



Was bisher geschah...

DIE WAHRHEIT

*Gut tausend Seiten
Spieleinfos, über
300 knallharte Tests.
MAN!AC, das Video-
spiel-Magazin, das
keine Kompromisse
kennt, feiert sein
einjähriges Jubiläum.*

ÜBER MAN!AC

Was liest man, wenn man die MAN!AC schon kennt? Ingo Zaborowskiholt sich regelmäßig EGM, Die Hard Game Fan und Sports Illustrated. Martin Gaksch liest Edge, Video und New Country. Andreas Knauf liest Auto, Motor und Sport, connect und (bis zur Einstellung) Kinobit. Winnie Forster liest Wired, Famcom Tsusbin und The Journal of Interactive Entertainment Design. Olli Ebrle beschäftigt sich mit dem Computer Flohmarkt, Video Plus und c 7.

Vor gut zwölf Monaten stürzten sich vier junge Videospiel-Publizisten von der Gehorgenheit eines renommierten Großverlages in das Abenteuer ihres Lebens. Das ultimative Spielmagazin für die digitale Generation war ihr erklärtes Ziel. Lest, wie es den MAN!ACs seitdem erging.

NOVEMBER 1993



Es werde Chaos: An die Zeit vor der ersten MAN!AC teilen Ingo und Winnie die selbe Erinnerung: „Der Sommer '93 war nur einen Tag lang – und dieser Tag war ein Arbeitstag“. Als die erste Ausgabe dann aus der Druckerei kam, hätten wir beinahe schon wieder eingepackt: Fehler in Redaktion und Layout, eine ganze Seite wurde zweimal gedruckt, außerdem kamen 20% der Auflage als Fehldruck an den Kiosk. Drei Wochen vorher war einem Konkurrenzverlag eingefallen, daß MAN!AC auch für eine eigene Publikation der geeignete Name wäre – der Titelschutzantrag kam unserem eine Woche zuvor.

Trotz heftiger Patzer und organisatorischem Chaos (abstürzende Hardware und ein nervöses Netzwerk), zeigt die MAN!AC 11 schon deutlich die Marschrichtung. Deutschlands erste Tests von "FIFA Soccer", "Aladdin" und "Young Merlin", Ingos fünfseitige Mega-CD-Begrüßung und Mädels, die über Videospiele plaudern.

Der erste „Hero“ war Segas Shinobi, gezeichnet von Roger Horvath.



Der „Jugendare“ „Konami Games Guide“ – ohne diese Tips-Sammlung würde MAN!AC nicht existieren. Allein schon wegen den erschöpften Redakteurs-Visagen im Anhang ein Kultobjekt für Hardcore-Fans!

DEZEMBER 1993



Die Ergebnisse unsere Umfrage sind tausendfach eingetroffen: Der MAN!AC-Käufer ist durchschnittlich 21 Jahre alt, liest täglich TV Movie (einer sogar das "Telefonkarten Magazin") und steht auf alles, was digital und – im Optimalfall – auch interaktiv ist. Unser erster Protest-Anrufer war Martin Spieß, Product Manager beim Aladdin-Entwick-

Die "Devil's Mine" findet Ihr in der ersten MAN!AC. Damals stand sie noch auf dem Kopf. Inzwischen unterhält die 3D-Attraktion auch deutsches Publikum z.B. auf dem Bavaria-Filmgelände in München.

ler Virgin. Auch ihm war die 79%-Wertung deutlich zu niedrig. Seine grummelnde Trockeneis-Stimme sollten wir von da an noch öfter hören...

Highlight der 12 waren die neuen Helden aus "Super Street Fighter 2" und das 3DO, das wir dank Galaxys Wolfgang schon im Oktober in den Händen hielten.



Als MAN!AC erstmals an den Kiosk kam, war er noch ein heißes Thema: Der Virtual-Reality-Helm, den Sega inzwischen wieder begraben hat.

MANIAC 1 JAHR KOMPETENZ & CHAOS

erste in Deutschland) und den satirischen „Konsolen Fantasien“, bis heute ein Lieblingsartikel der MANIAC-Crew. Diese Vision von Spielgeräten der übernächsten Generation enthielt einen Sega Sarcophaser erdacht von Andreas von Lepel und Winnie Forster, der sich dem Saturn als erstaunlich ähnlich her-

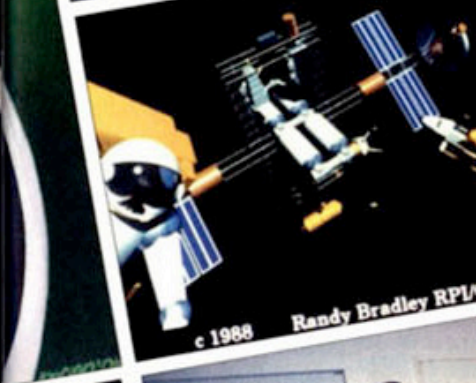
sen (CD 32 und Jaguar ohne Chance) haben sich bewahrheitet. Nur in einem Punkt lagen wir voll daneben: Für das 3DO wird in Japan wie verrückt entwickelt – wir sprachen hingegen von einem definitiven „Nein!“. Auf Deutschlands erstes Interview mit Jez „Starwing“ San und Europa-exklusive Bilder von „Creature Shock“ sind wir hingegen stolz. Der PC-Fan San ist übrigens inzwischen auch auf Silicon Graphics umgestiegen.



First appearance in the German press: „Ridge Racer“ aus der MANIAC vom 10.11.1993 – im Hintergrund erkennt Ihr eine Reklametafel für Namcos „Wonderegg“-Spielhallenkette.

ausstellen sollte, eine „Wolk 2“ und Martins Projekt „Xanadu“, in dessen Entwicklungsgeschichte er einige Parallelen zur Firmengründung der Cybermedia GmbH einschmuggelte. Gezeichnet und gescribbelt wurden die Traumgeräte von

Von wegen „Space Shuttle 2000“. Die Grafik entstammt einer preisgekrönten Animation der Siggraph 1988 – hier mit korrektem Copyright-Vermerk. Sorry, Randy!



c 1988 Randy Bradley RPI/CICG

Roger Horvath. Mit „Rebel Assault“ verdiente sich Andreas Knauf seine ersten Layout-Sporen – womit die Produzerin einer bekannten Konkurrenz-Zeitung die Sei-

First appearance in the German press, Part 2: Jez San mit Jojo. Das Interview mit dem Starwing-Erfinder führten wir im November 1993. Das Chaos auf Jez Sans Tisch im Vordergrund zeigt deutlich, daß Winnie der Besucher war. Hektischer Fax-Verkehr war anschließend nötig, um die ersten Bilder des damaligen Geheimprojekts „Creature Shock“ nach Deutschland zu schaffen (immerhin je 120 MBit groß).



tengestaltung verglich, können wir aus Sittlichkeitsgründen nicht verraten...

Auch „Asian Trash Cinema“ gab in dieser sein Debüt – mit „Venus Wars“, „Tetsuo“ und „Crying Freeman“.

FEBRUAR 1994



Das erste „Mortal Kombat 2“-Cover war eine MANIAC-Montage von Andrea Danzer. Im Heft dann eine bunte Mischung aus unserem einzigen PC-Engine-Doppelseiter „Castlevania X“ von Konami, CD-Spielvorstellungen („Kether“ für das CDi und Sonys „Grund Zero Texas“) und einer Rundum-analyse der kommenden Hardware. Die in „Future Shock“ getroffenen Progno-

MÄRZ 1994



David Perry, den Programmierstar mit dem Casa nova-Grinsen, erwischten wir ein paar Tage nach seiner Desertion von Virgin.

Ingo hatte zufällig das Tonbandgerät dabei und so entstand Deutschlands erstes Interview mit dem „Earthworm Jim“-Designer.

Der Neue – rein optisch hat er das Zeug zum MANIAC. Ab 3/94 übernahm Oliver Ehrie die Anime-Seiten, mittlerweile darf er sogar Spiele testen!

In die Vergangenheit reiste Winnie, zurück kam er mit der „Geschichte des Videospiele“. Neben Pong, Galaxian und Loderunner wurde auch „Atic Atac“ von 1983 gefeatured – zehn Jahr später sorgen die Designer Chris und Tim Stamper mit „Donkey Kong Country“ für Schlagzeilen. Zum Abschluß kam in dieser Ausgabe Andreas Zweiteiler über Joypads und Sticks. Daß die Bilder so verwaschen wirken, hat einen Grund: Unser Fotograf war mal wieder verschollen und wir arbeiteten mit einer SVHS-Kamera, die an einen PC mit Videokarte gekoppelt war. Die billigsten Fotos in der MANIAC-Geschichte – qualitativ auch nicht schlechter als die Kai-Nürnberger-Fotos in der Leseprobe drei Seiten weiter.



Co-Chefredakteur Winnie Forster, der MANIAC zusammen mit Martin „Maga“ Gaksch despotisch leitet, ist auch als notorischer Mainstream-Hasser, Nachbarbeiter und Abfallsammler bekannt.

Die Reportage über den japanischen Hersteller Namco enthielt u.a. Bilder des Automaten-Reißers „Ridge Racers“ – ein halbes Jahr später hatte auch die MANIAC-Konkurrenz das 3D-Rennspiel entdeckt.

JANUAR 1994



Mit der fetten Weihnachtsausgabe kam unsere Art Directorin Andrea Danzer in Schwung: Sie gestaltete den Entwicklungsreport zu „Rise of the Robots“ (natürlich der

APRIL 1994



Ein gutes Titelmotiv, das uns Psygnosis-Grafiker Paul Franklin für die April-Ausgabe renderte – leider wurde es von grellbunten Texten nahezu erschlagen. Testmäßig



So schön kann der Februar sein. Den Imagina-Bericht von Art Directorin Andrea Danzer, von der auch diese Aufnahme stammt, und Chefredakteur Winnie findet ihr in MANIAC 4/93.

Ein Probefoto für unsere Abo-Anzeige in MANIAC 6/93. Erst Wochen später fiel uns auf, daß der Hund (bei der finalen Fotosession nicht mehr dabei) wahrscheinlich ein noch besserer Abo-Verkäufer gewesen wäre, als die dunkle Schönheit.



Die beiden Fac-5-Fotos schossen wir von der selben Position aus, das untere aber unbemerkt am arglos lächelnden Holger Schmidt (oben) vorbei. Dank Zoom, zeigt es Thomas Engel beim Testen des damaligen Top-Secret-Projekts „Super Indiana Jones“. Wir sahen von einer Veröffentlichung ab und präsentierten Euch das Spiel erst ein halbes Jahr später in MANIAC 8/94.

Sonic-Levels den Arm nach rechts zu halten, und ständig den Fuß in eine unnatürliche Richtung zu heben, damit das Stacheltier nach oben springt?“. Die aktuelle Leseprobe zeigt deutlich, daß auch die Konkurrenz mittlerweile von Namco, „Pac-Man“ und „Ridge Racer“ gehört hat. Herzlich willkommen!

JULI 1994



MANIAC 7/94 schockt mit neuer Titel-Optik und einer grünen Zunge. Das Monster auf dem Cover und die Spiderman-Crew auf Seite 3 rief unter religiösen MANIAC-Lesern (ja, die gibt's!) Entrüstung und Enttäuschung hervor. Wir halten „Hulk“ dennoch für den bisher besten Titelstar. Trotz des, für Hulk schmeichelhaften Druckfehlers im dazugehörigem Test, waren wir mit dieser Ausgabe sehr zufrieden. Ingo telefonierte mit den Flink-Entwicklern und David Perry, der erste Bilder und Skizzen von „Earthworm Jim“ nach Mering schickte. Danach beschäftigte sich Ingo mit American Sports auf allen

Systemen. Anlässlich der Fußball-WM wurden noch schnell die neuesten Bildschirm-Kickereien verglichen – fertig war die MANIAC. Doch ganz blieben wir vor Katastrophen nicht verschont: Zwar schickte Teut Weidemann seinen Bericht von der „Computer Game Developer Conference“, doch die Fotos gingen in der Post verloren. Erst 2 Tage vor Druckschluß landeten die Dias in der Redaktion – für einen professionellen Scan blieb keine Zeit. Also wurden die mickrigen Positive auf unseren alten Flachbett-Scanner geworfen – das Ergebnis wagten wir nur noch in Schwarz-Weiß zu bringen.



Darf beim Jubiläum nicht fehlen: Chris Crawford, Anfang der 80er Jahre bei Atari unter Alan Kay angestellt, jetzt der große Theoretiker des amerikanischen Spieldesigns. Spieler mit gutem Gedächtnis erinnern sich an den Joystick-Jongleur in einer alten Telematch. Wer nicht so lange zurückblickt, hat vielleicht den Bericht von Chris Crawfords CGDC in MANIAC 7/94 gelesen.

war die 4/94 schwach, doch Messen und ein Spieleentwicklungs-Feature bewahrten uns vor leeren Seiten. Letzteres enthielt erste Bilder von „Super Turrigan 2“ und Game-Boy-„Probotector“, sowie einen Exkurs zum Thema 3D-Grafik und Ingos Interviews mit den Musikern Tommy Tallarico, Spencer Nilsen und Chris Hülsbeck. Währenddessen wärmte sich Winnie in der Frühlingssonne an der Cote'd Azur. Das Postskriptum zum Imagina-Besuch in Monte Carlo flatterte ihm ein halbes Jahr später ins Haus: Sein Drei-Sterne-Hotel forderte die Herausgabe eines Fernseh-Untersatzes (?), den Winnie angeblich hatte mitgehen lassen – rechtliche Schritte seien eingeleitet. Da Winnie schon wegen des Überquerens einer monegasischen Straße in polizeilichen Gewahrsam wanderte, rechnen wir beim nächsten Imagina-Besuch mit einem Großesatz der Monte-Carlo-Cops.



Würdet ihr diesem Mann ein Videospiel abkaufen? Virgins Martin Spieß meldete sich im Herbst 93 erstmals zu Wort, um über unsere Aladdin-Werbung abzumosen. Da der Vertrieb aber nicht über Virgin, sondern über Sega ging, schoß er sich schnell auf andere Themen ein – unseren Comic bezeichnete er z.B. als „schwaches Schutzheiß-Kopie-Imitat“. Seine Meinung zum Thema „Modul oder CD?“ findet ihr in MANIAC 5/94.

MAI 1994



Dank des Redaktions-Neulings Oliver Ehrle seht Ihr auf Seite 79 die Street-Fighter-Stars Ken, Dhalsim, Guile und Honda live in Action – in Jackie Chans „City Hunter“ bestreiten die Superhelden den furiosen Endkampf. Zu „Beauty & the Beast“, dem Spiel für Mädchen, fiel Andrea auch gleich das passende Layout ein: Pastelltöne in blau und rosa und eine goldenen Rauschgold-Schrift. Das „Vortex“-Preview nahm Martin zum Anlaß, über Zusatzchips zu referieren,

eine Handvoll Saturn-Fotos wurde von ihm wiederum mit der Umfrage „Modul oder CD?“ verknüpft. Vertreter von Konami, Hudson, Sony, Virgin, Nintendo und Electronic Arts gaben Antwort.

JUNI 1994



Auf den Rollenspiel-report folgt der Beat-em-Up-Rundumschlag – die MANIACs nehmen die Gelegenheit wahr, sich mit den Original-Platinen von „Karate Champ“ und „Kung Fu Master“ (1984) einzudecken. Für die Juni-Ausgabe lockten wir auch EAs Jörg Kähler ins ländliche Mering – der ehemalige Amiga-Journalist hat kommende 3DO-Spiele im Gepäck. Nintendos „Fire Emblem“ setzt Winnie in diesem Monat außer Gefecht – auch heute noch verplumpert er seine freien Minuten mit dem 24-MBit-Import-Koloss. Ingo testet den Activator und fragt trocken: „Wer hat Lust, durch 20



30

JAHRE

MANIAC*MI GAMES



Bei einem MANIAC zuhause (v. links n. rechts): Mega Drive, Colecovision, VHS-Rekorder, Mega CD (jap.), Mega CD (deutsch) mit Mega Drive, Michael Paul (Ex-Video-Games, Autor des unverständlichen "Pilot Wings"-Comeback in MANIAC 11/93), Ingo, der Erfinder des „Blood Replay“-Adapters, daneben.



"Raymans" erster Auftritt in der Weltpresse – dafür erhielt MANIAC Lob im Internet. Nun sind wir ein Lieblingsmagazin der Jaguar-Fans. Leider gibt's davon nur so wenige...



LEUTE, DIE JAHRE DER ENTREHRUNG HABEN EIN ENDE! ICH BIN FREI UND GEHE ZURÜCK NACH FRANKFURT!

Easy Living an der Alster: Für eine Handvoll Drinks schickte Andreas von Gliszczynski die „Hakane“-Eproms nach Mering.

WENN DU KÜNDIGST UND ZU PSYGNOSIS GEHST, LÖSCHEN WIR DEINEN "JOHN MADDEN"-SPIELSTAND!

SEPTEMBER 1994

"Mortal Kombat 2" – zum zweiten mal auf dem MANIAC-Titel. Das

Selbst wenn Cybermedia-Geschäftsführer Andreas gerade Anzeigen verkauft oder – was wahrscheinlicher ist – mit der Mercedes-Werkstatt telefoniert, bleibt sein guter Geist bei uns. „Knauf Kontrol 3.0“ heißt die Software, die er zur Mitarbeiter-Motivation auf allen Rechnern installiert hat.

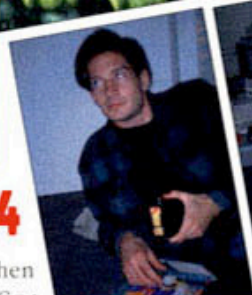


Die Sportspiel-Mafia: Für „John Madden“- und „FIFA“-Ignoranten haben EAs Jörg Köhler und Ingo Zaborowski nur ein kaltes Lächeln übrig.

AUGUST 1994



Den japanischen Manga-Star Gon brachten die MANIACs von der Comic-Messe in Erlangen mit – mit grimmigem Blick macht der Dinosaurier seinem Titel-Vorgänger Hulk ernsthaft Konkurrenz. Schwer japanisch angehaucht war auch der Inhalt des Hefts: Aus fernöstlichen Spielhallen importierten wir den zweiten Parodius-Automaten "Fantastic Journey", ein paar Seiten weiter stand uns der Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto Rede und Antwort. Mit Nintendos "Schlumpfen" hatten wir auch wieder



Andreas Freiherr von Lepel, „Sarcophaser“-Programmierer, Ex-Konami-Projektleiter und Moderator bei X-Base, muß erfahren, daß man seinen Comic aus der MANIAC verbannt hat. Zeichner Armin Mühsam weiß davon noch nichts und schickt neue Folgen regelmäßig aus den USA nach Mering.

ein paar exklusive Helden im Heft. Die englischen Meisterentwickler Rare tauchen gleich dreimal auf: Während Ingo und Andreas ihren Splatter-Automaten "Battleloads" durchzockten, schlossen Martin und Winnie in Chicago mit Donkey Kong Freundschaft. Ein seltenes Foto vom Rare-Oldie "Sabre Wolf" schloß den Streifzug durch die Werke der Ultra-64-Entwickler ab.

Automaten-Know-How verschaffte der MANIAC-Crew einen dicken Vorsprung vor den Mitbewerbern: Im September veröffentlichten wir alle Friendship-, einen Monat später auch die Babality-Moves. Die blutigen Fatalities haben wir uns – auch aus Rücksicht auf den Hersteller Acclaim – für die vorliegende MANIAC aufgehoben. Zwei deutsche Spiele-Pioniere hatten ebenfalls ein Comeback: Manfred "Turrican" Trenz plauderte mit uns über "Targa", sein Atari-treuer Kollege Marc Rosocha präsentiert den "Iron Soldier".



OKTOBER 1994



Wir nähern uns der Jetzt-Zeit: Daß Donald Duck Geburtstag hat, bemerkten wir erst, als die MANIAC 11 (mit Ingos zehnteiligem Disney-Marathon) schon Wochen am Kiosk lag. Nachträglich alles Gute, Alter! Just im Monat, als sich Sega und MANIAC die Hände zur Versöhnung schüttelten, purzelten die Mega-Drive-Hits über uns herein: "Probotector", "Dynamite Headdy", "Zero Tolerance", "Shining Force 2", "Urban Strike" und "NHL Hockey '95" plazierten sich allesamt im Spielspaßbereich über 80%. Auch mit der Gewerkschaft der Jump'n'Run-Helden verstehen wir uns wieder ganz gut: Die Preview-Sessions zu Hudsons Super-Nintendo-"Bonk", David Perrys "Earthworm Jim" und Sonys "Mickey Mania" bewiesen, daß digitale Hüpfen nicht von Gestern sind.



In den letzten 12 Monaten erhielten von über 300 getesteten Spielen nur 25 die "It's a MANIAC"-Auszeichnung. Alle Spiele mit einer Wertung ab 85% findet ihr in der nebenstehenden Liste.

TOP THREE

SYSTEM

System	MANIACs
Mega Drive	13 MANIACs
Super NES	10 MANIACs
Mega CD	7 MANIACs

TOP THREE

HERSTELLER

Hersteller	MANIACs
Electronic Arts	7 MANIACs
Sega	5 MANIACs
Nintendo	3 MANIACs

Name	Hersteller	System	Wertung	Ausgabe
Super Mario Allstars	Nintendo	Super Nintendo	96%	11/93
Super Metroid	Nintendo	Super Nintendo	95%	7/94
Super Street Fighter 2	Capcom	Mega Drive, Super Nintendo	94%	9/94
NHL Hockey '95	Electronic Arts	Mega Drive	91%	10/94
Probotector	Konami	Mega Drive	90%	10/94
Stunt Race FX	Nintendo	Super Nintendo	89%	8/94
NHL Hockey '94	Electronic Arts	Mega Drive, Mega CD	89%	4/94
F1 Champion Racing	Sega	Mega CD	88%	7/94
FIFA Soccer	Electronic Arts	Mega Drive, Super Nintendo	88%	7/94
Virtua Racing	Sega	Mega Drive	88%	5/94
Secret of Monkey Island	JVC	Mega CD	87%	12/93
Madden NFL '94	Electronic Arts	Mega Drive	87%	12/93
Gunstar Heroes	Sega	Mega Drive	87%	11/93
Sensible Soccer	Sony	Mega Drive, Super NES, Mega CD	86%	1.2.8/94
Lunar the Silver Star	Work. Design	Mega CD	86%	3/94
Fifa Soccer Champ.	Electronic Arts	Mega CD	86%	9/94
NHL Hockey 94	Electronic Arts	Super Nintendo	86%	2/94
Shining Force	Sega	Mega Drive	86%	1/94
Zero Tolerance	Accolade	Mega Drive	85%	10/94
Super Sidekicks 2	SNK	Neo Geo	85%	6/94
Sonic 3	Sega	Mega Drive	85%	4/94
NBA Jam	Acclaim	Mega Drive, Super Nintendo	85%	3/94
Madden NFL 94	Electronic Arts	Super Nintendo	85%	3/94
Super Bomberman	Hudson	Super Nintendo	85%	11/94
Thunderhawk	Core Design	Mega CD	85%	11/93



MANIAC*MI GAMES



In Los Angeles war die Polizei auf den MAN!AC-Besuch bereits vorbereitet. Reifen quietschen, Querschläger knallen, ein dunkle Limousine brettert über den Asphalt. Heraus springt Robert de Niro (Oben) – Teut Weidemann hielt die Szene aus dem Hollywood-Alltag fest.

Ein weiteres Jahr der digitalen Freuden und virtuellen Streß-Situationen liegt hinter uns. Die MAN!AC-Crew (mittlerweile

um den neuen In-House-Redakteur Tobias angewachsen) blickt auf die letzten zwölf (äh, durch eine organisatorische Fehlkalkulation diesmal sogar 13) Monate zurück. Dazu haben wir unser Fotorarchiv nach vergessenen Schnappschüssen durchforstet und hartnäckigen Cybermedia-Gerüchten nachgespürt. Lest, wonach höfliche Leser niemals fragen würden...

DEZEMBER '94



Um Nintendos Super-Affen kam Ende 1994 kein Spieler herum. MAN!AC wählte einen schwungvollen Ausschnitt aus Donkey Kongs Dschungelalltag zum Cover-Motiv der Vor-Weihnachtsausgabe. Es war

das letzte Heft des Cybermedia-Gründerteams: Mit den Tests zu "Animaniacs" und "Sonic & Knuckles" schrieb Ingo seine finalen Jump'n'Run-Kritiken, bevor er mit Mega-CD und "John Madden"-Sammlung nach Frankfurt zurückkehrte. Neben dem zweiseitigen Test zu "Final Fantasy 3" findet Ihr in der 12/94 auch die erste Reportage zu Nintendos "Cruis'n USA" – inklusive "Cruisalities",

versteckten Mini-Cheats für Extraautos und -kurse. Mit unserem "Interactive Movie"-Report wagten wir die vorgezogene Kritik einer Spiele-gattung, die durch 3DO, Playstation und Saturn jetzt groß im Kommen ist. Wer sich für die

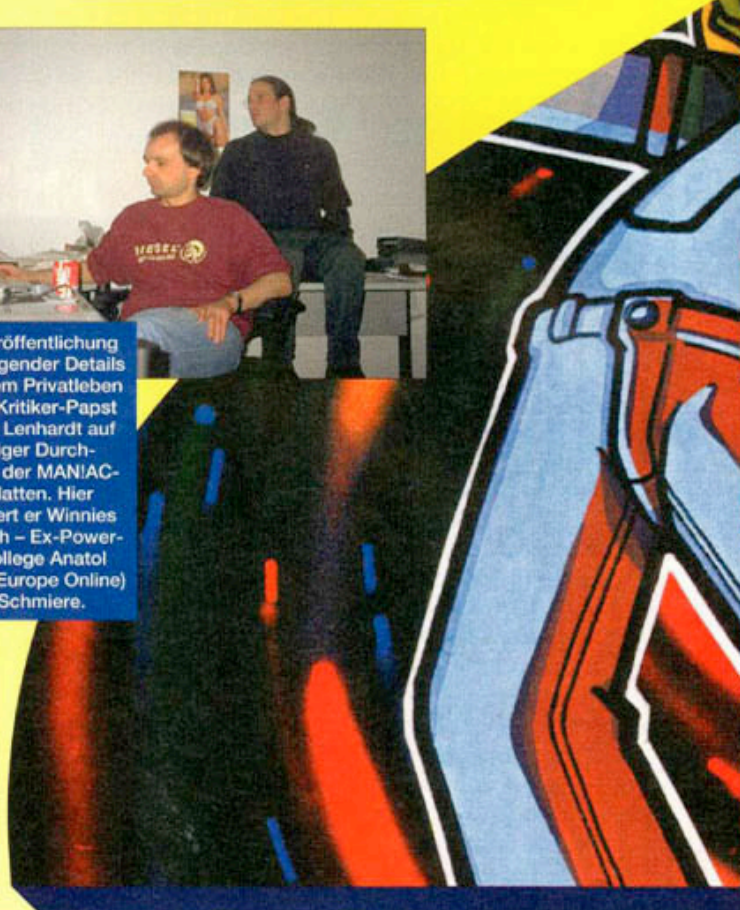
Geschichte der Film/Spielmixtur interessiert, sollte mal wieder reinlesen. Beinahe hätten wir's vergessen: Auch der umstrittene "Alien vs Predator"-Test befindet sich in der MAN!AC 12/94.



Würdet Ihr diesen Gesellen zum Prü-geln fordern? Für seinen "Killer Instinct"-Bericht begab sich Oli in lebensbedrohliche Umgebung. "No Mercy!" waren seine letzten Worte...



Nach Veröffentlichung rufschädigender Details aus seinem Privatleben besteht Kritiker-Papst Heinrich Lenhardt auf sofortiger Durch-suchung der MAN!AC-Festplatten. Hier kontrolliert er Winnies Macintosh – Ex-Power-play-Kollege Anatol (jetzt bei Europe Online) sitzt Schmiere.



JANUAR '95

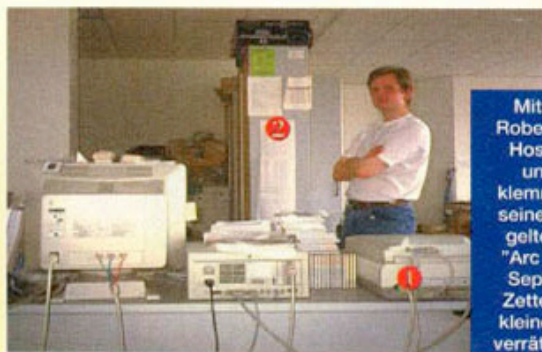


Auf ein prall gefülltes Nintendo-Heft folgt die Ausgabe für den Sega-Fan: Sowohl Deutschlands erster Saturn-Bericht als auch Reportagen zu "Story of Thor" und 32X-Adapter, sowie ein Dutzend Mega-CD- und 32X-Tests findet Ihr im Januar-Heft. Die Kür zum "Spiel des Jahres" wurde ein Triumphzug für zwei Klassiker:

"DKC" gewann in den Kategorien "Bestes Jump'n'Run" (vor "EWJ" und dem Import-"Dracula X") und



In Begleitung von Vincent Pargney wagte sich Centregold-Mitarbeiterin Anskje ins MAN!AC-HO (Frühjahr 95).



Mitarbeiter des Monats: Robert, kurz bevor er seiner Hose entschlüpft und sie unter den Scanner ① klemmt. Das digitale Abbild seiner Beinkleider schmuggelte er als Textur für den "Arc the Lad"-Artikel in die September-MANIAC. Der Zettel ② ist übrigens eine kleine Notiz von Martin, die verrät, welche Artikel Robert heute noch abzugeben hat.

die Art-Directorin Andrea Danzer beinahe entlassen. Erst acht Monate später räumte sie im vertrauten Kreis ein: "Sieht wirklich nicht gut aus". Die Playstation stand im Zentrum der 2/95. Durch das MANIAC-Debüt von Cyber-Theoretiker Michael Kim wurde sie bis zum letzten Pin durchleuchtet. Unsere Test-Einschätzung – knapp ein Jahr vor dem Deutschland-Launch gefällt – steht bis heute. Und noch ein Debüt findet Ihr in MANIAC 2/95. Auf einer erstmals geschalteten Virgin-Anzeige bezeichnet ein gewisser Robert ZEngerele "Earthworm Jim" als "das



JAHRE

MANIAC

16,4 Gigabyte geballte Videospieldinfo, ungefiltert und unzensiert, haben die MANIACs in den letzten zwölf Monaten für Euch aufbereitet.

Die Fachzeitschrift für kompromißlose Videospiele feiert Ihr zweijähriges Jubiläum.

"Beste Grafik", "Super Metroid" überannte die Konkurrenz als "Bestes Action-Adventure" (vor Segas "Soleil") und als Spiel mit dem besten Soundtrack. Die News-Seite dieses Monats bleibt hoffentlich ein Unikum in unserer Geschichte: Das CDi-Rennspiel "Dead End" sowie "Cadillaes & Dinosaurs" (Rocket Science) und "Novastorm" (Psygnosis) für Mega CD wurden angekündigt – aber niemals ausgeliefert. Die Seite der gebrochenen Versprechen...

FEBRUAR

Die Februar-Ausgabe beginnt mit einem beherzten Schritt ins Jahr 2017 und endet mit einem Blick in die Vergangenheit, auf "Karate Champ", das erste Prügelspiel der Welt. Der Titeltext "Kaum zu glauben!" war zugegeben selten dämlich (Martin & Winnie ist bei winterlicher Kälte nix besseres eingefallen), für die grafische Gestaltung der Seite 12 hätten wir wiederum



beste Videospiele aller Zeiten". Über die visionäre Einschätzung amüsieren wir uns heute noch (siehe Seite 2). Aber auch unser "Need for Speed"-Test ist umstritten. Die Chefredaktion erfuhr erst nach Heftauslieferung, daß Tester Robert keinen Führerschein besitzt. Verschärft hatte sich der Disput um "Alien vs Predator", mehrere Leser forderten Winnies Entlassung ("Sozial-



Fast fertig, aber noch immer ohne Name: Über Neons pfiffliges 3D-Action-Spiel berichteten wir in MANIAC 5/95.

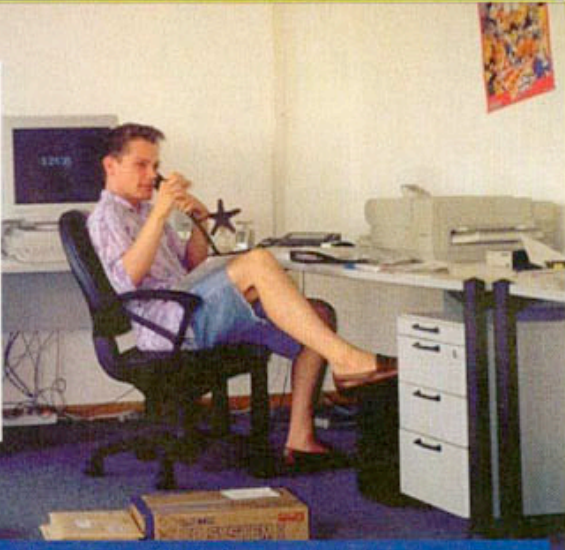
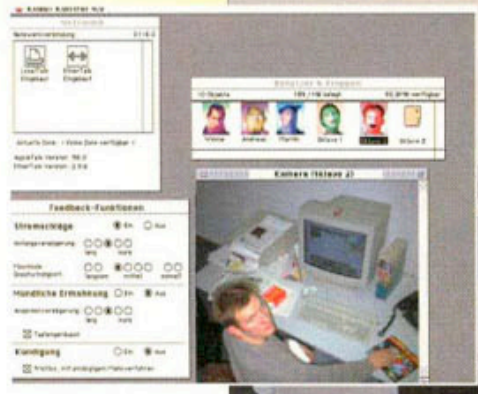


JAHRE MANIAC

tin und Winnie regelmäßig einen Konsolen-Klassiker der 70er und 80er-Jahre vor, als "Reisende im Datenstrom"-Premiere berichtet Michael Kim seit diesem Heft live aus dem World Wide Web. Der erste Teil ist der ideale Einstieg in die Welt der Bauds und Hyperlinks.

APRIL '95

"Jetzt mit neuer Optik" warnt ein irrsinniger Martin auf dem verhangenen April-Cover. Drinnen sollte es noch schlimmer kommen: Mutanten mit Dolby-Radar-Ohren, Augen mit integriertem Framerate-Zählwerk, Münder zur schamlosen Spiele-Schmähung weit geöffnet. Der Titelgestalter einer anderen Fachpublikation hatte die Fotos der MANIACS in seine Finger bekommen und (in nächtelanger Bildbearbeitung) die schreckliche Wahrheit ans Licht gebracht. Bis heute bleiben die Porträts umstritten – wir MANIACS sind in den letzten Monaten gar noch weiter mutiert. Nur unter der Bedingung, kein Paßbild von ihm zu zeigen, war EX-MANIAC Ingo zu einem Kurz-Comeback bereit: Er berichtete von der Internationalen Automaten-ausstellung in Frankfurt. Daß die 4/95 zu einer der erfolgreichsten MANIACS wurde, lag aber weder an dem Porträt-Schock, noch an Ingos Comeback, sondern am Ultra-64-Artikel. Winnie hatte SGI-Missionar Greg Zachary in Monte Carlo getroffen und die Firmengeschichten aller Dream-Team-Mitglieder studiert, während Olli sich zum "Killer Instinct"-Test in Münchens verrufenste Spielhalle wagte. Dort war der brandneue Beat'em-Up-Automat von der Bahnhofs-Halbwelt umstellt. Erst nach geduldigem Warten und



Die Netzwerk-Version von "Knauf Kontrol 4.0" läuft wie geschmiert, Andreas kümmert sich nur noch um die Post. Auf dem Paket zu seinen Füßen erkennt Ihr das "Capcom CP System"-Logo – der Co-Geschäftsführer freut sich über einen "SF Alpha"-Automat direkt aus Japan. Daneben ein Stapel handsignierter MANIACS für besonders treue Anzeigenkunden. Die dicken Paketbriefe enthalten Prozessakten "Knauf gegen Ehrle". Nach seinem Vollkontakt mit Andreas' Mercedes-Cabrio wird Ex-Opel-Fahrer Olli zum ehrenamtlichen Cybermediarbeiter befördert. Lebenslang.

plan, freisetzen"). Die Redaktion wurde zur Festung umgebaut, Andreas Mercedes gepanzert und Robert umgehend in einen Erste-Hilfe-Kurs geschickt. Um seinen Verteidigungswillen zu demonstrieren zeigte sich Olli auf Seite 94 als Langhaariger mit Bürgerschreck-Knarre – drei Techno-Feten später besaß Olli dann überhaupt keine Haare mehr.

mehr Kino & Film im Inneren des Heftes: Neben Ollis allmonatlichen Ausflug ins Anime-Universum und Martins Laserdisc- und Video-CD-Rundblick besuchten wir die "MK"-Helden im Kino. Im Gegensatz zu den beschlagnahmten Spielen sind die Leinwandkämpfe von Rayden, Liu Kang & Co garantiert jugendfrei. Auch die "Double Dragon"-Brüder beobachteten wir bei ihrem Leinwand-Debüt und widmeten ihnen unsere Hero-Seite. Ist Euch aufgefallen, daß es zwei MANIACS sind, die von Jimmy & Billy ordentlich Prügel kassieren? Die letzten Seiten des Heftes erhielten durch zwei neue Rubriken eine Aufwertung: Im "8-Bit Replay" stellen Mar-



MÄRZ '95

Tia Carrere zückte als erster weiblicher Coverstar auf MANIAC 3/95 die Laserwaffe. Noch

Die Sonnenseite des Redakteurslebens: Zwischen Messen, Konferenzen und Spieletests bleiben pro Jahr rund 4 1/2 Stunden Zeit für Entspannung und ein kritisches In-sich-Gehen. Nach einem Strandspaziergang nahe der mexikanischen Grenze kreuzte Winnie mit Sand in den Socken und durchnässten Hosen beim Ultra-64-Lizenznehmer Angel auf.



Die harte Urversion der "Wipe Out"-Werbung hielt Ingo Zabrowski für Deutschland nicht geeignet – rechts sieht ihr das unzensurierte englische Motiv. In der Handelszeitung "CTW", in der diese Anzeige und der Bett-Schnappschuß mit Sales Curve-PR James Beaven (links) erschien, mußte Virgin mit zwei weißen Seiten werben: Ihre

Anzeige war den Herausgebern zu brisant. Im Jahr davor hatte Virgin u.a. mit fußballspielenden Lilliputiern ("Wir machen die Konkurrenz zu Zwergen") für Aufsehen gesorgt.



schüchternen Fragen ("darf ich dann auch mal – 'is nur beruflich"), ließ ihn ein mehrfach vorbe-strafte Prügel-König an den zweiten Joystick und Olli kassierte die erste 64-Hit-Combo seines Lebens.

MAI '95

Bereits unser zweites MK-Cover: Diesmal umstellte Andrea das berühmte Logo mit einer 3, gut ein Jahr davor hatte der Beat'em-Up-Drache in eine II gebissen.

MAN!AC besuchte Neon, ein Darmstädter Team, das im Auftrag von Ocean an Playstation-Spielen bastelt. Mittlerweile haben die Jungs zu Ende gerendert und den angekündigten Action-Titel ("Game B") in zwei eigenständige Spiele gespalten. Daß sich der SGI-gepowerte Aufwand lohnt, davon konnte sich Winnie kürzlich überzeugen. In der nächsten MAN!AC erwartet Euch ein reich bebildertes Preview zum Hover-Rennen durch eine gespenstisch ausgeleuchtete Unterwelt. Für Oldie-Fans & Sammler interessant war der Auftakt zur "Atari VCS"-Würdigung. In dieser MAN!AC erzählten wir Euch, was Computererfinder, VR-Wissenschaftler und Star-Designer dem VCS an Software schenkten, indessen...



JUNI '95

... kramte Martin in seiner Zuberhör-Kiste und brachte vom BASIC-Betriebssystem bis zum "Supercharger" allerhand Kurioses und Innovatives ans Tageslicht.

Eine Seite davor das härteste Zelda-Gemälde der Welt:

MAN!AC-Künstler Roger Horvath zeichnet den Nintendo-Helden als ausgebrannten Videospiele-Rebell mit Drei-Tage-Bart und blutüberströmter Geliebten. Schweizer Splatter-Wahn?

Oder durchlebte Roger damals eine schwierige Phase auf seinem Weg zum mündigen Eidgenossen?



JULI '95

Die Aufmacherdoppelseite zum E3-Messebericht war optisch auch für MAN!ACs ein

Schock – mittlerweile halten wir die "Play it Loud"-Gestaltung für das beste Layout der letzten zwölf Monate. Um sich auf die 19seitige (!) Reportage

Easy Living an der Isar: Christina Gómez Barrio, unbescholtene Touristin aus Madrid, lief während ihres München-Urlaubs der Außendienst-Nachtschicht von Philips in die Arme. Noch bevor Michelle (mitte) alle CDi-Vorzüge auf spanisch ausbreiten konnte, war die Westeuropäerin wieder verschwunden. Drei Monate später erreichte uns ihr Foto.



Rechts grinst Kollege Andreas von G. – noch glaubt er, daß MAN!AC die Zeche bezahlt.

Niemals ohne Handy: Christian Gloe und Frankreichs Nathalie in der grauen Uniform der "Virgin Federation" – Frühjahrs-ECTS 1995 in London.



Nachdem Sega ihre VR-Brille fürs Mega Drive niemals ausgeliefert hat, kündigt nun Atari ein Headset an. Ob's wohl jemals auf den Markt kommt?

ge aus L.A. seelisch vorzubereiten, hatte sich Martin vor dem Messebeginn zu einem Country-Kongress in Nashville eingebucht, Winnie verlängerte seinen Aufenthalt für beruhigende Strandspaziergänge im sommerlichen Süd-Kalifornien.

Doch trotz der kurzen Ausflüge in die Ferien-Idylle blieb auch diese MAN!AC nicht ohne Hardcore-Reportage: Um "DKC 2" und "SMW 2" noch ins Heft zu bekommen, wurden die Maschinen des

Augsburger Druck- und Verlagshauses von Andreas eingehändig gestoppt. Geschäftsführer Martin saß selbst hinterm Steuer, als eine dunkle Limousine zwei Tage nach Redaktionsschluß von Augsburg nach Frankfurt donnerte. Unser Testcomputer, generalüberholt, getestet und dann versiegelt

lag mit 28 Metern Kabel im Kofferraum, ein schweißgebadeter Co-Chefredakteur kauerte während der Todesfahrt auf der A8 auf dem Beifahrersitz.

Zehn Stunden später, das helle Sonnenlicht des Tages war einem nächtlichen tiefblau gewichen, konnten aufmerksame Verkehrspolizisten den Wagen in der entgegengesetzten Richtung orten. Andreas empfing die Heimkehrer im Schlafrock, aber mit warmgelaufenen Power-Macs. Drei

Stunden texten, bildbearbeiten und layouten – ein neues Stück MAN!AC-Geschichte war reif für den Druck.

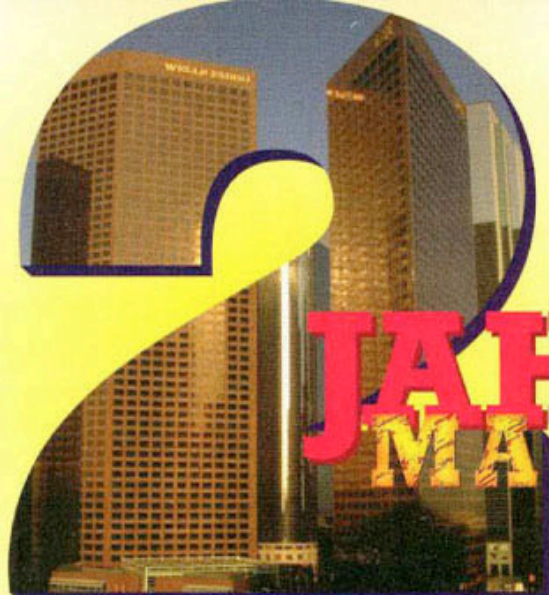


Revolutionäres Layout für eine revolutionäre Messe: e3-Berichterstattung in MAN!AC 7/95.

AUGUST '95

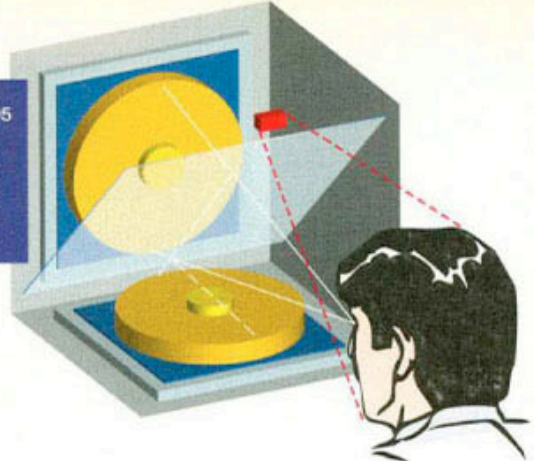
Der zomige Cover-EWJ wurde von Doug Tenable für die MAN!AC 7/95 gezeichnet. Winnie erinnert sich noch gut an nächtliche Telefonate mit dem kalifornischen Sprite-Designer: Unseren Wunsch, ein für die Fortsetzung typisches Element auf das Artwork zu bannen (und





JAHRE MANIAC

Nur fragmentarisch wurde Sharps 3D-TV in MANIAC 11/95 gedruckt. Die korrekte Optik zeigt die Methode wie ein beliebiges Objekt (gelb) in Echtzeit räumlich dargestellt wird. Die Tracking Kamera ist rot eingezeichnet.



Auch Superhelden müssen mal: Auf der kalifornischen Spielemesse E3 waren nicht nur die Stände, sondern auch alle Cafeterias und Toiletten in der Hand der Jump'n'Run-Maskottchen und Comicstars.

MANIAC dankt Autoren, redaktionellem Außendienst und Spezial-Einsatzkommandos 1994/95: Julian Eggebrecht, Patrick Heeren (Fotos), Heinz Harcuba (Fotos), Roger Horvath (Hardguy & Artworks), Gunter Hansen (Cartoons), Heinrich Lenhardt, Armin Medic, Michael Kim, Michael Paul, Joe Schloz (Fotos), Namihiro Steinwachs, Teut Weidemann, Ingo Zaborowski, Karl Weidenbacher (Grafik)

nicht nur einen Wurm, der genauso für den ersten Teil stehen könnte), veranlaßte Doug zur Überarbeitung des Bildes. Im Kontrast zum gefletschten Gebiß von Jim, grinste danach Sidekick Snott dem Leser entgegen. Wir waren zufrieden, hoffentlich hat's Euch auch gefallen. Im Aktuell-Teil der MANIAC 8/95 dann ein Marathon der Sequels, Comebacks und Remakes mit "EWJ 2", "DKC 2" und "SMW 2", "Breath of Fire 2", "Secret of Mana 2" und "Lufia 2", dem neuen Batman, einem "Street Fighter"-Update aus Hollywood und Jeff Minters "Defender 2000".

Für den dritten Teil des Next Generation-Reports wurde maximale Recherche betrieben: Es ging um die technischen Geheimnisse der 32-Bit-Konsolen, um RISC-Prozessoren, Grafikchips und spezielle Speicherbausteine. Chip-Hersteller wurden angefaxt, Top-Secret-Unterlagen ausspioniert und so gut wie jeder deutsche Videospiele-Programmierer zu Rate gezogen. Unser Dank an die Experten hinter den Entwicklungssystemen.

SEPTEMBER '95

Die "Wer will Mario?"-Umfrage war ein publizistisches Novum: Mit dem Ultra 64 verlorsten wir einen Gegenstand, der

damals noch gar nicht existierte. Die Auflösung zum "Yoshi's Island"-Poll findet Ihr in diesem Heft auf Seite 94. Auf zwei weltexklusive Playstation-Previews sind wir stolz: Olli reiste zu Kaiko/Software 2000 nach Langen, um die "Records of Elfsaga" probezuspielen, Winnie telefonierte mit Entwicklerfirmen, Produktions- und Filmstudios in England und den USA, um einen ersten Blick auf "Warhammer 40K: Dark Crusade" zu erhaschen. Davon abgesehen war die 9/95 das Heft der Listen: Knapp 700 Videospiele finden sich in MANIAC 9/95 getestet, besprochen oder kurz angerissen. Wer diese Ausgabe kennt, kann bei "Wetten, daß...!?" als wandelnde Spiele-Datenbank antreten.

OKTOBER '95

Eine Brieflawine zur ketzerischen "Mario"-Befragung. Die meisten Spieler sagten "Ja" zu Mario, derweilen ein anderes Nintendo-Spielzeug bei uns Staub ansetzte: Das geringe Interessan am Virtual Boy lag nicht nur an der mäßigen Qualität der Spiele, sondern auch daran, daß uns schnell die Batterien ausgingen. Im Dauereinsatz war dagegen die Playstation, die durch eine neunseitige Reportage zur Marktein-

führung und 14 Spieletests gefeiert wurde. Nach tagelangem Kampf mit einem vierseitigen Mario-Playerguide war zumindest für Olli die Frage geklärt: "Mario? Ich werd's garantiert nicht mehr spielen!"

NOVEMBER '95

Je näher wir der Gegenwart kommen, desto heftiger schmerzen MANIAC-Fehler in Layout und Druck: Im letzten Heft schlugen Cyber-Saboteure zu und erwischten dabei den Next-Generation-Abschluß. Die vertauschten technischen Daten bei Saturn und Playstation, wurden von Torsten (Sega) und Ingo (Sony) knapp zwei Minuten nach Heftauslieferung bemäkelt. Dann die IFA-Reportage: Neben verpatzten Bildausschnitten sorgte eine MANIAC-Grafik für Verwirrung. Andrea, Andreas & Co. rätseln noch heute, warum von Sharps 3D-TV nur noch Fragmente zu sehen waren – oben seht Ihr die korrekte Darstellung. Zum Glück ließen uns redaktionelle Highlights über die Patzer hinwegsehen. Auf der ECTS in London regnete es 32-Bit-Spiele, Robert lotste "Thunderhawk" auf den Redaktions-Landplatz und schloß Freundschaft mit Atari "Space Penguins". Andreas schlug "Tekken 2"-Recken und Olli mit "Destruction Derby" sämtliche Crash-Rekorde. Der Abschluß des "Next Generation"-Reports bildete den Kern der November-MANIAC. Wer sich noch immer mit der Kaufentscheidung quält, sollte sich vom 32-Bit-Finale beraten lassen. *wf*

DIE UMSTRITTENSTEN TESTS

AVP (MANIAC 12/94): MANIAC gegen Jaguar-Fans. Erst nach der Umsetzung eines indizierten PC-Spiels sahen die Atari-Fans, daß es auch besser geht und akzeptierten unsere Kritik an "Alien vs. Predator". **NEED FOR SPEED (MANIAC 9/95):** Wütende Proteste der 3DO-Fans, doch mehr als eine leicht überdurchschnittliche Wertung konnten wir dem trägen Straßenrennen nicht abgewinnen. **TOSHINDEN, TEKKEN & VF:** Innovationen, Spielbarkeit oder Grafik? Die Prügelexperten streiten bis heute, welches Beat'em-Up das beste ist. **THEME PARK (MANIAC 5/95):** Laut Bullfrog vergaben wir die härteste Wertung Europas - wir glauben, daß der Vergnügungspark Spaß macht, aber nicht das Zeug zum Mega-Drive-Klassiker hat. **MICRO MACHINES 2 (MANIAC 3/95):** Auch hier unterboten wir alle europäischen Wertungen – abgesehen vom grandiosen Multi-Player-Modus hat das Westentaschenrennen nur wenig Reiz. **NOVASTORM (MANIAC 10/95):** Große Ausnahme: Ein Spiel, das die MANIAC-Nörgler eher zu gut als zu kritisch beurteilten.





30

JAHRE

MANIAC*MI GAMES

3 Jahre MANIAC

Wie die Zeit vergeht:
Heute vor drei Jahren
lag MANIAC zum ersten
Mal an Eurem Kiosk.
Ein Rückblick die
letzten zwölf durch-
spielten Monate.

Dezember 95



Sonnenbebrillte und breitbireifte Kühe rollten Euch auf Seite 1 der Dezember-MANIAC entgegen. „Coming-Out eines Herdentieres“ textete Winnie angesichts der Kuh-Auftritte in diversen Videospiele und „die Wiederkäufer machen Karriere“ – wenige Tage beherrschten die Viecher dann tatsächlich europaweit die Presse: Als Rinderwahnsinn stand die Kuh zum Jahreswechsel auf dem Höhepunkt ihrer Berühmtheit. Die Kollegen von der „Power Play“ machten sich ihren eigenen Reim drauf und erfanden den „Renderwahnsinn“ – eine überraschend originelle Wortschöpfung, die auch wir von Zeit zu Zeit zitierten.

Unsere letzte Rückschau („2 Jahre MANIAC“) endete mit Ingos MANIAC-Abschied, so daß wir Euch in der 12/95 mit Tobias unseren Neuzugang präsentierten. Auf den fanatischen Internet-Junkie kommen wir an anderer Stelle noch zurück... Ein heißes Thema schnell zu erkennen und Euch in Form eines Preview zu servieren, gehört zu den Pflichten jedes MANIACs.

Doch manchmal sind wir zu schnell: Der „Warhammer 40.000“-Vorstellung folgte bis heute kein fertiges

Wird „Formel 1“ zum erfolgreichsten Psychognosis-Spiel aller Zeiten? Mit Unterstützung von Jochen Mass (links) und TV-Auftritten auf RTL griff das Psychognosis-Deutschland-Team (Clarius, Mitte, Ex-MANIAC Ingo rechts) dem Spitzenprodukt unter die Arme.



Akihabara ist ein Paradies für Konsolenspieler: Auf Tausenden von Quadratmetern und ungezählten Stockwerken stapeln sich im Hard- und Software-Viertel von Tokio alle Spiele für jedes System. Oben grübelt ein Kunde vor einer Wand mit 500 PC-Engine-Titeln, darunter werden SNKs Megashock-Module zu Preisen von 10 bis 30 Mark angeboten.

Flying Arts' Fernost-Spezialist Marc Küper beim Platinen-Bergsteigen, der Sportart für den extremen Videospiler: Hier versucht sich Marc von „Track & Field“ (Fallhöhe: 4 Meter) zu Konamis „Xexex“-Platine hochzuhangeln. Damit erklimmt Marc im japanischen Automaten-Fachgeschäft eine Höhe, die noch kein Europäer vor ihm erreichte.

Produkt. Wir hakten bei Mindscape nach und erfuhren, daß das Playstation-Strategiespiel noch 1996 erscheinen soll. Ebenfalls im „2 Jahre MANIAC“-Artikel entschuldigend wir uns für ein weiteres Spiel, über das wir früher als die Konkurrenz berichteten, das aber im Dezember 95 noch nicht ausgeliefert war: Nach weiteren Verschiebungen soll Neons „Tunnel B1“ demnächst – so Distributor Laguna – erscheinen.

Januar 96



Mit der Einführung der Kleinanzeigen begann für Olli der Streß seines Lebens: Monat für Monat brütet der Techno- und Anime-Fan (selbst ein begeisterter Sammler und Oldie-Käufer) über meterhohen Kleinanzeigen-Stapeln, dechiffriert Krakel-Schriften und fahndet nach Übeltätern, Raubkopien und indizierten Spielen. Um den ehrlichen Sammlern Lust auf den Gebrauchtmärkte zu machen, schrieb Olli in der Januar-MANIAC einen Artikel über Klassiker und ihre Neuaufgaben. Der



Durchblick dank fortschrittlicher Technik: Konsolensammlerstücke & Raritäten testet Olli eigenhändig bzw. äugig.

unter 100 Mark – wir und die ebenfalls angereiste Factor-5-Crew verwandelten unsere Hotelzimmer innerhalb von Stunden in Konsolen-Lagerhallen. Im Spielerausch wurde die Heimreise zum organisatorischen Problem: Während ein total verwirrter Winnie bereits einen Tag zu früh am Airport eincheckte, verpaßten Olaf und Marc von Flying Arts ihren Flug – trotz Marathon-Sprint & Gepäck-Staffel über das Flughafengeände.

März 96

Roberts „Rollenspiel-Fibel“ in der MANIAC 3 war einer der komplizierteren Artikel der letzten Jahre und nur von Diplom-Abenteurern zu ergründen. Neben seitenlangen Erläuterungen zu Kampfsystem, Grafikperspektive und Ausrüstungs-Management, neben Tabellen und Tortendiagrammen, bot Robert auch einen Ausblick auf die neuesten Werke prominenter Spieldesigner: Mit „Dragonquest 6“, „Super Mario RPG“ und Squares „Bahamut Lagoon“ verabschiedeten wir uns vom goldenen Zeitalter der 16-Bit-Rollenspiele.



Trend war gut erkannt, denn wenige Wochen später überboten sich die Spielehersteller mit Museums-Compilations und Classic-Samplern. Neben Oldies und Exoten erlebte die 1/96 eine Anzeigen-Offensive für die Playstation. „Diese Typen sind höllisch gut“ bewarb Namco seine Neujahrstitel etwas schwammig, Software-Mitbewerber Psygnosis wurde deutlicher: Das Liverpooler-Software-Haus, das kurz zuvor mit blutbespritzten Techno-Kids schockte, setzte für „Assault Rigs“ und „Destruction Derby“ leichtbekleidete Bikini-Mädchen auf die Kundschaft an. Von den Spielen war auf beiden Anzeigen nichts zu sehen, dafür mehr nackte Haut als in allen „Leisure Suit Larry“-Spielen zusammen. Wir sind gespannt, womit uns Psygnosis zum diesjährigen Weihnachtsfest überrascht...

Februar 96



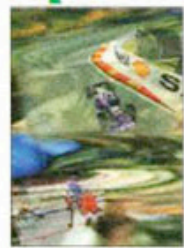
Angesichts der ersten Vorstellung des Nintendo 64 flog MANIAC zur Shoshinkai-Show nach Japan, wo Big N den Schleier über der Wunderkonsole lüftete. Auch abgesehen von „Mario 64“, „Shadow of the Empire“ & Co, war Tokio eine Reise wert. Zusammen mit Olaf von BMG (der uns bei der Fernost-Buchung unterstützte) und Marc, dem Japan-erfahrenen Chefeinkäufer von Flying Arts, brach Winnie nach Akihabara auf, dem Paradies für Computer-Freaks und Spieler. In diesem Stadtviertel stapeln sich Module und CDs für alle Systeme in mehrstöckigen Fachgeschäften. Auch ohne Feilschen lassen sich hier tolle Schnäppchen machen. Neue Neo-Geo-Module für 15 Mark, Virtual Boy und PC-Engine GT für

men wie „Sega Rally“ und das synchronisierte „Discworld“ zu erwähnen. Die restlichen MANIACS jetteten derweilen von Messe zu Messe, Tobias wurde gar für eine „Die Hard“-Präsentation nach London berufen. Frisch zurückgekehrt schockte uns der HTML-Profi mit seinem überraschenden Abschied: An redaktioneller Arbeit uninteressiert, wollte er „fulltime“ im Internet surfen und deshalb zu Burdas Health Online wechseln.



Auf der Suche nach dem Spieldesign: Während ein Kollege am Telefon den ungeduldigen Auftraggeber Ocean beschwichtigt, modifiziert Neon-Mitbegründer Peter Thierolf den internen Zeitplan von „Tunnel B1“. Das ambitionierte Playstation-Projekt wurde vor zwei Jahren erstmals in der MANIAC vorgestellt und ist seitdem Stammgast auf unseren „Work in Progress“-Seiten.

April 96



Einen Monat später hatte Robert seine Rollenspiel-Schwerter wieder in die Waffenkammer gestellt, seine geliebten Spruchbücher an die örtliche Hexergilde zurückgeschickt und ein anderes Thema angepackt. Unter dem Motto „Grauzone Letterbox“ motzt der PAL-Fetischist über die Lokalisierungs-Schlamperiein deutscher Publisher, vergaß aber nicht auch rühmliche Ausnah-

Winnies Proteste („Burda hat bisher noch jede Multimedia-Aktion versiebt“) verhalten ungehört, als Tobias die Redaktion verließ...

Mai 96



...und zwei Tage später wieder brav zurückkehrte. In geheimen Verhandlungen mit Winnie hatte Tobias seine Position klargestellt: Falls er nicht mehr für das Heft, sondern als HTML-Programmierer für M@N!AC



Ein seltener Anblick: Michael Kim bei der Arbeit. Um seine monogassische Hotelrechnung zu begleichen, plante er, seine Reportage von der Grafik-Messe „Imagina“ an 23 in- und ausländische Tageszeitungen und Publikumsmagazine zu verkaufen. Im Endeffekt war dann lediglich das Multimedia-Blatt „Hyper!“ an Kims Artikel interessiert. Der Report erschien in der Frühjahrsnummer der DMV-Publikation, die damit auch prompt ihr Erscheinen einstellte.

Seine Arcade-Platine "Poojan" spielt Winnie am liebsten auf einem "modifizierten" Redaktions-Monitor - sollte der kaputt gehen, muß es ja die Firma zahlen...

Neue MANIACs kehren gut: Das Spielzimmer-Chaos war dem Redaktions-Neuzugang Christian ein Dorn im Auge. Gegen den nervösen Protest der Tohuwabohu-verliebten Kollegen Winnie und Olli nahm sich Christian zwei Tage Zeit, um Kabel zu entwirren, Modulschächte zu säubern und Pizzakartons zu entsorgen. Am Ende (Bild) strahlte der Testraum blitzblank - zumindest bis zur nächsten Multi-Player-Session.

Online tätig wäre, würde er das Spiele-Business dem medizinischen Dienst vorziehen. Wie Internet-Surfer wissen, wurde man sich schnell handelseinig. Eine andere Aktion ging hingegen in die Hose: Den zähnefletschenden Drachen, Symbol für die brandneue „Crying Freeman“-Realverfilmung hatte Winne als Cover-Motiv von seinem alljährlichen Monte-Carlo-Trip mitgebracht. Im Druck verlor das Biest seine plakativen Qualitäten und bescherte uns ein recht diffuses Cover vor matschigen Grautönen - schade. Der „Crying Freeman“-Film selbst läuft übrigens leinwandfüllend nur auf ausgesuchten Festivals, einen Videostart verspricht Warner für den Jahreswechsel.

mit dem weitgefaßten Ordnungsbegriff von MANIAC konnte sich Christian nicht anfreunden. Das Spielzimmer, Ort turbulenter Szenen und laut MANIAC-Veteran Robert „unaufträubar“, zitterte zwei Tage unter Christians energischer Reorganisation. Dann erstrahlte der Raum in biedermeierlichem Glanz. Ein Strauß Blumen und einen „Aladdin“-Wandschirm von Disney krönt die blitzblanken Konsolen-Tische. Mit zürnendem Blick wacht Christian seitdem über die guten Sitten im Spielzimmer. Olli und Winnie wagen es kaum, dort noch ein Joypad in die Hand zu nehmen.

heraus kam der längste MANIAC-Artikel aller Zeiten. Zwei Dutzend prallgefüllte Seiten mit „E3“-News zu Playstation, Saturn und Nintendo 64 entrollten sich vor dem staunenden Leserauge. Beinahe gekippt wäre unsere „32-Bit-Werkstatt“, denn Sony war der Report zu Playstation-Umbauten ein Dorn im Auge. Da Leser-Interesse bei MANIAC vor den Wünschen ängstlicher Industrie-Verteter steht, beschlossen wir nach tagelangen Telefonaten den kritischen Artikel im Heft zu lassen. Ein paar Seiten weiter folgte noch ein brisanter Stoff, „32-Bit-Abgründe“ des MANIAC-Newcomers Christian Blendl. Mit scharfem Blick und harschen Worten geißelte der Pixel-Pendant die technischen und spielerischen Verfehlungen im Playstation- und Saturn-Zeitalter. Der Artikel kam intern, aber auch bei E3 gut an. Erst als Nintendo, der Erzkonkurrent von Sony und Sega, um eine Nachdruckerlaubnis für eigene PR-Zwecke anfragte, wurde uns ein wenig mulmig.

Juli 96



Ein kurz & knackiges Messe-Feature wollten die LA.-Heimkehrer Martin und Winnie schreiben -

Blick in eine ungewisse Zukunft: Christian Blendl verstärkt seit Juli unser Team.

Juni 96



Neue Tester braucht das Land: Um den Anforderungen des hektischer werdenden Marktes gerecht zu werden, angelten wir uns mit

Christian Blendl einen neuen MANIAC. Mit jahrzehntelanger Konsolen- und Automatenfahrung paßt der Diplom-Betriebswirt gut ins Team, nur





Selbst ist der MANIAC: Links beendet Christian seine dreitägige Aktion "Kein Sondermüll im Spielzimmer!", oben Andreas bei der Installation der neuen Mitarbeiter-Überwachungsanlage.

August 96



Der verbissene Geisterjäger auf der MANIAC 8/96 sorgte unter MANIACs für eine hitzige Diskussion. Nur Robert, Christian und Tobias waren sich einig: Das „Resident Evil“-

Motiv war für sie das schlechteste Cover der Saison. Zum Glück sahen unsere Leser das ganz anders, wie die erfreuliche Verkaufszahl der August-Ausgabe bewies.

Das lag vielleicht auch daran, daß wir in diesem Heft die ersten Nintendo-64-Titel spielten und mit Traumnoten jenseits der „It's a MANIAC“-Grenze kürten. Seinen Ruf als fanatischster Mario-Spieler aller Zeiten mußte Martin damals an Online-Freak Tobias abtreten, der freitags mit Konsole & Modul verschwand und beides Montag mit schwarzumlaufenen Augen wieder abliefern. Sein nervös hüpfender Schritt ließ Böses ahnen, ein Blick in seinen Spielstand beseitigte alle Zweifel: Mit 120 Mario-Sternen hatte Tobi Nintendos neues Kultmodul an einem Wochenende durchgezockt und dafür sogar auf jeden WWW-Ausflug verzichtet. Jetzt wartet Tobias auf den Mario-Browser von Nintendo...

September 96



„Soviet Strike“ war das exklusive Thema, das unsere letzte Ausgabe beherrschte,

daneben lockten vor allem die Playstation-Rennspiele, „NASCAR Racing“ (ebenfalls exklusiv bei uns), „Destruction Derby 2“, „Andretti Racing“ und „Burning Road“. Die Redaktion verwandelte sich derweilen in ein Schlachtfeld. Über halbinstallierten Netzwerk-PCs, Archiv-Schränken und neuen Konferenz-Möbeln stieg schüchtern der ein oder andere Bewerber, der gerne bei der neuen Cybermedia-Publikation „PC-Xtreme“ Karriere machen würde. Am 2. Oktober wird das Zeitschriften-Baby von Martin Gaksch, Heinrich Lenhardt und Winnie Forster erscheinen, davor haben die alten Spielhasen und ihre Neuzugänge alle Hände voll zu tun. Falls Ihr in diesen Tagen bei uns anruft und nur angestregtes Schnaufen, Bohrergeräusche und mörderisches Scheppern vernehmt, wundert Euch nicht: Ein angewachsenes Team von ausgeklünnelten Spielern bei der Arbeit.

Oktober 96

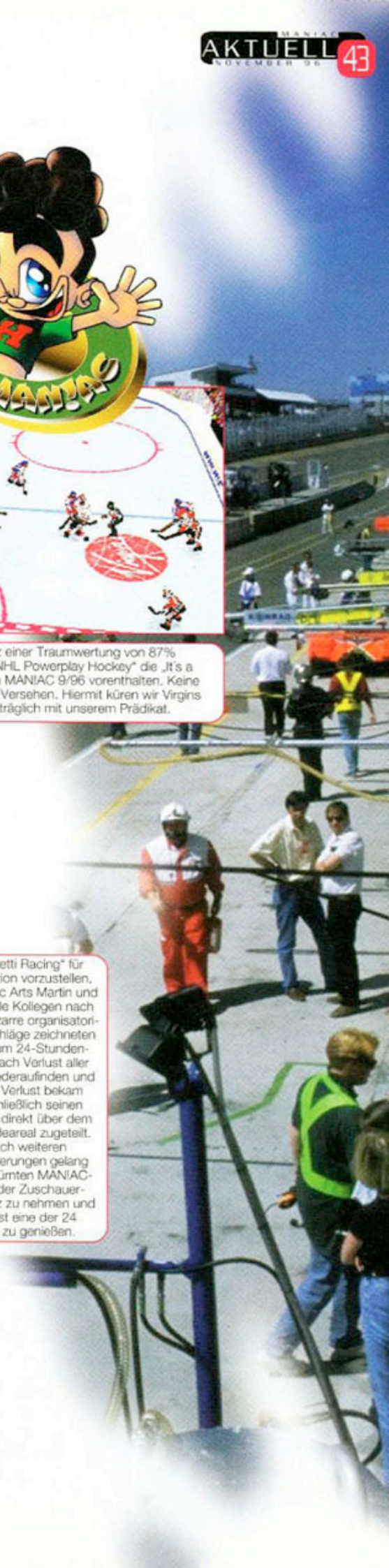


Die internen Umstrukturierungen sind beendet, MANIAC und die neue „PC-Xtreme“ starten mit frischen Kräften auf einen turbulenten Markt. Nur Olli hat mal wieder übertrieben und ist mit dem für ihn typischen Eifer weit übers Ziel hinausgeschossen. Momentan rollt er – eingegippt vom Kopf bis zu den mehrfach gebrochenen Füßen – zwischen PCs und Konsolen hin und her. Sein zweimonatiges Dasein als Invalide hat Vorteile: Nach neuesten Meldungen hat er soeben sein 67stes NES-Modul durchgezockt, seine Freundin hat ihn schon Wochen vor dem Crash verlassen. *ui*



Vergessen: Trotz einer Traumwertung von 87% haben wir Virgins „NHL Powerplay Hockey“ die „It's a MANIAC“-Medaille in MANIAC 9/96 vorenthalten. Keine Absicht, sondern ein Versehen. Hiermit kuren wir Virgins Eishockey nachträglich mit unserem Prädikat.

Um „Andretti Racing“ für die Playstation vorzustellen, lud Electronic Arts Martin und internationale Kollegen nach Le Mans. Bizarre organisatorische Fehlschläge zeichneten den Trip zum 24-Stunden-Rennen. Nach Verlust aller Tickets, Wiederaufinden und erneutem Verlust bekam Martin schließlich seinen Logenplatz direkt über dem LKW-Wendearial zugeteilt. Erst nach weiteren Umdisponierungen gelang es dem erzürnten MANIAC-Chef, auf der Zuschauertribüne Platz zu nehmen und zumindest eine der 24 Stunden zu genießen.



MANIAC MANIAC



Mering intern:
Erschreckende Wahrheiten, gewagte Vermutungen und dummes Geschwätz prägen unseren Jubiläums-Bericht. Zwölf Monate im Schnellvorlauf - Hardcore-Infos auf vier enthüllenden Seiten.



Die Drei vom PC-Heft: (Noch) guten Mutes präsentieren Winnie, Heinrich und Martin auf der ECTS das neue Spielmagazin "PC-Xtreme". Sechs Ausgaben erscheinen, dann dreht das Controlling den Geldhahn zu. Heinrich packt seine Koffer und heuert bei der neuen PC-Gazette "Gamestar" und der "Bravo Screenfun" an. Hier hält es ihn immerhin drei Ausgaben, bis er dem Lockruf eines früheren Arbeitgebers folgt und der wankelmütige Journalist wieder als PC-Player-Chef einspringt. Über seine beruflichen Perspektiven im Frühjahr '98 wird schon fleißig spekuliert...

Mit der "Saturn-Fibel" wollen wir Segas 32-Bitter ein wenig unterstützen, der "Digital Surround"-Artikel belegt Martins Vorliebe für hochwertige Heimkino-Akustik - die Fortsetzung gibt's in dieser MANIAC ab Seite 116.



Dezember 96
 Premiere: Mit dem ersten Rundum-Cover huldigt MANIAC der coolsten Spiele-Heldin aller Zeiten. Eine schwimmende Lara Croft zieht den Titel unserer "Special Collector's Edition" und verdient sich eine Spielspaß-Wertung von 89 Prozent. In den Augen des Herstellers ist dies allerdings immer noch zu wenig, so daß sich der Cybermedia Verlag mit aufgebracht Eidos-Mitarbeitern auseinandersetzen muß. Die MANIACs kann dies jedoch nicht erschüttern, zumal die Dezember-Ausgabe mit exklusiven Artikeln nur so gespickt ist. Nicht nur der "Probotector"-Preview und die ersten "Porsche"-Bilder finden Zustimmung, insbesondere das N64-Special kommt bei Euch hervorragend an. Darin befragten wir u.a. Industrie-Insider nach ihren Erfolgsprognosen für die einzelnen Konsolen; Virgins Martin Spieß und Ex-Laguna-Chefeinkäufer Axel Bialke sprachen Klartext und outeten das mittlerweile hin-fällige 3DO M2 als Totgeburt. Treffer, versenkt! Daß Martin Spieß nur aufgrund dieser vorausschauenden Aussage kürzlich zum "Vice President Marketing" befördert wurde, ist allerdings ein Gerücht... Zum Erfolg der 12er-Ausgabe tragen auch die vielen Top-Spiele im Testteil bei. Ob "Soviet Strike", "Pandemonium", "Daytona CCE", "Star Gladiator" oder "Wave Race 64": Ende '96 wird der Spiele-Fan mit allerlei hochkarätigen Leckerbissen ver-wöhnt. Insbesondere die Playstation profitiert von dem Qualitäts-Boom und zieht dem Saturn davon.



November 96
 Neben dem dreijährigen MANIAC-Jubiläum ist der Electronic-Arts-Besuch eines der November-Highlights. Christian tritt zu seiner ersten Kanada-Reise an, die von Electronic Arts mit schon berüchtigten Organisations-Schwierigkeiten veranstaltet wird (wir erinnern uns an Martins verwirrenden "Le Mans"-Ausflug). Kollege Florian Stangl, zu dieser Zeit noch engagierter EA-Pressechef,

nimmt das Journalisten-Duo vier Tage bei der Hand und philosophiert über die Sportspiel-Pläne des Software-Giganten. Bei der Rückreise hat Christian schließlich mehr Glück als seine spanischen Kollegen, für die EA keine Rückflüge reservierte. Bis heute vermissen wir jegliches Lebenszeichen der Zurückgebliebenen. Mit dem Kanada-Aufenthalt war Christians Reisetreß noch nicht überstanden: Im Schlepptau der Oldies Winnie, Martin und Heinrich landet er auf der ECTS und fügt sich brav in sein Schicksal der halbstündigen Termine. In Abwesenheit von Sportspiel-Profi Martin wagt sich Olli an einen Tennis-Test, in dem er einige Fachbegriffe durcheinanderbringt: "Smash Court Tennis" wird zwar korrekt bewertet, doch mit Ollis Wortschöpfung "Loop" war eher ein "Lob" gemeint. Seither muß Olli täglich "Ran" einschalten und die Tennis-Weltrangliste auswendig lernen.



Vor seiner Beförderung zum "Vice President Marketing" mußte sich Virgin-Mitarbeiter Martin Spieß mit Nebenjobs über Wasser halten. Hier posiert er (linkerhand) als verwegener Gelegenheits-Schläger in einer Anzeige für das Playstation-Adventure "Baphomet's Fluch".



Christian Blendl

1988: Feuer frei! Der Alterungsprozess beginnt in Regensburg/Oberpfalz
1979: Das Videospielwunder "Black Point" legt den Grundstein eines intensiv betriebenen Hobbies, das bis spät in die 90er für Kondition sorgt - nämlich defekte Konsolen umzutauschen!
1988: Abiturzeit: Nach einer nächtlichen Schulblockade leistet sich der angehende Student erstmal ein Mega Drive mit "Space Harrier 2". Nach exakt 2,4 Sekunden kommt Enttäuschung über fehlendes Sprite-Zooming auf. Entrüstet werden alle nun folgenden Konsolen akribisch auf ähnliche Technik-Mankos untersucht.
1989: Nach einigen Informatik-Gehversuchen vom Zahlengewürstel abgeschreckt, beginnt ein angenehmes BWL-Studium an der Uni Regensburg, das...
1996: ...nach turbulentem, aber erfolgreichem Abschluß nahtlos in die Redakteurslaufbahn des Multimedia-Konzerns Cybermedia führt. Neben der Überwachung der Sauberkeit in den Büroräumen findet Christian nebenbei noch Zeit, einige Artikel für MANIAC zu schreiben und sporadischen Kontakt zur Oberpfälzer Heimat aufrechtzuerhalten.

VORLIEBEN: Romantische Abendessen zu zweit im China-Restaurant, große Kinos mit gutem und lautem Sound, altnordisches Paintball mit Pumper-Markieren (in Bayern praktisch verboten), "Brauner Bär"-Eis
ABNEIGUNGEN: Politisches Sendungsbewußtsein, Steuerrecht, ÖPNV, hohe Spritpreise, italienische Handwerker
MUSIK-GESCHMACK: 80er-Jahre-Pop, BBM, Marillion, Genesis, Abba
FILM-FAVORITEN: Terminator, Total Recall, Top Secret, Mars Attacks!, The Thing (Carpenter), div. Cameron-, Yuzna- und Zemeckis-Filme
TV-TOPS: Derrick, Simpsons, Star Trek Classics, Columbo



Interplays provokante Anzeige für den Ego-Shooter "Disruptor" kam bei einigen Lesern gar nicht gut an: Von "sinnloser Gewalt" und "perversem Geschmack" war die Rede; neben dem "Bund deutscher Teddy-Liebhaber" schrieben auch besorgte Familienväter. Wir MANIACs finden die Anzeige noch immer witzig (bis auf den ebenfalls entrüsteten Christian) – und "Disruptor" ist einer der wenigen Ego-Shooter, die nicht auf dem Index landeten!



Stammgast im MANIAC-Rückblick: Bereits vor einem Jahr haben wir Virgins "NHL Powerplay Hockey" erwähnt, da in dem Test das Prädikat fehlte. Nun hat das 32-Bit-Highlight einen neuen Verspätungs-Rekord aufgestellt: Ursprünglich zum November '96 geplant, wurde es erst vor wenigen Wochen in Deutschland ausgeliefert. Zu dumm, daß in den USA bereits der Nachfolger "NHL Powerplay Hockey '98" im Handel ist – siehe Test auf Seite 103.



Januar 97

Die Weihnachtsnummer ist geprägt von den "Spielen des Jahres": Die MANIACs diskutierten und analysierten das vergangene Spielejahr und würdigten die Preisträger. Kuriosum am Rande: Virgins "NHL Powerplay Hockey" ergattert bei Sportspielen zwar den ersten Platz, erscheint jedoch erst acht (!) Monate später. Spricht man diesen Lapsus bei Virgin an, wird schnellstens das Thema gewechselt... Währenddessen ist Andreas über Ferrari-Prospekte vertieft: Der Auto-Narr hat sich in den Kopf gesetzt, spätestens ab Mai einen roten Flitzer aus Maranello zu fahren... na ja, eigentlich nur einen 300-PS-Nachbau aus den USA, aber das soll man angeblich nicht merken. Der niedrige Dollar-Kurs hilft bei der Budgetierung und so bestellt sich Andreas eine Florida-Replik des Ferrari 355 Spider. Auf dieses Thema kommen wir bei den Frühjahrs-Ausgaben noch ausführlich zu sprechen...



Februar 97

Die "Star Wars"-Ausgabe katapultiert MANIAC in ungeahnte Verkaufshöhen: Die Mischung aus Grusel-Schocker ("Resident Evil 2"), Rennspiel-Referenz ("Rage Racer") und zwanzigseitigem N64-Special über die japanische Shoshinkai-Messe kommt bei



Andreas' Liebblingstraum: Auf dem Cybermedia-Parkplatz steht eines morgens ein blitzblank polierter Ferrari, die Schlüssel stecken und für das entsprechende Outfit ist auch schon gesorgt. Die virtuelle Blondine fällt aus Rücksicht auf Andreas' reale Freundin der Zensur zum Opfer...



Tobias packt ein: Man nehme zwei 6/94, eine 12/93, die Jubiläumsausgabe '95 und die 10/96 – Nach dem 365sten Nachbestellungs-Päckchen gönnte ihm Andreas schließlich eine kurze Pause. Zuvor konnte sich T2 (interner Codename für Ex-PC-Xtreme-Redakteur Tobias Schweißkoffel) dem Zugriff von Scharfrichter-Azubi Andreas gerade noch mit einem geschickten Parade erwehren.

Artikel, die anmachen: Christian hatte die Ehre, unsere Reportage über japanische Erotik-Videospiele zu gestalten. Allzu gerne halfen ihm die Kollegen bei den Recherchen.

Euch bestens an.

Ob unsere Doppelseite mit Fernost-Erotik-CDs auch eine Rolle spielte, sei dahingestellt. Christian hat die Recherche zu diesem Thema augenscheinlich Spaß gemacht – auch sah man die Kollegen selten so hilfsbereit...

Zur Feier des Tages geben wir alte MANIACs für drei Mark das Stück ab: Von der gigantischen Resonanz sichtlich geschockt, beschließt Abo-Verwalter Andreas, daß Webmaster Tobias die Hefte verpacken darf. Tobias sucht zwar erst



nach einer Möglichkeit, die Zeitschriften online zu versenden, doch nach zwei Stunden konnten wir ihn schließlich überzeugen, daß man eine gedruckte MANIAC schwerlich digitalisieren kann.

März '97

Mit dem "Hot 100"-Report erfüllen sich die MANIACs einen Traum – die Grenze zum Alptraum ist aber bald überschritten. Sechs



Redakteure mit sieben Meinungen sind schwer zu koordinieren; zumal bei hundert individuellen Plazierungen. Nach dem 24sten Meeting wird's Martin und Winnie zu bunt, und die beiden Chefredakteure klären (minimal undemokratisch) die strittigen Punkte. Das Ergebnis stimmt schließlich alle freudig, auch wenn es einige Leser als zu Oldie-lastig empfinden. An der Test-Front haben es uns zwei N64-Schmankerl angetan: Martin schreibt zwei Dutzend Dankesbriefe für "ISS 64/Perfect Eleven" an die japanische Konami-Zentrale, Christian entdeckt seine Tier-

liebe mit Acclams Dinosaurier-Jäger "Turok". Dafür enttäuscht das 32-Bit-Update eines langjährigen Redaktions-Favoriten: Noch nie war "Contra" so unausgereift wie auf der Playstation!



April 97

Das Nintendo 64 hat's doch noch nach Deutschland geschafft: MANIAC unterstützt die Premiere mit einem 24-Seiten-Special, das nicht nur die wenigen PAL-Spiele unter die Lupe nimmt, sondern die Hardware bis zur letzten Lötstelle durchleuchtet. Kein anderes Magazin berichtet so detailliert über Technik und Titel der 64-Bit-Konsole. Bei dieser Gelegenheit führen wir unsere Tips-Kästen und Joypad-Schemata bei besonders interessanten Tests ein.

Tobias Hartlehnert

1979: Achtung, Quälgeist im Anflug! Spielart in Bad Kissingen/Unterfranken

1980: Pong & Co. besiegen Tobis' Schicksal! Ab jetzt wird jede freie Sekunde geockt!

1982: Abitur gegliedert – Führerschein-Gold von Dad wird für ein Neo Geo zwackentromdet

1983: Zwei Jahre Zuckerschlecken & viel Geld ausgegeben beim Neeresmusikörpers 12 in Volkshochheim/Würzburg

1984: Versuch eines Informatik-Studiums, Tobis wird im Rechenzentrum der FH Würzburg neben Spiel- auch noch Cyber-Junky – ab sofort „Webmaster“ neuer Berufswunsch

1985: Cybermedia erläßt Tobis aus dem grauen FH-Alltag, neben dem Redakteurs-Job beginnt am 7.10.1995 die Programmierung von „MRNIAC Online“

1990: Nach zähen Verhandlungen endlich am Ziel seiner Träume! Tobis wird hauptamtlich Webmaster von Cybermedia – was will man mehr?

VORLIEBEN: Internet, Kino, US-Laserdiscs, Heimkino, Musik, Lesen

ABNEIGUNGEN: Raucher, zu wenige Nichtraucher-Zonen bei Cybermedia, Frühaufrichten

MUSIK-GESCHMACK: Tels „getz“ Musik, Jazz-Rock à la Dave Weckl, Instrumental, Pop/Rock, Hard-Rock, (Spine) Soundtracks, etwas Klassik

FILM-FAVORITEN: Terminator 2, Alien, Running Man (Bills uncut), Toy Story, Predator, Train, The Lion King, Forrest Gump, Blade Runner...

TV-TOP5: Harold-Schmidt-Show, Aste X, Comedy Factory, Captain Future

Jenseits der 64-Bit-Welt wartet mit "Agent Armstrong" ein schlagfertiger Superheld auf seinen Playstation-Einsatz; gleiches gilt für die frisch gerenderten 3D-"Street Fighter Ex". Andreas ist angesichts des doppelten Capcom-Updates (auch die Bitmap-Verwandten melden sich mit Teil 3 zurück) so entzückt, daß er nicht nur die neckischen Kommentare der Kollegen zur Fortsetzungs-Hysterie von Ryu & Co. verkraftet – er vergißt sogar zeitweilig seine Probleme mit dem Import-Ferrari.

Der "überaus freundliche" deutsche Zwischenhändler hat mittlerweile seinen Liefertermin überschritten, der Wagen sei aber schon mit dem Schiff unterwegs und nur noch wenige Seemeilen vom Hamburger Hafen entfernt. Zimmerkollege Martin hat zwar fortan an dankbares Kallauer-Opfer gefunden, muß sich aber mit Andreas' zunehmender Telefonitis abfinden. Diese mündet leider nicht in übermäßige Anzeigen-Verkaufsgespräche (Andreas' zweitwichtigster Beschäftigung in diesen Monaten), sondern in erregte Diskussionen über Lieferfristen und Vertragsparagrafen.



Ausgewogener Fuhrpark: Während Webmaster Tobias meist virtuell reist und mit seinem Dienstfahrrad hochzufrieden ist, gönnt sich Andreas einen Second-Hand-Porsche mit First-Class-Audio-System. Lediglich wenn Andreas turnusmäßig das Altpapier entsorgt und dafür 24 Fahrten benötigt, fällt auf, daß ein "Kofferraum" nicht zur Porsche-Grundausrüstung gehört.

Martin Gaksch



1965: Start in den Beginner-Level in Freiburg/Breisgau
1972: Umzug ins liebliche Bayern
1984: Mühevolltes Abitur in überwegend dussiligen Fächern mit direktem Übergang in Mathematik-Studium
1987: Spielbeginn bei "Happy Computer", wenig später Gründungsmitglied bei "Power Play"
1993: Gründung von Cybermedia, Start der MANIAC

VORLIEBEN: DVD-Spielfilme, Neimkino in 16:9 und Dolby Digital, American Way of Life, Sport, Pool (mit Wasser oder Queue)
ABNEIGUNGEN: Deutsche Ladenschlußgesetze, amerikanische Einwanderungsbehörden, Zensur im allgemeinen, Polten, Nikotin
MUSIK-GESCHMACK: amerikanisches New Country, guter Soul, Rock'n'Roll, Filmmusik
FILM-FAVORITEN: Star Wars 1-3, Fried Green Tomatoes, Aliens, Terminator 1+2, Speed, Total Recall
TV-TOPS: Simpsons, Star Trek, Akte X, gute US-Sitcoms

Die restliche Redaktion nimmt Reißaus und besucht mit der Nürnberger Spielwarenmesse und der Automaten-Show in Frankfurt zwei deutsche Ausstellungen. Nur Robert kommt nicht mit, sondern versteckt sich vor einem allzu aufdringlichen Fan, der neuerdings mit Schäferhund unangemeldet vor seiner Privat-Wohnung auftaucht.



Mai 97

Geballte Ladung: Die neue MANIAC ist ganz schön abgefahren! Nicht nur, daß wir mit "V-Rally" und "Porsche Challenge" zwei Referenz-Renner für die Playstation vorstellen, mit unserem superriesig-tollen AI-Doppelposter tragen wir dem "Value for Money"-Trend in der Videospielebranche Rechnung. Nachdem

Andreas Knauf

1979: Showdown im Kreissaal (nach zweiwöchiger Verspätung)
1979: Im vollen Lauf gegen den heimischen Heizkörper geknallt. Die Behauptung, es habe sich nur um eine Platzwunde gehandelt, glaubt aber mittlerweile kolner mehr - irgendwo muß ja der Ursprung für seine altersspezifischen Musikvorlieben liegen...

VORLIEBEN: Neimkino, ordentliche Klamotten
ABNEIGUNGEN: Martins diskriminierende Aussagen über meinen Dienstwagen (der pure Neid), Zigarettenqualm

MUSIK-GESCHMACK: House, Ambient, Trance, auch schonmal eine gute HipHop- oder Rap-Scheibe

FILM-FAVORITEN: James Bond, John Woo-Filme, Boyz in the Hood, Das Siebte Zeichen

TV-TOPS: Stern-TV, Harald Schmidt, Formel 1 (ORF)

1997: Das Bankkonto will mehr "Credits" - die Leasingraten für's Auto sind zu hoch...

1988: Mit GAMBLE! Start in die Verleger-Zukunft. Das Videospiele-Fanzine mausert sich bis zu einer Auflage von 1.000 Stück.
1988: Laserdrucker sei Dank: Mit einem computer-generierten Geschichtshefts gerade so die schulische Ehrenrunde vermieiden.
1988: Nach 13 qualvollen Schuljahren endlich das Abitur in der Tasche. Zwei Wochen später geht's nach München zur "Video Games".
Um die Kollegen zu verstehen, erlernt Andreas die Fremdsprache "bayerisch" samt zweiwöchigem Dialekt-Kurs "schwäbisch".
1988: Nach einem kurzen Gastspiel bei der "Video Games" bieten Martin und Winnie ein Engagement bei "Cybermedia" an. Immerhin braucht man ja jemanden, der so undankbare Aufgaben wie Abo-Verwaltung und Anzeigenverkauf übernimmt.

Sony die Playstation auf 299 Mark gesenkt hat, reduziert Nintendo keine vier Wochen nach dem Deutschland-Start ebenfalls den Preis um 100 auf 299 Mark. Viele Spieler sind Nintendo dankbar, einige (vor allem die Erstkäufer) fühlen sich ziemlich veralbert.

Apropos veralbert: Andreas' tägliche Telefonate mit seinem "Auto-Dealer" werden immer absurder, zwei Wochen lang wartet der mißmutige Escort-Fahrer ("nur ein Übergangsfahrzeug") auf seinen roten Renner, dessen angebliche TÜV-Abnahme und Zustellungsfahrten 'gen Bayern er meist live am Handy verfolgt. Als der Wagen dann zum x-ten Mal wegen "unglücklicher Umstände" an Mering vorbeitransportiert wurde, gibt Andreas schließlich auf: Der Vertrag wird gekündigt, als "Dank" packt der Kleinwagen-Besitzer seine ganzen Replica-Unterlagen zusammen und schickt sie an Ferrari. Vielleicht wolle man sich ja mal mit dem bösen Grauimporteur über Trademarks & Co unterhalten...

Dieser Zweikampf inspirierte die MANIAC-Crew zum Hardcore-Vergleich "Playstation gegen Nintendo 64": Kaum hat sich Winnie vom zeitweiligen PCX-Rückzug erholt, schließt er Teil 1 des Konsolenduellen ab und ist ganz stolz auf seine detaillierten Punktwertungen in neun Kategorien. Von möglichen 80 Punkten erhält die Playstation 63, Nintendo 65 Punkte. Etwas zu spät kommt Winnie der Gedanke, daß er für den zweiten, nicht minder wichtigen Teil des Vergleiches nur noch 20 Punkte vergeben kann, wenn am Ende eine 100 stehen soll.



Juni 97

Damit Winnie gar nicht erst auf die Idee kommt, Erholungsurlaub einzufordern, steht der Abschluß des Konsolen-Vergleiches ganz oben auf dem Redaktionsplan. Winnie bemüht sich zwar, seinen wenig vorausschauenden Punkteschlüssel leichlich zu erklären, die Abschlußstabelle auf Seite 28 zeigt jedoch ein minimal verwirrendes Ergeb-

nis. Während es in Teil 1 in jeder Wertungskategorie fünf Punkte gab, die mit einem individuellen Wichtigkeits-Faktor multipliziert wurden, gönnte er den Wertungskategorien in Teil 2 nur maximal vier Punkte. Was soll's, der Artikel war fundiert, vorausschauend und beleuchtete auf gut 20 Seiten jeden Aspekt der beiden Konsolen - mal wieder ein Exklusiv-Feature der MANIAC. Wer jetzt immer noch nicht wußte, welches System er sich kaufen sollte, mußte schon unsere Gesamtwertung verinnerlicht haben...

Während sich die ganze Redaktion mit Winnies Mathematik-Knowhow vergnügt, plant Andreas die "Rache des PS-Rambos": Das ist nicht etwa der neue Sat-1-Film, sondern der überraschende Kauf eines deutschen Sportwagens - diesmal sogar original, kein Nachbau. Eines abends stand dann plötzlich ein nachtblaues Porsche-Cabrio mit passendem 993-Nummernschild auf dem Hof; die Kollegen wissen zwar bis heute nicht, wie Andreas seinen Flitzer finanziert, aber zumindest der Urlaubsantrag des Co-Geschäftsführers war sorgfältig abgeheftet. Zur Beruhigung des Luxuswagen-Gegner: Winnie fährt 'nen Mazda 626, Martin einen Xedos 6 und Christian so'n ollen Golf - Robert und Tobias haben keinen Führerschein, Olli kein Auto.



Juli 97

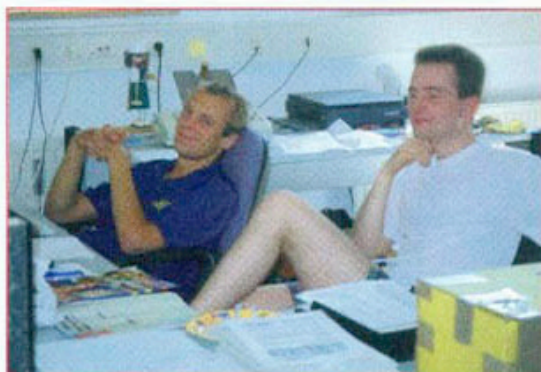
Force-Feedback für zu Hause: "Starfox 64" schüttelt die Redaktion durch und rüttelt an der 90-Prozent-Marke.

Tobias und Winnie widmen sich dem Nintendo-Blaster, Robert vergnügt sich mit Squares Prügel-Update "Tobal Nr. 2". Ganz andere Gedanken huschen Christian durch den Kopf, als er mutterseelenalleine unser 24-Seiten-Special "Playstation Spielespieler" recherchiert. Über 250 deutsche



Aktenzeichen Mering ungelöst: Unser hochgradig gesicherter Stahltresor wurde nächtens geknackt und seiner Hunderter beraubt. Leider ließ sich bis heute nicht klären, unter welchen Umständen das Geld abhandeln kam - das restliche Büro wurde von dem Besucher netterweise verschont.

Spiele müssen gesichtet, sortiert und in das Layout übertragen werden. Leider tummeln sich auf einer Seite schwarz-weiße Bilder. Zunächst geben sich Christian und (Layout-Endkontrolleur) Andreas gegenseitig die Schuld, dann wird die Software verdächtigt, später schiebt man das Ganze auf den Belichter ab.



Die individuelle Arbeitsbelastung in den Sommermonaten läßt sich gut an diesem Foto ablesen: Während Bleichgesicht Tobias tagsüber unsere Online-Dienste betreut und nachts die neuesten PC- und Videospiele durchzockt, genießt sich Ufer-Cassanova Winnie öfters eine Auszeit und sonnt sich am "Holzhausener Dampfersteg" am Ammersee.

Bei der jährlichen Leserumfrage erhalten wir trotz dieses Farbverlustes durchgehend gute Noten: 45% von Euch gefällt die MANIAC "super", 48% "gut". 74% besitzen eine Playstation, 39% schon ein N64, 24% einen Saturn – der "normale" MANIAC-Leser hat also mindestens zwei Konsolen. Für ihr Hobby geben die meisten monatlich gut 100 Mark aus, über 30% opfern gar bis zu 300 Mark. Außerdem besitzen die Hälfte von Euch einen PC, jeweils ein Drittel hört in Dolby Surround und schaut Filme via Laserdisc-Equipment.

Für die Auswertung der Umfrage hatten wir etliche hundert Mark zurückgelegt, die allerdings kurz vor der Auszahlung einfach verschwanden. Eines morgens kontrollierte Kassenswart Andreas unseren Geldtresor und stellte ermüdet das Fehlen der Hunderter fest. Als bald wollte die Redaktion ihre Lieblingskommissare zu Hilfe bitten, doch die waren beschäftigt: Derrick wartete auf seinen Dienstwagen, den Harry vorfahren sollte, Fox Mulder wurde gerade von Aliens entführt und Vierbeiner Rex mußte wegen niedriger Einschaltquoten psychologisch behandelt werden. So schlummert dieser Kriminalfall in den Meringer Polizei-Akten – sachdienliche Hinweise nimmt die Geschäftsführung entgegen.



August 97

Die Ausgabe der langen Nächte: In einer gewagten Aktion schaffen es die USA-Flieger Christian und Martin, den 24seitigen E3-Messebericht in nur zwei Tagen druckreif zusammenzustellen. Zuvor mühten sich die Daheimgebliebenen mit dem restlichen Heft, in dem mit "Broken Helix" und "Ace Combat 2" zwei erstklassige Playstation-Importe vorgestellt wurden. Dem offiziellen Testteil merkte man dagegen das Sommerloch an – nur zwölf PAL-Titel schafften unsere Deadline.

Für Schadenfreude sorgte Christian, der seine Autotüren so dynamisch zuschlägt, daß alle paar Wochen eine Scheibe zerplatzt. Sind PS-Problemen ansonsten Winnie vorbehalten, kurvte Christian mal mit zerbrochenem seitlichen Fenster, mal mit fehlender Heckscheibe auf den Park-

platz. Notdürftig mit redaktionseigenem Packband versiegelt, suchte Christian mehrfach die Werkstatt seiner Wahl auf (keine 150 Kilometer entfernt) und mußte sein "halbes Monatsgehalt" in die Reparatur stecken.



September 97

Größenwahn in der MANIAC-Redaktion: Nicht nur, daß wir den umfangreichsten Preview-Teil aller Zeiten aufbieten, die XXL-Spieletests sprengen alle Dimensionen. Mit "Abe's Oddysee" und "Warcraft 2" führen wir das neue Test-Format ein, das sich durch Interviews, Vergleichstabellen, Tips-Kästen und Joypad-Schemata von bisherigen Kritiken abhebt.

Abends diskutiert die Redaktion eifrig über Zukunftsperspektiven des Videospiele-Hobbys: Unser E3-Nachtrag wird vom "Ausblick 1999" abgeschlossen, in dem wir die drei Konsolen-Giganten und deren Konzepte für die nächsten Jahre hinterfragen. Nintendos Weg ist bis ins nächste Jahrtausend mit dem 64DD vorgezeichnet, Sega bastelt an ihrer neuen 64-Bit-Konsole mit herkömmlicher Ausstattung – nur Sony hüllt sich über die Playstation 2 noch in Schweigen.



Oktober 97

Die letzte Ausgabe mit Robert-Artikeln: Der Rollenspiel-Fetischist zieht nach Hamburg und hinterläßt



Szenenwechsel: Prügel-MANIAC Olli ist neuerdings fest angestellt und hat Roberts Platz erobert. Während der Abtrünnige sich schon frühzeitig die Finger nach seinem neuen Job abschießt, nimmt Olli Anschauungsunterricht bei Christian. Zielkruz-Terminator Blend führt ihn in die Geheimnisse der neuesten Plastik-Wumme ein und versucht einen Verbündeten für sein Projekt "achtseitiger Gamegun-Vergleich mit Bellage Paintball-Tips" zu gewinnen.



Olli Ehrle

- 1975: Kampfbeginn in Bobingen
- 1982: Erster Kontakt mit einem ZX81 und Frogger (selbst abgetippt)
- 1986: Ein Commodore 64 muß her: Klein-Olli spielt sich die Indexliste rauf und runter.
- 1992: Nebenbei Fachabitur bestanden, schon gänzlich in die Videospielewelt abgetaucht.
- 1994: Vom Tellerwäscher zum Millionär: Karrierestart als Animesklave bei MANIAC.

eine trauernde Gemeinde – insbesondere der örtliche Apotheker und die Telekom-Zweigstelle vermissen ihren treuesten Kunden. Tags darauf rückt bereits Olli an Roberts Arbeitsplatz, meckert über zu geringe Macintosh-Performance und wird von Christian mit den Hygiene-Vorschriften bzgl. Getränke- und Süßigkeiten-Entsorgung vertraut gemacht. An der Test-Front spielt sich die Redaktion für lange Winternächte warm: Am ersten "Golden Eye"-Test eines deutschen Magazins wirkt die ganze Crew mit, Olli zockt "Final Fantasy 7", Christian, Martin und Andreas vergnügen sich mit "Formel 1 '97". Dabei wurde über die Wertung zum Rennspiel-Knüller beinahe länger diskutiert als über die Steuerreform: Ist es besser als der Vorgänger, wie schwer wiegen die Detailmängel? Winnie hält sich aus dem Prozent-Gefeilsche heraus und zaubert dafür spannende Interviews mit Koei und Ocean samt weltexklusiven Bildern von "Wetris" aus seinem email-account.

- VORLIEBEN: Spitter-, Eastern- & Trash-Videos, Cremebirne-Eis, Endlossparties & Mädels
- ABNEIGUNGEN: Rote Ampeln, Nichtraucherzonen, Frühaufsteher
- MUSIK-GESCHMACK: House, Ambient-Techno, Hardcore & Grindcore
- FILM-FAVORITEN: Jim Rose Circus Sideshow, Rickie Oh, John-Woo-Filme
- TV-TOPS: Simpsons, Rave around the World, Dexter's Laboratory, Talkshow

Winnie Forster

- 1969: Zeitgleich mit N. Armstrong auf dem Mond wagt Winnie seine ersten Schritte
- 1976: Winnie (7) spielt "Space Invaders": "So eine Weltraumballerei für zuhause das wäre fein..."
- 1983: Winnie kauft sich einen Sinclair Spectrum, gleichzeitiger Austritt aus Basketball- & Leichtathletikverein.
- ab 1990: Erste Sporen bei der Power-Play, Gründungsmitglied "Cyber Games"
- 1993: Winnie erfüllt sich einen Teil seiner Allmachtsphantasien: Videomedial!
- 1995: Schwabing sucks! Flucht in oberbayerisches Dorf mit Seeanbindung.

VORLIEBEN: Medien und Mädchen, Berlin, Tokyo und das fernöstliche Brettspiel "Go".

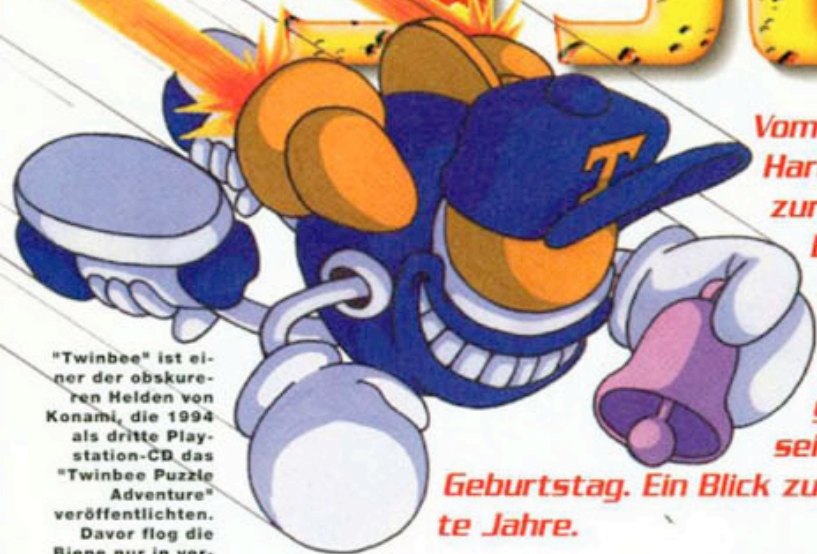
- ABNEIGUNGEN: Verkehr- und andere Regeln, Mainstream und Zensur
- MUSIK-GESCHMACK: Jazz, Speed-Metal, Breakbeat, Noise und LowFi
- FILM-FAVORITEN: French Connection, John Woo's "The Killer", Mad Max 2, Orson Welles' "Touch of Evil", Porco Rosso, E. Dimytriks "Warlock"
- TV-TOPS: Alias Mix! Bis heute keinen TV-Anschluß.

Olli taucht nebenbei in die oberbayrischen Slums ab, um für sein Prügel-Feature zu recherchieren. Seine gesammelten Erfahrungen, die erstaunlicherweise ohne längeren Krankenhausaufenthalt ermittelt wurden, bringt er in den Acht-Seiten-Artikel "Hau-Zu" ein. Andreas erweitert währenddessen seine Subwoofer-Phalanx, frei nach dem Motto: Erst wenn das Parkett mittanzt, macht Techno richtig Spaß. Dabei vergißt er nie zu erwähnen, daß seine Audio-Anlage im Auto so baßlastig sei, daß der Teer unter den Reifen zärtlich zerbröseln. mg





5 Jahre



"Twinbee" ist einer der obskuren Helden von Konami, die 1994 als dritte PlayStation-CD das "Twinbee Puzzle Adventure" veröffentlichten. Davor flog die Biene nur in vertikalen 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 MANIAC seinen fünfjährigen Geburtstag. Ein Blick zurück auf turbulente Jahre.

WIE ALLES ANFING

1993/94

Mit einem bescheidenen "Es war einmal..." lassen sich Cybermedia-Gründung und MANIAC-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 Videospieleer 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 MANIAC 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 Chezzimmer 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.



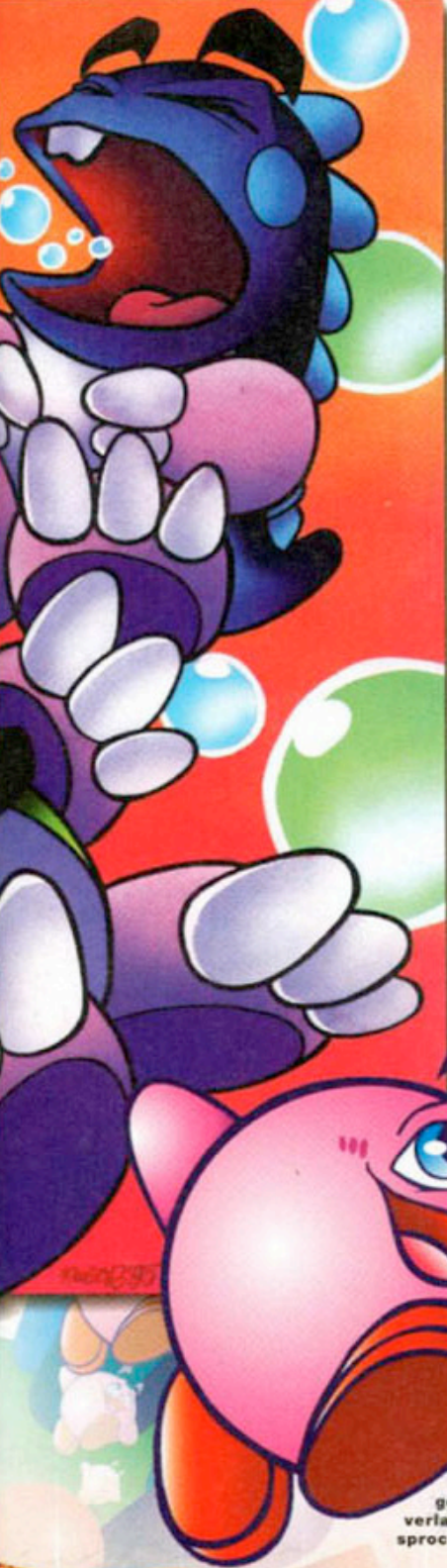
Neben den 600 Tests und Previews dieser Phase, ist eine Anzeigenserie historisch interessant: Der Nürnberger Computec-Verlag plazierte ab MANIAC 12/93 mehrseitige Leseproben eigener Spielepublikationen. Der regelmäßige Sonderteil brachte Unruhe in den hinteren Hefeteil, doch zumindest konnten

Ingo Zaborowski
MITARBEITER DES JAHRES 1993

REIN: Redakteur "Video Games", Haar bei München
JETZT: Product-Development-Manager, Psygnosis, Frankfurt
HARTESTER MANIAC-JOB: Sommer '93: 18-Stunden-Schichten bei 36 Grad im Schatten. Außerdem: CD32-Schwerpunkt und dazugehörige Recherche.
GROSSTER STOLZ: Ein Top-Magazin aus dem Nichts mitaufgebaut zu haben: "American Sports"- und Disney-Schwerpunkte.



MANIAC



unsere Leser dadurch vergleichen. Die deutschen Spieler entschieden sich schnell: Während die MANIAC-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 Edelpublisher 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 Videospieleheft abzuliefern: Ex-Video-Games-Redakteur Michael Paul (jetzt bei Psygnosis) schwatze uns den bisher einzigen MANIAC-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@NIAC ertüfelte.

Mit seinem "Kirby"-Portrait in MANIAC 1/96 kam Grafiker 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-Gefflitze?

Die deutsche Ausgabe des ominösen CDI-Magazins, von Philips an Cybermedia herangetragen, wurde in diesem Jahr vom Cybermedia-Redaktionsteam lokalisiert. MANIAC-Arbeitsabläufe kamen dadurch nicht ins Stocken. Denn neben neuen Konsolen und interaktiven Abspiegelgeräten gehört das MANIAC-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 MANIAC 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, MANIAC & 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 dem finalem Look (siehe MANIAC 8/98) bis auf den Pixel identisch! Drei Jahre unberührt vom technischen Fortschritt – das ist in dieser Branche selten. MANIAC-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 MANIAC, Diessen am Ammersee
HÄRTESTER MANIAC-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.
GROSSTER STOLZ: Raubkopierer-Report

Armin Medic
MITARBEITER DES JAHRES 1995
REIN: Hoffnungsvolles Hip-Hop-Nachwuchstalente
JETZT: Nicht bekannt: Zuletzt in Zürich gesichtet...
HÄRTESTER MANIAC-JOB: Hoffnungslos verzettelt mit dem "Superhelden"-Artikel in MANIAC 2/95.
GROSSTER STOLZ: Bei neun beruflichen Grenzübergängen nur einmal Ärger am Zoll – mit einer Partie "Ridge Racer" freigespielt!



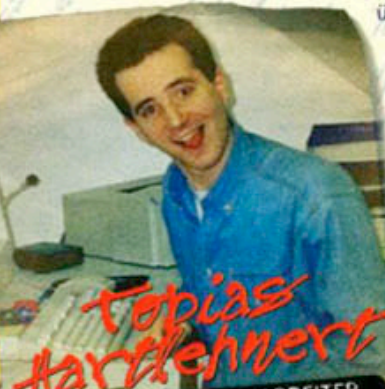
maniacs im cyberspace

Seit Winter 1995 funk 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-Video-spielsite 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-Profilen 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 zerreißt?
GROSSTER STOLZ: Traumjob durch glücklichen Zufall: Als Redakteur gekündigt, zwei Wochen später als Webmaster wieder angestellt.

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, wühlte sich Olli ab MAN!AC 2/96 durch säckeweise Kleinanzeigen. Da sein Ruf nach Entla-

Trash-Helden: Dem kurzzeitigen Ruhm Ende der 80er-Jahre folgte der schnelle soziale Abstieg der "Double Dragon"-Brüder (geb. 1986). Gesichtet auf grotteschlechten 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.

stung 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-

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



Robert Bannert
MITARBEITER DES JAHRES 1996
REIN: Rollenspielleiter & Video-spiel Einzelhändler, Mainz
JETZT: Product Manager, GT Interactive, Hamburg
HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Die besten Spiele aller Zeiten: Aufgrund sturer Haltung und eigenwilliger Vorlieben der Kollegierten war der von Robert geleitete Monster-Artikel beinahe zum Scheitern verurteilt.
GROSSTER 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.

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





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.

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 MANIAC. Neben Olli und Christian, Martin und Winnie behielt der PCX-Hardware-Experte Andy Ulrich heimlich Platz und rutschte quasi



Für MANIAC



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.

unbemerkt ins MANIAC-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 abzugrahen, wurde der verschlafene Tipsteil Andreas Knauf entrissen, im Umfang verdreifacht und an den Code-Experten Olli übertragen: Mit dem November-Heft '97 startete MANIAC ins fünfte und bislang erfolgreichste Jahr.

DAS FÜNFTE JAHR



November MANIAC 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 lüfteten 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 MANIAC-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.



Dezember Es kommt noch dicker: Mit 148 Seiten und einem renovierten Mega-Tips-Teil wird die Dezember-MANIAC 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 Spielhelden, wenn's plötzlich nichts mehr zu tun gibt? Für uns MANIACS blieben Musestunden bis weit ins nächste Jahr hinein ein Traum. Schuld daran war das PS-Gedrohne, mit dem fast alle Hersteller im Weihnachtsgeschäft um Aufmerksamkeit heischten: Zehn Rennspiele landeten allein in dieser Ausgabe!



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

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.



Christian Blend!
MITARBEITER DES JAHRES 1997
REIN: Frischgebackener Diplom-Kaufmann
JETZT: Leitender Redakteur
HÄRTESTER MANIAC-JOB: Cybermedia-Berufsreisender – allein in diesem Jahr 147 Auslandsaufenthalte in sechs Monaten.
GRÖSSTER STOLZ: Trotz MANIAC-Streß bisher kein (entdecktes) Magengeschwür!





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

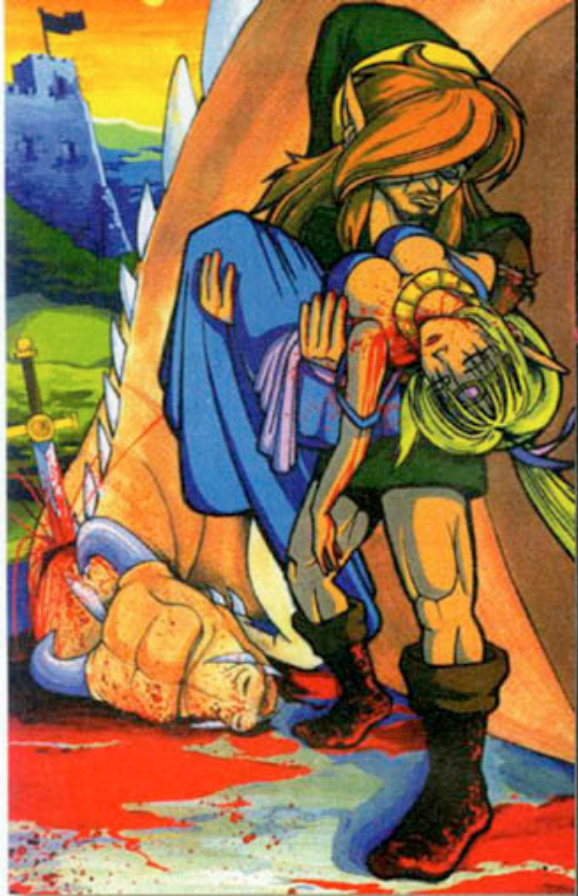
Alte Liebe rostet nicht: Nach Automaten und NES-Bubenstücken brachte Nintendo-Affe Donkey seine ganze Sippe mit aufs Super-NES. Trotz früher Render-Kompetenz blieb der Oldie dem N64 bislang fern. Jetzt – im Vorfeld der aktuellen ECTS – wurde erstmals von einem revolutionären "Donkey Kong World" gemunkelt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

Februar
Eine Zusammenarbeit mit Ex-MANIAC Robert Bannert, Product Manager bei GT Interactive, führte zu einem innovativen Gimmick: Mit dem "Abe's Odyssey"-Sticker erhielt eure Playstation eine stilechte Rundumbekleidung 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 Rundumgedanken jedenfalls Klasse: Gleich zwei Magazine kopierten in der Folgezeit den "Wraparound"-Gag.

März
Die Playstation-Welt im "Gran Turismo"-Fieber: Um das Megarennspiel 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

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 wadet. Damals war Rogers Lebensschmerz verständlich (Link und Zelda debütierten auf dem Philips CDi), jetzt besteht wieder Anlaß zur Hoffnung: Noch Ende diesen Jahres reitet der Held in 3D!

Seite 53 auf. Selbst wir MANIACs wußten bei Hefterscheinen 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 versprochen, 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...

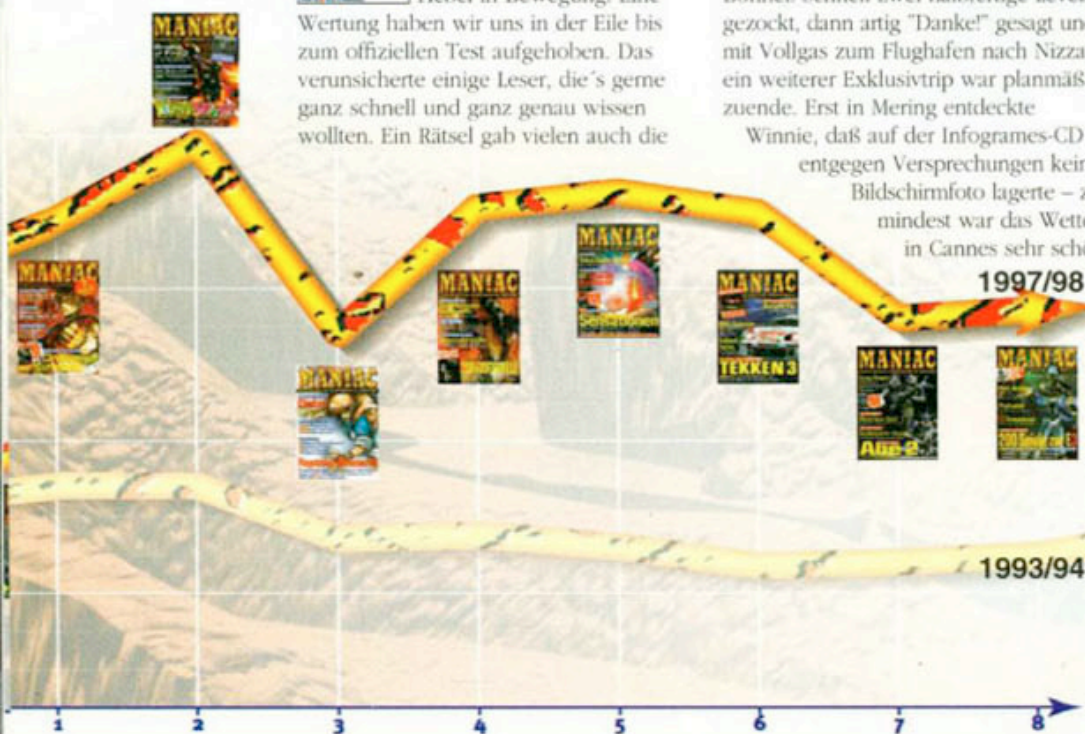


April
Keine Reise ohne Last-Minute-Panik: Um auf "Mission Impossible" – seit zwei Jahren in der Entwicklung und doch "unmöglich" zu greifen – einen ersten Blick zu werfen, düst Winnie nach Frankreich, wo Mega-Publisher Infogrames sich auf der Milia-Messe feiern ließ. "Mission Impossible spielen? Kein 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 halb fertige Levels gezoekt, 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 MANIAC 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 MANIACs 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@NIAC 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





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 MANIAC-Report.

Auf Autor Olli hinterließ der Kontakt zur Videospiele-Welt übrigens Spuren: Noch heute zuckt der MANIAC nervös zusammen, wenn er Begriffe wie "strafrechtliche Folgen" hört.

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 zweckfremdet. Auftritte in Renn- und Strategiespielen schaden dem klaren Image - B-Man, bleib bei Deinen Bomben!

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 MANIAC? 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 erhalte - 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" erschienen, 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!



September Ein Kumpel von Ex-MANIAC Robert, aus obskuren Rollenspielkreisen rekrutiert, pinselte das deutsche Titelbild zu "Breath of Fire 3". Der Distributor empfahl es uns als MANIAC-Cover, wir hatten daran aber noch ein paar Kleinigkeiten auszusetzen: "Der Mund ist doof" und "irgendwas stimmt nicht mit ihren Augen", nörgelte die MANIAC-Cheftage 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 MANIAC 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-MANIACs. 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@NIAC tauchte die seltene Laptop-PC-Engine LT gleich zweimal auf - für je über 1.000 Mark.



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

Ulrich Steppberger
MITARBEITER DES JAHRES 1998
REIN: Student im zweiten Versuch, diesmal BWL
JETZT: Freier Autor MANIAC
HÄRTESTER MANIAC-JOB: "Freie" bekommen keine eigene Workstation - deshalb täglicher Kampf mit den feindseligen, individuell konfigurierten Macs der festen Redakteure.
GROSSTER STOLZ: Ein Jahr dabei, mies gelaunt, und sie lassen mich immer noch rein!



Nicht ganz ausgeschlafen war der erste Cybermedia-Angestellte nur selten: MANIAC-Gründungsmitglied Ingo Zaborowski.

1000 Monate MANIAC

Wie alles begann, was alles geschah, wer seine besten Jahre opferte: Unser Jubiläumsartikel lässt Euch hinter die Kulissen Eures Videospielmagazins blicken.

Es war einmal... ein prosperierender Fachverlag für Computer-Zeitschriften mit Sitz in Haar bei München, der sich nach langem Hin und Her in die boomende Spiele-Branche hineintastete. Gemeint ist Markt & Technik, Mitte der 80er-Jahre mit Happy Computer und dem 64er-Magazin unange-

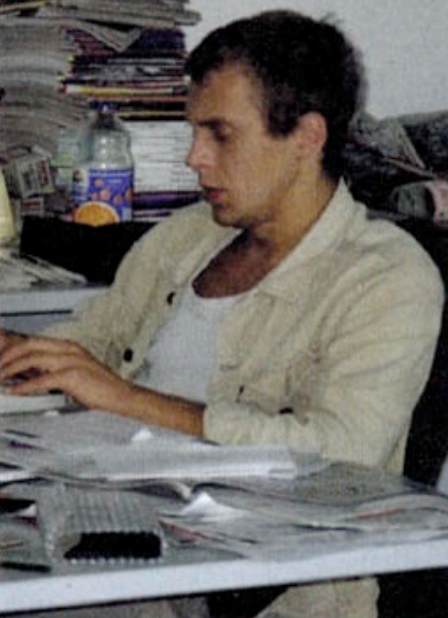
fochtener Marktführer. Aus Happy Computer entwickelte sich, nach endlosen strategischen Diskussionen mit der M&T-Führungsetage, Power Play, wenig später das meistgelesene Spielmagazin Deutschlands. Als Chefredakteur stand voran Heinrich Lenhardt, dazu gesellten sich Boris Schneider und Anatol Locker

Martin Gaksch

MANIAC-MONATE: 100 VORLEBEN: Chefredakteur Power Play und Video Games, Produkt-Manager Rainbow Arts

HEUTE: Geschäftsführer, Chefredakteur, Redaktionsleiter (Cybermedia Verlag)

DER "BIG BOSS" VON CYBERMEDIA – während sich Andreas nur selten zu Kommentaren oder Kritik hinreißen lässt, hält Martin nicht nur die MANIAC-Redaktion auf Trab, sondern macht auch den Mitarbeitern der Schwesternmagazine *PLAYERS* und *audiovision* Feuer unterm Hintern. Nebenher vervollständigt Martin während seiner kurzen, aber effektiven Anwesenheit im Büro seine umfassende Konsolensammlung auf Ebay und schlägt sich mit den Problemen des Erwachsenwerdens herum (nicht von ihm, sondern von seinem einjährigen Nachwuchs).



Kreatives Chaos: Cybermedia-Gesellschafter Winnie Forster pflegt seinen Hang zur Unordnung – entsprechend die Schreibtisch-Konfusion anno 95.

Andreas Knauf



MAN!AC-MONATE: 100
VORLEBEN: Redakteur
Video Games
HEUTE: Geschäftsführer,
Anzeigenverkauf, Produktion
(Cybermedia Verlag)

ANDREAS' VORLIEBE für schnelle Autos und Geschäfte hat ihn vor achteinhalb Jahren zur Flucht aus dem Angestelltendasein und (Mit-)Gründung von Cybermedia und MAN!AC getrieben. Mittlerweile sind weder sein Lebensstil noch seine Machtfülle mit einer Rückkehr in die stressfreien Häfen einer Fremdfirma zu vereinbaren – zudem würde sein zweijähriger Sohn bittere Tränen weinen, wenn er nicht mehr regelmäßig bunte Merchandise-Artikel von den Redakteuren zugesteckt bekäme.

– sowie Martin Gaksch und Winnie Forster. Diese beiden Konsolen-Freaks sorgten 1991 dafür, dass die Power Play mit der Video Games ein Schwesterheft bekam, das sich ausschließlich den Videospiele widmete.

Soweit, so glücklich – während sich beide Hefte prima entwickelten, musste sich Doppel-Chefredakteur Martin zunehmend mit der Chef-Etage herumschlagen. War diese schon früher mit zögerlichen bis, gelinde gesagt, unglücklichen Entscheidungen aufgefallen, machte sich dieser irritierende Einfluss immer stärker bemerkbar. So kam es eines Tages, dass sich die vier Kollegen Martin Gaksch, Winnie Forster, Andreas Knauf und Ingo Zaborowski entschieden, den wankenden Verlag zu verlassen und sich selbstständig zu machen. Die ersten drei als gleichrangige GmbH-Gesellschafter, Ingo als einsamer Angestellter. So entstand die "Cybermedia Verlagsgesellschaft mit beschränkter Haftung", gegründet Anfang 1993. Und da saßen sie nun, die vier Mächtigen-Musketiere – mit viel Ahnung von Spielen und Zeitschriftenkonzeption, und verdammt wenig Knowhow aus Bereichen wie Netzwerk-



Und bist Du nicht willig, gebrauch' ich Gewalt: Cybermedias unfreiwilliger Hardware-Hero Andreas Knauf muss sich seit 1993 mit Installationsarbeiten an unserem PC- und Mac-Arsenal herumschlagen.

Technik, Desktop-Publishing, Anzeigenverkauf und Vertrieb.

Aber egal, die Aufgaben wurden verteilt. Während sich Martin und Winnie aufgrund ihrer längeren Berufserfahrung auf die journalistische Seite schlugen, konnte sich Andreas gegen die Zuteilung der wenig beliebten Missionen (Anzeigenverkauf, Produktion) nicht wehren. Ingo musste sowieso machen, was die Obrigkeit ihm zwies. Weiterhin wurden Verwandte eingespannt (Martins Cousin organisierte das Netzwerk), ahnungslose Geschäftspartner ausgequetscht (Wie muss ich die Bilder mit Photoshop gleich wieder bearbeiten, damit sie vierfarbig gedruckt werden? Danke, Typework!), Urlaub, Schlafperioden und Wochenenden sowieso gestrichen. Und irgendwie entstand dann im Herbst die MAN!AC, los ging's mit der Ausgabe 11/93.

Apropos MAN!AC: Eigentlich sollte dieses Videospieldmagazin zunächst "Hardcore" heißen, doch nach großen Beden-

ken seitens des Vertriebs und befreundeter Branchen-Veteranen ließen wir die missverständliche Bezeichnung fallen und zauberten MAN!AC aus dem Hut. In unserem jugendlichen Übermut kommunizierten wir den Namen jedoch vorschnell nach außen – bevor er amtlich geschützt war. Dies machte sich ein „Kollege“ eines Konkurrenz-Verlags zu Nutze und schnappte uns die Namensrechte weg. Wieder hergeben wollte er diese nur gegen ewig lange Anzeigenstrecken in den ersten MAN!AC-

Ausgaben. Wir willigten zähneknirschend ein und druckten 'Leseproben' vom "Sega Magazin", der "Playtime" und der "Mega Fun" ab. Auch wenn unsere Leser dies anfangs nicht verstanden, so konnten sie sich doch vom qualitativen Unterschied zwischen der MAN!AC und den besagten Heften überzeugen – 100 Ausgaben später gibt es keines dieser Magazine mehr, nur noch die MAN!AC. In diesem Sinne, danke Christian. Back to business: Winnie, Martin, Andreas und Ingo erarbeiteten sich zu dieser Zeit nicht nur eine monatliche MAN!AC-Ausgabe, sondern lieferten nebenbei Bücher und Sonderhefte für andere Firmen ab – schließlich musste die Cybermedia irgendwie finanziert werden. So wurde im ersten Jahr beinahe jede MAN!AC-Ausgabe von vier Leuten in nur zwei Wochen produziert, da die restliche Zeit mit Auftragsarbeiten

Ingo Zaborowski



MAN!AC-MONATE: 14
VORLEBEN: Redakteur
Video Games
HEUTE: Selbstständig

MR. „MEGA-CD BUCH“

Ingo war der Vorahre aller MAN!AC-Redakteure. Nach 14 Monaten stressiger Quälerei ruhte er sich ein Jahr lang bei Psychoanalyse aus und organisierte zwischendurch eine berühmte Party. Nach Auflösung der deutschen Psychoanalyse-Dependance zog Ingo nach England zur Konzernmutter Sony. Hier durfte er das Marketing für Studio Cambridge koordinieren und auf Sonys Kosten wochenlang im Nobelhotel residieren. Zurück in München stieg er ins mittlere Management der 3DD AG auf, heute ist Ingo selbstständiger Consultant und am Spielentwickler Ixom Digital beteiligt.

Winfried Forster



MAN!AC-MONATE: 66
VORLEBEN: Redakteur
Power Play und Video
Games
HEUTE: Inhaber Agentur
Redplan

ÖFTER MAL WAS NEUES –

sagte sich der Ex-MAN!AC 1999 und verließ den Cybermedia Verlag. Seinen Wohnsitz hatte er schon am geliebten Ammersee, nun eröffnete er im Haus gegenüber seine 'Agentur Redplan' – der Spielesuchdienst beliefert seither die MAN!AC und andere Publikationen mit hintergründigen Artikeln. Gelegentlich schaut Winnie auch in Mering vorbei, da er immer noch etliche Prozente an der Cybermedia GmbH im Vermögens-Portfolio hat. Wie die Ex-Kollegen Andreas und Martin ist Winnie verheiratet und stolzer Vater.



Stimmt denn das, was die Kollegen geschrieben haben? Auf der Chefinzimmer-Couch (ein Erbstück der Vermieter) inspiziert Martin das aktuelle Heft.

verplant war. So entstanden zu dieser Zeit ein Spiele-Sonderheft für die Motorpresse ("Video interaktiv"), ein Tippsbuch für Konami ("Games Guide") und ein Mega-CD-Ratgeber für den Falken Verlag. Dass es seinerzeit jede Menge andere Probleme mit den neuen Freiheiten bzw. Aufgaben gab (Macintosh-Hardware, Layout-Software und vieles mehr), kam erschwerend hinzu. Außerdem konnte sich Cybermedia damals nicht für jeden Mitarbeiter eine eigene Mac-DTP-Anlage leisten – also wurde zeitweise geschichtet. Während Martin, Andreas



Kurzzeit-Mitarbeiter aus der Schweiz: Armin Medic (links) kam, spielte und verschwand. Hat ihn seitdem jemand gesehen?

Oliver Ehrle



MAN!AC-MONATE: 62
VORLEBEN: Schüler
HEUTE: Redakteur (Redplan)

SCHON ANFANG 1994 stieg der Anime-, Beat'em-Up und Rollenspiel-Freak Olli als freier Mitarbeiter bei der MAN!AC ein – damals noch mit Pferdeschwanz. Heute sucht man die Haare auf seinem Kopf mit der Lupe und ihn am Ammersee, wo er unter Winnies Knute neben unserer 'Know How'- und 'Handheld'-Rubrik noch ungezählte weitere Seiten für andere Magazine füllt. Seinen sauer verdienten Lohn investiert er auch heute noch in Frauen und Techno-Events.

und Ingo tagsüber arbeiteten, trudelte Winnie zur fließenden Übergabe gegen Abend ein und schuftete bis zum Morgen. Die Lichter in den Büroräumen gingen buchstäblich nie aus...

Der Aufstieg

Während die MAN!AC in den Jahren 1993 und 1994 mitten in die Videospiele-Rezession hineinschlitterte (16 Bit auf



Messe, Mädels, MAN!AC: Olli posiert vor unseren reizenden Stand-Hostessen auf einer Kölner Spieleshov.

dem Weg nach unten, 32 Bit noch nicht in Sicht), zeichnete sich in der zweiten Jahreshälfte 1995 erste Besserung ab. Nicht nur, dass sich der Abstand zu den Konkurrenzmagazinen kontinuierlich verringerte, Playstation und Saturn waren langsam greifbar – gleichzeitig wuchs das Verlangen nach Kompetenz und Seriosität bei Videospiele-Magazinen. Die Cybermedia hatte mit Robert Bannert einen neuen Mitarbeiter und musste nicht mehr jeden Auftrag annehmen, um ein bisschen Geld zu verdienen. Das hinderete uns zwar nicht daran, im Auftrag von

Robert Bannert

MAN!AC-MONATE: 35
VORLEBEN: Einzelhandel (Zapp Games)
HEUTE: Chefredakteur (Players)

DER DAMALS NOCH fanatische Rollenspieler und Anime-Begeisterte stellte die Ablöse für Gründungsmitglied Ingo und machte es sich schnell zum Ziel, Winnie bei stundenlangen Gegenles-Sitzungen und Diskussionen in den Wahnsinn zu treiben. Nach Gastspielen in der Industrie (GT Interactive) und bei einer ehemaligen Multi-format-Konkurrenz ist er wieder reumütig zu Cybermedia zurückgekehrt. Nun knechtet er tagsüber Redakteure, abends verschlägt es den Freizeit-Grafiker an den heimischen Macintosh.

Die Seiten ändern sich

Im Lauf der Jahre verändern sich die Geschmäcker und das ästhetische Empfinden, was sich ganz gut am Erscheinungsbild der MAN!AC-Testseiten ablesen lässt – eine Videospielezeitschrift im Wandel der Zeit.



ALLER ANFANG IST SCHWER: Bunt, freakig und irgendwie anders sollte sie sein, die MAN!AC. Und so kam's denn auch, dass in den ersten Layout-Tagen explodierende Wertungsgüsten, entstellte Redakteursgesichter und eine als Auszeichnung fungierende Comic-Figur für Aufmerksamkeit sorgten.



INFORMATIONSEITALTER: Das ursprüngliche Layout währte nur knapp ein Jahr, mehr nützliche Infos und eine klarere Struktur waren erwünscht. So gesellten sich am oberen und unteren Seitenrand Zeilen für Entwickler und Umsetzungen sowie eine Farbcodierung für die Systeme hinzu.



RADIKALER SCHNITT: Mit dem Start der Schwesterzeitschrift PC-Xtreme Ende '96 musste auch ein neuer Look für die MAN!AC her. Klarere Wertungs- und Meinungskästen, neue Systemlogos sowie die Abkehr vom 'ordentlichen' Blocksatz waren die drastischen Layout-Konsequenzen.



GENERATIONSWECHEL: Frisches Redakteursteam, neue MAN!AC-Optik – mit der 1/2000 hielt wieder mehr Farbe Einzug in den Testteil. Darüber hinaus besannen wir uns zurück auf den Blocksatz, krepelten Wertungswie Meinungskästen komplett um und führten andere Schriften ein.



AKTUELLER MAN!AC-LOOK: Die arg bunten Testseiten, die schwer entzifferbare Leseführung und die verzerrten Redakteursgesichter stießen nicht nur vielen Lesern sauer auf – weg damit! Die Seiten wirken nun deutlich klarer, und statt entstellter Porträts begrüßen Euch coole Comic-Figuren.

Statistisch gesehen

100 MONATE, das sind über 10.000 redaktionelle Seiten, 2.446 PAL- und 817 Importtests für 20 verschiedene Konsolen, Berge von Beta-Versionen und Müll, tonnenweise Kaffee und Zigaretten. Hier noch ein paar weitere Daten und Rekorde aus über acht Jahren MANIAC.

DIE DÜNNSTE AUSGABE



Gleich drei MANIACs (9/94, 7/95, 8/95) teilen sich die goldene Zitrone für den geringsten Umfang: Nur 84 Seiten waren diese Ausgaben dünn.

DIE DICHTSTE AUSGABE



Was für ein Brummer: Auf 152 Seiten brachte es die 1/98. Mit dickem "Castlevania"-Poster und exklusiven "Resi"-Stickers die mächtigste Weihnachtsausgabe.

DIE SELTENSTE AUSGABE



Startschwierigkeiten: Ausgabe 6/94 verkaufte sich in der MANIAC-Geschichte am schlechtesten – und ist damit zum echten Sammlerstück geworden.

DIE HÄUFIGSTE AUSGABE



"Abe"-Aufkleber und eine dicke N64- sowie PSone-Packung: Zirka 80.000 mal wanderte die 2/98 über die Kiosk-Theken und in die Briefkästen.

DIE WENIGSTEN TESTS



Gerade mal 16 Spiele wurden in der 10/99 getestet. Zumindest befanden sich darunter Perlen wie "Soul Calibur", "Tony Hawk" und "Wipeout 3".

DIE MEISTEN TESTS



Auf dem Cover der 1/2001 stand zwar 58, in Wirklichkeit wurden aber 64 Titel getestet. Sechs Spiele kamen jeweils für zwei Systeme gleichzeitig.

DIE NIEDRIGSTE WERTUNG



Ungeschlagen: Stephans Zorn über das primitive Pferde-Abenteuer "Riding Star" verschaffte dem PSone-Titel die niedrigste Wertung bislang: 7 Prozent.

DIE HÖCHSTE WERTUNG



Martins Liebe zum Nintendo-Klempner äußerte sich auf vier dicken Import-Testseiten und bislang ungeschlagenen 97% für "Super Mario 64".

DIE HÄUFIGSTE GRAFIK/SOUND-WERTUNGSKOMBINATION

73% Grafik, 95% Sound, und das für Spiele wie "Aqua Aqua" oder "Surf Rocket Racer"? Diese Zahlen sind sog. "Dummys" im Vorlayout – tauchen sie auf, hat der Redakteur eine 'echte' Wertung schlicht vergessen.

DURCHSCHNITTliche PREISSTeIGERUNG DER MANIAC

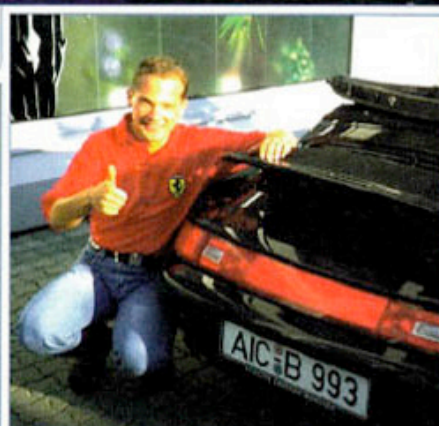
Nach knapp sieben Jahren für 5,90 Mark kostete die MANIAC ab der 7/2001 6,50 Mark. Mit dieser Ausgabe sind's 3,35 Euro. Macht eine Preissteigerung je Ausgabe von 0,11% – erträglich, oder?



"Wir verschönern unseren Arbeitsplatz": Aus diesem lobenswerten Motto wurde im Lauf der Zeit "Wohin nur mit all diesem Müll?"



Gute Nacht, Robert: Ein Schläfchen in Ehren konnte ihm niemand verwehren.



Richtiges T-Shirt, falsches Auto: Mit seinem Porsche wurde PS-Freak Andreas nur kurz glücklich. Er strebte nach dem 'Real Thing'...

matheft lange nicht gesehen hatte. Die Ausgabe 2/98 mit den "Abe"-Aufklebern ist unser absoluter Spitzenreiter – bis heute. In der zweiten Jahreshälfte begann dann leider ein kontinuierlicher Abstieg. Ausgelöst nicht etwa durch eine schlechtere Heftqualität, sondern durch den sich ankündigenden Abgang auf Playstation, Saturn & Co. Außerdem wirkte sich natürlich die Inflation an Playstation-only-Heften aus – das Zeitschriftenregal quoll vor Spielepublikationen nur so über. Dies konnte den Cybermedia Verlag aber nicht daran hindern, aus einem weiteren Geschäftsführungs-Hobby ein neues Heft zu machen. Das höchst kompetente, aber nicht besonders rentable Heimkino-Magazin "Audiovision" suchte Kooperations-

Tobias Hartlehnert

MANIAC-MONATE: 46
VORLEBEN: Bundeswehr
HEUTE: Webmaster (Cypress Verlag)

NUR MIT SANFTER Gewalt konnte Tobias zum Testen von Spielen und Texten von Artikeln bewegt werden – nächtliches Zocken an seinem Arbeits-PC (in Ermangelung eines eigenen Rechners), Korrigieren von Rechtschreibfehlern und das Webmastering von MANIAC online lagen ihm eher. Im Frühjahr 2000 folgte der Heimkino-Fan, notorische Radfahrer und militante Nichtraucher dem Ruf des Renegaten Blendl nach Franken, wo er – wen wundert's – als Webmaster für das Online-Angebot der offiziellen Playstation-Magazine arbeitet.

Philips und der Motorpresse ein englisches CDI-Magazin ins Deutsche zu übersetzen – aber die Zeiten wurden besser... 1996 entpuppte sich schließlich als gutes Jahr, 1997 als noch besseres. Die Playstation stand in ihrer vollen Blüte, MANIAC verkaufte dreimal so viele Hefte wie zu Beginn, die Konkurrenz war abgehängt. Dies beflügelte den Cybermedia Verlag, ein zweites Magazin zu starten. Martin kümmerte sich fortan um die MANIAC, Winnie durfte sich überwiegend mit dem PC-Spieleheft PC-Xtreme beschäftigen, an dem sogar Branchen-Urgestein Heinrich Lenhardt mitwirkte. Zumindest kurzzeitig, denn 'Deutschlands bester Test-Texter' blieb seinem Ruf treu und wechselte die Auftraggeber wie andere andere Leute die Konsolen. Dieses PC-Magazin wurde zwar von der Industrie und den (ähem, wenigen) Lesern überaus geschätzt, hatte aber gegen die 200-Seiten+CD-Wuchtrunden der etablierten Verlage letztendlich keine Chance. So mussten wir diesen Versuch nach sechs Ausgaben beenden. Der angekündigte Relaunch wurde bis auf Weiteres verschoben...

Top of the Pops

1998 markierte das Highlight der bisherigen MANIAC-Entwicklung: Mit Poster- und Sticker-Beigaben erklimmte unser Magazin Verkaufshöhen, die ein Multifor-

partner. Martin stellte den Kontakt her – schließlich kaufte Cybermedia den Titel und landete im Herbst 98 einen erfolgreichen Relaunch. Das zweimonatlich erscheinende Heft für 'Kino zu Hause' verdoppelte seine Verkaufszahlen.

Generationswechsel

Zum Jahreswechsel 98/99 bahnte sich ein größerer Umbruch in der MANIAC-Belegschaft an: Gründungsvater Winnie suchte eine neue Herausforderung und verließ den Cybermedia Verlag – blieb uns aber als freier Autor erhalten. Wenig später erlag Kollege Christian Blendl einem Lockruf aus dem Fränkischen – Zeit für frisches Personal. Einige Jobanzeigen in der MANIAC später wurde das babylonische Dialektgewirr in der Redaktion um badensisch und oberpfälzisch erweitert: Thomas Szedlak wurde aus seinem Versicherungsbüro in Pforzheim weggeholt, Oliver Schultes tauschte den harten Stuhl der Uni-Bibliothek mit dem gepolsterten Redakteursdrehstuhl. Letztlich wurde noch Stephan Freundorfer mit an Bord





Personalkarussell: Christian Blendl und Tobias Hartlehnert sind (noch) weg, Robert Bannert und Andreas Ulrich (vorne, rechts) schon wieder zurück.

Christian Blendl

MANIAC-MONATE: 40
VORLEBEN: Studium
HEUTE: Chefredakteur (OPM 2)

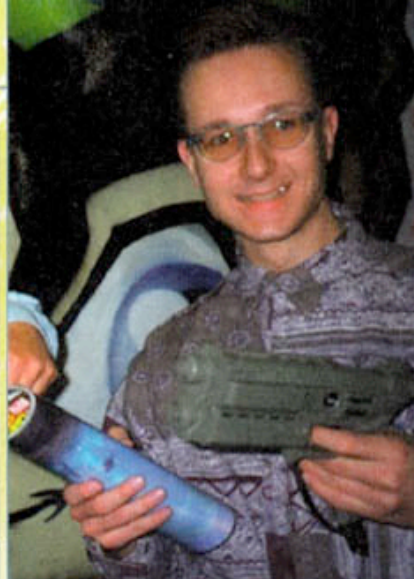
EIN MANN DER Gegensätze: Im Büro nüchtern, ordentlich und x-mal am Tag Zähne putzend, privat ein leidenschaftlicher Verfechter des Gotcha-Spiels und glühender Verehrer von Lightgun-Shootern. Dank seines vertrauenswürdigen Auftretens avancierte er zum ersten leitenden Redakteur der MANIAC-Geschichte, was ihn aber nicht davon abhielt, im Herbst 1999 als stellvertretender Chefredakteur zum OPM zu gehen. Heute kommandiert er die Mitarbeiter des OPM2, kümmert sich um Frau und Kind und trinkt ab und zu auf Geschäftsreisen einen über den Durst.



geholt, seines Zeichens Retro-Freak, der nach einer gescheiterten Lehrerkarriere bei der siechenden Power Play angeheuert hatte. Neben Bewährungsproben gegenüber einer kritischen Leserschaft ("In den Zeiten der Gründungsväter war alles besser!") und der wie eh und je auf Kritik sensibel reagierenden Industrie machte der "jungen" MANIAC-Mannschaft weiterhin die Flaute in der Konsolenbranche zu schaffen. Die Playstation blieb unangefochtener Marktführer,

Sega scheiterte von Beginn an mit der Durchsetzung des Dreamcast. Und Nintendo durfte sich zwar über ein kräftiges Zwischenhoch dank "Pokémon"-Boom freuen, abseits davon lag das N64 aber im Sterben. Logischerweise führte dies zu einer denkbar schlechten Ausgangslage für Multiformat-Zeitschriften, doch auch die Single-Plattform-Blätter litten unter kräftig rückläufigen Verkaufszahlen – was allerdings weder Thomas Szedlak noch unseren langjährigen Webmaster Tobias Hartlehnert davon abhielt, Christian gen Franken nachzufolgen und bei den offiziellen Playstation-Magazinen anzuheuern. Mit dem Einstieg des Ruhrpottlers Colin Gäbel Mitte 2000 vollzog sich der letzte Wechsel im Team und es kehrte – zumindest kurzfristig – wieder Ruhe bei Cybermedia ein. Auf dem deutschen Fachzeitschriftenmarkt konnte

Ebenfalls Spieleveteranen: Sherry McKenna und Lorne Lanning von Oddworld steuerten unser Jubiläums-Cover bei.



Das ist meine Knarre: Gamegun-Enthusiast und Reinlichkeitsexperte Christian wechselte 1999 zu den offiziellen Playstation-Magazinen.



1997 flüchteten die Chefs in ein eigenes Büro und ließen die Angestellten in ihrem Chaos zurück

davon allerdings nicht die Rede sein: Während sich die Auflage der MANIAC auf einem halbwegs vernünftigen – von den Hochzeiten aber weit entfernten – Niveau stabilisierte, strich ein Konkurrent nach dem anderen die Segel. Bereits Anfang 2000 erwischte es den Hamburger Xplain-Verlag mit seiner Publikation "Next Level", Ende des Jahres verabschiedeten sich dann im Monatsrhythmus die alteingesessenen Magazine "Mega Fun", "Fun Generation" und letztlich die "Video Games".

Familienzuwachs

Trotz Pleiten, Pech und Pannen in der Branche waren Andreas und Martin zwei Cybermedia-Standbeine nicht genug – ein drittes Magazin sollte her. Die Entscheidung für eine PS2-Publikation war schnell gefällt; um sich auf die Konzeption des Projekts und zudem die nun

(fast) monatliche Erscheinungsweise von Audiovision zu konzentrieren, machte Martin den Chefredakteurssessel der MANIAC frei und überließ Stephan den Posten. Mit Robert Bannert wurde ein alter Bekannter in die Meringer Redaktionsräume zurückgeholt und um ihn herum eine kleine Redakteursmannschaft aufgebaut – beinahe zeitgleich mit dem Start der PS2 erschien das erste Heft der PLAYERS im November 2000. Und im

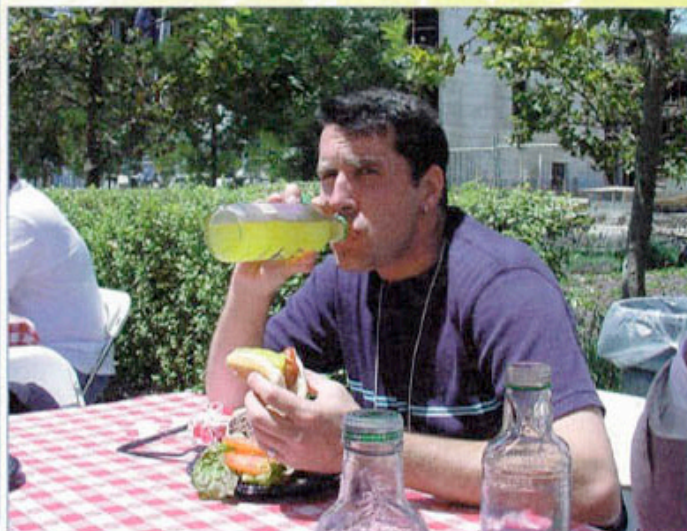


Der Alptraum aller Kuriendienste: Seit den Anfängen verzweifeln Paket- und Pizzaboten, jobsuchende Redakteure und umherreisende PR-Leute am Fehlen eines Firmenschildes.





Eine saubere Archivierung von Pressematerial, Spielen und Zeitschriften war noch nie eine Stärke der Redakteure.



Wessen Limo ich trink'...: Nur wenige Beweisfotos reisender Redakteure gelangten bislang an die Öffentlichkeit.



Schultes in Gefahr: An den verücktesten (und gefährlichsten) Orten versuchten die Hersteller, uns zu besseren Wertungen zu überreden.

Die letzte personelle Änderung geschah beinahe unbemerkt: Ulrich Steppberger, dank kritischem Wesen seit über fünf Jahren Bereicherung des MANIAC-Forums und wegen seiner Konsolen- und Entertainment-Kenntnisse unverzichtbares wandelndes Lexikon für Recherche-faule Redakteure, änderte Mitte 2001 seinen Status von frei nach fest – der Abschluss seines Studi-

ums machte es möglich.

Viele Geschichten, Gesichter und Schicksale haben sich angesammelt in den zwischen schwäbischen Äckern verborgenen Büros der Cybermedia. Spaß und Ärger, Erfolg und Scheitern, brillante Artikel und unzählige Rechtschreibfehler – 100 Ausgaben MANIAC haben ihre Spuren hinterlassen; nicht nur an uns, sondern auch in der deutschen Videospieleszene und in Eurem Zeitschriftenregal. Macht schon mal ein bisschen Platz: Die nächsten hundert kommen bestimmt! *mg/sf*

Gegensatz zum glücklosen Ausflug in die PC-Spielepresse bereichert sie noch heute die Fachmagazinpalette.

Und noch ein weiteres altes Gesicht tauchte zum neuen Jahrtausend wieder bei Cybermedia auf: Andreas Ulrich, der einst fester Redakteur bei der PC-Xtreme und nach dem Ableben freier Mitarbeiter der MANIAC, übernahm trotz Studiums-Endphase die Leitung über das Online-Angebot www.maniac.de.

Für die MANIAC selbst folgte 2001 ein Jahr der Stabilisierung und Modernisierung. Grundlegende Layout-Änderungen, die Mitte 2000 begannen, wurden weiterentwickelt, die nächste Konsolengeneration mit Game Boy Advance, Gamecube und Xbox sorgte für eine neue Vielfalt an Themen, die fehlende Fachkonkurrenz für eine exklusive Position im Zeitschriftenregal.

Thomas Szedlak



MANIAC-MONATE: 21
VORLEBEN: Ausbildung
HEUTE: Leitender Redakteur (OPM 2)

DER UNBELEHRBARE Amiga-Fan Thomas gab neben Ingo das kürzeste Gastspiel bei der MANIAC. Was ihm an englischem Wortschatz fehlte, glich er mit einem Zuviel an badischem Dialekt aus – kein Wort verstanden seine Bürokollegen, wenn er mit dem Zwillingbruder telefonierte. Seine Liebe zu Bemani- und Fußballspielen lebt auch er nun ausschließlich auf Sony Konsolen aus: Trotz der häufigen und emotionalen Wortgefechte mit Christian holte ihn dieser zum OPM 2.

Die letzte Bastion

AUCH, WENN ETLICHE DER VERGANGENEN 100 MONATE nicht gerade einfach für Geschäftsführer, Redakteure und Layouter waren, schipperte die MANIAC doch durch alle Untiefen und Flauten der Videospielebranche. Sämtliche anderen Multiplattform-Magazine, die sich nur mit Konsolen beschäftigen, sind mittlerweile vom Markt verschwunden – durchwegs klammheimlich und zum Leidwesen unzähliger Stammleser. Hier zeigen wir Euch die Titel der jeweils ersten und letzten Ausgaben unserer einstigen Konkurrenten.

Video Games: April 1991 bis Januar 2001

MegaFun: April 1993 bis November 2000

Fun Generation: November 95 bis Dezember 2000

Next Level: April 1996 bis Dezember 2000



12 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 1

1997 1998 1999 2000

MANIAC

Wer macht eigentlich Euer Lieblingsheft? Die MANIAC-Redaktion stellt sich vor.

Vier Vielspieler...



COLIN GÄBEL

ALTER: 25 Jahre STATUS: Redakteur

LIEBLINGS-GENRES: Rollenspiele, Action-Adventure, Ego-Shooter

TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64), 2. Resident-Evil-Serie (diverse Systeme), 3. Final Fantasy 3 (SNES)

HÄRTESTER MANIAC-JOB: Erstmals und allein die Tokyo Game Show besuchen, während Monsun-artige Regenfälle halb Japan wegschülen.

GRÖSSTER STOLZ: Während der Rest der MANIAC-Crew im Bett kränkelt, den N64-Rückblick fertigstellen.

VORLIEBEN: Musik machen (in Bands und am Computer), italienische Horrorfilm-Klassiker, Karius & Baktus mitsprechen, Frauen verwöhnen

ABNEIGUNGEN: lahme Autofahrer mit Hut bzw. Blumenkohlfrisur, Respektlosigkeit, Besserwisser, Schlümpfe-Techno

MUSIK-GESCHMACK: klassischer Hardrock, 70s-Easy-Listening und -Filmmusik, Klassik

FILM-FAVORITEN: Boogie Nights (1997), Casino (1995), Bis das Blut gefriert (1963)

EINE FEE ERFÜLLT DIR DREI WÜNSCHE: 1. Professioneller Kinderhörspiel-Synchronsprecher, 2. Gitarren-Duett mit Tony Iommi, 3. Auflösung der BPIJ-Filmabteilung

DER WEG ZUR MANIAC

1976: Ein Hitzkopf auf dem Weg zum Licht.

1982: Ein Kindergartenkumpen verführt mich zu einer Runde "Space Invaders" auf dem Atari VCS 2600.

1983: Tolles Geschenk: Obige Konsole legt beinahe meine gesamte Grundschulkarriere lahm.

AB 1987: Nach dem Videospielecrash: Diverse Heimcomputer samt umfassender Spielebibliothek nagen am Taschengeld und den Nerven meiner Eltern.

1991: Das Mega-Drive bringt mich zurück auf den Pfad des wahren Videospielegläubens.

1996: Kaum zu glauben, wirklich passiert! Trotz 32-Bit-Generation das Abi bestanden.

1997: Nach tumbem Praktikum als Kabelträger beim Fernsehender RTL zum Wintersemester Beginn des Lehramtsstudiums in Münster.

2001: Ein Traum wird wahr! Vom Stammleser werde ich dank Stellenanzeige zum MANIAC-Redakteur – Studium adé!



ULRICH STEPPBERGER

ALTER: 28 Jahre STATUS: Redakteur

LIEBLINGS-GENRES: Rennspiele, Action, Denkspele, Jump'n'Run

TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Tetris (diverse Systeme), 2. Syphon Filter 2 (PSone), 3. Game & Watch Gallery 2&3 (GBC)

HÄRTESTER MANIAC-JOB: Die brandneue, dank schwächelndem Stromwandler abgekockelte Japan-PS2 wieder ins Leben zurückholen zu lassen.

GRÖSSTER STOLZ: Im ersten Anlauf erfolgreich bestandenes BWL-Diplom trotz gleichzeitiger mehrjähriger freier Mitarbeit.

VORLIEBEN: Ausschlafen, US-Comics, Filme im Kino und auf DVD, Passivsport, Guy-Gavriel-Kay-Bücher

ABNEIGUNGEN: Hunde, Wartezeiten, öffentliche Verkehrsmittel, aufdringliche Verkäufer, nie erreichbare Handy-Besitzer

MUSIK-GESCHMACK: Pop, Ambient, irisch-keltischer Folk

FILM-FAVORITEN: Die Braut des Prinzen (1987), UHF (1989), Bill & Ted (1989/91)

EINE FEE ERFÜLLT DIR DREI WÜNSCHE: 1. Sofort-Umsiedlung von Marvel & Co. nach Mering, 2. Jeder Haushalt mit mindestens einer Katze, 3. Grüne Welle bei Ampeln auf Lebenszeit

DER WEG ZUR MANIAC

1974: Exakt fünf Jahre nach Michael Schumacher wird in Mering ein weiterer Weltstar geboren.

1980: Nach Kurzflirts mit "Pong" & Co. wird die Sache ernst: Beim frohen Fest gibt's das obligatorische Atari VCS 2600 als Geschenk.

1984: Freiwilliger Rückzug aus der Videospielezene: C64 und später Amiga locken einfach zu sehr.

1993: Nach dem glorreichen Abitur folgt der Verzicht auf die Drückeberger-Route: Knallharter Büro-Stabsdienst stählt für spätere Aufgaben.

1995: Glorreiche Rückkehr in die Welt der Joypad-Zocker: Die Playstation legt den Grundstein für kommende Hardwareberge.

1996: Wirtschaftsmathematik ist langweilig – weg damit und Neustart als angehender BWLer.

1997: Wer auffällt, kommt weiter: Start des perfiden Plans, sich über Forumspräsenz und Praktikum bei Cybermedia einzugeln.

2001: Mission erfüllt – der feste Arbeitsplatz direkt vor der Haustür wurde erfolgreich erobert.



STEPHAN FREUNDORFER

ALTER: 33 Jahre STATUS: Chefredakteur

LIEBLINGS-GENRES: Strategie, Ego-Shooter, Rennspiele, Action

TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Advance Wars (GBA), 2. Galaga 88 (PC-Engine), 3. Virtua Tennis (Dreamcast)

HÄRTESTER MANIAC-JOB: Seit Martin meinte, "Jetzt machst Du das", eigentlich jeder einzelne Arbeitstag.

GRÖSSTER STOLZ: Noch nie in der Redaktion übermachtet zu haben

VORLIEBEN: Konsolen & Spiele sammeln, Bier, Rätsel im SZ-Magazin, früh aufstehen, dumme Sprüche reißen, Kritik üben

ABNEIGUNGEN: Dilletantismus, Flugzeug-Essen, TV-Werbung, Fenchel, Langsamgeher, aktuelle deutsche Politik jeglicher Farbe, Kritik anhören

MUSIK-GESCHMACK: 80er-Jahre New Wave, pseudointellektuelles deutsches Gejaule, Punk

FILM-FAVORITEN: Lawrence von Arabien (1962), Fight Club (1999), From Dusk till Dawn (1996), Die Hard 1 bis 3 (1988 bis 1995)

EINE FEE ERFÜLLT DIR DREI WÜNSCHE: 1. Verlängerung des Tags auf 48 Stunden 2. Professur für Videospiele-Historie an der Uni München, 3. Gesellschaftliche Machtposition ohne Schlipf

DER WEG ZUR MANIAC

1968: In den ersten Lebenswochen massiv unterernährt – heute kaum mehr zu glauben.

1979: Auf dem niederbayerischen Land mit Kumpel zehn Kilometer durch den Schnee gestapft, um "Adventure" (VCS) zu erstein.

BIS 1987: Die gesamte Gymnasialzeit dient das Elternhaus als Video- und Computerspielstützpunkt für die Schüler des örtlichen Internats.

1988: 20 Monate Dienst am Rollstuhl verschaffen Finanzmittel und Zeit für das Abtauchen in die 16-Bit-Generation.

1997: Während Referendarzeit (Gymnasium Bio/Chemie) bei Cybermedia beworben – umsonst.

1998: Der Staat will mich durch schlechte Noten der Jugend vorenthalten. Schreib' ich halt für die Power Play.

1999: Geglückter Abwerbeversuch durch Martin bei mittelprächtigem chinesischem Essen.

2000: Rituelle Übergabe der Redakteursknete – ein Teil meiner Machtphantasien erfüllt sich.

Menschen

...und ihre vielseitigen Helfer:

OLIVER SCHULTES

ALTER: 28 Jahre

STATUS: Redakteur

LIEBLINGS-GENRES: Action-Adventure, Action, Rennspiele, Jump'n'Run

TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64), 2. Gran Turismo 3 A-spec (PS2), 3. Virtua Tennis 2 (Dreamcast)

HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Alleine in sechs Tagen drei englische Messen (ECTS, GDC Europe und Nintendo Show) abklappern

GRÖSSTER STOLZ: Zehnteiliger MAN!AC-Grafikführer in drei Teilen

VORLIEBEN: Kino, Heimkino, Musik, E-Gitarre spielen, Lesen, kalifornischer Rotwein, mit Freunden treffen

ABNEIGUNGEN: Raucherzonen, autoritärer Umgangston, Musik abseits meines Geschmacks, Extremismus

MUSIK-GESCHMACK: 80er-Jahre Pop, Hardrock, Old School Metal

FILM-FAVORITEN: Nosferatu, eine Symphonie des Grauens (1922), Matrix (1999), Star Wars: Das Imperium schlägt zurück (1980)

EINE FEE ERFÜLLT DIR DREI WÜNSCHE: 1. Bauplan für ein Perpetuum mobile, 2. Freiheit für alle Laborratten, 3. Ein Insektenrestaurant in meiner Nähe

DER WEG ZUR MAN!AC

1973: "Live Long and Prosper!", oder so ähnlich.

1979: Erster Kontakt mit einem "Pong"-Telespiel – das Verhängnis nimmt seinen Lauf.

1982: Das Christkind hat ein Atari VCS 2600 unter den Weihnachtsbaum gelegt.

1986: Die Eltern fördern die Videospieldkarriere mit einem Commodore 64 samt Datensettenlaufwerk.

1992: Trotz exzessivem Zocken das Fachabitur bestanden.

1993: Mit einem rührenden Verweigerungsschreiben der Bundeswehr entwischt, 15 Monate Naturschutzarbeit als geruhsamer Ersatz.

1994: Beginn eines Landschaftsarchitektur-Studiums – endlich wieder ausgiebig Zeit für Videospiele.

1999: Heavy-Metal-Matte weicht Kurzhaarfrisur – so klappt es auch sofort mit der MAN!AC-Anstellung.

2000: Trotz MAN!AC-Stress Diplomarbeit bestanden: Wer hat was von einer Feier gesagt?



David Mohr

ALTER: 21 Jahre

STATUS: Freier Mitarbeiter (PLAYERS, MAN!AC)

LIEBLINGS-GENRES: Beat'em-Up, Rollenspiele, Action, Action-Adventure

TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Zelda: Ocarina of Time (N64), 2. Street Fighter 2 (SNES), 3. Dragon Force (Saturn)

HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Zwischen zivildienstlichem Wechsel und regulärer Testarbeit das RPG-Special in die MAN!AC 8/2000 zu quetschen.

GRÖSSTER STOLZ: Als PLAYERS-Redakteur jeden Monat mit den zusätzlichen MAN!AC-Tests die magische 30-Seiten-Marke zu durchbrechen.



Simon Biedermann

ALTER: 26 Jahre

STATUS: PLAYERS-Redakteur

LIEBLINGS-GENRES: Beat'em-Up, Trendsport-Spiele, Rennspiele, Arcade-Flieger

TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Ace Combat 4 (PS2) 2. Tony Hawk 3 (PS2) 3. Dead or Alive 3 (X-Box)

HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Die Auswertung der letztjährigen Umfrage (zusammen mit Colin). Dieses Jahr erwischte es unseren Praktikanten Jonas.

GRÖSSTER STOLZ: Nicht an Stephans Last-Minute-Anfragen kaputt gegangen zu sein und dank MAN!AC in den Genuss aller Konsolen zu kommen.



Max Wildgruber

ALTER: 22 Jahre

STATUS: Freier Mitarbeiter

LIEBLINGS-GENRES: Rollenspiele, Action-Adventure, Strategiespiele

TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Xenogears (PSone), 2. Final Fantasy 6 (SNES), 3. Samba de Amigo (DC)

HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Mein Einstand: Ohne Plan von Quark Xpress musste ich an einem Wochenende die "Koudelka"-Lösung basteln.

GRÖSSTER STOLZ: Trotz Stephans gnadenloser Verbalattacken und Redigiersessions habe ich immerhin schon ein Jahr durchgehalten.



Andrea Danzer

ALTER: 39 Jahre

STATUS: Layouterin

LIEBLINGS-GENRES: Action-Adventure, Strategie

TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Resident Evil (PSone), 2. Command & Conquer (PC), 3. Constructor (PSone)

HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Der E3 Messebericht für Heft 8/97: 36 Stunden Zeit für 19 Layoutseiten. Winies Mega-Diagramm für den Major-Player-Artikel in Heft 6/95.

GRÖSSTER STOLZ: Die Layoutüberarbeitung für Ausgabe 5/00 und jedesmal wieder die neueste MAN!AC-Ausgabe.

MANIAC intim

Kinderspiel oder harte Arbeit – wie entsteht eigentlich ein MANIAC-Heft?



Jäger und Sammler

Nach dem Abschluss eines Heftes folgen weder – wie fälschlicherweise oft angenommen – eine kollektive Zechtour noch ein, zwei wohlverdiente Ausgleichstage: Vielmehr geht's nach der obligatorischen Reinigung des verwahten Arbeitsplatzes von Pizzaresten, Testmustern und Textblättern an die nächste Ausgabe. Gut, dazwischen liegen vielleicht noch einige "Virtua Tennis"-Partien – dies geschieht aber nur, um dem gefürchteten Abgabestress-Koller vorzubeugen. Danach heißt es, Stoff für das anstehende Heft zu sammeln: Im Klartext bedeutet das für jeden



Internetrecherche: Was tut sich in den USA im Bereich Videospiele?

Redakteur Releaseslisten wälzen, Pressmaterialien durchforsten, ausländische Zeitschriften (wie z.B. die wöchentlich erscheinende Famitsu aus Japan) studieren, das Internet nach Neuigkeiten abklappern, mit PR-Managern telefonieren und bei Entwicklern nachfragen.



Spieler suchen einen Tester: Spielspaß-Gurken wie "SpongeBob SquarePants" müssen gewaltsam an den Mann gebracht werden.

Ordnung muss sein

In der regelmäßig stattfindenden Redaktionskonferenz wird dann über den Inhalt des Heftes diskutiert: Welche Preview-Themen und Specials sollen rein, wie groß ist der Umfang der Berichte, welcher Redakteur ist für

den Artikel verantwortlich und bis zu welchem Termin müssen die einzelnen Inhalte fertig gestellt sein – alles akribisch von Chefredakteur Stephan in einem Dokument (liebevoll Redplan genannt) festgehalten. Darüber hinaus erfolgt die Verteilung der eingegangenen Testmuster. Während sich die MANIACs um Perlen wie "Pik-



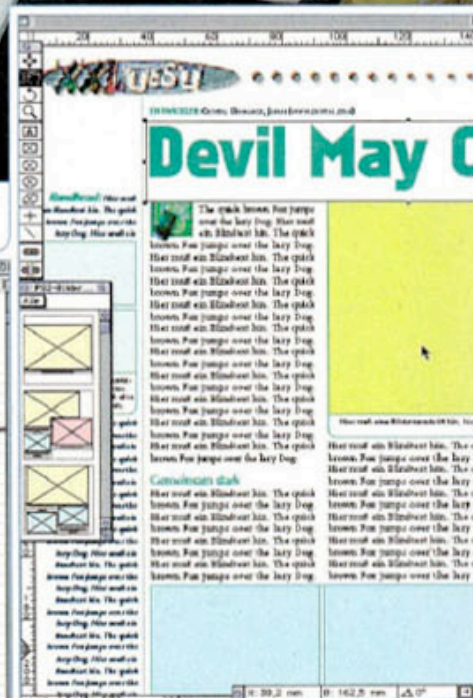
Einmal gepoppt, nie mehr gestoppt: Ulrich verarbeitet stressige Telefonate mit PR-Managern durch exzessiven Pepsi- und Pringles-Genuss.

62-700

MANIAC KAPITEL

Artikel	Titel	Verfasser	Thema	Seiten
1	Start	Ulrich	1,2	40
2	Amazon	Ulrich	1,2	40
3	Wieder	Ulrich	1,2	40
4	Start	Ulrich	1,2	40
5	Start	Ulrich	1,2	40
6	Start	Ulrich	1,2	40
7	Start	Ulrich	1,2	40
8	Start	Ulrich	1,2	40
9	Start	Ulrich	1,2	40
10	Start	Ulrich	1,2	40
11	Start	Ulrich	1,2	40
12	Start	Ulrich	1,2	40
13	Start	Ulrich	1,2	40
14	Start	Ulrich	1,2	40
15	Start	Ulrich	1,2	40
16	Start	Ulrich	1,2	40
17	Start	Ulrich	1,2	40
18	Start	Ulrich	1,2	40
19	Start	Ulrich	1,2	40
20	Start	Ulrich	1,2	40
21	Start	Ulrich	1,2	40
22	Start	Ulrich	1,2	40
23	Start	Ulrich	1,2	40
24	Start	Ulrich	1,2	40
25	Start	Ulrich	1,2	40
26	Start	Ulrich	1,2	40
27	Start	Ulrich	1,2	40
28	Start	Ulrich	1,2	40
29	Start	Ulrich	1,2	40
30	Start	Ulrich	1,2	40
31	Start	Ulrich	1,2	40
32	Start	Ulrich	1,2	40
33	Start	Ulrich	1,2	40
34	Start	Ulrich	1,2	40
35	Start	Ulrich	1,2	40
36	Start	Ulrich	1,2	40
37	Start	Ulrich	1,2	40
38	Start	Ulrich	1,2	40
39	Start	Ulrich	1,2	40
40	Start	Ulrich	1,2	40
41	Start	Ulrich	1,2	40
42	Start	Ulrich	1,2	40
43	Start	Ulrich	1,2	40
44	Start	Ulrich	1,2	40
45	Start	Ulrich	1,2	40
46	Start	Ulrich	1,2	40
47	Start	Ulrich	1,2	40
48	Start	Ulrich	1,2	40
49	Start	Ulrich	1,2	40
50	Start	Ulrich	1,2	40
51	Start	Ulrich	1,2	40
52	Start	Ulrich	1,2	40
53	Start	Ulrich	1,2	40
54	Start	Ulrich	1,2	40
55	Start	Ulrich	1,2	40
56	Start	Ulrich	1,2	40
57	Start	Ulrich	1,2	40
58	Start	Ulrich	1,2	40
59	Start	Ulrich	1,2	40
60	Start	Ulrich	1,2	40
61	Start	Ulrich	1,2	40
62	Start	Ulrich	1,2	40

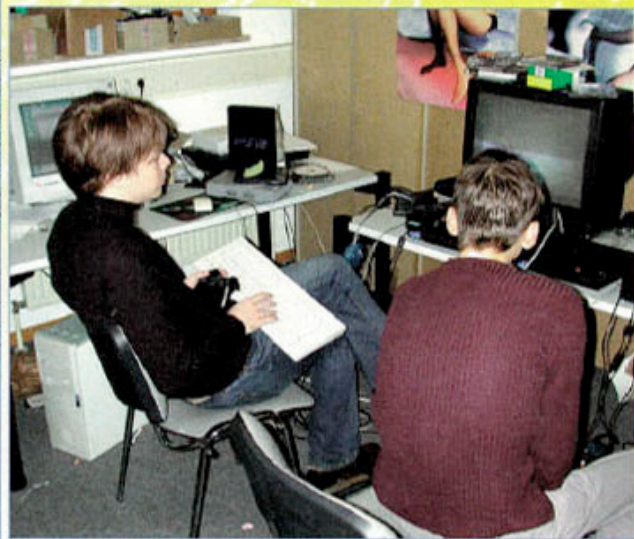
Hier werden die Themen fürs Heft gesammelt und strukturiert: Zu Beginn einer neuen Ausgabe ist der "Redplan" jedoch noch lückenhaft.



'Beten' deshalb, weil über 90 Prozent der Preview- und Testmuster auf gebrannten CD/DVD-Rohlingen vorliegen, die nur auf speziellen Debug-Geräten laufen – wenn sie sich denn überhaupt dazu überreden lassen. Und 'Arbeiten', weil es jetzt an das Erstellen eines Schwerpunkt-Konzeptes, das Zocken eines Spiels und das Tippen des Textes geht. Während aufwändige Specials und Previews von externen Layoutern visuell umgesetzt werden, zeichnen die Redakteure für die Optik der Tests und anderer fester Rubriken verantwortlich. Beim Erstellen eines Testes greifen die MANIACs auf verschiedene QuarkXPRESS-Vorlagen zurück, die sie nach ihren Bedürfnissen verändern: Wieviele Bilder packe ich auf die Seite, wo stehen Spielbeschreibung, Meinungs- und Wertungskasten sowie Screenshots, habe ich Charaktere als Freisteller oder andere

Ora et labora

Dieser lateinische Spruch beschreibt den nächsten Abschnitt der Heft-Produktion:

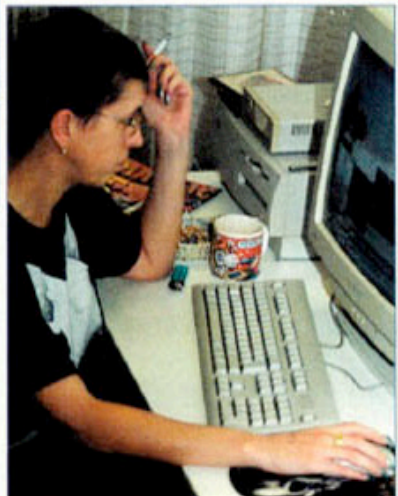


"Da brauch' ich ja vier Hände!" PLAYERS-Neuzugang Thorsten lässt sich von Colin die Handhabung des Grabbers zeigen.

Bei Titeln mit hervorragender Optik (im Bild "Jak and Daxter", PS2) fällt das Aussortieren der Screenshots schwer. Neben der Auswahl des Motivs werden auch Helligkeit und Kontrast eingestellt.

So sehen die meisten Previews und Specials nach dem Layouten aus: Der verantwortliche Redakteur muss nun den Text entsprechend kürzen, Bildunterschriften einfügen und (falls nötig) Screenshots austauschen.

Die Spiele-Tests werden im Gegensatz zu Previews und Schwerpunkt-Artikeln von den Redakteuren relayoutet. Unterteilt nach Systemen und Größe des Artikels gibt's im Test-Archiv entsprechende Vorlagen, die der Bearbeiter nach seinen Wünschen ummodellt.



Layouter bei der Arbeit: Während Andrea Danzer (links) literweise Kaffee und dutzende Zigaretten konsumiert, grübelt Wolfgang Müller (alias Wonz) bei Lavalampen-Schein und unter Beobachtung diverser Fantasy-Figuren.

Nach der Grab-Session müssen die Fotos (oft mehrere hundert) mit Hilfe des Bildbearbeitungs-Programms Photoshop aussortiert und in ein Druckerei-freundliches Format umgewandelt werden. Die Bilder noch fix ins Layout eingefügt, eine Bildunterschrift getextet und vollendet ist ein MANIAC-Test.

Der letzte Feinschliff

Sobald ein Artikel fertig gestellt ist, schlägt die Stunde des Chefredakteurs: Oftmals zusammen mit dem Verfasser durchforstet Stephan die mehr oder minder kreativen Ergüsse auf etwaige Unge-



Das Programm Acrobat Distiller übernimmt das Umwandeln der Post-Script-Dateien in das von der Druckerei benötigte PDF-Format



Letzter Schritt vor der Produktionsfreigabe: MAN!AC-Chefredakteur Stephan prüft alle Artikel auf orthographische Mängel.

Endkontrolle nach der PDF-Umwandlung: Ist das Dokument ohne Fehler, geht's via ISDN-Übertragung zur Druckerei.

Dokuments via ISDN-Leitung an die Oberndorfer Druckerei in der Nähe von Salzburg.

Einmal Österreich und zurück

In der Druckerei angekommen, werden die einzelnen PDF-Dateien zu Bögen à 16 oder 32 Seiten zusammengesetzt. Vor der endgültigen Vervielfältigung erstellen die Drucker allerdings noch einen Farbausdruck der kompletten Ausgabe, welcher zur Endkontrolle in der MAN!AC-Redaktion landet. Ist alles korrekt, werden via CTP-Verfahren (Computer to Plate) die Druckplatten erstellt und die Reproduktion beginnt.

Nach dem Druck gehen die frischen MAN!AC-Stapel auf Reisen und landen schließlich im Zentrallager des MZV-Vertriebs in Weiterstadt. Von hier aus erfolgt die Belieferung des Bahnhofsbuchhandels und der Zeitschriftengroßhändler. Letztere sorgen dafür, dass die MAN!AC (hoffentlich) beim Kiosk Eurer Wahl landet. Mit dem Erscheinen des neuesten Heftes muss denn auch die alte Ausgabe das Feld räumen, welche schlussendlich im Altpapierrecycling landet. os

reinheiten, Rechtschreib- und Satzbaufehler. Das überarbeitete QuarkXPress-Dokument wird anschließend ausgedruckt und noch einmal auf Fehler kontrolliert. Sind auch die letzten Makel ausgebessert, erfolgt schlussendlich die Produktionsfreigabe.

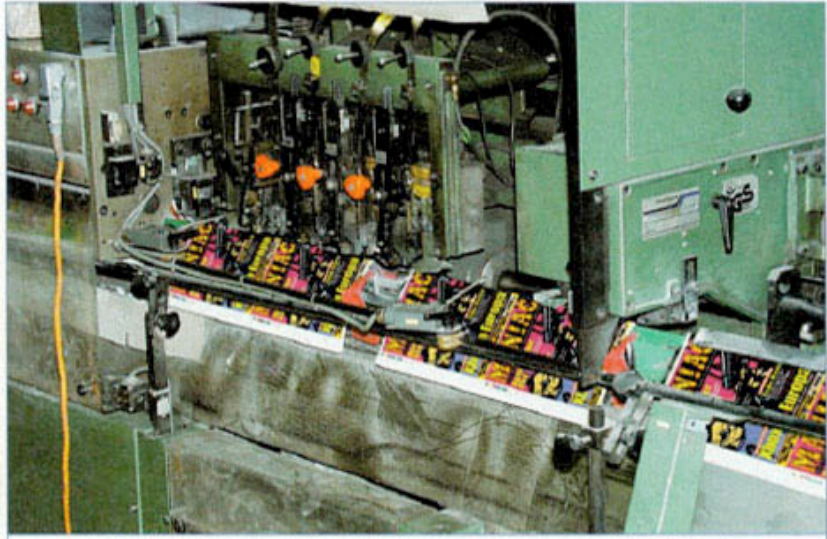
MAN!AC im Wandel

Cybermedia-Mitbegründer und Anzeigenleiter Andreas Knauf bereitet die fertigen QuarkXPress-Seiten nach der Freigabe für die Druckerei vor. Sämtliche im Artikel vorkommenden Bilder werden

noch einmal auf Format, Helligkeit sowie Kontrast hin überprüft und alle Bestandteile einer Seite in einem separaten Ordner gesichert. Das QuarkXPress-Dokument muss nun in ein PostScript-Format transferiert und mit dem Acrobat Distiller in eine PDF-Datei umgewandelt werden. Treten bei dieser Prozedur Fehler auf, beginnt die mühsame Suche nach der Ursache (z.B. inkorrektes Bildformat oder falscher Freistellerpfad). Anschließend erfolgt die Übertragung des PDF-



Es war einmal: Bis vor einigen Monaten wurden die fertigen Artikel belichtet und dann zur Druckerei geschickt.



In der Oberndorfer Druckerei erfolgt die Reproduktion einer MAN!AC-Ausgabe. Im Bild sieht Ihr die vollautomatische Heftmaschine.



30

JAHRE

MANIAC*MI GAMES

10 JAHRE MANIAC



Konsolen kamen und verschwanden, Konkurrenz Magazine tauchten auf und wieder ab – nur das Name MANIAC steht wie ein Fels in der Brandung des schnelllebigen interaktiven Unterhaltungsmarktes. Zeit für eine kurze Retrospektive und zum ausgiebigen Feiern



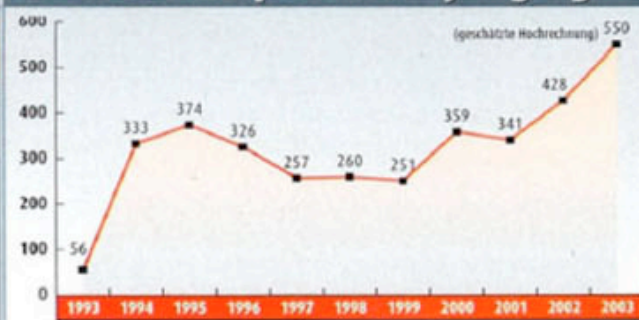
Redaktionsdirektor Martin strahlt wie ein Honigkuchenpferd angesichts des N64-Japanstarts anno '96.



Inhalt

- Seite 30-31
Zahlen, Fakten, Forderungen
Wissenswertes zu MANIAC
- Seite 32-33
Mensch-Maschine
Gesichter und Konsolen einer Dekade
- Seite 34
Augenblick mal!
Bemerkenswerte Videospiele-Werbung
und Bildschirmfotos
- Seite 36-37
Das große Jubiläums-Gewinnspiel
Absahnen ohne Reue

Getestete Titel pro MANIAC-Jahrgang



Die Dekade im Zeichen der Videospiele



Gehaltsscheck verloren – oder warum wühlt Chefredakteur Olli im Müll?

Seit unserem letzten dicken Jubiläum – der Feier der 100sten Ausgabe in MAN!AC 02/02 – hat sich viel getan. Wir begrüßten die Xbox sowie den Gamecube in Deutschland und mussten unser Schwestermagazin PLAYERS Ende 2002 leider zu Grabe tragen – unter den Erwartungen liegende Verkäufe machten diesen drastischen Schritt notwendig. Das Massaker von Erfurt und die folgenden, mitunter schlecht recherchierten Sensationsreportagen rückten die Videospiele- und Computerszene kurzzeitig in ein schlechtes Licht, während MAN!AC nach den Hintergründen fragte (Heft 07/02).

Innovativ & interessant

Wesentlich positiver dagegen sind unsere Erinnerungen an die Neugestaltung der MAN!AC: Seit der Ausgabe 11/02 erstrahlt Euer Lieblingsmagazin in neuem Glanz. Moderner,



Dienst am Leser: Ex-MAN!AC Tobias Hartlehnert beim Abo-Verpacken.

übersichtlicher und noch informativer (Stichwort: Infokästen in den Previews und den Tests) – laut letzter Leserumfrage haben wir diese Ziele voll erfüllt.

Doch Stillstand ist für uns MAN!ACs ein Fremdwort: Mit der GameTracks Musik-CD verwirklichten wir uns einen langgehegten Wunschtraum – die Compilation von Videospiele-Sounds stieß bei Euch auf überwältigende Resonanz (siehe Umfrage auf den Leserbrief-Seiten). Eine Wiederholungstat scheint seitdem nicht ausgeschlossen... Unsere Offensive kumulierte schließlich in dieser Ausgabe mit der ersten MAN!AC-DVD: Satt 111 Minuten Videospiele-Spaß und interessante Einblicke in die Vergangenheit der Redaktion erwarten Euch auf dem randvollen Silberling. In diesem Sinne: Viel Spaß mit den folgenden Seiten und der DVD – lasst die Korken ordentlich knallen! os/tk

Genre-Verteilung aller getesteten PAL-Titel (inkl. MAN!AC 10/03)



Getestete PAL-Spiele bis MAN!AC 10/03: 3.409
 Hersteller mit den meisten Tests: Electronic Arts
 Höchste PAL-Wertung mit 96%:
 Super Mario 64 (N64), Super Mario All-Stars (SNES)
 Niedrigste PAL-Wertung mit 7%:
 Riding Star (PSone)



Die 10 inoffiziellen MAN!AC-Erkenntnisse

Was wir alles aus einem Konsolenjahrzehnt gelernt haben

I. Böse Buben stehen in der Gefahrenzone

Ob Benzinflässer, abstürzende Kisten oder aktivierbare Automatik-Geschütze – virtuelle Fieslinge halten sich dort auf, wo bei jedem Nicht-Lebensmüden die Alarmglocken schrillen.

Paradebeispiel: Freedom Fighters

Ausreißer: Halo

II. Kisten stecken voller Überraschungen

Kennt ihr jemanden, der Munition oder gar Lebensenergie in heimischen Truhen aufbewahrt? Wir auch nicht! Trotzdem greifen Entwickler geradezu besessen auf die Idee zurück, unzählige Goodies in aufbrechbaren Boxen zu verstecken.

Paradebeispiel: Ratchet & Clank

Ausreißer: Soul Reaver 2

III. 100 ist die magische Zahl

Sammler werden belohnt – zumindest wenn's nach Zucker-Konventionen geht. Bekommt ihr doch bei nahezu jeder Hüpferei für 100 eingesackte Items ein Bildschirmleben spendiert.

Paradebeispiel: Mario-Serie

Ausreißer: Blinx

IV. Helden können einfach alles

Aus Klemmern werden Weltenretter, Agenten hangeln ewig an Vorsprüngen und knuffige Bubs fuchteln mit Riesenschwertern rum – Polygon-Heroen pfeifen auf die Gesetze der Logik.

Paradebeispiel: Final Fantasy 7

Ausreißer: Metal Gear Solid 2

V. Polygone besitzen göttliche Widerstandskraft

Offensichtlich möchte kein Spieler mit KI-Pappkameraden konfrontiert werden. Anders lässt sich deren unglaubliche Stärke (Schurken schlucken brav viele Kugeln) kaum erklären.

Paradebeispiel: Fire Warrior

Ausreißer: SOCOM

VI. Zu kleine Rucksäcke existieren nicht

Wer zehn Wummen, dutzende Heilpakete sowie weitere Rätselgegenstände mitschleppen will, braucht einen zusätzlichen Träger. Nicht so bei den meisten Videospiele: Hier passen tonnenweise Objekte selbst in winzigste Taschen.

Paradebeispiel: Star Wars: Knights of the Old Republic

Ausreißer: Resident Evil

VII. Frauen sind schwach oder halbnackt

Weibliche Polygon-Akteure kommen meist nicht über die Rolle des Opfers hinaus. Knappe Klamotten gehören ebenfalls zum Standard.

Paradebeispiel: Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball

Ausreißer: Tomb Raider

VIII. Die Wege der Türen sind unergründlich

Während echte Portale stets als Eingang herhalten, stiften ihre virtuellen Pendanten gerne Verwirrung: Mal wundert sich der Spieler über unzählige verschlossene Türen, mal gehen selbige nur auf Geheiß eines Scripts auf.

Paradebeispiel: Silent Hill

Ausreißer: Half-Life (dt.)

IX. Das Böse kokettiert mit seiner Gesinnung

Um Videospiele-Halunken zu erkennen, braucht man kein Psychologiestudium: Coole Sonnenbrille, deutscher Vorname und dämliches Grinsen – so präsentiert sich der Digi-Oberschuft.

Paradebeispiel: Resident Evil

Ausreißer: Star Wars: Knights of the Old Republic

X. Ohne Pause kein Vergnügen!

Rauscht das reale Leben wie ein unaufhaltsamer Strom an Euch vorbei, lässt sich das virtuelle Bildschirm-Treiben auf komfortable Weise via Start-Taste anhalten.

Paradebeispiel: beliebig

Ausreißer: Steel Battalion

10 JAHRE MANIAC Menschen &

1993



Martin Gaksch

MANIAC-Auftreten: 1993 - heute
Vorleben: Redakteur Happy Computer, Chefredakteur Power Play und Video Games, Produkt-Manager Rainbow Arts
Heute: Geschäftsführer, Chefredakteur Audiovision, Redaktionsdirektor MANIAC



Winnie Forster

MANIAC-Auftreten: 1993 - 1999
Vorleben: Redakteur Power Play und Video Games
Heute: freier Autor, Inhaber Firma Gameplan



Andreas Knaut

MANIAC-Auftreten: 1993 - heute
Vorleben: Redakteur Video Games
Heute: Geschäftsführer, Produktion und Anzeigenleitung



Ingo Zaborowski

MANIAC-Auftreten: 1993 - 1994
Vorleben: Redakteur Video Games
Heute: Brand Manager Codemasters

1994



Oliver Ehrle

MANIAC-Auftreten: seit 1994
Vorleben: Schüler
Heute: freier Autor

1995



Robert Bannert

MANIAC-Auftreten: seit 1995
Vorleben: Einzelhandel (Zapp Games)
Heute: Chefredakteur PC Joker, freier Autor



Armin Medic

MANIAC-Auftreten: 1995
Vorleben: Studium
Heute: unbekannt



Tobias Hartlehnert

MANIAC-Auftreten: 1995 - 2000
Vorleben: Bundeswehr
Heute: Webmaster Cypress Verlag

1996



Christian Blendl

MANIAC-Auftreten: 1996 - 1999
Vorleben: Studium
Heute: Chefredakteur OPM 2

1997



Andreas Ulrich

MANIAC-Auftreten: 1997 - 2000
Vorleben: Studium
Heute: Webmaster MANIAC online, stellvertretender Chefredakteur PC Joker



Ulrich Steppberger

MANIAC-Auftreten: seit 1997
Vorleben: Studium
Heute: Redakteur MANIAC

1998



Thomas Szedlak

MANIAC-Auftreten: 1998 - 2000
Vorleben: Einzelhandel (Alternate)
Heute: stellvertretender Chefredakteur OPM 2, leitender Redakteur Video Games aktuell

Eine Dekade MANIAC - Euer Lieblingsmagazin hat in dieser langen Spanne viele Menschen (sprich Redakteure) und Maschinen (sprich Videospiele-Hardware) kommen und gehen sehen. Wir wollen Euch auf diesen beiden Seiten mal einen Überblick über alle Schreiberlinge und relevanten Konsolen geben, unterteilt nach dem jeweiligen Erstauftreten in der MANIAC. Wir wünschen viel Spaß und jede Menge Déjà vu!

1999



Oliver Schultes

MANIAC-Auftreten: seit 1999
Vorleben: Studium
Heute: Chefredakteur MANIAC



Stephan Freundorfer

MANIAC-Auftreten: seit 1999
Vorleben: Lehramt-Referendar
Heute: freier Autor



David Mohr

MANIAC-Auftreten: 1999 - 2003
Vorleben: Zivildienst
Heute: Studium



Michael Rupprecht

MANIAC-Auftreten: 1999 - 2000
Vorleben: Studium
Heute: Marketing-Research

2000



Colin Gäbel

MANIAC-Auftreten: 2000 - 2003
Vorleben: Studium
Heute: Redakteur play the playstation



Simon Biedermann

MANIAC-Auftreten: 2000 - 2003
Vorleben: Ausbildung
Heute: leitender Redakteur PC Joker



Maximilian Wildgruber

MANIAC-Auftreten: seit 2000
Vorleben: Studium
Heute: Studium

2001



Martin Weidner

MANIAC-Auftreten: 2001 - 2002
Vorleben: leitender Redakteur play the playstation
Heute: Produkt-Manager

2002



Thorsten Küchler

MANIAC-Auftreten: seit 2002
Vorleben: Redakteur PLAYERS
Heute: Redakteur MANIAC



Thomas Stuchlik

MANIAC-Auftreten: seit 2002
Vorleben: Redakteur PLAYERS
Heute: Redakteur MANIAC



Thomas Nickel

MANIAC-Auftreten: 2002-2003
Vorleben: Schüler
Heute: freier Autor, Studium

2003



Raphael Fiore

MANIAC-Auftreten: seit 2003
Vorleben: Studium
Heute: Volontär MANIAC



Daniela Simon

MANIAC-Auftreten: seit 2003
Vorleben: Studium
Heute: Studium, Japan-Korrespondentin



Maschinen



Heinrich Lenhardt
 MANIAC-Aufsteiger: 1993 - 1996
 Vorlieben: Projektleiter Happy Computer, Chefredakteur Power Play and Video Games
 Heute: freier Autor

1993

Super Nintendo

verkaufte Geräte: ca. 50 Mio.
 Datenträger: Modul
 erster Test: 11/93
 letzter Test: 04/97
 getestete Spiele: 329
 Wertungsdurchschnitt: 66,7%



Game Boy/Game Boy Advance

verkaufte Geräte: ca. 150 Millionen
 Datenträger: Modul
 erster Test: 11/93
 letzter Test: bis heute
 getestete Spiele: -
 Wertungsdurchschnitt: -



Sega Mega Drive/MegaCD/32X

verkaufte Geräte: ca. 30 Mio.
 Datenträger: Modul / CD-ROM / CD-ROM
 erster Test: 11/93
 letzter Test: 09/96
 getestete Spiele: 361
 Wertungsdurchschnitt: 67,6%



SNK Neo Geo/CD

verkaufte Geräte: ca. 1 Millionen
 Datenträger: Modul / CD-ROM
 erster Test: 11/93
 letzter Test: 08/96
 getestete Spiele: 37
 Wertungsdurchschnitt: 68%



1994

Atari Jaguar/CD

verkaufte Geräte: ca. 250.000
 Datenträger: Modul / CD-ROM
 erster Test: 05/94
 letzter Test: 05/96
 getestete Spiele: 45
 Wertungsdurchschnitt: 60%



FM Towns Marty

verkaufte Geräte: unbekannt
 Datenträger: CD-ROM
 erster Test: 07/94
 letzter Test: 07/94
 getestete Spiele: 5
 Wertungsdurchschnitt: 68%



Phillips CD-i

verkaufte Geräte: ca. 1 Mio.
 Datenträger: CD-ROM
 erster Test: 11/94
 letzter Test: 04/96
 getestete Spiele: 14
 Wertungsdurchschnitt: 56,8%



1995

Sega Saturn

verkaufte Geräte: ca. 10 Mio.
 Datenträger: CD-ROM
 erster Test: 06/95
 letzter Test: 10/98
 getestete Spiele: 195
 Wertungsdurchschnitt: 70,3%



3DO

verkaufte Geräte: ca. 1,5 Mio.
 Datenträger: CD-ROM
 erster Test: 09/95
 letzter Test: 05/96
 getestete Spiele: 52
 Wertungsdurchschnitt: 66,9%



Sony Playstation

verkaufte Geräte: ca. 100 Mio.
 Datenträger: CD-ROM
 erster Test: 09/95
 letzter Test: 10/02
 getestete Spiele: 1.637
 Wertungsdurchschnitt: 68,1%



1997

Nintendo 64

verkaufte Geräte: ca. 35 Mio.
 Datenträger: Modul
 erster Test: 04/97
 letzter Test: 12/01
 getestete Spiele: 224
 Wertungsdurchschnitt: 73,8%



1999

Sega Dreamcast

verkaufte Geräte: ca. 10 Mio.
 Datenträger: GD-ROM
 erster Test: 11/99
 letzter Test: bis heute
 getestete Spiele: 197
 Wertungsdurchschnitt: 72,1%



2000

Sony Playstation 2

verkaufte Geräte: ca. 50 Mio.
 Datenträger: DVD-/CD-ROM
 erster Test: 12/00
 letzter Test: bis heute
 getestete Spiele: 522
 Wertungsdurchschnitt: 70,2%



2002

Nintendo Gamecube

verkaufte Geräte: ca. 10 Mio.
 Datenträger: Mini-DVD
 erster Test: 06/02
 letzter Test: bis heute
 getestete Spiele: 173
 Wertungsdurchschnitt: 72,4%



Microsoft Xbox

verkaufte Geräte: ca. 10 Mio.
 Datenträger: DVD-ROM
 erster Test: 04/02
 letzter Test: bis heute
 getestete Spiele: 213
 Wertungsdurchschnitt: 72,8%



Anzeige



Die 10 ungeschriebenen MANIAC-Gebote

Unsere sehnlichsten Wünsche an die internationale Entwickler-Gemeinde

- I. Du sollst keine dummen KI-Kumpane erschaffen!
 Virtuelle Kameraden, die wie ein Hühnerhaufen ins feindliche Kreuzfeuer spürten oder an Türen Staus verursachen, wollen wir nicht mehr sehen.
 Sünder: Der Anschlag Heiliger: Brute Force
- II. Du sollst deine Bösewichte nicht mit übermenschlicher Weisheit segnen!
 Kaum lugt man um die Ecke, schon ballert der feindliche Scharfschütze los - vor allem Ego-Shooter werden so zum nervigen Spiebrüderlauf.
 Sünder: The Getaway Heiliger: Halo
- III. Du sollst den PAL-Markt ehren!
 Dicke Balken, miese Synchronsprecher und eine stotternde Bildrate dank fehlendem 60Hz-Modus - zu lange wurden hiesige Zocker mit dürtigen Anpassungen gedemütigt.
 Sünder: Square Heiliger: Capcom
- IV. Du sollst jede 128-Bit-Konsole gleichwertig behandeln!
 Warum sehen trotz individueller Konsolen-Stärken alle Umsetzungen gleich aus? Der MANIAC-Senat fordert maßgeschneiderte Konvertierungen.
 Sünder: Dr. Muto Heiliger: Soul Calibur 2
- V. Du sollst die Hände des Spielers nicht verknotten!
 Doppelt belegte Tasten oder obskure Knopf-Kombinationen gefällig? Zu viele Titel nerven mit ungenügender Steuerung - so verlieren besonders Einsteiger schnell den Spaß.
 Sünder: Commandos 2 Heiliger: Super Mario Sunshine
- VI. Du sollst den Zocker nicht mit knüppelhartem Stellen frustrieren!
 Während ständiges Speichern in PC-Gefilden zum Standard gehört, schlagen sich Konsoleros mit unfairen Rücksetzpunkten und limitierten Speicher-Optionen rum.
 Sünder: Maximo Heiliger: Primal
- VII. Du sollst dein Produkt nur fertig in die Läden stellen!
 Vor lauter Marketing-Hype bleibt oftmals keine Zeit zum Testen der Produkte - anders sind Clipping-Fehler sowie Abstürze nicht zu erklären.
 Sünder: Enter the Matrix Heiliger: Eternal Darkness
- VIII. Du sollst kein sinnloses Gemetzel veranstalten!
 Wenngleich wir keine übersensiblen Moralprediger sind, gehen einige Brutalo-Orgien zu weit. Kein Wunder, dass die unwissende Gesellschaft nach strengen Gesetzen ruft.
 Sünder: Soldier of Fortune 2 Heiliger: Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme
- IX. Du sollst die Augen des Spielers mit flüssiger Darstellung erfreuen!
 Beim Anblick diverser Ruckel-Machwerke fürchten MANIAC-Redakteure täglich um ihr Augenlicht.
 Sünder: Jet Ion GP Heiliger: F-Zero GX
- X. Du sollst dein Abenteuer nicht künstlich in die Länge ziehen!
 Hol mir doch mal Gegenstand A aus Höhle B! Mit solchen Sätzen kaschieren zahlreiche Programmierer den dünnen Gehalt ihrer Produkte.
 Sünder: Final Fantasy 10 Heiliger: Onimusha 2



*aktualisierte, internationale Verkaufszahlen aus dem Buch "Spielkonsolen und Heimcomputer", Winnie Forster/Garneplan

10 JAHRE MANIAC

Augenblick mal!

DIE BEMERKENSWERTESTEN WERBEANZEIGEN...



Die konträre Anzeige

Capcoms Horrorkult glänzt bis heute mit einfallsreichen wie diskussionswürdigen Anzeigenmotiven - den Vogel schießt aber Resident Evil Director's Cut ab, das auf makabre Art und Weise mit den Operationsängsten von Krankenhaus-Patienten spielt.



Die prolige Anzeige

Beat'em-Ups sind eigentlich nicht nur für tumbe Klopper - nur Bloody Roar 2 wollte partout eine IQ-schwache Zielgruppe...



Die anstößige Anzeige

Was hatten die leichtbekleideten Mädels mit der Panzerballerei Assault Rigs zu tun? Nichts, aber als Blickfang wirkten sie Wunder.



Die gewitzte Anzeige

Dass Eishockey kein sanfter Sport ist, weiß eigentlich jedes Kind, spätestens nach der Anzeige für NHL Powerplay Hockey '98 hat's auch der letzte Kufenmuffel begriffen - geholfen hat das originelle Motiv letztlich nichts, die Sportserie ist seit Jahren verschollen.



Die skurrile Anzeige

Wahrscheinlich war Schumi schon damals zu teuer: Das durchgeknallte Werbemotiv von Formel 1 '98 hat aber auch was für sich.



Die fehlgeleitete Anzeige

Eigentlich kein Wunder, dass der Dreamcast einging: Arrogante Worte statt sinnvoller Werbung bringen eben selten was.



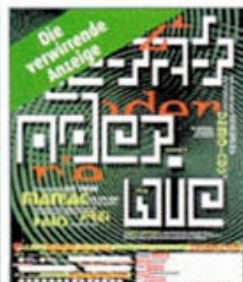
Die umstrittene Anzeige

Keine andere Werbung sorgte redaktionsintern für so große Diskussionen wie die des PSone-Ego-Shooters Disruptor: Einige fanden den durchsiebten Teddy irgendwie faszinierend, andere völlig abstoßend. Nur eins ist klar: Heutzutage ist so ein Motiv kaum denkbar.



Die stillere Anzeige

Zum Glück für das heutige Atari verschwand das demmaßen peinlich gestartete Retro-Label verdient und schnell in der Versenkung.



Die verwirrende Anzeige

Auch Cybermedia kennt die Kunst der Konfusion: Vor vier Jahren kam kaum jemand drauf, dass es hier um ein MANIAC-Abo ging.

...UND BILDSCHIRMFOTOS AUS 10 JAHREN MANIAC



Wie schön, dass wir nichts sehen...

Unendliche Weiten: Dieses Bild von Ace Combat 4 zeigt wirklich wenig.



Was DVDs können, kriegen auch Konsolen hin

Fear Effect verblüffte mit den größten (gewollten) Balken im Bild.



Spuren im Nebel: N64-Fotografen

Das N64 (hier ein Castlevania) lieferte die schwammigsten Bilder.



Grusel für den Screenshot-Besitzer

Düsteroptik und Grieselfilter: Silent Hill 2 sorgte für Layout-Alpträume.



Es ist nicht so wie ihr Wellenlicht denkt

Tecmos Dead or Alive 3 sorgt im Standbild für unzünftige Anblicke.



Sag hallo zu den netten Monsterjägern

GBA-Ego-Shooter wie Doom sorgen für grausig-pixelige Bilder.



Die große Spöler-Kontroverse

Ein einziges gezeigtes Gimmick aus Eternal Darkness sorgte für Proteste.



Rotes Lebenssaft im Überfluss

Ob's deshalb nicht nach Europa kam? Die Splatter-Action illbleed.





30

JAHRE

MANIAC*MI GAMES

150 Ausgaben

MANIAC

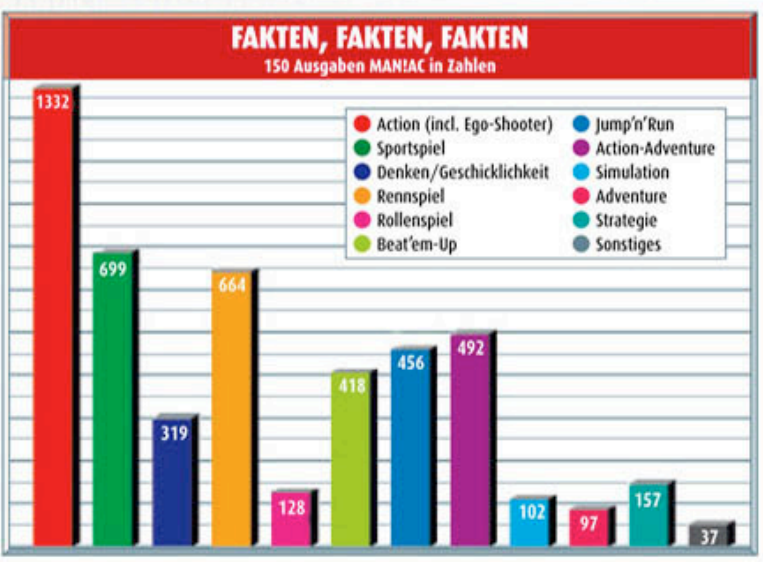
FEATURE



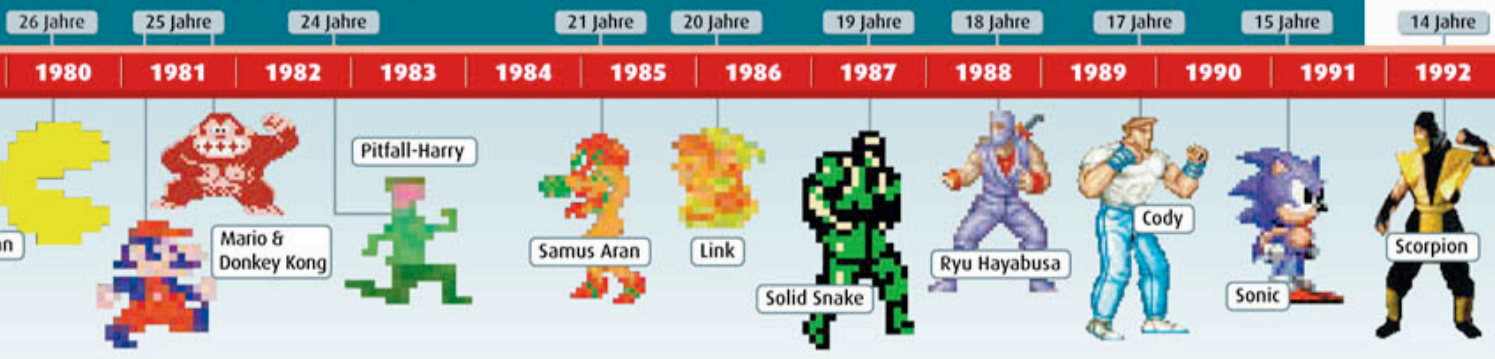
150 Mal Spaß, Stress und MANIAC – aber wir haben noch lange nicht genug. Bevor wir uns an die nächsten 150 Ausgaben wagen, lassen wir die vergangenen 13 Jahre Revue passieren.

Gestern, heute, morgen:
In 150 Ausgaben hat die MANIAC viele Gesichter gesehen. Ob Gründungsväter, Landschaftsarchitekt oder Hiphopper – alle vereinte die Liebe zum Videospiel.

Getestete PAL-Spiele bis MANIAC 04/06: **4901**
 Durchschnittliche Wertung aller PAL-Tests: **70,58%**
 Häufigste Prozentwertung: **85%**
 Höchste PAL-Wertung:
 Super Mario 64 (N64) **96%**
 Super Mario All-Stars (SNES) **96%**
 Niedrigste PAL-Wertung:
 Riding Star (PSone) **7%**
 Vergebene Awards: **882**



MANIAC feiert 150 Ausgaben und alle Videospiele-Ikonen feiern mit: So alt sind eure digitalen Helden.



Die fünf hässlichsten Titelbilder

Über Geschmack lässt sich streiten, bei den folgenden fünf Cover-Motiven waren wir uns aber (fast) alle einig: Ob unkenntlicher Farbhauten, abschreckendes Artwork oder großes Nichts – die folgenden fünf Motive sind schlicht und ergreifend hässlich und gehören auf dem Altar der Layout-Sünden geopfert.



Ausgabe 07/94

Nichts für Weicheier: Die MAN!AC-Gründer und Ex-Chefredakteure Forster und Gaksch finden das Cover heute noch stimmig, die aktuelle Redaktion kann mit dem grünzüngigen Hulk wenig anfangen. Ihnen jagt der erboste Superheld einen so großen Schrecken ein, dass sie nachts nicht mehr zu Ruhe kommen.

Ausgabe 04/95

Kein Titelmotiv, kein Problem – dachten wir zumindest. Statt eines schönen Spiele-Artworks war nur ein roter Vorhang zu bewundern, hinter dem bläuliche Wesen hervorlugten. Der Sinn des Ganzen erschließt sich im Nachhinein auch der damaligen Chefredaktion nicht. Immerhin war klar, dass Nintendo thematisiert wurde.



Ausgabe 04/96

Bei diesem Motiv handelt es sich um ein eher missglücktes Experiment eines Rundum-Covers – die Rückseite gehörte zum Gesamtkunstwerk. Entsprechend wurde diese Ausgabe als "Special Collector's Edition" betitelt. Immerhin war die Themenwahl mit Formel 1 richtig – die Schumacher-Hysterie fing gerade an.



Ausgabe 06/96

Kein Titelmotiv, kein Problem – Teil 2. Wieder mal lag kein optimales Spiele-Artwork vor. Also musste Titel-Layouterin Andrea Danzer aus verschiedenen Bildschirmfotos eine Collage basteln. Dies gelang ihr nicht so richtig – künstlerisch (vielleicht) wertvoll, für den Kiosk-Kunden aber viel zu konfus und wirr.



Ausgabe 11/05

Ein hässlicher Titel hat meist mehrere Gründe – an der Cover-Katastrophe des neuen Jahrtausends waren gleich drei beteiligt: Games Guide, DVD-Kasten sowie ein wenig aussagekräftiges "Mortal Kombat"-Motiv vereinten sich zu einem designtechnischen Trauerspiel, für das sich die Redaktion bis heute schämt.



2005 – Das Jahr der Premieren

Ihr seht schon, seit unserem letzten Jubiläum – 10 Jahre MAN!AC, Heft 12/03 – hat sich viel getan; und das nicht nur intern. Neben den Handhelds PSP und DS durften wir auch eine neue Konsolengeneration begrüßen: Mit der Xbox 360 hielten neue Themen Einzug in die Spielerschaft. Zudem brachte Microsofts Zockerkiste erstmals hochauflösende Digibilder auf die Mattscheibe. Der schönen neuen HDTV-Welt konnte und durfte sich auch die MAN!AC nicht verschließen und stellte sich einen protzigen Groß- und Breitbildfernseher in die Redaktionsräume. Doch auch die Zukunft hält Spannendes parat: Videospiele haben sich in den letzten Jahren endlich am Massenmarkt etabliert. Fachfremde Publikationen interessieren sich mehr und mehr für unser liebstes Hobby, was eine fundierte Berichterstattung noch wichtiger macht. Um dem auch in Zukunft nachzukommen, wird es Zeit für die MAN!AC, sich ein weiteres Mal zu verändern. Lasst Euch von den nächsten Ausgaben überraschen! jw



150 Ausgaben

Die etwas andere Rechnung

- 4 Gründerväter
- 27 Redakteure im Lauf der Zeit durchgefüttert
- 1 davon weiblich
- 9 Praktikanten versklavt
- 12 durch 220 Volt gesprengte Import-Konsolen
- 1 überstandene Virusattacke auf das Cybermedia-Netzwerk
- 2 überlebte Schwesternmagazine



- 15 gefeierte Hardware-Premieren
- 6 lebensgroße Videospiele-Ikonen im Büro installiert (Spider-Man, Sam Fisher, Solid Snake, Master Chief, Kung Lao, Jin Kazama)
- 6 Tage unfreiwilliger Auslands-"Urlaub" durch Flugplanänderungen
- 27 verloren gegangene Memory Cards
- 22 Container voller Verpackungsmaterial entsorgt



- 4 Meter Höhe des legendären Lenkradturms
- 1 stressbedingter Wutausbruch mit Verletzungsfolge (ausgekugelter Zeh)
- 1 echter Spielhallenautomat (kaputt) im Inventar
- 12 Quadratmeter Arbeitsfläche pro Redakteur



= 150 manische Momente

► "It's a MAN!AC" – 882 Mal haben wir die begehrte Auszeichnung in 150 Ausgaben an die besten und aufregendsten Videospiele verliehen. Ob beim ersten Test vor 13 Jahren oder in der aktuellen Ausgabe – die Entscheidung für oder gegen ein Prädikat will gut abgewogen sein. Auch das im Laufe der Zeit immer höhere Entwicklungsniveau spielt natürlich eine Rolle. Besser werden war auch stets eines unserer Mottos, weshalb wir Ende 2004 die MAN!AC mit einer DVD ausstatteten – bewegte Bilder sagen eben mehr als tausend starre Fotos. Nach technischen Kinderkrankheiten und anfänglichen Berührungängsten

entwickelte sich der Silberling zum festen Bestandteil des Heftes, auf den wir nicht mehr verzichten wollen. Schließlich gelang es uns in mühevoller Kleinarbeit, Deutschland, Österreich und Schweiz von den Vorzügen bayerischer Mundart und Idiotie (anyMan!ac) zu überzeugen. Für ein anderes Medium ging die Begeisterung sogar noch weiter: Den neuen Handhelds PSP und Nintendo DS schien der Umfang in der MAN!AC nicht mehr zu genügen. Seit letztem Herbst kümmert sich deshalb unser neues Schwesternmagazin *Mobile Gamer* um alle Formen tragbarer Taschenspieler – vom Pocket-PC über PSP, GBA und DS bis zum Handy.

13 Jahre 10 Jahre 7 Jahre 6 Jahre 5 Jahre 4 Jahre 2 Jahre 1 Jahr

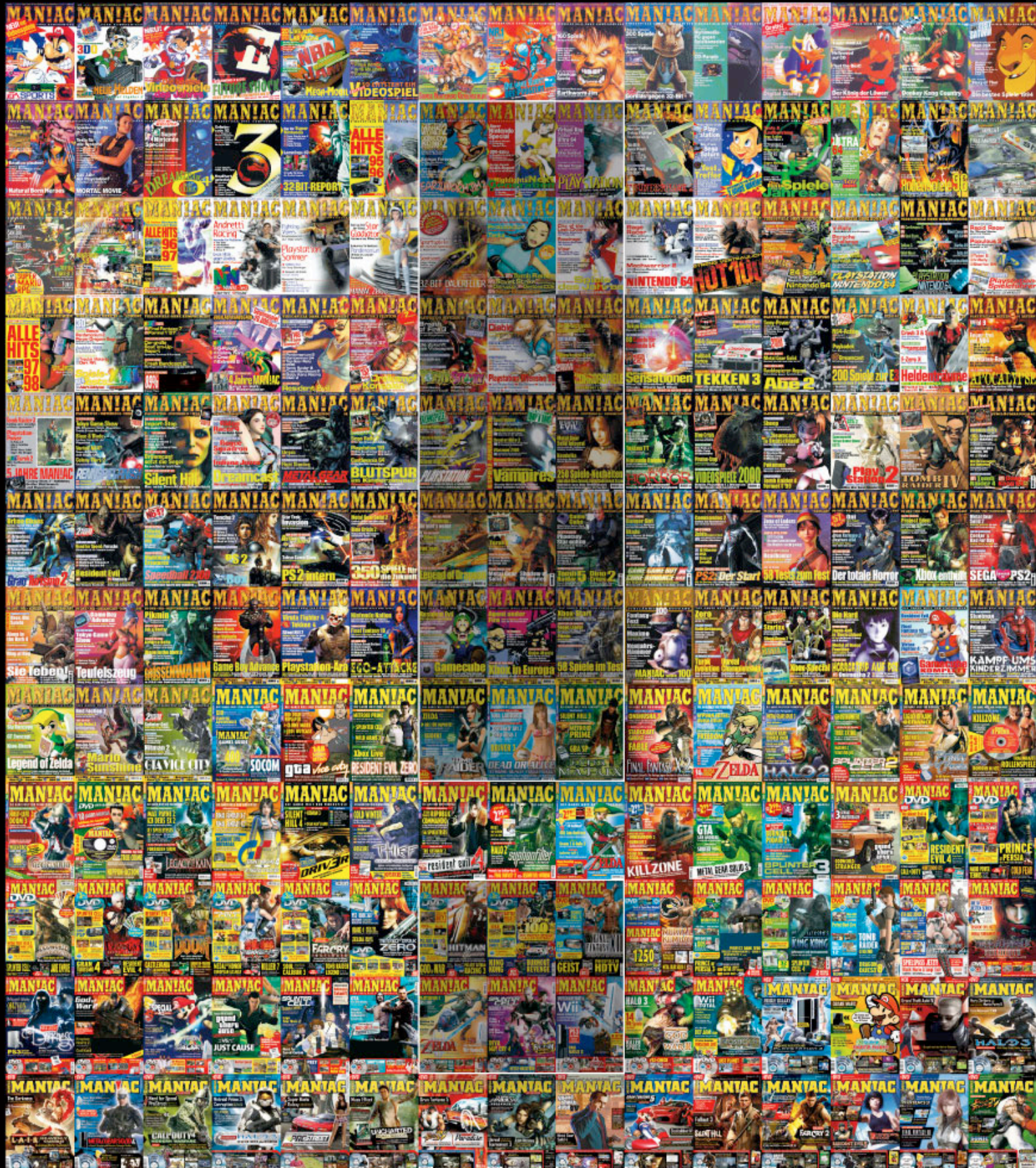
1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006



[103]

15 JAHRE MANIAC

Deutschlands langlebigstes Videospiele-Magazin im Wandel der Zeit

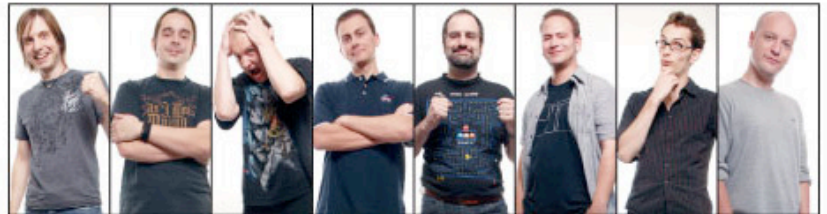


MAN!AC für Hardcore Gamer

Sommer 1993: Ein neues Videospiel-Magazin entsteht – zunächst sollte es 'Hardcore' heißen, dann einigen sich die Cybermedia-Gründer Winnie Forster, Martin Gaksch und Andreas Knauf auf MAN!AC. Als erster Angestellter wird Ingo Zaborowski an Bord geholt, wie alle zuvor genannten bis dato bei den marktführenden Zeitschriften Power Play und Video Games im Einsatz. Nach anfänglichen Schwierigkeiten (Was? Nur ein Viertel der Auflage verkauft?) und zeitraubenden Nebentätigkeiten (Konami-Spieleführer, Mega-CD-Buch, Video interaktiv) nimmt die MAN!AC Fahrt auf. Unabhängig von der Industrie testen wir jedes Spiel auf Herz und Nieren, scheuen keine Qualitätsdiskussion mit Entwicklern oder Marketing-Personal und blicken über den deutschen Tellerrand hinaus. Seit jeher begleiten hintergründige Reportagen, technische Grundlagenartikel und Berichte aus dem Videospiel-verrückten Japan das monatliche Test- und Tipps-Business. MAN!AC lässt einen Mitbewerber nach dem anderen hinter sich.



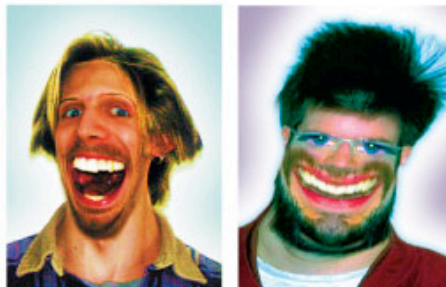
Die Anfänge (v.l.n.r.): Andreas, Martin, Ingo und Winnie (oben).



Das aktuelle Team (v.l.n.r.): Oliver, Matthias, Michael, Thomas, Ulrich, Marcus, Max und Oliver.

MAN!AC erfrischt

Über die Jahre hinweg bekommt die MAN!AC viele Frischzellenkuren verpasst. Veraltete Layouts weichen zeitgemäßen Designs. Der Award wird moderner, die umstrittenen Redakteurs-Grimassen weichen frechen Comic-Figuren (rechts: Oliver Schultes und Ulrich Steppberger). Doch nicht nur am Look wird gefeilt, auch die technische Ausrüstung verbessert sich: Während Mitbewerber Screenshots noch klassisch knipsen, greifen wir Spielbilder direkt am Videoausgang der Konsolen ab – dank Grabberkarte im PC. Die Macintosh-Computer, mit denen seit jeher die MAN!AC layoutet wird, weichen immer leistungsstärkeren Modellen. Nur bei der Heft-DVD zögert der Cybermedia Verlag – erst ab 2004 liegt eine monatliche DVD bei, Abonnenten erhielten sie zuletzt auch als ungeschnittene Ab-18-Fassung. Mit Einführung des Silberlings erfährt der MAN!AC-Schriftzug übrigens seine zweite Veränderung und erstrahlt nun vor einem roten Hintergrund – bis zur 04/07; MAN!AC bleibt gelb, das Rot verschwindet. Die aktuelle Ausgabe geht noch weiter – aus MAN!AC wird M!



Die erste MAN!AC-DVD erschien zum zehnjährigen Jubiläum, regelmäßig dann ab Ausgabe 12/04.

1993

1994

1995

1996

1997

Der Kampf zwischen Sega und Nintendo tobt, die Heimcomputer-Ära neigt sich dem Ende zu.

"Donkey Kong Country" ist einfach wundervoll, "Mortal Kombat II" wird beschlagnahmt.

PlayStation und Saturn läuten das 3D-Zeitalter ein – nur Sony hat die richtigen Spiele.

"Super Mario 64" hüpft perfekt in 3D, der Klempner wird Rollenspieler, auf Saturn fliegt Nights.

Das N64 erreicht Deutschland, Turko und Bond ballern, "Final Fantasy VII" nährt zu Tränen.

15 Jahre im Wandel



04/94

Neben kritischen Tests setzt die MANIAC schon früh auf exklusive Hintergrundberichte. Hier: "So entsteht ein Videospiel".



04/95

MANIAC bekommt ein frisches Design: Ab sofort prangen die Gesichter-"Warps" der Redakteure noch knalliger in den Tests.



10/96

Ein gutes Jahr später werden Grafikelemente überarbeitet und optimiert. Außerdem vorgestellt: Capcoms erster 3D-Prügler "Star Gladiator".



09/97

Glaskugel: Die PS2 protzt mit RAM-Overkill und PC-Architektur – na ja. Bei Nintendo liegen wir richtig: neue Konsole nicht vor 2001.



11/98

Fünf Jahre MANIAC feiern wir stilgerecht mit einem Cover in speziellem Silberdruck. Dazu ein PSone-Aufkleber von "Colony Wars 2".



02/99

Dreamcast-Start in Japan: MANIAC bringt auf sechs Seiten Fakten rund um die neue Sega-Hardware und testet die Start-Titel.



12/00

Der PS2-Start in Deutschland ist uns vier Seiten wert, der Test zu "The Legend of Zelda: Majora's Mask" drei. Grund: 92% Spielspaß.



12/01

Wir verabschieden uns von Nintendos 64-Bitter und blicken auf die Zukunft des GameCube. Außerdem stellen wir die Xbox vor.

1993	MARTIN GAKSCH MANIAC seit 1993 Aktuell: Geschäftsleitung Cybermedia, Chefredakteur der <i>Mobile Gamer</i>	WINNIE FORSTER MANIAC seit 1993 Aktuell: freier Autor, Inhaber des Gameplan-Buchverlages, kritisiert gerne	ANDREAS KNAUF MANIAC seit 1993 Aktuell: Geschäftsleitung & Anzeigenleitung Cybermedia, mag Autos
-------------	--	--	--

1994	OLIVER EHRLE MANIAC seit 1994 Aktuell: freier Autor für <i>MI</i> und <i>Mobile Gamer</i> , mag seinen Hund Diego
-------------	---

1995	ROBERT BANNERT MANIAC: 1995-2007 Aktuell: selbstständiger Autor und Grafiker
-------------	--

1996	CHRISTIAN BLENDEL MANIAC: 1996-1999 Aktuell: Senior PR Manager bei Activision
-------------	---

1997	ANDREAS ULRICH MANIAC seit 1997: Aktuell: Software-Entwickler bei Formware, pflegt www.maniac.de
-------------	---

1998	THOMAS SZEDLAK MANIAC: 1998-2000 Aktuell: Chefredakteur der "Games Aktuell"
-------------	---

1999	OLIVER SCHULTES MANIAC seit 1999 Aktuell: Chefredakteur der <i>MI</i> , quält Kollegen gerne mit Blödsinn
-------------	---

1999	STEPHAN FREUNDORFER MANIAC: 1999-2002 Aktuell: konzentriert sich auf sein Töchterchen
-------------	---

1999	DAVID MOHR MANIAC: 1999-2003 Aktuell: Produktmanager bei Seven-One Intermedia
-------------	---

2000	COLIN GÄBEL MANIAC: 2000-2007 Aktuell: TV-Moderator beim Games-Sender GIGA
-------------	--

2000	SIMON BIEDERMANN MANIAC: 2000-2003 Aktuell: Chefredakteur bei www.airgamer.de
-------------	--

2000	MAXIMILIAN WILDGRUBER MANIAC: seit 2000 Aktuell: freier Autor für die <i>MI</i> und <i>Mobile Gamer</i> , mag Rollenspiele
-------------	--

2002	THORSTEN KÜCHLER MANIAC: 2002-2004 Aktuell: macht etwas Geheimes beim Bauer Verlag
-------------	--

2002	THOMAS STUCHLIK MANIAC seit 2002 Aktuell: Redakteur der <i>MI</i> und <i>Mobile Gamer</i> , mag Raumschiff
-------------	--

2002	THOMAS NICKEL MANIAC seit 2002 Aktuell: freier Autor für die <i>MI</i> , mag Gorillas
-------------	---

2004	MATTHIAS SCHMID MANIAC seit 2004 Aktuell: Leitender Redakteur der <i>MI</i> , Redakteur <i>Mobile Gamer</i> , mag Honig
-------------	---

2004	JANINA WINTERMAYR MANIAC: 2004-2007 Aktuell: PR-Managerin bei Marchseiter Communications
-------------	--

2006	ANDRÉ KAZMAIER MANIAC: 2006-2008 Aktuell: ist unterwegs in geheimer Mission
-------------	---

2006	MICHAEL HERDE MANIAC seit 2006 Aktuell: Redakteur für <i>MI</i> und <i>Mobile Gamer</i> , mag "Metal Gear Solid"
-------------	--

1998

1999

2000

2001

2002

Die Generation PlayStation zockt "Gran Turismo" & "Tekken 3" – in USA auch "Metal Gear Solid".

Der Dreamcast erscheint in Europa und wird – völlig zu Unrecht – ein Ladenhüter.

Kampf der Generationen: "Shenmue" gegen "Perfect Dark" gegen die neue PlayStation 2.

Microsoft betritt die Videospielebühne. "Halo" erscheint in den USA, Dante kommt cool.

Der GameCube schwimmt nach Europa. Sam Fisher lehrt Solid Snake das Fünften.

INGO ZABOROWSKI



MANIAC:
1993-1994
Aktuell: Brand
Manager bei
Codemasters

HEINRICH LENHARDT



MANIAC:
1993-1996
Aktuell: Chefredak-
teur von "Buffed",
mag Umzüge

ARMIN MEDIC



MANIAC:
1995
Aktuell:
unbekannt

TOBIAS HARTLEHNER



MANIAC:
1995-2000
Aktuell: Webmaster
bei Cynamite und
"Guitar Hero"-Fan

ULRICH STEPPBERGER



MANIAC seit 1997
Aktuell: Redakteur
für M! und Mobile
Gamer, mag C64-
Sound

MICHAEL RUPPRECHT



MANIAC:
1999-2000
Aktuell: arbeitet
beim Weltbild-Verlag

MARTIN WEIDNER



MANIAC:
2001-2002
Aktuell:
unbekannt

RAFAEL FIORE



MANIAC:
2003-2006
Aktuell: stellv.
Redaktionsleiter
Sport bei blick.ch

JAN KÖNIGSFELD



MANIAC seit 2007
Aktuell: Japanreisen-
der Korrespondent
für M! und Mobile
Gamer, mag Reis

MARCUS GRÜNER



MANIAC: seit 2008
Aktuell: Volon-
tär bei M! und
Mobile Gamer, mag
Hähnchenflügel

MANIAC verbindet

Ob schrille Warps oder freche Comics, damals wie heute stehen hinter der MANIAC verrückte Menschen, die eines verbindet: kompromisslose Liebe zu Videospiele!

Entsprechend lässt sich auch die aktuelle Besetzung nicht so leicht aus der Ruhe bringen. Der diplomierte Landschaftsarchitekt Oliver Schultes ist heute Chefredakteur und erinnert sich an seinen ersten Test: "Viva Soccer" für die PSone schrieb er, als er in seiner ersten Arbeitswoche mit entzündetem Trommelfell zu Hause lag – die Soundwertung reichte Olli nach. Thomas Stuchliks erste Preview-Reise führte ihn auf ein Schloss im englischen Bristol. Das Spiel: "Conflict: Desert Storm 2". Das Problem: keine Toilette auf dem Zimmer!

Matthias Schmidts erster großer Test sorgte hingegen für Erleichterung: Der Beat'em-Up-Fan spielte gleich im zweiten Monat "Mortal Kombat Deception". Passend dazu poste sein Redakteurs-Comic als Sub-Zero – ein Traum wurde wahr. Als Michael Herde die erste MANIAC an der Tankstelle kaufte, war er sofort begeistert und wollte bereits als 15-Jähriger Redakteur werden. 15 Jahre später hat er es geschafft. Und was treibt Redaktions-Urgestein Ulrich Steppberger? Mit ungebrochener Freude öffnet der Kollege die tägliche Lieferung frischer Software-Pakete und informiert die Kollegen (meist ungefragt) über Release-Termine und sonstige Videospiele-Ereignisse.

Lediglich M!-Neuzugang Marcus Grüner hatte Pech: Der "Parodius"-Fan sammelte alle 180 Ausgaben und konnte es kaum erwarten, selbst MANIAC zu werden. Kaum den Vertrag in Händen, schlug ihm der Namensteufel ein Schnippchen. Willkommen bei den Verrückten, M!arcus. mh

11/02

Mit dem neuen Look kommt auch der erste Games Guide. In einer Reportage untersuchen wir die Arbeit der BPJM (damals: BPJS).



10/03

Die bis dato einzige "Game Tracks"-CD lag dem Heft bei und ebnete den Weg für die Jubiläums-DVD zum 10. Geburtstag der MANIAC.



06/04

MANIAC Extended erblickt das Licht der Welt: Interview mit Sonic-Erfinder Yuji Naka, ein Making-of "Turrican" und das Atari VCS in der Retro-Serie.



09/05

20 Seiten für die MANIAC Top 100: Die besten Spiele aller Zeiten werden angeführt von der "Zelda"-Reihe, "Tetris" und "Super Mario 64".



05/06

Hinter dem fiesen "The Darkness"-Cover wartet ein Exklusiv-Interview mit dem freundlichen Shigeru Miyamoto.



04/07

Die MANIAC erhält ein modernes Gewand und neue Rubriken. Gleichzeitig feiern wir den PS3-Start in Deutschland.



10/08

Die letzte MANIAC steht ganz im Zeichen von "Street Fighter IV", auf der Games Convention veranstalten wir das erste Turnier in Deutschland.



11/08

Die erste M! ist etwas Besonderes. Nach endlosen Diskussionen und zahllosen Überstunden sind wir stolz auf das neue Heft. Viel Spaß beim Schmökern!



2003

2004

2005

2006

2007

Link segelt zu neuen Ufern, Lara geht baden, der persische Prinz und Samus Aran kehren zurück.

"GTA: San Andreas" bringt den Hip-Hop in die Spielwelt, Nintendo den DS in den Handel.

Microsoft startet ins HD-Zeitalter und beerdigt die Xbox – Sony und Nintendo warten ab.

Dr. Kawashima erschließt neue Zielgruppen; die PS3 hat einen schwierigen Start.

Der Wii wird zum Welterfolg, "Halo 3" und "Call of Duty 4" kämpfen um die Shooter-Krone.



30

JAHRE

MANIAC*MI GAMES

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE !

MAN!AC feiert die 200. Ausgabe



Party on – auf Maniac.de

Surft auf www.maniac.de und entdeckt weitere Leckerbissen aus 200 Monaten MAN!AC, etwa das erste Heft (11/93) in PDF-Form, die Top 10 unserer abgedrehten anyMAN!AC-Filmchen und 60 Minuten des "Far Cry"-Hörspiels als Gratis-Download. Reinklicken lohnt sich!



1993-94



FUN FACTS

1993

- » die beste Band der Welt (auch bekannt als "Die Ärzte") feiert Wiedervereinigung
- » Deutschland gewinnt letztmalig den Tennis-Davis-Cup und wird erstmalig Basketball-Europameister
- » Bill Clinton als Präsident der USA vereidigt

1994

- » erster offizieller 'Fixerraum' in Hamburg
- » die Welthandelsorganisation (WTO) und Rammstein werden gegründet
- » Michael Schumacher wird erstmals Formel-1-Weltmeister

Die Jahreswende 1993/94 steht im Zeichen von neuen Herausforderungen: Nintendos Superstar Mario muss sich mit seinem bislang stärksten Kontrahenten Sonic auseinandersetzen, eine Handvoll mutige Videospield-Journalisten wagen den Sprung in die Selbstständigkeit und gründen mit MAN!AC ihr eigenes Gaming-Magazin. Winnie Forster, Martin Gaksch und Andreas Knauf kommen allesamt aus dem Trainingslager des mächtigen 'Markt & Technik'-Verlages und waren dort für die marktführenden Fachmagazine Power Play und Video Games verantwortlich. Nun wollen sie unter dem Dach der Cybermedia GmbH ihre Vision von der perfekten Spielezeitschrift verwirklichen – und verarbeiten den Maskottchen-Zweikampf zwischen Sega und Nintendo symbolisch in der Titellillustration der Erstausgabe. Sonic gegen Mario, David gegen Goliath, MAN!AC gegen die etablierte Konkurrenz – der Kampf um Kunden konnte beginnen. In der MAN!AC spiegelt sich die Vielfalt der Systeme und die Diskussion zur Zukunft der Videospiele wider. So steht passend zur Multimedia-Hysterie die CD als Datenträger-Ersatz für das betagte Modul im Mittelpunkt – ob für das Mega-Drive-Zubehör Mega-CD, Philips' CD interactive oder das außergewöhn-



Moderne Kunst oder Konsole? Das Mega Drive mit all seinen Ausbaustufen.

liche 3DO von Trip Hawkins. Alle drei Anbieter verfolgen unterschiedliche Ansätze, alle drei scheitern im Laufe des Jahres 1994. Philips setzt auf Vielfalt, will von der Fahrschule bis zum Hardcore-Zocker die gesamte Bevölkerung vom Segen des CDi überzeugen; abgesehen davon schwächelt die multimediale Wollmichsau auf technischer Seite – grafisch anspruchsvolle Spiele lassen sich mit dem 16-Bit-System ohne Spezial-Chips nicht verwirklichen. Dieses Problem hat das 3DO nicht, 'CD-Player in Verbindung mit potenter 32-Bit-Hardware' lässt die Spieler-Gemeinde aufhorchen. Als Kardinalfehler entpuppt sich jedoch der Ansatz, die Konsole unsubventioniert anzubieten. Anders als die Platzhirsche Sega und Nintendo, die in erster Linie mit der Lizenzierung von Software Geld verdienen und die Hardware als zuschusspflichtige Investition sehen, kennt 3DO keine Gnade und knöpft den geschockten Gamern über 1.000 DM für ein 'Spielzeug' ab. Beim Mega-CD schließlich, das aufgrund des Mega-Drive-Erfolges gute Startchancen hat, sorgt Sega mit einer wirren Ankündigungs- und Upgrade-Politik für ein kurzes Leben.

An der Spiele-Front ist das Jahr 1994 geprägt von Beat'em-Up-Duellen ("Mortal Kombat" vs. "Street Fighter"), der Suche nach der Zukunft von Videospiele (interactive Movie vs. 3D-Polygon-Power) und vielen schönen Jump'n'Runs zu Disney-Filmen. Das Rennen um die bestverkaufte Konsole des 16-Bit-Zeitalters entscheidet Nintendo erst gegen Ende für sich. Während Sega Mitte 1994 neue Hardware in den Mittelpunkt rückt (nicht

nur die Next-Generation-Konsole Saturn, die in Japan bereits Ende des Jahres debütiert, sondern auch das skurrile Mega-Drive-Add-on 32X), überrascht Nintendo mit einer neuen Grafik-Dimension auf dem Super NES – ganz ohne Zusatzhardware. "Donkey Kong Country" des englischen Entwicklers Rare verhilft Nintendos 16-Bitter zu einem zweiten Leben und macht nebenbei das überbeuerte 32X (gut 200 Mark soll der Aufsatz kosten) lächerlich. Während also Nintendo seine Fans mit immer neuen Meisterwerken fürs Super NES verückt, hinterlässt Sega Ende 1994 verärgerte und verwirrte Sonic-Anhänger, die nicht wissen, ob sie auf den Saturn warten oder doch das Mega Drive mit Mega-CD und 32X aufrüsten sollen. Am Ende kaufen sie die PlayStation, aber das ist eine andere Geschichte.



Gute Idee, schlechte Umsetzung: Das 3DO scheitert an Preis und Vertriebskonzept.

Ingo Zaborowski

Damals: Redakteur
Heute: Marketing Manager, Codemasters

"Hardcore: Alles machen wir selbst – Screenshots, Layout, Tests, Telefon. Eine Mutter ruft an, will 'Mortal Kombat'-Fatality-Codes für den neunjährigen Sohn, während deswegen die Staatsanwaltschaft bei Mitbewerbern Redaktionen durchsucht. Wir brauchen einen Aprilscherz. Die Gewalt-Mode geht uns auf die Nerven. Das 'Blood Replay' wird erfunden, Screenshots sind schnell gefälscht. Zwei Wochen später – Telefon steht nicht mehr still. 'Was habt ihr da angerichtet?', fragt ein Händler. 'Die rennen mir hier die Bude ein!'"



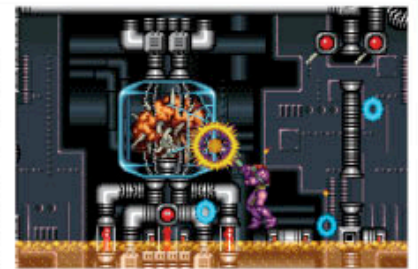
Spannend war das Recherchieren ohne Internet und Handys – lange Abende, um mit Amerikanern zu telefonieren, früh aufstehen, um Japaner zu erreichen. Aber oft lohnt es sich – exklusiv war noch wirklich exklusiv.

Neue Konsolen braucht das Land: CDi, 3DO, Jaguar und CD32 – Meinungen gehen von 'cool, aber ein paar gute Spiele wären nicht schlecht' über 'ein paar Spiele wären nicht schlecht' bis 'äh... schlecht'. Beste Pressekonferenz: Jaguar-Vorstellung auf der ECTS. 'It's 64bit' (war's nicht). 'It rocks' (tat's nicht). 'It's 64bit' (Wiederholung macht's nicht besser). Eine schwere, aber schöne Zeit."

SPIEL DES JAHRES

SUPER METROID

Erstmals in der 'Metroid'-Saga spendieren Euch die Entwickler eine Landkarte, die die Orientierung in der weitläufigen Spielwelt erleichtert. Auf dem Planeten Zebes sucht Kopfgeldjägerin Samus Aran nach dem letzten Metroid, den Oberbösewicht Mother Brain gefangen hält. Im Verlauf Eurer düsteren Reise erkundet Ihr grafisch vielseitige Areale, stößt mit geeigneter Ausrüstung geheime Bereiche auf und legt Euch passende Taktiken für teils bildschirmfüllende Bossgegner zurecht. Dass zudem der einleitende Satz "The last metroid is in captivity, the galaxy is at peace" in glasklarem Sound aus dem Super Nintendo ertönt, bringt Technikfans zum Jauchzen, alle anderen freuen sich über eines der besten Action-Abenteuer der 16-Bit-Generation, das wir mit 95 Prozent Spielspaß würdigen.



1995



Das Jahr 1995 wird bestimmt von einer neuen Konsolen-Generation. Waren schon die Fortschritte von 8-Bit- zu 16-Bit-Geräten eindrucksvoll, verblassen im Windschatten von Sega Saturn und Sony PlayStation alle bisherigen Spielmaschinen. Während sich Sega mit einem Frühstart seiner 32-Bit-Hardware einen Vorsprung verschafft, zieht Sony nur häppchenweise nach – Japan freut sich bereits Weihnachten '94 über die Konsole, Europa wird erst im Herbst 1995 mit PAL-PlayStations versorgt. Im Vorfeld sah es so aus, als würden Saturn und PlayStation technisch auf einem Level spielen, doch bereits die erste Software-Generation offenbart die unterschiedlichen Vorzüge. Während der Saturn bei traditioneller 2D-Grafik punktet, gibt Sony bei polygonaler 3D-Optik den Ton an. So verkommt das erste "Virtua Fighter" für den Saturn im Vergleich zur konkurrierenden Killer-Application "Ridge Racer" zur texturlosen Grafik-Einöde. Überhaupt macht Sony bei der Markteinführung ihrer ersten Spielkonsole fast alles richtig. Im Gegensatz zu den gescheiterten 3DOs und CDIs dieser Welt stellt Sony Multimedia nicht in den Mittelpunkt. PlayStation spricht die Gamer an – mit leistungsstarken Spezialchips und exklusiven Spielen.

Während Sega und Sony intensiv um Zucker und Entwickler wetzeln, gerät Nintendo ins Hintertreffen. Das Super NES altert zwar dank "Donkey Kong Country" und "Yoshi's Island" würdevoll, doch die Verspätung



In Japan ein Erfolg, der Westen wendet sich schnell vom Saturn ab.

beim Nachfolge-System untergräbt Nintendos Stellung als Klassenprimus. Das Ultra 64, später in Nintendo 64 umbenannt, lässt zudem mit seltsamen Ausstattungsmerkmalen aufhorchen – allen voran das Beharren auf Modulen, während die Konkurrenz einstimmig auf CDs als Datenträger setzt, sorgt für Irritationen. Zur Verkürzung der Wartezeit schickt Nintendo mit dem Virtual Boy im Herbst 1995 eine Ergänzung zum nach wie vor erfolgreichen Game Boy ins Rennen. Das 3D-Spielsystem mit rot-schwarzer Optik (siehe Seite 20) entpuppt sich jedoch nach rekordverdächtig kurzer Angebotszeit als Flop und nagt zudem am Vertrauen der Spieleindustrie in Nintendos Zukunftsfähigkeit.

Bei den MANIACs vollzieht sich ebenfalls ein Wechsel – Ingo Zaborowski heuert bei Psygnosis an, dafür nehmen wir

FUN FACTS

- » Österreich tritt der EU bei
- » Windows 95 kommt auf den Markt
- » erstmals findet die E3 in Los Angeles statt
- » das "Bosman-Urteil" kippt Ablösesummen nach Vertragsende im Fußball
- » George Foreman besiegt in Las Vegas umstrittenen Axel Schulz
- » Die Doofen beglücken Deutschland mit "Liedern, die die Welt nicht braucht"
- » "Made in Heaven", das letzte ernstzunehmende Studio-Album von Queen, wird veröffentlicht

Fünf Ausgaben lang nehmen wir die neue Konsolen-Generation unter die Lupe.



mit Robert Bannert einen Rollenspiel-Fan unter unsere Fittiche. Zum Jahresende wird die Redaktion gar aufgestockt: Amiga-Jünger und WWW-Insider Tobias Hartlehnert bereichert den Verlag und sorgt für einen beachtlichen Internet-Frühstart des MANIAC-Magazins. Viel Wirbel gibt es auch um indizierte Spiele. So wird die Staatsanwaltschaft bei etlichen Verlagen vorstellig und bemängelt das Bewerben von und die Berichterstattung über angeblich indizierte Titel. Während Cybermedia nach dem ersten Schreck eine Beschlagnahme bereits ausgelieferter MANIAC-Magazine verhindert, müssen einige Mitbewerber Seiten nachträglich schwärzen oder gar die komplette Auflage neu drucken.

Von dem juristischen Geplänkel abgesehen, entwickelt sich die MANIAC erfreulich. Gerade die Vielfalt der Konsolen, von Game Boy bis zum Neo-Geo sind fast 20 Spielsysteme parallel im Angebot, lockt die Leser zur MANIAC – in Erwartung einer kompromisslosen Analyse relevanter Hard- und Software.

Der Beginn einer spielenden Leidenschaft: Aus dem Stand schlägt Sony alle Konkurrenten.



Robert Bannert

Damals: Redakteur
Heute: Inhaber Agentur Ratz

"An was erinnere ich mich, wenn ich an meine frühe Zeit bei der MANIAC denke? Ohne Frage sind mir die schier unendlichen Gegenles-Aktionen unter den Argusaugen von Winnie und Martin im Gedächtnis geblieben. Dazu die durchgearbeiteten Nächte und Sommerabende, die ich mit dem ähnlich übermüdeten Kollegen Olli Ehrle Zigaretten qualmend auf dem Dach des Verlagsgebäudes verbracht habe. Ich erinnere mich daran, wie ich beim Kollegen Knaut zum ersten Mal Laserdiscs auf einem Beamer sah und den Klängen einer Surround-Anlage lauschte, um mir dann von meinem mageren Redakteursgehalt eine ähnliche Anlage zusammenzusparen, obwohl ich kaum Zeit hatte, sie wirklich zu nutzen. Aber woran ich mich noch als Großväterchen erinnern werde, ist, wie ich nach dem Umzug von Mainz nach Mering über einen Monat und mit meinem gesamten Hausrat in der Redaktion campiert habe, weil mein neuer Vermieter die Wohnung noch immer nicht fertig gefliest hatte. Das hieß im Klartext: Übernachtung im Schlafsack und nur gelegentliches Duschen in Andis Bude, die damals eine Etage über der Redaktion lag."



SPIEL DES JAHRES

RIDGE RACER

Als Starttitel für die PlayStation läutet "Ridge Racer" mit Schwung das 3D-Videospielzeitalter ein. Erstmals kann auf dem heimischen Fernseher in polygonaler Spielhallenqualität gerast werden, die flotte und detaillierte 3D-Grafik trumpft im Gegensatz zu etwa "Virtua Racing" mit voll texturierten Landschaften auf. Getrieben von rhythmischen Techno-Tracks und einem hyperaktiven Kommentator verfallen Joypad-Piloten in einen Temporausch, die nervenaufreibenden Kopf-an-Kopf-Duelle mit dem schwarzen Engel-Flitzer sorgen für Adrenalinschübe. Damit macht das Frühwerk sogar vergessen, dass es mit lediglich zwei Streckenvarianten nur wenig Asphalt zu beackern gibt. Dem Erfolgsrezept bleiben Sony und Namco im Lauf der Jahre treu: Alle drei PlayStation-Generationen sowie der Portable-Ableger haben ein "Ridge Racer" im Start-Aufgebot.



1996



FUN FACTS

- der Feldhamster ist 'Tier des Jahres'
- der Pay-TV-Sender DF1 startet als Konkurrenz zu Premiere
- der spätere Online-Gigant IGN wird gegründet
- Deutschland wird durch Oliver Bierhoffs Golden Goal Fußball-Europameister
- die Olympischen Spiele finden in Atlanta statt
- 'Take That' löst sich auf
- Gründung der Sportfreunde Stiller

Das Rennen um die Weltherrschaft ist voll entbrannt, zumindest was Videospiele angeht. Noch machen sich Sega und Sony Hoffnung, den jeweiligen Gegner mit exklusiven Titeln, bestmöglicher Technik und pfiffigem Marketing in die Schranken zu weisen. Endlich stellt sich auch Nintendos Super-NES-Nachfolger den Spielern und verspricht dank doppelter Bit-Zahl (64- statt 32-Bit-Prozessoren werkeln in der Modul-Konsole) noch bessere Grafik. Allerdings dauert es nicht lange, bis Entwickler und Gamer feststellen müssen, dass die neueste und vermeintlich stärkste Hardware reichlich Probleme mitbringt - 3D-Grafik auf dem Nintendo 64 ist meist kein Vergnügen. Mal davon abgesehen, dass auch der Videoausgang nicht zeitgemäß ist und nur ein verwaschenes FBAS/S-Video-Signal liefert, während Saturn und PlayStation via RGB gestochen scharfe Optik auf den Fernseher bannen.

Diese bittere Erkenntnis kann nicht einmal das beste 3D-Jump'n'Run der 1990er-Jahre schönfärben: Während Nintendo sich bei der Hardware offensichtlich schwer tut, den Notwendigkeiten einer zeitgemäßen 3D-Grafik Rechnung zu tragen, hat Spieldesign-Altmeister Miyamoto alle Klippen umschiffen und legt gleich mit dem ersten 3D-"Super Mario" einen Meilenstein hin. Auch das restliche Start-Portfolio kann sich mit "Wave Race" und "Pilotwings" sehen lassen. Wobei die Brillanz eher spielerischer Natur ist, technisch haben Nintendo und vor allem die Dritthersteller mit den N64-Widrigkeiten zu kämpfen (zu wenig RAM für schöne Texturen, teuer und kleiner Modul-Speicherplatz).

Schön aber, dass Nintendo weiterhin das Super NES liebkost und mit "Super Mario RPG" zumindest den Japan- und US-Zockern einen traumhaften Rollenspiel-Sommer beschert. Europa wird mal wieder ein Top-Titel vorenthalten - in den Neuzügeln ein häufiges Verbrechen. Viele Spiele kommen deutlich später auf den Markt, manche überhaupt nicht. Insofern haben Importeure Hochkonjunktur, wenngleich alle drei namhaften Konsolen-Anbieter auf mehr oder weniger ausgefeilte Regionalsperren setzen. Entsprechend wird geschraubt, gechipt, gebastelt - 50Hz, 60Hz, Modul-Adapter, Wechseltrick - irgendwie bringt man die Importe schon zum Laufen.



Speziell für das märchenhafte Hüpfspiel "Nights" entwickelt: Sega den Analog-Controller.



Die MANIAC-Crew nutzt die flauen Sommer-Monate, um das Heft einer optischen Frischzellenkur zu unterziehen. Neue Schriften, neue Formen, schöne Farben - der erste Heft-Relaunch unter der tollkühnen Headline 'MANIAC 2000' ist geschafft. Mehr Arbeit, mehr Personal - zum Team stößt mit Christian Blendl ein ausgewiesener Sport-, Rennspiel- und Action-Experte.

An der Spielefront wagt sich das erste "Resident Evil" aus der Deckung und erntet einen wohlwollenden, aber nicht euphorischen Test - 83% Spielspaß sprechen die MANIAC-Analysten dem Zombie-Massaker zu. Mit 87% schneidet das sympathische "Nights" für den Saturn besser ab; zu diesem Spiel liefert Sega seinen neuen Analog-Controller, der von Nintendos innovativem N64-Joyypad inspiriert ist - eines der wenigen Dinge, die Nintendo mit dem N64 richtig macht.

Neben "Resident Evil" debütiert 1996 eine zweite Spielmarke, die Jahrzehnte überdauern sollte - "Tomb Raider". Lara Croft ballert sich mit figürlichen und spielerischen Vorzügen in die Herzen der Gamer und beweist, dass auch der Saturn zu eindrucksvoller Echtzeit-3D-Grafik in der Lage ist. Leider verstehen zu wenige Entwickler, diese Leistung aus der Sega-Konsole herauszukitzeln, so dass die meisten PlayStation-Spiele in 3D deutlich besser aussehen. Das mag für die 2D-orientierten Japaner (noch) nicht entscheidend sein, im Westen leidet der Ruf des Saturns gewaltig. Der Siegeszug von Sonys PlayStation nimmt langsam Fahrt auf...



Noch etwas unförmig, aber mit den richtigen Proportionen: Lara betritt die Bühne!

Tobias Hartlehnert

Damals: Webmaster MANIAC
Heute: Web Developer Dynamite
"Anfang 1996 arbeitete ich noch als Schreiberling - was ich insgesamt nur sechs Monate durchhielt, bevor der Job als Webmaster für MANIAC Online zu meiner Hauptaufgabe wurde. Als Redakteur teilte ich mir mit Kollege Robert Bannert jenes Büro, in dem auch Screenshots gemacht und Spiele getestet wurden. Mit Robert zu arbeiten, ist eigentlich eine einzige Anekdote, doch das mit Abstand lustigste Erlebnis hatte ich bei der Entstehung seines Rollenspiel-Schwerpunkts für Ausgabe 03/96: Wie immer war die Zeit bis zur Deadline viel zu kurz und unser Meister der blumigen Fantasy-Texte arbeitete Tag und Nacht an dem Artikel. Eines Tages verstummte plötzlich das stetige Klackern seiner Mac-Tastatur. Nach einer Weile schaute ich, verwundert ob der Stille, rüber zu Robert - und er war tatsächlich auf seinem Bürostuhl eingeschlafen, leicht nach hinten geneigt, die Hände noch auf der Tastatur. Auch 14 Jahre danach ein unausschlagbares Bild meiner MANIAC-Zeit. Fast genauso unvergesslich: das Nintendo 64 frisch aus Japan mit "Super Mario 64" importiert. Aus Redakteuren wurden wieder aufgeregte Kleinkinder - it's a me, Mario!"



SPIEL DES JAHRES

SUPER MARIO 64

Nintendo wagt mit dem Nintendo 64 den überfälligen Sprung in die dritte Dimension - Sega und Neuankömmling Sony drohen mit ihren 3D-Konsolen Saturn und PlayStation zu teilen. Auch wenn die PlayStation letztlich das Konsolenrennen für sich entscheidet - Marios erster 3D-Auftritt überzeugt sowohl kommerziell (11 Millionen verkaufte Exemplare) als auch spielerisch (es hagelt weltweit Traumwertungen).

Mario-Papa Shigeru Miyamoto gelingt das Kunststück, die Serientugenden in atemberaubender Weise in die dritte Dimension zu transformieren. "Super Mario 64" versprüht mit jeder Pixelfaser die überbordende Kreativität seiner Macher: Gigantische, rotierende Plattformkonstruktionen schweben im Raum, ein Uhrwerk-Level ändert seine Erscheinung abhängig von der Zeit, zu der man ihn betritt, und per Power-Mütze erkundet Mario fliegend den letzten Winkel der 15 Welten - selbstredend, dass überall Geheimnisse und witzige Kleinigkeiten warten. Auch handwerklich ist das Jump'n'Run unschlagbar: Eine perfekte Steuerung paart sich mit liebevollen Animationen und sauberer Grafik zu einem sinnlichen Erlebnis.



1997



Endlich wagt sich das Nintendo 64 nach Europa – nachdem Japan und die USA bereits im letzten Jahr beliefert wurden, heißt es auch bei uns 'CD vs. Modul'. Aus Angst vor Raubkopien und nicht zuletzt wegen der Kosten hat sich Nintendo entschlossen, dem Zeitgeist zu widersprechen und eine modulbasierte Konsole ins Rennen zu schicken. Deutlich mutiger ist man beim Joypad-Design; statt der klassischen Anordnung von Steuerkreuz und Knöpfen ragt ein Analogknüppel hervor, der anderen Herstellern als Vorbild für künftige Controller dienen sollte. Dumm nur, dass abseits der wenigen, dafür brillanten Nintendo-Spiele Ebbe an der Modulfront herrscht. Einerseits gelang es Sega und vor allem Sony, wichtige Spieleanbieter von Nintendo loszuziehen (von Square gibt es z.B. kein Spiel für das N64), zum anderen schrecken die hohen Kosten für die Modul-Produktion. Eine CD zu pressen ist dramatisch billiger als eine Cartridge mit 64 Mbit (oder mehr) herzustellen.

So darben die N64-Enthusiasten trotz einiger Hochkarterer zum Start, außer gelegentlichen Highlights von Nintendo und Rare ist tote Hose. Ganz anders bei den etablierten Mitbewerbern Saturn und PlayStation. Vor allem die PlayStation führt ein Leben auf der Überholspur und wird von Topspielen nur so bombardiert. Dabei überzeugt die Mischung aus bekannten Helden und Marken sowie innovativen Spielkonzepten – unterstützt von einem cleveren Marketing, das der Sony-Konsole zum Durchbruch am Massenmarkt verhilft. Ob "Wipeout" in Techno-Diskos, "Formel 1" für alle Hobbyrennfahrer, "Tekken" für die "Street Fighter"-Generation oder "Crash Bandicoot" für die Mario-Sympathisanten

– weder Saturn noch N64 können bei dieser Vielfalt mithalten. Den endgültigen Durchbruch schafft Sony mit der Veröffentlichung von "Final Fantasy VII": Heerscharen von Rollenspiel-Fans, die bislang immer eine Nintendo-Konsole besaßen, mussten nun zur PlayStation greifen und sollten dies auch in den nächsten Jahren nicht bereuen.

Ähnlich ergeht es den Videospilern in Deutschland mit der Zeitschriften-Wahl. Während andere Magazine mit Aufwandschwind zu kämpfen haben, wird die MAN!AC immer erfolgreicher und dicker – bis hin zur 152 Seiten starken Supernummer 01/98, die Anfang Dezember erscheint. Sieben Aufkleber zu "Resident Evil", ein "Castlevania"-Riesenposter sowie jede Menge Tests, Tipps und ein 14-seitiges Special zum 'Dreikampf der Konsolen' veredeln diese Ausgabe. In der XXL-Kaufberatung stellen wir fest, dass die PlayStation in nahezu allen Aspekten zur Nummer 1 der Spielkonsolen emporgestiegen ist, der Saturn kann dem nichts mehr entgegensetzen und wird immer weniger mit Spielen versorgt. Beim Nintendo 64 haben wir noch Hoffnung und setzen auf einen Software-Aufschwung im kommenden Jahr.

Einen Blick zurück wagt die Redaktion in Ausgabe 03/97: Wir erdreisten uns, die 100 besten Videospiele aller Zeiten zu benennen. Klar, dass wir uns bei Auswahl und Platzierung bereits die Köpfe heiß diskutiert hatten – kein Vergleich jedoch zur Resonanz auf das 17-Seiten-Feature, bei der sich gefühlte 99% der Leserschaft über die 'falsche' Platzierung ihrer Lieblinge echaufferten. Die meisten fügen aber gleich



Starke Spiele von Nintendo, aber sonst? Das N64 verliert den Kampf gegen die PlayStation.

FUN FACTS

- » Großbritannien gibt seine Provinz Hongkong an China zurück
- » Klonlach Dolly wird öffentlich vorgestellt
- » der erste "Harry Potter"-Roman erscheint
- » die Sonde Pathfinder landet mit dem Geländewagen Sojourner auf dem Mars
- » Jan Ullrich gewinnt die Tour de France, Borussia Dortmund die Champions League
- » die Kelly Family schafft es zum letzten Mal auf Platz 1 der Album-Charts

Mit "Final Fantasy VII" wechselt Square die Konsole: weg von Nintendo, hin zu Sony.



im nächsten Satz an, wie toll sie es fänden, dass jemand so eine umfangreiche Liste zusammenstellt. Ach so, Platz 1 gebührt "Tetris" für den Game Boy, gefolgt von zwei "Super Mario"-Spielen und der "Final Fantasy"-Serie. Gerade noch den Sprung in die Top 100 geschafft hat "Budo-kan", ein respektvolles Kampfsportspiel fürs Mega Drive. Weil's so schön ist, was zum Mitraten: Wo sind "Resident Evil", "Tomb Raider", "Lady Bug", "Castlevania" und "Lemmings" platziert? Die Lösung: Auf den Plätzen 72, 41, 69, 27 sowie 13.

Christian Blendl

Damals: Redakteur
Heute: PR Manager bei Activision
"Huch, 13 Jahre zurückzuschauen bringt hoffentlich kein Unglück – stellt Euch vor, 'GTA' war damals keine Multimillionen-Dollar-Blockbustermarke, sondern ein laut meinem Meinungskasten 'moralisch fragwürdiges 2D-Gewaltspiel'!"
Doch vor allem fällt mir die steinzeitliche Sammel-Mail-Adresse maniacobi@aol.com ein – jeder Redakteur hatte täglich kurz Gelegenheit, eventuell für ihn (oder auch für den Kollegen) gedachte Mails zu sichten und gegebenenfalls den ein oder anderen N64-Screenshot zu empfangen. Stichwort N64: Ich konnte die Nebelwerfer-Modulmaschine nie wirklich ins Herz schließen, obwohl mich Texturverzerrungen auf der PlayStation 1 seit 'Twisted Metal' und 'Need for Speed' gestört hatten. Trotzdem kamen anno 1997 recht gute Nebel-64-Titel wie 'Turok' und 'Blast Corps' ins Testlabor.



Wichtiger für die MAN!AC-Auflage war aber das Erotik-Special, bei dem ich bizarre Schere-Papier-Stein-Striptease-Software für den Saturn begutachten durfte. Unsere Gameshop-Musterlieferanten meldeten umgehend, dass auch komplett japanische Erotik-Adventures ausverkauft waren."

SPIEL DES JAHRES

FINAL FANTASY VII

Der bis heute beliebteste Teil in der zwanzigjährigen Seriengeschichte von "Final Fantasy" begründete nicht nur die fruchtbare Partnerschaft von Squaresoft (heute Square Enix) und Sony, er etabliert auch die Rollenspiele japanischer Prägung im westlichen Spiele-Mainstream. Drei CDs vollgestopft mit Renderfilmen, die teilweise nahtlos in die Echtzeit-Spielszenen übergehen, ein stachelhaariger Held mit Gedächtnisproblemen, ein androgyner Bösewicht mit Zweimeter-Schwert und der bis dato traurigste Tod eines Partymitglieds formen zahlreiche Standards, ohne die J-RPGs auch heute nicht auskommen. Dem Vermächtnis von "Final Fantasy VII" widmet Square Enix die aufwändige "Compilation of Final Fantasy VII", in deren Rahmen der actiongeladene Renderfilm "Advent Children" und das PSP-Spinoff "Crisis Core" entstehen.



Cloud "Ich...habe es nie geschafft, Mitglied von SOLDAT zu werden."



1998



Paukenschlag zum Jahresbeginn: Zusammen mit dem Ex-MAN!AC Robert Bannert, inzwischen als Produktmanager bei GT interactive tätig, basteln wir an einer innovativen Heftbeilage. Roberts Auftrag ist es, das Spiel "Abe's Oddysee" spektakulär zu bewerben – nach vielen Irrungen und Wirrungen landen wir schließlich beim ersten PlayStation-Tuning. So liegt der 02/98 ein Rundum-Aufkleber bei, der die Konsolen-Oberseite vollflächig mit Abe-Artworks verziert. Diese Aktion kommt bei den Lesern so gut an, dass sie die meistverkaufte MAN!AC aller Zeiten zur Folge hat – und nebenbei die Industrie zu Tausenden von Skins für alle möglichen Konsolen inspiriert.

Doch der Erfolg der MAN!AC ist nicht nur auf Beilagen zurückzuführen, die 1998 Hochkonjunktur haben und fast jede Ausgabe mit Poster oder Aufkleber schmücken. So führt uns ein feines Gespür für kommende Hits (und die Kenntnis früherer MSX-Spiele) zu "Metal Gear Solid". Noch bevor Konami in Deutschland den Spionage-Thriller ernsthaft wahrnimmt, haben wir einen Fünfseiter in Ausgabe 07/98 – mit vielen Infos, Screenshots und Artworks direkt aus Japan. In derselben Nummer lest Ihr übrigens den ersten großen Raubkopierer-Report; 141 Ausgaben später ist dieses Thema leider immer noch auf der Tagesordnung.



"Metal Gear Solid": Hideo Kojimas Ticket in den Videospiele-Olymp.

Auf dem Höhepunkt der PlayStation-Euphorie reiht sich ein Sony-Hit an den nächsten. So feiert das erste "Gran Turismo" Premiere und röhrt mit 92% Fahrspaß durchs Ziel. Außerdem hat sich Square kompromisslos auf den 32-Bit-Durchstarter eingeschossen und produziert Rollen- und Strategiespiele en masse. Mit "Tobal Nr.1" und "Einhänder" wagen sie sogar Ausflüge in die Beat'em-Up- und Shoot'em-Up-Welt. "Silent Hill" von Konami zeigt ein neues Gesicht des Schreckens, Fortsetzungen bekannter Hits wie "Tomb Raider", "Crash Bandicoot" und "Tekken" (übrigens jeweils Teil 3) sorgen für die Rückkehr bekannter, aber nicht minder beliebter Helden.

Im Schatten des Sony-Erfolges führt das N64 ein stiefmütterliches Dasein – gelegentlich blitzt jedoch ein Kronjuwel auf. Neben dem Meisterwerk "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" und einigen Acclaim-Highlights ("Extreme-G 2", "Forsaken") spielen die Nintendo-Fans vor allem "Banjo-Kazooie", "F-Zero X" und "1080° Snowboarding". Mit "Turok 2", das im Herbst auf den Markt kommt, hat auch die Speichererweiterung für das N64 Premiere. Etwas spät erkennt Nintendo, dass die oftmals schwammige Grafik mitunter am geringen RAM-Speicher der Konsole liegt. Das rund 50 Mark teure RAM-Pak

Nach neun Jahren veröffentlicht Nintendo endlich einen Game Boy mit Farbdisplay.



FUN FACTS

- » Gerhard Schröder löst Helmut Kohl als Bundeskanzler ab
- » Oral Office: Bill Clinton mit Monika Lewinsky
- » die Todesstrafe wird per Volksentscheid aus der bayerischen Verfassung gestrichen
- » der Bau der Raumstation ISS wird beschlossen
- » Viagra erhält die Zulassung für den EU-Raum
- » in Madrid fällt vor einem Champions-League-Spiel ein Tor um
- » Modern Talking feiert ein erfolgreiches Comeback

verhilft speziell darauf zugeschnittenen Spielen wie eben "Turok 2" zu einer höheren Auflösung.

Während sich Nintendo noch müht, das N64 am Leben zu halten, verschwindet der Saturn in der Versenkung. Typisch für Sega, wird frühzeitig ein Nachfolger vorgestellt – der Dreamcast rollt an und soll das Internet für alle in die Wohnzimmer bringen. Ende des Jahres heißen die Japaner Segas Online-Konsole willkommen und freuen sich über das technisch mit Abstand stärkste System.

Außerdem feiert MAN!AC fünfjähriges Jubiläum und ärgert sich über ein immer rigideres Vorgehen der Spieleindustrie gegen Importe aus Japan und den USA.



Pimp my PlayStation: Obiger Aufkleber verziert die Oberseite und liegt der Ausgabe 02/98 bei.

Winnie Forster

Damals: Chefredakteur
Heute: Inhaber Gameplan-Verlag

"1998 – war das nicht das Jahr, in dem Nintendo einen letzten Modul-Anlauf gegen die PlayStation versucht und dafür massig neue Technik – Mikro, Kamera, 6400-Massenspeicher – aus dem Labor holt? Und scheitert, weil nach 'Gran Turismo' und 'Resident Evil' mit 'Metal Gear Solid' und 'Final Fantasy Tactics' eine weitere Welle von PlayStation-Highlights erscheint. Mit dem Blättern in vergilbten Heften kommt die Erinnerung, dass 1998 für uns ein ganz besonderes Jahr war. Mit der Verbindung aus bunter Heft-Ausstattung für junge Leser (Poster, Aufkleber & Co.) und journalistischer Qualität für die Großen sowie einer Portion Voraussicht (wir erkennen u.a. das Potenzial musikalischer Spiele und raten Konami, sie auch im Westen zu vermarkten), erreichte MAN!AC Casual- und Hardcore-Spieler. Nicht zukunftsweisend war Sonys Versuch, für den 'Aufbau eines Spannungsbogens' die gesamte Presse an die Leine zu legen. Da MAN!AC weitermachte mit vorlauter Berichterstattung, gipfelte der Konflikt im Boykott durch die Presse- und Anzeigenabteilung des damaligen Marktführers. Pünktlich zum Jahresende und 'im Interesse der anderen Magazine'."



SPIEL DES JAHRES

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Was "Ocarina of Time" zu einem sehr guten Spiel macht, sind die bekannten Stärken der "Zelda"-Reihe: Ihr beginnt mit Schwert und Schild in einem kleinen Gebiet – die große Welt mit ihren schrulligen Charakteren öffnet sich erst durch den Einsatz neugewonnener Items. Was "Ocarina of Time" zum Spiel des Jahres macht, ist die Perfektionierung dieser Tugenden: Eine riesige Welt wartet auf ihre Entdeckung, optimal designte Tempel harren ihrer Erkundung. Jeder ist einzigartig und herausfordernd – nicht zuletzt, weil sich durch Einführung der dritten Dimension neue Möglichkeiten auftun. Hinzu kommt die nette Story, die nach drei Tempeln das Spielprinzip umkrempelt – ab da ist es möglich, zwischen dem kleinen Link in der Gegenwart und dem erwachsenen Helden der Zukunft zu wechseln. Die Folge: Handlungen in der Gegenwart ziehen Konsequenzen in der Zukunft nach sich – Potenzial für viele außergewöhnliche Rätsel, das die Entwickler hervorragend ausschöpfen.



1999



1 Kaum wird das Kalenderblatt gewendet, geht es gleich mit zwei Krachern los: Wir ergattern einen der ersten japanischen Dreamcasts, der sich im MAN!AC-Labor einer knallharten Untersuchung stellen muss. Der Import-Test von "Virtua Fighter 3tb" zeigt, dass Segas Konsole ein echtes Kraftpaket ist - die PSone sieht daneben alt aus. Apropos Import-Tests: Obwohl in Ausgabe 02/99 "Ridge Racer Type 4" satte 91% einfährt, reagiert Sony angesichts des Nicht-Wartens auf eine PAL-Version verschupft und verhängt eine mehrmonatige Kommunikationsperre gegen die Redaktion.

Genervt vom Dauerstress und solchen Industrie-Mätzchen verlässt im Frühjahr mit Winnie Forster ein MAN!AC-Gründungsmitglied das Magazin, als Nachrücker taucht kurz darauf Oliver Schultes auf. Der macht prompt die erste Woche krank, was seiner Karriere aber nicht im Weg stehen sollte. Der reißerische Artikel-Titel "Blutspur im Kinderzimmer" stößt einigen Lesern auf, dabei beschäftigten wir uns darin 'nur' mit gewalthaltigen Spielen - ein Thema, das in unschöner Regelmäßigkeit künftig in die Schlagzeilen zurückkehrt. Zum Frühling starten wir einen Genre-Spieleführer, im Sommer sammeln wir die ersten Fakten und Vermutungen zur geheimnisumwitterten Nintendo-Konsole, damals noch unter dem Projektnamen 'Dolphin' bekannt. Im Herbst dreht sich das Personal-

Pikachu und die Pokémon beginnen ihre Erfolgsgeschichte.



karussell erneut: Christian Blendl geht von Bord, dafür übernimmt Stephan Freundorfer das Ruder und David Mohr steuert als freier Mitarbeiter seine ersten Artikel bei. Wir sind mit ausführlicher Berichterstattung beim Start des "Pokémon"-Phänomens in Deutschland dabei und lassen uns die offizielle Enthüllung der PlayStation 2 in Tokio nicht entgehen, die mit DVD-Player-Funktionalität und großer Fremdhersteller-Unterstützung dem Dreamcast das Wasser abgraben will (und sehr bald auch wird). Segas letzte Konsole erreicht zur Weihnachtssaison den europäischen Markt und brilliert mit Spielen wie "Soul Calibur", was wir u.a. mit einem schicken Deckelaufkleber feiern. Kurz vor Jahreswechsel leiten wir schließlich mit der 75. MAN!AC-Ausgabe den Startschuss für ein neues, farbenfrohes Layout ein, während sich die Zocker unter dem Christbaum mit "Donkey Kong 64" (N64), "GTA 2" (PSone) und "Final Fantasy VIII" (PSone) vergnügen.



Tolle Hardware und Spiele, zu wenig Käufer: Der Dreamcast steht von Beginn an auf verlorenem Posten.

FUN FACTS

- » die Band 'DragonForce', der Schrecken aller "Guitar Hero"-Spieler wird gegründet
- » der Panama-Kanal geht in den Besitz von Panama über
- » in Hamburg nimmt Europas erste Wasserstoff-tankstelle den Betrieb auf
- » "Wer wird Millionär?" geht in Deutschland auf Sendung
- » Steffi Graf wird zur deutschen Sportlerin des Jahrhunderts gewählt
- » Günter Grass gewinnt den Literatur-Nobelpreis



Bunt, bunter, MAN!AC: Die farbigen Streifen am oberen Seitenrand schaffen wir schnell wieder ab.

Thomas Szedlak

Damals: Redakteur
Heute: Chefredakteur Games Aktuell

"Kaum war ich hier gelandet, schon stand die MAN!AC bei Sony auf der schwarzen Liste. Grund: Wir hatten es gewagt, die japanische Version von 'Ridge Racer 4' zu testen. Was daran so schlimm ist? Genau... Überhaupt gehörte der 'Importstop' zu den vorherrschenden Themen und zu den größten Ärgernissen im Spielejahr 1999. Unter anderem warf Sega der deutschen Fachpresse vor, die ersten Dreamcast-Spiele aus Japan viel zu niedrig bewertet zu haben - schließlich wären die für den dortigen Markt gedacht und deutsche Spielerelektoren würden das doch gar nicht verstehen. Als MAN!AC-Frischling hatte ich die Ehre, mit 'Godzilla' den schwächsten Starttitel testen zu dürfen. Nachdem ich mich durchgequält hatte, wurde eine zweite Monster-Variante freigeschaltet - dadurch war mein Ehrgeiz geweckt. Ich wollte alle vier Godzillas freispielen - nur doof, dass wir noch keine VMU zum Speichern hatten. So spielte ich diese spielgewordene Schlaftablette innerhalb von sieben Stunden viermal durch und war danach reif für die Klappe. Im März 1999 passierten drei einschneidende Dinge: MAN!AC-Urgestein Winnie Forster verabschiedete sich, ich feierte meine Messepremiere auf der Nürnberger Spielwarenmesse und durfte meine erste Titelstory schreiben - "Blutspur im Kinderzimmer" klang zwar etwas nach Bild-Zeitung, war in Wirklichkeit aber eine Reportage über die Arbeit der Indizierungsstelle BPSJ (heute BPIJ). Im Mai war dann E3-Premiere: aufregend, aber auch anstrengend - zusammen mit Christian Blendl brachte ich 25 Seiten in drei Tagen zu Papier."



SPIEL DES JAHRES

METAL GEAR SOLID

Nach zwei MSX-Episoden in isometrischer 2D-Optik verlagert Hideo Kojima seine Tactical Espionage Action in die dritte Dimension und nutzt die Speicherkapazitäten der PSone-Discs, um umfangreiche Zwischensequenzen in Spielgrafik zu produzieren, die in bislang ungekannter Häufigkeit zwischen Schleichpassagen, Schießereien und Bossduellen ablaufen. Die lachhafte deutsche Sprachausgabe konnte den Spielspaß der brillant ausgedachten Shadow Moses Basis, die Kojima der Legende nach mit Legosteinen plante, und die grandiosen erzählerischen Gags nicht kaputt machen. Zahlreiche Verweise auf die reale Welt vor dem Monitor, eine Codec-Nummer auf der Spielepackung und der legendäre Auftritt von Zwischenboss Psycho Mantis, der Eure Memory Card ausliest und Euren DualShock-Controller herumphüpfen lässt, zementieren 1999 zu Recht den Erfolg von Konamis heutigem Franchise-Flaggschiff.



2000



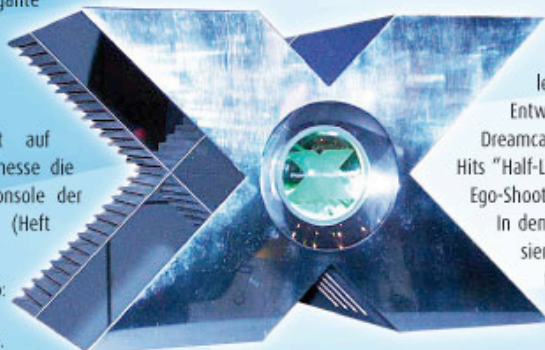
Das neue Jahrtausend bringt Bewegung in die interaktive Branche: Sonys zweiter Konsolenstreich, die PlayStation 2, erscheint am 4. März in Japan. Um die erste DVD-Spielmaschine der Welt rechtzeitig ins Heft zu bekommen, ordern wir bei einem Augsburger Games-Laden ein Gerät. Der Händler fliegt persönlich nach Tokio, stellt sich zehn Stunden artig in die wartende Menschenschlange und ergattert für uns eine PS2 – nur, damit sie ein gewisser freier Mitarbeiter namens Ulrich Steppberger per Spannungsüberdosis gleich über den Konsolen-Jordan schicken kann. Aber letztlich geht alles gut und das 16-seitige Special schafft es rechtzeitig in den Druck.

Das Thema PS2 beschäftigt uns das ganze Jahr über. Zwei denkwürdige Ereignisse seien hier stellvertretend genannt: Der Verkaufsstart in den USA am 26. Oktober ist ein voller Erfolg – gut 500.000 Konsolen gehen in kürzester Zeit über die Ladentheken, im ganzen Land heißt es 'ausverkauft'. Bei eBay bezahlt ein leer ausgegangener Fan sogar sagenhafte 15.000 US-Dollar für ein Gerät. In Deutschland feiert die PS2 am 24. November Premiere: Für damals unglaubliche 869 Mark wird man Besitzer der DVD-Konsole.

Weitere Hardware-Geschichten: Bill Gates stellt auf der Game Developers Conference die erste Microsoft-Spielmaschine vor – sie kann selbstverständlich alles besser als die Konkurrenz von Sony (siehe Ausgabe 05/00). Das extravagante und elegante Prototypendesign weicht später einem klobigen schwarzen Brocken.

Nintendo kündigt auf der Spaceworld-Hausmesse die erste Disc-basierte Konsole der Firmengeschichte an (Heft

Bleibt nur ein Prototyp: Microsofts Xbox wird ganz anders aussehen.



10/00): Der als Dolphin entwickelte 128-Bitter wird künftig GameCube heißen und bei Disc-Format (Mini-DVD) und Paddesign (zentraler Aktionsknopf) eigene Wege gehen. Die erfolglose 64DD-Erweiterung für das N64 beendet Nintendo Ende des Jahres.

Nach fünf Jahren Marktpräsenz geht in Deutschland am 28. September die viermillionste PlayStation über den Ladentisch – Sonys Erstling darf sich mit dem Titel 'Erfolgreichste Konsole aller Zeiten' schmücken.

Auch auf Software-Seite geht es turbulent und hochqualitativ zu: Rennspiel-Fans geben bei "Gran Turismo 2" (siehe unten), "Metropolis Street Racer" (DC) und "Colin McRae Rally 2" (PSone) Gas, Prügel-Spezialisten teilen in "Dead or Alive 2", "Soul Calibur" (beide DC) und "Tekken Tag Tournament" (PS2) Backpfeifen aus. Abenteuerer verlieren sich im damals teuersten Spiel ("Shenmue", DC) und in der ungewöhnlichen "The Legend of Zelda"-Episode "Majora's Mask" (N64). Ego-Shooter-Liebhaber verballern in Rares "Perfect Dark" (N64) Stunde um Stunde, Sportler holen sich wundne Daumen bei "Virtua Tennis" (DC).

Mit "Vib Ribbon" erscheint auf der betagten PlayStation eines der ungewöhnlichsten Games der Videospield-Geschichte (Ausgabe 09/00): Legt eine Musik-CD ins Konsolenlaufwerk und hüpfert im Takt der Songs mit einem Strichmännchen über von der Software generierte Hindernisse. Funktioniert nicht perfekt, aber fasziniert mit origineller Idee und Präsentation.

Darüber hinaus spielen wir beim texanischen Entwickler Gearbox auf Dreamcast die Umsetzung des PC-Hits "Half-Life" – leider erscheint der Ego-Shooter nie für Segas Konsole.

In den Tiefen des Internets kursiert jedoch eine spielbare, fast fertige Version der Ballerei. "Metal Gear Solid 2" (PS2) wird

FUN FACTS

- 22 Windows 2000 erscheint
- 22 UMTS-Lizenzen werden für 50,8 Milliarden Euro versteigert
- 22 Fußball-Europameisterschaft in Belgien und den Niederlanden; Gewinner: Frankreich
- 22 Olympische Sommerspiele in Sydney, Australien
- 22 die erste "Big Brother"-Staffel startet in Deutschland
- 22 in den deutschen Musikcharts: "Join Me" (HIM), "The Spirit of the Hawk" (Rednex), "Supergirl" (Reamonn)

Stephan Freundorfer

Damals: Chefredakteur
Heute: Freier Autor

"2000 war ein aufregendes, aber auch anstrengendes Jahr in der MANIAC-Redaktion: Dreamcast in seiner Blüte, GameCube und Xbox angekündigt, PS2-Start und Redesign des Heftes – auch der Kauf eines MacBooks, das mir die Möglichkeit gab, die Artikel der Kollegen im Zug und zu Hause zu redigieren, ersparte mir nicht unzählige Deadline-Wochenenden im Büro. Die Konzentration auf die Arbeit machte sich vor allem in meiner Ignoranz gegenüber der Umwelt bemerkbar: Meine Schreibtischnachbarn wurden zugequalmt (nachdem ich es schnell aufgegeben hatte, nur am Fenster oder auf dem Kiezdach zu rauchen) und in meinem Rücken türmte sich im Monatsrhythmus eine 1,5 Meter hohe Müllhalde auf, gespeist von Papier und Kartonagen. Immerhin besserte sich 2000 die technische Ausstattung: Sämtliche Arbeitsplätze gingen online (im Jahr zuvor hatten wir nur einen Surfrechner) und nach und nach gab es neue Arbeitsgeräte für die Mannschaft – als frisch gebackener Chefredakteur bekam ich sogar einen rasend schnellen Power Mac G4 auf den Tisch gestellt. Welcher arme Praktikant wohl heute an dem sitzt?"



auf der E3-Messe erstmals als Trailer präsentiert: Die versammelte Presse ist angesichts der Inszenierung aus dem Häuschen. Konami zeigt jedoch nur das Tanker-Szenario mit Solid Snake, das im späteren Spiel nur einen kleinen – und besten – Teil des Abenteuers ausmacht.

Intern finden einige Umwälzungen statt: Anfang des Jahres beenden wir die optische Überholung der MANIAC, Thomas Szedlak verlässt nach gut eineinhalb Jahren den Verlag, Colin Gabel wird als Ersatz angeheuert. Mitte 2000 suchen wir außerdem fähige Köpfe für ein "Geheimprojekt": Ergebnis ist das PlayStation-only-Magazin "Players", das am 23. November am Kiosk debütiert.

Wahnwitzige 869 Mark werden für Sonys DVD-Konsole beim Deutschland-Start fällig.



SPIEL DES JAHRES

GRAN TURISMO 2

Der erste Teil revolutioniert 1997 das Rennspiel-Genre, der Nachfolger zementiert den Gigantismus, für den die Serie und ihr Schöpfer Kazunori Yamauchi heute stehen. Gut 600 Fahrzeuge, 27 Strecken, 60 Fahrprüfungen und über 50 Wettbewerbe warten auf den PSone-Piloten – verteilt auf 2 Discs. Offroad-Kurse feiern Premiere und sind seitdem Bestandteil der "Gran Turismo"-Reihe.

Teil 2 verfeinert das Konzept aus atemberaubender Präsentation, Tuning-Spielplatz und simulationslastigem Fahrverhalten – fast 10 Millionen Käufer erfreuen sich an dieser Mixtur:

In der Prä-HD-Ära sind verspätete und schlampige Anpassungen an die europäische PAL-TV-Norm noch der Regelfall. "Gran Turismo 2" bildet in dieser Hinsicht eine doppelte Ausnahme: Es kommt nur einen Monat nach der japanischen Fassung in deutsche Läden und läuft darüber hinaus merklich schneller und mit höherer Bildrate. Das führt in letzter Konsequenz zu einem noch direkteren und besseren Spielgefühl.



2001

Im Frühjahr tut sich etwas in der Videospieldwelt: Microsoft öffnet den Vorhang und präsentiert die endgültige Form der Xbox – das mächtige schwarze Gerät und vor allem der gewaltig große Controller sprengen alle bisher bekannten Dimensionen. Während Sony und Nintendo sich davon nach außen hin nicht beeindrucken lassen, zieht Sega seine Konsequenzen: Weil der Dreamcast gegen die auftrumpfende PS2 kein Land sieht und die Konkurrenz wächst, beendet der Sonic-Konzern seine Hardware-Bemühungen und sattelt zum reinen Spieleproduzenten für alle Systeme um. Treue Fans seit den 8- und 16-Bit-Tagen sind geschockt, rückblickend war es aber die richtige Entscheidung. Ganz ausgedient hat der Dreamcast noch nicht, so erscheinen im Lauf des Jahres u.a. das exzellente "Sonic Adventure 2" sowie "Shenmue 2". In den USA basteln findige Entwickler mit "Bleem" einen PSOne-Emulator für Dreamcast, der "Gran Turismo 2" bzw. "Metal Gear Solid" aufrüchsch: Das entpuppt sich eher als kurioses Experiment denn praktische Anwendung, Sony geht trotzdem rechtlich dagegen vor – obwohl mit der anstehenden Veröffentlichung von "Gran Turismo 3" das Interesse am Vorgänger ohnehin gesunken wäre. Auch Datel hat gelegentlich mit den Hardware-Herstellern Ärger, darum besuchen wir den Erfinder der "Action Replay"-Schummelmodule in England. Nintendo beschert

Überraschung: Statt Mario darf Brüderchen Luigi den GameCube-Start begleiten.

uns dieses Jahr gleich zwei neue Geräte: Passend zur heißen Jahreszeit kommt der Game Boy Advance nach Europa – dessen Qualität veranlasst MANIAC dazu, den Handheldbereich im Heft deutlich auszubauen und die Spiele erstmals im gleichen Maß zu testen wie Heimkonsolen-basierte Produkte.

Im Herbst wagt die Mario-Schmiede den Sprung ins Disc-Zeitalter und verabschiedet sich vom Modul als Datenträger. Den letzten großen N64-Titel "Conker's Bad Fur Day" lässt man in Europa sogar von THQ vertreiben. Der kleine, aber feine GameCube setzt ebenfalls auf runde Scheiben (Mini-DVDs) und verzichtet zum Japan-Start sogar auf einen Mario-Titel – stattdessen darf sein Bruder in "Luigi's Mansion" ein Geisterhaus saugen. Meister Miyamoto beschäftigt sich derweil mit dem knuffigen "Pikmin"-Abenteuer. Vor der Jahreswende macht Microsoft schließlich mit der USA-Veröffentlichung der Xbox aus dem Hersteller

Die Erfolgsgeschichte geht weiter: Die erste Inkarnation des Game Boy Advance fesselt Handheldspieler rund um dem Globus.

FUN FACTS

- » Dennis Tito besucht als erster Weltraumtourist die Raumstation ISS
- » die erste geklonte Katze der Welt wird geboren
- » Jutta Kleinschmidt gewinnt als erste Frau die Rallye Dakar
- » Bayern München gewinnt zwei Jahre nach dem Schock gegen Manchester doch noch die Champions League
- » die No Angels werden via "Popstars" Deutschlands erste im Fernsehen zusammengestellte Castingband



Sony klagt gegen den PSOne-Emulator "Bleem!" für Dreamcast, dabei interessiert sich kaum jemand dafür.

Duell wieder einen Dreikampf und schickt sich an, mit "Halo" das Ego-Shooter-Genre umzukrempeln. Europa wird – wie beim GameCube – auf das kommende Jahr vertröstet und zugleich geschockt: Als Startpreis veranschlagt Microsoft horrende 479 Euro. Im Hause Cybermedia hat sich 2001 überraschend wenig getan: Die MANIAC-Truppe ändert sich in der Zusammensetzung nicht, lediglich Ulrich tauscht mit David den Status. Rennspiel-Fan Steppberger wird nach absolviertem Studium fester Redakteur, Beat'em-Up-Experte Mohr startet in das Universitätsabenteuer, bleibt aber als freier Mitarbeiter erhalten.



SPIEL DES JAHRES

GRAND THEFT AUTO III

Nach zwei Vogelperspektiven-Episoden wagt sich Rockstars Gangster-Epos in die dritte Dimension und startet damit eine ungeahnte Erfolgsstory: "Grand Theft Auto III" schlägt ein wie eine Bombe und erreicht seitdem mit jeder neuen Folge Rekordverkaufszahlen. Erstmals können sich Spieler fast völlig frei in einer virtuellen 3D-Stadt bewegen und tagelang auch abseits der vorgegebenen Story vergnügen – das Open-World-Genre begründet sich auf diesem Titel. Der Rivale "Driver" kam "GTA" mit Automissionen zwar etwas zuvor, doch dort seid ihr nicht auch zu Fuß unterwegs. Eine durchdachte Soundkulisse mit verschiedenen Radiosendern, bemerkenswerte Charaktere und allerlei Nebenbeschäftigungen in der belebten Stadt machten die virtuelle "GTA"-Welt so realistisch wie noch nie zuvor, nicht zuletzt dank der sehenswerten Technik.



Colin Gäbel

Damals: Redakteur
Heute: Moderator & freier Autor

"2001 – eine Zeit des Übergangs. Nicht nur für weite Teile der Branche, auch für mich. Nach meinem MANIAC-Einstieg anno 2000 war die härteste Lehrzeit vorbei, das Wertungsvertrauen der Cybermedia-Obrigkeit ausgesprochen. Endlich landeten nicht mehr nur Gurken Marke 'Blade' auf meinem Schreibtisch, sondern auch Kracher wie 'Shenmue' und 'Paper Mario'. Das erste Mal auf die E3 (gemeinsam mit Mentor Stephan) und kurz darauf alleine gen Tokyo Game Show – MANIAC 2001 hat mich gefordert und gefördert wie kaum ein Lebensabschnitt zuvor. Oder danach. Besonders 'erbaulich' waren in diesem Zusammenhang die allseits beliebten Komplettlösungen (ja, so was gab es damals noch). Dann hieß es in den nächsten Tagen (oder Wochen!): zocken-schreiben-zocken-schreiben-zocken – bis dem digitalen Abenteuer auch das letzte Geheimnis entrissen ward. Gerne erinnere ich mich hier etwa an 'Final Fantasy IX'. Über drei Ausgaben lang schier endlose Zufallskämpfe samt üppigen Ladezeiten ertragen – das lehrt Leidensfähigkeit. Ach, das war schon toll damals... meistens zumindest."



2002



Zum Jahreswechsel treibt es MAN!AC bunt: Pünktlich zur 100. Ausgabe (mit eigens für uns gerendertem "Oddworld"-Motiv) werden die manipulierten Meinungskasten-Fotos in den Ruhestand geschickt, stattdessen repräsentieren nun launige Cartoon-Zeichnungen den Stimmungsgrad der Redakteure. Dermaßen aufgepeppt machten wir uns fit für die aufregendste Phase im Videospiegelgeschäft seit Langem, denn im Frühjahr wollen mit Xbox und GameCube innerhalb von nur zwei Monaten zwei neue Kandidaten der PS2 den Rang in Europa ablaufen. Starke Starttitel wie "Halo" (siehe unten), "Dead or Alive 3", "Project Gotham Racing" oder "Luigi's Mansion" und "Wave Race: Blue Storm" stimmen optimistisch. Sony-Jünger machen sich angesichts von Perlen wie "Final Fantasy X" oder "Virtua Fighter 4" aber keine Sorgen. Bevor wir Microsofts Konsolen- und Nintendos DVD-Medien-Debüt mit großen 'Heft im Heft'-Specials gebührend vorstellen, wird der Dreamcast in Rente geschickt: Segas letzter Hardware-Versuch erhält zum Ausklang eine zünftige Retrospektive samt Top-25-Liste, an deren Spitze "Shenmue 2" thront.

Der Dreamcast-Abschied bleibt nicht der einzige Dämpfer für Zocker, ein unseliges Ereignis in Erfurt wirft im April Schatten auf unser Hobby: Der folgenschwere

Der neue Look 2002: mehr Infos und Kanten statt abgerundeter Bilder.

Amoklauf eines jungen Außenseiters endet mit 16 Toten und dem Ruf nach dem Verbot der sogenannten "Killerspiele". Wir befassen uns intensiv mit dem Thema, das letztlich zu einem strengeren Jugendschutzrecht führen sollte. Im Sommer gehört der Cel-Shading-Look von "The Legend of Zelda: The Wind Waker" zu den größten Aufregern, bevor der Herbst einige Änderungen einläutet: In Leipzig startet mit der Games Convention die erste 'richtige' Videospielemesse auf deutschem Boden und MAN!AC erstrahlt ab Ausgabe 11/02 in neuem Glanz. Das frische Layout von Wolfgang "Wonz" Müller gibt sich kantiger als der bisherige Look und packt noch mehr Infos auf eine Seite. Besonders kompakt werden Leser im beigelegten



FUN FACTS

- » der Euro löst die D-Mark ab
- » Bahrain wird zum Königreich
- » Sven Hannawald gewinnt als erster Sportler alle Springen der Vierschanzentournee
- » die Winterspiele finden in Salt Lake City statt
- » Weltenbummler Steve Fossett umrundet in 13 Tagen den Erdball mit einem Fesselballon
- » Las Ketchup terrorisieren den ganzen Herbst deutsche Gehörgänge mit dem 'Ketchup Song'



Cool und krachig: "Grand Theft Auto: Vice City" avancierte zum erfolgreichsten Spiel des Weihnachtsgeschäfts.

"Games Guide" informiert, der alle getesteten Spiele für die aktuellen Konsolen in Minibuchform auflistet. Zum Jahresausklang landen u.a. "GTA: Vice City" und "Splinter Cell" im Testlabor, außerdem berichten wir über ein zukunftsweisendes Feature: Der erste Erfahrungsbericht zum Onlinezocken via Xbox Live wird verfasst.

David Mohr

Damals: Redakteur
Heute: Head of Producing & Publishing Games, SevenOne Intermedia

"Als ich vor über zehn Jahren bei der MAN!AC anfing, war die Welt noch in Ordnung. Erster Artikel zu 'Legend of Mana', 'Vagrant Story' sowie 'Final Fantasy' waren sowieso das Größte und im Games-Laden in Augsburg konnte ich sogar ab und an noch die minderjährige Laufkundschaft in 'Virtua Fighter' schlagen. Mittlerweile kann ich Japan-RPGs nicht mehr sehen und beglücke die Welt stattdessen mit 'Germany's Next Topmodel - The Game' - irgendwas muss da zwischenzeitlich gewaltig aus dem Ruder gelaufen sein. Ob es wohl an dem Ringkampf mit Ulrich liegt, damals, im Sommer 2000? Es ging um ein obskures Action-RPG für Segas Dreamcast - und Ulrich kämpft wirklich hart um die Vollständigkeit des Spiele-Archivs. Mich wundert heute noch, dass Stephan nicht einfach ein paar Colalasschen dazwischen geworfen hat. Die sind nämlich sonst immer über den Musterschrank in die Testecke geflogen, wenn Colin wieder zu laut 'Oooooooooozzzzzzz' in sein 'Seaman'-Mikrofon gebellt hat. Das waren noch Zeiten: Herr Freundorfer kettenrauchend im News-Abgabestress, Robert (die 'Players' gab's ja auch noch) völlig verzweifelt, weil wieder alles zu spät fertig wird, und an der Mikrowelle Stau, weil der Fertig-Burger einmal mehr explodiert ist. Schön war's bei der MAN!AC!"



Schluss mit Modulen: Nintendos GameCube setzt auf ein Mini-DVD-Format.

Der schwarze Koloss: Microsoft setzt bei der Xbox auf große Maße.

SPIEL DES JAHRES

HALO: COMBAT EVOLVED

Als Microsoft die Mac-Spezialisten Bungie kauft, ist die Verwunderung groß - mit der Veröffentlichung von "Halo" als Xbox-Starttitel erweist sich der Schritt aber als goldrichtig. Der Ego-Shooter avanciert zum System Seller und krempelt mit seinen Innovationen zugleich das Genre um: Neuerungen wie die Beschränkung auf nur zwei Waffen zugleich im Gepäck und vor allem die sich automatisch wieder auffüllende Lebensenergie gehören inzwischen zum akzeptierten Standard. Der heroische Kampf des Master Chief gegen die mysteriösen Covenant geht zwar nicht ohne Macken vonstatten - endlose gleichförmige Innenlevels und die nervigen Flood-Gegner gehören zu den größten Kritikpunkten -, die schicke Grafik, eine überragende Joypad-Steuerung und die hymnisch-chorale Musik machen die Ego-Ballerei aber zum Erlebnis.



2003

Sex sells? Diese These stellen wir zum Jahresbeginn auf die Probe, denn zu Tecmos "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" liegt ein schicker Taschenkalender als Heft-Goodie bei, bevor Bikini-Kasumi kurz darauf das Cover zieren darf. Im Sommer bestaunen Leser sogar ein ausgewachsenes Erotik-Feature mit besonders hoher Mädeldichte. Neben der leichten Kost behandeln wir auch ernstere Themen für Profizocker – ein vermeintlich drohendes Import-Verbot wird analysiert, der damalige Sony-Geschäftsführer Manfred Gerdes sagt dazu im Interview: "Wir haben nichts dagegen, wenn jemand legal eine NTSC-PlayStation erwirbt." Heftintern wird im Lauf des Jahres fleißig 'Mitarbeiter wechsel dich' gespielt: Den Abgängen der Redakteure Freundorfer und Gabel stehen die aus der Schweiz kommende Neuverpflichtung Fiore und die Integration der beiden Schreiberlinge Stuchlik und Küchler (von unserer eingestellten PS2-Schwesterzeitschrift "Players") gegenüber. Auf dem Chefsitz nimmt zum Frühling Olli Platz und gibt das Motto aus, auch mal etwas andere Themen anzugehen: So besuchen wir u.a. die Games Academy in Berlin und machen uns Gedanken zum Entwicklerstandort Deutschland, während Ulrich seiner Liebe zum legendären Heimcomputer C64 in einigen Artikeln frönt. Natürlich sind wir auch fleißig am Zocken von neuen Hits, angefangen von Samus Arans Comeback in "Metroid Prime" über den "Silent Hill 3"-Horror, die "R-Type Final"-Ballerei und Sonys Fantasy-Epos "Dark Chronicle" bis hin zu "Mario Kart: Double Dash!!". Nicht außer Augen lassen wir zudem Außenseiter-Hardware:

Ab ins Multimedia-Zeitalter: MANIAC erscheint einmalig mit Musik-CD und erstmalig mit DVD.

Das GP32 war von Beginn an mit diesem Status zufrieden, Nokias missglücktes n-Gage-Experiment hätte nach dem Willen der Finnen dagegen ein iPhone der Frühzeit werden sollen. Während zum Jahresende die Temperaturen sinken, laufen wir heiß: In Ausgabe 10/03 beglücken wir Leser mit der "Game Tracks"-Musik-CD voller Spieleongs und führen neue Rubriken wie die Technikecke Next Level ein. Zum 10-jährigen Jubiläum liegt sogar die erste DVD mit Spieletests und einer ausführlichen MANIAC-Retrospektive bei – entstanden unter Extrembedingungen, die bei Technik-Mastermind Thomas sogar zu körperlichen Schäden in Form eines verstauchten Zehs führte.



FUN FACTS

- » Na endlich: Zigaretten dürfen nicht mehr als "Lite" oder "Mild" betitelt werden
- » Auf Wiedersehen: Der Concorde-Jet geht in Rente, VW stellt die Produktion des alten Käfers endgültig ein
- » Deutschland wird Frauen-Fußballweltmeister
- » Roger Federer gewinnt in Wimbledon seinen ersten Grand-Slam-Titel
- » "Deutschland sucht den Superstar" kürt mit Alexander Klaws den ersten Sieger
- » "Fluch der Karibik" verwandelt Kino-Besucher in Möchtegern-Piraten
- » Modern Talking trennt sich zum zweiten Mal
- » Rapper 50 Cent debütiert mit "In da Club"

Oliver Ehrle

Damals: Freier Autor
Heute: Freier Autor

"2003 beginnt mit einer Hiobsbotschaft für Importfans: Sony dreht in Zusammenarbeit mit dem Zoll den Spielefluss aus Übersee endgültig ab. Als Trostpflaster kommen entschärfte Varianten von berüchtigten Importspielen nach Deutschland, so schafft es etwa mit 'Deadly Alliance' die 'Mortal Kombat'-Serie erstmals offiziell und nachhaltig auf deutsche Konsolen. Im Nachhinein muss ich über die scheinheilige Hezenjagd auf Importspiele fast schmunzeln, wäre nicht so mancher Einzelhändler dabei pleitegegangen. Zum Glück gibt es 2003 noch allerhand Erfreuliches zu entdecken: Mit dem Linux-Kit kommt das kostenlose PC-Betriebssystem erstmals offiziell auf Konsole, Modchips werden durch Swaptricks mit 'Freeloader' sowie 'Action Replay' ersetzt und dann gehen PS2, Xbox und GameCube auch noch online. Dem Importstopp entziehe ich mich durch die Flucht nach Japan auf der Tokyo Game Show: Dort werden zwei Monatsgehälter in Spiele investiert, die ich in meinem schmuddeligen Seesack problemlos ins Inland schaffe. Da die Altwäsche einer Woche obenauf liegt, verzichten die Zollbeamten auf eine Durchsuchung – obgleich sie Gummihandschuhe tragen."



Girls, Girls, Girls – den "Dead or Alive"-Miezen und dem ersten Erotik-Schwerpunkt sei Dank.

SPIEL DES JAHRES

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Bei vielen Rollenspielfans gilt die Story von BioWares Lizenz-RPG "KOTOR" bis heute als Musterbeispiel für eine interaktive Erzählung. Eine meisterhaft konstruierte Schlusspointe (Ihr spielt den Bösewicht Darth Revan) und die storytechnische Einbindung Eurer moralischen Spielentscheidungen im Rahmen der hellen oder dunklen Seite der Macht begeisterten 2003 nicht nur die "Star Wars"-Jünger der Redaktion. Mit pausierbaren Lichtschwertkämpfen, einem für damalige Verhältnisse gigantischen Weltraum, den Ihr mit Eurem Schiff Ebon Hawk bereist, und nicht zuletzt Eurer fantastisch gut geschriebenen Partykameradin Bastila Shan erwecken die Xbox-Jediritter die Ära der Alten Republik zum Leben und etablieren spielmechanische Features, die BioWare heute noch in der "Mass Effect"-Reihe nutzt.



2004

Zum Jahresauftakt kümmern wir uns in weiser Voraussicht erstmals um ein Thema, das aktuell immer wichtiger wird: Wir nehmen die ersten zaghaften Versuche der Hersteller in Sachen Zusatz-Inhalte per Download unter die Lupe. Außerdem erweisen wir einer legendären Shoot'em-Up-Reihe die letzte Ehre: Zur Deutschland-Veröffentlichung von "R-Type Final" produzieren wir das definitive Booklet.



Mobiles Duell: PSP und DS verfolgen unterschiedliche Handheld-Philosophien.

Im Frühjahr tut sich sowohl im Heft als auch in der Branche eine Menge: Mit "MAN!AC Extended" startet in Ausgabe 04/04 unser Heft im Heft, das mit tiefer gehenden Berichten und Reportagen, ungewöhnlicheren Layouts sowie Retro-Specials einen Blick über den Tellerrand wagt. In Los Angeles wird im Mai das neue Handheld-zeitalter eingeläutet: Sony und Nintendo präsentieren PSP bzw. DS erstmals in ihrer fast fertigen Form – noch ahnt keiner, dass sich im Duell der ungleichen Konkurrenten das technisch schwächere Gerät so überlegen durchsetzen wird. Im Heimkonsolensektor erleben wir ein ruhiges Jahr, sieht man von der "Slim"-Neuaufgabe der PS2 ab: Die kleinere Revision verkauft sich glänzend, weggelassene Extras wie den Festplattenschacht in-

Originelle Goodies gefällig? Zu Sonys "Killzone" präsentieren wir einen schicken Papp-Aufsteller.

"Kameo" auf Xbox – das dürften nur wenige Menschen erleben.

teressieren in Europa keinen, denn Square Enix' MMORPG "Final Fantasy XI" schafft es in seiner Sony-Fassung nicht auf unseren Kontinent. Im Herbst hat Ulrich die einmalige Gelegenheit, Rares lange verschobenes "Kameo" anzuspüren – in seiner Xbox-Fassung, die letztlich nie erscheinen wird. Raphael testet mit dem "Bundesliga Manager 2005" sogar ein Spiel, das nicht einmal der Hersteller Electronic Arts kennt, denn eigentlich heißt es "Fußball Manager"... hoppla! Zum Jahresende schmückt ein neckischer "Killzone"-Aufsteller die MAN!AC, während sich Thorsten verabschiedet und das Redaktionsteam aufgestockt wird, um die große Herausforderung zu stemmen: Denn ab Ausgabe 12/04 erscheint das Magazin mit prall gefüllter DVD! Neben Matthias steigt Janina ein und widerlegt alle Vorurteile, dass Mädels nicht zocken können. An hochkarätigen



FUN FACTS

- » die EU wächst um zehn neue, überwiegend östliche Mitglieder
- » die Raumsonde Spirit landet auf dem Mars
- » die Olympischen Spiele finden erstmals seit 1986 wieder in Athen statt
- » Griechenland gewinnt die Fußball-Europameisterschaft
- » Sido veröffentlicht sein Debütalbum "Maske"
- » O-Zone dominiert mit "Dragostea Din Tei" die sommerlichen Radiowellen
- » der US-Konzern Viacom (MTV) kauft VIVA



Mehrwert in MAN!AC: 2004 führen wir den Extended-Teil und die monatlich beiliegende DVD ein.

Spielen sammelt sich im Lauf der zwölf Monate jede Menge an: "Grand Theft Auto: San Andreas" setzt auf der PS2 neue Open-World-Maßstäbe, "Halo 2" revolutioniert das Online-Gaming und "Fable" erfüllt zwar nicht ganz die hochtrabenden Molyneux-Versprechen, ist aber trotzdem ein feines Fantasy-Erlebnis.

Thorsten Küchler

Damals: Leitender Redakteur
Heute: Redaktionsleiter beim Computac Verlag

"Wie meine Zeit bei der MAN!AC war? Voller Adjektive! Sie war zum Beispiel unendlich lehrreich. Denn als Quereinsteiger wusste ich vom brillanten Schreiben ungefähr so viel wie vom Synchronschwimmen – Nullkommanix! Damals habe ich mich tierisch über die Korrekturen von Robert Bannert und Stephan Freundorfer geärgert. Heute weiß ich: Die Herren haben mir ganz viel beigebracht. Sie war aber auch unendlich amüsant.

Denn die Truppe um Olli und Ulrich ist ein verrückter bis irrwitziger Haufen. Da wurden ätzend stinkende Camemberts unter die Schreibtische von Kollegen geklebt, Unterschenkel mit Obstessig eingerieben oder Herrenslips eingesannt. Warum? Weil's uns Spaß gemacht hat, darum! Und sie war unendlich kreativ, diese Zeit. Ob nun die Game-Tracks-CD (ich höre sie heute noch gerne), der Extended-Teil im Heft oder die zeitlos absurde Jubiläums-DVD zum 10-jährigen Bestehen – wir haben ein paar echte Knaller produziert. Fast vergessen: Es war natürlich manchmal auch unendlich anstrengend. Nächtelange Abgaben, Diskussionen mit aufgebracht Herstellern ("Warum bekommt mein Spiel keine 90?") und nicht zuletzt die Tanzmattenduelle mit Ulrich – wir waren uns für wenig, nein, für gar nichts zu schade. Weitere Details und Enthüllungen liefere ich im Januar 2007, pünktlich zum 400-Ausgaben-Special!"



SPIEL DES JAHRES

PAPER MARIO

Nach Squaresofts beachtlichem Mario-Rollenspiel-Debüt auf dem Super Nintendo ("Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars", 1996) übernimmt in der Nintendo-64-Ära Intelligent Systems das Adventure-Sternenzepter und reichert die sowieso schon spritzige Mischung aus Jump'n'Run und Rundenkämpfen mit einer wahnwitzigen Idee an. Mario läuft als flaches 2D-Sprite durch ein in 3D dargestelltes Scherenschnitt-Pilzkönigreich und sammelt sieben Sternengeister, um Dauer-Entführungsgeschehen Peach zu befreien. Der Papierflock fungiert nicht nur als mediengeschichtliche Reflexion über die technischen 2D-Wurzeln der "Mario"-Serie, sondern wird auch meisterhaft ins Spieldesign eingewoben. Besondere Erwähnung muss hier auch der exorbitante Wortwitz finden – und das, obwohl dem Latzhosenträger Mario im ganzen Spiel kein einziges gesprochenes Wort über die Lippen kommt.



2005

Zum beschaulichen Jahresbeginn ahnt noch keiner, dass die Videospieldwelt bald ganz anders aussehen wird. Wir beschäftigen uns mit den neuen Handhelds, testen sämtliche DS-Titel des Deutschlandstarts und fahren in "Gran Turismo 4" um die Wette. Das Experiment, die MANIAC wahlweise mit und ohne DVD zu verkaufen, wird nach drei Ausgaben beendet - künftig gibt es das Heft ausschließlich mit Silberling. Das tolle, aber von Gamern verschmähte "Oddworld: Strangers Vergeltung" wird mit einem neckischen Spielkartenset als Beilage gewürdigt und Sam Fisher geht beim dritten "Splinter Cell" auf Schleichtour. Im Mai läuten auf der E3 sämtliche Hersteller die nächste Heimkonsolengeneration ein: Sony präsentiert für die PS3 Rendervideos zu "Killzone 2" & Co., die viele Beobachter euphorisieren, aber auch eine Menge Argwohn wecken. Microsoft schickt die Xbox in Rente - das Nachfolgemodell Xbox 360 enttäuscht bei der Uraufführung auf MTV mit unspektakulären Spielszenen, obwohl die Konsole bereits zum Jahreswechsel erhältlich sein soll. Nintendo fabuliert über die "Revolution", hält mit echtem Namen und Neuheiten des Geräts aber noch hinter dem Berg. Die Wartezeit auf die Next-Gen überbrücken wir u.a. mit Berichten über das kuriose wie kapital gefloppte Gizmondo-Handheld. Außerdem bereitet die



Auf der E3 beginnt die Zukunft mit der Vorstellung von Wii (damals noch "Revolution"), Xbox 360 und PS3.

Redaktion die Erstausgabe der "Mobile Gamer" vor: Unsere Handheld-Schwesterzeitschrift startet im Spätherbst pünktlich zum mehrfach verschobenen deutschen PSP-Launch. Dann überschlagen sich die Ereignisse: Nintendo lässt mit dem ungewöhnlichen Gerätenamen Wii und dem innovativen Remote-Controller die Bombe platzen - dass das Konzept die konventionelle Konkurrenz im Staub stehen lassen würde, kann sich da noch keiner vorstellen. Kurz vor Weihnachten geht die Xbox 360 an den Start und überzeugt mit HD-Grafik und tollen Spielen wie "Project Gotham Racing" oder "Kameo". Auch die 'alten' Konsolen trumpfen mit starken Titeln auf, so erhalten z.B. "Soul Calibur 3" (PS2), "Half-Life 2" (Xbox) oder "GTA: San Andreas" (PS2) höchste Spielspaßweihen.

FUN FACTS

- » Deutschland wird Papst
- » die Lindenstraße erreicht die 1000. Folge
- » das globale Benefiz-Livekonzert Live 8 wird veranstaltet
- » "Löwenzahn" muss ab sofort ohne Peter Lustig auskommen
- » der erste "Harry Potter"-Film füllt die Kinosäle
- » Robert Hoyzer beweist: Beim Fußball ist doch eh alles Schiebung!
- » Tokio Hotel feiern mit "Durch den Monsun" ihren ersten Nummer-1-Hit

Das Ende einer Ära: Solid Snake zierte die letzte MANIAC ohne beigelegte DVD.



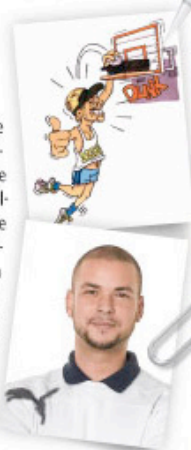
Die erste Next-Gen-Konsole bekam ein 32-Seiten-Special spendiert.



Raphael Fiore

Damals: Redakteur
Heute: Stv. Sportchef Blick.ch

"Die MANIAC stockte auf, für die DVD im Heft wurde Personal gebraucht. Also kam ich - der erste Eidgenosse, der als Festangestellter für das Magazin schrieb. Die sprachlichen Barrieren überbrückte ich rasch, schließlich palavern Bayern auch einen skurrilen Dialekt. Bereits ab Tag 1 spürte ich den MI-Groove: Neben Games bestimmten redaktionelle Räumungen (Stichwort: Lenkräder) oder Kühlschranksputzaktionen das Tagesgeschäft. Sportliche Ertüchtigung kam nicht zu kurz: Sobald der Postbote die Redaktion betrat, stand Ulrich daneben. Mein Ziel war es, einmal vor dem Urgestein die Pakete abzufangen - eine unmögliche Mission. Ein magischer Moment war mein Treffen mit Spielegott Shigeru Miyamoto, der einen Yoshi auf mein Shirt zeichnete: Das erlesene Sammlerstück hat in meinem Game-Museum einen festen Platz. Das Prädikat für das Heft des Jahres sahn die 09/05 ab - wegen des besten Team-Fotos aller Zeiten und dem 20-seitigen Special über die 100 besten Games der Videospieldgeschichte. Kurzum: Was ich bei meinem anyMANIAC-Favoriten "Drück den (Game-)Button" rappte, hat auch heute Bestand - 'Ihr zockt PC anstatt Konsole, interessiert mich nicht die Bohne, denn die MANIAC trägt die Videospieldmagazin-Krone.' Für immer!"



Nackte Pixel-Taschen - sowas gibt es nur bei "Extended"

Zückt die Karten zum "Oddworld"-Poker - MANIAC sei Dank.



SPIEL DES JAHRES

RESIDENT EVIL 4

Ein Blick durch das Fernglas offenbart das grausige Detail auf dem Dorfplatz: Angebunden an einen Pfahl kokelt eine Leiche inmitten eines Scheiterhaufens vor sich hin - derweil gehen die Bewohner unbekümmert ihren Tätigkeiten nach. Plötzlich gellen Schreie durch das Bauernkaff: "jUn forastero!" - ein Fremder! Agent Leon S. Kennedy ist aufgefliegen. Die Dörfler greifen zu Mistgabel, Hackebeil und Messer, recken sie bedrohlich gen Himmel. In der Ferne beginnt eine Motorsäge zu knattern und dann ist er da: der irre Kapuzenmann, der Eindringlinge mit einem blutigen Schnitt einen Kopf kürzer macht. Der Spieler weiß das - und Panik umklammert sein Herz.



Die ersten Minuten von "Resident Evil 4" brennen sich ins Gedächtnis und geben das Tempo vor, in dem die folgenden gut 15 Stunden am Spieler vorbeirauschen. Aus der ehemals behäbigen Zombiejagd stricken die mutigen Entwickler eine moderne Action-Mär mit einer für GameCube-Verhältnisse sensationellen Präsentation. Teil 4 verändert das Genre der Third-Person-Shooter und etabliert die Nah-an-der-Schulter-des-Helden-Kamera - mit 5,5 Millionen verkauften Exemplaren (GC, PS2 & Wii) ist "Resident Evil 4" die erfolgreichste Episode der Reihe.



2006

Durch das Videospieldjahr 2006 begleitet Euch der MAN!AC-Kalender voller Polygonschönheiten – allen voran Joanna Dark, die "Dead or Alive"-Mädels und natürlich Marcus Fenix. In spielerischer Hinsicht decken die zwölf Monate die volle Bandbreite der Emotionen ab: Enttäuschung, Begeisterung, Streit. Wir gähnen bei "Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus", ärgern uns über "Dead Rising" und treten "Bomberman Act Zero" in die Tonne. Hochstimmung dagegen bei "The Legend of Zelda: Twilight Princess", dem 2D-Defibrillator "New Super Mario Bros. Wii" und "Guitar Hero" – das simpel-geniale Gitarrengame stößt einen gigantischen Musikspieltrend an; "Shadow of the Colossus" schließlich spaltet Redaktion und Leserschaft gleichermaßen.

Derweil grassiert in den USA die Furcht vor weiblichen Reizen: Schon Monate vor der E3 wird den freizügigen Messebabes der Kampf angesagt. Dass Take 2 zeitgleich "GTA: San Andreas" wegen des sogenannten Hot-Coffee-Sexminispiels aus den Läden nehmen muss, wundert niemand mehr. An der Konsolenfront marschieren PS3 und Wii (ja, so heißt Nintendos Revolution neuerdings) auf – die Sony-Maschine verabschiedet sich jedoch bald von einer PAL-Veröffentlichung im Jahr 2006 (sowie von einem Großteil der versprochenen Anschlüsse); der Wii erscheint am 8. Dezember zum



Grafik von gestern, Steuerung von morgen: Das Experiment Wii geht voll auf.



Schicker & erfolgreicher: Big Ns DS-Revision 'Lite' wird zum Kassenschlager:

Preis von 250 Euro in Deutschland, bringt die Bewegungssteuerung ins Wohnzimmer und neue Spielergruppen an die Konsole – die stören sich auch nicht an der lahmen Technik. Während das englische Handheld Gizmondo so rasch von der Bildfläche verschwindet wie es aufgetaucht war, weiß zur Veröffentlichung im Dezember noch niemand, dass Microsofts HD-DVD-Laufwerk dasselbe Schicksal ereilen wird. Ganz im Gegensatz zum sensationell erfolgreichen DS Lite – kleiner, hübscher, heller ist das Motto.

Electronic Arts kauft Entwickler DICE und sichert sich künftige Knüller wie "Mirror's Edge" und "Battlefield: Bad Company" – Capcom hingegen löst das finanziell wenig erfolgreiche Clover-Studio ("Okami", "Viewtiful Joe") auf; Sonic-Ikone Yuji Naka verlässt Sega.

Dino-Liebhaber Raphael lässt sich von Shigeru Miyamoto einen Yoshi aufs T-Shirt malen, "Shenmue"-Papa Yu Suzuki erzählt uns im Interview, wie er von einem ange-trunkenen Mönch niedergeschlagen wurde – Chef Olli hütet derweil mit Windpocken das Bett. Wir bannen viele legendär-trashige anyMAN!ACs auf die DVD, im Herbst stoßen André Kazmaier und Michael Herde zu unserem Team – Raphael Fiore schimpft Dieter Bohlen bei "DSDS" einen Nerd und kehrt später in die Schweiz zurück.

2006 ist auch ein Jahr der Ideen und Ausblicke in die Spielezukunft: Wir wundern uns über Nintendos

FUN FACTS

- 22 Deutschland feiert ein Fußball-Sommermärchen, Weltstar Zidane tritt per unruhlichem Kopfstoß im verlorenen Finale gegen Italien ab
- 22 der Kleiber ist Vogel des Jahres
- 22 Disney kauft Pixar für über 7 Milliarden US-Dollar
- 22 der chinesische Drei-Schluchten-Staudamm wird nach zwölf Jahren Bauzeit in Betrieb genommen
- 22 die finnischen Maskenmänner Lordi schocken mit "Hard Rock Hallelujah" den Eurovision Song Contest und gewinnen

Janina Wintermayr

Damals: Redakteurin
Heute: PR-Beraterin bei Marchsreiter Communications

"2006 – für mich ein starkes Spielejahr dank starker Konsolen. Auch wenn die Meinungen in der Redaktion zu den Next-Gen-Konsolen Xbox 360 und Wii unterschiedlicher nicht sein konnten (und sich, wie ich manchen Ex-Kollegen kenne, nach vier Jahren kaum geändert haben), war Zocken für mich selten eindrucksvoller. Dafür sorgten Titel wie 'Ghost Recon: Advanced Warfighter', 'Prey' oder Microsofts episches Action-Highlight, das mir einen unvergesslichen VIP-Einblick in Epic Games Studiohallen gewährte. Ich war vom Next-Gen-Faktor infiziert, auch dank der letzten pompös gestalteten E3 mit vielen klasse Neuanmeldungen. Mit kopfschüttelnder Faszination denke ich an die gigantische Menschengänge vor dem Wii-Stand zurück. Die erhoffte spielerische Revolution stellte sich bei mir zwar nach dem Launch der Konsole nicht ein, dafür schaffte es das brillante 'Guitar Hero', aus einem unmusikalischen Menschen wie mir einen begeisterten (Plastik-)Gitarristen zu machen. Und wenn Matthias und ich jetzt noch auf einen gemeinsamen Nenner beim PS2-Adventure 'Shadow of the Colossus' kommen, dann ist 2006 rückwirkend für mich ein wahrhaft außergewöhnliches Spieljahr!"



Flipper-Versuch "Odama" und das Musik-Experiment "Electroplankton", importieren die stylische "bit Generations"-Serie für den GBA (die derzeit häppchweise für DSi erscheint), staunen über sensationell schicke Polygon-sportler in "Fight Night Round 3", zocken erstmals eine "Yakuza"-Episode und berichten schon über "After Burner Climax" – Letzteres kommt vier Jahre später nun endlich als HD-Download für PS3 und Xbox 360.



Einer der Aufreger des Jahres: Pimpernde Polygon-Protagonisten schocken das puritanische Amerika.

SPIEL DES JAHRES

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Die beste Fußball-Franchise einer ganzen Dekade hat sich einen Platz in unserer Ehrenliste redlich verdient. Zwar sind sich auch die "PES"-Jünger selbst nicht einig, ob nun Teil 4, 5 oder 6 die Krone der Konami'schen Fußballschöpfung darstellt, stellvertretend für eine ganze Reihe herausragender Sportspiele aber küren wir "Pro Evolution Soccer 6" zu unserem Spiel des Jahres 2006 – der übelste Zeitfresser in der Redaktion war die Rasen-Sim ohnehin. Dem Fehlen fast aller Bundesliga-Teams zum Trotz brillierte Episode 6 mit immer wieder neuen, überraschenden Torszenen, verfeinerten Animationen und realistischer Ballphysik – lediglich die Next-Gen-Premiere auf Xbox 360 enttäuschte mit schwacher Optik und beschnittener Modiauswahl. Ein besseres Fußballspiel als "Pro Evolution Soccer 6" für die PlayStation 2 gibt es bislang auch auf den HD-Konsolen nicht.



2007

Im Schatten des baldigen PS3-Launches geht fast unter, dass "Okami", eine späte, wunderschöne PS2-Perle, im Februar endlich auch deutsche Spieler beglückt - Xbox-360-Besitzer schauen derweil in die Röhre, weil "Crackdown" der Sprung nach Deutschland verwehrt wird. Passend zu unserem großen Special rund um den deutschen PS3-Start am 23. März gibt es eine Generalüberholung für die MANIAC - samt neuem Layout und veränderten Schwerpunkten: Wir vergrößern die News-Rubrik, berichten ab jetzt umfassend über Download-Spiele und geben unseren Titelstorys mehr Platz.

Mit dem Deutschland-Debüt von Sonys HD-Konsole ist der Next-Gen-Dreier nun auch in PAL-Gefilden komplett - wer die PlayStation 3 gleich zu Beginn ersteht, muss zwar astronomische 600 Euro ausgeben, dafür kommt er in den Genuss des 60-GB-Geräts samt Abwärtskompatibilität zu PS2 und PSone. Die Starttitel für die Edelkonsole überzeugen - "MotorStorm" gibt dem Offroad-Genre neue Impulse und "Virtua Fighter 5" macht PS3-Prügelspieler glücklich -

weil die noch nicht wissen, dass die baldige Xbox-360-Version auch Online-Duelle bieten wird. Derweil rudert Sony in puncto Rumble-Effekt zurück: Ehemals als "Technologie der letzten Generation" abgekanzelt, soll nun doch der DualShock-3-Controller in den Händen rütteln.

Besitzer der alten PS2 genießen mit "Final Fantasy XII" und "God of War II" späte Highlights, die auch ohne das Aushängeschild 'HD' begeistern. Wenig begeistert hingegen sind frühe Xbox-360-Käufer, denen der 'Ring of Death' begegnet - drei rote Blinklichter künden vom Tod der Konsole. Microsoft erkennt das Problem an, verlängert die Garantiefrist auf drei Jahre und gelobt Besserung für künftige Baureihen. Unterdessen prözt Sony mit seiner Antwort auf die Internet-Modeerscheinung "Second Life": "PlayStation Home" soll farbenfroher Chat-Raum, Online-Treff und Verkaufsplattform in einem werden - schon im März 2007 angekündigt, fällt der Service zunächst durch seine endlosen Verschiebungen auf. "Resident Evil 5" hat schon lange vor seiner Veröffentlichung ganz andere Probleme - nachdem im Internet Rassismus-Vorwürfe wegen ausschließlich schwarzer Zombies laut werden, laufen in der nächsten Demo-Version plötzlich auch hellhäutige Untote durch afrikanische Dörfer.

Mit dem iPhone betritt eine neue Unbekannte den Konsolenmarkt - Apples Fusion aus Handy und Handheld



Groß & teuer: Die PS3 legt ein ardentliches Debüt hin.



Volltreffer "Modern Warfare": Nach der Abkehr vom Weltkriegsszenario avanciert Activisions "Call of Duty" zur vielleicht wichtigsten Spielmarke der Welt.

FUN FACTS

- » die Ära Edmund Stoiber geht zu Ende
- » Henry Maske feiert ein erfolgreiches Comeback und tritt dann endgültig ab
- » DJ Ötzi besudelt einmal mehr die deutschen Charts - mit seinem Komplizen Nik P. und "Ein Stern" bleibt er elf Wochen an der Spitze
- » nach seiner Geburt im Dezember 2006 wird der Berliner Eisbär Knut zum deutschen Superstar des Jahres 2007

Albtraum vieler Xbox-360-Besitzer: Der rote Ring bringt unzählige Microsoft-Konsolen ins Grab.



startet ihren Siegeszug: Design, Benutzerführung und der praktische App Store begeistern Technik-Junkies, Geschäftsleute und Gamer - deutsche User müssen bis Anfang Dezember warten und sind auf T-Mobile als Vertragspartner festgelegt.

Heimkonsoleros feiern ein fantastisches Spielejahr: "BioShock", "The Orange Box", "Halo 3", "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass", "Uncharted", "Super Mario Galaxy", "Mass Effect" und nicht zuletzt "Call of Duty: Modern Warfare" begeistern. Kurz nachdem Janina die Redaktion in Richtung PR-Branche verlässt, Nippon-Experte Jan Königfeld das Team verstärkt und Michael wegen der vielen Hall-of-Shame-Gurken beinahe seinen Verstand verliert, organisieren wir uns im Dezember ein neues Wii-Spiel aus Japan, das der gesamten Branche seinen Stempel aufdrücken sollte: "Wii Fit".

André Kazmaier

Damals: Volontär
Heute: Product Analyst bei Nintendo

"Ich lasse 26 Monate MANIAC-Zugehörigkeit Revue passieren: Vor allem das Jahr 2007 hat sich tief in meine Erinnerungen gebrannt. Das liegt an mehreren Faktoren, nicht zuletzt an dem, wie ich meine, besten Spiele-Jahrgang bisher: Dank 'Tomb Raider: Anniversary' wurde ich mit geringfügiger Verspätung von elf Jahren zum Lara-Croft-Fan. 'Phantom Hourglass' zeigte mir eindrucksvoll, wie man die DS-Screens wirklich nutzt, und mit 'Okami' und 'Super Mario Galaxy' durfte ich zwei meiner absoluten All-Time-Favorites testen. Spätestens da war der Frust über das abgeschmetterte 'Galaxy'-Preview einige Wochen zuvor überwunden - jetzt kann ich es zugeben: Olli, Du hastest Recht! Und trotzdem sind mir nicht in erster Linie die Spiele in Erinnerung geblieben. Auch nicht die tollen Kollegen (die habe ich schon ein Jahr vorher kennengelernt) oder die beste Layouterin der Welt (Cynthia, wie konntest Du meine Kritzeleien so gut umsetzen?). Denke ich an das Jahr 2007 zurück, drängt sich mir ein Heer aus knackigen, gutaussehenden Frauen in den Kopf. Inmitten dieser zur Live-Musik hüpfenden Schönheiten - der Kollege Herde und ich, eingeschleust in eine Hostessen-Party der Games Convention! Das Grinsen von damals habe ich heute noch im Gesicht..."



SPIEL DES JAHRES

SUPER MARIO GALAXY

Pünktlich zur Adventszeit des Jahres 2007 landete Nintendo einen dreidimensionalen Jump'n'Run-Coup, der nicht nur spielerisch an das glorieiche 3D-Debüt anknüpfte, sondern vor allem ein hell erstrahlendes Gute-Laune-Kompendium frischer Design-Ideen war: Mastermind Miyamoto und sein Team entwarfen eine Wunderwelt aus Miniplaneten - deren Beschränktheit war der Schlüssel zur neuen Jump'n'Run-Erfahrung. Denn für Mario stellte der Rand einer Grünfläche nun nicht mehr das Ende der Fahnenstange dar - er spazierte frohen Mutes über die Klippe zur Unterseite, die Kamera folgte ihm auf dem Fuß. Von einigen Unterwasser-Langweilern und viel zuckersüßem Oberwelt-Kitsch abgesehen, brillierte "Super Mario Galaxy" in allen Belangen - der Umfang ist top, der Look verführerisch, die Steuerung fehlerfrei und der Wiederspielwert enorm.



2008

Mit einem Langzeit-Test zu "Wii Fit", dem Paradebeispiel für monatelange Software-Anwendung, starten wir ins Videospieldjahr 2008. Wir zollen ab jetzt nicht nur dem immer aufdringlicher werdenden Phänomen der Casual Games Tribut, sondern haben verstanden, dass Ihr da draußen die Spiele wochen- und monatelang nach dem MAN!AC-Test spielt. Entsprechend analysieren wir vermehrt die Langzeitauflagefähigkeit hervorragender Titel, beleuchten in weiterführenden Artikeln einzelne Features genauer (z.B. die prächtigen Editoren von "Soulcalibur IV" oder "Far Cry 2") oder sprechen mit einem Hideo Kojima nach der Veröffentlichung über Schlüsselszenen in seinem Mammut-Epos "Metal Gear Solid 4".

Ebenfalls im Interview: Prof. Dr. Christian Pfeiffer, der vor der zunehmenden Medienverwahrlosung in Deutschland warnt. Dass wir aber wissen, dass sich unsere Leserschaft über den bloßen Bildschirmkonsum hinaus mit ihrem Hobby auseinandersetzt, zeigt sich in vielen Artikeln des Jahres 2008: Wir blicken auf 30 Jahre Shoot'em-Up-

MAN! GAMES

Geschichte zurück, zeigen Euch kultige Kunststücke und hübschen Krempel, der die Grenzen des üblichen Merchandise sprengt, und jammern zusammen mit der deutschen Rockband Donots bei der neuesten "Guitar Hero"-Episode "Aerosmith".

Wenige Wochen nach der letzten Games Convention in Leipzig (die Kölner Messe gamescom übernimmt 2009 das Ruder), vollziehen wir den härtesten Schnitt in unserer Heftgeschichte: Aus MAN!AC wird nach 180 Ausgaben M! Games. Wir verabschieden uns vom alten Namen, der im Internet-Zeitalter obsolet gewordenen Heft-DVD und setzen mehr denn je auf Qualität. Mehr Extended-Artikel, bessere Papierqualität, pixelige Retro-Hommagen, eine Klebebindung und das Hochglanzcover verkünden am Kiosk stolz: Die M! Games ist die beste MAN!AC, die es je gab. Wir stärken die News-Rubrik mit noch mehr Insider-Nachrichten aus allen Bereichen der Videospieldwelt (von E-Sport über Forschung bis hin zu Indiegames) und richten Liebeserklärungen an die großen Konsolen der Vergangenheit. Passend zum Hochglanzlook gibt es die M! jeden Monat auch als Special Edition – seit der Ausgabe 11/08 erhalten unsere Abonnenten ein besonders stylisches Exklusiv-Cover.

Unbeeindruckt von personellen Änderungen (Sportspiel-Papst Philip Ulc und Prügelfreund Marcus Grüner ersetzen Japan-Auswanderer Jan

FUN FACTS

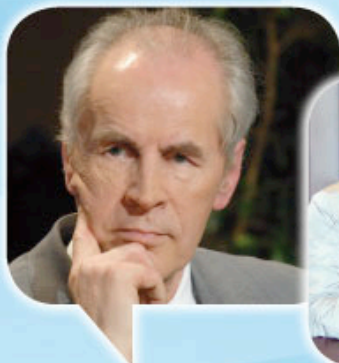
- » "No Country for Old Men" mit Tommy Lee Jones räumt bei den Oscars vier Trophäen ab
- » Barack Obama wird als erster Afroamerikaner zum US-Präsident gewählt
- » die Olympischen Sommerspiele in Peking werden zum Triumphzug für die chinesischen Athleten
- » Timbaland feat. OneRepublic, Polarkreis 18 und Kid Rock dominieren die deutschen Charts
- » der Large Hadron Collider (Teilchenbeschleuniger) in Cern wird in Betrieb genommen – die Angst vor dem schwarzen Loch geht um

Hort bewegter Bilder rund um Videospiele und ab der Ära M! Games Geschichte: unsere DVD.



und Schwaben-Export André) rollt pünktlich zum Weihnachtsfest eine Welle hochkarätiger Games an: Nach den Sommerhits "Metal Gear Solid 4" und "Fallout 3" leeren "Fable II", "Dead Space", "Resistance 2", "LittleBigPlanet" und "World of Goo" schon wieder den Geldbeutel. Zum Glück ist Sonys Weihnachtsgeschenk "Home" gratis – auch die

langen Ladenzeiten und eine gehörige Portion Langeweile kosten keinen Cent extra...



Mag Ganztagsunterricht lieber als Video- und Computerspiele: Prof. Dr. Christian Pfeiffer.



Mag hinter sinnige Kriegskritik: "Metal Gear"-Mastermind Hideo Kojima.

Jan Königsfeld

Damals: Volontär
Heute: Freier Autor und Übersetzer

"Auch wenn mein MAN!AC-Gastspiel nur ein Jahr dauerte, sammeln sich doch allerhand Erlebnisse an: Von Presselebens nach Tokio über rockige DVD-Drehs in Köln bis zum täglichen Deadline-Wahnsinn in Mering war alles dabei. Zwei Ereignisse sind mir besonders in Erinnerung geblieben: Für die Aufnahmen zum Abschieds-anyMAN!AC schloss ich mich mit Max am Wochenende in der Redaktion ein. Da schrien wir einen ganzen Tag lang – von Kollegen ungestört – ins Mikro und strapazierten die durch unsere 'Rock Band'-Aufwärmphase bereits angeschlagenen Nerven der Anwohner über den Redaktionsräumen. Mein Highlight bleibt der Besuch bei Capcom und das daraus resultierende Titellthema zu "Street Fighter IV". Diese Gelegenheit konnte ich mir trotz gezogenen Weisheitszahns und Stresses wegen des anstehenden Umzugs nach Japan nicht entgehen lassen. Da ich meine Wohnung in Augsburg schon an meinen Nachmieter übergeben hatte, fütterten mich nicht nur Max und Thomas durch, mein großzügiger Kollege André gewährte mir gar Obdach. Als ich spät abends in der Redaktion am "Street Fighter IV"-Preview saß, bewies André mit einer SMS den kollegialen Zusammenhalt à la MAN!AC: "Wo bleibst Du denn? Das Essen wird kalt!"



SPIEL DES JAHRES

FALLOUT 3

Bethesda schafft das Kunststück, eine von ihren Anhängern fanatisch geliebte, klassische PC-Rollenspielserei so eindrucksvoll in die Neuzeit zu führen, dass alte Hasen und Neulinge gleichermaßen begeistert sind. Das erfolgreiche Konzept des Fantasy-RPGs "Oblivion" wird übernommen und ausgebaut: Bei "Fallout 3" stapft Ihr durch eine riesige 3D-Welt mit zahllosen Geheimnissen und müsst Euch mit postapokalyptischen Widrigkeiten auseinandersetzen. Action-Profi freuen sich an schnellen Schusswechseln, gemächlichere Rollenspieler greifen auf ein taktischeres Kampfsystem zurück. Die optisch erstklassige Umsetzung des Szenarios gefällt ebenso wie die Tiefe der Charakterentwicklung, die grundlegend unterschiedliche Herangehensweisen an die fesselnd inszenierten Missionen erlaubt – kein Ausflug ins "Fallout 3"-Wasteland gleicht dem anderen.



2009



Das Videospieldjahr 2009 ist ein aufregendes - vollgestopft mit hervorragender Software und weitreichenden Entscheidungen in der Spielewelt. Arcade-Hero und Branchenurgestein Midway streicht die Segel, die Bethesda-Mutterfirma Zenimax kauft den Kult-Shooter-Entwickler id Software, RPG-Gigant Square Enix verleiht sich Eidos ein - nebenbei wird der Game Boy 20 Jahre jung. Die E3-Messe in Los Angeles, noch wenige Monate zuvor totgesagter Branchentreff, steigt wie Phönix aus der Asche - befeuert von den Ankündigungen technischer Innovationen: Microsofts Bewegungssteuerung Project Natal übertrumpft Sonys Motion Controller sowie den Wii-Pulsmesser und die ersten echten 3D-Spiele machen von sich reden. Die im Vorfeld schon im Internet ausgeplauderte Enthüllung der PSPgo wird zur Randerscheinung.

Mehr Notiz nimmt die Welt von der dünnen PlayStation 3, die auf der ersten gamescom in Köln Ende August präsentiert wird und schon am 1. September im Handel steht - mittlerweile übertrumpft die PS3 die Microsoft-Konsole zu mindest in Deutschland in puncto Verkaufszahlen - weltweit führt noch immer die Xbox 360. Das Download-only-Handheld PSPgo erscheint schließlich Anfang Oktober und buhlt mit seinem hohen Preis von 249 Euro seitdem fast vergeblich um Käufer.

In der M! Games begleiten wir die deutsche Rollenspiel-Hoffnung "Venetica" von der ersten Skizze bis zum fertigen (technisch enttäuschenden) Spiel und erfahren von Pac-Man-Papa Toru Iwatani, dass der Pillenfresser tatsächlich einer Pizza nachempfunden ist. Nach fast sechs Jahren Verlagszugehörigkeit

verlässt Rennspiel-Profi und DVD-Guru Thomas die M!-Crew, derweil stellen wir im Heft neuerdings auch iPhone-Spiele und Xbox Live Indie Games vor, berichten über die zauberhafte Welt der Schwarz-Weiß-Spiele, zeigen im prallen Gamegirl-Special viel nackte Haut und fahren bei Polyphony Digital "Gran Turismo 5" Probe.

Schon zu Jahresbeginn stehen Software-Perlen an: Wir ballern uns durch "Killzone 2" und "Resident Evil 5", feiern die Wiedergeburt der Legende "Street Fighter" und testen Platins krasse Wii-Debüt "Mad World". Im Sommer überzeugen das Handheld-"GTA: Chinatown Wars", der 2D-Hit "BlazBlue" und das Superhelden-Fest "Batman: Arkham Asylum". Wenig später heulen die Motoren - in "Need for Speed SHIFT", "DiRT 2", "Forza Motorsport 3" und nicht zuletzt "Trials HD"; eine solche Flut hochkarätiger Motorsport-Spiele gab es lange nicht. Zum Jahresende hin treten sich die Blockbuster auf die Füße: "Assassin's Creed II", "Tekken 6", "Uncharted 2", "DJ Hero", "The Legend of Zelda: Spirit Tracks", "Borderlands", "Dragon Age: Origins", "New Super Mario Bros. Wii", "Modern Warfare 2" und zu guter Letzt sogar noch "Bayonetta" (das Sega erst im Januar 2010 veröffentlichen wollte, aber schon Dezember im Laden stand) machen die Vorweihnachtszeit zur besten Phase dieser Hardware-Generation.



FUN FACTS

- » Stefani Joanne Angelina Germanotta alias Lady Gaga avanciert zum neuen Pop-Sternchen
- » das Rammstein-Album "Liebe ist für alle da" wird indiziert
- » obwohl erst am 4. Januar 2010 eingeweiht, erreicht das aktuell höchste Bauwerk der Welt, der Burj Khalifa, seine Endhöhe von 828 Metern bereits im Januar 2009
- » die Rumäniendeutsche Herta Müller erhält den Literaturnobelpreis für ihr Gesamtwerk über die rumänische Diktatur



Starke Wiedergeburt und starke Premiere: Die Messen E3 und gamescom begeistern.



Die neue Art, den Asphalt aufzuwühlen: Die Rennspiele des Jahres bieten intensive Cockpit-Erfahrungen.

Thomas Stuchlik

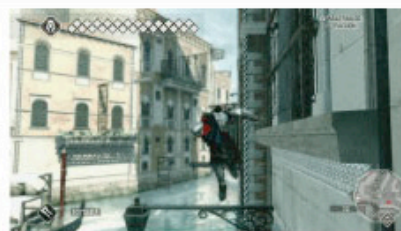
Damals: Redakteur, Leitung DVD
 Heute: Multimedia-Producer
 "Kaum zu glauben, dass über sechs Jahre vergangen sind, seit die erste MANIAC-DVD in Produktion ging. Gerade der Premiere-Silberling verlangte neben Schweiß, Tränen, Verletzungen und Nachtschichten vor allem Geduld. Wie gut, dass mir ein GBA SP mit 'Advance Wars' die lange Wartezeit während der gigantischen Video-Codierungs-Rechenzeiten versüßt hat. Eine exakte Platz-Kalkulation der meist knallvollen DVD war unmöglich: Schwankende Lauffängen ('Thomas, der Video-Artikel muss noch länger werden.') und Last-Minute-Tests ('Das muss unbedingt noch drauf!') sorgten ebenso wie die USK ('Bei Minute x fließt zu viel Blut, das muss raus!') für eine akute 'Produktionsflexibilisierung'. Zu Deutsch: Im letzten Moment wurde immer alles über den Haufen geworfen! Den monatlichen Höhepunkt bildete die Produktion des anyMANIAC. Mastermind Max zauberte oft ein aberwitziges Konzept aus dem Hut, das mit geringstem Budget just in time fertig wurde. Zum Glück konnte ich mich dabei meist als Kameramann hinterm Objektiv verstecken und in der Post-Produktion zahllose mehr oder weniger gelungene Special-FX beisteuern. Leider endete 2008 die Ära der MANIAC-DVD - Breitbandnetze machten Spielvideos überall zugänglich und die Heft-Scheiben überflüssig. 2009 war für mich das Jahr der Download-Spiele - zudem mischte Apple den Handheldmarkt auf und demonstrierte mit dem App Store die mögliche Zukunft des Spielervertriebs."



SPIEL DES JAHRES

ASSASSIN'S CREED II

Shakespeares "Romeo und Julia" beginnt mit einer Szene, in der sich Angehörige der verfeindeten Häuser auf einem Platz in Verona mit Wort und Tat bekriegen. Auch in "Assassin's Creed II" gibt es eine solche Szene: Ezio Auditore samt Gefolge und Vieri Pazzi plus Konsorten begegnen sich auf einer Brücke in Florenz und sind sich ebenso spinnefeind. Mit dieser ersten Assoziation weichen die Zweifel gegenüber dem Spiel, die nach dem unausgereiften ersten Teil bestanden hatten, und eine glaubhafte, gigantische Welt voller interessanter Persönlichkeiten, prächtig modellierter Gebäude und großer Bewegungsfreiheit öffnet sich. Diesmal gelingt es, eine Beziehung zu den Charakteren aufzubauen, auch weil Ubisoft auf ständige Unterbrechungen durch die Realwelt verzichtet. Stattdessen verweilt der Spieler im Italien der Renaissance und eilt von einer abwechslungsreichen Mission zur nächsten. Mal in luftiger Höhe über dem Dächermeer, mal in einer Gondel schippernd oder in Begleitung freizügiger Damen erkundet Ihr die ausgefeilten Spielplätze, die viel Raum für tollkühne Klettertouren bieten. Kluge, immer wieder überraschende Denkaufgaben und der stimmungsvolle Soundtrack veredeln das über 20-stündige Spielerlebnis.



2010



FUN FACTS

- » bei den Olympischen Winterspielen in Vancouver wird Deutschland im Medaillenspiegel Zweiter hinter Gastgeber Kanada
- » Schumi gibt sein Formel-1-Comeback – die ersten Rennen gehen aber gründlich in die Hose
- » Kesha dominiert die Single-Hitliste, in den Album-Charts machen sich überraschend die Gothic-Popper Unheilig breit

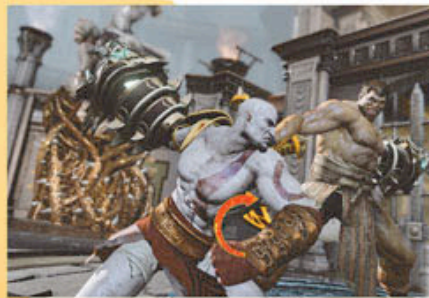
Obwohl zum Redaktionsschluss erst zarte viereinhalb Monate alt, ist das Jahr 2010 aus Softwaresicht schon mit Highlights gespickt: Vor allem PlayStation-3-Besitzer freuen sich über die Exklusiv-Titel "Heavy Rain" und "God of War III", Multikonsoleler werden mit den Actionreißern "Darksiders" und "Dante's Inferno" glücklich und Rollenspieler legen ihre sozialen Kontakte erst einmal auf Eis – "Final Fantasy XIII", "Mass Effect 2" und "Resonance of Fate" gehen vor!

Derweil kündigt Apple den edlen Couch-Handheld-E-Reader-Computer iPad an, Ubisoft schickt aus Umwelt-schutzgründen die gute alte Spieleanleitung in Rente und Busenkumpel Itagaki kehrt mit seinem neuen Entwicklerhaus Valhalla Game Studios auf die Bildfläche zurück. Namcos "Dead to Rights: Retribution" sowie "Samurai Shodown Sen" wird im April die Einreise nach Deutschland verweigert und dem "Modern Warfare"-Entwickler Infinity Ward geht nach Activisions Entlassungsfeuerwerk das Führungspersonal aus.

Im Heft verwöhnen wir Euch mit großen Specials zu den spannendsten Horror-Spielen des Jahres, huldigen

dem Videospiel-Wunderland Japan und erklären, wie Ihr ohne Zollhürden an günstige Import-Spiele aus England kommt. Die neue COM!NG-Rubrik schließlich vereint die Heft-Rubriken Vorspiel, Release-Liste und Kurz-Preview – hier könnt Ihr gebündelt nachlesen, welche Toptitel wann erscheinen, Euch mit den neuesten Infos zu einzelnen Spielen schlau machen und frische Screenshots Eurer Most Wanted Games bestaunen.

Um die M! Games auch in den kommenden Monaten und Jahren interessant, jung und lesenswert zu gestalten, arbeiten wir ständig an neuen Ideen – seid gespannt und freut Euch mit uns auf weitere 200 M!-Games-Ausgaben aus der wunderbaren Welt der Videospiele.



Zwei PS3-exklusive Titel, die unterschiedlicher kaum sein könnten: garantierter Actionhit oben ("God of War III") und gespieltes Drama unten ("Heavy Rain").



Zu schön für die Altpapiertonne – die M!-Abocover





30

JAHRE

MANIAC*MI GAMES



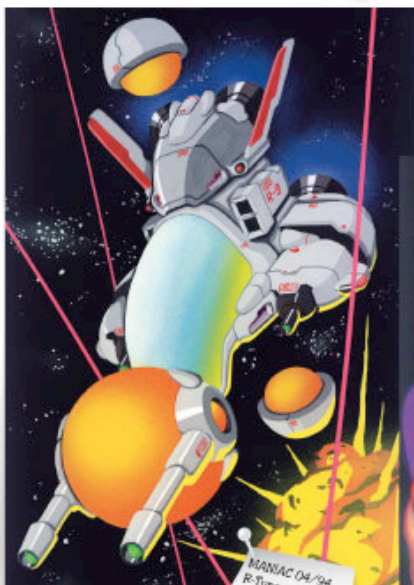
MANIAC 12/98 Chun-Li



MANIAC 01/94 Arthur



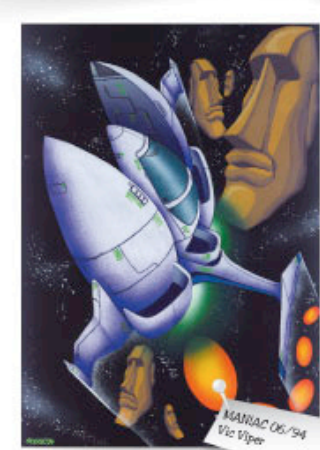
MANIAC 02/94 Pac-Man



MANIAC 04/94 R-Type



MANIAC 05/94 Wonder Boy



MANIAC 06/94 Vic Viper



MANIAC 08/94 Mega Man



MANIAC 07/94 Turrican

Wir sind Helden!

In den Anfangsjahren zierten Cartoon-Zeichnungen namhafter Videospelstars die Seiten der MANIAC. Entsprungen sind sie der Feder des Schweizer Roger Horvath, der heute 34 Lenze zählt und als Art Director, Grafik-Designer und Illustrator arbeitet. Wie es zu dieser Zusammenarbeit gekommen ist, erzählt Euch Roger selbst:

"In den 1980er-Jahren war ich begeisterter Leser von ASM, Happy Computer und Power Play. An letzteres Magazin habe ich meine ersten Zeichnungen geschickt, wo sie auf den Leserbriefseiten gedruckt wurden – was war ich stolz! Trantor war mein erstes Bleistiftwerk, etliche andere folgten.

1993 habe ich das erste Mal mit Pinsel und Farbe Sonic gemalt und an die Video Games geschickt. Ich ging noch zur Schule, als meine Mutter während eines Mittagessens lapidar sagte: "Da ist ein Anruf für dich – von Video Games?!". Ein begeisterter Winnie Forster war am Apparat: Wenn ich in dieser Qualität weiteres Artwork abliefern könne, hätte ich sofort einen Job bei einer Zeitschrift, die neu in den Handel kommen würde – natürlich alles noch topsecret. Das war für mich eine echte Ehre! Ich sollte ein Maskottchen entwerfen und bekam eine ganze Seite, auf der verschiedene Videocharaktere vorgestellt wurden – die hier abgebildeten 'Heroes'. Dieses neue Magazin hieß anfangs noch HARDCORE, daraus wurde aus rechtlichen Gründen in letzter Minute MANIAC. Geblieben ist der Name HARDGUY für meinen Charakter. Für die ersten drei Ausgaben pinselte ich sogar die Titelbilder.

Meine Illustrationen zeichne ich immer von Hand. Zuerst mache ich eine Skizze mit Bleistift, die ich dann durchpausere und genauer ausarbeite. Danach ziehe ich die Outlines mit einem schwarzen Stift nach und mache Kopien. Diese koloriere ich mit Pinsel und Temperafarben, die sich sehr gut mischen lassen. Ich hatte auch einmal eine Airbrush-Anlage, mit der ich neue Effekte ausprobieren konnte. Bei meinen letzten Arbeiten für die MANIAC bin ich mit Einscannen und Vektorisieren auf Illustrator und Photoshop umgestiegen. Meine Vorlagen mache ich aber immer noch zuerst von Hand.

Seit ich 1985 das erste Mal ein Game & Watch in die Hände nahm, bin ich begeisterter Zocker. Ich arbeite jetzt als Art Director in einer Werbeagentur und kann auch hier manchmal Einflüsse aus meiner Videospel-Erfahrung einbringen. Im Moment verfolge ich mit einem grafisch wachsamem Auge vor allem die kleinen, spannenden Independent-Spielefirmen und freue mich immer auf Herausforderungen im Illustrationsbereich."

Wer mit Roger in Kontakt treten will, schreibt uns eine Mail an leserpost@maniac.de, wir leiten alle Anfragen weiter.





MANIAC 09/94
Donkey Kong



MANIAC 10/94
Bomberman



MANIAC 11/94
Probotector



MANIAC 12/94
Castlevania



MANIAC 01/95
Sonic



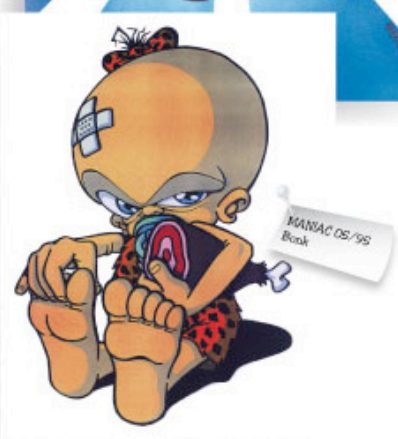
MANIAC 02/95
Mario



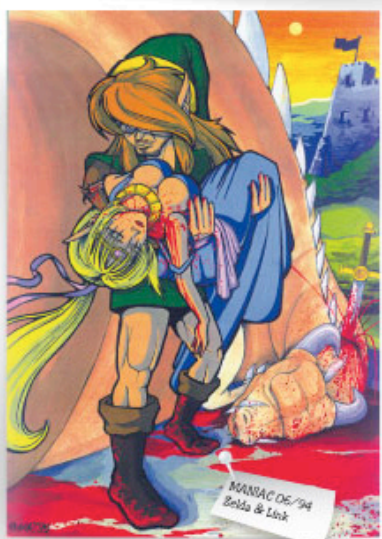
MANIAC 03/95
Double Dragon



MANIAC 04/95
Bub & Bob



MANIAC 05/95
Bink



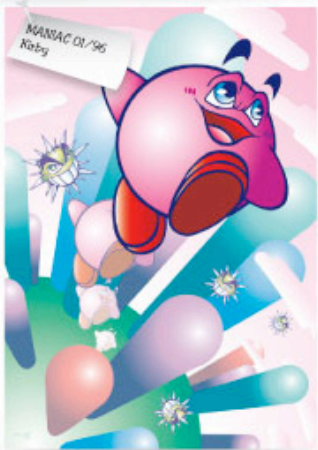
MANIAC 06/94
Zelda & Link



MANIAC 08/95
Lemmings



MANIAC 10/95
Ryu



MANIAC 01/96
Kirby



Suicide King

Ich bin schon seit Ausgabe Nr. 4, also Heft 02/94, regelmäßiger Leser. Die ersten zwei Hefte habe ich mir nachbestellt. Aufmerksam wurde ich wegen des Covers damals. Das war von einer indizierten Beat'em-Up-Serie mit digitalisierten Kämpfern, viel Blut und brutalen Kampfenden. Damals waren gerade die ersten Infos zum zweiten Teil erschienen. Ich weiß es noch, als ob es erst ein paar Tage her ist. Ich hatte damals mit ein paar Klassenkameraden die Schule geschwänzt. Wir sind in einen Supermarkt marschiert und ich blätterte bei den Zeitschriften herum, und war von der ersten Sekunde an begeistert. Das Abo habe ich ebenfalls, seit es angeboten wird. Somit habe ich alle Höhen und Tiefen miterleben dürfen.

Ich freue mich schon auf die nächsten Jahre mit der M! Games. Auf dass es sie immer geben werde! Wenn sich denn mal wieder etwas mehr Werbung im Heft finden ließe, sähe ich da auch keine Schwierigkeiten. Was waren das noch Zeiten, als der gute alte Theo Kranz Versand gleich drei komplette Seiten in Folge drin hatte. Ich hatte damals meinen Saturn und viele Spiele bei denen gekauft – nur weil die immer so groß in der MAN!AC waren. Aber sie wurden ihrem Werbespruch auch gerecht: Schnell waren die wirklich!



FINISH HIM !!



Saldek

Meine erste MAN!AC war Ausgabe 08/97 mit "Agent Armstrong" auf dem Cover. Die hatte ich mir damals für den Tunesien-Urlaub gekauft. Dabei war ich noch Singleplattform-Spieler und hatte nur das Sega-Magazin abonniert – mein erstes Videogame-Printmagazin. Das wurde später eine dünne Beilage der Mega Fun. Also habe ich die Mega Fun weiter gelesen und parallel das Offizielle Dreamcast Magazin sowie die Dreamcast Kult. Die Mega Fun wurde Ende 2000 eingestellt. Das ODCM glaube ich noch eher und die DC Kult mit dem Ende des Dreamcast im Mai 2001. Damit endete ein großer Zockerabschnitt in meinem Leben.



Ich fühlte mich zwar nie als Fanboy, tatsächlich war ich aber leidenschaftlicher Sega-Fan und besonders voreingenommen gegenüber Sony. Nach zwei Monaten Schockstarre war die Ausgabe 07/01 meine erste MAN!AC seit dem 97er-Heft und seitdem lese ich jede Ausgabe und verlängere treu mein Abonnement.

Insbesondere der Schritt zur M! war perfekt und – ohne schleimen zu wollen – muss gesagt werden: M! Games ist heute ein Premium-Magazin auf dem Markt, das sich auch im internationalen Vergleich nicht vor hochwertigen Magazinen wie der britischen GamesTM oder der edlen Retro Gamer verstecken muss.



ERINNERUNGEN

Unvergesslich – Leser und ihr MAN!AC-Erstkontakt

Token

Die Konsolenwelt betrat ich erst mit der PlayStation, die ich mir gemeinsam mit meinem Bruder vom hart Ersparten gönnt habe. Die Kiste kam im Bundle mit "Ridge Racer". Obwohl wir vollkommen geflasht waren von der Grafik und letztlich Stunden um Stunden damit verbracht haben, in Time Trials unsere Rekorde zu knacken, war das eigentliche Spiel nach 60 Minuten durchgespielt – ein Rennspiel mit nur einer Strecke? So eine Frechheit waren wir nicht gewohnt, wie kommt man nur auf so eine Idee? Aber wir kannten uns nicht aus, also war klar, dass ein Spieltest-Magazin her musste.



Die MAN!AC war damals nur eines von vielen Magazinen, tatsächlich habe ich alles gekauft, was am Kiosk zu finden war. Doch nach und nach fielen die Mitstreiter weg, die mich zu Fehlkäufen verleitet hatten. Das tat bei meinem Taschengeld richtig weh. Doch bei den Fehlkäufen zeigte sich stets, dass die MAN!AC-Wertung kritischer war als die anderen, denn teilweise wurden hier Prädikatspiele anderer Magazine abgewatscht. Das Spiel, das schließlich den Ausschlag gab, nur noch auf die MAN!AC zu setzen, war "Vergessene Welt"; ein von allen mit Prädikaten übersätes technisches Meisterstück, das spielerisch einfach Dreck war. Das erkannte die MAN!AC als einziges Magazin und von da an habe ich auf sie gesetzt.

Es war eine gute Entscheidung, durch die MAN!AC habe ich die damalige Welt der Konsolen aus einem völlig anderen Blickwinkel als der Massenmarkt kennengelernt. Dass es Dinge wie schlampige PAL-Anpassungen gab, dass in Japan Perlen produziert wurden, die nicht in Europa erschienen, dass es gigantische Messen gab und vieles mehr, hätte ich ohne die MAN!AC nicht erfahren.



Orrpus



Ich hatte mich damals riesig gefreut, als mein Bruder mich auf die Erstausgabe der MAN!AC aufmerksam gemacht hatte – mit dem Hinweis, dass dort nun die guten Video-Games-Redakteure gelandet seien.

Die MAN!AC wurde zu einem steten Begleiter meines so geliebten Hobbys. Es hat nur kurz gedauert, bis ich mir ein Abonnement zulegte – und bis heute fortführe. Positiv ist mir auf jeden Fall die erste Vorschau zu "Final Fantasy VII" für die PlayStation in Erinnerung geblieben, denn auch ich glaubte zuerst an einen Aprilscherz. Für mich unvergessen ist der Soundtrack zu "Tunnel B1", mein erster Gewinn bei einem MAN!AC-Gewinnspiel. Und was für ein Preis: Der Beginn meiner kleinen, aber feinen Soundtrack-Sammlung.



Mallard



Ich bin erst zu PlayStation-Zeiten so richtig ins Hobby eingestiegen und hatte bis zu dieser Ausgabe fast ausschließlich aktuelle Spiele auf der PSone und dem N64 gezockt. Mit der MAN!AC 03/97 war plötzlich alles anders. Diese Ausgabe war für mich quasi der Startschuss, Videospiele zu sammeln. Grund war der Artikel "HOT 100", in dem die 100 besten Videospiele aller Zeiten vorgestellt wurden – quasi ein Eiflug durch die Videospiegelgeschichte.

Insbesondere die ganzen Bitmap-Perlen auf Mega Drive, PC-Engine oder SNES, die die Jahre davor komplett an mir vorbeigegangen waren, musste ich einfach haben. Leicht gemacht wurde mir das Ganze durch das Internet: anfänglich durch das "For Sale" im MAN!AC-Forum, etwas später dann durch das "ganz neue" eBay...



Malik

Als die ersten GameCube-Spiele getestet wurden, war ich am Gardasee und dachte: "Mist, jetzt gibt es die nächsten zwei Wochen keine aktuelle MAN!AC." Aber mein Herz schlug höher, als ich im Dorf Limone eine neue Ausgabe sah inklusive Test zu "Wave Race Blue Storm" - unbezahlbar!



Friedrich H.

Meine erste MAN!AC habe ich mir irgendwann 2000 gekauft, bis auf den gelungenen "Full Life"-Aprilscherz für Nintendo Dolphin fand ich das Heft aber ziemlich mies. Erst die Ankündigung einer Ausgabe mit DVD hat mich Ende 2004 wieder auf das Heft aufmerksam gemacht. Da mir die DVD gefiel, habe ich seither jede Ausgabe der MAN!AC/M! Games gekauft und mittlerweile sogar ein Abo abgeschlossen.



Anfang 2007 hatte ich mit dem Gedanken gespielt, das Heft nicht mehr zu kaufen. Eure äußerst gelungene Neugestaltung des Heftes kam genau zum richtigen Zeitpunkt - die M!Games gefällt mir sogar noch besser als die MAN!AC.



captain carot

Ich lese die MAN!AC seit 11/94 häufiger, aber regelmäßig erst von 02/01 bis 09/02 und dann nach meiner Zockerpause wieder seit 03/04. Ab dieser Ausgabe habe ich auch wieder alle MAN!ACs hier liegen, das sind schon ein paar Kilo. Ehe ich die MAN!AC regelmäßig gekauft habe, war mein Standardmagazin die Mega Fun, davor die Play Time. Andere wie Fun Generation, Next Level, Total! oder Video Games habe ich auch immer wieder mal gekauft, mit der MAN!AC bin ich der Mega Fun aber am häufigsten fremdgegangen. Das total Nerdige von früher fehlt mir heute zugegebenermaßen manchmal. Ich erinnere mich da gerne an die Anime- und Manga-Vorstellungen oder die erste Retro-Ecke Mitte der Neunziger. Man hat sich über Tests gefreut, über andere aufgeregt oder den Weggang vertrauter Redakteure bedauert. Andererseits freut mich aber das auf dem deutschen Markt konkurrenzlose Niveau.

Geraldo



Neben den News, Tests und Cheats habe ich vor allem die Anzeigen geschätzt - selten zuvor habe ich so viele Games gekauft.

Und dann ist da noch das Forum, das ich 1997 im Internet entdeckt habe und bis zum heutigen Tag täglich besuche. Ich freue mich jedes Mal, wenn die Ausgabe im Briefkasten liegt - hoffentlich noch weitere 17 Jahre!

M!	thema
• Smartlink	Diskussionen rund um die Welt der Videospiele
• The Sale	Private Kleinanzeigen: An- und Verkauf gebrauchter Spiele
• TechVCheck	Links-Lösungen, Anzustufe Probleme, Computerprobleme, Spielertipps
• OT	Open Topicang - für tägliche Schwatzen
• Online-Gaming	Alles rund um Online-Spiele



Andy1977

Das für mich Wichtigste zuerst: Die MAN!AC ist eines von fünf Magazinen, ohne die ich nicht der Mensch wäre, der ich heute bin. Happy Computer, Power Play, PC-Player, Video Games und MAN!AC haben nicht nur meine Kindheit geprägt, sondern mindestens einen meiner Berufswünsche definiert: den des Spiele-Kritikers.

Ein Beruf, den ich trotz des Stresses unwahrscheinlich gerne ausübe. Dafür ein Danke von meiner Seite aus an die Urmannschaft der MAN!AC, namentlich Martin Gaksch, Winnie Forster, Andreas Knauf und Ingo Zaborowski.

ToLe



Anfangs habe ich die MAN!AC nicht gemocht. Regelmäßig habe ich die Video Games gelesen und die MAN!AC nur sporadisch. Irgendwie war sie mir wohl zu schräg. Mit dem Niedergang der Video Games habe ich angefangen, die MAN!AC regelmäßig zu lesen und seit einigen Jahren bin ich auch Abonnent.

Rückblickend gehört die MAN!AC zu meinem Hobby ebenso dazu wie die Konsolen und Spiele. Daher verbinde ich eigentlich nur positive Dinge mit dieser Zeitschrift. Allerdings verbrachte ich in letzter Zeit immer weniger Zeit mit den einzelnen Ausgaben, was wohl daran liegt, dass mir immer weniger Zeit für das Hobby bleibt und gefühlt immer weniger Spiele erscheinen, die mich reizen. Die jüngste Neugestaltung des Hefts kommt mir da sehr entgegen. Insbesondere die Rubriken "Top-Thema", "Nachrichten" und "COM!NG" gefallen mir gut - so bleibe ich immer auf dem Laufenden.

Rapier

Meine erste MAN!AC war Ausgabe 09/97, auf dem Cover war "Abe's Oddysee" und im Heft gab es Berichte zu Spielen wie "Rascal", "Mischief Makers", "Agent Armstrong" oder "Overboard".

Keine Ahnung, warum mir ausgerechnet diese so sehr in Erinnerung geblieben sind, aber ich denke, es stützt den Nostalgie-Faktor meiner Geschichte, wenn es eher unbekannte Titel sind.

Ich habe damals so ziemlich jede Zeitschrift zum Thema Videospiele im Kaufhaus durchgeblättert, regelmäßig aber nur die Fun Generation gekauft. Der Grund, warum ich jedoch diese Ausgabe der MAN!AC gekauft habe, war das große "Quo vadis?"-Special, bei dem aktuelle Konsolengerüchte zusammengetragen wurden. Bei Nintendo ging es wohl um die großen 64DD-Pläne, bei Sega hingegen gab es Gerüchte zum Thema "Black Belt". Da das Internet damals noch kein Thema war, haben solche Infos schon mal den Ausschlag gegeben, eine Zeitschrift zu kaufen.

Im Editorial der nächsten MAN!AC, die ich gekauft habe, wurden dann die verblichenen Konkurrenten verabschiedet und die neuen Leser begrüßt - zunächst war ich der MAN!AC mangels Alternativen treu, bald aber auch aus Überzeugung.



Euph



Meine erste Ausgabe habe ich bei einem Freund irgendwann im Jahr 1996 gelesen. Kurz zuvor wurde die PSone im Preis gesenkt, schwer damit erworben (399 DM glaube ich) und wir haben blind zugeschlagen. Das war mein eigentlicher Wiedereinstieg in die Konsolenwelt. Da ich in meiner Jugend schon ein Abo der Happy Computer - später Power Play - hatte, suchte ich nach einem Magazin, mit dem ich mich wieder informieren konnte. Ich habe so ziemlich alle ausprobiert: Offizielles PlayStation Magazin, Next Level, Video Games, Fun Generation, Mega Fun. Und dann hatte mein Kumpel noch die MAN!AC. Von allen, die ich getestet habe, sind letztlich nur MAN!AC und Mega Fun geblieben, bis Letztere überraschend eingestellt wurde.

Im Vergleich zu heute waren Design und Layout wirklich schrecklich, aber die MAN!AC hat mich immer gut informiert und ich habe sie gerne gelesen. Zwischenzeitlich allerdings auch eine Zeit nicht, doch seit der ersten M! Games bin ich wieder dabei und habe seit einigen Monaten sogar das, was ich in all den Jahren vorher nicht hatte: ein Abonnement.



Odst-soldier



Meine erste Ausgabe war die mit Donald Duck vorne drauf. Das muss 1994 gewesen sein, seitdem bin ich Stammleser.

Allerdings musste ich die MAN!AC heimlich kaufen und gut verstecken. Als ich mir das Heft immer nach der Grundschule gekauft habe, bestand meine Oma darauf, sich das Heft vorher anzusehen - eigentlich vorbildlich, denn es hätte ja sonst was drinstehen können und ich war erst neun oder zehn Jahre alt. Dummerweise waren zu der Zeit in jeder Ausgabe Reviews zu Anime- und Hentai-Filmen drin - mit entsprechenden Bildern. Das fand meine Oma beim Durchblättern nicht so lustig und hat das Heft entsorgt. Als sie vor zwei Jahren bei mir zu Besuch war und eine MAN!AC-Ausgabe auf der Toilette gesehen hat, meinte sie nur: "Jetzt bist Du ja alt genug dafür, aber pass auf, dass die Seiten nicht verkleben."





MR. DO! RUN RUN



IMPRESSIONEN
AUS DER MI-REDAKTION





Die supertolle Cybermedia-Telefon

Cyberchef
Mac-Notruf
Platzentwässer
Servernotruf
Taktik-Tausch
Technik-Checker
Mad Mike
KZ-Maier
Lockenpecht

Schrotter
Cherryguy 2
Ed Wood
Kojak

Matteo Mau
Hochschule

Martin Gaksch
Andreas Knaut
Oliver Schultes
Ulrich Steppberger
Janina Wintermayr
Thomas Stachlik
Michael Henke
Andre Kazmaier
Matthias Scherz
Robert Bannert
Christopher Stenrock
Christopher Ebert
Max Wolgasthen
Oliver Elste

Stephan Fritzsche
Andreas Schmitt
Wolfgang Hübner





BLAST FROM THE PAST

ALADDIN

 ZWEI MANIACs KARTEN NACH

Dieses Jahr ist besonders: Wir feiern 20 Jahre MANIAC/M! Games! Statt im Oktober zum Jahrestag ein Riesenfeuerwerk abzubrennen, servieren wir Euch 2013 jeden Monat etwas Nostalgisches, Bewegendes, Verrücktes oder schlicht Interessantes aus dem Redaktionsfundus.

Wir starten mit der ersten Ausgabe (MANIAC 11/93) und einem Artikel des damaligen MANIAC-Redakteurs (und heutigen Musikmanagers) Ingo Zaborowski. Sein kontroverser Test von "Aladdin" fürs Mega Drive sorgte für dicke Luft beim Konsolenhersteller Sega – ein vielversprechender Einstieg für Heft und Schreiberling. Was Ingo und Co-Tester Martin Gaksch heute von "Aladdin" halten und wie viel Mühe es in der guten alten Zeit machte, eine Levelkarte von dem Spiel zu erstellen, lest Ihr auf den folgenden Seiten.

DAS SAGTE INGO 1993:

MÄRCHENHAFT • Zugegeben, "Aladdin" ist ein "normales" Jump'n'Run, das kaum neue Ideen einbringt und herkömmliche Plattformaction bietet. Aber auf meiner persönlichen Hitliste steht das Modul ganz oben. Weil Disney selbst für die fantastische Grafik verantwortlich ist, gleicht das Bildschirmgeschehen mehr einem Zeichentrickfilm, denn einem Videospiel, und ist dabei perfekt spielbar. Witzige Gags am Rande (in der Wüste sind Mickey-Maus-Ohren zum Trocknen aufgehängt, auf antiken Säulen grinst zwischen Hieroglyphen der alte Goofy) steigern die Spielaune und den Spaßfaktor. Trotz hohem Schwierigkeitsgrad bleibt Ihr dran, um mehr vom Spiel zu sehen. "Aladdin" motiviert und belohnt durch immer schönere Levels, die nur einen Nachteil haben: Vor lauter Freude über die tolle Grafik vergißt man oft das Spielen.



DAS SAGT INGO HEUTE:

"Aladdin" für Mega Drive, 20 Jahre später. Der Test, der damals zu Kontroversen in der Redaktion führte. Und die Wertung, die quasi hauptverantwortlich dafür war, dass die gerade neu erschienene MANIAC für Jahre von weiteren Testmustern aus dem Hause Sega abgeschnitten wurde.

Ist's gut? Mit 79% war die Wertung am Ende "die niedrigste weltweit", wie uns der Kollege von der Sega-PR-Abteilung ziemlich lautstark zu verstehen gab. In der Redaktion gab es allerdings damals eine heftige Diskussion, ob die 79% nicht schon viel zu hoch gegriffen waren.

Ist es super? Die Grundsatzfrage von damals ist auch fast zwei Jahrzehnte später evident. Das Spiel ist, wie die meisten 2D-Plattformers, grafisch gut gealtert. Die Animationen sind hinreißend, die Grafik bunt, die Hintergründe teilweise schon verschwenderisch detailliert. Die Musik, die aus dem YM2612-Soundchip des Mega Drive quäkt, hat mit dem Zeitabstand sogar gewonnen, gehören Alen Menkens Melodien aus dem Film doch zu den beschwingtesten Disney-Stücken überhaupt. Also eine Wahnsinnspräsentation, wie man heute sagen würde.

Aber, ist es gut? Oder ist es super? Das Dilemma, damals wie heute, liegt in der Spielmechanik, dem "Gameplay": Man hüpf, man rennt, man wirft Äpfel und fuchtel mit dem Schwert. Und hat zwei läppische Bonusspiele und einen "Fahrzeug-Level" mit dem fliegenden Teppich. Umfangreich ist das Ganze nicht, in weniger als einer Stunde kann man durch die acht offenen, aber ziemlich linearen Abschnitte hüpfen, wenn es nicht so schwer wäre. Teilweise unnötig, durch leicht ungenaue, nicht pixelexakte

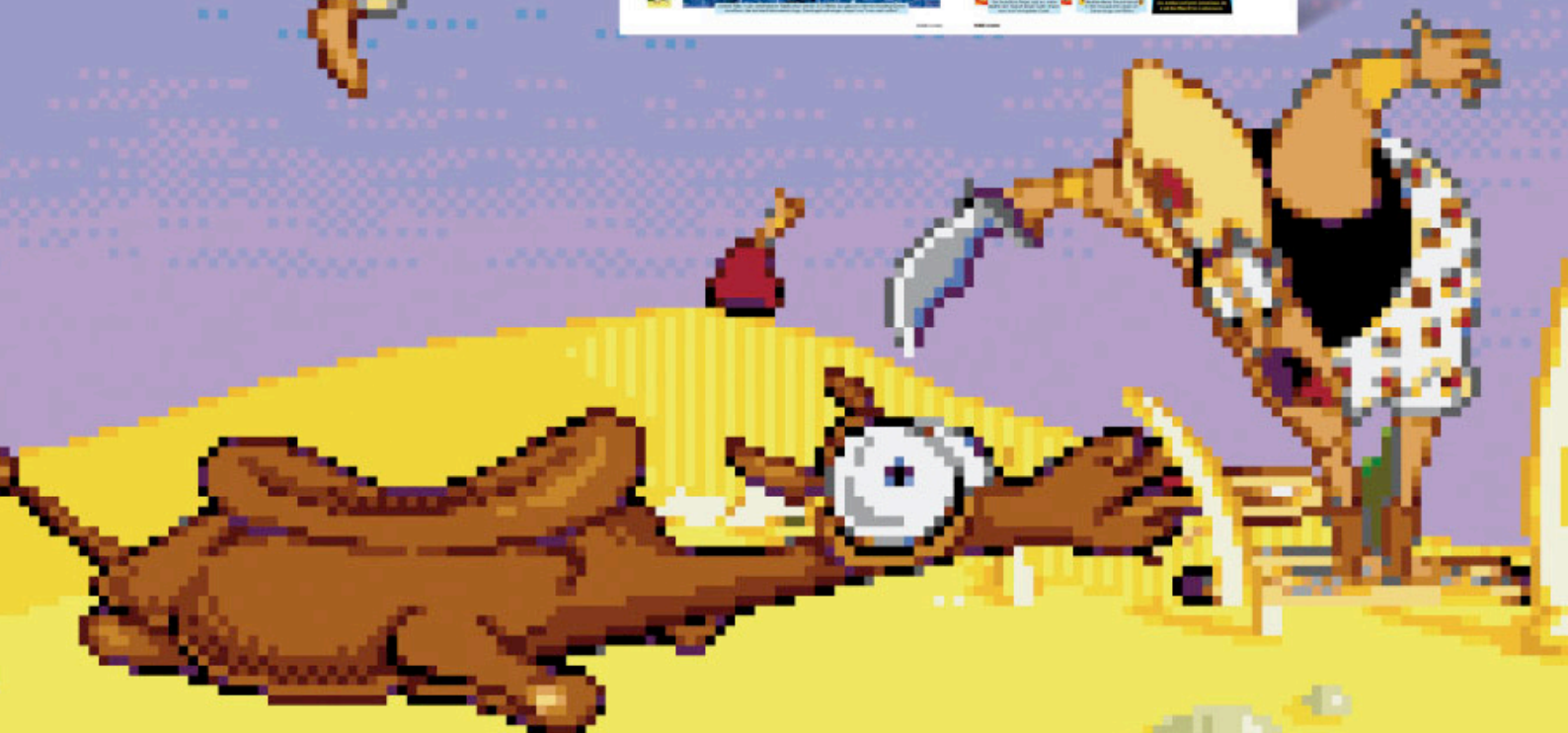
Sprungabfragen, unfaire Gegner (vor allem die 55%-Fledermäuse, die im Kerker-Level kaum vom Hintergrund zu unterscheiden sind) sowie dem immer gleichen, künstlich mit Wachen vollgestopften Palastabschnitt am Ende. Es spielt sich aber gut und flüssig, mit den erwähnten Problemen.

Ist "Aladdin" also der Superklassiker, zu dem ihn viele Sega-Fans und Redaktionen mit Wertungen deutlich über der 90%-Grenze gemacht haben? Ja und nein. In puncto Präsentation und Grafik durchaus, hier ist das Spiel auf der Plattform unerreicht und kein anderes Jump'n'Run hat es geschafft, den Zauber einer Disney-Filmanimation derartig schön einzufangen. Also Referenz. Spielerisch? Eher nicht. "Aladdin" ist kein "Castle of Illusion" oder "Quackshot". Und auch kein "Tiny Toon Adventures". Und schon gar nicht in einer Liga mit den spielerischen Feinessen eines, sagen wir mal, "Super Mario World" auf dem Super Nintendo. Und der enttäuschende Endboss erst...

Aber – ist "Call of Duty: Modern Warfare" gut oder super? Bei Präsentation und von dem, was es macht – fantastisch. Spielerisch ist es kein "Half-Life 2". Und so auch "Aladdin": Das, was es macht, ist mit Abstrichen großartig, von der Handlungsvielfalt und spielerischen Abwechslung aber eher nur solide. Bleibt die Gewissensfrage, wie man das gewichtet. Je nach Ausgangsposition sind die 79% von damals zu wenig. Oder zu viel. "Aladdin" sieht fabelhaft aus, ist flott spielbar, aber letztendlich spielerisch limitiert.

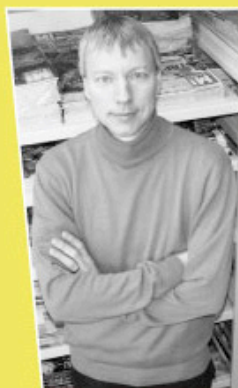
Persönlich finde ich die damalige Wertung eine Spur zu niedrig, auch mit 20 Jahren Abstand. Ein Prädikat, also die Auszeichnung ab 85%, hat das Spiel aber nicht verdient. Und 90%-Arien schon gar nicht. Heute gebe ich 80%. Weil ich es kann, ohne Redaktionskonferenz mit einem renitenten Chefredakteur, samt Verschränkte-Arme-Körpersprache und "Das Spiel ist doof"-Gesicht. Ich erwarte aber den Anruf von Sega: "Aber, aber... das ist die niedrigste Wertung auf der ganzen Welt!!!!"





DAS SAGTE MARTIN 1993:

HER MIT DEM SUPERLATIV • Kein Videospiel verdient die Formulierung "Beste Grafik aller Zeiten!" mehr als "Aladdin" auf dem Mega Drive. Das Disney-Zeichenteam hat die coolsten Animationen im Reich traditioneller Videospiele geschaffen. Die Mischung aus optischen Gags und sensationellen Bewegungsabläufen wird wohl auch im nächsten Jahr konkurrenzlos bleiben. Wer nicht staunen, sondern spielen will, erlebt ein umfangreiches, gutes Jump'n'Run. Hier setzen die Designer eher auf bekannte Werte, innovative Spielelemente sind kaum vorhanden. Erfreulicherweise wirkt die Grafik nicht aufgesetzt, sondern fügt sich brilliant ins Spiel. Aladdin motiviert alleine schon deshalb, weil man unbedingt den nächsten Level sehen will. Lediglich das technisch saubere, bei abrupten Richtungsänderungen aber ziemlich hektische Scrolling nervt.



DAS SAGT MARTIN HEUTE:

Eigenlob stinkt, insofern bitte mal kurz die Nase zuhalten: Herrje, wie recht ich doch hatte! Beim erneuten Testspielen im Jahr 2013 fallen die Kritikpunkte von damals noch mehr ins Gewicht. Natürlich war "Aladdin" besser als der typische Dumpfbacken-Hüpfer der 16-Bit-Ära, der meist mit Wertungen zwischen 30 und 60 Prozent abgestraft wurde. Man sollte sich aber nicht von den nach wie vor zauberhaften Animationen und der liebevoll-charmanten Präsentation den Kopf verdrehen lassen – im Kern ist das Spiel ein biederer Hüpfer, dem es an spielerischen Ideen mangelt. Hinzu kommt das hektische Scrolling bei Richtungswechseln, das mich in reiferen Jahren noch schwindliger macht als 1993. Die 79% Spielspaß von damals waren wohlwollend korrekt, heute empfinde ich sie als zu hoch. Selbst mit der rosaroten Retro-Brille, die ich an sich gerne aufsetze, würde ich "Aladdin" dieser Tage nicht mehr spielen. "Aladdin" hat inhaltlich nichts bewegt, nichts geprägt und es gibt zu Recht kein Remake. Ich will aber dennoch versöhnlich enden, denn das Spiel hat einiges zum Erfolg des Mega Drive beigetragen und darf sich zu den 40 wichtigsten Titeln für Segas 16-Bit-Konsole zählen.



ANDREAS KNAUF ÜBER ANTIKE KARTENKUNST

Wer kam im September 1993 auf die grandiose Idee, diese riesige Levelkarte aus mehr als 150 Bildern zusammensetzen? Okay: Die Idee war geborgt aus US-Videospielmagazinen, die für ihre Player's Guides gerne Levelkarten druckten. Abgeschaut oder nicht: Arbeit hatten wir damit reichlich. Aufgrund unserer damaligen Computer-Ausstattung haben wir die Screenshots erst am PC gegrabbt, dann die TGA-Files auf Diskette gespeichert und zum "Grafik-Mac" gebracht. In unserem Netzwerk, das aus drei Apple Centris und einem Power-Mac bestand, hing der Windows 3.1-PC seinerzeit nämlich noch nicht. Unser PowerMac, der 10.000 Mark gekostet hatte (Gebrauchtpreis), war die einzige Kiste, auf der Photoshop halbwegs stabil und schnell lief – für damalige Verhältnisse "schnell". Blöd nur, dass das Programm die TGA-Daten unseres Grabbers nicht öffnen konnte. Also wanderten die Bilder nach dem Kopieren von den Transfer-Disketten auf die Mac-Festplatte zuerst in den TGA-zu-TIFF-Konverter – dann begann endlich die Arbeit an der Karte, für die Ingo und ich fast zwei Tage brauchten. Fehlte beim Zusammensetzen ein Bild, mussten wir noch einmal bis zur betreffenden Stelle spielen und nachknipsen. So schön die "Aladdin"-Karte auch ist: Unser Erstlingswerk ließ sich noch toppen. Für die Karte zu "Jurassic Park", die Ingo – zumindest in meiner Erinnerung – UNBEDINGT ganz allein bauen wollte, hat er über 1.500 Screenshots grabben müssen!





GEHEIMAKTE

SUPER NINTENDO

DIESE 25 FAKTEN MACHEN EUCH ZUM 16-BIT-PROFI

Vor 20 Jahren dominierte das Super Nintendo nicht nur die Anfänge der MANIAC, sondern stand weltweit in den Spielzimmern im Mittelpunkt. Nie waren Pixel schöner, nie die Spieleauswahl runder: Von "Super Mario World" über "A Link to the Past" bis zu "Donkey Kong Country" zeigte Nintendo der Zockerwelt, wo der Spielspaßhammer hängt.

Auch heute steht die SNES-Fankultur noch in voller Blüte. Auf Retrobörsen und im Internet wird über Nintendos 16-Bitter rege diskutiert und die Spiele werden bei eBay heiß gehandelt.

Zählt Ihr Euch zu den Retro-Profis? Den Unterschied zwischen Super Famicom und Super Nintendo Jr. kennt Ihr wie Eure Westentasche? "Starwing 2" habt Ihr in Eurer Sammlung und Euer Hund hört auf den Namen Mode 7? Dann passt auf: Wir präsentieren Euch 25 Fakten und Anekdoten, die selbst für Euch Neuland bieten dürften. Einsteigern empfehlen wir zusätzlich unsere Liebeserklärung in MI 07/09. tk

TAUFE

1

Um sich vom Video-spiele-Image und dem damit verbundenen Crash abzusetzen, nannte Nintendo seine erste Konsole in Japan Family Computer (kurz: Famicom) und in der westlichen Welt Nintendo Entertainment System. Für den Nachfolger wurde einfach ein "Super" angehängt.

DOWNLOAD-ONLY

2

Mittels Nintendo-Power-Downloadservice konnte man sich in Japan an Stationen in Geschäften Spiele auf spezielle leere Module laden, die separat erhältlich waren. Auf den eingebauten Flashspeicher passen bis zu 32 Mbit Daten für ein größeres oder mehrere kleine Spiele. Das Nintendo Power Programm lief von 1997 bis 2007.

VERNETZT

3

Der Ext-Port war ursprünglich für das Super CD gedacht. In Japan nutzte das Satellaview den Port, welches Daten von einem Satellitensender verarbeitete und Downloads von Exklusivtiteln und Demos und Übertragungen von Nachrichten ermöglichte. Online-Wettbewerbe waren auch geplant.

RAUMKLANG

4

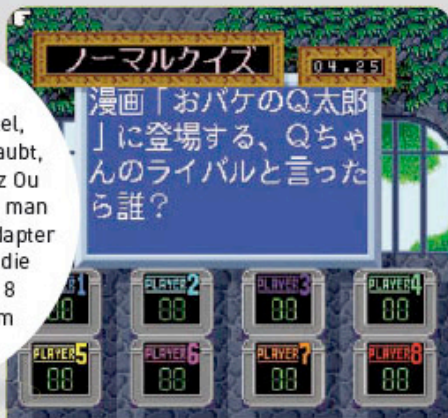
Diese Spiele haben auf dem Super Nintendo Dolby-Surround-Sound: "Art of Fighting 2", "Fatal Fury Special", "Jurassic Park", "Jurassic Park 2", "King Arthur's World", "Super Turrican", "Super Turrican 2" und "Vortex".



MEHR SPIELER

5

Der einzig regulär veröffentlichte SNES-Titel, der mehr als 5 Spieler erlaubt, ist "Shijou Saikyou no Quiz Ou Ketteisen Super". Stöpselt man mit dem Super-Multitap-Adapter vier Twin-Tap-Buzzer an die Konsole, können bis zu 8 Spieler gleichzeitig beim Quizspiel mitmachen.



Wir haben keinen blassen Schimmer, nach was hier gefragt wird, aber Ihr könnt deutlich sehen, dass bei dem japanischen Quizspiel acht Spieler zur gleichen Zeit ran durften.

FARBtieFE

6

Ein echtes RGB-Kabel von Nintendo für das PAL-SNES gibt es nicht? Doch, exklusiv in Frankreich wurde ein offizielles PAL-RGB-Kabel verkauft.

VERWECHSELT

7

Bei den Dreharbeiten der deutschen Fernsehwerbung für den Super-Game-Boy-Adapter wurde gepennt: Statt des europäischen SNES wird im Werbespot ein Super Famicom mit dem Verbindungsmodul bestückt.

ROOM-SERVICE

8

In japanischen Hotels sorgte oft eine Super Famicom Box für Zerstreuung: Sie enthielt ein Super Famicom mit zwei Modulen, auf denen bis zu fünf Spiele gespeichert waren.

BLEICHMACHER

9

Vergilbte SNES-Konsolen haben nicht unbedingt etwas mit einem Raucherhaushalt zu tun. Nintendo nutzte früher minderwertiges Plastik, das schon bei normalen Lichtverhältnissen von selbst irgendwann mit diesem Prozess anfängt. Die Bauteile sind bei einigen Konsolen vermischt, weshalb sich z.B. die Unterseite verfärbt, die Oberseite jedoch nicht.



Der hässlich-gelbe Verfärbungsteufel lauert im Plastik älterer SNES-Konsolen. Bei späteren Modellen verwendete Nintendo hochwertigeres Material, bei dem der Effekt ausbleibt.

TRENDSETZER

10

Das amerikanische SNES-Design wurde von Don James und Product Designer James Barr entwickelt. Es sollte gut neben einem Videorecorder aussehen und im Kontrast zum runden schwarzen Sega-Genesis-Design stehen. Deshalb entschied man sich für ein "leichtes" Grau und rechte Winkel.

BIG IN KOREA

11

Super Comboy heißt die südkoreanische Version des Super Nintendo. Sie wurde von Hyundai vertrieben. Die Spiele haben oft Labels im Design der westlichen Versionen, laufen aber auch auf dem Super Famicom.



Die koreanischen Zeichen über dem Nintendo-Logo verraten: Dies ist ein Super Comboy.

ABGESAGT

12

Auf der E3 1993 vorgestellt, aber nie veröffentlicht wurde der Bandai HET – eine Laptop-ähnliche Konsole, die über einen Super-Nintendo-Slot verfügte.

INTEGRATION

13

Sharp integrierte das Super Famicom in eines seiner TV-Geräte. An der Oberseite des SF 1 befinden sich die üblichen Schalter und der Cartridge-Schacht, links unter dem Bildschirm sind zwei Controller-Slots angebracht. Der Ext-Port befindet sich auf der Rückseite.



Dieses Fundstück aus dem MANIAC-Bilderarchiv zeigt den Sharp SF1 in Aktion. Im Super-Famicom-Schacht sitzt ein Fire-Adapter für Importspele.

KAMPFANSAGE

14

Sega bewarb die SNES-Konkurrenzkonsole Mega Drive (bzw. Genesis) in den USA mit "Sega Genesis does what Nintendon't".

POPSTAR

15

Es gab 1,5 Millionen Vorbesteller, aber nur 300.000 Super-Famicom-Konsolen zum Japan-Launch. Nach sechs Monaten waren 2 Millionen Geräte verkauft, nach einem Jahr 4 Millionen.

ELTERNPROTEST

18

In den USA hatte Nintendo Schwierigkeiten, das SNES zu verkaufen: Eltern beklagten die fehlende Abwärtskompatibilität.

VERLIERER

20

Der SNES-Starttitel "Super Mario World" wurde intern als Enttäuschung betrachtet, weil er sich zu sehr an "Super Mario Bros. 3" anlehnte und grafisch im Vergleich mit "Sonic the Hedgehog" den Kürzeren zog.

SELBSTMORD

16

"Killer 7" und "Lollipop Chainsaw" – Schöpfer Suda51 war Szenario-Writer des Super-Famicom-Wrestling-Spiels "Super Fire ProWrestling Special", in dem sich der Protagonist der Solo-Kampagne zum Schluss aus Verzweiflung das Leben nimmt.

TOP SECRET

17

Die Erstaustlieferung des Super Famicom in den frühen Morgenstunden des 20.11.1990 geschah im Geheimen unter dem Namen Operation Midnight Shipping, weil man Raubüberfälle von einem Yakuza-Ring fürchtete. Die Aktion glückte, keiner der mit je 3.000 Konsolen, "Super Mario World" und "F-Zero" beladenen Lkw ging verloren.

REVIVAL

19

In diesem Jahr erscheint ein neues Super-Nintendo-Spiel: "Nightmare Busters" – produziert von Super Fighter Team, entwickelt von Christophe Gayraud und Jean-Christophe Alessandri. Bestellen könnt Ihr es unter nightmarebusters.com. Es werden nur 600 Module produziert!



"Nightmare Busters" funktioniert mit allen SNES-Länderversionen und bietet sogar einen Koop-Modus.



Auch wenn Sega Nintendo nicht in puncto Leveldesign schlagen konnte, so war Sonic doch wenigstens deutlich schneller unterwegs als Mario.



BETRÜGER

21

Sony und Nintendo planen eigentlich eine enge Zusammenarbeit, nachdem schon der Soundchip des Super Nintendo von Sonys Ken Kutaragi stammte: Sony sollte für den Ext-Port des SNES ein CD-Laufwerk für sogenannte Super CDs liefern. Im Gegenzug sollten auf Sonys PlayStation (früher in zwei Worten) auch SNES-Module laufen. Nintendo bekam letztlich kalte Füße, weil es seine restriktive Lizenzpolitik in Gefahr sah. Und so schlug man Sony ein Schnippchen: Auf der CES 1991 in Chicago kündigte Sony die Zusammenarbeit mit Nintendo an, einen Tag später blamierte der Mario-Konzern Sony jedoch, indem er stattdessen Philips als Partner vorstellte. Der Rest ist Geschichte: Sony verwies Nintendo bis zur Einführung der Wii mit PSone und PlayStation 2 auf die Plätze, Philips versorgte sein CD-i mit vier unterirdisch schlechten Spielen mit Nintendo-Charakteren und das CD-Laufwerk für das SNES wurde nie umgesetzt.



Trotz Recherche konnten wir den Ursprung dieses PlayStation-Prototyp-Bildes nicht feststellen.

WO IST WINNIE?

22

MANIAC-Urgestein Winnie Forster taucht in den Credits von "Rendering Ranger" auf, einem auf 5.000 Stück limitierten und nur in Japan erschienenem 2D-Action-Kracher aus der Feder von "Turrican"-Schöpfer Manfred Trenz.



Für Super-Famicom-Sammler ein Muss: "Rendering Ranger" mit Winnie Forster in den Credits.

SPARFUCHS

23

Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi wollte bis 1990 ein 16-Bit-Nintendo System auf den Markt bringen. Es sollte auf jeden Fall abwärtskompatibel sein, weil man Beschwerden von den Eltern der Spieler fürchtete. Hardware-Designer Masayuki Uemura musste diese Funktion jedoch einsparen, sie hätte 75 US-Dollar pro Konsole extra gekostet.

LIMITIERT

24

"Starwing" war ursprünglich nur als Tech-Demo für den Super-FX-Chip gedacht, mauserte sich dann jedoch zum kompletten Spiel. Es existiert eine seltene "Not for Resale"-Fassung namens "Starwing Competition" bzw. "Star Fox: Super Weekend", die nur vier Minuten läuft und von Nintendo für einen Promowettbewerb produziert wurde. Vorsicht, bei eBay werden oft Fälschungen angeboten!



Ein begehrtes Sammlerstück, das MI-Redakteur Tobias für 5 Euro aus einer Grabbelkiste zog: die "Starwing Competition"-Edition.

DO IT YOURSELF

25

Bastelstunde in der MANIAC-Redaktion: Um Vorabversionen von kommenden Super-Nintendo-Spielen zu begutachten, war mitunter handwerkliches Geschick und technisches Verständnis gefragt. Manchmal erhielten wir zwar "echte" Module mit frühen Spieledemos (auf dem Bild "Yogi Bear"), die wir nur in eine handelsübliche Konsole stecken mussten. Meistens jedoch versorgte uns der Hersteller mit einer simplen Cartridge-Platine, die bis zu acht Steckplätze für EPROMs (wiederbeschreibbare ROMs) bot. Nun lag es an den Redakteuren, diese empfindlichen Bauteile mit ihren Hundertschaften von filigranen Beinchen einzusetzen – und wieder auszubauen, um ein anderes Spiel zu testen. Und wieder einzubauen, um etwas Vergessenes nachzuprüfen. Und wieder auszubauen, um dann endgültig festzustellen, dass ein Beinchen oder ein ganzer Chip den Geist aufgegeben hatte.



Komfortable Module wie die "Yogi Bear Demo" waren die Ausnahme, in der Regel wurden EPROMs selbst gesteckt.



Blätter, die die

20 Jahre – kein deutsches Videospiele-Magazin hat diese biblische Lebensdauer bislang erreicht, Eure MAN!AC/M! Games (Ihr dürft das Heft gern so nennen, wie Ihr wollt) schafft das 2012! Und das trotz einer Fülle an gedruckter Konkurrenz: Seit unserem Start im August 1993 haben wir viele Multiplattform-Videospiele-Magazine kommen und noch mehr gehen sehen. Auf dieser Doppelseite bringen wir Licht ins deutschsprachige Print-Universum – welche Gameshefte erschienen wann und für wie lange auf der Bildfläche? Unsere Grafik verrät es!



Fun Generation
(CyPress Verlag)
November 1995 bis
Dezember 2000



console.AT
(österreichische
Ausgabe:
console.MEDIA)
September 2000
bis heute



MANIAC
Oktober 1993
bis heute /
ab September
2008 M! Games

Computer Bild Spiele
(Springer Verlag)
November 1999
bis heute



1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001

Mega Fun
(Compucon Media)
April 1993 bis
November 2000



Next Level
(X-Plain Verlag)
April 1996 bis
Dezember 2000



GamePro
(ZVW Verlag)
August 1994 bis
Oktober 1995



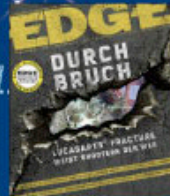
Video Games (Markt &
Technik Verlag / Future
Verlag)
März 1991 bis
Januar 2001



Welt deuten



EDGE
(deutsche Ausgabe;
CompuTec Verlag)
November 2005
bis Juli 2007



GamePlay
(LiveEmotion)
Dezember 2011
bis Februar 2012



MI Games
September 2008
bis heute

2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013



GEE
(GEE Media & Marketing GmbH)
Oktober 2003 bis
Dezember 2012 [danach unregelmäßig]



games™
(deutsche Ausgabe;
Airmotion Games Verlag)
März 2008 bis
Dezember 2009



(Video) Games Aktuell
(CyPress Verlag;
heute: CompuTec Media)
Mai 2003 bis heute



Gamepro
(USA Verlag)
August 2002
bis heute



consolePLUS
(deutsche Ausgabe;
anini / console.MEDIA)
September 2008 bis heute



MSDSHS – MI SUCHT DEN SUPER-HEFTE-SAMMLER

Ihr habt nicht nur eine riesige Games- und Konsolen-Sammlung, sondern auch ein gigantisches MANIAC/MI-Games-Archiv? Und Ihr wollt unbedingt in eine der kommenden Ausgaben? Dann fotografiert Euch mit Eurer MI-Heftsammlung und schickt die besten Bilder an leserpost@maniac.de – werdet der MSDSHS!

Manische Geburtstagskinder





1993 Die Cybermedia-Verlagsgründer Martin Gaksch, Andreas Knauß und Winnie Forster (davor die Macher von PowerPlay und Video Games) bilden zusammen mit dem ersten angestellten Redakteur Ingo Zaborowski das ursprüngliche MANIAC-Team.

1993 Der Zeit voraus: Schon vor 20 Jahren arbeiteten die MANIACs mit hippen Instagram-Filtern. Im Bild: Winnie, Martin, Andreas, Layouterin Andrea Danzer und Ingo (von links oben im Uhrzeigersinn).



1994 Ingo bei der Arbeit: In den abgedunkelten Redaktionsräumen spricht er mit dem italo-englischen Fußball-Entwickler Dino "Kick Off" Dini. Ingo hält zwei Jahre durch und wechselt dann ins Marketing zu Psygnosis.



1994 Andreas von Lepel, damals Moderator der TV-Show "X-Base, ist einer der vielen Helfer, die in den ersten Monaten schufteten, schreiben und coden, nicht selten ehrenamtlich – und ihre "!"-Tasse danach auch noch selber spülen müssen.

MANIAC

REDAKTION INTIM 1993 bis 2002

M!enschen

TEIL 1



20 Jahre Games-Journalismus bedeutet unzählige Fotos – von Entwicklerstudios und Spielern, von Messeständen und Standhostessen, von Konsolen, Zubehör und Software. Mit solchen Bildern haben wir Euch in den vergangenen 236 Ausgaben zur Genüge versorgt. Nun ist es an der Zeit, die wahren Schätze auszupacken. Bühne frei für die M!-Fotostory – ungeschönt, unzensuriert, unerbittlich. os

1994 In der Anfangszeit gab's nur dreieinhalb Workstation-Plätze – daher wurde in zwei Schichten gewerkelt. Neuzugang Oliver Ehrle startete sein Tag-/Nachtwerk um 17 Uhr.



Zur Motivation und Belohnung lassen Vor-Arbeiter traditionell ihre letzten Zigaretten für die Nachtschicht zurück.



1994 Seit der Erstausgabe sind sie – bis auf eine kurze Unterbrechung – Bestandteil unserer Spieltests: Redakteursfotos, die die Qualität des Produkts spiegeln. Die Realbilder (groß) wurden digital per Software verzerrt (damals der letzte Schrei) und zu sogenannten "Warps" umgemodelt (hier die kleinen Fotos). Die fünf Abstufungen "Super", "Gut", "Geht so", "Lahm" und "Müll" bestehen bis heute.



1994 Der MANIAC-Stand auf der "Computer '94" in Köln: Unter anderem sorgten zwei Capcom-Automaten für Andrang.



1994 Im Hintergrund werkelt "Hardguy"-Zeichner (so hieß unser Comic-Maskottchen und Spiele-Award) Roger Horvath, rechts lacht Ingo, weil er als Psygnosis-Mitarbeiter nun auch mal an die frische Luft darf.



1994 Der heutige Bethesda-Manager Frank Matzke (links) und Amiga-Maestro Chris Hülsbeck, die Winnie hier flankieren, nennen sich als Game-Entwickler Kaiko.

Aufgrund einer (angeblichen) Handverletzung verweigert Robert während seiner ersten Tage als Angestellter jegliches Spielen.

1995 Neuzugang Robert Bannert ersetzt den Industrieflüchtling Ingo Zaborowski. Trendy: grauer Pulli mit rosa Streifen und Blumenmuster.

1995 Die deutschen Entwickler von Factor 5 posieren im angesagten Boygroup-Style – und halten fast zwei Jahrzehnte durch.

1995 Kurzzeit-MANIAC sowie H.R.-Giger-Spezi Armin Medic (links) und Oliver Ehrle am Spiel- und Grabber-Tisch: In den 1990ern war das Anfertigen von Bildschirmfotos eine Wissenschaft.

1995 Als Marketing-Chefs noch cool waren: Virgins Martin Spieß (rechts) übergibt Martin Gaksch frische Testmuster.

1995 In den 1990ern leisteten wir uns noch Models, heute müssen die Redakteure vor die Linse: Der Münchner Fotograf Joe Schloz setzt diese "Dame mit PlayStation" in Szene.

Guckst du!?

1995 50 Markstücke für einen Automatentest: Oliver Ehrle (rechts) verdaddelt die Kohle gegen diesen Automatenbelagerer.

1996 – ein guter Weinjahrgang: Das PR-Mitbringsel bleibt ungeöffnet, da auf keiner Konsole lauffähig.

1995 Mobiles IT-Ein-Mann-Einsatzkommando: Michael Kim rettet wiederholt MANIAC-Hefte, die aufgrund von Server-Abstürzen im digitalen Nirwana zu verschwinden drohen.

1995 Im Sommer erreichen die Temperaturen in den nicht klimatisierten Redaktionsräumen schwindelnde Höhen – auch wegen der atombetriebenen Riesen-Röhrenmonitore. Winnie im Unterhemd ist daher kein seltener Anblick. Angeblich soll ein Redakteur aber auch schon mal nackt auf seinem Stuhl gesessen haben...

SchlafM!ützen Oder: Ein Nickerchen in Ehren...

Mal ehrlich: Viele Südeuropäer zelebrieren es, warum sollten es hart arbeitende MANIACs nicht auch gelegentlich tun? Eine Siesta erfrischt den Verstand, entspannt die Spielerhände und ist – falls geistesgegenwärtig fotografiert – ein wunderbarer Anlass für Häme und Schadenfreude. Es rätzen: Stephan Freundorfer, Colin Gabel, Robert Bannert und Ingo Zaborowski (von rechts oben im Uhrzeigersinn).



EXTENDED



Ein verwaister Schreibtisch - Chef müsste man sein!

1996 Andreas Ulrich unterstützt die MANIAC und die neu gegründete PC Xtreme, das PC-only-Heft aus dem Hause Cybermedia.



1996 Die allwissende Müllhalde ist das gut gehütete Erfolgsgeheimnis der MANIAC: Sie weiß damals schon mehr als Google heute.



Kochtopf, Zucker, Kaffee: Auf dem Fensterbrett steht Überlebenswichtiges.

1996 Das gute alte Zeitalter des Papiers: Auf Ollis Arbeitsplatz türmt sich der Zellstoff; aus dem Fax (links im Bild) quellen Spiele-Tipps, die Olli im Heftteil "Last Resort" bündelt.



1996 Heinrich Lenhardt, deutsches Spieleleiter-Urgestein, schreibt in den 1990ern für MANIAC und PC Xtreme.



1996 Olli und Robert mit Glimmstengeln: Als Olli in die Selbstständigkeit wechselt, wird in der Redaktion Rauchverbot ausgerufen - zum Glück kann man durch ein Fenster aufs Supermarktdach klettern!

Robert macht's vor: Bauch raus, Brust rein, Katzenbuckel - so geht Nerd-Haltung!



1996 Noch hat der Neue gut lachen: Tobias Hartlehnert dekoriert seinen Arbeitsplatz mit Postern und tritt damit eine "Unser Büro soll schöner werden"-Welle los.

1996 Neue Redakteure und kein Ende? Tobias Schweikl (bedroht vom Maskenmann) schreibt hauptsächlich für die PC Xtreme und kann sich nicht zwischen Pepsi Cola und Cherry Coke in Dosen entscheiden.



1996 Und noch ein Neuzugang: der Oberpfälzer Christian Blendt (links) beim lässigen Posieren mit Tobias.

Achtung - doppelter Hemd-in-Hose-Alarm!



Achtung, Klorolle - falls mal wieder der Great Mighty Poo jodelt!

Technik-M!ummpitz Oder: Erfolgsgeschichte Virtual Reality

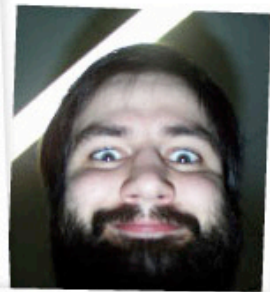
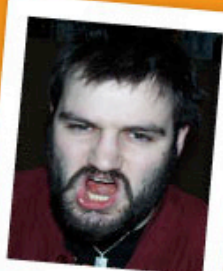
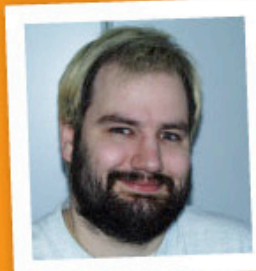
Seit unseren Anfängen 1993 begleitet uns das Thema virtuelle Realität mit seinen mehr oder weniger doofen Kopfbedeckungen auf Messen und in der Redaktion. Und seit damals steht die Technik kurz vor ihrem Durchbruch. Das dümmste Beispiel sieht Ihr als drittes von links: Virtual-Reality-Helm, Handsensoren, verkabelt über einen Kleiderstander, die Probanden balancieren in Socken auf einem halbbrunden Sockel - sieht nach Erfolgskonzept aus!



GriM!assen

Oder: Die vielen Gesichter des Ulrich S.

Ob er mit Bart auf die Welt kam, will er nicht verraten – wir kennen ihn jedenfalls nicht anders. Die Leser lernten Ulrich Steppberger u.a. als Kleinanzeigen-Onkel kennen – für diese Rubrik musste er jeden Monat eine Bildmontage erstellen (Beispiel: "Theme Park", kleines Bild rechts). Die Endprodukte kennt Ihr, einige Ursprungsfotos nun ebenfalls.



1997 Kurioses Fundstück aus einem nicht mehr zu ermittelnden Entwickler-Studio – gilt noch heute!

Definition of a programmer:-
 A machine for producing software.
 The machine has 3 buttons.
 They are labelled 'Fast', 'Good' & 'Cheap'.
 Only 2 can be pressed at once.

 From these facts, the following can be deduced...
 You can have it Fast & Cheap but it won't be Good
 You can have it Cheap & Good but it won't be Fast
 You can have it Fast & Good but it won't be Cheap
 Isn't life a bitch?



1997 Fährst du Ferrari, kommen auch die schönen Frauen (siehe Wandkalender). Ob Andreas das in diesem Moment wirklich dachte, wissen wir nicht – macht nix!

1997 Die Cybermedia-Portokasse wurde geplündert – und der Täter bis heute nicht ermittelt.



1997 Digitale Tamagotchi-Wesen erobern Europa: Im Münchner Hotel Bayerischer Hof trifft Oliver Ehrle die japanische Erfinderin Aki Maita.



1997 Auf einer Activision-Veranstaltung anlässlich der E3 grübelt Martin, ob er die USA auch wieder verlassen darf. Bei der Einreise landet er nämlich regelmäßig im Flughafen-Verhörzimmer für verdächtige Personen...



1998 Robert geht, Thomas Szedlak kommt: ein Sportspiele- und Scooter-Möger.



1998 Niemand geht, er kommt – und bleibt: BWL-Student Ulrich Steppberger beglückt die MANIAC als freier Autor.



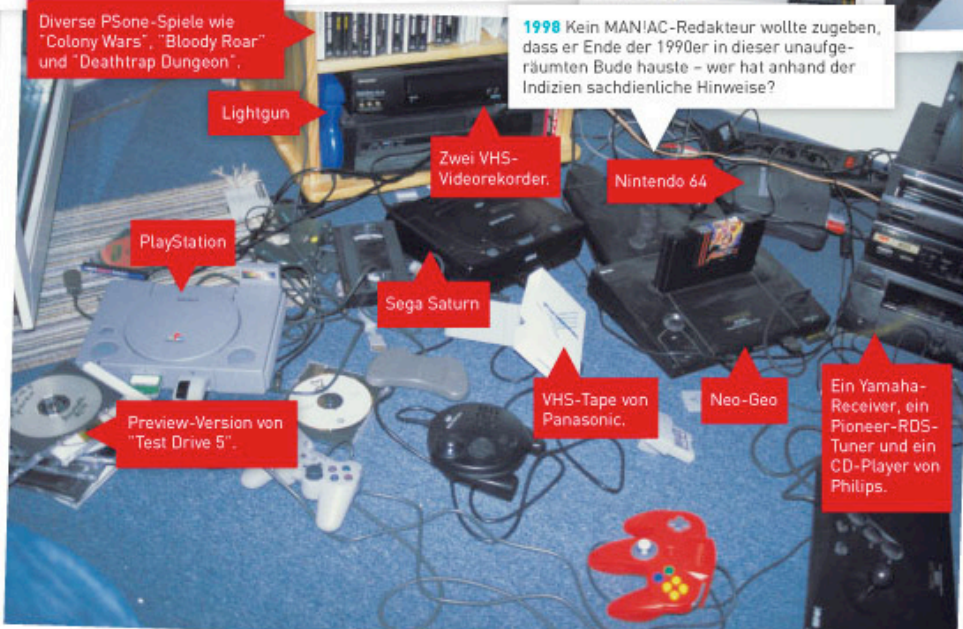
1998 Schlanker, anständig gekleidet und mit blonder Rayman-Tolle: Robert kümmert sich nach seinem MANIAC-Ausstieg beim Publisher GT Interactive u.a. um "Oddworld".



Diverse PSone-Spiele wie "Colony Wars", "Bloody Roar" und "Deathtrap Dungeon".

1998 Kein MANIAC-Redakteur wollte zugeben, dass er Ende der 1990er in dieser unaufgeräumten Bude hauste – wer hat anhand der Indizien sachdienliche Hinweise?

1998 Winnie in love: Der Cybermedia-Mitbegründer mag Japan, fernöstliche Spiele – und diesen riesigen Plüsch-Totoro. So sehr, dass dieser später ihm in Flieger nach Deutschland neben ihm sitzen durfte.



Lightgun

Zwei VHS-Videorekorder.

Nintendo 64

PlayStation

Sega Saturn

Preview-Version von "Test Drive 5".

VHS-Tape von Panasonic.

Neo-Geo

Ein Yamaha-Receiver, ein Pioneer-RDS-Tuner und ein CD-Player von Philips.



EXTENDED



Hang zur Selbstinszenierung: Colin im Bademantel vorm Wandspiegel.

M!öbliertes Zimmer mit Mehrblick Oder: So wohnen MAN!ACs auf Reisen

Zum Job eines Videospiel-Redakteurs gehört das Reisen in ferne (und nicht so ferne) Länder, um Messen oder Industrieveranstaltungen zu besuchen. Wer nun glaubt, wir residieren in Fünf-Sterne-Hotels, hat sich geschnitten: zwei, manchmal drei Leute in einem Zimmer sind die Regel, sogar ein Doppelbett wurde schon (angeblich versehentlich) für ein dynamisches Schreiber-Duo gebucht.

1999 Christian Blendl geht, Stephan Freundorfer kommt und posiert gut gelaunt und rank und schlank für die Kamera – das sollte sich ändern.



1999 Winnie geht, Oliver Schultes kommt – und muss sich aufgrund einer Trommelfellentzündung in der ersten Woche gleich krank melden. Vom Fieber gezeichnet, schneidet er Grimassen für die Warp-Bildchen.

1999 Es gab mal eine Zeit, da wurden Pressemitteilungen und Presskits noch auf Papier bzw. auf Disketten oder optischen Datenträgern verschickt – das Zeug landete fein säuberlich nach Firmen sortiert im MAN!AC'schen Posteingangszentrum (der Plastikablagen-Tower rechts im Bild).



1999 Essen auf Beinen: Entwickler David Dienstbier (u.a. "Turok") beißt ins frittierte Insekt – Olli Schultes tat es ihm gleich.



Ja, die Post stempelte die Adolf-Hitler-Briefmarken!

1999 Ein Scherzkeks pappte Mann-mit-Oberlippenbärtchen-Briefmarken auf die Leserpost – bitte das nächste Mal an die "Titanic"-Adresse schicken!

Cybermedia Verlag
Kennwort: TIPS TEMPEL
Wollbevgstr.10-8645Mering



2000 23 Jahr, langes Haar: Colin Gabel ersetzt Thomas Szedlak – und zeigt hier sein "Müll"-Gesicht.



2000 25 Jahr, Bürstenhaar: Simon Biedermann (jetzt: Haas) schreibt für MAN!AC und Players.



2000 Unser alter Redaktionskühlschrank: Ursprung der Schweinegrippe, der Pilzsporen-Epidemie aus "The Last of Us" und unseres Henkel-trockenen Humors.



2000 Ingo Zaborowski macht sich für Sony zum Narren: Bei der "Medevil 2"-Präsentation gibt er lächelnd alles.



2000 Die Nintendo-Oberen Howard Lincoln (rechts) und Minoru Arakawa (Mitte) freuen sich, dem berühmten MAN!AC Oliver Schultes die Hand schütteln zu dürfen – oder so ähnlich.



2000 Die (bösen) Tipps-Onkelz: Max Wildgruber (links) übernimmt den Job von Michael Rupprecht.

2000 "Medevil 2"-Präsentation, die Zweite: Redakteur Oliver Schultes (Mitte) trinkt sich das Spiel schön – Späße gmacht, das Game war schon ganz ordentlich.





2001 Stephan zeigt am E3-Stand von Konami volle Konzentration und akzeptablen Körpereinsatz – guter Mann, denkst sich PR-Chef Wolfgang Ebert.



2001 Laut den beiden Raufbolden Ulrich Steppinger und David Mohr [rechts, lange Jahre Schreiberling für MAN!AC und Players] ging es bei diesem Streit nie um ein Gratispiel – wir wissen es aber besser!

Handy-Gürteltasche: Kennt Ihr so etwas noch?



2001 24 Jahr, kurzes Haar: Colin trifft auf der TGS seine Helden Dick und Doof, verkleidet als Shadow und Sonic.



2001 Thomas Nickel wird für unsere PlayStation-Schwesterzeitschrift Players rekrutiert, will aber lieber für die MAN!AC schreiben – recht so!



2002 13 Jahre nach dem Mauerfall baut Players-Chefredakteur Robert Bannert in unseren Büros eine neue – oder taten dies die genervten MAN!AC-Kollegen?



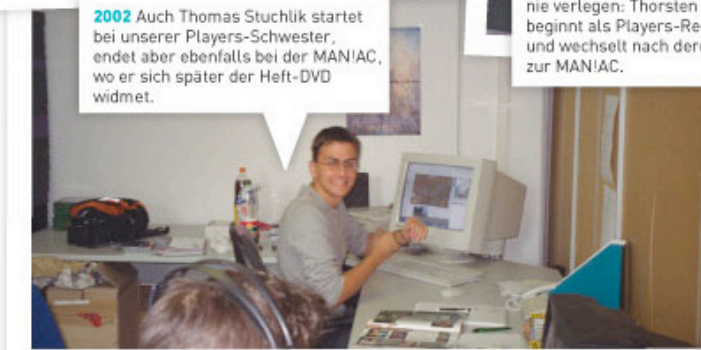
Praxis-Tipp: Kopfhörer auf, Musik an – die einzige Möglichkeit, unter einem brüllenden Chef zu arbeiten.

2002 Um männliche Gesten nie verlegen: Thorsten Küchler beginnt als Players-Redakteur und wechselt nach deren Ende zur MAN!AC.



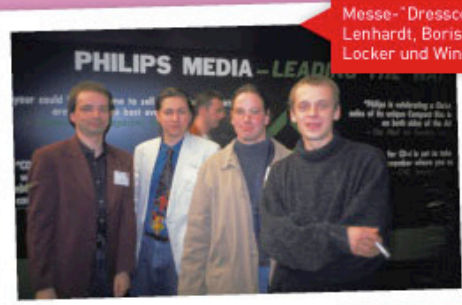
Hübsche, leicht bekleidete Damen – für alle Zeiten Quelle der Inspiration.

2002 Players-Redakteur Simon Biedermann mit Xbox-Shirt: Im Herzen sind eben alle doch Multiformater...

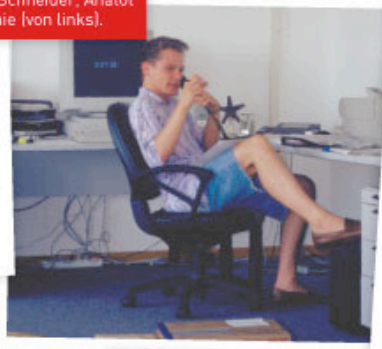


2002 Auch Thomas Stuchlik startet bei unserer Players-Schwester, endet aber ebenfalls bei der MAN!AC, wo er sich später der Heft-DVD widmet.

Fortsetzung folgt...



Messe-„Dresscode“ von Heinrich Lenhardt, Boris Schneider, Anatol Locker und Winnie (von links).



Der Sonderpreis für kleidungs-technische Geschmacksverirrung in den 1990ern geht an: den Herrn, der schuldigerweise die Hände überm Kopf zusammenschlägt.



M!odetrends

Oder: Lederslipper, Schulterpolster & Co.

Die 1990er waren modemaßig kein Fortschritt zum vorangegangenen Jahrzehnt: Überdimensionierte Sakkos mit Schulterpolstern, XXL-Hemden und XXL-T-Shirts (die meist noch in der Hose steckten!), Lederslipper, die mit wild-bunten kurzen Hosen kombiniert wurden, und der ein oder andere Gang ins Solarium mit anschließendem Turbo-Bräuner-Look – wie wir das alles nicht vermissen!



Traumjob: Wo kann man schon barfußig arbeiten?



Cabriofahrer-Bräune oder Solarium-Dauerkarte – wird nicht verraten!



EXTENDED



M!ontage Profis

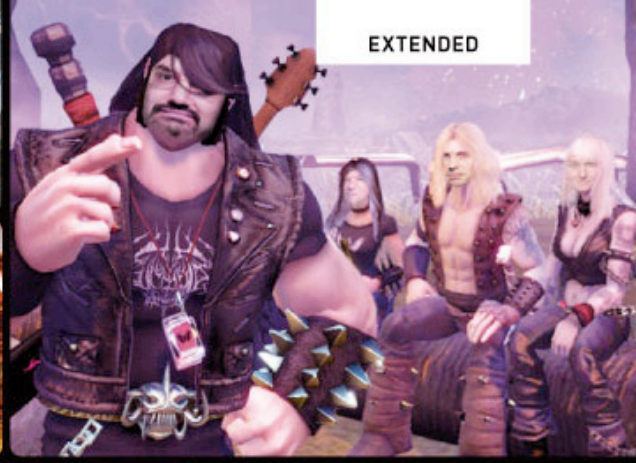


Seit fast viereinhalb Jahren beglücken wir Euch abseits von Printmagazin und Webseite mit Podcasts, und seit gut eineinhalb Jahren drücken wir Euch online jeden Freitag unseren "Ultimativ subjektiven Wochenrückblick" aufs Auge. Solltet Ihr beides kennen, dann sind Euch sicherlich auch die zugehörigen Redakteurs-Fotomontagen aufgefallen – meist angelehnt an ein Videospielemotiv. Verantwortlich für die kleinen Kunstwerke ist MANIAC.de-Designchef und Ex-Power-Play-Schreiberling Jan Sönke Steffen (Foto links). Verrückt-ironische Bildchen – auch das gehört zu "20 Jahre M!". Viel Spaß beim Schmöckern! os

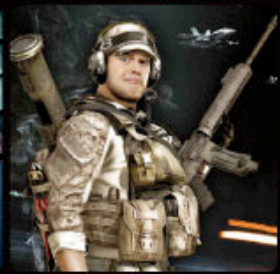
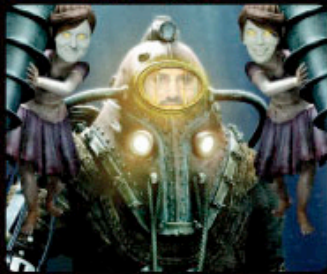
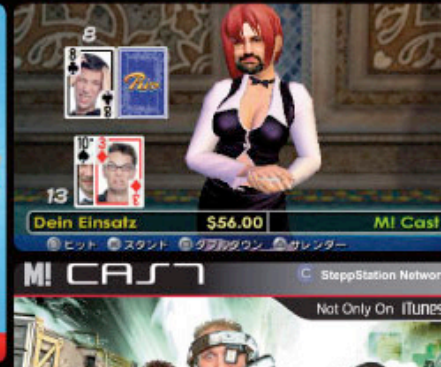
Diverse Bilder: fotolia.de



CASTORM



EXTENDED



EXTENDED



2003 Layouter Wolfgang Müller prägt für gut vier Jahre den Look der MAN!AC – die daraus resultierenden grauen Haare entfernt er kompromisslos.



2003 Stephan Freundorfer verlässt den Verlag, Oliver Schultes wird neuer MAN!AC-Chef – und erfindet gleich mal das Containern.

Von wegen digitales Zeitalter: Noch heute brauchen wir regelmäßig Altpapiercontainer, um der Papier- und Kartonflut Herr zu werden.



2003 Ulrich fährt unsere Gäste (zwei Entwickler von IO Interactive) zum Bahnhof und verliert dabei seinen Auspuff – so bleibt man in Erinnerung!

MAN!AC

REDAKTION INTIM 2003 bis 2013

M!enschen

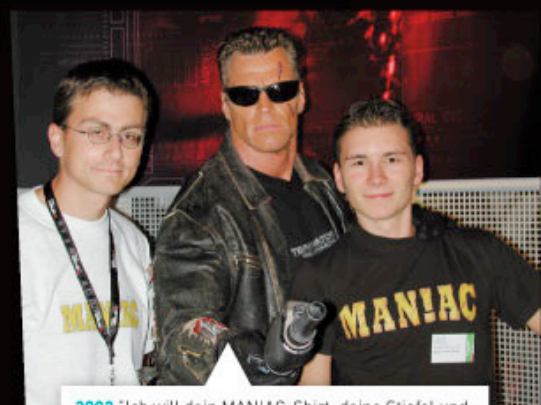
TEIL 2



In Teil 1 unserer Jubiläums-Fotostory standen die turbulenten Anfänge des Cybermedia-Verlags und die MAN!AC-Macher der ersten Stunde im Rampenlicht. Die zweite Dekade in der M!-Geschichte ist geprägt von vielen Neuerungen: Wir erfinden uns grafisch wie inhaltlich mehrmals neu und packen eine DVD mit Spielvideos und den unvergessenen anyMAN!AC-Gaudifilmen ins Heft. Wir rekrutieren ob der gestiegenen Arbeitsbelastung mehrfach neues Personal und werfen gar zum 15-jährigen Bestehen unseren altgedienten Namen (aus MAN!AC wird M! Games), die Magazin-DVD und unser altes Layout über Bord. Konzentration auf die Stärken von Print mit tiefgründigen Artikeln und aufwendiger Präsentation lautet seitdem unser Heft-Credo; tagesaktuelle News, Videos und sonstige multimediale Inhalte wandern dagegen auf unsere Webseite MANIAC.de. "Hört auf zu quatschen, ich will lustige Bilder sehen!" – Bühne frei für die zweite und letzte Fotorunde. *os*



2003 Und so bleibt man bei den Ballermann-Mädels in Erinnerung: Thorsten Kuchler (links) und *audiovision*-Redakteur Christoph Steinecke kennen alle Tricks!



2003 "Ich will dein MAN!AC-Shirt, deine Stiefel und dein Motorrad!" Auf der Leipziger Games Convention sind alle scharf auf unsere limitierten Klamotten.



2003 Colin Gabel wird von Jin Kazama fast zu Tode erschreckt und verlässt daraufhin fluchtartig die MAN!AC.



2003 Aus der Schweiz naht mit Raphael Fiore schnell Redakteurs-Ersatz. Schweiz. Schnell. Für solche Gags sind wir uns nie zu schade.



2004 DAS letzte große Rätsel des Universums: Wer steckt unter dem Helm des Master Chief? MAN!AC-Boss Olli probierte in Seattle den Kopfschutz – und er passte perfekt. Ein Hinweis?



Merke: Gummi schützt in allen Lebenslagen.

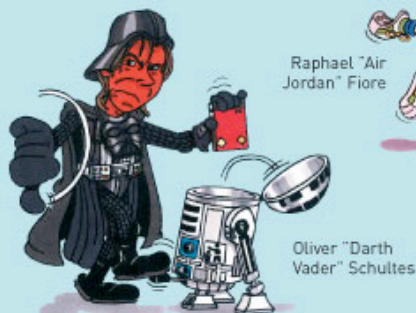


2003 Ein Ständchen für den Chef, den das sichtlich freut – die bald beginnende "SingStar"-Manie sollte alles noch schlimmer machen.

CoM!c-Helden

Verspielte Testbildchen

Gut vier Jahre lang begrüßten wir Euch im Testteil mit unseren Comic-Alter-Egos. Buchstäblich verantwortlich dafür zeichnet der Künstler Glenn M. Bulow, der jedem Redakteur nicht nur ein nerdig-cooles Videospiel-Outfit verpasste, sondern auch unsere fünf Wertungsstufen (Super, Gut, Geht so, Lahm, Müll) glänzend umsetzte.



Raphael "Air Jordan" Fiore



Oliver "The Sorcerer" Ehrle



2004 Alles richtig gemacht, Herr Küchler: Kurz bevor Thorsten die MANIAC verläßt, reist er beruflich zu einer Playboy-Mansion-Party.

2004 Verstärkung für Heft- und DVD-Produktion: Janina Wintermayr und Matthias Schmid.



2004 Herr Küchler unterwegs zur E3: Sein Gesichtsausdruck verrät, dass auch er das Geheimnis des Henkell-trockenen Humors kennt.



2004 MANIAC-T-Shirts machen unwiderstehlich – das weiß auch Thomas Stuchlik und posiert abgeklärt mit weiblichen Fans.

2004 Partylöwe Ulrich (rechts) weiß, wie's geht: Das erste Drink wandert ex in die Kehle.



2004 Zu schnell für das Auge und die Kamera: Ulrich wollte Madonna beim Dreh des "Hung Up"-Musikvideos coachen – wurde leider nix.



2005 Zur Bundestagswahl 2005 kommt uns endlich die ultimative Idee zur Machtergreifung in Deutschland: Wir gründen die Telespieler Union (TSU) mit den Spitzenkandidaten Fiore, Schultes, Stuchlik, Steppberger, Schmid und Wintermayr (von links) und veröffentlichen den Wahlwerbespot publikumswirksam auf unserer Heft-DVD. Der Wahlausgang ist bekannt: Statt Kanzler Schultes regiert fortan Kanzlerin Merkel.



2005 Raphael Fiore ist nicht nur Hip-Hop-, sondern auch Tattoo-Fan – sein rechter Oberkörper vor acht Jahren.



2005 Olli (links) und Matthias (rechts) treffen "Jackass"-Mitglied Bam Margera backstage bei Rock am Ring und lassen sich auf einen Drink einladen.

EXTENDED



2005 Die Folgen übermäßigen Rennspiel-Konsums seht Ihr hier: Racing-Stuchlik rammt auf der Fahrt zur Games Convention ein Auto. Sein Urteil: miese gegnerische Fahrer-KI.

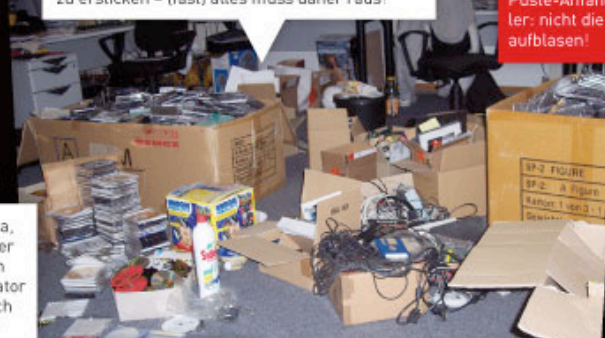


2005 "Warum kommt denn keiner?" Thomas Stuchlik bewacht einsam unseren Games-Convention-Stand.

2005 MANIACs zum Anfassen in Leipzig: Chef Olli (links) daddelt mit Lesern, Max (rechts mit Sakko) gibt den eloquenten Moderator.

2005 Die zwei lustigen Drei aus der MANIAC-Redaktion: Matthias und Max Wildgruber (rechts) üben für den Messestand.

2006 Nach 13 Jahren droht die Redaktion in Presskits, Testmustern und anderem Krampel zu ersticken - (fast) alles muss daher raus!



Puste-Anfängerfehler: nicht die Backen aufblasen!



2006 Ulrich übt sich im Blasen und balanciert dabei auf einem "Loco Roco"-Hüpfball, um - typisch Gamer - die Schwierigkeit zu erhöhen.



2005 David Mohr, Janina, Matthias und Max auf der Games Convention beim "Buzz"-Spielen: Moderator Nitz Bokelberg outet sich dabei als MANIAC-Fan.

2006 Auch in Los Angeles ist das Sandmännchen unterwegs - wer zur E3 will, muss früh aufstehen!



2006 Max mit seiner "Silent Hias"-Krankenschwester: Der Kopfverband sitzt so gut, dass sie nichts sehen kann - nicht einmal Max' entrücktes Mienenspiel.



2006 Wir brauchen Verstärkung und rekrutieren André Kazmaier - zum Einstand wird er erst mal einem Belastungstest unterzogen.



2006 Wir holen noch einen Neuzug: Nachdem er seinen Arbeitsvertrag gesehen hat, will Michael Herde (mit einer PSP) türmen - doch wir haben ihn erwischt und zur Unterschrift gezwungen.



2006 Böse interne Zungen behaupten, Michael habe nie wieder so gut ausgesehen wie beim "Silent Hias"-Dreh...



2006 Voller Einsatz für die Tonne: Max spritzt Olli rote Farbe unerbitlich ins Auge - ein Special Effect bei einer Motorsägen-Enthaftungsszene, die später aus dem "Silent Hias"-anyMANIAC entfernt werden musste.



2007 Cynthia Grieff löst Wolfgang Müller als Layouterin ab: Sie ist bis heute für den Look unseres Hefts verantwortlich.



Nerd Fact: Das rote Kleidungsstück stammt aus einem Orion-Erotikladen.

2007 Im Zuge unseres Redesigns werden neue Fotos geknipst - hier ein Blick hinter die Kulissen.



2007 Auch zwei linke Hände schießen mal ein Tor: Matthias gewinnt den PES-Media-Cup - und nervt Olli damit noch heute.



2007 Genervt ist auch André von Leserkritik an seinem schwäbischen Dialekteinschlag: Er feuert auf der DVD mit einer Maulis-Breitseite unerschrocken zurück.





2007 Die E3 stresst auch den härtesten MAN'AC: Zum Glück gibt es doofe Spongebobs zum Kicken.



2007 Thomas Stuchlik tritt seinen Helden Kazunori "Gran Turismo" Yamauchi - und grinst dabei sogar ein wenig!



EXTENDED

2007 Wie Yamauchi-san kann auch MAN'AC-Neuzugang Jan Königsfeld diesen verrückten Daumentrick.



2008 Wildgruwitsch und Schmidzki besuchen die Redaktion mit einer neuen, selbst gebauten Konsole.



2008 Der Reiz des Nervenkitzels: Horrorspiel-Nichtspieler Matthias spielt ein Horrorspiel - und macht sich dabei fast in die Hose.



Auf dieser Xbox 360 läuft eine frühe "Dead Space"-Version.



2008 Auf der letzten Games Convention veranstalten wir das erste deutsche "Street Fighter IV"-Turnier...



2008 ...Die Konsole mit dem Spiel muss am MAN'AC-Stand mit Ketten gesichert werden und wandert jeden Abend zurück in den Capcom-Tresor.

2008 "Guitar Hero" und "Rock Band" haben die Redaktion voll im Griff; Jan und Michael üben sich im Posen.

Der Gewinner des Turniers: Duc Nguyen Anh (links). Jan kann den Daumentrick noch immer!



2008 Während andere Redakteure Standdienst schieben, schlemmt Michael CalorieMate-Riegel mit MAN'AC-Lesern.



2008 Thomas macht nach dem Games-Convention-Unfall endlich seinen Führerschein - und darf nun sogar grüne Panzer fahren.



Das ist der mit dem roten Halsband.

2008 Die anyMAN'AC-Ära geht zu Ende mit dem Song "What are you buyin'?" - performt von Jan, Max, Michael und Olli (von links).

M!t Elan, bitte!

Ein Foto sagt mehr als 1.000 Worte

Zum 15-jährigen Heftjubiläum benennen wir unser Heft um in M! Games und führen eine radikale Layout-Reform durch: Das bringt auch die fünf Redakteursmimiken wieder zurück in den Testteil (sie waren für gut einhalb Jahre verschwunden). Die neuen Bilder knipste der Münchner Fotograf Christian Boehm, der mit allen Mitteln die mitunter scheuen Schreiberlinge zu Gefühlsausbrüchen animieren musste. Diese Ganzkörperaufnahmen schafften es nie ins Heft.



Geheimnis gelüftet: Olli ist der Mann hinter dem Freien-Autor-Monitor.

"Matthias, was würdest du beim ersten guten 'Sonic' machen?"



"Michael, stell dir vor, du darfst Snake vertonen!"

"Olli (E.), du darfst 'Pokémon Cyan & Magenta' testen.



"Ulrich, dein Gamerscore wird gelöscht!"



"Max, mach mal wieder einen Player's Guide!"



"Olli (S.), es kommt ein neues, wirklich gutes 'Sonic'!"



"Thomas, wie ist die Gegner-KI in 'Gran Turismo'?"

EXTENDED



2008 Jan Königsfeld zieht in seine Wahlheimat Japan, Marcus Grüner kommt als Ersatz und weiß gleich, wie der Hase läuft.



Der "schwarze Vorhang"...

2008 Mehr Arbeit bedeutet mehr Personal: Philip Ullrich (von Chef Olli gleich kreativ als "Ullcnudel" geadelt) zieht quer durch die Republik nach Bayern.



2009 Nach einigen Monaten weihen wir Philip in das Geheimnis des "schwarzen Vorhangs" ein – als Zuckerl darf er die dahinter gestapelten Lenkradtestmuster ausmisten!

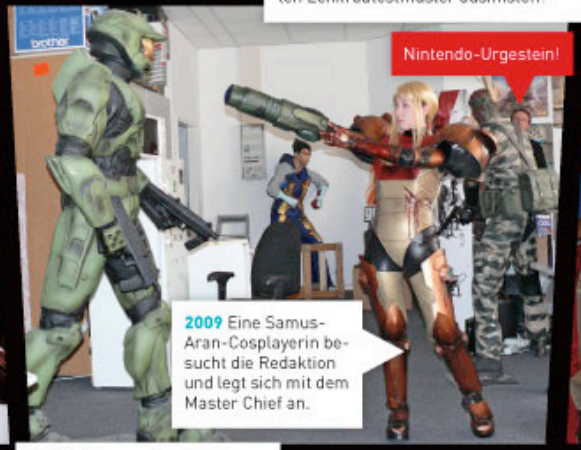


Ist das eine Rocker-Pose oder ein "Duck Lips"-Ausrutscher?

2009 Im Vergleich zu 1996 ein deutlicher Styling-Fortschritt: Christian Blendl, Ex-MAN'AC und jetziger PR-Manager bei Activision, trägt das Hemd nicht mehr in der Hose.



2009 MI-Redakteure sind für ihre Wandlungsfähigkeit berühmt: Olli spielt einen Welder Splicer ("BioShock"), Matthias trägt eine "Scribblenauts"-Mütze und Ulrich lickt den Lollipop [Scherz!].



2009 Eine Samus-Aran-Cosplayerin besucht die Redaktion und legt sich mit dem Master Chief an.

Nintendo-Urgestein!



I look kind of stoned...

You ARE kind of stoned!

2009 Max Wildgruber trifft seinen Helden Tim Schafer (links) und erhält den MI-Ehrenpreis für entgleiste Gesichtszüge.



2009 Rettungseinsatz in der Redaktion: MI-Autorin Kerstin Mayer fängt einen verirrtten Schmetterling fachgerecht mit einem Insektenkescher.



Zu Matthias' Ehrenrettung muss gesagt werden, dass er ein Tortenstück selbstlos an seine Kollegen abtrat.

2010 Wie textete Der Graf einst über Matthias Schmid: "Geboren um zu essen"? Die leicht abgewandelte Version wurde schließlich zum Hit.



2010 Wie eine richtige Denkerpose aussieht, zeigt der Chef persönlich – oder ist Olli kurz vom Einnicken?

2010 Philip Ullrich geht, Tobias Kujawa kommt: Die norddeutsche Frohnatur erhält tatsächlich auf Anhieb ein Bayern-Visum.

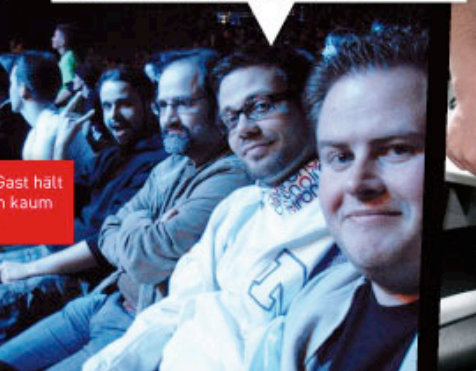


2010 Vatersein auf Probe: Das Wii-Spiel "Babysitting Mama" hat Ulrich gründlich kuriert!



2010 Matthias ist ein Typ zum Pferde stehen und Kuschneln – ernst gemeinte Zuschriften bitte an die übliche E-Mail-Adresse.

2011 So viel Spaß macht also Wrestling live: Tobias presst ein Grinsen heraus, audiovision-Kollege Christoph Ebert schaut gleichgültig, Ulrich grantig und Matthias gähnt (von rechts).



Auch diesen Gast hält es vor Gähnen kaum auf dem Sitz.



2011 Der Duke darf einen weißen Tanga tragen, ein MI-Redakteur auch?



2011 Von wegen der Olli isst den ganzen Tag nix (wird gern von den Kollegen unterstellt): Omas Eierlikörkuchen wird mit niemandem geteilt!

M!a lochen?

Die lustige Praktikanten-Show

Es hat sich herumgesprochen: Bei der M! kannst du was lernen! Nämlich: das wahre Redaktionsleben, dumme Sprüche, die garantiert zünden uvm. Nur Kaffee kochen steht nicht auf dem Plan.



2005 Christian blickte als Erster hinter den Vorhang.



2006 Hansi aus der Schweiz und Karen, die passionierte Cosplayerin.



2006 Michael leitet heute eine Videoredaktion.



2007 Christian (Mitte) durfte mit zur Games Convention...



2008 ...ebenso wie Benny und Michael ein Jahr später.



2009 Tim und Strup... äh... Andi, der ein Kanu unter Big N gewann.



2009 Sebastian rastete und reparierte aus Japan.



2010 Michael zeigte uns den Moonwalk - unvergesslich!



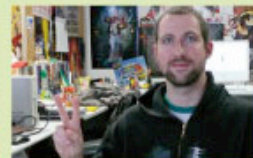
2010 Stefan (links) darf Ono treffen - und Gratisartikel schreiben!



2010 Behrang ergattert beim Nintendo-Event einen Fresskorb.



2011 Max wollte Ulrich das Lachen abkaufen - vergeblich!



2011 Michael aus der Oberpfalz - Gott erhalt's!



2011 Frohnatur Wiebke backte uns Kuchen - Sympathie +1!



2011 Filip - niemand schleicht sich besser an.



2012 Christine: Mützen-Fan und Zeichentalent.



2012 Sega-Fan Benni - keiner lacht so ansteckend.



2012 Sascha brachte das Nackenkotelett nach Bayern.



2013 Clemens (links) und Pierre brachten gute Laune nach Bayern. Echt.



2013 Philipp, der mit dem schwarzen Halsband.

2012 Unser freier Autor Thomas Nickel lehrt an der Games Academy u.a. im Fach cooles Posieren.

2012 Ein süßlicher Geruch führte Michael H. an diesen Ort in Los Angeles - die limitierten E3-Energy-Drinks fand er aber nicht.

2012 Was macht eine Schweizer Familie bei einem Tagesausflug nach Deutschland? Die M!-Redaktion besuchen!

Wenn ich groß bin, will ich wie Matthias werden.

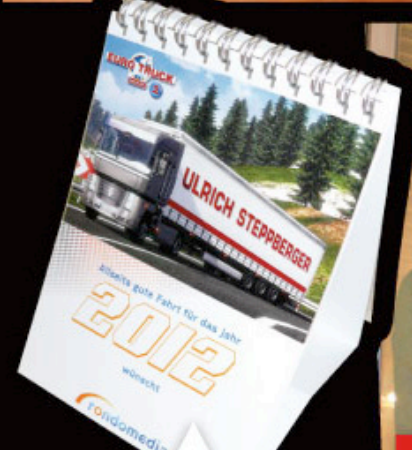
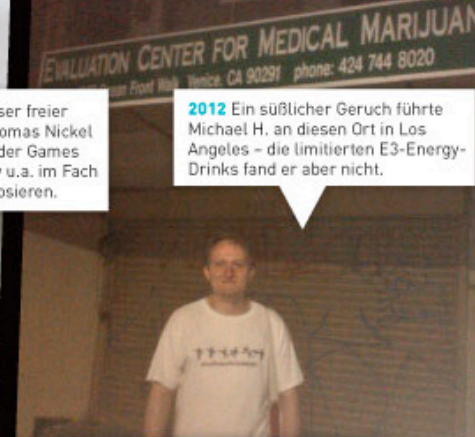
2012 ...das PSP-Spiel "Der goldene Kompass", Ulrich ergattert zwölf Kopien des Megasellers "Stormrise". Danke, Sega. Danke, Fabian!

2012 Thomas Stuchlik trifft in Japan hübsche... nein... seinen Lieblings-Boss Tyrant.

Mensch Mädell, geh doch mal aus dem Bild!

2012 Rondomedia schenkt Ulrich einen Lkw, damit er bei einem Umzug seine Spiele transportieren kann? Es war leider nur ein Kalender, aber unterm Strich zählt die Idee.

2013 Am Ende unserer intimen 20-Jahre-M!-Story bleibt nur noch eine Frage ungeklärt: Hat er drunter etwas an oder nicht? Haltet uns auch die nächste Dekade die Treue und Ihr erfahrt die Auflösung!



JUBILÄUM
20
JAHRE
MANIAC • M!GAMES



BLAST FROM THE PAST

CONKER'S BAD FUR DAY

ZWEI MANIACS KARTEN NACH

In Ausgabe 02/13 starteten wir die in unregelmäßigen Abständen erscheinende Retro-Artikelserie "Blast from the Past" – mit dem Mega-Drive-Jump'n'Run "Aladdin" und den damaligen Testern Ingo Zaborowski und Martin Gaksch. Diesen Monat nehmen wir eines der höchstbewerteten Spiele unserer Heftgeschichte noch einmal in die Mangel: "Conker's Bad Fur Day" – 2001 für das Nintendo 64 erschienen und 2005 als "Conker: Live & Reloaded" für die Xbox mit kleinen Änderungen neu aufgelegt. M!-Chef Oliver Schultes und Colin Gäbel, heute freier Moderator und Redakteur, gingen mit dem versauten Eichhörnchen auf Safttour – und kamen mit einem ordentlichen Retro-Kater zurück. **os**

DAS SAGTE OLLI 2001:

WAS FÜR EINGENIALES SPIEL! Seit "Legend of Zelda: Ocarina of Time" hatte ich kein solches Suchterlebnis mehr: Während der Arbeit im Büro kreisten die Gedanken ständig um den nächsten Level und die darin versteckten Überraschungen – konzentriertes Schreiben oder Recherchieren wurde zur Qual. "Conker's Bad Fur Day" ist ein buntes Sammelsurium von abgedrehten Ideen (ich sage nur 'singender Kothaufen'), aberwitzigen Wortspielen, Seitenhieben auf die Videospiele- und Filmbranche sowie originellen Charakteren (z.B. die sturztrunkene Vogelscheuche Birdy). Dies allein macht allerdings noch keinen Videospieleklassiker. Doch auch in puncto Spielbarkeit bietet Rares Action-Jump'n'Run-Mix Außergewöhnliches: Der Held steuert sich souverän durch die hervorragend designten 3D-Abschnitte, der geniale Kniff mit den B-Bodenplatten macht "Conker" äußerst geradlinig und Spieler-freundlich. Darüber hinaus fasziniert das ordinäre Abenteuer mit nie gesehener Abwechslung: Hüpfen, Kombinieren, Schießen, Geschicklichkeitstests meistern, Rennen fahren – alles perfekt verflochten zu einem einmaligen Erlebnis. Wer sich "Conker" aufgrund des hohen Preises entgehen lässt, ist selbst schuld!



Oliver Schultes



DAS MEINT OLLI HEUTE:

"Conker's Bad Fur Day" brach vor zwölf Jahren Rekorde: Publisher THQ* wollte wahnwitzige 180 Mark für das 64 Megabyte große Modul haben (es gehört damit zu den drei größten) – und wir vergaben im Test auch noch sagenhafte 94% Spielspaß. In der damaligen Zeit vielleicht etwas euphorisch, aus heutiger Sicht so wahnwitzig wie der Preis.

"Conker's Bad Fur Day" gehört nämlich zur Spielgattung mit geringem Mindesthaltbarkeitsdatum. Oder anders: Wer heute sein Nintendo 64 hervorkramt, das "Conker"-Modul einsteckt und den Powerknopf nach hinten schiebt, muss stark sein – der grafische Schock fährt tief in die Glieder. Auf einem großen Flachbildschirm ist's besonders schlimm, epochenkorrekt auf einem Röhren-TV gedaddelt, gerade so erträglich. Diesen Satz zu schreiben, schmerzt, da ich die Optik anno 2001 als verdammt gut empfand – die 90% Grafikwertung kam schließlich nicht von ungefähr. Aber die durchweg niedrige Bildrate, die unscharfen Texturen und der generell verschwommene Gesamteindruck fressen heutzutage ein wesentliches Stück vom Spielspaß-Kuchen. Zumal sich das permanente

Ruckeln auf die Präzision der Kontrollen nieder schlägt: "Der Held steuert sich souverän durch die hervorragend designten 3D-Abschnitte" – habe ich damals im Test notiert und auch so gemeint, die meisten 3D-Spiele konnten es eben nicht viel besser. Nach heutigen Maßstäben würde ich formulieren: "Der Held steuert sich – thematisch angemessen – wie ein beschwipstes Eichhörnchen durch vom Alkohol (weich-)gezeichnete 3D-Abschnitte."

Um meine negativen Eindrücke abzuschließen: Der Spielablauf strengt unangenehm an, da mich die Entwickler mit schöner Regelmäßigkeit ratlos im Regen stehen lassen ("Wie zur Hölle komme ich an diesen Bienenschwarm?") und wichtige Hinweise nur einmal einblenden ("Wo ging noch mal diese blöde Tür auf?") – gerade wenn man mit Unterbrechungen zockt, ist der Wiedereinstieg jedes Mal beschwerlich. Und das, obwohl die Aufgaben an sich banal ausfallen ("Bringe Gegenstand A von B nach C" oder "Erledige mit einer Schleuder herantfliegende Käfer") und weder das Geschick eines "Super Mario 64" noch das Hirnschmatz eines "The Legend of Zelda: Majora's Mask" erfordern.

*Nintendo lehnte es ab, Rares versautes N64-Abschiedsgeschenk in Deutschland zu vertreiben – offiziell wegen zu hoher Lokalisationskosten und eingeschränkter Zielgruppe.



Surft auf MANIAC.de/blast-conker und holt Euch den Original-Test als PDF-Download.

DAS SAGTE COLIN 2001:

RARES EICHHÖRNCHEN-SPIEL LÄSST SICH SIMPEL UMSCHREIBEN: Ordinar, brutal & urkomisch. Kurzum: "Conker's Bad Fur Day" ist einfach brillant, ein echter Ausnahmefilm in heutigen, oft faden Zeiten. Was die abgedrehten Briten an absurden Einfällen und Abwechslung in das 512Mbit-starke Modul gequetscht haben, ist einfach unglaublich. Besonders die übertragende Sprachausgabe hat es mir angetan: Geniale Stimmen und filmreife Dialoge – ähnlich professionelles Gegausche ist mir noch in keinem Spiel unterkommen. Allerdings seien Englisch-Unkundige gewarnt: Wer sich Hollywoodstreifen am liebsten im Original anschaut wird mit "Conker" einen Riesenspaß haben, alle anderen dürften wegen der teils heftigen Akzente Verständnisprobleme haben. Denn trotz der Untertitel kommt ein Großteil des Humors nur durch das gesprochene Wort rüber. Aber auch abseits der cineastischen Qualitäten weiß das Modul zu begeistern: Exzellente, wenn auch manchmal haarige Jump'n'Run-Einlagen, anspruchsvolle Rätselkost und ein perfektes Level-Design – da schlägt jedes Zockerherz höher! Für mich das erfrischendste Videospiel zurzeit und dank Linearität auch für Teilzeitzocker bestens geeignet.



Colin Gäbel



Aber genug der Meckerei: "Conker's Bad Fur Day" hat schließlich noch andere Seiten – ausnahmslos positive und frei von jedem Mindesthaltbarkeitsdatum. Was Rares N64-Abenteurer auszeichnet und schon damals aus der Masse herausragen ließ, sind beißender Humor, starke Charaktere und eine generell liebevolle Inszenierung. Conker wandelt durch viele intelligent auf Eichhörnchenlook getrimmte Hollywoodkulissen (u.a. Francis Ford Coppolas Version von "Dracula", "Matrix", "Terminator" und "Der Soldat James Ryan") und trifft mit die schrägsten Vögel, die sich kreative Entwicklerköpfe bislang ausgedacht haben. Ob singender Kothaufen ("I am the Great Mighty Poo and I'm going to throw my shit at you"), sturzbetrunkene Vogelscheuche ("It means context sensitive, sensitive to context"), kleinwüchsiger Sensenmann ("Aren't you a little short to be the Grim Reaper") oder Sonnenblume mit Riesenbrüsten ("Get that big hairy tail away from me") – das Gros der Figuren ist zum Schmunzeln,

einige sind gar zum Brüllen komisch. Und Conker selbst hat auch den ein oder anderen Schenkelklopfer auf Lager; zum Beispiel, wenn man den Controller beiseite legt, ohne den Pause-Knopf zu drücken – Zitat aus dem Test: "Hey! What are you doing? Don't do that! You're gonna go blind!" So eine Ansammlung an komisch-absurden und einprägsamen Persönlichkeiten ist mir seitdem nicht mehr untergekommen. Die Ideenvielfalt, der Witz und die närrischen Bewohner der Comic-Welt zünden auch heute noch und übertünchen den ein oder anderen spielmechanischen Klops sowie partiell auch die betagte Ruckeloptik. Aber zur Frage aller Fragen: War die Wertung damals korrekt und was würde es heute bekommen? Ich bleibe dabei, auch wenn Ex-Kollege Colin Gäbel hier schmolend (ich habe ihn damals überstimmt) widerspricht: "Conker's Bad Fur Day" hatte anno 2001 die 94% Spielspaß verdient – dank einzigartig origineller und urkomischer Präsentation, die noch lebhaft in meinen Erinnerungen

weilt. Allerdings wiegen die nicht wegzudiskutierenden Defizite in Sachen Grafik und Spielablauf heute wesentlich schwerer als noch vor einem Jahrzehnt. Die technischen Annehmlichkeiten aktueller Konsolen – gerade bei Punkten wie Auflösung, Texturqualität und Bildrate – machen es einem schwer, "Conker's Bad Fur Day" auf dem Nintendo 64 länger als ein paar Minuten zu ertragen. Man muss sich ergo schon quälen, um dem trinkenden Eichhörnchen die schönen Seiten zu entlocken. Oder in das M1-Wertungsschema übersetzt: Das Spiel liegt zwischen den Stufen "Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente" (es hat schließlich diese "herausragenden positiven Elemente") und "Gute Spiele" (dafür gibt es zu viele Mängel). Was bedeutet: 60 bis 69. Angesichts der vielen derben Sprüche und sexuellen Anspielungen wäre ich geneigt, die naheliegende 69 zu zücken. Allerdings ist mir das zu nahe am "Gut", daher vergebe ich 64 Spielspaß-Punkte – salomonisch für jedes Modul-Megabyte einen!



DAS MEINT COLIN HEUTE:

Zwölf Jahre sind eine lange Zeit. Ganz besonders in der Welt der Videospiele, wo technischer Fortschritt und inhaltliche Innovationen an der Tagesordnung sind. Wo die bahnbrechende Neuerung von gestern morgen bereits spielerischer Standard ist. Wie schnell sich unser liebstes Hobby weiterentwickelt, dafür ist "Conker's Bad Fur Day" das perfekte Beispiel – leider.

In meiner Erinnerung ist das einzigartige Eichhörnchen-Epos als ungeschliffener Rohdiamant gespeichert. Klar, da gab es Macken bei der Kamera, einige frustrierende Hüpf- und Schwimmstellen waren auch dabei. Aber die Präsentation, die hat's doch dann wieder rausgerissen. Die

94% Spielspaß von Kollege Schultes habe ich damals als dezent euphorisch empfunden, 89% hätten es auch getan – nach unseren strengen MANIAC-Kriterien immer noch eine Hammerwertung.

Bei meinem ersten Rendezvous mit Rares Rüpel'nager nach zwölf Jahren Funkstille macht sich dann aber bereits nach wenigen Minuten Ernüchterung breit. Gute zehn Stunden später bin ich enttäuscht. Denn gut gealtert ist an dem Modul nur sehr wenig. Dass von der einstigen Grafikpracht heute nicht mehr viel übrig sein würde, war klar. Es sind vielmehr die spieltechnischen Dinge, die mir sauer aufstoßen. Dinge, die 2013 zum Standard gehören, 2001 jedoch noch nicht etabliert sind oder auch einfach nicht machbar waren. Man nehme zum Beispiel die Kamera. Die war schon damals nicht optimal, aber in Zeiten von standardisierter Zwei-Stick-Steuerung wirkt die unkomfortable Optikjustage via C-Buttons geradezu altertümlich – tja, das N64-Pad besaß nun mal keinen zweiten Analog-Knüppel für die Perspektivenführung. In Kombination mit den angesprochen unbarmherzigen Sprungpassagen (Fledermausturm) und den stressigen Taucheinlagen (Wassertunnel mit Klingenventilatoren) schon 2001 nervig, heute eine Qual.

Auch das Missionsdesign stellt mich – sogar beim erneuten Durchspielen – regelmäßig vor Probleme: Was muss hier ich tun? Wo muss ich hin? Und wofür brauche ich noch mal die Geldbündel, die plärrend an schwer zugänglichen Stellen auf mich warten? In Sachen Handlungsanweisungen gibt sich "Conker's Bad Fur Day" für heutige Zeiten geradezu kryptisch. Vieles kriegt man nur durch fleißiges Ausprobieren heraus, eine Karte oder ein HUD-Kompass fehlen.

Levelkarten, klar formulierte Missionsziele, analoge Kameraführung – vielleicht haben mich die komfortablen spieltechnischen

Errungenschaften der letzten Jahre ja einfach total verweicht? Mitte der 1980er saß ich schließlich auch mit Karopapier vor "The Bard's Tale" und kartografierte mühsam, aber hochmotiviert die Dungeons. Und langweilen nicht heutzutage genau jene anspruchslosen Spielvertreter, die quasi überhaupt keine Herausforderung mehr bieten, weil fast jede Denk- oder Geschicklichkeitsleistung sozusagen auf dem Silbertablett serviert wird? Vielleicht ist so mancher Fortschritt, der den Kern unseres Hobbys (das Spielen) vereinfacht, in Wirklichkeit ein Rückschritt.

Diesen philosophischen Gedanken hänge ich noch nach, als ich zwölf Jahre nach dem ursprünglichen "Conker"-Test an denselben Stellen die gleichen Fehler mache: Nachdem das putzige Eichhörnchen bestimmt ein Dutzend Mal bei Durchschwimmen des Klingentunnels von den scharfkantigen Ventilatoren zerschnipelt worden ist (und mein Wutpegel längst kritische Höhen erreicht hat), versperren mir die idiotischen Handlanger des bösen Pantherkönigs den Weg: Ich habe nicht genügend Geldscheine für den Wegzoll gesammelt! Genau, eben DIE Moneten, welche bis zu diesem Zeitpunkt im Spiel als optionales Sammelgut deklariert waren. DIE Kohle, über deren Einsatzort und -zeitpunkt bislang kein einziger Hinweis gegeben worden ist. Für mich bedeutet das: zurückzuschwimmen durch das Klingrohr der Hölle und die bereits besuchten Welten akribisch nach versteckter Kohle abzusuchen.

Ich erkenne, die Lösung für mein Dilemma ist ganz einfach: "Conker's Bad Fur Day" ist schlichtweg nicht Rares größter Wurf. Das war anno 2001 aufgrund der bahnbrechenden, im wahrsten Sinne wahnwitzigen Inszenierung vielleicht nicht ganz so offensichtlich (im Gegenteil, wir lobten sogar noch explizit die "perfekte Spielbarkeit"). Die englische Entwicklerschmiede, die mit "Banjo-Kazooie" 3D-Jump'n'Run- und mit zwei grandiosen N64-Ballereien Ego-Shooter-Geschichte geschrieben hatte, lieferte mit dem schwarz humorigen Eichhörnchen-Trip spielerisch nur gehobenes Mittelmaß ab. Conkers abgedrehter Hangover-Tag ist zwar abwechslungsreich inszeniert, die einzelnen Disziplinen können jedoch nicht an die Großtaten von einst heranreichen – egal ob wilde Ballersequenz, Hüpfanlage oder Surfrennen.

2013 sind es diese Schwächen im Design, die gepaart mit den technischen Mankos das Wiedersehen mit dem ordinären Nager primär zu einer Enttäuschung machen. Immerhin: Die abgefahrene Welt samt ihrer nicht minder durchgeknallten Bewohner inklusive derber Splattereinlagen und plakativem Fäkalhumor wirkt auch heutzutage noch erfrischend anders (und funktioniert zumindest für mich). Mit einer zeitgemäßen Wertung tut man sich bei solch einem zweischneidigen Schwert freilich schwer. Entsprechend vergebe ich nostalgische 70 Spielspaß-Punkte und gebe die Hoffnung nicht auf, dass uns irgendwann ein inszenatorisch genauso mutiger, aber spielerisch endlich hochwertiger Nachfolger ins Haus steht. Das Zeug zum dauerhaften Videospieldarsteller hat das knuffige wie abgeklärte Hörnchen auch heute noch!



SCHWANZVERGLEICH

Vier Jahre lagen zwischen dem N64-Original und dem "Conker: Live & Reloaded" getauften Remake für die Xbox. Möglich wurde die Neuauflage, weil Microsoft den ehemaligen Nintendo-Haus- und Hofentwickler Rare 2002 übernahm und die Rechte an der Figur Conker an den Windows-Konzern gingen. Das Remake gleicht dem Original inhaltlich nahezu 1:1 (mit allen spielerischen Ungereimtheiten und bockiger Kamera), grafisch wurde es allerdings mächtig aufgepeppt und sieht auch heute noch schick aus. Hinzu kamen ein Online-Mehrspieler-Modus sowie eine zahme deutsche Übersetzung der Bildschirmtexthe, die leider viel vom schwarzen Humor und einige Krafftausdrücke kaputt macht.



Deutlich zu sehen: Den grafischen Schwanzvergleich gewinnt das Xbox-Remake – inhaltlich kämpfen beide Fassungen mit denselben Problemen.



30

JAHRE

MANIAC*MI GAMES



COVER STORY

Seit Roger Horvath im Herbst 1993 das Duell Sega vs. Nintendo mit einem zähnefletschenden Comic-Motiv auf den Punkt brachte, hat sich auf der Titelseite viel getan. Zierten in der Anfangszeit häufig unsere Comic-Figur Hardguy oder andere Zeichentrick-Helden das Cover, wurden diese bald abgelöst – von Dinos, Autos, Agenten, Barbaren, Sexbomben, Soldaten, Aliens, Elfen, Zombies. 2002 modernisierten wir den MANIAC-Schriftzug, im November 2004 verkleinerten wir ihn – ab jetzt war die Heft-DVD vier Jahre lang Teil des Covers. Zum PS3-Start 2007 bekam das MANIAC-Logo die alte Größe zurück, der "DVD-Kasten" wanderte nach unten. Bis zur 11/08. Denn da kam die Überraschung, der Bruch – aus MANIAC wurde M! Games, ein Sackboy lachte von der Premiereausgabe. Seit dieser Zeit experimentierten wir mit einigen Cover-Anordnungen: Mal zierten klassische Hochkant-Helden den Titel, mal Collagen aus mehreren Spielen. Ebenfalls seit Ende 2008 gibt es das Exklusiv-Cover für Abonnenten – doch das ist eine Geschichte für eine der nächsten Ausgaben.

Achtung: Besucht in den nächsten Wochen regelmäßig unsere Webseite MANIAC.de und stimmt über das beste Cover aus 20 Jahren M! ab!









WAS IHR SCHON IMMER WISSEN WOLLTET!

Wie werden Screenshots gemacht? Warum der Name MANIAC? Und wie sahen die Redakteure als Kinder aus? Diese und viele weitere Mysterien klären wir zur Feier unseres 20-jährigen Jubiläums auf!

Wie kommt das von Euch fertiggestellte Heft zur Druckerei?

In der Frühzeit war das so: Nach der Fertigstellung öffnete Andreas Knauf die Quark-Dokumente (das Layout geschah in QuarkXPress) und checkte die Bilder (In CMYK 4-File EPS gespeichert? Zu hell? Zu dunkel?). Danach wurde das Dokument gespeichert und von Andreas per Auto nach Augsburg zum "Belichtungsstudio" gefahren. Wir nutzten Syquest-Speichermedien, fast ziegelsteingroß und mit einer damals gigantischen Kapazität von 20 bis 80 MB. In der Druckerei angekommen, kam das Computer-to-Film-Verfahren (Ctf) zum Einsatz: Unser Sachbearbeiter hat die Daten auf Film belichtet. Die "Filme" waren transparente Folien für je eine Druckfarbe – also vier Folien bzw. Filme pro Heftseite: ein Film für Cyan, einer für Magenta, einer für Yellow und einer für Schwarz. Die Filme auf Korrektheit zu prüfen, war wesentlich schwieriger als heutzutage ein PDF am Bildschirm zu kontrollieren. Besonders wichtig war zu checken, ob die Bilder in allen vier Filmen vorhanden sind (Bild links). Die Redakteure speicherten manchmal versehentlich RGB-Bilder und die waren dann nur im Schwarz-Film, d.h. im Heft wären sie schwarz-weiß. Natürlich passierte so ein Fauxpas just auf dem Cover der ersten Ausgabe – das "Privateer"-Bild dort ist schwarz-weiß.



Zudem konnte es während des Belichtens passieren, dass z.B. der Belichter abstürzte, wenn die Daten zu komplex waren. Deshalb konnten wir nicht alle 100 Seiten in einem Rutsch belichten. Da wir damals noch in Augsburg druckten, brachte das Belichtungsstudio die Filme selbst vorbei – dort wurden dann auf Basis der Filme die Druckplatten erstellt. Und schließlich bekamen wir – genau wie heute – vor Druckbeginn einen Plott, den wir kontrollieren.

Heute öffnet Andreas die InDesign-Datei (mittlerweile wird die M! Games in InDesign gelayoutet) und sieht sich noch immer alle Bilder an – die meisten sind zu dunkel und er zieht die Gradationskurve entsprechend auf. Nach einem letzten Blick aufs Dokument (Richtige Seite? Richtige Ausgabe? Rechts ist rechts? Links ist links?) wird eine Postscript-Datei erstellt und anschließend mit dem PDF Distiller zu einem PDF verarbeitet. Und schon geht es per FTP-Übertragung auf den Server der Druckerei – und das nennt man dann Computer-to-Plate-Verfahren (CTP).



Welche Ausgaben liefen besonders gut oder schlecht?

TOP-AUSGABEN



08/98

Der Komplettauflieber für die erste PlayStation verhalf uns zur bestverkauften MANIAC aller Zeiten. Da konnte selbst das verschwommene Titelmotiv ("Forsaken") nichts mehr schaden.



02/05

Das Spiel verkaufte sich später enttäuschend, unsere "Oddworld: Strangers Vergeltung"-Ausgabe dafür erfreulich gut. Vielleicht auch wegen der exklusiven Spielkarten als kostenlose Beilage...



10/10

Zu hart für Deutschland war diese Ausgabe nicht, sie traf exakt den Nerv der Spieler. Diese wollten wissen, welche blutigen Games nur geschnitten oder gar nicht in Deutschland veröffentlicht werden.

FLOP-AUSGABEN



06/99

Rennspiele im Allgemeinen funktionieren als Titelmotiv selten, aber dieses hässliche Scheinwerfer-Cover mit vielen gleichförmigen Texten wurde besonders (und zu Recht) abgestraft.



06/06

Zu viel Krieg: "God of War" plus "Gears of War" war in der Kombination mit dem Testosteron-Titelmotiv zu viel des Bösen. "Die ganze Welt der Videospiele" verträgt etwas mehr Farbe (und Abwechslung).



05/13

Mann mit Knarre und Nachtsichtgerät: Wir glauben, dass die Leser Snake nicht erkannten und hinter dem Motiv einen 08/15-Shooter vermuteten. Ein banales und ödes "Metal Gear"-Artwork.

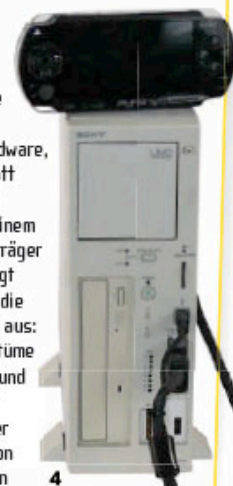
Woher kam der Name MANIAC?



In unserem jugendlichen Übermut wollten wir keinen typischen Namen für unser Magazin, also nichts mit "Game", "Fun", "Play" oder ähnlichem Vokabular. Insofern legte sich das allwissende Dreigestirn Forster, Gaksch und Knaf zunächst auf einen ungewöhnlichen, provokanten Namen fest: HARDCORE (Entwurf siehe Bild). Unsere leider nur selbst empfundene Coolness erhielt jedoch nach ersten Gesprächen mit dem Vertrieb und einem altgedienten Verlagsexperten einen herben Dämpfer: "Könnt Ihr schon machen, aber dann landet Ihr am Kiosk bei den Pornohäften!" war der einstimmige Tenor. Auch Winnies wissenschaftliche Einlassungen über die eigentliche Bedeutung von Hardcore ("Das kommt aus dem Punk, den 1980ern!") rief nur Stirnrunzeln bei den Gesprächspartnern hervor. Nach kurzem Genörgel über die altertümlichen Regularien des Zeitschriftenvertriebs entschieden wir uns doch gegen den vorsätzlichen finanziellen Selbstmord und fanden in MANIAC eine Mischung aus gefühlter Non-Konformität und Rücksicht auf die Marktgesetze.

Was sind Debug-Konsolen, Vorab-Module & Co?

Um frühzeitige Berichterstattung anhand eigener Spieleindrücke zu ermöglichen, sind wir in der Regel auf Vorab-Software angewiesen – also Vorserien-Produktionen, die meist nicht auf regulären Konsolen laufen. Deshalb stellen die Konsolen-Hersteller fast immer sogenannte "Debug-Konsolen" zur Verfügung, die darauf ausgelegt sind, Vorabfassungen zu lesen. Solche Geräte sehen mal aus wie die normale Hardware, mal unterscheiden sie sich farblich (die Debug-Psone war z.B. blau statt grau, die Debug-Wii hatte eine grüne Front, Bild 3). Es kann aber auch komplett anders sein: Bei der PSP verkabelte Sony das Handheld mit einem Mini-PC (Bild 4), der UMDs und DVDs schluckte. Auch die Art der Datenträger mit dem Vorab-Code ist vielgestaltig: Gebrannte UVUDs und Blu-rays legt man entweder normal ein oder installiert ihre Daten via Netzwerk auf die Festplatten der Debug-Konsolen. Abenteuerlicher fallen Vorab-Module aus: Für Handhelds wie GBA oder DS bekamen wir regelmäßig Plastik-Ungewürme (Bild 1 & 2), die weit über den dafür vorgesehenen Slot hinausragten (und im dümmsten Fall keine Speicherbatterie hatten). Zur 16-Bit-Zeit flatterten gar lose Platinen mit Speicherbausteinen ins Haus, deren fester Sitz gewährleistet werden musste und die sich schon mal als anständig zeigten, wenn man sie mit Wucht in Mega Drive, SNES & Co. steckte.



Was war der dickste Fehler der Heftgeschichte?

Kleine Malheurs wie falsche System-Angaben unter einem Screenshot oder ein übersehener Blindtext (meist Nonsens-Sätze, die zur Layout-Veranschaulichung als Füllung von Text-Elementen dienen) kamen und kommen immer wieder vor, richtig dicke Patzer haben wir uns zum Glück kaum geleistet. Der größte Unfall ereignete sich in MANIAC 01/98 im Rahmen eines Previews zu kommenden Beat'em-Ups: Über eineinhalb Seiten berichteten wir über das zuerst für die Spielhalle entstehende "Ehrgeiz" aus der gemeinsamen Entwicklung von Square und Namco – klingt so weit nicht verkehrt. Dummerweise zeigen die begleitenden Bilder aber klar erkennbar eine ganz andere Klopperei, nämlich Namcos "SoulCalibur"! Wie es zu diesem kollektiven Aussetzer kommen konnte, lässt sich heute nicht mehr nachvollziehen: Der als Autor der betreffenden Text-Passagen identifizierte Christian Blendl verweist auf eine Erinnerungslücke...



Welche Skandale gab es in der Heftgeschichte?



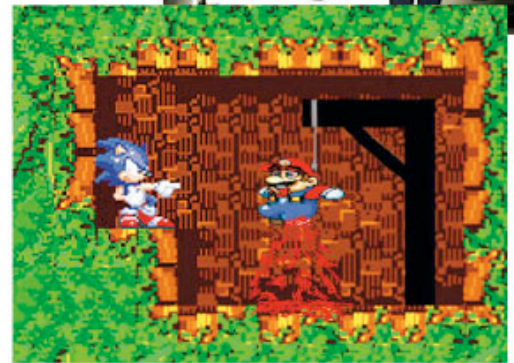
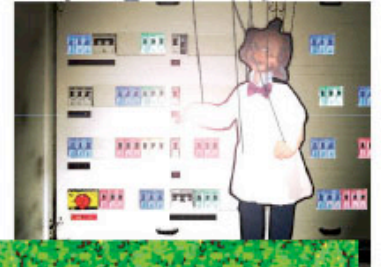
Skandale à la "Ulrich schwingt auf einer Eisenkugel nackt durchs anyMANIAC-Video" oder "MI-Redakteur Matthias Schmid stürmt die E3-Pressekonferenz von Sony mit Mario-Shirt und 'Nintendo!-Rufen'" haben wir uns in 20 Jahren nicht geleistet. Dafür sorgten wir mit dem ein oder anderen Aprilscherz für Aufruhr – nicht nur unter unseren Lesern.

Los ging's mit der Ausgabe 04/94, in der wir in der "Know How!"-Rubrik das "Blood Replay"-Modul für SNES und Mega Drive ankündigten. Aus unserem Text: "[...] Durch technische Tricks zaubern die englischen Elektronik-Genies wahnwitzige Gore-Effekte aus scheinbar harmlosen Videospiele und schaffen die Originalideen kranker Programmiererhirne ans Licht, die versteckt auf normalen Modulen schlummern." Als Beweis diente u.a. ein

Screenshot (siehe rechts unten), auf dem Sonic per Telekinese Mario ein Bein amputiert – Blutfontäne inklusive!
 In der 04/98 bekamen Raubkopierer ihr Fett weg: In den News verkündeten wir, dass die neue PlayStation-Generation mit der Seriennummer 5CHP-010498 auf den Einbau von Boot-Chips oder die Anwendung des Wechseltricks aggressiv reagiert. Zitat: "Versucht man (...) eine goldene bzw. grünlich schimmernde CD ohne Boot-Block zu starten, wird per optischem Sensor eine logische Schaltung aktiviert, die den Hauptprozessor mit einem kurzen Spannungsimpuls lahmlegt. Damit kann jeder Fachmann eine per Kopie außer Betrieb gesetzte Konsole einfach erkennen und Sony informieren – der Staatsanwalt wartet schon..."

In Heft 05/04 lebten wir unseren Traum von der eigenen Fernsehshow: Wir verkündeten, dass "MANIAC TV" Ende April auf Sendung gehen würde. Das las sich so: "[...] Unser 30-minütiges Magazin bietet alles, was sich moderne Zocker wünschen. Moderiert wird MANIAC TV jeweils von zwei Redakteuren sowie einem berühmten Stargast. Wann die bereits in einem Münchener Studio (siehe Bild oben) abgedrehte Pilotfolge auf Sendung geht, entnehmen Ihr Eurer Programmzeitschrift."

Unser Aprilscherz-Quartett beschließt "Das Nobel-Labor des Professor Hirzlaes" in Ausgabe 05/08, das wir zum 60-jährigen Jubiläum der Augsburger Puppenkiste erfanden. Wir dichteten: "Die ersten Trailer lassen erahnen, dass das für Weihnachten 2008 angekündigte Spiel eine Mischung aus 'Zack & Wiki' und 'Portal' wird. (...) Per quer gehaltenen Fernbedienung und dem Analogstick des Nunchuk steuert Ihr Pr. Hirzlaes wie eine Marionette an virtuellen Fäden." Wir schrieben anscheinend so glaubhaft, dass uns kurz nach der Veröffentlichung des Hefts Post von der Augsburger Puppenkiste mit der Bitte um Aufklärung ins Haus flatterte. Unsere Erkenntnis: Wer so überzeugend ist, braucht keine Skandale!

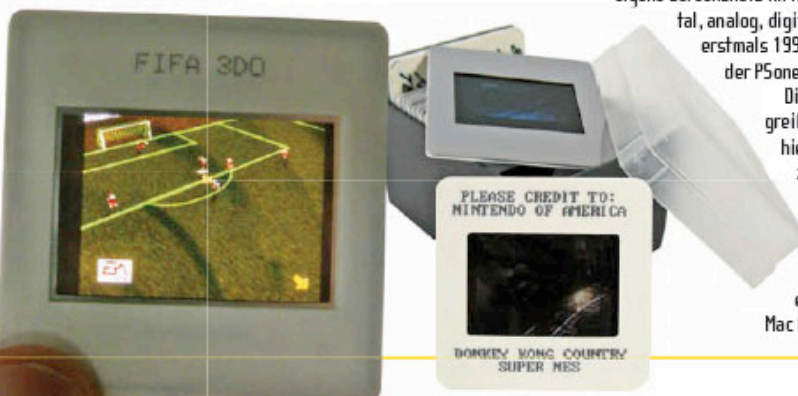
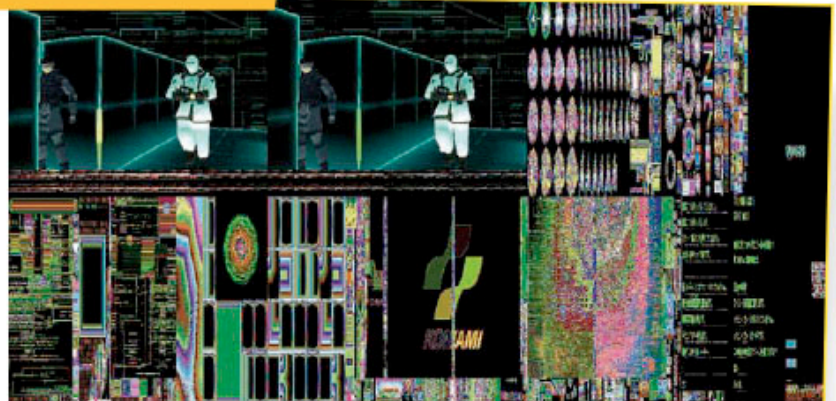


Wie werden Screenshots gemacht? Damals und heute...

Vor der MANIAC-Ära machten Spielezeitschriften Screenshots per Spielreflexkamera. Probleme: Im laufenden Spiel verschwammen Sprites, manche Spiele konnte man pausieren, andere blendeten alle Sprites aus. Zudem konnte man die Qualität der Fotos erst nach der Entwicklung begutachten. In den Anfangstagen der MANIAC hatten wir nur einen Raum, deshalb fiel die "Fotokammer"-Lösung aus. Wir bekamen eine der ersten digitalen Grabber-Karten, die jedoch nur in PCs eingebaut werden konnte, während Bildbearbeitung und Layout im Mac-Netzwerk geschahen. Da normale Composite- oder S-Video-Signale ein für unsere Zwecke zu schlechtes Bild lieferten, arbeiteten wir mit einer Spezial-Hardware – sauteurer und 1992 ursprünglich von Boris Schneider gebastelt. Mit dieser Hardware gelang es, von (fast) allen Spielekonsolen ein RGB-Signal abzugreifen, wobei man die Grabberkarte für jede Konsole neu konfigurieren, justieren und beschriften musste. Bei einigen Geräten (z.B. 3DO) gelang es bis zuletzt nicht, an ein RGB-Signal zu kommen...

Anschließend musste man die Screenshots (T6A-Dateien) auf 3 1/2" Disketten kopieren (immer nur ein paar wegen der geringen Kapazität, deshalb ging man sehr oft hin und her, wenn man z.B. bildintensive Levelkarten machte). Am Mac-Arbeitsplatz wurden die Bilder von Diskette auf Festplatte kopiert, dann in vom Mac-Photoshop zu verarbeitende TIF-Dateien umgewandelt. Das Bild, das wir von Mega Drive, SNES, Jaguar, PlayStation & Co. erhielten, war manchmal nur ein Halbbild bzw. immer in einer falschen Ratio (zu lang im Vergleich zur Breite), sodass wir es mit mehreren Photoshop-Schritten interpolieren und dann ins richtige Format bringen mussten. Anschließend wandten wir noch Masken und Filter an, um die unscharf-verschmierten Screenshots wieder etwas pixeliger zu machen. Und groß war jedesmal die Enttäuschung, wenn wir im letzten Schritt unsere RGB-Farben in den Druck-tauglichen CMYK-Farbraum übertragen – dadurch ging oft viel Brillanz und Kontrast verloren. Alternativ konnte man "offizielle" Screenshots nehmen, die als Dia-Positive verschickt wurden (Bilder unten) und für teures Geld eingescannt werden mussten – die haben wir natürlich nur für News-Meldungen genommen, bei Tests waren immer eigene Screenshots im Heft. Winnie Forster versuchte früh, statt der mehrfachen Wandlung (digital, analog, digital) an das digitale Bildsignal im Video-RAM der Konsole zu kommen, was erstmals 1995/96 mit der PlayStation gelang (Bild oben). Nicht alle, aber ein guter Teil der PSOne-Bilder ab dieser Zeit waren pixelgenau.

Die Technik, via PC-Grabberkarte die Videosignale der Konsolen abzugreifen und händisch (also per Druck auf die Tastatur) Bilder zu schießen, hielt sich bis in die späten 2000er. Oft erforderte das Bildermachen einen zweiten Mann, der die Screenshot-Taste betätigte, während der andere z.B. versuchte, einem Beaf'em-Up eine Combo zu entlocken. War kein zweiter Redakteur zur Hand, wurde die PC-Tastatur kurzerhand auf den Boden gelegt und die Auslösertaste mit dem großen Zeh betätigt. Seit einigen Jahren arbeiten wir sehr viel komfortabler – nämlich mit einer Videograbberkarte. Die aufgenommenen Clips können wir dann am Mac Bild für Bild ansehen und uns so die besten Szenenbilder herauspicken.



Welche (technischen) Probleme galt es zu überwinden?

Vorab-Muster von neuen Spielen kamen oft als sogenannte EPROMs und mussten erst mühsam auf "Blanko"-Platinen eingesteckt werden (Bild unten). Dann wurden diverse Jumper-Schaltungen durchprobiert, bis das "Modul" funktionierte – natürlich stürzte dabei regelmäßig die PL ab. Für Screenshots mussten wir ein RGB-Signal aus der Konsole bekommen, was auch aufgrund der PAL-NTSC-Problematik nicht immer einfach war – wir benutzten Wolfsoft-Umbauten, Adapter & Co. Ein Lektorat hatten wir anfangs nicht: Die Artikel wurden immer von mehreren gegengelesen – aber bei den Bildunterschriften und den von Winnie geliebten Credits (die oft schwer bis gar nicht herauszufinden waren) herrschte Wilder Westen bis ins fertige Heft. Zum Beispiel schaffte es der Blindtext "iAndreas Knau ist doof!" in die Ausgabe 05/94 (rechts). In den ersten Monaten der MANIAC gab es kein internes Firmenetzwerk – deshalb mussten wir unsere Daten auf Floppy-Disketten von einem Bürorechner zum anderen transportieren; das konnte Andreas zum Glück als Erstes abstellen. Auch digitale Fotografie gab es natürlich bis Ende der 1990er nicht: Wir fotografierten analog, schafften die Filme persönlich von Mering in ein Speziallabor nach München und erhielten von dort (ebenfalls durch persönliche Abholung) CDs im Format "Kodak Foto-CD". Nebenbei experimentierten wir mit Digi-Technik: Wir besaßen einen der Ur-Digi-Fotoapparate, Apples QuickTake von 1994 – interessant, aber aufgrund der geringen Auflösung völlig unbrauchbar für den Profieinsatz.



Entwickler: Andreas Knau ist doof!

Art of Fightin



Was war Euer coolerster Presse-Trip?

Cannes, Juli 2000 – Konami lädt 50 Journalisten an die Côte d'Azur, um sein PS2-Line-up für Europa vorzustellen. Das eintägige "Unterhaltungsprogramm" für unseren Abgesandten Olli war eine Tortur! Los ging's mit einer mehrstündigen Busfahrt in die französischen Alpen und einer ebenso mehrstündigen Bergtour (kein Wandern, richtiges Klettern!), bei der ein Kollege von Bergführern aus seiner Seilschaft befreit werden musste – unpassende Kleidung (wir wussten im Vorfeld nichts) und Erschöpfung forderten ihren Tribut. Es folgte eine halbsbrecherische Bergwiesen-Abfahrt auf Rollern, bei denen einige kopfüber über den Lenker flogen – quer zum Hang laufende Traktorspurrinnen waren im hohen Gras unsichtbar. Nach einem Hochseilgarten, der Seeüberquerung per Seilrolle und der mehrstündigen Rückfahrt blieben 30 Minuten zum Frischmachen. Als Abschluss des Tages lockte ein Abendessen: Also ab zum Hafen, rauf aufs Schiff und... nach dreieinhalb Stunden per Schlauchboot zum Ort des Abendmahls geschippert. Vielen war mittlerweile schlecht – vor Hunger oder von der langen Schifffahrt. Zu allem Überfluss gab es am Buffet quasi nur Meeresfrüchte: Mahlzeit – und danke, Konami, für den Fisch!



Wie entstanden die anyMANIAC-Filmchen?



Für unsere Spaß-Videos brauchte es eine zündende Idee, eine dicke Portion Albernheit, willige Darsteller und Helfer sowie einen freien Tag am Wochenende. Entweder kam anyMANIAC-Mastermind und -Regisseur Max Wildgruber bereits mit einem Vorschlag in die Redaktion oder wir überlegten uns das zu parodierende Spiel, das Setting, die

Story usw. in geselliger Runde. Je nach Art des anyMANIACs (Neu-Synchronisierung, Film, Musikvideo, Adventure, Fotostory oder Stop-Motion-Clip) wurden wir geschminkt und kostümiert, komponierten und texteten wir, fuhren zu Locations im Umkreis von 100 km (vom Herrenhaus in München bei "Silent Hias" über einen Staudamm für "Twin Sepps" bis hin zu einer Kiesgrube für das Musikvideo "Drück den Button"), bastelten Kulissen oder schossen Dutzende Fotos. Unser DVD-Hauptverantwortlicher Thomas Stuchlik ist deshalb seltener in den Filmen zu sehen als z.B. Matthias oder Olli, weil er als Kameramann den bemitleidenswerten Job hatte, unser Laienschau-spiel auf Film zu bannen.

Freilich ging das Rohmaterial danach in den Schnitt, wurde eventuell nachvertont oder mit quasi fotorealistischen Computereffekten aufgepimpt – selbstredend geschah das meist in letzter Minute in der Nacht vor unserer DVD-Deadline. Und natürlich wurden unsere anyMANIACs wie auch der Rest der DVD vor der Veröffentlichung von der USK geprüft.



Wie wurde früher recherchiert – so ohne Internet?

Das Internet existierte damals, lieferte aber nicht genügend Bandbreite, um relevante Datenmengen zu empfangen und zu senden, daher wurden Bild- und Druckdaten (wie an anderer Stelle beschrieben) physikalisch transportiert. Über viele Jahre hatte die Redaktion nur einen Rechner mit Internetzugang – dessen Benutzung war regelmäßig mit Gerangel und Wartezeiten verbunden. Die Entwicklung des WWW dokumentierten wir in der Rubrik "Reisende im Datenstrom" (Bild rechts) – ab MANIAC 06/95 zeigten wir die ersten WWW-Seiten der Welt. Anfangs konnte man das gesamte Web noch an einem einzigen Abend komplett absurfen...

Für die tägliche Arbeit hatte jeder Redakteur eine Liste von Industriekontakten, die er regelmäßig abtelefonierte. Wer die USA erwischen wollte, musste halt abends bis 20 Uhr dort anrufen. Außerdem wurde vieles (z.B. Interviews) hin- und hergefakt. Persönlicher Kontakt war damals wichtiger als heute, man sprach oft mit Vertretern in England, Japan oder USA direkt und konnte wirklich "Exklusives" bekommen, da es kaum internationale Embargos und PR-Zeitpläne gab. Was "exklusiv" in Deutschland erschien, war in den 1990ern nicht im Internet für die ganze Welt sichtbar – und das bekamen die PR-Menschen in Japan, USA oder England natürlich erst gar nicht mit. Weitere Infoquellen waren japanische, englische und US-Print-Magazine (die für ihre Märkte bessere Kontakte zu Herstellern vor Ort hatten), Importhändler mit US- oder Fernostkontakten sowie eine Handvoll deutsche Vertretungen. Interessant war, am Monatsende die Konkurrenzmagazine durchzusehen, um zu erfahren, was die von wem bekommen haben und wo man wieder schneller (oder langsamer) war.



Was haben die Redakteure vorher gemacht? Und wie sahen sie in jungen Jahren aus?

Aus Platz- und Übersichtsgründen beschränken wir uns hier auf das Originalteam von 1993 [1-4] sowie die aktuelle M!-Truppe [5-9].

MAN!AC TEAM 1993

1 Martin Gaksch

Abitur, abgebrochenes Mathe-Studium, Redakteur bei Markt & Technik (Happy Computer, Power Play), Produktmanager bei Rainbow Arts, Chefredakteur bei Markt & Technik (Power Play, Video Games), 1993 Verlagsgründung mit den Kollegen Forster und Knauf.

2 Andreas Knauf

Videospiele-Fanzine "GAMBLEI", Abitur, Redakteur Video Games.

3 Winnie Forster

Abitur 1988, nach Zivildienst ab 1990 Redakteur bei Markt & Technik, Red. Power Play. 1991 Mitbegründer der Video Games, leitender Redakteur von PP und VG. Gemeinsamer Abgang mit meinem Abteilungsleiter Martin.

4 Ingo Zaborowski

Gymnasium (billiges Hessen-Abi), Bundeswehr, ein Semester Musikwissenschaft, Redakteur "Video Games".



M! GAMES TEAM 2013

5 Oliver Schultes

Fachabitur, Zivildienst, Landschaftsarchitektur-Studium (noch mit Dipl.-Ing.-Abschluss!) und 1999 während der Diplomarbeit bei der MANIAC angeheuert.

6 Matthias Schmid

Abitur (mit Latein-Leistungskurs), Informatik-Studium mit ein paar Semestern Japanisch als Wahlfach.

7 Ulrich Steppberger

Abitur mit Bravour, dann Studium Wirtschaftsmathe (gekippt) und BWL [geschafft] & Cybermedia-Praktikum.

8 Tobias Kujawa

Abitur, Literatur- und Geschichtsstudium, freier Autor (Westdeutsche Zeitung), Praktikant (bei Computec, EA), Friedhofsgärtner-Aushilfe.

9 Sascha Göddenhoff

Abitur, Studium Theologie & Philosophie, zwischendurch Sandwich-Artist, Videothekar und M!-Praktikant.

Zockt Ihr eigentlich alle Spiele durch?

Fast alle! Doch zunächst ein paar Randnotizen: Natürlich sind manche Genres schwer durchzuspielen – etwa Sportspiele, Puzzlegames oder Online-RPGs. Und selbstredend erschließen sich manche Finessen oder Mankos bei der Balance eines Mehrspieler-Modus wie etwa dem von "Call of Duty" mitunter erst nach 30 oder 40 Stunden – weil aber die Server zum Testzeitpunkt oft noch nicht laufen, müssen wir uns teilweise mit eintägigen Online-Sessions begnügen. Konkret bietet z.B. Ubisoft an: "Für den Online- und Koop-Test des neuen 'Splinter Cell' haben wir eine Mehrspieler-Session mit Journalisten und Entwicklern eingerichtet. Und zwar nächsten Dienstag, gespielt wird auf Xbox 360."

Zurück zum Kern der Frage: Natürlich ist auch unsere Lebenszeit begrenzt, daher kommt es vor, dass wir eine 38%-Gurke oder eine lieblose Wii-Konvertierung eines PS3-Hits nicht bis zum Abspann zocken. In der Regel gelingt es uns aber, alle Spiele, die wir im Heft testen, vorher durchgespielt zu haben. Bei wichtigen Games mit mehrseitigen Tests gibt es keine Ausreden!



Warum kommt die M! aus Mering?

Als Standort für den Cybermedia Verlag kam zunächst alles im Dreieck Augsburg (Wohnsitz von Martin Gaksch), München (gute Erreichbarkeit für Besucher) und Ammersee (Wohnsitz von Winnie Forster) infrage. Und bezahlbar sollten die Büroräume natürlich sein, was wiederum für eine gewisse Entfernung zu München sprach. In einem kleinen Anzeigenblättchen stolperten wir zufällig über ein Angebot in Mering, einem beschaulichen Ort direkt an der Zugstrecke zwischen Augsburg und der bayerischen Landeshauptstadt, also auch ohne Auto gut erreichbar. Gesehen, gemocht, gemietet. Bis heute haben wir ohne Umzug durchgehalten und freuen uns über die Ruhe, ausreichend Parkmöglichkeiten und die direkte Nachbarschaft zu Supermärkten, Fitnessstudio und Getränkeladen. Essenzielle Voraussetzungen für lange Nächte, wenn mal wieder der Redaktionsschluss im Nacken sitzt...



Was sind Embargos bzw. NDAs und welchen Einfluss haben sie auf das Heft?

Da Spiele-Publisher ihre Schätze nicht ohne Weiteres vorab herausrücken wollen, wird – vor allem heutzutage – oft per vertraglicher Absprache geregelt, ab wann eine Berichterstattung erfolgen darf (das sogenannte "Embargo") und welche Informationen verraten werden dürfen. Die schriftlich festgehaltenen Regeln nehmen dabei meist die Form eines "Non-Disclosure Agreements" (NDA) an, gerne mit seitenlangen juristischen Schwurbelsätzen in Kleinschrift gefüllt. Der Einfluss auf die Heftgestaltung ist damit natürlich potenziell enorm, da sich die Vorgaben als minimal bis beträchtlich erweisen – Embargo-Termine nach Redaktionsschluss verhindern etwa schon mal die Veröffentlichung eines Tests vor dem Erscheinen des Spiels oder wir dürfen von der Testversion keine eigenen Screenshots anfertigen. Letzteres passiert zum Glück sehr selten. Dann gilt es abzuwägen, wie wir den Leser besser informieren können: Wenn etwa von den Herstellern zur Verfügung gestellte Bildschirmfotos das tatsächliche Geschehen wahrheitsgetreu wiedergeben (Spielerspektive, HUD sichtbar etc.), können wir diese in Ausnahmefällen verwenden. Kuhhandel wie ein früher Test gegen garantierte Mindestwertungen sind dagegen ein absolutes Tabu und werden von uns strikt abgelehnt – Ehrenwort!

LESERFRAGEN

Wer kam auf die Idee, die MANIAC in M! Games umzubenennen? Und warum? von Shiro_Kuro

M! Games: Als wir die Post-DVD-Ära planten, gab es keine Tabus: Alle Ideen – und waren sie noch so mutig – wurden evaluiert. So eben auch ein neuer Name für ein von Grund auf neues Games-Magazin. MANIAC lebt aber online (MANIAC.de) und im "M!"-Logo weiter.

MANIAC **M!**
GAMES

Welche Deals habt Ihr mit großen Publishern, sodass jedes Jahr gefühlt dreimal "Assassin's Creed" auf dem Cover ist? von Beeberman

M! Games: Lass mal überlegen... Das erste "Assassin's Creed" kam vor sechs Jahren, wurde aber eine Weile davor gezeigt. Knapp 7 Jahre mal 12 Ausgaben ergibt gut 80 Ausgaben. Und in diesen 80+ Ausgaben hatte wir genau zweimal (als Zahl: 2x) einen "AC"-Titel als Hauptcover-Motiv. Das war in der 10/12 mit "AC III" und in der 04/13 mit "AC IV". Kann es sein, dass Du uns mit einem Mitbewerber-Blatt verwechselst?



Welcher ist denn nun bis jetzt der beste Energy Drink? von ChrisKong

Matthias Schmid: Nachdem ich ca. 350 Sorten getrunken habe, liegen diese drei vorn: "Burn", "Rockstar Juiced Pomegranate" und "Venom Death Adder Fruit Punch".



Was machen Eure ehemaligen Redaktionskollegen heute? von Tom Breiter

M! Games: Ein großer Teil blieb der Spielebranche treu – manche in PR-Abteilungen von Agenturen und Publishern (Christian Blendl, Janina Wintermayr, Michael Herde), manche als (Chef-)Redakteure für andere Zeitschriften oder Medien (Thorsten Küchler, Thomas Szedlak, Robert Bannert, Colin Gäbel), manche an anderen Stellen der Spieleindustrie (Simon Biedermann, David Mohr). Ingo Zaborowski arbeitet in der Musikindustrie, Max Wildgruber in einer Marketing-Agentur und Raphael Fiore ist Lehrer in der Schweiz.

Hat man nach so vielen getesteten Spielen überhaupt noch Lust auf Videospiele? von Lord Raptor

M! Games: Und wie! Wir sind bei jeder E3 gespannt wie ein Flitzbogen, diskutieren hier stundenlang über alles, was mit Spielen zu tun hat, zocken die ein oder andere Mehrspieler-Runde zusammen und daddeln am Feierabend natürlich noch die Spiele, die wir nicht für die Arbeit getestet haben.

Was würdet Ihr machen, wenn Ihr Euch morgen einen neuen Job suchen müsstet? von Tapir Erich

Oliver Schultes: Roadie bei Dream Theater oder Van Halen
Matthias Schmid: Cheftrainer beim FC Barcelona
Ulrich Steppberger: Katzenvideo-Kritiker
Tobias Kujawa: Whisky-Tester in den schottischen Highlands
Sascha Göddenhoff: Ghostbuster in New York

Was waren Eure erste Konsole und Euer erstes Spiel? von Kani

Oliver Schultes: Pong-Telespiel-Klon mit vier (glaube ich...) Spielvarianten
Matthias Schmid: Atari 7800 jr., 32-in-1-Modul mit u.a. "Stampede", "Tennis" & "Boxing"
Ulrich Steppberger: Atari 2600 mit "Combat" und "Space Invaders"
Tobias Kujawa: Pong-Telespiel vom Vater, Game Boy mit "Metroid II"
Sascha Göddenhoff: Frogger (Tabletop), Game Boy mit "Tetris"



Wenn Ihr eine Zeitmaschine hättet – was würdet Ihr in der Historie der Videospiele ändern? von ChrisKong

Oliver Schultes: Ich würde Nintendos (Qualitäts-)Kontrolle auf Atari in den frühen 1980ern anwenden und so den Videospiele-Crash verhindern.
Matthias Schmid: Sega erhält kurz nach dem Dreamcast-Launch die volle Unterstützung von EA und Square, schaltet vernünftige Werbung und verkauft vom weißen Kraftpaket weltweit 70 Millionen Exemplare.

Was war der peinlichste Moment im Berufsalltag? von ChrisKong

Matthias Schmid: Das ist einfach – im Rahmen der E3 2011 war ich zu Gast auf einer noblen "Forza Motorsport"-Party, die auf dem Dach eines Parkhauses stattfand. In einem Partyzelt standen nicht nur zig Nobelkarossen (siehe Bild) und sexy Hostessen, dort waren auch die Fressbuden aufgebaut. Ich holte mir also einen prall gefüllten Taco, der mir auf dem schwarzen Hochfloor Teppich aus den gierigen Händen glitt und beim Aufprall förmlich explodierte. Eine ziemliche Sauerei!

Oliver Schultes: Wirklich peinlich ist mir nichts – man sollte doch über sich lachen können. Zum Lachen war z.B. das frühmorgendliche Ende des "Devil May Cry 3"-Events in einer Karaoke-Bar: Produzent Tsuyoshi Tanaka schmetterte "Anarchy in the U.K." und ich (nicht mehr wirklich nüchtern) mit Ex-Kollegen "Bohemian Rhapsody".



Welches Videospiel würdet Ihr gerne als Film auf der Leinwand bewundern? von ChrisKong

Tobias Kujawa: Klar, "Deus Ex". Würde "Blade Runner" als neue Cyberpunk-Referenz ablösen.
Matthias Schmid: Warum kein "Shenmue"-Film? Mit Jet Li – der kann alles spielen...

Wie viele Nackenwirbel hat eine Giraffe? von Vreen

Oliver Schultes: Weißt Du doch net!

Wie kann man sich das Brainstorming zu neuen Heft-Inhalten vorstellen? Arbeitet Ihr aktiv an neuen Ideen? von Zlep

Oliver Schultes: Ein Teil der Themen ergibt sich von selbst: durch die Veröffentlichung von Spielen (=Tests), die Ankündigung neuer Hardware (=Konsolenvorstellungen), den Besuch von Messen (=Messebericht/-analyse) oder Entwickler-Veranstaltungen (=Previews). Das Konzeptionieren und Ausarbeiten von Schwerpunkt-Artikeln geschieht mal in kleiner, mal in großer Runde – häufig begleitet von Skizzen (Bilder).



Was essen die Redakteure während der Arbeit? Junk Food oder gesund? von Fuffelpups

Ulrich Stepperger... isst nichts.
Oliver Schultes: Obst mit Quark, Selbstgekochtes vom Vortag, Laugengstangen
Tobias Kujawa: Frühstückscerealien, Brot, Wurst, Käse und gern mal einen Apfel
Matthias Schmid: vegane Würstbrote, Klostein-Zitronenschokolade & Erdnuss-Flips
Sascha Göddenhoff: Müsli, Salat, Obst und etwas Schokolade



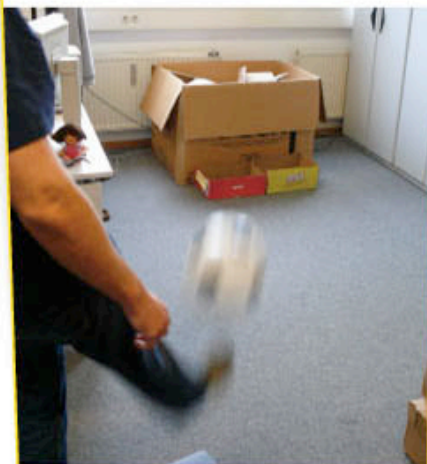
Was ist Eure liebste Ausgabe und warum? von ChrisKong

Matthias Schmid: Die 04/09 mit meinem 10-seitigen Titelthema zu "Dante's Inferno" – selten hat Recherchieren so Spaß gemacht.
Tobias Kujawa: Die 04/11, weil ich mein erstes Titelthema schreiben durfte. Und dann noch zur Auferstehung meines Lieblingsspiels!
Oliver Schultes: Die 06/10, weil die zweihundertste Ausgabe einen wunderbar nostalgischen Rückblick auf unser Hobby bietet.



Was tut Ihr, um während der Arbeit mal zu chillen? von ChrisKong

M! Games: Olli schaut in jeder freien Minute Gitarrenvideos, Tobias blättert in seiner Fußballzeitschrift "11 Freunde" und Sascha hat noch keine Freizeit (gönnt sich aber einen Kinderriegel pro Tag). Matthias geht täglich zum *audiovisions*-Kollegen Christoph und schießt mit einem Wasserball in die Altpapier-Kiste – inklusive komplexem Regelwerk und teils hohen Geldgewinnen.



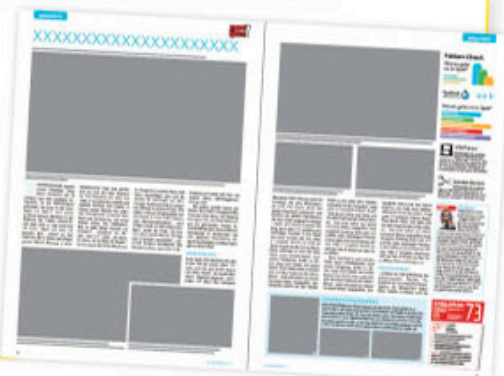
Welche Spiele würdet Ihr auf eine einsame Insel mitnehmen? von rusoko

Oliver Schultes: "Ikaruga", weil ich hier selbst nach Jahren keine Perfektion erreicht haben dürfte.
Tobias Kujawa: Wenn die einsame Insel Internet hat, dann "FIFA Ultimate Team".
Ulrich Stepperger: "Tetris", weil das immer geht.
Sascha Göddenhoff: Streets of Rage 2 – Beste!
Matthias Schmid: "PES 2005" – weil Fußballspiele nie langweilig werden und "PES" nie besser war!



Wie bringt man die richtige Textlänge ins Seitenlayout? Wird erst das Layout gesetzt und dann die Platzhalter mit Text gefüllt? von Saldek

M! Games: Tests werden bei uns seit Jahr und Tag von den Redakteuren selbst layoutet – auf Basis von Muster-Vorlagen (siehe Bild). Und wer sich einen Test selbst baut, der weiß auch, wie viel er dazu schreiben kann. Bei Previews oder Extended-Artikeln ist das anders: In der Regel stellen wir Texte und Bilder zusammen und unsere Layouterin orientiert sich daran – natürlich muss man hinterher etwas kürzen oder längen, aber der Aufwand hält sich in Grenzen. Ist der Text eines Artikels vor dem Layouten noch nicht fertig, wird der Artikel mit Platzhalter-Text gefüllt – und hinterher hoffentlich noch ausgetauscht.



Welche Spiele habt Ihr im Nachhinein am falschesten bewertet? von Exekutor

Tobias Kujawa: "Uncharted: Golden Abyss" (Bild Mitte). Da ist die Euphorie des Vita-Starts mit mir durchgegangen. "Golden Abyss" ist leider doch immer gleich. Und mir für einen zweiten Durchgang zu öde.
Oliver Schultes: "Castlevania: Legacy of Darkness" (rechtes Bild) für das Nintendo 64 – weil ich damals noch relativ neu war und Winnie den [nicht besseren] Vorgänger mit 85% über den Klee lobte. Daher war ich in der Zwickmühle und vergab 77% Spielspaß. Rückblickend hätte es auch eine 60er-Wertung getan.
Matthias Schmid: "Blood Will Tell" (links) mit 75%. Das Spiel hatte für den Test nicht durchgezockt, weil ich bei einem Boss hing. Später habe ich den dann doch noch niedrigerungen – danach wurde das Spiel fairer und hatte viele geile Momente. Ich war total begeistert und hätte mindestens 85% gegeben.
Ulrich Steppberger: Zu Beginn hatte ich die "Ehre", einige PAL-Tests zu Spielen zu schreiben, die von [Ex-]Redakteuren als Import klar überbewertet wurden – etwa "Ridge Racer Type 4" (91%).



Schaut Ihr auf Wikipedia & Co. nach (z.B. wie Studio Ghibli entstanden ist) oder habt Ihr alles im Kopf? von Max Snake

MI Games: Natürlich ist das Internet großartig für solche Dinge – niemand kann von allen Spielen noch das Erscheinungsjahr wissen. Wichtig sind natürlich verlässliche Quellen, Quervergleiche mit unserer Webseite und das Fachwissen der Kollegen – fünf wissen mehr als einer.

Wie kann man sich die Hierarchie vorstellen, wenn es um die Tests von Spieleperlen oder Auslandsreisen geht? von Zlep

MI Games: Das klappt meist sehr gut, schließlich haben wir unterschiedliche Vorlieben. Außerdem kann auch das Testen einer Gurke Spaß machen. Gleiches gilt für Firmenreisen: Der Genre- oder Serien-Experte hat Vorrang. Nur manchmal muss Chef Olli ein Machtwort sprechen...

Gibt es eine Entscheidung (Name, DVD, Layout), die Ihr bedauert und kein zweites Mal vornehmen würdet? von Daddler

Oliver Schultes: Wir hätten früher eine DVD beilegen sollen, um Mitbewerbern voraus zu sein. Immerhin haben wir die Disc schon wieder entsorgt, die anderen Magazine folgen uns noch.
Ulrich Steppberger: Es gibt viele Sünden aus der Frühzeit, aber der "20 Minuten"-Kasten bei frühen PSP-/DS-Tests war sinnfreie Platzverschwendung.



Was sind eure individuellen Macken und Ticks? von Christian xy

MI Games: Chef Olli reißt Laugenstangen vor dem Verzehr in mundgerechte Häppchen, Matthias bastelt lustige Knäuel aus seinen ausgerissenen Haaren und Ulrich trägt zu jeder Tages- und Nachtzeit eine Schwipp-Schwapp-Zero-Flasche mit sich herum.

Welche Tests sind Euch am stärksten in Erinnerung geblieben? von Kani

Matthias Schmid: "Resistance 3" – ich musste in weniger als 18 Stunden das Spiel durchzocken und den Test schreiben.
Oliver Schultes: "The Last of Us" – drei Tage Dauerzocken wie im Rausch!
Tobias Kujawa: "Homefront" – das Wochenende freigehalten, nach fünf Stunden fertig.
Ulrich Steppberger: Vor allem die, bei denen die Vorab-Discs kaum zum Laufen gebracht werden konnten – Frust pur!



Ulrich gilt als Gamerscore-Gigant. In welchem Bereich liegt er? von noMOREheroes

Ulrich Steppberger: Der liegt bei aktuell knapp über 130.000 Punkten.



Habt Ihr Euch schon mal wegen unterschiedlichen Meinungen zu einem Spiel in die Haare gekriegt? von Christian xy

MI Games: Äh... ja. Quasi täglich. Wir zocken aus Leidenschaft. Und wie Ihr mit Euren Kumpels, zanken wir regelmäßig über Qualität, Grafik, Mankos und Wertungen. Beispiele gibt es ohne Ende – besonders lautstark wurde bei folgenden Titeln gestritten: "Shadow of the Colossus", "Journey", "Gunblade NY & LA Machineguns", "Gran Turismo 5", "Heavy Rain", "Metroid: Other M" sowie bei der 11-von-10-Grafikwertung von "Killzone 3".

Wie kamt Ihr zur MI Games? von rvn

Oliver Schultes: Während des Studiums aus Gaudi eine Bewerbung auf eine Stellenanzeige geschickt. Fertig!
Matthias Schmid: Im Heft war eine Stellenanzeige – ich bewarb mich und wurde eingestellt. Ganz simpel.
Ulrich Steppberger: Verlag in Mering sucht Praktikant, Student lebt in Mering. Das nennt man Schicksal.
Tobias Kujawa: Mit dem Zug. Und als ich in Mering ausstieg, dachte ich: "Ende der Welt? Gefunden!"
Sascha Göddenhoff: Chef Olli hat nach einem Michael-Ersatz gesucht, der nichts verdienen will – hier bin ich!

"FIFA" oder "PES"? von Christian xy

MI Games: Eine sehr einfache Frage – wir spielen seit einer gefühlten Ewigkeit "Pro Evolution Soccer". Jedes Jahr führen wir eine Redaktionsstrichliste (die aktuell Tobias anführt), jedes Jahr fahren wir zu Konamis-Presseturnier. Die Feierabend-Runde "PES" sorgt regelmäßig für Gebrüll und durch den Raum fliegende Controller [von Matthias]. "FIFA" kommt nur in der Phase des Tests zum Zug, danach wandert das Spiel ins Archiv... und weint.



FAKTEN FAKTEN FAKTEN



20 Jahre MANIAC heißt auch jede Menge Daten, Zahlen und Statistiken – schmökert auf den folgenden Seiten, was sich alles in 241 Ausgaben Eures Lieblingsmagazins so getan hat.

M!TARBEITER

129 Autoren verfassten in zwei Jahrzehnten Artikel für Euch. Davon waren 24 als festangestellte Redakteure tätig, die drei Gründungsväter mitgezählt. Ein Dutzend Frauen verliehen der MANIAC bzw. M! Games eine weibliche Note.

- Gründer
- Redakteur(in)
- freier(r) Autor(in)



M!AXIMAL



Die höchsten Wertungsweihen erreichten in 20 Jahren nur sehr wenige Titel – genau zehn Spiele konnten sich mit herausragenden 95% Spielspaß oder mehr schmücken.

- 97%** Super Mario 64 (N64, 1996) *
- 96%** The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC/Wii, 2006)
- 96%** Super Mario All-Stars (SNES, 1993)
- 95%** The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii, 2011)
- 95%** The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64, 1998)
- 95%** Super Mario Galaxy 2 (Wii, 2010)
- 95%** Super Mario Galaxy (Wii, 2007)
- 95%** Yoshi's Island: Super Mario World 2 (SNES, 1995)
- 95%** Super Street Fighter II Turbo (3DO, 1994)
- 95%** Super Metroid (SNES, 1994)

* NTSC-Fassung

M!ASCHINEN

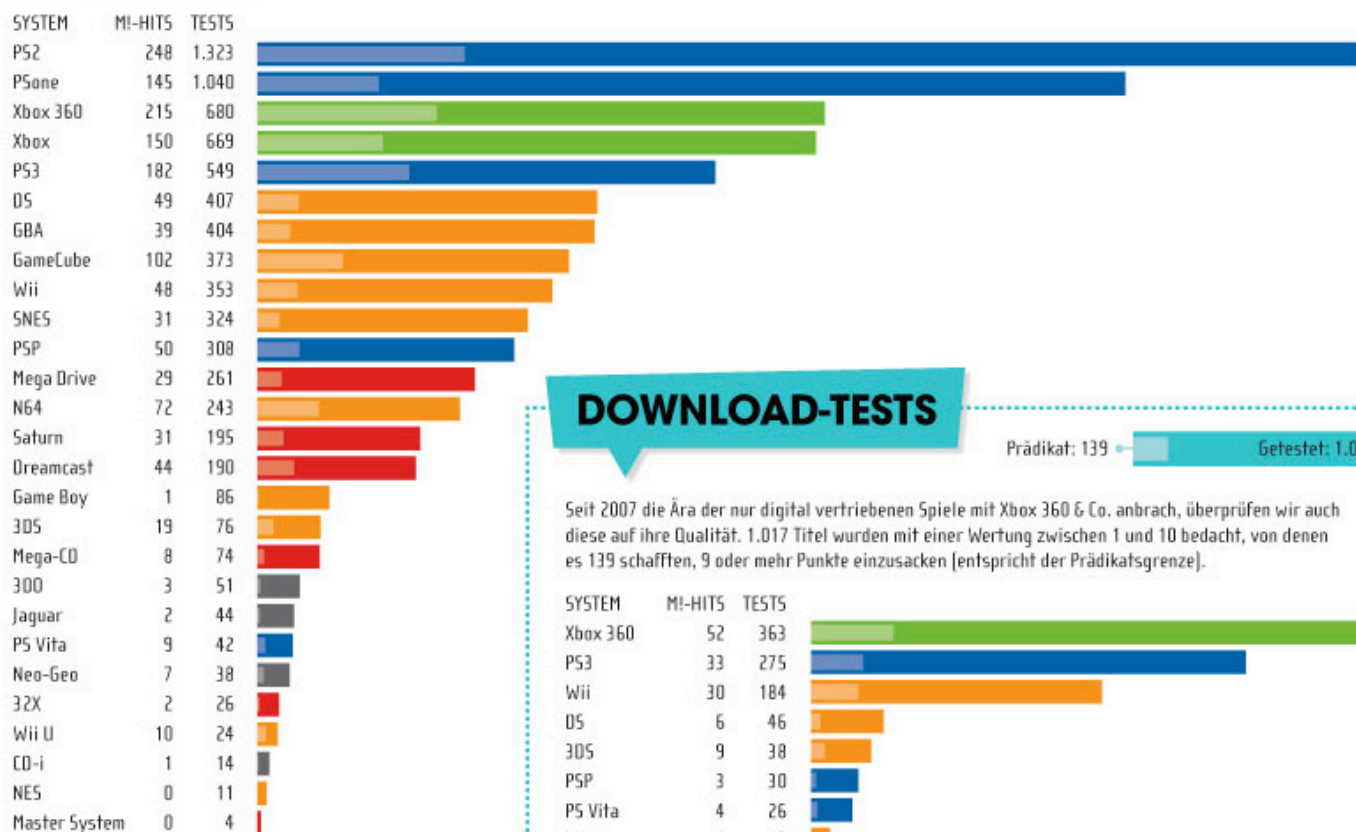
Für diese 27 Konsolen haben wir 10.161 Spiele getestet.



PAL-TESTS

Prädikat: 1.497 Getestet: 7.809

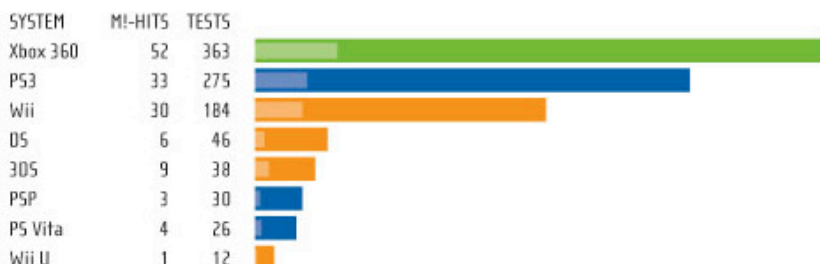
7.809 PAL-Spiele wurden von uns unter die Lupe genommen, 1.497 davon konnten das begehrte Hit-Prädikat für 85 Spielspaßpunkte und mehr einsacken. Wie sich diese Menge auf die einzelnen Konsolen aufteilt, zeigt unser Balkendiagramm. Zur Erläuterung: Die längeren Balken stehen für die Gesamtmenge der für das System getesteten Spiele, die kürzeren für die Prädikats-titel.



DOWNLOAD-TESTS

Prädikat: 139 Getestet: 1.017

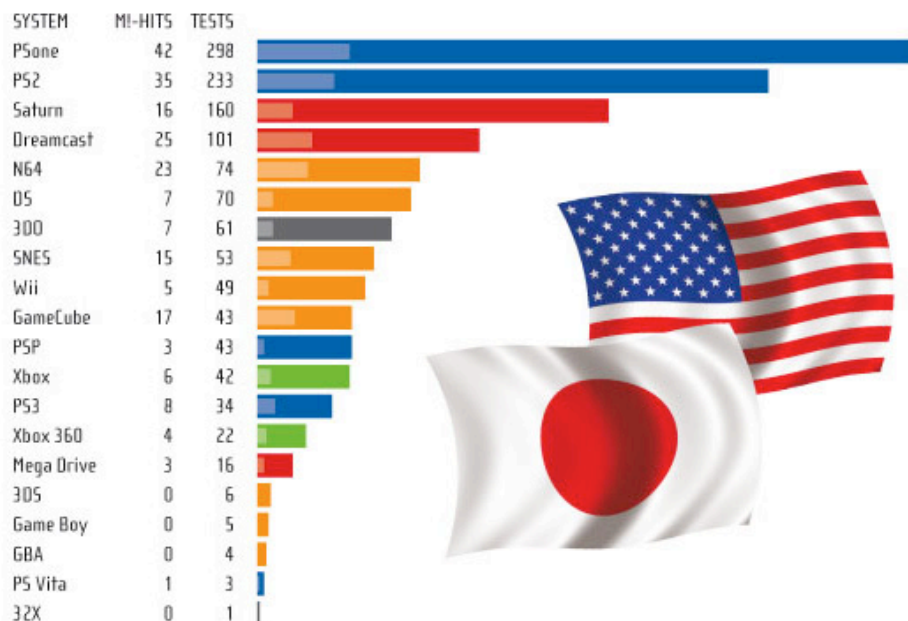
Seit 2007 die Ära der nur digital vertriebenen Spiele mit Xbox 360 & Co. anbrach, überprüfen wir auch diese auf ihre Qualität. 1.017 Titel wurden mit einer Wertung zwischen 1 und 10 bedacht, von denen es 139 schafften, 9 oder mehr Punkte einzusacken [entspricht der Prädikatsgrenze].



IMPORT-TESTS

Prädikat: 218 Getestet: 1.335

Auch Spiele, die erst später oder nie in unseren Gefilden erschienen, unterzogen wir einer Prüfung: 1.335 Importe aus Japan und den USA wurden getestet, von denen 218 eine Wertung von 85% oder mehr erhielten.



M!ULTIMEDIA

Nicht nur Papier und Webseiten wurden mit unseren Weisheiten gefüllt, auch so manches Video- und Tonformat erweckten wir zum Leben.

DVDs: 36  **Musik-CDs:** 1 

Podcasts:

-  **MI Cast**
145 EPISODEN
10T:07H:04M:10S
-  **MI Extended**
24 EPISODEN
19H:44M:20S
-  **MI in Japan**
79 EPISODEN
3T:19H:40M:38S
-  **MI Cast Neo (v1)**
50 EPISODEN
2T:17H:54M:48S
-  **MI Cast Neo (v2)**
81 EPISODEN
2T:05H:29M:48S



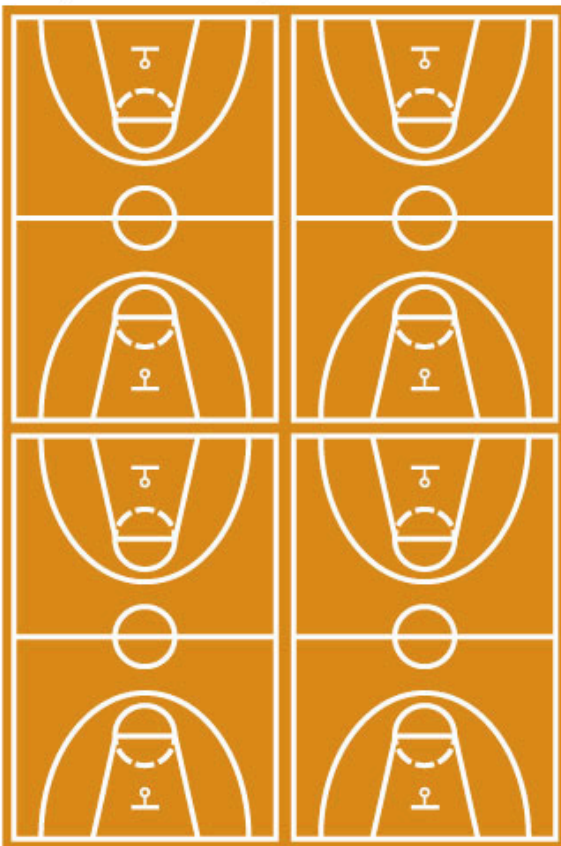
M!ASSTÄBE

Die physischen Dimensionen unseres Magazins sollten nicht unerwähnt bleiben, deshalb haben wir genau nachgemessen bzw. gewogen.

Stellt man alle 241 Ausgaben hochkant aufeinander, ergibt das **71,5 Meter** – das ist so hoch wie 40 Bret "The Hitman" Hart, die übereinander stehen (siehe links).



Eine Komplettsammlung unseres Magazins bringt **59,75 kg** auf die Waage – so viel wie 120 Exemplare des neuen iPad Air.

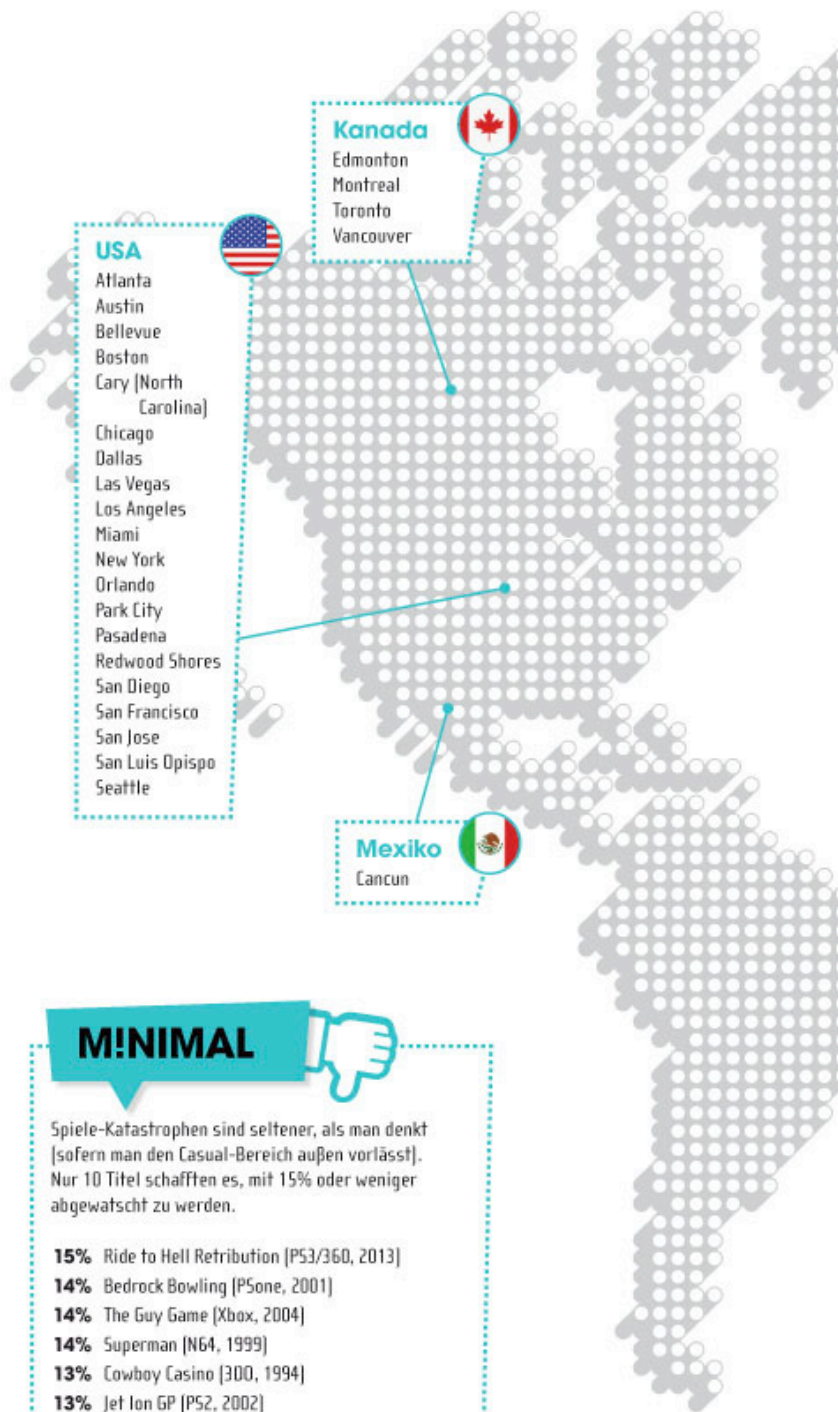


Stolze **26.254 Seiten** haben wir in diesen 20 Jahren gefüllt: Aneinandergelegt ergeben diese eine Fläche von **1.637 m²**, was fast vier Basketballfeldern entspricht.

Nebeneinandergelegt, nehmen 241 MAN!AC-Hefte **50,61 Meter** ein – das ist eine Schlange von elfeinhalb Ferrari Testarossa.

M!EILENSAMMLER

Für Messen, Konsolen- und Spielvorstellungen und noch viel mehr reisen wir rund um den Globus – welche Länder und Orte dabei auf dem Plan standen, seht Ihr auf der Weltkarte.



M!MINIMAL

Spiele-Katastrophen sind seltener, als man denkt (sofern man den Casual-Bereich außen vorlässt). Nur 10 Titel schafften es, mit 15% oder weniger abgewatscht zu werden.

- 15%** Ride to Hell Retribution (PS3/360, 2013)
- 14%** Bedrock Bowling (PSone, 2001)
- 14%** The Guy Game (Xbox, 2004)
- 14%** Superman (N64, 1999)
- 13%** Cowboy Casino (300, 1994)
- 13%** Jet Ion GP (PS2, 2002)
- 11%** The Mission (PSone, 2000)
- 9%** Gina-Lisa Powershopping (DS, 2009)
- 7%** Riding Star (PSone, 2000)
- 7%** Moorhuhn 3 (GBA, 2002)





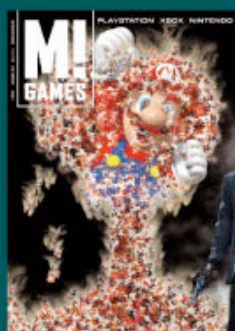
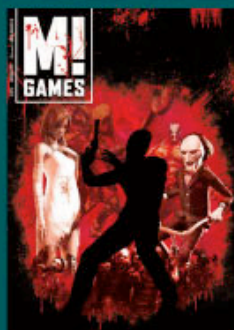


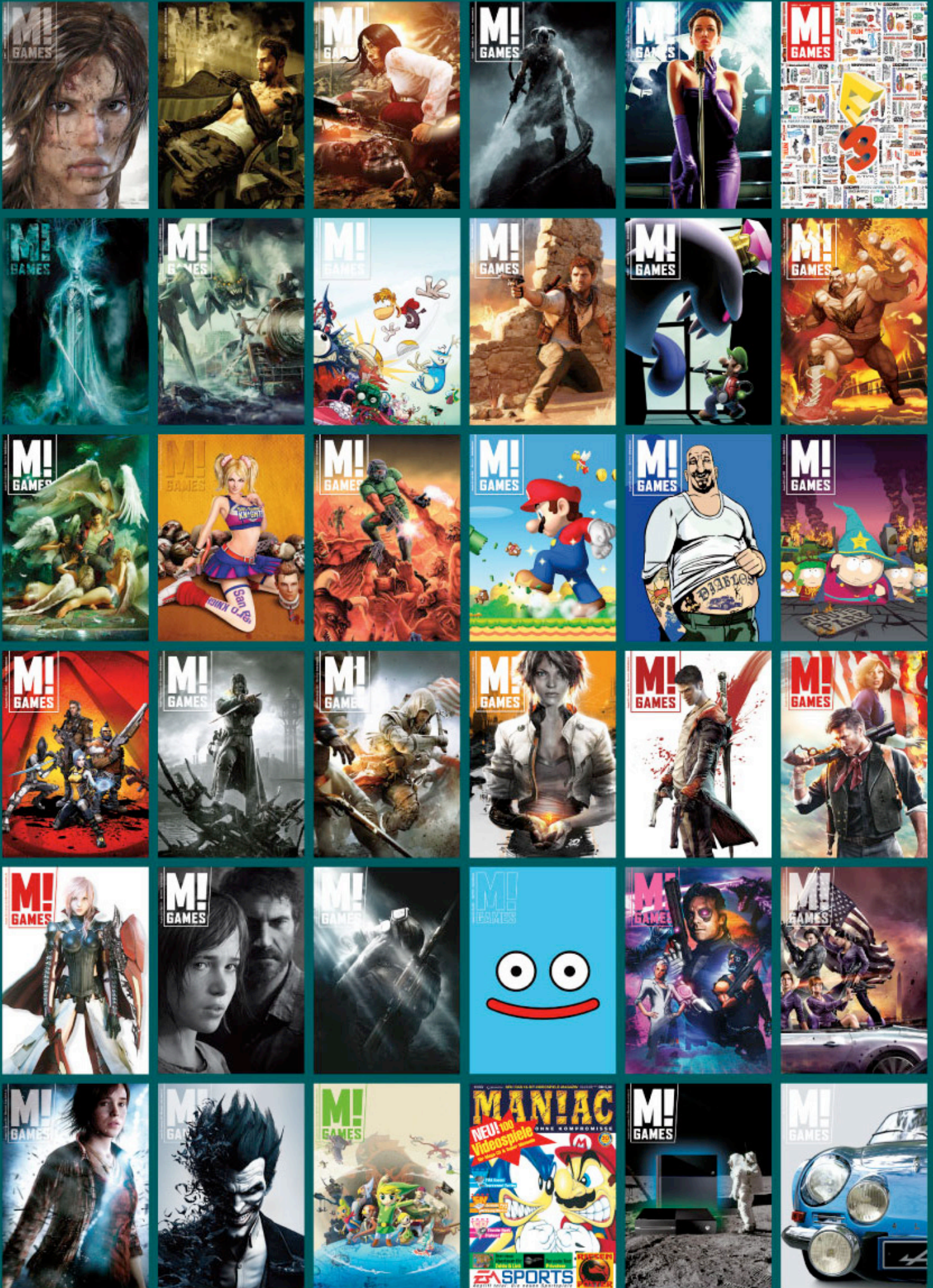
SAMMEL ALBUM



JUBILÄUM
20
JAHRE
MANIAC • M!GAMES

Viele von uns sind Sammlernaturen – Comics, Filme, Actionfiguren und natürlich Spiele türmen sich in unseren Regalen. Warum? Weil es uns Spaß macht! Deshalb gibt es auch unser Magazin seit der Namensänderung von MANIAC in M! Games in einer exklusiven, hübscheren Sammler-Edition – ohne Text, dafür mit voller Artwork-Pracht – als kleines Dankeschön für unsere Abonnenten.







Ausgaben Rest der

Pöbelnde PR-Manager, zickige Testversionen, fiese Computerviren, durchgebrannte Konsolen, knappe Deadlines, kritische Leser, findige Mitbewerber und hippe Influencer – in ihrer langen Historie mussten sich MANIAC und M! Games zahllosen Herausforderungen stellen. Aber wir haben sie gemeistert und feiern jetzt gleich drei Jubiläen: Die MANIAC wird 25 Jahre alt, wir haben 300 Ausgaben geschafft und die M! Games gibt es nun schon seit einer Dekade! In der folgenden M!-Chronik erinnern wir uns an 300 Monate voller Anekdoten, Anfänge und Abgänge. Blickt mit uns hinter die Kulissen Eures Lieblingsmagazins! Anschließend

gegen den Welt

öffnet jeder Redakteur seine private Schatzkammer und präsentiert Euch seine ganz persönlichen Gamer-Lieblingsstücke inklusive der Geschichten, die daran hängen.

Und last but not least folgt dann das, worauf Ihr und wir so lange hingearbeitet haben: die von Euch gewählte Top 100 der besten Videospiele! Wir haben uns nicht eingemischt und es Euch überlassen, zu entscheiden, welche Games in den ewigen Spiele-Olymp gehören. Sind Eure Favoriten dabei? Findet es heraus und feiert mit uns das älteste Videospielemagazin Deutschlands! *th*



MYTHOS MAN!AC



Nr. 1 bis 100

Gründerzeit



Von Profis für Profis: Zukunft und Vergangenheit des Videospiele, den Schritt vom Spielzeug zum Massenmedium – wir erklären Euch, wie es dazu kam und was die Zukunft Euch auf den Bildschirm zaubert. MAN!AC berichtet aus dem europäischen Umland, aus Japan und den USA und bietet jeden Monat eine komplette Übersicht aller Neuheiten in Deutschland [...] Mit MAN!AC versäumt Ihr nichts: Die wichtigsten Trends in der Unterhaltungselektronik, spektakuläre Entwicklungen der Virtual-Reality-Industrie, Online-Abenteuer und Gemetzel im Cyberspace finden in MAN!AC ihr zeitgemäßes Umfeld [...] Lest MAN!AC, wenn Ihr direkte und ehrliche Information wollt: Wir nehmen Videospiele ernst, blicken für Euch hinter die Kulissen und ersparen Euch die Werbesprüche der Industrie. MAN!AC ist unabhängig und wird Euch jede Neuerscheinung kritisch vorstellen. MAN!AC kennt keine Kompromisse...“ Das Editorial der ersten MAN!AC umschreibt nicht nur das Credo unseres Magazins bis zum heutigen Tag, sondern auch den Anspruch seiner Gründerväter Martin Gaksch, Andreas Knauf, Winnie Forster und Ingo Zaborowski.

Neuland

Alles beginnt Anfang der 1990er beim mächtigen Markt & Technik Verlag in Haar bei München. Martin arbeitet dort nach einem Zwischenspiel als Produktmanager bei Rainbow Arts in Köln als Chefredakteur

bei den renommierten Magazinen Power Play und Video Games. Winnie schuffet für die gleichen Hefte, Andreas und Ingo ausschließlich für die Video Games. Trotz anhaltend positiver Entwicklung muss sich Martin immer mehr Auseinandersetzungen mit der Chefetage von Markt & Technik liefern, bis er irgendwann die Nase voll hat und Mitstreiter für ein eigenes Magazin sucht. Das Quartett verlässt schließlich den gemeinsamen Arbeitgeber und gründet Anfang 1993 die Cybermedia Verlagsgesellschaft mit beschränkter Haftung, mit Martin, Andreas und Winnie als gleichberechtigten Gesellschaftern und dem ersten Angestellten Ingo. Aufgrund der längeren Berufserfahrung beanspruchen Martin und Winnie den redaktionellen Bereich der Firma für sich, Andreas muss im kalten Wasser von Anzeigenverkauf und Produktion zügig das Schwimmen lernen, Ingo soll einfach alles machen, was man ihm aufträgt. Den Sommer 1993 haben alle als einzigen, ewig anhaltenden Arbeitstag in Erinnerung. Nachdem man anfangs überlegt, gar nicht selbst zu verlegen, werden nun Verwandte und Freunde eingespannt, Firmen ausgefragt, Urlaube und Wochenenden gestrichen. Winnie schläft sogar einmal nach einer Nachtschicht auf dem Rückweg von Mering auf der Autobahn ein – ein hupendes Auto rettet ihn vor einem Unfall. Ursprünglich soll Euer Lieblingsmagazin **HARDCORE** heißen, der Vertrieb rät jedoch davon ab, schließlich darf das Heft am Kiosk nicht in der Schmutzdecke landen. Der finale Name **MAN!AC** wird dann zu früh verkündet: Der Fürther Computec Verlag bekommt Wind von der Sache und sichert sich die Namensrechte eine Woche vor Cybermedia. Martin und Co. haben keine Wahl: Sie



1993

3DO
4. Oktober (USA)



Jaguar
23. November (USA)



1994

Saturn
22. November (Jap)



PlayStation
3. Dezember (Jap)



Die Redaktionsräume des Cybermedia Verlags sind nicht klimatisiert. Winnie Forster behilft sich mit lockerer Kleidung.



Fun Fact: Das Sofa, auf dem Martin Gaksch hier sitzt, stammte vom Vermieter des Büros – und es steht noch immer bei uns!



So ruhig erlebte man Stephan Freundorfer selten. Aber Messen hauen selbst den Stärksten um.



Alles an seinem wohlüberlegten Platz: Mit Christian Blendl zogen kurzzeitig Ordnung und Sauberkeit in die Redaktion ein.



Die Cybermedia-Gründerredaktion aus Martin, Andreas, Ingo und Winnie begrüßte 1994 mit Oliver Ehrle (rechts oben) den ersten Neuzugang, um der Flut an Tests Herr zu werden.



Die Ausgabe 02/98 ist unser bestverkauftes Heft. Was wohl eher am Abe-Aufkleber für die PlayStation als am Covermotiv lag.

müssen in den ersten MANIAC-Ausgaben Leseproben des Sega Magazins und der Playtime drucken, nur so bekommen sie die volle Gewalt über die MANIAC zurück. Alle beworbenen Magazine streichen übrigens vergleichsweise früh die Segel. Als die MANIAC-Erstausgabe 11/93 schließlich am Kiosk debütiert, währt die Freude nur kurz, trotz des ikonischen Mario-gegen-Sonic-Covers aus der Feder von Roger Horvath: 20 Prozent der Kioskhefte sind Fehldrucke, eine Seite ist im Heft doppelt vorhanden, dazu gesellen sich zahlreiche Fehler in Layouts und Texten. Kein Wunder: Die ersten MANIAC-Ausgaben werden von den vier Mitarbeitern in jeweils zwei Wochen aus dem Boden gestampft. Die restliche Zeit geht für Auftragsarbeiten wie den Konami Games Guide und das Sega Mega CD Buch drauf, welche den Verlag finanziell über Wasser halten.

Transfermarkt

In den ersten 100 Ausgaben herrscht bei Cybermedia rege Personalfuktuation. Oliver Ehrle ist Anfang 1994 der erste Neuzugang, auf ihn folgt Robert Bannert, welcher zeitweise mit Sack, Pack und Haustier in der Redaktion wohnt, weil seine Mietwohnung noch nicht bezugsfertig ist. Ingo wandert zu Psygnosis ab, Michael Kim gibt 1995 ein kurzes Gastspiel, Tobias Hartlehnert bleibt Ende desselben Jahres ein wenig länger. Christian Blendl ist ab Mitte 1996 nicht nur für die Sauberkeit der Büroräume verantwortlich. Zum Jahreswechsel 1998/1999 geht MANIAC-Mitbegründer Winnie von Bord und widmet sich seinem Fachbuchverlag, Christian Blendl wechselt zum Offiziellen PlayStation Magazin. Dafür steigen

Thomas Szedlak, sowie ein paar Monate später Oliver Schultes und Stephan Freundorfer ein. Zum Millennium folgt Thomas Christian schon ins Frankenland, der spätere GIGA-Moderator Colin Gäbel rückt nach und Robert Bannert wird zurückgeholt, um das Schwesternmagazin Players aus der Taufe zu heben. 2001 wird schließlich aus dem ehemaligen Freien Mitarbeiter Ulrich Steppberger ein bis heute fester Teil der Redaktion.

Herausforderungen

Wie es sich für ein Start-up gehört, wird auch die MANIAC nicht von teils skurrilen Schwierigkeiten verschont. Weil nicht genug Lizenzen für die Arbeitsrechner vorhanden sind, teilt sich die Redaktion in den Anfangstagen den Dienst am PC: Martin, Andreas und Ingo sind tagsüber aktiv, nachts klemmt sich Winnie hinter die Tastatur. Da es noch kein internes Netzwerk gibt, werden Texte und Bilder auf Disketten kopiert und so auf die verschiedenen Rechner übertragen. Einigen Herstellern sind die harten Bewertungskriterien der MANIAC ein Dorn im Auge, der erste Streit dreht sich um die Mega-Drive-Version von "Aladdin", welche in der ersten Ausgabe nur



Spaß muss sein, auch beim Heftversand. Tobias Hartlehnert legt sich ins Zeug, damit Nachbesteller pünktlich beliefert werden.



Andreas Knauf frönt seiner Auto-Leidenschaft und verleiht dem Verlagsparkplatz Glanz.



1995

Virtual Boy
21. Juli (Jap)



1996

Nintendo 64
23. Juni (Jap)



1998

Dreamcast
27. November (Jap)



Spieler Veteranen unter sich: Zusammen mit Heinrich Lenhardt (links) posieren Winnie und Martin im luftigen Casual-Business-Look. Mittlerweile sind wir zu Casual-only übergegangen...

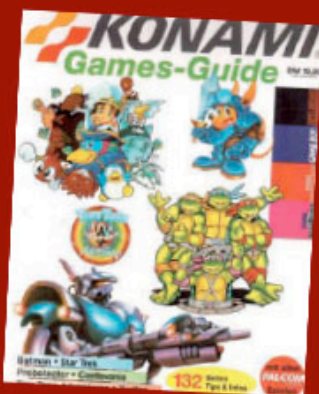


Nein, es gab keinen Bombenanschlag auf die Redaktionsräume. Kreatives Chaos hat bei uns Tradition und entlockt Besuchern ein (mittleiliges?) Lächeln.

Colin Gäbel (Bildmitte) nutzt die MANIAC als Karriere-sprungbrett, heute sieht ihr ihn bei den Rocket Beans.



Die Zeichnungen von Roger Horvath zieren die ersten Cover der MANIAC und das Maskottchen Hardguy schmückt so manchen unserer Artikel



Berühmte Auftragsarbeit: Wir erstellen den Konami Games-Guide mit tonnenweise Tipps und Tricks.

Regel am längsten auf den Release einer Konsole warten. Das Gerät erreicht Mering unbeschadet – nur um dann von einem gewissen Ulrich Steppberger mit deutscher Stromspannung sofort getoastet zu werden. 1995 knallt es außerdem ordentlich: Oliver Ehrle fährt Andreas eine Beule in seinen Mercedes: Der Lackschaden beschäftigt die beauftragte Werkstatt gerüchteweise heute noch. Im gleichen Zeitraum fürchtet Olli ein zweites Mal um sein Leben: Fans des Atari Jaguar rufen dazu auf, ihn auf der Computermesse in Köln zu verprügeln. Zum verabredeten Zeitpunkt taucht jedoch niemand auf. Für manche Schwierigkeiten können wir jedoch nichts: Ein Virus befällt den MANIAC-Server und löscht einen großen Teil des Archivs, trotz teurem Datenrettungsversuch einer schwedischen Firma.

Vorausdenken

Immerhin: Innerhalb weniger Jahre mausert sich die MANIAC vom Neuling zum Spitzenreiter unter den Fachmagazinen. Wir sind am Puls der Zeit: Bereits im Herbst 1995 geht unsere Webseite MANIAC.de ans Netz, ab dem Millennium sind alle Bürorechner mit einem Internetzugang ausgestattet. Mit der 152 Seiten starken Ausgabe 01/98 produzieren wir unser dickstes Heft, die 02/98 ist die bestverkaufte MANIAC bislang, was nicht zuletzt an dem "Oddworld: Abe's Oddysee"-Rundum-Aufkleber für die erste PlayStation liegen dürfte, den wir zusammen mit Ex-MANIAC und damaligem GT-Interactive-Produkt-Manager Robert Bannert entwickeln – unseres Wissens der erste seiner Art. Cybermedia entwickelt sich so gut, dass wir einige Experimente wagen: 1997 schicken wir das PC-Spielemagazin PC Xtreme auf den Markt, es bleibt dort allerdings nur sechs Monate. Unser PlayStation-Magazin Players hält immerhin über zwei Jahre durch. Zur Erfolgsgeschichte wird 1998 der Kauf der *audiovision*: Martin klemmt sich hinter die Neugestaltung des Hefts und überlässt nach einiger Zeit Stephan Freundorfer den MANIAC-Chefsessel. Unser Schwestermagazin mit den Themen TV, Surround-Sound und Filme gibt es bis heute.



Sah nie besser aus, Teil 1: Oliver Schultes steigt zusammen mit Stephan Freundorfer ein und wird direkt krank.

79% bekommt und einen verärgerten PR-Manager auf den Plan ruft. Andersherum nutzen auch die 91% für "Ridge Racer Type 4" im Importtest für PlayStation nichts: Sony ist sauer, weil wir nicht auf die PAL-Fassung gewartet haben, und zeigt der MANIAC monatelang die kalte Schulter. Einzelhändler klingeln entrüstet Sturm, als der berühmte "Blood Replay"-Blutmodul-Aprilscherz 1994 in der MANIAC gedruckt wird und die Kundschaft Schlange steht, um das erfundene Stück Hardware zu kaufen. 1995 können die Redakteure aber zumindest eine Beschlagnahme bereits ausgelieferter Hefte verhindern, indem sie den Vorwurf widerlegen, indizierte Spiele abgedruckt zu haben. Die Konkurrenz muss indes Seiten schwärzen oder Ausgaben neu drucken. Ein Jahr später passiert es dann aber doch: Andreas übersieht in einer Händlerwerbung ein indiziertes Spiel: Der Erstverkaufstag für diese Ausgabe verzögert sich um einen Tag, die Abonnentenausgaben, damals noch von uns selbst verschickt, werden von Oliver Ehrle mit einem Edding zensiert. Das bleibt nicht der einzige individuelle Fehler: 1998 schreibt Christian Blendl ein Preview über den Namco-Prügler "Soul Edge", ist aber komplett davon überzeugt, dass es sich bei dem Titel um "Ehrgeiz" handelt. Im Jahr 2000 reist ein Händler in unserem Auftrag nach Japan, um uns zum Verkaufsstart eine PlayStation 2 zu beschaffen – damals mussten Europäer in der



Sah nie besser aus, Teil 2: Ulrich Steppberger wird vom freien zum festen Mitarbeiter.

2000
PlayStation 2
4. März (Jap)

2001
Game Boy Advance
21. März (Jap)

GameCube
14. September (Jap)

Xbox
15. November (USA)



Nr. 101 bis 200

Film ab!



Die MANIAC-Gründer ziehen sich ins Chefbüro zurück und überlassen das Tagesgeschäft mehr und mehr der nachrückenden Generation fleißiger MANIAC-Schreiberlinge. Was wir zum Anlass nehmen, 2002 die diskussionswürdigen Warp-Meinungsgesichter auszumustern und durch schicke Comic-Bildchen zu ersetzen. 2003 wird es dann musikalisch: Wir scheuen weder Zeit noch Kosten oder Mühen und stellen die "Game Tracks"-Musik-CD zusammen, welche der Ausgabe 10/03 beiliegt und auch heute noch regelmäßig am geheimen Cybermedia-Privatpool gespielt wird. Auch in anderer Hinsicht steht diese Epoche der MANIAC im Zeichen der silbernen Scheiben: Die Jubiläumsausgabe 12/03 kommt mit einer prallvollen DVD samt MANIAC-Making-of und Interviews mit vielen unserer Redakteure, ein Jahr später (zugegeben, im Vergleich zur Konkurrenz ein bisschen zu spät) legen wir unserem Magazin dann regelmäßig einen Silberling bei.

Alles dreht sich

Von der MANIAC 12/04 bis zur Ausgabe 10/08 liegt unserem Heft eine DVD mit Trailern, Previews, Specials und natürlich den berühmten anyMANIAC-Episoden bei. Nur drei Hefte lang lassen wir Euch die Wahl, ob Ihr die Disc kaufen wollt oder nicht, danach werdet Ihr zu Eurem Glück gezwungen. Thomas Stuchlik, vorher in der Players aktiv, zeichnet für die DVD-Produktion verantwortlich und beweist ein ums andere Mal Nerven, wenn die Inhalte wieder in letzter Sekunde auf seinen Rechner flattern und noch zur USK-Freigabe müssen. Herzstück, Kultobjekt und mittlerweile auch auf unserem YouTube-Kanal ManiacTelevision zu finden: unsere anyMANIAC-Videos. Für deren Produktion treffen sich die Redakteure am Wochenende, diskutieren Themen oder warten auf eine geniale Idee von Regisseur Max Wildgruber. Egal ob Neu-Synchronisation, Film, Fotostory oder Musikvideo – wir sind uns auch für absurdeste Ideen nicht zu schade. Wir gründen zur Bundestagswahl 2005 mit der Telespieler Union sogar eine eigene Partei, scheitern jedoch an der 5-Prozent-Hürde. Danke, Merkel! Natürlich muss auch die DVD von der USK überprüft werden. Bei einer Szene mit Chefredakteur Olli, dem beim Tagwerk mit einer Kettensäge literweise Kunstblut ins Gesicht spritzt, schreiben die Prüfer ein. Nun ja, man kann nicht alles haben.

Abgesehen von der Heft-DVD lassen wir uns auch noch andere Beigaben einfallen, um Euch den monatlichen Heftkauf zu versüßen: Im Mini-Games-Guide werden alle von uns getesteten Spiele verzeichnet, 2003 gibt es einen Taschenkalender. Ab der 04/04 gliedern wir weiterführende Themen in ein Extended-Heft aus – die Rubrik gibt es noch heute, das Heft im Heft nicht. Sony-Freunde freuen sich über einen "Killzone"-Pappaufsteller, "Abe"-Fans über ein Kartenspiel zu Ehren von "Oddworld: Strangers Vergeltung". 2005 starten wir einen neuen MANIAC-Ableger: Die Mobile Gamer befasst sich ausschließlich mit Handheld-Spielen – auch Lern- und Kindersoftware, welche wir normalerweise nicht featuren, wird hier besprochen. Das Heft ist beliebt, erscheint jedoch nach 14 Ausgaben nur noch in unregelmäßigen Abständen. Mit Heft Nummer 17, das sich primär um Sonys PlayStation Vita dreht, schicken wir das Magazin im Frühjahr 2012 in den bis heute andauernden Winterschlaf.

Wechseltrick

Auch in den Jahren 2002 bis 2010 steht das Personalkarussell bei der MANIAC nicht still. 2003 gehen Stephan Freundorfer und Colin Gäbel von Bord, Oliver Schultes nimmt auf dem angewärmten Chefredakteursessel Platz. Als Schweizer Import stellen wir Raphael Fiore ein, außerdem holen wir Thorsten Küchler und Thomas Stuchlik aus dem Kälteschlaf – sie waren am Ende unseres Schwesternmagazins Players übrig geblieben. 2004 verlässt uns Thorsten schon wieder, nimmt vorher aber noch einen Pressetermin in der Playboy Mansion von Hugh Hefner wahr. Zum Ausgleich stehen gleich zwei Neuzugänge bereit: Janina Wintermayr und Matthias Schmid freuen sich darüber, im Sam-Fisher- und Sub-Zero-Outfit



Für die monatlichen Teamfotos suchen wir uns immer wieder neue Posen und Locations. Beachtet Blume, Rastafari-Mütze und gefärbtes Haar.



Unser Schweizer Import Raphael Fiore hängt mal wieder an der Strippe, während Ulrich zeigt, wie wir damals Screenshots aufgenommen haben.



Ein ganz normaler Arbeitstag mit Michael Herde (dar mit Maske) und Jan Königsfeld.



2004

DS

21. November (USA)



PSP

12. Dezember (Jap)

Neuigkeiten, neue Spiele oder einfach nur Essen: Der Appetit der M!-Redakteure ist groß.



Olli und Thorsten Küchler lassen die Stimmbänder vibrieren. Auch wir waren im "Rock Band"- und "SingStar"-Fieber.

Stellvertretend für unsere berühmten anyMANIACs grüßen hier Maksim Wildgruwitch und Matschky Schmidtschky.



Unsere erste Heft-DVD erscheint zum 10-jährigen Jubiläum und wird danach schnell zur beliebtesten Heftbeigabe.

von Comic-Zeichner Glenn M. Bülow auf Papier gebannt zu werden. 2006 hat unser Schweizer genug von den muffigen Cybermedia-Büros, sein Schreibtisch

wird für die Neukömmlinge Michael Herde und André Kazmaier zerteilt. 2007 ersetzt Jan Königsfeld Janina. Unser Japanreisender (mittlerweile lebt Jan sogar dort) geht im folgenden Jahr wieder und nimmt André gleich mit. Dafür überreden wir Marcus Grüner und Philip Ulc zum Kommen und Bleiben. 2009 verlässt uns schließlich Marcus und Thomas.



Philip Ulc gründet zusammen mit Ulrich den M!-Podcast, sorgt noch einmal für Ordnung in den Redaktionsräumen und kümmert sich um die ankommenden Sportspiele.

Das Erstellen der Soundtrack-CD kostet Olli und Thorsten allerdings Nerven. Das Ergebnis kann sich jedoch hören lassen.



Beginn einer neuen Zeitrechnung: Die Ausgabe 11/08 erscheint erstmals unter dem Namen M! Games...

Wagnisse

Die Zeit steht auch in der MANIAC nicht still. Daher überarbeiten wir unser Heftlayout, schufteten einige Jahre für unsere DVD-Inhalte und besuchen natürlich die Leipziger Games Convention mit unserem Stand. Dass es dabei zu unangenehmen Blitzerfotos und dem ein oder anderen Unfall beim Rangieren kommt, hält uns nicht auf. So mancher Redakteur braucht für Peinlichkeiten im Kfz-Betrieb gar keine so weite Strecke wie von Mering nach Leipzig: Ulrich geht 2009 auf dem Arbeitsweg (etwa 1,5 Kilometer) der Sprit aus – die PR-Abteilung von Electronic Arts beschenkt ihn amüsiert mit einem Benzinkanister. Sechs Jahre zuvor hatte er auf dem Weg zum nicht viel weiter entfernten Bahnhof schon seinen Auspuff verloren. 2009 wagt sich Ulrich zusammen mit Philip Ulc ans Podcasten: Unzählige reguläre Episoden, Sondersendungen auf Messen und Relaunches folgen. Der Hype um Tanzmatten, "Rock Band" und "Guitar Hero" hält die Redaktion derweil fest im Griff – Details zum Stage-diving von Bürostühlen und zertrümmerten Plastikklampen ersparen wir Euch an dieser Stelle und gehen lieber auf zwei Premieren ein: 2008 veranstalteten wir mit Capcom auf der Games Convention das erste deutsche "Street Fighter IV"-Turnier. Die zugehörige Xbox 360 wird mit Ketten vor Langfingern geschützt und jeden Abend in den Firmentresor getragen. Bereits 2002 entschuldigten wir uns beim Bayerischen Innenministerium: Unser damaliger Chefredakteur Stephan saß einer Internet-Falschmeldung auf, in der behauptet wurde, Staatssekre-

tär Manfred Bodmeier (den es gar nicht gibt) fordere das Verbot von Strategie- und Simulationsspielen. Der Grund: Durch das Suchtpotenzial solcher Spiele würde Schlafmangel und daraus resultierender volkswirtschaftlicher Schaden resultieren. Heutzutage nennt man so etwas Fake News. Als glanzvoller erweisen sich die Promis, die wir treffen: Auf der Games Convention 2005 nehmen wir an einem "Buzz"-Quiz teil und stellen fest, dass Ex-VIVA-Moderator Nilz Bokelberg ein Fan von uns ist. Im gleichen Jahr lassen sich Olli und Matthias bei Rock am Ring mit "Jackass"-Rüpel Bam Margera ablichten. 2008 rocken wir mit den Donots zur "Guitar Hero"-Episode "Aerosmith" – bis heute kennt und schätzt man sich.

Den größten Umbruch läuten wir zur Ausgabe 11/08 ein, denn angesichts der immer größeren Dominanz des Internets und seiner kostenlos verfügbaren Videospiele-News und -tests müssen wir uns bewegen: Aus der MANIAC wird die M! Games. Bis heute wird die Namensänderung von Hardcore-Lesern diskutiert oder ignoriert. Andere Neuerungen kommen jedoch gut an: Retro-Sammelkarten erleichtern den Umstieg, die Klebebindung sorgt für besseren Seitenhalt, Hochglanz-Papier lässt unsere Screenshots erstrahlen. Bis heute geben wir uns übrigens nur im absoluten Notfall mit Bildern zufrieden, welche vom Hersteller zur Verfügung gestellt werden. Wir sind der Meinung, dass wir selbst besser komponierte Screenshots machen können und Ihr es verdient habt, ein Spiel so zu sehen, wie es wirklich aussieht. Apropos Aussehen: Seit der Umstellung beglücken wir unsere Abonnenten jeden Monat mit einem textfreien Spezialcover – die Streitigkeiten um die Motivauswahl ziehen sich in der Redaktion mitunter tagelang hin.



...unsere treuen Abonnenten beglücken wir seitdem mit einem textfreien Sondercover.



2005

Xbox 360
22. November (USA)



2006

PlayStation 3
11. November (Jap)



Wii
19. November (USA)



Nr. 201 bis 300

Überlebende



Was, Euch gibt es noch? Ja, diesen verwunderten Spruch mussten wir uns in den letzten 100 Monaten schon so manches Mal anhören. Keine Frage, durch das Internet, Let's Player und Twitch-Streamer ist der Kampf um die Leser härter als je zuvor. Jedoch ist das kein Grund für uns, die Segel zu streichen. Wir geben weiter Vollgas und probieren auch im Internet unter MANIAC.de das ein oder andere, ohne jedoch das Heft zu vernachlässigen. Ihr sollt nicht schon das Gros der Inhalte von unserer Webseite kennen, wenn Eure Aboausgabe ins Haus flattert. Deshalb sorgt auch unser Heft (im Gegensatz zu unserem erfolglosen Twitch-Stream) für den ein oder anderen Aufreger – sowohl auf der Couch als auch im Netz.

Schlaflos

Mit dem Vorwurf, man spiele ja nur den ganzen Tag und bekomme dafür Geld, muss sich wohl jeder Videospiele-Redakteur herumschlagen. Dass dies nicht immer nur das reine Vergnügen ist, beweisen nicht nur die Testphasen rund um ungeliebte Software-Gurken, manchmal sind einfach auch unsere Deadlines das Problem: Bei den Tests zu "Destiny" und "The Division" hauen sich die Tester jeweils vier Tage lang immer nur wenige Stunden pro Nacht aufs Ohr, ansonsten wird gedaddelt, notiert und ins Headset-Mikro gebrüllt. Beim Test von "Killzone: Shadow Fall" Ende 2013 haben wir noch keine PS4 in der Redaktion. Stattdessen pilgert Tobias zwei Tage lang in aller Herrgottsfrühe nach München, besetzt dort eine von wenigen aufgestellten Konsolen auf einem PS4-Promo-Event und verteidigt seinen Controller vor anstürmenden Pressekollegen. Den Vogel schießt jedoch "Resistance 3" ab: In der gamescom- und Abgabewoche des Jahres 2011, als die Hälfte der Redaktion auf der Messe weilt, managen Matthias und Michael das Tagesgeschäft in Mering. 24 Stunden vor unserer Deadline trudelt die Testfassung im Büro ein und beschert Matthias eine schlafreie, durchgeballerte Nacht samt morgendlichem MIAX-Test-Kraftakt. Apropos MIAX-Test: Mit den extra-großen Reviews, für deren Mittelteil wir uns immer etwas Besonderes wie das "Fallout"-ABC, die "Resistance"-Historie oder die Mini-"Deus Ex"-Liebeserklärung ausdenken, schmücken wir das Heft seit der Ausgabe 01/11. Unsere Ideen stoßen dabei nicht immer auf Gegenliebe: Als

wir im "Uncharted 3: Drake's Deception"-Test eine Übersicht über alle Levels bieten, spricht ein erobert anrufender Sony-Repräsentant von einem Skandal globalen Ausmaßes. Ein gemischtes Feedback gibt es für unsere Grafikwertung von "Killzone 3": Um zu unterstreichen, wie unglaublich gut das Spiel aussieht, vergeben wir in der Ausgabe 03/11 eine augenzwinkernde Grafikwertung 11 von 10 – ganz nach dem Motto, "Übertreiben macht anschaulich". Mancher Leser mag nicht darüber schmunzeln. Mit unserer Ausgabe

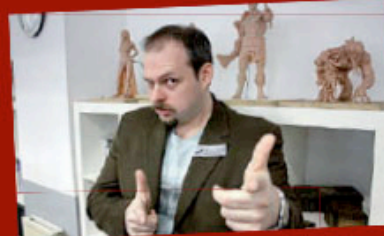
03/12 schaffen wir es sogar ins (damals noch berühmt-berüchtigte) NeoGAF-Forum: Wir kündigen in unserer Vorschau die Rückkehr von vier Microsoft-Marken an und die User diskutieren eifrig, worum es sich handeln könnte. Leider zeigt der Xbox-Konzern im Folgemonat nur "Halo 4", "Forza Horizon", "Fable: The Journey" und... nichts. Ja, da haben wir uns verspekuliert. Manchmal werden aber auch wir ärgerlich: Etwa als wir auf der gamescom 2012 einen Termin mit den Entwicklern von "Rambo: The Video Game" vereinbaren und man uns hoch und heilig verspricht, uns dort Screenshots für das Last-Minute-Preview zur Verfügung zu stellen, welches am nächsten Tag gedruckt werden soll. Beim Probespiel wissen die Anwesenden auf einmal nichts mehr von der Absprache und wir müssen Euch mit Artworks der verschiedenen Umgebungen und einem Screenshot von "Heavy Fire: Afghanistan" abpeisen. Besonders stressig wird die Deadline zur E3-Ausgabe 2013: Weil Microsoft in der Nacht auf unseren Abgabe-Donnerstag eine komplette Kehrtwende vollzieht und das ursprüngliche Xbox-One-Konzept (Stichwort: TV, TV, TV) in die Tonne tritt, passt unser "Shitstorm-Konsole"-Cover nicht mehr. Es muss außer-



Zusammen mit unserer freien Autorin Kerstin Mayer fahren wir zum Release von "Mario Kart 8" auf einer Indoor-Strecke in Dachau bei München mit Branchenkollegen um die Wette.



Das stille Örtchen – der beste Ort, um die M! Games zu lesen? Ja, meint jedenfalls unser Michael-Ersatz Sascha Göddenhoff.



Thomas Nickel betreut seit einer gefühlten Ewigkeit alles, was auch nur entfernt nach Japan-Rollenspiel aussieht.



2011

3DS

26. Februar (Jap)



PS Vita

17. Dezember (Jap)



Matthias Schmid knuddelt seinen verwundert schauenden "El Shaddai"-Nephilim.



Besteht da ein Zusammenhang? Nachdem Tobias den Profi-Fußballer Holger Badstuber trifft, wird dessen Karriere von Verletzungen gebremst...



Kleiner Scherz ganz groß: Unser Leser Thomas illustriert Matthias' "Regenbogen-Pimmel"-Verschreiber.



Die MI-Redakteure versuchen sich am gelangweilt-aber-cool-in-die-Gegend-Gucken. Wer beverträge mit namhaften Kopfhörer-Herstellern blieben leider bisher aus...



...und Mario Götzte ist nicht mehr der alte, nachdem er beim "PES"-Mediacup mit Olli posiert. Liebe Kicker, nehmt Euch vor der MI in Acht!



Matthias und unsere freie Autorin Kerstin geben sich nach getaner Arbeit die Kante in einer Bar.

planmäßig neu gedruckt werden und ist deshalb das einzige, das nicht mit einer Glanzschicht veredelt ist. Das macht die MI 07/13 nicht zum Sammlerstück,

die 08/12 ist es dagegen schon: Neben der Abo-Ausgabe existieren drei verschiedene "Borderlands 2"-Covervarianten, die deutschlandweit gestreut am Kiosk verkauft werden.

Manchmal wird es aber auch einfach lustig: Bei der "Postal 3"-Präsentation auf der gamescom 2010 werden wir vom Entwickler mit Kondomen und einer Flasche Zubrowka Vodka beschenkt. Im gleichen Jahr versucht ein ominöser Anrufer, in unserem Namen bei Sega Spiele zu schnorren. Olli habe ihn immer "Michel aus Lönneberga" gerufen - wir können uns bis heute nicht daran erinnern. 2016 vergisst Matthias, einen kleinen Scherz aus dem Heft zu löschen, welcher Olli dann auch prompt durchrutscht: Und so wird in der Ausgabe 05/16 aus Kirbys Regebogenpinsel ein buntes Geschlechtsteil. Gott sei Dank reagiert selbst Nintendo amüsiert, unser Leser Thomas bastelt sogar das passende Cover.

Festbesetzung

In den jüngsten 100 Ausgaben der MI Games können sich die Leser zum ersten Mal in Ruhe an die Redakteure gewöhnen, es gibt im Vergleich zu den vergangenen 200 Heften kaum Fluktuation. In Ausgabe 201 im Jahr 2010 verlässt uns Philip und wird von Tobias Kujawa beerbt. Dem geht 2014 auf der Reise zu seiner ersten E3 direkt der Koffer flöten - samt Kleidung (was

er selbst schlimm findet) und Firmen-Notebook (was Olli schlimm findet). Erst am Dienstagmorgen, kurz vor Messebeginn und vier Tage nach der Ankunft des Team Schmuja in Los Angeles, taucht das Gepäckstück wieder auf, rechtzeitig zur traditionellen Messepodcast-Aufnahme. Im Herbst 2013 hat Michael genug vom lauen Redaktionsalltag, er sehnt sich nach dem Ernst des Lebens, bleibt uns aber als freier Autor erhalten. An seine Stelle tritt Sascha Göddenhoff, Ex-Praktikant und -Blogger, dessen Augsburgur Wohnstatt bald zur Fußball-Fachsimmel-Höhle für Matthias und Tobias wird (und es bis heute geblieben ist). Ermüdet von den ständigen Grabenkämpfen in unserem alten Forum (du hast "Alien: Isolation" nicht verstanden!) wandert er nach einem *audiovision*-Gastspiel im Sommer 2017 nach München ab. Ein Tag der Trauer ist derweil der 4. Mai 2016: Mit Ingo Zaborowski verstirbt überraschend das erste Mitglied der MANIAC-Familie.

MI:modern

Da wir unser Heft nicht einfach als Resteverwertung für unseren Online-Auftritt nutzen möchten, müssen für MANIAC.de frische Ideen her. Abseits mehrerer Redesigns und einem kompletten Relaunch arbeiten wir mit Eifer daran, unsere Leser auch im Bewegtbild zu unterhalten. Mit der MI 01/11 starten wir unser monatliches Blättervideo, eine auf YouTube verfügbare, maximal witzige Vorschau auf das jeweils nächste Heft. Zuerst halten wir nur unsere Hände in die Kamera, doch bald schon werden wir mutiger und präsentieren uns in Hülle und Fülle. Zur gleichen Zeit beginnt unser wöchentlicher persönlicher Wochenrückblick, jeden Freitag auf unserer Webseite. Hier fabuliert Olli über Gitarrenvideos und Ulrich über K-Pop, während Matthias seine Energydrinks und Tobias neue Sammelfiguren zeigt. 2015 versuchen wir uns an der Streaming-Plattform Twitch: Wir führen Wertungsdiskussionen und daddeln aktuelle Titel. Die Resonanz ist aber zu gering, nach 20 Folgen beenden wir das Experiment und konzentrieren uns wieder auf das, was wir können: Im Herbst 2016 bringen wir die erste nur digital erhältliche MI Games auf den Markt: Ein Retro-Special mit Retrospektiven zu 42 Spielmaschinen, das Ihr über unsere seit 2012 erhältliche MI-App beziehen könnt. Analog zur Leser-Top-100 der besten Spiele

In Memoriam

Diese Cybermedia-Spielehefte haben die Zeit leider nicht überdauert.



11/96 6 Ausgaben 4/97



12/00 27 Ausgaben 2/03



10/05 17 Ausgaben 03/12



2012
Wii U
18. November (USA)



2013
PlayStation 4
15. November (USA)



Xbox One
22. November (USA / EU)



Tobias und Olli präsentieren ihre Sonic-Mützen auf der gamescom.



Ulrich fährt Ferrari? Nicht wirklich, Mutige PR-Manager ließen einen Haufen Redakteure bei einer Presseveranstaltung mit den Sportwagen durch München kurven.



Ein skeptischer Michael in Frankreich: Bei Ubisoft schauen wir den "ZombiU"-Machern über die Schulter.



Am "PES"-Mediacup nehmen wir fast jedes Jahr teil, zum Triumph reichte es aber nur in Ausnahmefällen: Ein dritter Platz für Philip und ein erster Platz für Matthias stehen zu Buche.

aller Zeiten [siehe Seite 26] lassen wir Euch schon 2013 abstimmen: Zur Bundesspielewahl treten 128 Games gegeneinander an. Beim Finale "Shenmue" gegen "Super Mario 64" setzt sich mit 61% der Sega-Klassiker durch. Man munkelt, dass dabei ein mobilisiertes "Shenmue"-Fanforum eine entscheidende Rolle gespielt haben soll...

Continue?

25 Jahre Cybermedia und MANIAC, 10 Jahre M! Games und 300 Ausgaben – Ihr seht, nicht nur im Heft, auch hinter den Redaktionsmauern war einiges los. Und so soll es auch in Zukunft bleiben, damit wir Euch zum 400. Heft neue lustige, skurrile und unglaubliche Geschichten präsentieren können. In diesem Jahr bekamen wir etwa schon Besuch von einem Filmemacher, der uns in einem großen Interview auf den Zahn fühlte und die Redaktionshöhle in Augenschein nahm, außerdem standen wir Rede und Antwort für die Abschlussarbeit eines fleißigen Studenten. Aber diese Storys heben wir uns für das nächste Jubiläum auf. Bleibt uns gewogen, ohne die Heerschar der Leser gibt es keine M! Games! th



Achtung, Auto von hinten! So ein Fahrzeug kann einem schon mal über den Fuß rollen – wie anno 2015 auf der E3...



2016

PlayStation 4 Pro
10. November (weltweit)



2017

Switch
3. März (weltweit)



Xbox One X
7. November (weltweit)

Matthias' Kollektion



Die Elcor sind eine coole Rasse aus "Mass Effect" – als ich dieses Elcor-Stofftier in BioWares Online-Store erspähte, war es um mich geschieden. Das Ding ist einfach herzlich und kann sogar (englisch) sprechen!



Diese "NieR"-Doppel-CD ist der einzige Spiele-Soundtrack, der auf Augen... äh... Ohrenhöhe mit meinen persönlichen Lieblingsalben (aus dem Metal-Bereich) liegt. Die mit Abstand beste Musik, die ich je in einem Videospiel gehört habe!



Meinen Plüsch-Nephilim würde ich nicht für viel Geld hergeben! Er ist nicht nur verdammt selten, sondern gehört auch zu einem besonders feinen Spiel: "El Shaddai: Ascension of the Metatron".



Ich liebe "Shadow of the Colossus" – und natürlich auch das dazugehörige Presskit von Sony. Ungewöhnlich in Form und Farbe, schnörkellos schön!

Es gibt kein schöneres und besseres 2D-Actionspiel als "Metal Slug"! Oder war es "Metal Slug X"? Oder während einer Knieergenerationsphase wochenlang zockte? Oder "Metal Slug 3" mit seinen Abzweigungen und der Blutkatz-Attacke? Ich liebe sie (fast) alle – und auch ohne Neo-Geo-Module ist meine "Metal Slug"-Sammmlung ein Hingucker!



M!OTIONEN

Ein SNES-Spielerberater, ein ausgeleierter Controller, ein 1.000-mal gehörter Soundtrack, eine teure Figur? Jeder Gamer hat seine ganz persönlichen Lieblingsstücke – natürlich auch die vier hauptberuflichen M!-Redakteure.



Die Ära der Musikspiele mit Instrumenten-Zubehör ist schon lange vorbei, aber wenigstens kann mein persönlicher Liebling auf zwei Teile: Mit dem Plattenteller bei "DJ Hero" Dancefloor-Songs zu mischen, ist für mich bis heute cooler, als Gitarre, Drums & Co. zu benutzen.

Antiquariat Steppberger



Normalerweise stelle ich mir keine Statuen zu Spielen als Staubfänger ins heimische Regal, aber bei diesem schicken und wertigen Flitzer zum unterschätzten "Driver San Francisco" mache ich eine Ausnahme.



Die minimalistisch-abstrakten GBA-Spiele der "bit Generations"-Reihe gab es nur in Japan. Weil ich sie aber so reizvoll finde, habe ich sie mir seinerzeit importiert und als stilvolle und passende Ergänzung noch einen Game Boy Micro aufgetrieben.



Heutzutage spiele ich lieber unbehelligt alleine, aber "PGR 2" war mein bisher bestes Online-Erlebnis: Zu Xbox-Zeiten ging es über Monate hinweg täglich mit Freunden rund.



Visual Novels? Pff! Das dachte ich lange, bis mich die Neugier doch mal zu "Steins;Gate" greifen ließ – seitdem habe ich keine westliche Veröffentlichung aus dem Zeitfresser-Genre ausgelassen.

Tobias' Galerie



Das "Heavy Rain"-Presskit ist nicht nur einfach schön. Ich bekam es als Dankeschön 2010 nach meinem Praktikum bei EA, welches mich zur M! Games führte. Ich denke gern an die Zeit in Köln zurück. Nicht nur, weil ich dort hinter die Kulissen blicken durfte.



Als Stellvertreter für meine ständig wachsende Funko-POP!-Sammlung stehen hier meine "Doom"-Marines samt Cyberdemon. Ich mag die Dickköpfe einfach und muss mich zügeln, nicht zu viele davon zu kaufen.



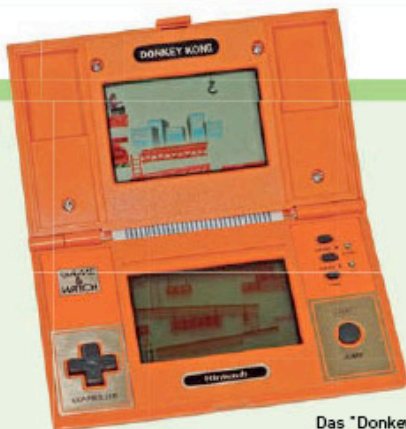
Keine Spielerserie hat mich so sehr geprägt wie "Deus Ex". Teil 1 war bahnbrechend in puncto spielerischer Freiheit und ich wünsche mir 2020 zum 20. Jubiläum sehnlich ein Remake. Deshalb muss ich alle im Regal stehen haben – selbst den verkorksten "The Fall"-Teil (oben rechts).



Mein SNES (okay, eins von zweien): Die beste Konsole der Welt und das Allerbeste, was Nintendo je zustande gebracht hat. Ein quasi perfektes und zeitloses Stück Hardware mit grandiosem Spieleangebot.



Dieses Trikot hat mir Holger Badstuber persönlich bei einem "FIFA 11"-Pressturnier überreicht und unterschrieben. Ich halte es in Ehren, schließlich verbindet es symbolisch mein Hobby, meinen Beruf und meinen Lieblingsverein.

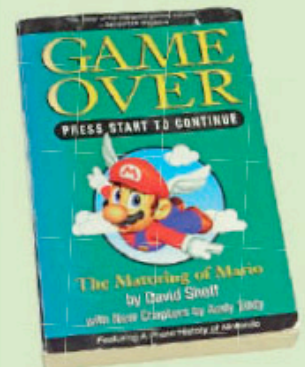


Das "Donkey Kong"-Game&Watch ist ein Geschenk meiner US-amerikanischen Verwandtschaft und diente in meinen Kindertagen nicht nur zum Zocken, sondern auch als Wecker.

Sammlung Schultes



In kein anderes Spiel habe ich so viele Stunden Lebenszeit gesteckt wie in "Bloodborne". Entsprechend hat sich die Musik in mein Gedächtnis eingebrannt. Im letztjährigen Japan-Urlaub ergatterte ich endlich die zugehörige Soundtrack-CD.



Wenn Ihr nur ein Videospiel-Buch in Eurem Leben lesen wollt, dann dieses. "Game Over" erzählt spektakulär die frühe Geschichte von Nintendo als Games-Gigant.



"Resident Evil" ist eine meiner Lieblings-Videospiel-Serien – entsprechend besitze ich diverse Teile auf verschiedenen Systemen. Komplett ist meine Sammlung nur auf GameCube, wo mit dem Remake der ersten Episode und "Resident Evil 4" die besten Teile zu Hause sind.



Eigentlich bin ich für Merchandising und anderen Sammelkram nicht anfällig – es nimmt schlicht zu viel Platz in der Zockerbude weg. Bei den (Fußball-)Rabbids mache ich aber eine Ausnahme: Man muss die grenzdebilen Karnickel einfach ins Herz schließen!



30

JAHRE

MANIAC*MI GAMES