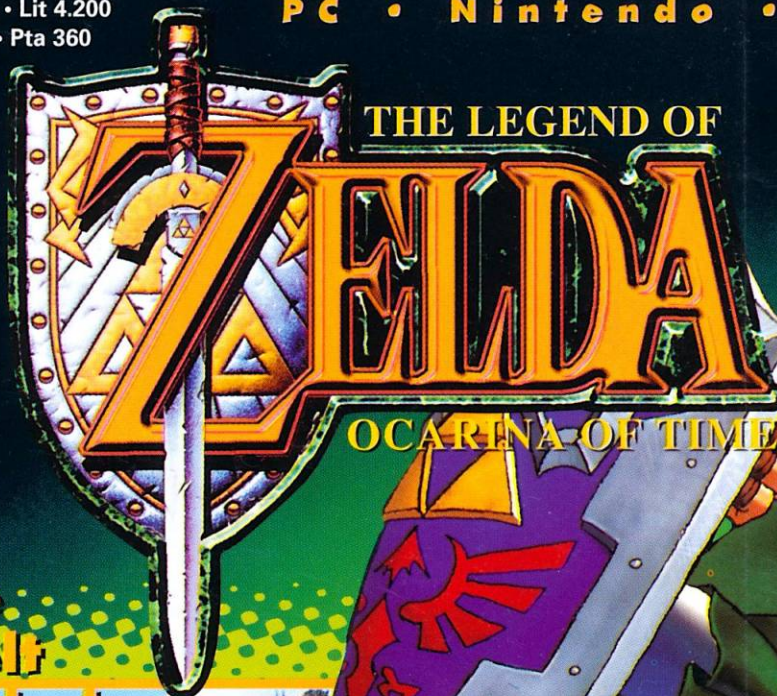


3,90
DMGAMES
AND MORE

Heft 26/98 • Ab 9.12.98
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

Mit 4
coolen
Postkarten
zum
Sammeln



THE LEGEND OF

OCARINA OF TIME

**DIE LEGENDE
GEHT WEITER!**
NINTENDOS ROLLENSPIEL-
HAMMER UNTER DER LUPE

Die
Welt
nach dem
Atomschlag



Noch größer, noch
besser: Fallout 2

Das Warten
hat ein Ende!

**TOMB
RAIDER III**
im Mega-Test

**WELTWEIT
EXKLUSIV**
UND NUR BEI UNS!



Vorschau:
**Simon
the Sorcerer 3D**

ABENTEUER IN 3D



Mit Grim Fandango
ins Reich der Toten

Die
Wahrheit
ist hier
drin!



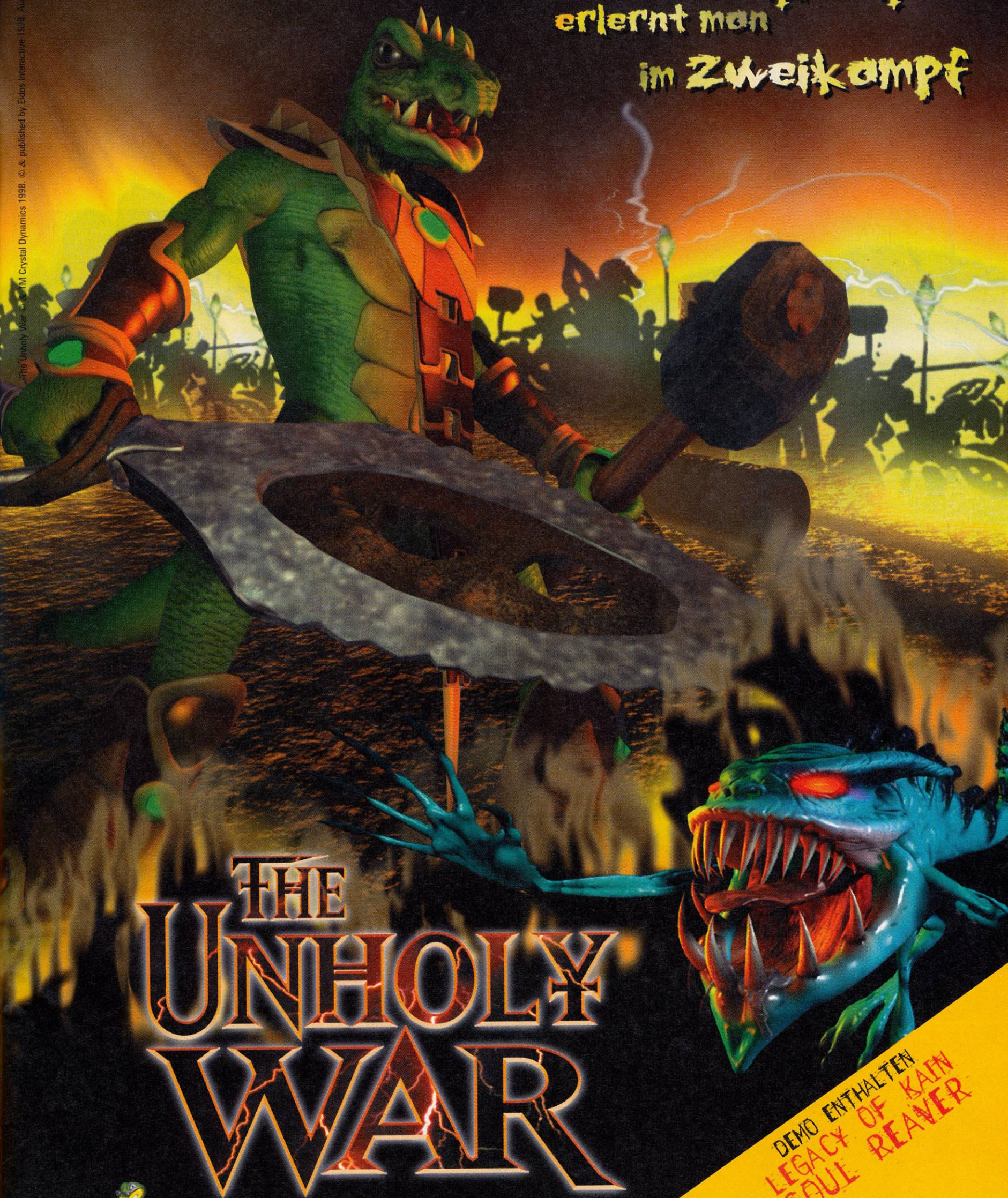
Außerirdisch gute Preise rund
um **Akte X** zu gewinnen



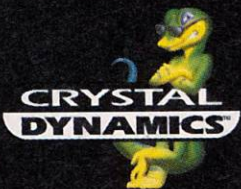
Die besten **Taktiken**

für diese **Schlacht**
erlernt man

im **Zweikampf**



THE UNHOLY WAR



DEMO ENTHALTEN
LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER

EIDOS
INTERACTIVE

In diesem Heft:

NEWS

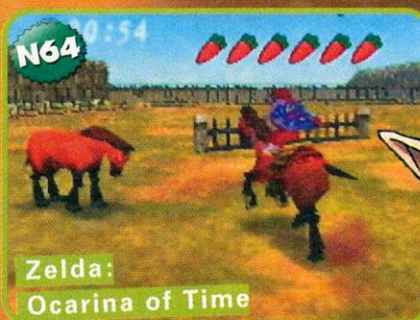
Brandheiße Neuigkeiten:Seite 4
Die aktuellen Spielecharts:Seite 66

PREVIEWS

AsterixSeite 10PC, PSX
Heroes of Might & MagicSeite 11PC
Indiana Jones
und der Turm von BabelSeite 19PC, PSX
KKND 2: KrossfireSeite 13PSX
Rogue SquadronSeite 18PC, PSX, N64
RollcageSeite 9PC, PSX
Septerra CoreSeite 12PC
Shadow CompanySeite 8PC
Simon the Sorcerer 3DSeite 14PC

TESTS

Axis & AlliesSeite 63PC
Blaze & BladeSeite 54PSX
Body HarvestSeite 51PSX
Bust'a'GrooveSeite 50PSX
Caesar's Palace 3Seite 53PSX
CentipedeSeite 58PC
Cool Boarders 3Seite 57PSX
C3 RacingSeite 48PSX
Devil DiceSeite 52PSX
Die Siedler 3Seite 34PC
Fallout 2Seite 42PC
GloverSeite 59PC
Grand Prix 500Seite 26PC
Grim FandangoSeite 44PC
Lego CreatorSeite 61PC
Lego LocoSeite 60PC
Libero GrandeSeite 32PSX
Play the GamesSeite 65PC
Populous 3Seite 40PC
Power QuestSeite 46CGB
StrategoSeite 63PC
Tetris DXSeite 53CGB
Tomb Raider 3Seite 28PC, PSX
V-Rally 99Seite 64N64
WargasmSeite 56PC
Wipeout 64Seite 62N64
Zelda: Ocarina of TimeSeite 22N64



SPECIAL

Spiele, die die Welt nie sahSeite 68

HARDWARE

Wie funktioniert eigentlich...
eine Voodoo2 KarteSeite 72
Voodoo2 Karten-EinbauSeite 74
Voodoo2 Karten-TestSeite 76

FILM & MUSIK

Der Prinz von ÄgyptenSeite 82
Auf immer und EwigSeite 84
Wieder allein zu HausSeite 85
Akte X Collectors BoxSeite 86
Der gebuchte MannSeite 88
Fimschnipsel+KinochartsSeite 89
Neue Musik-CDsSeite 90

SERVICE

Verlosung Voodoo2 KartenSeite 78
Die besten Download-Seiten im NetzSeite 80
Verlosung Akte XSeite 87
LeserbriefeSeite 94
Rätsel & HumorSeite 96

RUBRIKEN

ImpressumSeite 07
So bewerten wirSeite 21
FotoromanSeite 92
InserentenverzeichnisSeite 98
VorschauSeite 98



Im Weltraum hört Dich niemand schreien



Richmond, U.S.A.

– Schon wieder ein 3D-Shooter im „Tomb Raider“-Look: In „Hab-12“ von Ratloop müßt Ihr aus einem gigantischen Raumschiff entkommen, das gerade den Weltraum erforscht hat und dessen Frachträume voll bis unter die Decke mit fiesen Außerirdischen bestückt sind. Dummerweise wurde bei einem tragischen Unfall die gesamte Crew dahingerafft – Ihr seid der einzige Überlebende. Die ersten Screenshots des 3D-Spektakels erinnern stark an Infogrames' „Outcast“. „Hab-12“ soll Ende 1999 erscheinen.

Nähere Infos unter:

<http://www.ratloop.com>

PC

+++ „Tetris“

wurde bisher auf jedem erdenklichen System umgesetzt – da verwundert es nicht, daß in Japan zum Verkaufsstart nun auch für Segas Dreamcast eine Version erhältlich sein wird. +++

PlayStation II schon Ende '99?

Frankfurt, Deutschland – Das Dreamcast gilt zur Zeit fast überall als die Spielekonsole der Zukunft, doch auch die Konkurrenz schläft nicht: Sony bastelt heimlich, still und leise an der PlayStation 2. In der Gerüchteküche Internet hört man von einer geplanten Veröffentlichung Ende des Jahres 1999. Die PlayStation 2 wird – so der derzeitige Klatsch – sowohl Internet-fähig als auch für das Abspielen von DVD-Videodiscs geeignet sein.

Nähere Infos unter:

<http://www.playstation-europe.com>

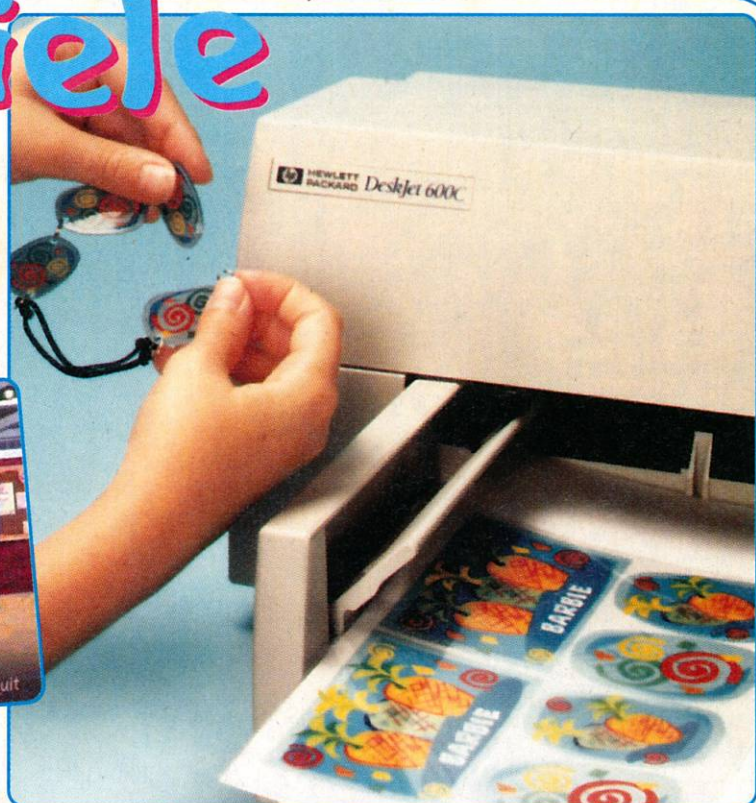
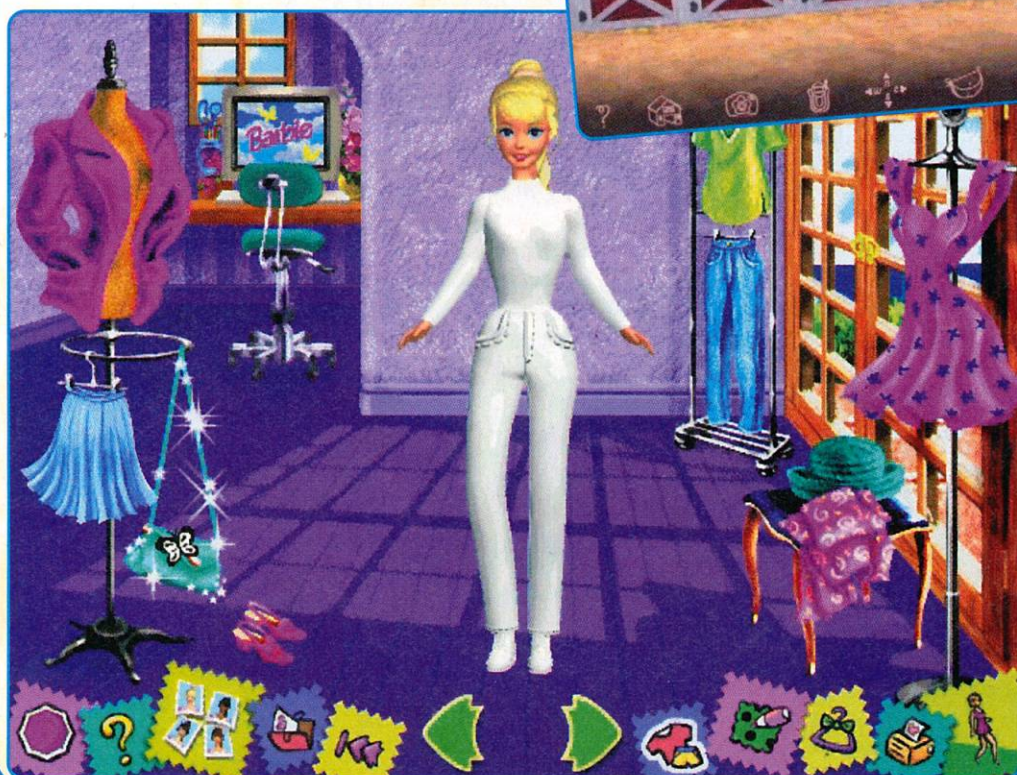
PSX

Puppen-Spiele

Dreieich, Deutschland – Speziell für Mädchen bringt Mattel gleich drei Programme auf den Markt: „Schmuck Boutique“ ist ein sehr einfaches Malprogramm, in dem Ihr aus verschiedenen Vorlagen Schmuckstücke entwerfen könnt. Wenn Euch das Ergebnis dann gut gefällt, könnt Ihr es auf Spezialpapier ausdrucken und im Backofen härten: Fertig ist der Modeschmuck! In „Cool Trends Mode Designer“ dürft Ihr Barbie und ihre Freundinnen einkleiden, Euch die Outfits als 3D-Modell an-

schauen und auch noch ausdrucken. Und in „Zauberhafte Pferdewelt“ dürfen Tierliebhaber ein virtuelles Pferd pflegen und füttern, herumreiten und mit Barbies Freundinnen um die Wette galoppieren.

PC



AUF DEM N64 IST DIE HÖLLE LOS!

Tokio, Japan – Wenn Ihr es schon immer schade fandet, daß die Hauptcharaktere aus den Nintendo-Klassikern sich in den Spielen nie begegnen, dann solltet Ihr jetzt aufpassen: In Japan wurde ein Spiel mit dem seltsamen Namen „Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers“ vorgestellt – ein Beat'em Up der etwas anderen Art. Statt mit durchtrainierten Athleten oder Straßenkämpfern aufeinander einzuprügeln könnt Ihr hier mit Mario, Donkey Kong, Link, Kirby, Fox McCloud („Star Fox“) und anderen bekannten Figuren gegeneinander antreten. Neben diversen Special-Moves und Bonus-Gegenständen soll das Spiel ein grafisches Feuerwerk abbrennen und auch spielerisch neue Wege beschreiten.

Nähere Infos unter:
<http://www.nintendo.co.jp>

N64



SONY STEIßT IN DEN RING



Frankfurt, Deutschland – Obwohl eines der ersten Spiele auf der PSX ein Boxtitel war, konnte sich das Genre auf Sonys Konsole bisher nie so recht etablieren. Neben EAs „Knockout Kings“ will jetzt Sony selbst zeigen, daß es auf der Konsole so richtig krachen kann. Das neue Boxspiel „Contender“ wird ein eher actionorientiertes Programm mit verschiedenen Perspektiven, 40 Kämpfern und vielen Turnieren – ein Zweispieler-Modus und ein persönlicher Trainer dürfen da natürlich nicht fehlen.

Nähere Infos unter:
<http://www.playstation-europe.com>

PSX

DIE CHAOSGÖTTER SCHLAGEN ZURÜCK

Novato, U.S.A. – Mit „Chaos Gate“ von den Strategie-Profis SSI kommt nun ein weiteres Computerspiel über „Warhammer 40.000“, dem beliebten Brettspiel von Games Workshop. Bis zu 20 Marines aus der Eliteeinheit „Ultramarines“ oder die mutierten, fanatischen Anhänger der Chaosgötter dürft Ihr hier aufeinanderhetzen. Wer auf rundenbasierte Strategiespiele mit „Warhammer“-Hintergrund steht, sollte sich schon mal auf der Internet-Seite informieren. „Chaos Gate“ sieht nämlich deutlich besser aus als die bisherigen Spiele aus der Games-Workshop-Reihe. Nähere Infos unter:

<http://www.chaosgate.com>

PC PSX



+++ Auch wenn

„Final Fantasy VIII“ noch nicht einmal fertig ist, soll Square bereits seit längerem am Nachfolger arbeiten. Der Name: „Final Fantasy IX“ (was sonst?). +++

+++ Prost: Die anerkannte Stanford-Universität behauptet, herausgefunden zu haben, daß ein Zusammenhang zwischen dem Anschauen von Musik-Videos und verstärktem Alkoholkonsum bei Jugendlichen besteht. Videospielen konnte dagegen kein Einfluß auf die Trinkgewohnheiten nachgewiesen werden. +++

WAS IST EIGENTLICH...?

ENGINE

Das englische Wort „Engine“ bedeutet übersetzt soviel wie „Motor“ oder „Maschine“. Im Spielbereich versteht man unter Engine (grob zusammengefaßt) das technische Grundgerüst eines Programms.

3D-ENGINE

Eine 3D-Engine ist derjenige Programmteil, der für die Darstellung der 3D-Grafik eines Spiels verantwortlich ist. Damit ist also nicht die Grafik selbst gemeint, sondern die Technik, die die Grafik zum Laufen bringt.

POINT'N'CLICK

Heißt wörtlich übersetzt soviel wie „Zeigen & Klicken“. Eine P'n'C-Oberfläche in einem Spiel bedeutet, daß Ihr den Helden mit der Maus über den Schirm steuert, d.h. wenn Ihr irgendwo hinklickt, läuft Euer Charakter auch dorthin.

BETA-VERSION

Eine Beta-Version eines Spiels ist eine beinahe fertige Version, die in der Regel schon alle Funktionen beinhaltet, aber noch kleinere Fehler aufweist. Diese Version wird solange getestet, bis alle Fehler (auch Bugs genannt) gefunden und behoben wurden.

SPIELEPOWER AUS ENGLAND

Hatton, England – Attention to Detail, die Entwickler des Action-Rennspiels „Roll Cage“ (siehe diese Ausgabe), haben nähere Informationen zu ihren nächsten Spielen veröffentlicht. Der erste Titel namens „Gabrielle: The Dark Angel“ ist ein Actionspiel in der „Tomb Raider“-Perspektive, das Ende 1999 für PSX und PC erscheinen soll. Pünktlich zur Olympiade 2000 in Sydney soll das

Sportspiel „Sydney 2000 Olympics“ erhältlich sein, das durch aufwendiges Motion Capturing und abwechslungsreiches Gameplay glänzen soll. Umgesetzt wird dieser Titel nicht nur auf PC und PSX, sondern auch auf N64 und Dreamcast.

Nähere Infos unter:
<http://www.atd.co.uk>



Der zehnte Planet

Maryland, U.S.A. – Glaubt man den Entwicklern von Bethesda Software, dann gibt es hinter Pluto noch einen zehnten Planeten. Natürlich ist dieser bewohnt, und eines schönen Tages erklären uns die Einwohner überraschend den Krieg. „10th Planet“ soll 3D-Weltall-Action mit Strategie-Elementen verbinden. Ihr müßt also nicht nur fliegen und ballern, sondern auch noch Waffen entwickeln und mit diesen dann Eure Schiffe ausrüsten. Danach könnt Ihr Eure Planeten verteidigen und als Pilot mehr als 100 Missionen fliegen. Auch ein Multi-Player-Modus für 8 Spieler ist angekündigt.

Nähere Infos unter:

<http://www.bethsoft.com>

PC



20 Jahre „Alien“

Hollywood, U.S.A. – Nächstes Jahr feiert der SciFi-Thriller „Alien“ seinen 20. Geburtstag – der erste Kinofilm entstand 1979. Grund genug für Fox Interactive, ein neues Spiel zu der Film-Serie auf den Markt zu bringen. Im 3D-Shooter „Alien vs. Predator“ dürft Ihr sowohl in die Rolle eines Alien, als auch in die eines Marine oder eines Predators schlüpfen und dann Jagd auf die jeweils

anderen Spezies machen. Falls Euch die Story bekannt vorkommt: Das Ganze gab's zwar nie als Film zu sehen, doch „Alien vs. Predator“ ist besonders in den USA eine beliebte Comic-Reihe.

Nähere Infos unter:

<http://www.foxinteractive.com>

PC



TOPWARE DIMENSION

Mannheim, Deutschland – Anfang Februar nächsten Jahres bringt der deutsche Hersteller TopWare Interactive mit „Devastator“ ein neues 3D-Actionspiel mit strategischen Elementen auf den Markt. Zu den herausragenden Merkmalen sollen neben über 100 verschiedenen Gebäuden und 60 feindlichen Fahrzeugen die starke künstliche Intelligenz des Computer-Gegners sowie die liebevoll gestaltete 3D-Grafik zählen, die zudem alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten unterstützen wird. 18 große Level erwarten Euch im Einzelspieler- und 12 Karten im Multiplayer-Deathmatch-Modus.

Nähere Infos unter:

<http://www.topware.de>

PC

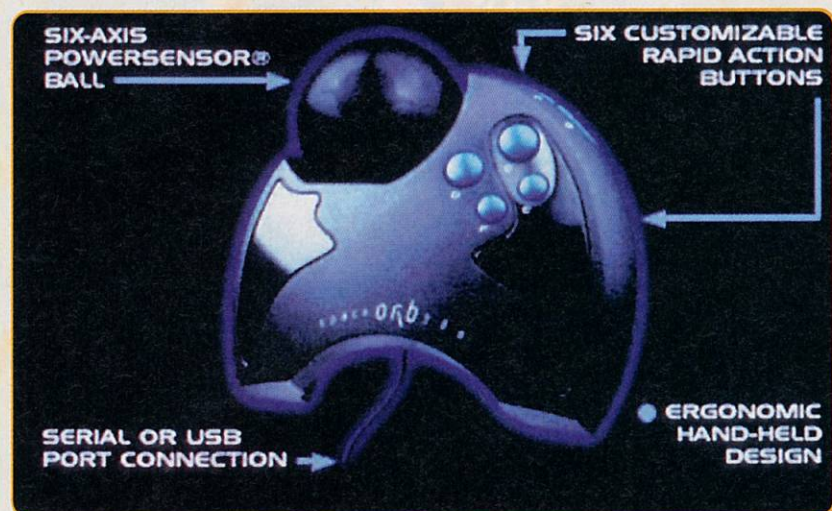
+++ Sierra will demnächst einen Karten- und Missionseditor zu seinem Strategie-Hit „Caesar III“ kostenlos im Internet bereitstellen. +++

Neuer Controller erlaubt 3D-Steuerung

München, Deutschland – Ein neuartiges Eingabegerät namens „Spaceorb 360“ ist nun auch in Deutschland erhältlich. Das Eingabegerät, das von bekannten Herstellern wie LucasArts, Dreamworks, Ion Storm direkt unterstützt und über Direct-

Play auch bei anderen Spielen unter Windows 95 zuverlässig funktionieren soll, ersetzt gerade bei 3D-Shootern die klassische Kombination von Maus und Tastatur.

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



MAG'S DREI-NAL



+++ Ubi Soft bietet mit „Battle Grounds“ nun allen „Battlezone“-Fans neues Futter – die autorisierten Zusatzlevel sind ab sofort in Deutschland erhältlich. +++

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,
Matthias Schindler

Redaktionsassistentz

Ines Roßius

Art Director

Maren Hengst

Layout

Maren Hengst, Sascha Selke,
Bernd Buchberger, Heidi Reitmayer

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: 1437-0875
VKZ: B 48211

SHADOW COMPANY LEFT FOR DEAD



Den Söldnern stehen eine Vielzahl von Fahrzeugen zur Verfügung



Mit der frei beweglichen Kamera habt Ihr stets optimale Übersicht

Alle Objekte und Schatten seht Ihr in 3D



Die Einsatzgebiete werden realistisch dargestellt



Jedes Mitglied der Shadow Company hat eigene Fähigkeiten und Talente, die Ihr je nach Mission einsetzen müßt

Gute Idee: Die besten Söldner engagieren, um einen Auftrag zu erledigen. Schlechte Idee: sie dann im Stich lassen...

Wer als Söldnertruppe über den Tisch gezogen wird, hat guten Grund, sauer zu sein. Ganz besonders dann, wenn man während eines Einsatzes von seinem Auftraggeber mitten in feindlichem Gebiet zurückgelassen wird. Im Jahre 2014 passiert genau das einer Gruppe von zwölf Söldnern; nach diesem Schlag aber raffen sie sich auf und ziehen los, um aus dem Kriegsgebiet zu entkommen und

sich an den Verrätern zu rächen. Ihr führt die Truppe in dem Strategiespiel „Shadow Company – Left for Dead“¹ von Interactive Magic² durch die sieben bis acht Kampagnen, die jeweils aus etwa acht Missionen bestehen. Die einzelnen Mitglieder der Einheit sind höchst unterschiedlich: Sie alle haben spezielle Talente und Fähig-

Verrat und Intrige: Der Stoff, aus dem spannende Geschichten gemacht sind

keiten, so daß Ihr für jeden Einsatz die richtigen Jungs und Mädels zusammenstellen müßt, um die diversen Aufgaben erfolgreich zu erledigen. Unterwegs könnt Ihr dabei nicht nur von der Waffenvielfalt des 21. Jahrhunderts Gebrauch machen, sondern auch von den Fahrzeugen: Von einfachen Skiern über Schwebepanzer bis hin zu Hubschraubern reicht die Palette an technischen Hilfsmitteln – die richtige Taktik ist aber angesichts der übermächtigen Gegner weitaus entscheidender als das größere Waffenarsenal. Die Bedienung soll trotz der vielen Möglichkeiten übersichtlich und unkompliziert bleiben, damit Ihr auch in Streßsituationen zurechtkommt. Technisch bietet das Spiel alles, was Ihr Euch heutzutage von einem PC-Spiel wünschen könnt: eine freidreh-, schwenk- und zoombare, hardware-beschleunigte 3D-Land-

schaft mit Lichteffekten, Schattenwurf sowie unterschiedlichen Tageszeiten und Wetterbedingungen. Jeder Söldner (oder Söldnerin) erhält ein eigenes, voll-animiertes 3D-Modell, Sprachausgabe ist ebenfalls vorgesehen. Die Netzwerkoption für bis zu 16 Spieler und ein Editor für eigene Karten runden die vielversprechende Liste der Features ab. Hoffen wir also, daß die Entwickler es schaffen, die richtige Atmosphäre aufzubauen und daß Levelaufbau und Intelligenz der Gegner für die richtige Herausforderung sorgen.

Patrick Dowling

PC
PREVIEW

SHADOW COMPANY
Hersteller _____ Interactive Magic
Genre _____ Echtzeitstrategie
Web-Adresse _____ www.imagicgames.de

Erscheinungstermin:
Anfang 1999

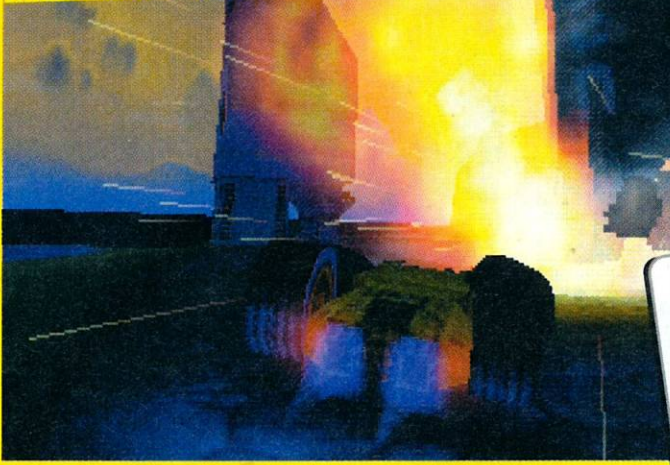
Fertiggestellt zu:
50%

Erster Eindruck:
 Story und Technik stimmen und machen Lust auf mehr.

Rollcage

Volltreffer!

Jetzt bloß nicht in die brennenden Trümmer fahren, das kostet Zeit



Die Grafikeffekte von „Rollcage“ sind sehr spektakulär – und häufig



Die Flammen können den Autos nichts anhaben, sehen aber toll aus



Dieser verschneite Kurs ist sehr rutschig und ganz schön hart

Die Kamera folgt dem Fahrzeug auch die Tunneldecke entlang



Blitzschnell flitzen knochenharte Rennmaschinen durch die Landschaft und zerstören alles, was sich ihnen in den Weg stellt - oder auch nur so aussieht.

Noch härter und schneller geht's kaum: Die kleinen Boliden in dem neuen Psygnosis-Rennspiel „Rollcage“ können auf dem Rücken fahren, die riesengroßen Räder greifen auch auf der Oberseite des Tunnels oder an einer Felswand, und Häuser kann man mit den Dingen glatt umfahren. Wenn nun mehrere solche Kisten gemeinsam eine Rennstrecke entlangheizen, dann ist dort ganz schön was los: „Rollcage“ soll ein wahres Feuerwerk an Effekten entfachen, und das bei hochauflösender und rasanter Grafik. Alle paar Sekunden krachen bei diesem Spiel Explosionen, oft direkt in Eurer Nähe. Auffällig ist auch der extrem abgefahrenere, ultraschnelle und knochenharte HipHop-Sound, der sehr gut zur abgedrehten Rennstimmung paßt. Für Fans von sanften Melodien ist diese Musik allerdings etwas „gewöhnungsbedürftig“...

Ihre Autos, abgedrehte Strecken, Powerslides mit 500 km/h und hammerharte Gegner!

Noch etwas länger dauert es, sich an das Fahrverhalten der ultraschnellen Flitzer zu gewöhnen, doch dafür wird es eigens einen Übungskurs geben: Im Tunnel gilt es etwa, die Beschleunigungs-PowerUps an der Decke zu erwischen und die anschließende Kurve trotzdem noch zu packen. Allerdings landet Ihr auch schnell mal frontal am nächstgelegenen Felsen, werdet emporgewirbelt und knallt unsanft auf die Strecke zurück. Den computergesteuerten Gegnern geht es nicht anders, und Euch werden öfter fremde Autos um die Ohren fliegen: Dafür sollen allein schon die verschiedenen Waffen sorgen, die allesamt mit schönen 3D-Effekten auftrumpfen – und auch mal rennentscheidend sein können. Besonders fies: Die Leader Missile, die sich das führende Auto sucht. Wenn Ihr die nämlich

nach vorne abschießt, aber schon an erster Stelle liegt, habt Ihr sowas ähnliches wie ein Eigentor fabriziert. 20 irre Kurse sind geplant. Die Strecken sollen kurz, aber anspruchsvoll sein. Verzweigungen sorgen immer wieder für Panikstimmung. Rempeler oder Fahrfehler können sekundenlange Sturzflüge in die Pampa auslösen, doch meistens könnt Ihr trotzdem noch aufholen und wenigstens um Plätze in den Punkterängen mitfahren. Die Punkte sind wichtig: In verschiedenen Ligen tretet Ihr an, um zusätzliche Kurse oder eben die nächsthöhere Liga freizufahren. Die erste Liga ist noch nicht schwer zu gewinnen, doch spätestens bei der zweiten Liga wird Euch ob der beinhalten, ultraschnellen Racing-Action die Puste wegbleiben. Auch einen Split-Screen-Modus für bis zu vier Spieler und einen Netzwerkmodus kann „Rollcage“ vorweisen. Im Frühjahr 1999 soll dieses Spiel für PC und PSX erscheinen.

David Skreiner



Gelegentliche Stunt-Einlagen sind fast unumgänglich, Ihr könnt aber dennoch gewinnen

PC PREVIEW

ROLLCAGE	
Hersteller	Psygnosis
Genre	Rennspiel
Web-Adresse	www.psygnosis.de
Erscheinungstermin:	Fürhjahr 1999
Fertiggestellt zu:	90%
Erster Eindruck:	Feuerwerk auf Rädern, irre schnell und sehr bunt.

Asterix



Momentan ist Asterix in den Leveln noch ziemlich einsam...



Ihr sucht nach Zutaten, die Miraculix für einen neuen Zaubertrank braucht

An acht verschiedenen Orten müsst Ihr die Zutaten einsammeln

Veni, vidi, wo sind sie?
Noch sind keine Römer zu sehen,
aber sie kommen. Garantiert

Die Grafik in den Leveln
paßt zur Comic-Vorlage **fortress**

In den Jump'n'Run-Leveln steuert
Ihr nicht nur Asterix, sondern auch
seinen großen Freund Obelix

Ad gladios! Asterix und Obelix zeigen den Römern mal wieder, was in Gallien Sache ist.

Die Geschichte dürfte inzwischen mehr als bekannt sein: Ganz Gallien ist von den Römern besetzt, nur ein kleines Dorf leistet mit Hilfe eines Zaubertranks Widerstand – allen voran Asterix und sein Kumpel Obelix. Miraculix, seines Zeichens Druide und Hüter des geheimnisvollen Rezeptes für den Zaubertrank, möchte wieder einmal ein kleines Experiment wagen und versuchen, dem kostbaren Trunk

einen neuen Kick zu geben. Dazu benötigt er aber zehn Zutaten, die dummerweise im gesamten Gallien verstreut liegen – mitten im feindlichen Gebiet. Asterix und Obelix müssen also losziehen, um die nötigen Sachen zu besorgen.

Ihr führt die mutigen Gallier in der neuen „Asterix“-Umsetzung für PC und PSX im Kampf gegen die

Römer an. Das Spiel besteht aus mehreren Bereichen: Zum einen aus einem Strategie-Teil, in dem Ihr, ähnlich wie bei „Risiko“, Eure Einheiten und Ressourcen gegen die Römer einsetzen müßt, um an die Orte zu gelangen, wo die benötigten Zutaten liegen. Der

Rest ist etwas actionlastiger: Die Römer lassen die unbeugsamen Gallier natürlich nicht in Frieden durch ihr Reich ziehen, und so kommt es zu den unvermeidbaren Kämpfen, bei denen Ihr Eure Mannen entweder automatisch leiten lassen oder die Römer selbst vermöbeln könnt. Sobald Ihr einen der acht Orte erreicht, steuert Ihr entweder Asterix oder Obelix in Jump'n'Run-Manier durch einen 3D-Level, um zu der Zutat zu gelangen. Allen Gerüchten zum Trotz spinnen die Römer hier nicht, son-

dern behindern Euch dank ausgefeilter künstlicher Intelligenz nach Kräften. Damit Ihr ihren Angriffen nicht hilflos gegenübersteht, verfügen sowohl Asterix als auch Obelix über Special-Moves: Asterix kann sich z.B. mit Hilfe der Flügelchen auf seinem Helm in die Lüfte erheben.

Die Entwickler geben sich Mühe, den Stil und den Witz des Comics in das Spiel umzusetzen, und die eigenwillige Mischung aus Strategie, Action und Jump'n'Run klingt zumindest interessant – hoffentlich kommt dabei keiner der Bereiche zu kurz.

Patrick Dowling

Strategie, Action und Jump'n'Run – eine ungewohnte Mischung

PC PSX PREVIEW	
ASTERIX	
Hersteller	Infogrames
Genre	Strategie/Action/Jump'n'Run
Web-Adresse	www.infogrames.de
Erscheinungstermin: Anfang 1999	
Fertiggestellt zu:	50%
Erster Eindruck: Ein bekannter Held und ein gewagter Genre-Mix: Das klingt vielversprechend.	

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC



Majestätisch erhebt sich diese voll
ausgebaute Schneestadt über die Wolken



Furchtlose Helden ziehen durch die Lande, prügeln sich mit Monsterarmeen und erobern (pardon: befreien) Städte. All dies und vieles mehr erwartet Euch in „Heroes of Might and Magic III“¹ von 3DO².

Spielernaturen kennen und schätzen die detailreiche Fantasy-Welt der „Might and Magic“-Serie. Parallel dazu, in der gleichen Welt, läuft die dazugehörige Strategiereihe „Heroes of...“, deren dritter Teil uns in ein neues Reich voller kostbarer Schätze, garstiger Monster und tapferer Helden entführt. Wieder ist die tolle Story sehr umfangreich: Der König von Erathia wird wiedererweckt und richtet als untoter Lich grausame Verwüstungen an. Catherine, Königin von Enroth, stellt sich ihm mit ihren getreuen Helden in den Weg. Zu Spielbeginn habt Ihr meist eine Stadt und eine kleine Armee samt Helden. Nun liegt es an Euch, die Gegend zu erkunden, Rohstoffe und neue Städte zu erobern, Euren kleinen Trupp zu einer schlagkräfti-

gen Armee auszubauen und schließlich – je nach Geschmack – Erathia zum Erblühen zu bringen oder in Schutt und Asche zu legen. „Heroes of Might and Magic III“ bringt Euch Grafik in 800x600 Pixeln – die Einheiten behalten aber ihre ungefähre Größe, so daß Ihr deutlich mehr Übersicht habt. Die Karten und Kampfbildschirme sind je um etwa die Hälfte größer als bei den Vorgängern. Weiterhin stehen 16 neue Heldenarten, 8 verschiedene Stadttypen und inklusive Upgrades mehr als 100 verschiedene Truppen-Einheiten zur Auswahl. Alle Monster und Truppen sind 3D-generiert und wirken dadurch plastischer als die gezeichneten Kämpfer des Vorgängers. Zusätzlich gibt's noch Puzzles,

die bei Fertigstellung ein besonders tolles Upgrade für Eure Hauptstadt hergeben. Das fertige Spiel wird sechs Kampagnen umfassen, die je nach Gesinnung des Spielers unterschiedliche Verzweigungen aufweisen. Außerdem stehen Euch viele Einzelkarten für Einzel- und Mehrspielermodus zur Verfügung. Unsere frühe Preview-Version war noch nicht ganz stabil, trotzdem wurde es eine lange Nacht, in der viele Monster dran glauben mußten. Die rundenbasierten Kämpfe auf dem Hex-Schlachtfeld sind teilweise ganz schön hart, bieten allerdings nichts wesentlich Neues. „Heroes of Might and Magic III“ macht aber dennoch süchtig. Insgesamt sieht es so aus, als würde der dritte Teil dieser Serie die gelungene Fortsetzung eines bewährten und beliebten Spielprinzips.

David Skreiner

Ob mit oder ohne „Heroes“,
die „Might and Magic“-Serie
muß man einfach mögen.



Unfreundliche Puzzles für
grausame Herrscher: Wir bauen
uns ein Stadt-Upgrade

PC PREVIEW

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

Hersteller 3DO / Ubi Soft
Genre Runden-Strategie
Web-Adresse www.3do.com

Erscheinungstermin:
Anfang 1999

**Fertig-
gestellt
zu:**



Erster Eindruck:
Schöner, bunter, besser,
aber wenig grundlegend
Neues.



Teuflich: Die Einwohner
dieser Stadt haben nichts Gutes im Sinn



Wen greifen wir denn heute an?



Zaubersprüche
können dem Gegner im
Kampf ganz schön einheizen

SEPTERRA CORE



Mehr als 200 Locations wollen erforscht werden, darunter diese seltsame Höhle



Dünnere Gegner, große Wumme: Die Anime-Figuren sind sehr liebevoll gezeichnet

Valkyrie Studios', ein unabhängiges Entwicklungsteam, teilt an „Septerra Core“², einem Rollenspiel im Anime-Look.



Je nachdem, wer gerade in der Party mit dabei ist, laufen die Dialoge anders ab



Dieser Kampfroboter ist in unelegantes Lila gekleidet

Wer die Nase voll hat von stinknormalen Rollenspielen, in denen es nur ums bloße Monsternetzen geht, sollte sich umgehend über „Septerra Core“ informieren: Die Story steht hier ganz im Zentrum, doch auch die Technik kommt keinesfalls zu kurz. Zunächst gilt es, wie in den meisten RPGs eine Gruppe von Abenteurern zusammenzustellen: Neun vorgefertigte Charaktere, vom bodygebauten Kraftlackel bis zum Cyber-Zauberer, stehen zur Auswahl. Drei davon dürft Ihr jeweils mitnehmen und an bestimmten Orten wieder austauschen. Die Auswahl der Kampfgefährten bestimmt auch den Handlungsverlauf, da jede/r von ihnen eigene Interessen und Fähigkeiten besitzt und dementsprechend andere Gespräche mit den NPCs führen wird. Durch 15 Level mit mehr als 200 verschiedenen Orten führt Euch die Handlung, in der es (wie könnte es bei einem Rollen-

Einfache Bedienung und viel Spielkoffer: Schon jetzt steht „Septerra Core“ toll aus.

spiel anders sein) wieder einmal um die Rettung der Welt geht. Wie Valkyrie-Chefdesigner Brian Babendererde erklärt, soll hier aber nicht nur die übliche Monsterhatz bis zum Endgegner geboten werden, sondern auch eine durchgehend spannende und vielschichtige Story. Ansonsten gibt es viele Features, die Rollenspieler begeistern werden: Je nach Spielfigur werden Erfahrungspunkte gesammelt oder biomechanische Upgrades eingekauft. Das Kampfsystem ist brandneu und kombiniert Echtzeit und Rundenmodus: Ein Balken über der Spielfigur füllt sich langsam und zeigt an, ob und wie der Charakter handeln kann. Neu ist auch das Magiesystem: Tarotkarten-ähnliche Fertigzauber stellen die „Grund-

stufe“ dar; bis zu drei solcher Karten dürft Ihr kombinieren: Aus einem einfachen Schutzzauber und einem Feuerball wird so eine starke Verteidigung gegen Feuerangriffe. Insgesamt sollen 128 verschiedene Zaubersprüche möglich sein. Die 2D-Grafik in der Auflösung 640x480 ist bereits jetzt ausgesprochen hübsch – bleibt nur zu hoffen, daß mit den sehr großen Spielfiguren nicht die Übersicht im Spiel verloren geht und daß Valkyrie Studios den Titel wirklich schon bald fertig hat...

David Skreiner



Der diesjährige Stammtisch der Kampfdroiden-Fans wird das wohl nicht...



Auch abgestürzte Raumschiffe gilt es zu erforschen



Hier schlägt sich unsere Truppe durch den Dschungel

PC PREVIEW

SEPTERRA CORE

Hersteller: Valkyrie Studios / Topware
Genre: Rollenspiel
Web-Adresse: www.septerracore.de

Erscheinungstermin:
Mai 1999

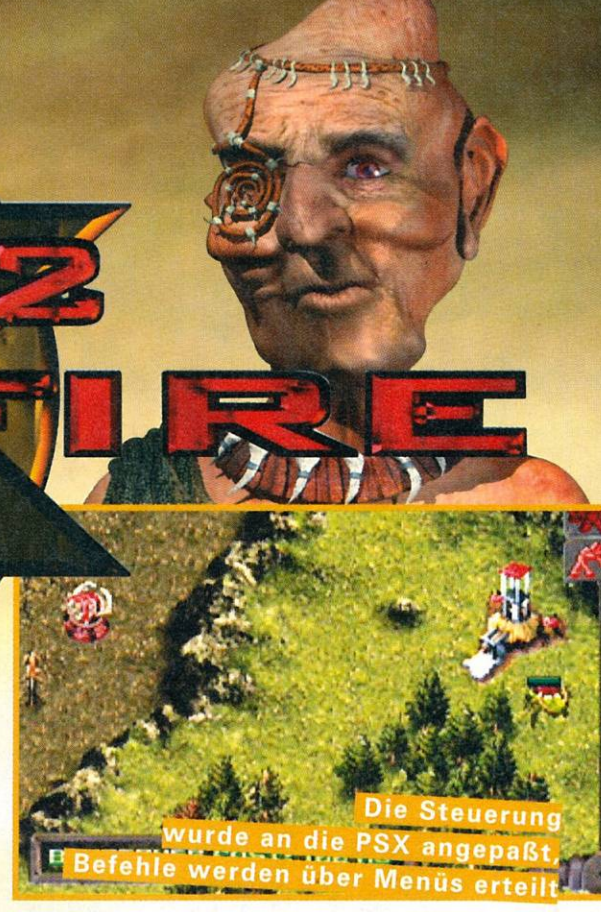
Fertiggestellt zu:



Erster Eindruck:
Cooles Rollenspiel im japanischen Manga-Look.

75%

KKND 2 KROSSFIRE



Jeder gegen jeden: 40 Jahre nach „KKND“ treffen Mutanten und Survivors wieder aufeinander... und auf die Roboter der Serie 9.



In den Jahren seit dem letzten Krieg haben die Survivors technologisch aufgerüstet, während die Mutanten mehr auf ihre kriegerischen Fähigkeiten und mutierten Insekten vertrauen. Die Roboter der Serie 9, vor dem großen Krieg noch friedliche Bauernmaschinen, sind zu gnadenlosen Blechsoldaten geworden, die sich an den letzten Überresten der Menschheit rächen wollen. Ihr übernehmt in dem Echtzeit-Strategical „KKND2: Crossfire“ eine der drei Parteien in der Schlacht um die Erdoberfläche, die in unterschiedlichen Gebieten ausgetragen wird: in der Wüste, im Wald und in den Ruinen der Städte. Anfangs habt Ihr nur ein paar Einheiten zur Verfügung, später könnt Ihr Gebäude und Truppen bauen, müßt dabei aber für genügend Energie sorgen. In den ersten Leveln halten sich die Gegner noch zurück, dann geht es richtig

zur Sache: Wer zögert, hat keine Chance. Es stehen übrigens zwei verschiedene Spielmodi zur Verfügung: Kämpft Euch nach und nach durch die Missionen oder spielt im „Kaos Mode“ eine schnelle Runde: Karte aussuchen, Gegner einstellen, los geht's – hier könnt Ihr auch zu zweit gegeneinander oder gegen den Computer antreten. Die Steuerung wurde an die PSX angepaßt, Einheiten müssen nicht mühevoll mit dem Controller angewählt werden: Sie werden gruppenweise in die Schlacht geschickt und erhalten über Menüs ihre Befehle. Mit einem Tastendruck schaltet Ihr zwischen den Gruppen um und könnt ihnen sofort ein neues Ziel geben – nicht ganz so einfach wie mit der Maus, aber eine durchaus brauchbare Lösung. Die Grafik leidet gegenüber der PC-Version zwar etwas unter dem begrenzten Speicher der PSX, dafür findet Ihr aber 1:1 alle Einheiten wie



Die Steuerung von „KKND2“ wurde gut an die PSX angepaßt

beim großen Bruder vor. In der uns vorliegenden Preview-Version waren die Landkarten zudem ohne Hintergrundanimationen und entsprechend leer – bis zur Veröffentlichung wird sich das aber noch ändern. Der Sound hingegen überzeugt schon jetzt: Effekte und Musik passen optimal zum Kampfgeschehen. „Krossfire“ richtet sich ganz klar weniger an Freunde explosionslastiger Action-Spiele als vielmehr an ausgefuchste Strategen: Die KI scheint genügend Herausforderung zu bieten, und für eine Konsolen-Version ist die Steuerung besser gelungen als bei anderen vergleichbaren Programmen. „Command & Conquer“-Fans dürfen sich auf diesen Titel freuen.
Patrick Dowling

PREVIEW

KKND2 - KROSSFIRE
Hersteller _____ Infogrames
Genre _____ Action
Web-Adresse _____ www.infogrames.de

Erscheinungstermin:
Ende 1998

Fertiggestellt zu:

Erster Eindruck:
 Die neue Steuerung läßt hoffen: Strategie-Freunde dürfen gespannt sein

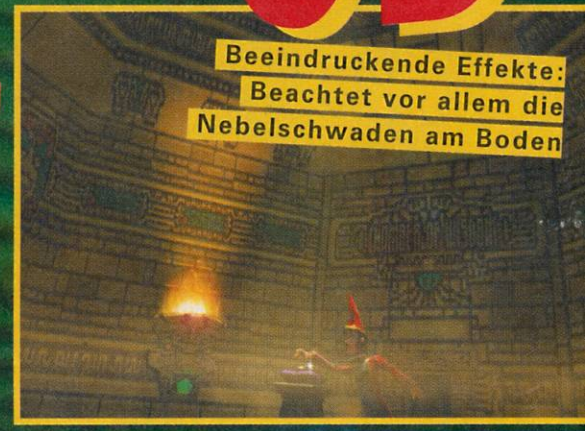
Simon 3D

the Sorcerer 3D



Volle Deckung: In kleinen Action-Einlagen müßt Ihr diesmal auch ein wenig Geschick beweisen

Wie in „Zelda 64“ steht Euch eine kleine Fee mit Rat und Tat zur Seite



Beeindruckende Effekte: Beachtet vor allem die Nebelschwaden am Boden

2D ist out - 3D ist in! Nachdem vor kurzem bereits Sierra und LucasArts neue Adventure-Pfade beschriftet haben, verabschiedet sich nun auch der britische Hersteller Adventure Soft' von der klassischen Point'n'Click-Oberfläche.

Zu diesem Zweck hat sich das in Birmingham ansässige Team um Chef-Designer Simon Woodroffe die Lizenz an den ProgrammROUTINEN des demnächst erscheinenden Plattform-Titels „Prince of Persia 3D“² gesichert. Mit Hilfe dieser leistungsfähigen Spiel-Engine will Adventure Soft dem vorlauten Zauberlehrling Simon ein fulminantes Comeback beschreiben, nachdem dem letzten Produkt „Floyd“ der ganz große Erfolg verwehrt geblieben ist. „Simon 3D“ setzt, wie der Name schon sagt, voll auf eine dreidimensionale Umgebung, durch die Ihr Euch ähnlich wie in „Tomb Raider“³ oder „Mario 64“⁴ frei bewegen könnt. Farbige Lichtquellen, Morphing-Effekte und eine unglaublich detaillierte Grafik zählen zu den Stärken des Programms.

Trotz diverser Action-Einlagen soll das Spiel allerdings immer noch vor allem Freunde kniffliger Rätsel ansprechen und viele Knebeleinlagen bieten. Nicht zuletzt deshalb beginnt „Simon 3D“ auch genau dort, wo das Adventure „Simon the Sorcerer II“⁴ geendet hat. Wir erinnern uns: Während es dem Fiesling und Zauberobermottz Sordid gelungen ist, vom Märchenreich aus in unsere Welt einzudringen, blieb der arme Simon in der Paralleldimension stecken – noch dazu in einem fremden Körper. In „Simon 3D“ kehrt Sordid in die Fantasywelt zurück. Während seines Ausflugs ins 20. Jahrhundert hat der Erzscherke mit so lebenswichtigen Dingen wie Cola Bekanntheit gemacht, aber auch einiges

Zum ersten Mal zaubert Simon in 3D



Die farbigen Leuchtquellen tauchen jeden Raum in ein atmosphärisches Licht



Auf der Flucht: An manchen Stellen heißt es statt Rätsel lösen, Beine in die Hand nehmen und weg



Was wird Simon wohl in diesem Raum mit dem vielsagenden Namen "Kammer des Todes" erwarten?



Das Programm geizt nicht mit grandiosen Lichtspielen wie diesem



Zusätzlich zu den normalen Puzzles sind im ganzen Spiel auch Geheimpassagen und Bonus-Gegenstände verborgen

über moderne Technik in Erfahrung bringen können. Sein Ziel ist es nun, die geheime Kammer einer längst vergessenen Zivilisation zu finden, in der das Wissen um die Entstehung der Menschheit verborgen liegen soll. Mit diesem Wissen hofft Sordid die Herrschaft über das ganze Universum erlangen zu können.

Daß unser körperloser Held Simon bei diesem Vorhaben nicht tatenlos zusehen kann, versteht sich natürlich von selbst. Zu seinem Glück gelingt es der mysteriösen Söldnerin Melissa Leg – einer in „Simon 3D“ zum ersten Mal auftauchenden weiblichen Schönheit –, dem Hexer Sordid Simons Körper abzuluchsen und ihn wieder mit Simons Seele zu vereinigen. Danach überschlagen sich die Ereignisse: Während Melissa von Simon verlangt, den verschwundenen Sumpfling zu finden, möchte Simon schlicht und ergreifend nur das Weite suchen. Als dann zu allem Überfluß auch noch der schusselige Magier Calypso auftaucht, ist das Chaos perfekt.

Falls Ihr die ersten beiden Teile der Saga gespielt habt, dann dürft Ihr

Euch auf ein Wiedersehen mit vielen alten Bekannten freuen. Neben dem bereits erwähnten Sumpfling sowie Calypso tauchen viele weitere Charaktere auf, die Ihr schon aus den Vorgängern kennt, darunter die beiden bescheuerten Dämonen Gerald und Max, die Holzwürmer, die Rollenspieler sowie der merkwürdige Igeljunge.

Obwohl die Entwickler „Simon 3D“ immer noch als Adventure bezeichnen, steuert Ihr die Hauptfigur nicht mehr mit der Maus, sondern komplett per Tastatur oder Joystick. Die gesamte Welt muß von Euch in Echtzeit durchstreift werden, Ihr könnt also nirgends auf eine Landkarte klicken, um dorthin teleportiert zu werden. Um einen Bruch zwischen den Intro- und Zwischensequenzen und dem eigentlichen Spiel zu vermeiden, werden alle Filmszenen mit derselben Engine dargestellt wie das Spiel. Weiterhin verspricht Adventure Soft verschiedene Lösungen und sogar verschiedene Endsequenzen – je nachdem, welchen Lösungsweg Ihr gewählt habt. Auch kleine Rollenspiel-Elemente finden bei „Si-

mon 3D“ Verwendung: Zum ersten Mal habt Ihr die Möglichkeit, Zaubersprüche einzusetzen und auf diese Weise Puzzles zu lösen oder lästige Gegner aus dem Weg zu räumen.

Auch wenn sich die Entwicklung noch in einer sehr frühen Phase befindet, lassen die Screenshots bereits jetzt erahnen, daß Adventure Soft hier mal wieder ein extrem heißes Eisen im Feuer hat. Wir halten Euch auf alle Fälle auf dem laufenden.

Ralf C. Adam

INFO

Was bisher geschah

Im ersten Teil findet der niemals um eine dumme Antwort verlegene Teenager Simon auf dem Speicher seines Elternhauses ein magisches Buch, das ihn in eine Parallel-Dimension schleudert. Dort muß er ein Märchenreich aus der Gewalt des bösen Zauberers Sordid befreien. Im zweiten Teil kehrt Sordid als Untoter zurück und nimmt Rache an Simon, indem er von seinem Körper Besitz ergreift und damit in unsere Welt flieht. Der arme Simon bleibt, gefangen in Sordids Körper, in der Fantasywelt zurück.



Neben Simon zählt der grünesichtige Sumpfling zu den populärsten Charakteren der Serie

PC PREVIEW

SIMON THE SORCERER 3D

Hersteller Adventure Soft/Headfirst Prd.
Genre Action-Adventure
Web-Adresse www.adventuresoft.com

Erscheinungstermin:
Weihnachten 1999

Fertig-
gestellt
zu:



Erster Eindruck:
Klasse 3D-Grafik und fantastische Effekte: So muß ein Adventure aussehen!



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

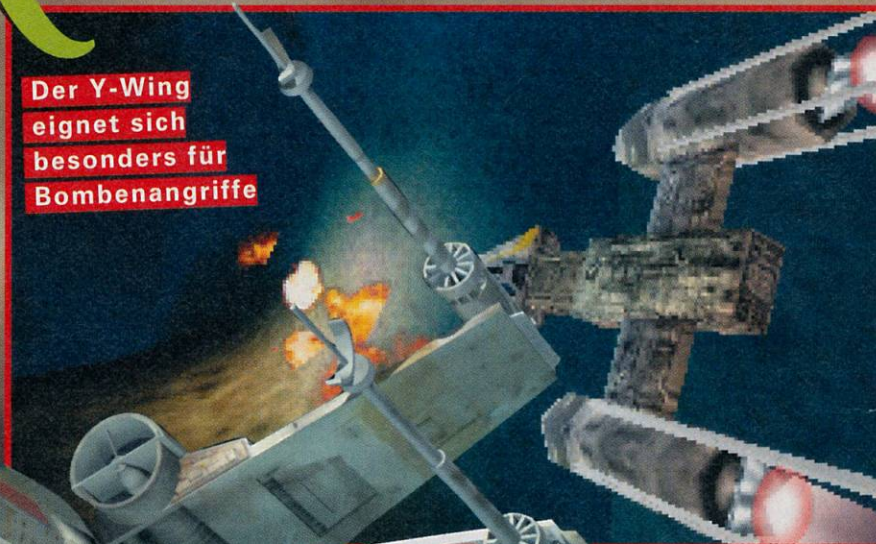
FUNSOFT.

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.

Star Wars ROGUE SQUADRON



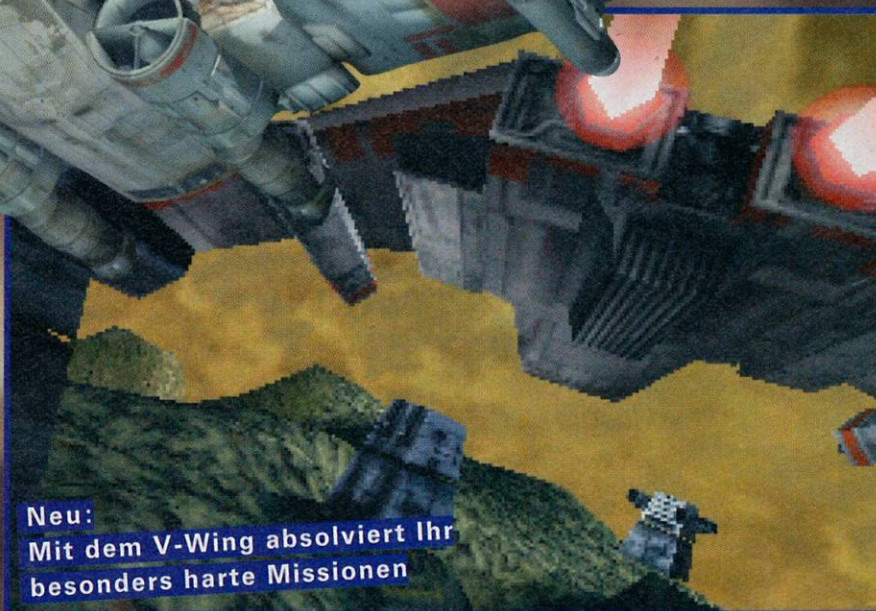
Bumm: Mit dem X-Wing feuern wir auf einen imperialen Gegner



Der Y-Wing eignet sich besonders für Bombenangriffe



Willkommen daheim: Einige Missionen fliegt Ihr auf Tatooine



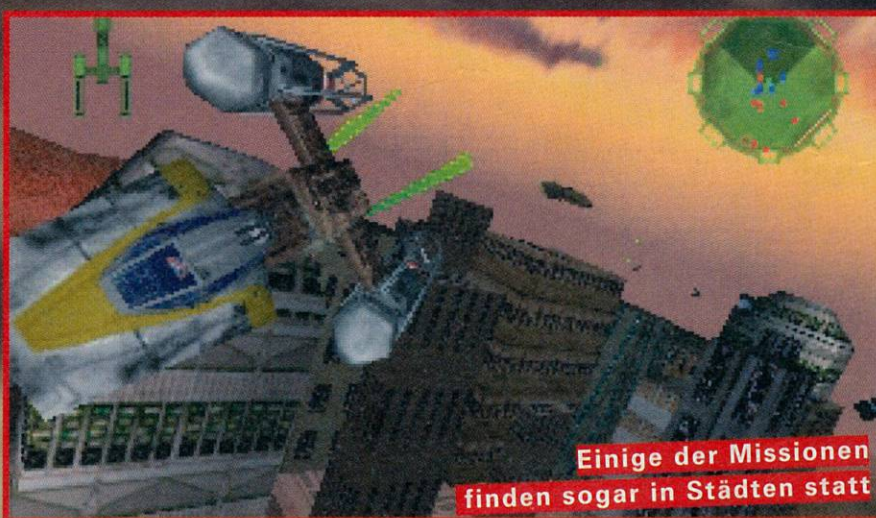
Neu: Mit dem V-Wing absolviert Ihr besonders harte Missionen

Fever frei für alle „X-Wing“-Piloten: Mit dem neuen Actionhammer von LucasArts fliegt Ihr zu Weihnachten durch die Tiefen des Weltalls.

Im nächsten Jahr ist es endlich soweit: Denn dann soll der neue „Star Wars“ (in Deutschland „Krieg der Sterne“) -Film in die Kinos kommen. Wer sich bis dahin nicht gedulden will (oder kann), darf mit dem neuen 3D-Actionspiel „Star Wars: Rogue Squadron“¹ schon mal vorab das Universum retten. An Bord von „X-Wing“ „Y-Wing“ oder dem brandneuen „V-Wing“ fliegt Ihr alleine oder mit computer-gesteuerten Begleitern knackige Missionen gegen die bösen Finsterlinge des Imperiums. Dabei müssen nicht nur Aufträge in den Tiefen des Weltalls ausgeführt werden: Einige der Kampfeinsätze finden sogar auf Planeten statt. Neben klassischen Standardaufträgen sollen jede Menge

Spezialmissionen auf Euch warten. So fliegt Ihr unter anderem Spionagemissionen oder Rettungseinsätze. Optisch präsentiert „Rogue Squadron“ einen furiosen Querschnitt durch die „Star Wars“-Welten. Neben den Wüsten von Tatooine „besucht“ Ihr den Wassermond der Calamari, zischt über Wälder und feuert mit Lasern auf Feinde, die sich auf einem Vulkan festgesetzt haben. So abwechslungsreich die Szenarien sein sollen, so umfangreich ist die Auswahl an unterschiedlichen Sichtwinkeln. So seht Ihr das Spielgeschehen aus der Cockpitsicht oder von verschiedenen Außenkameras aus. Nicht fehlen dürfen aufwendig gerenderte Zwischensequenzen, Sprachaus-

Mehr braucht kein Jedi-Ritter: Einen X-Wing, gemeinsame Feinde und jede Menge 3D-Grafik



Einige der Missionen finden sogar in Städten statt

gabe und jede Menge Effekte wie Nebel, Rauch, das Glühen der Turbinen und tolle Explosionen. Derzeit wird noch an den letzten Details gearbeitet – aber rechtzeitig zu Weihnachten soll das Spiel fertig werden. Geplant ist dabei nicht nur eine PC-Version, die selbstverständlich 3D-Beschleunigerkarten unterstützt, sondern ebenfalls eine Version für die PlayStation.

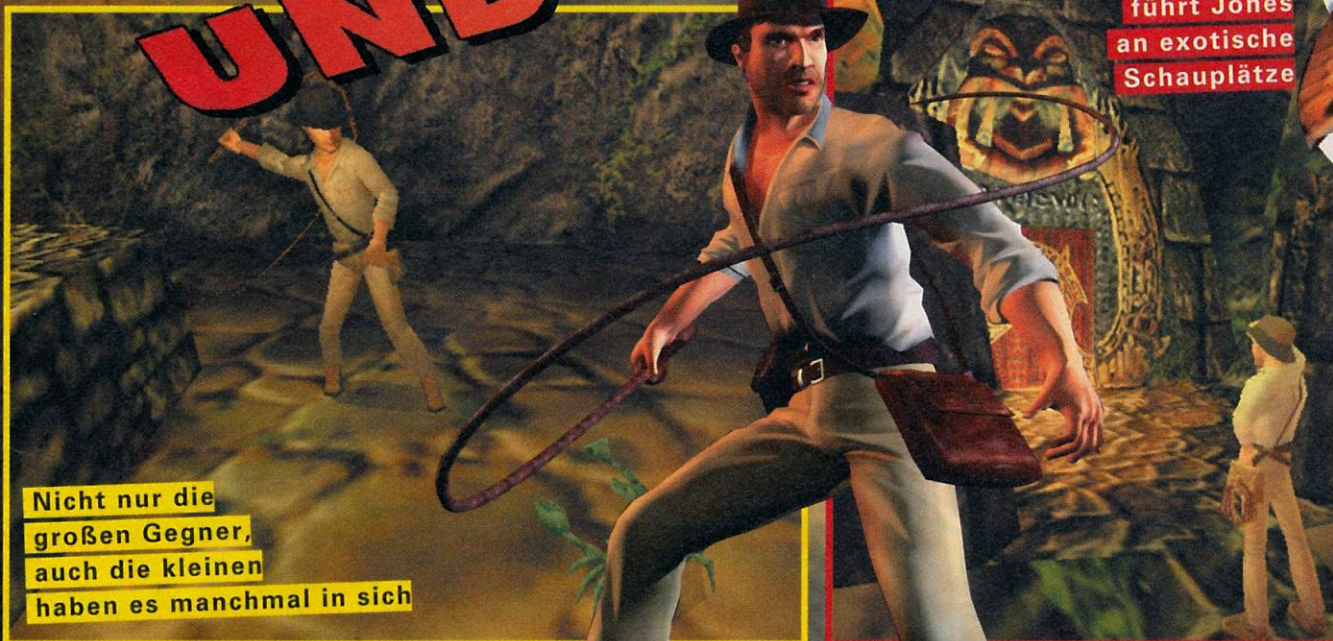
Michael Hengst

PSX N64
PC

PREVIEW

STAR WARS: ROGUE SQUADRON	
Hersteller	LucasArts / Funsoft
Genre	Action
Web-Adresse	www.funsoft.de
Erscheinungstermin: DEZEMBER 1998	
Erster Eindruck: Tolle 3D-Ballerei im beliebten Star Wars-Universum.	Fertiggestellt zu:

INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL



Das Abenteuer führt Jones an exotische Schauplätze

Nicht nur die großen Gegner, auch die kleinen haben es manchmal in sich

INFO

Der Turm zu Babel

Die Geschichte des Turmbaus zu Babel stammt aus dem Alten Testament der Bibel. Demnach wollten die Babylonier einen Turm errichten, der bis in den Himmel reichen sollte. Gott verhinderte dieses Vorhaben, indem er die Arbeiter damit strafte, daß sie auf einmal nicht mehr in ihrer eigenen, sondern nur noch in völlig fremden Sprachen reden konnten und einander nicht mehr verstanden.

Während in Hollywood noch darüber diskutiert wird, ob man nun einen vierten „Indiana Jones“-Kinofilm drehen soll oder nicht, schwingt der Archäologe auf dem Computer bereits bald zum fünften Mal die Peitsche.

Wir schreiben das Jahr 1947: Der Zweite Weltkrieg ist vorbei, die Schreckensherrschaft der Nazis ist gebrochen, und die Welt steht an der Schwelle des Kalten Krieges zwischen Ost und West. Eines Tages trifft Indy auf seine alte Freundin Sophia Hapgood (den Fans bekannt aus „Indy 4“), die inzwischen für die CIA arbeitet. Sie erzählt dem Archäologen, daß es den Russen gelungen ist, den legendären Turm von Babel zu finden. In seinem Inneren vermutet die amerikanische Regierung eine mysteriöse antike Maschine, mit deren Hilfe es den Sowjets gelingen könnte, das Tor zu einer parallelen Dimension namens Aetherium aufzustoßen. Unserem

Indy zieht aus, Lara das Fürchten zu lehren

Helden bleibt also nichts anderes übrig, als sich seinen Hut zu schnappen, die Peitsche an den Gürtel zu hängen und mal wieder die Welt vor dem sicheren Untergang zu retten. Seine Reise führt ihn dabei – wie aus den Filmen gewohnt – zu den exotischsten Schauplätzen rund um den gesamten Erdball. Von den Ruinen des antiken Babylon führt Euch Euer Weg über die geheimnisvolle Tian-Shan-Bergregion in Kasachstan bis hin zu den aztekischen Pyramiden in Teotihuacan (ein Zungenbrecher jagt den nächsten...). Während Ihr allerdings in den Vorgängerspielen Indy gemütlich per Mausclick über den Bildschirm manövrieren konntet, geht es diesmal wesentlich ac-

tionlastiger zur Sache. Echtzeit-3D heißt das Zauberwort: Wie in „Tomb Raider“ steuert Ihr die Hauptfigur durch frei begehbare Level und erkundet komplexe Tempelanlagen und finstere Verliese. Indys Bewegungsvorrat ist dem von Lara Croft absolut ebenbürtig. Per Tastendruck peitscht, springt, rennt, schwimmt, klettert, schwingt, kriecht und schießt sich Euer Held durch die riesigen Welten. Die PC-Version soll außerdem angeblich auch einen über Netzwerk oder Internet spielbaren Multiplayer-Modus aufweisen. Das klingt schon fast zu schön, um wahr zu sein, aber Dr. Jones ist ja bekanntlich immer für eine Überraschung gut.

Ralf C. Adam

PSX PC PREVIEW

INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL

Hersteller LucasArts
Genre Action-Adventure
Web-Adresse www.lucasarts.com

Erscheinungstermin: März 1999

Fertiggestellt zu:



Erster Eindruck: Mit Indiana Jones bekommt die kurvenreiche Lara ernsthafte Konkurrenz.



Auch wenn im Spiel immer wieder Actioneinlagen auftauchen, kommen Rätselfreunde nicht zu kurz

Die farbigen Licht- und Transparenzeffekte schaffen besonders im Inneren von Gebäuden viel Atmosphäre



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

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 abdreh, 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 Zwischensequenzen.

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

Altersfreigabe:
 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“.

THE LEGEND OF ZELDA

OCARINA OF TIME

Der Fischkönig
ist traurig:
Seine Tochter
ist weg



Eine Übersichtskarte von Hyrule

Ganz am Anfang:
Link ist noch ein
kleiner Junge und
wächst in dem
Kokiri-Dorf auf

Erst als
Jugendlicher
darf Link auf
einem
Pferd
reiten

Wenn Ihr die drei heiligen
Steine habt, fängt das
Abenteuer erst richtig an

**Der König der
Spielewelt heißt
Link: Mit dem
neuen „Zelda“-
Abenteuer setzt
Nintendo Maßstäbe
für das Genre.**

Wohl kaum ein anderes Spiel für das N64 wurde mit soviel Spannung erwartet wie das Action-Abenteuer „The Legend of Zelda: Ocarina of Time“. Durften wir im letzten Monat noch die Preview-Version begutachten, konnte unser Redaktions-Zelda-Fan Michael vor Ort die finale Version ausgiebigst probespielen – es handelte sich dabei allerdings um die US-Fassung, an der deutschen Umsetzung wird gerade noch heftig gefeilt, damit diese auch



Tip: Um in den riesigen Wal zu kommen, benötigt Ihr einen frischen Fisch



So sieht der Tempel der Zeit aus, wenn Ihr ihn als kleiner Junge besucht

Es lebt: Im Inneren des Wals bestehen die „Wände“ aus organischem Material



rechtzeitig vor Weihnachten in den Geschäften steht. Wie schon in der GAMES AND MORE Ausgabe 24/98 stand, spielen die Geschehnisse von „Ocarina of Time“ zeitlich vor dem allerersten Zelda-Spiel („The Legend of Zelda“, NES). Trotz des chronologischen Rückgriffes gibt es ein Wiedersehen mit dem Helden Link und natürlich der Prinzessin Zelda. Die Story erinnert an die klassischen „Zelda“-Spiele: Als kleiner Junge brecht Ihr auf, um das Märchenland

Hyrule vor der Bedrohung durch den ultra-bösen Ganondorf zu retten. Der Miesling will nämlich die drei Tri-Force-Teile in seinen Besitz bringen, um damit die Welt zu beherrschen. Dazu ist ihm jedes Mittel recht. Aber bevor Ihr dem finsternen Ganondorf ans Leder dürft, gilt es mehrere Aufgaben zu erfüllen: Zu Beginn müßt Ihr Euch ein Schwert und einen Schild besorgen, den lebenden Deku-Baum von einer üblen Plage befreien, drei heilige Steine finden und das sagenumwobene Master-Schwert ausfindig machen. Die Steine befinden sich – gut versteckt – in umfangreichen Labyrinthen. Einer liegt in dem besagten Deku-Baum, ein anderer befindet sich im Inneren eines

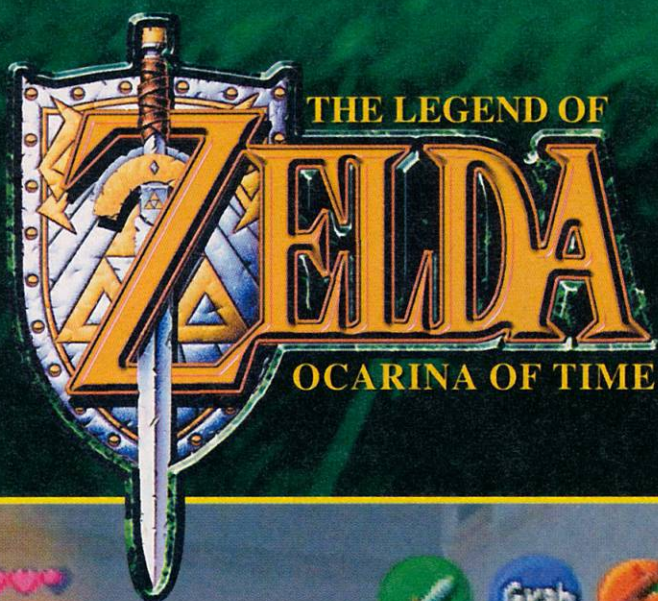
riesigen Fisches, ein weiterer ist in den unterirdischen Höhlen eines Volkes verborgen, das sich von Steinen ernährt. Habt Ihr endlich das mythische Schwert in der Hand, geht das Abenteuer erst richtig los: Denn dummerweise habt Ihr durch die drei heiligen Steine, die Euch Zugang zu dem Sagenschwert verschaffen, auch Ganondorf die Möglichkeit gegeben, Hyrule zu erobern – jetzt gilt es fünf „Weise“ aus den Kerkern zu retten, die Ganondorf mit Ungeheuern, Fallen

und riesigen Bösewichtern gefüllt hat. Diese Kerker sind noch größer und noch gefährlicher als die Dungeons, in denen Ihr die Steine finden müßt. Um den größeren Gefahren auch wirkungsvoll gegenüberzutreten zu können, griffen die Designer zu einem spielentscheidenden Kniff: Link reist mit dem Master-Schwert sieben Jahre in die Zukunft und kann als Jugendlicher Gegenstände benutzen, die ihm als Kind versagt geblieben sind. Als „alter“ Link könnt Ihr sogar ein Pferd reiten und kommt so schneller durch das Land. Der Punkt Zeitreise wird weidlich genutzt: Im Spielverlauf



müßt Ihr häufig zwischen den beiden Epochen hin und her springen. Erledigt Ihr Aufgaben in der Vergangenheit, so hat dies selbstverständlich Auswirkungen auf die Zukunft. Sind alle sechs Weisen wieder sicher, könnt Ihr endlich Ganondorf gegenüberreten. Was sich – komprimiert auf ein paar Sätze – so knapp und kurz anhört, ist ein prall gefülltes Abenteuer, an dem auch Profis sicherlich rund 40 Stunden zu knacken haben. Denn so „zeldatypisch“ sich der Plot anhört, so umfangreich sind die Änderungen und Verbesserungen, die Star designer Miyamoto dem Mega-Modul (immerhin 32 Mbyte groß!) verpaßt hat. Da ist





THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

In Impas
Dorf gibt
es einen
Aussichtsturm



Töpfe kann Link
hochheben oder
mit dem
Schwert
zerbröseln

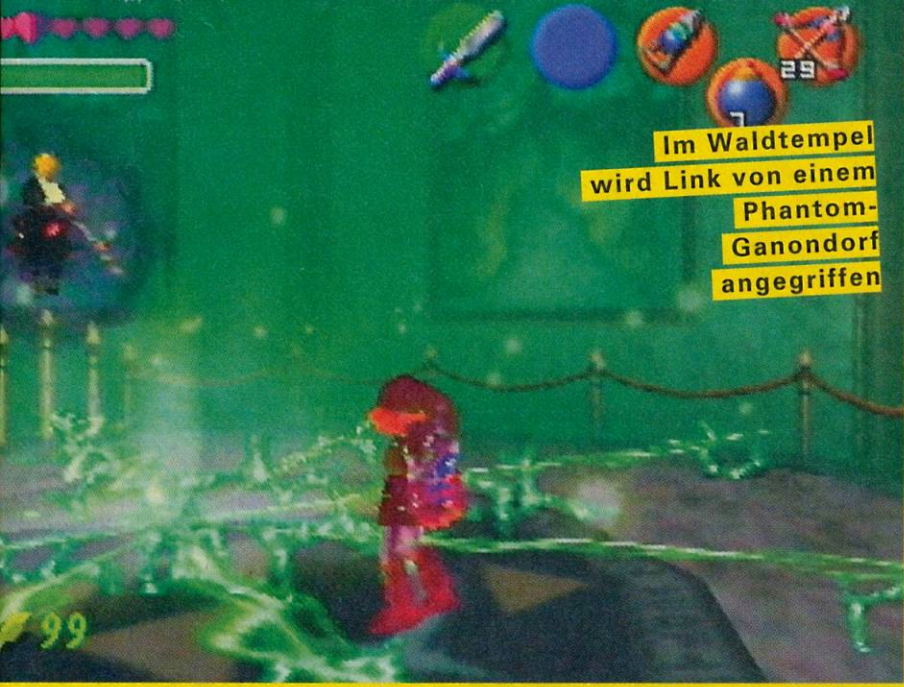
ERSTE HILFE

- Bei Spielbeginn braucht Ihr ein Schwert und einen Schild. Den Schild könnt Ihr für 40 Rupees im Laden (das Gebäude mit dem roten Dach) einkaufen.
- Das Schwert findet Ihr hinter dem kleinen Eingang, durch den Link hindurchkrabbeln muß. Vorsicht vor den rollenden Steinkugeln!
- Wenn die große Spinne im Deku-Baum ihre „Kleinen“ legt, könnt Ihr diese problemlos zerstören, wenn sie noch in einem Ei stecken.
- In den „Lost Woods“ folgt Ihr der Musik. Hört Ihr bei einem Eingang keine Musik, ist dies der falsche Weg. Später funktioniert dies nicht mehr. Deshalb hier die richtige Reihenfolge: Rechts, Links, Rechts, Links, Geradeaus, Links, Rechts.
- Um den schnarchenden Kollegen im Palast zu wecken, müßt Ihr wieder zurück zum Eingang des Palastes. Hier steht die Tochter des Schläfers und gibt Euch ein Ei. Lauft wieder zurück und wartet, bis es geschlüpft ist. Dann „benutzt“ Ihr das Huhn mit dem „C“-Knopf.
- Die Riesenskelette in dem Waldtempel erledigt Ihr am besten mit einer Kombination aus Blocken (mit dem Schild) und Schlagen. Gelegentlich hilft es auch, den Haken einzusetzen.
- Den Phantom-Ganon müßt Ihr mit Pfeil und Bogen vom Pferd holen – und zwar schießt Ihr genau dann, wenn er gerade aus dem Bild kommt.
- Ohne Pferd feuert Phantom-Ganon mit glühenden Bällen: Diese lassen sich mit dem Schild blocken.

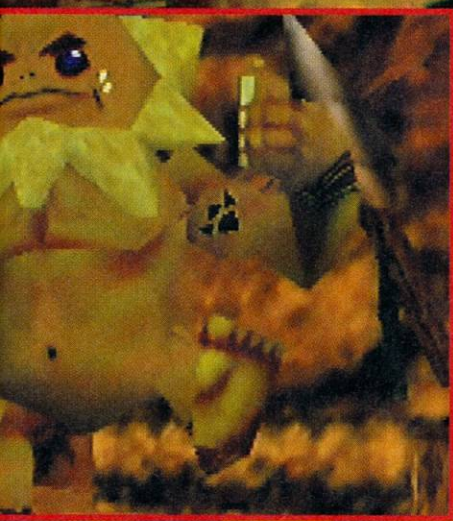


Der König
der Goronen
wagt ein kleines
Tänzchen

einmal natürlich der Sprung vom schlichten 2D-Spiel zum 3D-Abenteuer: Statt Link wie bisher aus der Vogelperspektive zu sehen, folgt Euch nun eine „dynamische“ Kamera, die Link aus den für die Spielsituationen vorteilhaften Blickwinkeln zeigt. Ob in der riesigen Oberwelt oder in den Tiefen von dunklen Labyrinthen ist dabei völlig egal: Die komplette Grafik ist in 3D und wirkt – zusammen mit den rund 40 Minuten Rendersequenzen – wie aus einem Guß. Krachige Grafikeffekte nutzen die Hardware des N64 aus und bezaubern durch Detailfülle und optische Feinheiten, daß es schon eine wahre Freude ist, beim Spielen nur zuzuschauen. Ein besonderes Feature hilft Euch bei der Orientierung in der ungewohnten Umgebung: Mit der „Z“-Taste könnt Ihr Gegner, Gesprächspartner oder interessante Gegenstände fixieren. Haltet Ihr beispielsweise ein Monster im Visier, folgt die Blickrichtung automatisch diesem Fix-Punkt – egal in welche Richtung Ihr steuert. Dies ist vor allem bei Fernkämpfen ein wichtiges Element: Denn wie in den „älteren“ Spielen ist das Schwert nur ein Teil des eigenen Arsenal, das Ihr Euch im Laufe des Spieles zusammensuchen könnt. Neben einer Steinschleuder gibt es den beliebten Bogen, den „Enterhaken“, mit dem Ihr Gegner erledigen könnt, aber Euch auch über Abhänge hangeln dürft, sowie spezielle Wurfnüsse, die



Im Waldtempel
wird Link von einem
Phantom-
Ganondorf
angegriffen



Monster kurzfristig betäuben. Neben der „Außenansicht“ von Link gibt's zudem die aus Ego-Shootern beliebte Ich-Perspektive. Hier seht Ihr die Umgebung aus der Sicht Links und schaut Euch um oder nehmt ein Monster mit Schleuder oder Bogen aufs Korn. Bei entfernten Gegenständen, Spielfiguren oder Monstern hilft Euch die Fee Navi, die auf Knopfdruck erscheint – ist etwas Besonderes zu sehen, fliegt Navi dorthin und verweilt an der interessanten Stelle. Außerdem gibt Euch Navi hilfreiche Tips und Tricks – so verrät sie Euch beispielsweise bei Monstern den jeweiligen Schwachpunkt oder eine spezielle Taktik, wie Ihr diese ausschalten könnt. Will Navi einen Tip loswerden, drückt Ihr nur den obersten gelben Knopf auf dem Joypad des N-64 – hier steht in solchen Situationen dann „Navi“ auf dem Button. Apropos Knöpfe: Die anderen drei „C“-Knöpfe lassen sich mit Gegenständen individuell belegen. So habt Ihr – neben Schwert und Schild – immer drei weitere Items nur einen Knopfdruck weit parat. Wie aus älteren „Zelda“-Spielen bekannt, sucht Ihr die Gegenstände aus einem umfangreichen Inventory aus, das nicht nur Infos zu allen Waffen und Items parat hält sondern auch eine Übersichtskarte Hyrules oder Maps der Dungeons so-

wie den aktuellen Stand Eurer Suche nach den Steinen oder den Weisen. Ebenfalls hier verzeichnet sind die Musikstücke (es gibt zwölf) die Ihr bis dato gelernt habt – immerhin bekommt Ihr im Spiel eine Feen-Okarina und später die magische „Ocarina of Time“ (daher auch der Name des Spieles). Nur mit der Flöte und den gelernten Songs, die Ihr selbst mit Tastenkombinationen spielen müßt, kommt Ihr in einigen Situationen weiter: Türen werden mit einer Melodie geöffnet, Geheimnisse offenbaren sich mit der richtigen Tonfolge, und später dürft Ihr Euch mit dem richtigen Musikstück durch die Welt teleportieren. Ein „Zelda“ wäre natürlich k e i n „Z e l d a“, wenn es am

Rande nicht noch eine Menge anderer Dinge zu entdecken geben würde: Neben der eigentlichen „Hauptaufgabe“ warten noch eine ganze Latte von Mini-Spielen und Spezialgeheimnissen auf den Spieler. Ihr könnt z.B. in einer Schießbude Gegenstände ergattern, durch das Finden von Spinnenmedaillons einen Bannfluch brechen und erhaltet dann ganz besondere Items. Bei letzterem kommt das Rumblepak, das auch sonst im Spiel super unterstützt wird, hervorragend zur Geltung: Findet Ihr eine Anzahl der Medaillons, gibt es später den „Stone of Agony“, der aussieht wie ein kleines RumblePak – dieser Stein wirkt wie eine Art Wunschelrute und vibriert an Orten, an denen es etwas ganz Besonderes zu finden gibt – mehr wollen

Schon wegen
„Ocarina of Time“ lohnt sich
die Anschaffung des N64



Im Spielverlauf
lernt Link einige
Zaubersprüche,
wie z.B.: diese
Feuermagie

Eines der
zahlreichen
Mini-Spiele

Wichtig: Im Spiel lernt
Ihr Musikstücke, die Ihr
später dringend benötigt

wir an dieser Stelle nicht ver-raten! Denn „Ocarina of Time“ ist einfach zu genial, um alle verborgenen Feinheiten zu erklären: Dieses Modul müßt Ihr einfach selbst spielen. Neben einer freudigen Zusammenkunft mit alten Bekannten (z.B. den Feen) und vielen „alten“ Gegenständen (leere Flaschen, Bomben, Bogen, usw.) bietet das neueste Zelda-Abenteuer alles, was man von einem Action-Adventure der Extraklasse erwarten kann: Haarsträubend schreckliche Monster, die dank 3D-Grafik unseren Helden an Größe um ein Vielfaches überragen oder knifflige Labyrinth, die so vorzüglich designt sind, daß sich Generationen von künftigen Spielen an diesem Programm messen lassen müssen. Die Grafik ist ein wahrer Augenschmaus (allein die Szene, in der ein animierter Wasser-Arm unseren Helden ergreift, hat echte Filmqualitäten), der Sound stimmig und die sporadische Sprachausgabe spitzenmäßig – Nintendo hat die Erwartungen nicht nur erfüllt, sondern noch übertroffen! „The Legend of Zelda: Ocarina of Time“ läßt sich kaum mit Worten beschreiben: Es ist ein Meilenstein in der Softwaregeschichte und verdient das Prädikat „Referenz“.

Michael Hengst

THE LEGEND OF ZELDA
Ocarina of Time

Hersteller Nintendo
Web-Adresse www.zeldakingdom.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1

Besonderheiten:
Unterstützt RumblePak.

Positiv:
Hervorragende Grafik, geniale Steuerung, toller Sound.

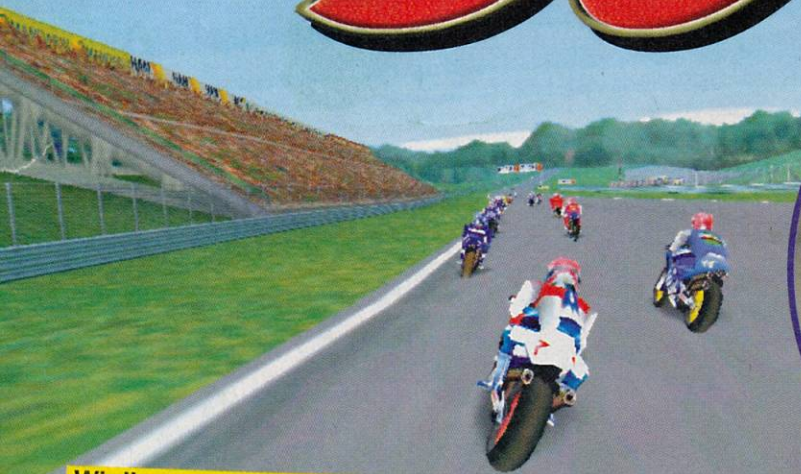
Negativ:
Gelegentlich verwirrende Kamerafahrten.

Alters-freigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 93%
Sound 85%
SPIEL SPASS:
94%

100%
0%

Grand Prix 500 ccm



Wir liegen am Ende des Feldes, jetzt heißt es aufholen



Start-Ziel-Gerade:

Wer die Wheelies übertreibt, landet auch hier auf dem Bauch



Die Schräglagen sind gewöhnungsbedürftig



Wenn Ihr Euch hier auskennt, checkt Ihr auch die härtesten Biker-Fachgespräche



Ascaron Sports bringt die erste halbwegs realistische Motorrad-GP-Sim: „Grand Prix 500 ccm“, ein Rennspiel für Tüftler.

Motorradrennen werden meist als pure Fun-Racer aufgezogen – Simulationen wie zur F1-WM fehlen fast völlig. Ascaron wagt sich nun an die schwierige Materie und bringt uns eine Motorrad-GP-Sim mit einigen Schwachpunkten und viel Realismus.

Trotz der „500“ im Namen dieses Spiels stehen drei Klassen zur Auswahl: 125er, 250er und die Königsklasse mit Halblitermotor. Wer jetzt hochnäsiger auf die Achtelliterklasse pfeift und sich sofort an die bärenstarken 500er wagen will, sei gewarnt: Ihr werdet einige Runden brauchen, um Euch an die Steuerung zu gewöhnen und die giftigen Geschosse wirklich zu beherrschen. Dafür ist der Schwierigkeitsgrad einstellbar: von fast fade (mit Lenk- und Bremshilfen) bis verflucht schwer. Leider ist der Grenzbereich zwischen genialer Kurve und heftiger Bauchlandung hier sehr klein geraten: Vor Stürzen gibt es kaum Vorwarnung, und ungewollte Abgänge könnt Ihr nur mit den Fahrhilfen oder durch ausgezeichnete Streckenkenntnis vermeiden.

Die 3D-Grafik ist recht gelungen und bietet enorme Sichtweite, wirkt aber auf Dauer etwas steril und langweilig. Immerhin sorgt

ein Karrieremodus, in dem Ihr Euch durch die drei Leistungsklassen arbeiten könnt, für Langzeitmotivation. Daß man aber trotz der hohen Komplexität und der ständigen Sturzgefahr schon recht bald vorne mitfährt, kann den Tüftler schon nerven – Ascaron hat nämlich offenbar das ansonsten wohl allzu schwere Spiel entschärft: Wenn Ihr stürzt, lassen Euch die Computergegner wieder aufholen.

Noch eine Besonderheit: Im Netzwerkmodus können bis zu 26 (!) Spieler gegeneinander antreten – getestet haben wir das allerdings nicht.

Ein entscheidender Pluspunkt ist das Tuningmenü: Noch nie gab es so viele und so übersichtlich angeordnete Einstellmöglichkeiten für ein Spiele-Motorrad. Dank der Kooperation mit einem echten Rennstall ist die „Werkstatt“ von „Grand Prix 500 ccm“ realistisch genug geworden, daß auch Mechaniker-Azubis oder verunfallte Motorradfreaks ihre helle Freude an diesem Spiel haben werden. Das Handbuch ist hilfreich, aber unübersichtlich: Wer sich einmal bis Kapitel 8.5.3 (Treibstoff-Verdichtung) durchgearbeitet hat, ist mit ziemlicher Sicherheit bereits süchtig und sollte schon mal auf einen Roller sparen.

David Skreiner



Ob das noch glattgeht? Eine kleine Unachtsamkeit...



...führt zum unsanften Abstieg inklusive Rutschpartie...

INFO

Die Drei-Klassen-Gesellschaft im Motorrad-GP (125er, 250er und 500er) sorgt für Spannung und klar unterschiedliche Rennen: Die leichteren, PS-schwächeren 125er wollen exakt auf Linie und Drehzahl gehalten werden, um möglichst konstant hohe Geschwindigkeiten zu halten. Die 500er-Raketen mit weit über hundert PS und höherem Gewicht (ca. 170 Kilo) nehmen die Kurven dafür langsamer und eckiger, um nur ja möglichst früh wieder das Gas voll aufreißen zu können... Wer jetzt von noch mehr Hubraum träumt, sei kurz darauf hingewiesen, daß gute Fahrer mit 500er oder 600er Straßenmaschinen so ziemlich jede 900er oder 1000er abhängen. Außer auf der Autobahn...

PC TEST

GRAND PRIX 500 CCM

Hersteller Ascaron
Web-Adresse www.ascaron.com
Preis ca. 90 DM
Spieleranzahl 1 – 26

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 70 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 250 MB HD, Win 95/98, 3Dfx



Positiv:

Tolles Tuning-Menü, nette Grafik, Netzwerkmodus, Karrieremodus.



Negativ:

Schwierig, uncooles Renn-Feeling, lange Lernkurve.

Altersfreigabe: frei

WERTUNG:
Grafik 76%
Sound 62%



SPIEL SPASS:
71%





THOMANGEBEND!

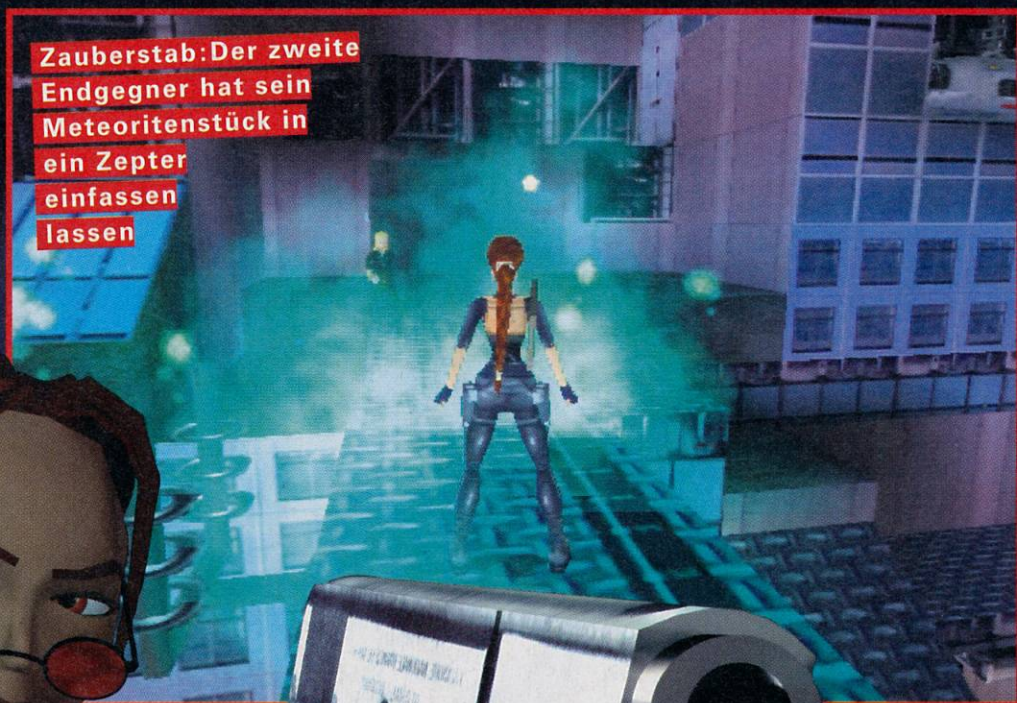


TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT



Mit der richtigen
Bewaffnung ist der
erste Endgegner noch
eine verhältnismäßig
leichte Beute



Zauberstab: Der zweite
Endgegner hat sein
Meteoritenstück in
ein Zepter
einfassen
lassen

Mit Vollgas über die
Klippe: Das Quad-Bike
fährt sich äußerst
realistisch



Im Tempel der sechssarmigen
Göttin Kali kommt es zum
ersten Showdown gegen
Laras verrückt gewordenen
Partner



Hier heißt es genau
hinschauen: Hinter dem
Wasserfall rechts
befindet sich ein
Geheimgang



Die Level in London gehören zu den grafisch beeindruckendsten

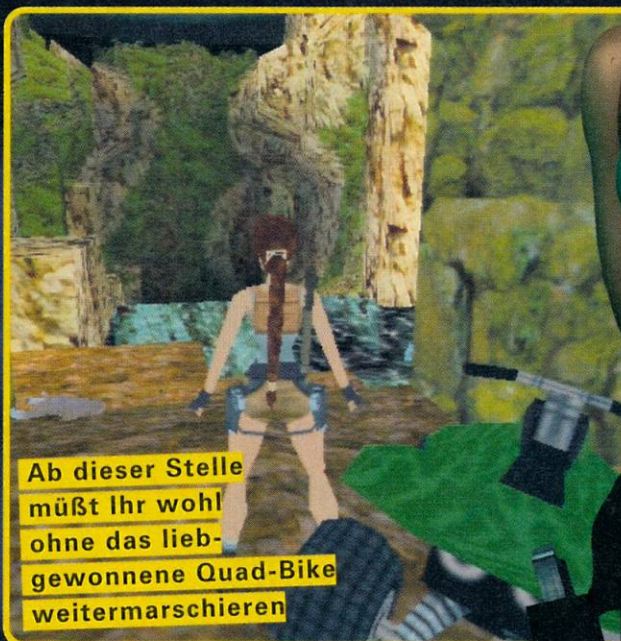


Spektakuläre Lichteffekte: In Indien brechen sich die Sonnenstrahlen im Blätterdach des Dschungels

Kein anderer Titel wurde von der PC- und Play-Station-Spieler-gemeinde wohl so sehnsüchtig erwartet wie dieser. Doch jetzt ist es endlich soweit! Zum dritten Mal heißt es: Vorhang auf und Bühne frei für Lara Croft!

Eigentlich wollte unsere wohlgeformte Hobby-Archäologin nach der anstrengenden Hatz nach dem Dolch von Xian erstmal herzhaft ausspannen. Doch Lara wäre nicht Lara, wenn sie nicht bereits kurze Zeit später wieder bis über beide Ohren in eine neue, noch gefährlichere Mission verstrickt wäre. Dabei fängt „Tomb Raider III“, das den passenden Untertitel „Die Abenteuer der Lara Croft“ trägt, relativ harmlos an. Miss Croft durchstöbert zusammen mit einem alten Bekannten eine Ruinenstadt in den dichten Dschungelwäldern Indiens und stößt dort auf einen geheimnisvollen Meteoritenbrocken. Als ihr Begleiter in bester „Akte X“-Manier plötzlich durchzudrehen beginnt, schwant unserer Heldin schnell, daß sich hinter dem Gesteinsblock mehr verbergen muß, und so beginnt einmal mehr eine riskante Jagd quer über den gesamten Erdball. Das 20 Level umfassende Spiel führt Euch von den Urwäldern Indiens über die feuchten Regengebiete des Südpazifiks, das neblige London und die verbotene Militäranlage Area 51 schließlich in die endlosen Eiswüsten der Antarktis. Dabei dürft Ihr, nachdem Ihr den ersten (der insgesamt vier) Meteoriten in den Höhlen der Göttin Kali erhalten habt, frei wählen, mit welchem Level es weitergehen soll. Einzig der Showdown am Südpol kann erst dann von Euch in Angriff genommen werden, wenn Ihr alle anderen Himmelskörper eingesammelt habt. Am grundlegenden Spielprinzip hat sich im Vergleich zu den ersten beiden Teilen der Saga wenig geändert. Wie gehabt steuert Ihr die durchtrai-

nierte Abenteurerin aus der gewohnten Schräg-Von-Hinten-Perspektive durch die mit Fallen gespickten Szenarien, klettert steile Felswände empor, löst kleine Schalter-Puzzles und verteidigt Euch mit geballter Feuerpower gegen jede Art von menschlichem und tierischen Feind. Neben den bekannten Moves hat die gute Lara überdies noch ein paar neue Tricks auf Lager: Wenn eine Situation zu brenzlich wird, könnt Ihr ab sofort per Knopfdruck einen kurzen Sprint einlegen und Euch so aus der Gefahrenzone bringen. Weiterhin darf unsere Superheldin jetzt auch auf allen Vieren kriechen (und so enge Röhren überwinden) oder sich an der Decke entlanghangeln. Um Euch die Suche nach den unheilbringenden Steinen ein wenig zu erleichtern, sind wie bereits in „Tomb Raider II“ in einigen Welten Fahrzeuge versteckt, mit denen Lara in sehr viel kürzerer Zeit sehr viel längere Strecken zurücklegen kann. Die Benutzung dieser Vehikel ist indes nicht unbedingt ein Muß – während Ihr das geländetaugliche Quad-Bike in den Steppen Indiens in jedem Fall benötigt, um über gähnende Abgründe hinwegzuspringen, kann es passieren, daß Ihr das Mini-unterseeboot in London völlig überseht und auch ohne seine Hilfe ans Ziel kommt. Drei neue Waffen könnt Ihr im Verlaufe des Spiels finden. Die großkalibrige Desert Eagle Pistole hält Lara in bester „Miami Vice“-Manier mit beiden Händen. Der Granatwerfer wurde gegenüber dem Vorgänger umgebaut und ähnelt jetzt diversen



Ab dieser Stelle müßt Ihr wohl ohne das lieb-gewonnene Quad-Bike weitermarschieren



Die farbigen Lichtquellen schaffen besonders in Gebäuden erstaunlich viel Atmosphäre



Auch im dritten Teil der Saga wird wieder scharf geschossen

Teile der Story erinnern an „Akte X“

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

Die Darstellung von Feuer- oder Rauchpartikeln ist für die überarbeitete Engine kein Problem

Jingle Bells:
Die lustig vor sich hin tanzenden Schneeflocken versetzen Euch in Weihnachtsstimmung

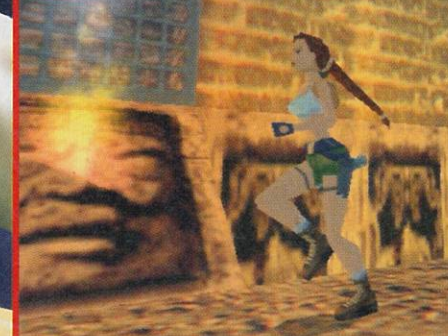
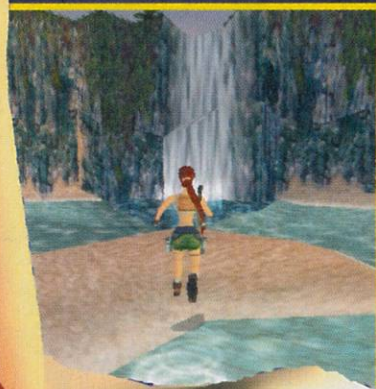
Lara im Naturkundlichen Museum

Jeder Level führt sich auf verschiedene Arten lösen

Lara rennt: In welchem Film haben wir diese Szene nur schon einmal gesehen?

Kollegen aus prominenten 3D-Shootern – die abgefeuerte Munition prallt von Hindernissen ab und detoniert erst nach einigen Augenblicken. Nicht minder durchschlagende Wirkung haben die Geschosse des Raketenwerfers, die auch über größere Distanz hinweg selbst einem ausgewachsenen Königstiger buchstäblich das Fell über die Ohren ziehen. Ansonsten greift die fescbe Grabräuberin auf ihr gewohntes Arsenal aus Uzis, Automatik-Pistolen, Harpune, M16 und Pumpgun zurück. Dafür dürft Ihr Euch während eines Feuergefechts zum ersten Mal am blitzenden Mündungsfeuer, dem aufsteigenden Rauch und den wegfliegenden Patronenhülsen erfreuen. Kleine Details, die enorm die Atmosphäre steigern. Überhaupt sind es vor allem die grafischen Feinheiten, an denen Core Design² intensiv gearbeitet hat und die „Tomb Raider III“ erneut einen kräftigen Schritt nach vorne gebracht haben. Auffallendstes Beispiel: Statt wie bislang die Level auf Grundlage quadratischer Polygone aufzubauen, finden diesmal auch dreieckige Polygone bei der

Gestaltung der Landschaft Verwendung. Auf diese Weise wirken die Welten wesentlich organischer und lebendiger. Da sich die einzelnen Abschnitte nicht mehr so stark ähneln, verliert Ihr allerdings auch rascher die Orientierung, zumal die Level sehr viel größer sind als in den beiden ersten Teilen. Damit Ihr Euch nicht ständig hoffnungslos verlauft, gibt es für jede Mission aber verschiedene Lösungswege. Dies soll Euch außerdem dazu ermutigen, „Tomb Raider III“ nach der erfolgreichen Beendigung noch ein zweites Mal durchzuspielen, da Ihr auf Anhieb niemals alle Abschnitte eines Levels zu sehen bekommen werdet. Eine dementsprechend untergeordnete Rolle spielen die Secrets, die im letzten Teil noch in Form kleiner Drachen-Statuen symbolisiert wurden und besonders kostbar waren. Dieses Mal sind die Secrets lediglich besonders gut versteckte Extras wie Medi-Packs oder Munitionsclips. Obwohl der Schwierigkeitsgrad teilweise ähnlich knackig ist wie im zweiten Teil, hat sich Core Design übrigens bei der PSX-Version zusätzlich eine weitere kleine, unserer Meinung nach völlig unnötige Gemeinheit erlaubt: Ihr dürft nicht, wie auf dem PC, jederzeit nach Belieben Euren Spielstand abspeichern, sondern immer nur dann, wenn Ihr einen Speicher-Kristall im Inventar habt. Abgesehen davon, daß Ihr einen Kristall nur einmal benutzen könnt, sind diese nur sehr spärlich über die verschiedenen Level verstreut und müssen zunächst erstmal von Euch gefunden werden.



**Indy läßt grüßen:
Per Minenlore geht's
durch dunkle Stollen**

Trotz dieses kleinen Schönheitsfehlers sollte „Tomb Raider III“ eigentlich unter keinem Weihnachtsbaum fehlen. Natürlich halten sich die Neuerungen gegenüber den beiden Vorgängern in Grenzen, aber hat wirklich irgend jemand einen revolutionären Quantensprung erwartet? Ähnlich wie die Jungs von Blizzard oder Westwood hat man sich bei Core Design voll und ganz auf das wichtigste Feature überhaupt konzentriert: den Spielspaß. Und der liegt bei Laras drittem Abenteuer mindestens ebenso hoch wie bei ihrem ersten oder zweiten.

Patrick Dowling

**Im Inneren dieser gigantischen
abgestürzten Militärmaschine
geht's weiter**

**Neue Outfits: In der
glühenden Hitze der
Wüste Nevadas trägt
Lara nur ein
knappes Top**

**Mit dem Mini-
unterseeboot kommt
man unter Wasser
schnell vorwärts**

ERSTE HILFE

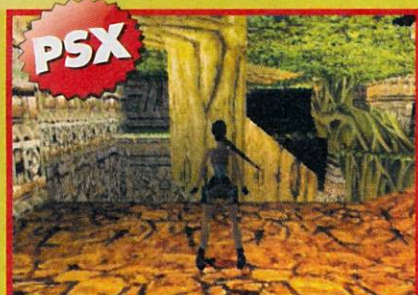
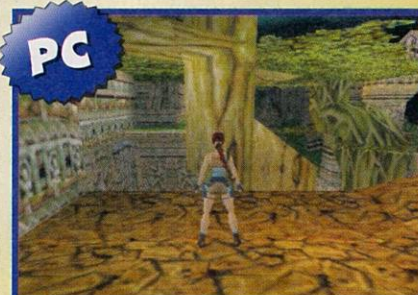
- Schaut Euch erstmal genau um, wenn Ihr einen neuen Level betretet. Untersucht alle Nischen und Ecken auf Munitionsclips oder andere Extras.
- Untersucht genau den Boden, wenn Ihr einen Gegner erledigt habt. Oftmals lassen diese nützliche Extras fallen.
- Einige der Rätsel lassen sich nur lösen, wenn Ihr Laras neue Moves einsetzt – also vergeßt diese nicht.
- Wenn Ihr vorsichtig einen Fuß vor den anderen setzt, könnt Ihr Euch von hinten an Gegner heranschleichen.

INFO

Das ist neu:

- Engine kann jetzt auch dreieckige Polygone darstellen
- Transparente Rauchwolken und Schatten sowie farbige Lichtquellen
- Verbessertes Gegnerverhalten
- Wettereffekte wie Regentropfen, Schneeflocken und Nebelschwaden
- Neue Bewegungen: An Decke entlang hangeln, kriechen, spurten
- Level-Anwahl bleibt (teilweise) Euch überlassen
- Hochauflösende Grafik auf der PSX

SYSTEMVERGLEICH



GRAFIK:

Bei entsprechender Hardware (Voodoo 2) Auflösungen von 512 x 384 bis hoch zu 1024 x 768 bei 16 Bit Farbtiefe möglich. Effekte wirken mit 3Dfx-Unterstützung besonders plastisch.

Die hochauflösende PSX-Version (640 x 480, 16 Bit Farbtiefe) steht der unbeschleunigten PC-Fassung in nichts nach. Alle Wettereffekte inkl. Nebel, Regen und Schnee gibt's auch hier zu sehen.

BEVORZUGTE STEUERUNG:

MS-Sidewinder Pad

Digitales Steuerkreuz (bloß nicht Analog-Stick!)

LEVELANZAHL:

19 Level (+1 Secret-Level) in 5 Welten

19 Level (+1 Secret-Level) in 5 Welten

WAFFEN:

8 (darunter Raketenwerfer und Granatwerfer)

8 (darunter Raketenwerfer und Granatwerfer)

SPEICHERMÖGLICHKEIT:

Spielstand sichern jederzeit möglich

Spielstand sichern nur per Speicher-Kristall möglich

PC TEST



TOMB RAIDER III Die Abenteuer von Lara Croft

Hersteller Core Design / Eidos
Web-Adresse www.tombraider.com
Preis ca. 90 DM
Spieleranzahl 1

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 1 MB HD, Win 95/95; Empf. Konfig: Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, 1 MB HD, Win 95/95, 3Dfx-Beschleuniger

Positiv:
Lara in Höchstform. So lieben sie ihre Fans.

Negativ:
Nur Detailverbesserungen.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik 83%
Sound 75%

SPIEL SPASS:
88%



PSX TEST



TOMB RAIDER III Die Abenteuer von Lara Croft

Hersteller Core Design / Eidos
Web-Adresse www.tombraider.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.

Positiv:
Lara in Höchstform. So lieben sie ihre Fans.

Negativ:
Nur Detailverbesserungen. Schlechte Analog-Steuerung.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik 83%
Sound 75%

SPIEL SPASS:
88%



LiberoGrande

Die Kicker beherrschen über 100 Special-Moves – vorausgesetzt, Ihr kommt mal an den Ball

Die Gesichtszüge wurden denen der realen Vorbilder relativ genau nachempfunden



Die verschiedenen Kamera-perspektiven bieten allesamt nicht gerade den ganz großen Überblick

Fast wie im richtigen Leben: Ronaldo wartet 85 Minuten lang auf den Ball, um dann doch noch sein Tor zu machen



Wenig authentisch: Der Andreas-Möller-Verschnitt zählt zu den langsamsten Kickern

Der Ausschnitt am linken unteren Bildrand verhilft Euch zumindest zu einer ungefähren Orientierung



In dieser Umsetzung von Namcos Spielhallen-Automaten schlüpft Ihr in die Rolle eines einzigen Kickers.

Wer heutzutage ein Sportspiel auf den Markt bringt, der muß schon einiges an Innovationen bieten, um gegen die übermächtige Konkurrenz bestehen zu können. Sony geht deshalb bei seinem Spektakel „LiberoGrande“ einen völlig neuen und bisher einzigartigen Weg. Statt wie bislang von Fußball-Sims gewohnt per Knopfdruck die Kontrolle über jeden einzelnen Akteur einer Mannschaft übernehmen zu können, steuert Ihr das gesamte Spiel hindurch nur einen einzigen Spieler, nämlich den auf der Libero-Position. Insgesamt 20 verschiedene Fußballer, die allesamt realen Vorbildern nachempfunden wurden, stehen Euch dafür zur Auswahl. Superstar Ronaldo ist in Form eines gewissen Raimundo ebenso mit von der Partie wie Ajax Möbius alias National-elf-Rückkehrer Andreas Möller. Ne-

ben einem Ballkünstler müßt Ihr Euch vor Anpfiff außerdem für eines der 32 Nationalteams sowie einen Spielmodus entscheiden. Während es im Freundschaftsspiel nur um die berühmte Goldene Ananas geht, müßt Ihr Euch in den drei Varianten Weltmeisterschaft, Liga oder Arcade schon wesentlich mehr anstrengen, um nicht gleich zu Beginn aus dem Turnier zu fliegen. Besonders reizvoll ist der Challenge-Mode. Ähnlich wie in „Gran Turismo“ müßt Ihr hier verschiedene Prüfungen absolvieren. So gilt es zum Beispiel in einer bestimmten vorgegeben Zeit eine Reihe roter Trainings-Hütchen zu umdribbeln oder mit dem Ball auf Zielscheiben zu kicken. Doch bei allem liebevoll und gut gemachten Drumherum, die Wahrheit liegt beert kanntlich auf dem Platz – und da macht Sonys Libero keine sehr glückliche Figur. „LiberoGrande“ spielt sich nach dem Motto: Nur dabei statt mittendrin. Ihr habt nie wirklich das Gefühl, aktiv am Geschehen beteiligt zu sein, sondern verbringt 90% der Spielzeit nur als Zuschauer. Statt mit eleganten Dribblings die gegnerische Abwehr auszuhebeln, seid Ihr eigent-

lich fast nur damit beschäftigt, dem Ball hinterherzuhecheln und darauf zu spekulieren, daß einer Eurer Mitspieler Euch gnädigerweise mal das runde Leder zupaßt. Jede Fernsehübertragung eines Regionalligaspiels bietet da weitaus spannendere Momente.

Ralf C. Adam

PSX TEST

LIBERO GRANDE

Hersteller Sony
Web-Adresse www.playstation-europe.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1 – 2

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Neuartige Idee für ein Fußballspiel...



Negativ:
...die sich leider in der Praxis als wenig gelungen entpuppt.

Alters-freigabe:
frei



WERTUNG:
Grafik 68%
Sound 55%

SPIEL SPASS:
56%





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

NINTENDO 64



Die SIEDLER

Hier seht Ihr die typischen Gebäude der asiatischen Siedler

Viele kleine Siedlerhände sind nötig, um ein Gebäude zu errichten

Auf der Baustelle wird geschuftet – das Bier ist für die Götter reserviert!

Blue Byte¹ bringt mit „Die Siedler 3“ einen aufwendigen Echtzeit-Wettkampf zwischen unterschiedlichen Völkern, komplett mit putzig animierten Figuren und viel strategischem Tiefgang auf den PC.

Nach Jahrhunderten der Herrschaft sind die Götter Jupiter, Horus und Ch'ih-Yu² träge und faul geworden – und tragen auch noch Speckringe um den Bauch! Dieses traurige Bild erzürnt den Obergott, und so ruft ER einen Wettstreit aus: Der Gott, dessen Volk darin siegt, wird zur Belohnung nicht bestraft. Die anderen beiden.... naja, zuviel wollen wir Euch ja auch nicht verraten! So tretet Ihr in „Die Siedler 3“ in die Fußstapfen des „Auserwählten“ und versucht, gemäß dem göttlichen Auftrag die anderen Völker zu bezwingen. Zum Einstieg gibt's ein Tutorial, das Euch geduldig die Grundlagen der Siedlerei erklärt. Danach solltet Ihr mit der ersten Kampagne als Gefolgs-

Ein idealer Ort für Kohleminen, Eisenminen und Steinmetze

Der Marktplatz dient als Zentrale für den Handelsverkehr

Diese römische Fähre hat einen feindlichen Stützpunkt entdeckt

Auch die ägyptischen Gebäude wurden detailreich ausgearbeitet



Kampf schicken könnt. Als Obersiedler seid Ihr pausenlos beschäftigt: Zunächst müßt Ihr eine funktionierende Wirtschaft aufbauen, denn ohne reichlich Nachschub läßt sich nur schwer eine Armee führen. Ihr benötigt Baustoffe wie zum Beispiel Holzbretter – dazu erschafft Ihr erstmal zwei Holzfäller zum Bäumefällen und einen Förster, der den Wald wieder aufforstet. Dazu noch ein Sägewerk, und schon werden wir mit Brettern versorgt. Doch hun-

Drei Götter und ihre Anhänger im Wettstreit um den Sieg

man n des Römergottes Jupiter beginnen, da diese noch nicht allzu hart ist. Die Kampagnen der Ägypter und Asiaten sind für Spieler gedacht, die mit den Grundmechanismen bereits vertraut sind und nun strategische Herausforderungen suchen. Die drei Kulturen unterscheiden sich nicht nur vom Aussehen her, sondern spielen sich dank unterschiedlicher Eigenschaften auch etwas anders. Weil es im Gerangel zwischen den Göttern und ihren Völkern nicht gerade friedlich zugeht, gibt's auch eine Vielzahl an militärischen Einheiten, die Ihr in Echtzeit in den

gernde Holzfäller hacken nicht: Zwei Getreidefarmen, eine Mühle und ein Bäcker liefern Brot. Damit es zusätzlich noch was zum Beißen gibt, bauen wir eine Fischerhütte und eine Schweinezucht samt Schlachtereier – die einzelnen Industrien stellen unterschiedliche Verpflegungsansprüche! Doch damit noch lange nicht genug: Bergbau und Schmieden liefern Waffen und Werkzeuge. Tempelanlagen und Militärbau-

de sind ebenfalls unumgänglich, denn schließlich müßt Ihr die Götter besänftigen und Eure Gegner niederringen. Für jede der drei Kulturen gibt es etwa 40 eigens gestaltete Gebäude. Sowohl Siedler als auch Bauwerke wurden in 3D gerendert: Die kleinen Kerlchen sind derart detailreich und putzig animiert, daß sie fast über den durchaus vorhandenen strategischen Anspruch hinwegtäuschen. Mehr als 40.000 Animationsstufen wurden bei Blue Byte erstellt, um die insgesamt mehr als 150 verschiedenen Siedlertypen ansprechend in Szene zu setzen. Auch bei den Spezialberufen der Siedler ist mit mehr als 30 verschiedenen Berufsgruppen die Auswahl groß: Geologen suchen nach Rohstoffen, Spione dringen tief ins Feindesland vor, und Industrieanlagen haben ihre eigenen „Angestellten“. Selbst die Errichtung eines neuen Bauwerks ist ein Erlebnis: Arbeiter ebnen den Boden,

Alles wuselt, knuddelt, siedelt: hier der Bau eines Sägewerks



Die SIEDLER III

Hier ist gerade die Landwirtschaft im Aufbau, der Tempel steht schon fast

Floß oder Schiff? Die ägyptischen Boote sind besonders hübsch

Besonders süß fanden wir die Ägypter: hier das Sägewerk samt Säger

Hier könnt Ihr gut erkennen, daß die Schmiede reichlich mit Kohle versorgt ist

Ein Fischer bei der Arbeit, nah an seiner Hütte

Das ausgezeichnete und ausführliche Handbuch ist als HTML-Datei auf der CD mit dabei

Träger schaffen Bretter und Steine heran, und Bauarbeiter hämmern eifrig drauflos...

Doch trotz der vielen verschiedenen und schwer beschäftigten Siedler gestaltet sich die Steuerung denkbar einfach: Ihr könnt nur die Soldaten und

die Spezialisten direkt befehlen sowie einigen Gebäuden Spezialbefehle erteilen. Für den Bau eines Wachturmes etwa braucht Ihr bloß den Ort vorzugeben: Eure Arbeiter sind klug genug, die angegebene Baustelle auch ohne Hilfestellung zu finden und den Turm zu errichten. Wenn ein Soldat in der Nähe des frisch fertiggestellten Turms ist, besetzt er ihn eigenständig und erweitert so Euer Territorium.

Allerdings ist es nicht immer ganz leicht, in dem allgemeinen Gewusel den richtigen und gerade dringend benötigten Spezialisten zu

finden. Ihr solltet Euch bald die Maus-Tastatur-Befehle (z.B. Alt-Mausklick) angewöhnen, mit denen Ihr beispielsweise alle Einheiten eines bestimmten Typs anwählt oder Soldaten zu festen Gruppen formiert.

Wie Ihr jetzt sicherlich schon ahnt, ist so ein Siedler-Dorf eine ganz schön komplexe Angelegenheit. Wer hier nicht auf die Rohstoffversorgung achtet, kann sich auf unangenehme Folgen gefaßt machen: Plötzlich gibt es dann beispielsweise kein Holz mehr, weil die Holzfäller vor Hunger streiken, und der Bau neuer Bauernhöfe Bretter benötigen würde... Doch das Spiel selbst hilft Euch dabei, den Überblick zu bewahren: Die Rohstoffvorräte sind mitten im eigenen Lager als Warenstapel sichtbar, und so könnt Ihr mit ein wenig Aufmerksamkeit rechtzeitig Engpässe verhindern. Handel und Transport lassen sich in eigenen Menüs einstellen, die anfangs recht komplex wirken, aber nicht schwer zu bedienen sind.

In „Die Siedler 3“ solltet Ihr allerdings nicht nur die komplexe Wirtschaft aufbauen und dabei die knuddeligen Animationen beobachten. Vor allem in den späteren

Auch ohne aufwendige Menüs seid Ihr immer gut informiert

Eine dicht bebaute römische Siedlung

Die schräge Karte bietet recht gute Übersicht

Kampfkraft Ihrer Krieger in neutralem Land und Feindland: 2%

tion halten

Unsere tapferen Rotjacken erobern einen Außenposten

Beim nächsten Besuch hier wird diese Fähre viele Soldaten mitbringen

So ein Saustall: Hier produzieren die Ägypter ihr Eisbein...

Die Reiszucht gibt's nur bei den Asiaten

INFO

Bereits jetzt können wir Euch verraten, daß es für „Die Siedler 3“ eine Missions-CD mit Karteneditor geben wird. Damit könnt Ihr Eure eigenen Welten erschaffen und besiedeln. Im Frühjahr soll dann noch eine weitere Zusatz-CD kommen, auf der sich gerüchteweise ein viertes, bislang noch unbekanntes Volk versteckt hält!

PC TEST

DIE SIEDLER

Hersteller Blue Byte
Web-Adresse www.siedler3.de
Preis ca. 100 DM
Spieldauer 1 bis 20

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 100 MHz, 32 MB RAM, 200 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 200 MB HD, Win 95/98



Positiv:
Detailverliebte Mischung aus Aufbau und Strategie.



Negativ:
Fast ein wenig zu niedrig. Doofes Cartoon-Intro.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik 77%
Sound 65%

SPIEL SPASS:
85%



David Skreiner

Setzen Sie auf Europas Nr. 1* – T-Online

1998 – ein Spitzen-Jahr für T-Online. Und es kommt noch besser!

T-Online hat in diesem Jahr rund 700.000 Kunden dazugewonnen – damit sind jetzt bereits mehr als 2,5 Millionen Nutzer von Europas größtem Online-Service begeistert. Kein Wunder, denn dafür gibt's ja wirklich genug gute Gründe:

1 connect Die Leser der Fachzeitschrift „Connect“ 12/98 wählten T-Online zum „Produkt des Jahres 1998“. Im Test von „Connect“ 11/98 schnitt T-Online zudem in puncto Geschwindigkeit am besten ab.

Computer Bild Die Leser der „Computer Bild“ 23/98 verliehen T-Online den „Goldenen Computer 1998“ in der Kategorie „online“.

- ★ **Supergünstig mit 5 Pfennigen pro Minute, bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt**
- ★ **Bundesweite Einwahl zum CityCall-Tarif der Deutschen Telekom AG**
- ★ **Highspeed mit bis zu 33.600 bit/s – mit ISDN sogar 64.000 bit/s**
- ★ **Onlinebanking bequem, einfach und sicher – schon 4 Millionen Online-Konten**
- ★ **eMail – elektronische Post in alle Welt, sekundenschnell und supergünstig**
- ★ **NEU: Jetzt 2 Surf-Freistunden im Monat inklusive**
ab T-Online Software 2.0x, zzgl. Verbindungsentgelte
- ★ **NEU: 10 MB Speicherplatz für die eigene Homepage**
- ★ **NEU: Einwahl aus rund 100 Ländern weltweit**

Multimedia Online Shop

Charts
Kurse
Märkte
Finanzen
Warrants
Wissen
Forum

NetPlayer
Neue Version des NetPlayer-Client verfügbar!

Onlinebanking
Hessische Landesbank
Kontonummer: 1234567890

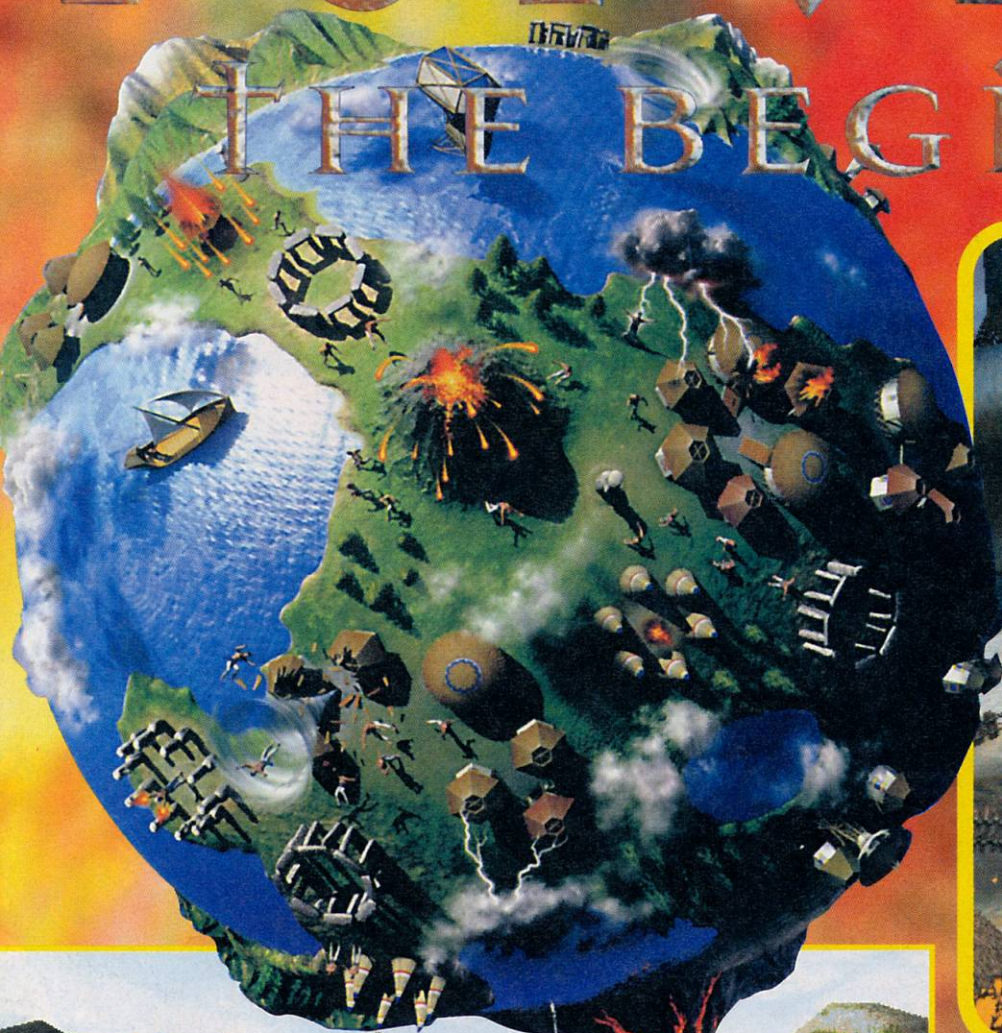
eMail
Halo Lars, fröhliche Weihnachten! Ich hab' mir T-Online zu Weihnachten geschenkt – echt ein super Ding! Kann ich Dir nur raten! Grüße und Küsse Anastasia

T-Online

Datum, Unterschrift (Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)

POPULOUS

THE BEGINNING



Friedlich ist das
Dorfleben: bis zur
nächsten Katastrophe



Wirbelstürme eignen sich
besonders gut, um Gebäude zu zerstören



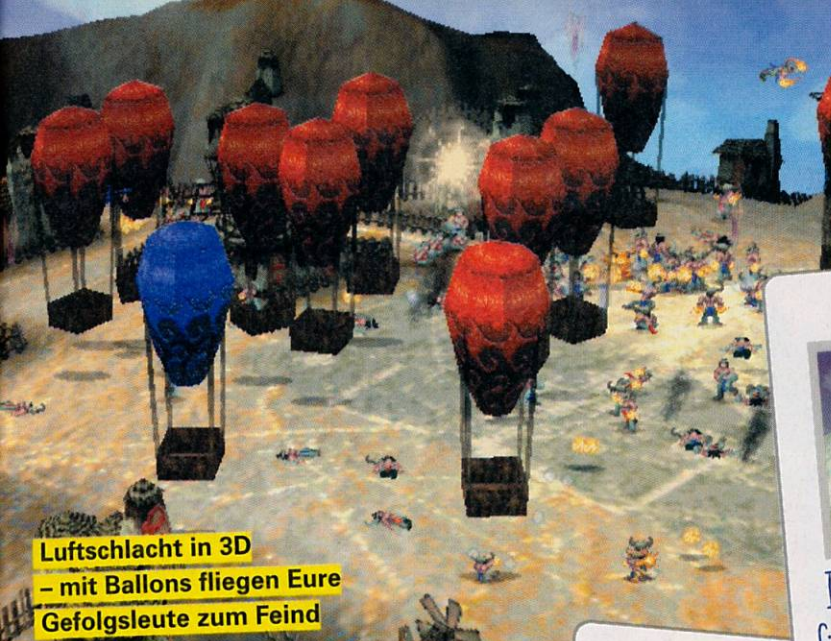
Wo der Feuerregen niedergeht,
wächst kein Gras mehr

Götterdämmerung am PC: Bullfrogs Klassiker geht in die dritte Runde.

Fast neun Jahre ist es jetzt her, daß ein bis dato noch unbekannter Spieledesigner mit einer noch unbekannten Softwarefirma Spielgeschichte schreiben sollte. Heute ist sowohl der Name des Programms als auch der Designer Legende: Das Spiel war „Populous“, der Designer Peter Molyneux. Mit „Populous“ schuf Peter ein komplett neues Genre: Die sogenannten God-Simulations. Heute hat Molyneux Bullfrog verlassen und werkelt mit „Black & White“ an einem weiteren Meilenstein. Die Ex-Kollegen gruben das „Populous“-Konzept wieder aus, verfeinerten einige Spielfeatures und verpaßten dem Programm ein völlig neues Grafik-Outfit. Die Story von „Populous: The Beginning“ spielt vor dem ersten Teil. Als Schamanin eines kleinen Völk-

chens fleißiger Menschen wollt Ihr eines erreichen: Nämlich zu dem göttlichen Wesen aufzusteigen, das Ihr in „Populous 1“ gespielt habt. Dazu müßt Ihr 25 Welten „erobern“, die um eine zentrale Sonne kreisen – dummerweise seid Ihr nicht allein. In jedem Level wartet ein feindliches Volk und eine gegnerische Schamanin, die das gleiche Ziel hat wie Ihr. Jeder Level steigt selbstverständlich im Schwierigkeitsgrad und stellt Euch vor kniffligere Herausforderungen. Aber vor dem Start kann der „Populous“-Neuling in einem Tutorial die Steuerung und die Besonderheiten des Programmes erlernen. Jeder Level bzw. jede Welt ist in 3D zu sehen – mit Beschleunigerkarte besonders detailreich. Per Tastendruck könnt Ihr die Perspektive stufenlos verändern, drehen und die Ansicht ver-

**Dieses Spiel
ist ein würdiger Nachfolger
der „Populous“-Serie**



Luftschlacht in 3D
– mit Ballons fliegen Eure Gefolgsleute zum Feind

Schlangestehen zum Gefecht:
In Kriegerhütten werden Eure Einwohner zu Kämpfern ausgebildet



Im Tutorial werdet Ihr Schritt für Schritt in das Spiel eingeführt



Ecklig und gemein: Angel



Hier bröckelt das Land

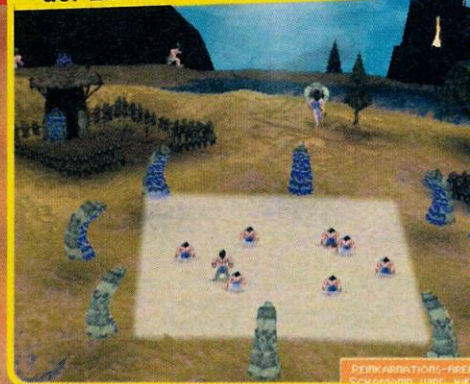


In einer solchen „Gruft des Wissens“ findet Ihr vor allem neue Zaubersprüche



Der Atna ist dagegen ein harmloser Vulkan

Per Mausklick wählt Ihr eine ganze Gruppe: Nettes Detail – der Lichtstrahl vom Himmel



Katastrophen, wie wir sie lieben: Mit einem kleinen Vulkan bringen wir Leben in die Bude

größern. Startpunkt ist immer ein Steinkreis, in dem die Schamanin den Level betritt. Mit einem Mausklick „aktiviert“ Ihr einzelne Figuren oder ganze Gruppen und erteilt dann Befehle, die in Echtzeit ausgeführt werden. Beispielsweise können Eure Einwohner Hütten bauen – je mehr Hütten, desto mehr Gefolgsleute befehligt Ihr. Im Spielverlauf bekommt Ihr weitere Gebäudetypen dazu, um die Einwohner in speziellen Berufen ausbilden zu lassen. Eine Kriegerhütte beispielsweise produziert Kämpfer, ein Tempel ist notwendig, um Priester auszubilden, die gegnerische Anhänger überzeugen, das Lager zu wechseln. Spezielle Bauten, die in den Leveln verteilt sind, haben besondere Funktionen. Da gibt es Steinköpfe, die angebetet werden sollten – als Belohnung gibt's dann Zaubersprüche für die Schamanin. Außerdem findet Ihr Pyramiden, die ebenfalls neues Wissen enthalten – entweder einen frischen Zauberspruch oder einen neuen Ge-

bäudetyp. Zaubersprüche sind extrem wichtig und ein elementarer Bestandteil des Spiels: Nur die Schamanin kann zaubern und beispielsweise mit Tornados, Blitzen, Erdbeben, Insektenplagen oder Vulkanausbrüchen die feindlichen Stämme dezimieren. Das Zaubern und das Ausbilden Eurer Gefolgsleute kostet magische Energie – im Spiel Mana genannt. Mana erhaltet Ihr von Anhängern – die gesund bleiben und beschäftigt werden wollen.

Besonders im Netz macht dieses Spiel einen Heidenspaß

Somit hat sich am Prinzip von „Populous“ im Grunde nur wenig geändert: Haltet Eure Einwohner bei Laune, sammelt Mana und zerbröckelt die Feinde mit spektakulären Zaubersprüchen. Hilfreich ist die Tips-Funktion: Es gibt eine eingebaute Hilfedatenbank, die Euch bei Fragen genau erklärt, wie was warum wieso funktioniert. Das ist löblich und ungemein hilfreich. Dank einiger spielerischer Feinheiten – es gibt Level, die unter Zeitdruck gespielt werden müssen – und dem Baufeature macht „Po-

pulous: The Beginning“ schon im Solomodus reichlich Spaß. Im Netzwerk legt das Spiel noch einen ordentlichen Gang zu: Mit diabolischem Geschick werden bevorzugt Freunde und Verwandte mit Katastrophen und Heimsuchungen geplagt. In Vorbereitung ist übrigens auch eine PlayStation-Version.

Michael Hengst

INFO

Das Strategieepos „Populous: The Beginning“ erscheint nicht nur für den PC. Auch PlayStation-Besitzer können sich auf hitzige Zauberspruchgefechte freuen. Natürlich werden die Steuerung und die Grafik den hardwaretypischen Gegebenheiten der Maschine angepasst.



PC TEST

POPULOUS – The Beginning

Hersteller Bullfrog/Electronic Arts
Web-Adresse www.ea.com
Preis ca. 100 DM
Spieleanzahl 1 bis 4

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 100 MB HD, Win 95/98 **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 110 MB HD, Win 95/98, 3D-Beschleuniger



Positiv:

Leichte Bedienung, tolle Grafik, sehr guter Multiplayermodus, gutes Spielkonzept.



Negativ:

Teilweise recht unübersichtlich, später relativ hoher Schwierigkeitsgrad.

Alters-freigabe:
ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik 81%
Sound 78%

SPIEL SPASS:
85%



Fallout 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

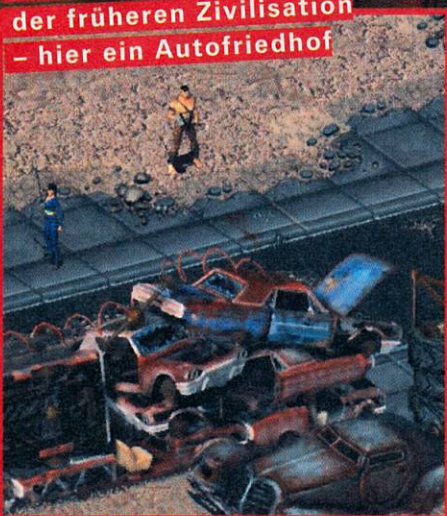


Auch die Supermutanten kommen wieder vor



Vault City ist sehr hoch entwickelt, aber ein recht unangenehmer Ort

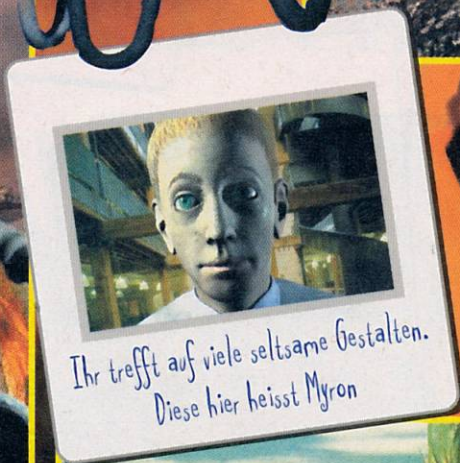
Überall findet Ihr die Reste der früheren Zivilisation – hier ein Autofriedhof



Die meisten dieser Knochen stammen von Tieren – trotzdem eine gefährliche Gegend



Unsere Party wird von mutierten, giftigen Skorpionen angefallen



Ihr trefft auf viele seltsame Gestalten. Diese hier heißt Myron



Game Over: Das passiert auch den Allerbesten immer wieder. Oft speichern!

Interplays neues Rollenspiel „Fallout 2“ versetzt Euch in die düstere Zukunft nach dem Atomkrieg: eine gefährliche Welt voller monströser Mutanten, schwerbewaffneter Feinde und strahlenverseuchter Städte.

Euer Heimatdorf Arroyo scheint dem Untergang geweiht, und es liegt in Euren Händen, im Auftrag der Dorfältesten das sagenumwobene High-Tech-Artefakt „G.E.C.K.“ zu finden und die Heimat zu retten. Alleine zieht Ihr hinaus in eine brutale und düstere Zukunftswelt, bewaffnet nur mit einem Speer und dem Vault-13-Anzug Eures sagenumwobenen Vorfahren, des Helden aus „Fallout 1“! Also erstmal einen Character auswählen oder frei gestalten: Das ausgezeichnete, detailverliebte Rollenspielsystem läßt Euch hier freie Hand. Natürlich wird sich Eure

Wahl stark auf das spätere Spiel auswirken: Ein Kämpfer mit schlichterem Gemüt muß anders vorgehen als ein kluger Spion. Eure Auswahl wird auch gleich auf die Probe gestellt, denn als allererstes müßt Ihr einen Tempel voller Monster überleben, bevor die eigentliche Story losgeht. Diese entführt Euch in eine riesige Rollenspiel-Welt, in der es eine Unzahl kleiner Aufgaben gibt, die Ihr aber nicht immer lösen müßt. So kann man das Spiel mit Tips in etwa 45 Stunden durchspielen („Fallout 1“ war in 25 Stunden geknackt), doch dabei würde man viel verpassen: Echte RPG-Zocker

„Fallout 2“ ist derzeit wohl das beste PC-Rollenspiel überhaupt



Ihr trefft auch auf diese unfreundlichen und kampfstarken Soldaten



Dieser „Vertibird“ ist unsanft gelandet – hier hilft keine Reparatur mehr!



Der tapfere Krieger Sulik ist auf der Suche nach seiner Schwester



Kampfroboter sind harte Gegner: Hier ist Vorsicht geboten



Das Inventory ist übersichtlich, und die Waffen sind besser denn je

ERSTE HILFE

- Die maximale Anzahl der Party-Mitglieder, die Ihr aufnehmen könnt, ist Euer Charisma geteilt durch zwei. Eine Spezialfähigkeit erlaubt Euch einen weiteren NPC.
- Um Geckos die wertvolle Haut abziehen zu können, braucht Ihr eine spezielle Fähigkeit. Die erhaltet Ihr in einer der ersten Gegenden im Spiel.
- Wenn in „The Den“ Dinge aus Euerem Inventory verschwinden, haben die Straßengötter sie Euch geklaut. Ihr könnt das Zeug aber bei den Händlern zurückkaufen.
- Um früh im Spiel an brauchbare Waffen zu kommen, könnt Ihr versuchen, in Redding als Wache für eine Karawane anzuheuern. Im Kampf haltet Ihr Euch dann zurück und greift Euch einfach die Waffen der toten Gegner.

werden lieber umherstreifen, Ausrüstung und Erfahrung sammeln und die vielen versteckten Details auskundschaften. Und wer will schon an den spannenden Nebenhandlungen vorbeirauschen und anschließend mit einem Holzspeer und im blau-gelben Pyjama auf die Endgegner losgehen? Die Oberfläche und das Kampfsystem sind all jenen wohlvertraut, die „Fallout 1“ kennen: Der Nachfolger basiert auf der gleichen Engine, ist aber durch zahllose kleine Verbesserungen aufgepeppt worden: So könnt Ihr etwa Euren NPC-Mitstreitern Verhaltensmuster für den Kampf vorgeben und mit ihnen Waffen tauschen. Party-Mitglieder haben außerdem eigene Skills: So kann etwa ein Dieb Schlösser aufknacken oder ein Arzt Euch wieder zusammenflicken. Auch das Zeitlimit zum Erreichen des Spielzieles ist weggefallen, Ihr könnt also nach Herzenslust durch die Gegend wandern und jeden Winkel erforschen. Die Welt von „Fallout 2“ ist um mehr als die Hälfte größer als die von „Fallout 1“ und bietet Euch viele Leckerbissen:

Eine verlassene, von Kampfrobotern bewachte Armeebasis etwa, die hochentwickelte Stadt Vault City, eine Mine voller Supermutanten oder ganze Dörfer voller Junkies und Krimineller. Wie Ihr die jeweiligen Orte angeht, ist Euch überlassen: Fast überall habt Ihr die Wahl, ob Ihr für die gute oder die böse Seite

Interplay haucht dem totgeglaubten Rollenspiel-Genre neues Leben ein

kämpfen wollt. Dies hat einen Einfluß auf Euer Karma: Als hilfsbereiter Engel werdet Ihr klarerweise andere Freunde und Aufgaben finden, als wenn Ihr den Erzbösewicht spielt. Wenn Ihr etwa mit den Sklavenhändlern paktiert, wird Euch beispielsweise der tapfere Sulik künftig (zu Recht) als Abschaum betrachten! Viele Details sorgten be-

reits für durchwachte Nächte in der Redaktion („Nur noch ein Kampf... Was? Ich muß in zwei Stunden wieder arbeiten?“) – etwa das obercoole Auto, mit dem Ihr in „Fallout 2“ durch die Gegend düsen könnt, oder die gelegentlich auftauchenden sogenannten „Easter Eggs“: Interplay hat viele Anspielungen und Gags versteckt, so etwa auf „Per Anhalter durch die Galaxis“ von Douglas Adams, oder George Orwells „1984“. Mit etwas Glück trifft Ihr sogar auf Monty Pythons' „Ritter der Heiligen Handgranate“...

Was dieses Spiel besonders toll macht, ist neben der gelungenen Spiele-Engine auch die düster-schräge und komplexe Story. Noch dazu läßt sich „Fallout 2“ gut mehrmals spielen, da mit jedem Character und mit jeder Entscheidung andere Möglichkeiten entstehen und die Welt einfach riesig ist. Wer immer noch skeptisch ist – etwa weil das Spiel keine 3Dfx-Karte benötigt –, der sei gewarnt: Euch könnte eines der besten Rollenspiele dieses Jahres entgehen.

David Skreiner

PC TEST

FALLOUT 2

Hersteller Interplay / Black Isle Studios
Web-Adresse www.interplay.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 30 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 120 MHz, 32 MB RAM, 150 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Irre Welt, geniale Waffen, super Handlung, bösatig-schwarzer Humor.



Negativ:

Keine wirklich wesentlichen Neuerungen.

Alters-freigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 74%
Sound 68%

SPIEL SPASS:
83%

100%

0%

GRIM FANDANGO



Die Welt der Lebenden macht auf Manny einen recht bizarren (und äußerst leblosen) Eindruck

Domino Hurley ist Mannys größter Konkurrent bei der Jagd nach lukrativen Kunden



Überzeugungsarbeit: Manny versucht einem Kunden eine Erste-Klasse-Beförderung ins Totenreich aufzuschwatzen

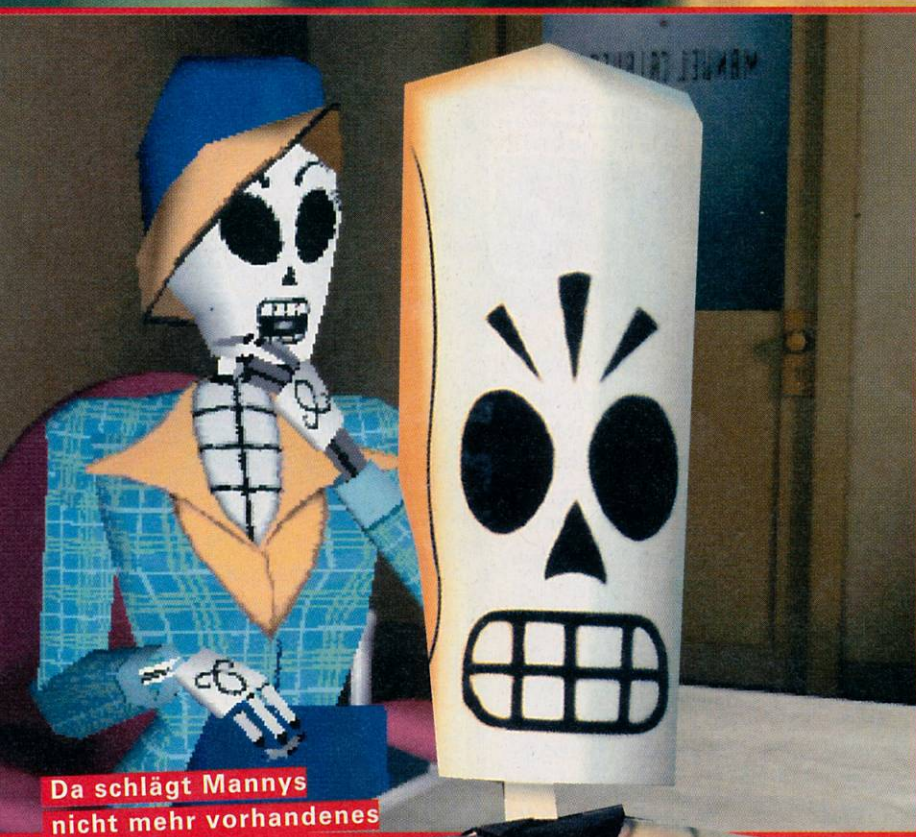


Für das neueste Adventure aus dem Hause LucasArts' gibt es nur eine treffende Bezeichnung: abgedreht!

Manny Calavera ist schon ein bemitleidenswerter Tropf. Der bereits seit einiger Zeit äußerst tote Held des Spiels „Grim Fandango“², hängt irgendwo zwischen dem Diesseits und dem Jenseits fest und muß als Vertreter für eine Firma namens DOD (Dienststelle organisierter Diplomsenser) schuf-

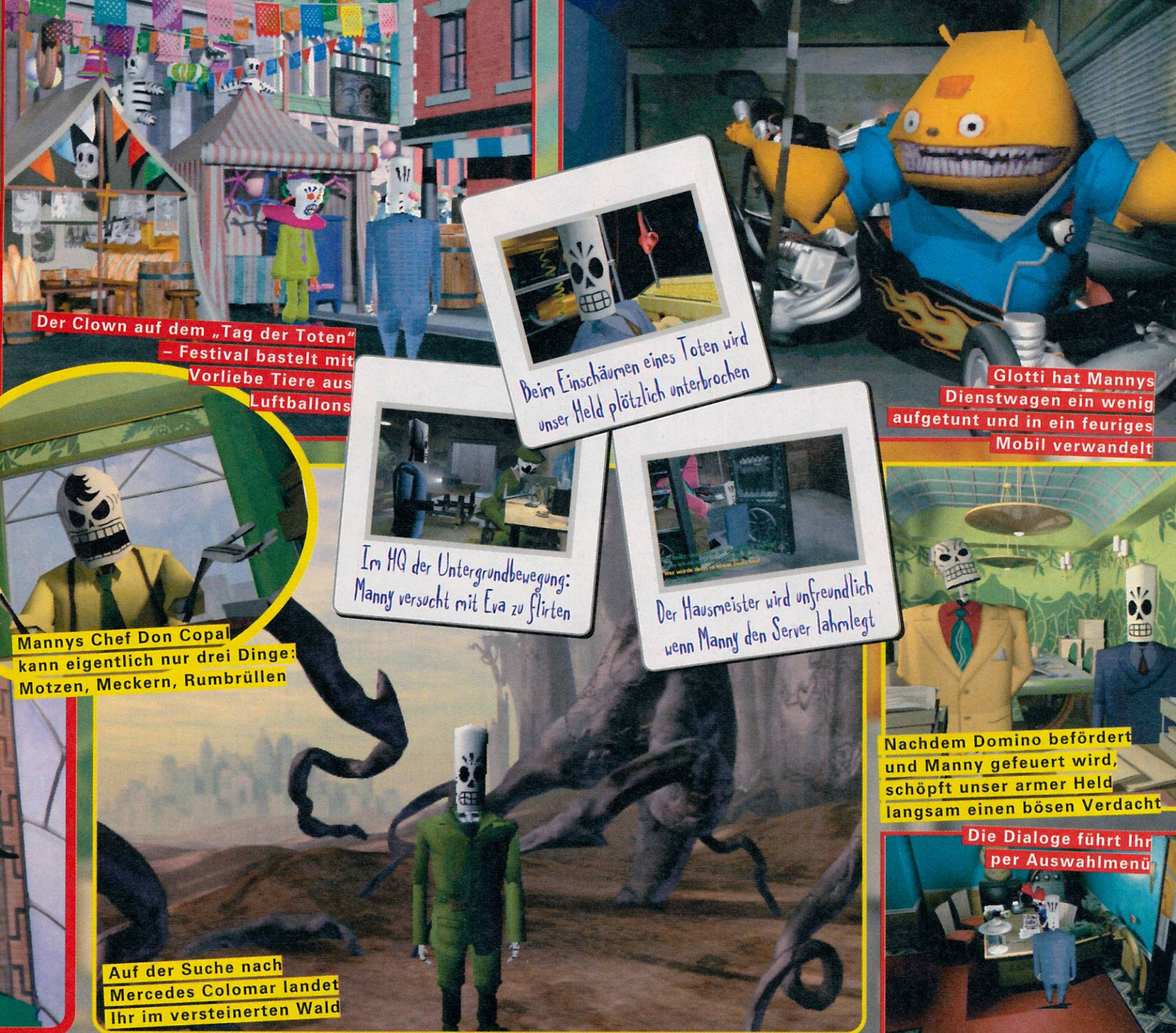
nur Pech und stößt ständig auf Kunden, bei denen sich einfach keine gescheite Provision herauschlagen läßt. Als dann auch noch sein Kollege und Erzrivale Domino Hurley befördert, er hingegen aber gefeuert wird, wittert Manny eine Verschwörung gegen sich – und liegt damit gar nicht so verkehrt. Erfüllt von finsternen Racheplänen schließt sich der Untote der geheimen Untergrundvereinigung ZVS (Zentrale verlorener Seelen) an und stürzt sich in ein Abenteuer, dessen mit Intrigen gespickte Geschichte jedem Film noir zur Ehre gereichen würde... Setzte LucasArts mit seinem letzten Adventure-Titel „Monkey Island 3“³ noch ganz auf quitschbunte Grafik

Da schlägt Mannys nicht mehr vorhandenes Herz höher: Die heilige Mercedes Colomar



Die Stimme bekommt Manny von Tommi „ALF“ Piper geliehen





Der Clown auf dem „Tag der Toten“ – Festival bastelt mit Vorliebe Tiere aus Luftballons

Beim Einschäumen eines Toten wird unser Held plötzlich unterbrochen

Glotti hat Mannys Dienstwagen ein wenig aufgetunt und in ein feuriges Mobil verwandelt

Mannys Chef Don Copal kann eigentlich nur drei Dinge: Motzen, Meckern, Rumbrüllen

Im HQ der Untergrundbewegung: Manny versucht mit Eva zu flirten

Der Hausmeister wird unfreundlich wenn Manny den Server lahmlegt

Nachdem Domino befördert und Manny gefeuert wird, schöpft unser armer Held langsam einen bösen Verdacht

Die Dialoge führt Ihr per Auswahlmenü

Auf der Suche nach Mercedes Colomar landet Ihr im versteinerten Wald

Wo findet die Vergiftung noch mal statt? Irigendwelche Rechtschreibfehler für mich? Wie wieder viel zu tun? Hehe, von Zeit damit mal keine

Wer sich auf das bizarre Abenteuer einläßt, kommt voll auf seine Kosten

im Cartoon-Stil, müßt Ihr Euch an das optische Erscheinungsbild von „Grim Fandango“ erst einmal gewöhnen. Das komplette Geschehen ist durchgehend in schicker, aber düsterer 3D-Grafik gehalten – wobei die in Echtzeit berechneten Charaktere genau wie in „Final Fantasy VII“ durch vorgerenderte Landschaften stapfen. Am gewöhnungsbedürftigsten sind allerdings die Figuren an sich, denn Manny und seine Freunde sind schließlich waschechte Knochenchengerippe. So unge- wohnt wie das neue Erscheinungs- bild gibt sich auch die Steuerung des Sensenmannys. Statt wie bis- lang in traditionellen Point’n’Click- Abenteuern üblich den Helden mit Mausclicks über den Bildschirm zu dirigieren, kontrolliert Ihr Manny mit der Tastatur. Per Pfeil-Tasten laßt Ihr den Diplomsenser durch die Gegend wackeln, Kommandos werden per Return-Taste ausge-

führt, und mit Hilfe der Nummern- tasten lassen sich eingesammelte Dinge aus dem Inventar hervorzie- hen. Damit Ihr wißt, ob Mr. Calavera mit einem Objekt überhaupt etwas anfangen kann, richtet Manny, so- bald er an einem interessanten Gegenstand vorbeiläuft, stets sei- nen Blick darauf. Das Ganze funk- tioniert nach kurzer Einarbei- tungszeit hervor- ragend, und man fragt sich unwillkürlich, warum solche Verbesserungen immer nur von LucasArts kommen. Erstklassige Arbeit hat auch der hiesige Vertrieb Funsoft abgelie- fert: Für die deutsche Stimme von Manny konnte Tommi Piper ge- wonnen werden, der bereits den Außerirdischen ALF im Fernse- hen gesprochen hat, und auch al- le anderen Charaktere können sich wahrlich hören lassen. Kurz und gut: „Grim Fandango“ ist ein

Adventure, wie man es von Lucas- Arts nicht anders erwartet hat. Die Puzzles sind zwar teilweise recht ver- zwickelt, aber durchgehend logisch aufgebaut und auch für Nicht-Vete- ranen lösbar. Einzig das eigentliche Hintergrund-Thema mag für den ei- nen oder anderen vielleicht eine Spur zu bizarr und abgefahren sein. Doch wer sich einmal darauf einläßt, der kommt von Mannys Abenteuern so schnell nicht wieder los.

Ralf C. Adam

INFO

Das Fest der Toten

Die Idee zu „Grim Fandango“ verdankt Designer Tim Schafer dem mexikanischen Fest der Toten, das am 1. November ge- feiert wird. Einmal im Jahr ge- dachten die Azteken der Verstor- benen und trugen zu den fröhli- chen Feierlichkeiten bunte Ske- lett-Kostüme, die sogenannten Calaveras (daher auch Mannys Nachname).

PC TEST

GRIM FANDANGO

Hersteller LucasArts

Web-Adresse www.lucasarts.com

Preis ca. 80 DM

Spieleranzahl 1

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 40 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, 40 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte

Positiv:

Perfekte deutsche Synchronisation. Gelun- ges Spiel-Interface.

Negativ:

Die bizarre Story ist sicherlich Geschmackssache.

Alters- freigabe:

ab 12 Jahren

WERTUNG:

Grafik 82%

Sound 85%

SPIEL SPASS:

86%

100%

0%

POWER Quest



Die Kämpfe werden wie bei einem Prügelspiel von der Seite gezeigt



Im Zweikampf sind sogar Kombos möglich, wenn Ihr den Gegner trifft

Im Shop kauft Ihr neue Roboter und Einzelteile



GCB TEST

POWER QUEST

Hersteller Sunsoft/Infogrames
Web-Adresse www.infogrames.de
Preis ca. 60 DM
Spieldauer 1 bis 2

Besonderheiten:
Linkfähig via Infrarotschnittstelle.



Positiv:
Interessante Mischung aus Prügel- und Rollenspiel.



Negativ:
Etwas zu schwer, auf Dauer zu langweilig.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 58%
Sound 62%

SPIEL SPASS:
60%



Explosive Mischung für den Color GameBoy: „Power Quest“ ist ein Beat'em'up mit einem Schuß Rollenspiel.

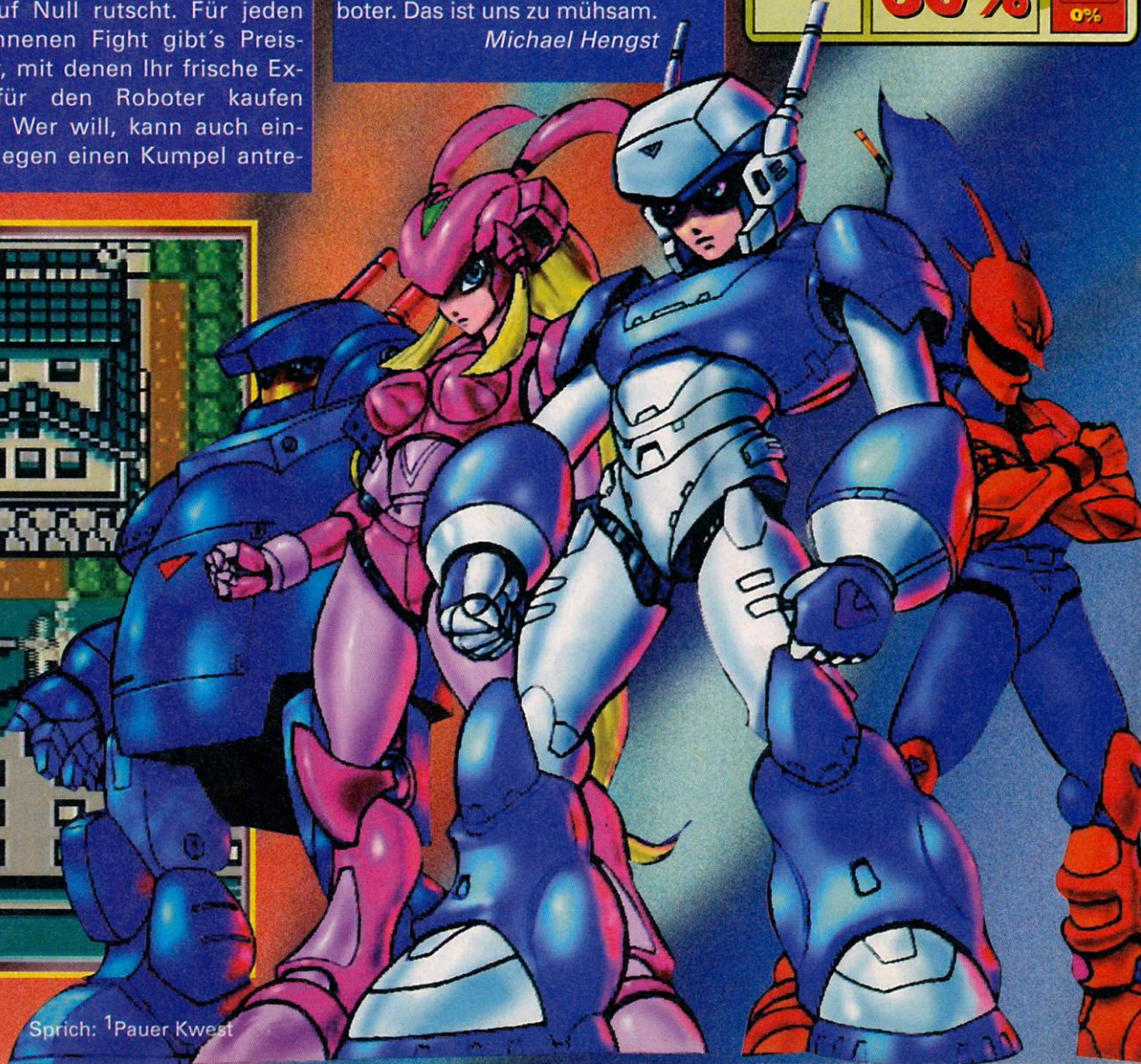
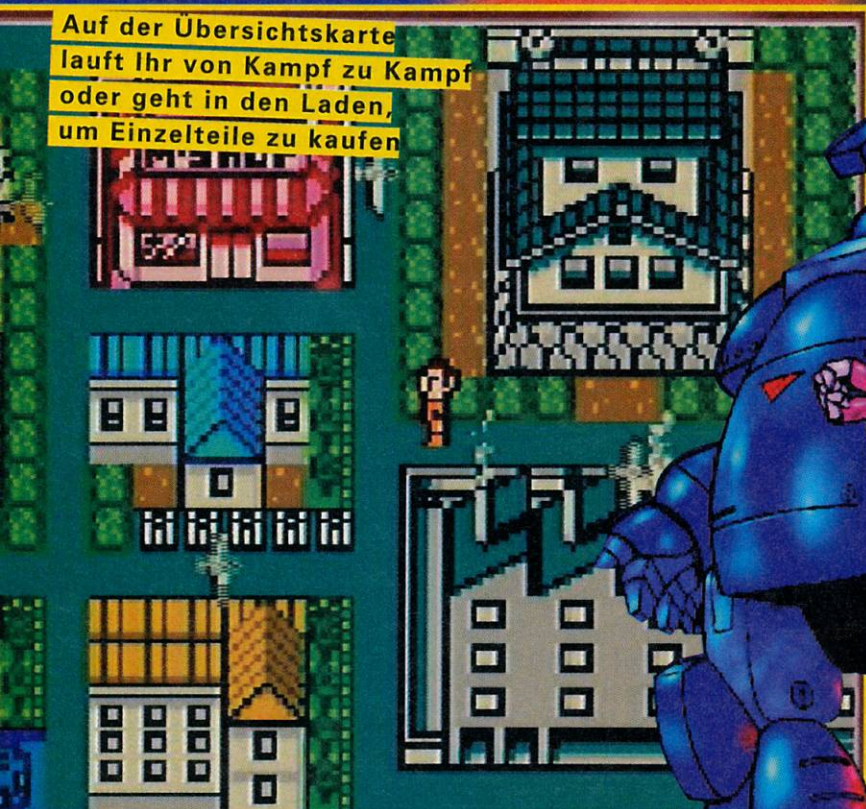
Statt ein einfaches Prügelspiel für den neuen Color GameBoy zu entwickeln, gingen die Entwickler bei dem Modul „Power Quest“ einen etwas anderen Weg. Sie garnierten die Prügelvariante mit einer kleinen Story und einigen Rollenspielelementen. So steuert Ihr in „Power Quest“ einen von anfänglich fünf zur Verfügung stehenden Modellbau-Robotern. Jedes Grundmodell hat Vor- und Nachteile, die Ihr im Laufe des Spieles wieder durch den Zukauf von Einzelteilen und Extras ausgleichen könnt. Zwischen den

Kämpfen, die aus einer Seitenperspektive gezeigt werden, wandert Ihr durch eine Stadt, die aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Stellt Ihr Euch zum Kampf, wird auf die Seitenansicht umgeblendet, und die Roboter stehen sich gegenüber. Mit Schlägen, Tritten und Special-Moves verdrescht Ihr den Gegner solange, bis dessen Energiebalken auf Null rutscht. Für jeden gewonnenen Fight gibt's Preisgelder, mit denen Ihr frische Extras für den Roboter kaufen könnt. Wer will, kann auch einfach gegen einen Kumpel antre-

ten, um die Eigenkreation auszuprobieren. So löblich das Spielprinzip auch ist, so langatmig zeigt sich „Power Quest“ im Test. Mühsam erringen wir Gelder, rüsten den Robi auf und prügeln – da helfen Meisterschaften auch nicht viel weiter. Besonders ärgerlich: Es gibt keine Speicheroption – nur mit einem ellenlangen Paßwort merkt sich das Spiel Euren Kontostand und den Roboter. Das ist uns zu mühsam.

Michael Hengst

Auf der Übersichtskarte lauft Ihr von Kampf zu Kampf oder geht in den Laden, um Einzelteile zu kaufen



GNADENLOSE HIGH-SPEED ACTION!!



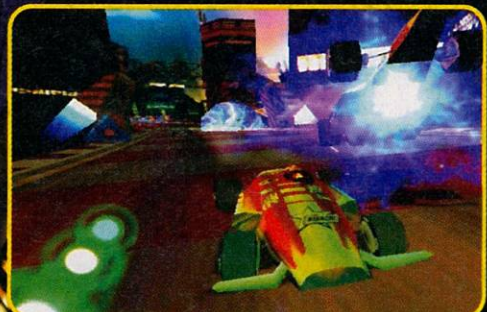
Faszinierende, schnelle 3-D Engine mit realistischen Licht- und gigantischen Spezial-effekten inkl. spektakulärem Replaymode.



Erreiche auf insgesamt 24 rasanten Strecken im Championship-, Arcade- oder Time-Attack-Mode Bestzeiten, und bringe Dein Team an die Spitze!



Wähle aus 12 ultraschnellen Power Maschinen Deinen, Favoriten und lehre Deinen Gegnern durch zahlreiche UpGrades, Waffen und Extras das Fürchten.



Fahre über's Internet gegen Spieler aus aller Welt, und sichere Dir Deinen Platz in der DethKarz Weltrangliste. Oder trete lokal im Multiplayer Mode gegen bis zu 8 Spieler via Netzwerk-, Modem- oder Nullmodem-Verbindung an.

„300 Sachen in der Korkenzieherkurve – das rassistigste Arcaderennen am PC!“
PC Joker, Richard Löwenstein, Wertung: 80%

„Packende High Speed Rennen in futuristischen Welten...absolut überzeugend!“ GameRacer 1/99

„Volltreffer!; Unglaublich, wie flott sich DethKarz spielt.“
GameStar 12/98, 82%

„Alles, was ich von einem kurzweiligen, aber hochmotivierenden Arcaderennspiel erwarte, bekomme ich in DethKarz geboten.“
Power Play 12/98, Stephan Freundorfer, 85% Solo- und 87% Multiplayer.

„Superschneller, ultraharter Fun-Racer: DethKarz prügelt die Konkurrenz.“
David Skreiner, Games and More 87%

„Temporeiche Action; Schöne Grafik, Gutes Fahrverhalten.“
Udo Hoffmann PCPlayer 12/98, 80%

**GOLD
PLAYER**

DETHKARZ™

Vertrieb Österreich/Schweiz Im Exklusiv-Vertrieb von



**DYNAMIC
SYSTEMS**



www.infogrames.de

C3

RACING



Bei Feindberührung kommt's zu heftigem Funkenschlag



2nd

+0. Ein heftiges Duell im 2-Spieler-Modus: Wer kracht in den Wasserfall?



STRECKE AUSWÄHLEN

Hier sucht Ihr die Strecken aus – am Anfang nur zwei!



Irgendwas ist hier faul... Ach ja, die Räder gehören nach unten



Dieser Wagen hat sich trotz der zwei Überschlüge recht gut gehalten

In „Car Constructors Championship“¹ zeigen die Autohersteller, was in ihren Schlitten steckt. Eutechnyx² bringt nun diese spannende, aber weitgehend unbekannte Rennserie auf die PlayStation!

Über Stock und Stein geht's bei der „C3 Racing“ ebenso oft wie über glatte Asphaltbahnen: Auf bunt gemischten Strecken und in verschiedenen Leistungsklassen messen sich hier die Serienmodelle der bekannte-

sten Autohersteller. In dieser spannenden Rennserie dürft Ihr nun alleine oder zu zweit antreten, und das in bekannten Wagen, wie sie viele zu Hause in der Garage stehen haben, beispielsweise Nissan Micra, Peugeot 206 oder 306XSI, oder im Skoda Octavia. Anfangs stehen Euch nur zwei recht PS-schwache Familienschaukeln zur Verfügung, insgesamt gibt's mehr als 20 Flitzer. Auch im Arcade-Modus und im Multiplayer-Spiel per Splitscreen könnt Ihr nur die Autos und Strecken auswählen, die Ihr bereits freigefahren habt. Nachdem Ihr Euch ein Auto ausgesucht

Ein hartes Rallye-Spiel mit Spitzentechnik



Da:
Vordere Aufhängung
Hintere Aufhängung
Stossdämpferlänge Vorn
Stossdämpferlänge Hinten
Bremskraft
Bremsausrichtung
Rückwärtsgangüberstzung
Übersetzung 1. Gang



Mit Vollgas heizen wir an der Chinesischen Mauer entlang

Ein unsanftes Überholmanöver, gesehen im Replay nach dem Rennen



Dieser Nissan ist eines der beiden Autos, die beim Start dabei sind!



Hier geht's durch norwegischen Schnee



Die Tunneldurchfahrten und Lichteffekte sind wirklich beeindruckend



„Wireframes“, also Drahtmodelle, sind die Grundform für die Autos

INFO

In den USA und in England erscheint „C3 Racing“ unter dem Titel „Max Power Racing“.



PSX TEST

C3 RACING

Hersteller Eutechnyx / Infogrames
Web-Adresse www.eutechnyx.com/maxover.htm
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1-2

Besonderheiten: Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv: Gelungene Grafik, cooler Sound, tolles Fahrgefühl.



Negativ: Schwer: Tuning muß immer zur Strecke passen.

Altersfreigabe: keine Angaben

WERTUNG: Grafik 79% Sound 75%

SPIEL SPASS: 81%

100%

0%

habt, geht's ab auf die Teststrecke: Da sich die Kurse deutlich voneinander unterscheiden, muß der Wagen an jeden Kurs genau angepaßt werden, wenn Ihr Bestzeiten erreichen wollt. Ein Straßenrennen erfordert eben ein anderes Fahrwerk als eine Rallye-Schlamm Schlacht! Mehr als 20 Einstellmöglichkeiten findet Ihr im Tuning-Menü: So müßt Ihr einen Kompromiß zwischen Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit finden, dürft Federwege und -härte einstellen und könnt auch die Empfindlichkeit der Lenkung an Euren individuellen Fahrstil anpassen. Auf der Teststrecke läßt sich das getunte Auto auf Schlamm und Asphalt ausführlich probefahren, bevor es dann ins Rennen geht.

Die Spiel-Engine ist brillant gelungen und vermittelt Fahrgefühl pur: Die Wagen schlittern um die Kurven, daß es eine Freude ist, und Ihr merkt wirklich genau, wenn Ihr am Tuning noch arbeiten müßt. An die 30 Kurse, manche davon mit Abkürzungen, wollen gewonnen werden, bevor Ihr den virtuellen C3-Weltmeistertitel in der Tasche habt. Die zehn verschiedenen Stages sind über die ganze Welt verteilt. Zu Beginn müßt Ihr Euch allerdings mit nur zwei Wagen begnügen. Wer schnell genug ist, fährt weitere Kurse frei und brettet dann in neuen Vehikeln über Kurse in Rom, an der Chinesischen Mauer, im regennassen England oder in Norwegen. Und alle diese Kurse sind optische Leckerbissen: Nachtrennen mit guten Lichteffekten, verschiedene

Nebeldichten und bewegliche Absperren am Straßenrand bringen Abwechslung in den (bei anderen Spielen oft so kargen) Rennalltag. Die Autos sind zu Rennbeginn noch blitzsauber und zeigen schönere Spiegelungen als ein handpolierter Fliesenboden, doch im Lauf eines Rennens verdrecken die Wagen. Wenn Ihr nicht aufpaßt und Unfälle baut, seht Ihr auch die Beschädigungen wie eingeschlagene Scheiben und dergleichen mehr. Diese Schäden machen sich auch im Fahrverhalten bemerkbar – wer allerdings seinen Wagen im Fluß versenkt, scheidet gleich aus: Game Over.

Leicht ist „C3 Racing“ nicht: Von Anfang an ist dieses Spiel eine echte Herausforderung. Bis die erste Zusatzstrecke oder der erste stärkere Schlitten freigefahren ist, werdet Ihr etwas üben müssen – dieses Rennspiel ist aber so gut gelungen, daß auch das Üben trotz gelegentlicher Frusterlebnisse Spaß macht. Auch die nicht ganz fehlerfreie deutsche Übersetzung unserer Testversion sorgte angesichts des tollen Fahrvergnügens eher für Heiterkeit – hoffentlich bessert Infogrames hier noch nach. Die ausgezeichneten Replays lassen sich auf der Memory-Card speichern, ebenso die Spielstände – Rennspielfans sollten bereits ein oder zwei Speicherplätze auf der Memory Card für „C3 Racing“ dauerreservieren.

David Skreiner

Gewinnen ist Knochenarbeit: Rennspielfans werden bei der „C3“ viel Spaß haben

Bust-A-Groove

Besonders gelungene
Schrittfolgen werden
mit netten
Spezialeffekten
belohnt



Teilweise sehen
die Tänzer
schon ziemlich
abgedreht aus



Ballern, Kämpfen und Rennen fahren: Das sind gebräuchliche Themen für Computerspiele - aber ein Spiel, bei dem sich alles ums Tanzen dreht?

Genau das ist „Bust-a-groove“, bei dem auch Unbegabte eine flotte Sohle aufs Parkett legen können. Das Prinzip ist ganz einfach: Ihr müßt im Takt der Musik die Tasten drücken, die auf dem Bildschirm angezeigt werden. Wenn Ihr die Kombinationen erfolgreich eingibt, baut Ihr mehr und mehr Schwung auf und bekommt so immer kompliziertere und spektakulärere Moves; verpaßt Ihr Euren Einsatz, fängt Euer Tänzer wieder bei den einfachen Schritten an. Euer „Gegner“ versucht derweil sein Bestes, um Eure Darbietung zu übertrumpfen – am Ende wird dann entschieden, wer gewonnen hat. Während des Tanzens könnt Ihr den Gegner zweimal behindern – oder zweimal behindert werden. Während des So-

Die Charaktere sind
allesamt toll animiert

los aber werdet Ihr nicht unterbrochen und könnt so Punkte wiedergutmachen. Anfangs stehen Euch zehn Tänzer und Tänzerinnen zur Auswahl, später kommen auch Aliens und weitere seltsame Gestalten dazu. Die einzelnen Figuren sehen nicht nur alle anders aus, sie tanzen auch völlig unterschiedlich. Und wie sie tanzen: Detailliert, absolut flüssig und realistisch bewegen sie sich zur Musik – das ist echt sehenswert. Auch an der sonstigen Grafik gibt es nichts auszusetzen: Sie ruckelt nicht, ab und zu gibt es ein paar schöne Effekte zu bewundern. Musik und Schauplätze sind komplett unterschiedlich und passen zum jeweiligen Gegner: So müßt Ihr beispielsweise in einer verdächtig an „Saturday Night Fever“ erinnernden Disco gegen den

Travolta-Verschnitt Hiro antreten, die Musik zitiert ebenfalls aus dem damaligen Kult-Film. Über die Musikstücke aus den verschiedensten Stilrichtungen kann man sich sicherlich streiten, sie sind aber allesamt ziemlich Ohrwürmer und rhythmisch genug, daß Ihr den Takt hören könnt, außer Klatsch- und Schrittgeräuschen gibt es aber kaum Soundeffekte. Der Sprecher ist allerdings jenseits von Gut und Böse: Selten haben wir bei einem Spiel so dämliche und sinnlose Kommentare gehört. Hardcore-Gamer werden an „Bust-a-groove“ vermutlich keinen Gefallen finden – alle anderen werden aber mit Sicherheit ihren Spaß haben. Gerade gegeneinander zu grooven macht unheimlich Laune, und wer weiß: Vielleicht könnt Ihr die eine oder andere Bewegung von den Profis abgucken...

Patrick Dowling

PSX **TEST**

BUST-A-GROOVE

Hersteller Sony Computer Entertainment
Web-Adresse www.playstation-europe.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1-2

Besonderheiten:
Keine.



Positiv:
Echt witziges Spiel mit toll animierten Charakteren.



Negativ:
Habt Ihr kein Rhythmusgefühl, dann habt Ihr keine Chance.

Altersfreigabe:
frei

WERTUNG:
Grafik 73%
Sound 77%



SPIEL SPASS:
71%



Hamm sieht zwar
nicht unbedingt so
aus, er bewegt sich
aber genauso elegant
wie die anderen

Die Schauplätze
sind genauso
unterschiedlich
wie die einzelnen
Charaktere



BODY HARVEST



Mit der
Haubitze
sprengt Ihr eine
Blockade, die
die Aliens errichtet haben

Mit einigen Bewohnern
dürft Ihr reden

Hott, Pilger!
Du kommst zu uns in
düsteren Zeiten.



Herumstehende
Fahrzeuge – wie
diesen Panzer – könnt
Ihr benutzen



ERSTE HILFE

Um an den Panzer zu kommen, müßt Ihr erst den Schlüssel für den Hangar besorgen. Dieser befindet sich in einem Haus, das an einem Weg liegt, der wiederum durch einen riesigen Stein versperrt wird. Der Stein läßt sich mit einer Dynamit-Ladung aus dem Bergwerk sprengen. Der Schlüssel zum Hangar befindet sich in der Kommode des Schlafzimmers. Dummerweise müßt Ihr erst zu einer anderen Mission, wenn Ihr den Schlüssel habt. Holt also nicht den Panzer, sondern kümmert Euch um die Alienbedrohung in dem Vorort. Danach braust Ihr so schnell es geht zurück zur Feuerwache und holt den Löschzug (mit dem Feuerwehrmann reden). Fahrt wieder zurück und löscht die brennenden Häuser („Z“-drücken und gedrückt halten). Erst jetzt holt Ihr den Panzer – kümmert Euch nicht um die anderen Aliens, sondern fahrt gleich zu dem Generator.

Die Aliens sind los: Eine gemeine Insektenrasse kommt alle 25 Jahre vorbei und futtert Menschenfleisch.

Kometen sind an und für sich beeindruckende Himmelskörper. Der Komet C/1889 M9 Shesha macht allerdings eine Ausnahme: Ist er doch die Heimstatt einer insektoiden Alienrasse. Bevorzugte Leibspeise der Außerirdischen ist frisches Menschenfleisch – da der Komet nur alle 25 Jahre in die Nähe der Erde kommt, ernten die Insekten einen kleinen Vorrat. Deshalb heißt das neue Spiel von DMA Design („Lemmings“) auch „Body Harvest“ (Harvest=Ernte). Ein Häuflein Wissenschaftler schickt nun einen Einzelkämpfer durch die Zeit, um den Alienübergriffen gegenüberzutreten. Mit dem Analogstick steuert Ihr die Figur, die meistens von hinten zu sehen ist,

durch die 3D-Landschaft. Am Anfang seid Ihr zu Fuß unterwegs, aber später könnt Ihr in Fahrzeuge wie Autos, Panzer, Flugzeuge oder Helikopter einsteigen. Verliert Ihr zu viele Bewohner durch Insektenfraß, oder erleidet Ihr selbst einen vorschnellen Tod, ist der Auftrag gescheitert. Einige der Sub-Missionen haben übrigens ein Zeitlimit! Anzeigen auf dem Bildschirm informieren Euch ständig über mögliche Alien-attacken, die aktuell gewählte Waffe, den Zustand des Fahrzeuges, in dem Ihr Euch befindet, und die eigene Gesundheit. Die Landschaft wird natürlich nicht nur von Aliens und friedlichen Einwohnern bewohnt, sondern ist mit Gebäuden und Einrichtungen übersät.

Riesige Aliens bevölkern die 3D-Erde, und nur Ihr könnt Sie aufhalten!

Der Clou: In Gebäude wie Häuser oder Bergwerke könnt Ihr hinein und dort nach Gegenständen suchen. Damit Ihr Euch nicht verläuft, erhaltet Ihr auf Knopfdruck eine Übersichtskarte. „Body Harvest“ ist anders: Ihr findet hier Adventure-Elemente wie Rätsel, aber auch Action und eine Spur Strategie. Dummerweise ist die Steuerung ziemlich verzwickt. Aber das größte Manko ist die Speicheroption: Erst wenn Ihr eine der Hauptmissionen erledigt, dürft Ihr speichern. Passiert auf dem Weg zur „Speicherboje“ noch etwas, müßt Ihr die Mission noch mal spielen! Ansonsten hat „Body Harvest“ echtes Potential zum Knüller: Wer die zahlreichen Frustmomente (wegen des Speicherns!) nicht scheut, wird mit einem gehaltvollen Modul verwöhnt.

Michael Hengst



Auf der Übersichtskarte
könnt Ihr Euch
orientieren

Xerxes Military Depot



Mitten im Gefecht:
Die Insekten explodieren

N64 TEST

BODY HARVEST

Hersteller DMA Design/Gremlin
Web-Adresse www.gremlin.co.uk
Preis ca. 120 DM
Spieldauer 1

Besonderheiten:
Unterstützt Rumblepak.



Positiv:
Interessante Story, anspruchsvolle Aufgaben, tolle Spielideen.



Negativ:
Mittelpunktige Grafik, unfaires Speichersystem, schwammige Steuerung.

Altersfreigabe:
ab
16 Jahren



WERTUNG:
Grafik 68%
Sound 63%

SPIEL SPASS:
76%





Die Knobelaufgaben sehen zwar simpel aus, erfordern aber Grips



In solchen Situationen hilft oft nur Glück



Kleinere Effekte wie diese sind der grafische Höhepunkt



„Alea facta est“, das kannten schon die Römer. Die Zeiten haben sich geändert, denn jetzt fallen die Würfel nicht nur, sondern werden gedreht und verschoben...

Würfel spielen gewöhnlich eher bei Glücks- als bei Knobel-Spielen eine Rolle – nicht so bei „Devil Dice“: Hier geht es darum, ein quadratisches Feld von Würfeln zu befreien, indem Ihr mindestens so viele Würfel aneinanderlegt, wie die Augen anzeigen – z. B. müßt Ihr vier Würfel nebeneinanderlegen, die vier Punkte anzeigen. Diese verschwinden dann, und so habt Ihr mehr Platz – zumindest bis die nächsten erscheinen. Ist das Spielfeld voll, habt Ihr das Spiel verloren.

Ihr steuert einen putzigen kleinen Teufel, der auf den Würfeln steht. Verschwindet der Würfel unter seinen Füßen, läuft er auf dem Spielfeld herum und kann die Würfel nur verschieben. Ihr müßt dann rechtzeitig auf einen neu entstehenden Würfel klettern, um wieder nach oben zu gelangen. Die Standardeinstellung der Kamera ist eine isometrische Ansicht; Ihr könnt sie aber drehen und zoomen, um eine günstigere Einstellung zu fin-

den. Die Grafik ist einfach, übersichtlich und ohne Schnickschnack, der Sound durchschnittlich – darauf kommt es aber bei einem solchen Spiel ohnehin nicht so sehr an.

Wichtiger ist, wie sich das Spiel spielt. Anfangs ist „Devil Dice“ verwirrend, bis Ihr wißt, wie Ihr die Würfel drehen müßt und welche

Kniffe es gibt. Nach den ersten Erfolgserlebnissen geht dann aber die Post ab:

Neue Würfel erscheinen immer schneller und meistens dort, wo Ihr sie am wenigsten braucht, andere lassen sich nicht mehr drehen, das Feld wird immer voller... plötzlich ist es schier unmöglich, noch etwas zu retten, das Ganze gerät außer Kontrolle – da heißt es schnell handeln und das Joypad gut im Griff haben.

Es stehen mehrere Spielmodi zur Verfügung: Ihr könnt auf der Jagd nach dem Highscore allein gegen die Zeit antreten oder spielen, bis Ihr nicht mehr könnt. Weniger stressig sind die Knobelaufgaben, bei denen Ihr mit einer begrenzten

Schrittzahl versuchen müßt, das Spielfeld zu räumen – sieht einfach aus, ist aber knifflig. Wer ungern alleine spielt, kann dank Multi-Tap-Unterstützung mit bis zu vier Freunden um die Wette würfeln. „Devil Dice“ ist ein richtig nettes Spiel. Es reicht zwar weder von der Eleganz noch dem Suchtfaktor her an das Kultspiel „Tetris“ heran, macht aber trotzdem Laune und ist auch langfristig eine Herausforderung.

Patrick Dowling

PSX TEST

DEVIL DICE

Hersteller Sony Computer Entertainment
Web-Adresse www.playstation-europe.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1-5

Besonderheiten:
Unterstützt Multi-Tap.



Positiv:

Vorsicht: Nach dem Frust kommt die Sucht!



Negativ:

Grafisch und akustisch Durchschnittsware.

Altersfreigabe:
frei



WERTUNG:
Grafik 40%
Sound 34%

SPIEL SPASS:
70%

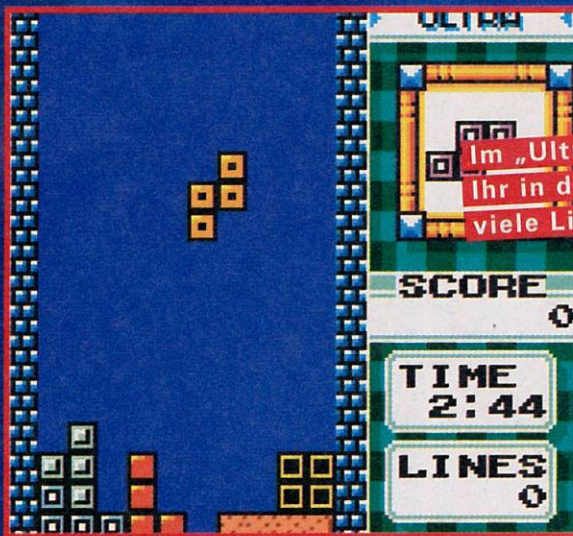
100%

0%

TETRIS DX

Besser als je zuvor: Das Kultkniffelspiel „Tetris“ für den Color GameBoy.

Anlässlich des Deutschlandstarts des Color GameBoys spendierte Nintendo dem kultigen Klassiker „Tetris“ ein neues Outfit sowie ein paar frische Spielmodi und garnierte den Oldie mit dem Zusatz „DX“. Drei Spieler dürfen ihren Namen eingeben, der dank Speicherfunktion nebst Höchstleistungen erhalten bleibt. Danach habt Ihr die Wahl zwischen vier verschiedenen Spielvarianten: Klassisch ist „Marathon“. Hier türmt Ihr die sieben verschiedenen geometrischen Gebilde möglichst lückenlos auf, damit komplett gefüllte Linien verschwinden und die Punkte Eurem Konto gutgeschrieben werden. In „Ultra“ geht es darum, innerhalb



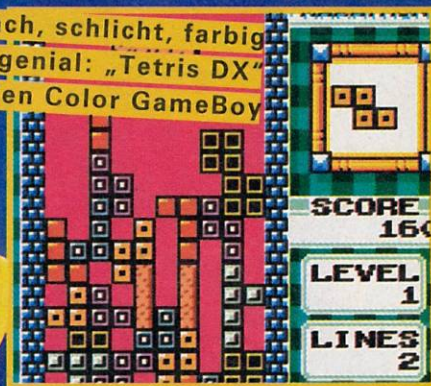
Im „Ultra“-Modus müßt Ihr in drei Minuten möglichst viele Lines abbauen

eines Zeitlimits möglichst viele Linien „abzubauen“, in „40 Lines“ müßt Ihr 40 Linien abtragen – gezählt wird hier vor allem die Dauer. Zum Schluß spielt Ihr entweder allein gegen den Computer oder im

Duett gegen einen anderen Color-Game-Boy-Besitzer. Egal ob Farbe oder schwarz-weiß, egal ob mit oder ohne „DX“: „Tetris“ ist schlicht und ergreifend genial. Das zeitlos schlichte Spielprinzip macht Spaß, Spaß und nochmals Spaß. Die Handvoll Klötze und die tragbare Spielmaschine reichen völlig aus, um seinem liebsten Hobby zu frönen.

Michael Hengst

Einfach, schlicht, farbig und genial: „Tetris DX“ für den Color GameBoy



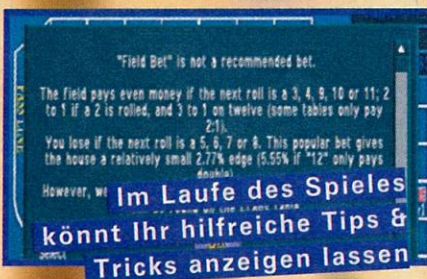
CGB TEST

TETRIS DX	
Hersteller	Nintendo
Web-Adresse	www.nintendo.de
Preis	ca. 60 DM
Spieleranzahl	1 – 2
Besonderheiten: Linkfähig via Infrarotschnittstelle.	
Positiv: Einfach brillant: Zeitloser Klassiker mit hohem Suchtpotential.	100% 0%
Negativ: Piepsiger Sound.	
Altersfreigabe: frei	
WERTUNG: Grafik 7% Sound 53%	
SPIEL SPASS: 96%	

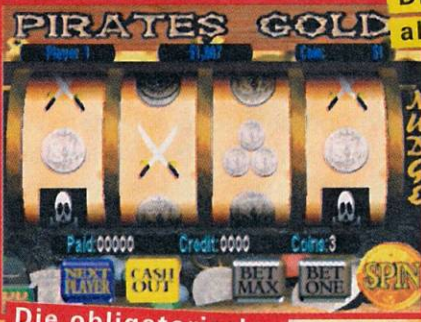
CAESARS PALACE II

Wer noch keine 18 ist, sieht ein Casino höchstens mal von außen – einen Blick in das glamouröse „Caesars Palace“ in Las Vegas will Interplay mit dem gleichnamigen Spiel bieten.

Wer das nötige Kleingeld nicht hat, findet auf Computer und Konsole genügend Möglichkeiten, mal ein Glücksspielchen zu wagen. Mit „Caesars Palace II“ kommt Ihr auf der PSX in den Genuß von einigen der bekanntesten Glücksspiele aus Las Vegas, die Ihr auch zu viert spielen könnt. Im Angebot sind unter anderem diverse Spielautomaten, Blackjack, Mini-Bakkarat, Roulette, Craps, Poker-Automaten und Keno (eine Art Zahlenlotto). Die großzügig beworbenen 20 Spiele



zählen noch die diversen Variationen mit – 20 völlig unterschiedliche Spiele sind es also nicht. Ohne Englischkenntnisse werdet Ihr das Handbuch oft zu Rate ziehen müssen, nicht einmal eine deutsche Übersetzung wurde dem Spiel spendiert. Grafisch und akustisch kann das Programm ebenfalls wenig begeistern: Nach dem animierten Intro tut sich auf dem Bildschirm so gut



Die obligatorischen Spielautomaten dürfen natürlich nicht fehlen

wie nichts. Der Sound schafft zwar eine gewisse Casino-Atmosphäre, wenn Ihr ihn allerdings ausschaltet, wird er Euch nicht fehlen. Alleine zu spielen ist also keine besonders spannende Angelegenheit, ein paar Runden mit guten Kumpels zu zocken bringt wenigstens ein bißchen Spaß – mit einem guten Brettspiel oder richtigen Karten seid Ihr aber besser bedient.

Patrick Dowling

Die Screens sind schön gerendert, allerdings bewegt sich fast nichts

PSX TEST

CAESARS PALACE II	
Hersteller	Interplay
Web-Adresse	www.interplay.com
Preis	ca. 100 DM
Spieleranzahl	1 – 4
Besonderheiten: Unterstützt Analog-Controller und Multi-Tap.	
Positiv: Statistische Analysen und viele Tips während des Spielens.	100% 0%
Negativ: Solche Spiele kommen im wirklichen Leben einfach besser.	
Altersfreigabe: frei	
WERTUNG: Grafik 39% Sound 35%	
SPIEL SPASS: 55%	

Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~

Am Ende einiger Abschnitte wartet ein besonders dicker Gegner auf Euch



Spielt Ihr allein, werden die anderen Helden vom Computer gesteuert



Aus acht verschiedenen Klassen sucht Ihr Eure Helden aus



Bei drei gleichen Bonuskarten dürft Ihr nochmal "ziehen"



Einige Items müssen erst identifiziert werden, bevor Ihr wißt, für was die Gegenstände gut sind



Gehaltvolle Zutaten für das PlayStation-Rollenspiel „Blaze & Blade“: Mit Echtzeit 3D, kernigem Charactersystem und Multiplayer-Modus auf dem Weg zur Spitze.

Rollenspiele genießen landläufig den Ruf, nur etwas für eingefleischte Puristen und einsame Monsterjäger zu sein. Das PlayStation-Spiel „Blaze & Blade: The Eternal Quest“¹ will mit diesem Vorwurf aufräumen. Denn wer einen Multi-Tap-Adapter sein eigen nennt und genügend Kumpels vor dem Monitor versammelt, kann „Blaze & Blade“ zu viert spielen. Geht Ihr allein auf Monster- und Schatzjagd, werden drei Figuren vom Computer übernommen. Wie in klassischen Computerrollenspielen der ersten Generation (z.B. „Wizardry“²) stellt Ihr eine schlagkräftige Truppe zusammen. Dazu sucht Ihr aus verschiedenen Berufen wie Krieger, Waldläufer, Fee, Priester oder Zauberer einen Lieblingsjob aus und verpaßt dem Helden – oder der Heldin, denn alle Berufe gibt es auch als feminine Variante – einen Namen. Dann pickt Ihr ein Schutzelement für die Figur heraus, das später im Spiel hilft, den Schaden durch Element-Zaubersprüche zu verringern. Danach verteilt Ihr Bonuspunkte auf die einzelnen Fähigkeiten der Figur. Nun wird der neue Charakter abgespeichert (Achtung:

Eine Figur belegt drei Blöcke auf der Memorycard). Sind genügend Figuren versammelt, geht's los. Zentrale Anlaufstelle für die Abenteuer ist ein Gasthaus, von dem Ihr in die verschiedenen Regionen aufbrecht. Unterwegs verhaut Ihr actionmäßig Monster, umhüpft Hindernisse, plündert Schatzkisten, durchforstet tiefe Labyrinth und sammelt feine Gegenstände. Per Knopfdruck könnt Ihr zwischen den Charakteren wechseln, eine Übersichtskarte aufrufen, Gegenstände nutzen oder an speziellen Punkten den Spielstand speichern – leider für jeden Charakter einzeln! Dafür dürft Ihr Helden oder Gegenstände via Memorycard mit Kollegen austauschen. So nett die Features, so genial simpel das Spielprinzip und so toll die Idee mit dem Vierspieler-Modus auch sein mag: So richtig vom Hocker reißt uns „Blaze & Blade“ nicht. Vor allem die – trotz zahlreicher Einstelloptionen – etwas wilden Kameraperspektiven und das hektische Kampfgetümmel sowie die nervenden Ladezeiten und das umständliche Separatspeichern der Helden trüben den ansonsten positiven Eindruck.

Michael Hengst

ERSTE HILFE

- Laßt Euch so oft die Bonus-Punkt-Karten anzeigen, bis Ihr „drei Richtige“ bekommt – dann dürft Ihr nochmal die Karten ziehen und erhaltet so zweimal Bonuspunkte (das dauert, lohnt sich aber).
- Akzeptiert keine Bonuspunkte unter 30, sondern würfelt solange, bis Ihr 30 Punkte oder mehr verteilen könnt.
- Vor dem ersten Abenteuer müßt Ihr mit dem Barkeeper in dem Hotel reden – der sagt Euch etwas über die Ruinen im Norden.

PSX TEST

BLAZE AND BLADE The Eternal Quest

Hersteller T&E Software, Funsoft
Web-Adresse www.funsoft.de
Preis ca. 110 DM
Spieleranzahl 1 bis 4

Besonderheiten:
Unterstützt Multi-Tap-Adapter.



Positiv:
Tolles Charactersystem, umfangreich, Echtzeit 3D, Automapping.



Negativ:
Verwirrende Perspektiven, lange Ladezeiten, umständliches Speichern.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik 63%
Sound 59%

SPIEL SPASS:
70%





**„Endstand
0:7“**



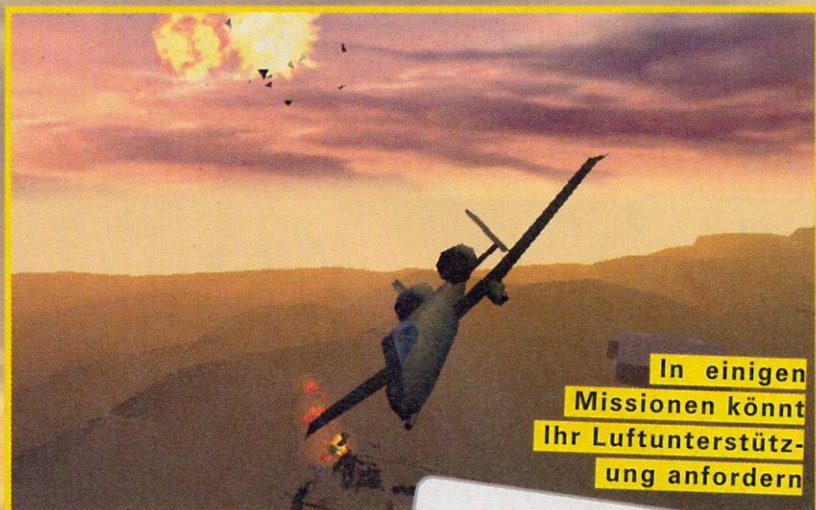
PC ACTION nicht gelesen? PC ACTION ist das aktuelle PC-Spielemagazin mit dem größten Tips & Tricks-Teil! Jeden Monat über 40 Seiten Komplettlösungen sowie Tricks und Cheats zu allen top-aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Auf CD-ROM: die besten Demos zum Antesten – genial einfach durch die Anleitungen im CD-Booklet! PC ACTION gibt's jeden Monat für nur DM 8,90. Im Internet: <http://www.pcaction.de>.

**Damit Sie Ihr
Spiel immer
gewinnen –
PC ACTION.**



WARGASM

Bei schlechtem Wetter seht Ihr
Wassertropfen auf den
Außenkameras



In einigen
Missionen könnt
Ihr Luftunterstütz-
ung anfordern

Dank 3Dfx-Unterstützung gibt's
riesige Explosionen und tolle
Raucheffekte



Die einzelnen Szenarien sind
wieder in kleine Missionen
unterteilt



Per Mausclick ist jedes Fahrzeug
auf dem Schlachtfeld anzuschauen

Krieg im Netz: Anstelle auf echten Schlachtfeldern finden die Kämpfe der Zukunft nur noch virtuell statt.

Das britische Entwicklerteam „Digital Image Design“¹ ist berühmt für knackige 3D-Simulationen – meistens dienen „echte“ Flugzeuge und Einsatzgebiete bei den Spielen von D.I.D., so das Kürzel, als Vorbild. Bei der Mischung aus Simulation und Strategie-Programm, dem Spiel „Wargasm“² sieht dies jedoch ein wenig anders aus: Hintergrund ist eine fiktive Zukunft, in der die Kriege nur noch über ein spezielles Netzwerk, das World Wide War Web, ausgetragen werden. Auf sieben virtuellen Schauplätzen müßt Ihr mit Euren Truppen für Ordnung sorgen. Jedes der Szenarien unterscheidet sich vor allem durch die technische Entwicklungsstufe, die der Gegner dort hat. Außerdem sind alle sieben Szenarien in kleine Untermissionen unterteilt. Erst wenn diese Missionen alle erledigt sind, gilt ein Szenario als gewonnen. Zu Beginn des Spieles sucht Ihr Euch die Variante aus: Im Training gewöhnt Ihr Euch an Steuerung und Spielprinzip, in „Instant Action“ gibt's sechs einzelne Missionen, im Mehrspielermodus tretet Ihr im Netzwerk gegen eine

Handvoll Kumpane an, hinter „Web“ verbergen sich obengenannte Weltregionen. Gespielt werden kann „Wargasm“ auf unterschiedliche Arten: Fans von Strategiespielen platzieren ihre Truppen auf der vergrößerten Landkarte, befehlen die Einheiten per Mausclick und kontrollieren den Fortgang der Schlacht nur mit der Beobachtungsfunktion, bei der Ihr jede Kartenstelle und jedes Fahrzeug anvisieren könnt. Hierbei wird dann auf die 3D-

Anspruchsvolle Mischung aus Simulation und Strategiespiel in optisch leckerem Outfit.

Ansicht umgeblendet. Wollt Ihr selbst ins Geschehen eingreifen, fahrt Ihr mit den Fahrzeugen selbst – jeder eigene Panzer kann von Euch gesteuert werden. Sogar Kampfhubschrauber oder Infanteristen lassen sich von Euch selbst durch die verschiedenen Landschaftstypen wie Wüste oder Bergwelt bewegen. Ein weiteres strategisches Element verbirgt sich hinter „Wargasm“: Im Spiel stehen Euch



Feind voraus: Mit dem Panzer
brausen wir durch eine Feindstellung

nur begrenzt Einheiten zur Verfügung, frische oder technisch bessere Truppen gibt es, wenn Ihr ein Szenario gewinnt. D.I.D. betritt zwar mit der Mischung aus Simulation und Strategie nicht unbedingt spielerisches Neuland, aber sowohl die technische Umsetzung – bis auf einige Kleinigkeiten – als auch der Spielspaß kann sich sehen lassen. Verschiedene Wetterbedingungen wie z.B. Regen, tolle Explosionen und Rauchschwaden helfen über eine generell etwas schlicht gehaltene Grafik hinweg. Der recht anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad und das hohe Hektikpotential treiben auch Experten die Schweißperlen auf die Stirn – schnell vergehen im World Wide War Web ein paar Stunden, mit Begeisterung werden die einzelnen Einheiten durch die tolle Umgebung geführt. Auf Dauer fehlt es jedoch ein wenig an Abwechslung.

Michael Hengst



Sogar einzelne
Infanteristen lassen
sich auf Wunsch steuern

PC TEST

WARGASM

Hersteller DID/Infogrames
Web-Adresse www.infogrames.de
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1 bis

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 300 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HD, Win 95/98,



Positiv:

Komplexe Mischung aus Simulation und Strategie, hohe Langzeitmotivation.



Negativ:

Recht schwer, Strategieteil etwas schwach.

**Alters-
freigabe:**
ab
16 Jahren



WERTUNG:
Grafik 74%
Sound 74%

**SPIEL
SPASS:**
83%

100%

0%

COOLBOARDERS 3

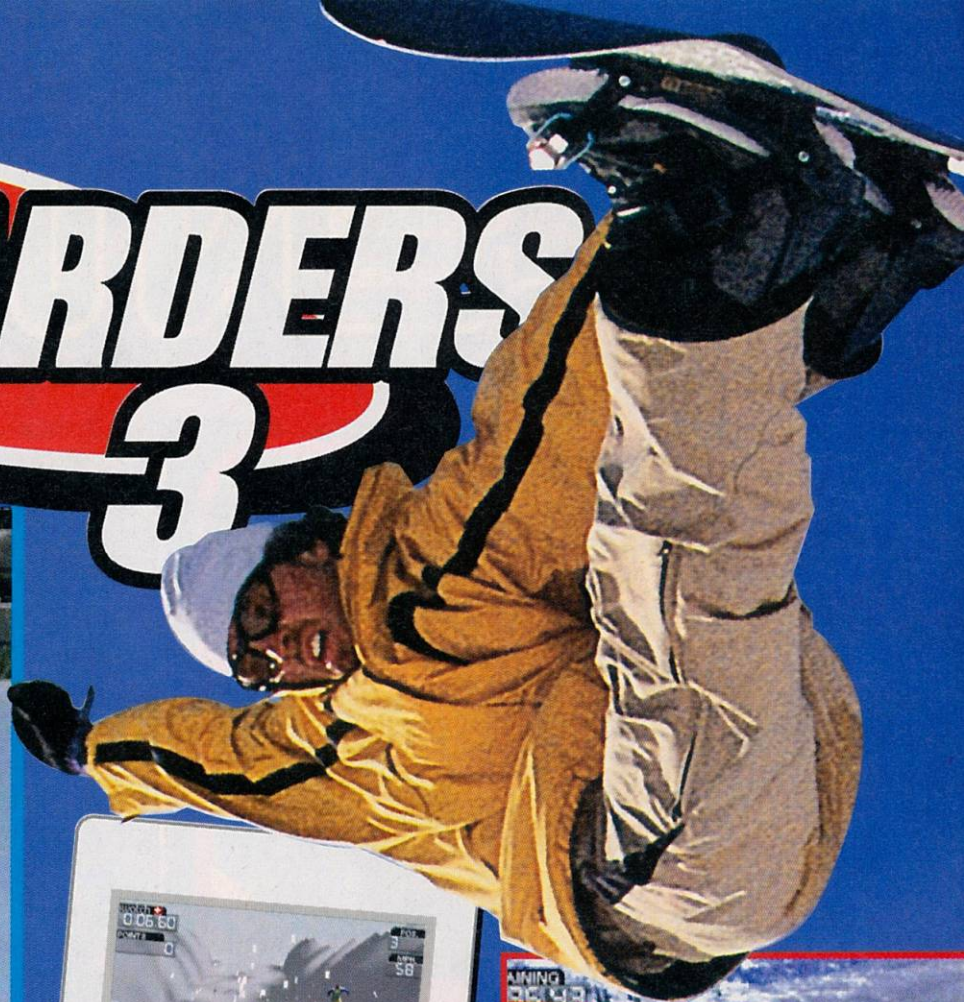


Das Kratzgeräusch auf dem Eis ist klasse – der Rest dagegen nicht so berauschend

Vorsicht! Auf manchen Pisten ist außer dem Rennen noch eine ganze Menge los



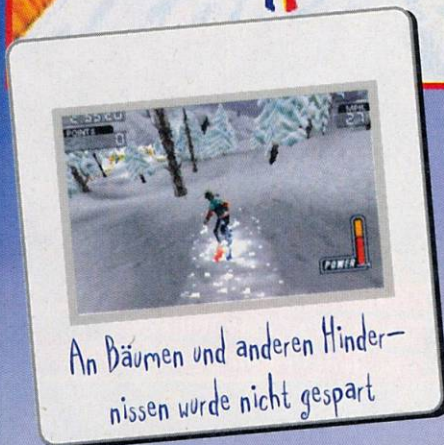
Auf dem Bild ist gut zu erkennen, wie realistisch die Pisten ausgeleuchtet werden



Bei Schnee und Nebel heizt Ihr über die Piste



Die Pisten sehen realistisch aus, die Sichtweite ist sehr gut



An Bäumen und anderen Hindernissen wurde nicht gespart

Der Berg ruft! Zum dritten Mal laden Euch die coolen Boarder zu einer heißen Abfahrt auf dem Snowboard ein.

Schöner, besser, größer: Das sind die Erwartungen, die man gewöhnlich an einen Nachfolger stellt. Schöner und größer ist die neue Version von „Cool Boarders“¹ auf alle Fälle: 36 Strecken in 6 verschiedenen Ski-gebieten und 6 Competitions stehen zur Auswahl, unter den 20 Boardern und 10 authentischen Snowboards sollte jeder etwas Passendes finden. Grafisch macht das Spiel ebenfalls einen positiven Eindruck: Die Pisten sehen gut aus und werden realistisch ausgeleuchtet; neben den obligatorischen Bäumen und Steinen gibt es auch noch Skilifte, Hütten und andere Details. Die Figuren gleiten cool auf ihren Brettern über den Schnee, nur das Hinfallen ist nicht

Nur mit viel Übung und Geduld gelingen die besten Tricks

gelingen und sieht ziemlich merkwürdig aus. Eisige Stellen gibt es natürlich auch; hier hört Ihr das Highlight der Soundeffekte: das Kratzgeräusch. Der Rest der Klangeffekte und die Musik sind leider absolute Durchschnittsware, genauso wie die Strecken selbst: Sie sind wenig abwechslungsreich und oft zu kurz, um das richtige Snowboard-Feeling entstehen zu lassen. Da hilft auch die neue Steuerung nicht: Sie wurde komplett überarbeitet, aber leider nicht verbessert. Insbesondere das Springen ist fast zur reinen Glückssache verkommen. Ihr müßt vor der Schanze die Sprung-Taste gedrückt halten, Energie aufladen, und dann im richtigen

Augenblick loslassen – eine Sekunde zu früh oder zu spät, und schon wird aus dem Sprung ein zaghafter Hüpfen. Der richtige Spielspaß will auf diese Weise nicht so recht aufkommen, da nützen die 34 möglichen Tricks auch wenig. Das Lenken mit dem analogen Controller ist praktisch, ansonsten hat man selten das Gefühl, das Brett richtig unter Kontrolle zu haben. Völlig überflüssig auch das Einprägeln auf Konkurrenten während des Rennens – ein billiger Versuch, mehr Spannung in das Spiel zu bringen. Der Mehrspielermodus hat da mehr Erfolg: Gegen einen Kumpel zu fahren macht immer mehr Laune als gegen den Computer oder gegen die Zeit. „Cool Boarders 3“ ist nicht das Spiel, das man bei einem dritten Anlauf erwarten würde: Technisch gibt es nichts zu bemängeln, doch selbst durch viele Strecken, Fahrer und Snowboards läßt sich echter Spielspaß nicht ersetzen.

Patrick Dowling

PSX TEST

COOL BOARDERS 3

Hersteller Sony Computer Entertainment
Web-Adresse www.playstation-europe.com
Preis ca. 100 DM
Spieldanzahl 1 – 2

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock, Analog-Controller, und Link-Kabel.



Positiv:

Viele Strecken und vernünftige Grafik.



Negativ:

Zu wenig Abwechslung und zu wenig Spielspaß.

Alters-freigabe:
frei

WERTUNG:
Grafik 72%
Sound 66%



SPIEL SPASS:
67%

100%

0%

CENTIPEDE



In der Übersicht erkennt Ihr nicht, wie viele Details die Entwickler wirklich in die Level gesteckt haben



Dieser kleine Kerl ist ein Wee – sie müßt Ihr vor dem Insekten-Tod bewahren



Die Welt der Wees ist detailliert und durchaus rettenswert



Die „klassische“ Variante – seit den 80ern hat sich nicht viel verändert

Ruft den Kammerjäger! Tausendfüßler, Spinnen, Flöhe und anderes Ungeziefer wollen die Weltherrschaft an sich reißen!

Wenn in jeder Industrie soviel wiederverwendet würde wie bei Computerspielen, wären Umweltschützer längst arbeitslos. Wenigstens macht „Centipede“ kein Geheimnis aus seiner Herkunft: Das Abballern von Pixel-Insekten am gleichnamigen Automaten hat Anfang der 80er für viele Spieler durchzockte Nächte und akuten Kleingeldmangel bedeutet.

Das Spiel ist klassisch einfach: Ihr wartet am unteren Rand eines mit Pilzen bedeckten Feldes in Eurem Gleiter, den Ihr nach links und rechts und innerhalb gewisser Grenzen auch nach oben bewegen könnt. Von oben kommt ein Tausendfüßler von links nach rechts heruntergekrochen, den Ihr mit der Bordkanone unter Beschuß nehmt – trifft Ihr ihn, spaltet er sich in zwei unabhängige Teile, die weiter den Bildschirm herunterkrabbeln. Der getroffene Bereich verwandelt sich in einen Pilz, der Eure Schüsse für kurze Zeit aufhält. Das geht so lange weiter, bis Ihr die letzten Teile zerstört habt, dann beginnt das Ganze wieder von vorn – das Tempo wird allerdings erhöht, und es kommen immer wieder andere Insekten dazu, bis Ihr nicht mehr könnt. Die Neu-

auflage von „Centipede“ bietet zusätzlich einen „Adventure“-Modus, in dem Ihr die Welt der Wee-People befreien müßt: Im Prinzip handelt es sich dabei um das



gleiche Spiel, nur über 30 verschiedenartige 3D-Level verteilt. Ihr habt dabei mehr Bewegungsfreiheit, mehr Kameraperspektiven und müßt in den einzelnen Levels zusätzlich die kleinen Männchen beschützen und einsammeln. Zu zweit ballern geht natürlich auch, entweder mit geteiltem Bildschirm oder über Internet.

Die Grafik präsentiert sich zeitgemäß in 3D, ist aber nicht sonderlich spektakulär: Die Level und Insekten im Adventure-Teil sind zwar ziemlich detailliert, von aufwendigen Effekten oder 3Dfx-

Spielereien gibt es aber keine Spur. Bei aller Liebe zum Original – ein paar zeitgemäßere Soundeffekte wären auch nicht schlecht gewesen: Die Automaten-sounds sind zwar anfangs noch ganz witzig und lassen nostalgische Ge-

fühle aufkommen, nerven aber bereits nach kurzer Zeit. Das Intro, das die eigentlich fast überflüssige Geschichte von machtbesessenen Insekten und dem tapsigen Helden Wally erzählt, ist erfreulich gut synchronisiert und gelungen. „Centipede“ ist in keinerlei Hinsicht herausragend oder bahnbrechend. Auszusetzen gibt es außer dem Sound nichts, es ist also das ideale Spiel für die anspruchslose Ballerei zwischendurch.

Patrick Dowling

PC TEST

CENTIPEDE

Hersteller Hasbro Interactive
Web-Adresse www.hasbro-interactive.de
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1 – 2

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 36 MB HD, Win95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 120 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Beschleuniger



Positiv: Simplex Spielprinzip.



Negativ: Die Soundeffekte nerven nach kurzer Zeit.

Alters-freigabe: ab 6 Jahren



WERTUNG: Grafik 67% Sound 43%

SPIEL SPASS: 67%

100%

0%

Das Spielprinzip ist bis heute fast unverändert geblieben

Glover

Balkünstler
am Levelende:
Hin und wieder
legt Glover
artistische
Einlagen hin

Der erste Ball ist wieder dort,
wo er hingehört: in dieser Höhle



10x

Ah,
da vorne
geht's weiter,
und dort ist
auch mein Ball...



5x

In Hasbros neuem PC-Spiel übernimmt ein
heldenhafter Handschuh die Hauptrolle!

Sieben magische Kristalle schützen ein kleines Königreich... Doch der Hofalchimist verflucht ein magisches Experiment, die Explosion versprengt die Kristalle in alle Himmelsrichtungen. Nur ein tapferer Handschuh ist übriggeblieben – und macht sich prompt auf die Suche nach den Kristallen. Die haben sich unterdessen in Gummibälle verwandelt, um nicht zu zerbrechen – doch das ist nicht die einzige Verwandlung: Der zweite Handschuh ist in die mißlungene Zaubersuppe gefallen und prompt zum giftig-grünen Handschuh-Fiesling „Cross Stitch“ mutiert. Soweit zur recht abgeschrägten Handlung, die Hasbro als Grundlage für „Glover“ dient: Als eben dieser mutige Fingerwärmer liegt es nun in Eurer Hand, die Welt zu retten und Cross Stitch das „Hand-Werk“ zu legen. Bevor Ihr es mit Eurem bösen

Für diesen Handschuh
braucht Ihr viel
Fingerspitzengefühl!

„Zwillingsbruder“ aufnehmen könnt, müßt Ihr als „Glover“ Balltechnik lernen: Mit diesem tollen Handschuh (wohl ein naher Verwandter des „eiskalten Händchens“ aus der Addams Family) könnt Ihr den Ball rollen, dribbeln, werfen oder fausten. Der Ball ist alles andere als ein Hindernis: Ohne ihn wäre „Glover“ ein eher unterdurchschnittliches Jump'n'Run-Spiel. So aber macht es einen Riesenspaß, mit Glover auf dem Ball übers Wasser zu laufen, Schalter aufzuschließen oder – zur Faust geballt – kleinere Gegner aus dem Weg zu räumen. Noch dazu könnt Ihr den Ball verwandeln: zur schweren und kampfstarken Bowling-Kugel etwa, oder zum Eisen-Ball, den Ihr in Rätseln mit Magneten gut gebrauchen könnt. Sieben Welten mit über 20 Leveln warten auf Euch, wobei einige der späteren allerdings fast schon höllisch schwer sind. In jeder

Welt müßt Ihr außerdem einen Endgegner besiegen. Technisch sieht's leider nicht ganz so toll aus wie mit dem Spielwitz: An sich ist die Grafik zwar ganz okay, die 3D-Landschaft wirkt allerdings ziemlich veraltet. Der Sound ist spärlich, aber passend – obwohl der rülpsende Vogel am Anfang doch etwas seltsam anmutet. Insgesamt ist dieses putzige Spiel witzig und vergnüglich – nach einer gewissen Einarbeitungszeit macht es richtig Spaß, mit „Glover“ Ball zu spielen. Die Grafik ist abwechslungsreich, aber nicht mehr ganz zeitgemäß – und ob sich der Spielwitz wirklich 20 schwere Level lange hält, sei erst einmal dahingestellt.

David Skreiner

Balkünstler am
Levelende: Hin und
wieder legt Glover
artistische
Einlagen
hin



Wasser, Inseln, leichte
Gegner – trotzdem kleben
schon Pflaster am Ball



Knapp daneben,
du Fischkopf:
Vielen Monstern
müßt Ihr geschickt
ausweichen

PC TEST

GLOVER

Hersteller Hasbro Interactive
Web-Adresse www.hasbro-interactive.de
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 36 MB HD, Win 95/98. Empf. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 36 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Beschleunigerkarte



Positiv:
Witzige Ideen: Dribbling,
Ballwürfe etc.



Negativ:
Veraltete Grafik, anfangs
recht schwer, Langzeit-
motivation fraglich.

Alters-
freigabe:
ab
6 Jahren



WERTUNG:
Grafik 68%
Sound 63%

**SPIEL
SPASS:
71%**

100%

0%

LEGO

LOCO



Aus den vorgefertigten Elementen könnt Ihr Eure Stadt aufbauen



Im Postamt werden die Nachrichten verwaltet



Züge waren schon immer das Highlight jeder Lego-Sammlung: Voll motorisiert, aber im Gegensatz zur normalen Modelleisenbahn sind hier selbst wildeste Konstruktionen noch fahrtüchtig.



Nachrichten an andere „Loco“-Spieler könnt Ihr nach Belieben zusammenbauen



Im Netzwerk könnt Ihr gemeinsam am gleichen Schienennetz bauen



Mit Hilfe der Lupe könnt Ihr Euch Bereiche der Karte genauer ansehen

Der Nachteil ist allerdings, daß kleinere Schienennetze nicht so richtig Spaß machen. Größere Anlagen brauchen dagegen viele Schienen und vor allem viel Platz, den nicht alle Eltern freiwillig hergeben. Dank „Lego Loco“ könnt Ihr jetzt im Rechner die abgedrehtesten Bahnnetze bauen.

Auf den verschiedenen Hintergründen lassen sich mit wenigen Mausklicks Schienen legen, Gebäude errichten und andere Gegenstände in die Landschaft setzen. Anders als bei „Lego Creator“ sind die einzelnen Teile fest vorgegeben – Ihr könnt also wirklich nur den „Bauplan“ Eurer Stadt bestimmen. Die Züge lassen sich ebenfalls nur aus vorhandenen Elementen zusammensetzen: Drei Züge und acht verschiedene Waggontypen stehen Euch zur Verfügung. Sobald das Schienennetz steht, könnt Ihr die Anlage in Betrieb nehmen und von oben zuschauen, wie die Züge fahren und die kleinen Passagiere herumwuseln. Mit einer Lupe lassen sich einzelne Bereiche genauer an-

sehen, außerdem könnt Ihr das Ganze auch noch als Bildschirm-schoner installieren.

Hängt Euer Rechner an einem Netzwerk, dürft Ihr gemeinsam mit ein paar Freunden am gleichen Schienennetz bauen, die Züge fahren dann von Rechner zu Rechner. Dabei lassen sich auch Nachrichten verschicken: Im Postamt könnt Ihr

E-mail-ähnliche Postkarten gestalten, die dann zu anderen Teilnehmern transportiert werden – dazu muß ein Zug natürlich an der Poststation vorbeifahren. Spielt Ihr alleine, habt aber eine Verbindung zum Internet, könnt Ihr über die „Lego Loco“-Zentrale Postkarten an andere Spieler schicken, in der Hoffnung, daß jemand darauf antwortet. Ein Versenden an „richtige“ E-mail-Adressen ist leider nicht möglich.

Eine witzige Idee, die aber nicht lange fesseln kann: Die Schienennetze sind auf Bildschirmgröße begrenzt, und aufgrund der fest vorgegebenen Gebäude müßt Ihr Euch auf das fantasievolle Legen der Schienen beschränken. Grafisch ist „Lego Loco“ natürlich in den bunten Lego-Farben gehalten, die Ansicht von oben ist aber leider

etwas langweilig: Eine scrollende, isometrische Ansicht à la „SimCity 2000“ hätte mehr Details zugelassen, dem Ganzen mehr Leben eingehaucht und so für längeranhaltenden Spielspaß gesorgt.

Patrick Dowling

Nette Idee, solide Ausführung, aber zu wenig Spaß

PC TEST

LEGO LOCO

Hersteller Lego Media
Web-Adresse www.lego.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1 – 9

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 100 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 100 MB HD, Win 95/98



Positiv:
Einfache Bedienung.



Negativ:
Wird schnell langweilig.

Alters-freigabe:
frei



WERTUNG:
Grafik 62%
Sound 53%

SPIEL SPASS:
59%



LEGO

creator



Selbst um solche Objekte zu bauen werdet Ihr viel Geduld mitbringen müssen



Welcher Lego-Fan hat noch nicht davon geträumt: Endlos viele Legosteine in allen Variationen und viel Platz, wo Ihr nach Herzenslust bauen könnt...

Mit „Lego Creator“¹ wird dieser Traum wahr, denn Ihr könnt auf Eurem PC eigene, virtuelle Lego-Welten bauen. Enthalten sind nahezu alle Lego-Steine, die jemals erschaffen wurden, und zwar als kleine 3D-Modelle, die Ihr mit der Maus in einem Fenster zu riesigen Bauwerken zusammensetzen könnt.

Das lästige Wühlen in der Spielzeugkiste entfällt dabei, denn die einzelnen Teile sind nach Themengebieten geordnet und schnell auffindbar. Es fehlt wirklich nichts: Bodenplatten mit Straßen, Bäume, Räder in allen Variationen, Steine in verschiedenen Breiten und Längen, die bekannten Lego-Männchen in sämtlichen Ausführungen. Damit Ihr schnell zu brauchbaren Ergebnissen kommt, können auch ganze Modelle wie Autos oder Häuser in die Landschaft gesetzt, einfach übernommen und nach Belieben

auseinandergenommen oder erweitert werden.

Der eigentliche Unterschied zu einem überdurchschnittlich gut ausgestatteten Kinderzimmer kommt aber erst, wenn Ihr die Welt aufbaut habt, könnt Ihr sie abspeichern, oder Ihr wechselt

in den „Spielen“-

Modus: Autos fahren durch die

Gegend, Hub-

schrauber schwirren durch die Luft, Ihr könnt

sogar Fahrzeuge und Personen selbst kontrollieren und Euch so Eure Werke in schönstem 3D ansehen.

Am besten ist aber die Funktion, mit der Ihr Modelle in ihre Einzelteile sprengen könnt – das macht Laune!

Soundeffekte sind ebenfalls enthalten, allerdings sind sie nicht besonders gelungen, lassen sich aber gegen eigene austauschen.

Die Bedienung ist bewußt unkompliziert gehalten, die meisten Knöpfe erklären sich von selbst, so daß Ihr ohne umfangreiches Studium

des Handbuchs loslegen könnt. Falls Ihr mal nicht weiterwißt: Ein freundlicher Lego-Zauberer erklärt Euch die Buttons und erläutert die Funktionen des Programms.

So schön das Ganze auch klingt, ein paar Probleme gibt es doch: Das Sichtfenster auf die virtuelle Welt ist einfach zu klein, und das Programm hat einen ziemlich hardwarehungrigen – selbst auf unseren Testrechnern wurden wir von den langen Ladezeiten, den ruckelnden Bildern und der trägen Bedienung genervt. Das Zusammenbauen größerer Objekte dauert einfach ewig – bis die Technik soweit ist, werden wir lieber auf den echten Legokasten zurückgreifen!

Patrick Dowling

Mit Lego sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt!

Eure Lego-Welt könnt Ihr auch aus den Augen der „Bewohner“ betrachten



Vorgefertigte Objekte lassen sich schnell und unkompliziert in die Landschaft setzen



PC TEST

LEGO CREATOR

Hersteller _____ Lego Media
Web-Adresse _____ www.lego.com
Preis _____ ca. 100 DM
Spieleranzahl _____ 1

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 85 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** P II 400 MHz, 64 MB RAM, 85 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Beschleuniger



Positiv:
Unendlich viele Legosteine und niemand, der Euch zum Aufräumen zwingt.

100%



Negativ:
Träge Bedienung und zu kleines Sichtfenster.

Altersfreigabe:
frei

WERTUNG:
Grafik _____ 72%
Sound _____ 52%



SPIEL SPASS:
61%

0%

WIPEOUT 64TM



Die Strecken sind unterschiedlich und gut gelungen

POSITION 14 OF 15



Bis zu vier Spieler können gleichzeitig über die Strecken heizen

Nur Weicheier fahren Auto – alle anderen rasen in bewaffneten Schwebegleitern mit Höchstgeschwindigkeit über die Strecke.



Waffen werden nur aktiviert, wenn Ihr solche Felder überfliegt



Gute Flugkünste reichen nicht immer aus, um ein Rennen zu gewinnen...



Die Waffeneffekte sind ausreichend, aber nicht spektakulär



Wer nicht aufpaßt, der erlebt die Zielgerade nicht mehr – die Gegner kennen nämlich keine Gnade



Auf diesen blauen Pfeilen erhaltet Ihr nochmals kräftigen Schub

Im Jahre 2007 hat sich im Rennsport einiges getan. Nach der Entdeckung des Anti-Schwerkraft-Antriebs kamen Geschwindigkeitsfanatiker schnell auf die Idee, mit den neuen Gleitern Rennen zu fahren. Den Zuschauern wurde das aber schnell zu öde, und so wurden die Waffen bei den Rennen der neuen F5000 zugelassen. Nur die Besten können in diesem harten Sport bestehen... Bei der N64-Umsetzung des PSX-Klassikers „Wipeout“ übernimmt Ihr die Rolle eines F5000-Piloten. Anfangs stehen vier unterschiedliche Gleiter zur Verfügung, später kommt noch einer dazu: Mal schneller, mal wendiger, mal mit besseren Schutzschilden. Die Rennen werden auf sechs Strecken ausgetragen – wenn Ihr erfahren genug seid, gibt es noch eine siebte Strecke auf dem Mond. Neben den vier Schwierigkeitsstufen könnt Ihr wählen, ob Ihr ein einzelnes Rennen fahren, gegen die Zeit antreten, oder eine Meisterschaft wagen wollt. Das Rennen startet Ihr immer unbewaffnet, Waffen werden für je einen Schuß freigeschaltet, wenn Ihr ein entspre-

chendes Feld überfliegt – welche der 15 Waffen, entscheidet der Zufall. Der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich hoch, die Gegner stellen sich Euch nämlich gerne in den Weg und geizen nicht mit der Munition – habt Ihr Euch jedoch an das Fluggefühl gewöhnt, werdet Ihr bei der teils waghalsigen Geschwindigkeit gut mithalten können.

Die Strecken sind futuristisch, detailliert und erzeugen das Gefühl von Geschwindigkeit, leider ist die Sichtweite aber ziemlich gering: Ihr seht förmlich, wie die Strecke aufgebaut wird. Nicht einmal der übliche Nebel verdeckt diesen Schwachpunkt. Die Waffeneffekte sind allesamt gelungen, reißen aber niemanden mehr vom Hocker. Akustisch ist dagegen eine Menge los, ständig fliegen Euch Geschosse um die Ohren, über Sprachausgabe hört Ihr, wenn Euch jemand anvisiert. Die Musik, bei „Wipeout 2097“ eine ganze CD mit Tracks von bekannten Techno-Bands, ist recht durchschnittlichen Stücken gewichen – für ein Modul aber dennoch beachtlich. „Wipeout 64“ ist sicher nicht das Nonplusultra der Rennspiele – es

macht aber Spaß und ist das richtige Spiel für ein schnelles Rennen zwischendurch – die Gegner und der Geschwindigkeitsrausch werden für langanhaltende Motivation sorgen.

Patrick Dowling

N64 TEST

WIPEOUT 64

Hersteller Konami
Web-Adresse www.konami.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1 – 4

Besonderheiten:
Unterstützt Rumble Pak.



Positiv:

Geschwindigkeit pur und knackiger Schwierigkeitsgrad.



Negativ:

Geringe Sichtweite.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 80%
Sound 75%

SPIEL SPASS:
82%

100%

0%

Stratego



Klassisch, praktisch, gut:
Spielen wie am Brett

Ein Brettspielklassiker als digitale Variante.

Mit dem Brettspiel „Stratego“ haben wir uns so manche Sommerferien vertrieben – Spielemulti „Hasbro“ hat sich (nicht als erster) dem Klassiker angenommen und ihn für den Computer umgesetzt. Wahlweise klassisch oder mit mehreren Spielern nach verfeinertem Regelwerk, schickt Ihr Eure Armeen über das virtuelle Schlachtfeld. Wie bei „Stratego“ gewohnt, geht es darum, die gegnerische Fahne zu erobern. Dazu habt Ihr verschiedenwertige Spielsteine, die zudem unterschiedlich über das Brett marschieren können. Trifft eine „höherwertige“ Figur auf eine mit einem



niedrigen Punktwert, wird diese vom Brett genommen. Bei der Computervariante wird dies natürlich animiert dargestellt – ist außerdem kein Mitspieler zur Hand, könnt Ihr gegen den Computer antreten. Aber ehrlich, wer will das schon? Der „Stratego“-Rechner spielt nicht nur dämlich, der PC braucht allein für die Grafikdarstellung so lange, daß

man glaubt, der Pentium hätte ein paar (hundert) Megahertz-Takte runtergeschraubt. Die schnarchnasige Eintönigkeit wird auch im Multiplayer-Modus nicht besser – wenn man bedenkt, daß das (spannendere) Original zudem billiger zu haben ist, lassen wir dieses Softwareunglück gerne links liegen.

Michael Hengst

PC TEST

STRATEGO

Hersteller Hasbro Interactive
Web-Adresse www.hasbro-interactive.de
Preis ca. 90 DM
Spieleranzahl 1 bis 4

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 20 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 200 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Spannendes Brettspiel.

100%



Negativ:

Mäßige Umsetzung, langsame Grafik, lasche KI.

Altersfreigabe:
ab 6 Jahren

WERTUNG:

Grafik 29%
Sound 48%

SPIEL SPASS:

38%

0%



PC TEST

AXIS & ALLIES

Hersteller Hasbro Interactive
Web-Adresse www.axisandallies.com
Preis ca. 90 DM
Spieleranzahl 1 – 5

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 40 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 40 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Gute Brettvorlage.

100%



Negativ:

Grafisch wenig ansprechend, Spielprinzip für Solisten uninteressant.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren

WERTUNG:

Grafik 36%
Sound 49%

SPIEL SPASS:

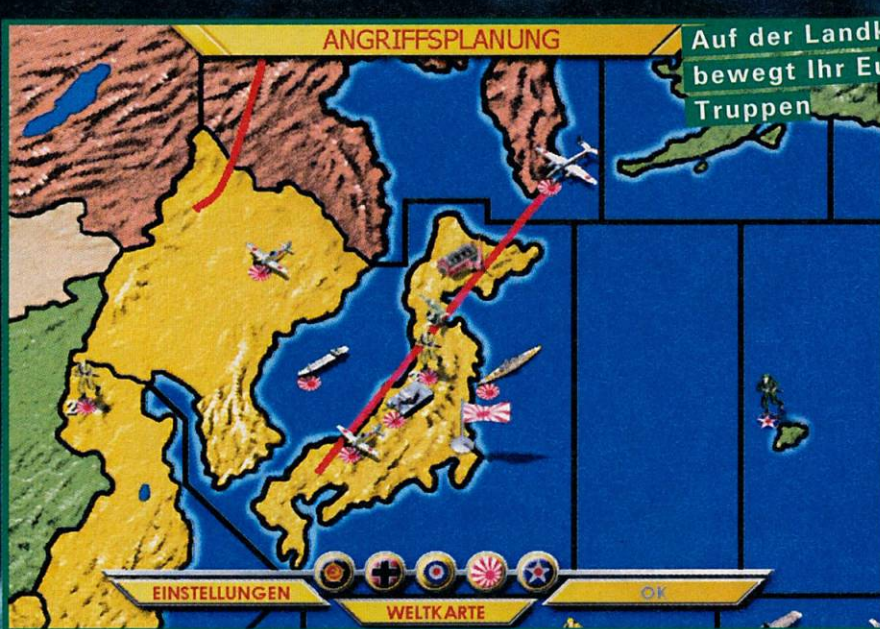
48%

0%

Axis & Allies

Dröge Umsetzung des beliebten US-Brettspieles.

Hierzulande ist die Original-Brettvorlage des Spieles „Axis & Allies“ nie erschienen – zu heikel war dem Hersteller das Thema Zweiter Weltkrieg. Allein oder im Netz mit bis zu vier weiteren Kollegen übernehmt Ihr das Kommando über die Truppen der ehemaligen Achsenmächte oder der Alliierten. Jeder Zug ist in Phasen unterteilt: Für jedes eroberte Land und Industriekomplexe bekommt Ihr Punkte, mit denen Ihr neue Einheiten kauft oder in Forschung investiert. Dann versucht Ihr mit Euren Truppen Nachbarländer zu erobern, um mehr Macht und mehr Ressourcen zu ergattern. Leider macht die Computervariante von „Axis & Allies“

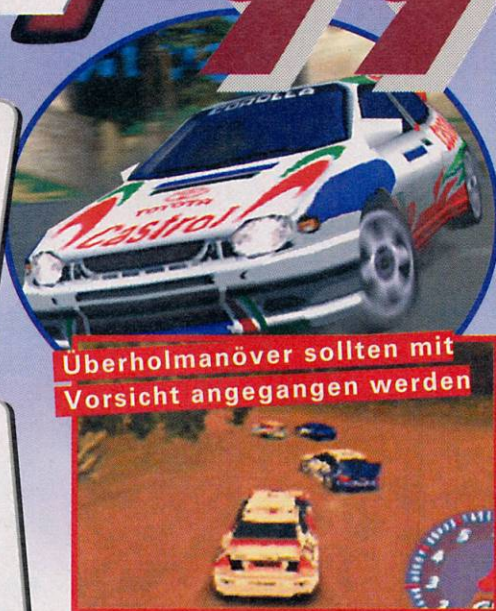
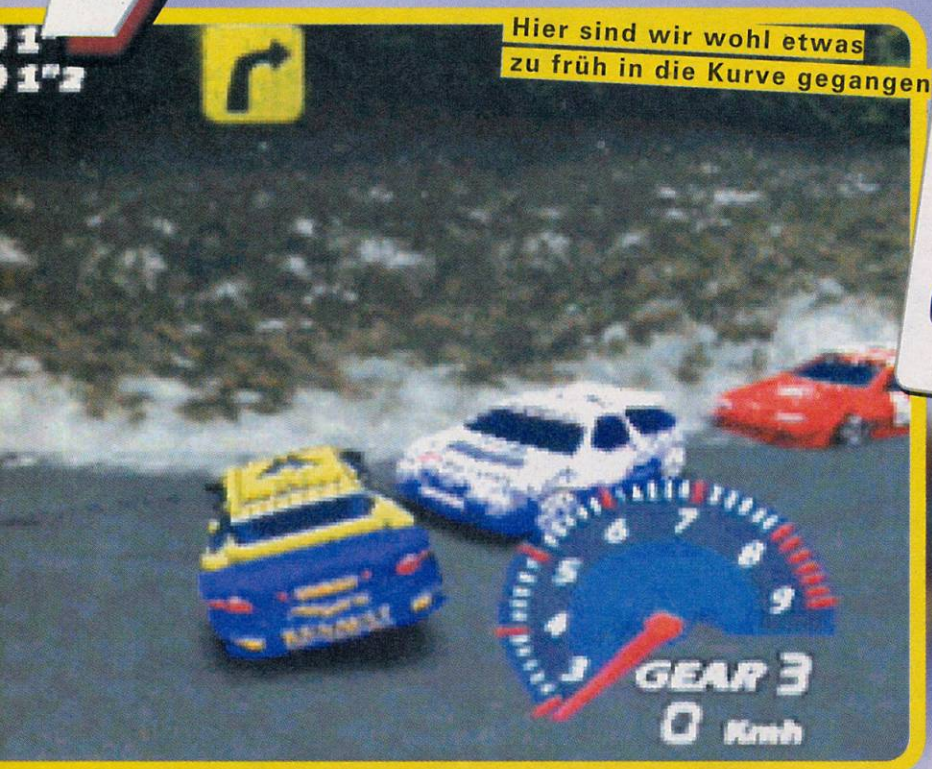


im Gegensatz zum Brettspiel nur beschränkt Spaß. Die magere optische Aufmachung und die Tatsache, daß es erheblich bessere Strategieperlen für den PC gibt,

deklassiert „Axis & Allies“. Schade: Aus dieser Umsetzung hätte man mit etwas Mühe doch noch mehr herausholen können.

Michael Hengst

V-RALLY 99



Sonnenschein auf Korsika: „V-Rally 99“ geizt nicht mit Effekten



Viele tolle Autos: Welches Wagerl hätten's denn gern?

HYUNDAI Coupe
MOTOR: 3L 16-VENTILER
LEISTUNG: 247 PS/7700 UMIN
DREHMOMENT: 250 / 7100 UMIN
ANTRIEB: VORDERRAD
SCHALTUNG: 5-GANG
REIFEN: MICHELIN
GEWICHT: 980 KG

KIT CARS
Citroen Xsara Kit Car
Nissan Almera Kit Car
Peugeot 306 Maxi
Renault Maxi Megane
Seat Ibiza GTI EV2
VW Octavia Kit Car
VW Golf GTI EV2



Infogrames' bringt eines der erfolgreichsten Rallye-Spiele überhaupt nun endlich auf dem N64 heraus: In „V-Rally 99“² hetzt Ihr in brandaktuellen Autos über Superstrecken!

Als waghalsige Rennpiloten klemmt Ihr Euch hier hinter Steuer einiger der coolsten Autos auf diesem Planeten, darunter der Ford Escort WRC, Subaru Impreza WRX oder Mitsubishi Lancer Evo IV. Zehn Rallyefahrzeuge mit unterschiedlichen Eigenschaften stehen bereit, mehr als 30 Kurse in acht

Ländern bieten Abwechslung. So jagt Ihr wild driftend durch Korsika, kurvt wie besessen durch die französischen Alpen und steigt auch in Indonesien voll aufs Gas.

Im Umgang mit dem Gaspedal ist gerade in diesem Spiel Vorsicht geboten: Die Steuerung der PS-starken Vehikel ist alles andere als einfach und wird Euch in den ersten paar Runden etliche Dreher

und Überschlüge bescheren. Aber ein Rallyespiel ist eben kein Fun-Racer! Dafür ist „V-Rally 99“ aber sicherlich eines der packendsten Rennspiele auf dem N64 - dazu trägt auch die tolle Grafik einiges bei: Gleißend-helle Sonne, Nebelbänke und Schnee sehen nicht nur fantastisch

aus, sondern fordern auch Fingerspitzengefühl am Steuer. Die verschneite Schweden-Rallye etwa ist eine einzige Rutschpartie, und auch die Regenrennen fordern dem Controller-Artisten einiges ab.

Apropos Controller: Das Rumble Pak wird natürlich unterstützt, auch Lenkräder könnt Ihr an das N64 hängen. Mittels eingebauter Batterie lassen sich Spielstände direkt im Modul speichern. Auch gegen Eure Freunde (oder Rallye-begeisterte Freundinnen) könnt Ihr antreten: Zu zweit dürft Ihr Euch per horizontal oder vertikal geteiltem Split-Screen ein Duell liefern, oder ohne Gegner gleich-

zeitig gegen die Zeit fahren. Dabei ist ersteres allerdings unterhaltsamer, da hier unsanfte Rempeler zur Tagesordnung zählen und Verfolgungsjagden natürlich mehr Spaß machen als die Suche nach der Ideallinie.

Nachdem „V-Rally“ bereits auf der PlayStation und sogar am Game-Boy ein durchschlagender Erfolg war, folgte zunächst die preisgünstige „Platinum Edition“ für die PlayStation. Nintendo-64-Fans mußten bis jetzt ausharren, bekommen nun aber endlich eines der schönsten und besten, aber wohl auch härtesten Rennspiele auf dem N64.

David Skreiner

N64

TEST

DER GAMES SUPERIT

V-RALLY 99
 Hersteller _____ Infogrames
 Web-Adresse _____ www.infogrames.de
 Preis _____ ca. 139 DM
 Spieleranzahl _____ 1-2

Besonderheiten:
 Unterstützt Rumble-Pak und Lenkrad. Speichern im Modul.

Positiv:
 Tolle Grafik, gutes Kursdesign.

Negativ:
 Schwierig, empfindliche Steuerung.

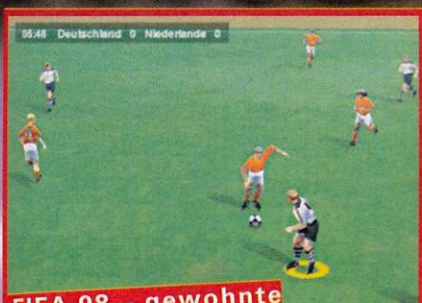
Altersfreigabe:
 keine Angaben

WERTUNG:
 Grafik _____ 80%
 Sound _____ 71%
SPIEL SPASS:
86%

100%

0%

PLAY THE GAMES VOL. 1



FIFA 98 – gewohnte Qualität vom Meister EA-Sports



Bald kommt der Nachfolger, aber der erste Teil ist noch immer klasse: „Dungeon Keeper“



Mit „Need for Speed II“ könnt Ihr in Nobelkarossen durch die Straßen fegen



Der Klassiker unter den Echtzeit-Strategiespielen: „Command & Conquer“

Gebündelte Spiele-Power: EA, Virgin und Infogrames zeigen, was eine gute Compilation ist.

Da weiß man, was man hat: Aus der bunten Schachtel purzeln Euch 23 CDs entgegen. Auf den Silberscheiben findet Ihr dann 15 Spiele aus allen Genres: Strategen können sich mit „KKND2“, „7 Kingdoms“ oder dem original „Command & Conquer“ in die Schlacht stürzen oder mit dem preisgekrönten „Dungeon Keeper“ eigene, gruselige Dungeons bauen

und mit allerlei bössartigen Viechern füllen. Für lange Nächte werden das Adventure „Floyd“ oder das Rollenspiel „Lands of Lore – Götterdämmerung“ sorgen. Wer kurz mal eine Runde durch die Straßen heizen will, hat gleich drei Spiele zur Auswahl: „Bleifuß Rally“, „Bleifuß Fun“ und „Need for Speed II“, Sportbegeisterte kommen ebenfalls voll auf ihre Kosten: Fußball- und Hockey-

spieler haben die Wahl zwischen „FIFA 98“ von EA oder „NHL Powerplay 98“ von Virgin. Simulationsfanatiker haben mit „Industrie Gigant“ und „FIFA Soccer Manager“ auch einiges zu tun, Flugfans können mit „ADF22“ abheben. Alles in allem nicht das übliche Gemisch aus vielen Ramschtiteln und wenigen Highlights, sondern wirklich gute und noch halbwegs aktuelle Spiele zu einem fairen Preis. Wer seine Sammlung aufstocken will oder noch ein paar Spielchen für die kalten Winterabende braucht, sollte unbedingt zuschlagen.

Patrick Dowling

PC TEST

PLAY THE GAMES VOL. 1

Hersteller Infogrames
Web-Adresse www.infogrames.de
Preis ca. 70 DM
Spieleranzahl Unterschiedlich

Besonderheiten:
Min. Konfig: 486 DX4/100 MHz, 8 MB RAM, Win95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, Win 95/98, 3Dfx-Beschleuniger

Positiv:
 Gute Spiele, die auch auf kleineren Rechnern laufen.

Negativ:
 Ein paar CD-Hüllen werdet Ihr Euch schon zulegen müssen.

Alters-freigabe:
 ab 16 Jahren

WERTUNG:
Grafik _____
Sound _____
SPIEL SPASS:
88%

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

**TOMB
RAIDER II**

2

MEDIEVIL

3

COMMANDOS

4

**FRANKREICH
98**

1

(3) **TOMB RAIDER II**/Eidos/
PC, PSX
Lara hat es mal wieder geschafft –
irgendwann belegt die Gute mit „Tomb
Raider 1 - 10“ die kompletten Top Ten.

3

(10) **MEDIEVIL**/Sony/PSX
Gewaltig nach oben ging es für Sonys
neues PlayStation-Meisterwerk
„MediEvil“.

5

(5) **FRANKREICH 98**/Electronic
Arts/PC, PSX, N64
Fußball-Fans aufgepaßt: „FIFA 99“ steht
kurz vor dem Anpfiff - wie immer für alle
drei Systeme.

7

(2) **GRAN TURISMO**/Sony/PSX
Kurz vor der Pole Position scheint
Sonys Edelflitzer der Sprit auszugehen.

9

(7) **ANNO 1602**/Sunflowers/PC
Frisch gestärkt durch Add-On-Nachschub
und „Prinzen“-Power segelt Sunflowers
wieder einen Platz nach vorn.

11

(4) **MISSION: IMPOSSIBLE**
Infogrames/N64
Die Mission, die Nr. 1 zu werden,
scheint für Mr. Hunt alias Tom Cruise
tatsächlich „Unmöglich“.

(14) **BANJO & KAZOOIE**
Nintendo/N64
Dank genialem Gameplay geht es für
das lustigste Duo seit Dick & Doof wei-
ter aufwärts.

(-) **NEED FOR SPEED III**
Electronic Arts/PC, PSX
Glaubt man den Charts, dann scheinen
Rennspiele genau nach Eurem
Geschmack zu sein.

(1) **TOMB RAIDER**/Eidos/PC, PSX
Und keiner kann sie stoppen:
Lara Croft schießt sich ihren Weg
zurück in die Top Ten.

2

ayStation

4

6

8

10

DIE TOP 5 ALLER

PC



1

(-) **TOMB RAIDER II**
Eidos

2

(1) **COMMANDOS**
Eidos

3

(1) **FRANKREICH 98**
Electronic Arts

4

(4) **ANNO 1602**
Sunflowers

5

(-) **NEED FOR SPEED III**
Electronic Arts

PSX



1

(3) **TOMB RAIDER II**
Eidos

2

(-) **MEDIEVIL**
Sony

3

(-) **FRANKREICH 98**
Electronic Arts

4

(1) **GRAN TURISMO**
Sony

5

(-) **NEED FOR SPEED III**
Electronic Arts

N64



1

(4) **FRANKREICH 98**
Electronic Arts

2

(3) **MISSION: IMPOSSIBLE**
Infogrames

3

(1) **BANJO & KAZOOIE**
Nintendo

4

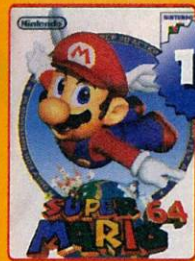
(-) **MARIO 64**
Nintendo

5

(2) **INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER**
Konami

ER LESER

DIE TOP 3 der Redakteure



11

(18) SUPER MARIO 64
Nintendo/N64
Nachdem Nintendo das N64 jetzt zusammen mit Mario ausliefert, geht es wieder nach oben mit ihm.



13

(13) TEKKEN 3/Namco/PSX
Position für Position kämpft sich Namcos Mega-Prügler die Charts hinauf.



15

(9) INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64/Konami/PSX, N64
Für einen UEFA-Cup-Platz scheint es in diesem Jahr für Konami leider nicht zu reichen.



17

(6) FINAL FANTASY VII
SquareSoft/PC, PSX
Die Zeit von Cloud Strife und seinen Mannen läuft langsam aber sicher ab.



19

(16) RACING SIMULATION 2
Ubi Soft/PC
Auch ohne FIA-Lizenz brausen Ubi Softs Formel-1-Boliden unaufhaltsam Richtung Spitzengruppe.



16

(15) GRAND PRIX LEGENDS
Sierra/PC
In dieser Woche müssen sich Sierras Retro-Renner knapp den modernen Rivalen geschlagen geben.



17

(-) HEART OF DARKNESS
Infogrames/PC, PSX
Zurück ins Reich der Schatten: Ein etwas überraschendes Comeback feiert diesmal der tapfere Andy.



18

(17) NHL 99
Electronic Arts/PC, PSX, N64
Trotz perfekter Technik und blitzsauberer Grafik: Eishockey wird hierzulande niemals Sportart Nummer 1 werden.



19

(-) BUNDESLIGA MANAGER 98
Software 2000/PC
Der Klassiker in zeitgemäßem Gewand. Ab nächster Saison darf EA die Original-Lizenz verwursten.



20

(12) COMMAND & CONQUER 2
Westwood/PC, PSX
Ganz allmählich verabschiedet sich Westwoods Strategie-Hammer aus den Charts.



12



14



16



18



20

1	TOMB RAIDER III Eidos/PC, PSX	
2	GRIM FANDANGO LucasArts/PC	
3	ZELDA Nintendo/N64	

Ralf Adam

	ZELDA Nintendo/N64	1
	KING'S QUEST 8 Sierra/PC	2
	TOMB RAIDER III Eidos/PC, PSX	3

Michael Hengst

1	WIPEOUT 64 Psygnosis/N64	
2	SHOGO CDV/PC	
3	TOMB RAIDER III Eidos/PC, PSX	

Patrick Dowling

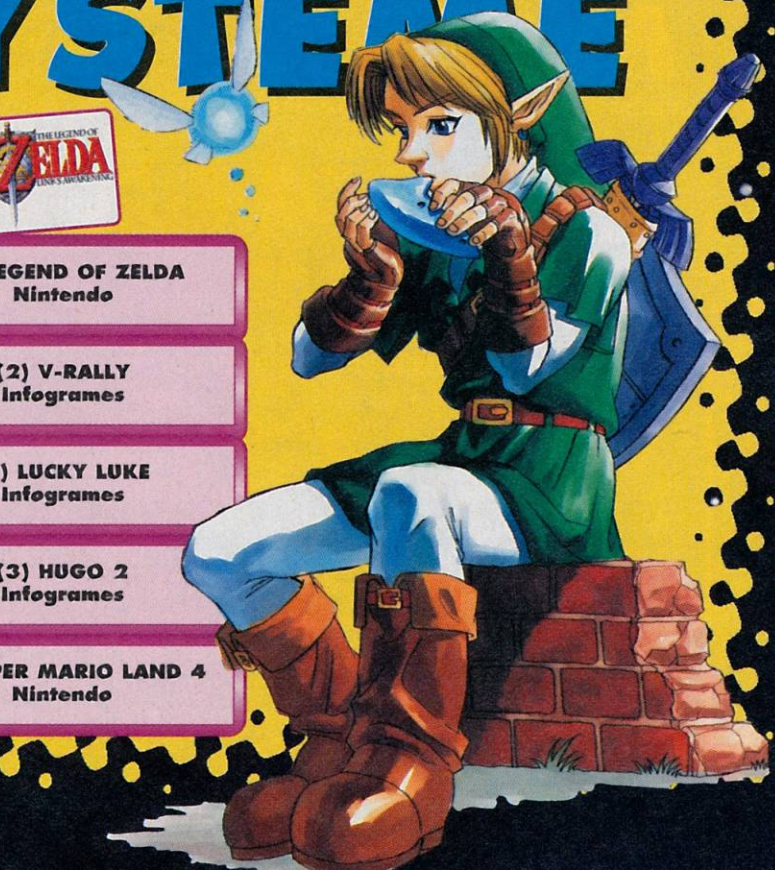
	FALLOUT 2 Interplay/PC	1
	DETHKARZ Infogrames/PC	2
	GRAND PRIX LEGENDS Sierra/PC	3

David Skreiner

SYSTEME

GB

- (1) LEGEND OF ZELDA
Nintendo
- (2) V-RALLY
Infogrames
- (4) LUCKY LUKE
Infogrames
- (3) HUGO 2
Infogrames
- (5) SUPER MARIO LAND 4
Nintendo



SPECIAL TOP 3

Die packendsten Aufbauspiele

- 1 ANNO 1602
Sunflowers/PC
- 2 DIE SIEDLER III
Blue Byte/PC
- 3 KNIGHTS & MERCHANTS
TopWare/PC

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 fünfmal je ein Spiel Eurer Wahl (bitte Wunschtitel angeben).

SPIELE



In „Athenor“ solltet Ihr in die Rolle eines griechischen Gottes schlüpfen. Leider ist das Spiel bis heute ein Mythos geblieben

„Final Fantasy VII“ für das N64? Tatsächlich arbeitete Squaresoft Anfang 1996 an einer Umsetzung, die allerdings irgendwann eingestellt wurde

„Kumite – The Fighter’s Edge“: Prügelspielfans warten bis heute vergeblich darauf

Jahr für Jahr drängen hunderte neuer Video- und PC-Spiele auf den Markt. Was viele aber gar nicht wissen: Die Anzahl von Spielen, die während der Entwicklung aus den unterschiedlichsten Gründen eingestellt werden, ist beinahe ebenso hoch.

Mit der Liste der Spiele-Titel, die niemals das Licht der Welt erblickten und halb fertiggestellt irgendwo in den Archiven der Software-Firmen schlummern, ließen sich bestimmt ganze Bücher füllen. Einige Hersteller reden ganz offen über solche Projekte – wie zum Beispiel Origin, die vor einiger Zeit sogar einige niemals vollendete Programme zum kostenlosen Download auf ihrer Web-Site anboten. Bei anderen Teams stößt man bei der Nachfrage nach bestimmten Spielen nur auf frostiges Schweigen. Verständlich, wenn man bedenkt, wieviel Herzblut, Schweiß und Tränen oftmals in die Entwicklung eines Programms gesteckt werden, das dann kurz vor dem Mastering (so nennt man das Brennen der finalen CD-ROM) doch noch gekippt wird. Wir haben für Euch ein we-

nig recherchiert und benennen einige der kuriosesten, interessantesten und teilweise auch traurigsten „Software-Leichen“ in der Video- und Computerspielgeschichte.

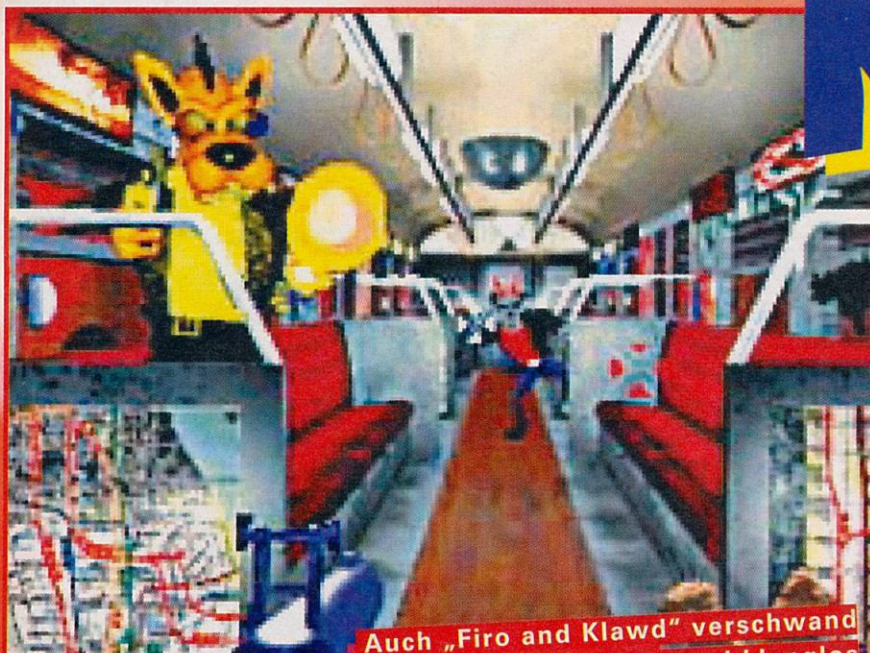
Die frühen Jahre

Wer glaubt, daß die Einstellung von halbfertigen Spielentwicklungen nur ein Problem der jüngeren Zeit sei, der liegt völlig falsch. Bereits in den frühen Jahren, Anfang bis Mitte der 80er, als die Spiele-Industrie noch in den Kinderschuhen steckte, wurden der damals noch recht kleinen Gemeinde der Spiele-Freaks immer wieder vollmundig Großprojekte angekündigt, auf die mancher „Spiel-Opa“ (Hallo, Michael!) bis heute wartet. Beispielsweise gefällig? Für die zu ihrer Zeit (1981-1984) bekannteste Videospiel-Konsole Atari VCS 2600 hatte der amerikanische Brettspiel-Gigant Parker (Monopoly) mit „Der Herr der Ringe“ eine Lizenz erworben, nach der sich auch heute noch jede Spielefirma alle zehn Finger lecken würde. Es existierte sogar schon eine fertige Verpackung von „The Lord of the Rings“ (wie der Titel im Original hieß), nur auf das Modul selbst warteten die Atari-Jünger vergebens. Schuld daran war der Zusammenbruch des Videospielesmarktes im Jahr 1984 – der ersten, und bis heute zum Glück einzigen wirklich großen Krise, die die Spiele-Industrie bislang zu verkraften hatte. Weitere spektakuläre Opfer waren die VCS-2600-Filmmontage „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ sowie die Abenteuer der Comic-Figur „The Hulk“, ebenfalls ein Modul für Ataris Oldie-Konsole.

Interplays N64-Umsetzung von „Clay Fighter“ hat’s auch nicht bis zur Serienreife geschafft



DIE DIE WELT NIE SAH



Auch „Firo and Klawd“ verschwand irgendwann sang- und klanglos von der Bildfläche

Die Heim-computer-Ära

Mit dem Vormarsch der 8-Bit Heim-computer C64, Atari 800 und Sinclair Spectrum Mitte des letzten Jahrzehnts wuchs natürlich das Software-Angebot – und mit ihm die Zahl der unvollendeten Programme. Eines der berühmtesten Beispiele ist das „Alternate Reality“-Projekt der Firma Datasoft, das als Serie von insgesamt sieben Teilen geplant war, die sich eigentlich nur gemeinsam spielen lassen konnten. Jedes Programm für sich sollte zwar einige Mini-Adventures bieten, aber erst mit allen sieben Teilen hätte man das Spiel lösen können. In Teil 1 („The City“) gab es deshalb nur Türen, mit denen man in die anderen Teile gelangen konnte, Teil 2 („The Dungeon“) bot dann immerhin schon ein paar Puzzles. Die Programmierer benötigten allerdings satte anderthalb Jahre, um allein den zweiten Part zu verwirklichen – Teil 7 wäre entsprechend irgendwann zur Jahrtausendwende fertig geworden. Das ehrgeizige Projekt wurde daraufhin kurzerhand eingestellt – Pech für all diejenigen, die sich die ersten beiden Spiele gekauft hatten. Kleine Notiz am Rande: Neuesten Gerüchten zufolge will man das Projekt wieder aufleben lassen und für den PC umsetzen. Wir sind gespannt, was daraus wird.

Ein besonders schweres Schicksal traf eines der ersten PC-Rollenspiele: Nachdem sich Interplays RPG-Reihe „The Bard's Tale“ auf dem Amiga und dem C64 einen ruhmreichen Namen gemacht hatte, wollte man mit „The Bard's Tale 4“ alles Vorgegangene in den Schatten stellen. Über 40 Mitarbeiter (Anfang der 90er noch eine

erstaunliche Zahl für ein Entwicklungsteam) arbeiteten an der Vollendung des Spiels und das Merchandising lief auf Hochtouren. Es waren bereits Lizenzen für Comics, Bücher und sogar eine Fernsehserie verkauft worden – bis man bei Interplay plötzlich feststellte, daß die Grafik absolut nicht mehr zeitgemäß war und die Firma das Produkt praktisch über Nacht sterben ließ.

Denk' ich an Deutschland...

Aber nicht nur internationale Firmen haben ihre fein säuberlich versteckten Leichen im Keller, auch die Riege der hierzulande ansässigen Hersteller ist durchgehend nicht von solchen Flops verschont geblieben. Das zu 8- und 16-Bit-Computer-Zeiten populärste deutsche Softwarehaus Rainbow Arts feierte einen seiner größten Erfolge mit dem Spiel „The Great Giana Sisters“ für den C64 und den Amiga. Der versprochene Nachfolger erschien dagegen bis heute nicht – man munkelte damals, Nintendo habe wegen der zu großen Ähnlichkeit zu „Super Mario“ eine Weiterentwicklung der guten „Giana“ verhindert. Die inzwischen nach Amerika ausgewanderten Jungs von Factor 5 werden dagegen mit Wehmut an ihre Amiga-Umsetzung des Wi-Sim-Oldies „M.U.L.E.“ zurückdenken, die von der Presse zwar über den grünen Klee gelobt wurde, aber niemals offiziell im Handel erschien.

Bedauerlich ist auch das Schicksal von Blue Bytes „Die verrückte Rallye“, von dem neben der PC-Version auch eine SNES-Variante exi-



„Buggy Boogie“ für das N64: Es ruhe in Frieden

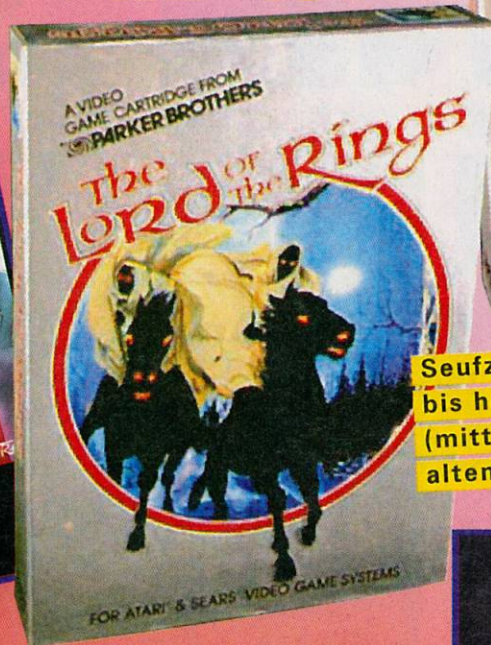
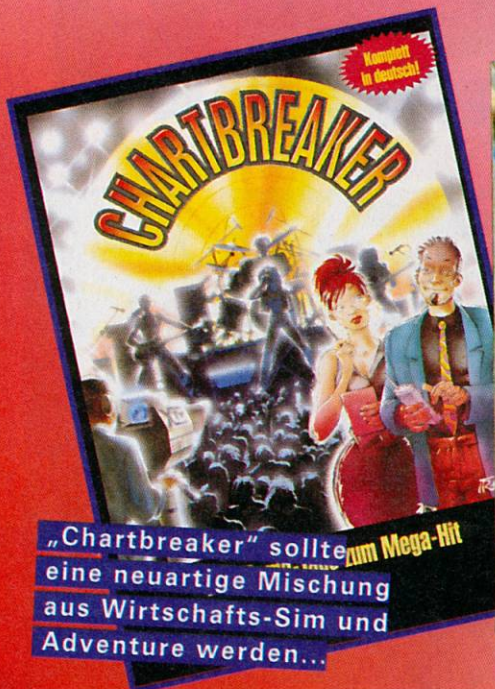


Capcoms „Werewolf“ biß vorzeitig ins Gras

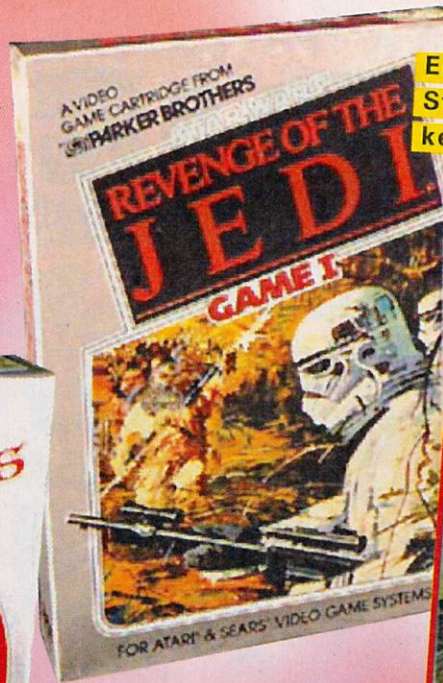


Pamela Anderson auf der PSX? „Barb Wire“ war niemals im Handel erhältlich

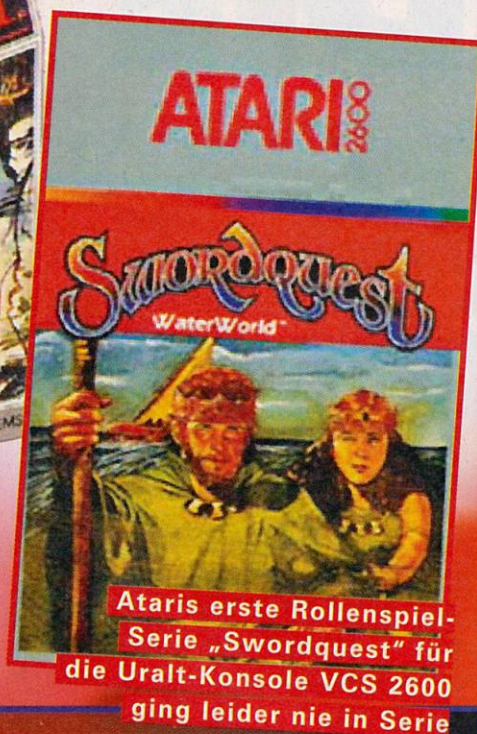
SPIELE, DIE DIE WELT NIE SAH



Seufz: Echte Fans warten bis heute auf diesen (mittlerweile 15 Jahre alten) Oldie



Ein Bild aus der Videospiele-Steinzeit: Diese Jedi-Ritter kehrten nie zurück

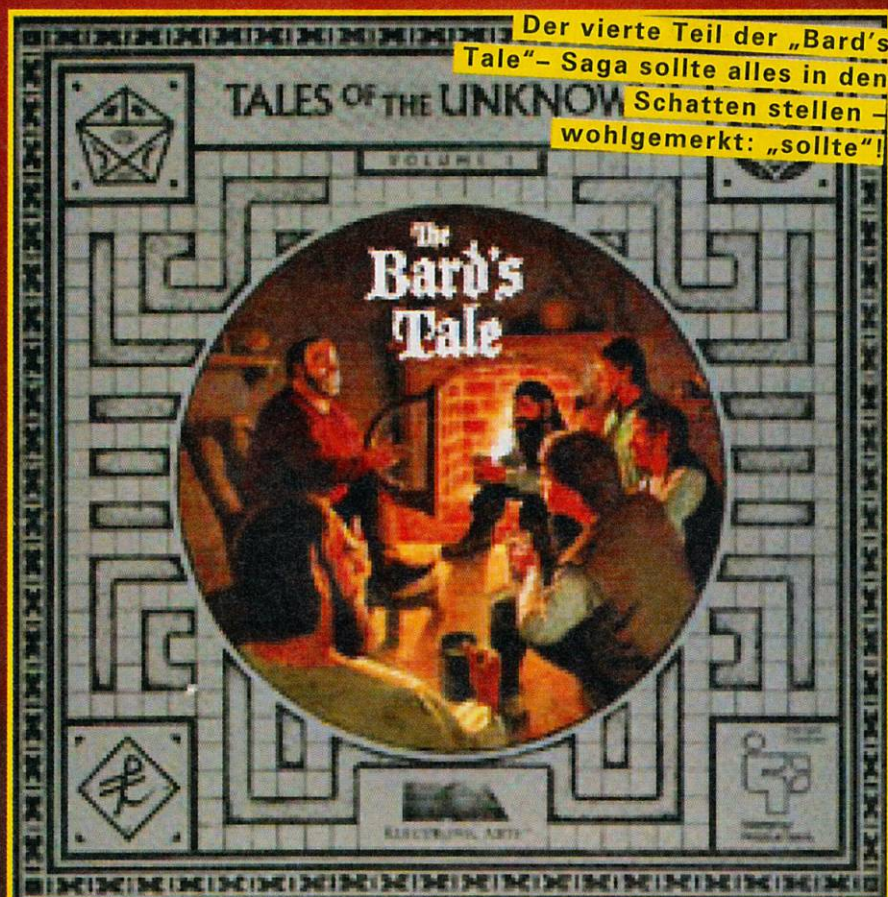


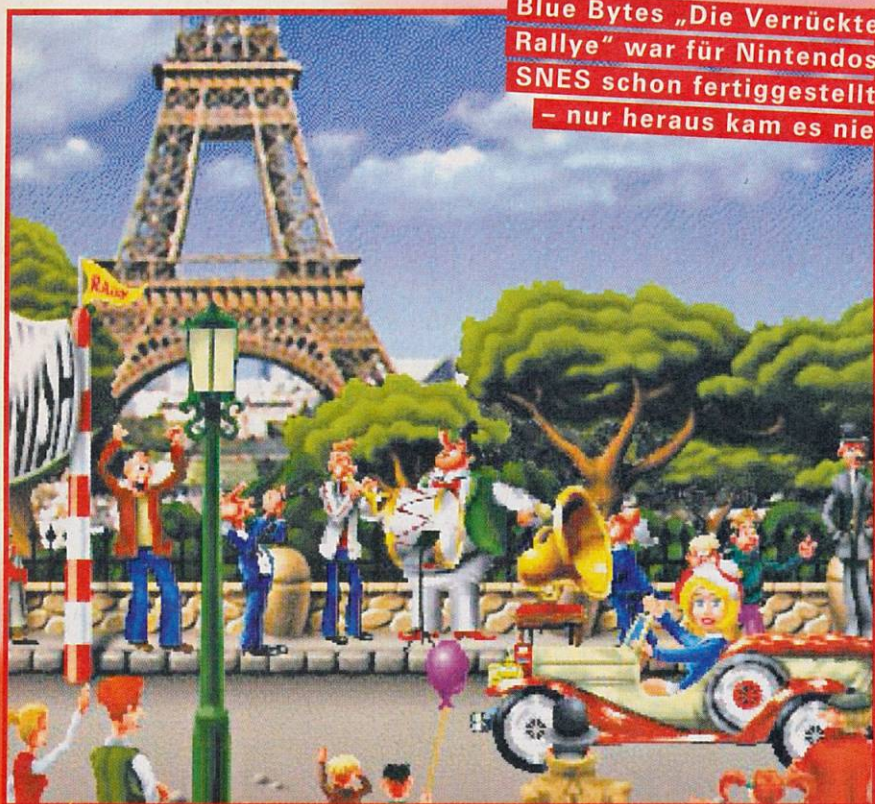
Die Gegenwart

Kommen wir zur Gegenwart. Gerade in den letzten Wochen und Monaten sind im harten Verdrängungskampf der PC-Spielehersteller wieder eine Menge vielversprechender Titel urplötzlich von der Bildfläche verschwunden. Einige davon hätten es unserer Meinung nach absolut verdient gehabt, ihren Weg in die Regale der Verkaufshäuser zu machen. Bestes Beispiel dafür ist Blizzards „WarCraft: Adventures“. Von diesem im WarCraft-Universum angesiedelten Abenteuer gab es bereits etliche Screenshots und sogar schon eine spielbare Beta-Version, doch leider wäre das Programm erst Weihnachten 1999 fertig geworden, zu spät nach Ansicht von Blizzard. Ebenfalls unter keinem guten Stern standen die STAR-TREK-Entwicklungen „First Contact“ von MicroProse sowie „Secrets of Vulcan Fury“ von Interplay. Ersteres verschwand irgendwann sang- und klanglos

stierte, die sich mit mehreren dank 4-Spieler-Adapter sogar wesentlich flüssiger spielte. Nachdem dem Spiel auf dem PC allerdings nicht der erhoffte Erfolg beschieden war, sucht man das SNES-Modul in den Läden bis heute vergebens.

Selbst der dank „Anno 1602“ neben Blue Byte inzwischen wohl renommierteste deutsche Hersteller Sunflowers hatte in seinen Anfangszeiten nicht immer das Glück des Tüchtigen. Die heißungsvolle Wirtschaftssimulation „Chartbreaker“ wurde 1994 schon kräftig in der Presse beworben und besprochen – nur veröffentlicht wurde sie nie. Auch ein zwei Jahre später beinahe fertiggestelltes Point’n’Click-Adventure, das ebenfalls den unheilvollen Arbeitstitel „Chartbreaker“ trug, schaffte es nicht zur endgültigen Serienreife.

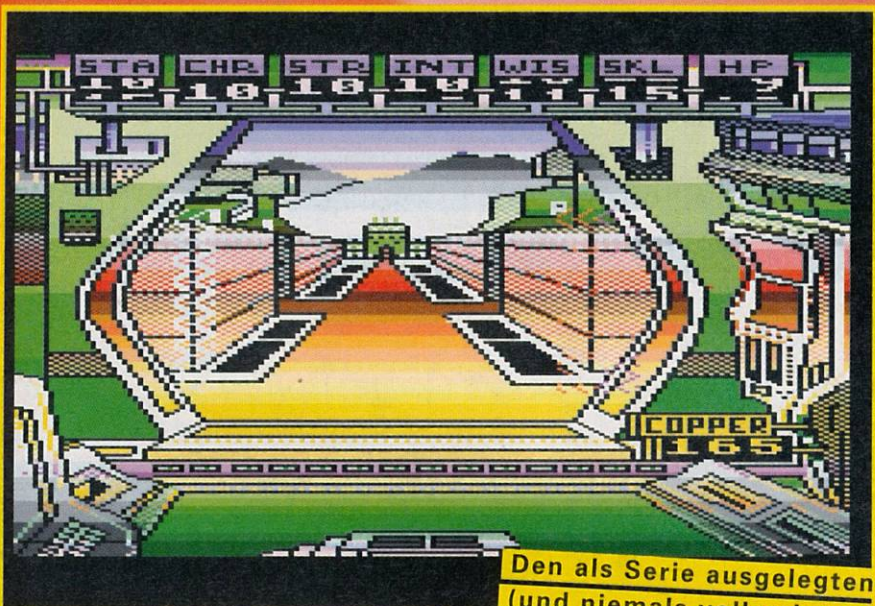




Blue Bytes „Die Verrückte Rallye“ war für Nintendos SNES schon fertiggestellt – nur heraus kam es nie



Von der Adventure-Fangemeinde vergeblich erwartet: „WarCraft Adventures“



Den als Serie ausgelegten (und niemals vollendeten) C64-Klassiker „Alternate Reality“ soll es demnächst angeblich für den PC geben



Sah aus wie ein LucasArts-Adventure: „Chartbreaker“ gelang nie der Sprung in die Charts



Von den sieben Teilen von „Alternate Reality“ erschienen zum Leidwesen der Spieler nur ganze zwei

gemacht wird, sich das angekündigte Projekt anschließend aber nur als heiße Luft herausstellt.

Ralf C. Adam

INFO

Die größten Verspätungen

Einige Spiele glaubte man bereits eingestellt, ehe sie dann mit mehrjähriger Verspätung doch noch auf den Markt kamen. Die prominentesten Vertreter sind:

Dungeon Master II / FTL
(3 Jahre zu spät)

Stonekeep / Interplay
(3 Jahre zu spät)

Heart of Darkness /
Amazing Studios
(5 Jahre zu spät)

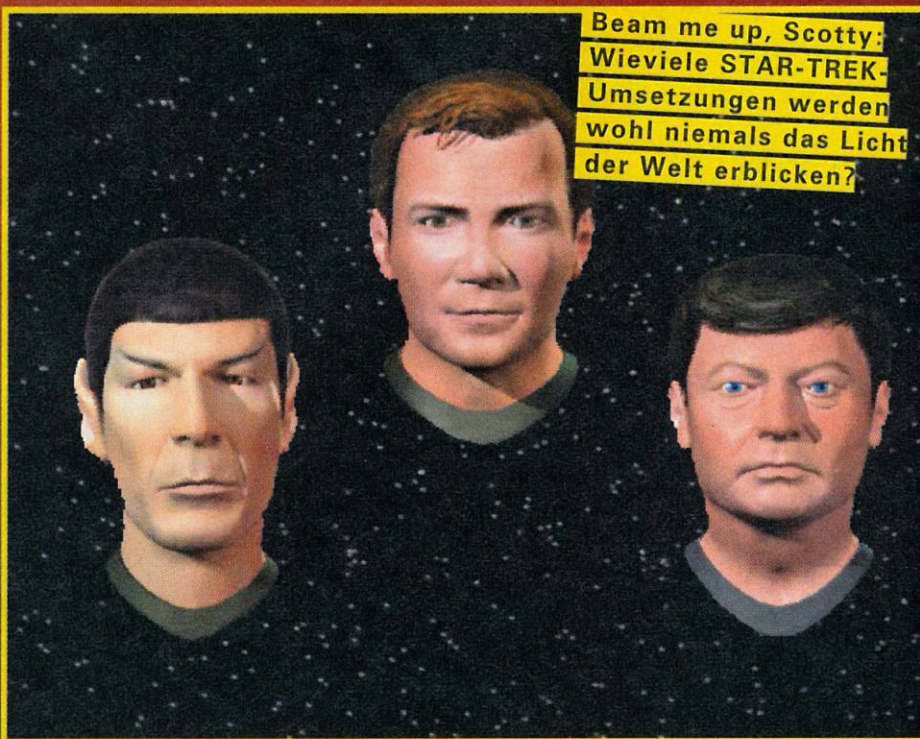
Dungeon Keeper /
Bullfrog (2 Jahre zu spät)

Ein Blick in die Kristallkugel

Man muß kein Wahrsager sein, um mit der Behauptung richtig zu liegen, daß sich auch in Zukunft an der Problematik eingestellter Spiele-Entwicklungen nichts ändern wird. Einerseits kann es uns als Spielern nur recht sein, wenn uns Titel wegen mangelnder Qualität vorenthalten werden. Schließlich gibt es bereits genügend Software-Schrott, mit dem wir uns herumquälen müssen. Auf der anderen Seite ist es natürlich jedesmal äußerst bedauerlich, wenn einem zuerst mit fantastisch klingenden Pressemitteilungen der Mund wässrig

von den sogenannten Release-Listen (auf diesen Listen stehen alle Titel eines Herstellers, die zur Veröffentlichung anstehen), letzteres wurde gerade von Interplay auf Eis gelegt – Zukunft ungewiß. Selbst so relativ junge Systeme wie die PlayStation oder das N64 blicken schon auf eine lange Liste niemals veröffentlichter Werke zurück. „Kumite: The Fighter's Edge“ z.B. sollte DAS Prügelspiel der nächsten Generation werden. Realistische Charaktere, flüssige Bewegungen und Kämpfer, denen man jeden eingesteckten Treffer deutlich ansehen würde versprochen der Hersteller 47-Tek und der Vertrieb Konami. Leider hat man von diesem vielversprechenden Fighting-Game für Saturn und PSX nie wieder etwas gehört. Nicht anders erging es Psygnosis' „Athenor“, ein PSX-Titel, in dem Ihr in die Rolle eines griechischen Gottes schlüpfen solltet, oder „Buggy Boogie“ von Angel Studios, einem N64-Fun-Racer, der im wahrsten Sinne des Wortes auf der Strecke blieb. Das momentan prominenteste Opfer der jüngsten Vergangenheit ist wahrscheinlich „Thrill Kill“

Beam me up, Scotty: Wieviele STAR-TREK-Umsetzungen werden wohl niemals das Licht der Welt erblicken?



WIE FUNKTIONIERT WEIGENTLICH...

Sogenannte 3D-Karten haben die Spielewelt revolutioniert. Spitzenreiter in Sachen Grafiksbeschleunigung ist die Firma 3Dfx mit ihren Voodoo-Karten. Seit einiger Zeit gibt's die zweite Generation dieser Karten, die schlicht „Voodoo2“ heißen. Hier erfahrt Ihr, wie eine solche Karte funktioniert!



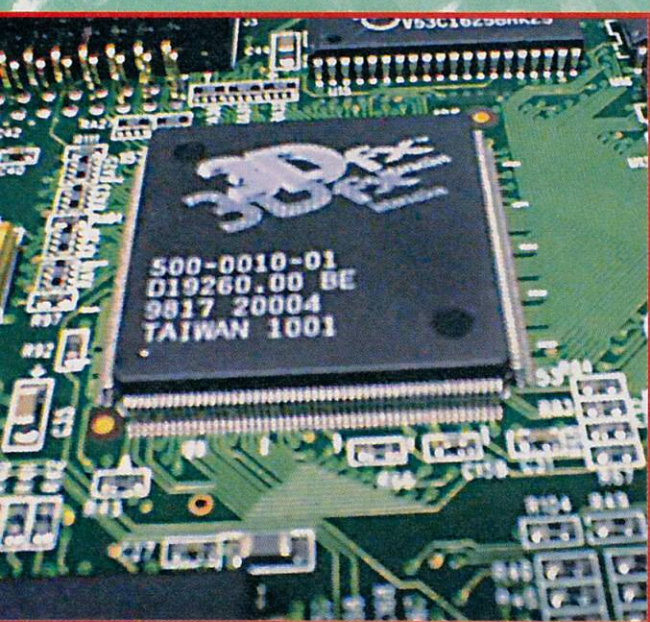
Auf der Voodoo2-Karte befinden sich mehrere spezielle Grafik-Chips. Sie bilden das Herzstück der Karte und heißen „Voodoo2“; daher auch der Name der 3D-Karte. Diese Chips wurden von der Firma 3Dfx entwickelt und sind ausschließlich dafür da, die 3D-Grafik, wie Ihr sie von Spielen wie „Unreal“, „Forsaken“ oder „Recoil“ kennt, zu ver-

bessern und zu beschleunigen. Viele wichtige Zeichenoperationen, die normalerweise der Hauptprozessor übernimmt, werden nun von diesen leistungsstarken Grafikchips ausgeführt. Dadurch entlasten sie den Hauptprozessor Eures Computers erheblich. Besonders für spezielle Grafikeffekte bei Explosionen und für die Detailfülle von sogenannten Texturen (das sind im Grunde

Grafiktapeten, die auf ansonsten nackte Flächen „geklebt“ werden) sind diese Chips verantwortlich. Die eigentliche Berechnung von Polygon-Objekten obliegt allerdings immer noch dem Prozessor – aus diesem Grund ist es notwendig, neben einer Voodoo2-Karte auch einen leistungsstarken Rechner zu haben: am besten einen Pentium-Prozessor mit mindestens 200 MHz.

Um überhaupt Grafik auf dem Bildschirm darzustellen, braucht die „Voodoo2“-Karte Speicherbausteine. Die Speicherbausteine könnt Ihr Euch vorstellen wie einen Teil Eures Gehirns. Dort „legt“ Ihr Informationen ab, die später benötigt werden. Die „Voodoo2“-Karte legt in diesem Speicher wichtige Grafikinformati- onen ab. Je mehr Speicher die „Voodoo2“-Karte hat, desto höher ist die Auflösung, die dann auf dem Monitor zu sehen ist. Unter Auflösung versteht man die Anzahl der Bildpunkte, die zu sehen sind. Bei einer Auflösung von 640 mal 480 Punkten sind dies immerhin schon 307.200 einzelne Punkte – oder fachgerecht „Pixel“. Nun benötigt aber jeder dieser einzelnen Punkte Speicherplatz für die Farbinformationen – bei nur zwei Farben sind dies pro Pixel zwei Bits (die kleinste Speichereinheit). Ein Bit für Schwarz, ein weiteres Bit für Weiß. Bei 256 Farben spricht der Fachmann von sogenannter 8-Bit-Grafik. Ein einziges Byte besteht aus 8 Bits. Dies bedeutet nun, daß eine Grafikkar-

te, die beispielsweise eine Auflösung von 800x600 Punkten in einer Farbtiefe von 16-Bit darstellen muß schon fast 1 Mbyte Speicher benötigt – und dies nur für die 2D-Darstellung – Texturen und Effekte schlucken erheblich mehr Speicher! Je mehr Speicher nun eine „Voodoo2“-Karte hat, desto höher ist die mögliche Auflösung und je mehr Farben kann sie in den höheren Auflösungen darstellen – wobei eine „Voodoo2“-Karte immer mindestens eine Farbtiefe von 16-Bit darstellt. Da es „Voodoo2“-Karten mit 8Mbyte und 12Mbyte oder mehr gibt, solltet Ihr immer (die meist etwas teurere) Karte nehmen, die mehr Speicher hat.



...EINE „VOODOO 2“-KARTE

Die Voodoo-Karte ist eine reine 3D-Grafikkarte, d. h. sie braucht zu ihrer Unterstützung noch eine Grafikkarte, die sich um die 2D-Grafikdarstellung kümmert. Diesen 2D-Darstellungsmodus braucht Ihr hauptsächlich bei Windows-Anwendungen oder älteren 2D-Spielen. Aus diesem Grund führt ein Kabel von der normalen Grafikkarte in die „Voodoo2“-Karte. Durch dieses Kabel werden



die 2D-Bildinformationen direkt an das Monitorkabel, das in der „Voodoo2“-Karte steckt, weitergeleitet. Es gibt auch schon spezi-

elle Grafikkarten, die beide Funktionen in sich vereinen und somit einen Steckplatz weniger in Eurem PC brauchen. Eine dieser Kombi-Karten

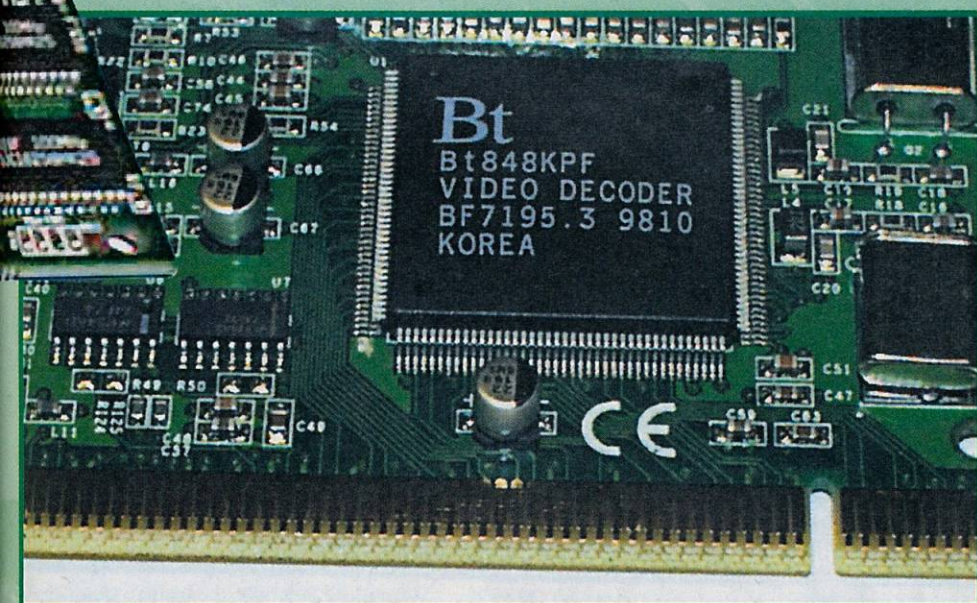
ist die sogenannte „Voodoo Banshee“. In der 3D-Grafikbeschleunigung schneidet sie aber nicht ganz so gut ab wie die „Voodoo2“.

INFO

Noch mehr 3D-Beschleunigung mit dem „Doppelwhopper“: Unglaublich aber wahr, man kann sogar die Geschwindigkeit einer „Voodoo2“-Karte verdoppeln. Einfach noch einmal die gleiche „Voodoo2“-Karte dazugekauft und eingebaut. Mit der entsprechenden Software könnt Ihr dann die beiden Karten zur doppelten 3D-Geschwindigkeit treiben. Dabei übernimmt die erste „Voodoo2“-Karte die Darstellung aller geraden Rasterzeilen und die zweite „Voodoo2“-Karte die Darstellung aller ungeraden Rasterzeilen am Bildschirm. So teilen sie sich die Arbeit und sind doppelt so schnell! „SLI“ (Scan Line Interleaving) nennt sich dieses Verfahren. Es funktioniert allerdings nur dann, wenn die beiden Karten vom gleichen Hersteller sind.

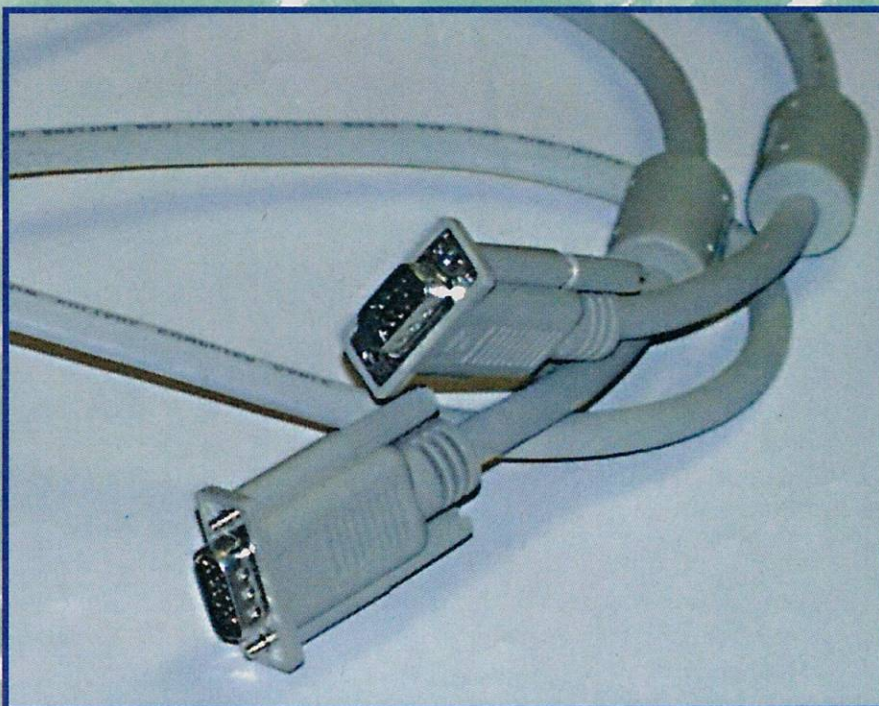
Welche Spiele funktionieren eigentlich mit der „Voodoo2“-Karte:

„Urban Assault“, „NHL 99“, „Madmen NFL 99“, „Need for Speed III“, „Racing Simulation 2“, „Colin McRae Rally“, „Motocross Madness“, „Half-Life“, „Incoming“, „Forsaken“ und „Unreal“ sind nur eine Auswahl aus einer Vielzahl von Spielen, die die „Voodoo2“-Karten unterstützen. Auch Besitzer älterer Spiele müssen nicht verzagen: Für viele „Oldies“ gibt es neue Versionen speziell für die „Voodoo2“-Karten. Dazu benötigt Ihr in der Regel einen sogenannten „Patch“ (was auf gut Deutsch so viel wie „Pflaster“ oder „Flicken“ bedeutet). Mit diesem „Programmpflaster“ wird die Software so modifiziert, daß sie die Karte unterstützt. Weitere Informationen und „Patches“ gibt es unter folgenden Webadressen: www.voodoo2.com oder www.3dfx.com



In einen solchen Steckplatz (von Fachleuten auch gerne „Slot“ genannt), wird die „Voodoo2“-Karte gesteckt. Dieser „Slot“ sowie die Steckverbindung der Karte sorgen dafür, daß alle notwendigen 3D-Informationen direkt vom Prozessor, bzw. vom Hauptspeicher des Rechners zur „Voodoo2“-Karte und zurück gelangen können. Außerdem versorgt der Steckplatz die Karte natürlich mit Strom, ohne den – wie immer beim Computer – nichts funktioniert.

Um letztendlich die 3D-Grafik am Bildschirm sehen zu können, müssen die nötigen Informationen auch an den Monitor weitergeleitet werden. Das dicke Kabel von der „Voodoo2“-Karte zum Monitor kümmert sich darum. Diese Kabel sind immer sehr kurz, dick und unflexibel, weil sie mehrfach abgeschirmt sein müssen, damit keine störenden Signale das Bild beeinträchtigen. Durch dieses Kabel werden auch die „normalen“ Grafikinformati-



SO BAUT IHR EINE

Ihr habt gerade eine neue „Voodoo2“-Karte gekauft oder gar geschenkt bekommen. Das große Problem: Wie kommt die Karte in den Rechner?! Wir zeigen Euch hier – Schritt für Schritt – wie Ihr die Karte selber einbauen könnt.



1. Schritt:

Ihr schaltet den PC sowie alle angeschlossenen Geräte aus.

2. Schritt

Löst jetzt alle Kabel von der Gehäuserückseite, so daß es so aussieht wie auf *Abbildung 1*. Wenn Ihr Angst habt, daß Ihr nachher nicht mehr die richtige Stelle für die Kabelenden findet, beschriftet einfach die Kabelenden und das Gehäuse entsprechend.

3. Schritt

Stellt den Computer auf einen Tisch an einen möglichst gut beleuchteten Platz, so daß Ihr bequem an die Gehäuseschrauben herankommt. Achtung: Nicht auf dem Teppichboden arbeiten! Die statische Aufladung, die durch den Teppichboden entsteht, ist für die hochempfindliche Technik Eures Computers sehr gefährlich. Was für uns nur ein kleines Bitzeln an der Hand ist, kann für ein Computerbauteil schon das Ende bedeuten. Also seid vorsichtig! Solltet Ihr einen Teppichboden im Zimmer haben, faßt immer mal wieder zwischendurch an das entfernte Gehäuse, dort könnt Ihr Euch gefahrlos entladen.

4. Schritt

Entfernt jetzt die Schrauben auf der Gehäuserückseite Eures Computers, wie in *Abbildung 2* dargestellt. Achtung! Vergewissert Euch, daß Ihr nur die Schrauben entfernt, die offensichtlich das Gehäuse mit dem Metallrahmen verbinden. Oft sind noch Plastikabdeckungen auf dem Gehäuse angebracht. Diese könnt Ihr in der Regel einfach abziehen. Solltet Ihr keine Schrauben finden, so kann man meistens das Gehäuse einfach abziehen, nachdem man die Frontabdeckung entfernt hat.



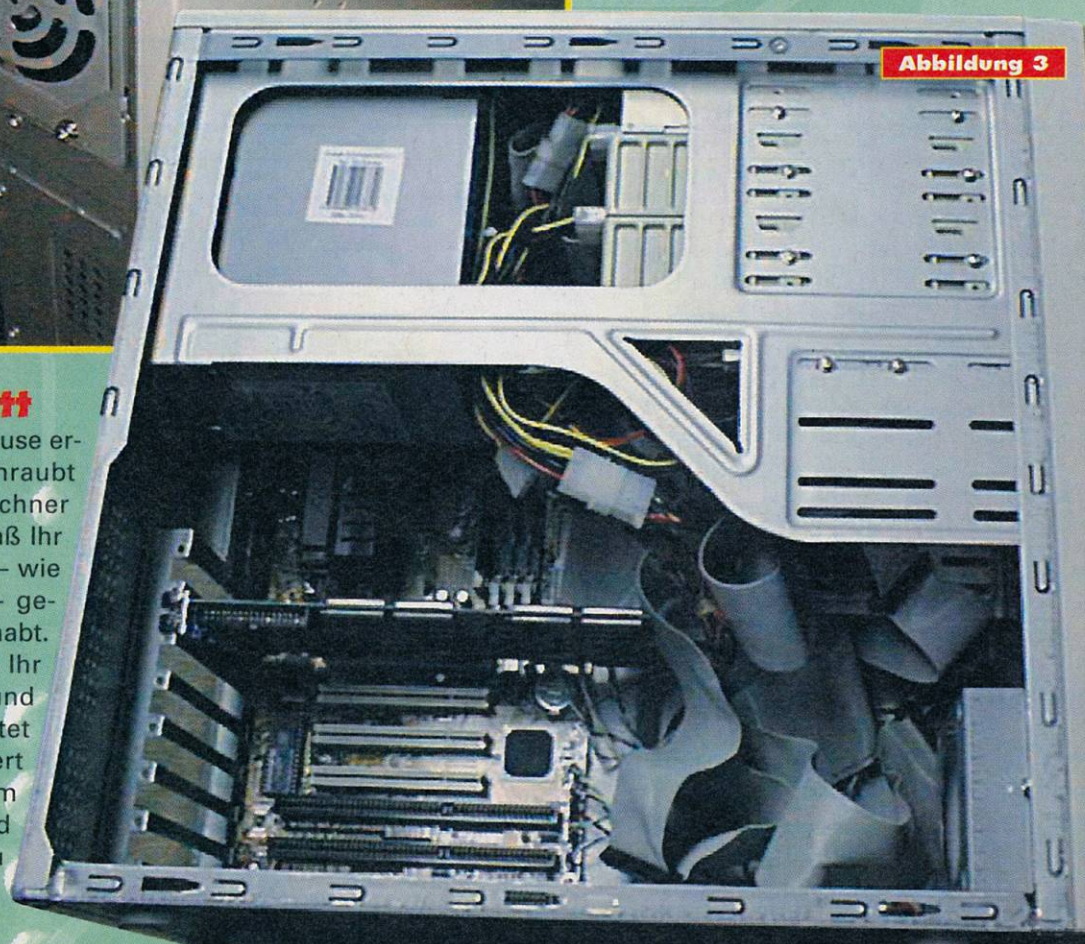
5. Schritt

Wenn Ihr das Gehäuse erfolgreich abgeschraubt habt, legt den Rechner auf die Seite, so daß Ihr die Einsteckplätze – wie auf *Abbildung 3* – genau vor der Nase habt. Achtet darauf, daß Ihr genug Platz habt und alles gut beleuchtet ist. Das erleichtert die Installation um ein Vielfaches und hilft Euch, Fehler zu vermeiden.

6. Schritt

Wenn bereits eine ältere 3D-Karte (z.B. eine 3Dfx-Karte) installiert ist, müßt Ihr diese zunächst entfernen. Löst die Schraube oberhalb des

Steckplatzes wie in *Abbildung 4*. Zieht die Karte ganz vorsichtig aus dem Steckplatz heraus und verpackt sie wieder in die Originalhülle.



VOODOO2-KARTE IN DEN PC EIN!

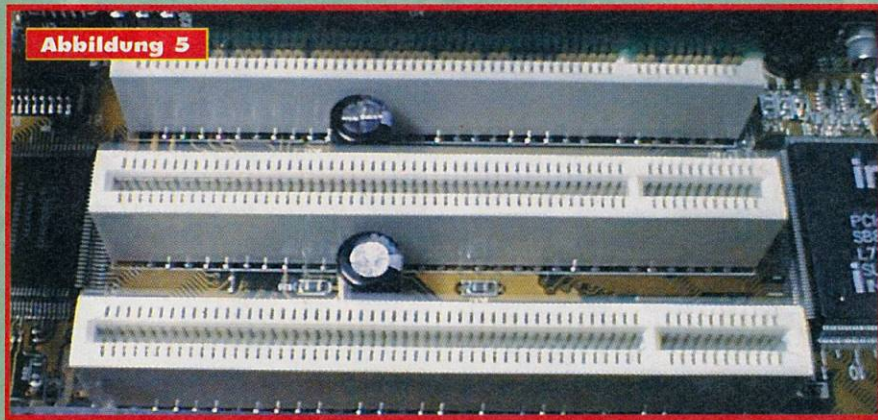


Abbildung 5

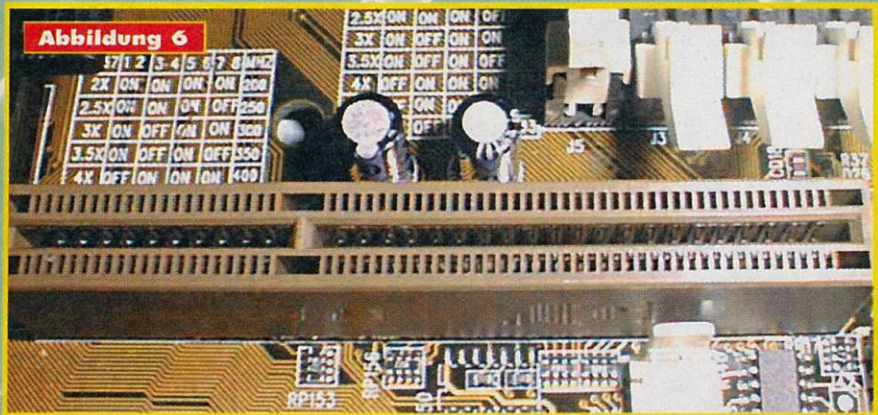


Abbildung 6

7. Schritt

Jetzt müßt Ihr sehr sorgfältig arbeiten: Sucht Euch einen freien Steckplatz für Eure neue „Voodoo2“-Karte aus. Bedenkt, daß es hier Unterschiede gibt. Zur Zeit gibt es zwei verschiedene Arten von „Voodoo2“-Steckplätzen. Schaut auf die Beschreibung Eurer „Voodoo2“-Karte. Steht dort, daß Ihr eine „PCI“-Karte habt, steckt sie in einen freien Steckplatz, der aussieht wie auf *Abbildung 5*. Wenn Ihr eine „AGP“-Karte habt, steckt sie in einen freien Steckplatz, der aussieht wie in *Abbildung 6*. Solltet Ihr keinen freien Steckplatz finden, müßt Ihr eine Karte, die nicht mehr gebraucht wird, ausbauen. Achtung! Steckt die Karte bis zum Anschlag in den Steckplatz, daß es so aussieht wie auf *Abbildung 7*. Wenn die Karte nicht richtig im Steckplatz befestigt ist, wird der Rechner nicht ordnungsgemäß starten. Beachtet beim Hineinstecken, daß Ihr keine anderen Kabel herauszieht oder löst. Auch das würde später zu Problemen beim Wiedereinschalten des Rechners führen.

8. Schritt

Als nächstes schraubt Ihr die „Voodoo2“-Karte fest, damit sie später nicht aus dem Steckplatz rutscht. Die notwendigen Schrauben werden immer mit dem Gehäuse bzw. mit dem Komplettrechner geliefert. Sucht also eine passende Schraube und zieht sie fest. Achtung! Nicht zu fest, sonst habt Ihr später eventuell Probleme beim Ausbauen. Allge-

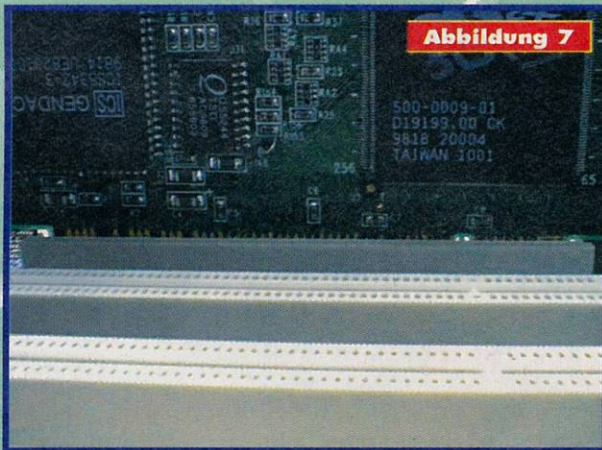


Abbildung 7

mein gilt: Schrauben am Computer immer nur mäßig festziehen. Der Computer ist schließlich kein Fahrrad oder Auto, das sich viel bewegt oder stark belastet wird.

9. Schritt

Steckt jetzt das mitgelieferte Zusatzkabel in den Monitoranschluß der normalen Grafikkarte und in die „Voodoo2“-Karte wie auf *Abbildung 8* gezeigt. Beide Kabelenden müssen fest in den dafür vorgesehenen Anschlüssen stecken.

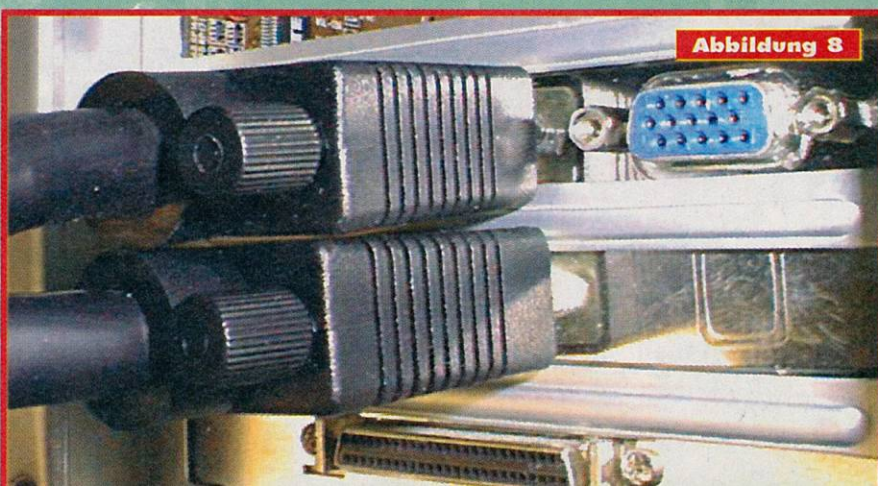


Abbildung 8

10. Schritt

Jetzt geht's ans Testen. Schraubt den PC am besten noch nicht zu! Stellt den offenen Rechner an die ursprüngliche Stelle zurück und schließt alle Kabel wieder so an, wie sie zuvor im Rechner gesteckt haben. Die Ausnahme ist das Monitorkabel, das jetzt an der dafür vorgesehenen Buchse der neuen „Voodoo2“-Karte angeschlossen wird.

11. Schritt

Wenn Ihr alle Kabel befestigt habt, schaltet den Rechner an. Führt Euer Rechner normal hoch, habt Ihr fürs erste alles richtig gemacht. Sollte er nicht hochfahren, schaltet den PC wieder aus und überprüft erst einmal, ob alle Kabel an der Gehäuserückseite richtig in den dafür vorgesehenen Buchsen stecken.

12. Schritt

Sollte nach der Überprüfung der äußeren Kabel der Rechner immer noch nicht starten, schaut nach, ob sich im Inneren des PCs eventuell Kabel gelöst haben oder eine Steckkarte nicht richtig in ihrem Slot steckt. Bevor (!) Ihr dies jedoch tut, schaltet

den Rechner aus und löst ALLE Kabel (vor allem das Stromkabel!) wieder vom PC. Sollte nach dieser Überprüfung immer noch nichts funktionieren, dann baut die „Voodoo2“-Karte wieder aus und startet den Rechner neu. Funktioniert dieser wieder, liegt das Problem an der Grafikkarte und Ihr solltet diese umgehend umtauschen. Geht immer noch nichts, führt der nächste Weg leider in eine Fachwerkstatt oder zum Händler.

13. Schritt

Wenn der Rechner hochgefahren ist, installiert die mitgelieferte Software für die „Voodoo2“-Karte. Die einzelnen Installationsschritte könnt Ihr im Handbuch der Software entsprechend nachlesen und ausführen.

14. Schritt

Nach Installation der Software wird der Rechner nochmals neu gestartet. Jetzt ist es Zeit, den 3D-Beschleuniger herauszufordern. Installiert ein Spiel, das eine „Voodoo2“-Unterstützung anbietet und startet es. Funktioniert alles so wie gedacht, fliegen Euch die Polygone, Lichtkegel und Partikel nur so um die Ohren. Normalerweise liegen den „Voodoo2“-Karten auch Spiele bei, mit denen Ihr gleich loslegen könnt!

15. Schritt

Hat alles funktioniert, müssen wir den Rechner natürlich wieder zusammenschrauben. Wiederholt die Schritte 1 – 3 und schraubt das Gehäuse wieder so zusammen, wie Ihr es auseinandergebaut habt.

16. Schritt

Stellt den Rechner an den ursprünglichen Platz zurück und schließt wieder alle Kabel an. Testet nochmals das zuvor gestartete Spiel und überprüft alle Funktionen der „Voodoo2“-Karte wie in der mitgelieferten Anleitung beschrieben.

Michael Hengst, Mathias Schindler

INFO

ACHTUNG!

Schraubt nur an Eurem PC herum, wenn Ihr sicher seid, daß Ihr dies auch könnt und wollt. Seid Ihr unsicher, laßt diesen Eingriff lieber von einem erfahrenen Freund oder vom Händler vornehmen. GAMES AND MORE übernimmt keinerlei Haftung für eventuell entstandene Schäden durch unsachgemäßen Einbau oder den unsachgemäßen Umgang mit der Hard- und Software. Also noch mal: Wenn Ihr nicht absolut sicher seid, laßt lieber einen Fachmann an Euren PC! Sollte es bei der Installation der „Voodoo2“-Software oder des Spiels Probleme geben, schaut im Internet nach neuen Treibern. Links zu allen „Voodoo2“-Kartenherstellern und neue Versionen für Spiele findet Ihr auf den Seiten:

www.voodoo2.com, www.3dfx.com.

DIE HEXENMEISTER VOODOO2-KARTEN

DIAMOND MONSTER 3D II¹

Diamond hat sich mit der „Monster“-Reihe gerade im Spiele-Bereich einen guten Namen gemacht – ganz klar, daß auch eine Karte der zweiten Voodoo-Generation im Programm nicht fehlen darf. Die Karte selbst entspricht dem normalen Design, hat technisch also keine Besonderheiten, die Leistung entspricht voll den Erwartungen. Mit den mitgelieferten Treibern verlief die Installation reibungslos, Diamond bietet sogar die Möglichkeit, die Taktfrequenz der Karte zu ändern, um das letzte



Quentchen Leistung aus der Karte zu quetschen. In der Verpackung findet Ihr zunächst nur ein dünnes Heftchen, das eigentliche 56-seitige Handbuch befindet sich auf der Treiber-CD. Ebenfalls mit dabei sind

Vollversionen von „Monster Truck Madness“, „Battlezone“ sowie dem bei 3D-Karten fast schon zur Pflicht gewordenen „Incoming“. Das Loop-Through-Kabel (Verbindung zwischen 3D-Karte und nor-

maler Grafikkarte) ist viel besser als das Original-Monster-Kabel, bei Auflösungen bis 1152x864 ist das Bild absolut klar. Einzig das SLI-Kabel zum Zusammenschließen von zwei Karten fehlt – das ist aber kostenlos bei Diamond erhältlich.

DIAMOND MONSTER 3D II

Fazit:

Das Original: Ohne böse Überraschungen und Schikanen, dafür nicht ganz billig.



Positiv:

Gutes Loop-Through-Kabel und verlängerte Garantie.



Negativ:

Keine besonders aktuellen Spiele im Bundle, etwas teurer als die Konkurrenz.

CREATIVE 3D BLASTER²

Die als Soundkarten-Hersteller bekannte Firma Creative Labs ist mit auf den Voodoo-Zug aufgesprungen und hat ebenfalls eine Beschleunigerkarte im Programm. Da die Karte vom Hardwareaufbau her nicht grundlegend vom Standard abweicht, ist die Leistung auf bekannt hohem Niveau, die Software-Ausstattung ist dafür nicht gerade be-



rauschend: Eine CD mit Standard-Treibern, und die Spiele „Ultimate Race Pro“, „Incoming“, „G-Police“ und „Actua Soccer2“. Das Handbuch ist im Vergleich zu den

Creative-Soundkarten geradezu mager ausgefallen und ist eher als Heftchen zu bezeichnen. Trotzdem klappte die Installation problemlos, ein Kabel zum Anschluß einer

zweiten Voodoo-Karte war ebenfalls enthalten. Das Loop-Through-Kabel ist ordentlich, erst bei Auflösungen jenseits der 1024x768 müßt Ihr mit großen Qualitätseinbußen rechnen, das SLI-Kabel zum Anschluß zweier Karten wird ebenfalls gleich mitgeliefert.

CREATIVE 3D BLASTER

Fazit:

Eine Markenkarte, etwas günstiger als die Diamond, aber dafür mit einfacheren Treibern.



Positiv:

Vier Vollversionen im Preis enthalten.



Negativ:

Kein besonders umfangreiches Handbuch und minimale Treiberausstattung.

MIRO HIGH SCORE2 3D³

Miro hat als einer von wenigen Herstellern eine Voodoo1-Karte auf den Markt gebracht, die über 6MB Speicher und einen TV-Ausgang verfügte und sich so von der Konkurrenz distanzierte. Bei Voodoo2-Karten sind mehr als 12 MB Speicher technisch eigentlich nicht zu überbieten, und so ist dem neuen Beschleuniger aus Braunschweig nur der TV-Ausgang als Besonderheit geblieben. Die Leistung der Karte sinkt bei Ausgabe über den Fernseher zwar etwas, aber als PC-Besitzer müßt Ihr nicht mehr neidisch auf



die riesigen Monitore der PSX-Spieler blicken. Ansonsten ist die Karte ebenso unproblematisch wie die anderen: Als einzige aber haben

die riesigen Monitore der PSX-Spieler blicken. Ansonsten ist die Karte ebenso unproblematisch wie die anderen: Als einzige aber haben

Miro ebenfalls komplett eingedeutschte Treiber, mit denen Ihr allerhand Einstellungen vornehmen könnt. Mitgeliefert werden neben der Treiber-CD und den Handbüchern ein gutes Loop-Through-Kabel.

MIRO HIGH SCORE2 3D

Fazit:

Dank TV-Ausgang hebt sich die Karte von der großen Masse ab – leider aber auch vom Preis.



Positiv:

TV-Ausgang.



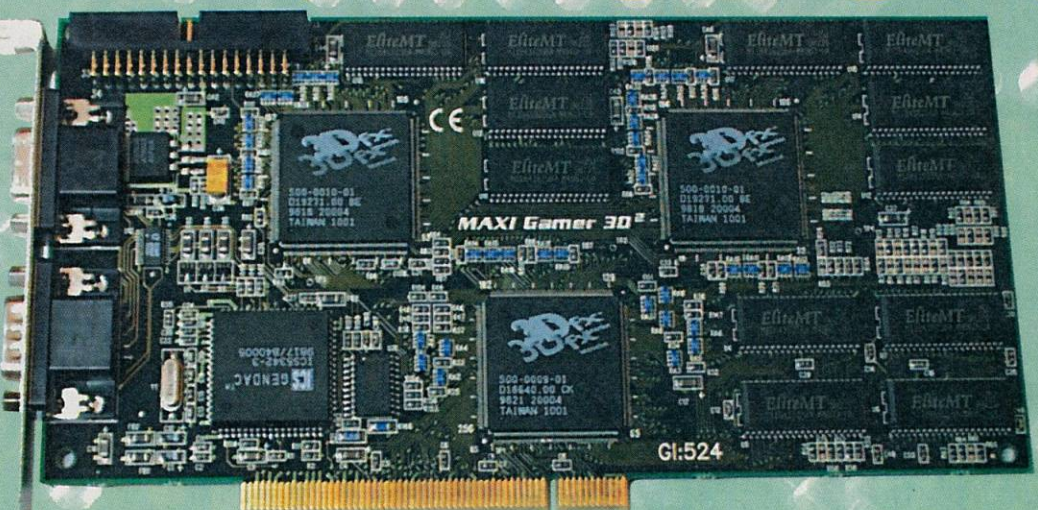
Negativ:

Hoher Preis.

IM VERGLEICH AUF DEM PRÜFSTAND

GUILLEMOT MAXI-GAMER 3D2⁴

Schon mit der Maxi-Gamer hat Guillemot bewiesen, daß eine gute 3D-Karte nicht teuer sein muß. Die Maxigamer 3D2 ist ebenfalls eine kostengünstige Alternative zu den „Großen“: Im Lieferumfang ist alles enthalten, was Ihr braucht, das Loop-Through-Kabel ist ordentlich genug, daß Ihr unter 1024x768 keine ernsthaftere Bildverschlechterung erwarten müßt. An Spielen werden „F1-Racing“ und



„Incoming“ mitgeliefert, aber auch wenn Ihr die günstigere Version ohne Spiele kauft, habt Ihr noch genug Demos, um die Karte zu testen – von dem gesparten Geld könnt Ihr Euch

fast eine gute Spiele-Compilation zulegen. Die Treiber orientieren sich an den Standardtreibern von 3Dfx, bieten also von Haus aus keine Tuningmöglichkeiten, wurden aber wenigstens von Guillemot überar-

beitet. Die Installation war wie bei allen Karten völlig problemlos – einbauen, einschalten, Treiber installieren, losspielen. Wer keinen Wert darauf legt, unbedingt eine Karte mit fünf Jahren Garantie oder mit einem großen Markennamen zu besitzen, kann beruhigt zugreifen.

GUILLEMOT MAXIGAMER 3D2

Fazit:
Günstiger, aber nicht schlechter als die Konkurrenz.

Positiv:
Wer auf die Spiele verzichtet, erhält zum günstigen Preis eine gute Karte.

Negativ:
Keine besonders aktuellen Spiele im Bundle, etwas teurer als die Konkurrenz.

VOODOO? VODOO2? BANSHEE? 3DFX IST NICHT GLEICH 3DFX...

Wir haben uns bei diesem Vergleich auf Voodoo2-Karten beschränkt, von 3Dfx gibt es noch weitere 3D-Chips, die immer wieder in Anzeigen auftauchen. Der Voodoo-Chip hat die 3D-Revolution auf dem PC

erst richtig ins Rollen gebracht. Weil technisch etwas veraltet, sind solche Zusatzkarten bereits unter 100,- DM zu haben – gerade für kleinere Systeme eine günstige Aufrüstmöglichkeit. Der Banshee ist etwas weniger leistungsfähig als

der Voodoo2, löst dafür aber das größte Problem der 3Dfx-Karten: Er braucht nämlich keine zusätzliche Grafikkarte. Wer eine Allround-Grafikkarte sucht, bekommt hier eine vernünftige Karte, auf der auch reine 3Dfx-Spiele laufen.

VERGLEICH

Diamond Monster 3D II (12 MB-Version mit Spiele)	Creative 3D Blaster (12 MB-Version)	High Score2 3D	Maxi Gamer 3D2 (12 MB-Version mit Spiele)
HERSTELLER			
Diamond Multimedia	Creative Labs	Miro	Guillemot
WEB-ADRESSE			
www.diamondmm.com	www.cle.creaf.com/germany/welcome.asp	www.miro.de	www.guillemot.com/germany/index.html
MARKTPREIS CA.			
ca. 250,- bis 300,- DM	ca. 235,- bis 300,- DM	ca. 300,- bis 400,- DM	ca. 240,- bis 280,- DM
LIEFERUMFANG			
Karte, Loop-Through-Kabel	Karte, Loop-Through-Kabel, SLI-Kabel	Karte, Loop-Through-Kabel, TV-Anschlußkabel	Karte, Loop-Through-Kabel, SLI-Kabel
INSTALLATION			
problemlos	problemlos	problemlos	problemlos
SOFTWARE			
SuperCD mit Treibern und Handbüchern, Demo-CD von Eidos, „Monster Truck Madness“, „Incoming“, „Battlezone“	CD mit Treibern, „Incoming“, „Actua Soccer“, „G-Police“, „Ultm@te Race Pro“	CD mit Treibern und diversen Tools und Demos	CD mit Treibern und Demos, Vollversionen „F1-Racing“ und „Incoming“
DOKUMENTATION			
Mehrsprachig, dünnes gedrucktes Heftchen und Handbuch auf CD.	Mehrsprachiges Heftchen	Mehrsprachiges Handbuch	Mehrsprachiges Handbuch
BESONDERHEITEN			
keine	keine	TV-Ausgang	keine

Monster
Inside

Großes

Wettbewerbo

3Dfx Grafik-Power mit Voodoo 2!

Fassend zu unserem Hardware-Thema in dieser Ausgabe gibt's bei uns mal wieder drei ultraheiße Preise zu gewinnen. **Diamond Multimedia und GAMES AND MORE** verlosen drei 3Dfx-Beschleunigerkarten für den PC.

Monster 3D II bringt die leistungsstarke Voodoo2-Technologie in Euren PC. Eine neue Herausforderung für alle 3D-Gamer. Egal ob Direct3D oder Glide – 3D-Action, Spaß und Spannung sind garantiert. Und für die ganz Mutigen gibt's das MegaMonster: Einfach eine zweite Monster 3D II dazustecken und sofort startet der PC mit doppeltem Speed durch. Helm aufsetzen und anschnallen!



Eine Monster für 2D- und 3D-Grafik? Jetzt gibt's beides in einem. Mit dem Voodoo Banshee(tm) von 3Dfx, bis zu 16 MB Grafikspeicher und 250 MHz RAMDAC ist Monster Fusion die Komplettlösung für alle, die produktiv sein wollen, aber ab und zu auch mal ein Spiel wagen. Dabei werden die wichtigsten 3D-APIs unterstützt: Glide(tm), Direct3D(tm) und OpenGL(tm). Ideal für über 400 optimierte 3D-Spiele.



Schreibt uns einfach eine Postkarte an folgende Adresse:
(der Rechtsweg ist ausgeschlossen)
Das Trickwerk GmbH
Redaktion **GAMES AND MORE**
Stichwort: **Diamond**
Obere Hauptstr. 8, 85354 Freising

1. und 2. Preis

Je eine Diamond Monster 3D II Beschleunigerkarte für Euren PC. 3Dfx-Power mit Voodoo 2-Technik.

3. Preis

Eine Diamond Monster Fusion für Euren PC. Diese Karte kombiniert 3D-Voodoo-Power mit 2D-Grafik.





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
Turok.**



Illustration: O. Schneider

**Das meistverkaufte
Nintendomagazin!**

12/98 Ausgabe 19 DM 3,90

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NINTENDO

NUR 3,90 DM DIE NR. 1 Das meistverkaufte Nintendo-Fachmagazin

2 RIESENPOSTER!

Turok 2

Star-Schritt Nr. 41

NBA JAM 99
WIPEOUT 64
NBA LIVE 99

Super: 8 Tests, 7 N-Zone-Hits!

MARIO PARTY

Die N64-Überraschung: Mario, Donkey Kong & Co. erstmals vereint!

Die N64-Sensation

ZELDA OCARINA OF TIME

Erster Test: Das Jahrhundertspiel auf 7 Seiten!

X-MAS-GEWINNSPIEL
Preise im Wert von über DM 10.000!

DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN

Im Test: N64-Quartett: Das 86. Seiten-Tipp- & Trick- & Cheat- & Code- & Strategie- & News- & Hintergrund- & Preis- & Gewinn-Spektakel.

4 914 239 903 904

DIE BESTEN DOWNLOADER

PER MAUSKLIK ZU TOLLEN PROGRAMMEN: WO

Tucows

Ein Paradies für Tüftler: Tucows bietet eine riesengroße Sammlung von nützlichen Programmen und Tools für Internet, Grafik, Sound, Netzwerk, Server usw. Trotz der .de-Endung ist diese Site allerdings auf Englisch. Leider bietet Tucows nur einige Shareware-Spiele und ist da nicht auf dem aktuellsten Stand.



Das Angebot ist übersichtlich nach Themen geordnet



Die Kühe sind Tucows' Markenzeichen: Je mehr Kühe, desto besser das Programm!

TUCOWS

Thema — Free- und Shareware für alle Systeme
Web-Adresse — www.tucows.de

Positiv: Eine wirklich coole Seite mit vielen nützlichen Programmen und vielen Links zu anderen Sites. Alle Systeme von PC über Macintosh bis PalmPilot sind hier vertreten.

Negativ: Ihr werdet hier nur wenig gute Spiele finden. Wie auf den meisten Sites gibt's das Ganze leider nur auf Englisch zu sehen.

SURF-SPASS: 79%

Winfiles.com

Das ehemalige „Windows95.com“ richtet sich an alle Windows-User und läuft nun unter dem neuen Namen „winfiles.com“. Fast alles, was bei MS-Programmen falsch läuft, läßt sich hier ausbessern. Diese Site hat einfach alles, was der „Fenster“-Nutzer an Zusatzprogrammen braucht. Außerdem bietet Winfiles viel Information zur Einrichtung von diverser Hardware. An Spielen findet sich auch einiges, vor allem Shareware, Themes und Screensaver.



Winfiles bietet viele Spiele-Kategorien, aber jeweils nur wenige Spiele



Der Aufbau der Site erinnert stark an den Namensgeber Windows

WINFILES

Thema — Alles, was das Windows-Herz begehrt
Web-Adresse — www.winfiles.com

Positiv: Windows-Nutzer können aufatmen: Hier gibt's fast alles. Patches, Tips, Tricks, Screensaver und die allerneuesten Themes stehen zum Download bereit.

Negativ: Nur wer über ausreichende Englischkenntnisse verfügt, kommt in den vollen Genuß der Informationen. Außerdem gibt es hier nur wenige Spiele.

SURF-SPASS: 77%

Happy Puppy

Bei diesem „Glücklichen Hündchen“ werdet Ihr insbesondere dann fündig, wenn Ihr auf der Suche nach Cheats oder Lösungs-

hilfen für ältere Spiele seid. „Happy Puppy“ schreibt über Konsolen- und PC-Spiele, bietet recht viele Demos (auch für Mac-Benutzer!) und zudem einige News aus der Spieleindustrie.



Auf der Site mit dem Hündchen gibt's neben Demos auch jede Menge Cheats

HAPPY PUPPY

Thema — Spiele, Spiele, und noch mehr Spiele
Web-Adresse — www.HappyPuppy.com

Positiv: Eine reine Spiele-Site mit besonders netter Aufmachung und häufigen Cheats. Auch Mac-Spieler kommen hier voll auf ihre Kosten.

Negativ: Die Demos sind nicht immer aktuell, und es ist leider keine deutsche Version verfügbar – gerade bei den Cheats wäre das praktisch gewesen.

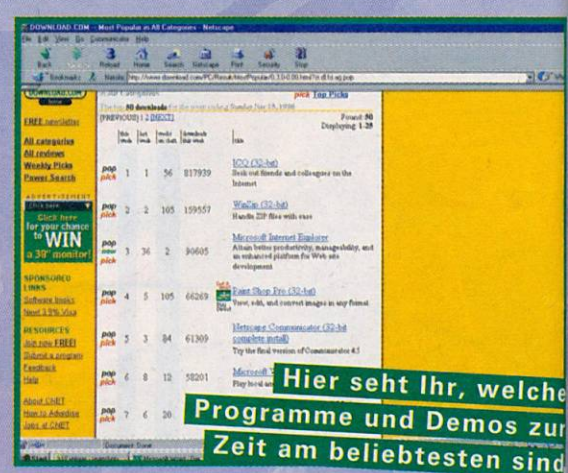
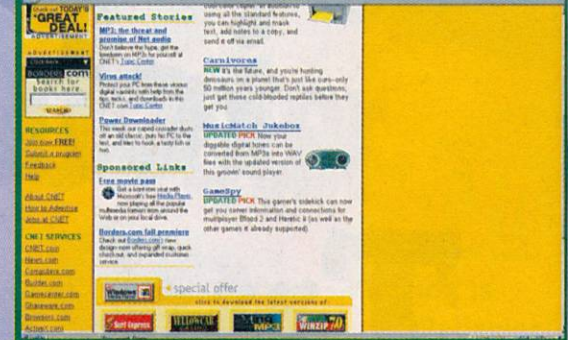
SURF-SPASS: 81%

Download.com

Groß, größer, am größten: Download.com bietet eine fast un-
glaubliche Zahl von Programmen, die noch dazu übersichtlich geordnet und mit klaren, kurzen Beschreibungen versehen sind. Von Netzwerktreibern bis zu topaktuellen Spieledemos ist hier fast alles zu finden, was Computerbesitzer sich wünschen. Nachdem Ihr mit den umfangreichen Suchoptionen fast alles findet, wird außerdem angezeigt, wie schnell und verlässlich Ihr die Software herunterladen könnt.



News-Schnipsel informieren Euch über die neuesten Trends



Hier seht Ihr, welche Programme und Demos zur Zeit am beliebtesten sind

DOWNLOAD.COM

Thema — Wie der Name schon sagt: Downloads en masse
Web-Adresse — www.download.com

Positiv: Die Seiten sind übersichtlich und gut geordnet, mit umfangreichen Suchmöglichkeiten. Fast jede Software ist mit einer klaren Beschreibung versehen.

Negativ: Eigentlich gibt es wenig auszusetzen, nur leider wird keine deutsche Version angeboten.

SURF-SPASS: 77%

ROAD-SEITEN IM NETZ

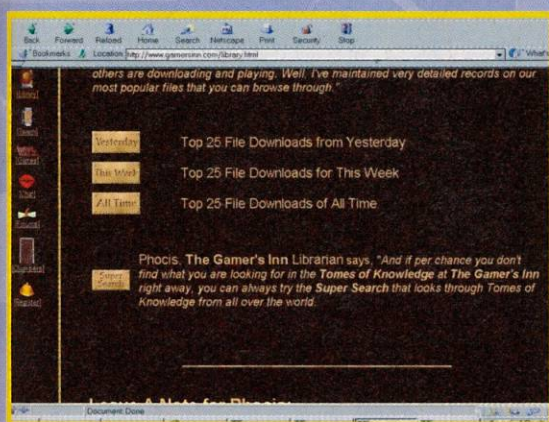
KÖNNT IHR AM BESTEN SOFTWARE ABSTAUBEN?

Gamer's Inn

Vor allem Besitzer langsamerer PCs dürfen sich freuen: Die umfangreiche Demo-Bibliothek der „Spielernkneipe“ konzentriert sich auf hochwertige Spiele, darunter auch viele ältere bis uralte Titel. Erfreulicherweise bleibt Euch hier die große Masse an schäbiger Gratis-Shareware erspart. Allerdings haben sich die Betreiber offenbar auf die Qualität ihres Spieleangebots mehr konzentriert als auf die Aufmachung: Wir haben selten eine derart häßliche Site gesehen.



Nicht gerade hübsch, aber gespickt mit hochwertigen Demos von Aktuell bis Steinzeit



GAMER'S INN

Thema Demoverionen von Spiele-Klassikern
Web-Adresse www.gamersinn.com



Positiv: Hier gibt es mengenweise hochwertiger PC-Demos, die teilweise keine hochgezüchteten Rechner erfordern.



Negativ: Die grottenhäßliche Aufmachung und unerträgliche Musik werden manchen den Surf-Spaß vermiesen.

SURF-SPASS: 76%

Kostenlos.de

Abgreifer und Schnorrer aufgepaßt: Hier gibt es wirklich alles, was nix kostet und trotzdem einfach so im Internet zu haben ist. Neben Wettbewerben und Gewinnspielen findet Ihr auch eine Übersicht über Programme und aktuelle Spieledemos. Die besten Gratisangebote sind jeweils in „Top Ten“-Charts zusammengefaßt: Es kann sich durchaus auszahlen, gelegentlich mal hierher zu surfen. Erfreulicherweise gibt's das Ganze in deutscher Sprache, und die Ladezeiten sind angenehm kurz.



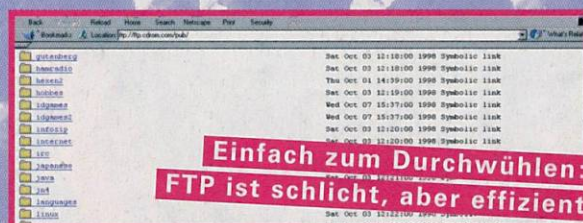
Softseek.com

Im Gegensatz zu den meisten Shareware-Sites bietet Softseek nicht bloß eine lieblos dahingeklatschte Textliste, sondern meist auch eine kurze Beschreibung und einen Screenshot. Dabei ist das Angebot von Softseek sehr umfangreich. Die vielen Spieledemos sind fast durchgehend aktuell, und wenn Ihr Euch für eines der Programme entschieden habt, könnt Ihr aus



ftp.cdrom.com

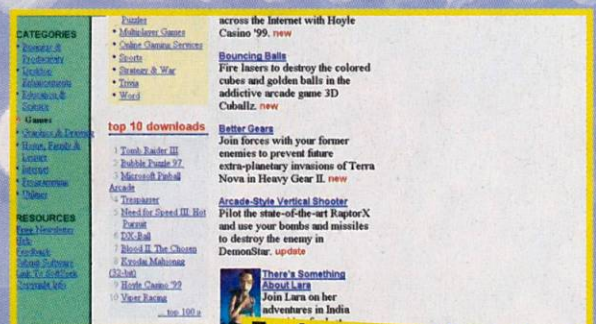
Nur im Textmodus läßt sich diese Site durchstöbern – wer's über www.cdrom.com probiert, findet nur ein Angebot für käufliche CDs. Dafür könnt Ihr in diesem umfangreichen Angebot viele brandaktuelle Spiele finden. Wer sich traut, die trockenen Dateilisten zu durchforsten, wird hier eine wahre Fundgrube an Softwareschätzen finden. Zu jedem erdenklichen Betriebssystem



Einfach zum Durchwühlen: FTP ist schlicht, aber effizient

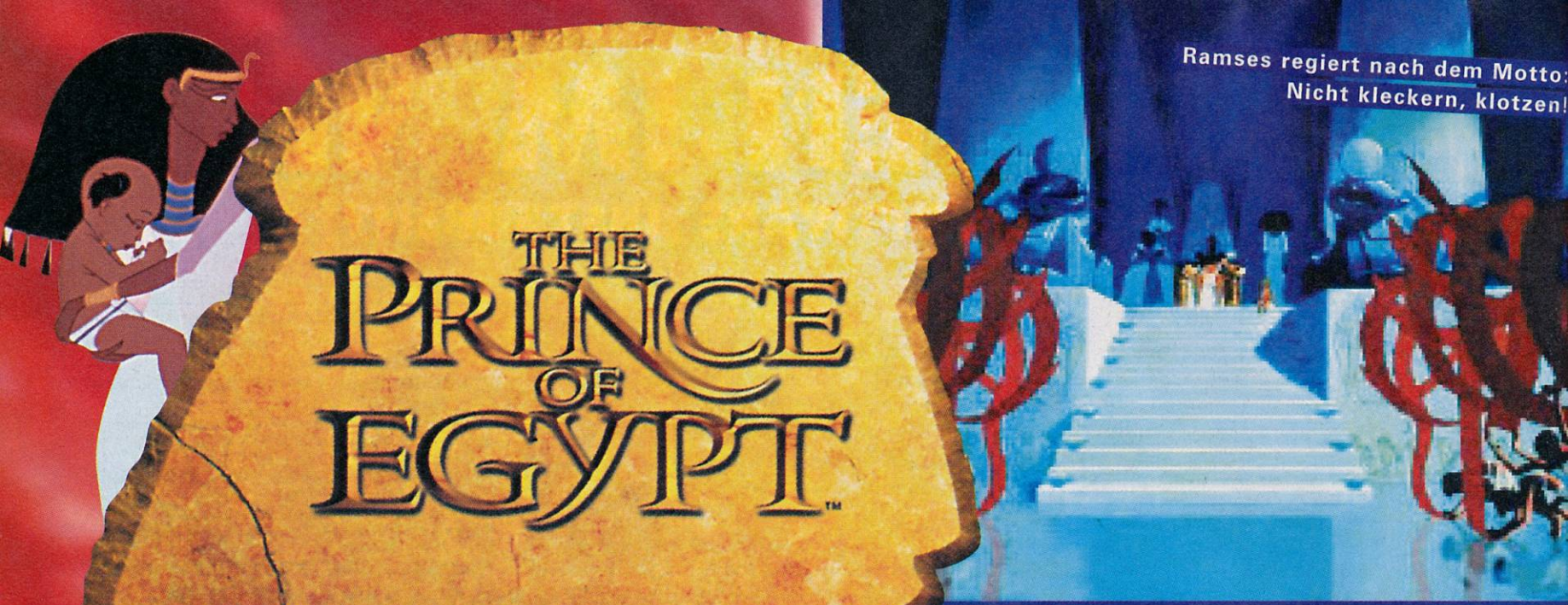


einer Liste der schnellsten FTP-Sites auswählen. Top-Ten-Listen helfen Euch, wenn Ihr unschlüssig seid, was Ihr denn ausprobieren sollt.



findet Ihr Demos und Software, Zusatzlevel für die beliebtesten 3D-Shooter und jede Menge Sourcecodes. Wer weiß, was er will, wird hier aber auch recht bald fündig.





Ramses regiert nach dem Motto:
Nicht kleckern, klotzen!

THE PRINCE OF EGYPT™

**Steven Spielbergs Filmschmiede
DreamWorks Studios („Projekt
Peacemaker“, „Deep Impact“)
präsentiert mit diesem monumentalen
Streifen seinen ersten Zeichentrickfilm.**

Noch verstehen sich die
beiden ungleichen Halbbrüder
glänzend



Die Qualität der Zeichen-
trickanimationen
ist denen eines
Disney-Films
ebenbürtig

Der Film „Der Prinz von Ägypten“ erzählt eine der bekanntesten Geschichten des Alten Testaments der Bibel, die zuvor bereits unzählige Male (mit echten Schauspielern) verfilmt wurde. Wir schreiben ungefähr das Jahr 1.500 vor Christus: Das Volk Israel befindet sich in ägyptischer Sklaverei. Als nach einem Erlass des Pharaos alle männlichen Kinder, die jünger als drei Jahre sind, getötet werden sollen, faßt eine der Hebräerinnen einen verzweifelten Plan. Sie legt ihren neugeborenen Sohn in ein Weidenkörbchen und setzt dieses in einem Schilfgebiet im Nil aus, nahe der Stelle,

**Der Film erzählt die
Geschichte von Moses**

an der die Frau des Pharaos immer spazierengeht. Diese findet das schreiende Baby auch prompt und nimmt es mit an den Hof des Königs. Moses, so der Name des Jungen, wird wie ein Königssohn großgezogen und mit Ramses, dem echten Sohn des Pharaos, praktisch auf eine Stufe gestellt. Zwischen den beiden Halbbrüdern entwickelt sich eine große Zuneigung und Freundschaft, bis Moses eines Tages die Wahrheit erfährt.

**Moses und
Ramses wachsen
wie zwei
Brüder auf**



Nachdem die Wahrheit ans Tageslicht gekommen ist, muß Moses fliehen

Nachdem er einen ägyptischen Vorarbeiter erschlagen hat, flieht Moses voller Angst in die Wüste. Dort spricht Gott zu ihm durch einen brennenden Dornbusch und gibt ihm den Auftrag, die versklavten Israeliten aus Ägypten hinaus in die Freiheit und das gelobte Land Kanaan zu führen. Moses kehrt zurück und stellt sich gegen Ramses, der nach dem Tod seines Vaters mittlerweile selbst zum Pharao gekrönt wurde. Ramses ist jedoch nicht bereit, Moses' Volk in Frieden ziehen zu lassen... Mit seinem neuen Projekt stößt selbst das erfolgsverwöhnte Trio Steven Spielberg, David Geffen und Jeffrey Katzenberg in neue Dimensionen vor. Das erklärte Ziel der drei war es, mit „Der Prinz von Ägypten“ neue Maßstäbe im Zeichentrickfilm-Bereich zu setzen und die Konkurrenz von Disney zu übertrumpfen. Von den 1.192 Einstellungen des Films enthalten 1.180 am Computer entstandene Special Effects. Allein die Szene, in der Moses

die meisten Special Effects entstanden am Computer

(bzw. Gott) das Rote Meer teilt, benötigte 381.000 Stunden Computer-Rechenzeit – das ist weitaus mehr, als alle Effekte für „Jurassic Park“ zusammen. Auch für den Soundtrack – der sich auf insgesamt vier (!) Musik-Alben verteilt – war für DreamWorks das Beste gerade gut genug. Den Titelsong singen die beiden erfolgreichsten und populärsten Soul-Diven überhaupt: Mariah Carey und Whitney Houston, die zuvor noch nie gemeinsam in einem Studio standen. Weitere prominente Stimmen sind Ofra Haza, Amy Grant sowie die Gruppe Boyz II Men. Auf eine Wertung haben wir an dieser Stelle verzichtet, da der Film bei Redaktionsschluß noch nicht gezeigt werden konnte. Es dürfte aber wohl kaum ein Zweifel daran bestehen, daß sich „Der Prinz von Ägypten“ neben „Mulan“ zu DEM Weihnachtsrenner überhaupt entwickeln dürfte.

Ralf C. Adam

Ramses läßt gigantische Bauwerke errichten

Dank spezieller Computertricks geizt der Film nicht mit aufwendigen Licht- und Schattenspielen

Natürlich darf auch eine kleine Romanze nicht fehlen

Und Moses sprach „Pharao, gib mein Volk frei!“

KINO

DER PRINZ VON ÄGYPTEN

Starttermin _____ Dezember '98
Genre: _____ Zeichentrick
Web-Adresse _____ www.uip.de

Stimmen:
 Tobias Meister, Hendrick Bruch, Hartwig Rudolz, Anja Kling, Jasna Ivir, Debbie van Dooren, Maud Ackermann

Positiv:
 Keine Angabe, da es vor Redaktionsschluß noch keine Vorführung gab.

Negativ:
 Keine Angabe, da es vor Redaktionsschluß noch keine Vorführung gab.

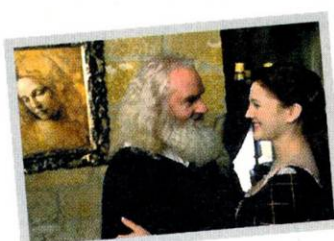
Alters-freigabe:
 ab 6 Jahren

WERTUNG:
Action _____ -%
Spannung _____ -%
Humor _____ -%
Unterhaltungswert:
 -% _____ 0%

AUF IMMER UND EWIG



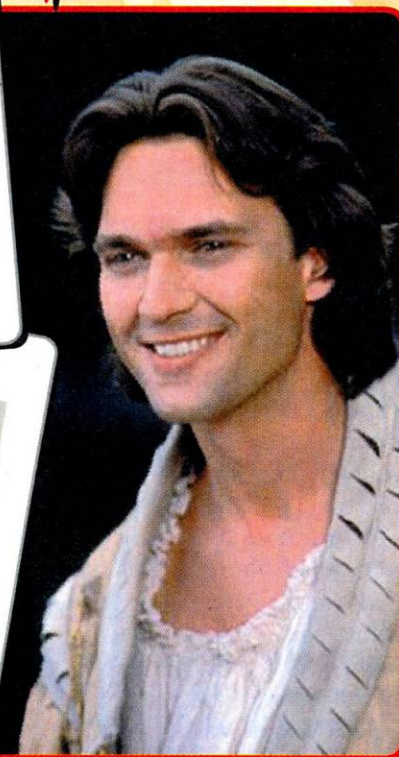
Danielle, ihre Stiefmutter und die superzickige Stiefschwester



Meister Leonardo und Danielle



Die Stiefschwester auf Prinzenschau



Zwischen Danielle und Prinz Henry funkt's recht heftig



Cinderella weiß sich gegen aufdringliche Verehrer zu wehren



Ist der Prinz gefunden?

Diese Märchenumsetzung erzählt eine Aschenputtel-Story, die ganz anders ist als jene von Großmüttern und Märchenonkels: Cinderella, bunt aufgepeppt und (fast) völlig vom Kitsch befreit.

Frankreich, zu Anfang des sechzehnten Jahrhunderts: Kaum hat der Baron, Vater der kleinen Danielle (Drew Barrymore), eine neue Frau gefunden, stirbt er auch schon. Die verbitterte Stiefmutter, Baroness Rodmilla (Anjelica Huston), entpuppt sich als echte „Raben-Stiefmutter“, die stur und unerbittlich ihre hohen Lebensansprüche durchsetzen will, obwohl der kleine Gutshof stetig verarmt. Ganz wie das Aschenputtel aus dem Märchen wächst die kleine Danielle als Dienerin für Stiefmutter und -schwestern auf.

Doch anders als die kleinfüßige Schönheit aus der Originalvorlage ist diese freche Göre nicht nur schön, sondern schlau und aktiv: Sie kann fechten und klettern, zitiert aus dem Stegreif aus klassischen Büchern, und hat überhaupt ganz andere Dinge vor, als brav auf einen Prinzen mit viel zu kleinen Glasschuhen zu warten. Tatkräftig versucht sie also einen vermeintlichen Pferdedieb aufzuhalten – und schießt prompt Kronprinz Henry (Dougray Scott) mit einigen gutgezielten Äpfeln aus dem Sattel!

Natürlich verliebt sich der Prinz, der eigentlich

gerade auf der Flucht vor Prinzentum, Verantwortung und Zwangsverheiratung war, in das Aschenputtel... Doch die Stiefmutter will mit allen Mitteln erreichen, daß der Prinz Danielles zickige Stiefschwester heiratet, da sie einen Ausweg aus dem ländlichen Elend wittert. Zu diesem Zweck sind ihr alle Mittel recht – und beinahe geht alles schief... Zum Glück taucht dann noch der alte Malermeister Leonardo da Vinci auf, der als genial-schräger Alter eingreift und sozusagen die Rolle der „guten Fee“ übernimmt. Vom ursprünglichen Märchen ist also nur

das Grundgerüst übriggeblieben: Drew Barrymore als Aschenputtel ist lebhaft und aufgeweckt, und die „häßlichen Schwestern“ sind beinahe hübsch (aber unerträglich!). Sogar Sozialkritik fließt in den Film ein: Der Prinz muß erkennen, daß in seinem zukünftigen Reich doch nicht alles zum besten steht. Insgesamt ist „Auf Immer und Ewig“ eine gelungene Film-Mixtur für die ganze Familie: Märchenfans werden das „Aschenputtel“ trotz aller Verfremdungen mögen, einige tolle Fechtkämpfe sorgen für Spannung, die Liebe steht sowieso im Mittelpunkt, und auch mit Humor wird nicht gespart.

David Skreiner

INFO

Von der Aschenputtel-Geschichte gibt es weltweit mehr als 500 Versionen. Bei uns stammt die bekannteste aus der Märchensammlung der Gebrüder Grimm. Ihren Ursprung hat die Story im alten China, wo kleine Füße als besonders schön galten.

Leonardo da Vinci war einer der bedeutendsten Künstler Europas. Sein bekanntestes Werk, die geheimnisvoll lächelnde „Mona Lisa“, kommt übrigens auch im Film vor...

Drew Barrymore spielte bereits als Kind in „E.T.“ und später in „The Wedding Singer“, „Scream“, „Batman Forever“ und vielen anderen Filmen. Anjelica Huston kennt Ihr sicher als die Mutter in den Addams-Family-Filmen. Jeanne Moreau, die Erzählerin des Ganzen, ist eine sehr bekannte französische Schauspielerin.

KINO

AUF IMMER UND EWIG

Starttermin 24. Dezember
Genre: Märchen-Romanze
Web-Adresse www.foxfilm.de

Darsteller:

Drew Barrymore (Danielle), Anjelica Huston (Rodmilla), Dougray Scott (Prinz Henry), Richard O'Brien (Pierre Le Pieu), Megan Dodds (Marguerite)



Positiv:

Spannende Story, Spitzen-schauspieler, nicht allzuviel Schmalz und Kitsch.



Negativ:

Vielleicht zuviel Realismus für die Kleinsten & zuviel Märchen für die Älteren.

Alters-freigabe:
ab 6 Jahren

WERTUNG:
Action 65%
Spannung 72%
Humor 70%

Unterhaltungs-wert:

85%

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 7 JöSchG FSK



100%

0%



WIEDER ALLEIN ZU HAUS



Welche gemeine Falle tüftelt der kleine Alex wohl jetzt wieder aus?



Auch harmlose Spielzeugwaffen werden umfunktioniert



„Jemand zu Hause?": Szenen wie diese kennen wir schon...



Hauptdarsteller Alex Pruitt
(Alex D. Linz)



Gegen Ende des Films wirken die Ganoven etwas mitgenommen



Dieser Gangster hat den kleinen Alex etwas unterschätzt – und muß jetzt dafür leiden

VIDEO

WIEDER ALLEIN ZU HAUS

Start/Preis: Dezember 1998/ca. 40 DM
Genre: Komödie
Web-Adresse: www.fox.de

Darsteller:

Alex D. Linz, Olek Krupa, Rya Kihlstedt, Lenny Von Dohlen, David Thornton



Positiv:

Gute Gags und spritzige Ideen...



Negativ:

...die leider teilweise nicht mehr ganz taufrisch wirken.

Alters-
freigabe:
ab
6 Jahren

Freigegeben
ab 6 Jahren
gemäß § 7
JöSchG
FSK

WERTUNG:

Action 80%
Spannung 71%
Humor 82%

Unterhaltungs-
wert:

70%

100%

0%

Die flotte Komödie bietet gelungene Familienunterhaltung

gen, und werden von ihm nach allen Regeln der Kunst verprügelt, gegrillt, gefroren, elektrisiert und noch auf tausend weitere Arten verunstaltet.

Auch wenn „Wieder allein zu Haus“ das Thema seiner beiden Vorgänger beinahe 1:1 übernimmt und nur in Grundzügen variiert, bietet die spritzige Komödie gelungene Unterhaltung für die ganze Familie. Zwar wirken nicht alle Gags taufrisch und wie schon

in den beiden ersten Teilen gibt es auch diesmal wieder einige ziemlich peinliche Querschlager – dennoch gelingt es dem Autoren John Hughes einmal mehr, ein insgesamt flott inszeniertes und humorvolles Abenteuer vorzulegen, das perfekt in die vorweihnachtliche Zeit hineinpaßt. Wenn Ihr also auf der Suche nach anspruchslosem Popcorn-Kino seid, um Euch die Tage bis Heiligabend zu verkürzen, dann könnt Ihr getrost Alex zu Euch nach Hause einladen.

Ralf C. Adam

Akte X

COLLECTORS BOX SEASON 2



Das übliche Spiel:
Während Mulder die
Wahrheit bereits kennt,
zweifelt Scully noch



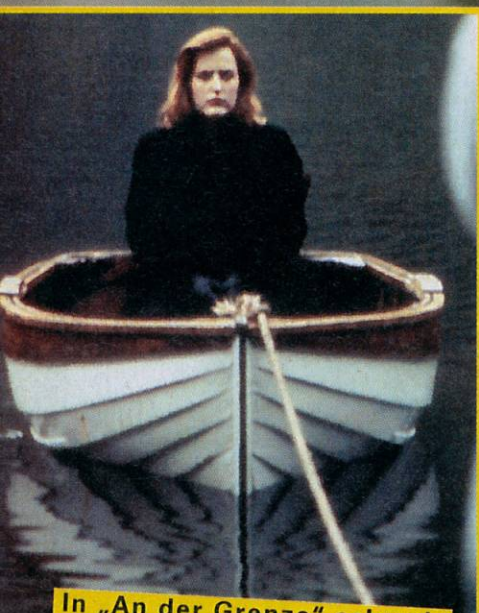
In „Excelsius Dei“ spuken die Seelen
Verstorbener in einem Altenheim



Welche Rolle spielt der undurch-
schaubare Alex Krycek?



Ist sie es, oder ist sie
es nicht? Mulder mit seiner
Schwester Samantha



In „An der Grenze“ schwebt
die im Koma liegende Scully
zwischen Leben und Tod



Mulder verhört den
Entführer von Scully



„Die Wahrheit ist
irgendwo dort draußen!“

Die X-Akten sind wieder geöffnet: Nach dem großen Erfolg der ersten Sammelbox bringt 20th Century Fox jetzt die komplette zweite Staffel der Kultserie als Collectors Edition.

Unter „X-Files“-Kennern gilt die zweite Season nach wie vor als die beste aller bisherigen fünf „Akte X“-Staffeln. Dies liegt vor allem an der ausgewogenen Mischung zwischen reinen, in sich abgeschlossenen Gruselstories wie „Der Parasit“, „Todestrieb“ oder „Blut“ und den sogenannten Verschwörungsteilen, in denen es um die geheimen Regierungsmachenschaften und die mögliche Existenz von Außerirdischen geht. So erfährt Ihr in den Folgen „Seilbahn zu den Sternen“ und „An der Grenze“ alles über Scullys Entführung und warum sie in der vierten Staffel an Krebs erkrankt. Richtig Fahrt nimmt die Geschichte dann mit der Doppelfolge „Die

Kolonie“ auf, in der Mulder seine verschwundene Schwester Samantha wiederfindet, die sich allerdings als von Außerirdischen gemachter Klon entpuppt. Im letzten Teil „Anasazi“ schließlich entdecken Fox und Dana, daß zwischen einem unter Verschluss gehaltenen UFO und einem geheimen Regierungsexperiment eine grauenvolle Verbindung besteht, in die auch Mulders Vater sowie der mysteriöse Kettenraucher verwickelt sind. Auch die Rolle des bis dahin eher unscheinbar im Hintergrund agierenden Agenten Alex Krycek wird gegen Ende immer klarer.

Als weitere Folgen findet Ihr auf den Kassetten „Kontakt“, „Schlaflos“, „Unter Kontrolle“, „Drei“, „Der Vulkan“, „Rotes Museum“, „Excelsius Dei“, „Böse geboren“, „Satan“, „Frische Knochen“, „Sophie“, „Totenstille“, „Der Zirkus“, „Heilige Asche“, „Verseucht“, „Das Experiment“ und „Unsere kleine Stadt“.

Die schicke Sammelbox enthält insgesamt fünf Videokassetten mit allen 25 Folgen der zweiten Season, die in einem praktischen Schubert Platz finden. Trotz des nicht gerade günstigen Gesamtpreises ist diese Collectors Box absolutes Pflichtprogramm für alle X-Philes.

Ralf C. Adam



In „Kontakt“
hat Mulder eine un-
heimliche Begegnung
der dritten Art

VIDEO

AKTE X: COLLECTORS BOX SEASONS 2

Start/Preis: Dezember 1998/ca. 250 DM
Genre: Sci-Fi-Thriller
Web-Adresse: www.fox.de

Darsteller:

David Duchovny, Gillian Anderson, Nicholas Lea, William B. Davis, Mitch Pileggi



Positiv:

Über 1.100 Minuten geballte Hochspannung und Gänsehaut.



Negativ:

Der Preis sprengt jedes normale Taschengeld-Budget.

Alters-
freigabe:
ab
16 Jahren

Freigegeben
ab 16 Jahren
gemäß § 7
JöSchG
FSK

WERTUNG:
Action 85%
Spannung 92%
Humor 70%

Unterhaltungs-
wert:

90%

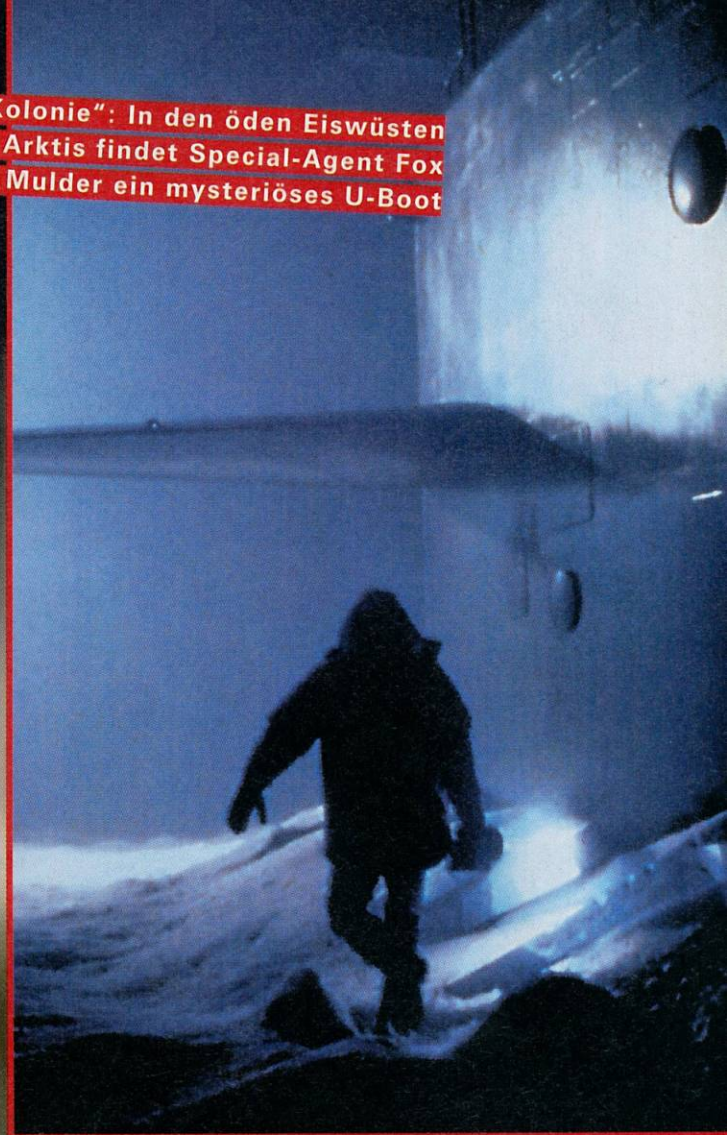
100%

0%

Mulder (David Duchovny)
beim Kampf gegen einen
außerirdischen Killer



„Die Kolonie“: In den öden Eiswüsten
der Arktis findet Special-Agent Fox
Mulder ein mysteriöses U-Boot



Großes Akte X GEWINNSPIEL

Gewinnt mit Twentieth Century Fox
Home Entertainment und GAMES AND MORE
eines von insgesamt drei außerirdisch-
guten Akte-X-Trivia-Games. In diesem
Multimedia-Spiel, dem sogar eine Video-
Kassette beiliegt, könnt Ihr Euer Akte-X-
Wissen testen. Wie gut kennt Ihr Scully
und Mulder wirklich? Was wißt Ihr über
die Jungs des „Einsamen Schützen“? Wer
verbirgt sich hinter dem geheimnisvollen
Kettenraucher?

Findet es heraus!

Nehmt Euch einfach eine
Postkarte, schreibt darauf,
welchen weiblichen Agen-
ten die Schauspielerin Gillian An-
derson in den „Akte X“-Folgen
spielt und schickt die Lösung bis
zum 22.12. an folgende Adresse:

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

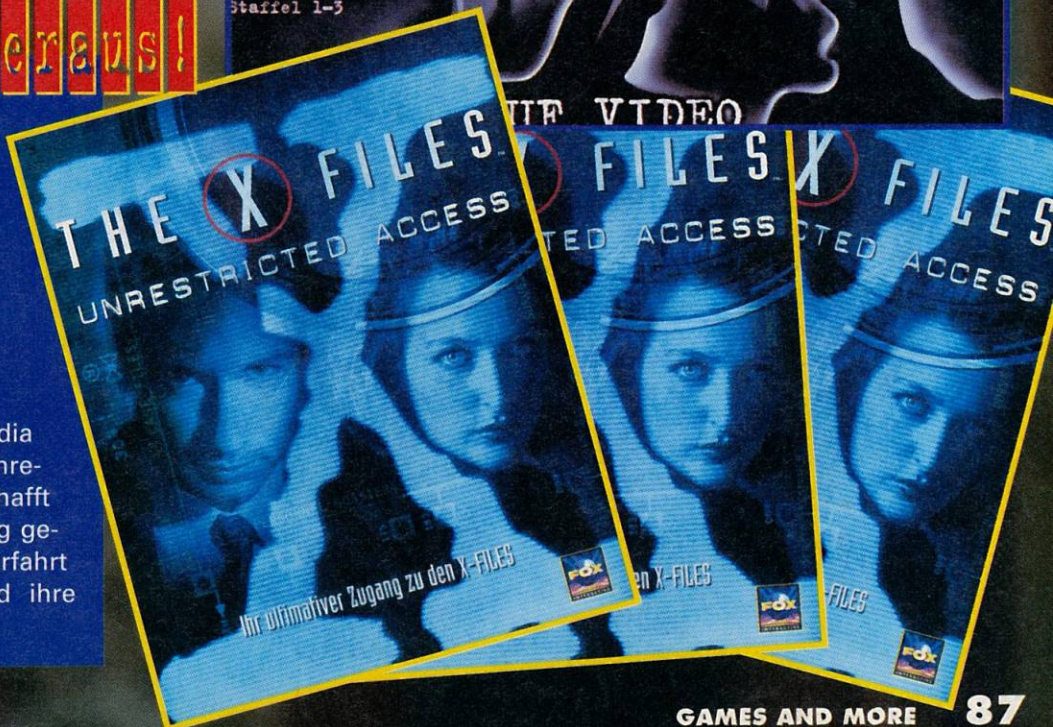
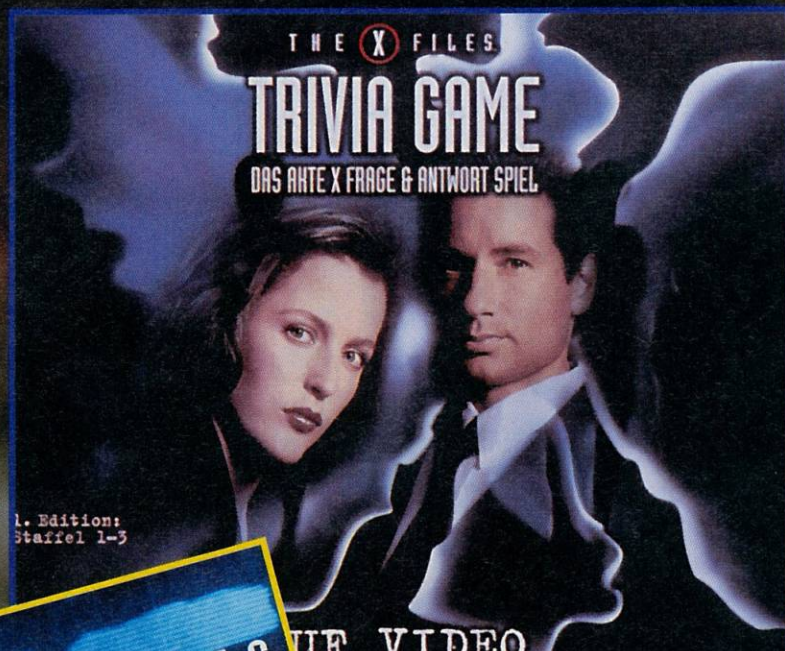
Unter allen richtigen Einsendun-
gen verlosen wir folgende Preise
(der Rechtsweg ist wie immer aus-
geschlossen):

1 – 3 Preis

Je ein „The X-Files
Trivia Game“ – das ulti-
mative „Akte X“ Frage
& Antwort-Spiel, kom-
plett mit Videokassette,
Spielbrett und Frage &
Antwort-Buch.

4 – 6 Preis

Je einmal das PC-Multimedia
Programm „The X-Files Unre-
stricted Access“. Verschafft
Euch Zugriff auf die streng ge-
heimen X-Akten und erfährt
alles über die Serie und ihre
Macher.



Der gebuchte Mann



Kate und ihr „gebuchter Mann“
(Kevin Dunn)



Die erste Nacht verläuft
anders als geplant



Aus dem Mauverblümchen wird
überraschend ein stolzer Schwan



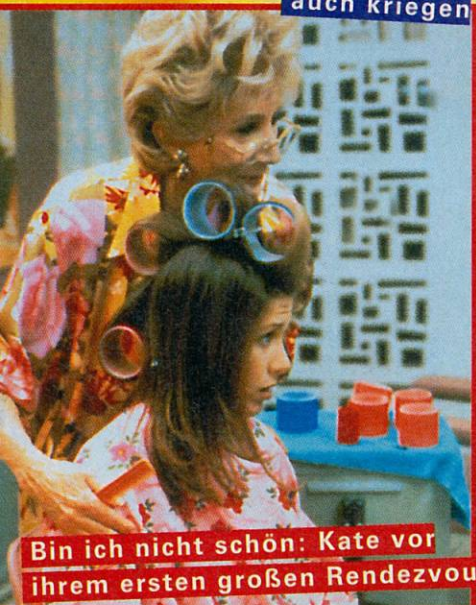
Kate (Jennifer Aniston) stellt Sam
(Kevin Bacon) ihren „Verlobten“ vor



Jennifer Aniston kennt ihr viel-
leicht aus der Sitcom „Friends“



Er will sie, sie will ihn – bleibt
nur zu hoffen, daß sie sich
auch kriegen



Bin ich nicht schön: Kate vor
ihrem ersten großen Rendezvous

Was macht eine Karriere-Frau, die von ihrem Chef verordnet bekommt, daß sie sich einen Mann zulegen muß? Sie mietet sich einfach einen Verlobten.



Als Nick die Sache
plötzlich ernst nimmt,
schwant Kate Übles

Gerade als die berufliche Karriere der schönen und intelligenten Kate Mosley (Jennifer Aniston) in einer New Yorker Werbeagentur so richtig Fahrt aufzunehmen scheint, funkt ihr Chef Mr. Mercer (Kevin Dunn) dazwischen. Der Gute ist davon überzeugt, daß Kate über kurz oder lang zur Konkurrenz abwandern wird, da eine unverheiratete Frau viel zu rastlos und sprunghaft für eine höhere Position sei. Um ihren Boß vom Gegenteil zu überzeugen, bleibt der verzweifelte Kate nichts an-

deres übrig, als kurzerhand einfach einen Verlobten zu erfinden. Lebenskünstler Nick (Jay Mohr) spielt diesen Spaß gerne mit und zunächst scheint der Plan auch zu funktionieren. Kate bekommt die schon seit langem sehnlichst gewünschte Beförderung und mit einem Male beginnt sich auch die Männerwelt für die frisch „Verlobte“ zu interessieren – allen voran der notorische Weiberheld Sam Mayfair (Kevin Bacon), auf den Kate zufälligerweise selbst schon lange ein Auge geworfen hatte. Zwischen den beiden funkt es und eine stürmische Affäre beginnt. Dummerweise ist Nick inzwischen auf den Geschmack gekommen und findet plötzlich Gefallen an seiner Rolle als Kates Verlobter...

Der Streifen „Der gebuchte Mann“ erzählt mit viel Witz und Augenzwinkern von den Irrungen und Wirrungen des Herzens in den späten Neunzigern. Jennifer Aniston, die ihr vielleicht aus der TV-Serie „Friends“ kennt, überzeugt in der Rolle der unsi-

cheren aber hochbegabten Kate, und auch Kevin Bacon macht als charmanter Casanova Sam eine gute Figur. Auch wenn man Verwechslungskomödien wie diese aus Hollywood schon seit langem kennt, überzeugt „Der gebuchte Mann“ durch sein Tempo, die hinreißenden Gags sowie die romantischen Verstrickungen. Am meisten genießt man diesen Film natürlich, wenn man ihn sich zu zweit anschaut...

Ralf C. Adam

VIDEO

DER GEBUCHTE MANN

Starttermin ... Dezember 1998
Genre: ... Liebeskomödie
Web-Adresse ... www.fox.de

Darsteller:

Jennifer Aniston, Jay Mohr, Kevin Bacon, Olympia Dukakis, Illeana Douglas, Kevin Dunn



Positiv:

Erstklassige Besetzung, beschwingte Inszenierung.



Negativ:

Alles schon mal irgendwo anders gesehen.

Alters-freigabe:
ab
6 Jahren

Freigegeben
ab 6 Jahren
gemäß § 7
JöSchG
FSK

WERTUNG:

Action ... 66%
Spannung ... 72%
Humor ... 84%

Unterhaltungs-wert:

79%

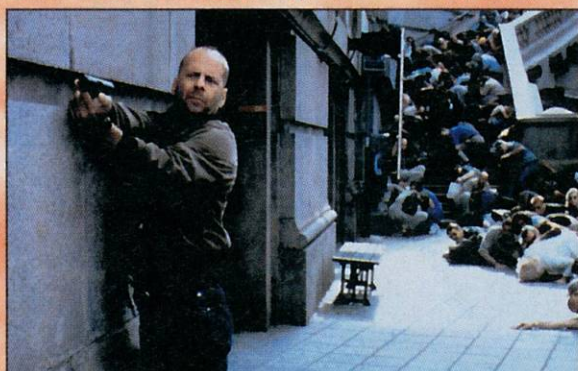
100%

0%

DAS MERCURY PUZZLE

D In diesem spannenden Thriller darf Bruce Willis mal wieder das spielen, was er am besten kann: den toughen, einsilbigen Action-Helden. Als degradiierter FBI-Agent versucht er einen autistischen Jungen zu beschützen, der dummerweise den US-Geheimcode geknackt hat. Daß dabei ordentlich die Fetzen fliegen, versteht sich natürlich von selbst.

Genre: Action-Thriller
Video-Start: Dezember
Altersfreigabe: ab 16 Jahre
Infos: www.universalpictures.com



JANET JACKSON THE VELVET ROPE TOUR

the velvet
rope tour

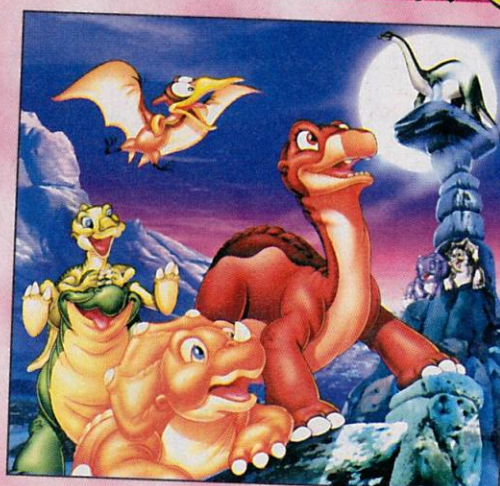
live in concert



Für Freunde schwarzer Dance-Musik gibt's jetzt ein neues Pflicht-Video: „The Velvet Rope Tour“ ist ein Live-Mitschnitt von Janet Jacksons grandiosem Konzert in New Yorks Madison Square Garden am 11. November 1998. Auf dem 120 Minuten langen Video findet Ihr die besten Songs von Michael Jacksons kleiner großer Schwester.

Genre: Live-Konzertmitschnitt
Video-Start: Dezember
Altersfreigabe: ohne Beschränkung
Infos: www.bmgvideo.com

In einem Land von unserer Zeit



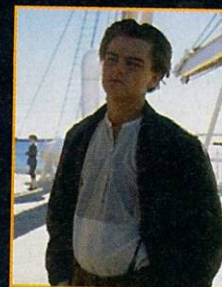
Der sechste Teil der Zeichentrick-Saga um die Dino-Babies Littlefoot, Cera, Spike, Ducky und Petrie trägt den Untertitel „Der geheimnisvolle Berg der Saurier“. Der Film bietet familienkompatible Unterhaltung und dürfte besonders jüngeren Semestern viel Freude bereiten.

Genre: Zeichentrick
Video-Start: Dezember
Altersfreigabe: ohne Beschränkung
Infos: www.universalpictures.com

KLATSCH & TRATSCH

Leo auf Diät?

Glaubt man der anerkannten Tageszeitung New York Post, dann hat Leonardo DiCaprio seit „Titanic“ gute zwanzig Pfund an Gewicht zugelegt. Die sind angeblich allerdings weniger auf diverse Fast-Food-Orgien zurückzuführen, als vielmehr darauf, daß er nach einer Knieoperation lange Zeit keinen Sport habe treiben können. Nichtsdestotrotz besteht Regisseur Danny Boyle darauf, daß Leo bis zu den im Januar beginnenden Dreharbeiten seines neuen Films „The Beach“ erstmal ordentlich ab-speckt.



Der bewegte Mann 2

Sequels sind in Hollywood ja gerade wieder groß in Mode – warum also nicht auch hierzulande? Neuesten Gerüchten zufolge bekommt die deutsche Erfolgskomödie „Der bewegte Mann“ eine Fortsetzung spendiert. Obwohl alle Stars des ersten Teils, darunter Til Schweiger und Katja Riemann, wieder mit dabei sein sollen, hat Regisseur Sönke Wortmann allerdings abgesagt.

Sly vs. Madonna

Sylvester „Rambo“ Stallone hat laut neuestem Hollywood-Tratsch gerade Knatsch mit Pop-Diva Madonna. Sly hat seine Villa in Malibu an eine Hotelgruppe verkauft, die auf dem Anwesen eine Nobelherberge errichten möchte. Nachbarin Madonna befürchtet nun, von neugierigen Touristen belästigt zu werden. Sie erwägt deshalb gerade rechtliche Schritte gegen das Bauvorhaben.



ICH SCHAU DIR WIEDER IN DIE AUGEN, KLEINES

Skaum ist das Buch „As Time Goes By“ offiziell auf dem Markt erschienen, da erwägt man schon, auch im Kino den Mythos „Casablanca“ wieder aufleben zu lassen und einen zweiten Teil des wohl größten Kultfilms aller Zeiten zu drehen. Wer wohl die Rolle von Humphrey Bogart übernehmen soll? Wir plädieren zumindest für Harrison Ford.



DIE KINO TOP 5 Die coolsten Filme

1 VERRÜCKT NACH MARY

C. Diaz ist einfach süß



2 DER SOLDAT JAMES RYAN

Nie war ein Kriegsfilm so drastisch



3 ANTZ

Angriff der Ameisen

4 DER PFERDEFLÜSTERER

Robert Redford als Pferde-Doc



5 DR. DOLITTLE

E. Murphy: Keiner redet schneller

DIE VIDEO TOP 5 Die besten Videos

1 TITANIC

11 Oscars sagen alles



2 MÄUSEJAGD

Kleiner Nager mal ganz groß



3

IM AUFTRAG DES TEUFELS

Ein moderne Version des „Faust“

4 FLUBBER

Da wird man ganz grün um die Nase



5

AKTE X TEIL. 12

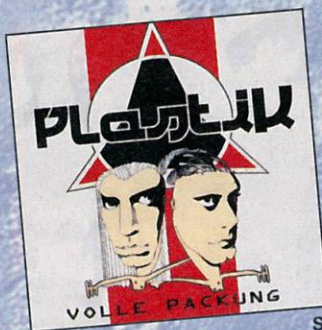
Die Wahrheit ist dort draußen

HIT RADIO FFH Festplatte 2000



Der Erfolg von CDs, die von deutschen Radio-Stationen produziert werden, ist in der Regel auf das jeweilige Sendegebiet begrenzt. Eine Ausnahme bilden da die „Machwerke“ des hessischen Lokalsenders FFH, die seit langem auch außerhalb des Großraums Frankfurt auf eine treue Fangemeinde zählen können. Dies liegt vor allem an der Kultfigur Bodo Bach alias Moderator R. Treutel, der auch auf der dritten Ausgabe per Telefon in bester „Verstehen Sie Spaß“-Mannier Leute aufs Glatteis führt. Unser Hit-Tip: „Im Wagen vor mir“.

PLASTIK Volle Packung



Laut Sony zählen die beiden Musiker PVC und Zafot Z alias Plastik nicht nur zu einem absoluten Geheimtip unter Deutschlands Rappern, sondern sind obendrein auch noch ultimative PlayStation-Fans. Wer's mag, bekommt mit ihrem Debüt-Album „Volle Packung“ Deutsch-Rap der harten Sorte serviert, der stellenweise ein wenig an die Beastie Boys erinnert. Außerdem findet Ihr auf der CD einen Multimedia-Part für PCs – dafür ist die Spielzeit des Musik-Teils mit knapp 36 Minuten äußerst kurz. Unser Hit-Tip: „Fetter Kick“.

BELIEVE Cher



Bei dem Namen Cher denkt man zwar unwillkürlich an Schönheit, Chirurgie, daß die Dame aber nicht nur einen schönen Körper hat, sondern auch singen kann, hat sie in der Vergangenheit schon mehrfach eindrucksvoll bewiesen. Auf ihrem neuesten Album setzt die Künstlerin vor allem auf seichten Synthie-Pop. Titel wie der Chartstürmer „Believe“, „Runaway“ oder „Strong enough“ schmiegen sich zwar angenehm ins Ohr, sind aber auch ebenso schnell wieder daraus verschwunden. Da hat man von Cher schon besseres gehört. Unser Hit-Tip: „Dov'e L'amore“.

TEST

FESTPLATTE 2000		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Sony Music	83%
Stil	Gags am laufenden Band	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	63 Min. 46 Sek.	
0%		100%

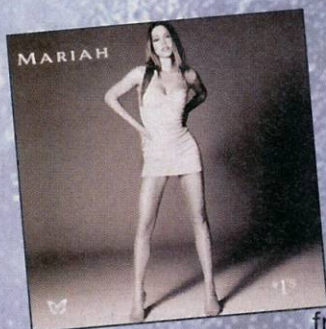
TEST

VOLLE PACKUNG		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Sony Music	70%
Stil	Deutsch-Rap	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	36 Min. 19 Sek.	
0%		100%

TEST

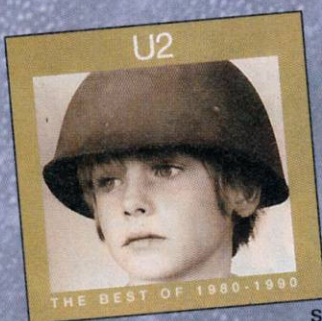
BELIEVE		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Warner Music	67%
Stil	1 CD	
Anzahl der CDs	43 Min. 59 Sek.	
Gesamt-Spielzeit		
0%		100%

THE BEST OF Mariah Carey



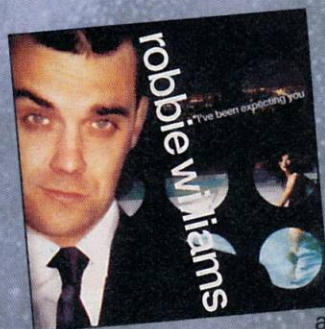
Laut eigener Aussage von Mariah Carey handelt es sich bei diesem Album nicht um eine „Greatest Hits“-CD, weil es dafür ihrer Ansicht nach viel zu früh ist. Statt dessen findet Ihr auf dieser bis zur letzten Rille vollgepackten Scheibe alle bisherigen Songs, die in den USA auf Platz 1 der Charts standen, sowie einige Bonus-Tracks, darunter „Sweetheart“, „Whenever you call“, „I still believe“ oder natürlich „Without you“. Unser Hit-Tip: „When you believe (The Prince of Egypt)“ im Duett mit Whitney Houston.

THE BEST OF 1980 - 1990 U2



Die irische Rockband U2 genoß von 1980 bis in die frühen Neunziger hinein absoluten Kultstatus – Grund genug, endlich ein von den Fans seit Jahren sehnlichst erwartetes „Best of“-Album zu veröffentlichen. Gerade Songs wie „I still haven't found what I'm looking for“ oder „Where the Streets have no Name“, die aus der kreativsten Phase der Band Mitte der Achtziger stammen, heizen auch heute noch ordentlich ein und sollten als Stimmungsgaranten eigentlich auf keiner Fete fehlen. Unser Hit-Tip: „With or without you“.

I'VE BEEN EXPECTING YOU Robbie Williams



Gut geklaut ist halb gewonnen: Die bei der Singleauskopplung „Millennium“ im Hintergrund zu hörenden Streicher stammen ursprünglich aus der Filmmusik von „James Bond: Man lebt nur zweimal“. Den Produzenten der erfolgreichsten Agentenserie aller Zeiten gefiel der Song deshalb so gut, daß der einstige Take-That-Sänger Robbie Williams demnächst den Titelsong zum neuen Bond-Film trällern darf. Aber auch die anderen Leider auf Robbies zweitem Solo-Album können sich alleamt hören lassen. Unser Hit-Tip: „Strong“.

TEST

THE BEST OF MARIAH CAREY		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Warner Music	88%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	75 Min. 46 Sek.	
0%		100%

TEST

THE BEST OF 1980 - 1990		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	PolyGram	90%
Stil	Rock-Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	65 Min. 28 Sek.	
0%		100%

TEST

I'VE BEEN EXPECTING YOU		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	EMI	86%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	49 Min. 33 Sek.	
0%		100%

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

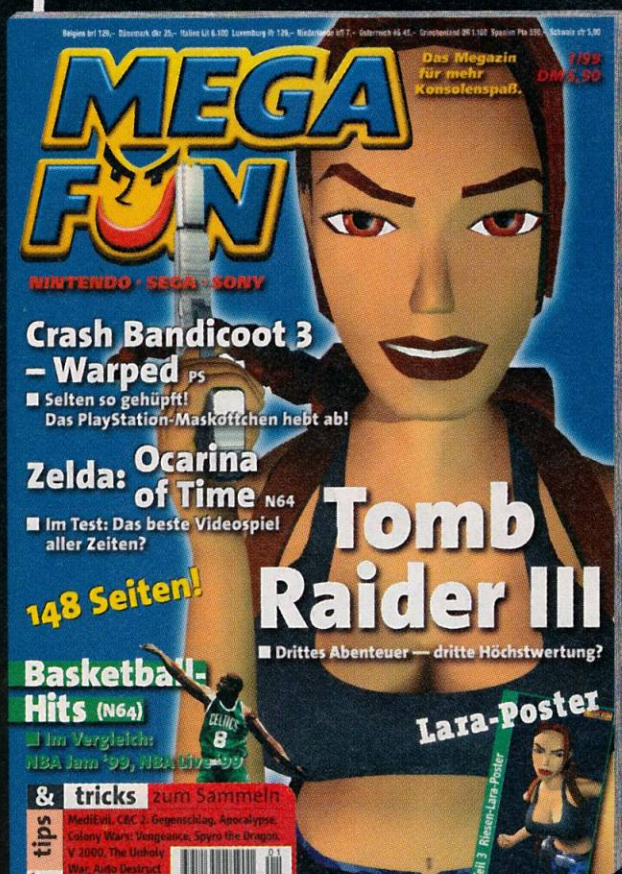
SCHNIPP



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

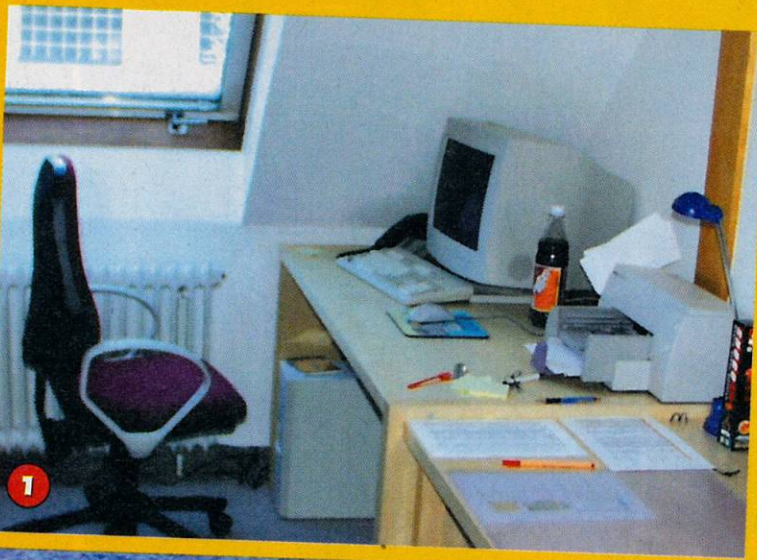


Mega Fun — das Magazin für mehr Konsolenspaß!

DIE REDAKTION

• Die große Games and More Foto-Story - Teil 3

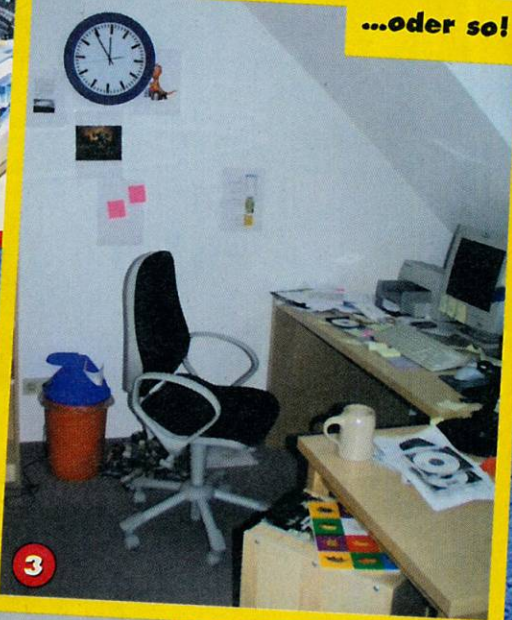
Uns erreichen immer wieder Zuschriften, die danach fragen, wie denn der Alltag in einer Redaktion aussieht. In der Regel arbeiten die Redakteure bereits frühmorgens...



...na ja, in der Regel...



...oder so!

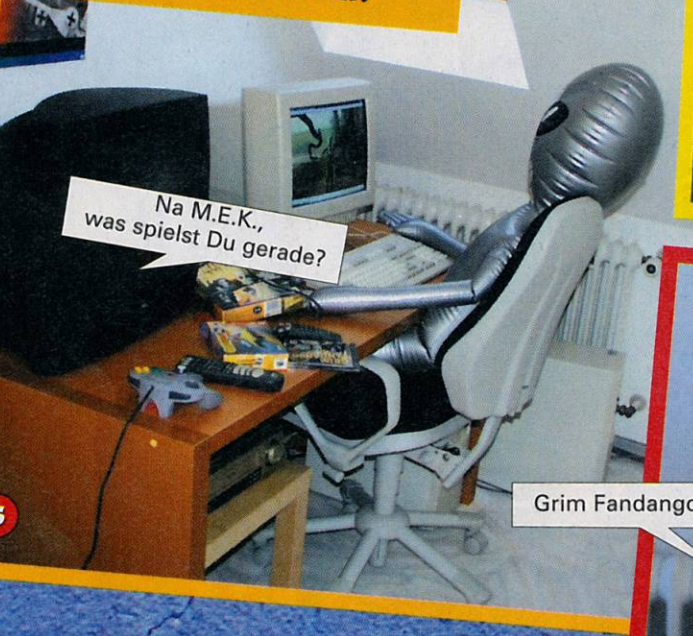


Aber wenn die Redakteure dann eintreffen, sprühen sie nur so vor Schaffensdrang.



(Gäääh) ... Kaffee ...

Alle Mitarbeiter identifizieren sich voll mit ihrer Arbeit!



Na M.E.K., was spielst Du gerade?

Grim Fandango!



Smörebröd, Smörebröd, römpömpöpö...



Zur Mittagszeit wird David erstmal in die Küche geschickt.



Anschließend wird gespachtelt.

Kurz vor Ende jeder Ausgabe gibt es dann die berühmte Redaktionskonferenz



Ich bin für 98% - mindestens!

Also, was geben wir „Command & Conquer 74“ denn nun?



...urrgs!

...90 ...90

...grrrr!

...70% ... mein letztes Wort...

[Säusel] Ich bringe Euch Frieden!



Bist Du noch ganz knusper? „StarCraft 23“ hat ja nur 97% bekommen!

Mehr als 30% kriegt bei mir sowieso kein Spiel!



98%! Darunter geh' ich nicht!

Verschieben wir's auf nächsten Freitag! Nächstes Spiel: „King's Quest 99: The Quest for the Quest“!

Aber auch ernstere Themen werden hier besprochen.



Was soll damit sein?

Was ist eigentlich mit der neuen Rechtschreibung?



Quatsch, man schreibt jetzt einfach alles so wie man's spricht!

Also wäre „Joystick“ jetzt „Tschoistig“?

Aber gegen 3:00 Uhr morgens wird es auch für die abgebrühtesten Zocker Zeit zu gehen.



Pöh, Weichei!

Nix da!

Wir wollen aber noch weiterspielen!



Wie wäre es noch mit einer kleinen Netzwerkpartie „Unreal“?

Isch mach' Disch voll krass ferdisch, Alder!

Fortsetzung folgt!

Am Abend findet man sich meist noch zu einem gemütlichen und friedvollen Gedankenaustausch zusammen...

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.



**Oliver Hahn aus Vaals
ist ein echter Star-Trek-Fan,
wie man an seiner hübsch
verzierten Postkarte sieht**

Net Yarooze?

Was kann ich mit einer schwarzen PlayStation (NetYarooze) machen? Wann kommt diese nach Deutschland? Kann man mit ihr auch PlayStation-Spiele spielen?

Alex Pöschl, Eberswang

Hallo Alex!

Die schwarze PlayStation ist eine Entwicklungs-PlayStation, mit der Du ganz normal spielen kannst. Du kannst sie aber auch an den PC anschließen und selbst Spiele entwickeln – entsprechende Programmierkenntnisse vorausge-

setzt. Diese Spiele kannst Du aber nur auf einer anderen schwarzen PlayStation spielen, sie lassen sich also nicht auf CD brennen. Die Konsole mußt Du Dir in England bestellen (www.scee.sony.co.uk/yarinfo/) – Sony hat übrigens vor kurzem den Preis erheblich gesenkt (auf rund 750,- Mark)!



Wo ist Freising?

Hallo GAMES AND MORE-Redaktion! Wie geht es Euch denn so? Mit geht's jedenfalls sehr gut! Eure Zeitung ist echt spitze. Wie wird man eigentlich Redakteur? Wo ist Freising eigentlich? Warum heißt es in eurer Anschrift „Das Trickwerk“? Kann man Euch besuchen?

Benedikt Brunner, Ochtrup

Hallo Benedikt!

Vielen Dank für Deinen Brief – und für die Fragen! Zum „Redakteur“: Als Spieleredakteur brauchst Du eigentlich „nur“ einen Schulabschluß, eine flotte Schreibe, sehr gute Englischkenntnisse, gutes Spielwissen und jede Menge Spaß an einer Menge Arbeit. Richtig „Spieleredakteur“ lernen – wie bei einer Ausbildung – kann man eigentlich nicht. Bei der GAMES AND MORE sind wir alles sogenannte „Quer-Einsteiger“: Vom gelernten Einzelhandelskaufmann über EDV-Kaufleute bis zum Spieleprogrammierer, Schriftsetzer und sogar Opernsänger (!) haben wir hier so ziemlich alles.

Freising liegt etwas nördlich von München, in der Nähe des Flughafens. Wegen drei Sachen ist Freising besonders berühmt: Es gibt hier einen alten Dom, aus dieser Stadt stammen die Milchprodukte der Firma Weihenstephan (die in der blauen Verpackung), und aus Freising kommt die GAMES AND MORE!

Warum steht in der Anschrift „Das Trickwerk“? Ganz einfach: So heißt unsere Firma – genauer: „Das Trickwerk Medien & Marketing GmbH“. Die GAMES AND MORE wird von uns im Auftrag der Computec Media AG erstellt – da die Kollegen in Nürnberg sitzen und wir in Freising, schreiben wir extra noch mal „Das Trickwerk“ bei der Adresse drüber – damit der Postbote genau weiß, wo die GAMES AND MORE-Briefe hingehören!

Lara?

Hallo! Ich bin ein großer Lara-Croft-Fan und wünsche mir so sehr ein Poster von ihr auf ihrer Harley Davidson. Wäre es möglich, daß ein solches Poster in einer eurer nächsten Ausgaben beiliegt?

Tim Koopmann, Appen

Hallo Tim!

Ob wir in den nächsten Ausgaben ein Lara-Poster machen werden, ist derzeit noch ungewiß. Aber vielleicht hilft Dir das hier abgedruckte Bild ein wenig über das fehlende Poster hinweg!

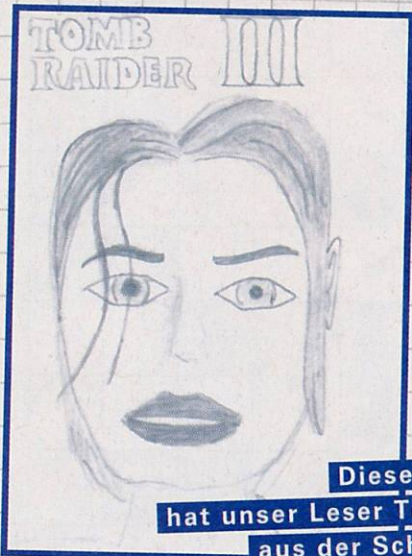


**Zwar kein Poster,
aber dieses Bild ist nur
für Dich, Tim:
Lara auf ihrem Motorrad!**

Wann kommt Indy?

Zuerst einmal ein ganz großes Lob an die Redaktion. Jetzt habe ich noch zwei Fragen: Warum wird „Tomb Raider 3“ nicht mehr von Eidos programmiert, und wann erscheint das neue „Indiana Jones“-Spiel?

Tobias Fries, Adligenswit (Schweiz)

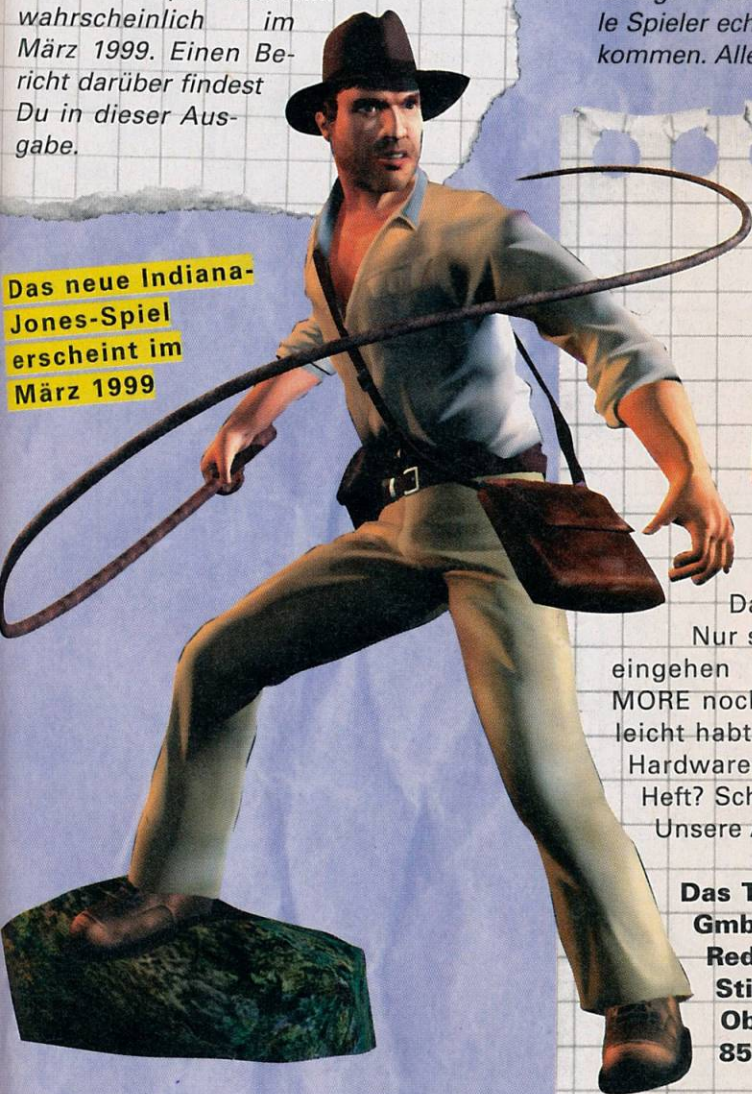


Diese Lara hat unser Leser Tobias aus der Schweiz gezeichnet

Hallo Tobias!

Vielen Dank für Deinen Brief, das Lob und das tolle Lara-Bild. Die „Tomb Raider“-Spiele wurden noch nie von Eidos programmiert (also auch der dritte Teil nicht). Eidos ist „nur“ der Publisher, also die Firma, die das Spiel veröffentlicht. Programmiert wurde (und werden) die „Tomb Raider“-Spiele von der englischen Firma Core Design. Das neue Indiana-Jones-Spiel erscheint wahrscheinlich im März 1999. Einen Bericht darüber findest Du in dieser Ausgabe.

Das neue Indiana-Jones-Spiel erscheint im März 1999



Original & Screenshots?

Liebes GAMES AND MORE-Team! Zuerst einmal ein riesengroßes Lob an Eure Zeitschrift – sie ist wirklich super! Da stimmt einfach alles: der Preis, die Aufmachung und die vielen Informationen. Was die 14tägige Erscheinungsweise angeht – damit seid Ihr unschlagbar. Das einzige, was mir an der GAMES AND MORE fehlt, sind die Importspiele (z.B. „Ehrgeiz“), da ich manche Spiele im Original besser finde. Ansonsten gibt's keinen Kritikpunkt. Vor allem die Fotostory ist klasse, da möchte man (bzw. frau) auch gerne Mitarbeiter/in werden. Zum Schluß noch eine Frage: Wie macht man (oder frau) eigentlich Bilder von PlayStation-Spielen?

Gabi Weiß, Altenstadt

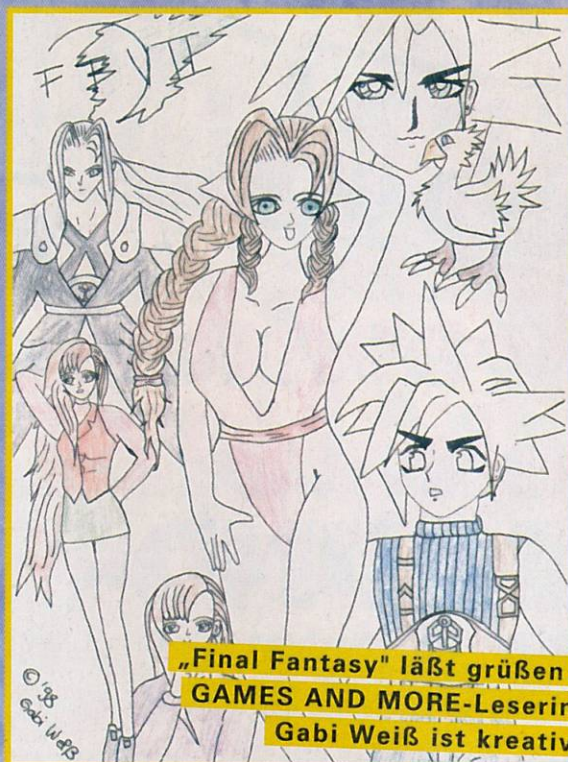
Hallo liebe Gabi!

Erstmal vielen Dank für das dicke Lob! Das freut uns natürlich besonders, daß Dir die GAMES AND MORE so sagenhaft gut gefällt. Außerdem ein Extradankeschön für das tolle Bild!



Mit einer TV-Karte mit SVHS-Anschluß und einem passenden Kabel kann man Bilder von der PlayStation „grabben“

Daß wir keine Importspiele testen hat einen ganz einfachen Grund: eben weil sie Importspiele sind. Da diese Spiele – wenn überhaupt – nur von ganz wenigen Händlern angeboten werden, hätten viele Spieler echte Probleme, die Programme zu bekommen. Allerdings werfen wir schon einen Blick



„Final Fantasy“ läßt grüßen: GAMES AND MORE-Leserin Gabi Weiß ist kreativ

über den Tellerrand und stellen interessante Importspiele in einem Vorabbericht vor, wenn eine deutsche Version geplant ist. Ausnahmen sind echte Perlen, die niemals hier erscheinen werden – siehe „Parasite Eve“ –, da machen wir dann doch mal einen Test für die Fans.

Für PlayStation-Screenshots gibt es zwei Varianten. So ist beispielsweise in dem Mogelmodul „Xplorer“ eine Screengrabber-Funktion eingebaut. Da man das Modul über ein Parallelkabel an den PC anschließen kann, lassen sich die Bilder auf dem Rechner weiterverarbeiten. Der Nachteil: Man (oder frau) kann immer nur ein Bild machen und muß dann das Spiel wieder neu starten. Die zweite Methode (verwenden unter anderem wir) ist einfacher, aber auch teurer: Du kaufst Dir ein SVHS-Kabel für die PlayStation und eine TV-Karte mit SVHS-Eingang für den PC (die kosten rund 250 Mark). Die Karte einbauen, das Kabel anschließen und das Programm, das der Karte beiliegt, entsprechend einstellen – hier lassen sich dann ganze „Filme“ abspeichern oder einzelne Bilder.

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: Leserbrief
Obere Hauptstraße 8
85354 Freising

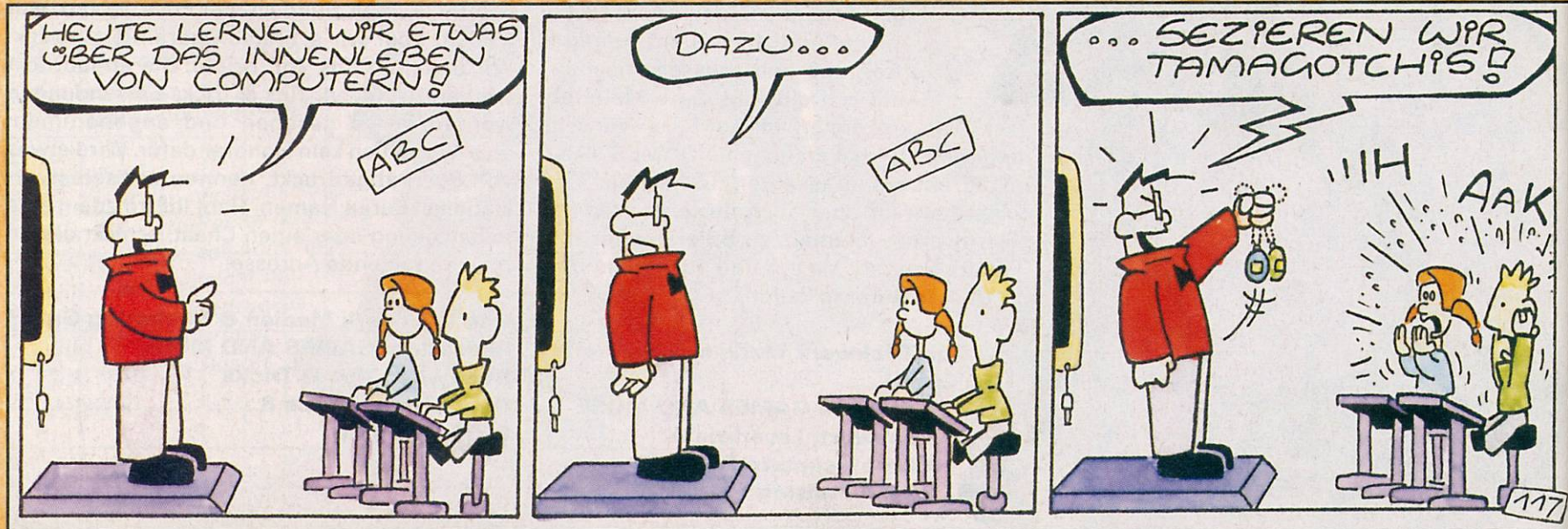
Wir von der GAMES AND MORE beantworten möglichst alle Briefe. Es kann manchmal ein wenig länger dauern, bis Ihr Antwort bekommt, weil ja ziemlich viel Post bei uns eintrudelt, aber wir schreiben garantiert zurück. Wir behalten uns vor, Briefe, die abgedruckt werden zu kürzen. Tips & Tricks-Einsendungen 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

RÄTSELSPASS



MATHIAS NEUMANN
MODERNE ZEITEN



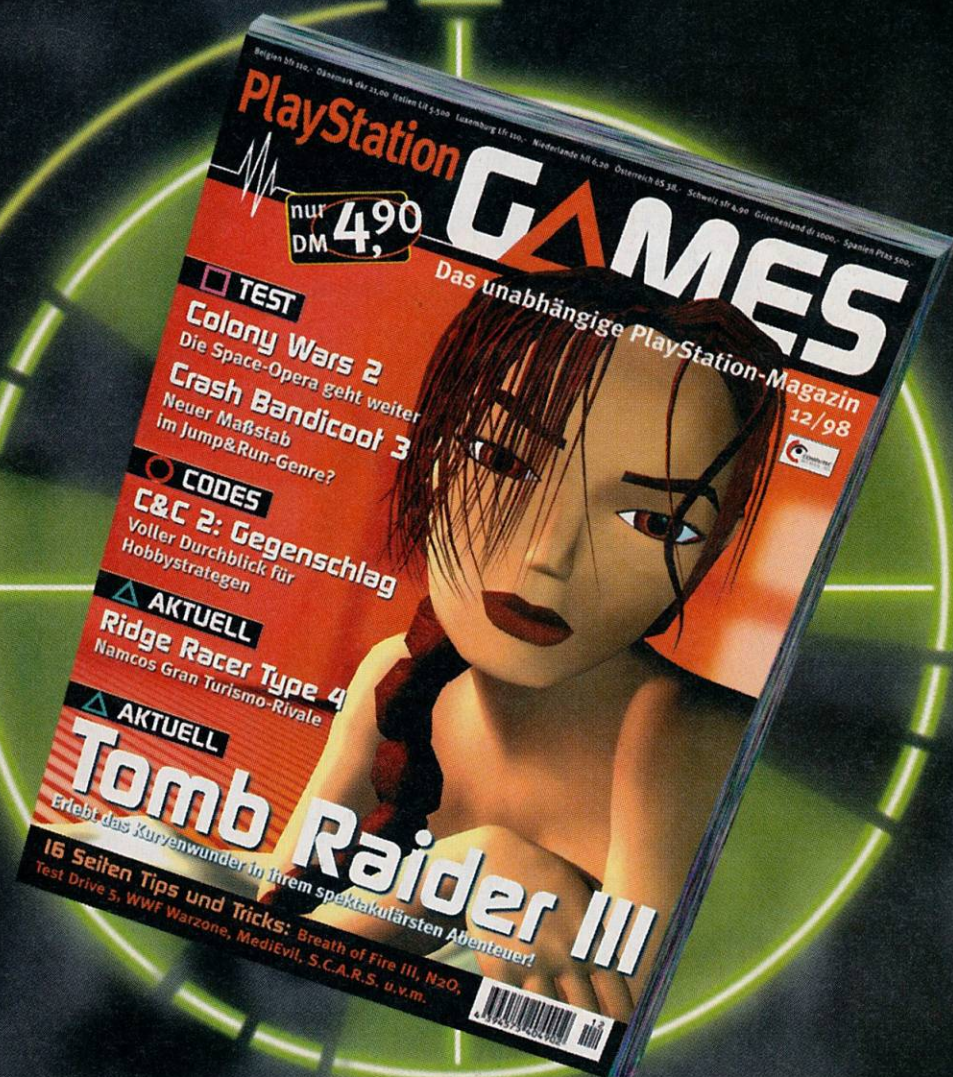
Das Lösungswort aus dem letzten Heft lautet:
DIE PRINZEN

BESIEGE DEINE ANGST UNTERSCHÄTZE NIE DEINEN GEGNER

PlayStation Games 01/99

ab dem 23. Dez. erhältlich.

Für sensationelle 4,90 DM.



Im nächsten Heft:

STAR WARS Rogue Squadron

PC N64
PSX



So muß es sein: In dieser Ausgabe gab's die Vorschau, im nächsten Heft folgt (hoffentlich) der Test. Während Rebellen-Kommandant Ralf schon mal den X-Wing vorglühen läßt, dreht Lord Darth Hengst noch eine letzte Probe-runde im Tie-Fighter. Möge die Macht mit Euch sein.

FIFA 99

PC N64
PSX



Sollte es EA Sports wirklich noch gelingen, „FIFA 99“ rechtzeitig zu Weihnachten zu veröffentlichen, dann wäre es nach „Der WM-Qualifikation“ und „Frankreich 98“ das dritte „FIFA“-Spiel in einem Jahr. Den Fußballfans kann's egal sein, solange sich Electronic Arts wie bisher jedesmal aufs neue selbst übertrifft...

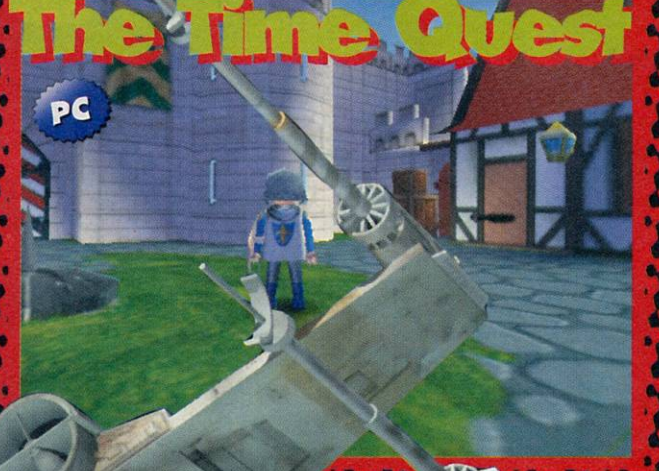
AUSSERDEM

Dreht sich bei uns diesmal natürlich alles um Weihnachten. Im Fotoroman verraten wir, wie die GAMES AND MORE Redaktion das Fest der Feste feiert („Da vorne ist der Weihnachtsmann – auf ihn!!!“), und selbst im Hardware-Teil erwartet Euch eine Überraschung. Außerdem zeigen wir Euch die genialsten Geschenke für Spieler – falls Ihr bis zum 23.12 immer noch nicht wißt, was Ihr Euch von Euren Eltern wünschen sollt...

Die neue
GAMES
AND MORE
erscheint am
23.12.1998

HYPE The Time Quest

PC



Die Leser der Games and More haben in dieser Ausgabe vorgelegt – jetzt sind die Playmobils an der Reihe. Hält das mit Rollenspiel-Elementen gespickte Action-Adventure „Hype - The Time Quest“, was die ersten Screenshots und Demos versprochen haben? Wir finden es für Euch heraus...

BALDUR'S GATE

PC



Es gibt drei Titel, auf die die Rollenspiel-Fangemeinde momentan sehnsüchtig wartet. Doch während „Diablo 2“ und „Ultima 9“ wohl frühestens Weihnachten 1999 in den Läden stehen werden, hat Interplay diesmal die Nase ganz weit vorn: „Baldur's Gate“ verspricht der RPG-Knüller des Jahres zu werden.

Nix wie zum Kiosk!!!!

INSERENTENVERZEICHNIS

A1 _____ Seite 38 - 39 Electronic Arts _____ Seite 27 Softgold _____ Seite 16 - 17
Infogrames _____ Seite 47 Konami _____ Seite 33 Computec _____ Seite 20, 65, 79, 91, 97

CAESAR

III

WACHMANN

Ich wurde in die Armenviertel geschickt, um dort Aufstände zu bekämpfen. Der Löwenbändiger hat mir ein großes Goldstück in die Hand gedrückt und mich gebeten, ihm frisches Fleisch für seine Haustiere zu besorgen.

LÖWEN- BÄNDIGER

Dem Wachmann Geld zu geben, damit er Sklaven einsperrt war dumm. Es ist viel billiger meine Tierchen Gladiatoren fressen zu lassen. Mal schauen was Die dazu gelernt haben.

Wir sind das Volk!

PRIESTER

Es war sehr klug Venus unseren Tempel zu widmen. Der Glaube an die Götter war nicht mehr so stark seit vielen Jahren. Ebenso die Bevölkerungsdichte.

Bauen, regieren und verteidigen Sie auf einem Bildschirm.

Kein Wechsel mehr zwischen Stadt-, Provinz- und Kampfmodus.

- visuelles Feedback: die Echtzeiteffekte der Aktionen des Spielers sind sofort sichtbar.
- variantenreiches Terrain beinhaltet Wüsten, Wälder, Berge und vielfältige Erhebungen.
- Bauen Sie Tempel für die unterschiedlichsten römischen Götter und beobachten Sie den Effekt auf Ihre Stadt.
- Eine progressive Karrierestruktur und intuitives interface bedeuten aufregende, lang anhaltende Spielfreunde.

SIERRA™

www.sierra.de

Impressions.



**Versteckte Arcade Games
als Geschicklichkeitstraining**

2-Spieler-Modus

**Zusätzlich versteckte
Bonus-Level**

**25 Level in fünf
riesigen Welten**

**Special Moves und versteckte Combo
Moves für jeden Charakter**

**Magische Power-ups mit
spektakulären Special Effects**

3 wählbare Charaktere

**Komplett in 3D gerendertes
Action Adventure**



Heiss ersehnt!



ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111

© 1998 TOKA. PUBLISHED BY FUNSOFT.

Glover



GAMES
AND MORE

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT



GAMES
AND MORE

THE LEGEND OF ZELDA

OCARINA OF TIME



GAMES
AND MORE

THE LEGEND OF ZELDA

OCARINA OF TIME



GAMES
AND MORE