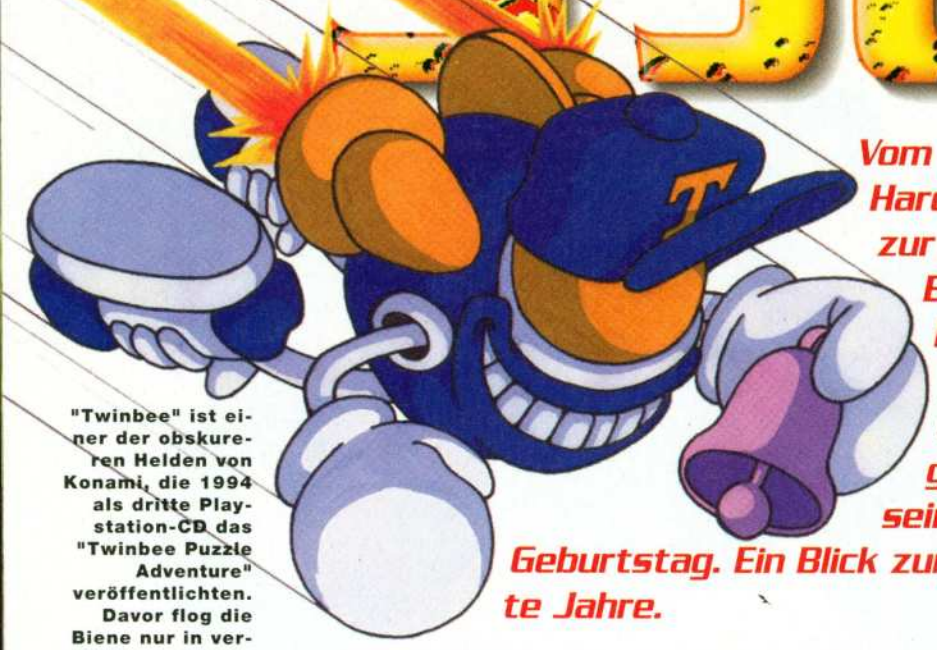
PSYGNOSIS

PlayStation

VANS

VANS and the VANS logo are trade marks of VANS, Inc.
"PlayStation" 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.

5 Jahre



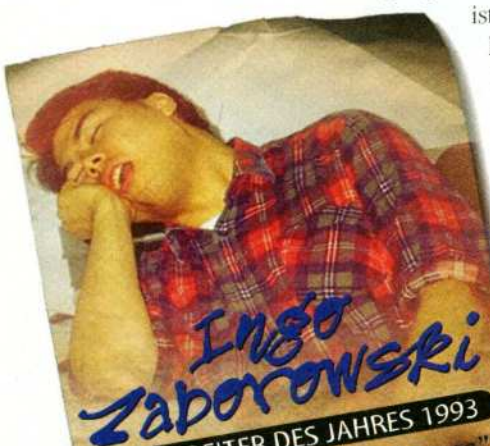
"Twinbee" ist einer der obskureren Helden von Konami, die 1994 als dritte Playstation-CD das "Twinbee Puzzle Adventure" veröffentlichten. Davor flog die Biene nur in vertikal scrollenden Ballerspielen – wir warten auf ihr 3D-Debüt.

Vom Freak-Heft für Hardcore-Spieler zur monatlichen Bibel für die Multi-Format-Videospielgemeinde: Mit der sechzigsten Ausgabe feiert MAN!AC seinen fünfjährigen Geburtstag. Ein Blick zurück auf turbulente Jahre.

WIE ALLES ANFING

1993/94 Mit einem beschaulichen "Es war einmal..." lassen sich Cybermedia-Gründung und MAN!AC-Grundsteinlegung kaum beschreiben. Passender ist ein martialisches Bild à la Churchill: Aus Blut, Schweiß und Tränen wurde Ende 1993 die Erstausgabe Eures Magazins geboren. Von der zahlreichen Konkurrenz teils mißtrauisch beäugt, teils aggressiv torpediert, wurschtelten nur vier Mann am Projekt. Ingo, Martin und Winnie in der Redaktion, Andreas Knauf als Produzent und Anzeigenchef. Das Geld für eine wuchtige 120.000er-Auflage (von der wir nur einen kleinen Teil verkauften) trotzen wir unseren Partner durch Buchprojekte ab: Den "Konami Games Guide" sahen aufmerksame Videospieler noch Jahre später auf Remittenden-Haufen verstauben, auch Ingos handliches "Mega-CD-Buch" trudelte aufgrund geringer Hardware-Verbreitung am Verkaufserfolg vorbei. Heute gilt das Werk (erschienen im Falken-Verlag) als Sammlerstück aus der CD-ROM-Anfangszeit.

Trotzdem brachten unsere ersten Nach-"Video Games"-Werke genügend Geld und Knowhow, um monatlich in die Vollen zu gehen. Die erste MAN!AC erschien im Oktober, doch von einem funktionierenden Verlag war noch nicht viel zu sehen: Ein einziger Raum über dem Minimal-Supermarkt der Kleinstadt Mering diente als Chefzimmer und Layout-Raum, Redaktion und Besucherpark in einem. Ein Netzwerk gab´s damals noch nicht, Bilder und Texte wurden auf Disk kopiert und von Hand zwischen den PCs und Macs ausgetauscht.



In Japan sind handliche Systemführer mit allen erschienenen Spielen (hier: PC-Engine, Neo Geo) verbreitet. Deutschland-exklusiv erschien Ingos "Mega CD"-Buch.

Neben den 600 Tests und Previews dieser Phase, ist eine Anzeigenserie historisch interessant: Der Nürnberger Computec-Verlag plazierte ab MAN!AC 12/93 mehrseitige Leseproben eigener Spielepublikationen. Der regelmäßige Sonderteil brachte Unruhe in den hinteren Heftteil, doch zumindest konnten

MAN!AC

Zeitlos: Wer hätte 1986 gedacht, daß Bub und Bob, zwei niedliche Minidrachen von Taito, bis heute für Bildschirmspaß sorgen? Nach 13 Jahren sind ihre Auftritte ungezählt, zuletzt kamen sie als Denkspielwesen in "Puzzle Bobble 4" (Playstation) zu uns nach Deutschland.

unsere Leser dadurch vergleichen. Die deutschen Spieler entschieden sich schnell: Während die MAN!AC-Gemeinde Monat zu Monat wuchs, waren die von Computec beworbenen Hefte "Playtime" und "Sega Magazin" früher oder später vom Kiosk verschwunden.

Von den Turbulenzen des ersten Jahres erschöpft, waren Ende 1994 lediglich die Kräfte des verdienten Videospiel-Allrounders Ingo Zaborowski – unser Inhouse-Redakteur schlich sich bei Nacht und Nebel davon, um in seiner Heimatstadt Frankfurt eine Karriere beim Edel-Publisher Psygnosis zu starten. Zurück blieben drei Cybermedia-Eigner: Wer soll denn jetzt die ganzen Spiele testen?

1995 Das nächste Jahr stand schon im Zeichen von 32-Bit, denn nach glücklosen Next-Generation-Vorstößen von Atari (Jaguar) und 3DO liefen die Millionenseller Sega Saturn und Sony Playstation an. Rollenspiel-Freak Robert Bannert wurde flugs als Ingo-Ersatz eingestellt, um die kommende Spieleflut abzufangen. Auch andere Industrie-Insider griffen uns beim Versuch unter die Arme, monatlich das beste Videospielheft abzuliefern: Ex-Video-Games-Redakteur Michael Paul (jetzt bei Psygnosis) schwatzte uns den bisher einzigen MAN!AC-Foto-Comic auf, eine gewagte Montage mit Grafiken aus "Ridge Racer", "Destruction Derby" und "Daytona". Michael Kim wiederum berichtete ab 3/95 regelmäßig aus dem Internet, bevor er im Herbst '95 mit Winnie und Tobias die Online-M@N!AC ertüftelte.

Die deutsche Ausgabe des ominösen CDi-Magazins, von Philips an Cybermedia herangetragen, wurde in diesem Jahr vom Cybermedia-Redaktionsteam lokalisiert, MAN!AC-Arbeitsabläufe kamen dadurch nicht ins Stocken. Denn neben neuen Konsolen und interaktiven Abspielgeräten gehört das MAN!AC-Herz den Oldies: In Ausgabe 3/95 begannen wir die 8-Bit-Replay-Rubrik – eine lückenlose Aufzählung und Beschreibung aller Spielkonsolen der digitalen Urzeit.

Daß MAN!AC auch zum Muß für Insider wurde, zeigte sich auf der Leserbriefseite der Ausgabe 5/95: Gleich drei Kollegen (zwei Chefredakteure, ein Schreiber der "Süddeutschen Zeitung") fühlten sich bemüßigt, uns ihre Meinung zu Markt, MAN!AC & Co. kundzutun – solch fachkundiges Feedback erhielten wir nicht alle Tage. Eine Ausgabe später dann ein weit vorausblickender Preview: Die "Heart of Darkness"-Bilder im Frühjahr 95 sind mit den finalem Look (siehe MAN!AC 8/98) bis auf den Pixel identisch! Drei Jahre unberührt vom technischen Fortschritt – das ist in dieser Branche selten. MAN!AC-Sammler dürfen vergleichen und sich selbst ein Bild von der langwierigen "Heart of Darkness"-Entwicklung machen.

Oliver Ehrle

MITARBEITER DES JAHRES 1994

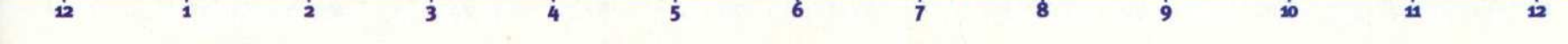
REIN: Punk-Musiker, Diessen a. A.
JETZT: freier Autor MAN!AC, Diessen am Ammersee
HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Player's Guide "GTA": Er fährt und fährt und fährt. Erst nach 638 Straßenzügen hat Olli das letzte Extra gefunden – sechs Stunden Schlaf im Laufe von vier Arbeitstagen.
GRÖSSTER STOLZ: Raubkopierer-Report

Armin Medic

MITARBEITER DES JAHRES 1995

REIN: Hoffnungsvolles Hip-Hop-Nachwuchstalent
JETZT: Nicht bekannt: Zuletzt in Zürich gesichtet...
HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Hoffnungslos verzettelt mit dem "Superhelden"-Artikel in MAN!AC 2/95.
GRÖSSTER STOLZ: Bei neun beruflichen Grenzübergängen nur einmal Ärger am Zoll – mit einer Partie "Ridge Racer" freigespielt!

Mit seinem "Kirby"-Portrait in MAN!AC 1/96 kam Grafikgenie Roger Horvath den ersten Bildern des N64-Spiels knapp zuvor. Gutes Timing, doch leider hat das seit drei Jahren angekündigte 3D-Debüt die Entwicklungslabors in Japan noch immer nicht verlassen. 8- und 16-Bit-"Kirbys" haben wir jetzt genug – wo bleibt das versprochene 64-Bit-Geflitze?



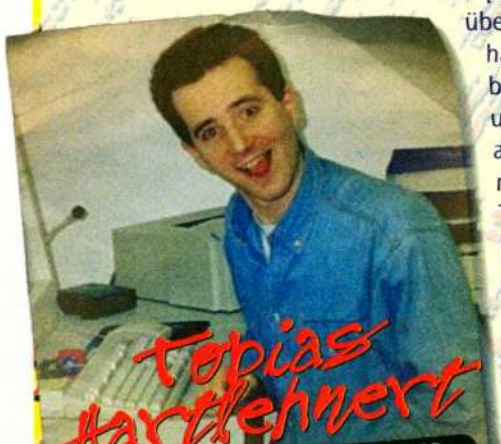
maniacs im cyberspace

Seit Winter 1995 funkt MAN!AC aus dem Internet. Der bescheidene Einstieg wich bald einem ausgewachsenen Online-Programm mit News, Reportagen und interaktiven Elementen wie dem berühmt-berüchtigten Online-Forum. Mit dem Umstieg auf den Logon-Server von Michael Kim erfolgte die Fulltime-Einstellung von Webmaster Tobias Hartlehnert, dem bis heute einzigen Cybermedia-Mann, der kein Geld verdient, sondern es virtuell verpulvert.

Momentan gilt M@N!AC Online als die führende WWW-Videospielsite in deutscher Sprache. Hinter 2.000.000 Hits pro Monat und über 1.000 registrierten Benutzern verstecken sich aber nicht nur die ehrgeizigsten Freaks der deutschen Konsolen- und PC-Szene, sondern auch viele Profis, Industrie-Insider und Spiele-Journalisten. Letztere nützen die gut besuchten Foren seit letztem Jahr auch eifrig für die Nachwuchsrekrutierung.

Apropos PCX: Das Magazin gleichen Namens existierte nur sechs Monate, doch die Online-Schwester gibt's noch heute. Der Rest unserer gescheiterten Expedition in die Wintel-Welt entwickelte ein störrisches Eigenleben und ist bis heute Tummelplatz für PC-Spieler, die's wissen wollen. Generell gilt PCX als wesentlich gesitteter, sachlicher und seriöser als die gefürchtete Small-Talk-Ecke von M@N!AC – dort lassen sich Streitereien oft nur durch einen unbefristeten Platzverweis schlichten.

Ein Teil unserer Online-Leser hat sich freiwillig registrieren lassen, um in diesen Foren nicht nur zu lesen, sondern auch aktiv zu "posten". Die knapp über 1.000 User-Profile haben wir zum Jubiläum durchgesehen und zwei Punkte ausgewertet: In den nebenstehenden Tabellen seht Ihr die häufigsten Nennungen bei den persönlichen "All-Time Classics" sowie die Aussagen beim intimen "Mein erstes Spiel".



Tobias Hartlehnert

DER VIRTUELLE MITARBEITER

REIN: Eineinhalb Semester Informatik-Studium
JETZT: Cybermedia-Webmaster
HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Artikel schreiben! Die bange Frage: Was schreibe ich wie wohin, ohne daß es Winnie beim Gegenlesen in der Luft zerreist?
GRÖSSTER STOLZ: Traumjob durch glücklichen Zufall: Als Redakteur gekündigt, zwei Wochen später als Webmaster wieder angestellt.

Trash-Helden: Dem kurzzeitigen Ruhm Ende der 80er-Jahre folgte der schnelle soziale Abstieg der "Double Dragon"-Brüder (geb. 1986). Gesichtet auf grottenschlechten Super-NES-Modulen und am Set obskurer B-Movies – schließlich mußten sich Jimmy und Billy sogar mit abgehalfterten MAN!AC-Schreibern (oben Armin, rechts unten Robert) kloppen, um ihr täglich Brot zu verdienen.

Robert Bannert

MITARBEITER DES JAHRES 1996

REIN: Rollenspielleiter & Videospieleinzelhändler, Mainz
JETZT: Product Manager, GT Interactive, Hamburg
HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Die besten Spiele aller Zeiten: Aufgrund sturer Haltung und eigenwilliger Vorlieben der Kollegen war der von Robert geleitete Monster-Artikel beinahe zum Scheitern verurteilt.
GRÖSSTER STOLZ: Zwölfseitiger Rollenspielreport in der 3/96

Kein Blick ins MAN!AC-Archiv, sondern ins Lager des ersten Museums für Videospiele, eröffnet 1996 in Berlin.

1996 Was können wir verbessern, was fehlt noch an der MAN!AC? Angesichts bedrohlich steigender Verkaufszahlen war das die Frage für den Jahresanfang '96.

Die Einführung einer drei- bis vierseitigen Second-Hand-Rubrik kam als Antwort auf diese Überlegung: Um den wachsenden Gebrauchtmarkt zu kontrollieren und die besten Sammlerstücke als erster abzugreifen, wühlt sich Olli ab MAN!AC 2/96 durch säckeweise Kleinanzeigen. Da sein Ruf nach Entlastung aber immer lauter wurde, griff die Geschäftsführung zu einem drastischen, in diesen turbulenten Zeiten geradezu selbstmörderischen Mittel: Neueinstellung. Investiert wurde in Christian Blendl, einem höflichen Diplom-Kaufmann mit Hang zu schweren (Bildschirm)-Knarren. Zusammen mit Robert profitierte er von der Erweiterung der Cybermedia-Räume: Eine benachbarte Software-Firma war inzwischen an die Wall Street ausgewandert, deren ehemaliges Rechenzentrum wurde von den MAN!AC-Geschäftsführern einkassiert. Die regelmäßigen Vorstellungsgespräche ließen sich nicht mehr stoppen. Cybermedia griff zu und lud unter den Augen mißtrauischer MAN!ACs eine Horde von PC-Freaks an die hochtechnisierten Arbeitsplätze. Neben Kritiker-Oldie Heinrich Lenhardt und dem "Bravo Screenfun"-Chef Anatol Locker arbeiteten Winnie und Robert sowie die eingekauften Spielekenner Andy Ulrich und Tobias Schweikl an "PC-Xtreme", einem monatlichen Heft nur für Computer-Spieler. Doch die Entscheidung, ein Magazin pur, also ohne CD an den Kiosk zu bringen, wollten die Spieler nicht honorieren: Die Auflage schwand...

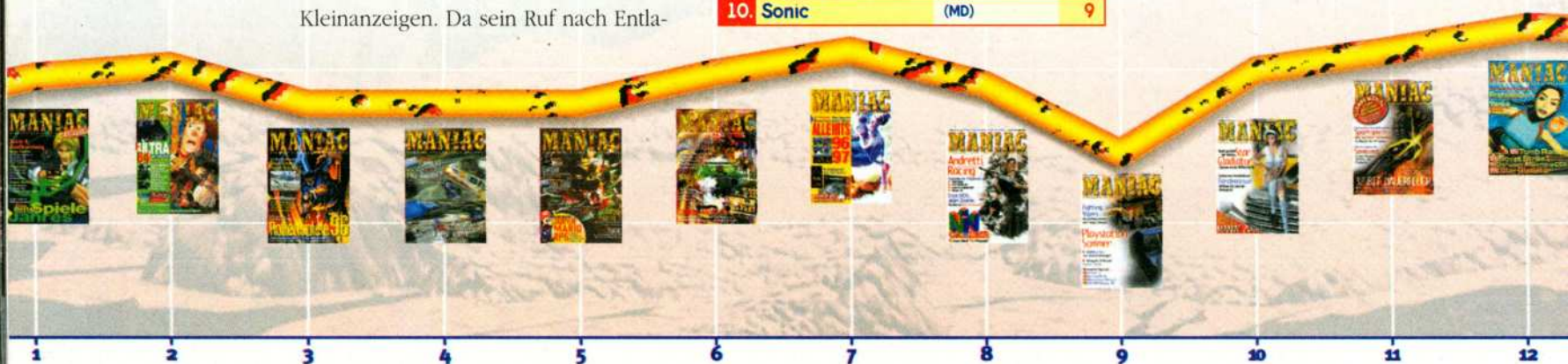
1997 ...im März galt das Projekt dann endgültig als gescheitert. Mit der sechsten Ausgabe stellte Cybermedia seine PC-Xtreme ein, zurück blieben ein paar enttäuschte Leser. Bis heute

Leser-Charts: All-Time-Favorit

1.	Super Mario 64	(N64)	142
2.	Resident Evil	(Playstation)	127
3.	Super Mario	(diverse)	100
4.	Final Fantasy 7	(Playstation)	89
5.	Wave Race 64	(N64)	77
6.	*Indiziert*	(N64)	75
7.	Tomb Raider	(diverse)	74
8.	Tetris	(diverse)	71
9.	Super Mario Kart	(Super Nintendo)	70
10.	Sega Rally	(Saturn)	67

Leser-Charts: Das erste Mal...

1.	Pong	(diverse)	66
2.	Pac-Man	(diverse)	35
3.	Super Mario	(diverse)	30
4.	Tetris	(diverse)	24
5.	Asteroids	(Automat)	17
6.	Mario	(NES, Gameboy)	16
7.	Space Invaders	(Automat)	15
8.	Pitfall	(diverse)	10
9.	Ice Climber	(NES)	9
10.	Sonic	(MD)	9



Nicht alle Leser mögen "Warps", 1993 noch eine äußerst progressive Art der Bildbearbeitung: Die Entwicklung unserer Wertungsvisagen ´93 (oben) und 94/95 (unten) mit Ingo, Martin und Winnie.

Wir haben´s geahnt: Der zürnende Dino "Gon" war der einzige Cover-Star, der bis dato in keinem Videospiel einen Auftritt hatte. Im Jahre 1998 ist das überholt: Mit "Tekken 3" hielt der Comic-Rüpel ein furioses Joypad-Debüt.

erreichen uns Anfragen, wann´s denn weiter geht, und (dezent verspätete) Glückwünsche zum bislang besten PC-Spieleheft.
Doch jetzt konnten sich Verlags- und Redaktionsleitung wieder ganz auf Videospiele konzentrieren und starteten die größte Reformoffensive in der Geschichte der MAN!AC. Neben Olli und Christian, Martin und Winnie behielt der PCX-Hardware-Experte Andy Ulrich heimlich Platz und rutschte quasi unbemerkt ins MAN!AC-Team, um den inzwischen desertierten Robert Bannert zu ersetzen.
Der Zweikampf Playstation gegen N64 führte zu seitenlangen Vergleichsartikeln, Hardware-Hinterfragungen und Spiele-Roundups. Um den anderen Konsolenheften endgültig das Wasser abzugraben, wurde der verschlafene Tipsteil Andreas Knauf entrissen, im Umfang verdreifacht und an den Code-Experten Olli übertragen: Mit dem November-Heft '97 startete MAN!AC ins fünfte und bislang erfolgreichste Jahr.

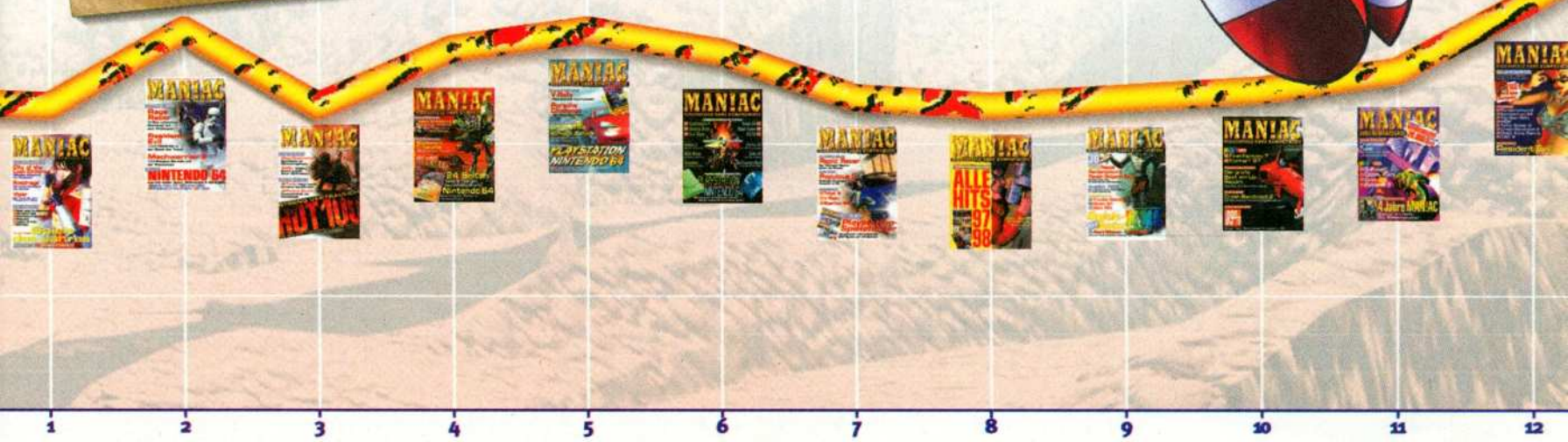
DAS FÜNFTE JAHR

November MAN!AC auf dem Weg zur Spitze: Mit 132 Seiten, XXL-Tests, Riesenposter und 20.000-Mark-Gewinnspiel geht´s ins fünfte Jahr. Hinter dem Ausstattungs-Luxus standen Aktualität und Recherche nicht zurück, im November lüfteteten wir u.a. den Schleier über Segas neues Gerät: Architektur, Betriebssystem und technische Daten – bis auf den Namen ("Dreamcast" wurde erst 1998 bekannt) wußten unsere Leser alles schon ein halbes Jahr vor dem Rest der Welt. Das schwierigste Spiel des Jahres lieferte Psygnosis: Erst nach tagelanger Game-Over-Verzweiflung war der dreiseitige "G-Police"-Test fertig – ebenso Winnie, der nach dem MAN!AC-Druck von Psygnosis lapidar erfuhr: "Hmm, stimmt, Du warst der einzige Tester, der von uns keine 'G-Police'-Cheats erhielt..."
Verzweiflung beim Leser löste auch "Nightmare Creatures" aus: Statt den blutroten Spritzern unserer Version, sorgte in der Endfassung schwarze Soße für böses Blut unter den Spielern.

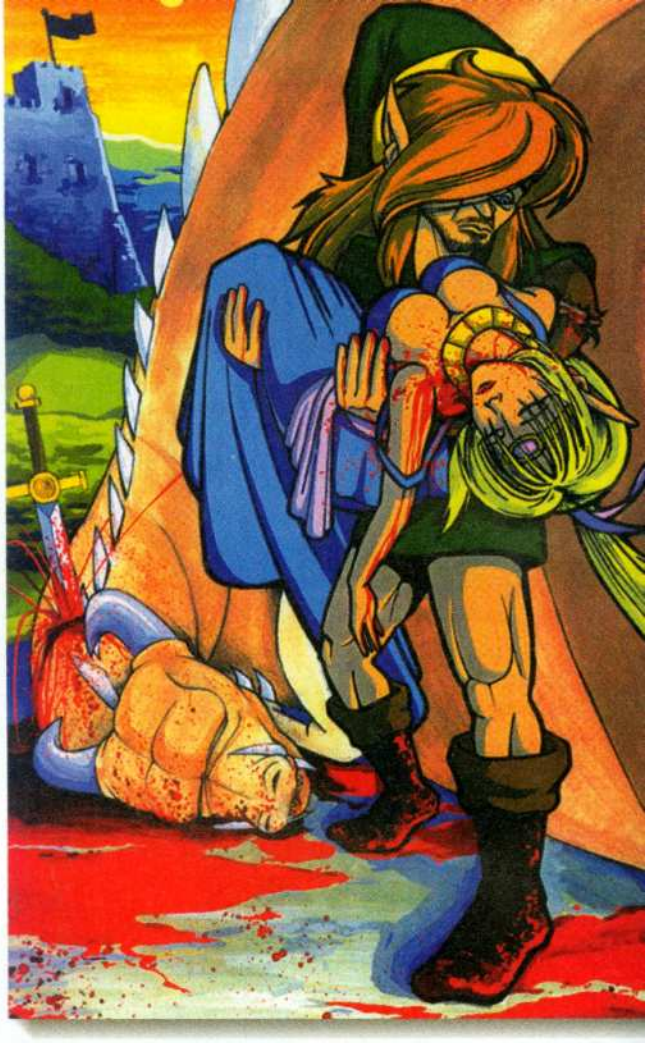
Neuer MAN!AC: Beim PCX-Crash Anfang '96 zog Andy Ulrich kurz den Kopf ein, behielt aber tapfer Platz.

Dezember Es kommt noch dicker: Mit 148 Seiten und einem renovierten Mega-Tips-Teil wird die Dezember-MAN!AC zu einer sehr erfolgreichen Ausgabe.
Bei rekordverdächtigen 45 Tests (davon vier im beliebten XXL-Format) blieb der News-Teil dünn, lediglich ein inzwischen indiziertes Grusel-Adventure war uns einen großen Preview wert. Der "Take a Break"-Artikel war dagegen eine ironische Fußnote: Was tun Spielehelden, wenn's plötzlich nichts mehr zu tun gibt?
Für uns MAN!ACs blieben Musestunden bis weit ins nächste Jahr hinein ein Traum. Schuld daran war das PS-Gedröhne, mit dem fast alle Hersteller im Weihnachtsgeschäft um Aufmerksamkeit heischten: Zehn Rennspiele landeten allein in dieser Ausgabe!

Alte Helden rosten nicht: Sonic (unten) hat seine 32-Bit-Schuhe gegen neue "PowerVR"-Treter getauscht und trainiert momentan für den Neustart in die japanischen Geschäfte. Nach massigen Spielen für Mega Drive und Game Gear, Saturn und Windows-PC startet der siebenjährige Held jetzt mit dem Dreamcast-exklusiven "Sonic Adventures" in ein neues Sega-Zeitalter.



Alte Liebe rostet nicht: Nach Automaten und NES-Bubenstücken brachte Nintendo-Affe Donkey seine ganze Sippe mit aufs Super-NES. Trotz früher Render-Kompetenz blieb der Oldie dem N64 bislang fern. Jetzt – im Vorfeld der aktuellen ECTS – wurde erstmals von einem revolutionären "Donkey Kong World" gemunkelt – zu sehen war das potentielle 3D-Comeback in London aber noch nicht.



Bilder, die uns Nintendo nie zeigen würde: Vor gut drei Jahren ließ Roger Horvath seinen Splatter-Fantasien freien Lauf und schuf einen Link, der mit beiden Beinen im Blut des Drachens und seiner Freundin watet. Damals war Rogers Lebensschmerz verständlich (Link und Zelda debutierten auf dem Philips CDi), jetzt besteht wieder Anlaß zur Hoffnung: Noch Ende diesen Jahres reitet der Held in 3D!

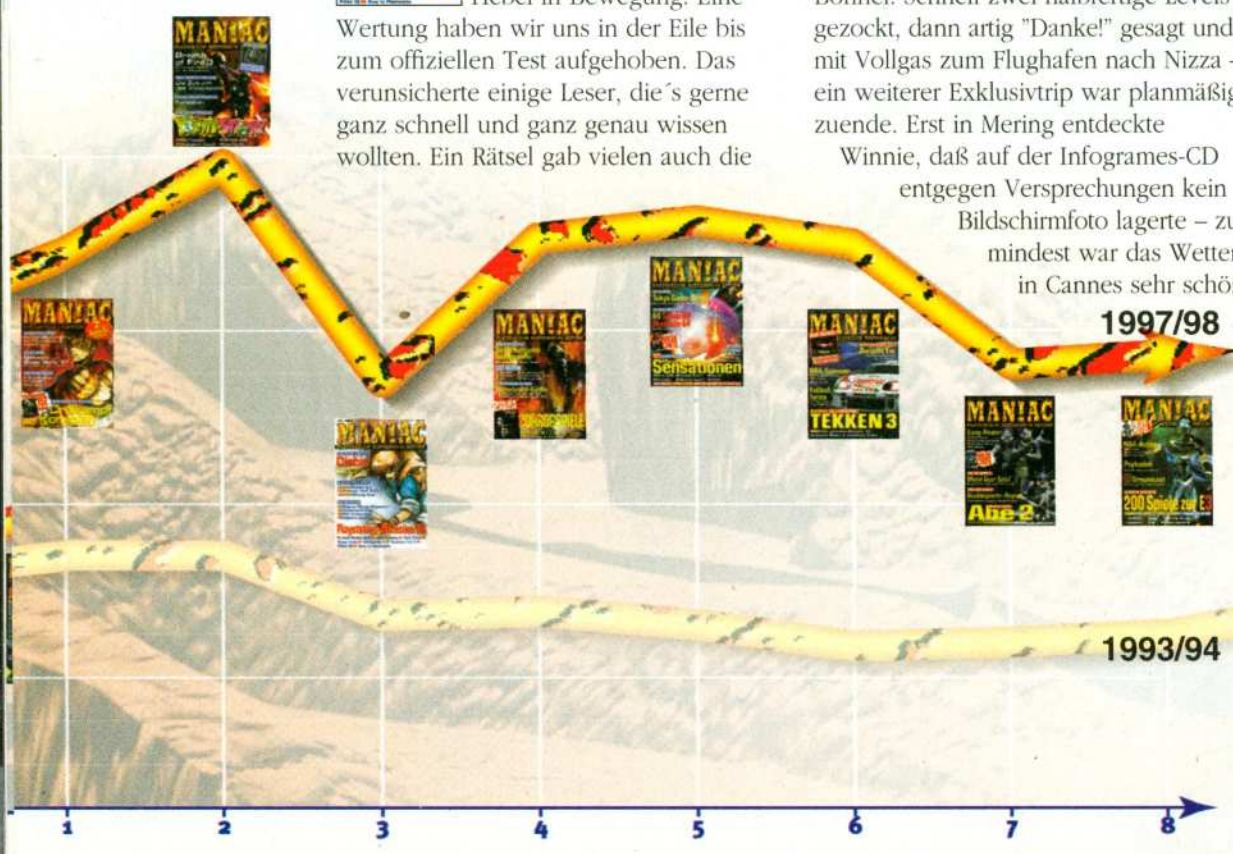
Januar Den vorläufiger Endpunkt der MAN!AC-Verfettung erreichten wir mit dem Neujahrsheft: 152 Seiten lagen prächtig in der Hand, mehr Videospieler denn je griffen zur monatlichen Bibel MAN!AC. Über die visionären Worte des Nintendo-Chefs Yamauchi, mit denen diese Ausgabe begann, erhitzten sich die Gemüter der spielenden Nation: Mit "Spice Girl"-Gehample (ein paar Seiten weiter) konnten sich unsere Leser noch abfinden; nicht jedoch mit dem Gedanken, ihr N64 zum Pocket-Monster-Zoo umzurüsten.

Februar Eine Zusammenarbeit mit Ex-MAN!AC Robert Bannert, Product Manager bei GT Interactive, führte zu einem innovativen Gimmick: Mit dem "Abe´s Oddysee"-Sticker erhielt Eure Playstation eine stilechte Rundumbeklebung und Stoff für eine hitzige Diskussion: Paßt der Sticker genau, oder steht er links ein paar Millimeter über? Und: Wie bekommt man den Luxus-Aufkleber wieder ab? Eigentlich war er zum Auf- und nicht zum Abkleben gedacht... Die Konkurrenz fand den Rundum-Gedanken jedenfalls Klasse: Gleich zwei Magazine kopierten in der Folgezeit den "Wraparound"-Gag.

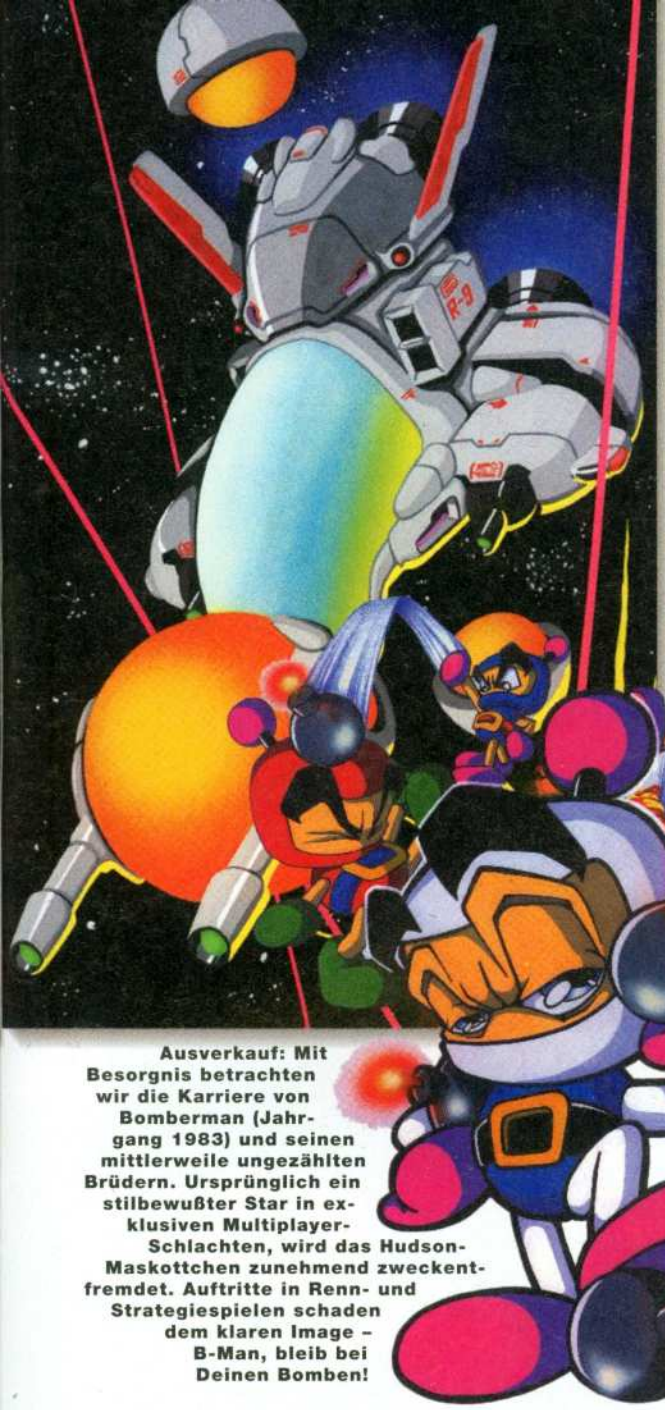
März Die Playstation-Welt im "Gran Turismo"-Fieber: Um das Mega-Rennspiel noch ins Heft zu packen, setzten wir alle Hebel in Bewegung. Eine Wertung haben wir uns in der Eile bis zum offiziellen Test aufgehoben. Das verunsicherte einige Leser, die´s gerne ganz schnell und ganz genau wissen wollten. Ein Rätsel gab vielen auch die Seite 53 auf. Selbst wir MAN!ACs wußten bei Heftterscheinen nicht mehr genau, was wir Euch mit der Anzeige im knalligen Grün sagen wollten. "Jetzt oder wie?" oder was? Daß wir hier um neue Abonnenten warben und – noch wichtiger – kostenlose Playstation-CDs versprachen, ging im Techno-Design ziemlich unter. Ein weiteres Mal hat der Eigenanzeigen-Fluch zugeschlagen: Monate davor verheimlichten wir Euch den Abo-Preis auf unserer Doppelseite...

April Keine Reise ohne Last-Minute-Panik: Um auf "Mission Impossible" – seit zwei Jahren in der Entwicklung und doch "unmöglich" zu greifen – einen ersten Blick zu werfen, düst Winnie nach Frankreich, wo Mega-Publisher Infogrames sich auf der Milia-Messe feiern ließ. "Mission Impossible spielen? Kein Problem." Das Standpersonal war hilfsbereit, doch seinem Ziel kam Winnie kaum näher: Mal war das Spiel verschwunden, dann wieder hatte das N64 den Geist aufgegeben: Ein unmöglicher Auftrag im wahrsten Sinne des Wortes. Erst am letzten Tag, 90 Minuten vor Rückflug, erhielt Winnie eine frühmorgendliche Audienz in der Suite des Infogrames-Chefs Bruno Bonnel. Schnell zwei halbfertige Levels gezockt, dann artig "Danke!" gesagt und mit Vollgas zum Flughafen nach Nizza – ein weiterer Exklusivtrip war planmäßig zuende. Erst in Mering entdeckte Winnie, daß auf der Infogrames-CD entgegen Versprechungen kein Bildschirmfoto lagerte – zumindest war das Wetter in Cannes sehr schön.

Mai Für MAN!AC 5/98 ging´s dann in den fernen Osten. Über das Verwechslungsmaleur zwischen der "Tokyo Toy Show" und der "Tokyo Game Show", die sich an Winnies Geburtstag schnitten, aber an zwei unterschiedlichen Orten stattfanden, hatten wir schon berichtet. Damals wußten Logon-Kollege Kim und Winnie davon noch nichts und landeten deshalb prompt auf der falschen Show. Wunder-Jojos statt N64-Module – drei Tage vor Redaktionsschluß war die Panik groß, zudem Japaner so komisch sprechen. Die härteste Telefon-Aktion der Welt, bis die MAN!ACs ihren Flug um acht Stunden verschoben und dadurch auch die "Game Show" mitnehmen konnten. Für den letzten Tag war alles minutiös geplant, trotzdem hätten überfüllte U-Bahnen und ein Orkan beinahe alles zunichte gemacht. Erst Stunden später, irgendwo zwischen Tokyo und Frankfurt, erinnerte sich Kim und gratulierte zu Winnies 30stündigem Geburtstag.



Juni Webmaster Tobias ist mit M@N!AC nicht ausgelastet und beginnt, an der Börse zu spekulieren. Ein Geschäft mit Scheinen des 3D-Herstellers 3DFX hatte geklappt, jetzt mußten High-Risk-Aktien von Netscape her. Unter dem Eindruck der Tobi-Transaktionen brannten auch bei Winnie alle Sicherungen durch. Gegen den Protest seiner Banker wurden ein paar Square-Aktien in einer versteckten Nische der Tokyo-Börse aufgetrieben und eingekauft. Gutes Timing, die Preise stiegen – doch



Ausverkauf: Mit Besorgnis betrachten wir die Karriere von Bomberman (Jahrgang 1983) und seinen mittlerweile ungezählten Brüdern. Ursprünglich ein stilbewußter Star in exklusiven Multiplayer-Schlachten, wird das Hudson-Maskottchen zunehmend zweckentfremdet. Auftritte in Renn- und Strategiespielen schaden dem klaren Image – B-Man, bleib bei Deinen Bomben!

Kommt´s oder kommt´s nicht? Mit dem Konkurs des Herstellers Irem (1994) war auch die "R-Type"-Ballerspielserie totgeglaubt bzw. nur noch durch 1:1-Umsetzungen fortgeführt. Glaubt man Berichten aus Japan, ist Irem mittlerweile zurück, an einem brandneuen Playstation-"R-Type" wird mit Hochdruck gearbeitet.

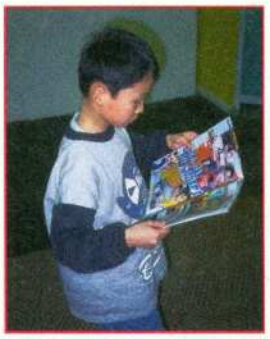
Mai. Noch sensibler als die Kriminellen waren die meisten der befragten Anwälte: Einige widerriefen ihre schriftlichen Erläuterungen, andere verschwanden spurlos nach einer ersten Zusage, alle relevanten Aspekte für uns zu klären. Wieder andere konnten sich plötzlich an nichts mehr erinnern. Irgendwann fanden sich zwei aufrechte Juristen, die uns bestätigten, daß Raubkopien illegal sind, und uns halfen, den Artikel kompetent abzuschließen. Schnell noch aus der Überschrift "Crack mich" das etwas fetzigere "Jäger und Gejagte" gemacht, und fertig war der überfällige MAN!AC-Report.

Auf Autor Olli hinterließ der Kontakt zur Videospiel-Unterwelt übrigens Spuren: Noch heute zuckt der MAN!AC nervös zusammen, wenn er Begriffe wie "strafrechtliche Folgen" hört.

dann hielt Square eine katastrophale US-Konferenz, die Asien-Krise brach herein, das einzig Gute am neuen Square-Spiel "Soukaigi" war die Musik... Fazit: Square-Aktien gelten als wertlos bzw. unverkäuflich. Tobias' Netscape-Aktien hielten sich etwas länger, die ersten Einbrüche nahm unser Webmaster gelassen. Dann – just als Tobi in den Jahresurlaub ging – krachte es an den Börsen und Tobis fest eingeplanter Neuwagen war futsch. Jetzt kommt der Nachwuchs-Broker wieder mit Fahrrad – bekannt aus unserem letzten Jahresrückblick..

Juli Im Herbst 1997 sprach Olli erstmals von einer kritischen Reportage zur aufkommenden Raubkopienplage, kam bis Weihnachten aber nicht über Recherchen hinaus. März stand Ollis "Crack mich"-Artikel erstmals im Redaktionsplan, doch die Umsetzung erwies sich als schwierig. Dubiose Informanten ("Hallo, ist dort MAN!AC? Hier Chan aus Hong Kong.") fielen reihenweise um. Einer wollte nur dann zum Thema aussagen, wenn er dafür kostenlose Werbung für die von ihm vertriebenen Kopiersysteme erhielte – wir lehnten ab und verschoben den Artikel auf April, dann

August Der dritte Tokyo-Trip innerhalb eines halben Jahres: Sega rief zur Dreamcast-Enthüllung nach Fernost, und da dort gleichzeitig auch Nintendos "Pocket Pikatchu" erschien, sagten wir zu. Als Vertreter der Handelspresse begleitete Kollege Holowaty die Expedition. Ein Steckenpferd des MCV-Chefs sind Exklusiv-Fotos in optimaler Qualität – dafür überliest er jedes "No Trespassing"-Schild. Während sich Holowaty mit 5.000-Mark-Equipment kopfüber in den Ballsaal abseilen ließ, um "ein paar stimmungsvolle Bilder" zu knipsen, schlenderte Winnie Sushi-mampfend durchs Gewimmel. Am Abend hatte Holowaty die besten Bilder und legte sich zum Ausspannen vors TV. Dort liefen Nachrichten vom abgeschlossenen Dreamcast-Event – zwischen der Sega-Prominenz grüßte Winnie die japanischen Zuschauer!



Das Leser-Durchschnittsalter ist 22, doch eiserne Fans lassen sich auch von aktuellen Umfragen nicht beirren: Dieser Knirps lief uns auf einer CeBit vor die Linse.

September Ein Kumpel von Ex-MAN!AC Robert, aus obskuren Rollenspielkreisen rekrutiert, pinselte das deutsche Titelbild zu "Breath of Fire 3". Der Distributor empfahl es uns als MAN!AC-Cover, wir hatten daran aber noch ein paar Kleinigkeiten auszusetzen: "Der Mund ist doof" und "irgendwas stimmt nicht mit ihren Augen", nörgelte die MAN!AC-Chefetage und hielt damit den Fantasy-Künstler über Wochen auf Trab. Schließlich erreichte uns ein Gemälde in akzeptabler Form, doch der deutsche Vertrieb war verwirrt: Jetzt hat das Edelrollenspiel gleich zwei Cover-Gemälde, eines für die Spielepackung, das andere exklusiv für die MAN!AC 9/98.

Der Ritter, der aus der Rüstung fiel: Die frustigen Horror-Eskapaden von Capcoms Arthur blieben rar, an einen Ausverkauf des bärtigen Helden mit der hübschen Unterhose will der Hersteller bis heute nicht denken. Stattdessen wird die Vergangenheit stilvoll zelebriert: Playstation-Umsetzungen der Trilogie kamen vor wenigen Wochen auf "Capcom Generations 2" in die Geschäfte. Wäre die Zeit jetzt nicht reif für einen gruseligen 32- oder 64-Bit-Einstieg?

Oktober Das Sommerheft fällt traditionell dünner aus als die fetten Vorweihnachts-MAN!ACs. Dieses Manko kompensierten wir mit dem bislang explosivsten Cover und Kino-Held Bruce Willis. Actiongefüllt der Preview-Teil und auch die Test-Rubrik: Mit "Wild 9", "Assault", "Buck Bumble" und "Mission Impossible" kracht und explodiert es auf allen Seiten. Zum Ausspannen schlenderten wir durch die Oldie- und Sammlerszene und recherchierten die wertvollsten Spiele aller Zeiten. Davor versorgten wir uns natürlich noch mit Vectrex, VCS & Co., denn ein solcher Artikel befeuert die Nachfrage. Kaum war das Heft im Handel, ratterten schon die Oldie-Angebote durchs Fax, andere Sammler griffen zum Telefon: Eine Coleco-Sammlung gefällig, nur 1.200 Mark? Auch das rare Super-Grafx-"1941" wurde gefunden, im Web-Forum M@N!AC tauchte die seltene Laptop-PC-Engine LT gleich zweimal auf – für je über 1.000 Mark.

PSYGNOSIS

5 JAHRE MAN!AC
DAS HIGH-END JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Psygnosis veranstalten wir einen Profi-Wettbewerb für alle MAN!AC-Kenner: Als Belohnung winken schnucklige Technik-Gimmicks im Wert von über 9.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 15. 11. 1998. Alle richtigen Antworten nehmen an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Der Weg zum Mega-Preis ist hart und steinig, für "Colony Wars"-Kenner und MAN!AC-Veteranen jedoch kein allzu großes Problem. Beantwortet alle Fragen, und die Anfangsbuchstaben ergeben in der richtigen Reihenfolge das Lösungswort. Ein Tip: Es ist ein fernöstlicher Videospiel-Star, der schon auf fast allen Konsolen auftauchte!

1. PREIS

1.PREIS: Ein hochwertiger Surround-Verstärker Yamaha DSP A1 im Wert von 4.500 Mark.
Die Fachzeitschrift *audiovision* kürte ihn zum Testsieger "mit fantastischem Preis/Leistungsverhältnis" – unser privater Hörtest war nicht minder beeindruckend. Das Yamaha-Kraftwerk lockt mit perfekter Ausstattung – inklusive Dolby-Digital- und DTS-Decoder für traumhaften Sechskanal-Raumklang.

2. PREIS

2.PREIS: Ein Teleskop "Meade ETX" mit Zubehör im Wert von 2.000 Mark.
Dieses kompakte Teleskop erlaubt nicht nur die hautnahe Beobachtung ferner "Colony Wars"-Planeten, sondern ist auch als leistungsfähiges Teleobjektiv nutzbar. Per Adapter kann eine Kamera angeschlossen werden: Schaut einer Katze aus 200 Meter Entfernung in die Augen!

3. PREIS

3.PREIS: Zwei Hifi-Boxen NS G 100 von Yamaha im Wert von 2.000 Mark.
Krachende Schiffs-Explosionen, fein aufgelöste Orchestersounds: Ob Ihr die Boxen als Stereo-Komponenten verwendet oder damit Euer Surround-System aufpeppt – diese Standlautsprecher machen Spaß!

4.-10.PREIS: Raumkampf total mit der "Colony Wars"-Kollektion.
Wir schicken Euch nicht nur die beiden Teile der Space-Opera für die Playstation, sondern packen auch noch eine 35mm-Filmrolle mit dem Original-Kinospot dazu. Viel Spaß im All!

DIE FRAGEN

1. Welche Fortsetzung eines Playstation-Spiels wurde in MAN!AC 11/95 mit "blauen Augen" als Import getestet?

2. Wie heißt das Bodenkampfschiff bei "Colony Wars 2"?

3. Welches wichtige Psygnosis-Spiel wurde neben "Colony Wars" in MAN!AC 11/97 getestet?

4. Bei welchem Spiel läßt Bruce Willis "witzige One-Liners" vom Stapel?

5. Welches Abe-Gimmick lag der MAN!AC 2/98 bei?

Den Coupon mit dem richtigen Lösungswort ausschneiden und einsenden an:

Cybermedia VerlagsGmbH
Stichwort:
5 Jahre MAN!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Die Lösung heißt: ☐☐☐☐☐

MAN!AC lese ich seit_____Ausgaben

Schickt meinen Preis an

Name, Vorname, Alter

Straße, Nr.

PLZ, Ort

GLOBAL DOMINATION

WER NICHT HÖREN WILL MUSS FÜHLEN

GLOBAL DOMINATION. DIE KOMPROMISSLOSE ECHTZEIT-ALTERNATIVE.

- 4 Spielmodi: Academy, Arcade, Mission oder Global Domination
- Realistische Waffensysteme, u.a. taktische Bomber, Satelliten, U-Boote
- 20 packende Kampagnen
- Flexibler Missions-Editor

„...Global Domination verfügt über alle Anlagen, um sich zu einem echten Schmankerl für alle Strategiespiel-Freunde zu entwickeln."

Offizielles PlayStation Magazin 9/98

PlayStation

PSYGNOSIS

www.psygnosis.com/globaldomination

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Global Domination, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1998 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

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

DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERSA
Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet:
dynatax
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Stützpunkthändler
JBI Games
Kellereigasse
97616 Bad Neustadt

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

239,-

PLAYSTATION

PLAYSTATION - DUAL SHOCK DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD	239,00
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	
ANTENNENKABEL LOW BUDGET	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
CONTROL PAD JOYTECH PLUS SE	19,95
CONT. PAD ANAL. DUAL SHOCK	59,95
CONT.PAD DUAL SHOCK JOYTECH	54,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE FKT.)	19,95
CD-CASE (OKT)	29,95
GAMEBUSTER-CHEAT-CARTRIDGE	84,95
XPLODER-SCHUMMELMODUL	89,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL	149,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.)	129,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE ERASER GUN	79,95
PISTOLE SCORPION GUN	79,95
PISTOLE NAMCO G-CON 45	79,95
MEM.CARD 15 BLOCKS	29,95
MEM.CARD 15 BL. ORIG (VER.FRB.)	36,95

MEM CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	44,95
MEM CARD 120 BLOCKS	44,95
MEM CARD 720 BLOCKS	64,95
360 (NOV)	89,95
5TH ELEMENT	89,95
ACM 1918 (OKT)	89,95
ACTUA GOLF 3 (OKT)	79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (NOV)	79,95
ACTUA POOL (NOV)	79,95
ACTUA SOCCER 3 (OKT)	79,95
ACTUA TENNIS	79,95
ALL STAR TENNIS 99(OKT)	89,95
ALUNDRA	89,95
APOCALYPSE (NOV)	94,95
ASSAULT	89,95
ASTERIX (NOV)	89,95
ASTEROIDS 3D (NOV)	84,95
ATLANTIS (NOV)	89,95
AZURE DREAMS	89,95
BATMAN & ROBIN	84,95
BIO FREAKS	79,95
BLAST RADIUS	89,95
BLASTO (NOV)	79,95
B-MOVIE (OKT)	89,95
BOMBERMAN WORLD	79,95
BOX CHAMPIONS (NOV)	89,95
BREATH OF FIRE 3 (OKT)	89,95
BREATH OF FIRE 3-LTD.ED. (OKT)	109,95
BUGGY (OKT)	79,95
BUST A GROOVE (NOV)	89,95

INT.SUPERST. SOCCER '98 (PS) 89,95 (N64) 99,95

C3 RACING (OKT)	89,95
CAESARS PALACE 2 (OKT)	79,95
CAR COMBAT GAME (NOV)	89,95
CENTIPEDE (NOV)	89,95
CIRCUIT BRAKERS	89,95
COLIN MC RAY RALLY	89,95
COLONY WARS: VENGE. (NOV)	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
C&C 2: GEGENSCHLAG (OKT)	89,95
CONSTRUCTOR INKL. MEM CARD S.V.R	89,95
COOL BORDERS 3 (NOV)	89,95
CRASH BANDIC. 3 + CD-CASE (DEZ)	89,95
CRIME KILLER	89,95
DEAD OR ALIVE	89,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95
DIABLO	89,95
DODGEM ARENA	84,95

TOMB RAIDER 3 (Nov) (PS) 89,95

DREAMS (OKT)	89,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV)	89,95
F1 RACING SIMULATION (DEZ)	89,95
FIFA '99 (NOV)	89,95
FINAL FANTASY VII	99,95

FLUID (PULSE)	79,95
FOOTBALL '99 (NOV)	79,95
FORMEL 1 '98 (OKT)	99,95

SPYRO THE DRAGON (OKT) 89,95

FUTURE COP - LAPD 2100	89,95
G. DARIUS	89,95
GHOST IN THE SHELL	89,95
GLOBAL DOMINATION (OKT)	89,95
GRAN TURISMO	89,95
GRAND THEFT AUTO P16	89,95
HEART OF DARKNESS	89,95
HUGO 1	89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER'98 (OKT)	89,95
KULA WORLD	89,95
LEGEND	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. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!

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

0931/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

cybermedia design.team

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

0931/57 16 01

0180 52 11 844

LEMMINGS (NOV)	44,95
LUCKY LUKE	89,95
MADDEN NFL 99	89,95
MASTER OF MONSTERS (NOV)	99,95
MEDIEVIL + CD-CASE (OKT)	89,95
MEGA MAN BAT.& CHASE (OKT)	89,95
MEGAMAN LEGENDS	79,95
MEGAMEN X4	79,95

FORMEL 1 '98 (Okt) (PS) 99,95

MEN IN BLACK	89,95
MONKEY HERO (NOV)	89,95
MOTO RACER 2	89,95
MR. DOMINO	79,95
N2O	79,95
NASCAR 99 (OKT)	89,95
NBA LIVE '99 (NOV)	89,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NFL EXTREME (OKT)	89,95
NHL 99	89,95
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,95
NIGHTMARE CREATURES P18	79,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS	89,95
ODDWORLD: ABE'S EXOD. (NOV)	89,95
ODT (OKT)	89,95
PERIHELIAN (NOV)	89,95

O.D.T. (OKT) (PS) 89,95 | TOCA Tour. C 2 (Nov) (PS) 89,95

1080° SNOWBOARDING (N64) 89,95 | Buck Bumble (Sept) (N64) 129,95

PET IN TV (OKT)	79,95
POINT BLANK 79,95 /+GUN	154,95
PREMIER MANAGER '99 (NOV)	79,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (NOV)	89,95
PSYBADECK (NOV)	89,95
RATS ATTACK (NOV)	89,95
RC STUNT COPTER (OKT)	89,95
RIVAL SCHOOL (NOV)	79,95

MEDIEVEL (OKT) (PS) 89,95

RIVEN	84,95
ROAD RASH 3D	89,95
R-TYPES	79,95
RUSHDOWN (OKT)	89,95
SAN FRANSISCO RUSH 2 (NOV)	79,95
SCARS	89,95
SENTINEL RETURNS	89,95
SHADOW GUNNER	89,95
SMALL SOLDIERS (NOV)	89,95
SPYRO THE DRA.+CD-CASE (OKT)	89,95
STREAK (NOV)	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
SWING (OKT)	89,95
T'AI FU (DEZ)	89,95
TEKKEN 3	99,95
TENCHU (NOV)	89,95
TEST DRIVE 4X4 (NOV)	89,95
TEST DRIVE 5 (NOV)	89,95
THE UNHOLY WAR (OKT)	79,95
THEME HOSPITAL	89,95
TIGER WOODS PGA TOUR (NOV	89,95
TOCA TOURING CAR 2 (NOV)	89,95
TOMB RAIDER 2 PT6	89,95
TOMB RAIDER 3 (NOV)	99,95
TOMBI	89,95
TOMMI MÄKINEN RALLY	89,95
TREASURES OF THE DEEP P12	84,95
TUNGUSKA (NOV)	79,95
UBIK	99,95
V 2000	89,95
VICTORY BOXING 2 (OKT)	79,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

Angebote des Monats

NBA Live 98 (SA) 24,95 | Croc (SA) 39,95 (PS-Plat) 44,95

VIGILANTE 8	89,95
VIRUS (OKT)	89,95
VIVA FOOTBALL	89,95
WAR GAMES	89,95
WARHAMMER 2 - DARK OMEN	89,95
WAYNE GRETZKY HOCK. '98 3D	79,95
WILD 9'S LIMITED EDITION	84,95
WILD ARMS (NOV)	79,95
WING OVER 2 (OKT)	79,95
WWF:WARZONE RAW IS WAR	79,95
XENOCRACY	89,95
X-MEN VS. STREET FIGHTER	84,95
ZERO DEVIDE 2 (OKT)	79,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET GRUNDGERAT + SOVIET STRIKE+ THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD+SHELLSHOCK	333,-
6-PLAYER-ADAPTER ORIG.	19,95
CONTROL PAD ORIG.	44,95
CONTROL PAD INFRA ROT ORIG.	59,95
LENKRAD ARCADE RACER ORIG.	59,95
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	79,95

Shining Force 3 (SA) 89,95 | Deep Fear (SA) 89,95

MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,95
ATARI GREATEST HITS	49,95
ATLANTIS – 2CD	89,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	64,95
BURNING RANGERS	89,95
COURIER CRISIS	79,95
DEEP FEAR	89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S	99,95
HOUSE OF DEAD	89,95
HOUSE OF DEAD INKL. GUN	119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	79,95
PANZER DRAG. SAGA-4CD	89,95
RAMPAGE WORLD TOUR	39,95
RIVEN - MYST 2	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINING FORCE 3	89,95
SONIC JAM	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WINTER HEAT	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95
Z	59,95

ZELDA 64 (NOV) (N64) 109,95

Nintendo 64

NINTENDO 64 DT. VERSION. INKL. CONTROL PAD	249,00
ANTENNENKABEL - ORIGINAL	49,95
ANTENNENKABEL LOW BUDGET	39,95
CONTROL PAD ORG. (VER.FARB)	54,95
CONTROL PAD JOYTECH 64PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYT.	14,95
LENKRAD TOP GEAR (INKL. PED.) (FÜR PSX, SAT, N64)	139,95
MEMORY CARD 0.25 MEG ORG.	34,95
MEM.CARD 0.25 MG JOYTECH	19,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
GAMEBUSTER	99,95
RUMBLE PACK JOLT (+ 1MB) (VERSCHIEDENE FARBEN)	39,95

F1 World GP (N64) (Okt) 89,95 | Banjo Kazooie (N64) 89,95

RUMBLE PACK JOYT.(VER.FARB)	19,95
RUMBLE PAK - ORGINAL	34,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
AIR BOADER 64	119,95
ALL STAR TENNIS 99 (NOV)	109,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BANJO&KA. SPIELEBERATER	24,80
BIO FREAKS	129,95
BLAST CORPS	109,95
BODY HARVEST (NOV)	99,95
BOMBERMANN HERO (OKT)	89,95
BUCK BUMBLE (OKT)	109,95
BUST A MOVE 3 (DEZ)	99,95
CHOPPER ATTACK	129,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROS	129,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV)	99,95
EXTREME G 2 (NOV)	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FIGHTERS' DESTINY	129,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X (NOV)	89,95
G.A.S.P. P12	139,95
GEX 64 (GEX 2) (OKT)	129,95
GLOVER (NOV)	89,95
GT 64 RACING	124,95
HOLY MAGIC CENTURY (NOV)	139,95
IGGY'S RECKING BALLS	89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	99,95

KNIFE EDGE (NOV)	109,98
LAMBORGHINI 64	89,95
MADDEN NFL 99 (OKT)	119,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MYST. NINJA 64 GOEMON	129,95
NASCAR 99 (OKT)	109,95

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

NBA JAM 99 (OKT)	99,95
NBA LIVE 99 (NOV)	109,95
NFL BLITZ (OKT)	119,95
NFL QUATERBACK CLUB 99	99,95
NHL 99 (OKT)	109,95
NHL BREAKAWAY 99 (NOV)	99,95
OFF ROAD CHALLENGE P6	129,95
SCARS (NOV)	109,95
SPACE STATION-SIL.VAL.(NOV)	119,95
STAR WARS: R.SQUAD.(DEZ)	109,95
STARSHOT (SPA. CIRC.) (OKT)	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO KART 64	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (NOV)	109,95
TOP GEAR OVERDRIVE (NOV)	119,95
TOP GEAR RALLY	89,95
TUROK 2-ENGL. PAL-VER.(NOV)	99,95
TUROK 2 - DT. VERSION (NOV)	88,88
TWISTED EDGE SNOWB. (NOV)	109,95
V-RALLY (NOV)	99,95
WAIALAE COU. CLUB T. GOLF	119,95
WAYNE GR. HOCKEY '98 3D	129,95
WWF: WAR. (RAW IS WAR)	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
ZELDA 64 (NOV)	109,95

GAME BOY COLOR

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!

GAME BOY COLOR (NOV)	139,-
CONKER'S POCKET TAILS (NV)	59,95
GAME&WATCH GALLERY 2 (NV)	44,95
HARVEST MOON (NOV)	59,95
POCKET BOMBERMAN (NOV)	44,95
QUEST FOR CAMELOT (NOV)	59,95
TETRIS DELUXE (NOV)	44,95

DREAMCAST kommt

Rufen Sie bei Interesse unsere Dreamcast-Hotline unter Tel. 0931/3545223 an!

Dreamcast™

TOP SPIELE ZU KNALLER-PREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

3 DIRTY DWARVES	39,95
BLAM MACHINEHEAD	34,95
BLAZING DRAGONS	14,95
CRIMEWAVE	44,95
CROC	39,95
FORMULA KARTS	39,95
HEXEN	39,95
MADDEN NFL '97	14,95
MR. BONES	39,95
NASCAR '98	34,95
NBA LIVE 98	34,95
NHL 98	34,95
NHL POWERPLAY	34,95
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,95
PARODIUS DELUXE	14,95
REVOLUTION X	14,95
SCORCHER	29,95
SHELLSHOCK	34,95
SOVIET STRIKE	34,95
STARFIGHTER 3000	19,95
THUNDERHAWK 2	19,95
TOMB RAIDER	59,95

Playstation

ACTUA SOCCER - PLATINUM	44,95
ADIDAS POWER SOCCER - PLATINUM	49,95
AIR COMBAT - PLATINUM	49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM DEU. P16	44,95
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,95
CARNAGE HEART	69,95
COMMAND & CONQUER-PLATINUM	44,95
CRASH BANDICOOT - PLATINUM	49,95
CROC - PLATINUM (OKT)	44,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.	44,95
FADE TO BLACK - PLATINUM	44,95
FORMEL 1 '96 - PLATINUM	49,95
GEX 3D - RETURN OF THE GECKO	49,95
HERCULES-PLAT. + CD-CASE (NOV)	49,95
INT.SUPERSTAR SOCCER PRO- PLATINUM	49,95
LOST VIKINGS II	44,95
MASS DESTRUCTION P18	49,95
MDK P16	49,95
MICKEY'S W.ADV.-PLAT.+CD-CASE (NOV)	49,95
MOTOR MASH	39,95
NOTE P16	39,95
PANDEMONIUM - PLATINUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE - PLATINUM	49,95
POWERBOAT RACING	49,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RESIDENT EVIL - PLATINUM	49,95
RIDGE RACER REVOLUTION - PLATINUM	49,95
ROAD RASH - PLATINUM P16	44,95
SKULL MONKEYS	44,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
SPIDER	39,95
TEKKEN 2 - PLATINUM P16	44,95
TEST DRIVE 4	44,95
TOCA TOURING CAR - PLATINUM	44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	44,95
VANDAL HEARTS P16	49,95
VIRTUAL POOL 96	44,95
V-RALLY - PLATINUM	49,95
WIPEOUT 2097 - PLATINUM P12	49,95
WORMS - PLATINUM	44,95
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	69,95

Nintendo 64

BUST A MOVE 2	49,95
EXTREME G INCL. MUSIC CD	49,95
FRANKREICH 98 - FUßBALL-WM	99,95
MULTI RACING CHAMPIONS	49,95
NFL QUARTERBACK CLUB 98	49,95
NFL BREAKAWAY	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 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,-- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) 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.

DIMENSION SONY

Keine Chance den Spielzeugmäusen: Wenn Ihr nicht aufpaßt, verstecken sich die flinken Nager hinter einer Bombe.

Gunbarl

Namco zeigt ein Herz für darbende G-Con-Besitzer und sorgt für Trigger-Spaß: "Gunbarl" ist der Nachfolger zur knallbunten Spielhallen-Ballerei "Point Blank" und setzt dabei auf Bewährtes. Ihr schießt Euch durch zahlreiche skurrile Mini-Szenarien und erfüllt unter Zeitdruck unterschiedliche Aufgaben: Mal müßt Ihr Zielscheiben in richtiger Reihenfolge abräumen, mal köpft Ihr eine Sektflasche via Präzisionsschuß. Namco hat dabei den Umfang kräftig aufgestockt, rund 120 Schießbuden warten auf Euch. Meist sind dies unterhaltsame Variationen von "Point Blank"-Aufgaben, so beschützt Ihr z.B. in einigen Szenarien wieder die beiden Forscher Dan und Don. Neben den bekannten Einzel- und Mehrspieler-Modi findet Ihr einen neuen Duell-Modus und ein frisches Adventure, das trotz starkem Action-Einschlag für Nicht-Japaner wenig Sinn ergibt. "Gunbarl" erreicht zwar nicht den Charme des Vorgängers, ist für Lightgun-Besitzer aber trotzdem eine lohnende Anschaffung. *us*

Ab durch die Luftblasenringe: Die U-Boot-Fahrt ist eine der vier Aufgaben im Adventure-Modus.

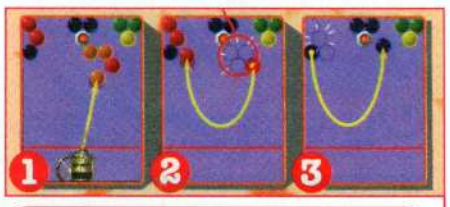
Mit einer zielsuchenden Superwaffe habt Ihr die Partie fast schon gewonnen: Hier schlägt das Projektil gerade ein.

Trap Gunner

Bombenstimmung in zwölf scrollenden Polygon-Labyrinthen: Ob im "Ninja House", einer Lagerhalle oder elf anderen verschachtelten Orten, je zwei "Trap Gunner"-Geheimagenten bekämpfen sich bis auf den Tod. Am Radar verfolgt Ihr die Position des Konkurrenten: Nähern sich die zwei Gegner, wird mit Schlagmanövern und Pistolen gekämpft, ansonsten legt Ihr in den Gängen taktisch klug Minen, Bomben und Sprengfallen. Eilige Spieler stolpern so in Explosionen, die Energie abziehen – deshalb solltet Ihr Euch im Pirsch-Modus bewegen: Vom Gegner gelegte Bomben sind so innerhalb eines markierten Sichtradius erkennbar und können durch Nachtippen einer Symbolfolge entschärft werden. An Generatoren schnappt Ihr Euch Extras wie zielsuchende Raketen oder einen Schutzschild. "Trap Gunner" orientiert sich am Sega-Oldie "Crackdown", spannend wird die Splitscreen-Hatz aber nur selten: Im Duett ganz nett. *cb*

Oben erkennt Ihr den Explosionsradius der gerade gelegten Bombe, unten wird eine Spezialwaffe abgefeuert.

Keine Supercombo möglich: Ist für gekappte Blasen kein Paar erreichbar, fallen sie wie bisher zu Boden.



Die Combo-Mechanik im Detail: Roter (Bild 2) und blauer Stein (Bild 3) flitzen selbsttätig an erreichbare Paare.

Puzzle Bobble 4

Langsam nerven die zwei Blasen-Saurier Bub und Bob: Mit der Regelmäßigkeit einer Clinton-Affäre machen die beiden sämtliche Konsolen unsicher – doch Neuerungen müßt Ihr dabei stets mit der Lupe suchen.
Erinnern wir uns: Bei "Puzzle Bobble" alias "Bust a Move" schießt Ihr per Kanone farbige Blasen an eine näherrückende Wand. Sobald drei gleiche Blasen aneinanderliegen, platzen diese und schaffen Raum für neue Aktionen. Beim vierten Teil wurden Editor, Puzzle- und Wertungsmodus sowie verschiedene Spielfiguren übernommen. Auch Extras wie variable Regenbogenblasen und Joker-Sterne sind erneut dabei. Neu dagegen ist ein (japanischer) Story-Modus, eine Seilzug-Wippe, die je nach Gewicht die Position der Bälle verändert, und ein vollautomatisches Combo-System: Schießt Ihr mit einem Dreier zusätzliche Kugeln von der Decke, pendeln diese von selbst zu einem farblich passenden Paar – vorausgesetzt, dieses ist von unten erreichbar. Dieses Update ist umfangreich und ein toller Spaß – doch wer einen der Vorgänger hat, sollte Abstand halten. *cb*

Im Endspurt verprassen die Kontrahenten ihre Extras: Unserem MAN!AC-Jockey droht Granateneinschlag von links, während ein Kollege rechts im Turbosprint vorbeizieht.

Bomberman Fantasy Race

Hudsons Bomberman ist der Kampfarenen überdrüssig: Nach seinen Ausflügen ins Jump'n'Run-Genre auf N64 und Game Boy, wagt sich der pummelige Tropf nun im Sattel von zehn Kangaroos und Dinosauriern auf die Rennbahn. Ihm gegenüber stehen nicht nur der schwarze Bomberman, sondern auch das niedliche Bombergirl und "Schumi"-Man. Nach Spielbeginn wählt Ihr wie in einem Rollenspiel einen Helden und gebt ihm einen Namen: Per Memory Card bleiben so Eure Goldreserven immer auf dem aktuellen Stand, denn Ihr müßt für jedes Rennen Startgeld löhnen sowie Extras und neue Reittiere bezahlen. Sechs mörderische Strecken in Hochgebirge, Science-fiction-Turm, kunterbunten Fantasylabyrinthen und am Strand fordern Euch mit Hüpfsequenzen, Glatteis und Laserfeuer. Für die ersten drei Plätze gibt's ein saftiges Preisgeld, der Gewinner darf zusätzlich in einer Bonusrunde Goldstücke sammeln. Anders als in üblichen Rennspielen besitzt Euer Reittier keine Spritanzeige, sondern eine Konditionsleiste: Wer an den richtigen Stellen langsam trabt und Sprints nur auf Geraden hinlegt, hat eine Chance auf den Sieg – Taktiker sind gefragt!

Leider nur ein Spiel: In der Bonusrunde sammelt Ihr unter Zeitdruck möglichst viele Goldstücke.

Für explosive Gefechte sorgen 14 Streubomben-, Zielsuchraketen- und Flugextras, die Ihr im Laden ersteht oder an geheimen Stellen sammelt. Zusammen mit einem Kumpel (horizontaler Bildschirm-Split) ist die flotte Reiterei eine spannende Action-Schlacht, besonders wenn beide den Katapultsprung gegen die Bande beherrschen. Im Kampfgetümmel fallen die gelegentlichen Polygonfehler kaum auf, zudem entschädigen die mächtigen Explosionen und Blendeffekte. Gegen die CPU-Recken fällt die magere Kurseauswahl auf: "Bomberman Fantasy Race" habt Ihr bald durchgespielt. *oe*

Die Fire-and-Forget-Bombe ist neu: Im Waffenladen kauft Ihr Euch die passenden Extras für das Rennen.

SPIELSPASS 76%

HERSTELLER HUDSON
SYSTEM PLAYSTATION
BRD-RELEASE NICHT GEPLANT

Fetziges Reit-Rennen mit Taktikeinschlag und explosiven Extras: Kunterbunte Optik und spannende Duelle, aber zuwenig Strecken.

AB 6

Immer voll draufhalten: Sprengt die Kofferwagen, um tiefer in die Lagerhallen vorzudringen.

Crisis City

In Takaras Cybercity krieselt's gewaltig: Eine teuflische Untergrundarmee hat die Stadt besetzt – Eure Joypad-Kompetenz ist die einzige Rettung. Als einer von acht furchtlosen Kämpfern (u.a. Pamela Anderson und Alicia Taylor) zieht Ihr Eure Lieblingswaffe wie einen Smith & Wesson-Colt oder kramt eine Pumpgun unter dem Kopfkissen hervor und ballert Euch durch sechs FX-geladene 3D-Levels: Auf der Autobahn, im Industriekomplex und im Konzerntower feuert Ihr auf Soldaten, Geschütztürme, Roboter und vorbeifahrende Autos, im Notfall werft Ihr eine der raren Handgranaten, Grellen Blitzen und wallenden Feuerwolken weicht Ihr durch Rollen aus, die automatische Zielfunktion ist im Kreuzfeuer besonders praktisch. Ihr verfolgt das FX-Feuerwerk aus allen erdenklichen Perspektiven, denn die bildschirmgroßen Schauplätze werden "umgeblättert". Auch mit der Analogsteuerung lenkt Ihr Euren Helden nur ungenau: Weit von der Kamera entfernt (oft seid Ihr nur wenige Pixel klein) wird's besonders kritisch, zumal Ihr auf winzige Geschosse achten müßt! Der Prügelspiel-ähnliche Zweispieler-Modus mit Kampfarenen bietet auch nur mäßigen Spaß: Das Ballern und Herumrollen hat nur wenig Spieltiefe. "Crisis City" wird schnell eintönig, da hilft auch keine FX-Hascherei. *oe*

SPIELSPASS 59%

HERSTELLER TAKARA
SYSTEM PLAYSTATION
BRD-RELEASE NICHT GEPLANT

FX-geladene 3D-Action mit "Prügelspiel"-Modus: Ballert Euch bildschirmweise und meist pixelklein durch sechs Cyberlevels.

AB 18

Während Ihr die meisten Szenen aus respektvollem Abstand verfolgt, sorgen wenige Situationen für Aufsehen: Am Parkplatz flitzt Ihr z.B. mitten durch eine Massenkarambolage. Dabei verschwindet Euer Held die ersten Versuche im Feuermeer, bis Ihr die richtige Marschroute über den Bildschirm ausgemacht habt. An einer anderen Straßenecke schleudern Wagen mit quietschenden Reifen um die Ecke – wer sich nicht über die Straße traut, ballert, bis sich die Autos brennend überschlagen.

Nur mit der Zielfunktion habt Ihr eine Chance, den Wagen zu treffen.

Lautloser Krieg: Geheimes Vorgehen und Hightech-Spionage sind das Thema von "Metal Gear Solid". Kauert Ihr Euch hinter eine Mauer, blickt Euch die Kamera über die Schulter.

Überleben in der Froschperspektive: Ihr spioniert durch den Belüftungsschacht (oben) und versteckt Euch unter Tischen.

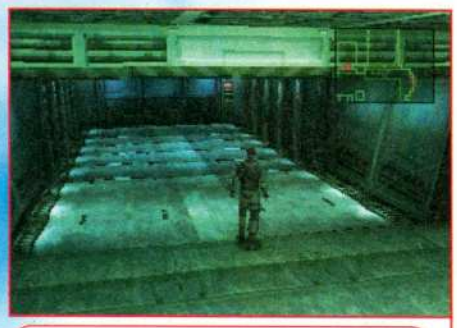
Metal Gear Solid

PS Kult in Fernost: Um in Japan das neue Konami-Großprojekt „Metal Gear Solid" ordentlich zu "promoten", erschien zeitgleich eine limitierte „Premium Edition", die den Kunden mit CDs und stilvollem Bonus-Material erschlägt. Den Inhalt dieser Sonderausgabe seht Ihr in der Randspalte ganz rechts, von der Qualität des eigentlichen Spiels (auf zwei der vier CDs) wollte Konami damit aber nicht ablenken: Schon Monate vor dem Erscheinen war der Titel in Japan als Playstation-Meisterwerk definiert; Vorschuß-Lorbeeren, die ein vor zwei Monaten gestreutes Zwei-Level-Demo bestätigte.

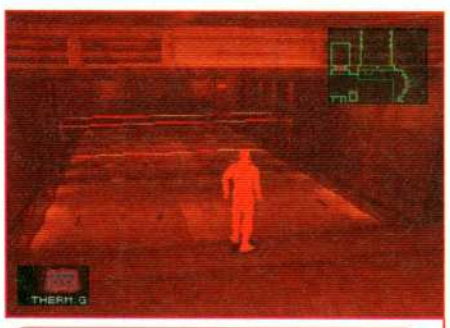
„Metal Gear Solid" basiert auf einer Spielidee für die Uralt-Konsole NES: Nachdem ihr Designer Hideo Kojima die beiden Grafikadventure-Ausflüge „Snatcher" (in Deutschland nur fürs Mega-CD erschienen) und „Policenauts" (Playstation, nicht auf Deutsch) realisierte, kehrt er nun in den "Metal Gear"-Kosmos zurück. Seit 8-Bit-Tagen hat sich eine Menge getan, und so versetzt Kojima die Agenten-Spielmechanik von scrollender 2D-Landschaft in eine hundertprozentig begehbare 3D-Welt. Statische Hintergründe wie in „Resident Evil" oder „Parasite Eve" gibt´s nicht, auch aufwendig gerenderte Video-Sequenzen hat sich Konami gespart – die gesamte Kulisse des arktischen Agentenabenteuers wird in Echtzeit berechnet und wirkt so wie aus einen Guß. Von einem Radar abgesehen, verzichtet Konami auch auf Status- und Punkteanzeigen. Nur in besonderen Situationen (z.B. beim Kampf) tauchen zusätzliche Icons und Balken auf.

Hideo Konjima ist berühmt für seine ausgefeilten Storys und sein markantes Personal: In „Metal Gear Solid" steuert Ihr den Superspion Solid Snake, einen trainierten Einzelkämpfer und futuristischen Ninja. Ähnlich dem Kinofilm „The Rock" müßt Ihr eine entlegene Basis infiltrieren, die von einer Schar abtrünniger Elitesöldner gegen die freie Welt besetzt wird. Nach einer spielbaren Einführungssequenz (Ihr landet als Taucher im Kellergeschoß eines Nebengebäudes, trickst drei Wächter aus und entledigt Euch der Taucherklamotten im Aufzug nach oben), startet Ihr im Schnee außerhalb der Polarstation. Hier tasten Suchscheinwerfer durch die Kälte der Nacht, Überwachungskameras surren, vermummte Sturmtruppler patrouillieren mit dampfendem Atem. Mit Digital- oder Analogstick steuert Ihr Euren dunkel gekleideten Helden an den Polygonbarracken vorbei. Dabei blickt Ihr nur in Ausnahmefällen wie in einem Ego-Shooter durch die Augen Eures Helden. Wenn Ihr Euch bewegt, folgt Euch die Kamera à la „Resident Evil" aus der Third-Person-Perspektive und schaltet automatisch in

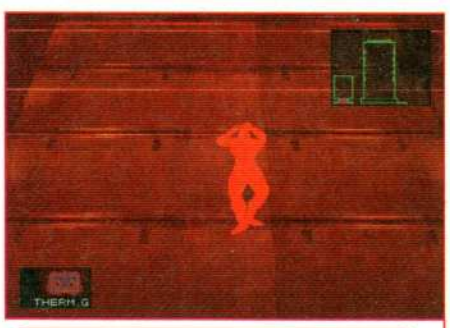
Zusammenstoß mit einem Superhelden: Der geheimnisvolle Ninja prügelt Euch mit Flick-Flacks und KO-Punches durchs Büro.



Auf den ersten Blick wirkt dieser Hangar harmlos. Sobald Ihr jedoch die Thermo-Brille aus Eurem Inventory...



...holt und aufsetzt, erkennt Ihr die Laser-Barrieren, die lautlos von oben nach unten wandern. Kriechend...



...durchquert Ihr die Halle. Eine falsche Bewegung, und Giftgas flutet den hermetisch abgeriegelten Raum!

Der Boden steht unter Strom, also laßt Ihr eine ferngelenkte Rakete durch die Gänge düsen: Ihr seht alles durch ihr Auge (unten rechts)!

Nerven Euch neugierige Kameras, greift Ihr zur Chaff-Granate: Die Luft flimmert, für einige Sekunden ist die Überwachung lahmgelegt.

den optimalen Blickwinkel. Drückt Ihr Euch eng an eine Wand, um vorsichtig um die Ecke zu blinzeln, sinkt die Kamera auf Augenhöhe, und Ihr blickt Eurem Helden über die Schulter. So erkennt Ihr, was links und rechts passiert, während Ihr vorsichtig weiterschleicht. Um durch niedrige Öffnungen zu kriechen oder Euch unter einem Fahrzeug zu verstecken, werft Ihr Euch auf den Bauch und seht alles aus der Froschperspektive.

Versteckspielen ist in „Metal Gear Solid" wichtig, denn Aufsehen dürft Ihr in der hochgerüsteten Polarfestung auf keinen Fall erregen. Ein Schuß, und die Alarmanlagen schrillen, alle Wächter im Umkreis schalten in den "Was geht hier vor?"-Modus. Auch bei direktem Blickkontakt erkennen Euch die Wächter als Feind, der ohne zu Zögern unschädlich gemacht werden muß.

Tiefer in der Festung gesellen sich zu menschlichen Wächtern und Kameras auch Selbstschußanlagen, Laser-Barrieren und Giftgasfallen. Ganz allein seid Ihr im Sperrgebiet jedoch nicht, denn via Satelliten-Videophon sprecht Ihr Euch ständig mit der Basis ab. Oft werdet Ihr angerufen, doch auch Euch ist es möglich, jederzeit auf codierter Frequenz einen Komplizen zu verständigen. Im Verlauf des Spiels sammelt Ihr weitere Videophon-Nummern – mit vorwiegend weiblichen Besitzern.

Hightech-Equipment hilft Euch aber nicht nur bei der Kommunikation, sondern auch beim Spähen und Erkunden: Von Anfang an zeigt ein kleiner Radar in der rechten oberen Bildecke Blickrichtung und Reichweite aller menschlichen und digitalen Augen eines Stockwerks. Diese Anzeige ist Eure wichtigste Orientierung, aber auch einen digitalen Feldstecher tragt Ihr immer bei Euch. Dieser zoomt bei der Geländeobservierung selbst entfernte Details hautnah heran. Später findet Ihr eine Thermobrille (alle Wärmequellen der Umgebung werden hervorgehoben), einen Minendetektor (versteckte Sprengsätze werden auf Eurem Radar angezeigt) und ein Nachtsichtgerät. Auch durch die Zielerfassung von Stinger-Raketenwerfer und Scharfschützengewehr blickt und zoomt Ihr im Lauf Eures Abenteuers.

Womit wir beim Waffenarsenal von "Solid Snake" angekommen sind: Auch wenn sich der Super-Ninja meist auf Handkantenschläge und fatale Würgegriffe aus dem Hinterhalt verläßt, kann ein wenig Artillerie nicht schaden. Schnell findet Ihr eine Handfeuerwaffe, dann ein Sturmgewehr , schließlich Scharfschützen-Wumme und Raketenwerfer. Sprengsätze (von der Handgranate bis zum explodierenden Störsender, der alle Überwachungsanlagen für ein paar Sekunden traumatisiert) finden in Euren

Klartext übers Videophon: Ein digitales Telefonbuch speichert alle Euch bekannten Funkfrequenzen.

Die schöne Meryl setzt Euch das Gewehr in den Nacken, blitzschnell zieht Ihr Eure eigene Knarre (Bilder oben). Gutes Timing, denn in diesem Moment überrascht Euch ein Greiftrupp. Gemeinsam kämpft Ihr Euch frei. Danach habt Ihr nur noch Augen für Meryls Talente (unten).

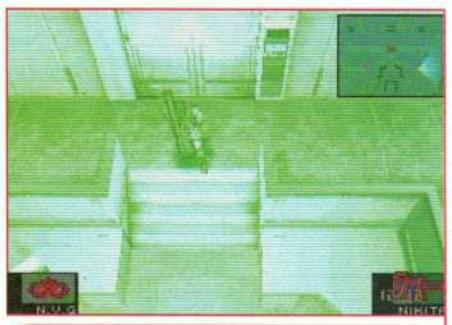
In Japan

wurde das Spiel für gut 120 Mark auch in einer "Premium"-Edition verkauft. Der silberne Karton enthält vier CDs (Spiel, "Gensuikoden 2""-Demo und Musik der Vorgänger), T-Shirt, Plakette sowie ein luxuriöses Art-Book mit Bildschirmfotos und Zeichnungen auf z.T. ausklappbaren Seiten. Für das Paket wollten deutsche Händler anfangs 300 Mark, doch schnell stieg der Preis auf 500 Mäuse. Jetzt, da das "Premium"-MGS vergriffen ist, zahlen Hardcore-Fans bis zu 800 Mark und wachen pedantisch über ihr eigenes Exemplar: Händler Paulo Tomé liegt auf der Intensivstation, seitdem er Winnies Fingerabdrücke auf seinem Privatexemplar bemerkte.

SONY DIMENSION

Wenn Ihr wollt, dürft Ihr rauchen – auf Dauer schrumpft jedoch Euer Lebensbalken (links oben).

Mit der 3D-Grafik stellen die "Metal Gear"-Designer die tollsten Dinge an: Hier die normale Optik...

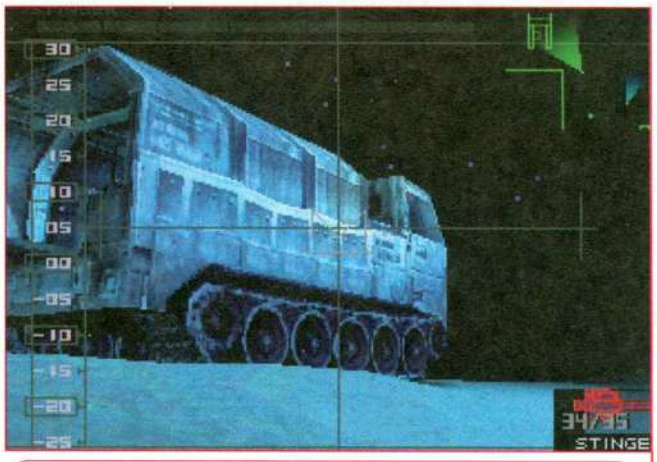


...nun eine Ansicht durchs Nachtsichtgerät. Ein Druck auf den Dreieck-Knopf, und Ihr blickt aus den Augen Eures Helden.

Hosentaschen Platz. Praktisches Kuriosum: Je weiter Ihr vorankommt, desto mehr Krimskrams paßt in Euer Inventory. Auch Euer Lebensenergiebalken wächst – durch versteckte Lunch-Pakete füllt Ihr diese Anzeige regelmäßig auf. Neben der Grafik, egal ob Ego-Zoom oder Infrarot-Optik, spielt der Sound in "Metal Gear Solid" eine wichtige Rolle: Die Musik paßt sich der jeweiligen Situation an, wird aufpeitschend und wild, sobald z.B. eine Alarmsituation eintritt. Alle Videophon- oder persönlichen Gespräche klingen in professioneller, facettenreicher Sprachausgabe aus den Boxen. Außerdem hat jede Aktion ihre eigenen Sound-FX: Schritte hallen auf Stahl, leere Patronenhülsen klirren auf den Boden, Aufzüge summen, manchmal hört Ihr sogar Gespräche und Getümmel gedämpft aus anliegenden Räumen. Strecken Euch die Salven der Wächter nieder, hört Ihr die verzweifelten "Snake, bitte melden!"-Rufe Eurer Basiskollegen durchs Videophon, während sich das "Game Over" wie mit dem Schweißgerät in den schwarzen Bildschirm schneidet.

Stilvoll von der ersten bis zur letzten Sekunde: „Metal Gear Solid" ist der bislang gelungenste Versuch, einen interaktiven Action-Film zu schaffen – ganz ohne aufwendig gerendertes FMV. Im Gegensatz zu „Parasite Eve" verzichtet „Metal Gear Solid" auf superhochauflösende Hintergründe und SGI-Zwischenfilme und vermeidet damit Stilbruch und ärgerliche Linearität. Stattdessen schöpft Konami die Möglichkeiten der echten 3D-Umgebung voll aus. Wenn sich die bislang unverständlichen Texte als genausogut herausstellen sollten wie Grafik, Sound und Level-Design, wird „Metal Gear Solid" die 90%-Spielspaß-Schallmauer im PAL-Test wohl durchbrechen – eine seriöse Wertung der vorliegenden japanischen Fassung ist aufgrund der umfassenden Story nicht möglich. Zum Glück übersetzt Konami "MGS" komplett ins Deutsche – im März '99 ist's dann soweit. *wi*

Unfair: Nachdem Ihr bereits einen Panzer in die Knie gezwungen habt, greift Euch Erzfeind "Liquid Snake" im Helikopter an!



Malerischer Blick durch die "Stinger"-Zielerfassung: Am Ende des Spiels tragt Ihr ein Dutzend verschiedene Waffen im Gepäck.

Das Überleben im feindlichen Gebiet lernt Ihr im VR-Training (kleines Bild). Später hat jeder falsche Schritt (siehe Falltür auf dem großen Bild) fatale Folgen.

Lautloser Tod in der Herrentoilette: Erwischt Ihr einen unachtsamen Wächter, nehmt Ihr ihn in den Schwitzkasten.

HERSTELLER
KONAMI
SYSTEM
PLAYSTATION
BRD-RELEASE
MÄRZ 1999

Spionage-Thriller mit gewaltiger Bewegungsfreiheit und komplexer Japan-Story – wartet auf die deutsche Fassung!

MAN!AC

12/98

erscheint am

4.11.98

Anzeigen-schluß:

7.10.98

Druckunter-lagen:

14.10.98

Anzeigen-kontake:

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 Jetzt vorbestellen ! Ohne Anzahlung !!!	689,90
XPloder Schummelmodul Das beste Mogelmodul... von Blaze !	99,90
PSX Dual Analog Controller Design wie Original.	29,90
CDRwin ➡ neuer Preis Das ultimative Kopierprogramm für Win95 !	89,90
SCORPION Lightgun Kompatibel zur GunCon...von Blaze !	79,90
PSX CD-ERSATZLAUFWERK Aus Metall !!! 6 Monate Garantie ! Alle Modelle	89,90
DVD-UMBAU Für DVD-Player. Keine externe Schalter !	199,90
PSX Umbau-Chip 4-pin Alle gestestet ! Mengenrabatte !	19,90

Ratenzahlung Easy !

The Next ➡ Generation
Videospiele, Pc + Zubehör
Crangerstr. 250
45891 Gelsenkirchen
Tel 0209 / 77 88 11
Internet: tng.to~~ys~~

Von 11-20 Uhr durchgehend geöffnet !

DAS AUS FÜR DEN REST ?!

KOSTENLOSE KOMPLETTLISTE ANFORDERN!

Sony Playstation
Dreamcast - jetzt vorbestellen — Dreamcast
Metal Gear Solid - Playstation — Sega Saturn
Zelda 64 ??? - Nintendo dt — Nintendo 64
Lost in Space - DVD — DVD - Digital Video
Spiele - Hardware - Zubehör
Umbauten - Reparaturen
Magazine

dein versand in köln

0221-160 7111

online-service:www.arjay-games.de

ARJAY

ebertplatz 2 • 50668 köln • fax: 0221-1607179

Kleiner Auszug aus unserem Programm...

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Passport Adapter (N64)	80,00
All Star Tennis '99 (PSX)	100,00
Alundra (PSX)	100,00
Atlantis (PSX)	100,00
Azure Dreams (PSX)	100,00
Banjo-Kazooie (N64)	95,00
Bio-Freaks (PSX/N64)	90/110,00
Bomber Man Hero (N64)	100,00
Brave Fencer JAP	145,00
Breath of Fire III (PSX)	100,00
Buck Bumble (N64)	90,00
Cardinal Syn (PSX)	90,00
Chopper Attack (N64)	135,00
C & C: Gegenschlag (PSX)	100,00
Colin McRae Rally (PSX)	100,00
Dead or Alive (PSX)	100,00
Deathtrap Dungeon (PSX)	105,00
Dream (PSX)	100,00
Explorer (PSX)	80,00
F-1 World Grand Prix (N64)	95,00
5th Element (PSX)	100,00
Game Buster (N64/PSX)	105/100,00
Gex (N64)	135,00
Gran Turismo (PSX)	90,00
Heart of Darkness (PSX)	100,00
International Soccer '98 (PSX/N64)	100,00
MediEvil (PSX)	100,00
Micro Machines V3 (PSX)	55,00
Motor Racer 2 (PSX)	100,00
Nascar '99 (PSX)	100,00
NBA Courtside (N64)	100,00
NBA Jam '99 (N64)	100,00
Need for Speed 3	100,00
H_2O (PSX)	100,00
Metal Gear Solid JAP	145,00
Parasite Eve US	120,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!

Mission Impossible (N64) 100,00

Täglich Top-Neuheiten aus:

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Tekken 3 (PSX) 100,00

Quest 64 (N64)	155,00
Road Rash 3D (PSX)	100,00
Tomb Raider 2 (PSX)	105,00
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	25,00
Saga Frontier US (PSX)	110,00
1080° Snowboarding (N64)	100,00
Soukaigi JAP	140,00
Turok 2 ENG (N64/PAL)	110,00
Ubik (PSX)	100,00
Virus (PSX)	100,00
Wild Arms	100,00
Wild 9 (PSX)	100,00
WWF: Warzone (PSX/N64)	100/110,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300 m² 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.

Damian Kerber · Grafikdesign · 71229 Leonberg · 0 71 52 · 82 92 20

Das "Active Time Battle System" entlieh Square den eigenen Rollenspielen: Ihr spurtet in Position, schießt oder zaubert und müßt dann warten, bis Ihr wieder an der Reihe seid.

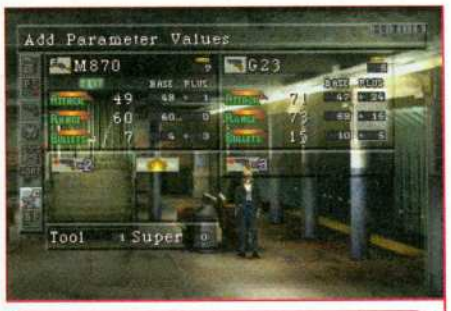
Parasite Eve

PS Das nach „Final Fantasy 7" wichtigste Projekt für Square ist gleichzeitig das erste Adventure des japanischen Highend-Herstellers: Als transpazifische Cooperation zwischen bewährten Square-Designern und Computer-Grafik-Spezialisten der amerikanischen Westküste verschlang es Millionen, die es nach der Japan-Veröffentlichung (siehe MAN!AC 6/98) nun auch im Westen mit einer englischsprachigen Fassung wieder einspielen soll.

Die Hintergrundgeschichte ist für ein Videospiel komplex und wird mit jedem Kapitel komplizierter und abgehobener. Am Schluß eskaliert der im weihnachtlichen New York angesiedelte 3D-Krimi in ein Inferno, das an die letzten Filmminuten von „Akira" erinnert. Als blonde Aya Brea spielt Ihr die Hauptrolle in einem Thriller, der in der Carnegie-Oper beginnt und auf einem amerikanischen Schlachtkreuzer endet.

Aya lenkt Ihr am besten mit dem Analogstick, sonst trödelt die Heldin durch Gänge und Hallen der zwölf verschiedenen Schauplätze. Zwischen Opernhaus und Naturkundemuseum, Soho und Chinatown wechselt Ihr über eine Panoramakarte der New Yorker City. Oft seht zwischen den Szenen eine kurze Gesprächssequenz, in der Ihr Euch mit Polizisten und Wissenschaftlern austauscht: Was geht im Körper des Opernstars Melissa vor, die mit purer Willenskraft ihr gesamtes Publikum verbrannte? Indem Ihr Schreibtische plündert, Lagerhallen durchsucht und mit den richtigen Personen sprecht, kommt Ihr dem Geheimnis näher. Aber auch ohne Hinweise ist die Spur der Verwüstung unübersehbar: Im Zoo treiben mutierte Raubtiere ihr Unwesen, im Museum spielen Dinosaurier-Skelette verrückt. Wagt Ihr Euch in ein Bauwerk, dem das Böse bereits einen Besuch abstattete, kommt's alle paar Meter zu einem Kampf: Jetzt dürft Ihr den Bildschirm nicht mehr verlassen, bis alle Mutanten vernichtet sind. Als Polizistin versteht sich Aya auf alle Arten von Feuerwaffen und kann sich mit Hilfe eines Schraubschlüssels sogar eigene Spezialwummen basteln. Außerdem erwachen auch in Eurer Heldin übersinnliche Fähigkeiten: Mit zunehmender Erfahrung könnt Ihr Euch heilen oder die Monster magisch verbrut-

Eva, der Parasit: Aus der gefeierten Opernsängerin Melissa wird eine mutierte Furie (links oben), die Euch mit übermenschlichen Kräften durchs Spiel verfolgt.



Wummen im Eigenbau: Bonuspunkte, die Ihr mit jeder neuen Erfahrungsstufe erntet, dürft Ihr auch Euren Waffen aufschlagen.

zeln. Wie in einem Rollenspiel werden nach jedem Kampf die Erfahrungspunkte abgerechnet, und Aya durch neue Fähigkeiten und mehr Hitpoints belohnt. Science-Fiction-, Akte-X- und Thriller-Fans sind von Handlung, Grafik und Soundtrack dieses ungewöhnlichen 3D-Adventures hingerissen, der parapsychologische Krimi ist audiovisuell eine Wucht, stilsicher und in jeder Beziehung tadellos. Gegen „Metal Gear Solid" wirkt „Parasite Eve" trotzdem schon etwas veraltet: Die Hintergründe und Kulissen sehen zwar besser und detaillierter aus als die Räume des Konami-Spiels, sind dafür aber auch nur statische „Tapeten", die zwar scrollen, aber ihre Perspektive oder ihren Maßstab nie verändern. Das New York der „Parasite Eve" schreibt Euch die Bewegungsrichtung vor, frei erkunden könnt Ihr Eure Umgebung nicht. Auf der anderen Seite ist „Parasite Eve" auch mehr ein Adventure und nicht so Action-orientiert wie „Resident Evil" oder „Metal Gear Solid". Für die wenigen monotonen Passagen und die stellenweise zu zahlreichen Zufallsgefechte werdet Ihr durch eine tolle Story und überwältigende Optiken entschädigt. Hundertprozentig gelungen ist der Mix aus Videospiel und Spielfilm nicht, dennoch ist „Parasite Eve" ein einzigartiges Edel-Adventure, dem die Rollenspielelemente hervorragend stehen. *wi*

Gen-Geheimnis: Nach und nach kommen Aya und ihr Kollege vom N.Y.P.D. der zerstörerischen Mutation "Parasite Eve" auf die Spur.

SOFTCOM
Unterhaltungselektronik Vertrieb

Tel.: 0231-44 40 788
Fax: 0231-44 40 789
e-mail: SoftCom1a@aol.com

PSX Umbauset
Multinormchip incl. RGB-Kabel und 15 Block Memory Card
34,95

PSX-Platinum
Tekken 2, Tomb Raider, Soul Blade und Resident Evil alle weiteren
42,00

Playstation

PSX Dual Shock Multinorm incl.RGB Kabel und Memory Card+zweites Pad	299,95
ohne Memory Card und zweites Pad	279,95
Sony Dual Shock	53,95
Pad Verlängerung (Dual Schock kompatible)	9,95
Memory Card 15 Blocks	19,95
Memory Card 30 Blocks	29,95
Memory Card 120 Blocks	36,95
Memory Card 360 Blocks	49,95
Xploder	79,95
Scorpion Light Gun	74,95
Eraser Light Gun(Military,Schwarz)	74,95
5th Element	84,95
Alundra	79,95
Batman u. Robin	84,95
Breath of Fire III	89,95
Breath of Fire III Special Box	109,95
C & C 1 Platinum	42,00
C & C 2 Gegenschlag	89,95
Dead or Alieve	79,95
Dodgem Arena	89,95
F1 Racing Simulation	84,95
Medievil	84,95
Metal Gear Solid (US)	109,95
Point Blank	84,95
Tekken III	89,95
Tenchu Ninja	84,95
Thrill Kill (US)	109,95
Tombi	84,95
Tomb Raider III (US)	109,95

Nintendo 64

Nintendo 64	249,95
N64 Controller	49,95
Universal Adapter NEU (Auch für Neuheiten)	59,95
Ultra Racer SV	74,95
1080° Snowboarding (US)	94,95
Banjo Kazooie	86,95
Bio Freaks	129,95
Chopper Attack	129,95
Fighters Destiny	129,95
F1 World Grand Prix	89,95
Forsaken	109,95
Frankreich 98	119,95
Gex 2	129,95
Mission Impossible	99,95
Snowboard Kids	86,95
Turok II (Pal)	99,95
Virtual Chess	114,95

Weitere Titel günstig ab Lager lieferbar

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

Game It!

Titel des Monats Oktober (PSX):
Breath of Fire 3
87,99

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

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

5th Element*	79,99
Alundra	89,99
Box Champions*	89,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	79,99
F1 98*	99,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Tourismo	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 Preisirrtum 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 15.9.98
** = noch nicht verfügbar am 15.9.*
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

5th Element*	79,99
Abe's Oddysee	77,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
ACM 1918*	84,99
Actua Golf 2	84,99
Actua Soccer 2	84,99
Actua Tennis 2*	84,99
Adidas P. Soccer 2	87,99
Air Combat Plat.	39,99
Alien Trilogy	42,99
All Star Tennis 99	84,99 N
Alundra	89,99
Armored Core*	79,99
Asteriz*	89,99
Atari Arcade Hits 2*	74,99
Atlantis*	84,99
Auto Destruct	89,99
Azure Dreams*	89,99 N
B-Movie*	79,99
Baby Universe*	69,99
Baphomets Fluch 2	79,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Beach Volley Heroes	89,99
Beast Wars	79,99
Big Air*	89,99
Bio Freaks*	72,99
Blast Radius	79,99
Blasto	77,99
Blaze & Blade*	94,99
Bloody Roar	79,99
Bomberman*	79,99
Box Champions*	89,99 N
Breath of Fire 3*	87,99
dto. Special Ed.	104,99
Broken Helix	84,99
Bug Riders	74,99
Buggy*	94,99
Bushido Blade	79,99
Bust a Move 2	42,99
Bust a move 3	59,99
C3 Racing	79,99 N
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	77,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Cart World Series*	74,99
Centipede*	89,99
Medievil*	79,99
Megaman 8*	79,99
Megaman Legends*	79,99
Megaman X4*	79,99 N
Men in Black	89,99
Micro Machines V3	39,99
Midway's Arcade Gr. Hits 2*	89,99
Monopoly	79,99
Moto Racer 2*	89,99
Mr. Domino*	79,99
Myst	79,99
N20 Adrenalin*	84,99 P
Nagano Winter Olympics	99,99
Nascar 99*	89,99
NBA Hangtime*	84,99
NBA 98	84,99
NBA in the Zone 98*	a.A.
Need 4 Speed 2	79,99
Need 4 Speed 3	89,99
Newman Haas Racing	89,99
NHL Hockey 99	89,99
NHL Powerplay Hockey '98	79,99
Nightmare Creatures	79,99
Ninja*	89,99
O.D.T.*	87,99 N
Off Road Challenge*	69,99
One	84,99
Overboard	79,99
Pandemonium*	79,99
Pandemonium 2	79,99
Panzer General 2	49,99
Perihelian*	79,99
Pet in TV	77,99
Phat Air Snowball	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D Beyond	84,99
Point Blank*	79,99
Porsche Challenge	39,99
Poy Poy*	79,99
Premier Manager 98	89,99
Pro 18 Golf*	87,99 N
Pro Pinball - Timeshock	84,99
Psybadek*	87,99 N
Pulse (Depth)*	74,99
Puma Street Soccer*	79,99
R-Type*	79,99 N
Wreckin' Crew	89,99
WWF Warzone	74,99
X-Men vs. Streetfighter*	89,99
Xenogracy*	79,99
Youngblood*	79,99
NZ	69,99
Zero Devide 2*	79,99

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

Cheatbuch	**24,99**
Circuit Breaker	79,99
C & C 1 Platinium	39,99
C & C 2	89,99
C & C 2 Gegenschlag	79,99
Colin McRae World Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	87,99 N
Constructor*	89,99
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1	39,99
Crash Bandicoot 2	79,99
Crime Killer*	79,99
Croc	39,99 P
Cy Ball Zone	79,99
Dead of Alive	79,99
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Discworld 2	87,99 P
Dogdem Arena*	79,99
Dreams*	84,99
Duke Raider*	84,99
Dungeon Keeper 2*	79,99
Earthworm Jim 3D*	94,99
Everybody's Golf	77,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fade to Black	39,99
Fifa 98	84,99
Final Fantasy 7	89,99
Firetrap*	84,99
Flottenmanöver*	79,99
Fluid siehe Pulse!	
Formel 1 Platinum	39,99
Formel 1 98*	99,99 N
Forsaken	84,99
Frankreich 98	42,99 P
Frenzy	89,99 N
Frogger	69,99
Future Cop*	89,99 N
G-Police	89,99
Gex 3D	87,99
Ghost in the Shell*	84,99
Global Domination*	87,99
Gran Tourismo	89,99
Grand Theft Auto	79,99
Hardball 6	89,99
Hard Boiled	84,99
Heart of Darkness	87,99
Hercules	42,99 P
Herks Adventure	84,99
Hexen	84,99
Hugo 1*	84,99
Indy 500	79,99
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,99
Int. Superstar Soccer Pro Pl.	39,99
International Track & Field	39,99
Jet Rider 2*	79,99
John Madden NFL 99*	89,99 N
KKND*	79,99
Klonoa	79,99
Kula World	79,99
Lemmings*	39,99 N
Lost World	77,99
Lucky Luke	89,99
Match Day 3*	89,99
Mechwarrior 2	44,99
Racing Simul. 2	84,99 N
Rage Racer	84,99
Rallye Cross	69,99
Rayman	39,99
RC Stunt Copter*	94,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil	
Teil 1 Platinium*	39,99
Ridge Racer Revolution	39,99
Risiko	79,99
Rival School*	79,99 N
Riven	89,99 P
Road Rash	44,99
Road Rash 3D	89,99
Rushdown*	79,99
S.C.A.R.S.*	84,99 N
San Francisco Rush*	79,99
Sentinel 2	77,99
Shadow Gunner *	79,99
Skull Monkeys	89,99
Small Soldiers*	89,99
Soul Blade*	39,99
Soviet Strike	39,99
Spice World	49,99
Spyro the Dragon*	84,99 N
Street Fighter Coll.*	79,99
Street Fighter EX Plus	74,99
Suikoden	84,99
Supercross 98 feat.McG.*	79,99
Super Match Soccer*	89,99
Super Pang Coll.*	89,99
Super Pocket Fight.	79,99
Tekken 2 Platinium	39,99
Tekken 3*	79,99
Tennis Arena*	79,99
Test Drive 5*	89,99
Tetris Plus	74,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99*	89,99
Tilt	69,99
TOCA	42,99 N
Tomb Raider 1	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Tombi*	79,99
Total NBA 98*	74,99
Treasures of the Deep	79,99
Tunguska*	84,99
Ubik*	84,99
V-Rallye	39,99 P
V 2000*	79,99
Victory Boxing 2*	79,99
Vigilante 8	84,99
Virtual Baseball 99*	79,99
Virus*	79,99 N
VR 3000*	79,99
Vs.	89,99
War Games	89,99
Warhammer 2	89,99
WCW Nitro	89,99
Wild 9's*	84,99 P
Wild Arms*	79,99
Wing Over 2*	79,99
WipEout 2097	39,99
World Rallye Makinen	79,99
World League Soccer 98*	84,99
Worms Platinium	44,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F)	89,99
Analog Joystick	109,99
Controller Sony	29,99 P
Sony Dual Shock	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	59,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	119,99
Lenkrad mit Pedal - Drivewheel	124,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards Sony 15 Slot	29,99 P
15 Slot	19,99
120 Slot	44,99
360 Slot	59,99
720 Slot	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation (incl. Dual Sh.)	249,99P
Playstation Multinorm Umbauchip für US+Jap	**14,99**
Playstation Tasche Sony	79,99
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Scorpion Gun	69,99
Verlängerungskabel für Pads	19,99
X-Plorer	79,99

SEGA SATURN

Atlantis	84,99
Burning Rangers	84,99
Daytona USA Championship	79,99
Deep Fear	79,99
Enemy 0	94,99
King of Fighters 95	69,99
Last Bronx	79,99
Manx TT	84,99
Marvel Super Heroes	84,99
Megaman X3	69,99
Mr. Bones (2 Discs)	69,99
NIGHTS 3D +Control Pad	74,99
Panzer Drag. Saga	84,99
Resident Evil	79,99
Riven	84,99
SEGA Rally	79,99
Sega Soccer 98	79,99
Shining Force III	84,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	94,99
Streetfighter Coll.	79,99
The House o. t. Dead incl. Gun	84,99 114,99
Tomb Raider	69,99
Virtua Fighter 2	79,99
Winterheat	89,99
Wipeout 2097	69,99

SATURN HARDWARE

Action Pack (Saturn+Sega WW Soccer'97, SegaRally)	379,99
Saturn MPEG Karte	319,99
Tomb Raider Pack (Saturn+Tomb Raider)	349,99
Antennenkabel	
mit Bildfilter	54,99
Backup Memory	99,99
Control Pad	44,99
Virtua Stick	79,99

NINTENDO N64

Spieleberater	
Super Mario	22,99
Yoshi's Story	22,99
1080° Snow Board	89,99
Aero Fighter Ass.	134,99
Aero Grange	139,99
All Star Baseball 99	99,99
All Star Tennis 99	109,99 N
Banjo Kazooie	84,99
Bio Freaks*	124,99
Blast Corps	104,99
Body Harvest*	99,99 N
Bomber Man Hero	89,99
Buck Bomble*	109,99 N
Bust a Move 3*	99,99 N
Chameleon Twist	114,99
Chopper Attack*	129,99 N
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 N
F 1 Pole Position	89,99 P
F1 World Grand P.	89,99 N
Fifa98	129,99
Fighter's Destiny	119,99
Forsaken	109,99
Frankreich 98	129,99
G.A.S.	134,99
GT Racing*	119,99
Hexen	124,99
Iggy's Recking Balls	99,99
International Superstar Soccer	94,99 P
John Madden 99*	119,99
Lamborghini	129,95
Lytat Wars	84,99
Mario Kart	84,99
Mike Piazza's Mischief Makers	84,99
Mission Impossible*	89,99
Multi Racing Ch.	109,99
Mystical Ninja	139,99
Nagano 98	139,99
Nascar 99*	119,99
NBA Courtside	84,99
NBA Jam 99*	99,99 N
NBA Pro 98	134,99
NFL Quaterb. 98	89,99
NFL Quaterback 99	99,99
NHL Breakaway 98	89,99
Olympic Hockey 98	124,99
Pilotwings 64	104,99
Pole Position	124,99
Rampage 64	124,99
Robotron 64	124,99
San Francisco Rush	96,99
Sears (VR 3000)	109,99 P
Snowboard Kids	84,99
Starshot*	99,99 N
Star Wars: Shadows of the Empire	119,99
Strike Zone	124,99
Super Mario	84,99
Tennis Arena 2	124,99
Tetrisphere	84,99
Tonic Trouble	109,99 P
Top Gear Rally	129,99
Turok 2*	89,99 N
V-Rallye*	99,99 N
Virtual Chess	114,99
Waialea Golf*	109,99 N
Wave Race	84,99
Wayne Gretzky 98	124,99
WCW vs. NWO	119,99
Wetrix	99,99
WWF: Warzone	99,99
Yoshis Story	84,99

N64 HARDWARE

N64 Konsole	259,99P
Controller grau	49,99
RF-Set	39,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Rumble Pak	32,99
Joypad Mad Catz	57,99
Joypad Verlängerungskabel	14,99
Lenkrad mit Rumbel Effekt	119,99
Memory Card 1MB	22,99
dto. farbig	27,99
Multinorm Adapter	27,99
RF-Unit	27,99
RGB-Kabel	14,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	34,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26/27
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 · 06331/92941
71032 Böblingen
Poststr. 36 · 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/3627
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 · 0831/17762
87700 Memmingen
Schwesterstr. 20 · 08331/47499
87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 · 08261/739036
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
89073 Ulm
Frauenstr. 118 ·0731/9216497
95028 Hof ab Okt.
Karolinenstr. 35
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Massenvernichtung: Mit den richtigen Zauberkarten donnert Ihr ein Erdbeben zwischen die feindlichen Reihen (großes Bild). Fegt nicht gerade ein FX-Gewitter übers Schlachtfeld, blendet "Kartia" praktische Statusanzeigen und Markierungen ein (Bilder rechts oben).

Kartia

Besser und komplexer als „Final Fantasy Tactics" – dieser ehrgeizigen Vorgabe stellt sich Atlus mit „Kartia". Das Strategiespiel kopiert nicht nur die bewährte Mechanik (RPG-Elemente, Isometrik-Schlachten und viele zwischenmenschliche Verwicklungen), sondern auch Teile der Benutzerführung. Die Versuche, den tadellosen Spielablauf zu verbessern, fallen dadurch besonders auf: Im "Pokemon"-Trend liegt die Trade-Option von „Kartia" (Originaltitel "Rebus"): Via Memory Card tauscht Ihr mit Kumpels erbeutete Gegenstände und Waffen, über die VS-Option dürft Ihr Eure trainierte Horde gegen dessen Memory-Card-Armee hetzen.

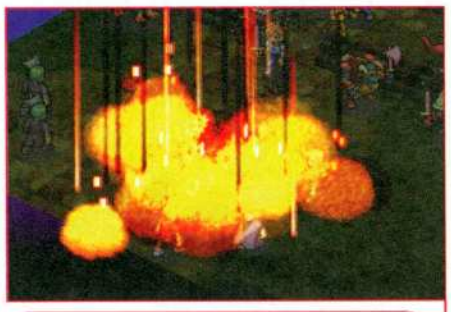
Im Vordergrund von „Kartia" steht aber der epische Einspieler-Modus mit zehn jugendlichen Helden, die sich mit Zauberern und Banditen in Wappensälen, Gärten und Gassen treffen. Verhandlungen und Flirts laufen als englischer Text automatisch ab, Porträts der Gesprächspartner zeigen die aktuelle Laune. Wie in „FF Tactics" und „Lung Risser" wirken diese Sequenzen als kleine Theaterstücke: Die niedlichen Sprites prosten sich zu, lassen sich ins Gras plumpsen oder hauen donnernd auf den Tisch.

Paßt gut auf, dann entfaltet sich vor Euch eine mächtige Sage aus Mut, Leidenschaft und Verrat. Denn erst im Laufe Eurer Reise durch fünf mystische Länder erfahrt Ihr genau, worum es geht. Lediglich ein paar Gesetzmäßigkeiten der Welt "Rebus" verraten Euch Handbuch und Onscreen-Tutorial vorab: Alle Magie wirkt auf Basis von Zauberkarten, die miteinander kombiniert Waffen, aber auch Monster erschaffen. Denn während in den Story-Sequenzen nur menschliche Helden auftauchen, wimmelt es auf dem Schlachtfeld vor gefährlichen Zauberwesen. Je geübter Eure Helden in der Kunst des Kartia-Lesens sind bzw. je mehr Karten Ihr sammelt, desto kompliziertere Sprüche und Monster könnt Ihr erschaffen. Die Kartia-Idee ersetzt das Talent-System von „FF Tactics", ist aber nicht so durchschaubar und verständlich; denn viele japanische Kanji-Symbole wurden unverändert in die US-Version übernommen. Der Rest der Benutzerführung ist tadellos, die Handlungsmöglichkeiten jeder Figur sind dank klarer Icons und Menüs vorbildlich visualisiert: Seid Ihr am Zug, laßt Ihr jeden Eurer Helden marschieren, hexen, kämpfen oder eine Schatzkiste knacken. Durch die Monster, die Eure Helden jederzeit beschwören, erinnert die Schlacht an „Lung Risser"-Gemetzel: Zwischen den unersetzbaren Helden wüten Golems und Drachen, die ebenfalls Erfahrungspunkte erhalten, meist jedoch als Kanonenfutter verheizt werden. Sie gehören entweder der Klasse „Common", „Doll" oder „Shadow" an und stechen sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip aus. Die je nach Kartia unterschiedlich mächtigen Monster bringen Abwechslung in den Feldzug, können über das Fehlen fantasievoller Zaubersprüche und Talente aber nicht hinwegtrösten: Statt witziger Charme- und Tollwut-Hexereien gibt´s fast nur Angriffssprüche. Trotzdem ist "Kartia" ein hervorragend arrangiertes und umfangreiches Fantasy-Spiel: Kein "Final Fantasy"-Killer, aber eine Alternative für Strategen, die den Square-Koloss durchgezockt haben. *wi*

Bühne frei für Liebe und Intrigen: Die von "FF"-Künstler Y. Amano illustrierte Story macht fast die Hälfte der "Kartia"-Spielzeit aus.

Optimal ausgestattet: Der praktische "Auto Equip"-Befehl sucht für jeden Helden die richtigen Waffen.

Kryptisch: Die Kartia-Symbole der US-Fassung wurden nicht übersetzt. Zum Glück erklären englische Texte die Monster...



...und Zaubersprüche, die Euren Helden in der Schlacht zur Verfügung stehen – Feuer frei!

VIDEOSPIEL-KRITIK
So werten die Experten

MARTIN SPIELT:
1. Future Cop (PLAYSTATION)
2. Spyro the Dragon (PLAYSTATION)
3. F-Zero X (NINTENDO 64)

ANDREAS SPIELT:
1. Tekken 3 (PLAYSTATION)
2. Need for Speed 3 (PLAYSTATION)
3. Ultima Online (PC)

WINNIE SPIELT:
1. Tenchu (PLAYSTATION)
2. Kartia (PLAYSTATION)
3. Prop Cycle (AUTOMAT)

CHRISTIAN SPIELT:
1. Abe's Exoddus (PLAYSTATION)
2. Time Crisis 2 (AUTOMAT)
3. Puzzle Bobble 4 (PLAYSTATION)

ULRICH SPIELT:
1. Spyro the Dragon (PLAYSTATION)
2. Tombi (PLAYSTATION)
3. Colin McRae Rally (PLAYSTATION)

OLLI SPIELT:
1. Game Boy Wars (GAMEBOY)
2. 1080° Snowboarding (NINTENDO 64)
3. Iggy's Reckin' Balls (NINTENDO 64)

Test & Kritik

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

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß**-Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz 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.

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

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

Zahn der Zeit

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

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%**

MAN!AC

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: XK MAGA
ZIRKA-PREIS: 5,90 MARK
GRAFIK: 91% SOUND: 58%

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

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Entwicklung: Iguana, USA • **Produzent:** David Dienstbier • **Spieldesign:** David Dienstbier, Mike Huey • **Programmierung:** Stephen Broumley • **Grafik:** Alan Johnson, Nigel Cook • **Sound:** Darren Mitchell

Turok 2: Seeds of Evil

Volltreffer mit der Plasma-Kanone: Der grüne Strahl erzeugt beim Auftreffen eine effektvolle Druckwelle.

Ein hartes Stück Arbeit in der Brutstätte: Die Insektoiden verteidigen den Embryo ihrer Königin (hinten im Bild) bis zum letzten.

Die deutsche Fassung von "Turok 2" ist komplett eingedeutscht und ist mit über 30 Minuten Sprachausgabe versehen. In bestimmten Punkten wird sie gegenüber der englischen Version geändert – Details stehen zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht fest.

N64 Turok ist zurück! Der Acclaim-Comicstar ist erneut auf dem Streifzug durch das "Lost Land", und wieder hängt das Schicksal des gesamten Volkes von seinen Fähigkeiten ab. Grund allen Übels ist diesmal das "Primagen", ein bösartiges Bewußtsein, das im Inneren eines jahrtausendealten Raumschiffs existiert. Durch seine Energie ergreift es Besitz von allem Leben rund um sein Lichtschiff und verwandelt es in biomechanische Monster: Halb Dinosaurier, halb Roboter, richten diese Kreaturen ein fürchterliches Massaker unter der Zivilbevölkerung an. Doch um endgültig Besitz vom "Lost Land" zu ergreifen, muß das Primagen die Schutzvorrichtungen des Gebiets vernichten. Nur wenn es Turok gelingt, alle "Energy Totems" des Landes zu verteidigen, wird dem mordenden Chaos Einhalt geboten.

Ihr steuert Joshua Fireseed alias Turok durch insgesamt sechs Welten, in denen Ihr Rätsel löst, Schalter betätigt, über morsche Baumstämme hüpft und in die Höhlen von Rieseninsekten eindringt.

Wie im ersten Teil verläßt sich Turok auf ein gut bestücktes Waffenarsenal: Von den XXL-Kampfmessern Talon und Kampfklinge über Raketen- und Flammenwerfer bis hin zum Plasmalaser und Minenleger reicht das Arsenal des mutigen Kämpfers. Taucht Ihr in Seen und Kanalsystemen nach Geheimgängen, greift Ihr alternativ zu Torpedowerfer und Harpune.

Doch Vorsicht beim Ballern: Jede Feuerwaffe muß mit der richtigen Munition bestückt werden. Für Pistole und Magnum schleppt Ihr bis zu 50 Schuß umher, während der Köcher für Bogen und die moderne Explosiv-Variante Tek-Bogen maximal 20 Pfeile bevorratet. Insbesondere Eure Pfeile sind recyclebar: Nach einem harten Gefecht sammelt Ihr sie einfach wieder vom Boden auf oder pflückt sie von den Felswänden. Lediglich bei der Selbstzerstörung einiger Gegner fliegen die Pfeile mit in die Luft. Als besonderes Gimmick haben zwei Waffen (Plasma-Gewehr und Tek-Bogen) einen Scharfschützen-Modus: Klappt per Digital-Pad die Zoom-Linse auf und wählt stufenlos die Vergrößerung. Schon wächst im Display ein mikroskopisch kleiner Feind zu bildschirmfüllender Größe heran. Ein Druck auf den Abzug, und Ihr pumpt den suchend umherblickenden Dinosoid mit Sprengpfeilen oder Plasmasalven voll – enorm befriedigend, wenn Euch dieser Gegner kurz vorher h mit seinen leuch-

Diese Insekten sind zu schnell für Feuerwaffen: Benutzt Talon oder Kampfklinge, um sie zu töten.

Zu hart für Deutschland: Diese Waffe wird bei uns voraussichtlich durch eine "Gefrierkanone" ersetzt.

Nix' für Angsthasen: Gräßliche Monsterspinnen rücken an, die Brut schlüpft gerade aus...

HOT Line

KLINGEN-KUNDE: Bei bestimmten Feinden besinnt Ihr Euch auf einen munitionssparenden Kampfstil. Sowohl die flinken Raptoren in der Hafenanlage als auch die zu Dutzenden attackierenden Käfer in der Insektenhöhle sind viel zu schnell für Eure Feuerwaffen. Benutzt Talon und Kampfklinge, während Ihr langsam zurückgeht und den Blick nach unten senkt: So schlitzt Ihr die Biester am einfachsten auf! **SNIPER-TECHNIK:** Bestreichen Scharfschützen ein Gebäude oder einen Innenhof, geratet Ihr ins Kreuzfeuer, ohne eine sichere Schußposition zu haben. Prüft, ob Ihr durch einen beherzten Lauf direkt unter die Palisaden und Holzstege durchbrechen könnt. Seid Ihr nämlich direkt unter den Wachen, schießt Ihr problemlos auf Schnauze und Pranken der Viecher. **GUTE MINE ZUM BÖSEN SPIEL:** Bei Gegnern, die sich ausschließlich am Boden bewegen, haben sich die "UFM"-Minen bewährt: Schießt eine direkt unter die anrückenden Gegner, eine zweite dient anschließend als Zünder. Schon laufen kreisrunde Explosionswellen über den Boden und fügen allen Kriegern Schaden zu, die in dieser Sekunde den Boden berühren. Übrigens: Werdet Ihr von solchen Druckwellen bedroht, springt einfach über den Farbkreis hinweg! **INSEKTEN-LABYRINTH:** Damit Ihr Euch nicht verlauft, prüft ständig Eure Position auf der Karte. Mit jedem gedrückten Schalter ordnen sich die kreisrunden Treppenstufen um das Zentrum anders an – vergeßt nicht, nach oben oder unten zu schauen, um Vorsprünge und Aufzüge zu entdecken. Die Gänge werden oft von Wachen geschützt, die in kleinen Einbuchtungen lauern – der Schredder leistet dabei gute Dienste, weil er um die Ecke schießen kann. Auch ein Flammenwerfer hat sich hier bewährt! **GRANATWERFER-GEHEIMNISSE:** Dank der ausgeklügelten Physik darf der eigentlich für brachiale Landschlachten gedachte Granatwerfer auch beim Schwimmen nicht fehlen: Bemerkt Ihr unter Euch unliebsames Getier, schießt einfach einige Explosiv-Eier in die Tiefe und beobachtet, wie die Primagen-Schnorchler von der Druckwelle getroffen im Wasser treiben...

Dank akkurater Physik laßt Ihr gleich brennendes Benzin auf den blechernen Dinosoid regnen: Die Folgen sind furchtbar, das Monster läuft zuckend umher...

Gleich gibt's Cyborg-Scheibletten: Euer Klingenwind surrt durch den Chitin-Panzer...

tenden Projektilen hinter einer Wand festnagelte! Doch nicht nur sorgfältiges Vorrücken ist bei diesem Ego-Shooter gefordert: Oft genug schnappt Ihr Euch eine Flinte und schießt Euch bedingungslos den Weg frei. In den düsteren "Sümpfen des Todes" etwa brechen hünenhafte Monster direkt vor Euch aus den morschen Holzbohlen der Hängebrücken – hier helfen nur Volltreffer mit großem Kaliber. Je nach Gegnertyp solltet Ihr Euch eine eigene Taktik zurechtlegen. Auf Euch zuhetzende Raptoren zerschnipselt Ihr mit Eurem Maxi-Taschenmesser Talon, Scharfschützen lernt Ihr durch Sprengladungen das Fliegen, langsam vorrückende Dinos schlitzt Ihr mit dem Bumerang-"Klingenwind" die Pranken vom Rumpf. Doch die Härte der Schlacht ist kein Selbstzweck: Turok erhält für jede der sechs Missionen genaue Anweisungen. Durch Adon, eine Abgesandte des Rates des "Lost Land", werdet Ihr via deutscher Sprachausgabe genau mit den Missionszielen vertraut gemacht. Im ersten Level etwa, dem Hafen von Adia, muß Turok per Akku drei Leuchtsignale in Gang setzen, die Verstärkung in die belagerte Stadt schicken. Zusätzlich rettet Ihr vier eingesperrte Kinder und aktiviert ein Warp-Portal – letzteres gewährt Euch Zutritt zu den Talismann-Sequenzen, wo Ihr wichtige Zauber-Artefakte erhaltet. Nebenbei sammelt Ihr in den enorm großen Levels gleichzeitig Zugangsschlüssel für die folgenden Abschnitte. Nach erfolgreichem Einsatz findet Ihr Euch im Weltraum wieder, wo Ihr in einer Arena die Schlüssel einsetzt und so nach und nach die Türen in alle "Turok 2"-Welten öffnet. Zu guter Letzt wagt Ihr Euch in das Zentrum des Bösen: Im futuristischen Lichtschiff wartet das Primagen auf Euch, und bis dahin habt Ihr besser die mächtige Waffe "Nuke" gefunden. Doch der Weg dahin ist weit:

Noch deckt dieser Scharfschütze den Innenhof mit Plasma ein, doch dank Sniper-Option trefft Ihr ohne Gefahr auf Distanz.

Steht ganz schön unter Strom: Mit dem Elektro-Schocker bringt Ihr den Cyber-Dinos ganz schnell Manieren bei!

Breitbild statt Geruckel: Besonders für Besitzer von 16:9-TVs ist die Letterbox-Option sinnvoll.

Diese pyramidenförmigen Portale dienen als Speicher-Punkt und Warp-Tor.

Geisel-Glück: Turok befreit Kinder und Erwachsene aus der Gefangenschaft.

Nur damit geht's weiter: In jedem Abschnitt gilt es, solche Schlüssel zu finden.

Das Zentrum im All: Hier werden die Level-Schlüssel eingesetzt.

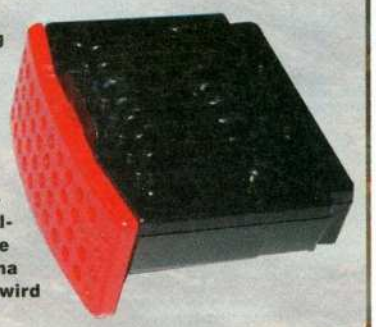
Ego-Shooter-Standard: Durch Schalter öffnet Ihr verschlossene Tore.

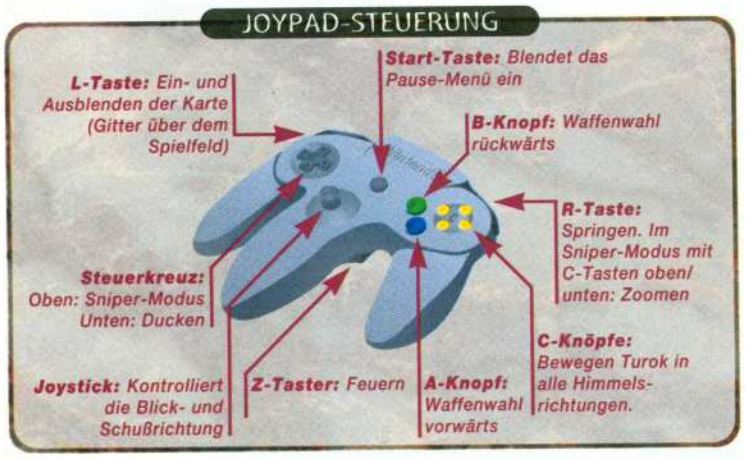
TUROK HOCHAUFLÖSEND

SO GEHT'S

OHNE SPEICHERERWEITERUNG spielt Ihr "Turok 2" in der Standard-Auflösung von 320 x 240 Pixel. Ein Umstellen auf andere Auflösungsmodi ist nicht möglich – als Trost läuft das Spiel in dieser Auflösung etwas flüssiger als im hochauflösenden Modus.

MIT SPEICHERERWEITERUNG (ab Ende November für ca. 50 Mark im Handel) wählt Ihr die Auflösung im Optionsmenü selber. Wer Wert auf schnelle Grafik legt, kann natürlich auch mit den vier zusätzlichen Megabyte RAM (Bild rechts) in der niedrigen Auflösung spielen – einen Geschwindigkeitsvorteil durch den zusätzlichen Speicher habt Ihr allerdings nicht. Interessant wird es, wenn Ihr die Option "Hi-Rez" anklickt, denn jetzt steht Euch eine Auflösung von 640 x 480 Pixel zur Verfügung. Die Bildschirmanzeigen schrumpfen auf Mini-Größe, Waffen, Gegner und Umgebung erstrahlen in ungewohnter Schärfe. Besonders Besitzer eines RGB-tauglichen Grundgeräts reiben sich die Augen – so eine detaillierte Optik hätte man dem N64 gar nicht zugetraut. Manko der hohen Auflösung ist das dezent ruckelnde Scrolling, das besonders bei Nahkämpfen die Übersicht schmälert. Doch auch daran hat Entwickler Iguana gedacht: Wer's trotzdem (weitgehend) flüssig haben will, aktiviert die Hi-Rez-Letterbox-Option: Das Bild wird nun hochauflösend im Verhältnis 16:9 dargestellt und läuft ähnlich flott wie in der Lo-Rez-Auflösung.





Tod im Schützengraben: Der Monstersoldat hat keine Chance – er verbrennt, ohne noch ein letztes Mal auf Euch zielen zu können.

Der Tek-Pfeil explodiert neben dem Ziel: Die Echsen sind schnell und schnappen kräftig zu, also ergreift lieber die Flucht!

Nach dem Scharmützel im Hafen unternehmt Ihr in einer Stadt einen Dino-Ausritt (siehe MAN!AC-Titelbild), bevor Ihr durch die nächtlichen Sümpfe des Todes irrt und anschließend die Höhlen der "blinden Jäger" erforscht. Dann wagt Ihr Euch in das Reich der Mantids – diese Rieseninsekten verteidigen ihre biomechanische Brut bis zum Äußersten. Schließlich ist es soweit: Das Raumschiff des Primagen, in dessen Fabriken die Produktion von Kampfrobotern auf Hochtouren läuft, muß zerstört werden, um dem "Lost Land" endlich den Frieden zu bringen.

Leider war bei unserer Testversion der Mehrspieler-Modus noch nicht spielbar. In der Endfassung bekriegen sich zwei bis vier Spieler in mehreren Arenen; zwei Spielvarianten sind geplant. Sollte dieser Modus ungewöhnlich gut oder schlecht ausfallen, werden wir darüber in der nächsten Ausgabe berichten.

Natürlich müßt Ihr die umfangreichen Welten nicht komplett durchspielen, an bogenförmigen Terminals speichert Ihr Waffenarsenal und Leben. Technisch legt "Turok 2" trotz gelegentlicher Ruckler bei aufwendigen Kampfszenen und transparentem Explosionsinferno die Meßlatte für Konsolen-Grafik höher: Nicht nur, daß der optionale "Hi-Rez"-Modus als kostenlose Zugabe im Modul schlummert und per Speichererweiterung aktiviert wird (siehe Kasten), auch im Normalmodus setzt "Turok 2" im Vergleich zum Vorgänger noch eins drauf. Ihr verfolgt lebensecht patrouillierende, pixelfreie Schuppen-Soldaten und erlebt verblüffende Reaktionen auf Eure Treffer: Schmerzverzerrt hält sich ein Wächter den verbeulten Arm, oder ein Dino sinkt nach einem Kopfschuß röchelnd zu Boden. Diese vielschichtige Trefferabfrage belohnt Eure Präzision: Wer mit zitternder Hand nur Arme oder Beine erwischt, verbraucht mehr Munition als ein ruhiger Schütze, der zielsicher das Denkzentrum der Viecher eliminiert. Doch ohne Übersicht hilft auch ein ruhiges Händchen nichts. Deshalb läßt sich wie beim Vorgänger auf Knopfdruck eine drehbare Gitterkarte über das Spielbild blenden, um auch in verzwickten Katakomben und Insekten-Brutstätten die richtige Abzweigung zu finden. *cb*

Schrecksekunde: Ein Cyber-Riese bricht aus der Palisade und attackiert mit einem Breitschwert!

Das Negative gleich vorneweg: Da die Grafiker durchweg auf Maximal-Niveau arbeiteten, ruckelts in allen Auflösungs-Modi. Auch die Waffenwahl gestaltet sich wegen des üppigen Fundus recht zeitraubend. Der Rest ist ausschließlich positiv: In den Punkten Atmosphäre, Innovation, Design und nicht zuletzt Feuerkraft erobert "Turok 2" den Ego-Shooter-Thron. Wer nichts gegen Erkundungsmärsche und Sprungeinlagen hat, findet hier sechs völlig unterschiedliche Welten, die sowohl den virtuellen Terminator als auch findige Konsolen-Indys an den Bildschirm fesseln. Mit witzigen Hightech-Kanonen und erstaunlich intelligenten Gegnern entwickeln sich knifflige Stellungskämpfe, jeder Treffer erfüllt Euch mit Stolz. Ein Pflichtkauf für N64-Fans und ein rundum überzeugendes Sequel - mehr Abwechslung, mehr Action, mehr Spaß fürs Geld.

CHRISTIAN BLENDL

Impressionen aus einer frühen Version des Mehrspielermodus: In der Endfassung werden einige exklusive Mehrspieler-Arenen enthalten sein.

SPIELSPASS **90%**

HERSTELLER
ACCLAIM
SYSTEM
NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS
100 MARK
GRAFIK 86%
SOUND 71%

Harter Ego-Shooter mit überzeugender Physik: Realistische Raketenschlachten und spannende Forscherrätsel.

Andere Versionen
Außer einer PC-Version sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Smart Dog

All Star Tennis '99

Oben streckt sich Gustavo Kuerten im Doppel nach dem Ball, unten seht Ihr ein "Bomb Tennis"-Duell.

PS

Beim Nachfolger von "Tennis Arena" (Test in MAN!AC 1/98) setzt Ubi-Soft auf Prominenz: Unter den zwölf Spielern von "All Star Tennis '99" tummeln sich acht echte Top-Ten-Größen wie Michael Chang, Gustavo Kuerten oder Jana Novotna. Gespielt wird in acht Stadien mit jeweils eigenem Bodenbelag wie Rasen oder Asche. Habt Ihr Euch für Satzanzahl und Tie-Break entschieden, geht es auf den Tennisplatz: Bei „Smash Tennis" spielt Ihr Einzel- oder Doppel-Matches oder tretet mit mindestens vier Freunden zu einem Turnier an. Bei „Arcade" fordert Ihr nacheinander immer stärkere Gegner zum Duell, mutige Zeitgenossen wagen sich ans „Bomb Tennis". Jeder Bodenkontakt des Balles hinterläßt eine Zeitbombe: Erwischt Euch eine Explosion, seid Ihr kurz außer Gefecht, so daß Euer Kontrahent leicht punkten kann.
Die Steuerung beschränkt sich auf Standardschläge wie Lob und Topspin, Richtung und Effet beeinflußt Ihr durch die Position zum Ball und den R/L-Tastern. Weit entfernte Bälle versucht Ihr mit einem Hechtsprung zu erreichen. Punktgewinne und lange Ballwechsel füllen eine Anzeige auf: Ist diese voll, könnt Ihr zwei besonders wuchtige Spezialschläge ausführen. *us*

Außer großen Namen findet Ihr bei "All Star Tennis '99" wenig Neues: Zwar gibt es jetzt zusätzliche Sportstätten, doch dafür wurde bei den Optionen noch weiter gespart: Zwei fast identische Perspektiven sowie Einstellung von Satzanzahl und Tie-Break müssen genügen. Solo-Spieler sind besonders arm dran: Ein Turnier könnt Ihr nur mit menschlichen Gegnern spielen, der akzeptable Tour-Modus des Vorgängers wurde unverständlicherweise wegrationalisiert. Die Neuheiten „Bomb Tennis" und "Arcade" sind dagegen nur ein schwacher Trost und fesseln Euch zu kurz. Die simple Steuerung ist schnell gelernt, läßt aber Feinheiten für anspruchsvolle Spieler vermissen. Für Gelegenheitssportler ist „All Star Tennis '99" zumutbar, Langzeitmotivation fehlt jedoch.

ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS **60%**

HERSTELLER
UBI-SOFT

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK	SOUND
66%	43%

Solides Fun-Tennis mit Simpel-Steuerung und enttäuschenden Optionen: Solospieler vermissen einen echten Turniermodus.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: System 3, GB

Constructor

Marode Häuser schreien nach einer Renovierung. Ein Trupp Arbeiter verwandelt den Plattenbau in eine lukrative Immobilie.

So nicht: Wer will schon direkt neben einer lärmenden Fabrik hausen? Macht Euch auf Ärger mit den Mietern gefaßt!

Bis zu drei Computergesteuerte Konkurrenten machen Euch das Leben schwer, wobei die Auseinandersetzungen an Echtzeitstrategiespiele erinnern: Ausgeflippte Punks veranstalten Straßenpartys und vergrämen die Anwohner, Bomb-Squads jagen ganze Häuser in die Luft, Diebe klauen Baumaterial. Euch stehen natürlich die gleichen fiesen Mittel zur Verfügung, um lästige Mitbewerber von ihren Grundstücken zu vertreiben.

Bei "Constructor" kommen größenwahnsinnige Stadtplaner, ehrgeizige Architekten und skrupellose Miethaie gleichermaßen auf Ihre Kosten. Ihr startet Eure Karriere im Baugewerbe auf einer rechteckigen Leerfläche und mit ausreichend Kapital auf der hohen Kante. Ein Trupp Bauarbeiter steht mit Hammer und Schaufel bereit, den ersten Großauftrag entgegenzunehmen.

Bevor Ihr gigantische Wolkenkratzer aus dem Boden stampft und mit qualmenden Fabriken den CO2-Wert in ungesunde Höhen treibt, müssen erst kleinere Aufgaben erfüllt werden. Ein lärmendes Sägewerk versorgt Euch mit dem nötigen Bauholz für erste windige Holzbarracken. Allerdings haben nur arme, altersschwache Rentnerpaare Interesse an solchen Bruchbuden und sind bereit, ein paar Moneten für die Miete abzudrücken. Mit der Zeit steigt Eure Reputation vor dem Stadtrat, und die Kommunalpolitiker der Playstation-Metropole erlauben Euch, ein Zementwerk zu errichten. Der Mörtelanlage folgt eine Backsteinfabrik, dieser ein Stahlwerk – schon seid Ihr ausgerüstet, um mit komfortablen Wohnhäusern reichere Mietopfer schröpfen. Die Wohnungssuchenden werden in soziale Stufen eingeteilt; je niedriger der Level, um so genügsamer die Mieter. Dafür verdient Ihr nur wenig Geld an ihnen. Die Palette reicht von der heruntergekommenen Punk-Clique über erfolgsorientierte Yuppies bis zum schwerreichen Banker der "Stufe 4". Letzterer erwartet natürlich allen Luxus für sein neues Zuhause.

Allein mit ungebremster Bauwut ist "Constructor" nicht zu schaffen: Wie in der Wirklichkeit erweist sich das Rekrutieren vernünftiger Mieter, und damit das Sicherstellen Eurer Geldquellen, als äußert kompliziert. Ständig nerven sie mit Beschwerden, wollen Bäume, Gartenzwerge und Teiche im Garten. Außerdem soll eine hübsche grüne Hecke das Anwesen zieren, eine stinkende Fabrik mit lärmenden Nachtschichten in der Nachbarschaft ist hingegen überhaupt nicht denkbar. So fangen die rebellischen Hausbewohner bald an, mit den Mietzahlungen zu schlampen, werden unzufrieden und wirtschaften Euer wertvolles Eigentum herunter.

Ein kluger Geschäftsmann blickt auch in die Zukunft: Die Mieter einfach abzuzocken, hilft auf lange Frist nicht. Erlaßt ihnen die finanziellen Pflichten und ermutigt sie stattdessen durch ein aufgemöbeltes Schlafzimmer zur Fortpflanzung. So ist der Nachschub an Mietern und talentierten Handwerkern für die kommenden Jahre sichergestellt. *au*

Auf der Übersichtskarte seht Ihr, welche Stadtviertel von welchem Bauherrn gekauft wurden.

Auf das Drumherum legen die Mieter viel Wert: Hier investiert Ihr Euer Vermögen in Hecken und Mauern.

"Constructor" ist mehr als ein "Sim City"-Abklatsch: Die Macken der Mieter und die Verknüpfungen der Bürger mit Geschehnissen in ihrer Umwelt ist durchweg logisch und dennoch zu keinem Zeitpunkt langweilig oder gar bierernst. Erfrischend wenig Zahlenkolonnen, massig Baustellen-Action und sogar ansatzweise Echtzeit-Elemente treiben Spiel und Spaß voran. Trotzdem merkt man "Constructor" an, daß es nicht als Konsolen-Spiel ersonnen wurde: Von der detaillierten SVGA-Grafik der PC-Version bleibt ein mittelprächtiger Pixelhaufen, der schnucklige Wuselfaktor der "Constructor"-Bürger schrumpft gewaltig. Die Steuerung über das Joypad ist hakelig, ohne die Playstation-Maus solltet Ihr nicht loslegen. 15 Blöcke auf der Memory-Card für einen Spielstand sind ein Ärgernis, belegen aber die Komplexität des Spiels.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS **74%**

HERSTELLER
ACCLAIM
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK	SOUND
61%	45%

Spaßiges Strategiespiel um Quadratmeter und Mietpreise: Mit einer Maus baut sich's deutlich leichter.

AB 16

Andere Versionen
Eine PC-Version ist bereits erhältlich.

Entwickler: Muu Muu

Pet in TV

Von hier aus geht's in die nächsten Ebenen. Die grauen Schilder zeigen, ob die Welt schon gelöst ist.

Die Welt im Überblick: Alle Inseln sind durch farbig markierte Felder untereinander verbunden.

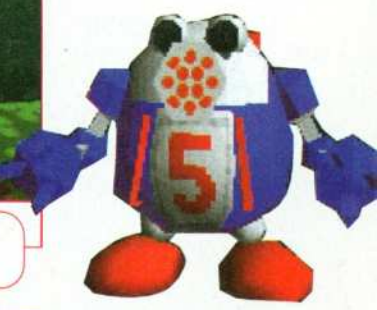
Die gelben Blöcke schiebt Pet beiseite, der blaue Schalter senkt die rote Brückenhälfte.

Ratlos: Euer Pet weiß nicht weiter und bittet um Rat. Ihr entscheidet, in welche Richtung er loswatschelt.

PS Das virtuelle Haustier in der Playstation: Nicht Hund, nicht Katze, sondern ein eiförmiger Roboter ruft in „Pet in TV" nach Eurer Fürsorge. Der Speicher des kleinen Blechkameraden ist anfangs leer, selbst einfachste Aktivitäten wie Essen oder Springen muß er lernen. Ihr beginnt Euren Pflegekurs in einer freundlichen Umgebung ohne Gefahren. Die Welten bestehen aus kleinen Inseln, die über farbige Felder miteinander verbunden sind. Auf einer freien Fläche nistet sich Euer Roboter ein. Wenn er nicht mehr weiter weiß, kehrt er mit seinem Hubschrauber hierher zurück, tankt Energie, korrigiert Fehler in seinen Schaltkreisen und speichert seinen Fortschritt. Außerdem bunkert er in seiner Schatztruhe gefundene Diamanten und Outfits. Über die Welt verteilt sammelt er CDs mit neuen Klamottentexturen und Hintergrundmelodien. Im Hauptquartier darf sich Euer Haustier umkleiden, eine neue CD legt er selber auf.

Jede Welt besteht aus acht Ebenen, in jeder ist ein KI-Chip versteckt. Bevor Ihr den Siliziumkäfer in den Rucksack packt, muß Euer Roboter aber etliche Rätsel lösen. Der Blechkamerad kann springen, treten, schieben und Sachen aufnehmen. Leider weiß er nicht, wann er welche Fähigkeit einsetzen muß. Geduldig übt Ihr solange mit ihm, bis er einen Hebel nicht mehr essen will, sondern ihn umlegt, um z.B. eine Brücke zu senken oder ein Tor zu öffnen. Erst wenn Euer Pet seine Fähigkeiten selbständig einsetzt, dürft Ihr ihn unbeaufsichtigt auf Wanderschaft schicken. Behaltet ihn aber im Auge: In späteren Welten erwarten den Kleinen gemeine Fallen, vergiftete Pilze und Bomben. Ist Euer Freund in eine Wassergrube gehopst oder in eine andere mißliche Lage gekommen, befreit Ihr ihn mit einem Kran – entweder setzt Ihr ihn am Startpunkt der Insel wieder ab oder befördert ihn nachhause. *au*

Blechkameraden: **Zu Beginn wählt Ihr eines von fünf "Pets", zu deutsch Haustiere. Die anhänglichen Roboter unterscheiden sich in ihren neuralen Schaltkreisen: Der eine ist lieb und pflegeleicht, der andere exzentrisch und aufbrausend. In einem Punkt gleichen sie sich: Zu Beginn sind alle strohdumm.**



„Pet in TV" ist kein Spiel im herkömmlichen Sinn, sondern ein Tamagotchi für Fortgeschrittene. Der Blechknirps hat eine große Welt zu erkunden und muß sich mit vielen Problemen herumschlagen. So löst es dann regelrechte Glücksgefühle aus, wenn mein virtuelles Haustier endlich den Schalter umlegt - und nicht mehr versucht, ihn sich als Hut auf den Kopf zu setzen. Trotzdem wirkt „Pet in TV" auf der Playstation fehl am Platz. Anfangs ist es putzig, wie der Kleine seine Umwelt kennenlernt, aber nach einigen Stunden fliegt die CD aus dem Laufwerk und wird durch einen actionreicheren Titel ersetzt - die Roboterzucht ist schlichtweg langweilig. Eine absolute Frechheit sind die Hintergrundmelodien: Das schräge Gedröhne spottet jeder Beschreibung, die Soundeffekte beschränken sich auf wildes Gequake.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS **48%**

HERSTELLER
SONY
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK	SOUND
43%	13%

Playstation-Tamagotchi ohne Suchtfaktor. Wer opfert seine Freizeit, um vor der Konsole nur zuzusehen?

Hoppla – gegen die Bombe zu treten war dumm. Daheim wird das Outfit wieder gereinigt.

Drückt Ihr auf die Select-Taste, erscheint eine Übersichtskarte. Bereits besuchte Inseln leuchten gelb.

Bis Euer virtuelles Haustier raus hat, wie es einen Schalter umlegt, vergehen Stunden der Verzweiflung.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Electronic Arts, USA

Future Cop L.A.P.D.

Revolte: In der fünften Mission dringt Ihr in ein festungsähnliches Gefängnis ein. Es entbrennt ein blutiges Gemetzel...

Transparente Nebelschwaden, Echtzeit-Beleuchtung, Trümmerregen und Funksprüche nonstop: Electronic Arts hat sich auf der Playstation-Hardware warmprogrammiert.

Neben gezieltem Ballern, Ausweichen und dem Suchen von

Bei jeder Transformation läuft diese Echtzeit-Animation ab

Schaltern kommt vor allem zwei Aktionen Bedeutung zu: Zum einen verwandelt Ihr Euch je nach Situation in Walker oder Hoverboot; außerdem ist es entscheidend, wann Ihr zum Tanken von Energie und Waffen an den Nachschub-Stationen andockt. Nehmt die Vorräte nur dann mit, wenn Ihr sie wirklich braucht,

Upgrade an Bord: Mit Extra-Projektilen jagt Ihr sogar Wachtürme hoch!

denn jedes Terminal kann nur einmal benutzt werden – besonders gegen die Bosse entscheidet der Waffenvorrat!

Im nächsten Jahrtausend wagen sich Cops nur noch im eleganten Zweibein-Mech auf die Straßen von Los Angeles: Mächtige Clanführer kochen ihr kriminelles Süppchen mit Armee-ähnlichen Verbänden, Zivilisten werden gefoltert, entführt oder gleich exekutiert. Jetzt ist Schluß damit: In einem Dutzend Missionen säubert Ihr Stück für Stück das gesamte Stadtgebiet von LA, nach jeder Festnahme ist ein weiterer Verbrecher an der Reihe. Euren Walker verwandelt Ihr je nach Erfordernis in ein Schnellboot, drei Waffensysteme (MG, Raketen und Bomben) sorgen für durchschlagskräftige Argumente. Leider haben Spitzel die Bosse gewarnt, und Ihr müßt Euch durch schier endlose Verteidigungsanlagen kämpfen: Kanäle wurden vermint, Stahltore versiegelt und Artilleriestellungen errichtet. Außerdem patrouillieren Helis die Kampfzone, jeder Schalter wird von mehreren Dutzend Terroristen bewacht. Den isometrischen Weg durch die Häuserschluchten folgt Ihr in einer von mehreren Kameraperspektiven, zur besseren Orientierung im Inferno markiert eine scrollende Karte Missionsziele, Nachladeterminals (siehe Randspalte) und Feinde. Gnade ist für Euch ein Fremdwort: Sobald Euer Zielerfassungslaser ein Objekt markiert hat, spuckt Ihr Eure begrenzte Munition aus und stampft wenig später durch einen Polygonregen aufs nächste Ziel zu. Nach einer Reihe von Einsätzen qualifiziert Ihr Euch für neue Waffengattungen – Splittergranaten, Mörser und Multi-Sprengsätze ebnen den Bereich vor Euch ein. Im dezent ruckligen Splitscreen verbünden sich zwei Cops gegen das Verbrechen.

Habt Ihr dagegen Lust auf ein Duell, spielt Ihr allein oder zu zweit beim Revier-Kampf: Hier verteidigt Ihr eine Basis, produziert Angriffs- oder Defensivfahrzeuge und besetzt neutrale Stellungen – eine ansatzweise taktische Spielvariante mit Pfiff. *cb*

Kein Pardon: Beim "Ordnungseinsatz" röstet Ihr Terroristen, doch auch Zivilisten kommen in die Schußlinie...

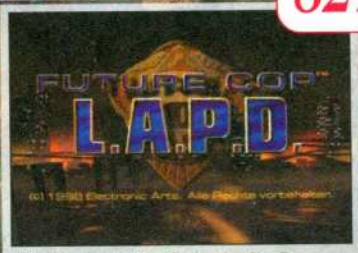
Effektvolle Lasergewitter krönen jeden Einsatz: Bei jedem Lebensverlust startet Ihr die Mission jedoch ganz von vorne.

Während Ihr zu zweit im Teamwork Verbrechen bekämpft (links), werdet Ihr in der taktischen Revier-Schlacht (Mitte) zu erbitterten Gegnern. Rechts die Waffenwahl.

Beim Bandenkrieg des nächsten Jahrtausends fallen ängstlichen Cops vor Schreck die Donuts aus der Hand: Bis an die Zähne bewaffnete Gangs jagen Eurem Mech gleißende Raketen um die Ohren, krachend stürzen Helis ab, und Ihr nehmt die flüchtende Brut per MG unter Dauerfeuer. Der Aufwand für "Future Cop" ist enorm: Bis ins Detail ausgetüftelte Marathon-Einsätze, jede Menge vernichtende Waffen und atmosphärische (deutsche) Funkunterstützung treiben Euch in den oft unübersichtlichen Häuserkampf gegen Sekten, Cyborgs und Dämonen. Im knallharten Feuergefecht zählt aber auch Taktik, gefühlvolles Springen und Geduld im Umgang mit der sperrigen Karte. Revier-Gefechte bringen Zweispieler-Spaß, lediglich die unfaire Speicheroption und der Hang zum Schuß-Chaos verwehren dem "LAPD"-Mech unser Prädikat.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS **82%**



HERSTELLER
ELECTRONIC ARTS
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK	SOUND
79%	76%

Erbarmungsloser Polizeieinsatz in verschachtelten Ghettos mit hohem Bodycount: Harte Action mit packender "Strike"-Atmosphäre.

AB 18

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

UNGLAUBLICH!!

CHEAT- & LÖSUNGSHEFTE

PSX CHEATPOWER 1
Über Tausend Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation Spielen!

PSX CHEATPOWER 2
Hunderte Cheats & Tricks zu ca. 100 PlayStation Spielen!

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

GAME BUSTER CODEPOWER
In diesen Heften finden Sie immer die besten und neusten Game Buster & X-Ploder Codes.
Die Reihe wird ständig erweitert.
JE HEFT 14,80 DM

PLAYSTATION CHEATPOWER
Hier sind die besten & neusten Cheats, und Tricks für Ihre PlayStation enthalten!
Die Reihe wird ständig erweitert.
JE HEFT 14,80 DM

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

GAME BUSTER CODEPOWER 2
Hunderte Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 3
Hunderte Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 PSX Spielen! (Codes nur für PAL-Versionen

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Auscabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes ca. 320 PSX Spielen!

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
Battle Ar. Tosh. 1&3	Resident Evil 1
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	The Last Report
D	Tomb Raider 1
Deathrap Dungeon	Tomb Raider 2
Diablo	Turok
Discworld 1	Vandal Hearts
Discworld 2	Wild Arms
Excalibur	Warhammer:
Noch erhältlich	Dark Omen
Final Fantasy 7	Wing
G-Police	Commander 3&4
Gex 3D & Rayman	X-Com: Terror
Heart of Darkness	Z
Herc's Adventure	**STÄNDIG NEUHEITEN!**
Kings Field	Beat em Up Special
Legacy of Kain	Jump n Run Special

N64 Cheatheft 1 - 14,80 (inkl. Game Buster Codes)
N64 Cheatheft 2 - 14,80 (inkl. Game Buster Codes)
Saturn Cheatheft - 14,80 (inkl. Game Buster Codes)

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER 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 (24,80 DM) - Tomb Raider 1 (19,95 DM) Tomb Raider 2 (19,95 DM) - Yoshi's Story (29,80 DM)

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER ZU 35,00 DM:
Alundra, Breath of Fire 3, Crash Bandicoot 2, Gex 3D, Gran Tursimo, Mission Impossible, Saga Frontier, Tekken 3, WWF Warzone

ZUBEHÖR

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)
LIGHTGUN 39,- DM (Pointer f. Lightgun 45,- 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)

X-Ploder
89,00 DM
(inkl. Codeheft 99,00 DM)

Analog-Dual-Shock Pad
42,00 DM
(Transparent & Super Shock)

RGB KABEL 19,00 DM (Importe laufen in Farbe)

N64 ZUBEHÖR:

N64 Game Buster	99,- DM
Super Adapter + Cheat Cartridge f. alle Importe	99,- DM
Ace Joypad	**41,- DM**
Pad-Verl.	19,- DM
1Meg Memory 4x	29,- DM
Multinorm Adapter Standart	32,- DM
RGB Kabel	25,- DM
Rumble Pak	25,- DM
Rumble Pak +1Meg. Memory	39,- DM

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

Schriftliche Bestellungen oder Anfragen richten Sie an:
CDG MEDIA
AUF DEN SANDBERGEN 5
21337 LÜNEBURG
Online-Shop:
www. spieleloesungen.de

BESTELLHOTLINE:
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR
04131 / 850610

FAX:
04131 / 850620
HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

second to none

Tel: 07171-928892
Computer- und Videospiele

Händlerfax: 07171-928898

HTTP://WWW.2ND2NONE.COM

VERSAND-KOSTENFREI!

SONY PLAYSTATION

5th Element (dv)*	89,-	Azure Dream (us)	119.-	Bloody Roar (us)	59.-
Alundra (dv)	89.-	Batman & Robin (us)	119.-	Bushido Blade 2 (jp)	59.-
Armored Core (dv)	89.-	Brave Fencer Musa.(jp)	129.-	Discworld 2 (us)	59.-
Blasto (dv)*	84.-	Dead or Alive (us)	119.-	Forsaken (dv)	69.-
Breath of Fire 3 (dv)*	99.-	Final Fant. Tactics (us)	119.-	Gex 3D (us)	59.-
Breath of Fire 3 SE (dv)*	114.-	Granstream Saga (us)	119.-	G-Police (us)	59.-
C&C 2-Gegenschlag (dv)*	94.-	Gun Barl (jp)	139,-	Golden Goal (dv)	49.-
Colin McRae Rally (dv)	94.-	Kartia (us)	119.-	NBA Pro 98 (dv)	49.-
Fluid (dv)	79.-	Madden 99 (us)*	119.-	NHL Breakaway (us)	59.-
Formel 1 '98 (dv)*	99,-	Moto Racer 2 (us)*	119.-	NHL 98 (us)	69.-
ISS Pro 98 (dv)*	a.A.	Nascar 99 (us)*	119,-	Nuclear Strike (us)	59,-
NBA Live 99 (dv)*	89,-	NFL GameDay 99 (us)*	119,-	Pitfall 3D (dv/us)	69.-
O.D.T (dv)*	89,-	NHL 99 (us)*	119.-	Powerboat Racing (dv)	49.-
Point Blank + Gun (dv)	139.-	Parasite Eve (us)*	119.-	Pocket Fighter (jp)	59.-
Tekken 3 (dv)*	94.-	Pocket Fighter (jp)	119.-	Ram. World Tour (us)	45.-
Tombi (dv)	89.-	Rival Schools (jp)	129.-	Reboot (us)	59.-
Wild Arms (dv)*	84.-	Street Fighter Coll. (us)	119.-	Red Asphalt (us)	49.-
WCW Nitro (dv)	94.-	Test Drive 5 (us)*	119.-	Snowracer (dv)	49.-
WWF: Warzone (dv)	89.-	War Games (us)	119.-	VMX Racing (dv / us)	49.-
X-Files: The Game (dv)*	a.A.	WWF: Warzone (us)	119.-	W.Gretzky Hockey 98 (dv)	49.-

u.v.m.

BOOT CHIP PSX **	25.-	Memory Card bunt PSX	30.-
Dual Shock Contr. (dv)	59.-	Memory Card 360 PSX	84.-
Game Buster (dv)	84.-	RGB Audio Kabel PSX	25.-

PSX Multinorm + Dual Shock + RGB Audio dt/us/jp 299.- DM

Dreamcast

PC CD-Rom und Gameboy auf Anfrage

NINTENDO 64

Nintendo 64 (dv)	249.-
1080 Snowboarding (dv)*	89.-
Banjo & Kazoole (dv)	94.-
BioFreaks (dv)*	129.-
Cruis´n World (dv)	74.-
F1 World Grand Prix (dv)*	89.-
Gex 2 (dv)*	129.-
Iggy´s Recking Balls (dv)	104,-
ISS Pro 98 (dv)	94.-
Mission Impossible (dv)*	109.-
Nascar 99 (dv)*	119.-
NBA Pro (dv)	129.-
WWF: Warzone (dv)	109.-
Game Buster (dv)	105.-
Controller bunt	59.-
Lenkrad incl. Rumble	145.-
Memory Card 4Meg	65.-
Memory Card 1Meg bunt	35.-

Ladenlokale

07171-928893 **GAME OVER!** 07171-928893
Postgasse 9
73525 Schwäbisch Gmünd

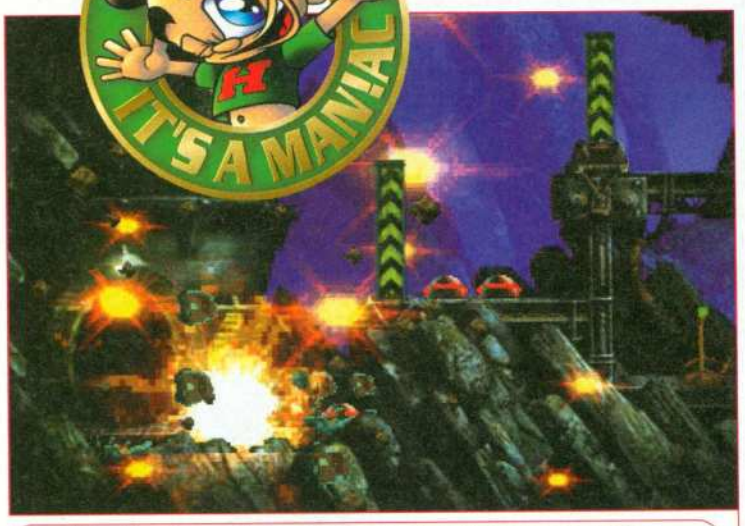
Space for rent

Öffnungszeiten :
Mo.-Fr. 10.00 - 18.30
Sa. 10.00 - 14.00

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

Entwickler: Oddworld Inhabitants, USA • **Produzenten:** Sherry McKenna, Frank Simon • **Spieldesign:** Lorne Lanning, Paul O'Connor • **Script:** Lorne Lanning, Chris Ulm • **Programmierung:** Todd Johnson, Craig Ewert, David Bright, Dan Kading, Mike Waltman • **Grafik:** Gerilyn Wilhem, Robert Brown

Abe's Exoddus



Könnt Ihr Minen nicht per Steinwurf oder Furz detonieren lassen, müßt Ihr springen: Hier hat sich Abe leider verschätzt...

Wo geht's lang? Von den "Hubs"-Zentralen aus erreicht Ihr zahlreiche Unterlevel der Spielwelten.

Der Schattenmann: Solange Abe schwarz dargestellt wird, tippelt der Slig nervös herum – Wo ist der Feind?

HOT Line

UNSICHTBAR! Besonders dankbare "Spirits" schenken Euch nach ihrer Befreiung ein Unsichtbarkeits-Extra: Pulsiert ein grüner Ring um Abe, habt Ihr einmal die Chance, Euch für wenige Sekunden unsichtbar zu machen und so mitten durch eine Ansammlung von Feinden zu marschieren. Vorsicht: Wendet das Extra wirklich nur dann an, wenn Ihr es braucht, und durchquert die heiklen Stellen so schnell wie möglich – geht Euch der magische Saft aus, seid Ihr meist Fleech-Futter. Habt Ihr hingegen das Extra nutzlos verbraucht und seid noch im alten Abschnitt, könnt Ihr Euch beim Verließ ein Neues holen.

SCRABS: In vielen Abschnitten bedrohen Euch beißwütige Scrabs, denen Ihr auch in vollem Lauf nicht entkommt. Allerdings könnt Ihr meist auf Anhöhen springen, um eine kurze Verschnaufpause einzulegen, oder die Viecher vor der Flucht per Schalter hinter ausfahrbare Absperrwände bugsieren. Mit einer gezielten Wirbel-Attacke bekämpft Ihr andere Scrabs. Übrigens sind Fleeches für Scrabs keine Gefahr: Diese Würmer verkrümeln sich voller Angst und können genüßlich zertreten werden – der Weg ist frei!

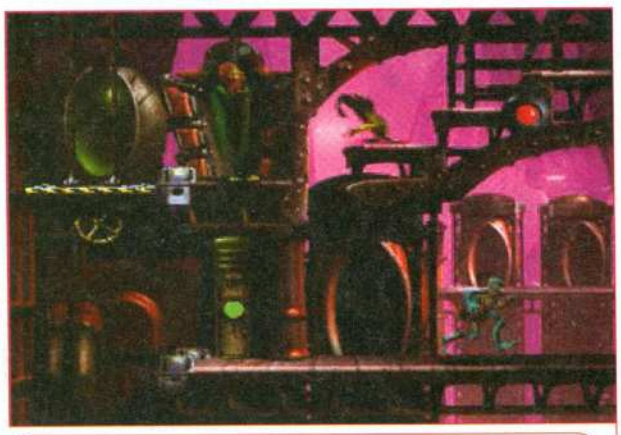
Mit Cartoon-Commercials und Nachrichtensendungen werdet Ihr mitten in die Welt des eisernen Glukkon-Regimes versetzt: In einer Nachrichtenübertragung verfolgt

Demnächst eröffnet hier ein "Freizeitpark", in dem nackte Gewalt regiert...

Ihr Fahndungsaufrufe nach dem "Verräter" Abe, Hinweistafeln kündigen Erschießungen und makabere "Freizeitparks" an...

Der grünhäutige Mudokon Abe stürzt sich in sein zweites und letztes Abenteuer: Wieder gilt es, seinen Stammesgenossen aus der Bredouille zu helfen. Dieses Mal wurden die armen Kerle in die "Soulstorm"-Brauerei verschleppt. Dort schuften sie unter der Fuchtel der skrupellosen Glukkon-Kapitalisten, um suchterzeugendes Bier zu produzieren. Das System ist perfekt, als Entlohnung für die Plagerei in Minen und Tränen-Extraktoren erhalten die armen Kerle eine tägliche Ration "Brew" – das sorgt für apathische Ruhe und Arbeitswillen, schließlich drohen Entzugserscheinungen. Trotzdem gehen die fiesen Glukkons auf nummersicher: In den düsteren Stahl-Katakomben wimmelt es nur so vor Wächtern, Minen und Schalter-Sperren. Ultrabrutale Sligs patrouillieren die Gänge, verprügeln wahllos die geknechteten Mudokons und eröffnen ohne Warnung das Feuer. Doch unser Held hat erneut die Gabe, sich durch einen mysteriösen Singsang in die Hirne anderer Wesen zu teleportieren. Sobald Ihr Besitz von einem Slig genommen habt, mischt Ihr Euch unerkannt unter andere Soldaten, begrüßt Euch per "Gamespeak" und...knallt die Kerle einfach über den Haufen. Insgesamt vier Rassen dürft Ihr bei "Exoddus" kommandieren (siehe Bilder unten): Durch Probieren findet Ihr schnell heraus, wie Ihr andere Wesen beruhigt, in Aufregung versetzt oder freundlich stimmt. Im Gegensatz zum pazifistischen Abe dienen andere Charaktere indirekt auch als Waffe: Spinnenartige Paramites und aggressive Scrabs nutzen ihre messerscharfen Mäuler, um sich in der natürlichen "Oddworld"-Umgebung zu behaupten. Doch wie im ersten Teil hat Abe mit mystischer Kraft allein keine Chance, die riesengroße Brauerei außer Betrieb zu setzen und die Mudokons zu befreien. Nur wenn er alle Geister seiner Vorfahren befreit, kann er depressive, süchtige Artgenossen aus ihrer Apathie reißen und zur Flucht überreden. Deshalb spielt Ihr nur zu Beginn und in der zweiten

In der mystischen Welt der Necrums entzündet Abe durch Besuch von Altären die Fackeln über dem Tor zu den Gräbern



"Hilfe": Ein Glukkon ruft nach seiner Leibgarde. Eilig quält sich der beinlose Slig zum grünen Hosenspender.

Glukkon-Gamespeak: Auf Befehl des Chefs rückt die Slig-Leibgarde an!

Slig-Gamespeak: Die Elite-Garde verfügt jetzt auch über eine Luftwaffe.

Scrab-Gamespeak: Der Wortschatz dieser bissigen Wesen ist arg begrenzt – Abstand halten!

Paramite-Gamespeak: Die Mimik dieser spinnenähnlichen Kreatur wirkt beängstigend real.

Innerhalb des Torbogens erkennt Ihr eine gasförmige Gefahr: Ihr steuert den Furz per Telepathie, mit den Zeigefingertasten sprengt Ihr gleich die Wachmannschaft...

Hälfte des "Exoddus"-Abenteuers in den Industrieanlagen von Minen, "Feeco Depots", "Slig Barracks" und der Brauerei: Zwischendrin turnt Ihr auf zerklüfteten Felsen herum, sucht nach eingesperrten Mudokon-Geistern und lernt das Verhalten der Fauna kennen: Jeder Abschnitt bei "Exoddus" ist eine perfekt austarierte Mischung aus Rätsel, Erkundung und Geschick. Ihr legt Schalter um, flüchtet panisch vor "Fleech"-Würmern, nutzt Unsichtbarkeits-Extras und schlüpft regelmäßig in die Haut anderer Wesen. Eine Lebens-Begrenzung gibt es im Tal der tausend Tode nicht – Abe materialisiert nach dem Ableben stets am Beginn eines Abschnitts. Damit der Frust minimiert wird, dürft Ihr jederzeit mit einem "Quiksave" die genaue Position zwischenspeichern – das dauert nur eine Sekunde und erlaubt auch Anfängern beständigen Fortschritt. Besonders wichtige Ereignisse dagegen solltet Ihr sicherheitshalber auf Karte sichern, denn auch der "Quiksave" hat bei unvorsichtiger Anwendung seine Tücken: Hängt Euch zum Zeitpunkt des Speicherns gerade ein Slig im Nacken, werdet Ihr nach dem erneuten Laden eventuell kurz vor der tödlichen Salve materialisiert – in so einem Fall müßt Ihr den ganzen Abschnitt nochmal spielen. Zurück an die "Oddworld"-Front: Nachdem Ihr alle Vorfahren aus ihren Gefängnissen befreit habt, kehrt Ihr in die Brauerei

Lange Anleitungen braucht Ihr bei "Exoddus" nicht zu studieren: Jede Aktion wird Euch durch Hinweistafeln und Laufschriften während des Spiels anhand eines einfachen Übungsbildes nähergebracht: Ihr lernt, auf Zehenspitzen zu gehen, zu sprechen und komplexe Sprungmanöver auszuführen. Später

Info kompakt: Durch Hinweis-Terminals erlernt Ihr Techniken nebenbei.

werden verschiedene Anforderungen miteinander kombiniert: Nur bei Beherrschung aller Manöver wie Teleportation, Sprunggeschick und Sprache knackt Ihr die Rätsel auf elegante Weise.

HOT Line

GEDULD: Bevor Ihr schuftende Mudokons begrüßt und damit aus der Arbeit reißt (und sie so zur leichten Beute für Sligs macht), solltet Ihr den Weg zum nächsten Vogeltor erkunden. Räumt Minen beiseite, eliminiert Sligs und deaktiviert Bohrköpfe. Besondere Vorsicht erfordern blinde Kumpels: Der Weg darf keine zu hohen Abgründe enthalten. Im Zweifelsfall führt Ihr die Kerle einzeln durch den Abschnitt – merkt Euch unbedingt das "Wait"-Kommando. **FLIEGERANGRIFF:** Knatternde Flug-Sligs bewerfen Euch mit Bomben. Erlaubt Euch keine Ruhepausen und vermeidet es hinzufallen. Nur in sicheren Bereichen ist es möglich, Euch in den Bruchpiloten zu transformieren – sonst explodiert Ihr während des Chantens. **WURM-GEFAHR:** Die gehäuft auftretenden Fleech-Würmer packen Euch mit klebrigen Zungen und reagieren auf das leiseste Geräusch. Leider müssen im Necrum-Abschnitt jeweils alle Hebel aktiviert werden – das Timing ist lebenswichtig. Deshalb vermeidet es, die kleinen Slurg-Käfer totzutrampeln, denn der Schmerzenslaut holt auch chronisch übermüdete Fleeches aus ihren Träumen. Ist Euch ein Wurmtrupp auf den Fersen, lauft schnell aus dem Bild und wechselt mit einem Sprung aus vollem Lauf auf die nächste Plattform: Bis sich die Brut an ihren Zungen emporgehievt hat, seid Ihr schon auf und davon.

Vorsicht Blinde: Helft den armen Buddel-Mudokons durch präzise Kommandos.

Hängen einfach nur so rum: Die Fleeches-Würmer pennen tief und fest. Sobald Ihr einen Hebel umlegt, geht's los.

PRIMAL GAMES
© 1995 PRIMALGAMES

SONY PLAYSTATION

Grundgerät (Dual)	DT		249,95
PS Multinorm	DT		299,95
Memory Card	DT	ab	17,95
5th Element	DT		89,95
Apocalypse	DT		i.V.
Alundra	DT		89,95
Azure Dreams	DT		99,95
Breath of Fire III	DT		99,95
Bio Freaks	DT		89,95
C&C Gegenschlag	DT		99,95
Colony Wars II	DT		89,95
Constructor	DT		89,95
Colin McRae Rally	DT		99,95
Capcon Generation	JP		129,95
Duke Raider	DT		89,95
Elemental Gear Bolt	US		119,95
F1 '98	DT		99,95
Final Fantasy Tactics	US		119,95
Final Fantasy VII	DT		99,95
GT	DT		89,95
Metal Gear Solid	US		i.V.
Medievil	DT		99,95
Motoracer II	DT		89,95
O.D.T.	DT		89,95
Parasit Eve	US		119,95
Platinum Spiele	DT	ab	44,95
Point Blank	DT		89,95
Road Rash 3D	DT		89,95
Shadow Gunner	DT		99,95
TEKKEN III	DT		99,95
Tenchu	DT		99,95
Thrill Kill	US		129,95
WWF Warzone	DT		89,95

NINTENDO 64

Grundgerät	DT	249,95
Adapter (alles läuft)	DT	69,95
1080°	DT	99,95
Banjo & Kazooie	DT	99,95
Bio Freaks	DT	i.V.
F1 World Grand Prix	DT	99,95
F-Zero X	DT	99,95
ISS 98	DT	99,95
Mission Impossible	DT	119,95
Turok II engl/deutsch		i.V.
WWF Warzone	DT	119,95
Zelda	DT	Nov.

DREAMCAST

Grundgerät	JP	20. Nov.
VMS	JP	89,95

Software auf Anfrage!!!
Vorbestellungen erwünscht!!!

PRIMALGAMES ONLINE:
http://www.primalgames.com

LAUFEND NEUE COOLE SONY, NINTENDO & DREAMCAST IMPORTE CALL

IHR WOLLT DIE NEUESTEN SPIELE SOFORT MITNEHMEN, DANN SCHAUT IN UNSEREM SHOP
EUROPA-GALERIE
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7
44787 BOCHUM VORBEI.

PlayStation Dreamcast

Versand per Nachnahme, Portofrei ab 250,- DM Softwarebestellung, sonst 10,- DM + NN. Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,-.

PHONE: 0234) 916 0630 + 916 0631 FAX: 916 0632

Futter für die Paramites: Berührt Abe die sonderbaren Säcke, plumpst ein Stück Fleisch heraus. Gierig vertilgen es die Oddworld-Ureinwohner: Abe bleibt unbehelligt.

Hinweise durch Handauflegen: Hier erhält Abe eine Übersichtskarte der verschachtelten Scrab-Höhlen.

Nur weil "Exoddus" ein 2D-Spiel ist, heißt das nicht, daß Ihr auf Spezialeffekte und grandiose Optik verzichten müßt – im Gegenteil. Augenschmaus verheißen sowohl die realistischen Krabbel-, Fauch- und Sprech-Animationen der "Oddworld"-Kreaturen, als auch Morphingeffekte bei Levelende und durchgängig hochwertige Render-Szenarios.

Toller Morphing-Effekt beim Szenenwechsel: Edel-FX trotz 2D!

zurück und müßt nacheinander die drei Sudkessel-Chefs zum Abschalten ihrer Maschinen bewegen. Abe macht sich hier die explosive Wirkung des "Soulstorm"-Gebräus zunutze: Habt Ihr Euch eine Dose Bier hinter die Mudokon-Binde gegossen, dürft Ihr Euch sogar in Eure Körpergase teleportieren und diese per Joypad fernlenken – sobald Ihr die spirituelle Verbindung löst, explodiert das Gemisch!

Technisch basiert "Exoddus" auf dem Konzept des Vorgängers "Abe's Oddysee": Sämtliche Charaktere tummeln sich in detaillierten, vor-gerenderten Szenarios, die beim Erreichen des Bildrandes umgeblendet werden. An bestimmten Stellen spult Euch eine nahtlos eingefügte Videosequenz an neue Orte: Die Kamera zoomt aus einem Zug, zeigt dessen Fahrt und setzt Euch direkt beim nächsten Spielbild wieder ab. Durch weit entfernte Schalter erstrecken sich die Rätsel meist über mehrere Bildschirme: Ihr teleportiert Euch in einen Scrab, kämpft im Bild links gegen einen anderen Scrab, könnt dadurch einen Schalter zwei Bildschirme weiter rechts ungefährdet umlegen und per Sprungsequenz den Ausgang erreichen. Besonders knifflig wird die Action dadurch, daß es zwei Spielebenen gibt: Entweder, Ihr befindet Euch im Vordergrund, oder Ihr turnt als Mikro-Abe im Hintergrund über Plattform-Gebilde – dadurch späht Ihr schon im voraus, welche Aktionsfolge Euch später zum Ausgang bringt. Vorsicht: Sligs im Hintergrund ballern auf Euch, wenn Ihr mit Getöse im Vordergrund vorbeispaziert! Als Transportmittel für den Szenenwechsel fungieren Teleporter-Portale oder Schläuche, die Euch über mehrere Bilder in die Höhe befördern – auch hier ist Grips und Übersicht gefordert.

Die deutsche Version verfügt nicht nur über deutsche Texte, auch die umfangreiche Sprachausgabe wird komplett lokalisiert – wir testeten die englische Fassung. Wie beim Vorgänger werden besonders erfolgreiche Mudokon-Retter mit einer positiven Endsequenz belohnt – wer durch unbedachte Aktionen zuviele Sklaven ins Verderben reißt, hat das Spiel zwar geschafft, wird aber sicher einen weiteren Versuch wagen: Nichts ist deprimierender, als zusehen zu müssen, wie ein ärgerlicher Slig einen Mudokon mit dem Gewehrkolben zu Tode mißhandelt... *cb*

Abe wandert quer über den Planeten: Links hängt unser Held in der freien Natur herum, rechts entweicht er den detonierenden Sudkesseln in der Brauerei.

Abe's zweites Abenteuer fängt harmlos an, steigert sich aber schon bald zu einem äußerst kniffligen Jump'n'Run mit intelligenten Rätsel-Nüssen. Die noble audiovisuelle Gestaltung überzeugt mit brillanten, nahtlos eingefügten Videosequenzen, kurzen Ladezeiten, authentischen Schnarch- und Quietschgeräuschen sowie humorvoll-realistischen Animationen. Abes Transformationen kommen mir aber einen Tick zu kurz: Statt den Schwerpunkt auf die Kommunikation zu legen, ließ man sich zu einigen frustigen Sprungszenen hinreißen - die sind trotz Quiksave zu nervig. Trotzdem fühlt sich der Spiele-Gourmet in der Oddworld pudelwohl, mit einer Handvoll Elementen schuf man einen packenden, ideenreichen Handlungsstrang. Die Entwickler hielten Wort: "Exoddus" ist nicht nur spannende Unterhaltung, sondern ein 32-Bit-Kunstwerk.

CHRISTIAN BLENDL

Zur Hölle mit dem Boiler: Aktiviert drei Ventile, um die mächtigen Soulstorm-Kessel zum Platzen zu bringen!

Der Countdown läuft: Die Ziffer "2" gibt die verbleibenden Sekunden bis zur Explosion des Furzes an.

SPIELSPASS **88%**

HERSTELLER
GT INTERACTIVE
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK	SOUND
81%	85%

Gelungene Fortsetzung des anspruchsvollen 2D-Abenteuers: Abe fordert schnelle Reaktionen und begeistert mit schrägem Humor.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Abe's Oddysee" wurde in MAN!AC 9/97 mit 87% Spielspaß getestet und wird hiermit auf 86% abgewertet.

Produzenten: Scott Orr, Steve Sims • **Spieldesign:** Rob Jones • **Programmierung:** Dave Swanson, James Brooks • **Grafik:** Don Barnes, Erik Kohler

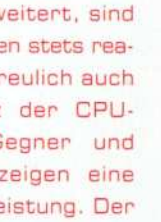
Madden NFL '99

Streng nach Plan: Eure Mitspieler blocken den Weg durch die Verteidigung frei.

Die harten Jungs der NFL kehren auf die Playstation zurück – und diesmal komplett in 3D. Endgültig ist die Zeit der platten Sprites vorbei, ausschließlich Polygonathleten balgen sich in den authentischen Football-Arenen um das braune Pixelei. Die Vorteile der neuen 3D-Engine sind schnell erkannt: Die Spieler spurten geschmeidiger über den Rasen und wehren sich mit vielen neuen Moves gegen die anstürmenden Gegner. Mit Körpertäuschungen, Schulter-Tacklings und Swim-Moves wühlt Ihr Euch durch die Fleischberge der Verteidigung. Auch Football-Rookies bekommen in der 99er-Ausgabe eine Chance, sich mit dem amerikanischen Nationalsport vertraut zu machen. Durch den "Ein Knopf"-Modus werden Hail-Mary-Pässe und weite Touchdown-Würfe zum Kinderspiel. Drückt nach dem Snap einfach auf den Wurfknopf, der Quarterback sucht sich den frei stehenden Receiver selbst aus.

Profis kommen nicht zu kurz: 120 NFL-Teams stehen parat, darunter alle aktuellen Mannschaften mit ihren Stadien, Stars und Playbooks. EA-Sports' „Smart D"-Routine soll Euch dabei die Karriere erschweren: Das CPU-Team stellt sich im Laufe eines Matches auf Euch ein und kontert mit passender Verteidigung. *au*

Endlich hat auch das letzte EA-Sports-Produkt den Sprung in die dritte Dimension geschafft. Erfreulich die zahlreichen Verbesserungen, nicht nur in optischer Hinsicht: Mit dem „Ein Knopf"- und Arcade-Modus entstehen auch ohne umfangreiches NFL-Knowhow spannende Begegnungen. Simulationsfans werden mit „Madden NFL '99" ebenso glücklich: Taktikmenü, Editor und Transfermarkt halten höchsten Coaching-Ansprüchen stand. Die Animationen wurden kräftig erweitert, sind flüssig und wirken stets realitätsecht. Erfreulich auch der Einsatz der CPU-Akteure: Gegner und Mitspieler zeigen eine makellose Leistung. Der Kommentar von John Madden bleibt immer sachlich, während des Spiels verrät er Fakten über Teams und Spieler.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS **88%**

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK	SOUND
80%	74%

Überragende Football-Simulation. Dank "Ein Knopf"- und Arcade-Modus sowohl für Profis, als auch für Einsteiger geeignet.

Andere Versionen

Der Vorgänger "Madden '98" wurde in MAN!AC 12/97 getestet und wird auf 85% abgewertet. Eine Umsetzung fürs Nintendo 64 ist in Vorbereitung.

gut geläst ist halb gewonnen

Game Breaker PSX Vol. 2
Die ultimative Sammlung an neuen Cheats, Tricks + Lösungen zu fast allen Spielen für die Playstation.
128 Seiten, Letter-Format
24,80 DM versandkostenfrei

Game Breaker N64 Vol. 1
Die unentbehrliche Sammlung an Cheats, Tricks + Lösungen gibt's auch für Nintendo 64.
144 Seiten, Letter-Format
24,80 DM versandkostenfrei

PSX Game Power
Jede Menge Cheats und Tips + Tricks zu aktuellen Spielen für die Playstation. Inklusive CD-ROM mit spielbaren Demos.
24,90 DM versandkostenfrei

N64 Game Power
Das Game-Power-Buch speziell für Nintendo 64. Mit aktuellen Tips, Tricks und Lösungen
144 Seiten
19,90 DM versandkostenfrei

Final Fantasy 7
Das komplette Überlebenskit zu dem wohl besten Rollenspiel unserer Zeit. Vollfarbige Screenshots zu jedem Level.
158 Seiten
29,80 DM versandkostenfrei

Zum bestellen einfach den Coupon ausschneiden, zusammen mit Scheck oder Bargeld (per Einschreiben!) in einen Briefumschlag stecken und ab an:

Cybermedia Verlags GmbH + Buch-Shop
Wallbergstraße 10 + 86415 Mering
Bestell+Fax: 08233 / 740117

HER DAMIT! Hiermit bestelle ich die folgenden, angekreuzten Bücher zum ausgewiesenen Preis. Die Versandkosten sind frei. Den Betrag lege ich als Scheck, in Briefmarken oder in bar bei. Der Versand erfolgt schnellstmöglich.

- ○ Game Breaker PSX Vol.2 24,80 DM
- ○ Game Breaker N64 Vol.1 24,80 DM
- ○ PSX Game Power 24,90 DM
- ○ N64 Game Power 19,90 DM
- ○ Final Fantasy VII 29,80 DM

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

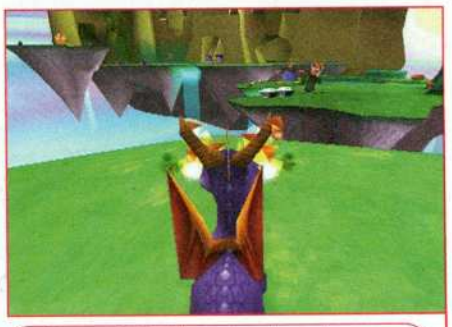
DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

Preisirrtümer vorbehalten. Angaben ohne Gewähr.

Entwickler: Insomniac, USA • **Musik:** Stewart Copeland

Spyro the Dragon

Feind in Sicht: Bevor Spyro zusammen mit Sparks seinen Artgenossen aus der Kristallhülle befreit, jagt er den frechen Juwelendieb vor ihm.



Spyro sieht sich erstaunt um: Im magischen Land sind selbst große Schlösser auf Schwebeplattformen gebaut.

Mit dem Ego-Shooter "Disruptor" wurde das Entwickler-Team Insomniac weltweit bekannt. Dem Action-Kracher (79% in MAN!AC 12/96) bescheinigte Tester Christian "knackig-dramatische Missionen"

und "hervorragende Grafik". Noch bekannter ist aber die prägnante Werbekampagne mit obigem Teddybär-Motiv. Die Kunden waren in zwei Lager gespalten: Die einen empfanden den Aufmacher als gelungenen Gag, die anderen witterten den endgültigen Verfall der Moral. Trotzdem blieb "Disruptor" einer der wenigen Ego-Shooter, die bis heute nicht auf dem Bonner Index gelandet sind.

PS Im Märchenland steht alles Kopf: Dunkle Gestalten tummeln sich in den einstmals friedlichen Ländern und Schlössern, während die dort ansässigen Drachensippen vom Oberbösewicht Gnasty Gnorc in Kristallstatuen verwandelt wurden. Nur Spyro, der jüngste Sproß der Familie, entgeht der hinterhältigen Attacke und macht sich auf den Weg, seine Artgenossen zu befreien und Gnasty Gnorc zu verjagen.

Wie im offensichtlichen Vorbild „Super Mario 64" springt Euer Jungdrache durch insgesamt 36 Levels, in denen er sich völlig frei bewegen kann. Die imaginäre Kamera blickt Euch dabei meist über die Schulter oder positioniert sich in engen Räumen im bestmöglichen Winkel.

Das Schaf Toasty ist der erste Endgegner: In den USA ist dieser skurrile Feind Co-Star der Sony-Werbekampagne!

Im Hintergrund wartet der Transport zur nächsten Welt, doch Spyro muß sich erst mit diesen Rüpeln herumschlagen.

Spyro ist zwar noch jung, verfügt aber bereits über zwei wirkungsvolle Angriffsmanöver: Mit seinem Feueratem verbrutzelt er feindliche Monster, schlaue Unholde wappnen sich dagegen mit feuersicheren Rüstungen. In diesem Fall drückt Spyro per Knopfdruck auf die Tube: Mit einem flotten Galopp und gesenktem Kopf nimmt er solche Feinde auf die Hörner.

Kleine Löcher überspringt Spyro locker, doch leider kann er noch nicht richtig fliegen. Seine Kraft reicht nur zu kurzen Gleitflügen, mit denen Ihr über Abgründe schwebt. Unterstützung erhaltet Ihr von Eurem Libellenfreund Sparks, der Euch dreimal vor einem Treffer bewahrt. Dafür päppelt Ihr ihn von Zeit zu Zeit wieder auf: In allen Welten tummeln sich harmlose Tiere, die nach einem Feuerstoß Schmetterlinge hinterlassen – diese Falter schnappt sich Sparks als Futter. An einigen Stellen trefft Ihr auf hilfreiche Feen, die Euch mit einem Kuß kurzzeitig Sonderfähigkeiten wie einen stärkeren Flammenstoß geben oder Euch an sonst unerreichbare Stellen transportieren.

Auf dem Weg zu Gnasty Gnorc sucht Ihr nach 80 versteinerten Familienmitgliedern. Habt Ihr sie befreit, bedanken sich die Schuppentiere in kurzen Sequenzen, geben Euch wichtige Hinweise zum Spielverlauf oder verraten die Lage versteckter Abschnitte. Außerdem müßt Ihr die gestohlenen Schätze wieder einsammeln, denn zum ganz großen Happy-End braucht Ihr alle 14.000 Diamanten: Nicht nur besiegte Bösewichte geben Juwelen preis, in jedem Level sind auch zahlreiche Schatztruhen verteilt: Einfache Exemplare knackt Ihr mit Flammen oder einem Rammstoß, andere verlangen mehr Arbeit von Euch. Für Vorhängeschlösser sucht Ihr hinterlistig versteckte Schlüssel, besonders schwer verkettete Kisten erfordern abgefeuerte Raketen oder Turbo-Attacken.

Jedes der sechs Länder besteht aus einer weiträumigen Oberwelt, von der Ihr in fünf Unterabschnitte kommt: Diese teilen sich in drei normale Spielstufen, in denen Ihr Drachen befreit und Schätze sammelt, sowie jeweils einen Obermotz- und einen Fluglevel. Bei den Bossen

Flugstunde für Jungdrachen: Auf den Übungskursen sammelt Ihr unter Zeitdruck Truhen und Ringe, dafür verliert Ihr im Falle eines Mißerfolgs kein Leben.

Kein Mitleid mit den Gnorcs: Dem groben Muskelprotz rückt Spyro nicht zu nahe, lieber grillt er ihn mit seinem Feueratem.

Mälerischer Flug durchs Abendrot: Nur mit geschickten Flugaktionen erreicht Ihr die entfernten Dächer.

sucht Ihr ihre Schlupflöcher auf und bekämpft sie im Duell. In den Flugabschnitten gleitet Ihr durch luftige Parcours und müßt gegen ein knackiges Zeitlimit Ringe durchfliegen, Lampen anzünden oder Truhen sprengen, um die große Diamantenbelohnung zu erhalten.

Um in die nächste Welt zu kommen, sucht Ihr den örtlichen Ballonfahrer. Der nimmt Euch aber nur mit, wenn Ihr eine bestimmte Anzahl an Juwelen, Drachen oder Eier aufweist. Diese Dracheneier haben kleine Fieslinge in blauen Umhängen versteckt. Die frechen Diebe sind flott zu Fuß und rücken ihre Beute erst raus, wenn Ihr sie in einer rasanten Jagd einfangt.

In den sechs Drachenreichen werden immer neue Anforderungen an Euch gestellt: Während Ihr bei den Handwerkern noch durch gemütliche kleine Orte mit ängstlichen Feinden streift, geht es bei den Friedenshütern schon rabiater zu: Gnorc-Soldaten schießen mit wuchtigen Kanonen, in den Eishöhlen schlittern Muskelprotze auf Euch zu, in der heißen Klippenstadt verliert Ihr auf steilen Abgründen den Halt. In der Welt der Magier trefft Ihr auf zauberkundige Unholde, die Euch durch gemeine Sprüche Wege versperren und Blitze auf Euch schleudern. Hier findet Ihr auch zum ersten Mal die wichtigen Beschleunigungsstreifen: Rennt Ihr die Markierung entlang, gibt Spyro besonders viel Gas und kann so wesentlich größere Abgründe überspringen.

Die Raubtiermeister-Kolonie hat sich auf tropischen Inseln angesiedelt, die wenigen ebenen Flächen werden von Gnorcs gerne elektrisch aufgeladen. Paßt Ihr hier nicht gut auf, endet Ihr als gerösteter Drache. In den Baumwipfeln müßt Ihr waghalsige Sprungpassagen bei Höchsttempo vollführen. Die Traumspinner schließlich findet Ihr in den Wolken: Ihr seid häufig auf Feen angewiesen, um nicht von den luftigen Plattformen zu stürzen. In Gnastys Welt schließlich erforscht Ihr die technisch aufgerüsteten Fabriken und Verladedocks des Bösewichts. Dort schlagt Euch mit besonders kräftigen Wächtern herum, bevor Euch Gnasty Gnorc persönlich im großen Finale gegenübersteht.

Übrigens: Für die (mäßige) Musik zeichnet der Ex-Police-Drummer Stewart Copeland verantwortlich. *us*

Himmel und Hölle: Befreit die gefangene Elfe aus der Gewalt des Grinseteufels.

"Spyro the Dragon" liefert den Beweis, daß ein Spiel wie "Mario 64" auch auf der Playstation möglich ist: Der knuffig animierte Kleindrache rennt durch abwechslungs- und gagreiche Kulissen, die mit bislang ungekannter Fernsicht beeindrucken - Nebelwände gibt es hier nicht. Auch spielerisch hat "Spyro" einiges auf dem Kasten: Der leichte Einsteig macht Euch mit den Fähigkeiten des vierbeinigen Hauptdarstellers vertraut. Später warten knackige Aufgaben auf Euch, bei denen der Schwerpunkt auf fordernden Geschicklichkeitstests liegt. Die eingestreuten Rätseleinlagen und Flugsequenzen mitsamt der Jagd nach Rekordzeiten lockern das Geschehen auf, in jeder erreichten Welt findet Ihr neue Herausforderungen. „Spyro" fesselt Euch ans Joypad, bis Ihr den letzten Diamanten gefunden habt.

ULRICH STEPPBERGER

Bonus für

Bandicoot-Fans: Als Appetithäppchen packten Sony und Universal ein geheimes "Crash Bandicoot: Warped"-Demo auf die "Spyro"-CD. Drückt im Titelbild gleichzeitig L1 und die Dreieckstaste, um es zu aktivieren. Nach ein paar einstimmenden Bildern dürft Ihr aktiv ins Geschehen eingreifen und mit Coco Bandicoot ein paar Jetbike-Runden durch verminte Gewässer drehen.

Coco gibt Gas: "Crash Bandicoot: Warped" versucht sich in "Wave Race".

Den fetten Gnorc mit dem Elektroschock bratet Ihr mit einem Feuerstoß, der gepanzerte Feind muß gerammt werden.

In Gnorcs Fabriken trefft Ihr auf wilde Gesellen, die mit Fässern und Werkzeug nach Euch werfen.

Wenn Ihr nicht schnell attackiert, schubst Euch der Kannibale gleich nach der Landung in den Abgrund.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Sony Music, Japan

Tenchu

Lautlos kommt der Tod: Geübte Spieler vermeiden Aufsehen und überraschen ihre Feinde mit blanker Klinge von hinten.

Neuer Level für den Westen: Habt Ihr die vorlaute Lanzenträgerin besiegt (rechts oben), müßt Ihr ein schwer bewachtes Fort durchqueren. Bemerken Euch die Samurai, fließt das Blut in Strömen. Am Ende wartet der Bruder der von Euch getöteten Level-Wächterin.

Unschuldige Opfer sind zu vermeiden: Am Ende jedes Levels wird abgerechnet, und Ihr erhaltet eine Einstufung zwischen Taschendieb und Meister-Ninja, die Ihr durch weitere Versuche verbessern könnt. Wichtig ist, daß Ihr nur waffentragende Feinde, nicht aber Passanten oder Bürger aus dem Weg räumt. Die besten Zensuren erhaltet Ihr, wenn Eure Mission erfolgreich ausgeführt, gleichzeitig aber kaum bemerkt wurde. Ihr schafft nicht einmal den ersten Level? Dann ab auf den ausführlichen Trainings-Parcours von "Tenchu"!

Abgerechnet wird zum Schluß: Nur wer tötet, ohne gesehen zu werden, verdient das Prädikat "Master Ninja".

PS Das Thema ist identisch, doch der spielerische Kontrast maximal: Zeitgleich mit Cores „Ninja“ kommt das überarbeitete "Tenchu" in die Geschäfte. Ein Schattenkrieger mit übermenschlichen Kampfkünsten ist in beiden Titeln der Star – ansonsten ist alles anders. Während bei Core ohne Bezug zur Realität gemetzelt und gezaubert wird, empfiehlt sich „Tenchu“ als Ninja-Simulation, in der Ihr nur mit einer Kombination aus Planung, Umsicht und Kampftalent zum Ziel kommt. Die acht Levels sind lose verknüpft und wurden anläßlich dem „Tenchu“-Release im Westen durch zwei Spielabschnitte ergänzt: So müßt Ihr nach einer Höhlenmission nun eine Grenzgarnision überfallen und unbeschadet durchqueren: Fackeln erhellen die nächtliche Stellung spärlich, für Euren Schattenkrieger bieten düstere Baracken, Bäume und Felsen optimale Deckung. Denn neben fechten und laufen, springen und klettern, könnt Ihr auch schleichen und Euch flink über den Boden rollen. Bewegt Ihr Euch vorsichtig durch die 360°-Kulissen, bemerken Euch die Wächter nicht. Tretet Ihr jedoch versehentlich ans Licht oder hüpft Ihr einem Feind direkt vor die Füße, ist um Euch herum der Teufel los: Waffenklirren, Schreie und direkter Sichtkontakt schalten Eure Gegner vom mißtrauischen „Ist da was?“- in den entschlossenen „Den schnapp ich mir!“-Modus. Eine Warnanzeige links unten zeigt Euch, ob Eure Feinde pennen oder bereits zornig nach Euch suchen. Kommt es zum Kampf, wehrt Ihr Euch mit Ausfallschritten und Paraden, blockt feindliche Streiche oder schreitet mit wirbelnden Klingen seitlich aus. Die Bewegungen eines geübten Spielers erinnern an die Ballett-Kämpfe japanischer Kinodramen.

Schafft Ihr es dagegen, Euch einem Feind zu nähern, ohne daß er Euch bemerkt, setzt Ihr zu einem wüsten Fatality-Schlitzer an: Die Steuerung wird Euch für drei Sekunden aus der Hand genommen, mit einem chirurgisch-präzisen Schnitt öffnet Ihr dem Feind die Kehle. Ohne einen Laut sinkt der Körper ins Gras, und Ihr huscht weiter.
Doch schon im zweiten Level begegnet Ihr beim Spurt über nächtliche Hausdächer anderen Ninjas, die ebenso gut mit der Klinge umgehen. Später müßt Ihr gegen feuerspeiende Dämonen und fette Mittelgegner antreten. Euer Erzfeind ist ein halbgöttlicher Karateka, dem Ihr mehrmals begegnet und letztendlich bis in die Hölle folgt. Ebenso wie Ihr heilt dieser Mega-Bösewicht seine Wunden durch einen Schluck aus der Pulle. Ihr habt als Ninja noch andere Hilfsmittel in der Tasche oder erbeutet sie während des Spiels: Rauchbomben, Sprengsätze, vergifteter Reis und Shurikens gehören zum Handwerkszeug des mittelalterlichen Profikillers. *wi*

Darstellungsfehler und Grafikpatzer ärgern Technik-Pedanten, die explizite Gewaltdarstellung verstört sensible Naturen - zudem die westliche Variante noch blutiger erscheint als das Original. Von diesen Mankos abgesehen ist „Tenchu“ tadellos: Die neuen Levels sind zwar keine spielerische Offenbarung, strecken das Ninja-Abenteuer aber auf akzeptable Länge - mit acht Abschnitten war die Urfassung doch etwas kurz. Neben den eleganten Animationen des schleichenden und fechtenden Helden überrascht vor allem der Sound: Atmosphärische Musik aus den japanischen Sony-Studios, dazu Schwertklirren und verängstigte Schreie. Dank spannender Grundidee (sehen, aber nicht gesehen werden) und interessanter Feinde eine packende Undercover-Simulation - nur das kommende „Metal Gear Solid“ ist ähnlich (und noch besser).

WINNIE FORSTER

Hat er Euch bemerkt? Das gelbe Signal (links unten) zeigt, daß ein Wächter Verdacht geschöpft hat. Verhaltet Euch ruhig und bleibt in Deckung! Rechts oben Eure Waffenkammer.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Das etwas kürzere Japano-Original testeten wir ausführlich in MAN!AC 5/98.

Entwickler: Hudson, J

Bomberman Hero

Im Sumpf schnappen Frösche aus dem Hintergrund nach Euch: Mit Eurem Kangaroo springt Ihr locker über ihre Zungen.

In der Luft nehmen Euch Geschütze und Raketenstellungen auf's Korn

OLIVER EHRLE

Das aktuelle "Bomberman" fordert Euch abwechselnd mit kniffligen Rätseln, anspruchsvollen Hüpfsequenzen und explosiven Ballerlevels: Motivation ist die große Stärke des Sprengmeisters, zusammen mit den Klamauksequenzen und putzigen Animationen bietet "Bomberman Hero" erstklassige Unterhaltung. Die präzise Steuerung erlaubt intuitive Fluchtsprünge, nur schräge Hüpfer sind etwas kompliziert. Laßt Euch von den stampfenden Drum'n'Base-Beats nicht zur Hast treiben! Die mächtigen Explosionswellen und Wasserfall-FX bringen Eure Konsole ganz schön ins Schwitzen: Gelegentliche Slowdowns und Ruckeleinlagen könnt Ihr jedoch verschmerzen.

Statt FMV-Sequenzen erwarten Euch in "Bomberman Hero" dutzende Zwischenanimationen, in denen Euch Hudsons Pummelheld mit heroischen Posen und peinlichen Slapstickszenen bei Laune hält.

N64 Bomberman bereist fünf Jump'n'Run-Planeten, um seine geliebte Prinzessin zu befreien: Vier bis sieben Levels müßt Ihr in jeder Welt durchstöbern, bevor Ihr Eure Liebste in die Arme schließen dürft. Ihr erklimmt rotierende Türme, drückt versteckte Schalter in altertümlichen Tempeln und hüpft über brodelnde Lavaflüsse. Mächtige Steinmonster und Kampfdronen sprengt Ihr mit Euren Bomben, die Ihr per Extra zu Eisgranaten und Fernsteuerung aufrüstet – Im Notfall dienen auch Gegner als Wurfgeschoß. Für zusätzliche Abwechslung sorgen unzählige Verschieberätsel und die geheimen Bonuskristalle; eifrige Forscher werden am Ende des Spiel belohnt! Über versteckte Pfade gelangt Ihr in die geheimen Levels, wo Ihr per Helikopteranzug Geschützstellungen bombardiert, in der U-Boot-Verkleidung durch Höhlenlabyrinthe taucht und Euch als Snowboardcrack beweist. Dabei dürft Ihr die Kamera nur im Stand drehen, um über Kanten zu spitzen. *oe*

SPIELSPASS **86%**

HERSTELLER: HUDSON
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 70% | SOUND: 77%

Knuddliges Hüpfspiel mit cleveren Rätseln, vielen Geheimnissen und hoher Motivation. Leider ruckelt die Grafik gelegentlich.

Platt vor Lachen: Bombermans letzter Blick vor dem Crash mit der Schneekugel.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant, den ausführlichen Importtest findet Ihr in MAN!AC 7/98.

CYBER SPACE
INTERACT
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet
64 BIT POWER

SV 380 V3 RACING WHEEL 64
Auf der Rennbahn live dabei
• Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
• Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
• Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz • Tisch- oder Aufsitzbedienung • Kein zwingender Einsatz der Fußpedale
unverbindl. Preisempf. DM 139,99

SV 393 A TREMOR PAK PLUS
Vibrationseinheit mit eingebautem Schacht für Speicherkarten
• Echte Erschütterungen garantieren ultimative Realitätsnähe
• Intensität der Erschütterungen in zwei Stufen regelbar (mit Stromsparmodus)
• Vorhandene Speicherkarten können weiterverwendet werden
• 1Mb Speicherkarte im Set enthalten
unverbindl. Preisempf. DM 59,99

SV 923 GAMEBOY TRAVEL PACK
Bequeme Transport-Gürteltasche für den Nintendo® GameBoy™
• Zusätzliche Taschen bieten ausreichend Platz für Zubehör und Software • Spritzwasserfestes, gepolstertes Material schützt die elektronischen Komponenten sicher vor Regen, Staub und Stößen
unverbindl. Preisempf. DM 29,99

SV 384 ULTRARACER 64
Handliches Mini-Lenkrad für N64
• Analoges Mini-Lenkrad • Trigger für Gas und Bremse
• Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
• Vier digitale Richtungstasten • Zehn Feuertasten
• Tastenumbelegungsfunktion • LED Status Indikator
• Memory Card Slot
unverbindl. Preisempf. DM 79,99

INTERACT
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Entwickler: Vivid Image, GB • **Produzenten:** Mevlut Dinc, Gerard Guillemot • **Programmierung**: Harrison Bernandez, Steven Dunn, Dave Cantrell • **Grafik:** Karl D'Costa, Charlie Hasdell, Antoine Leclainche, Marc Chevalier, Stéphane Huguet, Alexandre Gatto, Arnaud Kotelnikoff • **Sound:** Gregory Heath, Ubi Soft Studio

S.C.A.R.S.

Auf der Insel kommt Ihr an diesem feurigen Lavasee vorbei: Der Kontrahent hinter Euch wird gleich Opfer der Totenkopfbombe.

Beeindruckende Aussicht beim Bergkurs: Ihr fahrt einen langen Anstieg auf dieser transparenten Rampe hoch.

Individualisten erfreuen sich an den Optionen von "S.C.A.R.S.": So könnt Ihr u.a. das Fahrtempo dem eigenen Reaktionsvermögen anpassen – unabhängig vom Schwierigkeitsgrad. Handlich ist auch der "Spezial"-Pokal: Dieser erlaubt es, eine Rennserie ganz nach Euren Vorstellungen zu konstruieren. Wollt Ihr alle Strecken bei Nacht oder nur den Insel-Kurs mit Wettereinfluß fahren – kein Problem mit dieser Option.

Der Auswahlbildschirm für den "Spezial"-Pokal: Bis zu zehn Strecken können beliebig ausgewählt werden.

In nächsten Jahrtausend wird die Erde von gewaltigen Supercomputern regiert. Diese hegen im Lauf der Zeit sogar Gefühle und werden sich der Langweiligkeit ihrer überlegenen Existenz bewußt. Um Abhilfe zu schaffen, schliessen sie sich zusammen und entwickeln zu ihrer Unterhaltung die virtuelle Rennserie „S.C.A.R.S." („Super Computer Animal Racing Simulation").

Raketen-Volltreffer: Euer Gegner liegt zwar gerade auf dem Dach, doch allzu lange ist er nicht außer Gefecht.

Die neun wählbaren hochtechnisierten Fahrzeuge sind an Tieren unserer Zeit orientiert: Während der „Rhino Roaster" mit mächtiger Panzerung ausgestattet ist, heizt der „Cheetah V12" pfeilschnell über die Piste, ist jedoch Angriffen gegenüber empfindlich. Auch beim Streckendesign haben sich die Computer einiges einfallen lassen: Die neun Kurse führen Euch durch zahlreiche Extremsituationen; im Ski-Resort braust Ihr an steilen Gletscherspalten vorbei, der Rallykurs verlangt Driftkönnen. Unter Wasser verschleiern Meerespflanzen die Sicht, in der futuristischen „Blade"-Metropole erwarten Euch unter greller Neonbeleuchtung haarsträubende 90°-Kurven. Erschwert werden die Rennen zudem durch Regen oder Dunkelheit. Nicht nur Eure Fahrkünste sind entscheidend, auch gezielter Extraeinsatz ist gefragt: Auf den Pisten sind großzügig Waffen wie Spikes, Laserbarrieren oder

Bereits bei Dämmerung fahrt Ihr besser mit Licht, sonst überseht Ihr schnell haarige Schikanen.

Turbo-Boosts verteilt, mit denen Ihr Euren Gegnern kräftig einheizt. Besonders fies ist die Totenkopfbombe: Am Ende des Countdowns explodiert der unglückliche Besitzer, doch zum Glück könnt ihr sie per Knopfdruck an andere Fahrer abgeben.

Neben Solo-Zeitrekordjagden nehmt Ihr an vier Pokalwettbewerben mit fixer Streckenfolge teil. Gewinnt Ihr eine Serie, winkt der nächste Wettbewerb sowie ein Duell gegen einen einzelnen Konkurrenten um dessen Fahrzeug. Kreative Naturen stellen sich eine eigene Rennserie mit Wunschpisten zusammen, auch für Multispielerspaß ist gesorgt: Ihr tretet im Splitscreen zu zweit oder mit zwei CPU-Konkurrenten das Rennen an. Alternativ spielt Ihr zu dritt oder viert auf einem geviertelten Bildschirm. *us*

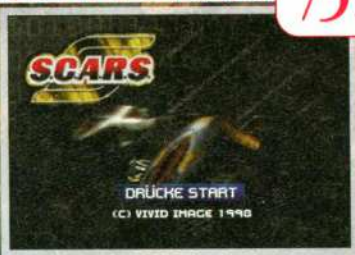
„S.C.A.R.S." verwöhnt Euch mit so rasanten Berg- und Talfahrten auf den phantasievollen Kursen, daß empfindsamen Gemütern schon mal schummrig wird. Zusammen mit der anspruchsvollen Steuerung - ohne gezieltes Bremsen seht Ihr kein Land - und den aggressiven Gegnern erwartet Euch ein forderndes Rennerlebnis. Allerdings hätte ich mir bei manchen Features feinere Abstufungen gewünscht: So sind entweder gar keine oder gleich tonnenweise Extras möglich. Außerdem geben die Computerfahrer trotz einstellbarer Spielgeschwindigkeit bereits ab dem zweiten Pokal so viel Gas, daß ein Rennsieg schon bei kleinen Fehlern in weite Ferne rückt. Technisch beeindruckt "S.C.A.R.S." besonders bei den Multiplayer-Modi: Selbst mit vier Spielern bleibt die leicht abgespeckte Grafik erstaunlich detailreich und flüssig.

ULRICH STEPPBERGER

Duell unter Wasser: Die beiden zuschaltbaren Computergegner sind hier schon auf und davon.

Spielt Ihr zu viert, stehen nur die Hälfte der Kurse zur Wahl – diese laufen dafür aber sehr flüssig.

SPIELSPASS **75%**



HERSTELLER
UBI SOFT
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS
100 MARK
GRAFIK 81%
SOUND 61%

Schnittige Fun-Raserei über bergige Strecken. Explosive Extras und anspruchsvolle Steuerung sorgen für spannende Rennen.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

World of Games
Hebelstrasse 22
69115 Heidelberg

Fon: 06221-18 41 34
Händler: 06221-61 97 38
Fax: 06221-61 97 39

Händleranfragen erwünscht!

WOG

[World of Games]

[06221] 18 41 34

Keine Versandkosten!!!

Nintendo 64:

Turok 2 US
Bomberman Hero US
NASCAR 99 US
Gex PAL/US

Dreamcast™

Sofort nach dem Japanstart bei uns! Jetzt vorbestellen!!

Playstation:

Thrill Kill US
Spyro US
Parasite Eve US
F 1 '98 Pal
Metal Gear Solid US/JP
Rival Schools JP
Tekken 3 Pal
Moto Racer 2
uvm.

Direktimport aus den USA und aus Japan!! Schneller geht's nicht!!

Lieferung per Nachnahme. Bestellungen, die bis 16 Uhr bei uns eingehen werden noch am gleichen Tag versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von 20,- DM. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Inhaber: M. Träutlein.

©Chris Senger 1998

Nintendo 64

1080 SnowBoarding*	**89,95**
Air Boarders	129,95
Banjo Kazooie	**89,95**
Biofreaks	129,95
Blast Corps	99,95
F-Zero X*(Nov)	**89,95**
F1 World Grand Prix	99,95
Forsaken incl CD	89,95
GASP	139,95
Glover*(Nov)	89,95
Gex 2*	call
GT 64	139,95
Holy Magic Century(Nov)	**149,95**
Iggys Recking Balls	99,95
Intern Sup.Soccer '97	59,95
Intern. Sup. Soccer '98	**109,95**
NBA Courtside	89,95
NBA Pro	**119,95**
NFL Quaterback '98	89,95
Robotron 64	129,95
StarFox/LylatWars	89,95
StarWars-RogeSquad.*	119,95
Turok e uncut 89,95 /dt	**69,95**
Turok 2 uncut (Okt)	139,95
Virtual Chess	129,95
Waialae Country Golf	119,95
Wetrix	119,95
WCW vs NWO	139,95
Yoshis Story	**89,95**
Zelda*(ende Nov/Dez)	129,95
Rumble Pack original	29,95

PlayStation

Alien Trilogie - uncut, e	49,95
Alundra	**89,95**
Ark of Time	89,95
Azure Dreams*	89,95
Baphomets Fluch 2	89,95
Batman & Robin	89,95
Biofreaks	**89,95**
Blast Radius*	89,95
Bomberman World	89,95
Breath of Fire 3* 99,95/SE	**119,95**
Bushido Blade	89,95
Bust a Move2 49,95 / Teil3	69,95
CART WorldSeries*	89,95
Colin McRae Rally	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
Destruction Derby 2	49,95
Deathtrap Dungeon	89,95
Dead or Alive	89,95
Dreams*	89,95
Everybody Golf	79,95
Extreme Snowbreak	89,95
FIFA '98 - WM Qual.	89,95
Fighting Force	**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**
Ghost in the Shell	89,95
Gran Turismo	**99,95**
Herc's Adventure	89,95
Hugo*	89,95
Int.SupSoc. 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
Magic the Gathering	89,95
Marvel Super Heroes	89,95
Mass Destruction	49,95
Maximum Force(für Gcon!)	**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
Newman Haas Racing	89,95
NHL '99 (EA)*	89,95
Nuclear Strike	79,95
O.D.T.*	**89,95**
Oddworld-Abe's Oddy.	**44,95**
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
Porsche Challenge	49,95
Perfect Weapon	79,95
Rayman	49,95
Rascal	89,95
Raystorm	**79,95**
Resident Evil Platinum	49,95
Road Rash 3D	89,95
San Francisco Rush*	89,95
Sentinel Returns	89,95
Skull Monkeys	89,95
Small Soldiers*	**89,95**
Soulblade	49,95
Soviet Strike	49,95
Starfighter 3000	39,95
Streetfighter EX Plus	89,95
Streetfighter Collection	89,95
Tekken 2	49,95
Tekken 3	**99,95**
Tenchu*	89,95
Tombi	89,95
Tomb Raider 1	49,95
Tomb Raider 2	89,95
Touring Car Champ.	**49,95**
Theme Hospital	89,95
True Pinball	49,95
V Rally(1 neuesAuto+DualSh.)	**49,95**
Vigilante V8	89,95
Warcraft 2	**79,95**
Wargames	89,95
WCW Nitro	99,95
Wild 9's*	**89,95**
Worms	49,95
WWF Warzone	89,95
Umbau dt/us/jp in 48h	**39,95**
Chip für Selbsteinbau	**9,95**
Scorpiongun	79,95
Lenkraaad, MadCatz	129,95
MemoCard 24M/360Bloks	69,95
X-Ploder Schummelmodul	**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:...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 Ratenkauf möglich.**

Entwickler: SCEE Cambridge, England • **Produzent:** Chris Sorrell •
Programmierung: Chris Sorrell u.a. • **Grafik:** Jason Riley, Jason Wilson (FMV)

Medievil

Kürbis-Chaos: Die schnell wachsenden Früchte erledigt Ihr am besten mit dem aufgerüsteten Breitschwert.

Gargoyle-Statuen verkaufen Euch bereitwillig Waffen-Extras

Also lautet ein Beschluß, daß Sir Dan was lesen muß: Jedes Pult gewährt Euch eine Information.

Sinnvolle Idee für Benutzer des "Dual Shock"-Analogpads: Um bei der Auswahl der Waffen und bei verzwickten Plattform-Sprüngen gezielter steuern zu können, bleibt das Steuerkreuz auch im Analogmodus aktiv. So spurtet Ihr mit dem Stick über weiträumige Flächen, mit dem Pad dagegen pirscht Ihr Euch über morsche Brücken und Seilbahnen. Unglücklich ist die Steuerung nur mit einem Digitalpad: Um zu laufen,

Mit Digitalpad enorm schwer: Die Schlacht in der Irrenanstalt.

müßt Ihr zweimal in die entsprechende Richtung tippen – dabei wäre zusätzliches Drücken einer L/R-Taste viel präziser.

PS Sir Daniel Fortesque ist der Vorzeige-Held des fernen Gallowmere: Er schlug unter Hingabe seines Lebens den bösen Zauberer Zarok samt seiner Armeen zurück und bewahrte das Land vor dem Chaos. Das glauben zumindest die Einwohner von Gallowmere – in Wirklichkeit traf ein Pfeil den schusseligen Sir schon in der ersten Schlachtminute, den Sieg trugen seine Getreuen davon. Doch jetzt, wo der böse Zarok wiederauferstanden ist, erhält Dan eine zweite Chance, denn durch flächiges Wiederbeleben der Toten krabbelt neben Zombies jeder Statur auch unser Edelmann aus seiner Gruft.

"Medievil" schickt Euch alias Dan auf die Reise durch ein gutes Dutzend Provinzen des Landes. Habt Ihr einen Level-ausgang erreicht, klickt Ihr Euch auf der Oberweltkarte nach Lust und Laune zum nächsten Reiseziel. Doch Überleben ist nicht alles: Nur wenn Ihr in jedem Abschnitt eine vorgegebene Menge an Untoten, Kürbissen, Kobolden und Spinnen erledigt, erhaltet Ihr per Zauberkelch Zugang zur Ruhmeshalle. Dies ist oft nur möglich, wenn Ihr den bereits absolvierten Level später mit neuen Waffen nochmals aufsucht und Geheimgänge aufbrecht. Doch die Mühe lohnt sich: In dieser Halle spendieren Euch die großen Kämpfer von Gallowmere (als Statuen verewigt) neue Waffen, Energie und Goldstücke – das erleichtert die Mission ungemein.

"Donkey Kong" im Mittelalter – Zaroks Steinstatuen spucken Felsen, die den Hügel hinunterpoltern.

"Medievil" ist als Action-Abenteuer ausgelegt, Ihr solltet deshalb nicht blindlings um Euch schlagen. Köpfchen ist nicht nur bei den gelegentlichen Rätseln, sondern auch bei der Wahl der richtigen Waffe gefragt. Nach und nach eignet sich Dan Nahkampfwaffen wie Hammer, Schwerter und Keulen an. Damit bratet Ihr agilen Feinden wie Zombie-Fröschen und diebischen Wichten eins über – Distanzwaffen wie Wurfaxt, Armbrust oder der eigene Arm sausen trotz einer grünlichen Richtungsmarkierung meist am Ziel vorbei. Dennoch erweisen sich diese als nützlich: Träge Zombies und spuckende Kürbisse haltet Ihr Euch so vom Leib. Nachteil der Ballerei: Ihr müßt regelmäßig Pfeile bei Steinskulpturen nachkaufen, die als Laden fungieren.

Ein Teil der Karte von Gallowmere: Ein Haken neben der Ortsangabe (rechts) heißt "Abschnitt geschafft".

Der Fährmann des Todes will Seelen von Euch: Auf dem Schlachtfeld liegen genug davon herum...

Die Ruhmeshalle ist der wichtigste Ort im Spiel. Nur wenn Ihr genügend Gegner tötet, bekommt Ihr die Chance, einen Kelch aufzunehmen. Verlaßt Ihr den Abschnitt, werdet Ihr in die Halle transferiert und erhaltet Hilfe von Euren einstigen Kameraden – Waffen, Gold und Energie.

Beim Dorfschmied reaktiviert Ihr den Schmelztiegel: Wo nehmt Ihr nur Metall für ein neues Kreuz her?

Im Lustgarten der Irrenanstalt ist Köpfchen Trumpf: Insgesamt fünf Rätsel gilt es zu lösen, um Zugang zum Inneren zu erhalten – bösartige Mönche versuchen, Euch zu schlachten!

Mal von nahe, mal von oben: Die Kamera bemüht sich um Übersicht.

Die Anforderungen an Sir Dan schwanken je nach Abschnitt erheblich: In der Kürbisschlucht und im "Zaubererde"-Wald hüpft Ihr auf Pilzen und Seilbahnen herum, den Friedhofshügel erklimmt Ihr in bester "Donkey Kong"-Manier, während beim Kampf gegen Spiegelgeist und Riesenkürbis Waffenbeherrschung verlangt wird. In den Rätselszenen dagegen helft Ihr Dans vertrocknetem Knochenschädel auf die Sprünge: Schmiedet Kreuze, um die Dorfkirche zu weihen, und löst vier Rätsel im Irrenhaus-Irrgarten, um den Rätselmeister zu besiegen. Jede Spielstufe konfrontiert Euch mit neuen Aufgaben: Im Todestümpel besorgt Ihr dem seetüchtigen Knochenmann acht Seelen, einem Riesenadler klaut Ihr Eier aus dem Nest und dem Geister-Pianist besorgt Ihr neue Partituren. Damit die Übersicht in den verzwickten 3D-Welten nicht verlorengeht, dreht Ihr mit den Zeigefingertasten die Umgebung um die Spielfigur, nur in engen Korridoren und in bestimmten Räumen bleibt die Kamera in einer vorgegebenen Position. Wißt Ihr nicht mehr weiter, schmökert Ihr in der Bibliothek der Stadt oder beachtet die weitläufig verstreuten Pulte, von denen jedes eine hilfreiche Bemerkung parat hat. Vor, zwischen und nach dem Spiel machen Euch detaillierte Render-Filme im Stil von Tim Burtons "Nightmare before Christmas" neugierig – sowohl die Gestaltung der Levels, als auch die unheimliche Choral-Akustik ähneln diesem Film-Vorbild. Grafisch überzeugt die Reise ins unheimliche Mittelalter mit zahllosen Licht- und Spezialeffekten: Scheiben zerbersten, transparentes Licht fällt in die Gemäuer und Schlangen züngeln durchs Gras. Trotz hoher Auflösung ruckelt "Medievil" auch dann nicht, wenn mehrere Särge zugleich aus dem Erdreich rumpeln. *cb*

Würde ich mich auf die Beurteilung von Optik, Akustik und Atmosphäre beschränken, wäre "Medievil" ein Prädikat sicher. Doch auf seinen aufregenden Abenteuern entgleitet Sir Dan des öfteren die Übersicht: Gebäude versperren die Sicht, rasante Winzlinge treffen Euch aus nächster Nähe, und Geschosse verfehlen wegen träger Ausrichtung ihr Ziel. Diese Faktoren mindern den Spaß an einem aufwendigen Abenteuer, das den Spagat zwischen Action und Rätsel prima meistert – Grübelstunde im Gartenlabyrinth, Seelensuche auf trostlosen Schlachtfeldern und der verhexte Stadtausflug glänzen mit intelligenten, unterhaltsamen Aufgaben, die Euch ungemein motivieren. Trotz der Steuerungsproblematik lege ich "Medievil" allen Geister- und Grafik-Fans ans Herz: Ein faszinierender, aber dezent frustiger Mittelalter-Trip.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS **83%**

HERSTELLER
SONY
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK	SOUND
87%	84%

3D-"Ghouls'n'Ghosts" mit sorgfältig ausgetüftelten Levels und Waffen-Upgrades: Perspektiven-Wirrwarr trübt die Freude.

AB 12

Kontrolle

über die Kamera habt Ihr nur außerhalb von engen Gängen. Dreht Ihr mit den L/R-Tasten die Umgebung um die Spielfigur, berücksichtigt die Kamera alle umliegenden Gebäude und fährt an den Oberkanten entlang. So kann es passieren, daß Ihr manche Abschnitte fast senkrecht von oben seht. Die Übersicht leidet durch unebenes Terrain und dem Fehlen einer automatischen Kamera: Oft müßt Ihr die Ansicht von Hand nachjustieren, da Ihr sonst "aus dem Bild herauslauft".

HOT Line

BLECHMONSTER attackieren Euch in den Weizenfeldern von Gallowmere. Lauft zwischen Ihren Beinen hindurch und feuert mit Armbrust oder Wurfaxt auf den Kopf. Sobald dieser fällt, nehmt Ihr den Steuerbereich in der Körpermitte unter Beschuß. Den Vogelscheuchen weicht Ihr am besten aus. IRRGARTEN: Die Maus ist hinter einem Gitter versteckt, das mit dem Runenstein aus dem Labyrinth geöffnet wird. Die Clowns sind mit einem Zeitmechanismus versehen: Bereitet erst alle Statuen vor, indem Ihr sie bis kurz vor die endgültige Position dreht. Dann schwingt Ihr sie möglichst schnell alle in die goldene Position: Der Heckenmensch lacht los. Um das letzte Rätsel zu lösen, solltet Ihr hinter dem schreckhaften Tier den Hammer schwingen. Die sprechenden Schachfiguren schließlich reagieren auf Schwerthiebe. ZAUBERERDE: Ein Runenstein befindet sich im hochgelegenen Nest des Adlers – seltsamerweise als Ei getarnt. Schubst es einfach über den Rand des Nests. SCHLAFENDES DORF: Am Flußufer befindet sich ein Hebel, der den Brunnen schüttelt. In der Bücherei ist ein Runenstein versteckt: Knackt die Zwischenwand mit dem Hammer. Die Wächtergarde plättet Ihr ebenfalls mit dem Hammer. Um das Kreuz zu fertigen, benötigt Ihr die Statue des Schankwirts – im Weinkeller ist der passende Hebel.

Belohnung in Gold: Damit kauft Ihr Waffen-Extras.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: King of the Jungle, GB • **Produzenten:** Stephane Koenig • **Programmierung**: Paul Margrave, Raffaele Cecco
Grafik: Joylon Myers, Mark Bentley • **Sound:** Joylon Myers

B-Movie

Lichtinferno im All: Jeder Abschuß wird als Effektfeuerwerk inszeniert. Achtet auf Rohstoffe, die aus den UFOs fallen!

Vorsicht mit der Waffe: Haltet Ihr das Fadenkreuz zu niedrig, wird der Prunkbau demoliert.

Beim Überfliegen der Basis beamt Ihr alle Wissenschaftler und Rohstoffe automatisch von Bord.

Durch eifriges Sammeln von Rohstoff-Kapseln und Wissenschaftlern verbessert Ihr Eure Erfolgsaussichten in kommenden Missionen. Doch meist stört das Sammeln beim Einsatz: Eure mickrige Ladefläche zwingt zu weiteren Flügen zur Basis. Außerdem droht in vielen Missionen ein Zeitlimit – nur Profis schaffen den Einsatz und fördern gleichzeitig die Entwicklung neuer Waffensysteme.

Je nach Gegenstand werden unterschiedlich viele Wissenschaftler und Rohstoff-Einheiten benötigt.

Sobald neue Technik gebaut wurde, dürft Ihr sie an Euren Flieger installieren.

DS Was als mysteriöser Zwischenfall auf einem Getreidefeld beginnt, endet mit einer globalen Schlacht: Hunderttausend Mars-Kampfschiffe dringen in die Atmosphäre ein und grillen panische Erdbewohner. Angesichts der Katastrophe erlaubt das Oberkommando kurzerhand den Einsatz von "extremer Gewalt" – mit dieser Order im Ohr macht Ihr Euch auf den Weg, die Invasoren auf ihren Heimatplaneten zurückzudrängen.

Vor dem Einsatz sucht Ihr Euch drei von zehn Jägern aus, die sich durch Bewaffnung, Flugverhalten sowie Transportraum unterscheiden und sich so für unterschiedliche Aufgaben eignen. Ihr werdet nämlich nicht nur fürs Sprengen von Alienflotten engagiert, sondern betätigt Euch auch als Retter der zahlreich übers Land wuselnden Zivilisten. Per Strahler beamt Ihr diese an Bord und setzt sie in Krankenhäusern oder Schulen wieder ab. Wissenschaftler und von explodierten Aliens hinterlassene Rohstoffe saugt Ihr während der ruckfreien Einsätze nebenbei an Bord: Düst umgehend zur Basis, und Eure Ladefläche wird automatisch entleert, gleichzeitig sammelt Ihr per Impulsstrahl Waffenenergie. Vor der nächsten Mission setzt Ihr im Labor Weißkittel auf neue Entwicklungen an – Schilde, Dreifachlaser oder Smart-Bomben werden je nach Bedarf statt der Standard-Bewaffnung an Euren Jägern angebracht. Damit Ihr in der Hitze der Schlacht stets über neue Missionsziele und Landeflächen informiert seid, sendet das Oberkommando von Zeit zu Zeit Funkmeldungen. Per Select-Taste blendet Ihr diese Nachrichten ein und macht Euch umgehend auf den Weg: Räumt Gebiete für Evakuierungen frei, beamt Flüchtige aus der Gefahrenzone und postiert Flakgeschütze, um Fabriken zu schützen. Auf dem Radarschirm erkennt Ihr anhand von farbigen Punkten, wo sich die Gegner sammeln und wo hilflose Einwohner auf Rettung warten. Bis Ihr zum Mars vordringt, sind über 30 Missionen zu erfüllen – nachdem die Erde von den Grünlingen gesäubert wurde, schickt man Euch auf eine Minenkolonie in den Weltraum. Am Ende jeder Mission speichert Ihr neben der Spielstufe auch Eure aktuelle Waffentechnologie *cb*

Leuchtende Düsen: Statt an der Basis zu tanken, jagt Ihr zu den Invasoren rechts oben auf dem Radar.

Eskortiert den mit Flüchtlingen beladenen Zeppelin: Die roten Punkte auf dem Radar links unten markieren UFOs.

Ballernde UFOs schwärmen großflächig durch Berg und Tal, doch Eure rückständigen Waffen erschweren den Kampf: Das Zielen per Fadenkreuz ist durch die holprige Flugroute ungenau; im Tumult auch noch die richtigen Zivilisten an Bord zu hieven, erfordert fast schon übermenschliche Fähigkeiten. Damit genug der Kritik: Wer ein witzig präsentiertes Action-Feuerwerk in hervorragender Technik sucht, ist mit den grünen "B-Movie"-Männchen gut bedient. Das Missionsdesign dreht sich zwar stets um Ballern und Beamen, doch diese beiden Komponenten werden mannigfaltig variiert. Besonders motivierend ist die Option, automatische Flakgeschütze auf dem Schlachtfeld zu verteilen. Trotz Dauer-Chaos macht "B-Movie" Spaß, zum Action-Hit reicht das 360°-Brimbamborium aber nicht ganz.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS **74%**

HERSTELLER: GT
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 78% | SOUND: 71%

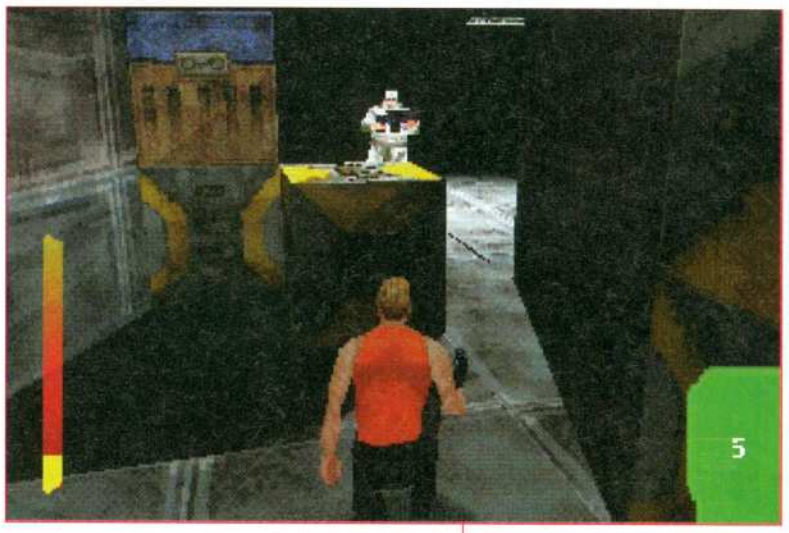
Technisch tadelloses 3D-"Defender" mit witzigem Missionsdesign. Häufig stören unübersichtliche Attacken den Spielfluß.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Kalisto, F • **Produzent:** Nicolas Gaume • **Spieldesign:** Anthony Desmazeau, Cyril Moreul, Olivier Lesaint, Ralph Musti, Thierry Ardiller, Thierry Burlot • **Programmierung:** Eric Thommerot, Joël Suys • **Sound:** Nicolas Sanchez

The Fifth Element



Hinter Kisten seid Ihr vor Schüssen sicher: Wartet, bis der Feind vor Euch steht und ballert dann aus allen Rohren.

Während in 16-Bit-Tagen jede Filmumsetzungen automatisch zum Jump'n'Run verwurschtelt wurde, erweisen sich auf Playstation & Co. die 3D-Shooter als bevorzugtes Genre für Hollywood-inspirierte Spiele: In "The Fifth Element" stürmt Ihr Biolabor, Lagerhalle und Hausdach, dabei schlüpft Ihr abwechselnd in die Rolle von Cyber-Taxifahrer Korben (im Film: Bruce Willis) und der prophezeiten Erlöserin Leeloo. Während Korben mit seiner Pistole um sich ballert, verläßt sich Leeloo auf den Nahkampf und verteilt harte Faust- und Kick-Combos. Um dem MG-Feuer schießwütiger Cops und Alien-Söldner zu entgehen, hüpft Ihr mit Flickflack und Seitwärtsrollen hinter Kisten und Mauervorsprünge. Niedergestreckte Fieslinge hinterlassen Bonusenergie, Schlüsselkarten und Biocodes. Mit dem ●-Knopf aktiviert Ihr Schalter und benutzt Computer, um Laserbarrieren auszuknipsen oder mit einem ferngesteuerten Kran störende Gitter einzuschlagen. Wer die Levels ausgiebig durchstöbert, gelangt über Geheimgänge und versteckte Teleporter in Schatzkammern mit Verbandsmaterial, Extraleben und Schutzschilden. Die Kamera folgt dabei immer Eurem Helden und schaltet bei schwierigen Hüpfsequenzen in die Seitenperspektive. *oe*

Korben und Leeloo sind ein lahmes Gespann: Die Steuerung reagiert außergewöhnlich träge, die Schalter-Rätsel sind ähnlich plump wie in "Mission Impossible". Hinzu kommt die pixelige Grafik, die in Polygonfehlern und Slowdowns untergeht. Richtig frustig wird's jedoch erst beim Kampf in einem Kistenlabyrinth: In kritischen Situationen zeigt die Kamera Euren Helden plötzlich in Großaufnahme oder direkt von vorn - Ihr ballert blind ins Leere und hofft auf einen Glückstreffer. Sind Eure Feinde weit entfernt, ist ein Volltreffer auch bei passender Kameraeinstellung kaum möglich: Eine Zielfunktion gibt es nicht, so daß Ihr Eure Schüsse mit Dauerfeuer und vorsichtigem Tippen auf's Steuerkreuz ausrichten müßt. Selbst die prunkvollen Filmsequenzen können da nur wenig retten.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS **46%**

HERSTELLER: SONY

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK	SOUND
52%	64%

Mißlungene Filmumsetzung: Plumper 3D-Shooter mit pixeliger Grafik, träger Steuerung und verwirrender Kameraführung.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: FDI, Frankreich

O.D.T.

Im Gefängnistrakt muß sich Solaar schießwütige Wächterdronen und Roboter vom Leib halten

Die Nautiflyus ist nach dem Crash ein Bild des Jammers: Kapitän Lamat schickt Euch zusammen mit anderen Überlebenden auf Erkundungstour, er bleibt als Wache zurück.

Die Geheimnisse von "O.D.T." sind auch mal für einen Schmunzler gut. Neben zwei zusätzlichen Charakteren, die Ihr Euch erspielen könnt, haben die Entwickler einen ganzen Level-Abschnitt für eine witzige Albernheit genutzt: Kurz vor Schluß landet Ihr – passender Schlüssel vorausgesetzt – in den Räumen von Psygnosis Frankreich. Dort stöbert Ihr durch die einzelnen Büros und erschreckt erschöpfte Programmierer, bevor Ihr wieder die grüne Perle sucht.

Nie mehr Fußball: Ein "Adidas Power Soccer"-Programmierer schämt sich.

PS

Als letzte Hoffnung gegen eine verheerende Seuche wird die Nautiflyus mit Kapitän Lamat und seiner Crew auf die Suche nach der grünen Perle geschickt, die der Sage zufolge über Heilkräfte verfügen soll. Doch auf dem Rückweg stürzt das Luftschiff auf einem geheimnisvollen Turm ab. Während die vier Crewmitglieder die Umgebung erforschen, wird der Kapitän entführt. Ihr macht Euch nun auf die Suche nach ihm, müßt gleichzeitig aber auch den Container mit der grünen Perle sowie Gasflaschen zur Reparatur der Nautiflyus auftreiben.

Bevor Ihr Euch in „O.D.T." durch die acht Etagen des Turmes schlagt, wählt Ihr ein Crewmitglied für das Abenteuer. Die vier Charaktere unterscheiden sich in den Kategorien Kondition, Waffen-Geschick und magische Fähigkeiten: Während Offizier Ike und Chefmechaniker Maxx erfahrene Kämpfer sind, aber wenig Erfahrung mit Zaubersprüchen haben, gilt für Magier Solaar das Gegenteil. Forscherin Julia ist ein Allround-Talent, aber dafür nicht so robust.

Ihr seid mit vier Waffen ausgerüstet, je nach Vorliebe und gefundener Munition rückt Ihr den Monstern mit Licht, Elektrizität, Feuer oder Plasma auf den Leib: Roboter sind empfindlich gegen Strom, Feuer ängstigt Lebewesen in feuchten Gefilden. Nur im Notfall verlaßt Ihr Euch auf Fußtritte oder Schläge. Auf der Suche entdeckt Ihr auch 16 Zaubersprüche, von denen Euch bis zu vier gleichzeitig zur Verfügung stehen.

Durch gewonnene Kämpfe und Entdeckungen erhaltet Ihr Erfahrung, die Ihr gegen die Verbesserung Eurer Fähigkeiten eintauscht: Erst wenn Euer Waffen-Geschick steigt, könnt Ihr die Durchschlagskraft Eurer Schüsse mit dem passenden Extra erhöhen. Gleiches gilt für Euer magisches Können: Einfache Sprüche wie Regeneration schaffen auch wenig begabte Hexer, offensive Zauber wie der Feuersturm oder das Heraufbeschwören von Vampiren sind dagegen erst für Experten möglich. Außerdem verbraucht jeder Spruch wertvolles Mana, dessen Vorrat Ihr nur durch Umwandeln von Lebensenergie oder entsprechender Extras auffrischen könnt.

Im Tempel stolpert Ihr über einen blutigen Opferaltar: Euer Held Solaar grillt den Teufelspriester mit dem Feuerregen-Spruch.

HOT Line

NACH DEM ABSTURZ: Gleich neben der Nautiflyus lockt der Zugang zum nächsten Level, durchkämmt aber vorher unbedingt die ganze Ebene hinter dem Berg. Nur dann trefft Ihr auf die Besatzungsmitglieder, die Euch mit ihren Ausrüstungsgegenständen versorgen. Außerdem sackt Ihr so ein paar nützliche Waffen- und Energiepakete sowie Erfahrung ein.

WER SUCHT... Zerstört alle Kisten und Behälter, selbst unter Steinen verbirgt sich oft ein nützliches Extra. Dabei gibt es zwei Arten von Gegenständen, die Ihr unterscheiden müßt: Explodierende Kisten beschießt Ihr aus sicherer Entfernung. Auf schmalen Stellen verzichtet Ihr lieber darauf, sonst schiebt Euch die Druckwelle in den Abgrund. Harmlose Behälter öffnet Ihr mit ein paar Tritten, um Munition zu sparen.

AUFRÜSTEN: Zu Beginn steckt Ihr gewonnene Erfahrung zuerst in die Waffenbeherrschung. Die ersten Gegner schaden Euch noch wenig, dafür seid Ihr für spätere Monster, die eine Menge einstecken können, gewappnet.

Die vier wählbaren Charaktere von "O.D.T." (von links): Die beiden Raufbolde Ike Hawkins und Maxx Havoc, die Forscheramazone Julia Chase und Magier Solaar. Unsere Testversion war noch englisch, laut Psygnosis wird "O.D.T." jedoch komplett eingedeutscht.

Auf dem Grund der Fontäne lockt ein Feuer-Zauber, doch wird er von Piranhas bewacht. Außerdem muß Julia auf das Monster links achten.

In den acht 3D-Landschaften seht Ihr Eurem Helden über die Schulter oder geht in die Nahaufnahme, um Ziele besser anzuvisieren. Mit gedrückter L1-Taste aktiviert Ihr den Magie-Modus und seht die gerade verfügbaren Sprüche, die Ihr im Inhaltsverzeichnis beliebig anordnet. Abgründe überwindet Ihr mit einem beherzten Sprung, verfehlt Ihr dabei eine Plattform nur knapp, haltet Ihr Euch daran fest und zieht Euch hinauf. Auch rauhe Wände und Leitern erklettert Ihr behende, besonders niedrige Gänge und geheime Passagen durchkriecht Ihr auf dem Bauch. Um durch verschlossene Tore zu kommen, müßt Ihr erst Schlüssel am Ende besonders heikler Geschicklichkeitsaufgaben finden oder mit einem Schalter geeignete Transportmittel herbeirufen.

Euer Abenteuer beginnt am Notlandeplatz der schwer beschädigten Nautiflyus, bei dem Ihr von Kapitän Lamat letzte Anweisungen einholt, bevor Ihr den Turm näher erkundet. Auf dem Dach balanciert Ihr über schmale Felsgrate, um einen Eingang ins Innere des seltsamen Bauwerks zu finden. Im nächsten Stock schlagt Ihr Euch durch die Raffinerie, in der Euch automatische Geschütze aufs Korn nehmen, und Euch ein Techno-Irrgarten vor eine harte Orientierungsprobe stellt. In den grünen Gartenanlagen hangelt Ihr Euch über wacklige Holzbrücken, im Gefängnis duelliert Ihr Euch mit Wächterdronen und befreit Gefangene. Die grausigen Küchenbereiche wimmeln vor aggressiven Giftspinnen, in den Pool-Anlagen watet Ihr durch tückische Gewässer voller Piranhas und achtet beim Tauchen auf Euren knappen Luftvorrat. Im Tempel schließlich hofft Ihr, in den Gängen die begehrte grüne Perle wiederzufinden. Unterbrochen wird Eure Suche nur von FMV-Sequenzen zwischen den einzelnen Etagen, in denen Ihr die Erlebnisse von Kapitän Lamat verfolgt und mehr über die mysteriösen Hintergründe des Turms erfahrt. *us*

Unfreundliche Flora und Fauna in den Gärten: Bissige Zwergdinos wollen Euch in die Stachelgrube treiben.

In der "Küche" dreht sich Euch der Magen um: Riesenspinnen und abgehangene Kadaver versperren den Weg.

Ein Riesenmech ist der Endgegner der Raffinerie: Julia weicht mit einem formvollendeten Flick-Flack aus.

"O.D.T."
steht offiziell für "Or Die Trying" und umschreibt die Versuche der Nautiflyus-Crew, Heilmittel zu beschaffen, selbst wenn es das Leben kosten sollte. Gleichzeitig bedeuten die drei Buchstaben ausgesprochen das englische Wort "Oddity". Das heißt übersetzt "Merkwürdigkeit" und ist eine passende Beschreibung der Gegner, die Euch bei der Reise durch den Turm begegnen.

Die phantasievolle Story und skurrile Optik vermitteln eine überzeugende und dichte Atmosphäre im gruseligen Jules-Verne-Stil. Für zusätzliche Motivation sorgen die tadellos in den Spielablauf eingebundenen Rollenspielelemente mit wählbaren Zaubern, und die Fähigkeitsverbesserung durch Erfahrung. Überlegtes Handeln wird durch die knappe Munition und verschiedene Eigenschaften der Charaktere zur Pflicht. Jede Etage überrascht mit neuen Anforderungen und abwechslungsreichen Rätseln. Leider hält die technische Ausstattung nicht mit: Die 3D-Grafik geizt mit Fernsicht, dafür klappen häufig Polygone um, oder die Kamera bleibt im entscheidenden Moment in der Wand stecken und verdeckt Euch die Sicht. Könnt Ihr über diese Mankos hinwegsehen, erwartet Euch mit „O.D.T." ein spannendes Abenteuer.

ULRICH STEPPBERGER

Ike packt zum Schutz den Flammenschild aus: Kommt ihm das Monster zu nahe, fängt es Feuer.

Piranha-verseuchte Gewässer durchquert Ihr mit dem Geister-Spruch, der Euch unangreifbar macht.

Andere Versionen
Eine Umsetzung für das Nintendo 64 ist für das 1. Quartal '99 geplant.

Entwickler: Core Design, GB

Ninja

Harte Schale, weicher Kern: Die Riesenkrabben sind harmlos und mit wenigen Treffern überwunden.

Kein Spiel gleicht dem anderen: Habt Ihr einen Level erkundet und ihn ein zweitesmal betreten, werdet Ihr überrascht: Die Inhalte der Kisten sind zufällig verteilt und machen strategische Planung unmöglich. Wo Euch vorher eine heilende Reisschale vor dem nahen Tod bewahrt hat, findet Ihr im zweiten Durchlauf eine lausige Silbermünze oder gar eine Bombe.

Vorsicht Falle: Einige Truhen werden von mörderischen Vorrichtungen geschützt.

PS Ninja-Frischling Kurosawa zieht aus, um das Böse zurück in die Hölle zu prügeln. Verpackt in einer blauen Kutte, schleicht er durch zwölf 3D-Level, die sich über vier Welten erstrecken. Auf fest vorgegebenen Bahnen tretet Ihr mit simplen Fuß- und Fausttritten gegen die anstürmenden Gegnerhorden an. Leichter geht's mit den Wurfmessern: Dank unerschöpflichem Klingenvorrat erledigt Ihr die Bösewichte aus sicherer Entfernung. Unterwegs gesammelte Handwaffen erleichtern den Nahkampf: Mit einem scharfen Katana benötigt Ihr nur wenige Schwertstreiche, um Euch durch die feindlichen Horden zu schnipseln.

Drei Waffen erlauben eine durchschlagende Spezialattacke: Haltet den Feuerknopf gedrückt, um Klinge oder Keule mit Energie zu laden. Laßt Ihr den Button los, feuert Ihr einen blauen Plasmaball in Eure Blickrichtung. Die mächtige Attacke hat jedoch ihren Preis: Mit jeder Energieentladung verliert Ihr wertvolle Lebenspunkte. Bedrängen Euch zu viele Gegner gleichzeitig, beschwört Ihr ein magisches Feuerwerk : Blitz und Flammen verkohlen alle Monster in Eurem Sichtfeld. Durch das Sammeln mystischer Spruchrollen verbessert Ihr dieses Hokuspokus-Knowhow um maximal vier Stufen.

Vorsicht Starkstrom: Ein helles Glühen am Boden warnt vor dem nächsten Blitzeinschlag.

Erledigte Monster überlassen Euch freundlicherweise ihren gesamten Besitz: Reisschalen und Schinkenkeulen füllen Eure Lebenskraft, Urnen stocken Zauberenergie auf und Goldstücke werden Eurem Konto gutgeschrieben. Überall stolpert Ihr über Schatzkisten – darin verstecken sich neben Münzen und Power-Ups auch Schlüssel, die den Zugang zum nächsten Abschnitt öffnen. Ab und zu werdet Ihr sogar mit einer der begehrten Waffen oder einem Extra-Leben belohnt. Doch Vorsicht: Nicht wenige Truhen sind im Umfeld von tückischen Fallen plaziert.

Zaubertrick: In Magie-Stufe 2 explodiert unter jedem Gegner ein vernichtender Feuerball.

Im Kampf gegen einen Endgegner wird die Arena durch Barrieren eingeschränkt

Lichtblick für gestreßte Ninjas: Im Shop wird nicht nur eingekauft, sondern auch gespeichert.

Am Ende jedes Levels wartet ein dämonischer Endgegner: Zweiköpfige Monster, Riesen-Spinnen und feuerspeiende Drachen erledigt Ihr nur mit einer cleveren Mischung aus Geschicklichkeit und Taktik. Bevor Ihr danach in den nächsten Abschnitt startet, tauscht Ihr das gesammelte Gold bei einem Händler gegen Lebens- und Zauberenergie, scharfe Handwaffen oder ein Extraleben. Außerdem dürft Ihr Laden speichern – kostenlos! *au*

Die dreijährige Entwicklungszeit sieht man Cores Prügelknaben nicht in jedem Bereich an: Positiv fällt die Grafik ins Auge, die dank hoher Auflösung, Transparenzeffekten und riesiger Endgegner begeistert. Abwechslungsreiche Kulissen, viele unterschiedliche Gegner sowie Knobeleinlagen motivieren zum Weiterspielen. Dagegen sind die wenigen Tritte und Hiebe des Helden monoton und bieten kaum Combo-Varianten. Die meisten Feinde erledigt Ihr sowieso aus sicherer Entfernung mit Euren Wurfmessern. Zudem agieren viele Gegner planlos: Tretet Ihr über eine unsichtbare Grenze, beenden sie ihre Verfolgung und laufen wirr im Kreis. Nähert Ihr Euch, kommt es nicht zum erwarteten Martial-Arts-Duell, sondern zur wilden Massenschlägerei. "Ninja" bietet gute Ansätze, ist aber trotz der Verspätung im Detail nicht ganz ausgereift.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS **67%**

HERSTELLER
EIDOS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK	SOUND
75%	68%

Grafisch beeindruckendes Ninja-Geprügel mit (zu) linearem Leveldesign und wenig intelligenten Gegnern.

AB 16

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzenten: Dennis Miller, Todd Morgan • **Spieldesign:** Dennis Miller, Matt Findley • **Programmierung:** Mike Burton, Richard Doerksen • **Grafik:** Scott Bendis • **Sound:** Charles Deenen

VR Baseball 99

Im höchsten Schwierigkeitsgrad muß der Schläger in die richtige Ecke der Strike-Zone gelenkt werden

PS Interplays Baseballspieler kämpfen zum zweiten Mal auf dem Sony Diamond um Hits und Runs. Die Grafik wurde im Vergleich zum ersten Teil etwas aufgemöbelt, ist aber immer noch von heftigen Ruckelanfällen und Verzerrungen geplagt.
Mit dem MLB-Team Eurer Wahl bestreitet Ihr ein Freundschaftsspiel, ein Homerun-Derby oder eine komplette Saison. Der Schwierigkeitsgrad darf in drei Einstellungen variiert werden, außerdem wählt Ihr zwischen Simulations- und Arcade-Modus. Entsprechend leicht fällt es Euch, den Ball zu treffen und zu fielden. Alle Pitcher verfügen über vier unterschiedliche Würfe, die je nach Kondition des Werfers unterschiedlich präzise in's Ziel treffen.
Es erwartet Euch eine mittelmäßige Simulation ohne jegliche Höhepunkte. Die Animationen sind spärlich, die Athleten immer noch häßlich. Einzig positiv ist die Kameraführung: Entsprechend der logischen Wurfrichtung zeigt die Kamera den optimalen Blickwinkel, das sorgt für actionreiche Einstellungen. Schiedsrichter-Calls und Publikum-Unkenrufe wurden vom Vorgänger übernommen. *au*

SPIELSPASS **61%**
HERSTELLER: INTERPLAY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 60% | SOUND: 62%
Mäßige Fortsetzung eines öden Baseballspiels. Die Simulation erreicht nur mittleres Niveau – Baseballfans investieren Ihr Geld besser in EAs "Triple Play".
AB 12

Andere Versionen
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 8/97 besprochen und wird auf 58% abgewertet.

Entwickler: Taito, Japan

G-Darius

Gigantische Raumfische greifen von allen Seiten an und müssen Stück für Stück verschrottet werden

PS Da erschaudert jeder Hobbyangler: Bei der neuen Episode der "Darius"-Ballerserie greifen Schwärme von Fischen aller Größenordnungen nach der Vormachtstellung in der Galaxie. Dieser plasmaspuckenden Plage kommt Ihr nur mit einem dreifach aufrüstbaren Raumschiff bei, das neben Lasern und Raketen auch ein Schutzschild-System eingebaut hat: So rattert Ihr mit Dauerfeuer an effektvoll zoomenden Polygon-Bauwerken vorbei und liefert Euch am Ende jedes Abschnitts einen kniffligen Schlagabtausch mit biomechanischen Kraken, Muscheln und Seeigeln. Wirkungsvolle "Capture"-Kugeln verheißen eine weitere Leistungssteigerung: Damit zieht Ihr Kleinvieh und Mittelgegner an Eure Seite und ballert mit vereinten Kräften. Wird's knifflig, laßt Ihr die Verbündeten zu Smart-Bombe oder Energiestrahl schmelzen – großflächige Zerstörung ist so garantiert. "G-Darius" treibt Eure Playstation durch konsequente Polygondarstellung an die Leistungsgrenze und ruckelt dezent, aber unangenehm. Fisch-Freunde greifen trotz der stellenweise unübersichtlich-wirren Levels zu: Solide, aber nicht so austariert wie "Darius Gaiden". *cb*

SPIELSPASS **73%**
HERSTELLER: TAITO
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 68% | SOUND: 57%
RUMBLE
Fortsetzung der kultigen Horizontal-Shooter: Jetzt komplett polygonisiert, dafür mit unangenehmen Ruckeleinlagen. Fans der Serie greifen dennoch zu.
AB 12

Andere Versionen
Die Import-Version von "G-Darius" wurde in MAN!AC 6/98 getestet.

Rock 'n' Rumble

CE

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

Neu!

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

Neu!

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
☐ Stück N64 LX4 Tremor + 1MB ..... je 49,95 DM
☐ Stück PSX Lenkrad MK II ..... je 149,95 DM
☐ Stück Dual-Analog Joypad ..... je 49,95 DM

Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....
Datum/Unterschrift: .....
(Bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

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

WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN
Exklusiv-Vertrieb für GAMESTER Produkte

Entwickler: Delphine, Frankreich

Moto Racer 2

Auf vertikalem oder horizontalem Splitscreen kommt kaum Spaß auf – in der Sahara ploppt's und ruckelt's.

Bessere Beschleunigung: Ihr laßt das Vorderrad steigen, um die Meute vor Euch einzuholen.

Sanftes Schaukeln statt heftigem Kippen: Im Gegensatz zu "Extreme G" und "Manx TT" ist die Cockpit-Perspektive bei "Moto Racer 2" tadellos spielbar.

Einfach zu bedienen ist der eingebaute Streckeneditor: Verteilt Punkte auf einem vorgegebenen Kreis und zieht diese per Zange in eine beliebige Position. Leider stören dabei zahlreiche Einschränkungen, die als Hinweisschilder eingeblendet werden: Wirklich spektakuläre Kurse sind aufgrund spitzer Winkel und zu steiler Hügel kaum realisierbar. Meist seid Ihr nur damit beschäftigt, alle unzulässigen Stellen zu reparieren – kreative Ideen bleiben dabei auf der Strecke.

Nervig: Ständig stören Warntafeln beim Konstruieren von Strecken.

PS Motorrad-Fans aufgepaßt: Bei "Moto Racer 2" wird Euer Können zweifach auf die Probe gestellt. Mit Cross-Maschinen Ihr wühlt Euch durch unebenes Terrain und segelt über Buckelpisten, bei Grand-Prix-Läufen donnert Ihr auf Asphalt durch die City. In drei Schwierigkeitsgraden gilt es, vier Ligen zu je acht Rennen zu gewinnen.

Ein Hauch von Anspruch: Bei Cross-Fahrten schlittert Ihr mit zuviel Gas weg. Die Steuerung ist extrem simpel.

Neben der "Moto X"-Meisterschaft und dem "Superbike"-Wettbewerb kombiniert die "Dual Sport"-Liga sowohl Cross- als auch Straßenrennen. Damit die anfangs gesperrte "Ultimate Championship" freigeschaltet wird, müßt Ihr auch die "Custom"-Liga gewinnen. Hier kommt die wesentliche Neuheit des zweiten Teils zum Vorschein. Die "Custom"-Strecken werden nämlich via Editor von Euch persönlich entworfen (siehe Randspalte) und auf Memory-Karte gespeichert.

In jedem Rennen tretet Ihr zu lärmender Standard-Rockmusik gegen acht Gegner an. Diese fahren je nach Schwierigkeitsgrad so, als hätten sie einen Platten oder ziehen davon wie von der Tarantel gestochen. In beiden Motorklassen hebt Ihr durch Druck auf den L2-Knopf die Frontpartie und beschleunigt auf dem Hinterrad. Zwar dürft Ihr diese Aktion beliebig oft durchführen, doch geringe Steuerbarkeit und Crash-Gefahr schmälern die Einsatzmöglichkeiten. Segelt Ihr gerade durch die Luft, vollführt Euer Pilot waghalsige Kunststücke, die Euch außer einem Spruch des Kommentators keine Vorteile bringen. Übrigens: Die Ladezeiten pro Strecke betragen 40 Sekunden, nach jedem Rennen wird erst umständlich das Menü geladen. *cb*

Sail away: Dank häufiger Sprünge entpuppen sich die Cross-Läufe als actionreich, aber verruckelt.

Blendwerk: 30 Strecken sind enthalten, doch die meisten Elemente ähneln sich. Eigenständige Varianten gibt's nicht.

Vor Übungsfahrten legt Ihr Wetter, Tageszeit und Witterung selber fest (links). In den fünf Ligen (rechts) erwarten Euch nur eine Handvoll Grafik-Sets (Mitte) – weniger als bei Teil 1.

Den Vorgänger habe ich aufgrund der flotten Optik gern gespielt, der Nachfolger ruckelt dagegen deutlich stärker. Doch auch in Sachen Fahrphysik und Steuerung wird "Moto Racer 2" von der Playstation-Rennspielelite überholt und hinkt sogar dem ersten Teil hinterher: Statt Euch in sensible Schräglagen zu zwingen, düst Ihr supersimpel im Links/Rechts-Takt durch die Pampa - beim Kontakt mit der Fahrbahnbegrenzung bleibt Ihr oft einfach stehen. Mit dem Analogpad steuert es sich noch am besten über die Offroad-Hügel, digital offenbart sich das ganze Ausmaß der fehlenden Fahrphysik. Wer mit einer simplen Arcade-Raserei seine Reaktion testen möchte, erlebt durchaus spannende Rennen, doch angesichts des gelungenen ersten Teils ist diese oberflächliche Fortsetzung enttäuschend - trotz Kurs-Editor.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS **63%**

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 59% | SOUND: 46%

Strecken-Overkill statt Finesse: Holprige Grafik und anspruchslose Steuerung, dafür mit einfach zu bedienendem Editor.

AB 18

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

FILM & SOFTWARE PIRATEN

...wir kriegen sie alle!

GVU Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen

Bramfelder Straße 102 a
D-22305 Hamburg
Telefon: (040) 6906141-44
Telefax: (040) 6906237
Internet: www.gvu.de

Eine Initiative von: Bundesverband Video e.V. | Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. | VdF Verband der Filmverleiher

SPIELRAUM

-- Fachversand für Randsysteme --

Jaguar 64-bit us. + Scartkabel + Netzt.	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

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-N64-SNES

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

ZAPP
G•A•M•E•S

NINTENDO 64 | PlayStation | SEGA SATURN | Dreamcast

A. THIELEN · KARTHÄUSER STR. 13 · 55116 MAINZ

>>WWW.ZAPPGAMES.COM<<

DEALER AGAINST GAME-PIRACY

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
XENOGEARS	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

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Entwickler: Frontier, GB • **Produzent:** Ian Mathias • **Spieldesign:** David Braben • **Programmierung:** David Braben, Tom Beckmann, James Dixon, Jonathan Roach, Mark Swinson • **Grafik:** Gary Bickmore, Marc Cox, Aggy Finn • **Sound:** Andy Cross, Aggy Finn, Skooba

Virus 2000

PS

Zehn Jahre nach ihrem Debüt auf dem englischen Home-Computer Acorn Archimedes kehren David Brabens Aliens und ihr vernichtender Killervirus zurück. Langsam breitet sich die außerirdische Pest über die Erde aus, unter Zeitdruck müßt Ihr der Seuche Einhalt gebieten.

"Virus" sorgte schon zu Amiga-Zeiten für heftige Diskussionen: Vielen Piloten war die Steuerung des Kampffliegers zu kompliziert, frustriert feuerten sie ihren Joystick an die Wand. Aber ebensoviele Spieler wurden vom Virus kalt erwischt und bettelten um eine Neuauflage.

Das Flugverhalten des Playstation-Jägers ist immer noch kompliziert: Mit digitalem Steuerkreuz oder Dual-Shock-Analog-Controller neigt Ihr den Gleiter nach vorne oder hinten. Je schräger Ihr das Schiff stellt, um so größer ist die Beschleunigung. Drückt Ihr nach links oder rechts, dreht sich der Flitzer um seine Achse, die Kamera folgt nicht, sie bleibt in ihrer festen Position. Angetrieben wird der Gleiter durch einen Rotor, dessen Drehzahl und -richtung Ihr mit zwei Buttons reguliert. Mit dem dritten Knopf feuert Ihr die Bordkanone ab, mit den seitlichen Taster wählt Ihr die Waffe.

In diesem mittelalterlichen Level befreit Ihr Gefangene aus der Burg, bevor stählerne Käfer die Mauern niederreißen.

Über die gesamte Oberfläche verteilt findet Ihr Extras: Mit Zusatztreibstoff hebt Ihr vom Boden ab, eine Zielhilfe projiziert ein Fadenkreuz auf den Untergrund, Schilde schützen Euer Schiff vor Alien-Salven. Einheimische beamt Ihr in den Laderaum und setzt sie in Eurer Basis ab: Die Geretteten machen sich in einer Fabrik sofort ans Werk und produzieren eine neue Waffe. Um mit dem Flieger unter die Wasseroberfläche zu tauchen, packt Ihr ein Gewicht an Bord, in späteren Spielstufen eignet sich dazu auch ein kleiner Anti-Virus-Panzer.

Befliegt Ihr eine neue Welt, wird eine Aufgabe gestellt. Befreit eine bestimmte Anzahl Menschen, vernichtet alle Außerirdischen und jagt zuletzt das Nest in die Luft, dann öffnet sich der Ausgang.

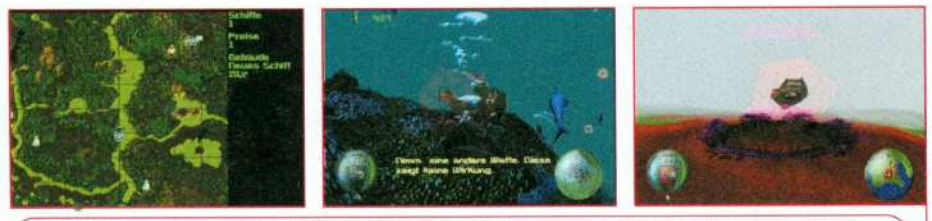
Auf einen Blick: 30 unterschiedliche Welten warten auf Euch. Ihr beginnt den Feldzug links oben.

Die Level sind nicht durch primitives Ballern, sondern nur durch einen cleveren Plan und die perfekte Beherrschung des Schiffes zu lösen. Wichtig ist auch ein gutes Gehör: Nähert Ihr Euch einem geheimen Special, schwillt ein Brummen immer mehr an, bis das Extra entdeckt und eingesammelt ist. Ein geheimer Ausgang bringt Euch auf eine alternative Route zum Ziel. Ihr dürft jederzeit wieder in einen alten Level zurück. *au*

Fans des Originals freuen sich über den versteckten Retro-Level: Die 16-Bit-Welt ist von den letzten Spielstufen aus erreichbar (In der Level-Map rechts mit dem Namen "Frontier" gekennzeichnet). Ganz an das Original hält sich der Bonus-Level jedoch nicht. Es vermischen sich grafische Elemente des Klassikers mit Monstern und Bauten der aktuellen Ausgabe.

Amiga-Feeling: Nur wenn Ihr es bis zur Alien-Königin schafft, erreicht Ihr den Level.

Letzter Showdown: Auf dem sterbenden Heimatplaneten der Aliens erwartet Euch dieser dicke Brocken.



Auf der Karte links überblickt Ihr den Level. Anschließend geht's auf Alien-Jagd. Ist der letzte Außerirdische erledigt, zerbombt Ihr das Nest (rechts), das gleichzeitig der Ausgang ist.

Der Kampf gegen den Virus ist ziemlich kompliziert - es dauert Stunden, bis Ihr das Schiff unter Kontrolle habt. Doch die Lösung der Spielwelten erfordert nicht nur einen flinken Finger am Feuerknopf, sondern auch Gehirnschmalz: Einmal verstecken sich die Außerirdischen unter Wasser, Eure Waffen sind wirkungslos. Sprengt Ihr einen Felsblock, läuft das Wasser ab, und die Aliens liegen auf dem Trockenen! "Virus 2000" wäre ein spannendes, abwechslungsreiches Spiel: Massig Kulissen, frische Monster und trickreiche Strategien gefallen mir - leider bremst die überlastete 3D-Engine den Spielspaß aus. Alle Welten ruckeln erbärmlich, der Horizont verschwindet schon nach wenigen Metern im Nebel. Ist die Playstation-Version nur ein halbherziges Nebenprodukt der 3D-beschleunigten PC-Fassung?

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS **68%**

HERSTELLER
UBI-SOFT

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK	SOUND
62%	64%

Neuauflage eines Klassikers: Gute Spielidee und herausfordernde 3D-Steuerung werden durch die lahme Grafik ausgebremst.

AB 12

Andere Versionen
Eine PC-Version ist in Vorbereitung.

Entwickler: Realtime, USA • **Produzenten:** Dave Brookss, Chris Archer • **Spieldesign:** Richard Lemarchand, Jim Stiefelmaier • **Programmierung:** Chip Burwell, Andy Hsiung • **Grafik:** Charles Ansellem, Connie Goldman, Lance Powell • **Sound:** Fred Mack, Ted Allen

Gex: Enter the Gecko

Gex verschlägt es in rauhe Wüstengegenden und in Meerstiefen (unten)

N64 Ein halbes Jahr nach der Playstation-Fassung jagen auch N64-Besitzer mit der quasselnden Echse "Gex" durch Film- und TV-Klischees: Um den größenwahnsinnigen TV-Cyborg Rez zu stoppen, macht Ihr Euch in "Mario 64"-Manier auf den Weg durch 25 Spielstufen und sammelt rote Fernbedienungen, die den Weg zum großen Endgefecht freischalten.

Einige davon findet Ihr in heimtückisch versteckten Geheimgängen, andere sind im Besitz von besonderen Gegnern, die sie erst nach einer Tracht Prügel rausrücken. Dabei kämpft Ihr auch mit den Tücken der Umgebung: Im Weltraum etwa müßt Ihr regelmäßig frischen Sauerstoff nachtanken. In den skurrilen Bonusrunden agiert Ihr als Indiana-Jones- oder James-Bond-Verschnitt: Während Ihr Euch hier Geheimlevel freispielt, sitzt Euch ein strenges Zeitlimit im Nacken. Auf dem N64 verzichtet Gex auf alle FMV-Sequenzen, viele seiner Sprüche und einige Levels. Dafür dürfen sich N64-Besitzer nicht nur in bekannte Szenarien (Halloween, Toon-Welt & Co.), sondern auch in eine neue Welt wagen, die es auf der Playstation nicht gab: Gex taucht zum Wrack der "Titanic" und schlägt sich am Meeresboden mit Haien und Quallen herum. *us*

"Gex: Enter the Gecko" besticht durch liebevolle Parodien und abwechslungsreiche Level: Dank der guten Steuerung flitzt Ihr mit der Echse hochmotiviert durch die Szenarien. Bei der Umsetzung wurde jedoch geschlampt: Der gefürchtete N64-Nebel verhängt alle Welten, der Horizont ist immer bedrohlich nah. Trotzdem gerät "Gex" häufig ins Ruckeln und nervt mit groben Clipping-Fehlern. Die neue Unterwasser-Welt ist spartanisch und reicht nicht an die alten Szenarien heran: Im trüben Meer paddelt Ihr orientierungslos durch lieblose Grafiken. Der Umsetzungsschluder kann die Stärken von "Gex: Enter the Gecko" zwar nicht verdecken, doch die genannten Mängel verhindern den Sprung in die "Mario"- oder "Banjo"-Wertungsregionen.

ULRICH STEPPBERGER

64BIT 128

SPIELSPASS **80%**

HERSTELLER
CRYSTAL DYNAMICS

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA-PREIS
130 MARK

GRAFIK	SOUND
71%	62%

Leicht abgespeckte Umsetzung des Playstation-Hüpfers: Abwechslungsreich, aber von technischen Schwächen geplagt.

ab 12

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 5/98 mit 86% Spielspaß bewertet.

Jetzt am Kiosk

Test total: Kritische Meßlabor-Analysen von Sechskanal-Verstärkern, 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 auf gut 20 Seiten mit besonderem Augenmerk auf Bild- und Tonqualität.

Entwickler: Nintendo, J

1080° Snowboarding

Feurige Spezialeffekte und Sprünge über Schluchten: Der "Dragon Cave" stellt Euch im Mondschein auf die Probe.

Weite Sprünge zahlen sich aus: Je länger Ihr in einer Figur verweilt, desto mehr Punkte kassiert Ihr.

Combos sind beim Trickrennen der Weg zum Erfolg: Wenn Ihr die unterschiedlichen Special-Kombinationen schnell hintereinander drückt, setzt Euer Schützling die Tricks zu einem übergangslosen Manöver zusammen. Für einen 1080°-Spin plus einfachem Grab kassiert Ihr 13.000 Combo-Punkte zuzüglich Trickbonus! Mit den Spins feiern Anfänger die größten Erfolge, massig Combo-Punkte sammelt Ihr jedoch nur mit einer Kombination aus Grabs und Spins. Selbst bei langsamer Fahrt gelingen Profis aus dem Stand Sprünge von über 6.000 Punkten! Doch Vorsicht: Führt Ihr ein Manöver zweimal hintereinander aus, gibt's keine Combo-Punkte. Dies passiert Euch meistens bei mehreren Spins.

N64 Mit Halbjahresverspätung brettern die fünf Snowboardcracks von Nintendo auch über deutsche Bildschirme: Neun mörderische Abfahrten fordern Euch mit Huckelpisten, Höhlenlabyrinthen und fetzigen Highspeed-Abschnitten. Auf der Olympia-Sprungschanze kombiniert Ihr möglichst viele Kunststücke zu einer eleganten Trickcombo, in der Halfpipe erwartet Euch ein Manövermarathon. Im Wald peitschen Euch Tannenäste ins Gesicht und gefällte Bäume motivieren zu lässigen Sprüngen, im Hochgebirge stürzt Ihr Felsenklippen hinunter und landet weich im Pulverschnee. Der Untergrund, wie (Tief-) Schnee, Eis, Felsen oder gar Asphalt, beeinflußt dabei nicht nur Euer Fahrverhalten, sondern auch Euer Lenkvermögen: Auf Eis oder Teer rüttelt Euch das Rumblepak fast das Joypad aus den Händen. Die kompakte Steuerung (analog) habt Ihr jedoch gleich wieder unter Kontrolle: Mit der **Z**-Taste geht Ihr für Schußfahrten und beim Landen in die Knie, mit einem Druck auf den **A**-Knopf hüpft Ihr über Steine oder Schluchten. Im Sprung kombiniert Ihr den **R**-Button mit Stick-Drehungen zu spektakulären Spins (180° bis 1080°), mit der **B**-Taste und dem Analogstick führt Ihr neun verschiedene Grabs wie Stiffy und Stalefish aus. Kombiniert Ihr mehrere Manöver in einem Sprung, hageln die Bonuspunkte für Combocounter und Tricklänge (ein Punkt pro Hundertstelsekunde) nur so über den Bildschirm! Mit den vier verschiedenen Spielmodi setzt Ihr den Schwerpunkt auf Rennen oder Trickfahren: Im Turnier stellt Ihr Euch den CPU-Kollegen zum Duell und bangt um Eure knappe Energieleiste, via Splitscreen dürft Ihr auch gegen einen Freund antreten. Beim Zeitrennen gehört Euch die Piste allein, ideal für perfektionistisch veranlagte Pistenrowdies. Der Trick-Modus wird Euch jedoch am längsten fesseln: Hier entfällt die Energieleiste – waghalsigen Sprüngen in 100 Meter Tiefe steht nichts mehr im Weg. Die PAL-Version bietet übrigens Vollbild und Original-Geschwindigkeit. *oe*

"1080°" ist für jeden Trendsportler das definitive N64-Kaufargument: Die Steuerung ist flexibel und feinfühlig wie in keinem anderen Snowboard-Spiel, unterschiedliche Bodenbeschaffenheiten setzen bei Wegzweigungen und Sprüngen taktische Akzente. Auch wurde das Rumblepak erstmals sinnvoll genützt (abgesehen von der japanischen "Wave Race Special Edition"): Mit Rütteleffekt lernt Ihr die Strecken besser kennen und perfektioniert Eure Landetechnik. Die Pisten bieten das gesamte Alpenspektrum - vom eingeschneiten Bergdorf, über Eishöhlen bis zum Zugspitztiefschnee, Tageszeiten und Unwetter (z.B. Schneesturm oder Nebel) variieren den Schwierigkeitsgrad. Hip-Hop und Breakbeat sowie coole Special-FX (Springt in der Halfpipe mal direkt in die Sonne!) krönen die Elite-Raserei, gelegentlich blitzen jedoch Polygonfehler auf.

OLIVER EHRLE

Bis zum Knöchel im Tiefschnee, zischt Euch eine weiße Wolke um die Ohren.

Vorsicht, Unfallgefahr: Die wenigen Zäune dürft Ihr nicht überspringen.

Möge der beste Rempler gewinnen: Im Zweispieler-Modus brettert Ihr via Splitscreen über die Piste.

Realistische Kollisionsabfrage: Die Äste eines Baumes bremsen Euch ab, der Stamm hinterläßt bleibende Schäden.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

NACHBESTELLEN & SPAREN

Heft 10/98

MAN!ACs für 5 Mark

Unten die gewünschten Ausgaben ankreuzen, pro Heft 5 Mark in Briefmarken oder bar beilegen und an folgende Adresse schicken:

Cybermedia GmbH, Bestell-Service, Wallbergstr. 10, 86415 Mering

JA **ICH WILL NACHBESTELLEN!**

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

	1/95	3/95	4/95	5/95	8/95
9/95	10/95	11/95	12/95	3/96	6/96
7/96	9/96	10/96	12/96	1/97	2/97
3/97	4/97	8/97	9/97	10/97	1/98
3/98	5/98	9/98	10/98		

SCHICKT MIR DIE ANGEKREUZTEN HEFTE FÜR 5 MARK PRO EXEMPLAR (IN BAR/BRIEFMARKEN ANBEI)

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi)
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us)

Die Redaktion (keine Tips&Tricks) erreichen Sie unter
Telefon (o 82 33) 74 01-0 / Telefax (o 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Den Abo-Service (keine Nachbestellungen) erreichen Sie unter
Telefon (o 89) 85709112 / Telefax (o 89) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Art Direction: Andrea Danzer, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Turok 2", © Acclaim

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
(keine Kleinanzeigen!) Telefon (o 82 33) 74 01-12
Telefax (o 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
(keine Kleinanzeigen!) Telefon & Fax (o 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 MAN!AC 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 (o 89) 31906-o, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner Werbeagentur/BDW, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Urheberrecht: Alle in MAN!AC 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 MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1998 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC 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	79
Activision	2. US, 3, 25
aRJay Games	51
CDG Media	79
Electronic Arts	3. US
Game Top	83
Game-It	53
Highcom	93
Interplay	75
Jöllenbeck	87
Konami	4. US
Megastar	53
Next Generation	51
Order in Time	51
Primal Games	81
Psygnosis	4, 21, 35, 43
Softcom	53
Sony	17
Spielraum	99
Test'n'Take	89
Theo Kranz Versand	44, 45
Tradelink	99
Ubi Soft	19
Vidis	97
VUD	99
World of Games	89
Zapp Games	99

12 AUSGABEN FÜR 59,90 MARK

STATT 70,80 MARK

MAN!AC

Videospiele ohne Kompromisse

15% Ersparnis gegenüber dem Einzelverkaufspreis!

TAGE VOR DEM KIOSK-START FREI HAUS IM BRIEFKASTEN

Coupon ausschneiden oder kopieren und im frankierten Umschlag einsenden an:

MAN!AC ABO-SERVICE

pan-adress, Postfach, 82152 Planegg
Tel. 089/85 70 91 12 • Fax. 089/85 70 91 31
eMail: pan-adress@compuserve.com

JA!

Ich will MAN!AC zum Vorzugspreis von 59.90 Mark (Ausland 79.90 DM) für mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) abonnieren. Kündige ich nicht rechtzeitig sechs Wochen vor Ablauf, verlängert sich mein Abo um ein weiteres Jahr.

Bestellen und sparen!

ABO 11/98

MEINE ADRESSE

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT DAMIT BESTÄTIGE ICH DIE ZUR KENNTNISNAHME DES WIDERRUFRECHTS

WIDERRUFSRECHT
DIESE BESTELLUNG KANN ICH INNERHALB VON ZWEI WOCHEN BEIM MAN!AC ABO-SERVICE, PAN-ADRESS, POSTFACH, 82152 PLANEGG WIDERRUFEN. ZUR WAHRUNG DER FRIST GENÜGT DIE RECHTZEITIGE ABSENDUNG DES WIDERRUFS.

Ich will folgenderweise zahlen:

☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

394 AKTUELLE SPIELE-TESTS
259 HILFREICHE TIPS
106 BRANDHEISSE PREVIEWS
37 INSIDER-REPORTAGEN
1,312 SEITEN*

*1/97-12/97

Entwickler: Enix, Japan

Bust-a-Groove

Auf dem Weg zum nächsten Tanz: Nach jeder "Groovy"-Combo warten neue Schrittfolgen.

PS "Parappa the Rapper" gab den Takt vor, nun geht das Genre der Rhythmus-Spiele in die zweite Runde: Bei "Bust-a-Groove" tanzt Ihr zu unterschiedlichen Musikrichtungen wie Pop, Rap und House im Stile eines Beat'em-Ups gegeneinander. Dabei kommt es auf Eure Geschicklichkeit an, wie spektakulär die Tanzschritte ausfallen: Bleibt Ihr durch synchrones Knopf- und Pad-Drücken im Takt, hebt Euer Charakter förmlich ab und wirbelt wie ein Travolta über den Tanzboden, bei Fehleingaben kühlt er sich ab und muß langsam wieder in die Gänge kommen. Das Tanzschema ist einfach: Jeder vierstufige Takt wird durch Drücken der X- oder O-Taste abgeschlossen, je gewagter der Tanzschritt, desto mehr angezeigte Joypad-Kommandos müssen nachgetippt werden.

Füllt sich Eure Energieanzeige am unteren Bildrand, stehen Euch mehrere Schritt-Alternativen zur Verfügung – Profis erspielen sich so neben vier Geheimcharakteren auch den Highscore. Als besonderen Gag dürft Ihr bei bestimmten Gelegenheiten den Gegner stören: Drückt Ihr zum Abschluß eines Taktes statt der X- die Dreieckstaste, greift Ihr Euren Konkurrenten mit Herzen und anderen verrückten Attacken an – vorausgesetzt, er blockt nicht! *cb*

Wer Musik im Blut hat und aufgrund des simplen Spielprinzips nicht gleich die Flucht ergreift, dem kann ich "Bust-a-Groove" empfehlen: Sobald Ihr via Joypad die erste Combo tanzt, erlebt Ihr spektakuläre Animationen ohne den kleinsten Polygonfehler. Die zwölf Charaktere legen mit einem üppigen Repertoire an Tanzschritten los - schon bald findet Ihr coole Bewegungsfolgen heraus, mit denen Ihr Eure Kumpels beeindruckt. Leider ist das Konzept etwas unfair: Schon ein kleiner Timingfehler wirft Euch aus der Bahn. Mühselig versucht Ihr danach, wieder in den Takt zu kommen - statt einer kleinen Herabstufung kommt's so gleich knüppeldick für ungeübte Tänzer. Die Optik ist mit Kamera-Zooms, animierten Hintergründen und transparenten Disco-Effekten ein wahres Feuerwerk.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS **68%**
HERSTELLER: ENIX
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 78% SOUND: 81%
Witziges Reaktionsspiel mit hervorragenden Animationen: Das simple Spielkonzept motiviert aber nur kurzzeitig.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Human, J

Airboarder 64

Bonus im Vorbeifahren: Um über Geländer und Stangen zu sliden, hüpft Ihr einfach auf die Kante.

N64 Um mit Humans schwebenden Skateboards durch die Fußgängerzone zu brausen, reist Ihr ins Jahr 2064: Das Nebenprodukt der UFO-Technologie schwebt etwa 50 Zentimeter über dem Boden und beschleunigt durch Schwerpunktverlagerung nach unten – dazu geht Ihr einfach in die Knie.

Drei Regelwerke fordern auf fünf kunterbunten Stadt-, Insel- und Riesenhausstrecken Euer Reaktionvermögen: Im Münzenmodus sammelt Ihr unter Zeitdruck möglichst viele Goldstücke, im Time-Attack-Modus schlagt Ihr Eure Bestzeiten. Als Streetworker sammelt Ihr Punkte für Kunststücke, ein Wettrennen dürft Ihr nur gegen einen Kumpel anzetteln. Crouches und Spins (wie 180-Nolli) führt Ihr mit den **C**-Tasten auf festem Untergrund aus, im Sprung sind diese Knöpfe mit Grabs (wie Melancholy) belegt. An Absätzen und Kanten (z.B. Halfpipe) dürft Ihr Euch auch abstützen und zu gekonnten Alley McTwists und Handplants ansetzen. Wollt Ihr ordentlich Gas geben, nutzt Ihr den streng begrenzten Turbo. Insgesamt 16 verschiedene Manöver haben Eure vier Schützlinge auf dem Kasten, die Ihr zu Combos zusammensetzt: Nur wer den üppigen Combo-Bonus absahnt, hat Chancen auf einen Platz in der Highscore-Liste und auf vier geheime Flitzer. *oe*

Human schockt die N64-Fans: "Airboarder 64" langweilt Euch mit trägen Hintergrundmelodien, tonnenweise Polygonfehlern und total verwaschener Steuerung. Da Ihr für jeden Move nur eine Taste drücken müßt, könnt Ihr Euch nicht mal über gelungene Sprünge freuen. Für Combos hämmert Ihr einfach auf den C-Knöpfen herum, Timing ist nicht nötig. Ohne jegliche CPU-Konkurrenz (Das erste N64-Spiel ohne Gegner!) entfällt auch die Freude am Rennmodus, eine einfache Punkteliste ist kein Spielspaßgarant. Auch gegen einen menschlichen Kumpel kommt miese Stimmung auf: Anfänger verirren sich in den weitläufigen Bahnen, eine Wegführung (z.B. durch Pfeile) ist nicht auszumachen. Spätestens beim Münzmodus schaltet Ihr ab: Da könnt Ihr gleich "Mario" spielen.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS **27%**
HERSTELLER: GIM
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 120 MARK
GRAFIK: 58% SOUND: 64%
Für Trash-Masochisten: Mieses Skateboardspiel mit verwaschener Steuerung und tonnenweise Polygonfehlern – aber ohne Gegner!

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Pocket News

CAPCOM-FIGHTER: Nach Nintendo, Hudson und Enix veröffentlicht nun auch Capcom ein Tamagotchi mit eingebautem Schrittzähler. Der "Bakuso Senki Metal Walker"-Mech (umgerechnet 30 Mark) schlendert an Eurer Seite durch eine Alien-Landschaft und duelliert sich mit zufällig angreifenden Feinden. In brenzligen Situationen dürft Ihr den Monstern dank einem eingebauten Radar ausweichen. Per Link kämpft Ihr gegen die Roboter Eurer Kumpel.

SNK-HANDHELD: Während wir gespannt auf den Game Boy mit Farbbildschirm warten, veröffentlicht SNK in Japan das Schwarz/Weiß-Handheld "Neo Geo Pocket" für knapp 100 Mark. Eine 16-Bit-CPU und das Display mit 160x152 Pixeln sollen dem Nintendo-Bestseller das Fürchten lehren. Das Handheld hat zwei Feuerknöpfe, der Option-Knopf vereint Start- und Select-Taste. Das Steuerkreuz wurde den einfachen "Neo Geo"-Pads entliehen, außerdem dürft Ihr Kopfhörer und Netzadapter anschließen. An zwei Plastiksen befestigt Ihr eine Fangschlaufe, damit Euch die Konsole im Prügelrausch nicht aus der Hand fällt. Acht Spiele sind zum Start geplant, darunter die Kids-Version von "King of Fighters '97", ein Puzzlespiel sowie Tennis- und Baseball-Module.

Mario auf der Playstation!

Handheld-Fans frohlocken: Um Game-Boy-Klassiker wie "Mario Land", "Legend of Zelda" und "Final Fantasy Legend" auf dem großen TV-Bildschirm zu spielen, waren Nintendo-Jünger bislang auf ein Super NES mit Super Game Boy angewiesen. Jetzt hat Dataflash die Next-Generation-Marktlücke erkannt und bietet Euch einen "Power Flash"-Game-Boy-Adapter für Playstation und Nintendo 64 für 100 Mark.

Das Playstation-Modul stöpselt Ihr in den Erweiterungsschacht Eurer Konsole. Der "Power Flash" für das N64 wandert dagegen in den Modulschacht – in die Rückseite des Adapters steckt Ihr ein gewöhnliches N64-Spiel. Über einen separaten **Reset**-Knopf wechselt Ihr zwischen Game-Boy- und 64-Bit-Modul. Nach dem Einschalten empfängt Euch das "Power Flash"-Logo, gefolgt von dem Game-Boy-Spiel in einem kleinen Bildausschnitt. Via Optionsmenü dürft Ihr auch auf Vollbild umschalten, Playstation-Spieler müssen sich trotzdem mit einem schmalen Farbrahmen zufriedengeben.

Während Ihr bei gemächlichen Modulen wie "Golf" oder "Final Fantasy" keinen Geschwindigkeitsverlust bemerkt, gehen die Adapter bei schnellen Ballereien wie "R-Type" oder "Nemesis" in die Knie: Das N64 läßt stotternden Spielfluß zu, während die Playstation bei vielen Gegnern und Schüssen im Schneckentempo arbeitet. In diesem Fall dürft Ihr die "Bilder pro Sekunde"-Rate senken, wodurch das Spiel zwar schneller, jedoch auch ruckliger wird.

Der Nintendo 64-"Power Flash" besitzt einen eigenen Reset-Schalter für Game-Boy-Spiele

Beim Sound kapitulieren beide Module: Die N64-Version dudelt Euch eine dreistimmige Murkskomposition im Endlos-Loop vor, während sich die Playstation-Variante auf das CD-Laufwerk und Euren Musikgeschmack verläßt. Als witzigen Effekt dürft Ihr Eure CDs auch in doppelter Geschwindigkeit anhören, was z.B. bei "BC Kid" für schräge Japan-Stimmung sorgt. Ein Ersatz für Konamis grandiose "Castlevania"-Melodien ist dies jedoch nicht.

Als Trostpflaster ist in beiden Adaptern ein mieses Actionspiel und ein "Game Buster" eingebaut: Eigene Codes herausfinden dürft Ihr nicht, dafür aber aus über 100 eingebauten Cheats wählen. Die Auswahl der Codes ist eher willkürlich: Klassiker wie "Super Mario Land" und "Nemesis" fehlen, um Platz für Spielspaßgurken wie "Home Alone 2" und "Last Action Hero" zu schaffen. Trotz der Mängel sind die beiden "Power Flash" eine billigere Lösung als Nintendos 16-Bitter samt Adapter. Den Tempo-Makel werden wir in der nächsten MAN!AC genau unter die Lupe nehmen: Dann erfahrt Ihr, welche Spiele auf den Adaptern durch Grafikfehler und Geschwindigkeitsverlust nahezu unspielbar werden. *oe*

Doppelter Rahmen: Nur der "Power Flash"-Adapter für die Playstation unterstützt Super-Game-Boy-Hintergründe.

Mogeln leicht gemacht: Mit dem eingebauten "Game Buster" wählt aus über 100 Cheatcodes.

HERSTELLER Infogrames
ZIRKA-PREIS 50 Mark

Ottifanten

Ein böser Zauberer hat Baby Brunos Teddy in der Ottifantenwelt versteckt, Ihr durchsucht bildschirmweise die isometrische Fabelwelt: Schleimmonster jagen an Bärenfallen vorbei zum nächsten Ausgang, Stachelfallen und Todesgräben verlangen peinlich genaues Sprungtiming. Die Steuerung ist wegen der ungewöhnlichen Perspektive ungenau, Frusterlebnisse gehören zum Spielablauf.

HERSTELLER Acclaim
ZIRKA-PREIS 50 Mark

WWF Warzone

Die WWF-Catcher sind zurück: Allein oder im Tagteam stellt Ihr Euch Kane und Ken Shamrock sowie elf anderen Muskelpaketen. 40 Würfe, Hiebe, Haltegriffe und Finishingmoves sorgen für Abwechslung, dank weichem Scrolling und großen Protagonisten entgeht Euch keine Finte. Leider gilt: Wer schnell drückt, gewinnt. Famose Technik siegt nicht über das Taktiksystem des "Human Wrestling".

Atari-Offensive

In den Augen mancher Spiele-Fans war der Automaten-Veteran Atari schon in der Versenkung verschwunden, von den neuen Spielhallen-Helden Namco, Sega und Williams vertrieben. Doch in diesem Jahr spuckt die kalifornische Spieleschmiede soviele Titel aus wie seit langem nicht – Atari auf dem Weg zu altem Glanz? Für die kommenden Monate sind gleich fünf Spiele angekündigt: Über die Klassiker-Fortsetzung "Gauntlet Legends" (Bild unten), "Tenth Degree" und "War: The final Assault" werden wir Euch in Kürze informieren, schon jetzt sind die Arbeiten an "Vapor TRX" und "Site 4" (rechts) beendet. Letzterer ist ein aufgebohrter Nachfolger zu einem indizierten Zielkreuz-Shooter. Als Mitglied der "Staars"-Elitetruppe setzt Ihr Euch per Lichtpistole gegen aggressive Aliens zur Wehr, die eine Militärbasis als heimelige Brutstätte auserkoren haben. Bevor Ihr allerdings in die Tiefen der "Site 4" vordringen dürft und in einer sechsminütigen Schlacht die Alien-Königin röstet, sind Übungsrunden zu absolvieren. Mindestens sechs von 18 Trainingseinheiten müßt Ihr erfolgreich durchlaufen, die Reihenfolge wählt Ihr selbst: Rettet einen Bus vor Alien-Attacken, säubert ein Holodeck oder besucht ein besetztes Einkaufszentrum. Besonders die infizierten Mitglieder der "Staars"-Einheit sorgen für gepflegtes Grauen: Diese Zombie-ähnlichen Kreaturen tragen noch Fetzen ihrer Uniformen, sind aber bis zur Unkenntlichkeit verfault! Mit mehreren Trefferzonen pro Alien und der Möglichkeit, gezielt Arme, Beine und Körper der Viecher zu treffen, verspricht "Site 4" mehr Tiefgang: "Die Erfahrung wird deutlich interaktiver als beim Vorgänger, der Spieler fühlt sich durch diese Treffervielfalt viel mächtiger", so Senior Product Manager Darryl DePriest.

Mit dem Rennspiel "Vapor TRX" dagegen setzt Atari auf Geschwindigkeit und (wie schon bei "San Francisco Rush") schnelle PC-Prozessoren. Entwickelt wurde das waffenlastige Sci-Fi-Rennen von "Blue Shift" – der Firma von Dave "Paperboy" Ralston und John "720°" Salwitz. Basierend auf 3Dfx-"Voodoo"-Hardware, flitzt Ihr hier auf vier Kursen gegen CPU-Dronen oder (per Link) bis zu sieben menschliche Gegner. Ob auf dem einfachen "Eagle Canyon", der Euch durch Wasserfälle und entlang reißender Flüsse führt, oder beim Flug durch den "Breckneck Speedway": Sammelt Power-Ups wie die "Positronic Cannon" und Luft/Luft-Raketen, um andere Fahrer zu zerstören. Turbo-Booster sollten möglichst nahe am Boden gezündet werden, um maximale Wirkung zu erzielen. Bei der Wahl des Gleiters helfen Euch die technischen Daten: Jeder der sechzehn Flieger ist in den Kategorien Geschwindigkeit, Beschleunigung, Handling und Haltbarkeit eingeordnet, Luftbremsen erlauben "Wipeout"-ähnliche Zusatzkontrolle. "Vapor TRX" erscheint wie "Site 4" im Oktober. *cb*

Power-Up voraus: Wie bei "Wipeout" schießt Ihr auch in "Vapor TRX" mit Raketen nach vorausfahrenden Gegnern.

Vergessen Sie "Site 1 bis 3": Das Grauen wartet auf "Site 4"! In der aufregenden Schlußmission dringt Ihr tief in die Brutstätten der Außerirdischen ein...

Ein schwarzer Tag für die Atari-Touristengruppe: Aliens stören die Verkaufsfahrt und knabbern am Fahrer!

Zur Zeit in der Testphase: Das Klassiker-Update "Gauntlet Legends" schockt mit hünenhaften Monstern.

Arcade News:

INTERNET-INSELN: In immer mehr Spielhallen sorgen neben Geldspiel, Flipper und Videospielen auch futuristisch gestylte Internet-Terminals (rechts) für Kurzweil: Per Münzeinwurf surft Ihr nach Lust und Laune durch's WWW, für 30 Minuten sind fünf Mark fällig. Leider könnt Ihr keine Daten auf Diskette zum heimischen PC schleppen – die Anwendungsmöglichkeiten sind somit begrenzt. Trotzdem ist das Gauselmann-Terminal eine sinnvolle Angebots-Erweiterung jeder Spielhalle. Internet-Anfänger schnuppern ohne teure Eigen-Hardware in das neue Medium hinein – leider sind die Geräte noch nicht besonders verbreitet.

LOOSER RAUS: Mit "Speed Up" zwingt Euch Namco zu harschem Gedrängel: Nach jeder Runde scheidet der jeweils letzte Fahrer des Feldes aus, Zeitlimits wie bei gewöhnlichen Arcade-Flitzern bleiben Euch dagegen erspart. Auf drei Kursen wird gefahren, acht verschiedene Fahrzeuge sind wählbar. Bis zu vier "Speed Up"-Kabinette werden vernetzt, das bewährte Konami-Zweigang-Schaltgetriebe (Hi/Lo) kommt nach "Midnight Run" erneut zum Einsatz.

ARCADE

SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
BITTE SCHREIBT AN MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

Sammler

Endlich mal ein guter Oldie-Bericht – allerdings sehe ich "Jäger und Sammler" mit einem lachenden und einem weinenden Auge.
Seit Euer Artikel erschienen ist, habe ich bereits vier Konsolen-Pakete an Neusammler verkauft. Erfreulich, Eure Reportage hilft mir, mein Hobby zu finanzieren. Denn ich bin jetzt in den Neo-Geo-Modul-Bereich eingestiegen – nicht gerade billig.
Die Kehrseite der Medaille: An Wochenenden, die für mein Hobby bestimmt sind, schaffe ich meist drei bis fünf Trödelmärkte, doch die Bilanz wird immer schlechter. Die Preise steigen (schon ein loses VCS-Modul kostet mindestens fünf Mark), der Markt trocknet aus. Mein letztes Vectrex habe ich vor fünf Monaten gefunden, und das war noch defekt. Schnäppchen werden zur Ausnahme.
In England sieht es genauso aus. Durch das Internet erkennen immer mehr Trödelhändler, aber auch "normale" Verkäufer, daß es für alte Videospiele einen Markt gibt. Trifft man auf solche Verkäufer, sollte man die Sachen liegen lassen und abwarten. Das ist zwar riskant für den Fall, daß ein anderer Sammler bereit ist, viel Geld auszugeben, doch noch sind die Jäger und Sammler eine Minderheit. Nach ein paar Wochen preist der Verkäufer die Sachen wieder runter, da er sie nicht verkaufen kann. Zu Eurem Bericht möchte ich noch anmerken:
– "Alligator People": Das dürfte eines der teuersten Spiele sein. Bei einer Versteigerung im Dezember 1996 bin ich bei etwa 2.000 US-Dollar ausgestiegen. Über den Endpreis wurde Stillschweigen vereinbart.
– "Cubicolor": Das letzte wurde von "Ebay" für über 1.000 US-Dollar angeboten. Ich bekam mein Cubicolor durch den Komplettkauf einer Sammlung.
– Wert von "Chuckwagon": Die Karte liegt so in dem Bereich. Für die Verpackung (und nur die) wird in der Regel mehr als 300 US-Dollar bezahlt.
In ein paar Monaten werden Stephan Freundorfer und ich eine umfangreiche Webseite für klassische Videospiele ins Internet stellen. Wenn es soweit ist, werde ich Euch benachrichtigen.

Marc Oberhäuser, Ikarion Software, Aachen

PS: Kommt die PC-Xtreme eigentlich wieder, oder seht Ihr keinen Markt mehr für Euer Magazin?

Danke für Deine Anmerkungen, Marc. Ob die PC-Xtreme wiederkommt? Einen Markt für eine anspruchsvolle PC-Spielezeitung sehen wir schon, trotzdem warten wir noch ab. Sei versichert, daß MAN!AC nicht das einzige Spielemagazin von Cybermedia bleibt.

Sega-Import

Verschiedene Händler bietet bereits einen Import der neuen Dreamcast-Konsole von Sega an. Lohnt es sich, eine japanische Konsole vorab zu holen? Oder wartet man lieber auf Playstation 2 oder das Gerät von VM Labs? Werden denn die europäischen Spiele auf einem Fernost-Dreamcast laufen?
Warum eigentlich der einjährige Unterschied zwischen dem Japan-Release des Dreamcast und der Europa- bzw. US-Veröffentlichung?

Sebastion Hollander, Bergstraat (Schweiz)

Für zeitlich getrennte Veröffentlichungen in Japan und dem Rest der Welt haben Konsolenhersteller viele unterschiedliche Gründe: Zum einen ist ein weltweiter Release logistisch sehr schwer zu bewältigen, statt z.B. 500.000 Geräten muß mit einem Schlag die zehnfache Menge gefertigt werden. Außerdem möchte Sega von der längeren Verfügbarkeit des Dreamcast profitieren, um zum Eurostart aus einem größeren Angebot an fertigen Spielen zu wählen. Für Japan hat z.B. zum Saturn-Start ein "Virtua Fighter" genügt, für Deutschland wäre ein solch einsames Highlight zu wenig, um auf dem Massenmarkt zu punkten. Last but not least dient Japan auch als Testlauf für Marketing, Hardware und Software. Fehler, die während der ersten sechs Monate gemacht werden, kann das Management analysieren und beim Europa-Start (hoffentlich) verhindern.
Ob deutsche Dreamcast-CDs auf dem japanischen Gerät laufen werden, kann jetzt noch kein Mensch mit Sicherheit sagen. Doch selbst wenn Sega einen Länderschutz verwendet, wird´s Ende 1999 wohl auch einen entsprechenden Umbau geben, der weltweite Kompatibilität sichert.
Auch ob sich der Import für Videospieler lohnt, läßt sich pauschal nicht sagen: Wenn die Importeure Preise von 900 bis 2.000 Mark verlangen, werden wohl nur eisenharte Joypad-Junkies zugreifen. Die Playstation 2 sollte Deine Investitionspläne aber nicht beeinflussen: Die nächste Sony-Konsole ist noch nicht serienreif und noch mindestens zwei Jahre von ihrem Deutschland-Start entfernt.

Servus Saturn

Das "Servus Saturn"-Editorial in der letzten MAN!AC fand ich gut, aber wenn Ihr schon so wehmütig schreibt, hätte ich mir eine längere Story zu diesem Thema gewünscht.
Wie wäre es denn mal mit einem Sonder-Feature mit Spielen, die nie in Europa, Deutschland oder außerhalb Japans erscheinen werden? Das wäre eine tolle MAN!AC-Reportage!
"Thunderforce 5" habe ich natürlich, aber das von Euch im Editorial abgebildete "Necronomicon" kannte ich noch nicht – daß mir ein sehr guter Japan-Titel ausgekommen ist, macht mich ganz paranoid!

Maximilian Hartl, München (via MAN!AC-Forum)

Leser im Retro-Fieber? Wie Rene auf der gegenüberliegenden Seite wünschst auch Du Dir die Rückkehr einer bereits abgeschlossenen Artikelidee, denn eine ähnliche Reportage haben wir bereits einmal gebracht: Unter dem Titel "Spiele aus dem Jenseits" berichtete Olli in MAN!AC 4/95 über Super-Nintendo-Spiele, die niemals in den Westen kamen. Exklusiv für den Saturn werden wir das Thema aber nicht aufgreifen, dafür ist die Zielgruppe einfach zu klein. Vorstellbar wäre aber ein systemübergreifender Blick in japanische Spielearchive und Kurzkritiken über die originellsten Fernostperlen für Playstation, Saturn und N64. Kollege Olli, übernehmen Sie!

Als Saturn-Fan bin ich schon etwas traurig, daß Sega in Europa kein Spiel mehr für diese Konsole veröffentlicht. Aber mit "Panzer Dragoon Saga", "Shining Force 3" und "Deep Fear" gibt es immerhin noch einen schönen Software-Abschluß. Ich glaube, wer den Saturn ignorierte und in der Masseneuphorie einfach auf den Sony-Zug aufgesprungen ist, der hat einen großen Teil der 32-Bit-Software-Perlen verpaßt. "Sega Rally" ist trotz dreijährigen Alters auch heute noch eines der besten Rennspiele. Während "Ridge Racer" & Co. nach zwei, drei spielintensiven Wochen verstauben, dreht das Rally-Spektakel nach dieser Zeit erst richtig auf. Was "Tekken 3" an Moves und Grafik zu bieten hat, konnten Saturn-Besitzer schon vor drei Jahren mit "Virtua Fighter 2" bewundern – ganz ohne PAL-Balken!
Gäbe es für die Playstation keine Abenteurer wie Cloud, Alucard und Abe und kein "Resident Evil", könnte ich kein einziges Spiel nennen, das mir wirklich ans Herz gewachsen ist. Von Segas Fähigkeit, gute Spiele zu entwickeln, bin ich hingegen überzeugt. Deshalb freue ich mich schon jetzt auf die neue Konsole.

A. Haldemann, Romanshorn (Schweiz)

Verzerrt

Als treuer Leser Eurer Zeitschrift bin ich vollkommen zufrieden mit Reportagen, Messeberichten und Previews. Zu kritisieren wären jedoch Eure Tests: Mir kommt´s so vor, als steht bei Euch die Grafik im Vordergrund; ständig bemängelt Ihr Details wie "Pixelverzerrungen" usw. Dabei spielt die Grafik doch nur eine kleine Rolle. Das sieht man an einer indizierten Prügelspielserie: Unterdurchschnittliche Grafik und ein primitives Spielprinzip. Aber mal ehrlich: Spaß gemacht hat es uns allen, oder? Also: Verzichtet auf Fachausdrücke und achtet auf die Spielbarkeit. Daniel Menzel, Stuhr

Spaß gemacht haben den meisten MAN!ACs die von Dir zitierten Spiele nicht – der Indizierung konnten selbst wir nur zustimmen. Davon abgesehen triffst Du den Nagel auf den Kopf: Wir nehmen Deine Kritik ernst und werden in Zukunft bei unseren Tests noch stärker auf das Spiel hinter der Grafik achten.

Virtuelle Spiele

Ich halte gerade die neue MAN!AC 10/98 in der Hand und finde sie echt gelungen. Mit dem "Jäger & Sammler"-Bericht habt Ihr Euch selbst übertroffen: Ich überlege mir, ob ich mir nicht einen "Virtual Boy" zulegen soll. Könntet Ihr im nächsten Heft vielleicht eine Liste aller Spiele für das Nintendo-Gerät bringen? Ben Sattelmeyer, Mönchengladbach

Machen wir glatt, denn besonders lang ist diese Aufzählung nicht: "Mario Tennis", "Galactic Pinball", "Telerobo-xer", "Red Alert", "Mario Clash", "Wario Land", "3D-Tetris" (alle Nintendo), "Virtual Golf" (T&E), "Vertical Force", "Panic Bomber" (beide Hudson), "Jack Bros." (Atlus), "Space Squash", "Space Invaders" (Taito), "Virtual Fishing" (Pack-In), "Pro Baseball" (Kemco), "Virtual Lab" (J-Wing), "House of Insmouth" (I'Max) "Waterworld" (Ocean, nur USA), "Virtual Bowling" sowie das begehrte Bandai-Strategiespiel "SD Gundam: Dimension War", für das deutlich über 100 US-Dollar bezahlt wird.

Ich will Serien!

Ein großes Lob für Euren "Updates, Serien und Nachfolger"-Artikel in MAN!AC 9/98. Auch den Leservorschlag von Christian Noll im selben Heft finde ich super: Berichtet doch regelmäßig über die Entwicklung bekannter Spieleserien wie "Zelda", "Donkey Kong", "Sonic" oder "Final Fantasy". Dabei solltet Ihr unbedingt auf die Zukunftsperspektiven dieser Serien eingehen, aber auch über Versionen berichten, die nicht auf Konsole erschienen sind. Eine solche Rubrik wäre ein guter Ersatz für den ausgegangenen Retro-Stoff. Macht doch mal eine Umfrage: Ich denke, ein Großteil der MAN!AC-Leser würde diese Berichte sehr begrüßen.

Rene Ronschkowski, Göttingen

Die "Hero"-Rubrik der ersten beiden MAN!AC-Jahre entspricht ungefähr Deiner neuen Wunsch-Rubrik. Als wir für unseren "5 Jahre"-Jubiläumsartikel die alten Hero-Artworks von Roger Horvath aus unseren digitalen Archiven herauskramten, ist auch uns aufgefallen, daß die Wiedereinführung einer Serienrubrik Sinn machen würde: "Castlevania 64", "Sonic Adventure" und "Zelda 64", "Bomberman Hero" und "Final Fantasy 8" zeigen, daß gute Videospiel-Themen unsterblich sind – wir denken ernsthaft über Deinen Vorschlag nach.

Sprachlos?

Eine Überlegung bezüglich Spielen auf Modul: Das N64 hat keine Sprachausgabe, Musik und Sound-FX sind für die Hardware jedoch kein Problem. Dabei ist Sprache doch letztendlich auch nur eine Form von Sound – wo liegt denn hier der Knackpunkt. Selbst "Space Harrier 2" auf dem Mega Drive konnte bereits sprechen – zwar in mieser Qualität, aber immerhin. Wären z.B. in einer James-Bond-Umsetzung für das N64 nicht zumindest Sprach-Samples à la "Stirb Langsam" machbar? Eiji Okada

Keine Sprachausgabe für das N64? Das hast Du bestimmt nicht in der MAN!AC gelesen. Denn wie Du bereits richtig erkannt hast, ist Sprache technisch nichts anderes als Soundeffekte oder Musik. Der spärliche Einsatz von gesprochenen Sätzen ist auf das typische N64-Problem zurückzuführen, dem im Vergleich zur CD geringen Speicherplatz eines Moduls. Sound-FX und Musik sind ein Muß für jedes Videospiel, Sprache wird hingegen weit seltener eingesetzt und daher gerne als Luxus vernachlässigt, sobald der Platz knapp wird. Denn im Gegensatz zu vielen Geräuschen und Teilen der Musik wird die Sprache nicht vom Chip berechnet, sondern als (speicherverschlingendes) Sample abgespielt. Deshalb hat das deutsche Entwickler-Team Factor 5 kürzlich eine Technologie versprochen (MAN!AC 4/98) , die vorgefertigte Sounds (sprich: Samples) effektiv komprimiert auf Modul ablegt. Factor 5 rechnet vor: Während "Lylat Wars" rund ein Drittel seines Modulspeichers für Sprachsamples opfert, die in der Kompressionrate von 1:4 verkleinert wurden, staucht Factor 5 die Sprache mit der Rate 1:15 zusammen. Sollten sich Factor-5-Partner wie Konami und LucasArts für die Kompressionstechnologie interessieren, werden sich bald auch N64-Spieler an minutenlanger Sprachausgabe erfreuen.

Medizin gegen Kopien

Das Hauptargument der Kopierer ist der zu hohe Preis: Brandneue Spiele erschrecken den Freak durch Horrorpreise zwischen 100 und 150 Mark. Dabei scheint es vielen Leuten schwer zu fallen, den günstigsten Weg einzuschlagen und einige Wochen abzuwarten. Sehr viel länger dauert es nicht, bis Ihr in Media-, Expert- oder Promärkten die ehemaligen Neuheiten als verbilligte Schnäppchen ergattert: "Agent Armstrong" für 33 Mark, "Command & Conquer" für 36 Mark, "Castlevania" zum Preis eines Platinum-Günstlings. Neben Playstation-Freaks haben auch die Saturn-Besitzer keinen Grund zum Maulen: So weit noch erhältlich, werden ihre Spiele zu Dumping-Preisen von 20 bis 40 Mark verscherbelt. (...)
Ich als Schüler weiß, daß man beim Geldausgeben Prioritäten setzen muß: Entweder man kauft sich monatlich Musik-CDs, besucht regelmäßig die Nobel-Disco oder erbarmt sich eben um 30 bis 50 Mark für ein gutes CD-Spiel. Wie jedes Hobby hat eben auch Videospielen seinen Preis.

Dominik Lang, Mainaschaff

Wußtest Du eigentlich, daß Abe ab Oktober auch Popstar wird - und auf Viva das knochige Tanzbein schwingt?

Während sich die Anzahl der Kleinanzeigen mit Sommerende allmählich wieder erhöht, scheint das Interesse an gebrauchten Nintendo-Artikeln weiter abzunehmen: So ist diesmal keine einzige Suche-Anzeige für N64 & Co. eingetroffen. Dafür trauen sich immer noch einige Unbelehrbare, ihre Kopierstationen hier zu verscherbeln. Dabei gilt weiterhin der Grundsatz, daß solche Angebote den direkten Weg in den redaktionellen Papierzerschnipsler finden. Euer Ulrich

SUCHE

SEGA

Suche für **Sega Saturn**: Gunshooter, Virtua Fighter2, Actionspiel, Thunderforce4 etc, tausche gegen Playstation-Spiele.
Tel. 0209/33400 (ab 19 Uhr)

Suche für **Mega Drive**: Thunderforce4, Streets of Rage2, Sonic2+3. Tausche auch PSX-Games: Alien Trilogy, Formel1, Destruction Derby, RE.
Tel. 03675/745190
(Bernd Friess, abends)

Kaufe für **Mega-CD** Earthworm Jim CD, Soulstar, Batman & Robin und andere, suche auch noch den Adapter, alles PAL.
Tel. 06303/6147 (Marcel, ab 13 Uhr)

Tauschpartner für Saturn-Spiele, ich habe u.a. Herc's Adv., Gun Griffon, Theme Park, Gex, Sonic 3D, Discworld1+2usw.
Roland Baumgartner, Unterdorf 95, 8262 Ramsen/Schweiz,
Tel. 052/7431594

PLAYSTATION

Suche **Importspiele** Critical Blow, Bushido Blade2 (jp), Parasite Eve (us), Einhänder (jp/us) sowie Alundra kompl. dt. Tausche auch gegen Tekken2, Bushido Blade, Soul Blade.
Tel. 07354/934308
(Markus, ab 17 Uhr)

Verkaufe Fighting Force für 45 DM, Tigershark für 35 DM, Suche/kaufe: C&C2, Forsaken, Fifa98, Tekken3, Toca, FF7, Constructor, Horrorspiel, Colin McRae Rally, Diablo. Zahle gut. Tel. 08654/3828

Wer hat billige **Playstation-Spiele** gebraucht? Sascha Broedel, Paradeplatz 5, 34613 Schwalmstadt
Suche fürPSX: X-Com: Terror from the Deep (us oder PAL), Front Mission2 (jp), Nectaris (jp).
Tel. 09431/37024

Repariere Ihre Playstation und baue zur Multinorm-PSX um.
Jean Wagner, Jungfraustr. 27, 3800 Interlaken/Schweiz,
Tel. 0041-(0)33/8220872

Suche Vandal Hearts, biete 40-50 DM. Tausche RE DC und Actionspiel gegen Horrorspiel oder Wild Arms (us), bin bereit, 20 DM draufzuzahlen.
Tel. 04141/83152 (Tibor, abends)

Tausche aktuelle PS- und N64-Spiele! Habe z.B. Forsaken, Colin McRae, Gex 3D usw. Suche z.B. Heart of Darkness, Timeshock, Vigilante8, Snowboard Kids usw.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Hilfe! Suche alle Spielstände von Horrorspiel, alle Szenarios.
Tel. 034206/78259 (abends)
o. 0177/293274

Wer kopiert mir von **Final Fantasy7** alle Weapons, Mastersubstanzen usw. für 10 DM, suche Soundtrack von Extreme-G.
Tel. 03576/204214 (Thorsten)

Suche **PSX-Multinorm** ohne Spiele bis 200 DM, Dual Shock, MC 120 Blocks, Alundra, C&C1+2, RE DC, FF7. Tel./Fax. 05631/4696 (Diana)

Suche für Playstation das Spiel **Theme Park**! Zahle ja nach Zustand des Spiels bis zu 100 DM!
Tel. 07046/6392 (Yvonne, 7-12 Uhr)

EXOTEN

Tausche/kaufe Spiele für **PC-Engine**: Habe Devil Crush, Bomberman93, Spriggan, Dungeon Explorer2. Suche Aldynes, Fray Coryoon, Circus Lido.
Horst Schmidt, Robert-Koch-Str. 23, 84533 Marktl

OLDIES

Suche **SNES** mit 2 Controllern (PAL) im guten Zustand sowie Prügelspiel (PAL).
Tel. 0571/7981072 o. 04271/71472 (am Wochenende)

Suche **Game & Watch**, alte LCD- u. LED-Spiele, Minispielautomaten, Computeruhr Seiko-Data-2000, alte Ausgaben des ab 1983 erschienenen Magazins „tele-action, Ehapa Verlag", Taschenrechner mit Spiel.
Tel. 02831/2273

SONSTIGES

Suche **John-Woo-Filme** und Ähnliches. Bitte nur Original-Kaufkassetten und ungekürzt, d.h. FSK18. Tel. 05232/86159 (Thomas)

Suche Spiele + Konsolen jeglicher Art: PS, MD, SNES, Saturn... Verkaufe auch AMC1-3, PD Saga. Alles anbieten, suche Namco1-6, Salamander. Liste anfordern:
F. Hoefs, Oderstr. 7, 26871 Aschendorf,
Tel. 0172/4313195

Filme auf Video, Laserdisc, DVD, Video-CD, Bildplatten, 8-32mm, von Komödie bis Horror, von Alltagsware bis zur absoluten Raritäten, alles anbieten!
Jan Werthmann, Krüsmannstr. 6, 65548 Limburg.
Tel. 06431/3553

Suche PSX, N64, NES, Game Boy, SNES, Mega Drive und Spiele, am liebsten größere Sammlungen, kaufe alles. Tel. 05621/2231 (14-19 Uhr)

Suche für **Bundesliga Manager Hatrick** auf dem Amiga Editor-Diskette. Zahle gut, evtl. Telefonnummer hinterlassen.
Mario Keim, Prümerstr. 16, 53940 Losheim/Eifel

Kaufe/verkaufe Spiele, Konsolen und Zubehör für PSX, N64, SNES und Game Boy, kein Kauf oder Verkauf ohne mein Angebot! Zahle bis 50% des aktuellen Preises.
Tel. 09603/914322 o. 914323

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe **SNES** mit 2 Controllern, Scartkabel und vielen Spielen (Terranigma, Harvest Moon, Zelda, Super Mario1+2 u.v.m), habe für Super Mario2 ein Lösungsheft, alles in 100% Zustand.
Tel. 0651/80557

Verkaufe SNES Prügelspiele für zusammen 280 DM.
Tel. 040/7303464 (Oliver, a. 16 Uhr)

Spiele für **N64**: Diddy Kong Racing 60 DM, ISS64 60 DM, Top Gear Rally 70 DM, Extreme-G 80 DM, Ego-Shooter 100 DM, Memory Card 15 DM. Tel. 02157/5852

Nintendo64, Wave Race, Lylat Wars, Mario64, Pilot Wings, Mario Kart64, Prügelspiel + 2 Controller. VB 700 DM.
Tel. 02331/409511

Sony PSX-Games wie Sol Divide, Crisis City/Beat, Pocket Fighters, Video CDs, Röhrenprojektor.
Tel. 07263/2489 (abends)

Nintendo 64 (Pal-Version) mit Ego-Shooter für 200 DM.
Bernhard Biggel, Postgasse 5, 88239 Niederwangen

N64 mit 6 Spielen wie z.B. Extreme-G, Wave Race, Blastcorps, Mario64, Mario Kart, Wayne Gretzky 3D Hockey und 3 Joypads + Memory Card, alles in Top-Zustand für 750 DM. Tel. 05957/1244

N64 (us): Bio Freaks neu 89 DM, Turok 69 DM, Prügelspiel 69 DM, NFL Quarterback98 69 DM; Fifa98 (PAL) 79 DM; PSX (us): Bushido Blade 65 DM.
Tel. 07731/52804 (ab 18 Uhr)

Verk. **Fifa 98** für 65 DM + Anleitung und Verpackung 100% OK.
Tel. 05622/5923 (Roland, a. 19 Uhr)

N64 + 4 Spiele (Turok, Extreme-G, Mario Kart, Lylat Wars) + 3 Controller + Rumble Pak + 1 MB Memory-Card VHB 600 DM.
Tel. 0172/6705695
(Dennis, ab 17 Uhr)

N64 (jp) + RGB-Umbau für US-Spiele + Adapter + Memory Card + Rumble Pak + Spiele. Turok (us), Ego-Shooter (us) + Mace (us) + Ego-Shooter (us) VB 690 DM.
Tel. 02173/30120

N64 180 DM, SNES 60 DM, Madden64, NFL Quarterback 50 DM, Fifa95, Extreme-G 65 DM + NN, weitere auf Anfrage, auch PSX. Kaufe auch alle Systeme, suche Monopoly + Chrono Trigger für SNES.
Tel./Fax. 02841/44125 (Marianne)

N64: Turok + Extreme-G (PAL) zus. 100 DM FP. SNES: FF3 150 DM, Romance, Earthbound je 100 DM, Brandish, Mystic Quest, BoF2, Secret of Mana je 70 DM (alle us), außer Turok alles komplett.
Tel. 05321/22953

N64 aus Hong-Kong + RGB-Umbau + 2 Pads + Importspiele: F-Zero X + Ego-Shooter + Wave Race +1080° + Star Wars + Mario64 auf VHB.
Tel. 0761/287344

N64, Lenkrad, Memory Card, 2 Controller, 6 Spiele: Lylat Wars + Rumble Pak, Mario Kart, ISS64, Wave Race, Cruisin USA, Pilotwings.
Tel. 07392/7122 (ab 18 Uhr)

SNES mit 2 Controllern, Super Game Boy und 5 Spiele: Lucky Luke, World L. Basketball, Mario Kart, Donkey Kong 3, Super Mario, Preis 300 DM.
H.-J. Loch, Aufackerstr 7, 82487 Oberammergau

N64 + Super Mario64 + zweites Pad + Rumble Pak für 250 DM, für SNES FF3 (us), Chrono Trigger (us) je 80 DM, Actraiser2 und Super Metroid je 40 DM. Tel. 02191/68121

N64-Spiele: Mario64 69 DM, ISS64 90 DM, Wave Race 60 DM, NFL Quarterback Club98 110 DM, NHL Breakaway98 95 DM, MRC 115 DM, Blastcorps 125 DM, Snowboard Kids 90 DM. Suche Mace.
Tel. 036693/22916 (Raphael)

SEGA

Shining Force1+2, Herzog2, Royal Rumble, Beavis & Butt-Head für MD ab 20 DM; für VC4000 Nr.1, 8, 9, 15, 17 mit Original-Verpackung, habe auch viel Anime, Horror, Splatter je 25 DM.
Tel. 06322/981833
(Johann, ab 21 Uhr)

Verkaufe **Saturn** + 2 Pads + 2 MemCards + 11 Spiele (Sh. the holy Ark, Mystaria, SimCity2000, DragonForce u.v.a), alles Top-Zustand. Preis nach Vereinbarung, kein Einzelkauf.
Tel. 039205/20191
(Marcel, ab 19 Uhr)

Saturn (PAL) mit 14 Spielen (Tomb Raider, Virtua Fighter1+2, Sega Rally, Fifa96, Myst, Bug, SimCity2000, Hi-Octane, Athlete Kings, Victory Goal, Panzer Dragoon u.a.), NP 1800 DM für 500 DM.
Frank Simmer, Fichtenweg 14, 86938 Schondorf

"Theme Park" von Bullfrog wurde Ende 1995 für die Playstation und den Saturn umgesetzt und ist noch immer eine der besten Manager-Simulationen: Ihr kümmert Euch um alle Aspekte eines Freizeitparks wie Eintrittspreis und Fahrattraktionen bis hin zum Salzgehalt der Pommes Frites, während auf dem Bildschirm knuddlige Besucher über das Gelände wuseln. Vor einigen Monaten erschien mit "Theme Hospital" die indirekte Fortsetzung, in der Ihr ein Krankenhaus verwaltet.

Saturn + 2 Pads + Lösungsheft Hexen + Hexen + Atlantis + Story of Thor2 + Gun Griffon + Panzer Dragoon1 + Parodius für 200 DM FP. Verkaufe nicht einzeln, alles sehr gut erhalten.
Tel. 0511/624773

Game Gear mit 9 Spielen, z.B. Slider, Fantasy Zone, Linse und Netzteil Neupreis 750 DM für 350 DM, nur komplett.
Tel. 04203/5109

Verkaufe meine **Saturn-Sammlung** mit Pad + Importspiele + Zubehör. Verkaufe/tausche/kaufe Spiele + Konsolen für SNES, N64, PSX, zahle fürPSX 160-180 DM, günstiges Dreamcast.
Tel./Fax. 05561/982042
(Thomas, ab 16:30 Uhr)

Verkaufe **Saturn** mit 2 Pads, Memory Card und 10 Spielen, z.B. Ego-Shooter, Sega Rally, Magic Carpet.. VHB 350 DM.
Tel. 03447/375378 (öfters vers.)

Verkaufe Shining Force3 für 50 DM. Suche günstig Dragon Force (alle Saturn). Tel. 0881/637695

Original **Vorführstation**, Sega Saturn, Stand-Alone Display mit Fernseher + Hardware + Software + 2 Pads neu! Preis nach Gebot.
Tel. 0208/407880 (G. Deppermann)

Saturn: Lunar Silverstar, Pretty Fighter X, Dead or Alive, Riglord Saga2, Terra Phantastica, Deep Fear, Blazing Tornado, Astra Superstars, alle Spiele jap. je 100 DM. Ayhan Turan, Stresowstr, 10, 13597 Berlin

PLAYSTATION

Verkaufe für **PSX**: Toca Touring Car Championship, Preis ca. 85 DM. Frank Meyer, Ahornallee 2, 02708 Löbau

Verkaufe: Ace Combat2 (us) 65 DM, Allied General (us) 65 DM, Contra 3D (us) 65 DM, FF7 (jp) 125 DM, In the Hunt (us) 65 DM, Nectaris (jp) 105 DM, Ogre Battle (us) 85 DM, R-Type (jp) 85 DM, alles inkl Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Verk. **Sony PSX** 185 DM, Soul Blade, Rage Racer, Porsche Ch., Tomb Raider, Vandal Hearts, Total NBA97 je 40 DM Horrorspiel (us) 75 DM, Crash B.2 (us) 65 DM, Disruptor 35 DM, Memory Card Plus 35 DM.
Tel. 069/532750 (Steffen)

PSX. Verkaufe Mem. Card neu für 16 DM, V-Rally 35 DM, Tomb Raider2 55 DM, Crash Bandicoot1 25 DM, Crash2 45 DM, F1 '97 50 DM, Dragon Ball GB 30 DM usw. Tel. 06592/985170 (Max Fuchs)

Achtung: **PSX-Konsole** mit Multinorm-Umbau + Controller, voll funktionstüchtig sowie 13 Originalspiele mit kompletter Anleitung, alles sehr gepflegt, z.B. Tomb Raider2, RE DC, Nuclear Strike, NHL97, Actionspiel, NBA Jam TE, Road Rash, Alien Trilogy, F1, Battle Arena Toshinden2, Tekken2, Res. Evil für nur 600 DM. Tel. 06151/506258 (Steffen)

Tausche Spiele und Konsolen von Sega, Sony und Nintendo.
Tel. 05161/6745 (Juli)

Verkaufe/tausche PSX, N64 Spiele und Konsolen. Viele Neuheiten: PSX VS, Croc, Cardinal Syn, Ego-Shooter, Prügelspiel, Gun-Shooter mit Gun, USA. Horrorspiel, ca. 30 Stück.
Tel. 09261/93104 (ab 18 Uhr)

PSX mit Laufwerk zu verkaufen, mit Ant- und Scart-Kabel, 1 Controller und 5 Spielen für 500 DM.
Tel. 07157/9344 (Fabian, ab 14 Uhr)

Twisted Metal World Tour, Alien Trilogy, Spider, Aquanaut's Holiday, Jumping Flash, X-Com Enemy Unknown, Independence Day (alles PAL), jeweils für ca. 30 DM.
Tel. 08752/7998
(werktags ab 17 Uhr)

Verkaufe **Playstation** mit 2 Controllern, 2 Spielen (G-Police, Tekken2) und Memory Card (mit allen Kämpfern von Tekken2), VP 370 DM. Tel. 09561/15081

Verkaufe Analog-Joypads, Street Racer, Sim City2000, Speed King, Star Gladiat., Ego-Shooter, Guncon. Tel. 06351/45824

Verkaufe: FF7 70 DM, Jurassic Park 40 DM, Need for Speed2 40 DM, Starfighter3000 20 DM, Ridge Racer 20 DM.
Tel. 02261/22660 (ab 18:30 Uhr)

Verkaufe oder tausche über **50 gute PSX-Games**. Suche Gran Turismo! Preise nach Vereinbarung.
Tel. 0043/4272/4042
(Dorian, ab 20 Uhr)

Ego-Shooter und Prügelspiele, alles Original, Top-Zustand, Preis nach Vereinbarung. Tel. 08629/1854

PSX (3 Monate, Multinorm) + Pad + Analog-Pad + Memory Card + 6 Spiele (NFS, GTA, Gran Turismo, Res. Evil, F1, Ridge Racer) für 600 DM. Tel. 03504/613962

PSX-Games: Wipeout2097, 2Xtreme je 30 DM, RE DC 50 DM, Ridge Racer Rev. 25 DM, Controller (blau) 10 DM, Tausch möglich.
Tel. 06123/6311 (Julia)

Verkaufe für PSX F1 '97, Ace Combat2, Warhammer2, FF7 und NeGcon-Pad für je 50 DM, Super Mario64 für 50 DM, alles neuwertig.
Tel. 03695/605710
(Markus, ab 18 Uhr)

Verkaufe ca. **50 Top-PSX-Spiele** (PAL): div. Horror- u. Ballerspiele, GT, Castlevania, FF7, Colony Wars, Crash1+2 usw., sowie Zubehör, Zeitschriften + Demo-CDs.
Tel. 08733/748 (Bernhard)

Prügelspiel (us) 95 DM (oder Tausch gg. Biofreaks), Tekken3 (jp. Spec. Ed) mit Pad 150 DM, Versand per NN oder Selbstabholer.
Tel. 09431/60257 (Thorsten)

PSX + 2 MCs +2 Pads 200 DM, Game Buster 50 DM, Gran Turismo 60 DM, LBA 35 DM, Baph. Fluch, Fifa97, Onside je 25 DM, Road Rash 30 DM, NBA Live96 20 DM, 18 Demo-CDs 15 DM, alles zusammen für 450 DM (NP 940 DM).
Tel. 036626/21442 (Oleg)

Playstationspiele, Konsolen, Memory Cards, RGB-Kabel, Joypads und Multinormumbauten günstig.
Tel. 0471/1700852

Verkaufe **PSX-Spiele** VS, K1, D. Dungeon, WLS98 alle neu 60 DM VB, gebraucht: Res Evil 35 DM, Pandemonium2 40 DM, Fifa98, NBA98 40 DM, NHL98, NFL98 40 DM, TOCA 40 DM, Discworld2 40 DM und weitere Spiele.
Tel. 0731/9316985

PSX-Games: Descent1 25 DM, Ridge R. 25 DM, Hi-Oct. 35 DM, Shellsh. 40 DM, Tekken1 25 DM, Star Gl. 50 DM, Defcon5 50 DM, SF Alpha 45 DM, Firo & Kl. 55 DM, T-B1 55 DM, Cyberia 45 DM, Air C. 40 DM. Kaya Orkuncan, Pappelweg 10, 72770 Reutlingen

Verkaufe oder tausche **PSX + 4 Spiele** gegen SNES, Mega Drive (nur jp), Saturn (jp), N64 (us, jp) Spiele oder gegen Neo Geo-Module oder CDs oder Mega-CD und CDs.
Tel. 04962/5190

EXOTEN

Saturn + Sega Rally, Athlete Kings, WWS97, Wipeout2097, Panzer Dragoon2 250 DM. 3DO FZ10 + 5 Spiele 150 DM. Lynx2 + Checkered Flag, Viking Child, Tetris 100 DM. Tel. 03632/602561

Für **PC-Engine** echte Raritäten gegen Gebot, außerdem N64-Import-Titel wie z.B. Starfox org. jp. Habe auch noch Last Resort NG-Modul und SNES, Saturn Importe.
Tel. 0441/9736010,
Fax. 0441/9736011

Turbo Duo (jp) mit 20 Spielen für 850 DM.
Tel. 06181/662704 (ab 20 Uhr)

SNES: Final Fantasy5 + Lösung 120 DM, Dragon Quest6 100 DM. Mahmut Aksoy, Steinfeldtstr. 4b, 22119 Hamburg

Sega Game Gear mit 8 Spielen, TV-Tuner, Zigarettenanzünderadapter und Tasche, VHB 250 DM.
Tel. 08807/91996 (evtl. AB)

Verkaufe **Neo Geo MVS-Modul** Real Bout Fatal Fury Special, Preis VB. Tausche/suche auch MVS-Module und Jamma-Platinen.
Tel. 0231/331779 (ab 17 Uhr)

Verkaufe Spiele und Zubehör für 3DO, Jaguar, PC-Engine, MD/CD/32X, Master System, Saturn, PSX, SNES, NES, viele jp/us-Spiele.
Tel./Fax. 030/6258637

3DO + 9 Games (Ego-Shooter, Poed, P.Detect, 3 Erotik-Games) 320 DM, Parasite Eve (PSX, jp) 80 DM, evtl. Tausch.
Tel. 03391/651305

Atari Lynx2 mit 30 Spielen und viel Zubehör, VHB 500 DM.
Tel. 08807/91996 (evtl. AB)

OLDIES

MB-Vectrex inkl. Spike, Flipper Pinball, Berzerk, Rip Off, Clean Sweep, Star Ship, Solar Quest, Scramble, Vector Vaders (1996), Patriots (1996), alles originalverpackt, z.T. verschweißt! Top-Zustand! Tel. 06431/35538

VC4000 + 2 Spiele, MD + MCD + Spiele, Master System + 6 Spiele, Preise VB. Verk. Spiele für PSX, SAT, SNES und NES. Suche Rollenspiele und 2D-Shooter für alle Systeme.
Tel. 02244/4415 (Rene)

Coleco + Lenkrad + 68 Spiele (viele kompl. mit Verp. + Anl., z.B. Zaxxon, Smurf, Choplifter, Hero usw.) 1300 DM, Atari2600 + ca. 20 Spiele 150 DM, PC-Engine Cards jp (Dungeon Expl., Darius Plus) je 50 DM, Super Grafx: Aldynes, Battle Ace, Granzört zus. 100 DM, Multimega + 21 Spiele (Ecco CD, Sonic1-3 usw.) 550 DM, Game Gear 4 Fun 70 DM, MD2 (wie neu) 80 DM, SNES-Spiele (wie neu): SF2T, Aladdin, Winter Gold, Drag. Lair 150 DM, alles komplett für 1900 DM. Tel. 07940/55648

Verkaufe **PC-XT** komplett mit Laufwerk, Monitor und Tastatur an meistbietenden (XT schon fast 13 Jahre alt), würde auch tauschen, verkaufe auch Fifa64 (billig).
Tel. 02981/1010

SONSTIGES

Verkaufe Spiele und Zubehör für: MD/CD/32X, Master System, Saturn, PSX, SNES, NES, PC-Engine, Jaguar, 3DO, viele Japan- und US-Sachen, z.B. Interactor für MD/SNES/PC 185 DM, Action Chair MD 185 DM.
Tel./Fax. 030/6258637

PS: Vandal H., Bogey Dead6, F. Force, Rebel A.2, alle us 30-50 DM; N64: Starfox Shadows, Top Gear R. (Importe) je 40-50 DM. Suche: Jaguar CD-ROM, Neogeo 2xSpeed, Fatal Fury1+2+Special (CD).
Tel. 07807/955430 (Andreas)

Verkaufe **Game Boy** + Super Game Boy + 3 Spiele für 100 DM, Sega Game Gear + 3 Spiele für 50 DM, PSX-Spiel Newman Haas Racing für 50 DM. Tel. 03573/796168

Verkaufe oder tausche mein Sega Mega Drive mit 15 Spielen für 200 DM oder tausche gegen einen Sega Saturn mit 5 Spielen oder eine Playstation mit 3 Spielen.
Konrad Wohnig, Birkenweg 5, 91315 Höchstadt

RPGs: BoF 120 DM, 7th Saga, Wizardry5 je 110 DM, alles us + komplett. Ys für Master System + Anl. 100 DM. Neo Geo (Modul) + Joyboard + Anl. + AoF + Sidekicks (Spiele komplett) 260 DM.
Tel. 05321/22953

Gran Turismo-Zocker: Verkaufe Spielstand mit Lizenzen, 20 Autos, 930 PS-Monster und viel Geld (PAL-Version), Schickt Memory Card und 10 DM, garantierte Rückgabe. Dennis Frerichmann, Ph.-Bitsch-Str. 10, 63303 Dreieich

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

Ort | **Datum** | **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MAN!AC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

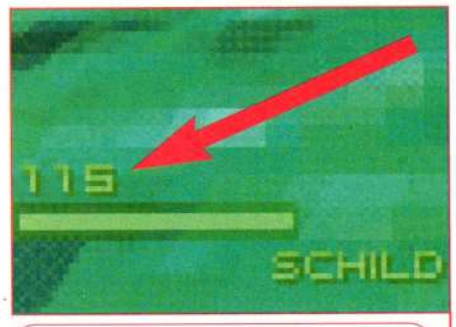
Mogeln mit dem "Game Buster": Beginnt bei der Code-Suche mit einem neuen Spielstand (links) und meldet per Tastendruck dem Cheat-Programm jede Veränderung der Energieleiste (Mitte rechts). Die ein bis drei übrigen Codes probiert Ihr mit der Leertaste aus (rechts).

Meister der Mogelei

Nach unseren Härtetests der Schummelmodule "Game Buster" und "Xploder" für die Playstation zeigen wir Euch in dieser MAN!AC, wie Ihr eigene Cheatcodes für Eure Lieblingsspiele erstellt. Hierfür benötigt Ihr nicht nur eines der beiden Mogelmodule, sondern auch einen PC samt Parallelport-Verlängerungskabel. Im Fall des "Game Buster" liegt dies dem "Comms-Link"-Paket bei, das Ihr zusätzlich erwerbt. Die Handbücher erklären Anschluß und Verkabelung.

Vorbereitungen: Um Euch die Code-Suche an einem aktuellen Beispiel zu erklären, schieben wir Acclaim's höllisch schweres "Forsaken" in die Konsole – unbegrenzte Schildenergie würde die Ballerei wesentlich vereinfachen. Schaltet Eure Konsole ein und wartet auf das Titelbild. Nun startet Ihr die Trainer-Software auf dem PC und wählt den Menüpunkt "Begin Code Search" ("Game Buster") bzw. "Game Trainer" ("Xploder"). Damit die Software Eure Schildenergie im Playstation-Speicher findet, klickt Ihr Euch weiter in die Ballerei: Am besten beginnt Ihr ein neues Spiel.

Codesuche: In der ersten Mission findet Ihr Euch in einem leeren Raum wieder, Euer Schild ist voll aufgeladen. Drückt nun die **Leertaste** (Space) auf der PC-Tastatur, und das Schummelprogramm lädt via Verbindungskabel den gesamten Playstation-Speicher auf die Festplatte. Nun müßt Ihr den Wert des Schildes verändern: Bei einem Zeit-Counter würde bloßes Warten genügen, das Schild verändert seinen Status jedoch nur nach einem Treffer. Sucht den ersten Gegner und laßt Euch eine Breitseite verpassen. Mit der **L**-Taste (PC) signalisiert Ihr der Mogelsoftware, daß die Schildenergie sich nun verringert hat: Der Speicher

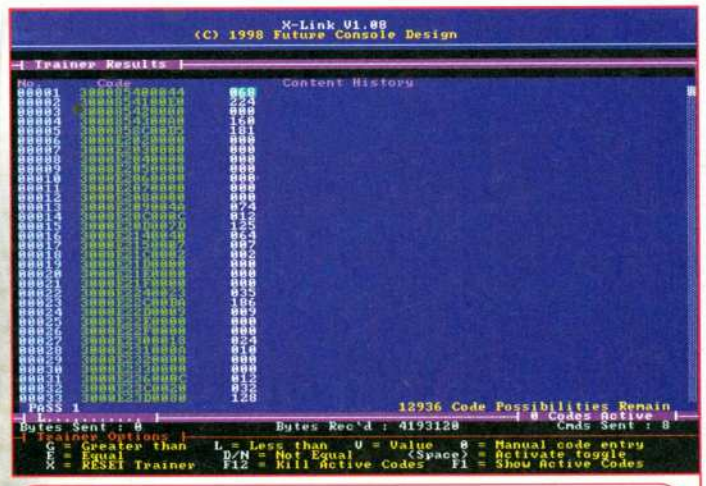


Unglaubliche Kraft mit dem Mogelmodul: Mit dem Wert "0020" besitzt Euer "Forsaken"-Schild 115% Power!

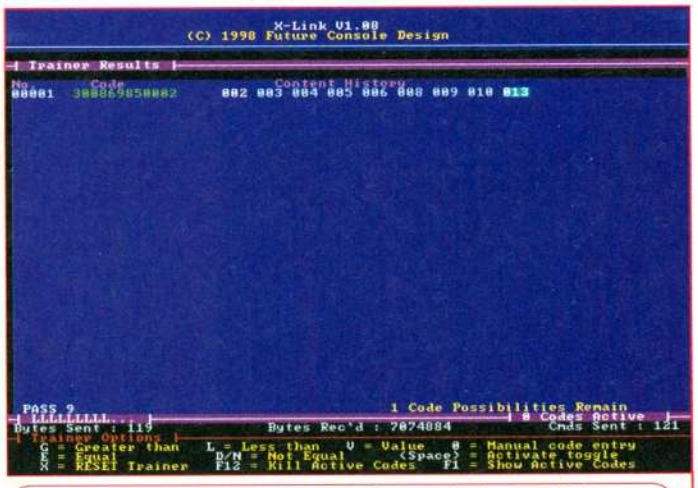
wird erneut auf die Festplatte geladen, und die Mogelsoftware filtert alle Speicherstellen heraus, die sich seit dem letzten Versuch verringert haben. Beim ersten Durchgang zeigt der Computer mehrere tausend Möglichkeiten (siehe Bild links unten). Laßt Euch erneut treffen und wiederholt die Prozedur, bis nur noch ein bis drei Speicheradressen übrig geblieben sind (Bild rechts unten). Falls Ihr abgeschossen werdet, beginnt Ihr ein neues Spiel und drückt nach dem Start die **G**-Taste (PC): Das Schild ist frisch aufgeladen und sein Wert damit größer als beim letzten Versuch (kurz vor dem Ableben). Da es sich um den Anfangswert handelt, könnt Ihr wahlweise auch die **E**-Taste (für "Equal", natürlich auf dem PC) betätigen.

Feinabstimmung: Die letzten Codes testet Ihr manuell – in unserem "Forsaken"-Beispiel bleibt praktischerweise nur der Cheat "300869850002" übrig. Die letzten vier Zahlen geben dabei den Wert Eures Energieschilds an. Das Mogelprogramm gibt Euch mehrere Werte vor, mit den **Pfeiltasten** sucht Ihr Euch einen aus und aktiviert den Code mit der **Leertaste**. Auf dem Bildschirm könnt Ihr im laufenden Spiel beobachten, welches Energieniveau das Schild nun besitzt. Probiert Ihr verschiedene Codes der Reihe nach aus, kontrolliert Ihr, ob sich etwas verändert hat: Unser "Forsaken"-Code strotzt schon bei einem Wert von "0020" vor Kraft (links). Euer fertiger Cheat lautet also "300869850020": Via **Reset**-Taste an der Konsole gelangt Ihr ins Mogelmodulmenü, wo Ihr ihn für spätere Schlachten speichert.

Tips & Tricks: Da "Game Buster"- und "Xploder"-Software verschiedene Such-Algorithmen besitzen, unterscheiden sich die gefundenen Codes im Einzelfall. Bei unserem "Forsaken"-Beispiel kann der Cheat auch "8008698410 00" lauten, beide Codes klappen. Experimentiert mit den Codes und Zahlenwerten! Sucht Ihr den Energie-Code eines Prügelspielhelden, solltet Ihr den Zeit-Counter ausschalten: Er verringert sich parallel zu Eurem Energiebalken, da jeder Treffer auch etwas Zeit kostet! *oe*



Nach jedem Speichervergleich filtert die Mogelsoftware alle "uninteressanten" Codes aus der Liste (hier 12.936 Möglichkeiten)



Probieren geht über Studieren: Setzt in den letzten Code verschiedene Zahlen ein, um den optimalen Wert herauszufinden.

LAST RESORT

Flaute in der Last Resort-Rubrik: Im vergangenen Sommer-Monat kamen bedenklich wenig Zuschriften. Neben den üblichen "Tomb Raider"-Trainingslevelkarten hatte kaum ein Leser hilfreiche Cheats parat. Dabei freue ich mich besonders über selbst erspielte Paßwortlisten, die auf jeden Fall in die MANIAC wandern, soweit sie vorher kein anderer Leser eingeschickt hat: Ich warte schon gespannt auf die "C&C: Alarmstufe Rot Gegenschlag"-Codes! *Euer Olli*

Z

PS **Level Select:** Der CPU-Feind überrennt Eure Stellungen in wenigen Sekunden und Ihr habt keine Chance gegen den Spionage-Radar des Gegners? Mit unserem Paßwort sind alle Missionen bereits geschafft und Ihr dürft die Schlachten frei anwählen:

▲▲✖●▲▲✖●

NFL BLITZ

N64 **Cheat Codes:** Ihr wollt mit Riesenköpfen über den Rasen von Midway's Football-Spiel flitzen oder Eure Abwehrspieler entscheidend verbessern? Benötigt Ihr im Endspiel schnellere Recken oder wollt Ihr mit unbegrenzt Turbo dem Feind Furcht einflößen? Gebt einfach unsere Codes im Matchup-Bildschirm ein.

Big Head 2-0-3 ↑	**Superpässe** 2-5-0 ←
Keine Namen 1-0-2 →	**Schräger Ball** 0-5-0 ↓
Quadratschädel 0-4-0 ↑	**Superflitzer** 4-0-4 ←
Superblocker 3-1-2 ←	**Superverteidiger** 4-2-1 ↑
Thick-Modus 0-4-1 ↓	**Miniteam** 3-1-0 →
Zufallsspieler 1-1-5 ←	**Unbegrenzt Turbo** 5-1-4 ↑

IGGY'S RECKIN' BALLS

N64 **Geheime Helden:** Ihr wollt mit dem geheimen Ballhelden zum Rennen antreten, seid aber zu faul alle Bahnen durchzuspielen? Gebt unseren Code in der Charakterauswahl ein!

ZALR

ONE

PS **Paßwörter:** Leo Mai aus Plittersdorf verrät Euch seine Paßwörter nebst zwei praktischen Cheats!

LEVEL	PAßWORT
02	H U T O B W R A
03	O O N D D S J B
04	V I H S E O B C
05	C D B H G K T C
06	F L Z N O H L D

Levelauswahl: Ihr bleibt in einem Level hängen und kommt einfach nicht weiter? Wer den Anfangslevel in "One" selbst bestimmen möchte, gibt das folgende Paßwort ein...

HEVYFEET

Alle Waffen: Wegen Eurer winzigen Wumme würde Euch sogar Lucky Luke auslachen? Beste Erfolgschancen dank ausgezeichneter Bewaffnung verspricht Leo mit seinem folgenden Cheat: Gebt seinen Code als Paßwort ein und alle Bleispritzen gehören Euch. Mit **Select** dürft Ihr anschließend die Kanone wechseln!

MAXPOWER

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 "NBA Pro 98", "Quarterback Club 96" und "WWF Warzone"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering

LASTRESORT

GOLDEN GOAL '98

Geheime Teams: Markus Epper aus Duisburg ist mit den normalen Mannschaften nicht zufrieden. Er verrät Euch die geheimen Codes, die Ihr in der Teamauswahl eingebt.

Zeit
L2 L2 L2 →
Brasilien 1970
R1 R1 R1 →
Spezial-Mannschaft
R2 R2 R2 →
England 1966
L1 L1 L1 →

CARDINAL SYN

Finishing Moves: Treskunor Jurik besiegt seine Gegner standesgemäß mit den geheimen Finishingmoves. Damit auch Ihr Eure Kumpels in Fleischsalat verwandeln könnt, hat er sie für den Rest der Welt niedergeschrieben. Führt die untenstehenden Combos am Ende der zweiten Runde aus, wenn der Feind nur noch wenig Lebensenergie besitzt – ansonsten teilt Euer Schützling normale Hiebe aus.

Stygian
■ ▲ ▲ ←+✖
Khan
←+▲ ←+▲ ■ ■ →+■
Vodu
■ ■ ■ ▲ ←+■ ↑+✖
Hecklar
■ ■ ■ ▲ →+■ ↑+▲
Finkster
■ ■ ■ ■ ←+■ ←+■ →+■
Juni
■ ■ ■ ■ →+■ →+■ ←+■
Mongoro
▲ ▲ ■ →+■
Moloch
→+■ ▲ ▲ ■ ↑+■
Mekrieg
→+■ ▲ ▲ ■ →+■
Plague
▲ ▲ ▲ ←+▲
Orion
→+■ →+▲ ■ ■ →+✖
Syn
■ ■ ■ ■ ↓+▲
Mongwan
→+▲ →+▲ ■ ▲ →+▲
Biomorphia
→+▲ ▲ ■ ■ ←+■
Nephra
→+▲ ▲ ■ ■ ←+■
Redemptor
←+■ ■ ■ ■ ←+✖
Vanguard
→+■ ■ ■ ■ ←+■

DEEP FEAR

Erste-Hilfe-Kästen: Auch stahlharte "Deep Fear"-Könner mogeln gelegentlich, um an einen unbegrenzten Vorrat Erste-Hilfe-Kästen zu kommen. Wer sich mit den begehrten Pflastern ausstatten will, sprintet in der MI-Area zur Maschine, an der Ihr aus den beiden Tuben (A & B) Gas für den Laser mischen müßt (normales Verhältnis 10:25). Mischt die Flüssigkeiten im Verhältnis 7:11 und das Rote Kreuz steht auf Eurer Seite. Ihr müßt das aber erledigen, bevor Ihr das Gas für die Mission mischt!

OFFROAD CHALLENGE

El Canjon: Ihr wollt durch den geheimen Canyon brettern? Wechselt in die Streckenauswahl und drückt folgende Kombination:

L + R + ↑

Als Bestätigung erklingt eine Glocke. Nun geht Ihr auf die El-Paso-Strecke, haltet den **Z**-Knopf gedrückt und betätigt die **A**-Taste.

Flagstaff: Auch den Flagstaff-Level dürft Ihr mit einer geheimen Kombination anwählen. Haltet in der Streckenauswahl die **L**-Taste gedrückt und betätigt → auf dem Steuerkreuz. Nach der Glocke geht Ihr auf die Mojave-Strecke, haltet den **Z**-Knopf gedrückt und betätigt die **A**-Taste.

Guadeloupe: Wer diesen Level anwählen möchte, drückt im Streckenmenü die Tasten

R + ↓

Nach der Glocke geht Ihr auf die Vegas-Strecke, haltet den **Z**-Knopf gedrückt und betätigt die **A**-Taste.

Turbostart: Wollt Ihr die Konkurrenz schon zu Beginn mit einem Superstart abhängen? Gebt einfach im gleichen Augenblick Gas, in dem der Kommentator das Rennen mit dem hallenden "Go!" startet.

X-MEN VS STREET FIGHTER EX-EDITION

EX-Option: Junhe Jian aus Berlin hat sich als Straßenkämpfer bereits bewährt. Er verrät Euch, wie Ihr in den geheimen Ex-Option-Modus gelangt und unbegrenzt Hyper-Combo-Gauge-Energie tankt. Mit letzterer Option dürft Ihr im VS-Modus unbegrenzt Hyper Combos ausführen und so den Kampf in eine Combo-Schlacht verwandeln. Klickt Euch in das "Game Mode"-Menü und drückt anschließend flink die folgende Tastenkombination:

■ ■ → ✖ L1

MACE: THE DARK AGE

Finishing Moves: Christian "The Executoner" Heine aus Schrobenhausen verrät Euch die geheimen Finishing-Moves der Mace-Krieger.

Al Rashid
← ↓ → ← S
Executoner
← ↓ → ← ↓ → Q
Mordos Kull
↓ ↓ ← S
Koyasha
← → ← → Q
Namira
↓ ↓ ← → K
Ragnar
← ↓ → ← K
Takeshi
← ↓ → ↓ → S
Taria
S gedrückt halten, loslassen
Xiao Long
← → ← → S
Lord Deimos
→ ← ↓ → S
Sir Oregan
→ ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → K
Gar
→ ← ↓ → K
Grendal
↓ ↓ ← → K
Hell Knight
← ↙ ↓ ↘ → ← K
Ichiro
→ ↓ ← ↓ → S
Ned
← → ← → S
Pojo
→ → K

TRIPLE PLAY '99

Jubelrufe: In MAN!AC 9/98 haben wir Euch verraten, wie Ihr bei jeder Runde einen Homerun schlagt und so die Meisterschaft gewinnt. Wer während der Ehrenrunde des Spielers die Jubelrufe der Zuschauer verändern möchte, wartet, bis der Sportsmann losspringt und drückt anschließend einen der Feuerknöpfe:

■ ▲ ● oder ✖

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.

Unverwundbarkeit für wahre Helden
■ ✖ ● ✖ ▲ ▲

Unbegrenzt Bomben
✖ ✖ ✖ ● ▲ ■

Komplette Karte sichtbar machen
▲ ▲ ✖ ● ▲ ■

ALL-STAR BASEBALL '99

Aliens: Wer in einem Alienstadion mit den "Abductors" spielen möchte, gibt im Cheatmenü den Code

ATEMYBUIK

ein. Es erscheint die "Alienanapolis"-Halle in der Stadionauswahl. Betretet Ihr sie als zweiter Spieler, tauchen die begehrten Aliens in der Mannschaft auf!

Beachball-Modus: Ihr trefft den Ball nicht? Mit unserem Cheatcode pumpt Ihr das Leder auf Beachball-Größe auf!

BBNSTRDS

Extra Speed: Ihr sprintet auf eine Base zu, seid aber zu langsam? Drückt schnell die **Z**-Taste und Euer Schützling flitzt wie ein Windhund! Wer zur letzten Base zurückflüchtet, sollte statt dessen den **R**-Knopf betätigen.

Rauchfahne: Das Spiel ist Euch nicht heiß genug? Mit dem untenstehenden Cheatcode verwandelt Ihr den Ball in ein glühendes Geschoß, das eine weite Rauchfahne hinterläßt.

GRTBLSFDST

TACTICS OGRE

Geheimklasse: Wer dem Feind unbekannte Wesen in den Weg stellt, hat das Überraschungsmoment für sich. In dem Taktik-Knüller sind nicht nur einige geheime Schwerter und Schilde versteckt, sondern auch eine Heldenklasse! Um einen "Holy Angel" zu bekommen puscht Ihr eine Heilerin ("Priest" oder "Cleric", Status "Good Soul") auf Level 30. Kampferfahrung als "Warrior" ist ebenfalls unerläßlich. In der Kunst des Heilens sollte sie Routine besitzen: Mit etwas Glück verwandelt sich das liebliche Wesen nach dem Ableben in einen Engel. Zum Lichtwesen wiedergeboren spricht sie nun die Engelssprache. Wie der Exorzist greift sie den Feind mit heiliger Magie an.

HERMIE HOPPERLAND

Debug-Modus: Ihr benötigt mehr Leben oder schafft einen Level nicht? Der Debug-Modus hilft Euch in brenzligen Situationen: Haltet im Titelbildschirm ("New Game") die Tasten

▲ + ■ + ✖

gedrückt und beginnt ein neues Spiel. Haltet nun im Abenteuer **Select** gedrückt und betätigt die Start-Taste, damit Bonussterne über den Bildschirm regnen. Wer auf der Übersichtskarte ■ gedrückt hält, sprintet ohne Probleme über die Oberwelt.

F-1 WORLD GRAND PRIX

Gold Racer: Die CPU-Flitzer verschwinden schon in der ersten Runde in einer Rauchwolke am Horizont? Mit dem goldenen Rennwagen holt Ihr sie ein. Klickt Euch in den "Exhibition"-Modus, wählt den Williams-Fahrer und gebt via Analogstick den Nachnamen

Pyrite

ein. Klickt Euch zurück in den Titelbildschirm und der goldene Fahrer erscheint in den Modi "Exhibition", "Time Trial" und "2 Player".

Hawaii: Das Rennfahrerleben streßt Euch und Ihr sucht die Ruhe von Strand und Meer? Wählt im "Exhibition"-Modus den Williams-Fahrer und gebt mit dem Analogstick als Nachnamen

Vacation

ein. Klickt Euch zurück in den Titelbildschirm und Ihr findet eine Rennbahn nach dem europäischen Grand Prix.

Silver Racer: Auch den silbernen Flitzer schaltet Ihr mittels des obigen Verfahrens frei. Diesmal gebt Ihr als Nachnamen des Williams-Fahrers

Chrome

an und der glänzende Raser versüßt Euch das Leben im Zeitrennen, Zweispieler- und Turniermodus.

WWF WARZONE

Klamotten: Wer das zweite Kostüm seines Schützlings anwählen möchte, hält während der Charakterauswahl **L2** gedrückt.

Heimkino: Wollt Ihr alle 64 Zwischenanimationen bestaunen, klickt Ihr Euch in den "Press Start"-Bildschirm. Dort drückt Ihr die folgenden Tastenkombinationen:

↑+▲ →+● ↓+✖ ←+■
↑+▲ →+● ↓+✖ ←+■
↑+▲ →+● ↓+✖ ←+■
↑+▲ →+● ↓+✖ ←+■

L1+R1 L2+R2 L1+R1 L2+R2

Am oberen Bildrand erscheint nun das Wort "Movie", mit dem Steuerkreuz wählt Ihr eine der Animationen aus. Leider müßt Ihr den Cheat für jede Animation erneut eingeben.

Hilfeschrei: Wer seinem Feind allein nicht gewachsen ist, darf im Match Mann gegen Mann auch einen Kollegen zur Hilfe rufen. Trotzdem wird Euerem Gegner zum Schluß der Sieg anerkannt, Ihr selbst werdet disqualifiziert. Haltet im Spiel die Zeigefingertasten gedrückt und betätigt die untenstehenden Kombinationen.

KOMBINATION	WRESTLER
↑+Kick	Steve Austin
↑+Punch	Faarooq
↑+TieUp	Mankind
↑+Block	Ahmed
↓+Kick	Ken Shamrock
↓+Punch	Kane
↓+TieUp	Thrasher
↓+Block	Mosh
←+Kick	Bulldog
←+Punch	Shawn
←+TieUp	Bret Hart
←+Block	Owen Hart
→+Kick	The Rock
→+Punch	Goldust
→+TieUp	Triple H
→+Block	Undertaker

Secrets: Um die untenstehenden Cheats und Catcher freizuspielen, zockt Ihr den Challenge-Modus mit den angegebenen Wrestler auf "Medium" oder "Hard" durch. Das Cheatmenü erlangt Ihr im Trainingsmodus, aktiviert wird es durch die Kombination **L1, R1** während der Lift nach oben fährt!

SECRET	WRESTLER
Dude Love	Mankind
Cactus Jack	Mankind
Sue	Bret Hart
Beans-Modus	Headbangers
Big Head	Bulldog
Extra Cold	Steve Austin
Extra Gold	Goldust
Giant-Modus	Ahmed Johnson
Ladies Night	Triple H
Klamotten	Kane
Kein Block	Shamrock
Keine Anzeigen	Undertaker
Polished-Modus	Kane

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.

Die nebenstehenden "WWF Warzone"-Secrets gelten auch für die N64-Version! Um ins Cheatmenü zu gelangen bestreitet Ihr einen Trainingskampf und drückt anschließend in der Modus-Auswahl die Tastenfolge L, R.

LASTREPORT

BREATH OF FIRE 3
KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 3: DIE DRACHEN

PS In der letzten MAN!AC führten wir Euch in den Leuchtturm bei Rhapala, wo Ihr auf das mächtige Augenmonster Glazer getroffen seid. Laßt den Kampf beginnen! *oe*

Feen und Delphine: Glazer ist ein sehr stämmiger Gegner, greift ihn mit dem Doppelhieb und Zaubersprüchen an. Hüpf- und Luftattacken solltet Ihr vermeiden, sie zeigen keine Wirkung. Glazer beherrscht zwei Angriffe, eine Rolle über alle Helden mit je 20 Schadenspunkten und den Laserschuß auf einen Schützling (60 Schadenspunkte). Nach Eurem Sieg steigt Ihr über die Treppen in die Spitze des Leuchtturms und sammelt den herumliegenden Drachenkristall. Anschließend knipst Ihr die Lampe mit dem blauen Schalter an: Eine Elfe erscheint und gibt Euch das Feendiadem, mit dem Ihr die Feenringe auf der Oberwelt aktiviert. Kehrt nun ins Dorf zurück und füllt Eure Heilkräuterbestände. Verlaßt Rhapala, eilt auf einen der Feenringe und drückt die ✖-Taste. Ihr werdet ins Feenreich gebeamt: Im Augenblick gibt's hier jedoch nur einen Hafen und ein Haus zu sehen – später dürft Ihr hier im "Sim City"-Stil eine Stadt errichten! Sprecht mit allen Feen und eilt zum Monster am Strand: Der Delphin ist ein wüster Zeitgenosse und gegen Gruppenzauber immun. Nutzt Ryus Drachentransformation sowie die Schildmagie und vermöbelt ihn. Nach dem Kampf kehrt Ihr zum Haus zurück und unterhaltet Euch mit der Elfe. Wieder in Rhapala sprecht Ihr mit Beyd (am Hafen) und dann mit dem Gildenmeister Sinkar in der Kneipe (Bild rechts oben). Dieser überreicht Euch den Passierschein für den Vulkanpfad.

Heißes Pflaster: Verlaßt das Dorf und eilt östlich zum Zubloberg. Rechts am Weg findet Ihr eine Kiste mit einem Protein. Der Haupteingang führt Euch zu einer riesigen Plakette, die Ihr (noch) nicht lesen könnt. Geht am Tempeltor rechts und Ihr erreicht über mehrere Treppen den Hintereingang. Alle Monster in dem Lavakerker sind an Hitze gewöhnt, nutzt also Eure Eismagie! Die mächtigen Felsen könnt Ihr nicht zerstören – rennt einfach weg. Von den Lavatieren lernt Nina die Brennenmagie, Momo den Blindenspruch von den Echsen. Umgeht die Lavapfützen, sie brutzeln Eure Füße! Haltet Euch östlich und steigt in die erste Höhle: In der Kiste findet Ihr die Asbestrüstung, die Euch vor Feuer schützt. Verlaßt den Raum und holt Euch die 800 Zenny im Norden. Weiter geht's nach Süden zur nächsten Höhle: Eilt in die obere Etage (Vorsicht Betäubungsgas!) und hüpft die Terrassen hinunter: Ihr gelangt zum Feuerring, der gegnerische Feuerattacken in Heilsprüche verwandelt! Am nächsten Höhleneingang erwartet Euch ein Lavasee: Schnappt Euch das Wundergene im Kristall (verwandelt alle Helden in einen Drachen!) und die Feuerwaffe in der Kiste (für Peco). Nun solltet Ihr nach Rahpala zurückkehren, Eure Kräuterbestände auffüllen und den Spielstand sichern. Wieder im Vulkan eilt Ihr der dritten Höhle in die Ecke rechts unten: Ihr gelangt zu einer Brücke über einen Lavasee. Heilt Euch bevor Ihr die Brücke betretet, denn ein alter Mann schneidet der Heldencrew den Weg ab und hetzt seine Zwillingsdrachen los (links unten)! Greift mit dem Eiszauber an und konzentriert Eure Attacken auf einen Drachen. Anschließend nehmt Ihr Euch seinen Bruder vor und letztendlich bezieht der alte Knacker Hiebe. Mit Asbestrüstung und Feuerring ist der Kampf kein Problem. Nach Eurem Sieg eilt Ihr durch das Tor, steigt die Treppen nach oben und findet Euch in der Urkan-Region wieder.

Nur für VIPs: Mit dem Brief des Bildemeisters lassen Euch die Wachen am Vulkan passieren.

Der Engelsturm: Schlagt Euer Lager auf und speichert den Spielstand, im Norden findet Ihr die Trödelstadt. Die Waffen hier sind zum jetzigen Zeitpunkt zu teuer, schaut trotzdem in allen Läden vorbei. Euer nächstes Ziel ist die Stadt Urkan Tapa im Süden: Garr ist Euer Gruppenführer. Bevor Ihr neue Waffen ersteht, solltet Ihr je 50 Vitamine und Heilbeeren mit Euch führen. Wer Durandal's Rückhandschlag erlernt hat, darf den Priester Hondara seinen neuen Meister nennen. Hinter Hondara findet Ihr eine Leiter, die Euch nach draußen in eine höhere Etage führt. Mit Garr als Führer schiebt Ihr den Fels beiseite (unten) und betretet den Raum dahinter. Dort erfahrt Ihr, daß Garr einer der Wächter von Urkan ist – verlaßt die Stadt und es folgt eine Zwischensequenz am Lagerfeuer. Eilt zum Engelsturm und kraxelt durch das Loch im Geländer rechts: Schnappt Euch die zwei Schätze und eilt weiter zu den zwei Treppen: Unten bestaunt Ihr eine mumifizierte Frau, oben befindet sich der Kerkereingang: Eilt durch das Labyrinth (mehrere Sackgassen!) in die Halle mit den drei Silberblöcken. Verschiebt sie mit Garr und nutzt sie als Brücken für die obere Etage in diesem Raum. Balanciert über die Mauern und Blöcke ins nächste Gewölbe, wo Euch mehrere Steinplatten erwarten. Sucht Garrs Platte und lest sie: Garr fordert Ryu zum Kampf – nach ein paar Schwerthieben ergibt er sich jedoch. Nach diesem Duell vergehen viele Jahre und Ryu wächst zu einem stolzen Jüngling heran: Seine weiteren Abenteuer erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC. *oe*

Im Vulkan stellt Ihr Euch den Zwillingsdrachen und einem alten Mann: Konzentriert Eure Attacken immer auf ein Monster!

In Urkan versperren Euch mächtige Felsen den Weg: Nur Garr kann sie mit seinen Superkräften beiseiteschieben.

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 PARASITE EVE

EFFEKT	CODE
AT-Punkte	800B8A30 FFFF
Unendlich Energie	800B8A2C 03E7 800B8A3C 03E7
Schneller Level-Anstieg	8009CFE8 FFFF
Start mit MSG	D00A76BC 03E8 800C0E50 0067
Max. Items	800C0E0C 0032
Level 99	800C0E0A 0063
Max. Bonus	800C0E10 FFFF
Unendl. Bonus	8004AAAC 0000
Munition	80056BE0 0000
Zeit bleibt bei Null	800A76BC 0000 800A76BE 0000
Tools-Menü	8009CEF0 FFFF
Alle Spells	800C0E24 1FFF
Experience	800C0E00 FFFF
Max. Offense	800C0E2A 03E0
Max. Defense	800C0E2C 03E0
Max. PEnergy	800C0E2E 03E0
Max. Status	800C0E30 03E0
Max. Zeit	800C0E32 03E0
Max. Kapaz.	800C0E34 03E0

PS KULA WORLD

EFFEKT	CODE
Unendlich Zeit	800A2E90 12A0 800A52C8 12A0
Unendlich Punkte	800A4F74 FFFF 800A59A0 FFFF

PS CIRCUIT BREAKERS

EFFEKT	CODE
Immer Erster	801F8CF8 0001
Feuerbälle	801F8DB8 0004
Kleine Autos	801F8D70 0001
Sprünge	801F8DC8 0001
Öl	801F8D80 0001
Rauch	801F8D88 0001
Große Autos	801F8D78 0001
Säure	801F8DB0 0001
Hohes Auto	801F8DC0 0001
Turbo	801F8D90 0001
Sonic-Auto	801F8D98 0001

PS COLIN MCRAE RALLY

EFFEKT	CODE
Zeit anhalten	D00C607E 000F 800C607E 000A
Reparaturzeit	800C5FD8 003C

PS MOTORHEAD

EFFEKT	CODE
Immer Erster	800CAB48 0001 800CBC88 0001 800C5588 0001 800DAC68 0001 800C3DD0 0001 800D94B0 0001 800D0CA8 0001 800C5FC0 0001 8013C650 0001

N64 AERO GAUGE

EFFEKT	CODE
Immer Erster	8013EFF1 0001
Rundenzeiten anhalten	8013F001 0000 8013F005 0000 8013F00A 0000
Rennzeit anhalten	8013EFF5 0001

N64 BANJO KAZOOIE

EFFEKT	CODE
Muß an sein	DE000400 0000 8124C628 1700 812874C4 1700 812D3F80 1300
Unend. Leben	8038696B 0009
Unendlich Energie	80386963 0008 80386965 0001
Rote Federn	8038694F 00FF
Gold-Federn	80386953 00FF
Unend. Eier	80386947 00FF
Unend. Noten	80386943 00FF
Unend. Luft	8038696E 000B
Puzzleteile	803869AB 00FF
Totenköpfe	803869A7 0008
Gesamte Noten aus allen Levels	803869D1 0064 803869D3 0064 803869D5 0064 803869D7 0064 803869D9 0064
Extra-Noten	803869DB 0064

Einige Hinweise zu den Game-Buster-Codes: Wie der Name schon sagt, benötigt Ihr einen Game Buster von Dataflash oder Datel, um sie zu benutzen. In den Spielen selbst besteht keine Möglichkeit, sie einzugeben. Für "Banjo Kazooie" braucht Ihr zudem laut Datel einen Game Buster der Version 1.08 oder höher mit Keycode-Unterstützung: Aktiviert für dieses Spiel den "Diddy Kong Racing"-Keycode, sonst laufen die Codes nicht. Mit dem Game-Buster-kompatiblen Cheat-Modul Exploder von Blaze funktionieren die Codes aber auch.

WWF WARZONE

PROFI TIP

Für experimentierfreudige Wrestlingfans gibt es in "WWF Warzone" nicht nur dem handlichen Wrestlerbaukasten, sondern auch eine ganze Menge Geheimnisse und versteckte Moves. Im Profitip verrät Euch MAN!AC diesmal, wie Ihr die Finishing Moves der 16 gestandenen WWF-Recken ausführt. Beachtet dabei, daß Euer Gegner dafür bereits im roten Bereich sein muß. Die Buchstaben stehen für folgende Knöpfe: K = Tritt, P = Schlag, B = Block und T = Festhalten. *us*

Steve Austin
STONE COLD STUNNER
Im Tie Up:
→ → T

Mankind
MANDIBLE CLAW
Wenn beide Wrestler stehen:
→ ← ↑ T+B

Undertaker
TOMBSTONE PILEDRIVER
Wenn beide Wrestler stehen:
↓ ↓ ↓ P+T

"Heartbreak Kid" Shawn Michaels
SWEET CHIN MUSIC
Wenn beide Wrestler stehen:
→ ↓ ↑ K+B

Owen & Bret Hart
SHARPSHOOTER
Wenn der Gegner am Boden ist:
← ← ↑ K+B

Hunter Hearst Helmsley
PEDIGREE
Wenn beide Wrestler stehen:
→ ↓ ← P+T

Rocky Maivia
ROCK BOTTOM
Wenn beide Wrestler stehen:
→ → ↑ P+T

Kane
TOMBSTONE PILEDRIVER
Wenn beide Wrestler stehen:
↓ ↓ ↓ P+T

Headbanger Thrasher
STAGE DIVE
Wenn der Gegner am Boden ist und Ihr auf dem Ringseil steht:
→ ↑ ↑ P+K

Ken Shamrock
ANKLE LOCK SUBMISSION
Wenn der Gegner am Boden ist:
→ ← ↑ K+T

Davey Boy Smith
RUNNING POWERSLAM
Wenn beide Wrestler stehen:
↓ ↑ ↓ P+T

Ahmed Johnson
PEARL RIVER PLUNGE
Wenn beide Wrestler stehen:
→ ← ↑ K+B

Farooq
DOMINATOR
Wenn beide Wrestler stehen:
↑ ↑ ↑ T+B

Goldust
CURTAIN CALL
Stellt Euch hinter den Gegner:
→ ↓ ↓ T+B

Headbanger Mosh
MOSH PIT
Wenn der Gegner steht und Ihr auf dem Ringseil steht:
→ ← ↑ T+B

1080° SNOWBOARDING
TIPS, TRICKS & CHEATS

Nintendos "1080° Snowboarding" ist an verregneten Herbstabenden genau die richtige Einstimmung auf die kalten Wintermonate. Damit Euch die Mädels auf der Sofatribüne nicht auspfeifen, verraten wir Euch die Geheimnisse der Snowboardcracks. *oe*

Boarder-Auswahl: Fünf verschiedene Sportler werben in der Pistenschlacht um Eure Gunst, in Kombination mit den zahlreichen Boards ergeben sich eine Menge Möglichkeiten. Für höchste Punktrekorde wählt Ihr die unten angegebenen Flitzer mit ihren vorgegebenen Boards, auf denen sie sich am wohlsten fühlen.

Das Rennen

Im Wettrennen zählt nur Schnelligkeit: Wählt Dion Blaster – er flitzt allen Kollegen locker davon. In Kurven und beim Sprung ist er jedoch sehr unflexibel, Anfänger nehmen deshalb lieber Rob Haywood.

Trickfahren

In der Luft ist Ricky Winderborn nicht zu schlagen: Seine Sprünge sind am höchsten und 5000-Punkte-Combos sind selbst aus dem Stand kein Problem.

Bonusstrecken: Zwei geheime Pisten sind in "1080° Snowboarding" versteckt. Den "Dragon Cave" findet Ihr, wenn Ihr am Wettrennen teilnehmt und auf der Schwierigkeitsstufe "Schwer" die ersten fünf Strecken durchspielt. Wer auch im Hochgebirge "Deadly Fall" durch den Pulverschnee zischen möchte, flitzt im Rennen über sechs Strecken auf der Schwierigkeitsstufe "Profi".

Weiche Landung: Besonders im Rennen mit begrenzter Energie summieren sich holprige Landungen zur Niederlage. Übt mit eingestecktem Rumblepack: Richtet das Board vor der Landung parallel zum Boden aus und haltet anschließend die **Z**-Taste gedrückt.

Brettert beim "Crystal Lake" über die Veranda der zweiten Berghütte und Ihr gelangt auf einen geheimen Pfad.

Nur wer nach dem Eistunnel im "Crystal Peak" scharf nach rechts lenkt, kann den Nebenpfad ausmachen (Pfeil).

Abkürzungen: Im Wettrennen sind die Abkürzungen der sichere Weg zu Erfolg – folgt einfach unseren Wegbeschreibungen.

Crystal Lake

Die Halfpipe kostet Euch beim "Crystal Lake" viel Zeit: Um auf eine Schußbahn auszuweichen, düst Ihr nach dem großen Sprung über die Veranda der zweiten Berghütte auf der rechten Seite (oben).

Crystal Peak

Wer den Gegner auf der "Crystal Peak"-Piste abhängen möchte, düst durch den Eistunnel und hält sich beim Ausgang rechts: Es folgt eine Verzweigung, Ihr nehmt den schmalen Pfad rechts.

Golden Forest

Den Widersacher im Wald abzuhängen ist nur was für Profis: Einen geheimen Seitenweg gibt es nicht, wohl aber die schwer zu findende Ideallinie nach dem gefrorenen Wasserfall. Düst hinter der Kurve nicht nach rechts über das Eis, sondern die Terrasse links hinauf. Haltet Euch an der Kante und Ihr gelangt zu einem Baumstamm: Wer drüberdüst, hat schon fast gewonnen.

Fahrt im Wald nach dem gefrorenen Wasserfall auf die Schneeterrasse und über den Holzstamm.

Deadly Falls

Im Hochgebirge gibt es eine Abkürzung zu entdecken, die Euch unbesiegbar macht: Haltet Euch vor der langen Abfahrt (zu den Bauminseln) links an der Eiswand und Ihr findet mit etwas Glück eine schmale Spalte: Versucht hineinzugleiten und Ihr erreicht schon lange vor dem Gegner das Ziel.

Düst im Hochgebirge in die Eisspalte: Im Trickmodus erreicht Ihr nach Trödeleien direkt das nächste Zeittor.

Mountain Village

Im Bergdorf macht Euch beim Rennen besonders der harte Untergrund (teilweise Teer und Wiese!) zu schaffen. Die einfachste Route schlagt Ihr im Tunnellabyrinth ein: Haltet Euch immer rechts und Ihr gelangt zum Ausgang auf die Bergstraße. Die Sprungschanze können Fortgeschrittene locker nehmen, denn der weiche Tiefschnee garantiert eine sichere Landung.

Intro-Posing selbst gemacht: Speichert einfach einen Ghost für die Strecke "Crystal Lake".

Liveact an der "Halfpipe": Bewegt im Replay den Analogstick, um zum Sound mit den Scheiben zu scratchen.

Mit dem Trick-Cheat schafft Ihr alle Kunststücke im Trainingsmodus: Düst in die Half-Pipe und wählt in der Liste einen einfachen Griff (links). Nun macht Ihr einen großen Sprung, führt den Griff aus (2.v.r.) und klickt vor der Landung einen schweren Move an (Bilder rechts).

Geheime Boards und Freaks: Neben den geheimen Strecken sind auch geheime Fahrer und Boards auf dem Modul versteckt.

Crystal Boarder

Um den Cristallflitzer freizuspielen, besiegt Ihr ihn im Hochgebirge "Deadly Fall" (Schwierigkeitsstufe Profi). Hierfür müßt Ihr aber auf jeden Fall die Abkürzung nutzen!

Golden Boarder

Den goldenen Boardercrack erhaltet Ihr, wenn Ihr ihn im Hochgebirge "Deadly Fall" mit dem Crystal Boarder besiegt. Geht nach dem Sieg in der Fahrerauswahl auf Kensuke Kimachi, haltet **C**↑ gedrückt und betätigt die **A**-Taste.

Panda Boarder

Wer mit dem Pandaraser über die Piste düsen möchte, muß zuerst das Rennen im Profimodus durchspielen, im Trickmodus auf allen Strecken den Rekord einstellen und im Wettbewerb die ersten drei Plätze belegen. Habt Ihr das alles geschafft, geht Ihr in der Auswahl auf Rob Haywood, haltet **C**→ gedrückt und betätigt die **A**-Taste. Der Panda Boarder beherrscht neue Tricks!

Pinguin Board

Das geheime Board vom Nordpol schlägt alle anderen Bretter in jeder Kategorie. Um es freizuschalten führt Ihr im Trainingsmodus alle Tricks aus und haltet beim Board ganz links **C**↓ gedrückt!

Turbostart: Um dem Feind mit einem Blitzstart davonzudüsen, benötigt Ihr etwas Übung. Wartet den Countdown ab und drückt in dem Augenblick, in dem die "1" verschwindet flink den Analogstick nach oben. Dieser Trick funktioniert auch nach einem Sturz, hier ist es jedoch einfacher, wenn Ihr mehrmals schnell nach oben drückt.

Trick-Cheat: Ihr wollt im Trainingsmodus alle Tricks schaffen, aber die schweren Manöver gelingen Euch nicht? Unseren Cheat könnt Ihr auch benutzen, um das Pinguin Board freizuspielen: Düst auf der Trainingspiste in die Halfpipe und ruft mit **C**→ das Trickmenü auf. Alle nicht geschafften Tricks erscheinen hier in Weiß, die anderen in feurigem Rot (Bilder oben). Wählt nun ein einfaches Manöver (Griff) aus, das Ihr bereits geschafft habt (wie "Melancholy"). Macht einen hohen Sprung und setzt zu dem Move an: Sobald der Kommentator Euren Kunststück benennt (vor der Landung!), klickt Ihr Euch wieder ins Trickmenü und wählt ein bisher nicht geschafftes Special mit dem **A**-Knopf. Verlaßt das Menü und bei der Landung ertönt der Gong: Der schwere Trick ist geschafft!

Kameramodus: Ihr wollt die Kamera im Vorspann selbst steuern? Mit der Taste **C**↑ wechselt Ihr im Intro in den Kameramodus: Mit dem Steuerkreuz zoomt Ihr nah ans Geschehen oder weit weg, der Analogstick verändert den Blickwinkel.

Hobby-DJ: Ihr wollt live zur Pistenaction mit den Plattentellern scratchen? Wechselt in den Trickmodus und düst die Halfpipe hinunter. Unten angekommen schaut Ihr Euch das Replay an und steuert mit dem Analogstick die Scratchgeräusche: Echt funky!

Gegnerauswahl: Euch paßt der Kontrahent im Rennmodus nicht? Drückt einfach vor Beendigung des Countdowns die **Start**-Taste und wählt "Neustart": Bei jedem Versuch erscheint ein anderer Zufallsgegner an der Startlinie; probiert's öfters aus.

Fliptricks ohne Panda: Nur der Panda Boarder beherrscht die gefährlichen Fliptricks. Bei großen Sprüngen könnt Ihr die Moves jedoch nachahmen! Wir empfehlen Euch den Supersprung nach dem Stangen-Slide im "Dragon Cave".

Endo-Roll

Drückt im Sprung den Analogstick nach oben oder unten (ohne **B**-Taste). Sobald Ihr auf dem Kopf steht, lenkt Ihr nach rechts oder links.

Hard Flip

Für den Hard Flip benötigt Ihr eine besonders lange Flugphase: Drückt im Sprung den Analogstick diagonal nach rechts-oben oder links-unten.

Halfpipe-Bonus: Wer seine Sprünge in der Halfpipe perfektioniert hat, kann seinen Rekord irgendwann nicht mehr überbieten. Ein Bonussprung lockt jedoch mit neuen Punkten: Nützt den kleinen Hügel vor der Ziellinie für einen Hüpfer, Ihr werdet weit in die Luft befördert! Über die Landung braucht Ihr Euch keine Gedanken zu machen, denn Ihr fliegt durch die Ziellinie.

Feuerring: Wer im "Dragon Cave" durch den Feuerring springen möchte, folgt der Anleitung unten.

Für den Feuerring nehmt Ihr im "Dragon Cave" nach der ersten Brücke den rechten, anschließend den linken Pfad.

Ihr seht dem Tod ins Auge? Beim Supersprung am Anfang des "Dragon Cave" beginnt selbst der kühnste Sportler zu schlottern: Haltet Euch von Beginn an ganz links und hüpft auf die Terrasse. Düst über die Kante wieder auf die Strecke, die bei der steilen Abfahrt eine starke Biegung nach rechts zum ersten Zeittor (Trickmodus) macht. Statt nach rechts zu lenken, springt Ihr gerade über die Klippe und segelt Sekunden durch die Luft!

Ihr wollt den Hubschrauber mal ganz nah betrachten? Schaltet im Intro auf den Kameramodus um!

Stangen-Slide und Supersprung: Düst im "Dragon Cave" in den Eingang des letzten Hauses.

C&C ALARMSTUFE ROT:

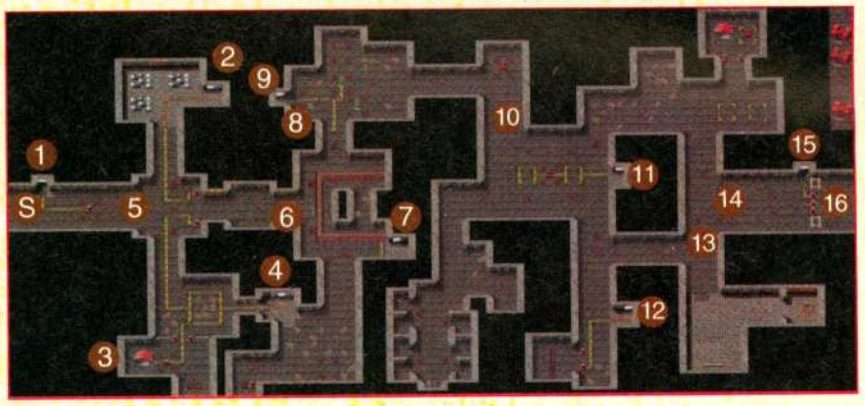
LASTRESORT

Der Europa-Konflikt geht weiter: Angehenden "Gegenschlag"-Veteranen verraten wir die effektivsten Strategien in Griechenland und Sibirien.

Griechenland, Evakuierung: Eure Basis entsteht direkt am Startpunkt. Baut sofort zwei Erzraffinerien, danach zwei Waffenfabriken, die gleich die Produktion von Kampfpanzern aufnehmen. Die Basis sichert Ihr mit einigen Bunkern gegen Bodentruppen, die gelegentlich per Fallschirmsprung von Nordwesten angreifen. Ist Euer Panzerverband groß genug,

macht Ihr Euch auf den Weg zu den vier Kirchen **1-4**. Sobald Ihr in die Nähe einer Kirche gelangt, kommen die Zivilisten heraus. Dirigiert sie sofort zu Punkt **5**. Wer auf nummersicher gehen will, kann jeweils einen Zivilisten aus jedem Dorf in einen Truppentransporter verfrachten. Jetzt greift Ihr die gegnerische Basis von Westen her bei **6** an und zerstört zuerst alle Kraftwerke, um die restlichen Tesla-Spulen außer Kraft zu setzen. Sind alle Zivilisten bei Punkt **5** angelangt, erbaut Ihr zwei Werften bei **7** (dazu muß in Küstennähe eines Eurer Gebäude stehen). Säubert den Seeraum mit einigen Kreuzern, danach tranportiert Ihr die Zivilisten zu der kleinen Insel von Punkt **8** nach **9**.

Kontrollierte Verbrennung: Wartet ein paar Schritte westlich des Startpunktes, bis der Mammut-Panzer außer Sichtweite ist, dann sammelt Ihr Eure Truppe bei Punkt **1**. Überrollt die Einheiten vor den Flammentürmen mit dem BMT, die Türme zerstören die Rak-Zeros aus sicherer Entfernung. Mit Hilfe der Fässer vernichtet Ihr das Großkraftwerk. Sobald das nächste Kraftwerk zerstört ist, erhaltet Ihr Verstärkung bei **2**. Feuert nicht auf Bauhof oder Cyborg-Fabrik, sonst greift Euch der patrouillierende Mammut-Panzer an! Errichtet jetzt Eure Basis bei Punkt **3**. Während ein großer Panzerverband bei **4** in Stellung geht, zerstört die Artillerie bei **5** drei Großkraftwerke, dann vernichtet Ihr das restliche Lager bis auf die Bio-Forschungslabore – diese werden mit Invasoren eingenommen.



Zusammenstoß: Errichtet Eure Basis am Startpunkt und baut rasch eine Verteigungsanlage mit Bunkern, Panzern und Geschütztürmen. Ist die Basis ausreichend befestigt, dirigiert Ihr einen kleinen Panzerverband und die zwei Spione durch die Stadt im Norden **(1)** bis zur Radarstation bei Punkt **2**. Infiltriert das Radar mit einem Spion, dadurch werden die Routen der Lkw-Konvois mit Signalfeuer angezeigt. Auf dem Rückweg zur Basis zerstört Ihr die Brücke mit Hilfe der Fässer. Sobald Eure Erztransporter das Gebiet rund um den Startpunkt abgegrast haben, dirigiert Ihr sie zum Erzfeld im Süden – sonst fallen sie den feindlichen Einheiten südwestlich Eurer Basis zum Opfer. Jetzt produziert Ihr in zwei Waffenfabriken Panzer am laufenden Band. Seid Ihr schnell genug, könnt Ihr die LKWs bei Punkt **3** vor ihrer Flucht zerstören. Schleicht Euch mit einem Panzerverband von Südwesten her an diesen feindlichen Vorposten und zerstört die LKWs und die Kraftwerke. Als nächstes werden die Energielieferanten bei **4** zerstört, um die Tesla-Spulen zu deaktivieren. Dann müssen der Bauhof, die vier LKWs und die restliche Basis dran glauben.

Ganz weit unten: Nachdem die beiden roten Cyborgs erledigt sind, deaktiviert Euer Spion den Flammenturm bei Punkt **1**. Dann schleicht Ihr Euch mit dem Spion nach Norden zu Punkt **2** (er wird nicht von feindlichen Truppen oder Geschützen angegriffen, nur ein Cyborg-Hund kann ihn erwischen). Dort zerstört Ihr einen weiteren Flammenturm. Jetzt macht sich Euer Spion auf den Weg nach Süden zu Punkt **3**, wo er die Waffenfabrik infiltriert und mit dem LKW nach Osten tuckert. Sofort nach der Ankunft marschiert der Spion zu Terminal **4**, um den Weg für die an der Kreuzung **5** wartende Truppe frei zu machen. Diese setzt dann das Treibstofflager im Osten in Brand. Danach lockt Ihr mit einem Schützen an Punkt **6** vorsichtig den Cyborg-Hund aus südlicher Richtung an. Ist dieser erledigt, kann der Spion zum Terminal bei **7** gelangen – der Weg nach Norden ist frei. Postiert Eure Truppen bei **8** und wartet, bis der Mammut-Panzer die Tesla-Spule angreift. Jetzt deaktiviert Euer Spion bei **9** die obere Spule, dadurch zerstören sich die untere Spule und der Mammut gegenseitig. Schlagt Euch weiter nach Osten durch. Während Eure Truppe bei **10** wartet, aktiviert der Spion bei **11** die Tesla-Spulen. Ist der Mammut zerstört, machen die Schützen den Weg für den Spion nach Süden zum Terminal **12** frei: Einzelkämpferin Tanya gesellt sich zu Eurer Truppe. Mit ihrer Hilfe sind die feindlichen Einheiten bei **13** und **14** kein Problem. Jagt jetzt das Benzin-Depot in die Luft, damit Euer Spion bei Punkt **15** die drei Flammentürme außer Gefecht setzen kann. Sobald eine Eurer Einheiten den Ausgang bei **16** erreicht hat, ist die Mission beendet.

Sibirien, Wüste: Hier könnt Ihr Euch so richtig austoben: Gleich zu Beginn stehen zwei mobile Baufahr-

GEGENSCHLAG

zeuge zur Verfügung. Die Basis errichtet Ihr aber besser bei Position **1**, da die Erzfelder direkt am Startpunkt nicht sehr ergiebig sind. Konstruiert zwei bis drei Erzraffinerien, damit der Aufbau Eurer Basis flott vorangeht. Euer Stützpunkt sollte mit (Tarn-) Bunkern, Geschütztürmen und Flak-Stellungen nach allen Seiten gut gesichert sein, bevor Ihr einen Angriff auf die riesige Feindbasis im Süden startet. Dazu solltet Ihr die einzige Schwachstelle dieser Festung bei Punkt **2** ausnutzen: Gefahrlos lotst Ihr dort einen Verband mit Kampfpanzern nach Süden und nehmt Euch die Kraftwerke vor. Befehligt die Panzer maximal paarweise durch den engen Paß, sonst wird Eure sich nach Osten absetzende Truppe schnell von den Tesla-Spulen zermalmt. Nach den Kraftwerken zerstört Ihr die beiden Bauhöfe im Osten und die restlichen Kraftwerke, um die Tesla-Spulen außer Gefecht zu setzen. Danach macht Ihr die übrigen Gebäude dem Erdboden gleich.

In der Falle: Eure Basis entsteht direkt am Startpunkt. Da die Sowjets von Beginn an bedingungslos angreifen, solltet Ihr so schnell wie möglich Euren Stützpunkt mit den üblichen Verteidigungsanlagen ausreichend befestigen. Mindestens zwei Erzraffinerien sorgen für ein ausreichendes Budget. Ist die Basis befestigt, kümmert Ihr Euch um die Fluchtrouten der vier LKWs: Links neben der Furt bei Punkt **1** konstruiert Ihr mit einer Betonmauer eine Sackgasse. Der erste LKW wird dort festhängen, Ihr könnt ihn aus sicherer Entfernung erledigen. Berührt nicht die nukleare Fracht, die der Laster zurückläßt! Die Brücken bei **2** werden von feindlichen Bombern gesprengt, eventuell müßt Ihr mit ein paar Minen auf der Brücke nachhelfen, die von sowjetischen Einheiten ausgelöst werden. Die nächsten zwei LKWs müssen jetzt bei Punkt **3** vorbei: Zieht entweder die Betonmauer weiter bis zu dieser Furt oder bewacht den Fluchtweg und die T-Kreuzung im Süden mit mindestens zehn Panzern. Mittlerweile haben sich Eure Erztransporter nach Osten vorgearbeitet, dort streunen immer wieder Tesla-Panzer umher – ein kleiner Verband sollte also immer in der Nähe sein, wenn Ihr Eure wertvollen Ernter nicht verlieren wollt. Nach dem dritten LKW erobert Ihr den kleinen Stützpunkt bei Punkt **4** mit einem Panzerverband und zwei Invasoren, die das Kraftwerk und die Cyborg-Fabrik einnehmen. Hier entsteht Eure zweite Basis, an der der vierte LKW vorbeikommen wird: Fangt ihn mit ein paar Panzern vor der Furt bei **5** ab! Jetzt errichtet Ihr mindestens zwei Werften am südlichen Ufer und säubert den Seeraum bis zur Küste bei Punkt **6** mit einigen Zerstörern, die anschließend die zwei Kraftwerke im Süden in Schutt und Asche legen. Mit drei Transportern, die mit Kampfpanzern und ein paar Artillerie-Einheiten beladen werden, setzt Ihr ans Ufer bei **7** über und nehmt die sowjetische Hauptbasis in gewohnter Weise ein: Die Artillerie zerstört zuerst die Kraftwerke von Punkt **8** aus, dann folgt der Panzer-Angriff auf die restlichen Werke im Süden, den Bauhof und die verbliebenen Gebäude.

Frische Spuren: Bei dieser Mission müßt Ihr ohne Bauhof auskommen. Stellt zuerst zwei zusätzliche Erztransporter her, damit der Erzabbau schneller vonstatten geht. Während die Produktion von leichten Panzern in vollem Gange ist, sprengt Ihr mit kleinen Verbänden alle drei Brücken mit Hilfe der Fässer und erledigt die verstreuten sowjetischen Truppen. Die sieben LKW-Konvois mit nuklearer Fracht, die alle 20 Minuten eintreffen, haltet Ihr mit fünf bis zehn leichten Panzern auf. In welcher Reihenfolge sie an den Punkten **1** bis **9** auftauchen, ist dem Zufall überlassen: Erkundet die Karte und achtet auf das Radar, um rechtzeitig vor Ort zu sein.

Persönlicher Krieg: Schlagt Euch mit Tanya nach Osten bis zum Dorf durch, dabei bleibt Stavros im Schlepptau ein paar Schritte hinter der Einzelkämpferin. Vorsicht bei Punkt **1**: Zwei Trupps Fallschirmjäger versuchen Euch einzukreisen. Ihr spurtet sofort weiter nach Norden, wo ein Mammut-Panzer und ein paar Infanteristen das Dorf bei **2** angreifen. Währenddessen schleicht Ihr Euch am östlichen Rand der Karte nach Norden an den Truppen vorbei ins neutrale Lager bei **3**. Falls nötig, kann Tanya dort Energie tanken. Lauft sofort weiter nach Südwesten und schlagt Euch bis zur Küste bei **4** durch, wo schon die Verstärkung wartet. Mit deren Hilfe erledigt Ihr die zwei Mammut-Panzer im Süden und bewegt die gesamte Truppe bis zur Energie-Kiste bei **5**. Die Panzer zerstören jetzt die Tesla-Spule bei **6**, Tanya und Stavros sprengen darauf die Brücke bei **7**. Während Euer Panzer-Verband bei Punkt **6** die von Osten her nachrückenden Truppen in einen Kampf verwickelt, schleicht sich Tanya mit Stavros am westlichen Rand der Karte nach Norden und sprengt die Fässer bei **8**. Die nächste Verstärkung kommt von Punkt **9** heran und fällt sofort in das Lager ein. Zerstört damit den nördlichen Flammenturm, sodaß Stravros nach Punkt **10** fliehen kann, wo ein Heli-Trans auf ihn wartet. *th*

LEGENDE	
S	Startpunkt der Mission
B	Feindlicher Bauhof

NEXT LEVEL 12

BIG MOUTH

EA weiter im Kaufrausch: Nach der Virgin- und Westwood-Übernahme ist Electronic Arts nun an Radical Entertainment dran. Die US-Company entwickelt zur Zeit mehrere ESPN-Sportspiele sowie "Jackie Chan" für die Playstation. Dagegen wurde dementiert, daß demnächst Activision von einem Major Player (z.B. Eidos) geschluckt wird. ### Noch ist keine Entscheidung gefallen, ob überhaupt und wenn ja, mit welchem Spiel das 4-MByte-RAM-Pak fürs N64 gebundelt wird. Für "Turok 2" wird's zeitlich kaum reichen, bleiben noch "Zelda 64" und "Rogue Squadron". ### Sega hat bestätigt, daß sich "Sega Rally 2" und "Virtua Fighter TB" für den Dreamcast in Entwicklung befinden. Näheres dazu wird Sega wohl auf der Tokyo Game Show verraten.

David Perry (braungebrannter Chef von Shiny Entertainment)

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. Wave Race (Nintendo, 1996)
"Für mich das beste Rennspiel aller Zeiten – die superschnelle Wellenoptik fasziniert mich auch heute noch. Nur durch die Wellen zu heizen, macht schon Spaß. Ich liebe es, die Gegner kurz vor dem Ziel noch mit einigen coolen Stunts zu veräppeln."

2. Command & Conquer (Westwood, 1995)
"Dieses Spiel begeistert mich durch die enorme Freiheit: Immer wieder grüble ich neue, unorthodoxe Taktiken aus, um den Gegner zu verwirren. Derzeit mein Favorit: Ich verkaufe alle Gebäude und investiere alles in Soldaten – eine riesige Angriffsflut wälzt über das Terrain..."

3. Tekken 3 (Namco, 1998)
"Bei diesem Prügelspiel hat selbst ein Anfänger die Chance, den besten Gegner zu schlagen. Ich mag es nämlich nicht, wenn man ein Spiel bis zur Unbesiegbarkeit trainieren kann. "Tekken 3" hat ein ausgewogenes Kampfsystem – hier ist keine Taktik todsicher."

erscheint am 4. November

Eigentlich hatten wir den Test von Psygnosis' **Formel 1 '98** für diese Ausgabe eingeplant, doch in letzter Minute mußten wir uns anders entscheiden. Die vorliegende Version war unseres Erachtens nicht testbar – in der nächsten MAN!AC nehmen wir die Endfassung detailliert unter die Lupe und vergleichen sie pixelgenau mit den Vorgängern. Außerdem besuchen wir die **Tokyo Game Show**, auf der alle japanischen Hard- und Software-Neuheiten der nächsten zwölf Monate gezeigt werden. Technik-Interessierte freuen sich auf unsere N64-Reportage zum Thema **Highres-Optik**, ein mächtiger Testteil stillt Euren Hunger nach unbestechlichen Spielspaß-Wertungen (u.a **Unholy War** & **Colony Wars 2**, Bilder links). Und ein schnuckliges **Doppelposter** lockt...

JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	PS	Star Ocean Second Enix	Rollenspiel nicht geplant
2	N64	Pokemon Stadium Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
3	PS	Legion of Heroes Capcom	Beat´em-Up nicht geplant
4	PS	Powerful Pro 98 Konami	Sport (Baseball) nicht geplant
5	PS	BF Musashinden Square	Action-Adventure nicht geplant
6	PS	Monster Capsule Konami	Rollenspiel nicht geplant
7	PS	3D Beat´em-Up Circle Ascii	Beat´em-Up nicht geplant
8	PS	Kagero Tecmo	Action nicht geplant
9	PS	nicht bekannt Media Works	Adventure nicht geplant
10	PS	XI Sony	Denkspiel 1999

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Die Auswirkungen eines "überraschend schnellen Speedboat-Rennspiels" erfahren diese Strandbesucher am eigenen Leib. Für Euch ist dieser Wasserspaß übrigens ein alter Hut: In den USA kommt Sonys "Rapid Racer" in diesen Tagen als "Turboprop Racing" auf den Markt.

FUTURE COP™ L.A.P.D.

SERVE · PROTECT · SURVIVE

Die Stadt der Engel braucht Dich.

Aber laß Deinen Heiligenschein zu Hause.

SCHÜTZEN. RETTEN. ÜBERLEBEN.

ES IST DAS 22. JAHRHUNDERT. DIE HAUPTSTRASSEN VON LOS ANGELES SIND ZUM MITTELPUNKT DES GESCHEHENS GEWORDEN. KRIMINELLE GANGS KÄMPFEN UM DIE ALLEINIGE KONTROLLE. ABER SIE HABEN EINEN NEUEN GEGNER. DICH! AUSGESTATTET MIT EINER SPEZIELLEN KERAMIK-RÜSTUNG UND BEWAFFNET MIT DER NEUESTEN PLASMA-TECHNOLOGIE, VERSUCHST DU, DIE BÖSEN JUNGS AUSZUSCHALTEN. UND WENN DU DIE LAGE ENTSCHÄRFT HAST, KANNST DU MIT ODER GEGEN EINEN FREUND IM GETEILTEN 2-SPIELER-BILDSCHIRM ANTRETEN. ODER UM GNADE WINSELN.

WWW.FUTURECOP.COM

PlayStation

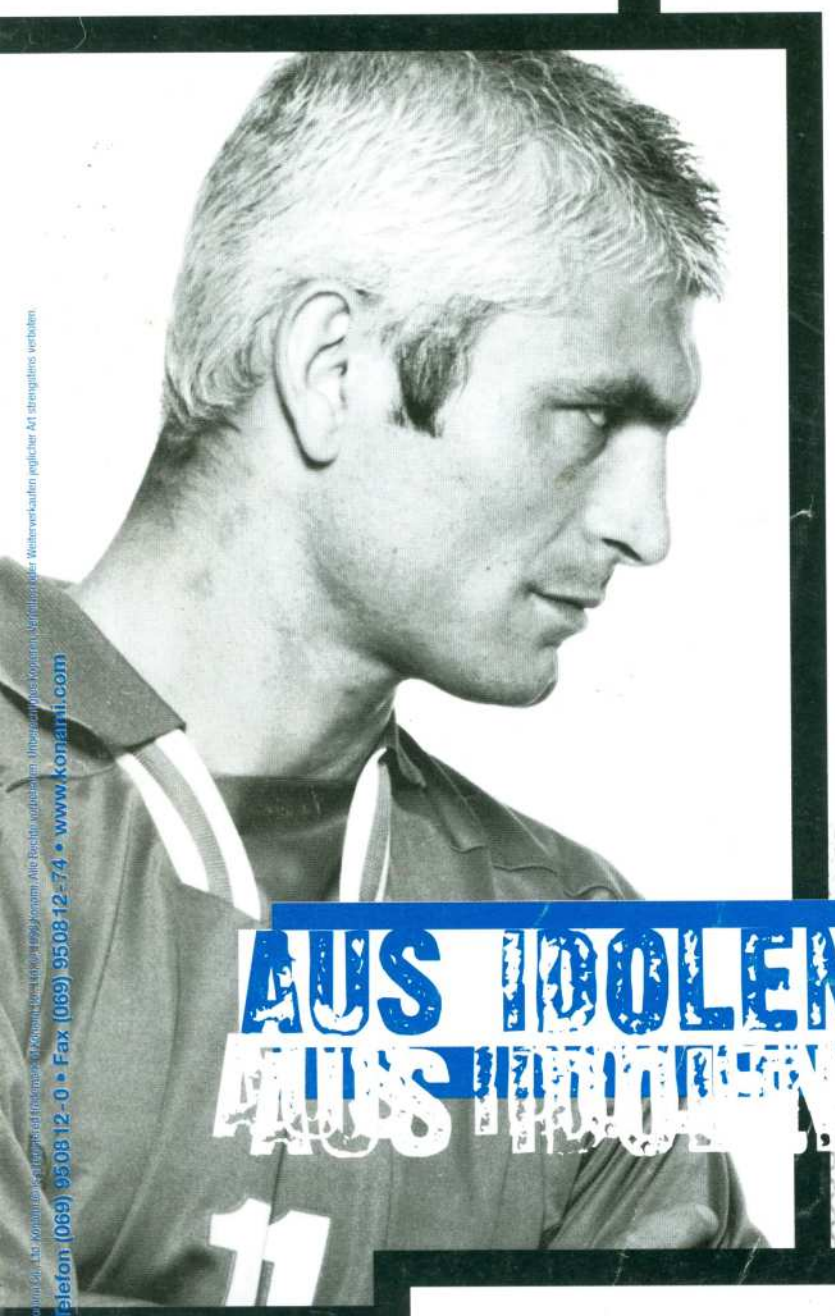
ELECTRONIC ARTS™

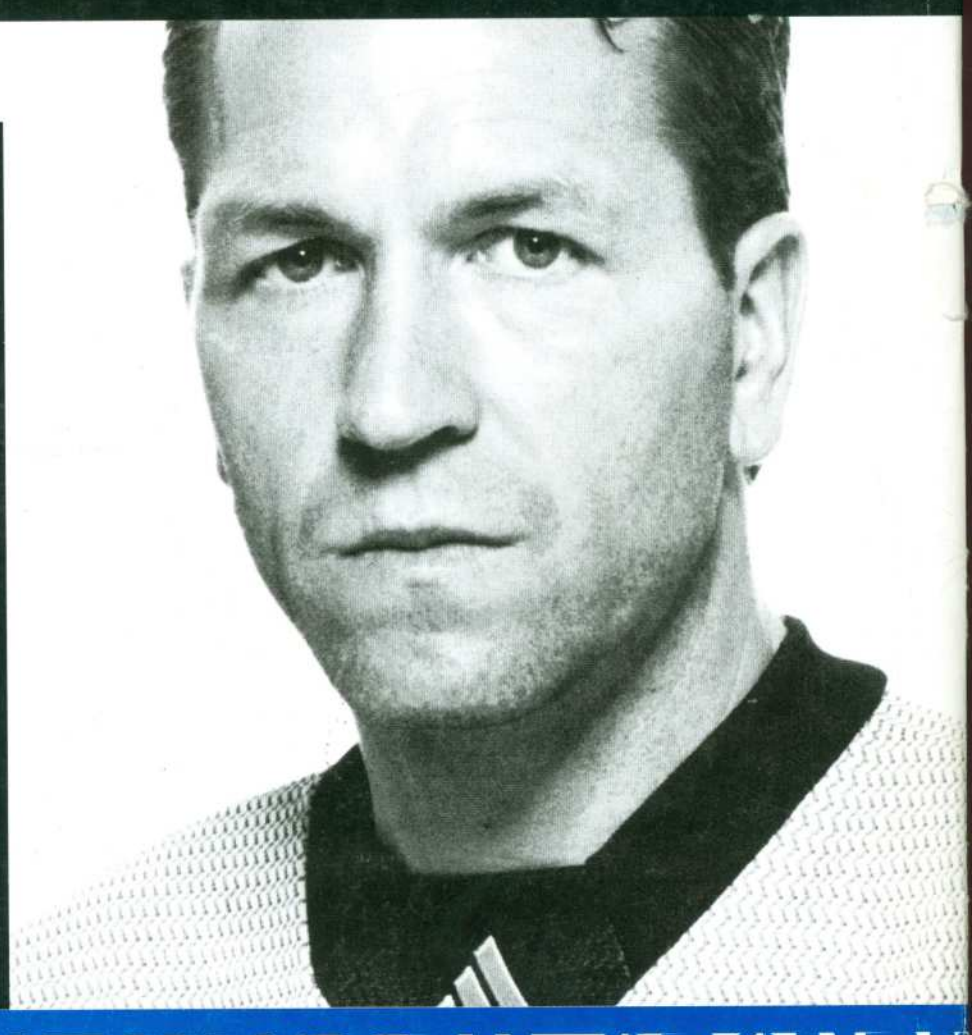
© 1998 Electronic Arts, Inc. Future-Cop- und Electronic-Arts-Logos sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.
DIESES PRODUKT STEHT IN KEINERLEI VERBINDUNG MIT DEM LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT UND WIRD IN KEINER WEISE VON IHM UNTERSTÜTZT.

KONAMI

KONAMI XXL SPORTS SERIES

identität





AUS IDOLEN WERDEN GEGNER

AUS IDOLEN WERDEN GEGNER

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

DIE NEUE REFERENZKLASSE

präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL

MORE THAN JUST A GAME.

PlayStation

NINTENDO 64

DER EXTRA-KICK

Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demo: METAL GEAR SOLID

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co. Ltd. ISS98 & ISSPro98 are registered trademarks of Konami Co. Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co. Ltd. ©1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unbefugtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74 • www.konami.com