

3,90
DM

GAMES AND MORE

Heft 25/98 • Ab 25.11.98
DM 3,90 • ATS 29,- • sfr 3,90
lfr 86,- • bfr 86,- • nfl 4,70
dkr 16,- • Lit 4.200
DR 700 • Pta 360

PC • Nintendo • Sony • Sega

BRANDHEISS: CRASH BANDICOOT 3

Sonys Kultfigur startet durch !!!

F-ZERO X vs.
EXTREME G XG2

Wer bläst
den Rivalen
von der Strecke?

Mit 4
coolen
Postkarten
zum
Sammeln

Anno 1802 Add-On:
Die Prinzen-Rolle

Das Exklusiv-
Interview mit
der Band



TITANIC- VERLOSUNG!

Jede Menge Preise
zum Mega-Film mit Leonardo DiCaprio

Genial:
Kings
Quest 8

BRUCE WILLIS
GEGEN DEN REST
DER WELT
APOCALYPSE

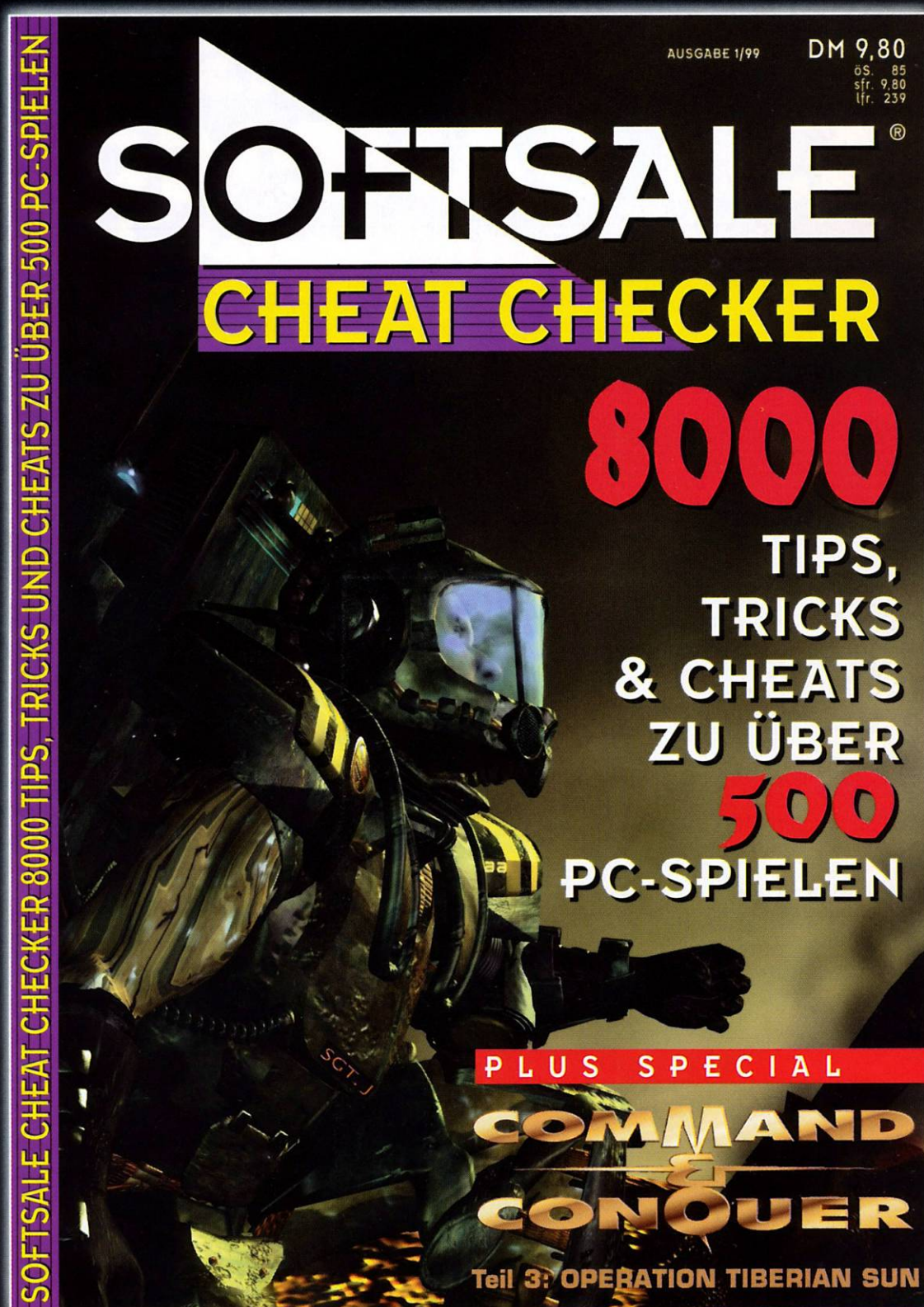
Furiöse Endzeit-
Action in Apocalypse



4 394821 103900

25

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!



JETZT NEU AM KIOSK!

In diesem Heft:

NEWS

Brandheiße NeuigkeitenSeite 4
Die aktuellen SpielechartsSeite 66

PREVIEWS

Diablo 2Seite 16PC
DreamcastSeite 10DC
Dungeon Keeper 2Seite 19PC, PSX
Global DominationSeite 14PC, PSX
Metal FatigueSeite 12PC
Panzer EliteSeite 22PC
Test Drive 4x4Seite 18PSX
TrespasserSeite 8PC

TESTS

Anno 1602 Add-OnSeite 63PC
ApocalypseSeite 56PSX
AsteroidsSeite 38PSX
BuggySeite 43PC
Colony Wars: VengeanceSeite 58PSX
Crash BandicootSeite 30PSX
DethkarzSeite 44PC
Extreme G - XG2Seite 46N64
F-1 98Seite 54PSX
F-Zero XSeite 60N64
GangstersSeite 40PC
Half LifeSeite 50PC
King's Quest 8Seite 36PC
Knockout KingsSeite 64PSX
Railroad Tycoon 2Seite 53PC
RushdownSeite 48PSX
ShogoSeite 34PC
Space Station Silicon ValleySeite 49N64
Sports TV BoxingSeite 65PC
Test Drive 5Seite 52PSX
Turok 2Seite 24N64
Unholy WarSeite 62PSX



SPECIAL

Interview: Die PrinzenSeite 68
E-JaySeite 70

HARDWARE

Wie funktioniert eigentlich...
eine Soundkarte?Seite 74PC
Wie baue ich Soundkarten ein?Seite 76PC
Soundkarten-TestSeite 78PC

FILM & MUSIK

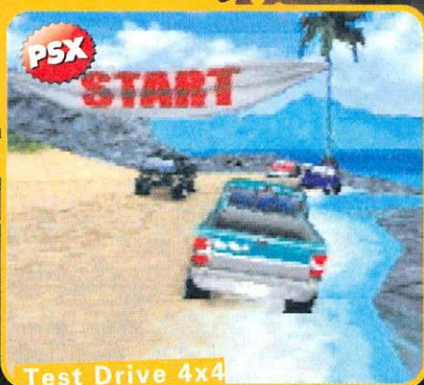
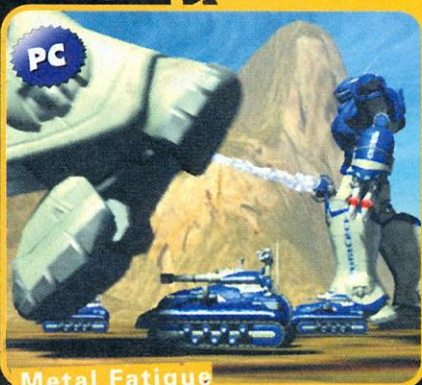
Ameisen im Kino: AntzSeite 82
Video: Firestorm - Brennendes InfernoSeite 84
Titanic sinkt auf VideoSeite 86
Video: Tango gefälltig?Seite 88
Die aktuellen FilmchartsSeite 89
Brandneue Musik-CDsSeite 90

SERVICE

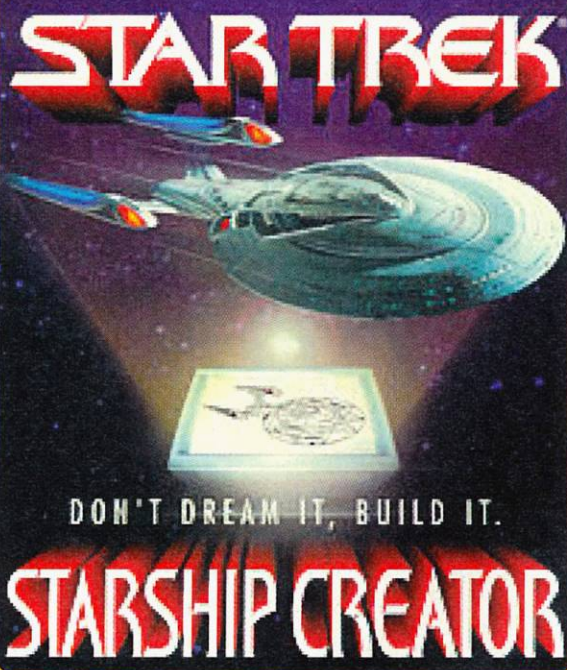
VerlosungSeite 72
Die besten Musik-Seiten im NetzSeite 80
LeserbriefeSeite 94
Rätsel & HumorSeite 96

RUBRIKEN

ImpressumSeite 7
So bewerten wirSeite 23
SchnipselSeite 89
FotoromanSeite 92
InserentenverzeichnisSeite 98
VorschauSeite 98



AUF DEN SCHIRM!



New York, U.S.A. – Ein Raumschiff durch das Weltall zu steuern ist schon schwer genug, aber selbst eins entwerfen und bauen? Mit „STAR TREK(tm): Starship Creator“ von Simon & Schuster Interactive kann jeder sein eigenes Traumschiff zusammenbauen. Es stehen Teile von insgesamt sieben Schiffsklassen zur Verfügung, unter anderem auch die „Enterprise“ aus der Originalserie oder die „Defiant“ aus „Deep Space 9“. Interne Systeme und Besatzung lassen sich ebenfalls verändern, der Clou kommt aber noch: Das neue Schiff könnt Ihr anschließend in einer Simulation selbst testen.

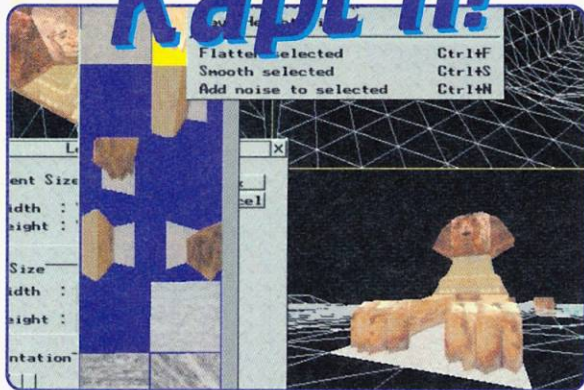
Nähere Infos unter:
<http://www.ssinteractive.com>

PC

+++ Wer Blizzards
eingestelltem „WarCraft
Adventures“ nachtrauert,
kann die Wartezeit bis zum
nächsten offiziellen Spiel
unter [http://warcraft3.
blizzardgames.com/waradv](http://warcraft3.blizzardgames.com/waradv)
etwas verkürzen. Hier gibt's
nämlich ein WarCraft-Text-
Adventure zum kostenlosen
Download.+++

+++ Activision und
Z-Axis arbeiten an
einer Konsolen-Version
des Klassikers
„Space Invaders“.+++

Unlogisch. Käpt'n!



Irvine, U.S.A. – Interplay hat bis auf weiteres die Arbeiten an dem neuen „STAR TREK“-Adventure „STAR TREK: Secret of Vulcan Fury“ eingestellt. Der Grund: Tribal Dreams, das Team, das den Titel entwickeln sollte, ist aus Kostengründen komplett aufgelöst worden. Verschieben haben sich außerdem die Titel „Earthworm Jim 3D“ und „Messiah“, sie werden frühestens Mitte 1999 erwartet.

Nähere Infos unter: <http://www.interplay.com>

PC PSX

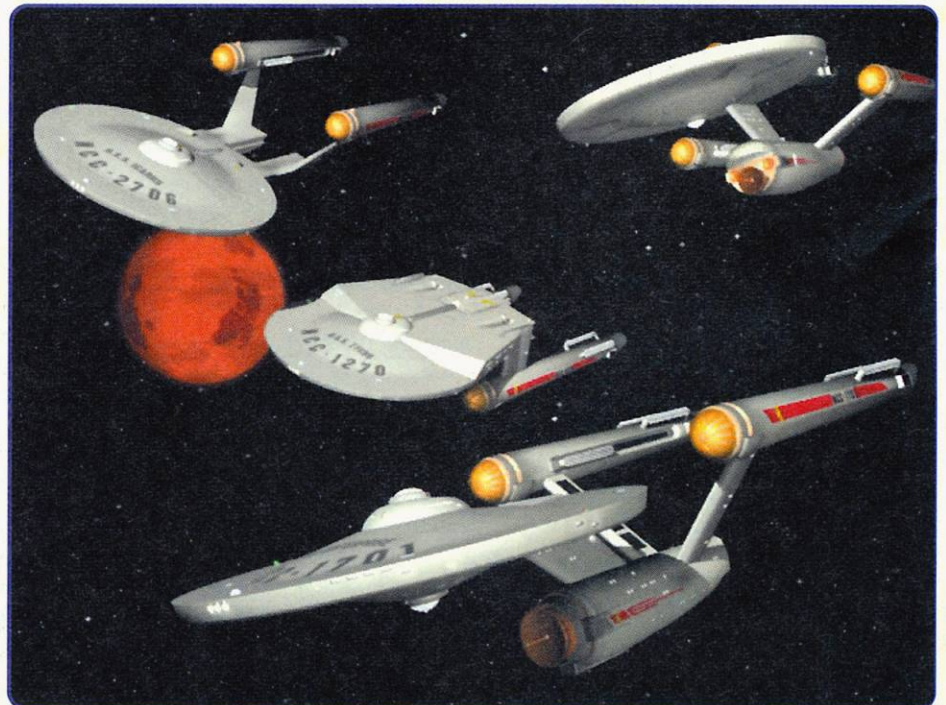
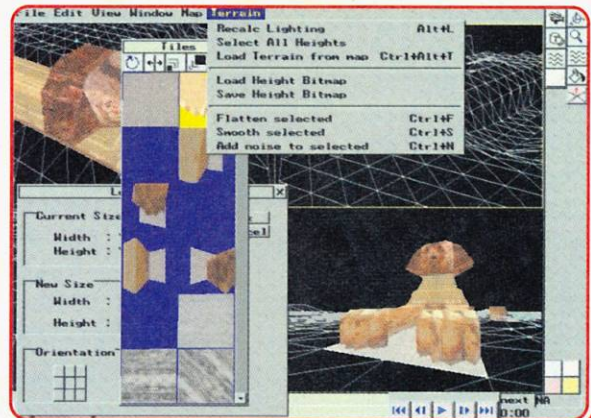


KOSTENLOS

Texas, U.S.A. – Die Entwickler des Spieles „Abuse“ sind finanziell am Ende. Die Entwicklung ihres neuen 3D-Spiels „Golgotha“ mußten sie lange Zeit selbst finanzieren, teilweise haben die Programmierer ihr Gehalt aus der eigenen Tasche zahlen müssen. Nun ist's vorbei: Kurz vor Fertigstellung ging Crack dot Com pleite. Einziger Trost: Der gesamte Quellcode, über 2000 Texturen, 100 Soundeffekte und die 15 Musikstücke liegen im Internet zum Download bereit. Inzwischen haben sich auch mehrere Gruppen von Freiwilligen zusammengetan, die das Spiel selbst zuende bringen wollen. Falls Ihr also eine starke 3D-Engine für lau sucht, werdet Ihr hier fündig.

Nähere Infos unter: <http://www.crack.com>

PC



Lara und kein Ende!



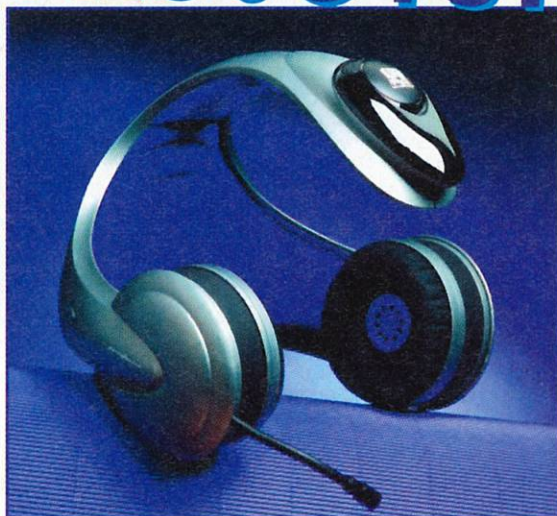
Baltimore, U.S.A. – Wer noch immer nicht genug von Lara Croft hat, dem kann jetzt geholfen werden: Die Firma Interact will in limitierter Auflage Speicherkarten in Form von Videospiel-Persönlichkeiten herausbringen. Das erste Modell ist der kurvenreiche „Tomb Raider“ Star – das ist zumindest aufregender als die normale graue Speicherkarte.

Nähere Infos unter:

<http://www.interact-acc.com>



DESIGNER-KOPFHÖRER ALS JOYSTICK-ERSATZ



Kaarst, Deutschland – Ab Ende Oktober ist in Deutschland das „UR Gear“ erhältlich, ein futuristisches Eingabemedium, das auf dem Kopf getragen wird. So könnt Ihr Euch durch Kopfbewegung bei entsprechenden Spielen frei umzusehen – nur auf den Bildschirm schauen müßt Ihr dabei immer noch. Das Gerät enthält Lautsprecher und ein Mikrofon (Spracherkennungssoftware wird mitgeliefert), so daß ein einmaliges Spielerlebnis geboten werden soll. Außerdem wird ein Gamepad-ähnliches Steuerelement beigelegt. Kostenpunkt: 259,95 DM.

Nähere Infos unter:

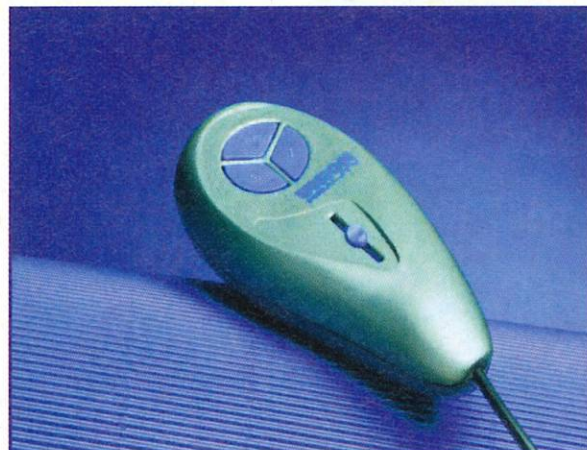
<http://www.funsoft-online.de>



Verspätet sich das Dreamcast?



Japan – Die Entwicklung von Segas neuer Wundermaschine (siehe Bericht in dieser Ausgabe) war im großen und ganzen von Skandalen und Katastrophen verschont geblieben... bis jetzt. Anscheinend hat Sega bei der Produktion der Grafikchips noch mit hohen Ausfallquoten zu kämpfen – ob zum japanischen Verkaufsstart am 27.11. genügend Geräte zur Verfügung stehen, ist daher unklar. Fast noch schwerwiegender sind die Gerüchte im Internet, daß viele der geplanten Titel später erscheinen werden als geplant: Unter anderem auch „Sega Rally 2“, „Sonic Adventures“, „Blue Stinger“ und „Geistforce“. Bisher hat Sega zu den Meldungen noch keinen offiziellen Kommentar abgegeben. Wir hoffen natürlich, daß es jetzt nicht auch zu Verzögerungen beim Deutschland-Start kommt.



+++Namco will zu „R4“ eine überarbeitete Version des Ur-Vorfahren „Ridge Racer“ mit auf die CD packen. Das Spiel soll wesentlich sauberer als das Original programmiert werden und mit 60 Bildern/Sekunde laufen.+++

WAS IST EIGENTLICH...?

DVD

DVD steht für „Digital Versatile Disc“, was übersetzt soviel wie „digitale, vielseitig verwendbare Scheibe“ bedeutet. Dieses neuartige Speichermedium wird in Zukunft wahrscheinlich nach und nach die CD-ROMs verdrängen.

TREIBER

Ein Treiber ist ein kleines Zusatzprogramm. Wenn Ihr eine Soundkarte in Euren Computer einbaut oder einen neuen Drucker anschließt, dann müßt Ihr den passenden Treiber installieren, damit der Computer „weiß“, welches Gerät angeschlossen wurde.

INTERNET

Das Internet ist ein gigantisches Netzwerk miteinander verbundener Computer, das die ganze Welt umspannt. Per Modem können die Computer über das Telefonnetz untereinander Daten (wie z.B. E-Mails) austauschen.

ARBEITSSPEICHER

Der Arbeitsspeicher (oder Hauptspeicher) ist neben dem Prozessor das Herzstück Eures Computers. Er nimmt Programme und Daten auf und speichert sie. Im Vergleich zur Festplatte werden die Daten allerdings nur solange gespeichert, wie der Rechner angeschaltet ist.

+++ Titus wird zu den Fernsehserien „Xena“ und „Hercules“ und zu dem Film „Blues Brothers 2000“ die Spieleumsetzung entwickeln. Außerdem werbelt der Hersteller an einem offiziellen „Superman“-Spiel. +++

EA verschenkt Ferraris

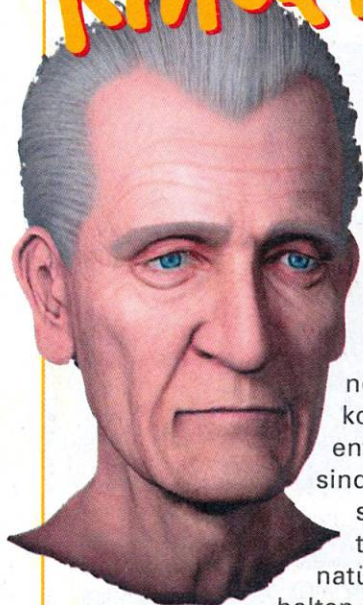


Aachen, Deutschland – Für alle Besitzer der PC-Version von „Need for Speed III“ hat Electronic Arts jetzt einen besonderen Leckerbissen parat. Auf der offiziellen Homepage der rassigen Rennsimulation im Internet steht für Euch ein neues Auto zum kostenlosen Download bereit: der Ferrari 456M. Holt ihn Euch – wann bekommt man schon mal einen Ferrari geschenkt? Nähere Infos unter:

<http://www.needforspeed.com>

PC

KinoFilm 1



Japan – In der letzten Ausgabe haben wir an dieser Stelle darüber berichtet, daß Squaresoft gerade an einem abendfüllenden „Final Fantasy“-KinoFilm arbeitet, der komplett im Computer entstehen soll. Jetzt sind im Internet die ersten Bilder aufgetaucht, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Der Film erscheint übrigens im Sommer 2001.

Nähere Infos unter:

<http://www.aint-it-cool-news.com>



ELITE-EINSATZ



Calabasas, U.S.A. – Die neue 3D-Sim von Novalogic versetzt Euch in die Eliteeinheit „Delta Force“. In detailreichen Umgebungen mit Voxel-Technik tretet Ihr unter US-Flagge gegen Drogenbosse und Terroristen an. Das Spiel soll äußerst realistisch werden: Die Waffen und Einsätze sind den echten Delta-Force-Einheiten

SEVEN KINGDOMS FORTSETZUNG

Gütersloh, Deutschland – Nach Aussage von Interactive Magic Deutschland arbeitet der Spiele-Entwickler gerade fieberhaft an einer Fortsetzung seines Erfolgstitels „Seven Kingdoms“. Der zweite Teil des Echtzeit-Strategie- und Aufbau-Spiels soll verstärkt Rollenspiel-Elemente enthalten. So

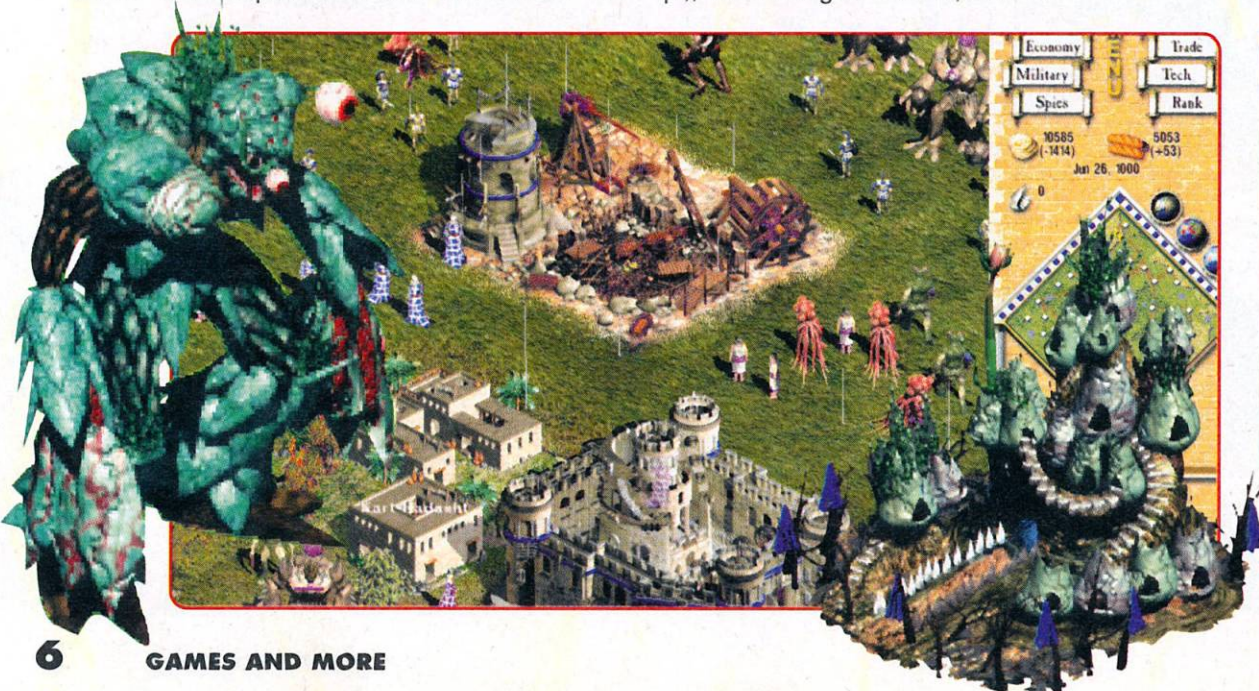
können beispielsweise Einheiten wie bei „Warlords“ von einem Szenario ins nächste übernommen werden. Außerdem läßt sich die Kampfkraft der eigenen Truppen durch das Finden magischer Artefakte verbessern. Nähere Infos unter:

[p://www.enlight.com.hk/ch177ki](http://www.enlight.com.hk/ch177ki)



KinoFilm 2

Hollywood, U.S.A. – Ebenfalls im Internet ist mittlerweile der erste Kommentar zum aktuellen Drehbuch-Entwurf des „Tomb Raider“-Kinofilms zu finden. Demnach hat Produzent Paramount Pictures den Autor Brent V. Friedman (der auch schon Co-Autor beim Film „Mortal Kombat“ war) mit dem Erstellen des Skripts beauftragt. Dieser scheint sich aber nicht genügend mit dem Stoff auseinandergesetzt zu haben. Bereits in der Eröffnungssequenz sterben z.B. Laras Eltern bei einem Flugzeugabsturz über dem Himalaya – die Heldin selbst wird daraufhin von einem tibetanischen Mönch großgezogen. Dies entspricht in kein-



Finger weg vor diesem Schrott!

Hamburg, Deutschland – Der deutschen Niederlassung von Eidos ist es nach zähem Ringen gelungen, die Auslieferung der unautorisierten „Commandos“-Zusatz-CD „Das Elite Kommando“ von S.A.D. zu stoppen. Die ebenfalls nicht von Eidos genehmigte CD-ROM „Nachschub für

Commandos“ von Kröger Software ist aber nach wie vor im Handel erhältlich. Da sich aber sowohl auf der einen als auch auf der anderen Silberscheibe weder neue Missionen noch Editoren oder sonstige nützliche Tools, sondern einzig und allein Spielstände und Paßwörter zum Original-„Commandos“ befinden (die Ihr jederzeit im Internet kostenlos bekommt) distanziert sich Eidos von beiden Add-Ons und rät von dem Kauf dieser Mogelpackungen dringend ab. Wartet lieber auf die offizielle Missions-CD, die dann auch tatsächlich neue Kampagnen enthalten wird.

Nähere Infos unter:

<http://www.eidos.com>



nachempfunden. Genaueres berichten wir in unserer nächsten Ausgabe. Das Spiel erscheint in Deutschland Ende des Jahres, die US-Demoversion gibt's aber bereits im Internet zum Download. Nähere Infos unter:

<http://www.novalogic.com>

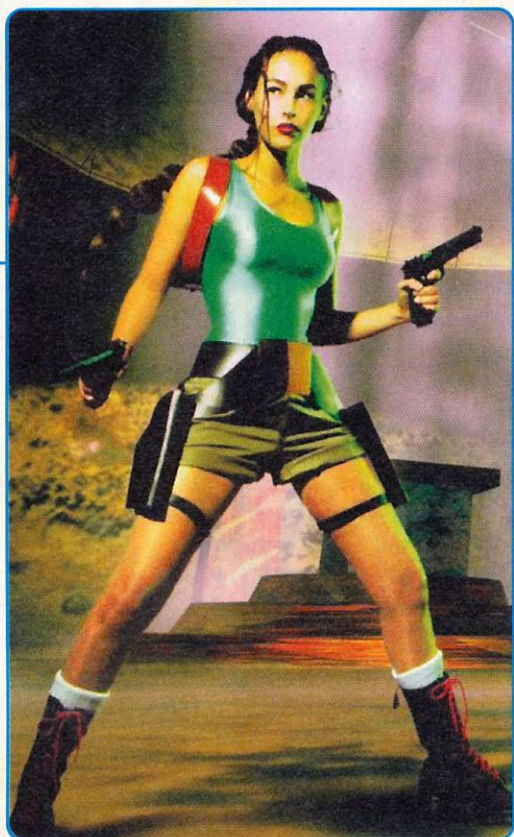


ster Weise den Fakten, wie sie die „Tomb Raider“-Fans kennen. Die eigentliche Story soll Laras Suche nach der goldenen Stadt El Dorado zum Inhalt haben. Bleibt zu hoffen, daß Paramount, die inzwischen einen zweiten Schreiber ans Script gesetzt haben, die inhaltlichen Fehler noch ausmerzen läßt.

Nähere Infos unter:
<http://www.aint-it-cool-news.com>

Fehlerteufel!

Ups, da ist uns in der letzten Ausgabe wohl ein kleiner Fehler unterlaufen. Ihr werdet Euch sicherlich gewundert haben, daß der Test von „Grand Prix Legends“ voll des Lobes war, aber dennoch „nur“ eine Spielspaß-Wertung von 75% erhalten hat. Die 75% gehörte aber eigentlich zur Sound-Wertung, die richtige Spielspaß-Wertung lautet 86%. Dies reichen wir zusammen mit der fälligen Medaille und der an Cendant-Software gerichteten Bitte um Entschuldigung hiermit nach.



IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion
Das Trickwerk GmbH
Redaktion GAMES AND MORE
Obere Hauptstr. 8, 85354 Freising

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger

Chefredakteur

Ralf C. Adam (V.i.S.d.P.)

Stellv. Chefredakteur

Michael Hengst

Chefin vom Dienst

Martina Vrenegor

Redaktion

David Skreiner

Freie Mitarbeiter

Patrick Dowling, Peter Schwindt,
Rainer Frühwacht

Redaktionsassistentz

Ines Roßius

Layout

Maren Hengst, Sascha Selke,
Bernd Buchberger

Konzeption und Gestaltung

Maren Hengst, Sascha Selke

Titel

Eidos Interactive, Ubi Soft

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in GAMES AND MORE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programmen entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Inhaltspapier

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage der Computec Media AG bei.

Zentrale Service-Nummer

0911 / 2872-150

Service-Fax: 0911 / 2872-250

Anschrift des Abo-Service

Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Abo-Nummern

Tel: 0180 / 5959506

FAX: 0180 / 5959513

E-Mail: computec.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Tel: 0911 / 2872-100
Fax: 0911 / 2872-240

Anzeigenverkauf

Thorsten Szameitat
(Anzeigenleitung, V.i.S.d.P.)
Wolfgang Menne

Anzeigendisposition

Andreas Klopfer

Anzeigenassistentz

Claudia Rudolph

Anzeigenpreise

Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste
Nr. 12 vom 01.10.1998

Verlag

Computec Media AG
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Tel: 0911 / 2872-100
Fax: 0911 / 2872-200

Verlagsleiter

Roland Bollendorf

Produktionsleitung

Michael Schraut

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),
Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Abonnement

GAMES AND MORE kostet im Abonnement 39,00 DM für 12 Ausgaben

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel: 06246 / 8820
Fax: 06246 / 8825277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN / Pressepost

GAMES AND MORE wurden folgende ISSN und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

ISSN:

VKZ:

TRESPASSER

Der Raptor:
Ein flinker Jäger,
sehr schnell und
gefährlich – und auch
noch in Gruppen
unterwegs!

Immer wieder könnt
Ihr beobachten, wie Dinos
gegeneinander kämpfen

Dieser Raptor ist auf den Bulldozer
geklettert und wird gleich angreifen

**Jurassic Park, Site B: Verlassene
Labors, wilde Natur und hungrige
Saurier - Dreamworks bastelt an einer
3D-Action-Sim der besonderen Art.**

Nach einem Flugzeugabsturz findet sich die Wissenschaftlerin Anne an einem verlassenen Strand wieder – ausgerechnet auf jener Insel, die als Forschungsstätte für den „Jurassic Park“ diente. Annes Schicksal hängt von Euch ab, denn in „Trespasser“¹ steuert Ihr die Forscherin durch eine aufwendige Welt mit realistischer Physik und voller hungriger Dinosaurier. Optisch am eindrucksvollsten sind allerdings die Dinos: Wer

zum ersten Mal ein Geräusch von hinten hört, sich schnell umdreht und dann einem angreifenden T-Rex in das weitaufgerissene Maul schaut, sollte sich schon mal nach frischer Unterwäsche umsehen. Zunächst werden sich die 3D-Shooter-Fans unter Euch über die langsame Bewegung der Spielerfigur wundern, doch bald bemerkt Ihr, daß Realismus das zentrale Anliegen in diesem Spiel ist: Anne kann etwa Steine aufheben und da-

mit aufgestapelte Dosen umschießen, Klettern gelingt nur mit höchster Vorsicht, und auch das Schießen will gelernt sein. Wer allerdings aus Spaß mit einem Baseball-Schläger auf Ölfässer eindrischt, wird schon bald ins gierige Maul eines hungrigen, durch das Trommeln angelockten Velociraptors blicken...

So verbringt Ihr die ersten paar Minuten in diesem Spiel mit dem Erforschen der Umgebung, in der sogar Bäume in Echtzeit-3D berechnet werden. Die meisten der Puzzles haben mit Physik zu tun und sind so angelegt, daß sie auch „in echt“ funktionieren würden und mehrere Lösungswege möglich sind. Großen Wert legt Dreamworks² auch auf das „realistische“ Verhalten der Urzeitechsen: So könnt Ihr schon mal beobachten, wie sich ein Triceratops gegen zwei Velociraptoren zur Wehr setzt. Die großen Brachiosauri ignorieren die im Vergleich winzige Spielfigur meist, aber ein an sich harmloser Stegosaurus wird nervös, wenn Ihr ihm zu nahe kommt. Auch Verlet-

zungen sind möglich: Ein am Bein verwundeter Raptor humpelt – ist aber auch dann noch schneller als Ihr...

Leider benötigt das Spiel einen sehr schnellen Rechner, um annehmbare Frame-Raten zu erzielen. Die 3D-Engine ist sehr aufwendig, die Voodoo-Unterstützung allerdings relativ schlecht, und so läuft das Spiel auf einer guten AGP-Karte schneller als auf der 3Dfx: Mit einem P-200 und Voodoo2 kommt Ihr gerade auf 10 bis 15 Frames pro Sekunde, ab einem P-450 mit guter AGP-Karte läuft „Trespasser“ halbwegs schnell.

David Skreiner

**3D-Action-Sim mit
realistischer Physik-Engine:
Nicht nur für Shooter-Fans
interessant**

PC PREVIEW

TRESPASSER
Hersteller _____ Dreamworks Games
Genre _____ 3D-Sim
Web-Adresse _____ www.trespasser.com

Erscheinungstermin:
Winter 1998

Erster Eindruck:
„Trespasser“ legt den
Grundstein für eine neue
Art von 3D-Adventure-Sim.

**Fertig-
gestellt
zu:**
90%

Kampf der Zauberer

Die wundersame Welt der Magie und Mystik.

In einer Zeit, in der Finsternis und spirituelles Chaos herrschen, kann nur der Spirit Tamer helfen. Nur der Hüter der Menschheit hat die Naturgewalten in der zauberhaften 3-D-Welt unter Kontrolle.

Das erste Rollenspiel für N64 überrascht mit Fantasy-Zauber der Extraklasse.

Holy Magic Century™

mit deutschem
Bildschirmtext



In diesem unscheinbaren grauen Äußeren steckt eine Menge Power



Segas neue Wunderkiste: Schafft das Dreamcast den Durchbruch?

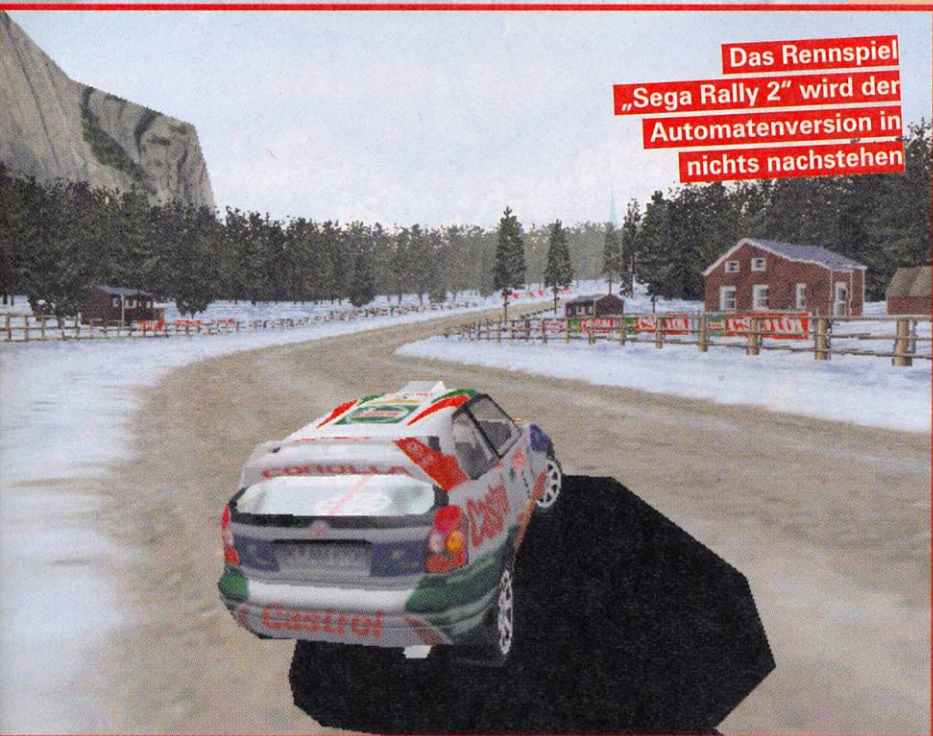
Sega hat es in den letzten Jahren schwer gehabt: Das Saturn konnte sich gegen die übermächtige Konkurrenz von PlayStation und N64 nicht durchsetzen. Technisch war das Gerät beiden unterlegen, aber das größte Manko war die fehlende Unterstützung der Spiele-Schmieden. Jetzt soll eine neue Wunderwaffe aus den Forschungslabors die Karten neu verteilen: das Dreamcast.

sorgt ein Grafikchip von PowerVR für rasante 3D-Grafik in 16 Millionen Farben, mehr als 3 Millionen Polygone werden pro Sekunde auf den Bildschirm gezaubert. Für Datennachschub sorgt das 12-fach CD-ROM – viel Platz also für detaillierte Texturen, große Levels und viel Sound, aber mit erträglichen Ladezeiten. Akustisch genügt die Konsole ebenfalls höchsten Ansprüchen: Ein weiterer Prozessor mit 2MB RAM sorgt für realistischen 3D-Sound auf 64 Kanälen. Anschlüsse für vier Joypads dürfen nicht fehlen, aber durch zwei Details will sich Sega gegenüber der Konkurrenz besonders profilieren: Zum einen durch das Modem (das in Japan gleich mitgeliefert wird), und zum anderen durch das sogenannte VMS („Visual Memory System“), einer Mischung aus Memory Card und Gameboy mit eigenem Display und Steuerkreuz. Damit könnt Ihr nicht nur Eure Spielstände verwalten, sondern zudem unterwegs ein Spielchen wagen – auch zu zweit, denn zwei VMS lassen sich koppeln. Normalerweise

Die Hardware des Dreamcast steht den besten PCs in nichts nach



Das Action-Adventure „Blue Stinger“ soll in Bezug auf Realitätsnähe neue Maßstäbe setzen



Das Rennspiel „Sega Rally 2“ wird der Automatenversion in nichts nachstehen

Die Entwickler haben sich mächtig ins Zeug gelegt, um den Generationswechsel bei den Konsolen einzuleiten: Die 64-Bit CPU mit 200 Mhz sorgt für die nötige Rechenleistung, der Hauptspeicher ist mit 16MB für eine Konsole besonders groß (die PlayStation hat nur 2MB). Irrtümlicherweise wird das Gerät als „128-Bit Konsole“ gelobt – in Wirklichkeit aber arbeiten nur einige Bauteile in 128 Bit. Neben dem Hauptprozessor

fehlt, aber durch zwei Details will sich Sega gegenüber der Konkurrenz besonders profilieren: Zum einen durch das Modem (das in Japan gleich mitgeliefert wird), und zum anderen durch das sogenannte VMS („Visual Memory System“), einer Mischung aus Memory Card und Gameboy mit eigenem Display und Steuerkreuz. Damit könnt Ihr nicht nur Eure Spielstände verwalten, sondern zudem unterwegs ein Spielchen wagen – auch zu zweit, denn zwei VMS lassen sich koppeln. Normalerweise

„Geist Force“ ist ein Shoot-em-Up der absoluten Extraklasse

„Climax Landers“ ist ein grafisch besonders beeindruckendes Rollenspiel

„Sonic Adventures“ ist das neueste Spiel mit dem blauen Igel – jetzt in vollem 3D

„P.O.D. 2“ ist der Nachfolger des futuristischen Rennspiels „P.O.D.“

Nein, das ist nicht der neue Gameboy, sondern das VMS, die „Memory Card“ des Dreamcast

Jeder soll das tun, was er am besten kann: Bei „Godzilla Generations“ könnt Ihr ganze Städte in Schutt und Asche legen

weise wird das Gerät in das Joypad gesteckt, während des Spielens können auf dem Display Informationen abgelesen werden. Es ist aber auch denkbar, daß bei Mehrspielerpartien Spielzüge oder Daten angezeigt werden, die die anderen nicht unbedingt sehen müssen...

Was nützt aber die beste Hardware, wenn es keine Spiele dafür gibt? Sega hat aus seinen Fehlern gelernt und von vornherein dafür gesorgt, daß Besitzer des Dreamcast ihren Kauf nicht bereuen werden: Über 300 Hersteller sind schon mit Entwicklungssystemen versorgt, so daß gleich bei der Markteinführung des Gerätes Spiele aus jedem Genre

zu haben sind. Namhafte Firmen wie Acclaim, Core Design, Eidos, GT Interactive, Infogrames, Interplay, Microprose und Ubi Soft werben ebenfalls an Titeln, die die Möglichkeiten der neuen Hardware ausnutzen sollen.

Sich ganz auf andere verlassen will sich Sega aber offenbar nicht, denn die Firma selbst will zur Markteinführung mit neuen Spielen glänzen: „Sonic Adventures“ ist die 3D-Fortsetzung der bisherigen Abenteuer des blauen Igels, das Rennspiel

„Sega Rally 2“ ist eine Automaten-Umsetzung, und mit dem 3D-Ballerspiel „Geist Force“ will Sega ebenfalls neue Maßstäbe für realistische Grafik setzen. Allein für dieses Jahr sind in Japan mehr als ein Dutzend Spiele aus verschiedenen Genres angekündigt. Teilweise werden diese nicht in Europa erhältlich sein, dennoch sind für die Markteinführung mindestens 15 Titel vorgesehen. Ab 27.11 ist die Konsole in Japan in den Läden, nächstes Jahr kommt sie nach Europa – kann das Dreamcast halten, was Sega verspricht?

Patrick Dowling

DC PREVIEW

DREAMCAST

Hersteller — Sega

Genre — alle

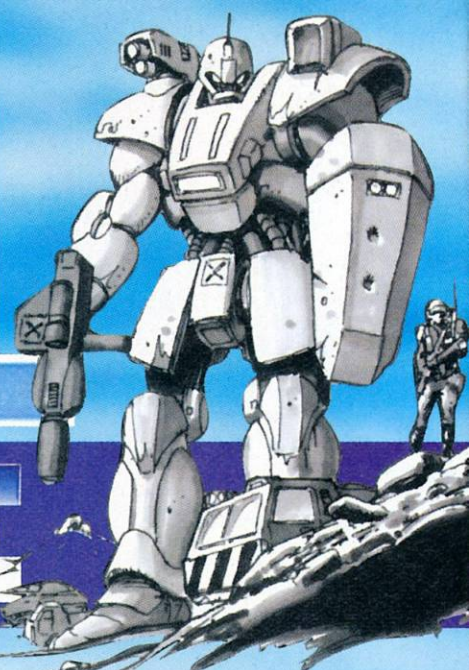
Web-Adresse — www.sega.de

Erscheinungstermin:
1999 in Europa

Fertiggestellt zu:
100%

Erster Eindruck:
Die Hardware ist vielversprechend, die Software auch.

METAL FATIGUE



Die Kampfroter sind riesig
- Panzer haben gegen sie keine Chance



Beim Nahkampf sind alle
Details zu erkennen

Die Roboter könnt Ihr aus
Einzelteilen zusammenbauen



Kampf der Titanen - bei „Metal Fatigue“ fliegen die Fetzen!

Die Flut der Echtzeit-Strategie-
spiele reißt nicht ab. Damit
eine Neuerscheinung nicht
untergeht, muß sich der Hersteller
schon einiges einfallen lassen. Psy-
gnosis¹ hat diese Herausforderung
angenommen und will mit dem
Spiel „Metal Fatigue“²
zeigen, daß in dem
Genre noch viele unge-
nutzte Möglichkeiten
stecken.

Technisch liegt das
Spiel voll im Trend:
Dank 3D-Karten-Un-
terstützung läßt
sich die Kamera
zoomen, frei
drehen und
schwenken,
damit Ihr zu
jeder Zeit die
beste Übersicht
habt. Höhenunterschiede sind gra-
fisch gut zu erkennen, Lichteffekte
lassen die Farben tanzen und die
Einheiten können sich flüssiger drehen
und bewegen als bei vorgeren-
deter oder gar gezeichneter Grafik.
Ihr seid bei „Metal Fatigue“ übri-
gens nicht auf die Planetenober-

fläche beschränkt: Wichtige Einrich-
tungen lassen sich unterirdisch
oder in der Umlaufbahn anlegen.
Mit Teleportern werden Einheiten
auf die schwebenden Stationen ge-
beamt, und mit Aufzügen könnt Ihr
fast alle Truppen in Euren unterirdi-
schen Tunnelsystemen verstecken.
Moment: fast alle Truppen?

Ja, denn die wichtigste Neuerung
bei diesem Spiel sind die
riesigen Kampfro-
bter – gegen
sie wirkt je-
der Panzer
wie Spielzeug.

Beine, Körper und Arme könnt Ihr in
verschiedenen Ausführungen pro-
duzieren und so die Roboter selbst
zusammenstellen. Neben den übli-
chen Raketen oder Laserstrahlen
gibt es auch jede Menge Nahkampf-
waffen wie Schwerter, Äxte oder gar
Sägen – letztere sind besonders
wichtig, denn damit werden im
Kampf einzelne Teile von anderen
Robotern abgetrennt. Die könnt Ihr
entweder gleich benutzen oder in
die Forschungsabteilung geben, um
so zu neuen Waffen- und Verteidi-
gungssystemen zu kommen. Auf
die Darstellung der Roboter legen
die Entwickler besonderen Wert: Ihr
erkennt auf Anhieb, welche Bewaf-
fung sie tragen, und bei einem
Kampf geht es zu wie bei einem Prü-
gelspiel. Ganz unverzichtbar sind
die restlichen Truppen aber trotz

Die 3D-Roboter im Spiel sind
detailliert und bewegen sich flüssig



Höhenunterschiede sind durch die
bewegliche Kamera gut zu erkennen

dieser Kampfkolosse nicht, denn
der Spieler wird nur wenige
Roboter bauen können. Der stra-
tegische Einsatz der
drei Ressourcen – der
Bodentruppen, der Ro-
bter und der Luftphei-
ten – entscheidet zwischen
Sieg und Niederlage.

An der künstlichen Intelligenz, der
Bedienung und dem Leveldesign
wird bei Psygnosis natürlich noch
kräftig gefeilt – und das sind die
Punkte, von denen letztendes ab-
hängt, ob ein Spiel wirklich fesselt
oder trotz der gelungenen Details
doch in der Masse untergeht.

Patrick Dowling

PC

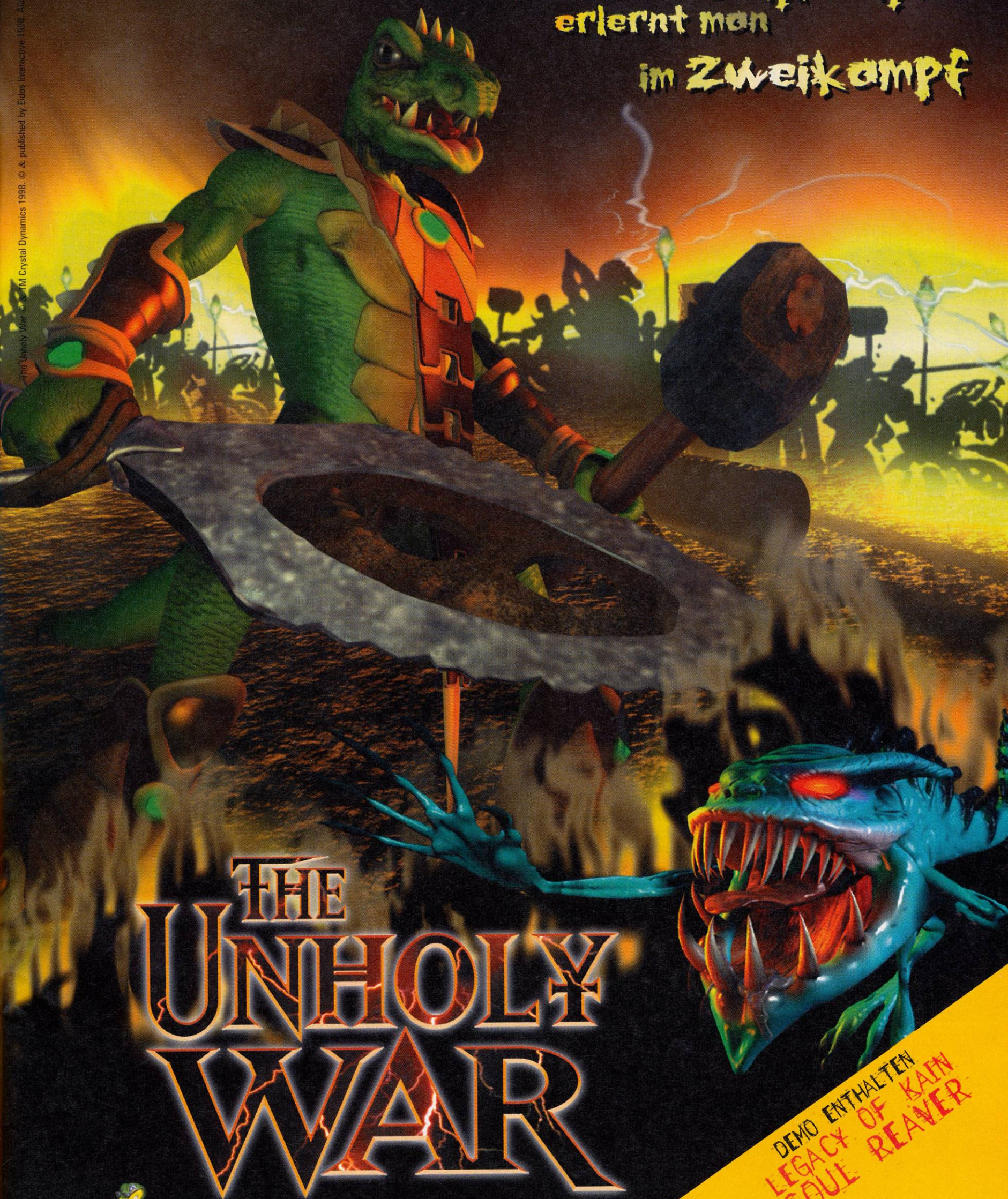
PREVIEW

METAL FATIGUE	
Hersteller	Psygnosis
Genre	Echtzeit-Strategie
Web-Adresse	www.psygnosis.com
Erscheinungstermin:	Fürhjahr 1999
Fertig- gestellt zu:	75%
Erster Eindruck: Die Roboter sind wirklich eine nette Idee – hoffent- lich taugt das Spiel.	

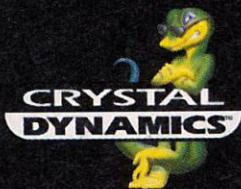
Die besten **Taktiken**

für diese **Schlacht**
erlernt man

im **Zweikampf**



THE UNHOLY WAR



DEMO ENTHALTEN
LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER

EIDOS
INTERACTIVE

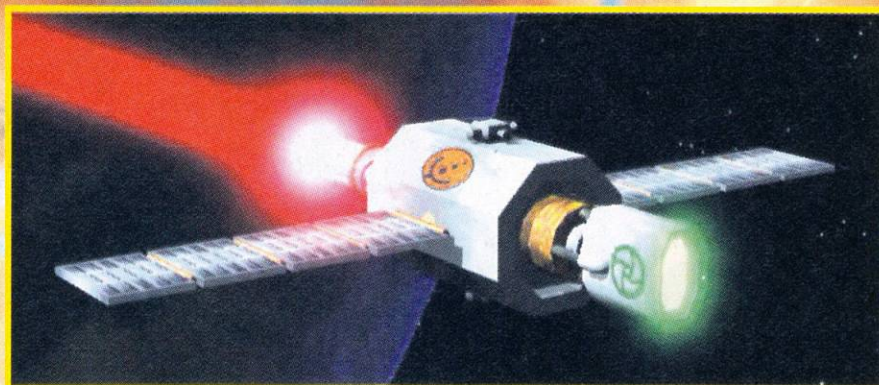
GLOBAL DOMINATION



Stellt den Weltfrieden wieder her - mit Atombomben!

Die Welt ist in Aufruhr: Lokale Gefechte weiten sich zu internationalen Konflikten aus, jeder Kleinstaat hat Atomwaffen und bedroht damit seinen Nachbarn. Als neutrale Organisation versucht ULTRA das weltweite Gleichgewicht der Mächte wiederherzustellen und den Frieden zu sichern – notfalls auch mit Waffengewalt. Dies ist in knappen Sätzen das Szenario des Strategiespieles „Global Domination“¹. Entweder spielt Ihr das komplette Spiel am Stück – über 20 Missionen – oder entscheidet Euch für ein schnelles Gefecht. Oder zockt mit bis zu 16 Kollegen im Netz. Das eigentliche Spiel macht auf den ersten Blick einen ziemlich simplen Eindruck: Das Spielfeld ist der Globus, der sich drehen und stufenlos zoomen läßt. Die verschiedenen Nationen sind von deutlich sichtbaren Grenzen getrennt, zusammengehörende Länder haben die gleiche Farbe. Jedes Land hat verschiedene Einrichtungen zum Angriff und zur Verteidigung – je höher der technologische Level, auf dem Ihr spielt, desto

Hart, aber herzlich: Der Atomkrieg für die heimische Stube.



höher entwickelte Waffen stehen zur Verfügung. Per Knopfdruck wählt Ihr aus, welche Angriffs- oder Verteidigungseinrichtung Ihr benutzen wollt; mit der Maus werden die entsprechenden Waffen ausgelöst. Zum Angriffsarsenal gehören „normale“ Raketen, dicke Atombomben, Stealth-Bomber, U-Boote oder Satelliten. Dem stehen Abwehrraketen, Kreuzer und Jagdflugzeuge entgegen. Das Problem: Jede Waffe muß erst produziert werden. Geht Euch im Gefecht die Munition aus oder werden die Produktionsstätten zerstört, seid Ihr schutzlos. Um eine andere Nation zu „erobern“ zerbröckelt Ihr deren Anlagen. In der Kampagne gilt es, vorgegebene Aufträge zu erfüllen (beispielsweise einen Kreuzer zu beschützen oder ein bestimmtes Raketenilo auszuschalten). Bei dem Komplettkrieg

werden die Einsätze durch Videosequenzen unterbrochen, in denen die Story um ULTRA weitererzählt wird. Das hört sich zwar alles extrem martialisch an, und die Grafikfülle hält sich in engen Grenzen – aber wer glaubt, „Global Domination“ sei eine reine Ballerorgie, irrt. Die Programmierer feilen noch an den letzten Strategiedetails: Nur wer überlegt handelt und seine Ressourcen geschickt einsetzt, hat eine Überlebenschance.

Michael Hengst

PSY PC PREVIEW

GLOBAL DOMINATION

Hersteller: Psygnosis
Genre: Strategie
Web-Adresse: www.psygnosis.com

Erscheinungstermin: **Dezember 1998**

Fertiggestellt zu: **98%**

Erster Eindruck: Martialisches, aber anspruchsvolles Strategiespiel.



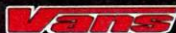
Psybadek

MANIAC 8/98

"Knallbunte
Wintersportalternative
auf abgefahrenen
Kursen"

"...ungeheurer
Spielespaß ..."

Offizielles PlayStation
Magazin 10/98



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



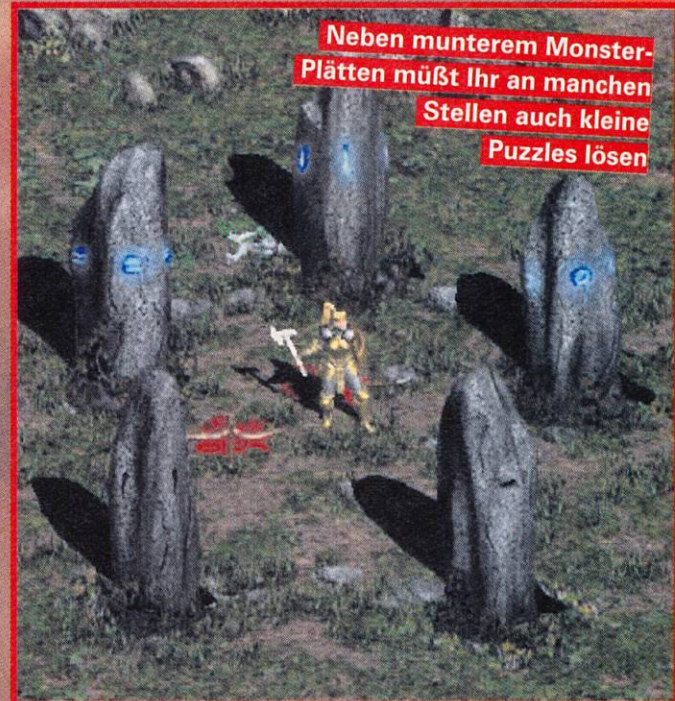
DIABLO 2



Falls Ihr eine 3Dfx-Karte habt, bekommt Ihr besondere Lichteffekte zu sehen



In der Wildnis müßt Ihr Euch vor plötzlichen Hinterhalten vorsehen



Neben munterem Monster-Plätten müßt Ihr an manchen Stellen auch kleine Puzzles lösen



Die Amazone läßt die Senses kreisen: Wehe, wer ihr jetzt zu nahe kommt...

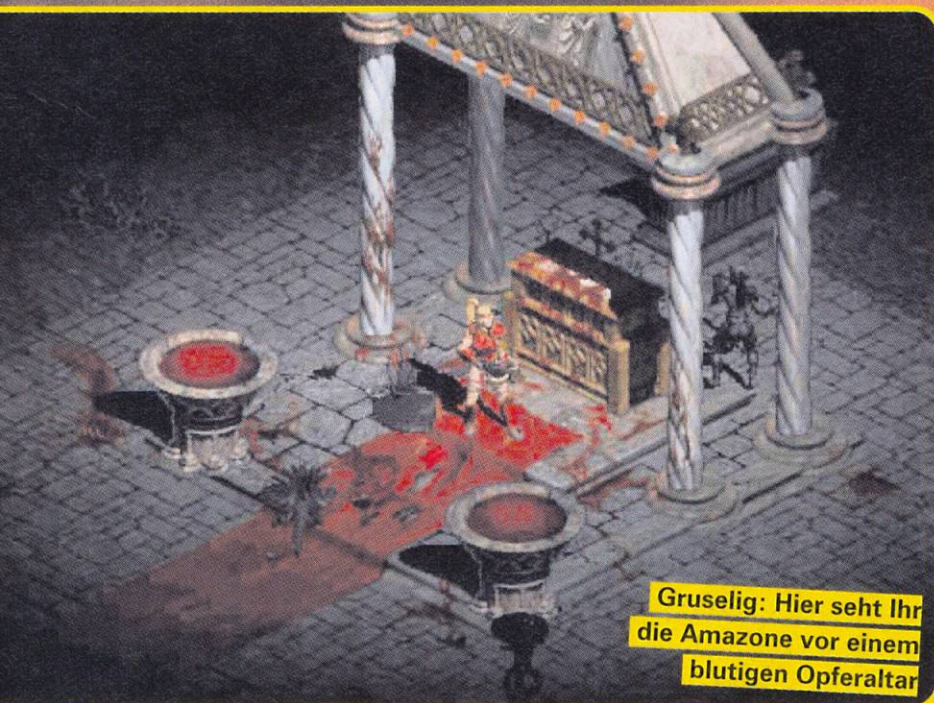
Der Herr des Terrors kehrt zurück - und diesmal bringt er seine Brüder mit!

Wer von Euch den ersten Teil von Blizzards' Kultrolenspiel „Diablo“ bis zum bitteren Ende durchgezockt hat, der wird sich sicher noch erinnern: Der böse Diablo wurde besiegt und in einem Seelenstein eingefangen, den der tapfere Held an sich nahm. So weit, so gut, doch dummerweise erweist sich der Geist des finsternen Dämons als zu stark für den armen Recken und ergreift zu Beginn von „Diablo II“² Besitz von unserem Unglückstropf. Zusammen mit seinen Brüdern Mephisto und Baal versucht der Herr des Terrors, die Welt ein für allemal in ewige Verdammnis zu stürzen. Aber zum Glück gibt es ja noch Euch. Mitte nächsten Jahres dürft Ihr wieder Euer Breitenschwert gürteln, den Zauberstab unter den Arm klemmen und zu einem neuen Abenteuer in der dunklen Fantasy-Welt aufbrechen.

Für die Fortsetzung seines Mega-Erfolgstitels hat sich Blizzard viel vorgenommen. Nach dem Motto „Schöner, größer, besser“ wurde das bewährte Spielprinzip von Grund auf

renoviert und um viele neue Extras ergänzt. Dies fängt bereits mit den Charakter-Klassen an, denn statt wie bisher zwischen drei dürft Ihr nun zwischen fünf verschiedenen, allesamt brandneuen Charakter-Klassen wählen. Da wäre zum Beispiel als allererstes die Amazone: Sie stellt die inoffizielle Nachfolgerin der Jägerin aus dem ersten Teil dar. Neben dem perfekten Umgang mit dem Bogen beherrscht sie den Kampf mit dem Speer und anderen Wurfaffen. Als Vertreter der Magier-Gilde tritt diesmal der Totenbeschwörer auf, der mit seinen unheilvollen, aber nichtsdestotrotz äußerst mächtigen Kräften sicherlich eher der dunklen Seite zuzurechnen ist. Als nächstes im Bunde der tapferen Helden finden wir den Paladin. Dieser ähnelt dem Krieger aus „Diablo I“ und verläßt sich im Kampf weniger auf Magie als vielmehr auf die Stärke seiner stählernen Klinge. Mit der Zauberin steht Euch auf Wunsch eine weitere Anwenderin der magischen Künste zur Auswahl. Von der reinen Körper-

Blizzard hat dem zweiten Teil fünf brandneue Helden spendiert

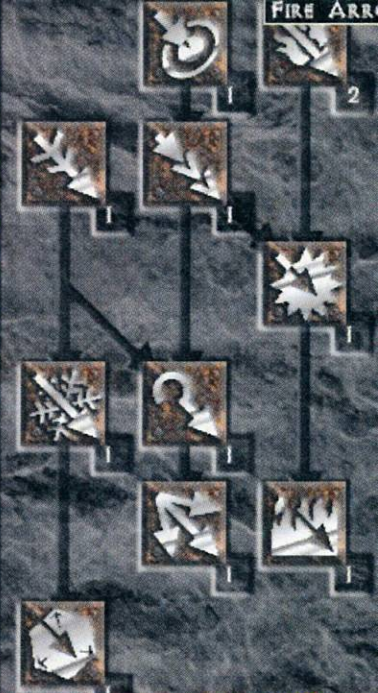


Gruselig: Hier seht Ihr die Amazone vor einem blutigen Opferaltar



Lieber ein lebender Feigling als ein toter Held. Zur Not nehmt Ihr eben die Beine in die Hand

Das Zaubersystem erlaubt jetzt auch bestimmte Kombinationen von Sprüchen



Am besten kämpft es sich in schmalen Gängen, weil Ihr dort nicht so leicht umzingelt werdet



Die Menüleiste am unteren Bildschirmrand wurde überarbeitet und wirkt aufgeräumter



Auch in der Oberwelt seid Ihr diesmal nicht vor Angriffen sicher

Jede neue Waffe und Rüstung, die Ihr tragt, wird jetzt optisch auch angezeigt



Mit den brennenden Pfeilen könnt Ihr Euren Gegnern ganz schön einheizen

kraft her mag sie die schwächste aller möglichen Charaktere sein – doch ihre spiritistischen Fähigkeiten suchen ihresgleichen. Der fünfte und letzte Held ist der Barbar, der neben seiner außer-gewöhnlichen Körperkraft über das Talent verfügt, die Energien von eigenhändig getöteten Tieren in sich aufzunehmen. Außerdem kann der Barbar als einziger zwei Waffen gleichzeitig in seine Hände nehmen und damit um sich schlagen. Wie Ihr seht, wird Euch die Qual der Charakter-Wahl in „Diablo II“ wirk-

lich nicht leicht gemacht, deshalb solltet Ihr auch möglichst sorgfältig wählen. Schließlich ist die grafisch diesmal noch eindrucksvoller in Szene gesetzte Welt, die es zu erkunden gilt, mehr als viermal so groß wie im Vorgänger. Es gibt nämlich nicht mehr nur eine Stadt, sondern gleich mehrere, und um von einer Siedlung in die nächste zu gelangen, müßt Ihr gefährliche Tagesmärsche durch unerforschte Wildnis in Kauf nehmen, die übrigens, ebenso wie sämtliche

Dungeons, per Zufall generiert wird. Innerhalb der Dörfer werdet Ihr wie gewohnt auf freundliche Bewohner treffen, die Euch gegen Bares ihre Hilfe anbieten oder Euch mit nützlichen Informationen und Aufgaben versorgen. Auf einen genauen Erscheinungstermin des in jeder Hinsicht bereits in der momentan vorliegenden Version prächtig aussehenden „Diablo II“ will sich Blizzard bedauerlicherweise nicht festlegen, irgendwann im Sommer 1999 dürfte es aber soweit sein. Wir können es jedenfalls jetzt schon kaum noch erwarten.

Ralf C. Adam

Mehrere Städte und viele neue Dungeons müssen erkundet werden

PC

PREVIEW

DIABLO II	
Hersteller	Blizzard/Cendant
Genre	Rollenspiel
Web-Adresse	www.blizzard.com
Erscheinungstermin:	Fertiggestellt zu:
Sommer 1999	70%
Erster Eindruck:	
Die riesige Fantasy-Welt wird Euch wochenlang beschäftigen.	

TEST DRIVE 4X4



Startaufstellung. Diesmal versuchen wir, im grünen Pickup mit den Hummers mitzuhalten



Fies: Der Tunnel ist überschwemmt, überholen ist nicht ganz einfach

Vollgas! Das Wasser spritzt nach hinten weg und bremst Euren Wagen ganz schön ab.

Geländewagen-Rennen über Stock und Stein: Accolade bringt „Test Drive 4x4“ für die PlayStation.

Kurz nach dem Erscheinen von „Test Drive 5“ soll auch „Test Drive 4x4“ bei uns auf den Markt kommen (in den USA hört das Spiel auf den Namen „Test Drive Off-Road 2“). Wie schon beim neuesten Straßenschlitten-Sprößling der „Test Drive“-Serie setzt Accolade² auch hier auf lizenzierte Autos, also auf Fahrzeuge, die es in Wirklichkeit gibt: Unter den 20 „Geländebombern“ in diesem Spiel ist der bekannteste vermutlich der „Hummer“ (auch bekannt als „Hum-Vee“), der als US-Militärgerät im Golfkrieg berühmt wurde und den mittlerweile etliche Hollywoodstars ihr eigen nennen. Neben diesem „Star“ des Spiels dürft Ihr auch Land Rover, Range Rover, Jeep Wrangler, Jeep Cherokee, Ford Explorer oder einen Dünenbuggy steuern. Allerdings stehen zu Spielbeginn nur 8 der 20 Autos zur Auswahl – für die ande-

Mit Vollgas durch den Matsch: Weniger Lizenzen und mehr Strecken wäre besser



ren müßt Ihr Strecken gewinnen und im Championship-Modus fleißig Punkte sammeln. Die sechs Strecken (laut Accolade sind es zwölf, weil man dort den Spiegel-Modus mitrechnet) entführen Euch unter anderem nach Marokko, in die Schweizer Alpen und an einen Vulkan-Strand auf Hawaii. Wer dort allerdings (wie alle unsere „Testpiloten“ bisher) versucht, die zahlreichen Baywatch-Wachtürmchen umzufahren, wird bitter enttäuscht: Selbst der schwere, PS-starke Hummer blieb bestenfalls darin stecken.

Insgesamt sieht es bisher leider so aus, als ob die vielen Lizenzen und der edle Heavy-Soundtrack das Bemerkenswerteste an „Test Drive 4x4“ sein werden. Die Steuerung ist etwas heikel, kontrollierte Drifts sind sehr schwie-

rig. Die Grafik ist zwar schnell, aber bisher höchstens „gute Mittelklasse“ – am allermeisten stört jedoch die geringe Anzahl an Strecken. Dafür hat der Soundtrack wieder die charakteristisch harte Note. So bekommt Ihr unter anderem die Titel „Black“ von der Hardrock-Band Sevendust, „Falling“ von Gravity Kills (Alternative Rock) und „Shock“ von Avantgarde-Rocker Fear Factory zu hören.

David Skreiner

PSX PREVIEW

TEST DRIVE 4X4/OFF ROAD 2

Hersteller Accolade
Genre Rennspiel
Web-Adresse www.accolade.com

Erscheinungstermin:
November 1998

Erster Eindruck:
Solides Matsch-Racing-Spiel ohne herausragende Stärken oder Schwächen.

Fertiggestellt zu:



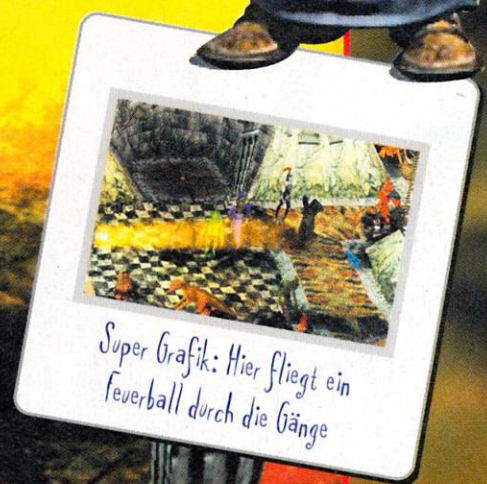
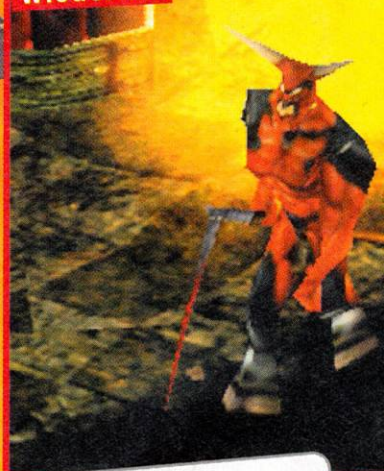
DUNGEON KEEPER II



Im „Research“-Raum erforschen Eure Zauberer neue magische Sprüche



Ein alter Bekannter aus dem ersten Teil spielt natürlich auch wieder mit



Super Grafik: Hier fliegt ein Feuerball durch die Gänge

Zurück in den Keller: Bullfrogs Strategieknüller geht in die zweite Runde.

Eines der innovativsten Strategiespiele geht in die zweite Runde: Die Rede ist von Bullfrogs „Dungeon Keeper“. Mit dem Erstling verabschiedete sich Peter Molyneux von Bullfrog, um seine eigene Firma zu gründen (Lionhead Studios). Der zweite Teil von „Dungeon Keeper“ kommt also ohne die Mithilfe des berühmten „Vaters“ aus. Daß dies nicht von Nachteil sein muß, beweisen erste Demos und Bilder des neuen „Dungeon Keeper“. Wie gehabagt agiert Ihr als finsterner Miesling in unterirdischen Katakomben und baut in Echtzeit ein verzwicktes Labyrinth, in das Ihr Monsterscharen hineinlockt. Diese Monster müssen bezahlt und gefüttert werden, außerdem müßt Ihr für die nötigen Räume sorgen. Neu sind vor allem die aufgemotzte und hochauflösende Grafik plus einige frische Monster, Zauberformeln und

„Dungeon Keeper 2“ ist noch schöner und noch gemeiner als der Vorgänger

die überarbeitete Spiel-Strategie. Jetzt ist die Grafik komplett in 3D, d.h. die Monster sind nicht einfach klobige Pixelhaufen, sondern bestehen aus echten Polygonen. So lassen sich die Lebewesen in dem Gewölbe viel besser erkennen. Außerdem gibt es einige neue Monsterrassen (z.B. Feen und Riesen) und viele Zauberformeln, mit denen Ihr den „guten“ Helden oder Multiplayer-Kollegen den Garaus machen dürft. In puncto „Strategie“ hat sich ebenfalls einiges getan: Gerieten die „Dungeon Keeper“-Gefechte früher zu einem unüberschaubaren Gemetzel, in dem Ihr die einzelnen Figuren nicht mehr auseinanderhalten konntet, soll jetzt jedem Kämpfer quasi ein Bodengebiet zuge-



Die „Imps“ buddeln neue Gänge: Diesmal sind auch die Figuren in 3D

Wie im ersten Teil brauchen Monster einen Platz zum Schlafen



Spruch: 'Dansen Kieper

ordnet werden. So lassen sich Kämpfe besser strategisch planen. Eigentlich sollte „Dungeon Keeper II“ bereits in diesem Jahr erscheinen, aber die Programmierer feilen noch an vielen Details, so daß das Spiel wahrscheinlich erst Anfang des nächsten Jahres erscheinen wird. In Vorbereitung ist eine PC-Version sowie eine PlayStation-Variante.

Michael Hengst

PREVIEW

DUNGEON KEEPER 2

Hersteller Bullfrog

Genre Strategie

Web-Adresse www.ea.com

Erscheinungstermin: März 1999

Fertiggestellt zu: 85%

Erster Eindruck: Neue Features und bessere Grafiken für den Strategiehit.

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



Frei wählbarer Spielverlauf.
Alle Gegenden können
jederzeit wieder betreten werden



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



Charaktere per Memory Card exportierbar



4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter



Das Action-Rollenspiel



T&E SOFT

ABC
A FUNSOFT. COMPANY

FUNSOFT.

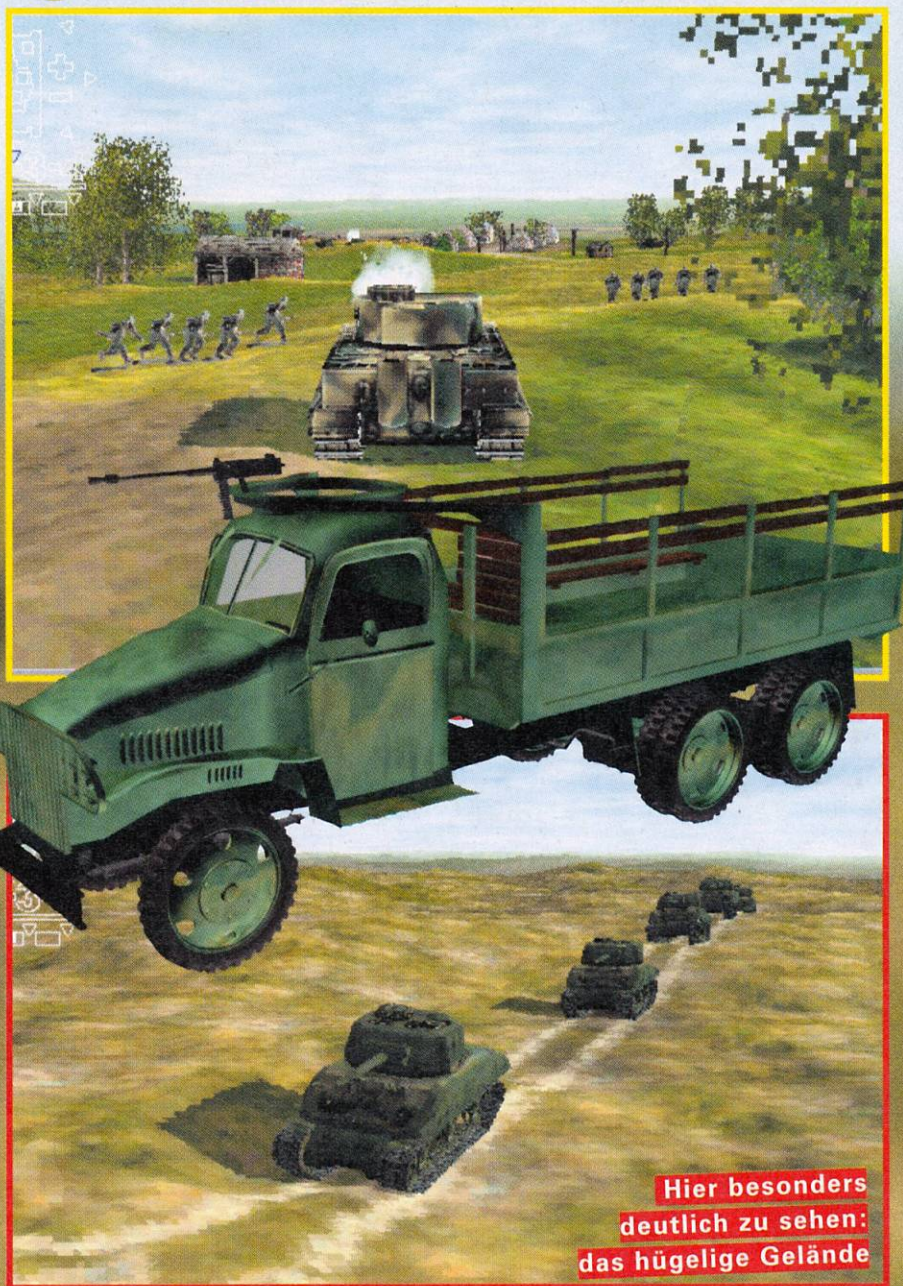
ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111, ABC Software AG (CH), Tel. 0041/81/7501000, Fax. 0041/81/7501008, ABC Software GmbH (A), Tel. 0043/5523/56510, Fax. 0043/5523/64794
© 1998 T&E SOFT. Published by FUNSOFT. Developed by T&E SOFT.

PANZER ELITE



Knallharte Panzer-simulation aus deutschen Landen.

Knackige Simulationen sind bis heute immer eine Domäne großer amerikanischer Entwicklungsstudios gewesen. Zu aufwendig, zu kostenintensiv seien komplexe Militärsimulationen für deutsche Programmierer, so das landläufige Vorurteil. Damit will die Hattinger Firma „Wings Simulations“ aufräumen. Seit nunmehr fast zwei Jahren werkelt die Crew um Teut Weidemann und Heiko Schröder an der Panzersimulation „Panzer Elite“, die die internationale Konkurrenz in ihre Schranken weisen soll. Eine frühe Alpha-Version (das Spiel soll im März erscheinen) sieht schon sehr vielversprechend aus. Als Kommandant auf US- oder deutscher Seite fahrt Ihr mit verschiedenen Kampfwagen (z.B. mit Panzer IV, Tiger, Panther oder Sherman) durch rund 40 Missionen, die auf vier verschiedene Gebiete verteilt sind. Im fertigen Spiel sollen so Einsätze in Nordafrika, Sizilien, Italien und Nordfrankreich zur Auswahl stehen. Zusätzlich soll „Panzer Elite“ sechs unterschiedlich lange Kampagnen bieten, in denen Ihr aufeinander-



folgende Einsätze absolvieren müßt. Das Besondere an „Panzer Elite“ ist sicherlich die eindrucksvolle 3D-Grafik: So wurde speziell das Gelände „panzergerecht“ aufgearbeitet. Das heißt: Im Gegensatz zu vielen Konkurrenzspielen ist die Landschaft nicht flach wie ein Pfannkuchen, sondern richtig hügelig! Wälder sind nicht nur Polygonblöcke, sondern werden aus einzelnen Bäumen zusammengesetzt. Entsprechend der optischen Aufmachung ist auch das Verhalten der Panzer sehr realistisch: So dürft Ihr beispielsweise nur schießen, wenn der Tank steht. Neben zahlreichen Außenansichten gibt es selbstverständlich auch die Option, den Panzer aus der Cockpitsicht zu steuern: Auch hier wird die Liebe zum Detail deutlich. Statt statischer Bildschirmen habt Ihr ein „virtuelles“

Cockpit, das zudem bei heftiger Geländefahrt ordentlich schaukelt. Außerdem gibt es für den Fahrer nur einen kleinen Sehschlitze, und wer im Gefecht die Turmluke nicht schließt, läuft Gefahr, sein virtuelles Leben zu verlieren. Alles in allem macht „Panzer Elite“ einen extrem vielversprechenden Eindruck und dürfte das Herz eines jeden Simulationsfreundes höher schlagen lassen.

Michael Hengst

„Panzer Elite“ könnte die Konkurrenz in den Schatten stellen

PC PREVIEW

PANZER ELITE	
Hersteller	Wings Simulations / Psygnosis
Genre	Simulation
Web-Adresse	www.wingssimulations.com
Erscheinungstermin: März 1999	
Fertiggestellt zu: 75%	
Erster Eindruck: Grafisch und spielerisch superinteressante Panzersimulation.	

Das GAMES AND MORE Bewertungssystem

Was bedeuten eigentlich die ganzen Angaben in unserem detaillierten Wertungskasten? Und wofür stehen die Abkürzungen der einzelnen System-Buttons? Die Antworten auf diese und andere Fragen findet Ihr alle auf dieser Seite.

Hersteller-Angaben

In diesem Kasten findet Ihr allgemeine Infos über das Spiel. Was kostet es, wer hat es gemacht, und wo finde ich die Web-Site des Herstellers? Außerdem steht hier, wie viele Spieler gleichzeitig gegen- oder miteinander antreten können.

Konfiguration/Besonderheiten

Bei PC-Spielen geben wir an dieser Stelle immer an, wie die vom Hersteller vorgegebene Mindestkonfiguration sowie eine von uns empfohlene Optimal-Konfiguration aussieht. Bei Konsolenspielen gehen wir hier kurz auf Besonderheiten wie Multi-Tap-Unterstützung und ähnliches ein.

Positiv/Negativ

Was hat uns an dem Spiel besonders gut gefallen, was hat uns tierisch genervt? Hier bekommt Ihr noch einmal eine kurze Zusammenfassung der positiven und negativen Eindrücke, die der Test bei uns hinterließ.

Altersfreigabe

Jedes in Deutschland offiziell verkaufte Spiel hat sie, also geben wir sie auch an: die Altersfreigabe der USK.

Die Wertung:

GRAFIK: Gute Grafik allein macht zwar noch kein tolles Spiel, aber wer ergötzt sich schon gern an farblosen Pixelklötzchen? Unsere Bewertung bezieht sich übrigens immer auf die optimale Konfiguration.

SOUND: Wenn Ihr bei einem Spiel bereits nach drei Minuten genervt zu den Lautsprecherboxen greift und die Lautstärke abdreht, dann gibt's dafür in dieser Rubrik die entsprechenden Punktabzüge.

SPIELSPASS: Da der Spielspaß beim Kauf eines Games natürlich das wichtigste Kriterium überhaupt ist, wird er bei uns gleich doppelt hervorgehoben: zum einen durch eine besonders fett gedruckte Note und zum anderen durch ein Spaß-Barometer, in dem die Wertung noch einmal optisch deutlich gemacht wird.

Die Medaille:

Die Auszeichnung für besonders gelungenen Spielspaß. Nur absolute Top-Spiele jenseits der magischen 85%-Grenze bekommen von uns die „GAMES AND MORE SUPERHIT“-Medaille verliehen.

PC TEST

HEART OF DARKNESS
Hersteller Amazing Studios/Infogrames
Web-Adresse www.heartofdarkness.com
Preis: ca. 80 DM
Spieleranzahl 1

Konfiguration:
Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 10 MB HD, Win 95; **Empf. Konfig:** Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 80 MB HD, Win 95

Positiv:
Tolles Gameplay.
Geniale Zwischen-sequenzen.

Negativ:
Spielgrafik eher mäßig.
Zu kurz. Kein Scrolling.

**Alters-
freigabe:**
ab
12 Jahren

WERTUNG:
Grafik 68%
Sound 72%
**SPIEL
SPASS:**
80%

100%
0%

Das bedeuten die einzelnen Prozentzahlen

- 0 – 9% Finger weg vor diesem Schrott
- 10 – 19% Müll der untersten Schublade
- 20 – 29% Knapp vorbei am Totalausfall
- 30 – 39% Sehr mäßig bis enttäuschend
- 40 – 49% Nur für absolute Fans interessant
- 50 – 59% In jeder Beziehung Durchschnitt
- 60 – 69% Ordentlicher Gegenwert fürs Geld
- 70 – 79% Gute Spiele, die Spaß machen
- 80 – 89% Fast perfekte Genrevertreter
- 90 – 100% Besser geht's nicht

Unsere Abkürzungen:

- PC = PC
- N64 = Nintendo
- PSX = Sony PlayStation
- GB = Game Boy
- CGB = Color Game Boy
- DC = Dreamcast

Unsere Genre-Unterteilungen

Zugegeben, manche Spiele lassen sich nur schwer einer bestimmten Gattung zuordnen. Wir versuchen es dennoch und haben uns dabei für folgendes System zum Unterteilen der Genres entschieden:

ADVENTURE:

In Adventures besteht Eure Hauptaufgabe im Lösen von Rätseln und Puzzles. Dabei erlebt Ihr spannende Abenteuer. Unsere Hit-Tips: „Simon the Sorcerer 2“, „Monkey Island 3“, „Blade Runner“.

ROLLENSPIEL:

Im Unterschied zum Adventure steuert Ihr bei einem RPG meist eine ganze Gruppe von Helden, die zudem noch im Laufe der Handlung an Erfahrung gewinnen können. Unsere Hit-Tips: „Ultima 8“, „Diablo“, „Final Fantasy VII“.

ACTION:

Hier wird meist geballert, was der Joystick-Button hergibt. Egal ob 3D-Shooter oder klassisches Beat'emUp, in keinem anderen Genre fliegen so die Fetzen wie hier. Unsere Hit-Tips: „Tekken 3“, „Unreal“, „Incoming“.

SPORT:

Neben Sportarten wie Fußball, Eishockey, Golf, Formel 1 oder Angeln zählen wir auch Dart- und Flipperautomaten zu dieser Gattung hinzu. Unsere Hit-Tips: „Frankreich 98“, „ISS 98“, „F1 Racing“.

STRATEGIE:

Egal ob in Echtzeit oder rundenbasiert, bei diesen Spielen kommt es vor allem auf die richtige Strategie und Taktik an. Meist befehligt Ihr hier ganze Armeen oder Bataillone. Unsere Hit-Tips: „C&C“, „StarCraft“, „Commandos“.

AUFBAU-/WIRTSCHAFTSSIMULATION:

Ein in Deutschland besonders geschätztes Genre, bei dem sich alles um das liebe Geld dreht. Hier gewinnt, wer am geschicktesten eine Stadt oder einen Fußballclub regiert. Unsere Hit-Tips: „Anstoss 2“, „Sim City 2000“, „Anno 1602“.

SIMULATION:

Simulationen sind meistens sehr anspruchsvolle Spiele mit dicken Handbüchern, in denen Ihr Flugzeuge, Panzer oder andere Fahrzeuge durch die Gegend steuert. Unsere Hit-Tips: „Red Baron II“, „X-Wing vs. Tie Fighter“.

DENK-/GESCHICKLICHKEITSSPIEL:

Sie dienen meist als Pausenfüller für den kleinen Spielehunger zwischendurch. Oft handelt es sich um Umsetzungen bekannter Karten- oder Brettspiele. Unsere Hit-Tips: „Solitaire“, „Tetris“, „Swing“.





TUROK

SEEDS OF EVIL

Gerade die Waffen werden optisch eindrucksvoll in Szene gesetzt

Alle Welten sind nicht nur riesig, sondern auch detailliert und realistisch beleuchtet

Auf dem Screenshot seht Ihr es nicht, aber die Viecher bewegen sich absolut flüssig

Sonnenfeuer-Kugel: Eine geballte Ladung Sonnenlicht enthalten diese Kugeln, die im Dunkeln jeden blenden. Besonders empfindliche Gegner werden durch die Sonnenstrahlen völlig zerstört

Die Sichtweite ist drastisch erhöht worden, Angriffe können frühzeitig abgewehrt werden

Meist bleibt nicht viel Zeit, sich die Gegend anzuschauen – schließlich müssen wir noch das Universum retten

Ein Indianer kennt keinen Schmerz – Turok macht sich erneut auf, seine Feinde das Fürchten zu lehren.

Mit den Kräften des Universums ist nicht zu spaßen: Das mußte vor vielen Jahren auch der mächtige Urbösewicht Primagen lernen, der auf seiner Suche nach göttlicher Macht versuchte, an den Ursprung des Universums zu gelangen. Sein Versuch schlug fehl, und seitdem ist er in der Verlorenen Welt gefangen, die in allen Zeiten gleichzeitig existiert und oft nur durch eine Haaresbreite von unserer Realität getrennt ist. Das machtbesessene Wesen aus der Urzeit läßt sich diese Situation jedoch nicht gefallen und will durch seine Diener die fünf Energie-Totems zerstören, die errichtet wurden, um die Grenzen

TEK BOW



Die Dinosoiden sind besonders schnell und weichen Euren Attacken aus

Mit Farben wird bei diesem Spiel nicht gegeizt



Kampfklinge:
Die ideale Nahkampfwaffe – leicht zu handhaben und scharf wie ein Rasiermesser.



Auf einen Nahkampf mit einer riesigen Echse solltet Ihr Euch wirklich nicht einlassen



mit Sicherheit keine leichte Aufgabe: Die Dinosoiden sind genetische Kreuzungen aus Dinosauriern und Menschen, stark, schnell, bewaffnet und böse. Die Purr-Linn sind riesige, gorilla-ähnliche Wesen, primitiv, hässlich wie die Nacht und nicht besonders schlau, dafür aber mit High-Tech-Waffen ausgestattet – und das sind nur zwei der 30 Gegnertypen. Gleichzeitig müßt Ihr noch die Einzelteile des Schlüssels zu Primagens Raumschiff aufsammeln und am Ende jedes Levels noch die besonders fiesen Endgegner besiegen – es gibt also einiges zu tun.

Ganz auf Euch allein gestellt seid Ihr jedoch nicht: Die mystische Kriegerin Adon kann zwar nicht in den Kampf eingreifen, sie kann Euch je-

Die Speichererweiterung erhöht die Auflösung

doch einige Male wiederbeleben, Euch mit Lebensenergie oder Munition versorgen; außerdem klärt sie Euch vor jedem Level über die Welt und die Aufgaben, die Euch erwarten, auf. Darüber hinaus hat sie noch eine andere, praktische Funktion: Findet Ihr einen Teleporter, der Euch zu ihr führt, dann könnt Ihr bei Adon den Spielstand abspeichern. Andere Wesen helfen Euch ebenfalls: So könnt Ihr auf dem Rücken eines bewaffne-



Da kommt Freude auf: Die Explosionen sind gewaltig und farbenfroh



Im Sniper-Modus lassen sich Gegner aus sicherer Entfernung ausschalten

Um die Teile der ultimativen Waffe einzusammeln, müßt Ihr gegen diesen fiesen Kerl kämpfen



TUROK

SEEDS OF EVIL



Die Städte wurden bereits von Primagens Truppen zerstört, überall seht Ihr demolierte Gebäude

Die Gegner halten Euch wirklich auf Trab – vor Überraschungsangriffen seid Ihr nie sicher



Das Wasser ist transparent und darin schwimmen könnt Ihr natürlich auch



Mit der kleinen Pistole werdet Ihr gegen die gigantischen Purr-Linn kaum eine Chance haben

Pistole: Die Einsteigerwaffe. Gegen größere Gegner ist sie aber so gut wie wirkungslos.

Die farbigen Lichteffekte schaffen die passende Atmosphäre



verlassen. Es gibt jede Menge andere Waffen, die Ihr im Kampf gegen die Finsternis einsetzen könnt: Die Palette reicht von einfachen Kampfklingen über Betäubungsgewehre bis hin zu Plasmageschützen. Kurzer Tip: Damit die Auswahl der Waffen nicht zu langwierig wird, könnt Ihr auf Tastendruck die Primär- oder Sekundärwaffen anzeigen lassen, um sie dann mit dem Analog-Stick zu wählen – mühseliges Scrollen entfällt damit.

Die Bedienung ist insgesamt unproblematisch: Es stehen zwei Tastenbelegungen zur Wahl („Turok“ und „Golden“ – angelehnt an die „Golden Eye“-Steuerung), die Empfindlichkeit läßt sich genau einstellen, und nach kurzer Eingewöhnungszeit werdet Ihr mit dem Analog-Stick genauestens zielen können – was mit dem Sniper-Modus noch viel einfacher wird. Damit könnt Ihr mit manchen Waffen stufenlos an die Feinde heranzoomen und sie aus sicherer Distanz außer Gefecht setzen.

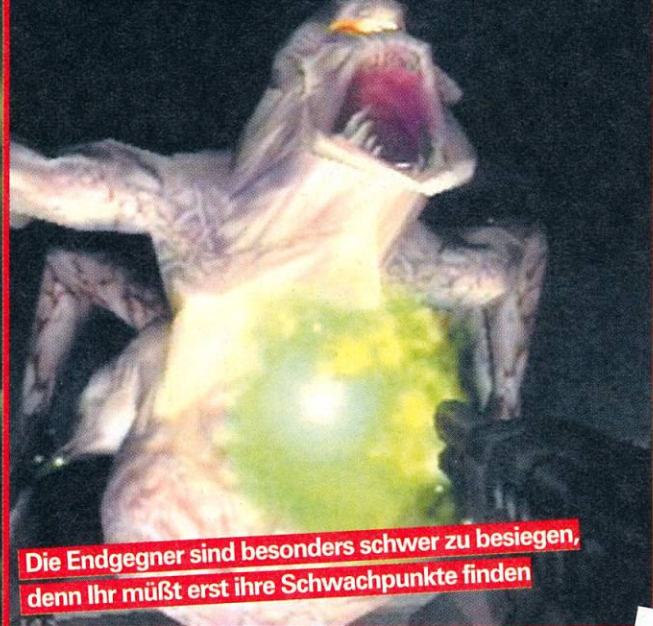
Der Vorgänger „Turok: Dinosaur Hunter“ war zwar grafisch richtungsweisend, heftigster Kritikpunkt war aber der Nebel, der die Sichtweite auf ein absolutes Minimum beschränkte, um Rechenzeit zu sparen. Inzwischen haben die Programmierer das N64 aber weitaus besser im Griff: Der obligatorische Nebel ist zwar noch vorhanden, ist aber ein gutes Stück in die Ferne gerückt. So habt Ihr mehr Re-

aktionszeit, wenn Gegner Euch angreifen und gleichzeitig mehr Zeit,

Euch die neuen Levels anzuschauen, die nun viel detaillierter und größer geworden sind. Jede der

sechs Welten ist grafisch komplett anders – der Vorteil des 256Mbit-Moduls, auf dem „Turok 2“ ausgeliefert wird. Um diese Speicherkapazität voll auszunutzen, wird außerdem das neue Expansion Pack unterstützt: Ist die Speichererweiterung installiert, werden die Texturen nicht nur detaillierter, Ihr könnt außerdem das Spiel in einen hochauflösenden Modus schalten: Die Auflösung wird fast verdoppelt! Zwar sinkt die Framerate minimal ab, die stark verbesserte Bildqualität macht das jedoch schnell wieder wett. Ein gelungener Kompromiß ist der Letterbox-Modus: Alle Vorteile der höheren Auflösung, die volle Framerate, aber mit etwas kleinerem Sichtbereich. Voll überzeugen

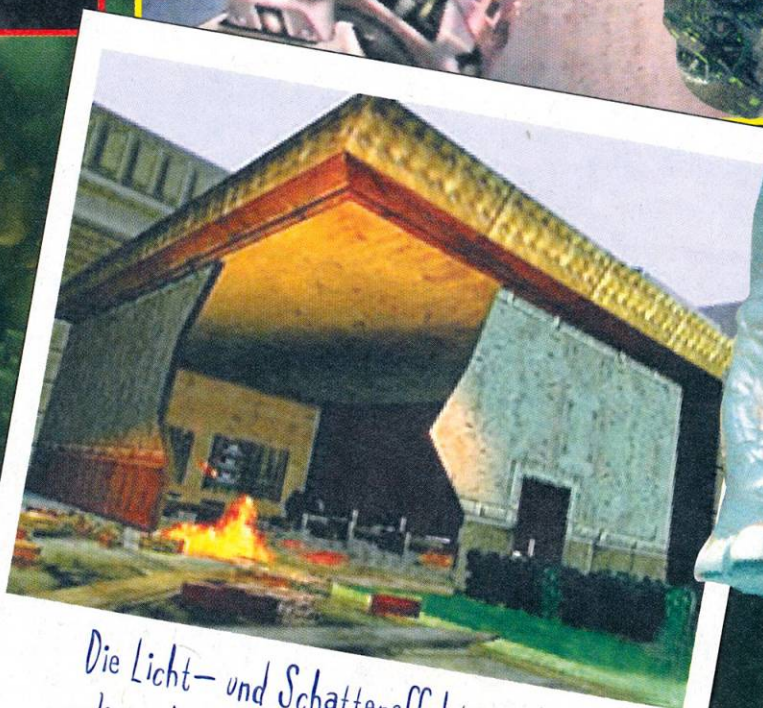
Das 256Mbit-Modul bietet viel Platz für Sprachausgabe und riesige Level



Die Endgegner sind besonders schwer zu besiegen, denn Ihr müßt erst ihre Schwachpunkte finden



Die Gegner sind nicht doof, sie greifen Euch auch von hinten oder von oben an



Die Licht- und Schatteneffekte sind absolut realistisch und sehen zudem spitzenmässig aus



Die Welten sind komplett unterschiedlich gehalten – hier nehmt Ihr es im Raumschiff mit einigen Insektoiden auf

können die Effekte und Animationen: Gerade in Kampfsituationen sprüht der Bildschirm nur so vor Farben, mit Lichteffekten wird gerade bei Explosionen nicht gegeizt, und im Nahkampf kommen die aufwendig gestalteten Kreaturen erst richtig zur Geltung. Sie bewegen sich absolut flüssig und lebensecht – sofern man das von Fantasiegestalten behaupten kann. Die Speicherkapazität des Moduls wird jedoch nicht nur für Grafik genutzt. Die vielen Zwischensequenzen, die übrigens auch die Grafik-Engine des Spiels nutzen, werden mit Sprachausgabe untermauert – und das in nicht mal schlechter Qualität. Auch während des Spiels wird akustisch eine Menge geboten: Die einzelnen Gegner haben ihre eigenen Laute, Ihr könnt sie schon von weitem hören und Euch so auf den Kampf gefaßt machen. Die vielen Hintergrundgeräusche schaffen eine

Die Gegner werden Euch ganz schön zu schaffen machen

wunderbare Atmosphäre, die durch die dramatische Musik noch unterstrichen wird – auch sie wechselt von Level zu Level. Wem das Spielen alleine zu öde ist, der wird am Multiplayer-Modus seine Freude haben. Mit bis zu drei weiteren Mitstreitern könnt Ihr Euch in zehn eigens dafür vorgesehenen Arenen die Pfeile um die Ohren schießen – die übrigen Waffen können aber genauso eingesetzt werden. Wenn Ihr zu mehreren spielen wollt, dann solltet Ihr allerdings einen großen Fernseher haben, denn jeder bekommt nur ein Viertel des Bildschirms zugewiesen – gerade hier

kommt der neue, hochauflösende Grafikmodus voll zum Tragen. Ausschauen könnt Ihr dabei nicht nur den Level, sondern auch noch die Texturen und die Art des Spieles: Alle gegen alle, alle gegen einen (der sich, mit einer Zielscheibe markiert, unbewaffnet durch den Level jagen läßt) oder in zwei Teams. „Turok 2“ ist kein Spiel für Denker: Für ausgeklügelte Strategien bleibt im Eifer des Gefechts meist keine Zeit. Gute Reflexe und geübter Umgang mit dem Joypad sind Voraussetzung für erfolgreiches Dino-Jagen. Wer aber die Herausforderung nicht scheut, bekommt einen der optisch, akustisch und spielerisch überzeugendsten Titel auf dem N64 geboten. Patrick Dowling

INFO

Die PC-Version

Wie schon der Vorgänger wird „Turok 2“ auch auf dem PC erscheinen. Die Umsetzung läuft bereits mit Hochdruck – sobald wir eine spielbare Version haben, werden wir sie natürlich testen und mit der N64-Version vergleichen. Dank 3D-Kartenunterstützung sollen die Vorteile des PCs voll zur Geltung kommen: Höhere Auflösung, noch mehr Sichtweite, mehr Speicher für Texturen... wir halten Euch auf dem laufenden.

N64 TEST

TUROK 2 - Seeds of Evil

Hersteller: Acclaim
Web-Adresse: ca. 100 DM
Preis: www.acclaim.de
Spieleranzahl: 1-4

Besonderheiten:
Unterstützt Speichererweiterung und Rumble Pak.



Positiv:

Grafisch ein Knüller mit viel Spielspaß und Atmosphäre.



Negativ:

Die spärlich verteilten Savepoints machen Euch das Leben schwer.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik: 91%
Sound: 85%

SPIEL SPASS:
86%

100%

0%



Do

Play

Herzflimmern!

Die Top-Games des Monats
im Video-Überblick –
atemberaubende Trailer
und Filmsequenzen zu:
Tomb Raider III, Libero Grande,
Crash Bandicoot 3 Warped,
Spyro the Dragon und
Cool Boarders 3.

Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe – Spielelexikon
mit Infos und Experten-
bewertung zu über
455 PS-Games.
Erste Hilfe – Tips &
Tricks-Datenbank
zu 176 PS-Games.
Leicht gemacht – mit den
Save Games und der Memory Card
in unentdeckte Levels vordringen:
Gran Turismo, Tekken 3, Colin McRae Rally
**Alles einfach und bequem
von der CD On-Screen abrufbar!**

Jetzt neu! • ab 11.11.98 • Heft inkl. CD • monatlich

ping für Deine PlayStation!

Station Zone - starkes Heft plus Wahnsinns-CD

Suchtgefahr!

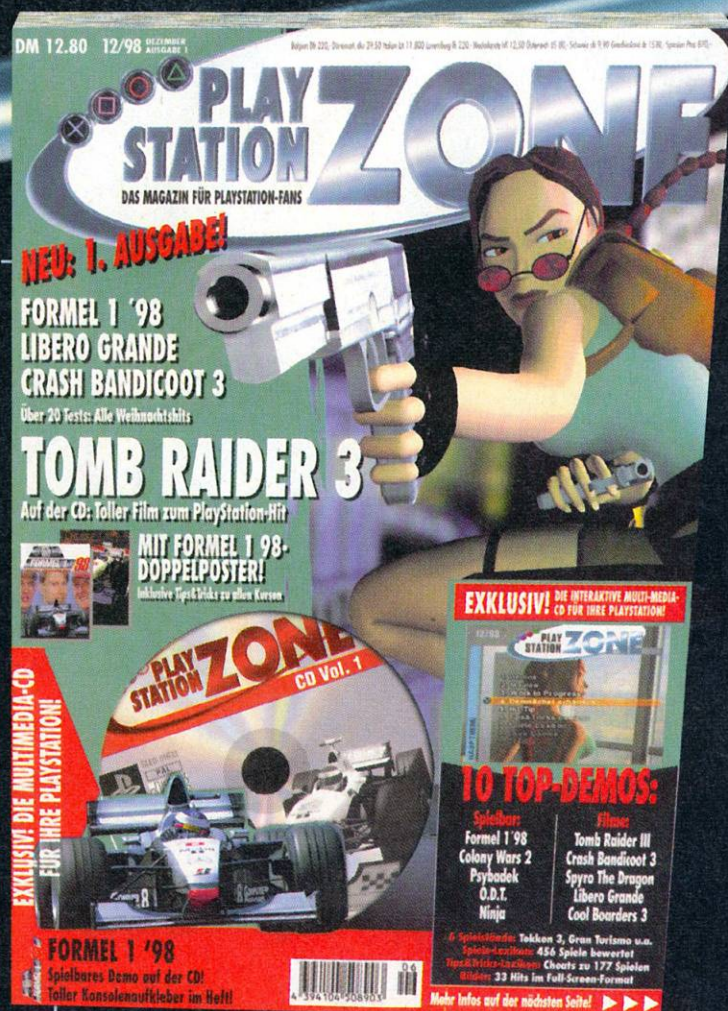
5 spielbare Demos zu aktuellen Neuerscheinungen und Top-Games: Formel 1 '98, O.D.T., Psybadek, Colony Wars - Vengeance und Ninja - Shadow of Darkness. Hit-Tip - Die rasantesten Newcomer des Monats im Bilder-Überblick: Tekken 3, Wild 9, MediEvil, Moto Racer 2, Legends, u.a.



Geheimlabor!

Work in Progress:
Der Blick in die Entwicklungslabors der Hersteller. Massenweise Bilder zu 13 topaktuellen Games (A Bug's Life, Syphon Filter u.a.) in einer spannenden, interaktiven On-Screen-Show.

**Mehr Heft-
mehr Fun!**
PlayStation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf 132
Seiten. Spannende
Infos und aufregendes
Insiderwissen über
Deine Konsole und alle
aktuellen Games.
Ein absolutes Muß
für alle echten
PlayStation-Fans.
PlayStation Zone -
wissen was läuft.



ch • 12 • **jetzt neu!** • ab 11.11.98 • mor



So lieben wir unseren
Helden: Crash in Siegerpose

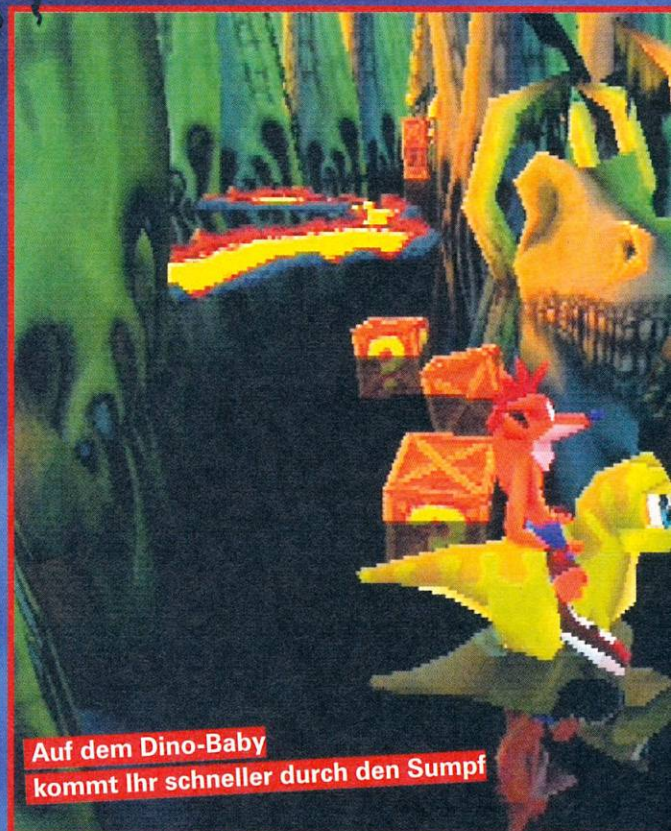
Wenn Ihr Euch den zweiköpfigen Kolossen
unvorsichtig nähert, knallt Crash gegen den
Bildschirm



Einfach mal abhängen
– Crash verliert manchmal
den Boden unter den Pfoten



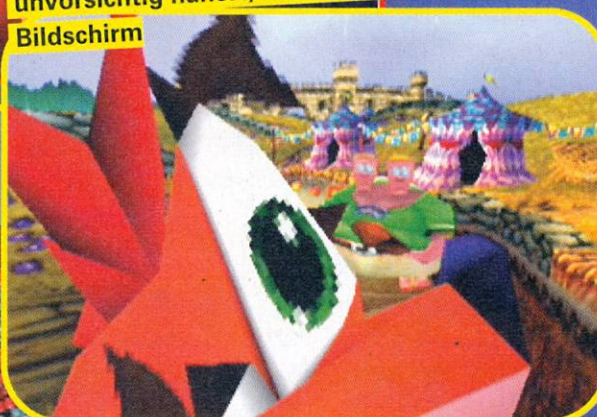
Auf dem Dino-Baby
kommt Ihr schneller durch den Sumpf



**Aller guten Dinge
sind drei: Crash
läßt es wieder
gehörig krachen!**

Crash Bandicoot bedarf wohl keiner großen Vorstellung – bereits die ersten beiden Jump & Runs mit dem coolen Kerl von der Südhalbkugel waren ein voller Erfolg. Warum dann ein dritter Teil? Den Grund kann uns Jason Rubin, Chef der Crash-Entwicklerfirma Naughty Dog², am besten selbst nennen: „Mit Crash 3 haben wir endlich das Spiel geschaffen, das wir vor viereinhalb Jahren schaffen wollten“.

Die Hintergrundgeschichte ist so einfach wie unwichtig: Dr. Neo Cortex kann es nicht lassen und versucht nun bereits zum dritten Mal die Welt zu zerstören. Uka Uka, der böse Bruder von Crashs Beschützer Aku Aku, ist nach der Explosion am Ende des zweiten Teils zufällig aus



Um diese Kristalle dreht sich alles –
also einsammeln und nichts wie weg!





Selbst im alten Ägypten hat Crash mit unfreundlichen Gastgebern zu kämpfen



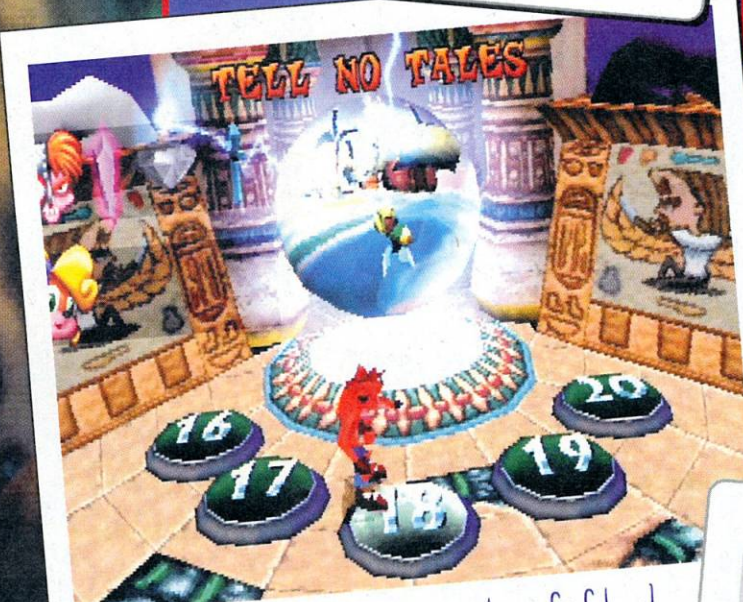
Beim Kampf gegen die Endgegner ist absolute Konzentration wichtig



Gerade in solchen Situationen sind schnelle Reflexe gefragt



In diesem Level müßt Ihr Coco auf dem Rücken eines Tigers über die Chinesische Mauer lenken



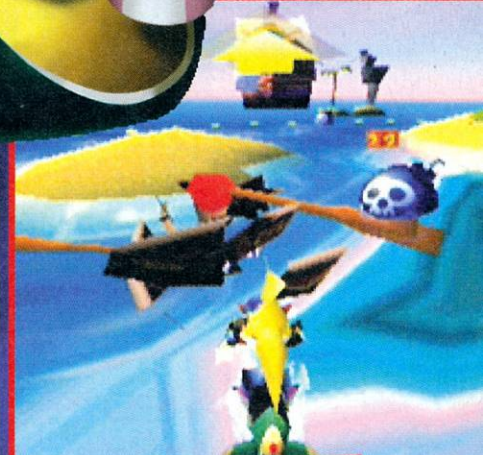
In jedem Bereich des Warp Room gibt es fünf Level, die Ihr in beliebiger Reihenfolge durchspielen könnt



Über den Wolken müßt Ihr Neos Zeppeline abschießen – aber Vorsicht vor seinen Doppeldeckern!



Was haben die bloss alle gegen den kleinen Crash?



„Waveracer“ läßt grüßen: Auf dem Jetski jagt Ihr über die Wellen

Crash, Coco und Aku Aku – gegen sie hat Neo keine Chance

seinem unterirdischen Gefängnis befreit worden und macht mit dem Schurken Neo gemeinsame Sache. Neos einzige Chance, an die Macht zu gelangen besteht darin, mit Hilfe von Nefarious Tropys Zeitmaschine durch die Geschichte (und Zukunft) zu reisen, um die berüchtigten Kristalle einzusammeln. Crash bekommt das natürlich noch rechtzeitig mit und muß nun versuchen, sich vor den Bösewichten die Kristalle unter den Nagel zu reißen. Tatkräftige Unterstützung bekommt er dabei nicht nur von Aku Aku, sondern auch von seiner Schwester Coco, die Ihr durch zahlreiche Level steuern könnt. Ähnlich wie der zweite Teil ist „Crash 3“ so angelegt, daß die Level nicht in einer zwingend vorgegebenen Reihenfolge durchgespielt werden müssen. Die Reise beginnt im „Warp Room“, dem Zentrum der Zeitmaschine, wo Ihr Zugang zu fünf Bereichen habt. Anfangs kommt Ihr natürlich nur in den ersten: Habt Ihr dort in allen Leveln die Kristalle eingesammelt, müßt

Ihr noch den Endgegner besiegen – erst dann öffnet sich das Tor zu einem weiteren Bereich mit fünf neuen Leveln – macht also insgesamt 25 Level. Nach und nach arbeitet Ihr Euch durch die Zeit und schnappt Neo und seinen Kumpels die Kristalle vor der Nase weg. Kristalle sind natürlich nicht das einzige, was Ihr einsammeln könnt: Außer den obligatorischen Äpfeln und Kisten gibt es in jedem Level noch Diamanten, die wesentlich schwerer zu bekommen sind – die Mühe lohnt sich aber. Zudem hat „Crash 3“ ein ganz neues Feature: Ihr könnt versuchen, jeden Level möglichst schnell durchzuspielen, um weitere Extras zu erhalten. Die Bestzeiten lassen sich auch abspeichern, so daß Ihr Euch mit Euren Freunden messen könnt. Bonus-

Level und -Gegenstände wurden natürlich nicht vergessen, ganz im Gegenteil: In nahezu jedem Level findet Ihr eine Plattform, die Euch zu einer anderen Ecke des Levels bringt – dort könnt Ihr dann Äpfel und Zusatzleben absahnen. Kein Vergleich also zum Vorgänger, wo es außer dem kleinen Bären keine Secrets gab. Daneben gibt es viele Abschnitte, die erst nach Betätigen von Schalterkisten zugänglich

CRASH BANDICOOT 3 WARPED

Erst wenn Ihr einen bestimmten Schalter findet, wird diese Plattform aktiviert



Auf solchen Plattformen werdet Ihr zu den Bonus-Leveln transportiert



Jetzt bloss auf dem Teppich bleiben! Die Aussicht ist zwar nett, aber es ist ein weiter Weg nach unten

Ist dieses Ungetüm erst einmal hinter Euch her, hilft nur eins: Rennen, und zwar schnell!!

In der Steinzeit ging's heiß her – beachtet außerdem die Spiegeleffekte

Die Geschichte ist eigentlich nicht so wichtig, trotzdem ist das Intro absolut sehenswert

Der Warp-Room ist sternförmig angeordnet. Links seht Ihr ein offenes Tor, das rechts muß erst noch geöffnet werden

ERSTE HILFE

5 Tips für Crash-Anfänger

- 1) Nicht einfach jede Kiste aufbrechen – stellenweise kommt Ihr erst an die Bonus-Gegenstände, wenn Ihr die Kisten als Sprungbrett benutzt. Sind sie kaputt, bleibt Euch der Weg versperrt.
- 2) Fast alle Gegner haben einen Schwachpunkt! Manche lassen sich nicht einfach mit Crashes Wirbelangriff wegputzen, den zweiköpfigen Kolossen in England z.B. müßt Ihr auf den Kopf springen!
- 3) Nach jedem besieigten Endgegner erhaltet Ihr ein Special-Move: Merkt Euch die Tastenkombination! Ohne werdet Ihr in den späteren Leveln festhängen und es bleibt Euch so manches Extra vorenthalten.
- 4) Ihr müßt die Level nicht der Reihe nach durchackern! Wenn Ihr irgendwo nicht weiterkommt, probiert einfach den nächsten Level im jeweiligen Bereich, oder versucht, in einem bereits gelösten Level neue Secrets zu finden.
- 5) Wenn Ihr irgendwo eine Kiste mit einem Ausrufezeichen seht, dann solltet Ihr drauf- oder dagegenspringen – irgendwo wird eine Plattform aktiviert oder ein Durchgang geöffnet!

werden – selbst die absoluten Freaks unter Euch werden einiges zu tun haben, bis sie wirklich das gesamte Spiel gesehen haben. Um es gleich vorwegzunehmen: Grafisch ist „Crash 3“ absolut spitze, die Programmierer haben seit „Crash 2“ nicht auf der faulen Haut gelegen. Die Engine wurde komplett generalüberholt, die Level sind nun wesentlich größer und vor allem viel detaillierter, die Sichtweite wird kaum eingeschränkt. Nur manchmal, gerade wenn Crash Euch im Level entgegenkommt, werdet Ihr Euch mehr Übersicht wünschen – oder schnellere Reaktionen. Einen besonderen Vorteil hat die Sache mit der Zeitreise natürlich: Die Leveldesigner und Grafiker konnten sich so richtig austoben und mußten sich nicht nur auf die drei Inseln aus Crash 1 und 2 beschränken – sie haben die Level querbeet durch die Geschichte verteilt. Mal rennt Ihr einem Stegosaurus davon und weicht anderen Dinosauriern oder Lavaströmen aus, um dann im nächsten Level auf dem Rücken eines Tigers über die Chinesische Mauer zu jagen. Ihr taucht in den Tiefen des Ozeans nach Kristallen, anschließend versucht Ihr in einem Flugzeug, Neos Zeppeline und Doppeldecker abzuschießen – für jede Menge Abwechslung ist also gesorgt. Man-



Jeder Endgegner ist anders, jeder hat seinen Schwachpunkt – den müßt Ihr aber erst finden...



Wer fliegt, gewinnt: Crash und seine charmante Begleiterin im Flugzeug unterwegs



Auf dem Highway ist die Hölle los:

Gegen Neos Kumpanen

liefert Ihr ein heißes Rennen

neue Bewegungsfreiheit: Oft seid Ihr kaum noch an den vorgegebenen Pfad gebunden, sondern könnt Abzweigungen nehmen, am Steuer des Flugzeugs könnt Ihr nach Herzenslust durch den Himmel jagen. Frei wie bei „Mario 64“ oder „Gex“ seid Ihr zwar leider nicht, aber knifflig genug sind die Level auch so schon. Ungeübte Joypad-Artisten können sich schon mal auf ein paar Frusterlebnisse einstellen, die

richtigen Crash-Experten unter Euch werden dagegen

erst in den letzten Levels richtig warm – sofern Ihr Euch darauf beschränkt, das Spiel „einfach“ nur durchzuspielen. Dann werdet Ihr allerdings nur etwa die Hälfte des Spiels mitkriegen – richtig herausfordernd ist natürlich

Grafisch gehört „Crash“ zur Oberklasse der PSX-Spiele

erst die Jagd nach den Zusatzdiamanten und den schnellsten Zeiten. Die Steuerung (gerade mit dem Analog-Controller) ist präzise genug, daß Ihr jedes Hindernis meistern werdet – schnelle Reaktionen und gute Koordination vorausgesetzt. Die Dual-Shock-Unterstützung darf bei einem modernen PSX-Spiel selbstverständlich nicht fehlen: Immer wieder werden kleinere Effekte benutzt, die sich nicht zu sehr aufdrängen – in diesem Fall war weniger wirklich mehr, denn sonst hättet Ihr Euch nicht auf die Steuerung konzentrieren können. Neben der rundum gelungenen Optik und den spielerischen Qualitäten gibt's natürlich noch etwas

Wichtiges: den Sound. Auch an der Akustik gibt es so gut wie nichts auszusetzen, die Soundeffekte sind wie bei den letzten Teilen witzig und cartoonig, die Musik paßt perfekt zum jeweiligen Level und geht nicht auf die Nerven. Die englischen Sprecher der Testversion waren klasse – hoffentlich wird die deutsche Version ebenso gut synchronisiert. Das Gesamtergebnis ist eindeutig: „Crash Bandicoot 3“ ist ein absoluter Top-Titel. Die Grafik gehört eindeutig zur Oberliga auf der PSX, das Spiel macht einen Riesenspaß, und den chaotischen Nager muß man einfach mögen. Wer Jump & Runs mag oder noch kein Crash-Spiel sein eigen nennt, der sollte unbedingt zugreifen, aber auch Crash-Erfahrene haben

mehr als genug Grund, sich den neuesten Teil der Chaos-Saga zuzulegen.

Patrick Dowling



INFO

Was bisher geschah...

Crash Bandicoot erblickte bereits 1995/1996 das Licht der PlayStation und machte mit für damalige Verhältnisse geradezu spektakulärer Grafik von sich reden – er sollte gar Nintendos Zugpferd Mario vom Jump & Run-Thron verjagen. Leider war das Spiel oft sehr frustrierend, es haperte an vielen kleinen Details – nichtsdestotrotz ist „Crash Bandicoot“ eines der bestverkauften Spiele überhaupt auf der PSX. Die Entwickler haben sich die Kritik damals zu Herzen genommen: 1997 erschien der zweite Teil, der durch noch bessere Grafik und weitaus besseres Gameplay überzeugen konnte. Getreu ihrem Motto „Nie wieder eine E3 ohne ein Produkt von Naughty Dog“ haben die Jungs und Mädels auch dieses Jahr ein neues Spiel auf dem Markt – bleiben wir also auf 1999 gespannt, denn inzwischen haben sie zwei neue Titel in der Mache



CRASH BANDICOOT 3: Warped

Hersteller Naughty Dog / Sony Computer Ent.
Web-Adresse www.playstation-europe.com/crash3
Preis ca. 100 DM
Spieldauer 1

Besonderheiten:

Unterstützt Analog-Controller und Dual Shock.



Positiv:

Super! Grafik vom Feinsten, gutes Gameplay, klasse Sound.



Negativ:

Ohne schnelle Reflexe und Feinmotorik kommt es schon mal zu Frusterlebnissen.

Altersfreigabe:
frei



WERTUNG:
Grafik 90%
Sound 76%

SPIEL SPASS:
85%

100%

0%



SHOGO 昇剛

mobile armor division¹

Auch im Freien läßt sich's ganz prima ballern – beachtet außerdem die Schatten unter den Robotern...

Müde Mechs sind out: Her mit dem Mobile Combat Armor!

Wenn Ihr an einen Mech denkt, dann meint Ihr bestimmt schwerfällige, gepanzerte Roboter. Der 3D-Shooter „Shogo – Mobile Armor Division“ von Monolith Productions² räumt mit diesem Vorurteil auf, denn die MCA (Mobile Combat Armor) sind wendig und schnell wie die Piloten, die in ihnen sitzen – nur, daß sie gepanzert und fünfmal so groß sind. Ihr übernehmt die Rolle des MCA-Piloten Sanjuro Makabe, der auf der Suche nach dem Rebellenführer Gabriel mit und ohne Mech-Rüstung seinen Weg durch Städte und Gebäude ebnet und sich gegen zahlreiche Gegner wie feindliche MCA, Panzer und Soldaten wehren muß. In Szene gesetzt wird das Spiel von einer flexiblen 3D-Engine: Landschaften, Städte und Innenräume werden mühelos gemeistert, farbige Lichteffekte sind kein Problem, Objekte haben sogar realistische Schatten. Das Beste aber sind die Explosionen und Waffen: Sie sind maßlos übertrieben und bewußt völlig unrealistisch. Egal ob Mech oder Mensch, die Charaktere verfügen über absolut flüssige Bewegungen. Die Menschen sind nicht besonders detailliert dargestellt – passen damit aber perfekt zum Comic-Feeling des ganzen Spiels. Die halbwegs intelligenten Gegner nutzen

Aus dem Cockpit der Kampfrüstung sehen die Menschen wie Ameisen aus

Der obligatorische Sniper-Modus darf natürlich nicht fehlen

stellenweise geschickt die Umgebung aus, um Euch das Leben schwer zu machen – das ist aber genau wie der Netzwerk-Modus heute nichts Weltbewegendes mehr.

Ungewöhnlich für einen Shooter ist dagegen die Hintergrundgeschichte, die von Helden, Romanzen und dem üblichen Krieg zwischen Rebellen, Regierung und großen Firmen handelt. Das Intro könnte aus einer japanischen Zeichentrickserie stammen – völlig verständlicher Text inklusive. Die Musik erinnert ebenfalls an Anime-Streifen, Soundeffekte und die gute Sprachausgabe auch während der Level runden die ganze Sache ab – schade, daß alles englisch bleibt. Durch die Zwischensequenzen und die gelungene Atmosphäre werdet Ihr Euch schnell in die Rolle von Sanjuro hineinversetzen; die langen Ladezeiten sind allerdings richtig lästig – auch wenn währenddessen geschickt das Missionsziel angezeigt wird.

„Shogo“ ist und bleibt ein 3D-Shooter, in diesem Fall aber ein technisch sehr gut gemachter mit einer spannenden Story. Herum-

laufen, Schalter finden, Feinde zerstören und möglichst selbst nicht getroffen werden – wer auf so etwas steht, der findet in diesem Spiel eine packende Abwechslung zur üblichen hirnlosen Ballerei.

Patrick Dowling

Die Charaktere sind nicht übermäßig detailliert, passen aber zum Anime-Stil

Kawumm! Die Explosionen sind maßlos übertrieben – dafür macht das Spiel umso mehr Spaß

Spektakuläre Explosionen, packende Story – das ist „Shogo“

PC TEST

SHOGO – MOBILE ARMOR DIVISION

Hersteller Monolith Productions / CDV
Web-Adresse www.lith.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1 – 32

Konfiguration:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 20 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 400 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

Ein 3D-Shooter im japanischen Comic-Stil – klasse!



Negativ:

Das Spiel ist komplett in Englisch.

Alters-freigabe:
ab 16 Jahren



WERTUNG:

Grafik 84%
Sound 81%

SPIEL SPASS:
84%

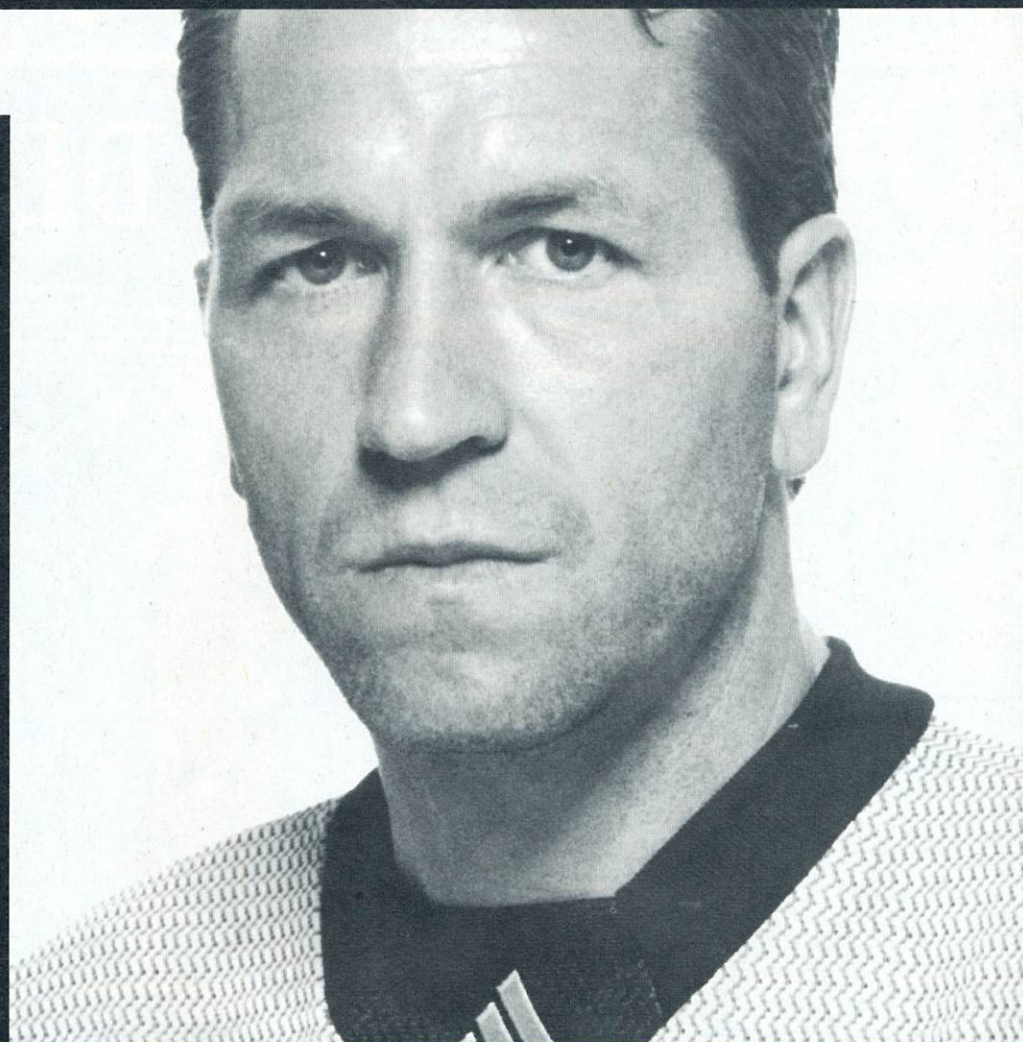
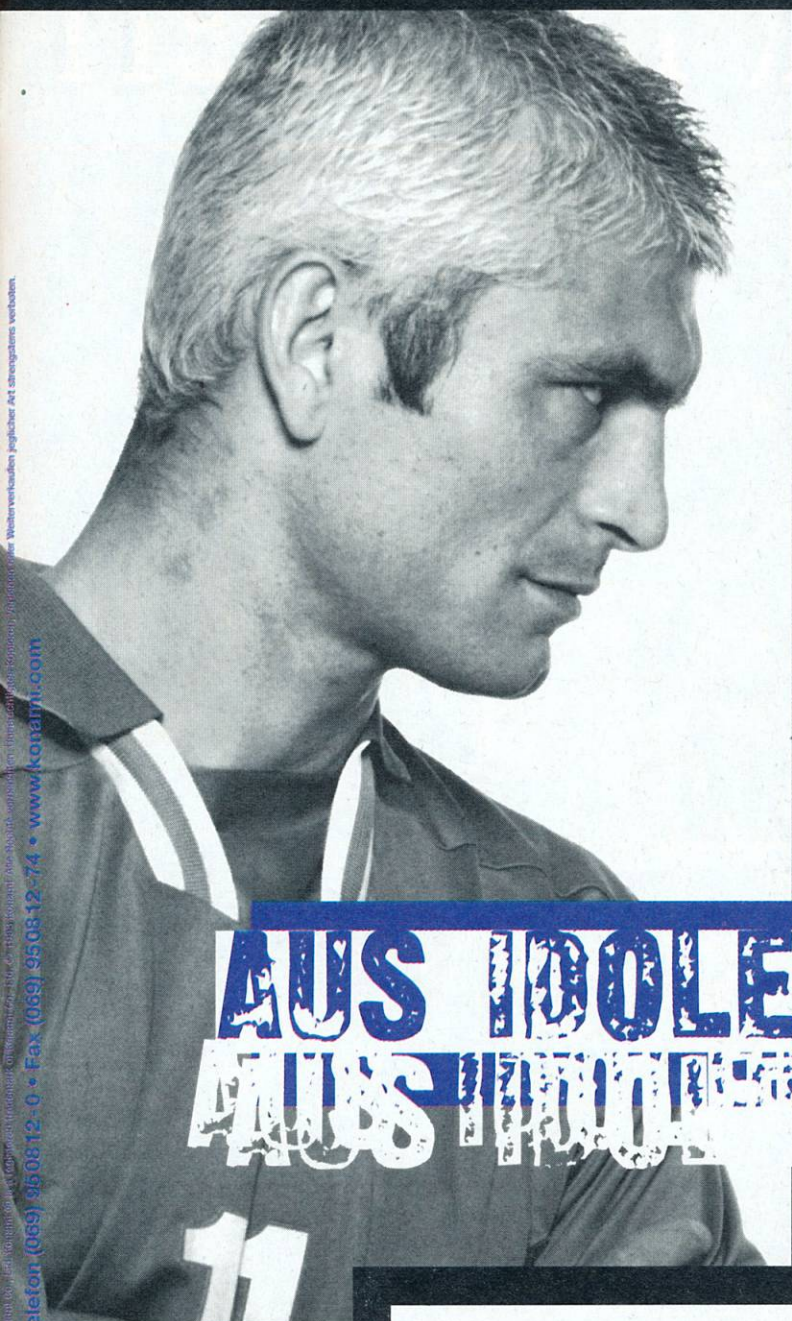
100%

0%



KONAMI
SPORTS SERIES.

identität



AUS IDOLEN WERDEN GEGNER



DIE NEUE REFERENZKLASSE

präsentiert durch
ran
(SAT.) FUSSBALL

MORE THAN JUST A GAME.



DER EXTRA-KICK

Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demo:

METAL GEAR
SOLID

KING'S QUEST 8

DIE MASKE DER EWIGKEIT



Das Abenteuer-Epos „King's Quest“ geht in die achte Runde - diesmal in 3D.

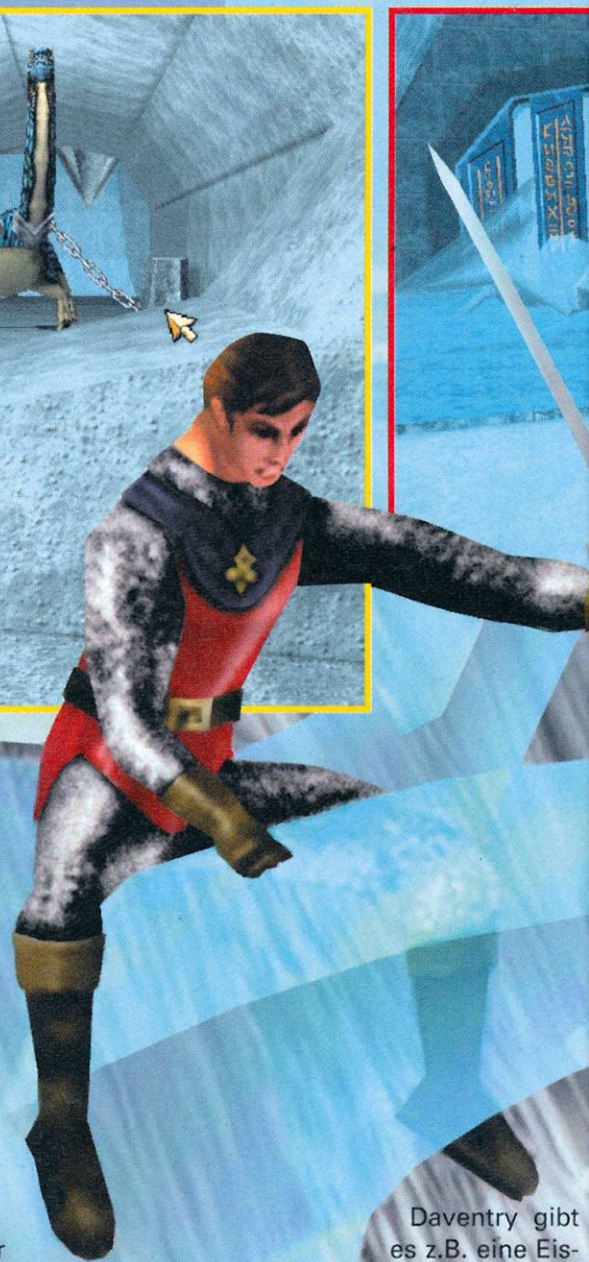
Die „King's Quest“-Serie gehört zu den ältesten und beliebtesten Computer-Abenteurern. Bereits 1984 erschien der erste „King's Quest“-

Adventure. In „King's Quest 8“ übernimmt Ihr die Rolle von Connor Mac Lyr, der mit ansehen muß, wie alle Bewohner des Märchenlandes Daventry zu Stein erstarren. Der Grund: Ein finsterner Zauberer versucht, die Maske der Ewigkeit zu stehlen. Diese ist in fünf Teile zerbrochen und liegt nun über sieben Welten verstreut. Einer der fünf Teile ist Connor während des durch den Zauberer verursachten magischen Sturmes, der alle Einwohner Daventrys versteinerte, „zugeflogen“. Deshalb ist Connor ver-

schont geblieben. Ihr macht Euch nun auf die Suche nach den verbleibenden vier Stücken der Maske und einem Weg, die Bewohner wieder zum Leben zu erwecken. Dazu bereist Connor alle sieben Welten, die jeweils völlig unterschiedlich gestaltet sind: Neben

Titel. Heute, 14 Jahre später, stecken die Adventures ein wenig in der Krise: Während alle anderen Spielegenres den Sprung zur 3D-Grafik geschafft haben, gerieten die Abenteuer-Programme beim Schritt zur Dreidimensionalität ins Schleudern – bis heute: Roberta Williams, die Schöpferin der „King's Quest“-Reihe (siehe Infokasten), und ihre Crew haben mit „King's Quest 8: Die Maske der Ewigkeit“ den Spagat zwischen Rätselspaß und 3D-Welt geschafft, ohne den „klassischen“ Adventurefreund zu verärgern. „Die Maske der Ewigkeit“ ist eine Mischung aus Abenteuer, Rollenspiel und Action-

„Die Maske der Ewigkeit“ bietet Abwechslung, Rätselspaß und einen Schuß Action



Daventry gibt es z.B. eine Eisswelt, die Unterwelt und ein Sumpfland. Bevor Ihr von einem Land ins nächste gelangt, müßt Ihr erst einige Aufgaben lösen oder bestimmte Gegenstände finden. Auch wenn Ihr Connor Mac Lyr á la „Tomb Raider“ durch die 3D-Landschaft steuert, der Held rennen, hüpfen, springen und Salti schlagen kann, wurde beim Spieledesign sehr großer Wert auf eine fundierte Story und viele Rätsel gelegt. Neben einfachen Aufgaben, in denen Ihr einfach einen Gegenstand von Ort A nach Ort B bringen müßt, gibt es auch richtige Puzzles, die viel Gehirnakrobatik verlangen. So findet Ihr beispielsweise an einer Stelle im Spiel einen Stab, der mit Runen verziert ist – wer schlau ist, wirft

Nur mit Hilfe
des Eisdrachens
könnt Ihr den
Abgrund überwinden

Unser Held kann Blöcke und
andere Gegenstände verschieben

Der Anfang: Connor überlebt den Sturm, der alle versteinert,
weil er einen Teil der Maske der Ewigkeit in den Händen hält

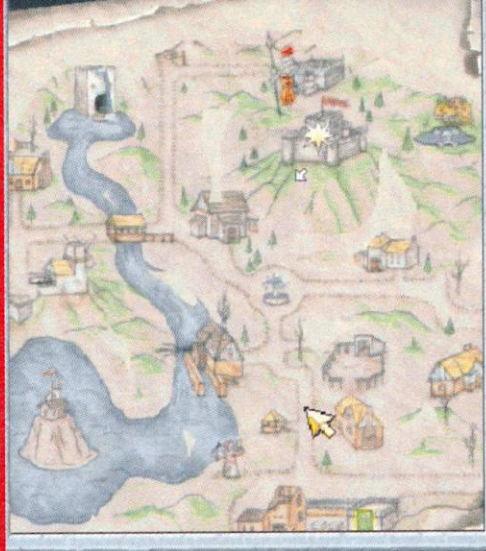
In dem Zwergerladen könnt Ihr neue
Waffen gegen klingende Münze tauschen

Trotz der ungewohnten
3D-Optik ist „King's Quest 8“
ein erfrischendes Adventure

einen genauen Blick auf die Ruinen, da diese später weiterhelfen, einen tückischen Abgrund zu überwinden. Ein weiteres Zugeständnis an die „Abenteurer“: Connor kann zwar wie in einem Rollenspiel Monster mit Waffen umhauen, außerdem sammelt er, ebenfalls wie bei Rollenspielen, Erfahrungspunkte und wird dadurch stärker, aber den gleichen Effekt erzielt Ihr auch durch das Lösen von Rätseln. Außerdem müßt Ihr nicht mit den Monstern kämpfen: Fast jeder Auseinandersetzung kann Connor durch Flucht aus dem Weg gehen – nur hier und da taucht ein Gegner auf, der Euch keine Wahl läßt. Wer trotzdem sein Schlachtenglück versuchen will, schaltet einfach den Schwierigkeitsgrad auf „leicht“, dann sind die Prügeleien ein Kinderspiel. Optisch bietet „Die Maske der Ewigkeit“ trotz 3D-Kartenunterstützung nicht ganz so ausgefeilte Grafiken wie beispielsweise „Tomb Raider 3“ – immerhin hat die Grafikengine

schon fast zwei Jahre auf dem Buckel. Aber das macht nichts: Als Ausgleich gibt jede Menge feiner Details. So seht Ihr z.B. welche Rüstung Connor trägt. Außerdem sind die Animationen hervorragend gelungen, und sogar der Schatten unseres Helden ist absolut real. Wer genau hinschaut, sieht gar kleine Feinheiten, wie etwa die züngelnden Flammen an der Pfeilspitze, wenn Ihr einen Feuerbogen habt. Spielerisch geht „King's Quest 8“ als Mammut-Adventure durch: Eine genial gute Story, zahlreiche Geheimnisse, die es zu lüften gilt, gepaart mit solider Action und einem Schuß Rollenspiel ist genau das richtige für lange Herbstabende. Kurz und gut: „Die Maske der Ewigkeit“ ist ein würdiges „King's Quest“ und eines der besten Spiele, die wir in diesem Jahr für den PC gesehen haben.

Michael Hengst



Kingdom of Daventry



Zwischen den einzelnen Welten könnt Ihr hin- und herspringen, wenn Ihr ein solches Teleportfeld gefunden habt

ERSTE HILFE

- B**ei Spielbeginn sitzt ein Rabe auf der Statue Eurer versteinerten Freundin. Der Rabe dient als „Wegweiser“. Klickt Ihr ihn an, fliegt er davon. Wenn Ihr ihm folgt, dann findet Ihr einen halbversteinerten Zauberer, der Euch einige Hinweise gibt und Euch eine magische Landkarte schenkt.
- Zudem solltet Ihr als erstes eine Waffe besorgen – ein Dolch befindet sich in Eurer eigenen Hütte. Diese befindet sich vom Startpunkt aus gesehen links an der Straße.
 - Um das Seil aus der Mühle zu bekommen, müßt Ihr den Baum an der Seite fällen. Dies geht aber nur mit der Axt.
 - Sammelt Pilze: Diese bringen Lebensenergie zurück.
 - Achtung: Im Wasser läuft Connor langsamer als gewöhnlich.
 - Schaltet anfangs die Hilfefunktion ein, hier wird die Steuerung erklärt und Ihr erhaltet wichtige Tips.
 - Um in die Kirche und durch den Wasserfall zu kommen, benötigt Ihr das Seil mit dem Haken.

INFO

Roberta Williams ist für die Spielebranche das, was Mutter Beimer für die Lindenstraße darstellt: Roberta ist die Mutter der Adventures. Schon 1979 entwickelte die rührige Amerikanerin das Grafik-Abenteuer „Mystery House“² – für damalige Verhältnisse eine echte Sensation waren die Bilder, mit denen Roberta das Spiel garnierte. Bis dato gab es nämlich nur Textadventures. Zusammen mit ihrem Mann gründete Roberta die Spiele-schmiede „Sierra Online“. Neben zahlreichen „King's Quest“-Episoden kamen später (von anderen Designern) die „Space Quest“-Spiele und der berühmte Larry Lafer aus dem Hause Sierra.

KING'S QUEST 8:
Die Maske der Ewigkeit

Hersteller _____ Sierra

Web-Adresse _____ www.sierra.de

Preis _____ ca. 90 DM

Spieleranzahl _____ 1

Konfiguration:
Min. Konfig: Pentium 90 Mhz, 16 MB RAM, 400 MB HD, Win95/98
Empf. Konfig: Pentium 166 Mhz, 32 MB RAM, 400 MB HD, Win 98, 3Dfx-Karte

Positiv:
 Gute Steuerung, hohe Ratseldichte, großer Spielumfang.

Negativ:
 Lange Ladezeiten.

Altersfreigabe:
 ab 16 Jahren

WERTUNG:
Grafik _____ 82%
Sound _____ 84%
SPIEL SPASS:
90%

100%
0%

²Misterie Haus

ASTEROIDS



**Zwischendrin gibt es einige
Benderszenen**

Retrospiele sind in: Viele Hersteller bringen Klassiker mit neuer Grafik für moderne Konsolen.

Viele Hersteller wühlen in den Kellern der Spielearchiv- und buddeln längst vergessene Klassiker wieder aus, um diese – mit neuen Features und frischer Grafik versehen – wieder neu auf den Markt zu bringen. Jetzt kommt einer der ältesten Oldies wieder zurück: „Asteroids“. Immerhin erschien der Originalautomat bereits im Jahr 1979 – nur ein Mitglied unserer Redaktion kann sich rühmen, den Oldie damals gespielt zu haben! Vor fast 20 Jahren war „Asteroids“ eine kleine Sensation, bestanden doch die einzelnen Bildelemente nicht aus Pixeln, sondern aus Vektoren. Das Spielprinzip war (und ist) simpel: Mit einem Raumschiff schießt Ihr auf Asteroiden (daher auch der Name), die sich nach einem Treffer in kleinere Gesteinsbrocken auflösen. Sind alle Asteroiden weg, geht's im nächsten Level weiter. Der Raumer kann sich um die eigene Achse drehen und kann durch Zünden des Triebwerks fliegen – aber danach nur noch schwer anhalten. Die 1998-Version von Activision greift das Originalprinzip auf: In 15 Levels, die in 5 Zonen unterteilt sind, ballert Ihr auf Asteroiden, feindliche Raumschiffe, Satelliten und andere „Fremdkörper“. Neben einer aufgebohrten 3D-Optik spendierten die Programmierer dem Spiel vier Raumschifftypen



**Neue Grafik für den Oldie:
Die Objekte sind alle in 3D**

 In diesem Level kriechen
 Weltallwürmer herum, die Ihr
 abschießen müßt

Die verschiedenen Schiffe, die zur Wahl stehen, haben unterschiedliche Eigenschaften



Das Original-„Asteroids“
aus dem Jahre 1979



Wieder ein Level geschafft



„Asteroids“ ist auch für den PC geplant



**Hier müßt Ihr den Planeten
vor herabstürzenden
Steinbrocken bewahren**

PSX TEST

ASTEROIDS

Hersteller _____ Activision
Web-Adresse _____ www.activision.de
Preis _____ ca. 100 DM
Spieleranzahl _____ 1 bis 2

Besonderheiten:

Besonderheiten:
2-Spielermodus, Analogsteuerung, Dual Shock.



Positive:

Ältere Semester schwelgen in wehmütigen Erinnerungen.



Negativ:

Angestaubtes Spielprinzip, zuwenig Abwechslung.

Alters-
freigabe:
ab
6 Jahren

WERTUNG:

Grafik _____ **59%**
Sound _____ **38%**

CRUI

**SPIEL
SPASS:
54%**

100%

0%

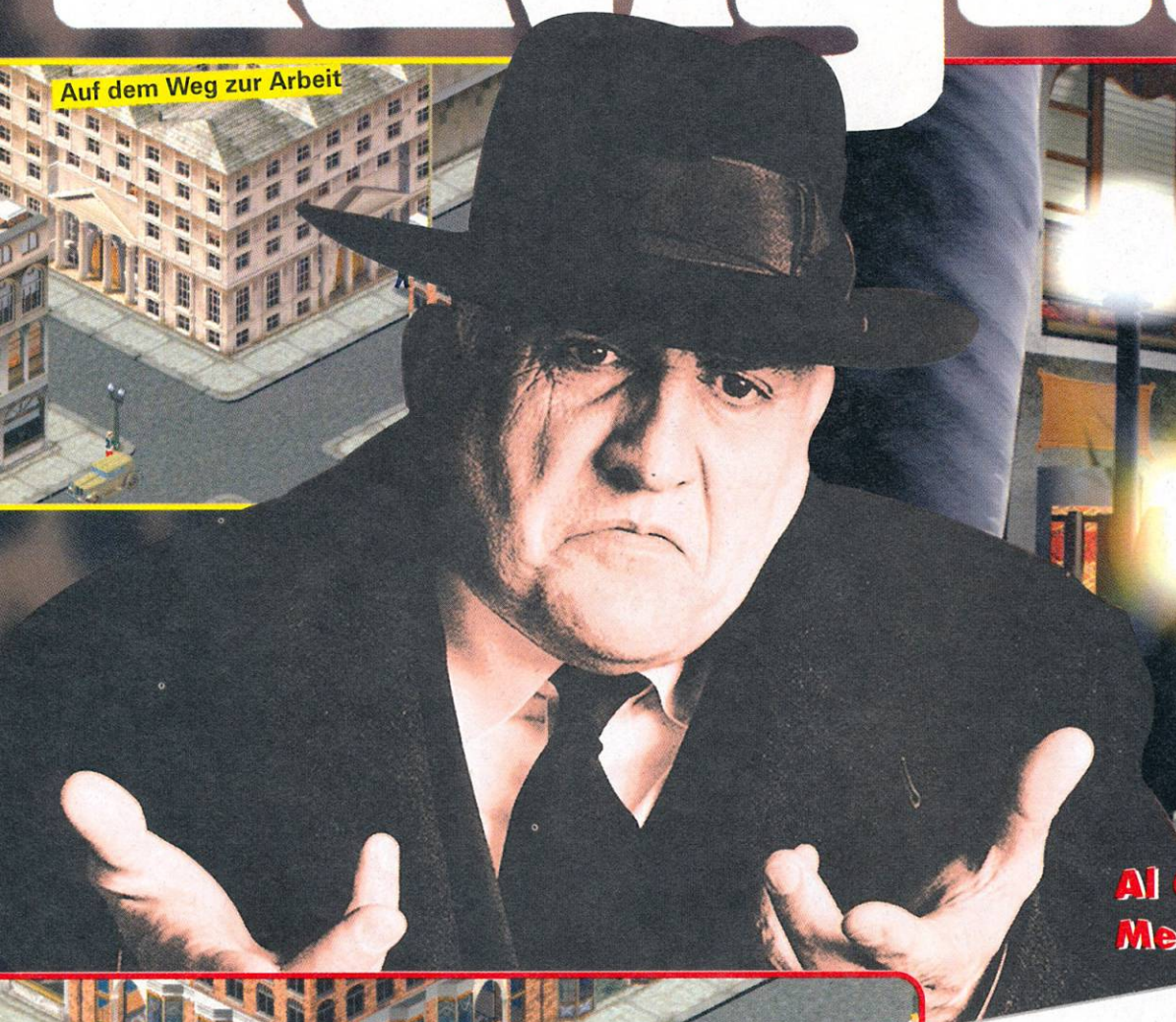
ZIEL ERFASST

www.easports.com



Software © 1998. NHL, National Hockey League, das NHL-Wappen sowie Name und Logo des Stanley Cup sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Alle hier verwendeten NHL-Logos und -Abzeichen sowie Team-Logos und -Abzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen ohne vorherige schriftliche Erlaubnis der NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden. © 1998 NHL. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und EA sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Gangsters



Auf dem Weg zur Arbeit



Bumm: Wer nicht hören will, muß fühlen

Al Capone lebt: Mit Mafia-Methoden erobern wir eine Stadt.



Unsere Gang trifft auf Eindringlinge in unserem Territorium



Bandenkrieg in New Temperance

Gruppen zusammengefaßt. Ist einer der Gesetzlosen zum Beispiel besonders intelligent, wird er zum Capo der Rekrutierungstruppe gemacht, die ausgesandt wird, weitere Gangmitglieder anzuwerben. Ist jemand besonders gut im Einschüchtern, wird er Chef der Schutzgeld-Truppe, die die Stadt durchkämmt, ganze Blocks als Gangster-Territorium absteckt und von Geschäftsinhabern monatlich einen netten Betrag abreißt. In der Arbeitswoche werden dann die Getreuen auf die Straße geschickt, um ihre Aufgaben zu erledigen. Dabei hat der Spieler immer die Möglichkeit, die Aktionen seiner Gangster über drei verschiedene Kartenstufen

New Temperance hat ein schweres Los: Offensichtlich hat sich die gesamte Gangster-Elite in dieser kleinen Stadt im Mittleren Westen der USA vorgenommen, mit unsauberen und teilweise äußerst gewalttätigen Methoden Schutzgelder zu erpressen, Verwaltung und Justiz zu bestechen und natürlich den gegnerischen Banden kräftig eins auszuwaschen. „Gangsters“ unterteilt sich dabei in zwei Spielabschnitte. Zu Beginn steht die Planungsphase: In ihr werden die Ganoven je nach Qualifikation in bestimmte



Im Fenster sehen wir, wer was tut



Artuno und sein neues Auto



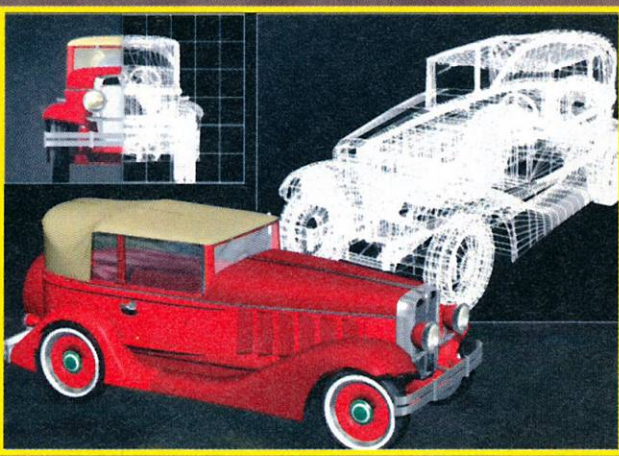
Ein Lagerhaus dient als Tarnfirma für die Mafia



Eine komplette Stadt wird vom Computer verwaltet

ERSTE HILFE

1. Nicht immer ist es sinnvoll, Eure Gangster mit Waffen auszurüsten. In manchen Situationen ist Flucht der bessere Teil des Mutes, möchtet Ihr nicht ständig neue Leute rekrutieren.
2. Hängt Euch so früh wie möglich an die Fersen des Feindes. Je eher Ihr sein Hauptquartier entdeckt, desto größer Euer Vorteil.
3. Postiert Wachen an allen wichtigen Punkten in der Nähe Eures Hauptquartiers. Besonders Brücken und Straßenkreuzungen bieten sich da an. So erfahrt Ihr früh genug, wenn der Feind in Euer Territorium einbricht.
4. Läuft schon in der ersten Runde ein feindlicher Gangster an Eurem Hauptquartier vorbei, startet das Spiel mit einer anderen Stadt neu. Das gleiche gilt, wenn sich eine Polizeistation in Eurer Nähe befindet.



Mit der Wumme in der Hand ziehen wird durchs Land: Aus dem kleinen Ganoven wird ein dicker Gangsterboß

genau zu verfolgen. Die erste Stufe ist der Stadtplan. Mit dem habt Ihr einen genauen Überblick, wo Euer Hauptquartier ist und welche interessanten Gebäude wie etwa Banken und Kaufhäuser sich in der Nähe befinden. Die Vogelperspektive ist eine Ausschnittsvergrößerung des Stadtplans. Auf ihr verfolgt Ihr alle wichtigen Bewegungen. Normale Passanten sind bräunliche Punkte, die Polizei läuft himmelblau durch die Straßen, und andere Gangster schillern in grün, dunkelblau und orange. In der Straßensicht seht Ihr jede Figur als kleines Männchen, wobei hier den Ganoven noch einmal Einzelbefehle erteilt werden können. Soll zum Beispiel ein Vertreter der grünen Bande unauffällig verfolgt werden, um so sein Hauptquartier zu finden,

bewegt Ihr Euch am besten in dieser Vergrößerungsstufe. Zur Vereinfachung kann für jede Figur ein separates Fenster geöffnet werden. „Gangsters“ hat drei Spielziele: Schalte alle Gegner aus, werde Bürgermeister oder werde ehrlich – egal, für welches Ende Ihr Euch entscheidet, es geht immer um zwei prinzipielle Aktionen. Regel Nummer eins: Scharf immer mehr Gangster um Euch (Auch beim Ziel „Werdet ehrlich“!). Regel Nummer zwei: Dehnt Euer Territorium so weit wie möglich aus. Das klingt im ersten Moment leichter, als es ist. Denn wie mit jedem Unternehmen, das wächst und gedeiht, gibt es auch bei „Gangsters“ ein organisatorisches Problem. Übersteigen die unsauberen Einkünfte die redlich erworbenen, muß ein Buchhalter eingestellt werden, der dies vertuschen kann. Ansonsten bekommt Ihr sehr schnell Besuch

von der Polizei. Nach einer gewissen Zeit empfiehlt es sich, einen Anwalt einzustellen. Dieser bewahrt Eure Männer davor, in den Knast zu gehen. Außerdem hat er einen besonderen Draht zu Verwaltung und Justiz. Mit der nötigen Menge Kleingeld ist es sogar möglich, den Bürgermeister zu bestechen, der so großen Einfluß hat, daß Ihr von der Polizei und den Richtern in Ruhe gelassen werdet. „Gangsters“ ist ein besonders vielschichtiges Spiel. „Reinsetzen und Gasgeben“ ist hier leider nicht möglich. Zwar gibt es vier Einführungsspiele, mit denen die Funktion aller Elemente erklärt wird. Um jedoch unter normalen Spielbedingungen Erfolg zu haben, ist es mit einem Nachmittag allein nicht getan. Wer sich aber Zeit nimmt und sich auf „Gangsters“ einläßt, wird mit einem extrem lang anhaltenden Spielspaß belohnt.

David Skreiner

Ein Langzeitpaß für Strategiefreunde

PC TEST

GANGSTERS	
Hersteller	Hothouse/Eidos
Web-Adresse	www.eidos.com
Preis	90 Mark
Spieleranzahl	1 – 4
Konfiguration: Min. Konfig.: Pentium 120, 16 MB RAM, 2 MB Grafikkarte; Empf. Konfig.: Pentium 120, 32 MB RAM, 4 MB Grafikkarte	
Positiv: Immer wieder neu generierte Städte.	100%
Negativ: Schwerer Einstieg.	0%
Altersfreigabe: ab 12 Jahren	WERTUNG: Grafik 71% Sound 62% SPIEL SPASS: 81%

Mission: Entdecken Sie die Welt der PC GAMES...

... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekauft PC-Spielmagazin – verrät Ihnen, wie kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips und Tricks, 24 Seiten Hardware-Special, News, Previews

und Exklusivreportagen. Das Extra: CD-ROM-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD. PC GAMES – jeden Monat 250 Seiten für nur DM 9,90. Im Internet: <http://www.pcgames.de>.

PC Games – Damit Sie wissen, was gespielt wird!



Buggy

Hier geht's vorbei an riesengroßen Fliegenpilzen – einer der leichteren Kurse



Die Start-Ziel-Gerade auf dem Vulkankurs: Bitte drängeln!



Ferngesteuerte Geländeaautos, komplett mit knallfarbigen Stollenreifen und Funkantenne, düsen in Gremlins „Buggy“ um die Wette.

Ein jeder kennt die kleinen ferngesteuerten Flitzer, die bei „Buggy“ im Mittelpunkt stehen: In diesem 3D-Racer steuert Ihr die rasanten Spielzeugautos über kurze Rundstrecken.

Zunächst könnt Ihr unter 4 von 16 verschiedenen Buggies auswählen und über 2 der 15 Strecken heizen, die restlichen Autos und Kurse müßt Ihr erst „freifahren“. Das sollte jedoch nicht allzu schwerfallen: „Buggy“ ist ziemlich leicht und wird nur durch die verwirrend bunte Optik und die hohe Spielgeschwindigkeit etwas erschwert.

Immerhin gibt es Extras wie z.B. Turbo oder Hubschrauber-Modus, die Ihr allerdings zum Teil erst in späteren Strecken bekommt: Die

bunten Tore entlang der Rennpisten wollen in der richtigen Reihenfolge angefahren werden und geben dann Power-ups frei. Insgesamt erinnert dieses Rennspielchen vom Stil her an „Big Red Racing“, „Plane Crazy“ oder „Micro Machines“ auf 3D: allesamt schnelle Arcade-Fun-

Racer ohne jeglichen Simulationsanspruch. Leider kommt der „Buggy“ nicht an die Qualität dieser Spiele heran: Etwa 35 Sekunden dauert in „Buggy“ eine komplette Runde, bei jedem Tastendruck schleudert das biestig zu steuernde Wägelchen um etwa eine Achteldrehung seitwärts. Es nervt außerdem tierisch, wenn ein einziger ultraschneller Tastendruck oder ein kleiner Remppler kurz vor

der Ziellinie den Unterschied zwischen erstem und letztem Platz ausmacht. Der Splitscreen-Modus für zwei Spieler bringt auch nicht viel mehr Spaß als der Normalmodus – immerhin ist Spielen im Netz möglich. Die Grafik schwankt zwischen poppig und potthässlich: Wir testeten das Spiel gleich auf mehreren Systemen, da wir nicht glauben wollten, daß die Entwickler ihren Vehikeln grüne und rote Reifen verpaßt haben. Außerdem besteht der aufgewirbelte Staub leider nur aus Pixelbrocken, Wassereffekte gibt es gleich überhaupt keine – die Wagen werden nur langsamer, wenn sie auf (!) dem Wasser fahren. Auch die deutsche Übersetzung ist nicht besonders gelungen – insgesamt ist „Buggy“ also nur für speedige Arcade-Artisten zu empfehlen.

David Skreiner



Wessen Sohn? Also wirklich: Bei der Übersetzung hat Gremlin gepatzt



Solche Karambolagen gehören beim Start dazu, haben aber keine negativen Auswirkungen



In diesem „hübschen“ Menü sucht Ihr Euren Buggy aus

Boing: Kleine Sprünge machen Spaß, Power-Ups lassen die Buggys sogar fliegen

Gleich geht's los: Unser grünbereifter Buggy wird auf die Strecke gebeamt



Durch diesen Tempel müßt Ihr im Vulkan-Level durch – fahrtechnisch nicht ganz einfach



PC TEST

BUGGY
Hersteller Gremlin
Web-Adresse www.gremlin.de
Preis ca. 89 DM
Spieleranzahl 1-2

Konfiguration:
Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 40 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 180 MB HD, 3D-Karte, Win 95/98



Positiv:
Rasant und witzig: Stillt den kleinen Spielehunger zwischendurch.



Negativ:
Zu bunt und zu verwirrend. Grafik, Sound und Steuerung sind allesamt mäßig.

Altersfreigabe:
frei

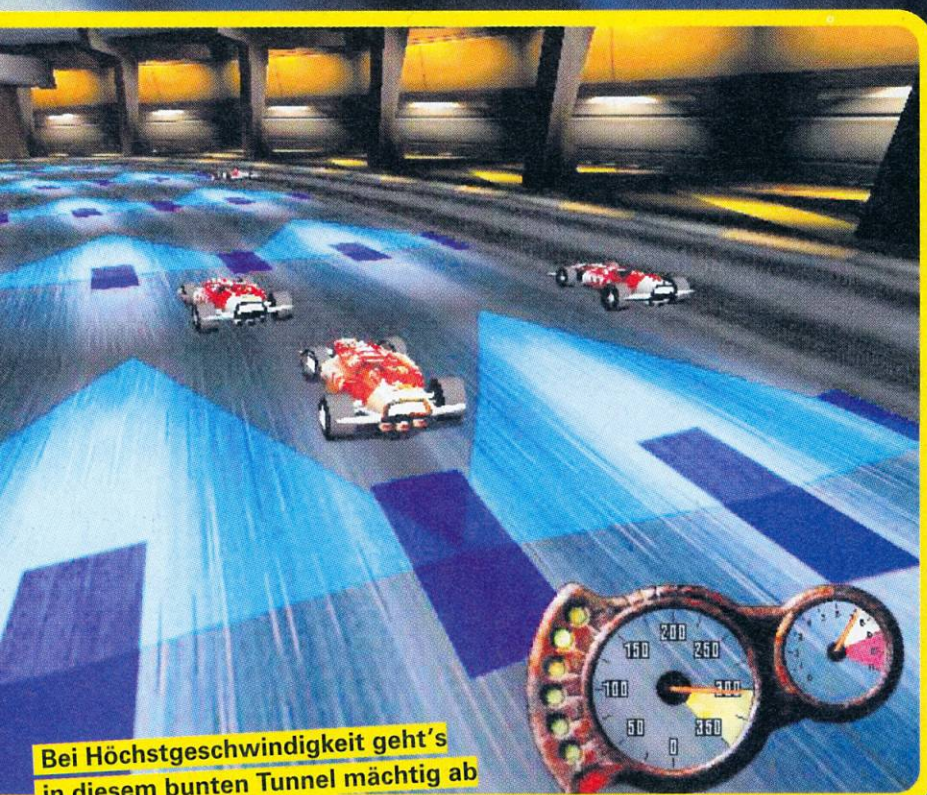


WERTUNG:
Grafik 45%
Sound 30%

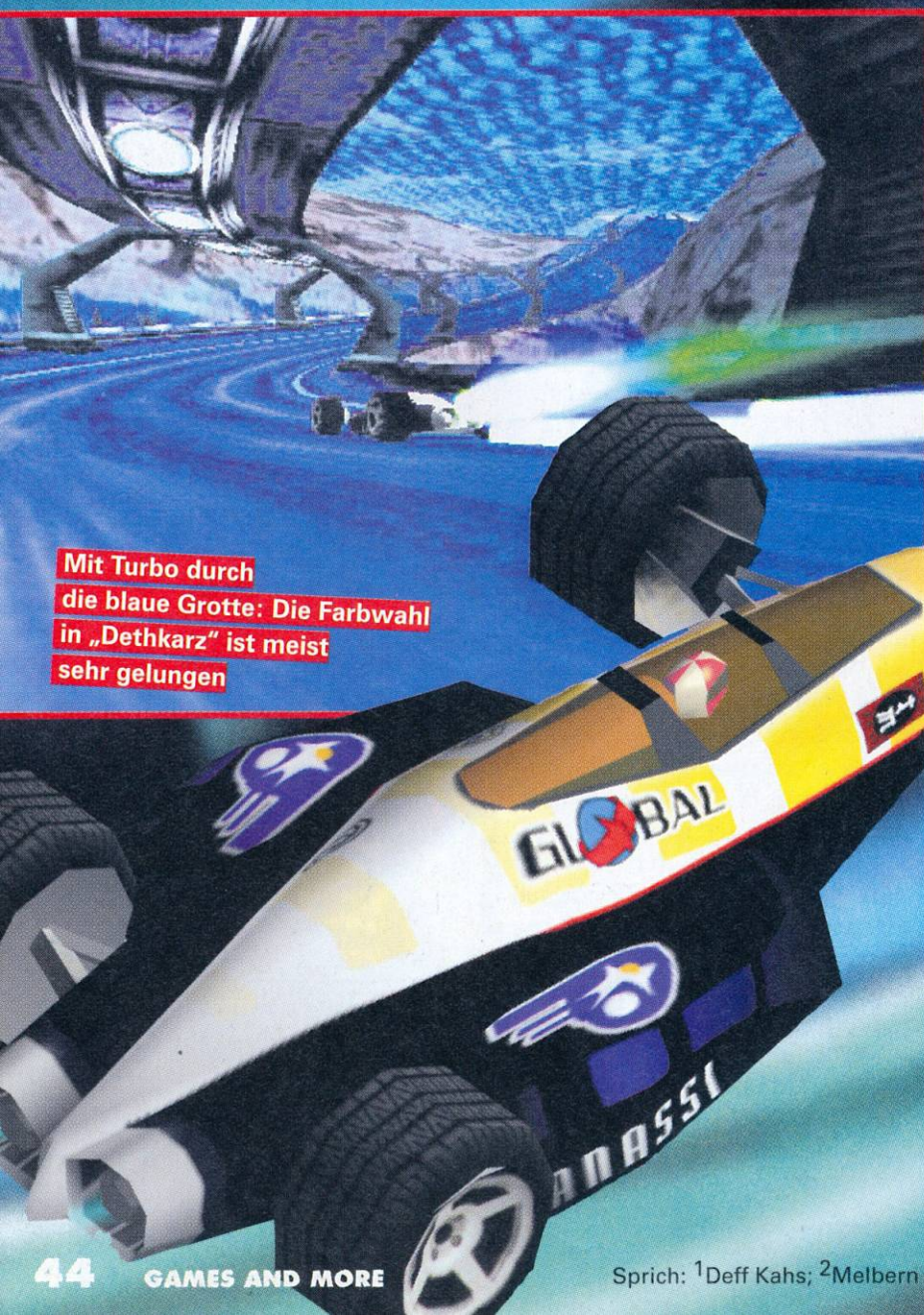
SPIEL SPASS:
42%



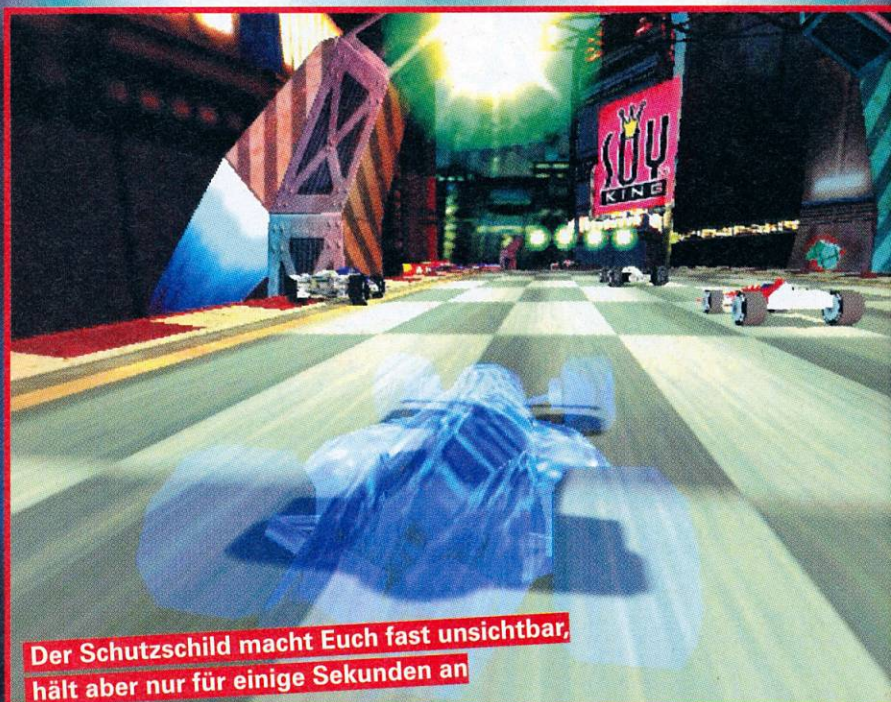
DETHKARZ



Bei Höchstgeschwindigkeit geht's in diesem bunten Tunnel mächtig ab



Mit Turbo durch die blaue Grotte: Die Farbwahl in „Dethkarz“ ist meist sehr gelungen



Der Schutzschild macht Euch fast unsichtbar, hält aber nur für einige Sekunden an

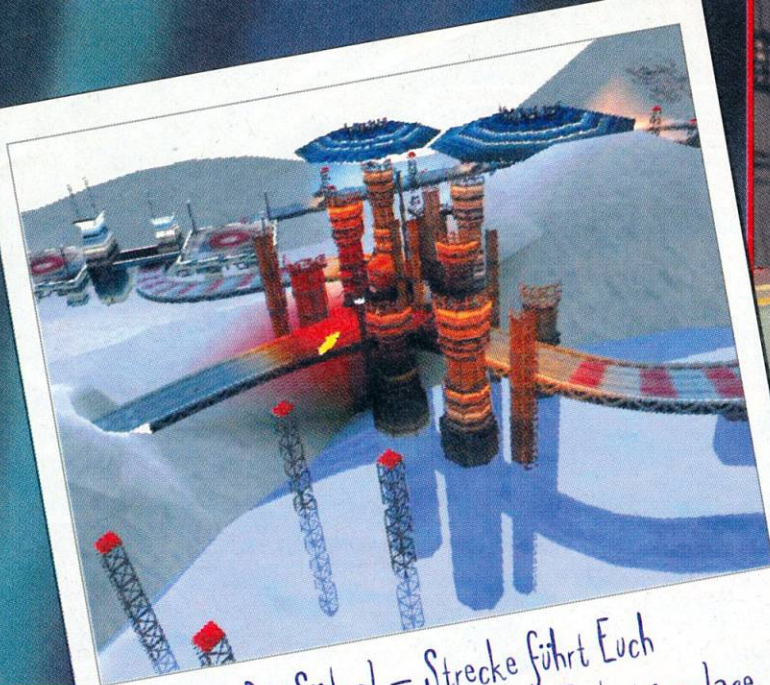
Schnell, hart, schön: In schwerbewaffneten Sci-Fi-Rennwagen fetzt Ihr in „Dethkarz“¹ von Melbourne House² über spektakuläre Rundstrecken.

Wie in den meisten Rennspielen geht es auch in „Dethkarz“ darum, als erster über die Ziellinie zu kommen – um das zu schaffen, müßt Ihr allerdings Eure Gegner von der Strecke rempeln, abschießen, überholen und ihnen allgemein möglichst lästig werden. Der actionlastige Fun-Racer wurde schon als „das ‚Unreal‘ unter den Rennspielen“ bezeichnet, und das nicht ganz zu Unrecht: Wer nicht schon weit abgeschlagen hinten liegt, wird ständig von den 19 Konkurrenten bedrängt und unter Dauerfeuer genommen – was für ein dermaßen eindrucksvolles optisches und akustisches Feuerwerk sorgt, daß man leicht mal vor lauter Staunen geradeaus in den Abgrund fährt. Man merkt hier deutlich, daß „Dethkarz“ speziell für 3D entwickelt wurde: Die Grafik-Engine scrollt butterweich, selbst in den wüstesten Explosio-

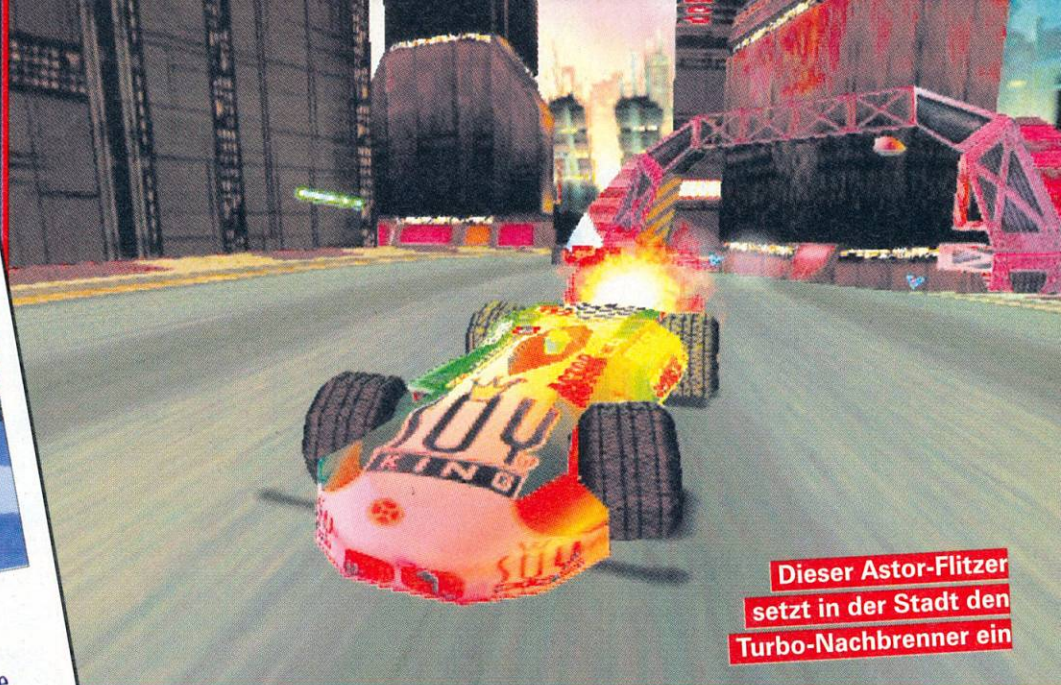
nen ist kaum ein Pixel zu erkennen. Auch die Sichtweite ist einfach enorm: In jedem der kurvigen, hügeligen Kurse habt Ihr fast ständig freien Ausblick auf die Landschaft.

Doch die Kurven und Hügel sind noch die kleinste Sorge für den „Dethkarz“-Piloten: Am Rande der Straße wartet fast immer ein Abgrund auf unachtsame Fahrer, da sich jeder Kurs wie eine Achterbahn durch die Landschaft schlängelt. Die vier verschiedenen Hintergrund-Szenarien mit dazugehöriger Rennpiste sind grafisch sehr eindrucksvoll. Jede der Strecken ist in einen kurzen, mittleren und langen Kurs unterteilt, mit einem von vier Fahrerteams tretet Ihr dann in einer der drei Leistungsklassen an. Insgesamt stehen Euch also zwölf unterschiedliche Streckenführungen und zwölf Fahrzeuge zur Verfügung, später auftauchende Überraschungs-Autos nicht mitgezählt. Sämtliche Kurse stecken voller Abkürzungen, allerdings landet Ihr bei unachtsamer Fahrweise leicht mal im Abgrund.

Trotz der Ballerei und dem Fun-Racer-Feeling steckt in „Dethkarz“ eine aufwendigere Physik-Engine,



Die Südpol – Strecke führt Euch mitten durch diese futuristische Industrieanlage



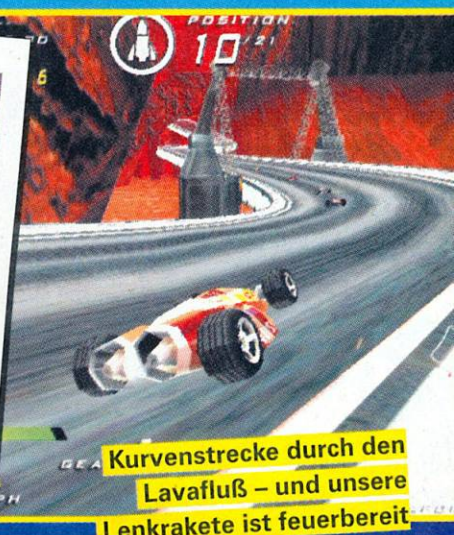
Dieser Astor-Flitzer setzt in der Stadt den Turbo-Nachbrenner ein



Weiter hinten im Feld ist's fast gemütlich, weiter vorne erwartet Euch Sperrfeuer der Fahrerkollegen



Hier könnt Ihr einen Teil der Stadtstrecke sehen – Verzweigungen ohne Ende



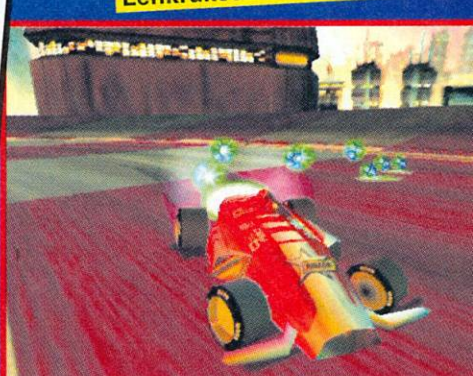
Kurvenstrecke durch den Lavafluß – und unsere Lenkrakete ist feuerbereit



Mars, der rote Planet: Hier geht's vorbei an Kraftfeld-Türmen, Lavafeldern und tiefen Canyons



Bunt, schnell, schön – die Autos erinnern an aufgepeppte Rennsport-Boliden



Da quietschen die gequälten Reifen: Elegante Drifts hinterlassen deutlichen Gummiabrieb

PC TEST **DER GAMES SUPERHIT**

Hersteller Melbourne House / Infogrames
Web-Adresse www.melbournehouse.com/dethkarz
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1-8

Konfiguration:
Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 40 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz MMX, 32 MB RAM, 3Dfx, 120 MB HD, Win 95/98

Positiv: Ultraschnelle Spitzengrafik, tolles Kursdesign, aufwendige Physikengine.

Negativ: Nicht ganz einfach, zuwenig Tuning-Optionen für „eigene“ Autos.

WERTUNG:
Grafik 87%
Sound 69%

SPIEL SPASS:
87%

Alters-freigabe:
ab 12 Jahren



als man vermuten möchte. Die „Karz“ beschleunigen bergab schneller als bergauf, lassen sich in kontrollierten Drifts halten und reagieren in Kurven realistisch auf Bremse oder Gaspedal. Doch keine Sorge, hier geht's nicht nur um die richtige Kurventechnik: Euch steht mit elf verschiedenen Waffen und Extras ein umfangreiches Arsenal

Superschneller, ultraharter Fun-Racer: „Dethkarz“ prügelt die Konkurrenz

zur Verfügung, darunter auch ein absolut cooler Schutzschild im Predator-Look. Besonders toll ist ein Feature für Rennspiel-Freaks mit Internetzugang: Auf der Dethkarz-Homepage könnt Ihr Eure besten Rundenzeiten posten und so erfahren, an welcher Position der Weltrangliste Ihr Euch befindet.

Die dazu verwendeten Dateien beinhalten übrigens den jeweiligen Fahrstil: Ihr könnt jederzeit die beste Runde downloaden, die Datei im Time-Attack-Modus als „Ghost Car“ laden und so gegen den/die Weltbeste/n antreten. Daß in „Dethkarz“ nur drei Kurse in je vier Längen enthalten sind, ist verschmerzbar: Melbourne House hat angekündigt, auf der Website kostenlos zusätzliche Strecken zur Verfügung zu stellen.

David Skreiner

extreme G

XXG2

1/3 5TH

1:15:08



Bloß nicht anstoßen:
Mit 450 durch die Engstelle

Mit Vollgas durch den Lava-Kurs...
und das auch noch bei Nacht

SELECT BIKES

H-SPARK - PIKUP



In den rasanten Tunnels könnt
Ihr auch an der Decke fahren



Die Auswahl erfolgt jeweils
über solche drehbaren Menüs

In „Extreme Gravity 2“
von Acclaim² jagen
schwerbewaffnete Hi-
Tech-Motorräder über
schnelle, kurvige Renn-
strecken: Fun-Racing
vom Allerfeinsten.

Schon der erste Teil, „Extreme G“, war ein sehr beliebter Fun-Racer – der Nachfolger „Extreme G 2“ bietet alles, was Fans von schnellen, harten und witzigen Rennspielen erwarten. Mit 128 Mbit ist die Spiele-Cartridge doppelt so groß wie die fast aller anderen Rennspiele am N64 – und Acclaim nutzt jedes letzte Quentchen an Platz: Die Vielfalt an Kursen und Spielmodi ist nur schwer

**Mit radikalen Sci-Fi-Bikes durch
die Schallmauer: Die neue
Rennspielreferenz am N64**

zu schlagen, die Grafik ist einfach umwerfend, und auch am Spielvergnügen hat die Entwicklerfirma Probe³ offenbar viel gefeilt. Die Grafik ist im Stil dem Klassiker „WipeOut 64“ oder dem brandneuen „F-Zero X“ ähnlich und läuft etwa doppelt so schnell wie beim Vor-

gängerspiel. Bei diesem hatten viele den dichten Nebel beanstandet, der die Schwächen der Grafikengine versteckte. Doch dieser Nebel hat sich gelichtet, und auch sonst erfreuen viele Details das Spielerauge: Vogelschwärme jagen über den Himmel, zuckende Blitze tauchen das Rennen in gespenstisches Flackerlicht. Reflexionen und einstellbare Kameraposition runden die Optik perfekt ab. Doch die Grafik ist nicht die einzige überzeugende Neuerung bei dieser Neuauflage des sehr erfolgreichen Rennspiels: Die zehn Bikes (plus drei Secret Bikes) haben jetzt klügere, individuell gestaltete Fahrer; die Steuerung und die Physik-Engine wurden komplett überarbeitet. Auch die insge-

Ihr könnt unter vielen ver-
schiedenen Bikes wählen

Nach links in den
Tunnel oder nach
rechts? Ihr habt
nur einen Sekun-
denbruchteil Zeit
zur Entscheidung

N
N
N



Eindrucksvolle Architektur und fiese Abgründe liegen hier dicht beieinander



Mit Vollgas durch den Lava-Kurs... bloß nicht abstürzen!



Auf langen Geraden hilft der Turbo – der ist dafür in Kurven tödlich



samt 36 Kurse sind ganz neu und bestechen durch abgedrehte Streckenführung, Tunnels, Sprünge und Spezialeffekte: In den insgesamt zwölf Welten gibt es je drei Kursvarianten voller Verzweigungen und Abkürzungen – wer gerne Rundenzeiten perfektioniert und dabei die Gegend erforscht, ist bei „Extreme G 2“ wohl im siebenten Himmel. Die Rennlänge dürft Ihr zwischen drei und sieben Runden selber einstellen, Spitzenfahrer können auch den Spiegel-Modus „freifahren“, durch den sich die Streckenzahl auf 72 erhöht! Für freige-fahrene

Level gibt's übrigens Paßwörter, außerdem könnt Ihr Spielstände im Memory Pak abspeichern.

Auch bei den Waffen ist für Abwechslung gesorgt: Die Hauptwaffe der Bikes ist eine Art Laserkanone, die Ihr aufladen könnt und die dann gewaltige Sprengkraft besitzt. Dazu gibt es noch 20 verschiedene Extras: So findet Ihr etwa Lenkraketen, Mörser und anderes schweres Gerät, mit dem Ihr Euch den Weg zum Sieg freischießt. Der richtige Einsatz dieser Waffen ist zwar recht schwierig und erfordert genaue Streckenkenntnis, doch reine Renn-Fanatiker brauchen sich hier nicht zu ärgern: Natürlich könnt Ihr die Waffen auch abschalten.

Bei den verschiedenen Spiel-Modi hat Probe

tief in die Trickkiste gegriffen, um den Langzeitspielspaß zu erhöhen: Neben dem „normalen“ Rennen mit oder ohne Waffen gibt es auch den Arcade Mode, in dem Ihr drei Runden Zeit habt, um möglichst viele Spezialgegner aus dem Weg zu räumen. Im Multiplayer-Modus könnt Ihr nicht nur Rennen fahren, sondern auch in äußerst wendigen Kampfpanzern gegeneinander antreten. Ein Time-Attack Modus mit „Ghost Bike“ hilft bei der Suche nach den allerbesten Rundenzeiten.

Ein besonderer Gag: Honda (einer der Sponsoren des Spiels) hat angekündigt, einen 80-ccm-Roller auf Basis der Extreme-G-2-Bikes herauszubringen. Dieser Flitzer, die Honda Pantheon, soll ab Weihnachten erhältlich sein.

David Skreiner

Wer speedige Fun-Racer mag, sollte dieses Spiel schon mal vorbestellen

N64 TEST

EXTREME G

Hersteller Acclaim / Probe
Web-Adresse www.extremeg.com
Preis ca. 109 DM
Spieleranzahl 1 – 4

Besonderheiten:

Rumble Pak, 128Mbit.



Positiv:

Schnell, viel Langzeitspielspaß, tolle Grafik.



Negativ:

Richtiger Waffeneinsatz braucht viel Übung.

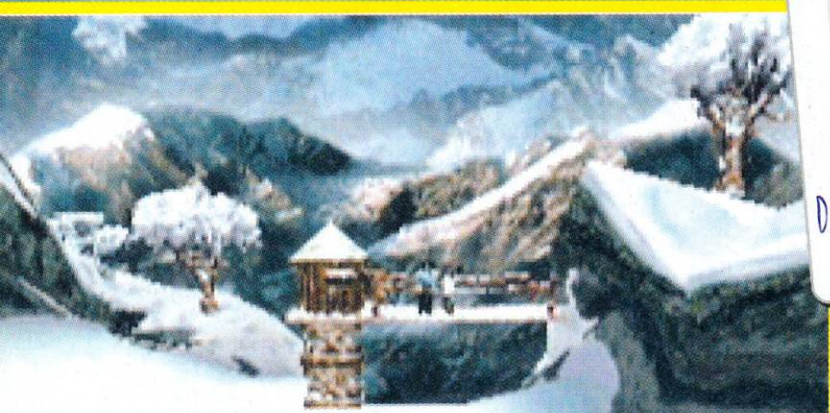
Alters-freigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 78%
Sound 63%

SPIEL SPASS:
81%



RUSHDOWN



Von den drei Disziplinen macht das Snowboarden optisch noch am meisten her



Das fetzige Intro verspricht sehr viel mehr, als das Spiel halten kann



Egal für welche Disziplin Ihr Euch entscheidet: Wählt niemals die analoge Steuerung

Infogrames' neuer Sport-Mix wendet sich an all jene Freizeitbegeisterten, die ständig auf der Suche nach dem ultimativen Adrenalin-Kick sind.

Wer von Euch sich schon immer mal auf einem klapprigen BMX-Rad mit 80 km/h einen schotterigen Bergabhang hinabstürzen wollte, bislang aber mangels Piste nie die Gelegenheit dazu hatte, für den gibt es jetzt das Spiel „Rushdown“² – eine Simulation der drei Extremsportarten Snowboarding, Wildwasser-Kajak und Mountain-Biking. Nachdem Ihr zu Spielbeginn eine der halsbrecherischen Disziplinen ausgewählt habt, müßt Ihr Euch zwischen einem Arcade- und einem Meisterschaftsmodus entscheiden. Während Ihr bei letzterem in jedem der fünf Austragungsländer möglichst viele Punkte sammeln müßt, dient ersterer lediglich zum flotten Training. Pro Sportart stehen Euch insgesamt vier unterschiedliche Fahrer und vier verschiedene Varianten des jeweiligen Sportgerätes zur Verfügung.

Die Kollisionsabfrage treibt einem Tränen in die Augen

touchiert Euer BMX-Rad nur leicht einen kleinen Strauch und schon legt sich Euer Fahrer fünf Sekunden lang auf den Boden schlafen (während er weiter den Hang herunterbraust, wohlgemerkt!). Ansonsten wirkt die 3D-Grafik recht solide, ohne großartig zu begeistern, zumal sich obendrein die Pisten alle noch recht ähnlich sehen. Der Multiplayer-Modus, in dem Ihr zu zweit auf einem Split-Screen gegeneinander antreten dürft, reißt das Programm da auch nicht mehr raus. Zugegeben: Wildwasser-Rafting und Mountain-Biking sind recht unverbrauchte Ideen auf der PSX, wenn die Umsetzung aber so schwach daherkommt wie hier, dann stellt sich trotz aller Originalität einfach keine Freude ein.

Ralf C. Adam



Zwei-Spieler-Modus: Geteiltes Leid ist halbes Leid, aber Spaß kommt auch hier nicht auf



Die „Mountainbikes“ erinnern eher an BMX-Räder aus den 80ern

Das Kajak-Fahren: Die Wassereffekte sind ganz nett, ansonsten ist's aber öde



Die Landschaften ähneln sich zwischen den Ländern recht stark

PSX TEST

RUSHDOWN

Hersteller: Infogrames
Web-Adresse: www.infogrames.de
Preis: ca. 100 DM
Spieleranzahl: 1-2

Besonderheiten:
Unterstützt Analog Controller.



Positiv:
Bietet mit Kajak und Mountain-Bike zwei originelle Ideen.



Negativ:
Mäßige technische Umsetzung. Keine Dual Shock Unterstützung.

Altersfreigabe:
frei



WERTUNG:
Grafik: 60%
Sound: 52%

SPIEL SPASS:
55%

100%

0%

SPACE STATION SILICON VALLEY

Selbst die Transparenz-
effekte können
die Grafik
nicht retten

Wo diese Gestalten versagt
haben, müssen Dan Danger
und Evo triumphieren...

Platoon Space Marines wurden



Dem schliessen wir uns an: Das Intro ist
nicht witziger als das Spiel selbst



Jedes Tier hat eigene Fähigkeiten: Hunde
können z.B. schwimmen

Evos Kern ist ein Chip,
mit dem Ihr die
künstlichen Tiere
übernehmen
könnt



Das Spiel ist Trash.
Ich wechsle
das Modul

Die Musik ist Trash. Ich wechsle den
Sender.



Als motorisierte Maus
flitzt Ihr durch die Gegend

Für die kleinen
Geschwister ist „Silicon Valley“
das richtige Spiel

Rädern seid Ihr klein, schnell und
wendig, als Hund könnt Ihr durch
die Gegend springen, schwim-
men oder Schafe treiben. Die
Aufgaben sind einfach gehalten,
Ihr müßt Schalter berühren oder
andere vergleichbare Rätsel lö-
sen – die anderen Wesen sind
aber nicht immer freundlich und
behindern Euch dabei. Ihr seht
dem gesteuerten Tier über die
Schulter, könnt die Kamera je-
doch drehen, um für eine bessere
Übersicht zu sorgen.

Dargestellt wird das Ganze in ei-
ner bunten, comic-mäßigen Gra-
fik, wobei die Level nicht gerade
groß und
auch nicht
übermäßig
detailliert
sind. Die di-
versen Viecher

sind auch von der einfa-
chen Sorte, sie werden aus nur
wenigen Polygonen zusammen-
gesetzt, die Texturen sind nicht
besonders aufwendig gestaltet.
Insgesamt ist die Grafik einfach
und zweckmäßig.

Der Sound ist ebenfalls nicht
sonderlich aufregend, Sound-
effekte gibt es nur spärlich und
sie klingen, als wären sie direkt
aus der nächstbesten Cartoon-
Sammlung entflohen. Sprach-
ausgabe gibt es keine, während
des Intros hört Ihr nur unver-

ständliche Laute,
den dazugehörigen Text
könnt Ihr in den Untertiteln lesen.
Im Hintergrund dudelt das ganze
Spiel über ein Soundtrack, der
zwar anfangs noch einigermaßen
witzig klingt, aber schnell anfängt
zu nerven.

„Silicon Valley“ ist für geübte
Spieler wenig spannend, einzig
Anfänger und kleine Kinder wer-
den daran ihre Freude haben.

Patrick Dowling

N64 TEST

SPACE STATION: Silicon Valley

Hersteller Take 2 Interactive
Web-Adresse www.take2games.com
Preis ca. 130 DM
Spieleranzahl 1

Besonderheiten:
Unterstützt Rumble Pak.



Positiv:

Simplex Spiel, das jeder
versteht.



Negativ:

Originelle Idee, aber
leider absolute Durch-
schnittware.

Alters-
freigabe:
keine
Angaben

WERTUNG:
Grafik 65%
Sound 45%

SPIEL
SPASS:
55%



HALF-LIFE



Außer Freeman weiß sich keiner der Wissenschaftler zu wehren



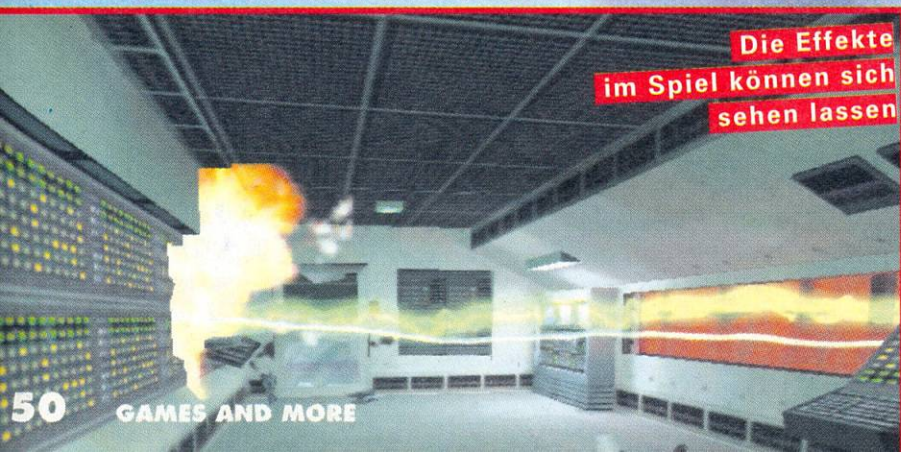
Die Regierung schickt neue Truppen, um den Unfall zu vertuschen



Nach dem Zwischenfall ist die Forschungsanlage ziemlich demoliert



Grafische Effekte in dieser Größenordnung gibt's während der Zwischensequenzen



Die Effekte im Spiel können sich sehen lassen

Jetzt geht's den Aliens an den Kragen: Ein Physiker räumt auf.

Wenn bei einem geheimen Forschungsprojekt etwas schiefgeht, dann bitte richtig: Eine Probe, die eigentlich nur untersucht werden soll, öffnet ein Loch zu einer parallelen Dimension, durch das eklige Wesen auf die Erde gelangen. Besonders freundlich sind diese Viecher natürlich nicht, sie töten alles, was ihnen in die Quere kommt. Zu allem Überfluß hat die Regierung beschlossen, das Projekt und den Unfall ab sofort als besonders geheim zu behandeln: Sie will die gesamte Anlage komplett vernichten. Soweit der Hintergrund zu Sierras' neuem 3D-Shooter „Half-Life“.

Ihr schlüpft dabei in die Rolle des Wissenschaftlers Gordon Freeman, der an besagtem Experiment beteiligt war. Als Überlebende habt Ihr nur ein Ziel: Entkommen. Das gestaltet sich

natürlich schwierig, denn das Forschungszentrum ist bei den Explosionen verwüstet worden, Aliens laufen frei herum, und Einheiten der Regierung machen Euch das Leben nicht leichter. Unterwegs müßt Ihr ständig auf der Hut sein, denn Gefahren lauern an jeder Ecke: Viele Bereiche der Station sind mit tückischen Selbstschußanlagen und Fallen versehen, die Außerirdischen können überall auftauchen, und oft müßt Ihr schon genau hinsehen oder besonders gewagte Sprünge in Kauf nehmen, um weiterzukommen. Andere Wissenschaftler und Sicherheitskräfte der Anlage haben ebenfalls überlebt – praktisch, denn Ihr könnt sie mitnehmen und seid stellenweise auf ihre Hilfe angewiesen. Die Wissenschaftler können Türen öffnen, die Euch sonst versperrt bleiben, und die Wachen geben Euch Deckung beim Kampf mit den Aliens.

Die anderen Charaktere unterstützen Euch im Kampf gegen die Aliens

Sprich: ¹Hahf Leif; ²Sierra



Von dieser Welt
stammen die
Eindringlinge in
unsere Dimension



Besonders schön
sind die Aliens
nicht – sie sind
aber auch nicht
besonders nett



Die Grafik ist gut, wirkt
aber oft etwas zu steril

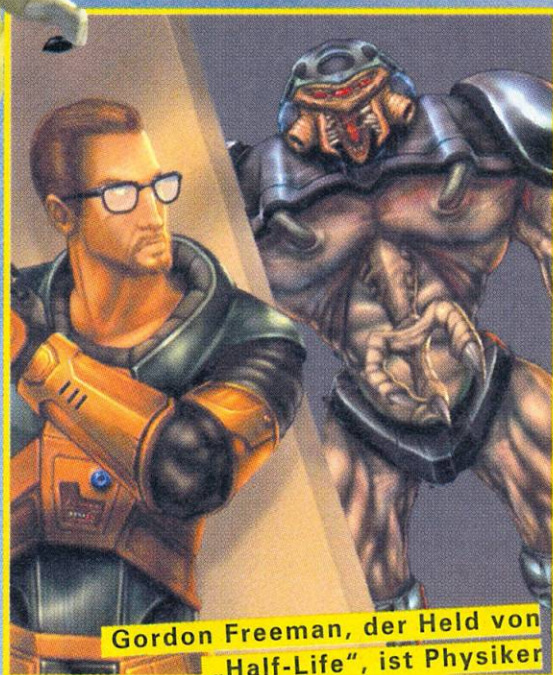
INFO

Der Editor

Das Beispiel von „Unreal“ hat Schule gemacht – auch Sierra liefert mit der Vollversion von „Half-Life“ einen 3D-Editor: „Worldcraft“. Damit könnt Ihr Eurer Kreativität freien Lauf lassen und eigene Welten erschaffen. Einen eigenen Level zu erstellen ist natürlich keine leichte Aufgabe, aber wenn Ihr genügend Zeit und Geduld mitbringt, dann kann das Editieren fast mehr Spaß machen als das Spielen.



Ganz alleine müßt Ihr
nicht gegen die
Außerirdischen antreten



Gordon Freeman, der Held von
„Half-Life“, ist Physiker

Apropos Kampf: Die Waffen sind spärlich gesät; die Anlage war nämlich wirklich nicht dafür gedacht, daß dort ein größerer Kampf ausgetragen wird. Zwischensequenzen und Intro werden ebenfalls in der Spielgrafik wiedergegeben und schaffen so eine spannende Atmosphäre. In die kleineren Zwischensequenzen könnt Ihr sogar eingreifen: Wird z.B. ein Wissenschaftler von einem Außerirdischen bedroht, könnt Ihr ihn entweder retten oder ihn seinem Schicksal überlassen. Gespielt wird das Ganze aus der Ich-Perspektive, wie Ihr es von anderen 3D-Shootern wie „Unreal“ gewohnt seid. Die Grafik entspricht dem heutigen Standard, bietet also farbige

Lichtquellen und schöne Explosionen, aber an vielen Stellen wirkt alles ziemlich steril und „unecht“. Die Anlage selbst ist riesig und während des Spiels in kleinere Abschnitte unterteilt – das Nachladen ist auch bei diesem Spiel ein Problem, denn es unterbricht das Gefühl, wirklich dabei zu sein. Positiv dagegen die Soundeffekte: Überall ist was los, die Aliens hört man oft im Verborgenen agieren, und alle Unterhaltungen mit anderen Charakteren werden durch Sprachausgabe wiedergegeben – hoffentlich ist die deutsche Version so gut wie die englische, die

wir getestet haben. Eine durchgehende musikalische Begleitung gibt es nicht, es tauchen aber immer wieder kurze Musikstücke an besonders spannenden oder entscheidenden Stellen auf. „Half-Life“ ist ein sehr gut gemachter 3D-Shooter, nicht mehr, nicht weniger. Er bietet wenig Innovation, schafft es aber, den Spieler in die Geschichte einzubeziehen – einen entsprechenden Rechner natürlich vorausgesetzt. Auf jeden Fall ist es das richtige Spiel für diejenigen, die alles andere schon längst durchgezockt haben und nun neues Futter für lange Nächte suchen – aber wundert Euch nicht, wenn Ihr Alpträume bekommt!

Patrick Dowling

„Half-Life“ schafft eine
dichte Atmosphäre

PC TEST

HALF LIFE

Hersteller — Sierra
Web-Adresse — www.sierra.de
Preis — ca. 100 DM
Spieleranzahl — 1 - 32

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 400 MB HD, Win 95; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 400 MB HD, Win 95, 3D-Karte



Positiv:

Leveleditor wird gleich mitgeliefert. Multiplayer-Option.



Negativ:

Lästige Ladezeiten.

**Alters-
freigabe:**
ab
16 Jahren



WERTUNG:
Grafik — 62%
Sound — 79%

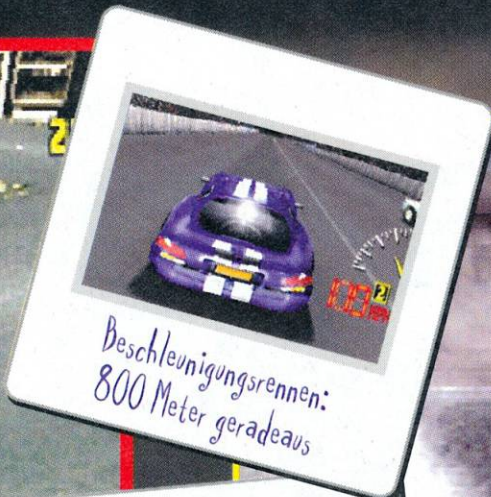
**SPIEL
SPASS:**
80%



TEST DRIVE 5



Dieser Polizeiwagen hat verloren und ist rauchend liegengeblieben. Der Berufsverkehr schleicht vorbei, und wir geben Vollgas



Beschleunigungsrennen: 800 Meter geradeaus



Carabinieri... Jedes Land hat eigene Polizeiautos



Ein idyllisches Dörfchen – hinten wartet eine Streife...



Nicht drängeln bitte! Hier geht's zu zweit in Amischlitten durch die Schweizer Alpen



Burnout: Voll aufs Gas und dann immer im Kreis. Macht Spaß, kostet aber Zeit

Die Test-Drive-Serie geht in die fünfte Runde: Accolade präsentiert den Arcade-Racer „Test Drive 5“.



SPEED 12

Beim Laden jedes Levels bekommt Ihr ein zufällig ausgesuchtes Auto zu sehen



Polizei im Einsatz: Habt Ihr den Verfolgungsmodus eingeschaltet, könnt Ihr Raser jagen

Wer Computerspiele kennt, der kennt auch „Test Drive“: Seit seligen Amiga-Zeiten ist Accolades' wohl berühmtestes Produkt auf den Bildschirmen der Rennspiel-Fans zuhause. Natürlich muß ein Spiel mit „5“ hinter dem Namen mit etlichen neuen Features auftrumpfen: „Test Drive 5“² bietet ausgefeilte Technik und mit 28 Autos und 18 Kursen eine Vielfalt an Optionen. Die Autos sind je zur Hälfte hochmoderne Top-Sportwagen und aufgebohrte Edel-Oldtimer: Chevrolet Corvette, Jaguar XKR und Nissan Skyline (alle Jahrgang 1998) messen sich hier mit Spät-Sechziger-Schlitten wie Chevy Chevelle, Ford Mustang oder Dodge Charger. Alle diese Flitzer sind im Spiel wunderschön in Szene gesetzt: Jedes Auto ist detailliert dargestellt, das Son-

nenlicht und einige Landschaftsteile spiegeln sich im Lack.

Die Kurse wirken dafür leider ein wenig flach und verpixelt – schade, denn diese tollen Flitzer hätten eine schönere Umgebung verdient. Dafür ist die Grafik immerhin auch dann noch schnell, wenn viele gegnerische Autos dargestellt werden. Die Strecken sind allesamt recht abwechslungsreich, und in jedem Kurs sind Abkürzungen versteckt. Zudem baut Accolade nun auch Polizeiautos in seine Rennspiele ein: Wer sich im Spiel von einem Polizeiwagen überholen läßt, wird ziemlich unsanft abgebremst. Und ganz wie bei „Need for Speed 3“ könnt

Ihr auch in diesem Spiel das Steuer eines Polizeiwagens übernehmen und dafür sorgen, daß den bösen Rasern Gerechtigkeit widerfährt. Einzelrennen, Beschleunigungsrennen, Multiplayer, Polizei-Verfolgungen und verschiedene Championship-Serien machen das Spiel auch langfristig interessant. Auffallend ist auch der liebevoll zusammengestellte Soundtrack, der allerdings einen recht „harten“ Geschmack anspricht: Mit Songs von „Gravity Kills“, „Pitchshifter“, „Fear Factory“, „Junkie XL“ und „KMFDM“ geben sich hier Independent, Techno und experimenteller Hard Rock ein Stelldichein.

Insgesamt ist „Test Drive 5“ durchaus zu empfehlen: Es ist so ziemlich alles an Details und Optionen vorhanden, was man sich heute von einem Arcade-Rennspiel wünschen kann. Leider will sich der Geschwindigkeitsrausch aber nur zögerlich einstellen, und insgesamt wirkt dieser Arcade-Racer ein klein wenig fade: Gerade bei Autorennspielen ist der Konkurrenzdruck groß, Ihr solltet „Test Drive 5“ daher lieber erst mal probieren.

David Skreiner

PSX TEST

TEST DRIVE 5

Hersteller Accolade
Web-Adresse www.accolade.com
Preis ca. 90 DM
Spieleranzahl 1 – 2

Besonderheiten:

Unterstützt Dual-Shock und Analog-Controller.



Positiv:

Schnelle Grafik. Viele Kurse und Autos. Netter Heavy-Soundtrack. Gute Replays.



Negativ:

Keine Animationen am Streckenrand. Leicht verpixelt, spürbar flache Bitmaps.

Altersfreigabe: frei



WERTUNG:

Grafik 69%
Sound 73%

SPIEL SPASS: 60%

100%

0%

RAILROAD TYCOON II



Eisenbahner aufgepaßt: Endlich gibt es eine Neuauflage des Klassikers „Railroad Tycoon“.

Anfang der 90er Jahre begeisterte Strategie-Guru Sid Meier mit einer digitalen Variante der beliebten Modelleisenbahn. Als Eisenbahn-Mogul galt es im Spiel „Railroad Tycoon“, verschiedene Kontinente mit einem Schienennetz zu überziehen und die Metropolen der Welt mit Waren und Passagieren zu versorgen. Der simple Gedanke, die Welt der Eisenbahn in einem Computerspiel zu verpacken, war schlichtweg genial: „Railroad Tycoon“ heimste Preise ein und stürmte die Charts. Heuer kommt die aufgebohrte Variante in die Läden – allerdings ohne die Mithilfe von Sid Meier. Die Softwarefirma Pop Top hat sich die Rechte gesichert und spendierte dem Klassiker einige neue Features und eine neue Optik. Am Grundprinzip hat sich nur wenig geändert: Ihr spielt entweder ein einzelnes Szenario oder eine Kampagne. Hierbei gibt es vorgegebene Ziele – so müßt Ihr innerhalb eines gewissen Zeitraumes zwei Städte mit Schienen verbinden und mindestens eine bestimmte Anzahl an Fracht transportieren. Ein anderes Ziel könnte sein, daß Ihr eine gewisse



Summe Geldes verdient. Wie beim Oldie lassen sich die Schwierigkeitsstufen freundlicherweise variieren. Im Simplex-Modus ist es beispielsweise egal, an welchem Bahnhof Eure Züge Fracht abladen. Experten müssen peinlichst genau auf Angebot und Nachfrage reagieren, um erfolgreich zu sein. Neu ist vor allem die grafische Präsentation: Hochauflösende Karten, die sich drehen und vergrößern lassen, 3D-Züge und animierte Gebäude sind nur einige der optischen Verbesserungen. Spielerisch legt Ihr Schienen, baut Bahnhöfe, kauft im Laufe der Jahre immer modernere Lokomotiven (bis hin zum superschnellen High-Tech-Zug) und achtet auf den Aktienstand des eigenen Unternehmens. Wer auf den komplexen Wirtschaftspart

Wer braucht bei diesem Spiel noch eine Modelleisenbahn?



keinen Wert legt, kann im „Sandkasten“-Modus nur bauen. Habt Ihr keine Lust mehr, alleine zu spielen, liefert Ihr Euch im Netz oder via Modem mit ein paar Kumpels ein Gefecht um den mächtigsten Eisenbahnbaron. Zudem lassen sich mit dem eingebauten Editor selbst eigene Szenarien erstellen. „Railroad Tycoon 2“ ist – genau wie der Oldie – ein echtes Spiel mit Suchtcharakter. Wer einmal angefangen hat, hört ungern wieder auf. Schade nur, daß Ihr keine Tunneln bauen könnt und auch keine Seestrecken legen dürft. So ist es beispielsweise nicht mehr möglich, von England aus das Festland zu „erobern“. Aber dies sind nur minimale Schwächen: Unterm Strich ist „Railroad Tycoon 2“ ein würdiger Nachfolger – auch ohne Meiers Hilfe.

Michael Hengst

PC TEST

RAILROAD TYCOON 2
Hersteller Pop Top Software / Take 2
Web-Adresse www.take2games.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1 bis 8

Konfiguration:
Min.Konfig.: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 130 MB HD; **Empfohlen:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 130 MB HD, 28.8K Modem

Positiv:
 Detaillierte Grafik, Tutorial, Editor und jede Menge Szenarien.

Negativ:
 Keine Seeverbindungen, keine Tunnel.

WERTUNG:
Grafik 70%
Sound 63%
SPIEL SPASS:
84%

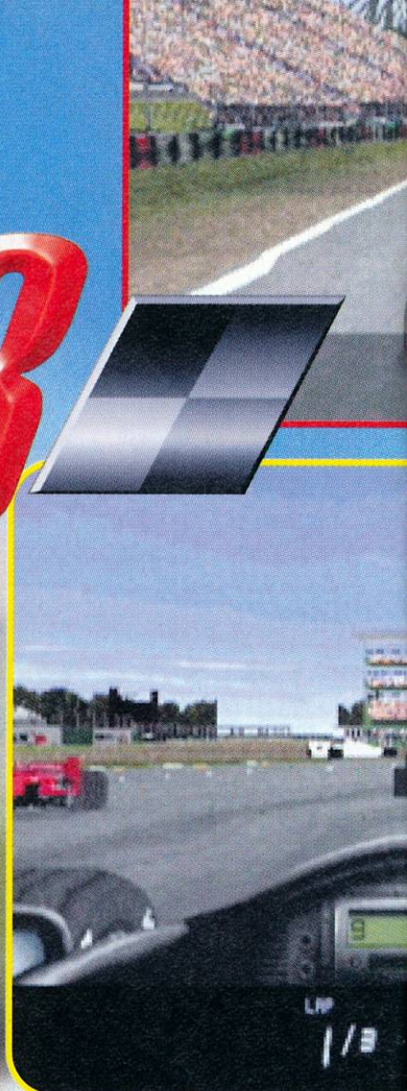
Altersfreigabe: frei

**FORMULA
WORLD
CHAMPIONSHIP**

FORMEL 1

98

OFFIZIELL LIZENSIERTES SPIEL



Leider wird der Spaß ab und zu durch Clipping-Fehler und Textur-Blitzen getrübt

Von der Cockpit-Ansicht bis zur Schräg-Von-Oben-Perspektive: Es stehen 9 Kameraeinstellungen zur Auswahl



Per Link-Kabel können insgesamt 4 menschliche Spieler plus 10 Computergegner ein Rennen fahren



Auf Wunsch wird am linken unteren Bildschirmrand eine Karte eingeblendet

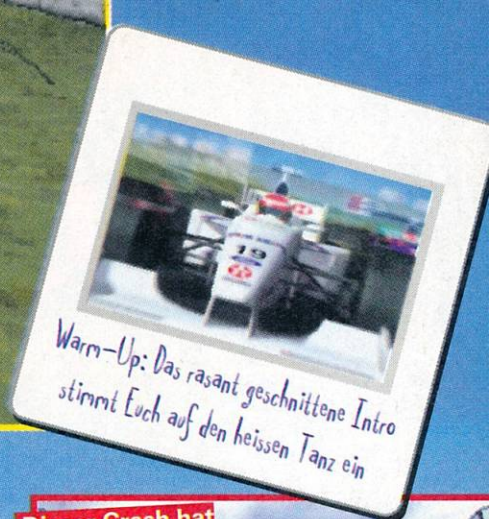




Wenn Ihr an einer solchen Kulisse vorbeirauscht, könnt Ihr die Zuschauer jubeln hören



Hier deutlich zu sehen: Nach einem Dreher ins Grüne klebt Gras auf Euren Pneus



Warm-Up: Das rasant geschnittene Intro stimmt Euch auf den heißen Tanz ein

Die Computergegner fahren rücksichtslos und provozieren oft direkt nach dem Start einen Auffahrunfall



Die Jagd nach dem Titel ist zu Ende, der neue Formel-1-Weltmeister steht fest! Auf der PlayStation hat der Kampf um die WM-Krone dagegen gerade erst begonnen.

Punktlich zum packenden Saisonfinale in Suzuka schickt Psygnosis' den Nachfolger seines letztjährigen Champions ins Rennen um die Gunst der Rennspielfans. Wie sein Vorgänger greift „Formel 1 '98“ auf die FIA-Lizenz zurück und begeistert dementsprechend mit allen 16 Original-Strecken, allen 11 Original-Teams und allen aktuellen Fahrern, mit Ausnahme von Jacques Villeneuve. Von der Bandenwerbung angefangen bis zu den Sponsorschriftzügen auf den einzelnen Wagen, hier stimmt jedes noch so winzige Detail.

Sobald Ihr Euch dann durch die umfangreichen Statistiken und Menüs geklickt habt und das erste Mal über die Startgerade schießt, macht sich allerdings ein wenig Ernüchterung breit. Schon nach der ersten Trainingsrunde auf der Piste wird Euch die im Vergleich zu „Formel 1 '97“ kaum verbesserte Grafik-Engine ins Auge stechen. Nach wie vor stören blitzende Textur-Übergänge und flackernde Polygone während des Rennens die Konzentration – da fährt „Gran Turismo“ in einer ganz anderen Liga. Dafür wurde ordentlich an der Steuerung der Boliden gefeilt. Sie wirkt jetzt wesentlich realistischer, ist damit aber auch ungleich schwieriger als vergangene Saison. Egal ob Ihr nur auf die Hatz nach neuen Bestzeiten im Arcade-Modus geht oder eine komplette Grand-Prix-Saison mit allen Höhen und Tiefen durchleiden wollt, gnadenlose Bremsmanöver oder hektische Lenkradbewegungen quittiert Euer Wagen jetzt sofort mit einem Ausbrechen des Hecks, was meist ungewollte Dreher in die Pampa zur Folge hat. Habt Ihr Euch nach

einem Ausflug ins Grüne dann zurück auf den Asphalt gequält, werdet Ihr schnell feststellen, daß Dreck auf Euren Pneus klebt, der die Kontrolle über das Fahrzeug zusätzlich erschwert. Im Gegenzug dürft Ihr Euer Formel-1-Geschoß diesmal ausgiebig tunen und exakt auf Eure persönlichen Bedürfnisse abstimmen. Die Aufhängung läßt sich ebenso individuell anpassen wie die Dicke der Brems-

scheiben oder die Menge des Treibstoffs, mit der Ihr an den Start gehen wollt. Eine weitere Verbesserung

zur 97er Version sind die intelligenteren Computer-Gegner. Diese jagen nun deutlich rücksichtloser durch die engen Kurven und liefern sich untereinander erbitterte Positionskämpfe, was oftmals mit gefährlichen Karambolagen endet. Falls Ihr in einen solchen Unfall hineingerat, ist meist ein Besuch in der Boxengasse notwendig, da sich ohne Frontspoiler schlecht WM-Punkte sammeln lassen. Eure Boxen-Crew ist aber auch während des Rennlaufs aktiv und informiert Euch per Funk über den Zustand Eurer Reifen und die verbleibende Spritmenge. Wer es braucht, kann sich außerdem vom Gequassel der beiden RTL-Formel-1-Experten Heiko Waßer und Hans Joachim Stuck berieseln lassen, deren Kommentare bereits nach kurzer Zeit derart nerven, daß Ihr getrost darauf verzichten könnt. Fazit: Auch 1998 bleibt für alle Schumi-Fans, die eine PlayStation besitzen, nur der Griff zu Psygnosis' authentischer Formel-1-Simulation. Trotz technischer

Schwächen bietet sie ein exzellentes Fahrgefühl und wird Euch bereits nach kurzem Spielen in einen sattem Geschwindigkeitsrausch versetzen.

Ralf C. Adam

Blitzende Textur-Übergänge trüben das ansonsten gute Gesamtbild

Dieser Crash hat uns gerade den Heckspoiler gekostet. Jetzt heißt es schnell die Boxengasse erreichen



Hektik in der Boxengasse: Die Mechaniker wurden übrigens per Motion-Capture animiert



Im Zwei-Spieler-Modus dürft Ihr im Split-Screen gegeneinander antreten



PSX TEST

FORMEL 1 '98

Hersteller — Psygnosis
Web-Adresse — www.psygnosis.com
Preis — ca. 100 DM
Spieleranzahl — 1-4

Besonderheiten:

Unterstützt Analog-Controller und Link-Kabel.



Positiv:

4 Spieler Modus. Sehr realistisch. Original-FIA-Lizenz.



Negativ:

Technisch nicht mehr ganz auf der Höhe.

Alters-freigabe:
ab 16 Jahren

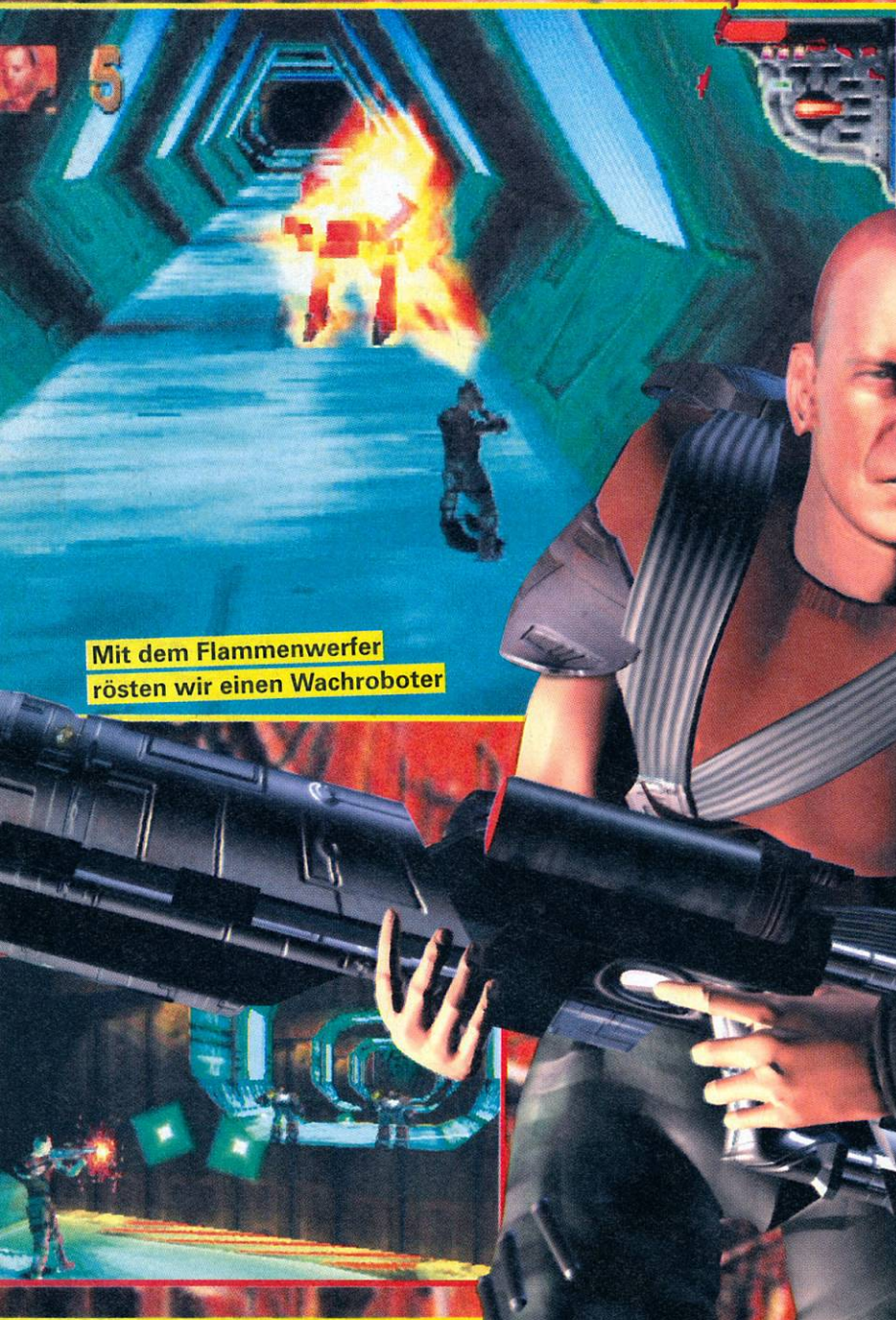


WERTUNG:
Grafik — 73%
Sound — 70%

SPIEL SPASS:
80%

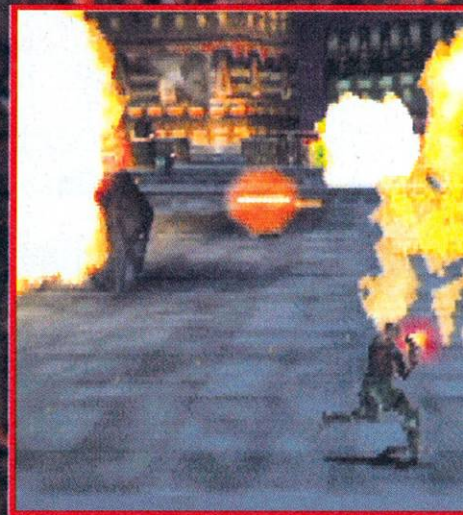


APOCALYPSE



Mit dem Flammenwerfer
rösten wir einen Wachroboter

Im Gefängnis werdet Ihr
von Robot-Wachen attackiert



**Bruce Willis ballert sich
als digitaler Held durch eine
Spezialeffekt-Orgie.**

Jedesmal, wenn sich die Jahrtausendwende nähert, haben Weltuntergangstheorien Hochkonjunktur: Mit herzlicher Begeisterung wird das Ende der Erde prophezeit. Bibelkenner reden dann immer gerne von der „Apokalypse“, die von ein paar äußerst finsternen Burschen eingeleitet werden soll. Im Fall des Actionspektakels „Apocalypse“ sind die vier Reiter des Niedergangs Tod, Pest, Krieg und Teufel. Allerdings sind die vier freundlichen Herren nicht mythische Gestalten, sondern wurden von einem wahnsinnigen Wissenschaftler spe-

ziell gezüchtet. Nur ein Mann kann dem grausamen Quartett Einhalt gebieten: Trey Kincaid, für den Filmsuperstar Bruce Willis („Stirb Langsam“) Pate stand. Dies ist übrigens wörtlich zu nehmen: Willis ging für einige Zeit ins Multimediasstudio und wurde dort mit Hilfe von Scannern digitalisiert. So trägt der Polygonheld aus „Apocalypse“ im Spiel und den zahlreichen Videosequenzen zweifelsfrei Willis' Gesichtszüge. Die Illusion wird perfekt gemacht durch den deutschen Synchronsprecher von Bruce Willis, der auch Trey Kincaid seine Stimme leiht. Normalerweise bleibt bei einem solchen Staraufgebot nur noch wenig Platz für ein vernünftiges Spiel – bei „Apocalypse“ ist dies anders.

**Dieses Spiel
ist ein echter Knaller
für Actionfreunde**

Der polygone Tod:
Der Sensenmann im digitalen Look

Dank „Smartbomb“ werden
alle Gegner auf dem Schirm
erledigt

Hindernisse, wohin das Auge blickt: In der Kanalisation müßt Ihr Flammen umgehen

Erst wird auf Papier designt

Feuer frei: Der Superlaser sucht sich seine Ziele selbst

Das Ende ist nah!

Je nachdem welchen Aktionsknopf Ihr drückt, ballert Willis in diese Richtung

Zwischen den einzelnen Leveln sind Videosequenzen zu sehen

In Großaufnahme deutlich zu sehen: Die Gesichtszüge von Bruce Willis wurden auf das Polygon-Modell „gezeichnet“

Je nach Spielsituation verändert sich automatisch die Kameraperspektive

Über den Dächern müssen die Explosionen wohl grenzenlos sein: Tolle Effekte zeichnen dieses Spiel aus

Hinter dem digitalen Rummel um Willis verbirgt sich eine Actionperle der Sonderklasse: Als Kincaid seid Ihr von der Regierung zum Tode verurteilt. Um nun den vier Monstern und dem Wissenschaftler den Garaus zu machen, brecht Ihr aus und kämpft Euch durch rund ein Dutzend Level. Neben Gesetzeshütern, Hubschraubern, Panzern und ekligen Mutationen, die Euch angreifen und per Waffe zerbröseln werden, müßt Ihr Fallen überwinden, Abgründe überspringen und Hindernisse umgehen. Standardmäßig seid Ihr mit einem MG ausgerüstet, im Spiel findet Ihr aber jede Menge Extrawaffen wie Raketenwerfer, Plasmakanonen, Flammenwerfer oder Granaten. Zusätzlich gehören „Smart-Bombs“ zu Eurem Arsenal, mit denen eine besonders große Schar von Feinden erledigt werden kann. Im Gegensatz zum MG haben alle anderen Waffen nur begrenzt Munition. Sammelt Ihr mehrere Extras ein, könnt Ihr zwischen diesen um-

schalten. Eine Besonderheit ist die Steuerung: Statt in eine Richtung zu laufen und auch in diese zu feuern, könnt Ihr beispielsweise nach vorne rennen und nach hinten ballern. Dies funktioniert deswegen, weil Feueraktion und Laufen völlig getrennt ausgelöst werden. Mit dem Digitalkreuz oder dem Analogstick lauft Ihr, mit den Aktionsknöpfen wird gefeuert. Drückt Ihr beispielsweise das Dreieck, ballert Kincaid nach oben

Bruce Willis wurde eingestimmt und dient als digitaler Held

– unabhängig von der Laufrichtung. Dies ist am Anfang ungewohnt, aber wichtig: Der Kamerawinkel, aus dem Ihr das Spielgeschehen seht, ist dynamisch. Je nach Spielsituation schwenkt der Blickwinkel in eine neue Position. Mal seht Ihr Euren Helden von hinten, mal von der Seite, mal von oben. Auch an die häufig wech-

selnden Kameraperspektiven muß man sich gewöhnen, aber hat man das Blick- und Baller-Prinzip erst mal intus, geht auf dem Monitor die Post ab. Riesige Explosionen, geniale Transparent- und Lichteffekte, genial gezeichnete Hintergründe, spitzenmäßige Zwischensequenzen und rassistige Extrawaffen zünden ein Grafikfeuerwerk der Sonderklasse. Daß sich unter all dem optischen Gigantismus zudem noch ein hervorragender Actionhit verbirgt, wird von uns mit einer Höchstnote belohnt: Nie ist „Apocalypse“ unfair, die Level sind nicht zu linear aufgebaut, die Spielstufen strotzen nur so vor geheimen Boni, jeder frische Level bringt Abwechslung pur. Damit Ihr nicht immer von vorne anfangen müßt, gibt es eine feine Speicheroption: Nach jedem Level dürft Ihr den Spielstand sichern. Solltet Ihr mal wieder Lust verspüren, einen richtig fetzigen Shooter zu spielen, ist „Apocalypse“ die erste Wahl.

Michael Hengst

Immer auf dem Sprung: Die Texturen sehen supergut aus

PSX
TEST
DER GAMES SUPERHIT

APOCALYPSE
Hersteller — Activision
Web-Adresse — www.activision.de
Preis — ca. 90 DM
Spieleranzahl — 1

Besonderheiten:
Analogstickunterstützung, DualShock.

Positiv:
Fantastische Filmsequenzen, genialer Soundtrack, super Effekte, gutes Spieldesign.

Negativ:
Zu kurz.

WERTUNG:
Grafik — 92%
Sound — 89%
SPIEL SPASS:
90%

Altersfreigabe:
ab 16 Jahren

100%
0%

COLONY WARS: VENGEANCE

Einige der Missionen fliegt
Ihr in einem Asteroidenfeld



Gelegentlich müßt Ihr mit
einem Shuttle über
Planetenoberflächen
fliegen



Im Hangar dürft Ihr
verschiedene Flieger
aussuchen



Die
Geschichte
um den Krieg
zwischen
Liga und Navy
wird in digitalen
Filmsequenzen
weitererzählt



Wer will, kann auch
auf eine Außenansicht
des eigenen Schiffes
umschalten



Unser Raumschiff ist
mit zwei Waffensystemen
ausgestattet

**Der Nachfolger zu „Colony Wars“ ist
eine spektakuläre Space-3D-Ballerei.**

Mit neidischen Blicken haben PlayStation-Besitzer immer wieder auf die PC-Kollegen geschaut, wenn für die „großen“ Computer ein neuer „Wing Commander“-Teil erschienen ist. Psygnosis² konterte mit dem PlayStation-3D-Welt-Space-Shooter „Colony Wars“³: Flotte 3D-Grafik, gigantische Polygonraumschiffe und riesige Explosionen zeichnen das Spiel aus. Der

kommerzielle Erfolg ließ nicht lange auf sich warten. Grund genug, mit „Colony Wars: Vengeance“⁴ einen Nachfolger zu präsentieren. In „Colony Wars: Vengeance“, das zeitlich rund 100 Jahre nach „Colony Wars“ spielt, schlüpft Ihr in die Rolle eines jungen Navy-Piloten, der gegen die Liga Kampfeinsätze im Weltall fliegen muß. Ähnlich wie in „Wing Commander“ ist die Missionsstruktur dabei nicht linear, sondern verzweigt sich, je nachdem, wie gut (oder schlecht) Ihr spielt. So gibt es zwar theoretisch über 40 Einsätze, aber Ihr werdet nicht alle zu sehen

Wer „Colony Wars: Vengeance“ spielt, braucht kein „Wing Commander“ mehr



Die 3D-Explosionen bestehen ebenfalls aus Polygonen



Ganz schön massiv:
Die 3D-Objekte sind riesig



Im Weltall hört Dich keiner
schreien: Heftige Gefechte
gehören zur Tagesordnung



Im Zentrum gut zu sehen:
Das Radar, mit dem Ihr
Euch im All orientiert



bekommen. Die Auftragsarten reichen von reinen Zerstörungsjobs bis zur Eskortmission. Zwischen den verschiedenen Missionen wird die Story um den Kampf zwischen Navy und Liga in Filmsequenzen weitererzählt. Im Spiel selbst seht Ihr das Geschehen aus der Cockpitperspektive: Zur besseren Übersicht lässt sich auf einen Vollbild-Modus umschalten, oder Ihr könnt sogar das eigene Schiff von hinten betrachten. Per Knopfdruck gebt Ihr Schub, bremsst ab, löst einen Nachbrenner aus, dreht den Kampfraum um die eigene Achse oder feuert mit einer der zahlreichen Waffen. Hiervon gibt es über 20 verschiedene, die Euch aber erst im späteren Spielverlauf zur Verfügung stehen. Dies gilt auch für frische Kampfraum: Am Anfang beginnt Ihr mit einem kleinen, relativ schwachen Schiff, später kommen neue und besser bewaffnete Flieger hinzu. Aber schon der erste Raumjäger fliegt sich superb: Dank Analogsteuerung kommt so das

Es geht kaum noch größer: Ein fettes
Schlachtschiff der eigenen Flotte
fliegt uns voraus



richtige Raumschlachtfeeling auf. Unterstützt wird die „Krieg der Sterne“-Atmosphäre durch die fantastische Grafik. Riesige Kreuzer rasen durchs All und gigantische Explosionen erhellen die Space-Gefechte. Mit furioser Grafikpracht, gepaart mit einer tollen Story zischt

„Colony Wars: Vengeance“ in die oberen Wertungsregionen. Wer braucht hier noch einen PC? Einziger Nachteil: Der Schwierigkeitsgrad ist heftig, auch wenn Ihr abspeichern könnt, und die hochauflösende Grafik flimmert ein wenig.

Michael Hengst

COLONY WARS: Vengeance

Hersteller — Psygnosis
Web-Adresse — www.psygnosis.com
Preis — ca. 100 DM
Spieleranzahl — 1

Besonderheiten:
Analogsteuerung, Dual Shock.

Positiv:
Gute Steuerung, tolle Effekte, riesige 3D-Objekte.

Negativ:
Hoher Schwierigkeitsgrad.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik — 81%
Sound — 72%
SPIEL SPASS:
86%

100%

F-ZERO X



Ein Klassiker kehrt zurück: „F-Zero“ gibt's jetzt auch für das N64.

den Fans eine aufgepeppte und moderne Variante des Oldies. Zumindest spielerisch ähnelt „F-Zero X“ dem Vorgänger wie ein Ei dem anderen: Mit futuristischen Rennflitzern, die nicht auf Rädern, sondern auf Luftkissen und mit Raketen angetrieben über haarsträubend kurvige 3D-Strecken flitzen, sammelt Ihr Rundenrekorde und Medaillen. Nach dem Startbildschirm habt Ihr die Qual der Wahl: Insgesamt stehen Euch fünf verschiedene Spielvarianten zur Verfügung. Die wichtigste ist der GP-Modus (GP steht für Grand Prix). Hier fahrt Ihr alleine gegen den Computer und sammelt Meisterschaftspunkte – je höher Eure Platzierung, desto mehr Punkte gibt es. Habt Ihr alle sechs Rennstrecken einer Meisterschaft erfolgreich absolviert, gewinnt Ihr den passen-

den Pokal. Drei Meisterschaften – mit steigender Schwierigkeit – stehen bei Spielbeginn zur Verfügung: „Jack“, „Queen“ und „King“. Zusätzlich lässt sich der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen variieren (Anfänger, Experte und Profi). Schafft Ihr es, die Meisterschaft zu gewinnen, gibt es den Pokal, und ein kleines Kreuz über dem Meisterschafts-Logo markiert Euren Sieg. Mit den gewonnenen Meisterschaften (und gesammelten Kreuzen) hat es seine besondere Bewandnis. Am Anfang stehen Euch nur sechs von insgesamt 30 Raketenflitzern zur Verfügung. Nach drei gewonnenen Meisterschaften (also drei Kreuzen) gibt's sechs weitere Raketen, die dritte Reihe wird nach sechs Kreuzen freigeschaltet und die

F-Zero X ist die moderne Neuauflage des SNES-Klassikers

Damals, 1990, in der guten alten Zeit der Videospiele, sorgte Nintendo mit einem furiosen Rennspiel für die frisch erschienene 16-Bit-Konsole „Super Nintendo“ für Aufruhr. „F-Zero“¹ galt vor rund acht Jahren als das Nonplusultra: Superfixe Grafik und tonnenweise Spielspaß machten aus dem Titel schnell die Referenz unter den Rennspielen. Heute, 1998, ist das Super Nintendo durch die N64-Maschine abgelöst worden. Und passend zum Weihnachtsfest spendiert „Big N“

7/30 TIME 00' 24" 92

Verbrauchte Energie könnt Ihr auf diesen rosafarbenen Feldern wieder aufladen

933 km/h

24/24 TIME 00' 22" 55

Einige Strecken bestehen aus solchen röhrenartigen Gebilden

809 km/h

LEFT 28

ENERGY

TIME 00' 31" 13

BEST

616 km/h

ENERGY

759 km/h

MP 1/3

ENERGY

TIME 00' 20"

Schnell, schneller, am schnellsten: Voraus ist ein gelber Beschleunigungspfeil

109 km/h



30/30 TIME 00' 13" 10

ENERGY

846 km/h

vierte nach neun Siegen – für die letzten sechs Raketen gibt es eine geheime Aktion! Jede Rakete hat Vor- und Nachteile, was durch Buchstaben in drei Kategorien angezeigt wird: Body, Boost und Grip. Mit „Body“ ist die Widerstandsfähigkeit der „Karosserie“ gemeint. Durch Rempeln mit anderen Fahrzeugen oder Kollisionen mit Streckenbegrenzungen verliert der eigene Flieger Energie – je besser der „Body“, desto länger hält die Rakete durch. Die Einstufung reicht von „A“ (am besten) bis „E“ (am schlechtesten). „Boost“ ist die Zusatzbeschleunigung, die Euch immer nach der zweiten Runde eines Rennen zur Verfügung steht – je besser die Wertung, desto schneller werdet Ihr mit dem „Boost“ – aber Vorsicht, das Benutzen des „Boost“ kostet Energie. Mit „Grip“ wird die

Keine Waffen, aber coole Kurse

Bodenhaftung bezeichnet. Je höher die Haftung, desto besser liegt Ihr in den Kurven. Soviel zum Meisterschaftsmodus: In „Time Attack“ fahrt Ihr nur um Rundenzeiten. In „Deathrace“ geht es darum, möglichst alle gegnerischen Fahrzeuge zu zerstören (d.h. so oft rammen, bis denen die Energie ausgeht, oder die Gegner von der Piste Schubsen). Hinter „VS-Battle“ verbirgt sich der Mehrspielermodus, und Anfänger dürfen im „Practice“-Spiel den Umgang mit den Raketen gefahrlos üben. Nach ersten skeptischen Blicken – wie, keine Waffen?, wie, nur 18 Pisten? – konnten wir uns mit „F-Zero X“ erst gar nicht anfreunden. Wo war nur das geniale Fahrgefühl des Oldies geblieben? Aber nach ein paar Runden und den ersten Erfahrungen

mit den Feinheiten der Steuerung (genial: die Schleuderticks und Kurventechniken) macht auch „F-Zero X“ Laune. So gibt es zwar keine Waffen, aber tolle Rempeltricks, mit denen Ihr die Gegner außer Gefecht setzen könnt. Schade nur, daß es im Grunde keine Extras gibt: Auf den Pisten sind mal Beschleunigerpfeile zu sehen, mal auch Rampen und Fallen, aber das war es dann auch schon! Trotzdem: Wer ein quietschbuntes Rennvergnügen mit extrem abgedrehten Kursen sucht, wird hier fündig.

Michael Hengst

N64 TEST

F-ZERO X

Hersteller Nintendo
Web-Adresse www.nintendo.de
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1 bis 4

Besonderheiten:
Analogsteuerung, RumblePak wird unterstützt.



Positiv:
Gute Steuerung, knifflige Angriffsmanöver, coole Kurse.



Negativ:
Keine Bewaffnung, keine Extras.

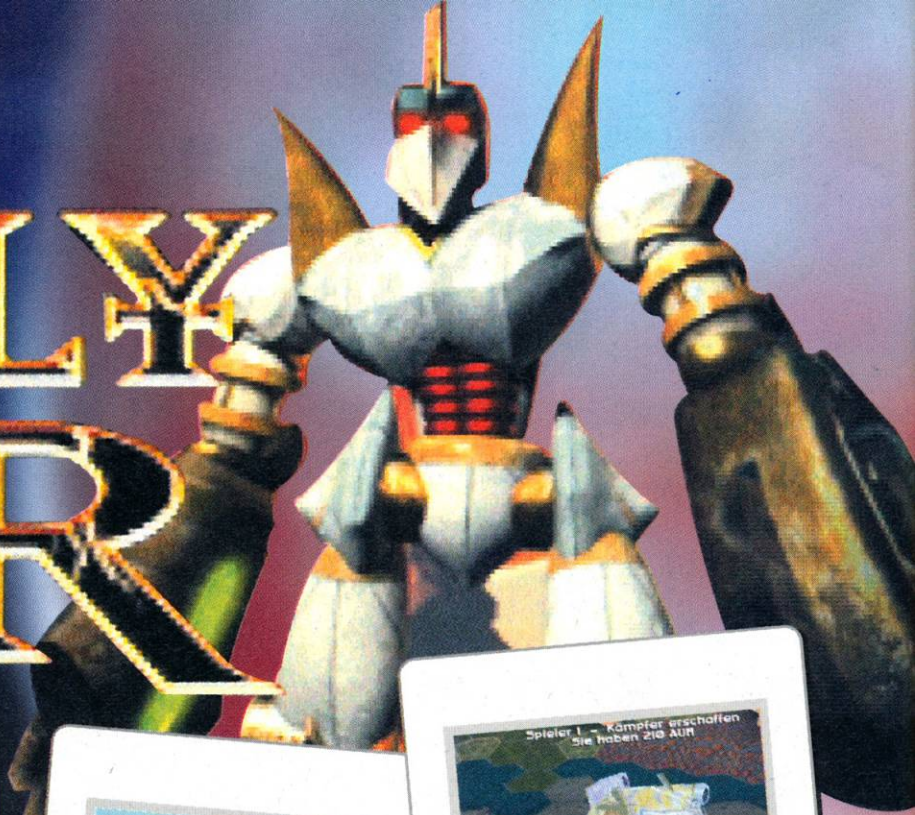
Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 70%
Sound 63%

SPIEL SPASS:
72%



THE UNHOLY WAR



Viele Einheiten haben Sonderwaffen, die sie im Kampf einsetzen



Partei), die allesamt über spezielle Eigenschaften und besondere Kampftechniken verfügen – dies ist wichtig, wenn es zum Gefecht kommt. Die Missionskarten, die sich drehen lassen, bestehen aus sogenannten Hexfeldern, also sechseckigen „Bodenplatten“. Jede dieser Platten repräsentiert einen

Landschaftstyp. Es gibt „Platten“ die aussehen wie Lavafelder, es gibt unter anderem auch Wüste oder Eisfelder. Gespielt wird in zwei Phasen: Auf den Hexfeldern zieht und positioniert Ihr Eure Einheiten. Stellt Ihr nun eine Eurer Figuren neben die einer gegnerischen Einheit, kommt es zum Gefecht. Dazu wird auf eine Vergrößerung der „Bodenplatte“ umgeschaltet, auf der Ihr Euch – quasi als Actionspiel – mit der Gegnerfigur duelliert. Dazu habt Ihr – je nach Figur – verschiedene Waffen und Fähigkeiten. In einem Info-Bildschirm wird außerdem erklärt, welche Einheiten sich besonders im Kampf gegen welchen Gegner eignen. Gewinnt Ihr das Match, bleibt Eure Einheit auf dem umkämpften Bodenfeld stehen. Frische Truppen könnt Ihr während des Spieles „kaufen“ – in vielen Szenarien habt Ihr ein Basis-Feld, das von einer Einheit besetzt ist. Auf Minerafeldern könnt Ihr quasi „Geld“ abbauen, wenn Ihr dort eine Figur postiert; mit dem „Geld“ lassen sich dann neue Truppen erwerben. Zusätzlich

zum Solo-Modus dürft Ihr gegen einen Kumpel antreten – hier spielt Ihr vornehmlich im „Kampf“-Modus. Das Grundprinzip von „Unholy War“ ist zwar schon steinalt (da gab es Anfang der 80er ein Spiel namens „Archon“³), die Grafik eher durchschnittlich, aber trotzdem hat der Crystal-Dynamix-Titel Charme – schnell wird der Tester dabei ertappt, wie er sich mit einem gemurmelt, „nur noch ein Viertelstündchen“ vier Szenarien weiterkämpft. Hier liegt auch das größte Manko von „Unholy War“: Es ist schlicht zu klein. Erfahrene Kämpfer haben an einem Wochenende alles gesehen.

Michael Hengst



Die technikverliebten Teknos sind von einer ominösen außerirdischen Rasse, den Hunters, von ihrem Heimatplaneten vertrieben worden. Jetzt haben die Teknos eine neue Welt gefunden: den Planeten Xsarra. Dummerweise ist Xsarra bewohnt, und die Einwohner, genannt Arcanes, sehen die Neuankömmlinge nicht ganz so gerne. Es entbrennt ein Krieg zwischen den Rassen. In dem Strategiespiel „Unholy War“¹ von Crystal Dynamix² übernehmt Ihr das Kommando einer der beiden Parteien. In zwölf Missionen fechtet Ihr den Kampf um die Oberherrschaft über Xsarra aus. Jede Rasse hat verschiedene Einheiten (es gibt rund zehn pro

Moderne Version des Spieleoldies „Archon“

PSX TEST

THE UNHOLY WAR

Hersteller: Eidos
Web-Adresse: www.eidosinteractive.com
Preis: ca. 100 DM
Spieleranzahl: 2

Besonderheiten:
2-Spielermodus.



Positiv:
Interessantes Szenario, Archon-Ambiente.



Negativ:
Zu kurz, zu leicht.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik: 54%
Sound: 48%

SPIEL SPASS:
63%



ANNO 1602

Neue Inseln, Neue Abenteuer

Neben dem Editor bietet das Add-On natürlich auch jede Menge Extra-Szenarien und Kampagnen



Das war wohl nichts: Die Prinzen begrüßen Euch im Schuldturm...

Ein neues Produktionsgebäude ist die Wassermühle, mit der sich Flüsse effektiver nutzen lassen



Statt grauer Statistiken werden alle Ereignisse grafisch dargestellt



So muss es sein: Eure Stadt wächst und gedeiht prächtig

Im Editor könnt Ihr per Mausklick kinderleicht Eure eigenen Trauminseln zusammenbasteln



Nachdem sich bereits mehrere Hersteller mit zweifelhaften Missions-CDs an den Riesenerfolg der WiSim „Anno 1602“ anhängen wollten, veröffentlicht Sunflowers¹ nun endlich das lang ersehnte und einzig offizielle Add-On.

Für das Erweiterungsset „Anno 1602: Neue Inseln, Neue Abenteuer“ hat sich das deutsch/österreichische Entwickler-Team bewußt viel Zeit gelassen. Schließlich war es das erklärte Ziel, den Kunden nicht durch einen lieblos zusammengefügten Neuaufbau verbrauchter Ideen zu vergrätzen, sondern ihm möglichst viele durchdachte Neuerungen und Ergänzungen zu liefern. Dementsprechend wurde viel Wert darauf gelegt, das Programm mit eben jenen Funktionen auszustatten, die schon das Original zum in diesem Jahr meistgekauften Spiel in Deutschland gemacht haben.

Im Einzelspieler-Modus warten satte 6 neue Kampagnen, die aus 20 verschiedenen Szenarien bestehen, sowie 7 frei wählbare Missionen darauf, von Euch erfolgreich durchspielt zu werden. Freunde gepflegter Mehrspieler-Partien kommen indes bei 30 Multiplayer-Karten voll auf ihre Kosten. Doch „Neue Inseln, Neue Abenteuer“ ist mehr als eine reine Missions-CD. Die Jungs von Sunflowers und MAX Design² haben es sich nicht nehmen lassen, auch am eigentlichen Gameplay

noch einmal zu feilen und sinnvolle Verbesserungsvorschläge von „Anno 1602“-Käufern umzusetzen. Neben zusätzlich hinzugekommenen Gebäuden und Spielfiguren wurde besonders der Kampfmodus überarbeitet und übersichtlicher gestaltet. Der große Clou an „Neue Inseln, Neue Abenteuer“ ist aber zweifelsohne der total leicht zu bedienende Editor. Endlich dürft Ihr nach Herzenslust Eure eigenen Inseln designen, inklusive der Beeinflussungsmöglichkeit der Computer-KI.

Um das Spiel noch besser vermarkten zu können, hat man bei Sunflowers außerdem die bekannte deutsche Pop-Gruppe „Die Prinzen“ unter Vertrag genommen (siehe Interview in dieser Ausgabe). Die sechs Musi-

ker tauchen im Spiel in zwei separaten Extra-Szenarien auf. Je nach Sieg oder Niederlage beglücken Euch die Prinzen in kleinen Video-Clips mit hämischen Kommentaren oder anerkennenden Worten für Eure Leistung. Löblich: Wer nicht unbedingt auf die sächsischen A-cappella-Barden steht, kann den Prinzen-Modus auch komplett wegschalten. Insgesamt beinhaltet „Neue Inseln, Neue Abenteuer“ genau das, was sich alle „Anno 1602“-Fans erhofft und gewünscht hatten. Viel wurde verbessert, nichts verschlechtert: Da bleibt allen Besitzern des Originals wohl nur eine Wahl: Zugreifen!

Ralf C. Adam

Feuriges Erlebnis: Der Vulkanausbruch ist ein neues Zwischenereignis



Besonders bemerkenswert ist der leicht zu bedienende Editor

PC TEST

DER GAMES SUPERHIT

ANNO 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer

Hersteller Sunflowers/MAX Design
Web-Adresse www.sunflowers.de
Preis ca. 40 DM
Spieleranzahl 1 - 4

Konfiguration:
Min. Konfig: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 40 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 40 MB HD, Win 95/98

Positiv: Leicht erstellbare eigene Inselreize. Zwei Prinzen-Szenarien.

Negativ: Benötigt Vollversion von „Anno 1602“.

Altersfreigabe: ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik 75%
Sound 82%
SPIEL SPASS: 87%

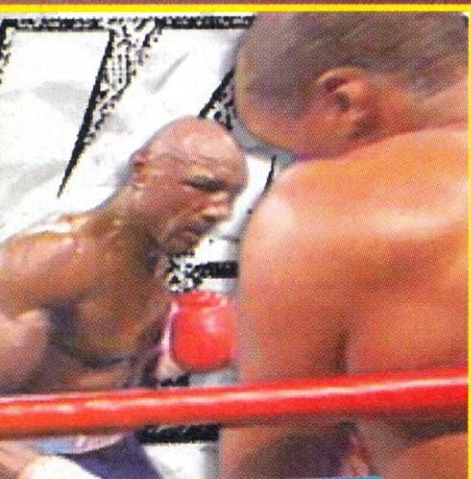
KNOCKOUT KINGS

Gelingt Euch kein Knockout, entscheiden die Ringrichter über Sieg oder Niederlage

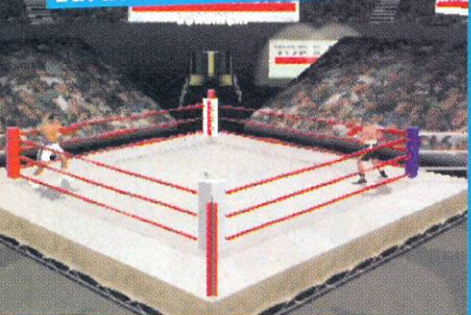
THE WINNER OF THE BOUT BY A UNANIMOUS DECISION IS MUHAMMAD ALI



Wer geht zuerst auf die Bretter? Der Balken oben gibt Euch an, wie angeschlagen Euer Boxer ist



Der Gongschlag schickt die wütenden Kampfkolosse zurück in ihre Ecken



Die Vogelperspektive: Übersichtlich, aber wenig spektakulär



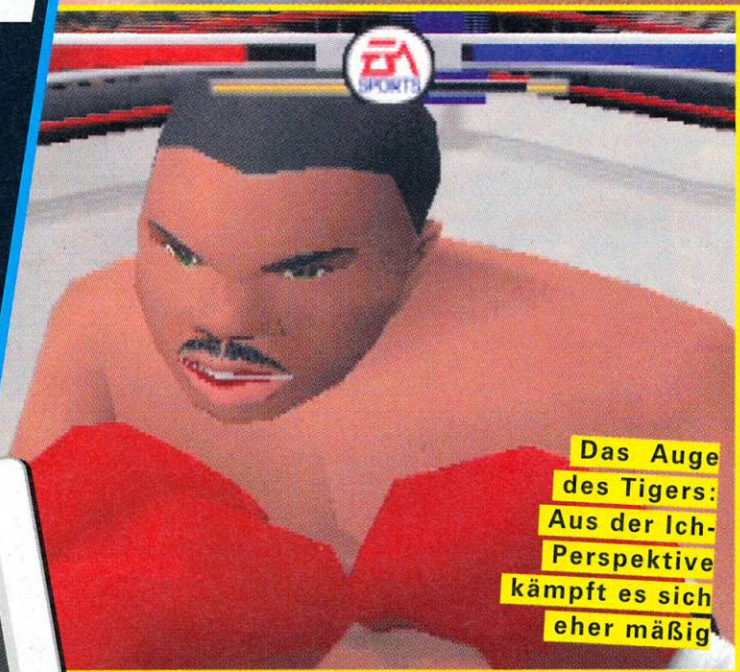
Muhammad Ali ist eine der größten lebenden Sportlegenden überhaupt

Ring frei für Electronic Arts! Statt wüster Martial-Arts-Prügeleien geht es in diesem neuen Kampfspiel wesentlich gepflegter zur Sache.

Seit dem Abtritt von „Sir“ Henry Maske ist es um den Boxsport in Deutschland zwar eher mau bestellt, doch trotz erlahmendem Zuschauerinteresse bringt EA Sports mit seinen „Knockout Kings“² jetzt eine waschechte Box-Simulation auf den Markt. Hierfür wurden weder Kosten noch Mühen gescheut und die Lizenzen der größten Faustkampf-Könige eingekauft, die die Welt je gesehen hat. Namen wie Muhammad Ali, Joe Louis oder Evander Holyfield sind nur einige auf der langen Liste der Fighter, gegen die Ihr zum offenen Schlagabtausch antreten dürft. Die Steuerung Eures Athleten erweist sich dabei als erstaunlich simpel. Ähnlich wie bei einem Beat'em'Up laßt Ihr per Knopfdruck die verschiedensten Schlagvarianten auf Euren Rivalen niederprasseln, wobei Ihr gleichzeitig mit den

L- und R-Tasten verschiedene Deckungsmanöver ausführt. Die Grafik konzentriert sich auf das Wesentliche: Während die beiden Boxer recht gelungen animiert durch den Ring tänzeln, wirkt die Kulisse jenseits der Seile ziemlich statisch. Dafür gibt's wie von EA Sports nicht anders gewohnt jede Menge anwählbarer Kameraperspektiven, die für Live-Atmosphäre sorgen. Neben einem Arcade- und einem Zweispieler-Modus bietet „Knockout Kings“ auch die Möglichkeit, einen eigenen Leicht-, Mittel- oder Schwergewichtsboxer zu schaffen und dessen komplette Laufbahn nachzuspielen. Doch bei aller Liebe zum Detail: Der zündende Funke wollte bei uns einfach nicht überspringen. Der gesamte Spielablauf wirkt behäbig und träge, und das erhoffte „Rocky“-Feeling wollte sich auch

Ihr dürft gegen Muhammad Ali, Joe Louis oder Evander Holyfield antreten



Das Auge des Tigers: Aus der Ich-Perspektive kämpft es sich eher mäßig



Vor dem Kampf wird die Stimmung von einem Show-Girl angeheizt

nach stundenlangem Testen nicht einstellen. Für Box-Fans, die eine realistische Simulation ihres Lieblingssports suchen, mag „Knockout Kings“ mangels Alternativen erste Wahl sein, wenn Ihr ein packendes Fighting-Spiel sucht, seid Ihr mit „Tekken 3“ aber auf alle Fälle besser bedient.

Ralf C. Adam

PSX TEST

KNOCKOUT KINGS

Hersteller Electronic Arts
Web-Adresse www.easports.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl Spieleranzahl: 1 - 2

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Sehr realistisch...



Negativ:
...aber auch sehr träge und wenig mitreißend.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren

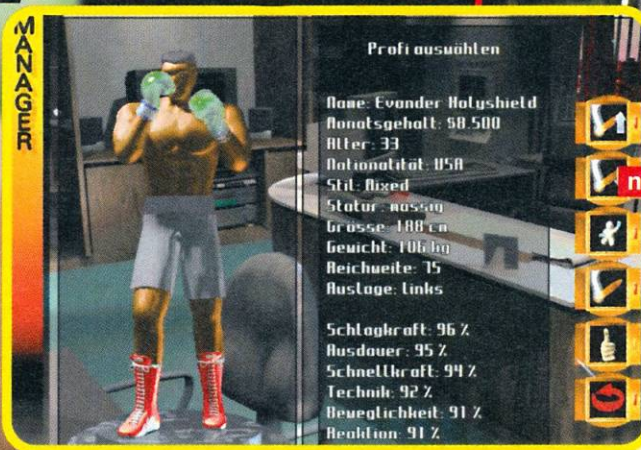


WERTUNG:
Grafik 62%
Sound 60%

SPIEL SPASS:
57%



SPORTS TV: BOXING!



PC TEST

SPORTS TV: BOXING

Hersteller Silver Style
Web-Adresse www.silverstyle.com
Preis ca. 100 DM
Spieldauer 1 - 4

Konfiguration:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 50 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 650 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Die erste Wirtschaftssimulation mit 3Dfx-Unterstützung!



Negativ:

Ein größerer Nachschlage-Teil wäre besser gewesen...

Alters-freigabe:
keine
Angaben

WERTUNG:
Grafik 46%
Sound 25%

SPIEL SPASS:
58%

100%

0%

Wer bisher angenommen hat, Boxen sei nichts für friedfertige Gemüter, wird vom Softwarehersteller Silver Style eines Besseren belehrt: Die Wirtschaftssimulation „Sports TV: Boxing!“, bei der Ihr als Manager und Trainer hochkarätige Boxer oder absolute Nieten in den Ring schicken könnt, soll den Gegenbeweis antreten. Zu den spannenden Aufgaben, die Euch erwarten, gehören das Erstellen von Diät- oder Trainingsplänen

Nur echte Fans werden an diesem Spiel ihre Freude haben

für die Sportler und die Verwaltung des Geldes, das Eure Schützlinge hoffentlich einbringen. Gesteuert wird das Spiel – wie bei Wirtschaftssimulationen üblich – über diverse Menüs in den Locations Büro, Bank, Sauna, Trainingshalle usw. Jeder Ort hat ein eigenes, unveränderbares Hintergrundbild; um die Grafik etwas aufzulockern, kann man Mauszeiger oder Menühintergrund selbst bestimmen. Ganz Harte können sogar zu viert über Netzwerk um die Wette klicken.

Einzigster Lichtblick im tristen Büroalltag eines Boxmanagers ist der „interaktive“ 3D-Boxkampf. Die Interaktion beschränkt sich allerdings auf das bloße Zurufen von Kommandos wie „Jab!“ oder „Uppercut!“, in der Hoffnung, daß Euer Kämpfer damit etwas anzufangen weiß. Die Anweisungen lassen sich bequem per Mausklick auswählen, so daß auch hier unnötige Hektik vermieden wird. Keine besonders spannende Angelegenheit also – das Interessanteste an dieser CD ist der Nachschlageteil über den Boxsport.

Patrick Dowling

Spielen in einer neuen Dimension!



games online

<http://www.gamesonline.de>

GAMES ONLINE ist Ihr Einstieg in die Multiplayer-Welt! Erleben Sie Abenteuer in Phantasie-Welten – zusammen mit mehreren hundert Mitspielern. GAMES ONLINE bietet Ihnen echte Interaktivität und ermöglicht das Spielen in einer neuen Dimension!

DIE TOP 20 UNSER

1 COMMANDOS

3 GRAN TURISMO

2 TOMB RAIDER II

4 MISSION: IMPOSSIBLE



(1) COMMANDOS/Eidos/PC
Auch in dieser Woche verteidigen die tapferen Eidos-Söldner die Spitzenposition Eurer Charts.

(6) GRAN TURISMO/Sony/PSX
Sony schaltet den Turbo ein und macht sich auf die Jagd nach der Pole-Position.

(3) TOMB RAIDER II Eidos/PC, PSX
An Lara führt kein Weg vorbei: Dieser Titel steht wahrscheinlich noch im Jahr 2000 unter den Top Ten.

(4) MISSION: IMPOSSIBLE Infogrames/N64
Mr. Hunt, übernehmen Sie! Übrigens: Angeblich sind die Planungen für den zweiten Kinofilm bereits abgeschlossen.

(7) FRANKREICH 98 Electronic Arts/PC, PSX, N64
Wie mag wohl der Untertitel für „Fifa 99“ lauten? Wie wär's mit „Sir Erichs Rentnertruppe?“

(8) FINAL FANTASY VII Squaresoft/PC, PSX
Cloud und seine Mannen behaupten weiterhin ihren Platz unter den besten Zehn.

(2) ANNO 1602 Sunflowers/PC
Langsam geht es mit der deutschen Edel-WiSim nach unten. Aber jetzt kommt ja das Add-On.

(5) STARCRAFT/Blizzard/PC
Auch Blizzards Echtzeit-Strategie-Epos kann keinen Boden mehr gutmachen und fällt.

(12) INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98/Konami/PSX, N64
Wer braucht schon eine teure FIFA-Lizenz, wenn das Gameplay und der Spielspaß stimmen?

(-) MEDIEVIL/Sony/PSX
Der höchste Neueinsteiger in dieser Woche überzeugt vor allem durch seine fantastische Grafik.



DIE TOP 5 ALLER

PC



1

(1) COMMANDOS Eidos

2

(3) BUNDESLIGA MANAGER 98 Software 2000

3

(5) KNIGHTS & MERCHANTS Topware

4

(2) ANNO 1602 Sunflowers

5

(-) GRAND PRIX LEGENDS Sierra

PSX



1

(2) GRAN TURISMO Sony

2

(1) TEKKEN 3 Namco

3

(3) TOMB RAIDER II Eidos

4

(-) FIFA '98: DIE WM-QUALIFIKATION EA Sports

5

(4) HEART OF DARKNESS Infogrames

N64



1

(1) BANJO-KAZOOIE Nintendo

2

(5) INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98 Konami

3

(3) MISSION: IMPOSSIBLE Infogrames

4

(-) FRANKREICH 98: DIE FUSSBALL-WM EA Sports

5

(4) 1080 SNOWBOARDING Nintendo

ER LESER

DIE TOP 3 der Redakteure



11

(11) TOMB RAIDER
Eidos/PC, PSX, Sat
Dank des Director's Cut hält sich Laras erstes Abenteuer weiter unter den Top Twenty Eurer Lieblinge.



13

(12) COMMAND & CONQUER 2
Westwood/PC, PSX
Allmählich stellen sich leichte Ermüdungserscheinungen bei der Mutter aller Echtzeit-Strategicals ein.



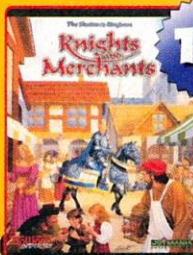
15

(15) TEKKEN 3/Namco/PSX
Namco schlägt zu – und klettert um zwei Plätze in Eurer persönlichen Hitliste.



17

(17) BANJO-KAZOOIE
Nintendo/N64
Das neben „Mario 64“ mit Abstand beste Jump'n'Run hüpfte sich aus den Niederungen der Charts nach oben.



19

(20) GRAND PRIX LEGENDS
Sierra/PC
Mit seiner Retro-Formel-1-Simulation ist Sierra mal wieder ein ganz großer Wurf gelungen.

(-) RACING SIMULATION 2
Ubi Soft/PC
Ubi Softs Flitzer liefern sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit Sierras GP Legends, sind diese Woche aber unterlegen.

(-) NHL 99
EA Sports/PC, PSX
Wie nicht anders zu erwarten, platziert sich EA Sports neueste Puckjagd sofort in den Charts.

(19) SUPER MARIO 64
Nintendo/N64
Erstaunlich: Das erste (und beste) N64 Spiel steht nach wie vor in Eurer Gunst ganz vorne.

(13) KNIGHTS & MERCHANTS
TopWare/PC
Trotz Knuddel-Grafik rutscht TopWares haus eigene Siedler-Saga gewaltig in den Keller.

(18) DUNE 2000
Westwood/PC
Kaum eingestiegen und schon wieder am Fallen: Westwoods Neuauflage des Klassikers „Dune 2“.



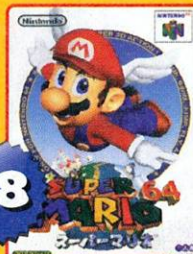
12



14



16



18



20

1

NHL 99
EA Sports/PC, PSX

2

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
Konami/N64, PSX

3

MEDIEVIL
Sony/PSX

Ralf Adam



Michael Hengst

RAILROAD TYCOON II
Pop Top Software/PC

FINAL FANTASY TACTICS
Squaresoft/PSX

ZELDA 64
Nintendo/N64

1

MEDIEVIL
Sony/PSX

2

HALF LIFE
Sierra/PC

3

UNREAL (DT.)
GT Interactive/PC

Patrick Dowling



David Skreiner

STARCRAFT
Blizzard/PC

UNREAL (DT.)
GT Interactive/PC

CAESAR III
Sierra/PC

SYSTEME

GB



1

(4) LEGEND OF ZELDA
Nintendo

2

(3) V-RALLY
Infogrames

3

(5) HUGO 2
Infogrames

4

(-) LUCKY LUKE
Infogrames

5

(-) SUPER MARIO LAND 4
Infogrames



SPECIAL TOP 3

Die spannendsten Rollenspiele

1

FINAL FANTASY VII
Squaresoft/PC, PSX



BREATH OF FIRE III
Capcom/PSX

2

3

DIABLO
Blizzard/PC, PSX



IHR BESTIMMT DIE CHARTS!

Schreibt Euer Lieblingsspiel (System nicht vergessen) auf eine Postkarte und sendet sie an:
Das Trickwerk, Redaktion GAMES AND MORE, Obere Hauptstr. 8, 85354 Freising. Unter allen Einsendungen verlosen wir pro Ausgabe zehnmal je ein Spiel Eurer Wahl (bitte Wunschtitel angeben).

Exklusiv-INTERVIEW



Die Prinzen in „Anno 1602“:
Während des Spiels tauchen die Musiker
immer wieder in Szenen wie dieser auf



Bei der offiziellen Präsentation
des „Anno 1602“ Add-Ons
gaben die „Prinzen“ auch live
ihren neuen Song zum besten



„Ein Schloss wurde erbaut...“



Als NPCs tauchen die
Jungs leider nicht auf

Anlässlich der offiziellen
Präsentation der Add-On CD
„Anno 1602: Neue Inseln, Neue
Abenteuer“ am 2. November
gewährte uns die sympathische
deutsche Pop-Band „Die Prinzen“
ein ausführliches Interview.

Games and
More: Wie
kamt Ihr eigent-
lich auf die Idee, in ei-
nem Computerspiel mit-
zuwirken?

Sebastian: Wir hatten
einfach die Nase voll von
dem ewigen Rhythmus
„Platte, Tournee, Platte,
Tournee usw“. Deshalb ha-
ben wir das letzte Jahr
auch erstmal eine kreative
Pause gemacht.

Tobias: Ja, und als wir
uns zum ersten Mal wie-
der trafen, kam uns die

Idee, mal was völlig neues aus-
zuprobieren. Ursprünglich
wollten wir eine eigene virtuelle
Figur für unsere Bühnenshow
entwickeln. Und am besten ein
ganzes Spiel dazu. Deswegen
haben wir uns mit verschiede-
nen Spiele-Herstellern unterhal-
ten – die uns schnell auf den Bo-
den der Tatsachen zurückge-
bracht haben. Ein eigenes Spiel
über uns zu entwickeln, hätte
viel zu lange gedauert, minde-
stens zwei Jahre.

Wolfgang: Die Jungs von
Sunflowers kamen aber auf uns
zu und sagten: „Wir haben hier

bereits ein fertiges Spiel, bei
dem Ihr in den Zwischense-
quenzen mitwirken könnt!“. Also
haben wir uns „Anno 1602“ an-
geschaut und fanden es große
Klasse.

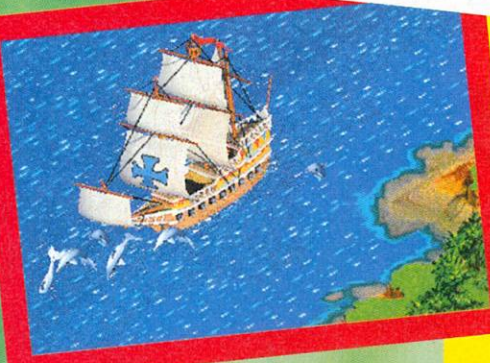
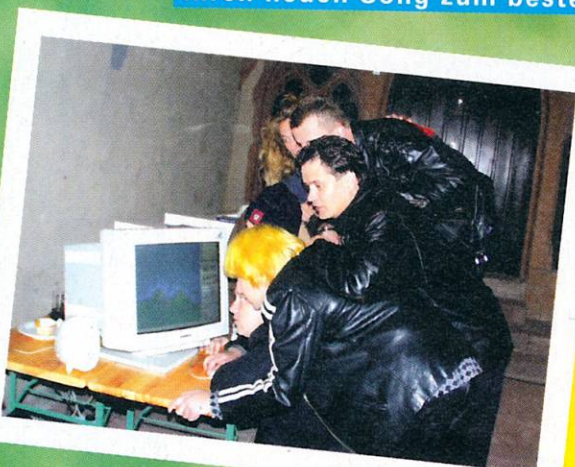
Tobias: Wir denken, daß es
vor allem sehr wichtig ist, daß
es sich dabei nicht um ein be-
scheuertes Gewalt-Spiel han-
delt. Wir haben nämlich schnell
festgestellt, daß es nur sehr we-
nige Games gibt, die nicht mit
sinnloser Rumballerei zu tun ha-
ben. In den meisten beliebten
Programmen ist es ja so, daß da
irgendein Typ mit einer Knarre
rumrennt und einem anderen
das nicht vorhandene Gehirn
rausbläst. Das ist aber nicht ge-
rade unser Stil, und so was woll-
ten wir absolut nicht machen.

Games and More: In den
Zwischensequenzen tretet Ihr in
passender Kostümierung auf
und besingt die entsprechenden
Ereignisse. Waren bei der Wahl
der Kostüme auch Eure persön-
lichen Vorlieben entscheidend?

Sebastian: Klar, ich bin der Kö-
nig (lacht).

Wolfgang: Ja, und Tobias ist
der Kaufmann, weil er am mei-
sten mit Zahlen zu tun hat. Hen-
ry dagegen spielt den Pionier,
weil er so bodenständig ist
(lacht ebenfalls).

Games and More: Ihr habt



mit den „PRINZEN“



jetzt ja sogar einen Song für „Anno 1602“ geschrieben?

Sebastian: Richtig, das Lied wird allerdings nicht auf der Missions-CD drauf sein. Statt dessen packen wir es auf unser neues Album, an dem wir gerade arbeiten und das Anfang nächsten Jahres erscheinen wird.

Tobias: Und wenn es den Leuten gefällt, koppeln wir es vielleicht als Single aus – mit samt „Anno 1602“-Videoclip.

Games and More: Wie lief die Zusammenarbeit mit Sunflowers im einzelnen ab?

Sebastian: Wir haben uns zunächst alle an einen großen Tisch gesetzt und besprochen, was genau von uns eigentlich im Spiel auftauchen soll. Zuerst war nur geplant, daß wir einige Zwischenereignisse kommentieren und jeder von uns mit vier verschiedenen Gesichtern, die die jeweilige Gemütslage darstellen sollten, im Add-On zu sehen ist.

Tobias: Dann hatten wir aber die Idee, einige Ereignisse, wie z.B. den Bau eines Schlosses, zu besingen. Und das haben wir dann auch gemacht.

Games and More: Wie schreibt und komponiert Ihr eigentlich einen neuen Song?

Sebastian: Wir haben ein Spiel entwickelt, ein Reimspiel, wo jeder eine Zeile schreibt und danach den Zettel weitergibt. Und der andere muß etwas dazu schreiben, was sich reimt. Da kommen meistens ganz lustige Dinge zustande. So ist auch der Song zu „Anno 1602“ entstanden.



Games and More: Unsere Abschlußfrage lautet natürlich: Was spielen die Prinzen privat am liebsten?

Sebastian: Mein erster Kontakt mit Computer-Spielen war „Prince of Persia“, das fand ich ziemlich geil. Im Studio haben wir außerdem früher immer „Sonic, the Hedgehog“ und so ein Zeug gespielt.

Tobias: Das Problem ist, daß wir eigentlich zu wenig Zeit haben. Aber in unseren Tour-Bus werden wir jetzt eine PlayStation einbauen, denn da haben wir einen Fernseher. Ali ist ein totaler PlayStation-Fan und zockt immer Autorennen.

Wolfgang: „Anno 1602“ spielen wir mittlerweile natürlich auch wie die Wilden, wobei wir leider noch keine Gelegenheit hatten, im Netzwerk gegeneinander anzutreten – aber das kommt noch.

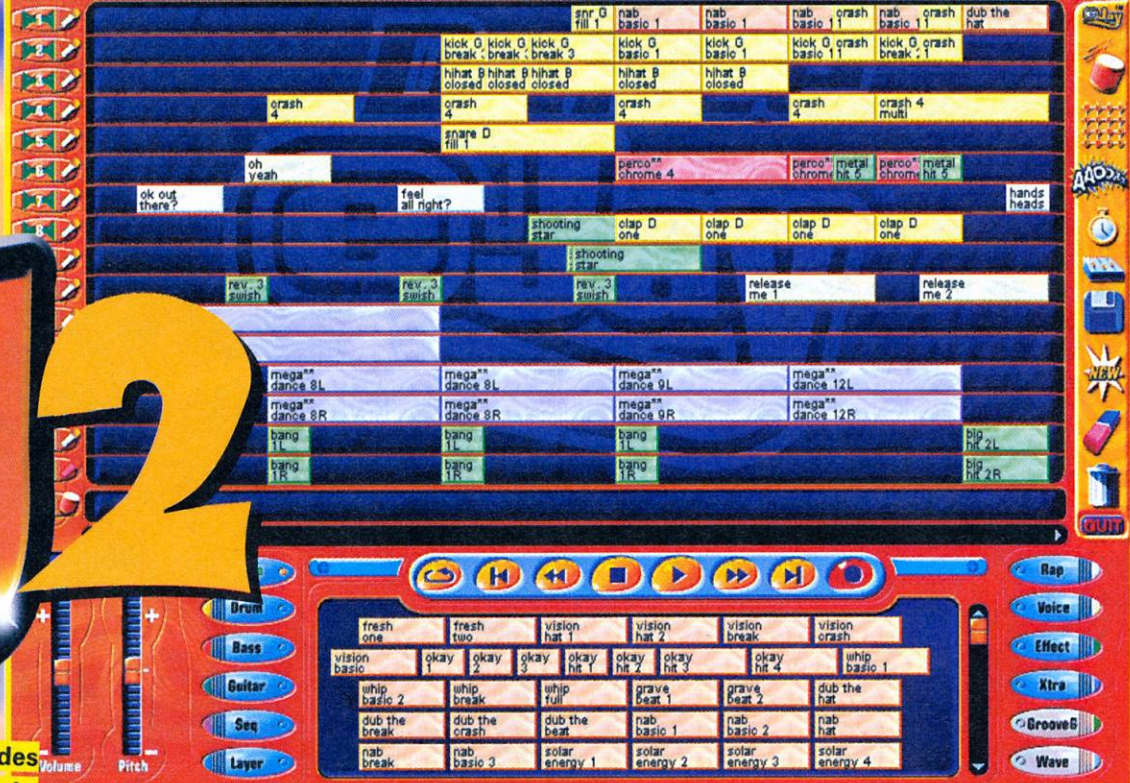
Games and More: Wir danken für dieses tolle Gespräch.

Ralf C. Adam

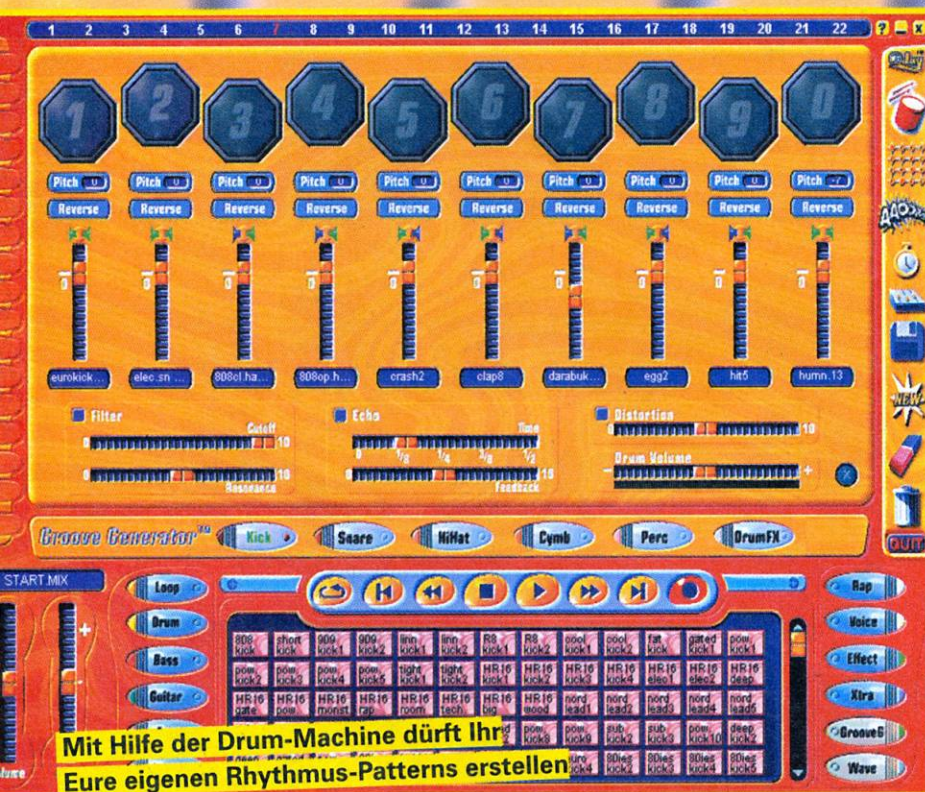


Dance eJay 2

Der Soundmixer ist das eigentliche Herzstück des Programms – hier werden die Songs zusammengemischt



Programme, mit denen sich per Mausclick am PC eigene Musikstücke komponieren lassen, sind zur Zeit groß in Mode. Von PXD Musicsoft kommt jetzt für alle angehenden DJ's der Nachfolger des legendären „DanceMachine“.



Mit Hilfe der Drum-Machine dürft Ihr Eure eigenen Rhythmus-Patterns erstellen



Mit dem Effect-Studio lässt sich Eure Stimme beliebig verzerren und verändern

Wie sein Vorgänger zeichnet sich „Dance eJay 2“ vor allem durch seine leicht und komfortabel zu bedienende Oberfläche aus. Ihr müßt keinerlei musikalische Vorkenntnisse besitzen – weder das Wissen um die Notenlehre, noch sonstige spezielle Fähigkeiten sind zum Umgang mit dem Programm erforderlich.

Das Herzstück von „Dance eJay 2“ bildet der Editor mit seinem 16-Spur Soundmixer, der rund 2/3 des Bildschirms einnimmt. Im unteren Teil des Screens befindet sich ein Fenster, das insgesamt über 1000 verschiedene Drum-Spuren, Sounds und kurze Melodie-Stücke für Euch bereithält. Wenn Euch ein Klang-Schnipsel gefällt, dann zieht Ihr ihn einfach mit der Maus in eine freie Tonspur und setzt auf diese Weise Stück für Stück Euren Song zusammen. Für die einzelnen Stimmen (wie Drums, Baßlauf etc.) stehen Euch jeweils verschiedene Spuren zur Verfügung.

Zusätzlich habt Ihr die Möglichkeit, die vorhandene Sound-Bibliothek nach Euren Wünschen zu erweitern und anzupassen. Zum einen steht Euch hierfür der Groove-Generator zur Verfügung, in dem Ihr über die Tastatur einen Drum-Computer bedient. Eure selbst erstellten heißen Rhythmen lassen sich natürlich abspeichern und im Soundmixer weiter verwenden. Außerdem könnt Ihr auch per Mikrofon beliebige Musik- oder Sprach-Fetzen (sogenannte Samples) aufnehmen und später in den eigenen Song einbauen. Ebenfalls zum munteren Experimentieren lädt das Effect Studio

ein. Hier könnt Ihr vorgegebene oder selbst aufgenommene Samples verzerren oder mit Echo und Hall unterlegen. Selbst eine piepsige Micky-Maus-Stimme verwandelt sich durch das Verschieben einiger Regler in Sekundenbruchteilen in ein dröhnendes, furchteinflößendes Horror-Gebrüll.

Egal ob Ihr nur Gelegenheits-Raver seid oder kein Wochenende ohne eine House-Party überstehen könnt – wer sich auch nur einen Hauch für Dance-Musik interessiert, der sollte sich „Dance eJay 2“ unbedingt zumindest mal probeweise in der Demo-Version reinziehen.

Ralf C. Adam

Bei diesem Programm beben die Lautsprecherboxen

PC TEST

DANCE eJAY 2

Hersteller: PXD Musicsoft

Web-Adresse: www.ejay.de

Preis: ca. 90 DM

Spieleranzahl: unbegrenzt

Konfiguration:

Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 40 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 220 MB HD, Win 95/98

Positiv:

Supereinfach zu bedienen. Auch für Musik-Laien sofort erlernbar.

Negativ:

Eure Nachbarn könnten sich beschweren.

WERTUNG:

Bedienung: 88%

Sound: 92%

DAUER SPASS: 90%

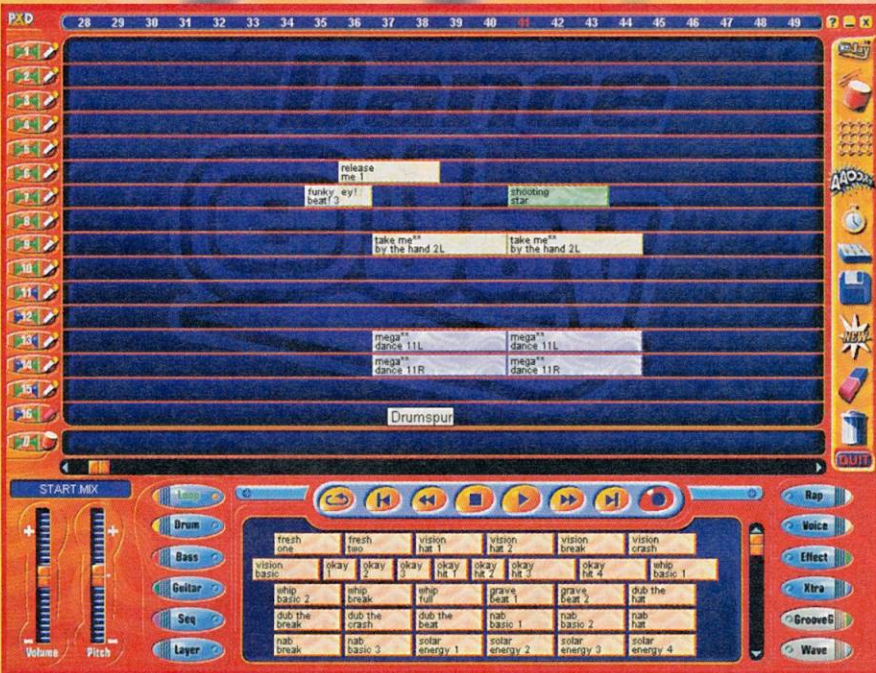
Alters-freigabe: frei

100%

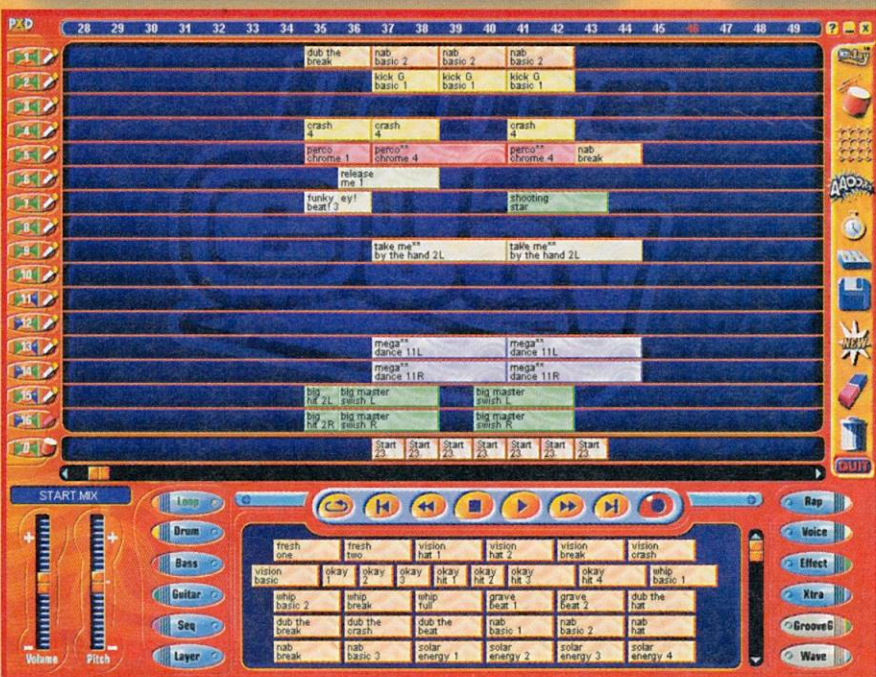
10 TIPS FÜR DIE ERSTELLUNG ERFOLGREICHER DANCE-HITS:

1. Zunächst braucht das Stück eine sogenannte „Hookline“. Das kann ein beliebiger Part mit einem hohen Wiedererkennungswert sein.

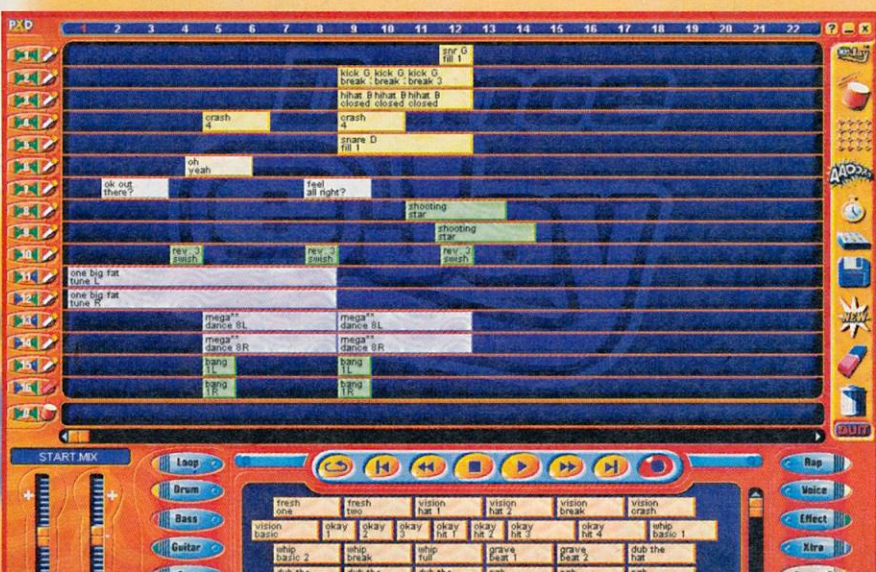
4. Hier kann auch eine Strophe Platz finden, die im Dance meist auf kurzen Raps basiert. Sie sollte gegenüber dem Refrain eine etwas spärlichere Begleitung haben.



2. Hat man sich für eine Hookline entschieden, setzt man darunter die begleitenden Tracks wie Drums, Bass und Synth-Lines. Vorsicht: Nicht überladen! Weniger ist hier mehr.



3. Steht der Hookline-Part, der auch Refrain genannt wird, überlegt man sich den Intro-Part, also den Beginn des Stücks bis zum ersten Refrain.



5. Ist man erstmal so weit, sollte man sich über den weiteren Ablauf und die beabsichtigte Länge klarwerden. Eine Maxi-Version wird von Anfang an anders aufgebaut als ein Single-Cut.

6. Bei einer sogenannten „Radio-Version“, wie Radiostationen sie spielen, kommt der Refrain in der Regel nach 1 - 1,5 min. Eine „Club-Version“ lässt sich hier deutlich mehr Zeit.

7. Ein Dance-Stück lebt vom lebendigen Wechsel aus spärlich arrangierten und vollbeladenen Parts. Nur wenn die Reihenfolge stimmt, kann das Stück „funktionieren“.

8. An einigen Stellen müssen sogenannte „Breaks“ eingefügt werden, die zwischen verschiedenen Parts überleiten. In der Sparte „Drums“ findet man einige solcher Breaks.

9. Ist das Stück fertig, lässt man es in der Regel einen Tag ruhen, um es am nächsten Tag noch einmal mit „frischen Ohren“ zu bewerten und gegebenenfalls letzte Korrekturen vorzunehmen.

10. Ist der Hit dann im Kasten (auf der Festplatte), brennt man ihn auf CD (soweit möglich) und lässt sich von seinen Freunden für das Meisterwerk bejubeln.

INFO

EXPERTENMEINUNG

Alexander Röder,
Musiker bei Sunflowers
(„Anno 1602“)

Wer Euro-Dance mit eingängigen Melodien und groovigen Beats mag, der darf sich bei „Dance eJay“ schon von der ersten Session an wohlfühlen. Hunderte sorgfältig ausgewählter Samples, zahlreiche Nachbearbeitungsfunktionen in der internen „Effektsektion“ und ein hochwertiger Drumcomputer lassen kaum Wünsche offen. Eine kleine Einführung dient dem Erlernen der wichtigsten Funktionen, ohne daß Ihr ellenlange Handbücher wälzen müßt. Die Benutzeroberfläche ist intuitiv und auch der Einsteiger dürfte sich in kürzester Zeit zurechtfinden. Die Möglichkeiten, die sich durch die Einbindung eigener Samples und Erstellung eigener Drumgrooves bieten, sind nahezu unbegrenzt. Ich halte „Dance eJay“ für das derzeit leistungsfähigste Programm seiner Sparte. Vorsicht, hoher Suchtfaktor!!!

Großer

WETTBEWERB

SCRATCHEN WIE DIE PROFIS!



Das gibt's wieder
mal **nur** bei
uns:
Gewinnt
mit **Selling**
Points

und

GAMES
AND
MORE
einen von drei
turbo-
abgefahrenen
HIP HOP
eJays oder

einen von
drei mega-
coolen

RAVE
eJAYS

Schreibt uns einfach eine Post-
karte an folgende Adresse:

Das Trickwerk GmbH
Redaktion
GAMES AND MORE
Stichwort: **eJay**
Obere Hauptstr. 8
85354 Freising

1. - 3. Preis

Je ein Hip Hop eJay Programm
inklusive Scratch-Plattenteller.

Das Highlight dieses Programmes
ist der beigelegte Plattenteller mit
einer echten Vinyl-Platte. Wenn Ihr
eine PC-Maus auf die Platte legt,
könnt Ihr wie ein Profi drauflos
scratchen – wie ein echter DJ.

4. - 6. Preis

Je ein megacooler Rave eJay
Programm.

Damit seid Ihr für die nächste
House-Party gerüstet. Mit dem
Rave eJay verwandelt sich Euer PC
in die ultimative Soundmaschine
mit unendlichen Möglichkeiten.

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun,
baby!

SCHNIPP



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

WIE FUNKTIONNIERT WEIGENTLICH...

Ohne Soundkarte macht Spielen am PC nur halb so viel Spaß. Welche technischen Wunder sind nötig, damit nicht nur Gepiepse aus dem Rechnergehäuse tönt, sondern aus den Boxen realistische Soundeffekte und bewegende Musik erklingen?



1 D/A-WANDLER

Der D/A-Wandler (Digital/Analog) ist das eigentliche Kernstück der Karte. Er „übersetzt“ die Daten, die der Prozessor an die Soundkarte schickt, wieder in ein Signal, das über Verstärker und Boxen hörbar gemacht wird. Da in Stereo zwei Kanäle gebraucht werden, verfügen Karten natürlich über zwei D/A-Wandler. Wie aber werden mehrere, voneinander unabhängige Soundeffekte wiedergegeben? Dazu müssen die Daten auf digitaler Seite gemischt werden – das kann

entweder der Hauptprozessor des PC übernehmen, heutige Soundkarten können das aber auch selbst und spielen so bis zu 64 Sounds gleichzeitig ab, ohne den Rechner übermäßig zu beanspruchen.

2 DSP

Heutzutage verfügen die meisten Soundkarten über einen sog. DSP (Digital Signal Processor). Dieser speziell für Audio-Daten ausgelegte Chip bearbeitet die Klänge und kann so räumliche Effekte wie Echo oder Hall erzeugen. Außerdem können solche Prozessoren die 3D-Effekte produzieren, die in Zukunft für noch realistischere Spiele sorgen werden.

3 MIDI-AUSGABE

Wenn es um die Wiedergabe von Musik geht, geben bei den neuen Soundkarten spezielle Wavetable-Bausteine den Ton an. Sie verfügen über einen eigenen Speicherbereich, in dem Aufnahmen von Musikinstrumenten lagern. Um ein Musikstück abzuspielen, muß der Computer nicht das ganze Stück liefern, sondern kann der Karte einfach mitteilen, mit welchem Instrument sie welchen Ton wiedergeben soll. Das spart eine Menge Speicherplatz und ist zudem wesentlich flexibler, da die Musikstücke noch während der Wiedergabe verändert und angepaßt werden können. Einfache Soundkarten benutzen ein völlig veraltetes System, um MIDI-Dateien wiederzugeben: die soge-

nannte FM-Synthese. Besitzer dieser Karten (wie z. B. die SB16) können aber in der Regel mit Wavetable-Erweiterungen Abhilfe schaffen. Mit dem Steckplatz kann der Speicher auf der Karte erweitert werden.

4 SCHNITTSTELLE ZUM RECHNER

Über diese Schnittstelle werden Daten zwischen dem Hauptprozessor, dem Speicher und der Soundkarte übertragen. Da bei den meisten Spielen inzwischen Unmengen an Audio-Daten anfallen, gehen viele Hersteller dazu über, auch Soundkarten mit der schnelleren PCI-Schnittstelle auszustatten. Der Vorteil: Die Spiele können noch mehr Soundeffekte abspielen, und das System wird nicht so sehr durch Zugriffe auf den langsamen ISA-Bus gebremst. Der Nachteil an diesen Super-Karten ist aber, daß

...EINE SOUNDKARTE

sie nicht immer zu alten (DOS-) Spielen kompatibel sind – das solltet Ihr prüfen, bevor Ihr so eine Karte kauft.

5

CD-EINGANG

Über diesen Stecker gelangt das Audio-Signal des CD-ROMs an die Soundkarte – ohne könntet Ihr mit dem Rechner keine Audio-CDs abspielen oder würdet die Musik bei manchen Spielen nicht hören! Wenn Ihr nicht über das richtige Kabel verfügt oder die Soundkarte keinen Extra-Eingang auf der Platine hat, könnt Ihr versuchen, den Kopfhörerausgang des CD-Laufwerks mit dem externen Eingang der Karte zu verbinden, oder Ihr schließt einfach ein zweites Paar Boxen an das Laufwerk an.

1

EINGÄNGE

Mit diesen Steckverbindungen könnt Ihr andere Geräte wie Mikrofone an den PC anschließen – und mit den entsprechenden Programmen Eure Stimme aufnehmen und verfälschen. Wer will, kann natürlich auch andere Geräusche von CD oder Cassette aufnehmen und sich so als DJ oder Remixer versuchen – der Fantasie sind eigentlich keine Grenzen gesetzt. Achtet aber darauf, daß Ihr niemals den Ausgang des Gerätes mit dem Ausgang der Karte verbindet!

2

AUSGÄNGE

Hier werden die Lautsprecher oder die Kopfhörer angeschlossen. Die Lautstärke wird in den meisten Fällen über eine Mischpult-Software gesteuert. Mit dem richtigen Kabel könnt Ihr den PC auch an die Stereoanlage anschließen. Das lohnt

sich gerade dann, wenn die Musik zum Spiel von CD abgespielt wird oder mit Surround-Sound dreidimensionale Klangkulissen erzeugt werden. Auch gute Aktivboxen sorgen für eine tolles Hörerlebnis, denn Soundkarten werden in der Klangqualität immer besser.

3

GAMEPORT/MIDI-SCHNITTSTELLE

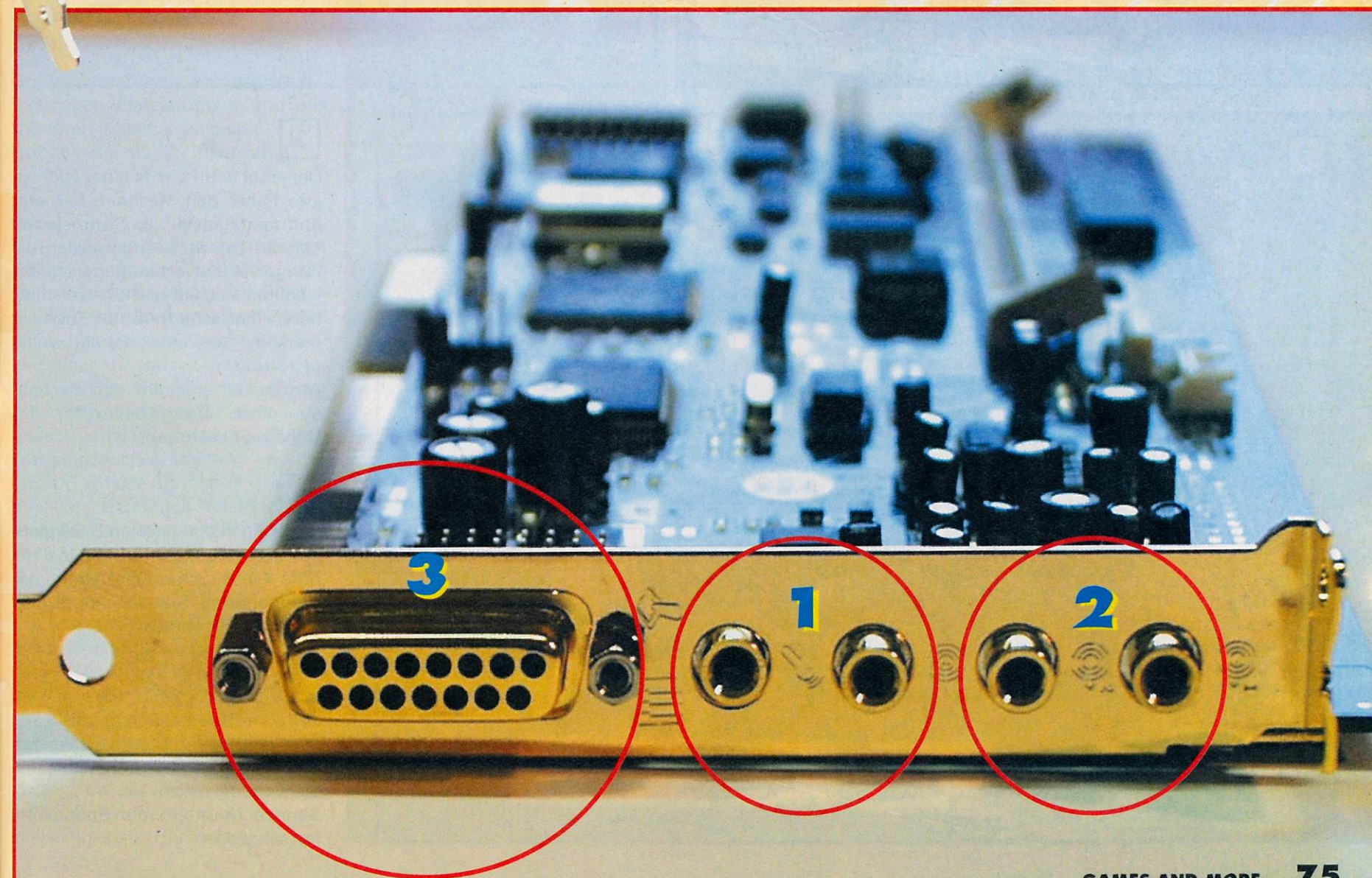
Schon seit langem wird fast jede Soundkarte mit einer zusätzlichen Schnittstelle ausgerüstet. Anfangs war sie nur dazu gedacht, einen Joystick anzuschließen – macht ja Sinn, denn die meisten Spieler wollen auch einen Joystick benutzen. Findige Entwickler kamen dann aber auf die Idee, die Schnittstelle auch als MIDI-Schnittstelle zu nutzen. Habt Ihr das richtige Kabel und die nötige Software, dann könnt Ihr ein externes Keyboard oder Synthesizer ansteuern!

Patrick Dowling

INFO

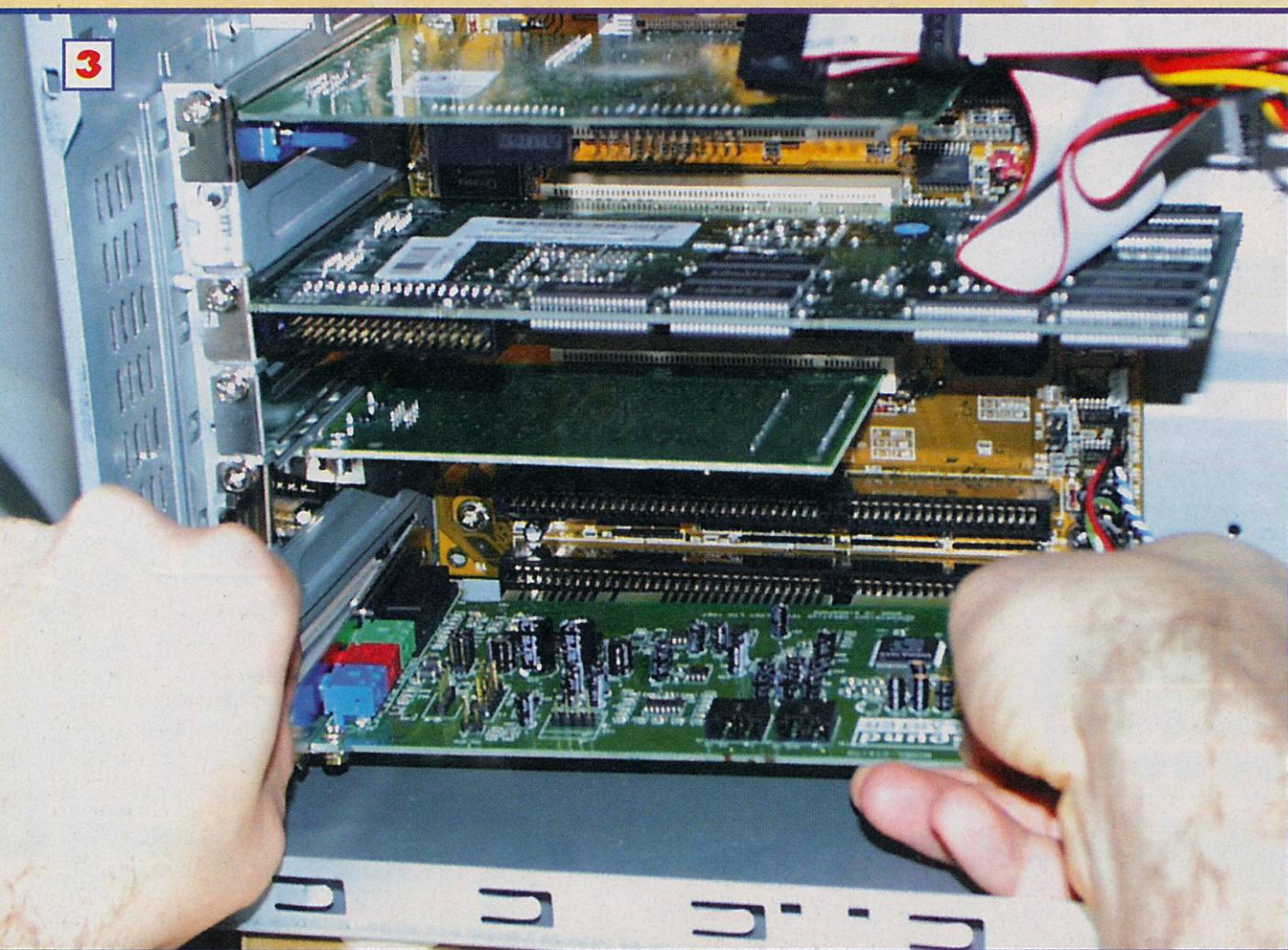
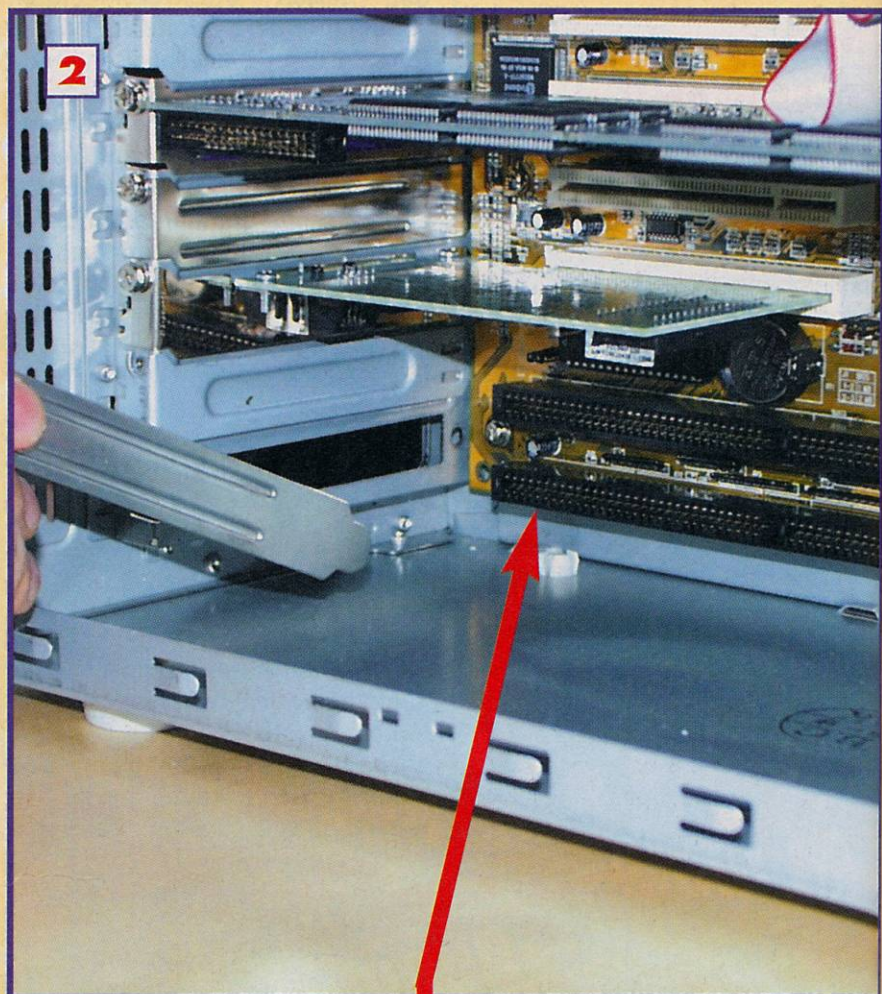
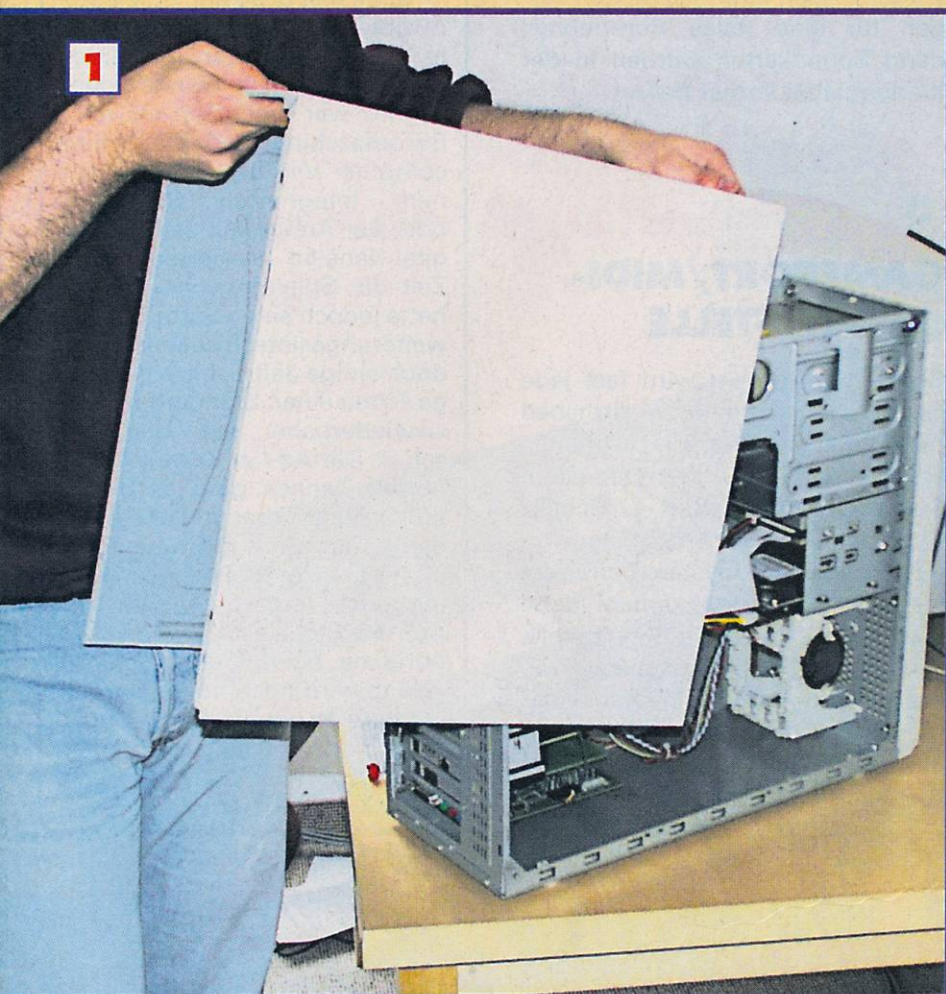
SOUND UND DER PC

Lange Zeit blieb den Spieleprogrammierern für Soundeffekte in Spielen nur der kleine interne Piepser – kein Wunder, denn der PC war eigentlich als reine Büromaschine gedacht. Heimcomputer wie der C-64 mit seinem integrierten Soundchip oder der Amiga mit seinen 4 Digital-Kanälen regierten lange Zeit die Spielebranche. Der PC hatte jedoch einen Vorteil: die Erweiterungsslots. Es dauerte aber doch einige Jahre, bis eine findige Firma einen Standard für Musikwiedergabe mit dem PC schuf: Die Ad-Lib Karte war geboren. Danach ging es Schlag auf Schlag: Creative Labs spendierte der Ad-Lib noch einen Digital-Kanal für Effekte, dann folgten auch andere Firmen dem Aufruf. Bis heute halten sich übrigens beide Standards: Die Ad-Lib wird noch heute von fast jeder Karte emuliert, und Sound Blaster-Kompatibilität verliert erst jetzt mit Windows und DirectX an Bedeutung.



SO BAUT IHR EINE

Der Einbau einer Soundkarte ist dank Plug&Play unkompliziert – Ihr braucht nur einen Schraubenzieher und etwas Mut.



1

Der erste Schritt ist fast der wichtigste: Fahrt den Rechner herunter und zieht danach den Stromstecker heraus! Anschließend werden die übrigen Kabelverbindungen gelöst – sollten Buchse und Stecker nicht beschriftet sein, müßt Ihr Euch gut merken, welches Kabel wohin gehört. Am besten stellt Ihr den Rechner auf einen Tisch, bevor Ihr das Gehäuse abschraubt.

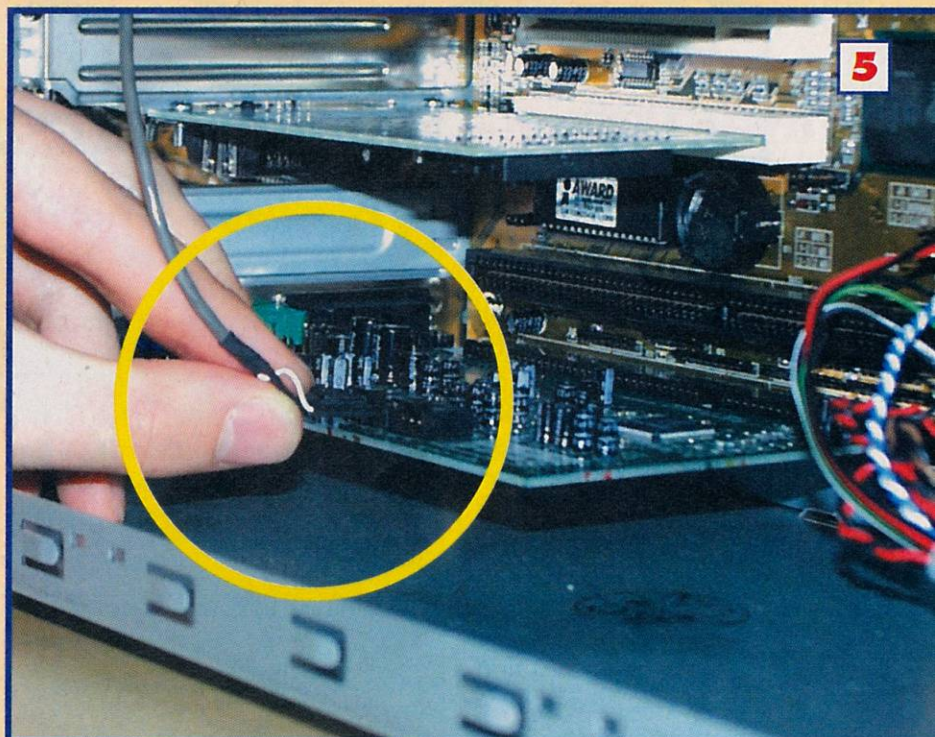
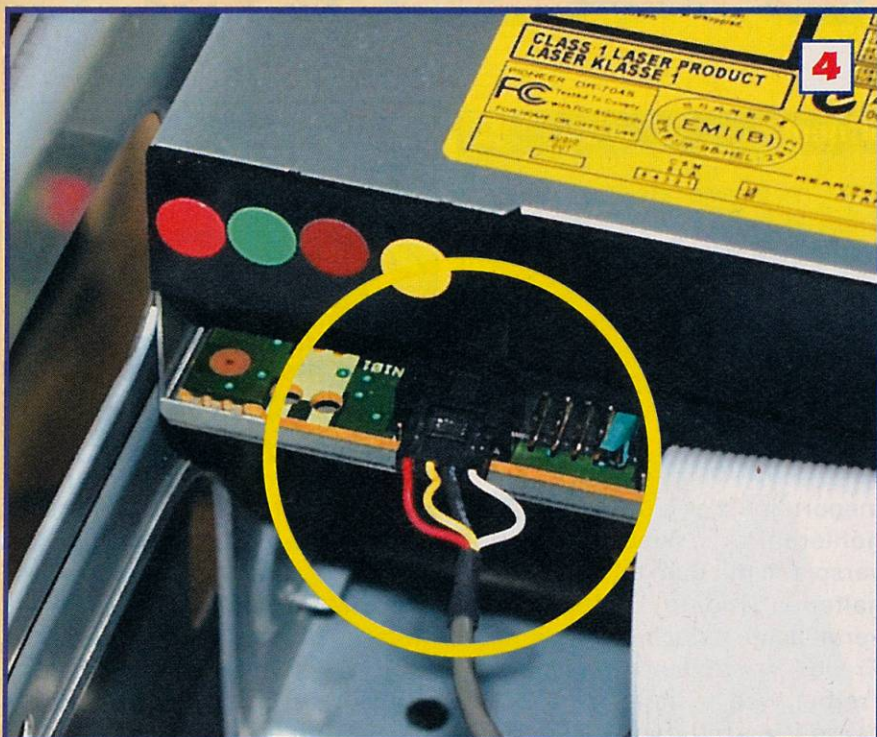
2

Sucht Euch einen freien Steckplatz, der zu der Soundkarte paßt, löst mit Hilfe eines Schraubenziehers das dazugehörige Slotblech und zieht es vorsichtig heraus.

3

Jetzt wird's ernst: Schiebt die Karte sorgfältig in den Steckplatz, so daß die Kontakte richtig einrasten und die Karte fest sitzt. Danach müßt Ihr die Soundkarte festschrauben.

SOUNDKARTE EIN!



4 + 5

Damit Ihr über die Boxen auch den Sound von der CD-ROM hören könnt, muß ein zusätzliches Kabel installiert werden. Das eine Ende schließt Ihr an das Laufwerk an, das andere Ende wird mit der Soundkarte verbunden.

6

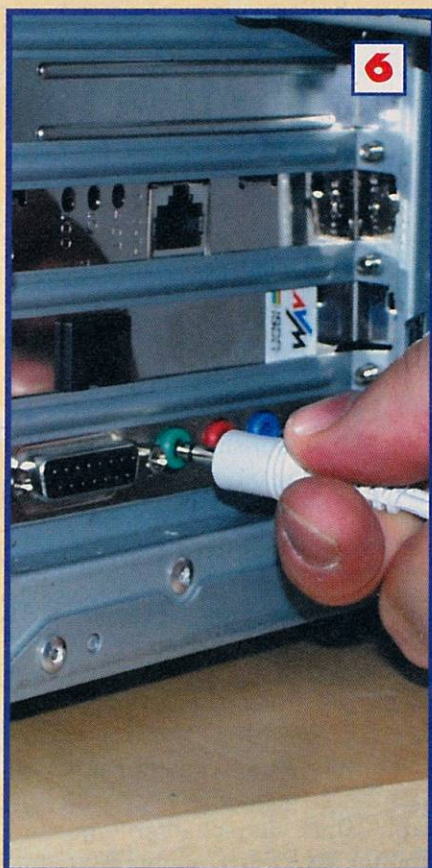
Das Gehäuse könnt Ihr jetzt wieder verschrauben, den Rechner an seinen alten Platz bringen und alle weiteren Kabel anschließen – besonders die neuen Boxenkabel!

7

Jetzt wird der Rechner neu hochgefahren. Windows erkennt von selbst, daß neue Hardware installiert wurde und fragt anschließend nach dem Treiber – dieser sollte sich auf einer CD (oder Diskette) befinden, die der Soundkarte beigelegt ist. Wenn Windows sie nicht automatisch erkennt, dann könnt Ihr den Vorgang auch abbrechen und das SETUP auf der CD starten – einfach mal im Handbuch nachschauen, was der Hersteller empfiehlt.

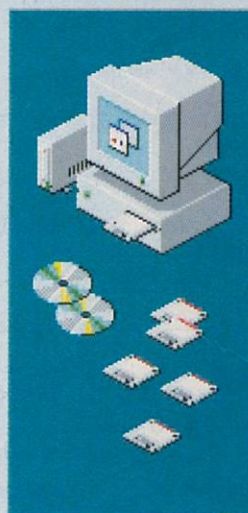
8

Nach der Treiberinstallation muß der Rechner neu gestartet werden – wenn er dann hochfährt, steht dem lautstarken Spielvergnügen nichts mehr im Weg. Gibt Windows keine Fehlermeldung aus, es ist aber trotzdem nichts zu hören, solltet Ihr am besten überprüfen, ob alle Kabel richtig angeschlossen wurden und ob der Lautstärkeregler auch aufgedreht ist...



Assistent für Gerätetreiber-Updates

7



Der Assistent installiert folgendes:

PCI Multimedia Audio Device

Dazu werden lokale Laufwerke, das Netzwerk und das Internet nach dem aktuellsten Treiber durchsucht.

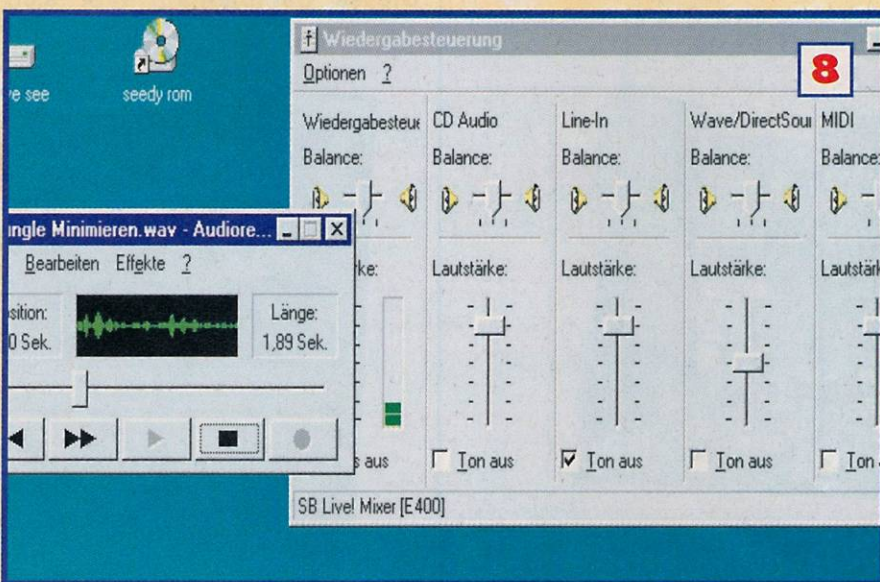
Legen Sie die zum Gerät gehörige Diskette bzw. CD ein.

Es empfiehlt sich, den aktualisierten Treiber automatisch suchen zu lassen. Klicken Sie dazu auf "Weiter". Soll der Treiber automatisch gesucht werden?

< Zurück

Weiter >

Abbrechen



INFO

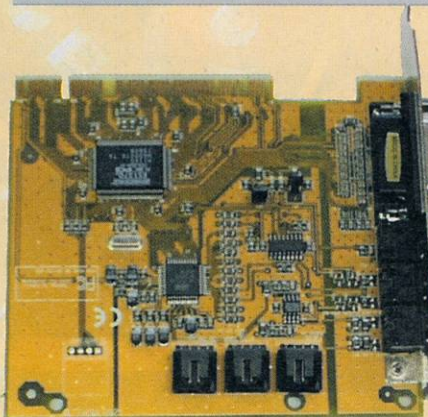
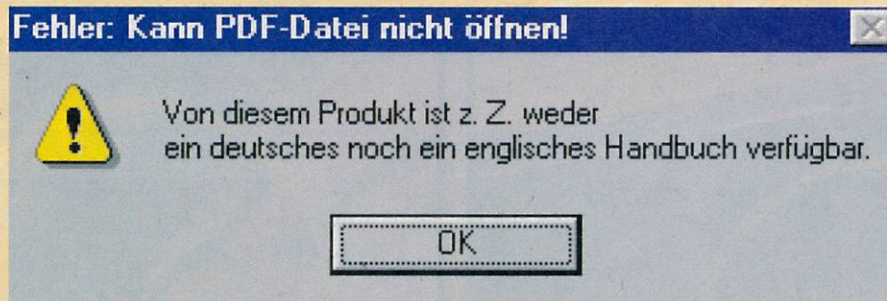
UND OHNE PLUG & PLAY

Wenn Rechner oder Soundkarte kein Plug & Play beherrschen, müßt Ihr von Hand der Karte diverse Systemressourcen wie etwa Interrupts zuweisen. Das geschieht entweder auf der Karte selbst (mit sog. Jumper) oder Ihr müßt im BIOS des Rechners Einstellungen vornehmen. Näheres hierzu erfahrt Ihr entweder in den Handbüchern oder beim Fachhändler, der Euch Rechner oder Soundkarte verkauft hat.

SOUNDKA

Shuttle Space-walker¹ PCI

Gleich zu Testbeginn haben wir – als Vertreterin der großen Riege der „No-Name“-Karten – die „Shuttle Space-walker HOT-255“ gründlich gecheckt. Schon beim Auspacken fiel der geringe Lieferumfang sowie die recht mager bestückte Karte auf: Nur die Treiber-CD, ein englisches Mini-Handbuch und ein CD-Audio-Kabel liegen hier bei, die Karte selbst ist auffallend klein. Da Anschlüsse für Wavetable-ROM, Sample-RAM und sonstiges fehlen, ist diese Karte nicht erweiterbar. Die Erstinstallation klappte fast auf Anhieb – aber eben nur fast: Der Ga-



meport-Joystick wollte nicht funktionieren. Das Winzig-Handbuch versprach mit dem auf der CD enthaltenen Update Abhilfe, dieses verursachte jedoch einen deftigen Crash: Windows abgeschmiert, Treiber weg – immerhin funktionierten ja nach dem Neustart die alten Treiber wieder. Und als wir dann das Handbuch auf CD befra-

SHUTTLE SPACEWALKER ¹ PCI	
Fazit:	Nicht zu empfehlen.
Positiv:	Für eine PCI-Karte ziemlich günstig.
Negativ:	Installation klappt nicht (Gameport!), nicht erweiterbar.

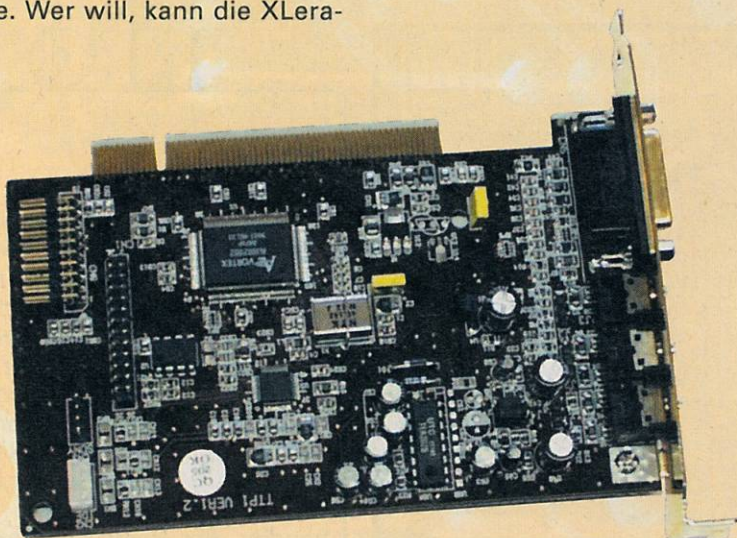
gen wollten, stellte sich heraus, daß dieses einfach fehlt... Insgesamt ist diese „spaceige“ Karte (wie leider recht viele „No-Names“) bestenfalls für begeisterte Treiber-Tüftler zu empfehlen, nicht jedoch für Einsteiger. Für Büro-rechner mag eine solche Karte ja ausreichen, Spieler sollten jedoch eher auf Markenware setzen.

TerraTec XLerate² PCI

Als nächstes nahmen wir uns die XLerate von Terra-Tec vor. Die im Handbuch sehr gut beschriebene Installation lief reibungslos: Karte reinschrauben, Rechner einschalten, zweimal das Treiberverzeichnis auf CD anwählen, fertig – hier funktionierte alles auf Anhieb. Die beigelegten 3D-Sound-Demos sind ziemlich witzig und haben uns einige Minuten lang beschäftigt. Die ausführliche Dokumentation hat TerraTec – bis auf die kurze Installationsanleitung – auf die CD gepackt. Mit der abgespeckten Version des Profi-Musikprogramms Cubase – „Cubasis Lite AV“ – könnt Ihr selber Musik programmieren: Viele Profi-Rave-Sounds entstehen mit Cubase. Wer will, kann die XLera-

TERRATEC XLERATE ² PCI	
Fazit:	Sehr gute Allround-Lösung für Spieler und Hobby-„Musikanten“.
Positiv:	Gute Karte, sehr guter 3D-Sound, er-träglicher Preis.
Negativ:	Ganz leichtes Rauschen.

te noch mit Wavetable oder einer eigenen Radiokarte (DM 99) aufrüsten. Auf HiFi-Kopfhörern hörten wir ein ganz leises Hintergrund-rauschen, das allerdings kaum auffällt. Insgesamt läuft die Karte ausgesprochen problemlos – mit ihrer guten Qualität ist sie für Spieler gut geeignet und auch für Gelegenheitsmusiker empfehlens-wert.

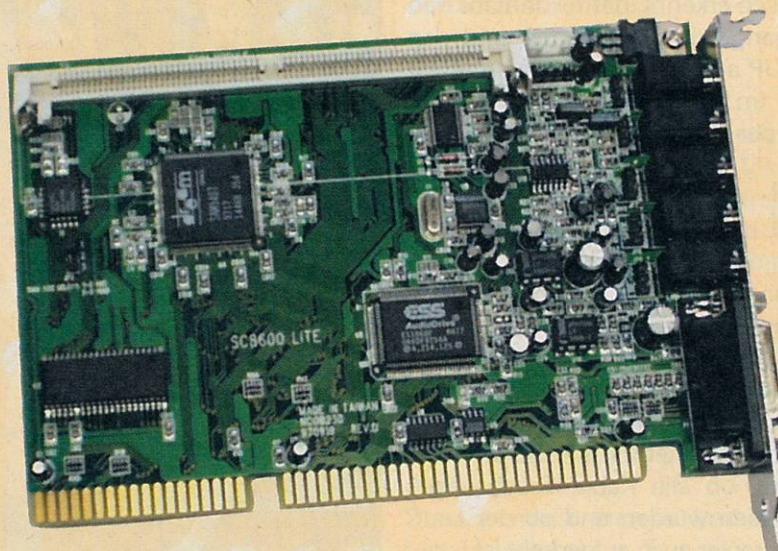


Guillemot MaxiSound 64 Dynamic 3D³

Diese Karte ist die einzige in unserem Test, die noch den ISA-Bus (siehe „Wie funktioniert...“) benutzt. Sie ließ sich anstandslos installieren, das recht ausführliche (aber nicht besonders hübsche) Handbuch ist ebenfalls okay. 3D-Sound-Demos konnten wir keine entdecken, dafür ist mit Cakewalk Express und Sound Impression recht gute Sound-Software zum Experimentieren beigelegt. Mit (für Profis zu knapp bemessenen) 2 MB RAM für eigene Samples spricht diese Karte besonders Musik-Einsteiger an, die mit selbst eingespielten („gesampelten“) Sounds arbeiten wollen. Dieses Sample-Ram läßt sich

ganz leicht mit einem Standard-PS2-SIMM Speichermodul auf bis zu 18 MB aufrüsten. Auch für Spieler ist diese Karte gut geeignet. Mit dem mitgelieferten Programm „Maxi-FX“ läßt sich der Sound an viele ältere Spiele optimal anpassen. Wer ins Programmieren eigener Musik-Tracks einsteigen möchte, ist mit dieser Karte gut bedient.

GUILLEMOT MAXISOUND 64 DYNAMIC 3D ³	
Fazit:	Hochwertige Karte für anspruchsvolle Spieler und Hobby-Musiker mit geringem Budget.
Positiv:	Schneller Synthi-Chip, guter Klang, Anschlüsse für 4 Boxen, erträglicher Preis.
Negativ:	Verwendet noch nicht PCI, sondern den älteren ISA-Bus.

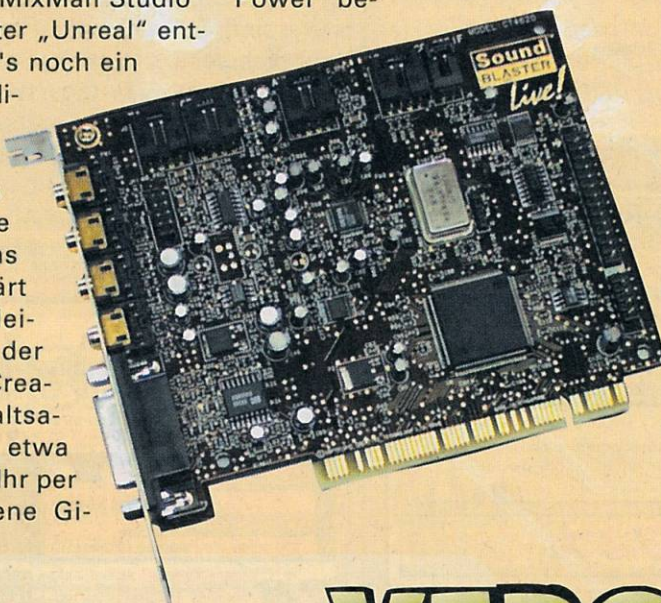


RTEN-TEST

Creative Sound-Blaster Live!⁴

Schon beim Auspacken fällt der riesige Lieferumfang der teuersten Karte in unserem Test auf: Neben Treibern und Demos ist „Cubasis AV Lite“, die Vollversion von „MixMan Studio“ und der 3D-Shooter „Unreal“ enthalten. Dazu gibt's noch ein Mikro und eine digitale Schnittstellenkarte. Völlig problemlos lief auch hier die Installation, das Handbuch erklärt jeden noch so kleinen Schritt. Bei der Software bietet Creative viel Unterhaltungsmes: So liegt etwa „Keytar“ bei, wo Ihr per Maus verschiedene Gi-

tarren „spielen“ könnt, oder „Rhythmania“, ein spaßiges Musik- und Rhythmusprogramm, sowie viele 3D-Demos. Mit ihren 256 Midi-Kanälen und bis zu 32 MB Sample-RAM ist diese hauptsächlich für Spielefreaks gedachte Karte auch für Hobbymusiker gut geeignet. Ihre enorme Power be-



zieht die SB Live! aus dem Synthi-Chip EMU10K1, der schneller ist, als die meisten Rechner vor ein paar Jahren waren. So überrascht es auch nicht, daß die SB Live! in Qualität, Spieleperformance, 3D-Sound und leider auch Preis den anderen Karten im Test überlegen ist. Die Karte der Wahl für Spieleprofis, die sich zu flottem Rechner und 3D-Grafikkarte noch eine Spitzen-Soundkarte leisten können.

David Skreiner

INFO

Billige „No-Name“-Karten werden oft in Komplettsysteme eingebaut, vor allem bei supergünstigen Sonderangeboten. Mit vielen dieser Karten habt Ihr leider Treiberprobleme zu erwarten. Für kleine Brief-taschen empfehlen wir daher die fast immer sehr ver-läßlichen Einsteiger-Karten von bekannten Herstellern, zum Beispiel die Creative SB 16 oder die TerraTec Base 1 oder Base 2. Oft gibt es auch auch eine „Value Edition“, also eine abgespeckte Versi-on der bekannteren Karten. Hier fehlt es meist am Soft-ware-Umfang, auch die Lei-stung kann spürbar geringer sein, dafür sind diese Karten im allgemeinen ausreichend und laufen stabil.

CREATIVE SOUNDBLASTER LIVE!⁴ PCI

Fazit: Die beste Karte für anspruchsvolle Spieler, auch für Hobbymusiker geeignet, ideal mit 4 Boxen und Subwoofer. Bald gibts auch die Value Edition...

Positiv: Leistungsfähige 3D-Soundkarte mit schnellem Synthi-Chip und genialer 3D-Lösung: 2 bis 8 Boxen!

Negativ: Für „Nur-Spieler“ etwas heftiger Preis. Kein A3D-Support.

VERGLEICH

Creative Labs SoundBlaster Live!	Guillemot MaxiSound 64 Dynamic 3D	TerraTec XLerate PCI	Shuttle Spacewalker HOT-225 PCI 3D
WEB-ADRESSE			
www.cle.creaf.com/germany/	www.guillemot.com	www.terratec.com	www.spacewalker.com
EMPFOHLENER VERKAUFSPREIS			
399 DM	189 DM	179 DM	Keine Angabe
MARKTPREIS CA.			
329 – 389 DM	165 – 185 DM	165 – 175	99 DM
3D-SYSTEM			
DirectX, EAX	DirectX, A3D	DirectX, A3D	DirectX
AUDIO-QUALITÄT			
Sehr gut	Sehr gut	Gut	Ausreichend
MIDI-KANÄLE			
256	64	64	32
LIEFERUMFANG			
Enorm (Digital-Schnittstellen + Kabel, 5 CDs, Handbuch, Mikro, Kurzanleitungen, CD-Audio-Kabel)	Gut (Software-Handbuch, Hardware-Handbuch, 2CDs)	Sehr gut (Karte, CD, Cinch-Verbindungskabel)	Okay (Karte, CD, CD-Audio-Kabel)
INSTALLATION			
Problemlos	Problemlos	Problemlos	Joystick-Treiberproblem, bei Update Komplettabsturz
SOFTWARE			
Tour & Demo CD, 3Demos, Cubasis AV, Keytar, Rhythmania, Mixman, Unreal (spezielle Version), SoundForge	Treiber-CD, Pod Gold, Sound Impression, Maxi FX, MaxiBank Downloader, Internet Phone, Cakewalk Express	3D-Demos und Setup, MixMan, Cubasis AV Lite, Internet Phone, ED!son Wave, SmartWord	Voyetra AudioStation
DOKUMENTATION			
Deutsch, sehr gut	Deutsch, ziemlich gut	Deutsch, sehr gut	Englisches Handbuch, (dt. HB fehlt)
ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN			
Spitze: Sample-RAM bis 32 MB Mehr Hardware: siehe Webseite	Gut: +32 Midi-Kanäle (gesamt 96), Sample-RAM bis 18 MB	Okay: Wavetable ROM, Radiokarte	Keine
SPIELETAUGLICHKEIT			
Sehr gut, trotz Problemchen bei manchen alten Spielen	Sehr gut	Sehr gut	Bestenfalls für begeisterte Treiber-Tüftler
MUSIKER-EIGNUNG			
Gut	Gut	Okay	Höchstens für Minimalisten

MUSIC ONLINE

Sony Music Europe

Für alle Freunde aktueller Pop- und Rockmusik frisch aus den Charts ist die Homepage von Sony Music Deutschland ein Muß. Hier findet Ihr neben brandaktuellen News einen genialen „Artist Browser“. In diesem sind viele der Bands vertreten, die Sony unter Vertrag hat, darunter Mariah Carey, Culture Beat, Des'ree, Michael Jackson oder Ricky Martin, um nur einige zu nennen. Mit einem Klick auf den jeweiligen Künstler gelangt Ihr automatisch zu dessen persönlicher Homepage. Weiterhin gibt es auf der Sony Site einen Hit-Tip, in dem die Company jede Woche ein neues, vielversprechendes Album vorstellt – natürlich dürft Ihr hier auch probenhören. Wollt Ihr stets über Eure Lieblings-Bands auf dem

laufenden gehalten werden, dann bestellt Ihr einfach den E-Mail Newsletter, der wöchentlich in Euren elektronischen Briefkasten geflattert kommt.



SONY MUSIC EUROPE

Thema — Musik und Künstler von Sony
Web-Adresse — www.sonymusic.de

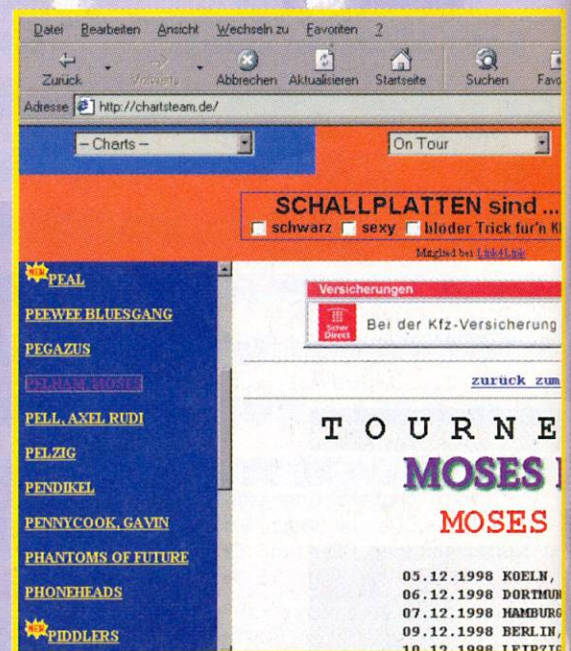
Positiv:
Artist Browser mit Übersicht über alle Künstler. Kurze Ladezeiten. E-Mail Newsletter-Abonnement. Komplett in Deutsch gehalten.

Negativ:
Keine Infos über andere Künstler und auch keine „Nicht“-Sony-Chartpositionen. Nur ein Hit-Tip pro Woche.

SURF-SPASS: 73%

Chartsteam

Für Musik-Fans ist diese Seite einfach ein Muß und sollte in keiner Bookmark-Sammlung fehlen. Hier gibt es alles, aber auch wirklich alles an Hintergrundinformationen rund um die deutschen und internationalen Charts, was man sich nur wünschen kann. Egal ob Single- oder LP-Charts, spezielle Top 30 aus dem Dance- und Techno-Bereich oder Starnews – wer immer auf dem neuesten Stand bleiben möchte, der ist hier goldrichtig. Im Tour-Kalender könnt Ihr außerdem die Tour-Daten sämtlicher Gruppen abrufen, die gerade in Deutschland unterwegs sind. Daß sich auf dieser Site auch Hörproben diverser Titel abrufen lassen, versteht sich bei soviel Service fast von selbst. Einzig die optische Gestaltung hätte vielleicht etwas üppiger ausfallen können, aber dafür sind die Ladezeiten auch rasend schnell.



CHARTSTEAM

Thema — Alles rund um die Charts
Web-Adresse — www.chartsteam.de

Positiv:
Die Seite ist komplett in Deutsch. Irre viele Informationen, News und Nachrichten. Schnelle Ladezeiten. Unmengen interessanter Links.

Negativ:
Optisch macht das Ganze nicht viel her: endlose Textwüsten und wenig Grafik. Viele Werbeanzeigen lenken ein wenig vom eigentlichen Inhalt ab.

SURF-SPASS: 87%

Hit Radio FFH

Homepages von deutschen Radiosendern gibt es viele im Internet, doch eine der besten ist zweifelsohne die des hessischen Lokalsenders „Hit Radio FFH“. Zum einen stellt die Seite viele, teilweise alle zehn Minuten aktualisierte Informationen wie etwa einen Staupiloten und den aktuellen Wetterbericht zum Abrufen zur Verfügung. Desweiteren dürft Ihr per Studio-Cam den Moderatoren bei der Arbeit zuschauen oder im Shop einen kleinen Einkaufsbummel unternehmen. Wer über einen RealAudio Player verfügt (siehe Bericht), der kann außerdem das Live-Radio einschalten und dem gerade On-Air befindlichen Programm lauschen. Die Oberfläche der Homepage ist grafisch sehr ansprechend gestaltet und vor allem sehr übersichtlich – sich hier zu verlaufen ist

schon fast ein Ding der Unmöglichkeit. Die tolle Optik geht allerdings zugunsten langer Ladezeiten, ohne ISDN-Anschluß solltet Ihr die Site daher eher meiden.



HIT RADIO FFH

Thema — Hessischer Radiosender online
Web-Adresse — www.ffh.de

Positiv:
Viele Informationen nicht nur aus der Musikwelt. Staupilot und Wettervorhersage. Live-Radio zum Mithören, Studio-Cam zum Mitsehen.

Negativ:
Teilweise elend lange Wartezeiten. Selbst mit schnellem Modem-Anschluß sehr träge. Stauvorhersage nur für Raum Hessen.

SURF-SPASS: 82%



HOMEPAGE VERGLEICH

MP3 Homepage

Neben dem auf PCs seit langer Zeit für Musik- und Sound-Files gebräuchlichen WAV-Format haben sich in den vergangenen Jahren verstärkt zwei weitere, vor allem im Internet verbreitete Standards durchgesetzt. Eines davon ist das sogenannte MP3, das auf dem MPEG-Format basiert. MP3-Dateien enthalten Musik- und Sound-Daten in speziell komprimierter Form. Ein mehrere Minuten langes Lied lässt sich mit MP3 auf wenige MB herunterrechnen. Im Internet findet Ihr viele MP3-Songs und sogar Anspieltips von teilweise brandaktuellen Hits. Um diese allerdings hören zu können, müßt Ihr zuvor einen entsprechenden MP3-Player installiert haben, den Ihr von dieser Seite aus downloaden könnt. Übrigens: Professionell aufgenommene Lieder unterliegen strengen Copyright-Bestimmungen, Ihr dürft sie also nicht kopieren und ins Netz legen.



MP3
Thema Alles über das MP3-Format
Web-Adresse www.mp3.de

Positiv:
MP3-Player zum kostenlosen Downloaden. Viel Wissenswertes und Hintergrundinformationen zum Thema MP3. Songs zum Probieren.

Negativ:
Vollversionen der einzelnen Tools kosten Geld. Reine Textseiten ohne grafischen Schnickschnack. Komplett in Englisch.

SURF-SPASS: 70%

RealNetworks Homepage

Ähnlich wie beim MP3-Standard handelt es sich auch bei RealAudio um ein bestimmtes Format, mit dem Sound-Dateien möglichst klein gehalten werden, damit man sie schnell über das Netz der Netze verschicken kann. Die Firma RealNetworks bietet außerdem zusätzlich einen sogenannten RealVideo-Player an. Wie beim Sound-Kollegen sind auch RealVideo-Daten wesentlich kompakter als beispielsweise AVIs. RealAudio ist das im Internet wohl am häufigsten verwendete Format, solltet Ihr also häufiger nach Musikstücken stöbern oder Multimedia-Webpages mit Sounduntermalung genießen wollen, dann werdet Ihr um einen Download der abgespeckten



Kostenlos-Variante des Real-Audio-Players nicht umhin kommen. Die Vollversion mit erweitertem Funktionsumfang kostet übrigens Geld, aber auf die könnt Ihr für private Zwecke getrost verzichten.



REALNETWORKS
Thema Homepage von RealAudio und RealVideo
Web-Adresse www.real.com

Positiv:
RealAudio- und RealVideo-Player zum kostenlosen Downloaden. Viel Wissenswertes und Hintergrundinformationen zum Thema.

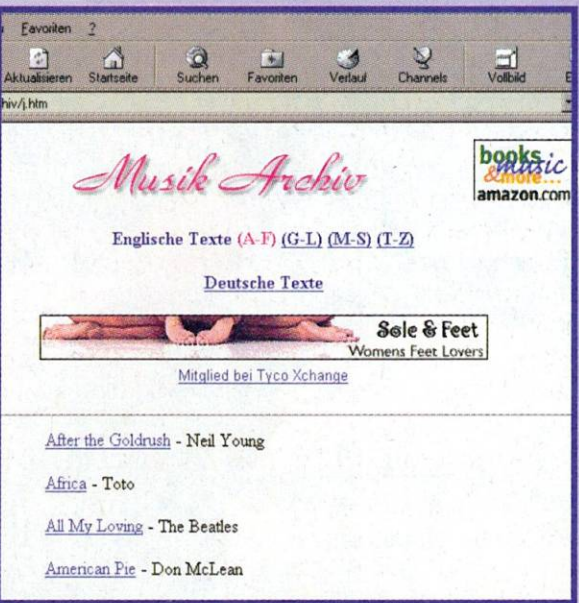
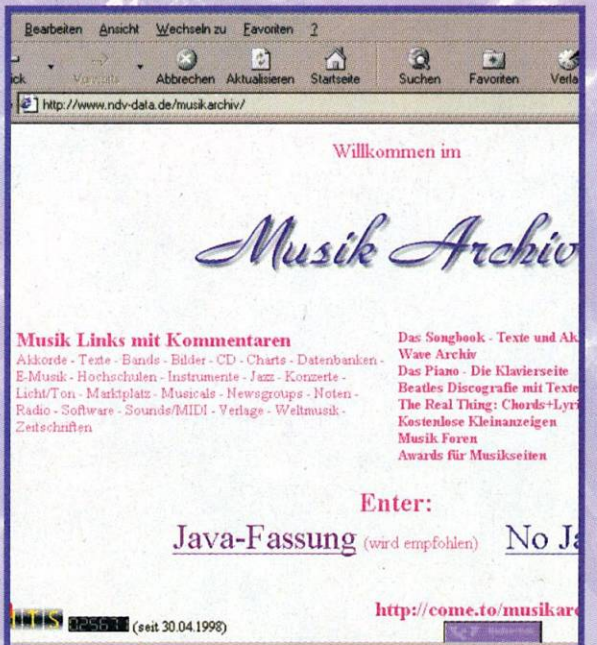
Negativ:
Vollversionen der einzelnen Tools kosten Geld. Komplett in Englisch. Teilweise nicht gerade leicht zu durchschauendes Menü-Dickicht.

SURF-SPASS: 72%

Das Musik Archiv

Diese bereits mehrfach mit Preisen ausgezeichnete Seite richtet sich vor allem an diejenigen unter Euch, die Musik nicht nur passiv konsumieren, sondern auch selbst aktiv in einer Band spielen. Das Kernstück der Page bilden dabei diverse Links, die größtenteils mit kurzen Kommentaren versehen sind. Desweiteren stehen ein Diskussionsforum, ein Veranstaltungskalender, ein Bereich für Kleinanzeigen, Songbooks mit Texten und Akkordfolgen, ein riesiges WAV-Archiv mit Soundclips sowie ein Lyric-Sammlung zum Durchstöbern und Downloaden bereit. Auch Klassik-Fans kommen auf Ihre Kosten: Auf den Klavierseiten sind die berühmtesten Komponisten ebenso

vertreten wie Partituren und Beispielstücke. Kurzum: Der Service, den das Musik Archiv Euch bietet, ist für den gesamten deutschsprachigen Raum wirklich einmalig.



DAS MUSIK ARCHIV
Thema Die ultimative Seite für aktive Musiker
Web-Adresse www.ndv-data.de/musikarchiv

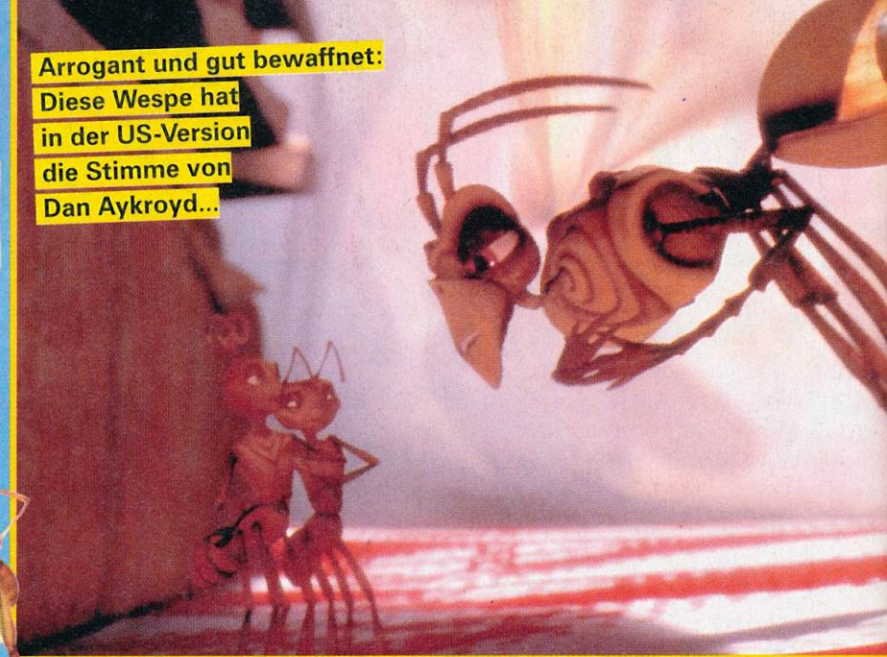
Positiv:
Komplett in Deutsch. Riesiger Fundus an Tools und Material rund um das Thema Musik, vom Notenblatt bis zu perfekt arrangierten Midi-Stücken.

Negativ:
Grafisch betont schlicht gehalten (was andererseits den Ladezeiten zugute kommt). Für Musik-Laien eher uninteressant.

SURF-SPASS: 90%

ANTZ

Arrogant und gut bewaffnet:
Diese Wespe hat
in der US-Version
die Stimme von
Dan Aykroyd...



In vielen Gesellschaften sind Freiheit und Individualität besonders wichtig – doch nirgends zählen diese Werte weniger als in einer Ameisenkolonie.

Prinzessin Baja (links) ist zunächst nicht gar so begeistert von ihrem Verehrer Z



Festhalteeee! Baja ist im Kaugummi auf der Schuhsohle hängengeblieben – Z versucht verzweifelt, sie zu retten



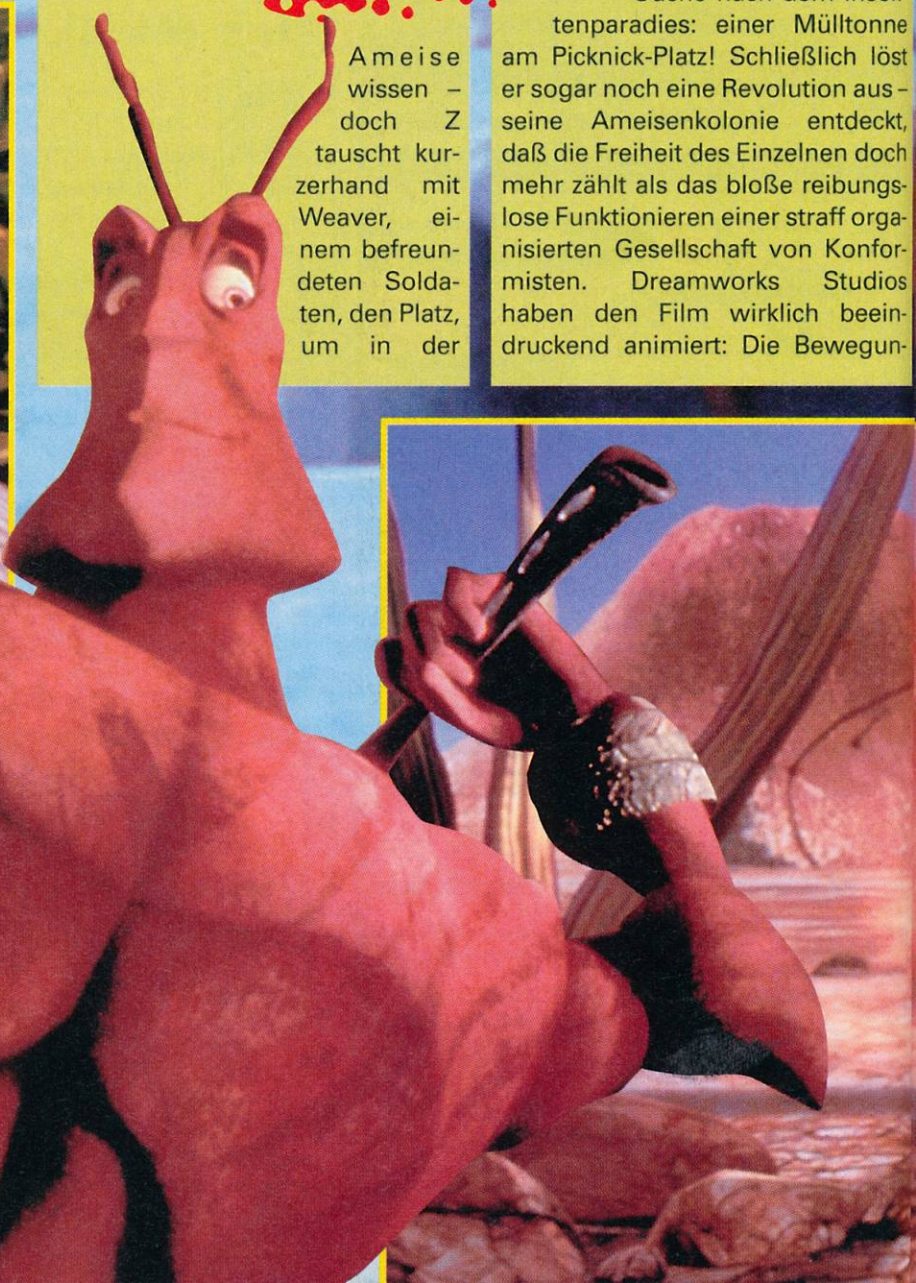
Die mikroskopische Ameisenwelt ist sehr witzig und detailreich

Genau damit mag sich die eigentlich ganz durchschnittliche Ameise Z-4195 nicht abfinden: Z jammert darüber, daß ihn seine Mutter nie beachtet hat (bei 5 Millionen Kindern kein Wunder) und verliebt sich obendrein auch noch in Prinzessin Baja, die eigentlich schon mit einem Armee-general verlobt ist! Die Prinzessin will zunächst nichts von einer gewöhnlichen

Tolles Abenteuer, anspruchsvolle Komödie und böser Humor

Ameise wissen – doch Z tauscht kurzerhand mit Weaver, einem befreundeten Soldaten, den Platz, um in der

Parade dabeizusein und so Baja noch einmal sehen zu können. Aber gerade da bricht der fiese General einen selbstmörderischen Krieg gegen die Termiten vom Zaun... Wie durch ein Wunder überlebt unser unfreiwilliger Held – dann allerdings wird's schwierig: Der General hat ganz eigene Pläne für die Zukunft des Ameisenstaates, Z muß flüchten und macht sich auf die Suche nach dem Insektenparadies: einer Mülltonne am Picknick-Platz! Schließlich löst er sogar noch eine Revolution aus – seine Ameisenkolonie entdeckt, daß die Freiheit des Einzelnen doch mehr zählt als das bloße reibungslose Funktionieren einer straff organisierten Gesellschaft von Konformisten. Dreamworks Studios haben den Film wirklich beeindruckend animiert: Die Bewegun-





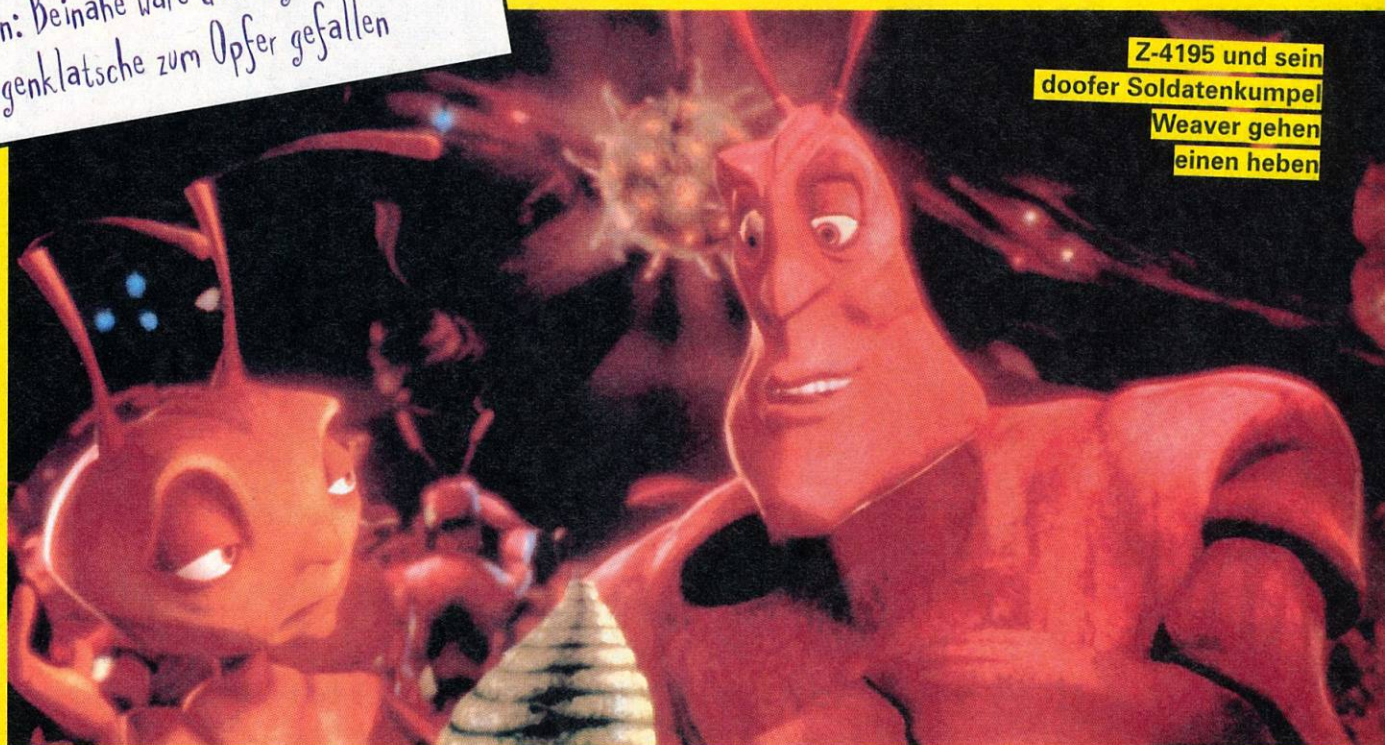
Knapp daneben: Beinahe wäre das ungleiche Paar einer Fliegenklatsche zum Opfer gefallen



Sogar ein Wassertropfen stellt eine gefährliche Bedrohung für die Ameisen dar

gen und Grimassen der Sprecher-Stars wurden in ausgeklügelte Spezialprogramme übertragen, die das Insektengesicht mit mehr als 300 Einzelbefehlen in Bewegung bringen. Neben dieser Liebe zum Detail findet Ihr auch Szenen mit Abertausenden im Gleichschritt tanzenden Ameisen! Die Ameisenkolonie ist ein eindrucksvoller, opulent ausgestalteter Hintergrund, in dem Ihr ständig neue Details entdecken werdet. US-Star-Filmkritiker Roger Ebert meint sogar, daß Spannung und Special Effects in „Antz“ so beeindruckend sind, daß ein Vergleich mit „Star Wars“ durchaus angebracht ist... „Antz“ ist also viel mehr als eine schlicht gestrickte Cartoon-Geschichte mit toller Kameraführung und genialen Animationen: Der hintergründige, schlaue Humor macht „Antz“ auch zu einer bitterbösen Sozial- oder Politsatire mit beißendem Witz. Film-Fans werden viele Zitate aus großen Filmen (darunter die Tanzszenen aus „Pulp Fiction“ und Anspielungen auf „E.T.“ und „Soldat James Ryan“) wiedererkennen.

David Skreiner



Z-4195 und sein doofer Soldatenkumpel Weaver gehen einen heben



Eine Bar im Ameisenhügel. Besonders witzig: die Tanzszenen

INFO

Besonders toll ist die Star-Besetzung in der englischen Originalversion: Der New Yorker „Stadtneurotiker“ Woody Allen spricht Z, Sharon Stone ist Prinzessin Baja. Als Oberbösewichte General Mandible und Cutter geben sich Gene Hackman und Christopher Walken die Ehre. Besonders witzig sind Z's leicht beschränkter Soldatenkumpel Weaver, dem Sylvester Stallone die Stimme leiht, und Dan Aykroyd als obercoole Wespe. Wo sonst findet man alle diese Schauspieler in einem Film?! In der deutschen Fassung werden die meisten der Charaktere von den „echten“ Synchronsprechern der Stars gesprochen, doch wer gut Englisch kann, sollte das Original keinesfalls verpassen!



Gemein: Fiese Gören quälen die fliehenden Ameisen mit der Lupe. Z findet das gar nicht lustig



KINO



ANTZ

Starttermin 5. 11. 1998
Genre Zeichentrick
Web-Adresse www.antz.com

Darsteller:

Zeichentrickfiguren mit tollen Synchronstimmen.



Positiv:

Brillant animierter, witziger Cartoon für Teens und Erwachsene.



Negativ:

Jüngere Kinder könnten die Kampfszenen als zu grausam empfinden.

Altersfreigabe:
ab
6 Jahren

Freigegeben
ab 6 Jahren
gemäß § 7
JöSchG
FSK

WERTUNG:

Action 75%
Spannung 79%
Humor 85%

Unterhaltungswert:

86%

100%

0%

FIRESTORM

Brennendes Inferno



Die Actionszenen haben's in sich – hier ein Duell unter Muskelprotzen

Ein brutal-genialer Knastbruder plant seinen Ausbruch: Dazu läßt er von seinem Anwalt einen Waldbrand legen, und nur die ultracoolen Feuerwehrleute können das Schlimmste verhindern.



Der tapfere Smokejumper Jesse...



...wirkt auch bei waghalsigen Einsätzen...



...nicht wirklich überzeugend.

Die waghalsigen „Smokejumper“, die per Fallschirm mitten in Waldbrände springen, stehen in diesem Film im Zentrum der Handlung: Als mitten in Wyoming ein Waldbrand ausbricht, startet Jesse (Howie Long) in Richtung Einsatzgebiet. Er ahnt noch nicht, daß das Feuer absichtlich gelegt worden ist: Oberbösewicht Shaye (William Forsythe) ist scharf auf einen Aushilfsjob als Schutzgraben-Schaufler im Waldbrandgebiet. Shaye sitzt im Knast, brütet über Fluchtplänen und weiß genau, daß US-Häftlinge oft für derartige Drecksarbeit zwangsre-

krutiert werden. Ihm gelingt es tatsächlich, die Wächter zu töten und mit seinen Komplizen die Flucht anzutreten – dazu verkleiden sich die Fieslinge auch noch als Feuerwehrleute. Die wohl gerade zufällig im Wald herumirrende (Hallo Drehbuchautor!) und natürlich hübsche Vogelkundlerin Jennifer will sich von den vermeintlichen Brandexperten vor der Feuersbrunst retten lassen und wird von den Schurken kurzerhand zur Geisel erklärt... Doch die Smokejumper-Zentrale legt einen Gegenbrand an: Der soll das erste Feuer von Siedlungen fernhalten und schneidet den flüchtenden Verbrechern jeglichen Fluchtweg ab. Unser Held Jesse, der von der Entführung noch nichts ahnt, springt mit dem Fallschirm ab, um seinen vermeintlichen Kumpels zu helfen, und stellt sich den verkleideten Unholden in den Weg.

Mit Effekten geizt dieser Film wahrlich nicht: Zwei Waldbrände in einem Film! Geiselnahme im Flammenmeer! Selbstlos-harte Heroen mit strahlendem Zahnpasta-Grinsen! Ein muskelbepackter Ex-Football-Star, der mit dem Mo-

torrad durch brennende Holzstütten heizt, Bäume fast mit bloßer Hand umknickt und dabei noch stereotyp fiese Knastbrüder in geklauten Uniformen bekämpft... Leider macht viel Action allein noch keinen Spitzenfilm aus.

„Firestorm“ ist das Regiedebüt des ausgezeichneten Kameramannes Dean Semler, der bei vielen Spitzenfilmen mit dabei war: Bei „Der mit dem Wolf tanzt“, „Mad Max“ 2 & 3, „Last Action Hero“ und „Blaze of Glory“ stand er hinter der Linse. Als Regisseur macht er gar keinen schlechten Eindruck – nur hätte dem Drehbuch etwas mehr Hirn nicht geschadet.

David Skreiner

VIDEO

FIRESTORM – BRENNENDES INFERNO

Starttermin ab ca. 12. November

Genre: Action

Web-Adresse www.foxfilm.de

Darsteller:

Howie Long, Scott Glenn, William Forsythe, Suzy Amis



Positiv:

So viel Feuer wärmt an kalten Wintertagen.



Negativ:

B-Movie mit Mittelklasse-Schauspielern und hirnverbrannter Story.

Alters-freigabe:
ab
16 Jahren

Freigegeben
ab 16 Jahren
gemäß § 7
JöSchG
FSK

WERTUNG:
Action 80%
Spannung 65%
Humor 47%

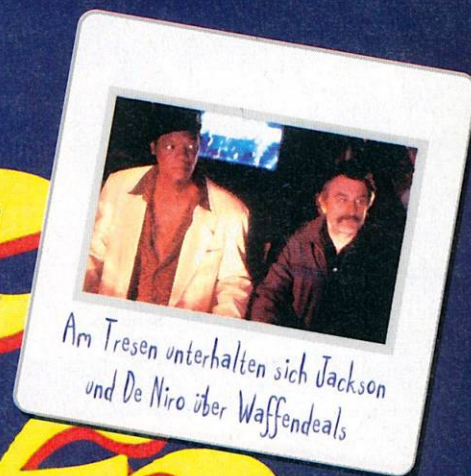
Unterhaltungswert:

67%

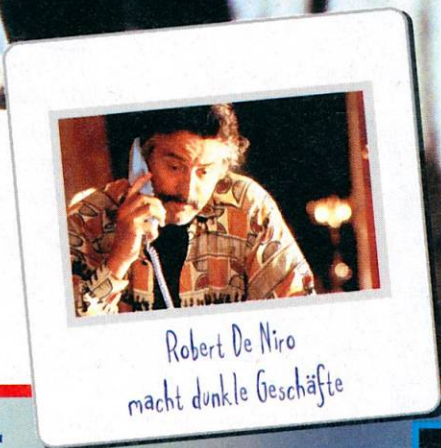


Nicht nur im Feuer, sondern auch im Wasser kämpft der Nachwuchsheld

Jackie Brown



Kleine Romanze:
Fonda und De Niro kommen sich näher



Quentin Tarantino ist zurück: Nach „Pulp Fiction“ und „From Dusk till Dawn“ bringt er ein weiteres Kunstwerk auf die Leinwand.

Wer von Quentin Tarantino einen neuen Gewaltstreifen im Stile von „From Dusk till Dawn“ erwartet, sollte um „Jackie Brown“ einen großen Bogen machen. Statt minutenlanger Feuergefechte steht in Tarantinos neuestem Werk eine ausgefeilte und spannende Story an erster Stelle. Geschossen wird zwar auch, aber in erster Linie brilliert dieser Film durch hervorragende schauspielerische Leistungen und geschliffene Dialoge. Namensgeber für diesen Film ist Pam Grier, die als Jackie Brown für den Waffenschieber Ordell Robbie (Samuel L. Jackson) Geld von und nach Mexiko transportiert. Als Stewardess ist dies ein Kinderspiel für sie – bis Jackie vom FBI hops genommen wird. Die Agenten (u.a. Michael Keaton) sind natürlich nicht an dem „kleinen Fisch“ Jackie interessiert, sondern an ihrem Boß. Der küm-

mert sich um die in Not geratene „Angestellte“, indem er zum Schein den Kautionsvermittler Max Cherry – spitzenmäßig gespielt von Robert Forster – engagiert und dann das potentielle „Sicherheitsrisiko“ kurzerhand ausschalten will. Jackie Brown entgeht diesem Schicksal nur knapp und verbündet sich mit Cherry. Was folgt, ist eine clever eingefädelt Geschichte, in der Jackie und Max versuchen, Ordell ans Messer zu liefern und sich mit dessen Geld einen ruhigen Lebensabend zu gönnen. Wie es weitergeht, wollen wir natürlich nicht verraten. Auf immerhin fast 2 1/2 Stunden streckt sich der intelligente Plot. „Jackie Brown“ ist anspruchsvolles Kino und nichts für den schnellen Popcorn-Abend mit Spezialeffekten. Altmime Forster wurde gar mit einer Oskar-Nominierung belohnt.



Noch nie war Tarantino so wertvoll wie heute

Mit der Tasche voller Geld steigt Jackie Brown (Pam Grier) aus dem Flugzeug

VIDEO

DER GAMES SUPERHIT

JACKIE BROWN

Starttermin November (im Verleih)
Genre: Thriller
Web-Adresse www.bmgvideo.de

Darsteller:
 Robert Forster, Michael Keaton, Samuel L. Jackson, Pam Grier, Robert de Niro, Bridget Fonda

Positiv:
 Großartige Schauspieler, guter Soundtrack, rabenschwarzer Humor.

Negativ:
 Wenig Action.

Altersfreigabe:
 ab 16 Jahren

WERTUNG:
 Action 38%
 Spannung 82%
 Humor 78%

Unterhaltungswert:
85%

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 7 JöSchG FSK

Michael Hengst

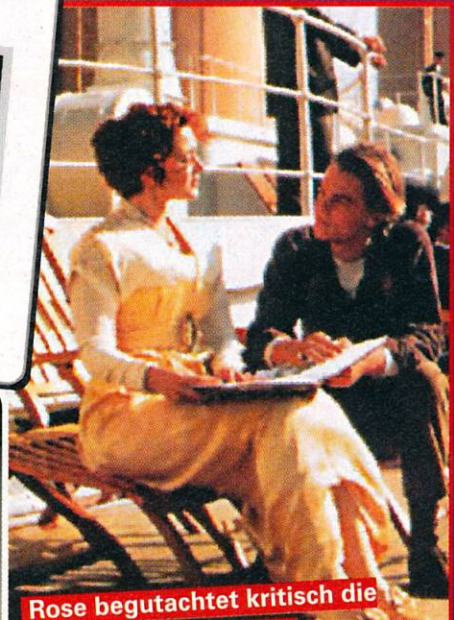
TITANIC



Die Titanic:
das Schiff der Träume



Knisternde Erotik: Jack fertigt
ein Portrait von Rose an



Rose begutachtet kritisch die
Zeichnungen von Jack

Gerade wurde er auf Video veröffentlicht, noch in diesem Monat soll eine Special-Edition mit Soundtrack-CD und anderen Gimmicks folgen, und Anfang nächsten Jahres erscheint dann die DVD-Version: James Camerons mit elf Oscars ausgezeichnetes Untergangsspektakel schlägt weiter alle Rekorde.

In der Nacht des 14. April 1912, um 23:40 Uhr, rammt das Passagierschiff „Titanic“ während seiner Jungfernfahrt einen Eisberg. Zweieinhalb Stunden später ist der größte Stolz der berühmten White Star Line in den eiskalten Fluten des Nordatlantiks versunken – von den 2.223 Passagieren, die sich an Bord befanden, werden nur knapp 700 Menschen gerettet. Obwohl diese weltweit wohl berühmteste aller Schiffskatastrophen zuvor bereits etliche Male verfilmt worden war, gelang es dem Regisseur James Cameron („True Lies“, „Terminator“) mit seiner 285 Millionen Dollar teuren Produktion, die Grenzen des bekannten Kinos zu sprengen und ein neues Meisterwerk zu schaffen, das sich innerhalb weniger Monate zum erfolgreichsten Film aller Zeiten entwickelte. Maßgeblichen Anteil daran trägt neben den sehenswerten Spezial-

effekten – allein der Untergang des Schiffs zieht sich über eineinhalb Stunden – natürlich nicht zuletzt die in die Ereignisse eingebettete Liebesgeschichte. Die von vornherein zum Scheitern verurteilte Romanze zwischen dem in der dritten Klasse untergebrachten Underdog Jack Dawson (Leonardo DiCaprio) und der schönen, der Upper-Class angehörenden Rose (Kate Winslet) ist das zentrale Thema des Films. Dem Regisseur gelingt es, den Zuschauer mit den beiden Hauptdarstellern mitleben und mitleiden zu lassen und auf diese Weise die eigentliche Kata-

strophe umso intensiver und eindringlicher darzustellen. Gelegentlich bewegt sich das Ganze hart am Rande des Kitsches, doch DiCaprio und Winslet überspielen solche Ansätze in überzeugender und souveräner Manier.

In der zweiten Hälfte des Film rückt die Affäre zwischen Rose und Jack zwar ein wenig in den Hintergrund, da James Cameron wie bereits eingangs erwähnt den Todeskampf des Luxusliners quälend minutiös und bis ins kleinste Detail authentisch inszeniert hat. Dennoch sind es vor allem die bis in die kleinste Nebenrolle perfekt besetzten Figuren, die „Titanic“ jene Tiefe und Kraft verleihen, die dem Film insgesamt und schreiben elf Oscars eingebracht haben – und das völlig zu Recht.

Wer sich diesen epischen Meilenstein, den man getrost auf eine Stufe mit Klassikern wie „Ben Hur“ oder „Vom Winde verweht“ stellen kann, entgehen lässt, ist selbst schuld.

Ralf C. Adam



**DiCaprio und Winslet
überzeugen in den
Rollen ihres Lebens**



Rose mit dem „Herz des Ozeans“
– einem wertvollen Diamanten

VIDEO

TITANIC	
Start/Preis	November 1998/ca. 40 DM
Genre:	Drama
Web-Adresse	www.fox.de
Darsteller: Leonardo DiCaprio, Kate Winslet, Billy Zane, Kathy Bates, Frances Fisher, Bernard Hill	
Positiv:	Glanzvolle schauspielerische Leistungen. Atemberaubende Special-Effects.
Negativ:	Drückt am Ende gewaltig auf die Tränendrüse.
Alters-freigabe: ab 12 Jahren	WERTUNG: Action 83% Spannung 90% Humor 75% Unterhaltungswert: 93%

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 7 JöSchG FSK



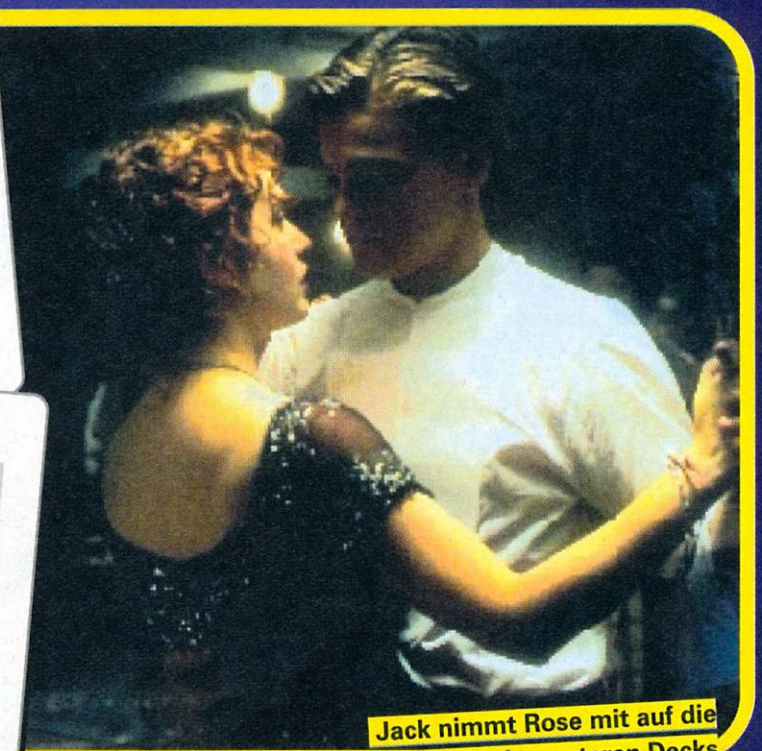
Jack Dawson ist ein armer Maler, der sich die Überfahrt beim Pokern erspielt hat



Mit diesem Bild fängt alles an



Rose mit ihrem eifersüchtigen Verlobten



Jack nimmt Rose mit auf die Irish Party in den unteren Decks

Großes Titanic-Gewinnspiel

Gewinnt mit **Twentieth Century Fox Home Entertainment** und **GAMES AND MORE** einen von insgesamt neun verschiedenen **titanisch guten Preisen.**

Schnappt Euch einfach eine Postkarte, schreibt darauf, mit wie vielen Oscars der Film „Titanic“ ausgezeichnet wurde und schickt die Lösung an folgende Adresse:

Das Trickwerk GmbH
Redaktion
GAMES AND MORE
Stichwort: Titanic
Obere Hauptstr. 8
85354 Freising

Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir folgende Preise (der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen):

1 – 3 Preis

Eine Original-Titanic Uhr. Diesen wertvollen Zeitmesser gibt es nur in streng limitierter Auflage. Ein echtes Schmuckstück für alle Titanic-Fans.

4 – 6 Preis

Einmal das Original-Titanic-Video. Die Kinofassung des Films mit Leonardo DiCaprio und Kate Winslet in den Hauptrollen.

7 – 9 Preis

Je einmal den Original-Soundtrack zum Film. Natürlich mit dem Titelsong „My Heart will go on“ von Celine Dion.



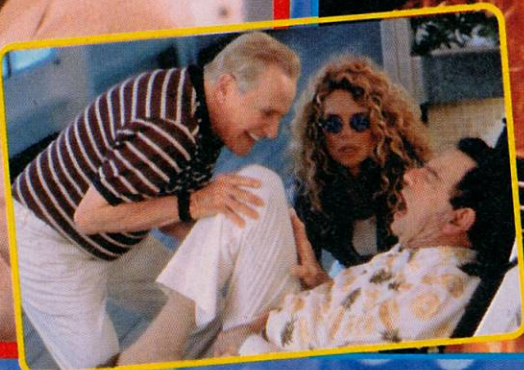
TANGO gefällig?



Filmpartner seit Jahrzehnten:
Knauschnase Walter Matthau
(links) und Jack Lemmon



Hungerleider Charlie macht auf Millionär,
um eine reiche Frau zu finden



Vorsicht, glattes
Parkett...!

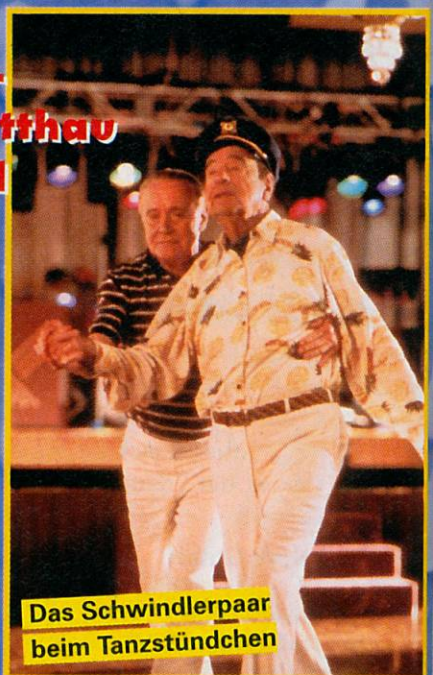
Eine witzige Komödie voller Verwechslungen, Mißverständnissen und Humor: Walter Matthau und Jack Lemmon auf der Jagd nach reichen Bräuten.

Ein jeder kennt wohl das unzertrennliche Komiker-Duo Lemmon und Matthau: Die beiden Senioren sind ausgezeichnete Schauspieler und haben gemeinsam schon in vielen Filmen gespielt. Nun schwingen die beiden in dieser abgedrehten Komödie das junggebliebene Tanzbein. Charlie (Walter Matthau) ist ständig pleite, hat aber schon wieder mal eine geniale Idee, wie er an ausreichend Geld für einen geruhsamen Lebensabend kommen könnte: Warum, so denkt sich der abgebrannte Lebenskünstler, sollte er sich nicht einfach als Profitänzer ausgeben und an Bord eines Luxusdampfers nach einer steinreichen Witwe Ausschau halten? Sein griesgrämiger Schwager, der deprimierte Witwer Herb (Jack Lemmon), wüßte da schon eine Antwort: Charlie kann überhaupt nicht tanzen. Herb kann das beurteilen, er tanzt nämlich um so besser. Als der notorische Pleite-

geier Charlie plötzlich mit zwei „Gratistickets für die Traumreise“ vor Herbs Tür steht, will dieser ihn erstmal rauswerfen – schließlich fällt Herb aber trotzdem auf Charlie rein. So landen die beiden an Bord des Traumschiffs – als Profi-„Eintänzer“, die unter der Aufsicht des fast militärisch strengen Unterhaltungsdirektors den Damen an Bord als Tanzpartner zur Verfügung stehen. Schon bald heißt es „reiche Braut in Sicht“. Charlies Altersversorgung scheint gesichert – und auch Herb, der eigentlich nichts Böses im Schilde führt, findet Gefallen an seiner Tanzpartnerin Vivian (Gloria De Haven).

Doch da fangen die Probleme erst an, denn die Täuschungen und Notlügen, ohne die unsere beiden Antihelden erst gar nicht an Bord gekommen wären, sorgen für eine Unzahl an witzigen Szenen. Die beiden verstricken sich immer mehr in ihren Schwindeleien und müssen so ständig weitere Geschichten dazuerfinden – haarsträubend! Als die beiden Damen das falsche Spiel der beiden Tänzer endlich durchschauen, reisen sie Richtung Heimat ab – ob da noch eine Chance auf ein Happy End besteht?

David Skreiner



Das Schwindlerpaar
beim Tanzstündchen

VIDEO

TANGO GEFÄLLIG?

Starttermin ca. 19.11. 1998
Genre: Komödie
Web-Adresse www.20thcenturyfox.com

Darsteller:

Jack Lemmon (Herb), Walter Matthau (Charlie), Dyan Cannon (Liz), Gloria de Haven (Vivian), Brent Spiner (Godwyn), Elaine Stritch (Mavis).



Positiv:

Witziger Film mit junggebliebenen Altstars.



Negativ:

Was, schon wieder die beiden?

Altersfreigabe:
ab 6 Jahren

Freigegeben
ab 6 Jahren
gemäß § 7
JöSchG
FSK

WERTUNG:

Action 73%
Spannung 64%
Humor 81%

Unterhaltungswert:

79%

100%

0%

MANCHMAL KOMMEN SIE WIEDER 3

Das hat der arme Stephen King wirklich nicht verdient: Hatten die ersten beiden Filme wenigstens noch entfernt etwas mit seiner Kurzgeschichten-Vorlage zu tun, wurde hier nur noch der gute Name verwendet, um eine völlig abstruse Story zu verkaufen. Weniger gruselig als vielmehr unfreiwillig komisch.

Genre: Horror
Video-Start: Dezember
Altersfreigabe: ab 18 Jahre
Infos: www.bmgvideo.de



FLUBBER



In der Rolle des zerstreuten Prof. Brainard liefert Robin Williams hier einmal mehr den Beweis für sein großartiges komödiantisches Talent. Im Mittelpunkt des Films steht die giftgrüne Gummimasse Flubber – Brainards neueste Erfindung –, die jedem, der sie berührt, im wahrsten Sinne des Wortes Flügel verleiht.

Genre: Komödie
Video-Start: Bereits veröffentlicht
Altersfreigabe: ab 6 Jahre
Infos: www.disney.de

Eine Hochzeit zum Verlieben



Robbie (Adam Sandler) ist Musiker – genauer gesagt, ein „Wedding Singer“. Er spielt mit seiner Band auf Hochzeitsfeiern. Bei seiner eigenen Hochzeit hat er weniger Glück – doch bald verliebt er sich in die süße Drew Barrymore. Nur die ist verlobt – mit einem echten Ekelpaket. Bis zum „Happy End“ vergehen die 91 Minuten wie im Fluge. Zum Brüllen: Die Kurzauftritte von Steve Buscemi und Billy Idol. Supergut: die Filmmusik mit alten Hits aus den 80er Jahren.

Genre: Komödie
Videostart: Dezember
Altersfreigabe: ab 6 Jahre
Infos: www.weddingsinger.com

KLATSCH & TRATSCH

Castlevania-Kinofilm?

Während des Ende der achtziger Jahre üblich war, zu erfolgreichen Filmen ein Spiel zu produzieren, geht man mittlerweile bekanntlich den umgekehrten Weg („Mortal Kombat“, „Tomb Raider“ etc.). Jüngstes Beispiel: Neuesten Internet-Gerüchten zufolge hat sich jetzt eine amerikanische Filmgesellschaft die Rechte an Konamis Gruselklassiker „Castlevania“ gesichert, das als Spiel ja demnächst sein Comeback auf dem N64 feiern wird.



Thrillerfortsetzung

Anfang nächsten Jahres kommt bei uns die Fortsetzung des Grusel-Thrillers „Ich weiß was Du letzten Sommer getan hast“ in die Kinos. Die Titelrolle der Julie James wird erneut die süße Jennifer Love Hewitt übernehmen. Ein Jahr nach den Ereignissen des ersten Teils gewinnt Julie mit ihrer Freundin Karla Wilson (Brandy) und zwei Freunden einen Gratis-Urlaub auf den Bahamas. Die trügerische Idylle dort wird allerdings schnell gestört, als die vier College-Studenten erneut von ihrer Vergangenheit eingeholt werden.



den Ereignissen des ersten Teils gewinnt Julie mit ihrer Freundin Karla Wilson (Brandy) und zwei Freunden einen Gratis-Urlaub auf den Bahamas. Die trügerische Idylle dort wird allerdings schnell gestört, als die vier College-Studenten erneut von ihrer Vergangenheit eingeholt werden.

Carpenter zeigt die Zähne

Gerade eben ist in den Staaten John Carpenters neuester Horrorschocker „Vampire“ angelaufen. In diesem Streifen, der im Januar '99 auch in unsere Kinos kommt, spielt James Woods den Vampir-Jäger Jack Crow, der im Auftrag des Vatikans blutsaugende Untote jagt. Dabei trifft er auf den 600 Jahre alten Ober-Vampir Valek, der beinahe Crows gesamtes Team auslöscht. Es kommt zu einem Kampf auf Leben und Tod. Achtung: Wem beim Anblick von Blut schlecht wird, der ist hier garantiert im falschen Film.



DIE KINO TOP 5

Die coolsten Filme

1 DER SOLDAT JAMES RYAN
Mit dem Tod auf Du und Du



2 SMALL SOLDIERS
Plastik kills

3 DER PFERDEFLÜSTERER
Der mit dem Pferd tanzt

4 DR. DOOLITTLE
Tierische Klamotte

5 SOLO FÜR KLARINETTE
Alter schützt vor Nacktbild nicht

DIE VIDEO TOP 5

Die besten Videos

1 TITANIC
Sie sinkt immer noch



2 DER SCHAKAL
Nur das Original ist besser

3 DEMON
Der Teufel auf großer Tour

4 MÄUSEJAGD
Kann denn Käse Sünde sein

5 FLUBBER
Es ist grün

BRAVO HITS 23

Diverse Interpreten



Irrendwie wirkt der neue Bravo-Sampler nicht ganz so taufisch wie gewohnt. Viele der Songs stehen bereits seit einigen Wochen ganz oben in den Charts und wurden bei sämtlichen Radiostationen schon rauf und runter gedudelt. So z.B. Robbie Williams' „Millennium“ oder Des'rees „Life“, um nur einige zu nennen. Ansonsten weist die „Bravo Hits 23“ die wie üblich gelungene Mischung aus Rap, Techno, Dance, Pop und Rock auf – da ist für jeden Geschmack etwas dabei. Unser Hit-Tip: „Für immer“ von Hausmarke feat. Yvette Michele.

MODERN 80'S

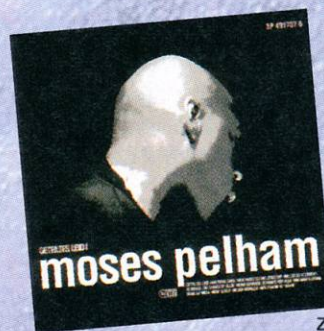
Diverse Interpreten



Es lässt sich nicht leugnen: Schlaghosen sind out, türkisfarbene T-Shirts und weiße Sakkos sind in – kurz, die 80er Jahre sind zurück. Egal ob Discofox, New Wave oder NDW, alles wird recycelt, mit flotteren Beats unterlegt und neu abgemischt. Daß das Ganze schon im Original nicht unbedingt schlecht klang, belegt dieser Sampler mit den größten Discohits des vergangenen Jahrzehnts, darunter sogar einige echte Klassiker wie „Words“ von F.R. Davids oder „Robert De Niro's Waiting“ von Bananarama. Unser Hit-Tip „Two of Hearts“ von Stacey Q.

GETEILTES LEID

Moses Pelham



Moses Pelham ist so etwas wie das schwarze Schaf der deutschen Rap-Szene. Erst jüngst machte der gebürtige Frankfurter Schlagzeilen, als er den VIVA-Blödelbarden Stefan Raab ordentlich vermöbelte, weil dieser sich über ihn lustig gemacht hatte. Musikalisch betreut Moses mit seinem Label 3P unter anderem Sabrina Setlur und seine eigene Band „Rödelheim Hartreim Projekt“. Aber auch als Solo-Künstler hat der gute Moses P. einiges auf dem Kasten, wie dieses Album beweist. Harter Rap für Freunde deftiger Textkost. Unser Hit-Tip: „Der Traum is' wahr“.

TEST

BRAVO HITS 23		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Warner Music	82%
Stil	Hit-Sampler	
Anzahl der CDs	2 CDs	
Gesamt-Spielzeit	152 min 18 sec	
0%		100%

TEST

MODERN 80'S		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Polystar	79%
Stil	80er Jahre Hit-Sampler	
Anzahl der CDs	2 CDs	
Gesamt-Spielzeit	153 min 32 sec	
0%		100%

TEST

GETEILTES LEID		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Sony Music	80%
Stil	Deutscher Rap	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	64 min 21 sec	
0%		100%

C.I.T.A.

We belong together



Caught in the Act's erstes Best-Of-Album ist zugleich auch ihr letztes, denn die vier Jungs haben sich ja bekanntlich bereits Mitte des Jahres getrennt. Um der – vorwiegend weiblichen – Anhängerschaft ein letztes Abschiedsgeschenk zu machen, sind auf „We belong together“ noch einmal alle großen Hits der sympathischen Boygroup vereint, plus der Abschiedssong „We belong together“, der der Platte auch den Namen gab. C.I.T.A. Fans werden sich diese Compilation natürlich nicht entgehen lassen. Unser Hit-Tip: „My arms keeps missing you“.

TEST

C.I.T.A. - WE BELONG TOGETHER		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	ZYX Music	73%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	50 min 05 sec	
0%		100%

JENNIFER PAIGE

Jennifer Paige



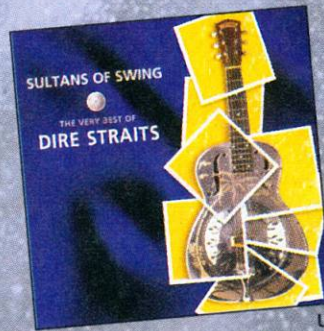
Während „Crush“ noch auf Platz 1 sämtlicher Single-Charts weltweit steht, schiebt die in Atlanta/USA geborene Jennifer Paige schon ihr Debüt-Album nach. Laut eigener Aussage der süßen Sängerin finden sich in ihren Songs viele Einflüsse von Gospel und Country-Musik wieder, und so klingt das Ganze dann auch: perfekt rangierter amerikanischer Pop, der ab und zu ein wenig an Amy Grant erinnert. Einziges Manko der superguten Scheibe: trotz Bonus-Remix ist die Spieldauer nicht gerade sehr lang. Unser Hit-Tip: „Always You“.

TEST

JENNIFER PAIGE		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Edel Records	89%
Stil	Rock-Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	44 min 05 sec	
0%		100%

SULTANS OF SWING

Dire Straits



Vom Ende der Siebziger an bis in die Neunziger hinein begeisterten die Dire Straits mit ihrer zeitlosen Mischung aus Rock, Blues, Country und Folk Menschen jeder Altersschicht. Mal leise und nachdenklich wie bei „Brothers in Arms“, mal laut und kernig wie bei „Money for Nothing“, mit diesem zugehörigen Video-Clip die Musiker auch für die MTV-Generation zum Begriff wurden. Auf dem Album „Sultans of Swing“ findet Ihr noch einmal alle großen Erfolge der Band um Mark Knopfler. Wer auf gute, ehrliche Musik steht, kommt an dieser CD nicht vorbei. Unser Hit-Tip: „Walk of Life“.

TEST

SULTANS OF SWING		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Polygram	90%
Stil	Rock	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	78 min 53 sec	
0%		100%

Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die

genialsten Strategien, geheimsten Kniffe
und hilfreichsten Tips und Tricks kennt,

kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes
und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE –

dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem:
umfangreiche Tests, News und Previews der

aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen:
das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke

Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis?
Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

Ich wollt, ich wär' ein WaveRacer.



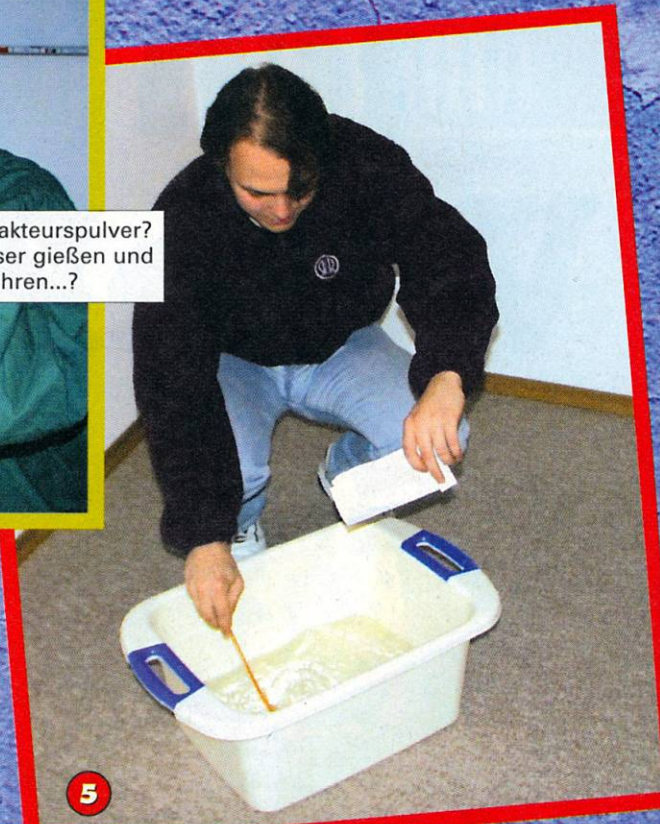
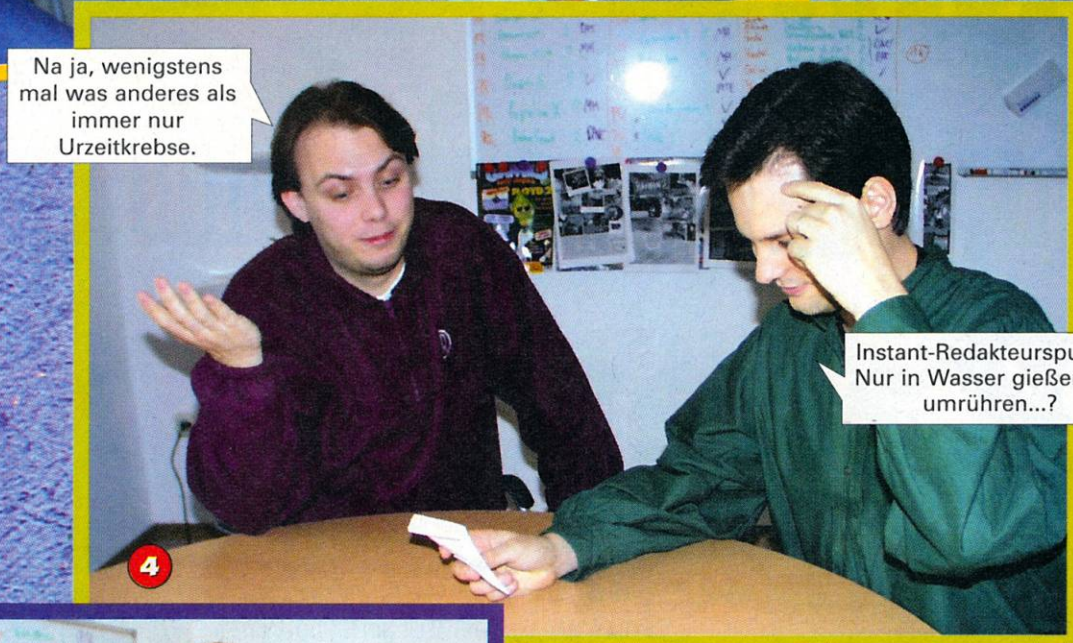
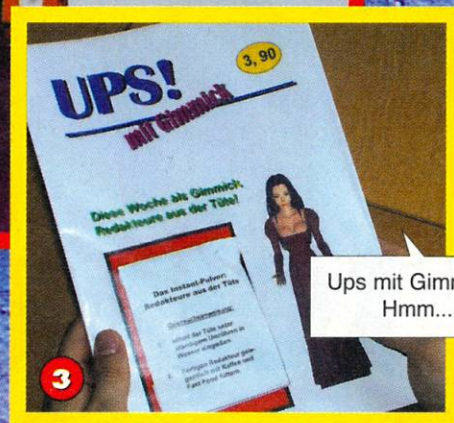
Das meistgekauft
Nintendomagazin!

Illustration: O. Schneider



DIE REDAKTION

• Die große Games and More Foto-Story - Teil 2 •



Nach einigen weiteren mehr oder weniger erfolgreichen Durchgängen ist das Team komplett.

Ach ja, was ich Euch vergessen habe zu sagen: Wir haben für die Erstausgabe nur noch vier Tage Zeit...



Fortsetzung folgt!

GAMES AND MORE Postkasten

**Ihr habt eine Frage?
Euch gefällt die GAMES AND MORE?
Ihr habt Kritik? Dann schreibt uns!**

Die GAMES AND MORE-Redakteure schreiben gerne und viel – aber an dieser Stelle seid Ihr gefordert. Diese Seiten sind extra für Eure Post reserviert. Wenn Ihr also Fragen habt, Kritik loswerden wollt, oder etwa ein feines Bild oder eine Grafik mal in Eurem

Lieblingsmagazin abgedruckt sehen möchte, dann schickt uns eine Postkarte oder einen Brief. Natürlich werden wir – aus Platzgründen – nicht jeden Brief abdrucken können, aber bei uns werden alle Einsendungen sorgfältig gelesen und soweit möglich auch beantwortet.

Die Redaktion?

Irgendwie kommen mir einige der Gesichter aus dem Fotoroman und einige Namen ziemlich bekannt vor. Kann es sein, daß Ihr schon länger in der Szene seid? Wenn ja, was habt Ihr denn vor der GAMES AND MORE so gemacht?

Martina, Dreieich

Hallo Martina! Die meisten unserer Leute können auf eine lange Karriere in der Spielebranche zurückblicken. Der Ralf war früher mal Entwickler und hat Spiele wie „Urmels großer Flug“ entworfen und wurde vor allem

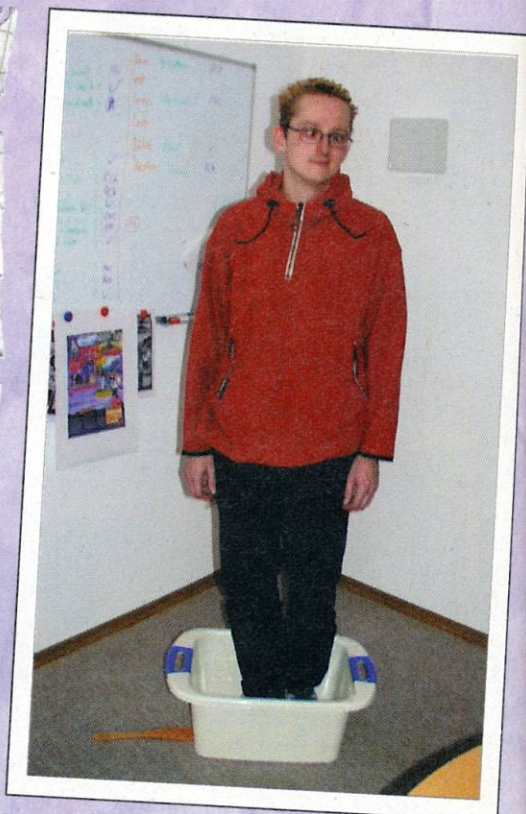
durch die sagenhaft guten Übersetzungen von „Simon the Sorcerer“ bekannt. Michael ist seit zehn Jahren beruflich in der Branche tätig und war früher Chefredakteur von Power Play und Video Games. Patrick programmierte selbst Spiele und schrieb nebenher für das renommierte Entwicklerfachblatt „Game Developers Magazine“. David ist studierter Medienwissenschaftler aus Österreich und seit frühester Jugend vom Spielefieber infiziert. Pete Schwindt schreibt normalerweise Kinderserien für das Fernsehen. Außerdem kriegen wir nächsten Monat noch zwei neue (alte) Kollegen, die auch nicht ganz unbekannt sind. Wolfgang Schädle und Dirk Sauer stoßen zur GAMES AND MORE dazu – die beiden waren lange Jahre bei der Video Games.

Bunter geht's nimmer!

Endlich mal ein Spieleheft, das alle 14 Tage erscheint. Das finde ich ja noch ganz gut, aber warum müssen die ganzen Seiten alle so quietschbunt sein? Seid Ihr farbenblind? Wird die GAMES AND MORE nur mit Sonnenbrille ausgeliefert?

Wolfgang, München

Lieber Wolfgang, natürlich sind wir farbenblind. Das jahrelange Spielen an fröhlich vor sich hin strahlenden Monitoren hat unsere Rezeptoren für normale optische Reize unempfindlich gemacht, und deshalb brauchen wir den grafischen Overkill, um überhaupt noch etwas zu erkennen. Im Ernst: Spiele sind nun mal optisch besonders interessant, und aus diesem Grund wird jede Seite jeweils der „Stimmung“ des Spieles nachempfunden – für unsere geplagten Layouter ist jede Seite der GAMES AND MORE ein echtes Kunstwerk. Außerdem finden wir, daß Ihr so viele Bilder wie möglich von dem Spiel sehen solltet, damit Ihr auch einen guten Eindruck vom Programm bekommt.



Gute Wertung, schlechte Wertung

Liebes GAMES AND MORE-Team! Wieviel Platz räumt Ihr eigentlich Spieletests ein? Und was macht Ihr mit Programmen, die eine schlechte Wertung erhalten?

Markus, Bremen

Hallo Markus! Schlicht und ergreifend: Die maximale Größe für einen Testbericht ist vier Seiten. Bei einer Preview gibt's höchstens zwei Seiten. Bei dieser Einteilung werden wir sicherlich nicht die größte Spielgurke auf vier Seiten testen und dafür das supergeniale Programm auf einer oder nur zwei Seiten unterbringen. Schlechte Spiele bekommen bei uns den Platz, der ihnen gebührt: auf den hinteren Rängen – also bei den kleineren Tests. Die großen Berichte sind Spielen vorbehalten, die es auch wert sind, daß wir ihnen soviel Platz einräumen. Eine Ausnahme sind saugute Spiele, die kurz vor Redaktionsschluß eindringen. Da kann es schon mal passieren, daß wir einen hervorragenden Titel auf „nur“ zwei Seiten besprechen, weil wir nur noch wenig Platz haben und alle anderen Artikel bereits fertig sind.

Speicherspaß

Ich habe schon ziemlich viel über die Speichererweiterung für das Nintendo 64 gehört, mit dem Spiele wie „Turok 2“ angeblich besser aussehen sollen. Nun habe ich mehrere Fragen dazu: Wieso sehen die Spiele mit der Speichererweiterung besser aus? Wieviel kostet die Erweiterung? Und wo steckt man die Erweiterung rein?

Thorsten, Hamburg

Lieber Thorsten, es stimmt: Im Dezember erscheint eine Speichererweiterung für das N64. Da das Nintendo kein spezielles Video-RAM hat, sondern den „normalen“ Speicher benutzt, steht mit der Erweiterung logischerweise auch mehr Speicher für die Bilddarstellung zur Verfügung. Verdoppelt man die Auflösung, müssen auch doppelt so viele Bildpunkte im Speicher verarbeitet werden. Die Spiele sehen durch die höhere Auflösung natürlich besser aus, weil man viel mehr Details erkennen kann. Die Erweiterung soll so um die 50 bis 60 Mark kosten und wird auf der Oberseite in das N64 gesteckt. Wie Du vielleicht schon bemerkt hast, befindet sich an der vorderen Oberseite eine kleine Klappe mit einem Einsteck-Modul. Dieses wird einfach durch die Speichererweiterung ausgetauscht.



Hier kommt die Speichererweiterung hinein

Welches System?

Habt Ihr eigentlich ein besonderes Lieblingssystem?

Michael, Nürnberg

Hallo Michael! Nein, haben wir nicht. Fast jeder unserer Redakteure hat so ziemlich alle Systeme daheim. Einen echten Favoriten gibt es da nicht – es kommt immer auf die Spiele an, welches System wir gerade benutzen. So zockt Michael derzeit auf Saturn die Japanversionen von „Shining Force 3“, Ralf hat den GameBoy wiederentdeckt und daddelt mit David zusammen „Tetris“, Patrick spielt „Turok“ auf dem N64 und alle zusammen lieben „Crash Bandicoot 3“ und „Apocalypse“ für die PlayStation. Wie gesagt, entscheidend ist für uns nicht das System, sondern das Spiel!

Liebling!

Hallo und viel Erfolg mit Eurem neuen Heft. Was ich besonders toll finde, ist daß mein Lieblingsredakteur aus alten POWER PLAY-Tagen wieder mit dabei ist. Deshalb grüße ich an dieser Stelle den Michael Hengst ganz herzlich und habe eine ganz komische Frage – warum steht Michael eigentlich als stellvertretender Chefredakteur im Impressum?

Tobias, Freiburg

Hallo Tobias! Vielen Dank für das Lob und vielen Dank für die persönlichen Grüße – das geht wieder runter wie Öl. Daß ich nicht Chefredakteur bin, hat mehrere Gründe. Der wichtigste: Als Chefredakteur verplempert man viel Zeit mit schnöden Verwaltungsaufgaben und Heftplänen – da ich ja auch noch Geschäftsführer vom Trickwerk bin, reicht einfach die Zeit nicht für beide Aufgaben. Aus diesem Grund haben Ralf und ich uns die Aufgaben einfach geteilt. Außerdem bin ich als „Rentner“ der Trickwerk-Mannschaft möglicherweise einfach zu alt für den Job. Alle anderen Kollegen stehen in der Blüte ihrer Jahre, die meisten sind Mitte 20. Da ist für so einen alten Knacker, wie ich es bin, kaum noch Platz...



Spieleopa
Michael Hengst

Hallo liebe Leserin! Hallo lieber Leser!

Es ist wichtig, daß Ihr uns Eure Meinung sagt. Wollt Ihr ein Lob loswerden? Oder gefällt Euch die GAMES AND MORE nicht und Ihr meint, einiges könnten wir besser machen? Dann schreibt uns Eure Meinung. Nur so können wir auf Eure Wünsche eingehen und versuchen, GAMES AND MORE noch interessanter zu machen. Vielleicht habt Ihr aber auch nur eine Frage zu Hardwareproblemen, zu Spielen oder zum Heft? Schreibt sie auf und schickt sie uns! Unsere Adresse lautet:

Das Trickwerk Medien
& Marketing GmbH
Redaktion: GAMES AND MORE
Stichwort: Leserbriefe
Obere Hauptstraße 8
85354 Freising

Wir von der GAMES AND MORE beantworten möglichst alle Briefe. Es kann manchmal ein wenig länger dauern, bis Ihr Antwort bekommt, weil ja ziemlich viel Post bei uns eintrudelt, aber wir schreiben garantiert zurück. Wir behalten uns vor, Briefe, die abgedruckt werden zu kürzen. Tips & Tricks-Einsendungen werden gerne gesehen und angenommen, aber wir zahlen kein Honorar dafür. Wird etwas von Euch abgedruckt, nennen wir selbstverständlich Euren Namen. Habt Ihr trotzdem eine feine Lösung oder einen Cheat, schickt diesen bitte an folgende Adresse:

Das Trickwerk Medien
& Marketing GmbH
Redaktion: GAMES AND MORE
Stichwort: Tips & Tricks
Obere Hauptstraße 8
85354 Freising



**MITMACHEN
UND GEWINNEN**

RÄTSELSPASS

**Gewinnt
ein tolles
JOYPAD!**

Unter allen, die uns das im Kreuzwort-
rätsel gesuchte Lösungswort ein-
schicken, verlosen wir zehn tolle Joypads
(Bitte gebt Euer System mit an!). Einsen-
deschluß ist der 25.11.98. Der Rechtsweg
ist ausgeschlossen.

Schreibt das Lösungswort auf eine Post-
karte und schickt sie an folgende Adresse:

Das Trickwerk GmbH
Redaktion GAMES AND MORE
Stichwort: Rätsel 25/98
Obere Hauptstr. 8
85354 Freising



regelmäßig	Nebenfluß d. Rheins	Vulkan i. Asien		Filmregisseur	Oase i. Libyen	Toilette			Plunder	Seltenheit	Imbißstube	Stadt i. Schwarzwald	Eierkuchen	Landgut i. Brasilien	Lied: ...im Bauch			
→						Pensum	→											
Stadt i. Schweden		5		Togo: Berg					medizinischer Begriff									
→							regelmäßig	→					8					
Nobelpreisträger (Literatur) (in Irland)				Gottbekennen	Fluß i. Kurland													
Berg i. Afrika																		
Stadt i. Erzgebirge																		
Kfz-Z. v. Tschechoslowakei	syrischer Gott		Honduras: Golf															
→			int. Automobilverband															
südkoreanische Insel						Geburtsort	→		Industrieanlage			Fulda-Zufluß	Geäst e. Baumes	Kfz-Z. v. Dänemark				
						Mandelkrähe												
Nebenfluß d. Neckars		Abk. f. Messieurs		Körperglied	Panama-mahagoni		3		Kfz-Z. Trier	frz. Schriftsteller								
→					Griechenland: Peloponnes-Landschaft				Gebäude						Mathematisch für Teilen			
→					Fortpflanzungszelle				Dringlichkeitsvermerk					Abk. f. Edition				
afrikan. Hauptstadt	7	Filmregisseur					4			Abkürzung für: oben erwähnt	Schulnote							
										engl. Tinte	Zoll							
Berg a. d. Philippinen	Stadtstreicher	süd-afrikan. Bez. f. Rassen-trennung								6		Rechen-anlage (Kurzwort) griech. gleich		1				
→			junges Haustier	Kfz-Z. Lahr			Knospe		französisch schwarz dt. Maler				Laubbaum	2				
Zahlungs-weise		Beuteltier				9			10									
→					Hafenstadt i. Ghana					Abkürzung für Idaho (USA)			Feldmaß					
Dordogne-Zufluß		Kfz-Nationalitätszeichen Süd-afrika		generell								lat. ich liebe *						
→						Gemüse-art						Haustier d. Lappen						
Männer-name					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				

MATHIAS NEUMANN

MODERNE ZEITEN

PADDY HÜPFT AUF DER TASTATUR HERUM UND EIN RECHTSCHREIB-PROGRAMM ENTZIFFERT, WAS SIE EIGENTLICH SAGEN WILL!

SPONG SPONG

FASZINIEREND!

PLEEP

DU BIST BLÖD!

ANDERERSEITS, WER WILL SCHON WISSEN, WAS MÄUSE DENKEN...

2 Ausgaben kostenlos!

Das GAMES AND MORE - Abo:

12 Ausgaben zum Preis von 10 – nur DM 39,-

Jetzt anrufen!

01 80 / 5 95 95 06

Neu



Immer schneller

GAMES AND MORE – alle 14 Tage neu und aktuell!

PC • Nintendo • Sony • Sega

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Im nächsten Heft:

GRIM FANDANGO

ZELDA 64

Die neue
GAMES
AND MORE
erscheint am
9.12.1998



Wie man dem von vielen bereits totesagten Adventure-Genre neues Leben einhauchen kann, hat diesen Monat bereits Sierra mit „Kings Quest 8“ eindrucksvoll bewiesen. Können die einstigen Abenteuer-Könige von LucasArts mit „Grim Fandango“ noch eins obendrauf setzen?

COOL BOARDERS 3



Für den dritten Teil seiner Snowboard-Reihe hat sich Sony viel vorgenommen: In „Cool Boarders 3“ müßt Ihr in sechs verschiedenen Disziplinen bestehen, darunter Abfahrt und Slalom. Oder Ihr versucht Euer Glück bei halsbrecherischen Stunts in der Half-Pipe. Wir wachsen auf jeden Fall schon mal die Bretter...

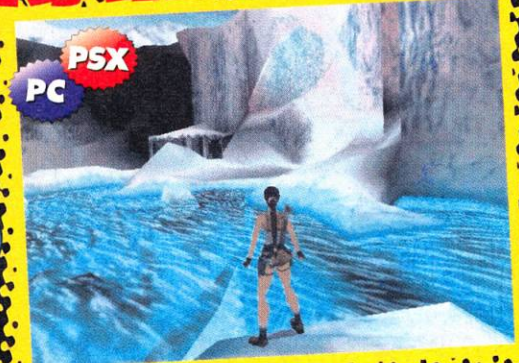
AUSSERDEM

Im Hardware-Teil werden wir diesmal den mittlerweile recht weit verbreiteten Voodoo-Beschleunigerkarten auf den Zahn fühlen und genau erklären, wie Ihr eine solche Karte einbaut und installiert. Außerdem erwarten Euch wie immer jede Menge brandaktueller Spiele, Tips & Tricks sowie möglicherweise eine weltexklusive Preview eines neuen PC-Plattform-Titels. Mehr wird aber noch nicht verraten...



Wie Ihr an den Redaktions-Charts in dieser Ausgabe ablesen könnt, spielt Michael schon fleißig „Zelda“ und kann es kaum erwarten, Euch in der nächsten Ausgabe einen gigantischen Test des Mega-Rollenspiels für das N64 zu präsentieren.

TOMB RAIDER III



Wo ist der für dieses Heft versprochene Test von „Tomb Raider III“ geblieben? Nun, leider sind bei uns sowohl die testbare PC- als auch die PSX-Beta-Version erst wenige Stunden vor Redaktionsschluß eingetrudelt. Deshalb haben wir den Bericht verschoben und informieren Euch in zwei Wochen dann ausführlich über Laras neueste Abenteuer.

Nix wie zum Kiosk!!!!

INSERTENTENVERZEICHNIS

CompuTec	S.28-29,	Eidos	S.13	Psygnosis	S.15
	42, 65, 73,	Electronic Arts	S.39	Softgold	S.20-21
	91, 97	Konami	S.9, 35		

PIZZA \$YNDICATE

Der Nachfolger
des legendären
Pizza Connection

© 1998 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

... gute Pizzabäcker kommen in den Himmel
böse kommen überall hin ...

Cooler Freestyle CD mit selbstlaufendem Demo gegen Einsendung
von bombigen Sprüchen oder heißen Witzen zum Thema Pizza.

SOFTWARE 2000



Senden Sie Ihre Pizza Witze oder Sprüche bitte an: SOFTWARE 2000 • Stichwort: Pizza • Postfach 110 • 23691 Eutin oder per eMail an : pizza@software2000.de
Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1 21 DM / 60 Sek.) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: <http://www.software2000.de>

Der ultimative MixinAster



MUSIC
MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION

MUSIC ist die erste PlayStation Software, mit der Du eigene Dance-Tracks und Videos produzierst!
Ob Anfänger oder Profi, mit MUSIC liegt die Macht in Deinen Händen:

- 850 fertige Riffs stehen in CD-Qualität zur Verfügung! Ob House, Techno, Trip-Hop oder Drum'n'Bass, Dancefloor ist die Mission!
- 3.000 Einzelinstrumente bieten unendliche Möglichkeiten fette Samples zu produzieren.
- Im Riff-Editor gibst Du Deinen Samples den letzten Kick.
- Design coole Videos – mit über 300 Videosequenzen und zahlreichen 3D- und Kamera-Effekten.
- Der Video-Generator erstellt automatisch passende Videos zu Dance-Tracks oder Audio-CD's.
- Dance-Tracks und Videos einfach auf die MemoryCard abspeichern.

Produziere coole Musik!



Designe Dein Video!



Be a DJ!



©1998 Jester Interactive and The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters. Developed by Jester Interactive. Published by Codemasters.



Codemasters

www.codemasters.com