

3,90
DMGAMES
AND MORE

Heft 01/99 • Ab 23.12.98
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

ALLE
14 TAGE
NEU!**Neu!**
Tips & Tricks-Teil
ab sofort
IM Heft!**Baldur's
Gate****DAS MEGA-
ROLLENSPIEL VON
INTERPLAY****ZUM FESTE
NUR DAS BESTE:****Jede Menge
Weihnachts-
überraschungen
zu gewinnen****2x Lara
MINI POSTER
& viele Geheimnisse zu
TOMB RAIDER III****FIFA
99****VOLLTREFFER IN
DER WINTERPAUSE!
Ist FIFA 99 der
neue Champion?****DARK
PROJECT**
DER MEISTERDIEB**MEISTERHAFT
SPANNEND!**

4 394821 103900



**Versteckte Arcade Games
als Geschicklichkeitstraining**

2-Spieler-Modus

**Zusätzlich versteckte
Bonus-Level**

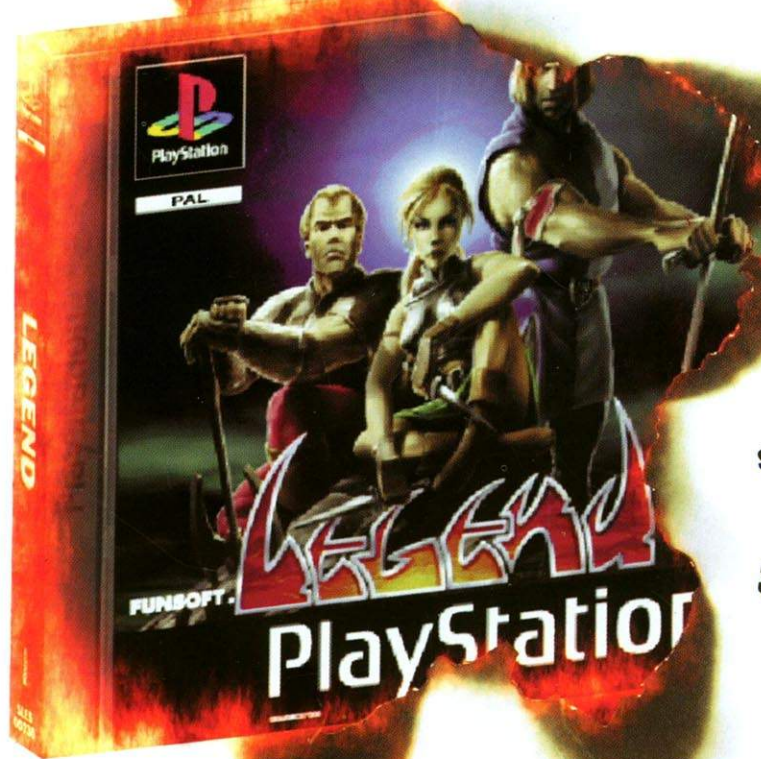
**25 Level in fünf
riesigen Welten**

**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.

In diesem Heft:

NEWS

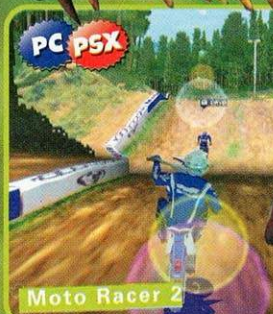
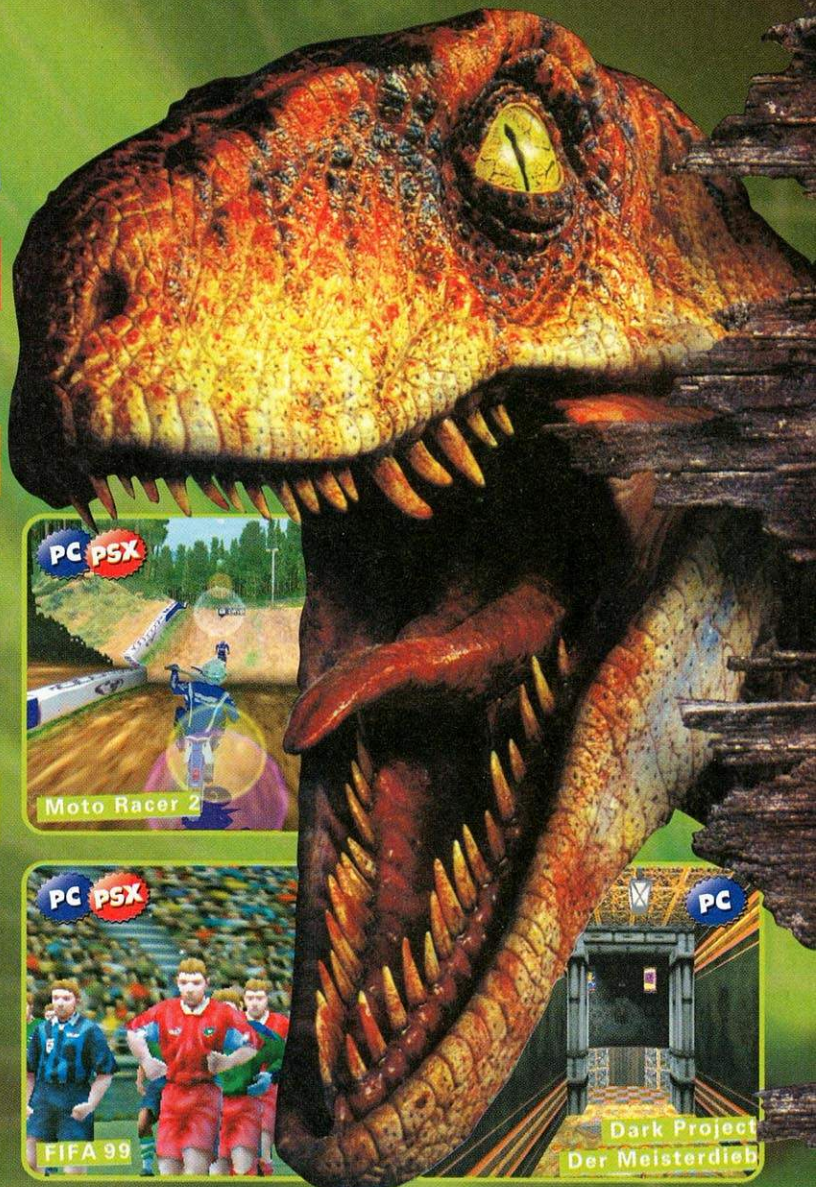
Brandheiße Neuigkeiten Seite 4
Die aktuellen Spielecharts Seite 66

PREVIEWS

A Bug's LifeSeite 21PSX
Akuji - The HeartlessSeite 10PSX
G-Police 2Seite 14PSX
KingsleySeite 17PSX
MachinesSeite 11PC
No FearSeite 12PSX, PC
R4 Ridge RacerSeite 16PSX
Viper RacingSeite 15PC

TESTS

Abe's ExoddusSeite 42PSX, PC
AsghanSeite 53PC
Baldur's GateSeite 24PC
Brood WarSeite 61PC
Bugs Bunny und Lola BunnySeite 62CBG
Bust-a-MoveSeite 65N64, GB
Dark Project - Der MeisterdiebSeite 34PC
Excessive SpeedSeite 60PC
FIFA 99Seite 30PC, PSX
Global DominationSeite 59PC
LemmingsSeite 48PSX
MotoRacer 2Seite 44PC, PSX
NBA LiveSeite 64PSX
PsybadekSeite 28PSX
Rogue SquadronSeite 54PC, N64
S.C.A.R.S.Seite 38PC, PSX, N64
Spiel des LebensSeite 63PC
Sylvester und TweetySeite 62CGB
TOCA 2Seite 46PSX
TrespasserSeite 56PC
Zero Divide 2Seite 41PSX



TIPS & TRICKS

Aktuelle Tips&TricksSeite 68

FILM & MUSIK

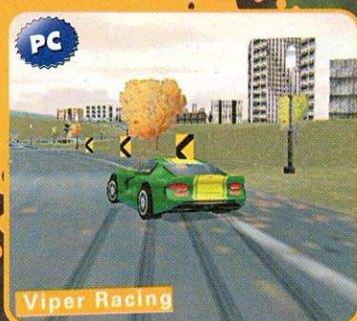
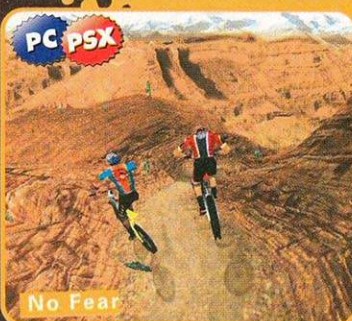
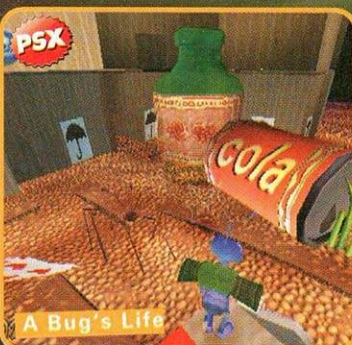
Seite an SeiteSeite 82
Deep ImpactSeite 85
VolcanoSeite 86
Filmschnipsel+KinochartsSeite 87
Neue Musik-CDsSeite 88

SERVICE

Wettbewerb Extreme G2Seite 20
Verlosung DethkarzSeite 58
Die besten Geschenke-Seiten im NetzSeite 78
Verlosung VideosSeite 83
Verlosung Deep ImpactSeite 85
LeserbriefeSeite 92
Rätsel&HumorSeite 96

RUBRIKEN

ImpressumSeite 7
So bewerten wirSeite 22
FotoromanSeite 91
InserentenverzeichnisSeite 98



What's up Doc?

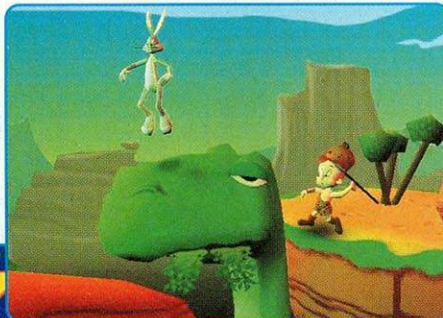
Dreieich, Deutschland – Neben den in dieser Ausgabe vorgestellten „Looney Toons“-Spielen bastelt Infogrames zur Zeit noch an zwei weiteren Titeln rund um Bugs Bunny und seine Freunde. Das Spiel „Space Race“ wird ein abgedrehter „Super Mario Kart“-Verschnitt, in dem Ihr auf Raketen über diverse Strecken heizt und dabei mit allerlei unfairen Tricks versucht, Eure Gegner von ihrem Gefährt zu werfen. „Lost in Time“

dagegen wird ein reinrassiges Plattform-Spiel, bei dem ihr Bugs Bunny durch verschiedene Welten steuert, die von der Steinzeit bis zur Moderne reichen.

Nähere Infos unter:

<http://www.infogrames.de>

PSX N64



MEHR GEX



San Francisco, USA – Der elegante Echsenheld „GEX“ geht in die dritte Runde. Hersteller Crystal Dynamics ließ verlauten, daß an dem dritten Teil der Serie bereits fieberhaft gearbeitet wird. Neue Features und eine verbesserte Grafiken-Engine sollen den neuen „GEX: Deep Cover Gecko“ auszeichnen. Geplant ist eine PlayStation-Version für März nächsten Jahres. Im Sommer soll eine N64-Fassung folgen.

Nähere Infos unter:

<http://www.eidos.com>

PSX N64

NETZVER-STOPFUNG

Santa Monica, USA – Innerhalb der ersten sechs Wochen nach Veröffentlichung wurde Activisions „Heavy-Gear-II“-Demo im C/Net Game Center zur Download-Demo Nummer eins erklärt und verdrängte somit andere Titel wie „Trespasser“, „Blood II“ und „Carmageddon II“, die sich wochenlang auf Platz eins hielten. Heavy-Gear-Piloten stürmten weltweit das Internet und machten „Heavy Gear II“ zur begehrtesten Demo auf der Activision-Website. Die Demo, die drei Missionen enthält, erschien am Montag, den 9. November. Die „Heavy Gear II“-Demo verfügt über eine speziell konzipierte Einzelspieler-Mission, die im eigentlichen Spiel nicht enthalten sein wird. Erstmals können Spieler in den zwei Mehrspieler-Einsätzen der Demo auch Schlachten in der Schwerelosigkeit sowie in einer komplexen Sumpflandschaft erleben. Nähere Infos unter: <http://www.activision.com> oder <http://www.activision.de>.



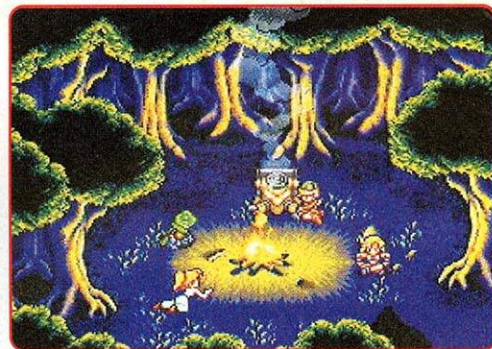
PC

Zurück in die Zukunft

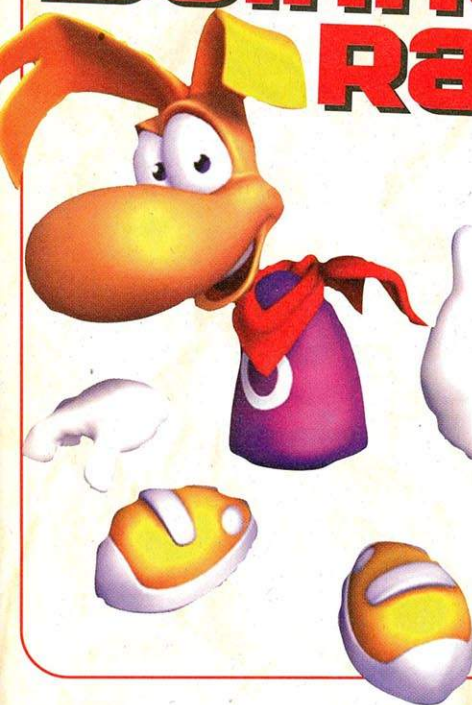
Tokio, Japan – Gerüchten zufolge arbeitet die japanische Edel-Softwareschmiede Square („Final Fantasy“) an einem Nachfolger des legendären SNES-Titels „Chrono Trigger“. Das Original-Spiel, das leider nie offiziell in Europa erhältlich gewesen ist, zählt in Insider-Kreisen zu einem der besten Square-Rollenspiele aller Zeiten. Das Besondere an „Chrono Trigger“ war die Tatsache, daß man es mehrmals durchspielen konnte und immer wieder ein anderes Ende zu Gesicht bekam – je nachdem, wie man sich an bestimmten Schlüssel-Stellen verhielt. Der zweite Teil wird entweder für die Sony PlayStation oder gleich für die PlayStation 2 erscheinen, hierüber gibt es noch keine genaueren Angaben. Nähere Infos unter:

<http://www.squaresoft.com>

PSX



WEIHNACHTS- RAYMAN



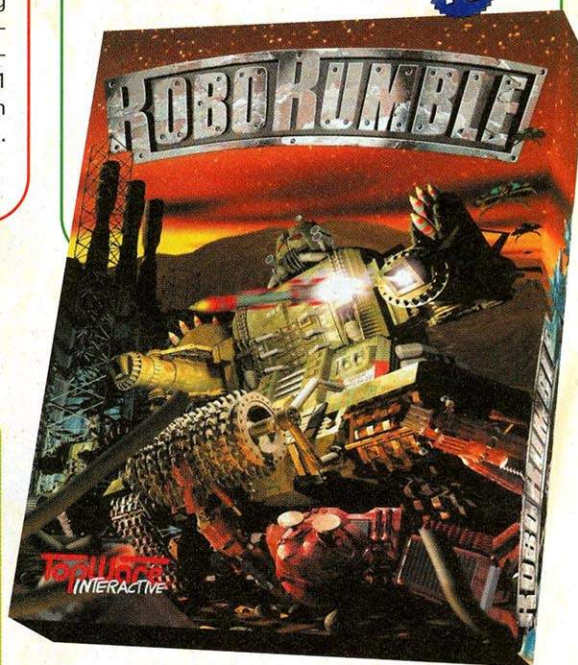
Düsseldorf, Deutschland – Passend zum Weihnachtsfest bringt Ubi Soft frischen Nachschub für Freunde des kuriosen „Rayman“. In der „Rayman Funpack“-Geschenkbbox gibt's natürlich das Originalspiel „Rayman“ sowie „Rayman's World“ und das preisgekrönte Lernspiel „Englisch lernen mit Rayman“. Damit nicht genug: Neben den drei wertvollen PC- und Lernspielen enthält der „Rayman Funpack“ eine weitere Zusatz-CD mit 40 neuen Levels und dem „Making Of“ von „Rayman 2“, das voraussichtlich im ersten Quartal 1999 für PC und N64 erscheint. Außerdem enthält der Funpack ein A1 Riesen-Poster, Aufkleber und den Rayman Guide mit vielen Infos für alle Rayman-Fans. Nähere Infos unter: <http://www.ubisoft.de>

PC N64

DER PREIS IST HEIß

Mannheim, Deutschland – Mit der neuen Spiele-Serie „TopWare funline“ wird TopWare ab Ende November im Handel präsent sein. Das Sortiment bietet dem Spieler neue Titel sowie erfolgreiche Spiele in der Nachverwertung. Für das Jahr 1999 sind mindestens 25 Spiele in der „TopWare funline“ geplant. Die Reihe startet mit der Zweitauswertung des 3D-Echtzeitstrategiespieles „RoboRumble – Kampf der Giganten“ in neuem Serien-Outfit und zum Preis von nur DM 29,95. Nähere Infos unter: <http://www.Topware.de>

PC



VOLLGAS AUF ALLEN SYSTEMEN

Düsseldorf, Deutschland – Ubi Soft Deutschland gab unlängst bekannt, daß es an Umsetzungen seiner Formel-1-Erfolgssimulation „Racing Simulation 2“ für fast alle gängigen Systeme arbeitet. Sowohl die Besitzer einer PlayStation als auch die N64-Anhänger dürfen sich voraussichtlich Mitte bis Ende nächsten Jahres ins Cockpit eines Rennbolids der Königsklasse zwingen und sich auf Kursen wie Monaco auf die Jagd nach Bestzeiten machen. Selbst für Segas Wundermaschine Dreamcast wird das Programm laut Ubi Soft erscheinen.

Nähere Infos unter: <http://www.ubisoft.de>

PSX N64 DC



WAS IST EIGENTLICH...?

FORCE FEEDBACK USB

Ein mit Force Feedback (wörtlich: Kraftrückmeldung) ausgerüsteter Joystick oder Lenkrad kann vom Programm mit kräftigen Motoren bewegt werden und so für noch mehr Realismus sorgen: Fahrt Ihr gegen eine Wand, wird das Lenkrad herumgerissen, oder der Joystick rüttelt und läßt sich nur schwer bewegen. Der Dual-Shock-Controller bei der PSX und das RumblePak beim N64 sind auch eine Art Forcefeedback, allerdings können diese nur Vibrationen erzeugen.

Der USB (Universal Serial Bus) ist eine relativ neue Schnittstelle, um Geräte wie Maus, Tastatur, Joysticks, ISDN-Adapter oder auch Boxen an den PC (oder Mac) anzuschließen. Vorteile des neuen Systems, das erst ab Windows 98 richtig unterstützt wird, sind die höheren Übertragungsraten und die Möglichkeit, Geräte während des laufenden Betriebes einfach an- und abzustöpseln.

DIRECTX

Unter DirectX werden verschiedene Programmschnittstellen zusammengefaßt, die es Programmieren unter Windows erlauben, verschiedenste Hardware einheitlich und schnell anzusprechen – dazu muß der Hersteller allerdings einen Treiber zur Verfügung stellen. Unter anderen sind Routinen dabei, um auf die Grafikkarte (DirectDraw), 3D-Karte (Direct3D), Soundkarte (DirectSound) oder auf Eingabegeräte (DirectInput) zuzugreifen.

EMULATOR

Der Emulator („Nachbilder“) gaukelt einem Programm etwas vor. Ein Mac-Emulator auf dem PC z.B. übersetzt die Macintosh-Befehle in PC-Befehle und leitet Zugriffe auf die nicht vorhandene Hardware auf die Möglichkeiten des PCs um. Im Internet gibt es inzwischen Programme, mit denen Ihr die Spiele älterer Konsolen und Arcade-Automaten auf dem PC spielen könnt – nur müßt Ihr dazu Eure Cartridges in den PC übertragen.

+++ Es trifft aber auch immer Sierra: In Ausgabe 25/98 haben wir in der Wertung von „Half-Life“ beim Punkt Grafik einen kleinen Fehler. Richtig muß es heißen Grafik: 82% statt 62%. Sorry! +++

KISS statt „Daikatana“?

Dallas, USA – Nachdem innerhalb kürzester Zeit bei Ion Storm acht Leute gekündigt haben – sieben davon aus dem „Daikatana“-Team –, hat sich jetzt herausgestellt, wo sie untergekommen sind: Sie werden eine PC-Umsetzung des Comics „KISS: Psycho Circus“ von „Spawn“-Zeichner Todd McFarlane entwickeln. Vertrie-

ben wird das Spiel voraussichtlich von G.O.D. und Take 2 Interactive. „Daikatana“, das bereits mehrmals verschoben worden ist, soll inzwischen so weit fortgeschritten sein, daß sich der Veröffentlichungstermin nicht wesentlich ändern wird. Nähere Infos unter: www.godgames.com

PC

+++ Sega dreht auf: Trotz (oder gerade wegen) Lieferschwierigkeiten bei der neuen Konsole Dreamcast hat Sega am ersten Tag 150.000 Konsolen in Japan verkauft. Sega plant bis Ende Dezember die 500.000 Marke zu erreichen und bis Ende März eine Millionen Dreamcast an den Spieler zu bringen. +++

Interplay im Farbrausch



München, Deutschland – Gleich drei Spielertitel für den frisch erschienen Color Game Boy hat der etwas angeschlagene US-Hersteller Interplay im Programm. Neben „GEX 3D“ sind die „Men in Black“ und der Klassiker „Pitfall“ für die tragbare Spiele-Maschine in der Pipeline. Alle drei Titel werden wahrscheinlich Anfang des Jahres erhältlich sein. Nähere Infos unter:

<http://www.interplay.com>

GGB

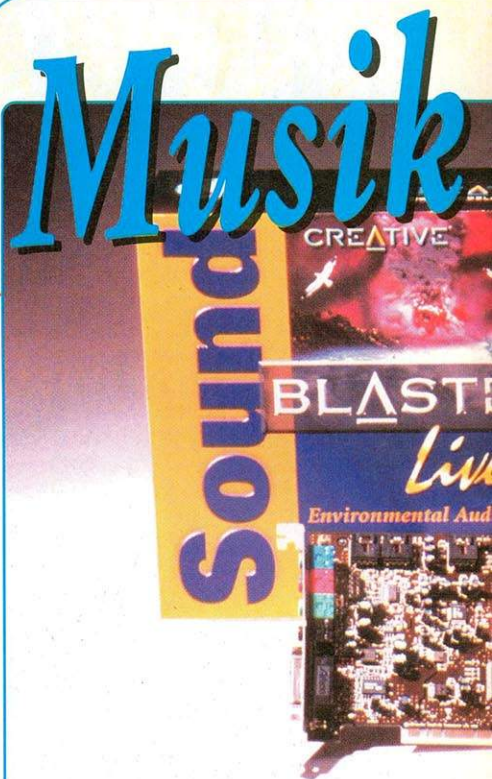
Man spricht deutsch

Frankfurt, Deutschland – Konami sicherte sich die Eurorechte an dem Altus-Rollenspielknaller „Kartia“ und wird das Spiel unter dem Titel „Rebus“ Mitte nächsten Jahres in Deutschland veröffentlichen – komplett übersetzt, versteht sich. Das RPG hat einen berühmten Vater: Yoshitaka Amano. Aus dem gleichen Stall stammten auch knuffige RPG-Taktikspiele wie „Ogre Battle“ und „Tactics Ogre“ – die es bei-

de leider nie nach Deutschland geschafft haben. „Rebus“ zeichnet sich durch ein hochinteressantes Magiesystem aus, das auf Karten basiert. Die Karten lassen sich untereinander kombinieren, so daß Ihr immer neue Zauberformeln zur Hand habt. Der Clou: Auch Gegenstände werden mit den Karten erschaffen. Je höherwertig die Karte, desto besser das Item. Außerdem lassen sich Gegenstände via Memorycard mit einem Kumpel tauschen, und wer will, kann seine Helden gegen die eines Freundes antreten lassen. Ein taktisches Kampfsystem und eine famose Story runden das Spielvergnügen ab. Nähere Infos unter: <http://www.altus.com>



PSX



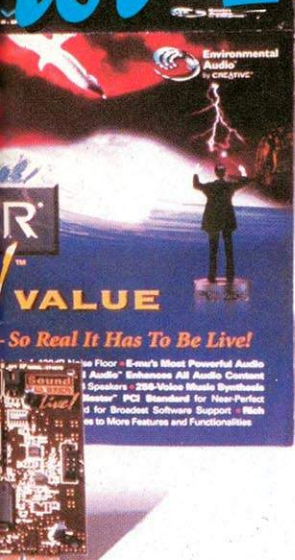
FEUER FREI FÜR 3D-SHOOTER

USA – Speziell für das Spielen von 3D-Egoshootern hat der renommierte Joystickhersteller „Thrustmaster“ den neuen „Frag Master“ entwickelt. Der Ballerstick soll die Tastatur komplett ersetzen und es dem Spieler erlauben, noch effizienter durch 3D-Ballerspiele zu stapfen. Der „Frag Master“ erscheint dieser Tage in den Vereinigten Staaten zum Preis von rund 70 US-Dollar. Wann das Teil in Deutschland erscheint, stand zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht fest.



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

ist Trumpf



München, Deutschland

Das aktuelle Flaggschiff der Soundkarten von Creative Labs, die SoundBlaster Live!, ist ab sofort auch als Value-Edition zum Kampfpriß von 199,- erhältlich. Abgespeckt wurde nicht bei den Features, sondern lediglich bei der Ausstattung: So ist keine Digital-Schnittstelle enthalten, das Software-Angebot ist etwas weniger umfangreich. Trotzdem liegt eine Version des Spieles „Unreal“ bei, mit dem Ihr die 3D-Fähigkeiten testen könnt.

Nähere Infos unter:
www.cle.creaf.com/germany/welcome.asp



+++ Activision werkelt zusammen mit Marvel an einer PSX- und N64-Umsetzung des Comic-Helden „Spider-Man“, die voraussichtlich in 3D irgendwann 1999 erscheinen soll. +++

+++ Noch mehr Comics auf der Konsole: Activision will das „X-Men“-Spiel auch auf N64 umsetzen. Sicher war bisher nur die PSX-Version. +++

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

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

Chefredakteur

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

Stellv. Chefredakteur

Michael Hengst

Chefin vom Dienst

Martina Vrenegor

Redaktion

Wolfgang Schädle (Leit. Red.),
David Skreiner

Freie Mitarbeiter

Patrick Dowling, Peter Schwindt,
Rainer Frühwacht

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 Deutschland

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 / 2872-141
Fax: 0911 / 2872-241

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

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger
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

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



81%
MAN!AC

83%
PLAYSTATION ZONE
PLAYSTATION ZONE AWARD

81%
VIDEO GAMES
VIDEO GAMES CLASSIC AWARD

T&E SOFT

ABC
A FUNSOFT COMPANY

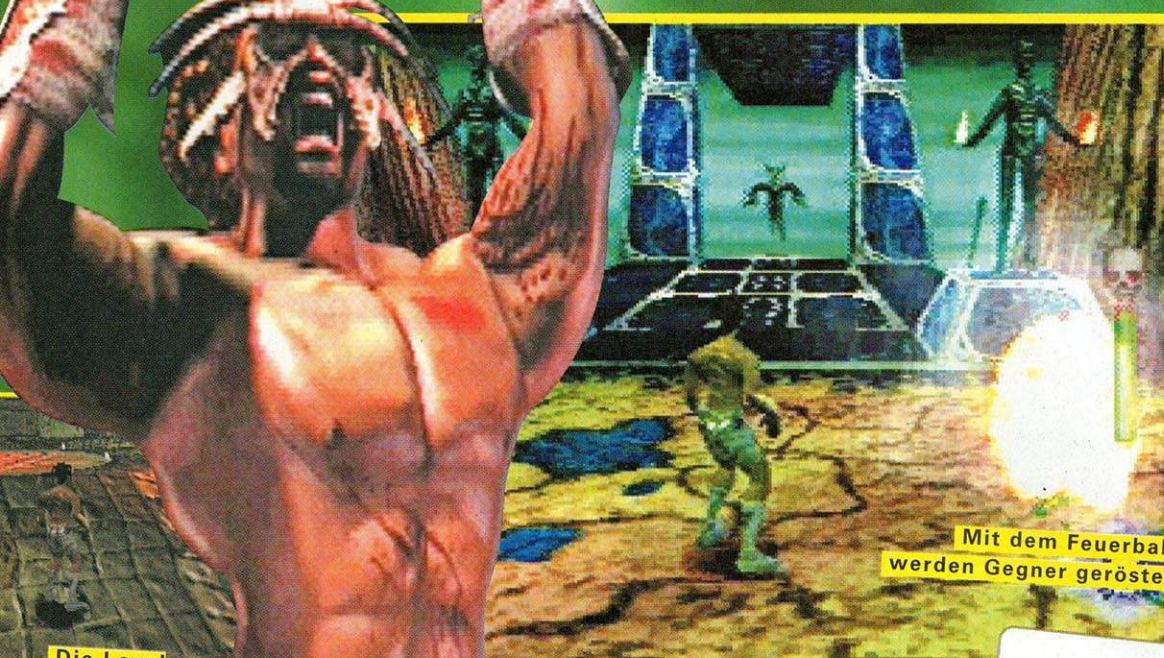
FUNSOFT.

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

© 1998 T&E SOFT. Published by FUNSOFT. Developed by T&E SOFT.

AKUJI

THE HEARTLESS



Die Level sind (fast) alle bedrohlich düster

Hier deutlich zu sehen: die tollen Lichteffekte



In der Hölle sind die Monster ein wenig größer



Eine Blitz-Kugel zerbröselt jeden Angreifer



Mit dem Feuerball werden Gegner geröstet



Die Level sind mit allerlei Geheimsymbolen verziert



In diesem Level kämpft Ihr gegen riesige Spinnen

Untot und Spaß dabei:
Nach dem lebenden Leichnam in „MediEvil“ kommt jetzt ein weiterer PlayStation-Held aus dem Schattenreich auf uns zu: „Akujī“.



Auch Untote müssen sich vor solchen fallen in acht nehmen

Auf der Suche nach frischen Helden buddeln Spieledesigner in jüngster Zeit auch gerne mal einen Leichnam aus. Jüngster Vertreter der quicklebendigen Totenschar ist „Akujī: The Heartless“. Der Finsterling Orad – ein mächtiger Voodoo-priester und Akujī's Bruder – meuchelte den Verwandten dadurch, daß er ihm kurzerhand das Herz herausgerissen hat. Akujī – nun ohne Herz – kommt in die Hölle. Ihr schlüpft in die Rolle Akujīs und versucht nicht nur diesen ungastlichen Ort zu verlassen, sondern auch dem Brudermörder Orad das Handwerk zu legen. So düster die Story, so mystisch dunkel sind auch die einzelnen Level, die Akujī zu durchqueren hat. Im Stil von „Tomb Raider“ seht

Ihr den Helden meistens von hinten. Per Knopfdruck auf das digitale Steuerkreuz oder per Analogstick lauft Ihr durch die 3D-Welten, hangelt Euch über Hindernisse, überspringt Abgründe oder klettert Leitern hoch und runter. Unterwegs findet Akujī frische Lebensenergie und Extrawaffen in Form von Zaubersprüchen, die effektiv in Szene gesetzt sind. Als Standard-Equipment schleppt Ihr spezielle Klauen mit Euch herum, mit denen Ihr die Bewohner der Hölle das Fürchten lehrt. Auf Wunsch soll sich eine Kamera frei schwenken lassen, und um den Überblick zu behalten, gibt es in der fertigen Version des Spiels auch eine „Ich“-Perspektive, die Ihr nutzen könnt, um Euch in den Gewölben umzuschauen. In der polygonen

Unterwelt warten allerdings nicht nur finstere Gesellen auf Euren Helden, sondern laut Hersteller Crystal Dynamix² soll auch das Puzzle-Element nicht zu kurz kommen. Da gibt es z.B. jede Menge Schalter, mit denen Ihr Fallen außer Betrieb setzt oder Räume öffnet. Grafisch soll „Akujī“ die bisherigen Action-Adventure-Kollegen in die Schranken weisen: Vor allem Licht- und Schatteneffekte sowie detaillierte Texturen könnten aus diesem Spiel – neben dem ausgeklügelten Spieledesign – einen echten Knaller machen. Die Vorabversion jedenfalls sah schon ziemlich beeindruckend aus.
Michael Hengst

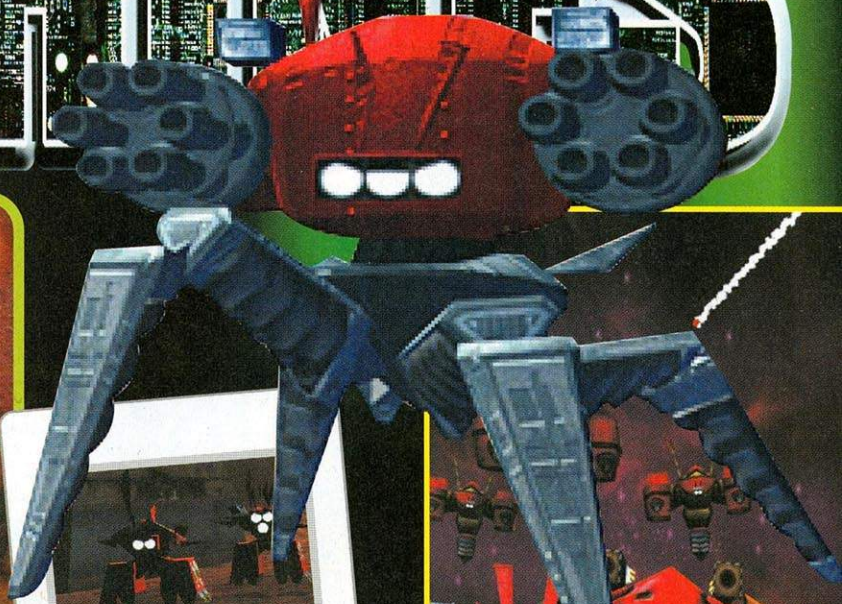
PSX PREVIEW

AKUJI: THE HEARTLESS	
Hersteller	Crystal Dynamix/Eidos
Genre	Action
Web-Adresse	www.eidos.com
Erscheinungstermin:	
Frühjahr 1999	
Fertiggestellt zu:	
Erster Eindruck:	
Optisch herzhafte Actionkost mit extrem düsteren Einschlag.	

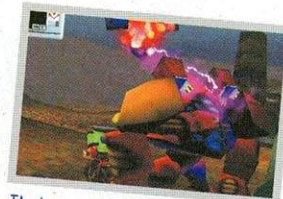
MACHINES



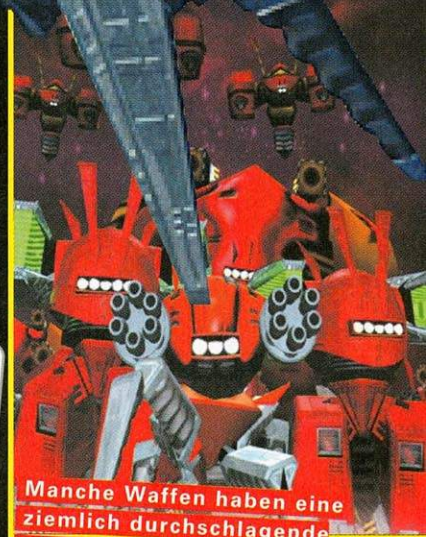
Detaillierte Gebäude und Einheiten, riesige Explosionen - 3D-Karten sind schon was Feines!



Wenn Ihr nicht entsprechend vorsorgt, tappen Eure Einheiten bei Nacht im Dunkeln



Ihr könnt dem Kampfgeschehen aus einer beliebigen Perspektive zusehen



Manche Waffen haben eine ziemlich durchschlagende Wirkung - leider müßt Ihr dafür aber lange forschen



Der Kampf endet nicht vor der Türe, innerhalb großer Anlagen wird genauso gekämpft



PC PREVIEW

MACHINES	
Hersteller	Acclaim/Charybdis
Genre	Strategie
Web-Adresse	www.acclaimnation.de
Erscheinungstermin:	F Frühjahr 1999
Fertiggestellt zu:	7,5
Erster Eindruck:	Die Grafik, die Ideen und vor allem die Details machen Appetit auf mehr.

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Platz genug, daß sich die Menschheit ausbreiten könnte - wenn denn genügend Planeten zum Kolonisieren vorbereitet wären...

Um genau diese Aufgabe zu erledigen, wurden neuartige Roboter geschaffen, die zu den vier am besten geeigneten Planeten entsandt wurden. Dort angekommen, warteten sie vergeblich auf neue Befehle - und so folgten sie ihrer ursprünglichen Direktive: Kolonisieren. Die lernfähigen Maschinen paßten sich an ihre neue Umwelt an, und nach kurzer Zeit hatten sie sich so weit selbst verbessert, daß sie begannen, sich auf die Suche nach neuen Welten zu begeben, um diese ebenfalls zu kolonisieren. Es dauerte nicht lange, bis die Gruppen aufeinandertrafen; durch die stetige Weiterentwicklung waren sie sich aber so fremd geworden, daß sie nur eine Möglichkeit sahen: die anderen Maschinen zu vernichten. Soweit der Hintergrund zu dem Strategiespiel „Machines“¹, bei

dem Ihr das Kommando über eine der vier Roboterarmeen übernimmt. In den 20 Missionen müßt Ihr Euch zu den Heimatplaneten der anderen Gruppen durchkämpfen und dort die Controller zerstören - das sind die zentralen Steuercomputer. Euch stehen dabei verschiedene Robotertypen in mehreren Ausbaustufen zur Verfügung, die unterschiedliche Aufgaben bewältigen können: Die Transporter bewegen das Erz, die Techniker bauen und reparieren Gebäude, erforschen neue Technologien, und an vielfältigen Kampfeinheiten mangelt es garantiert nicht. Damit sich der Titel von den fast endlosen Reihen der Strategiespiele abhebt, haben sich die Entwickler ein paar besondere Schmankerl einfallen lassen: „Machines“ wird nicht nur komplett in

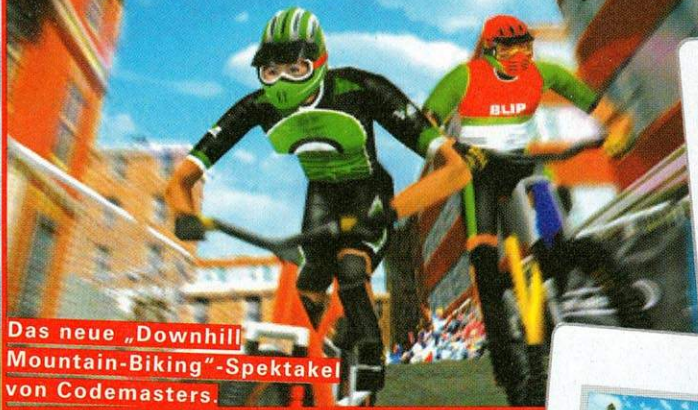
3D dargestellt, mit allen Farb- und Spezialeffekten, die Ihr von einem 3D-beschleunigten Spiel erwarten könnt, sondern es kann auch noch mit einer völlig frei beweglichen Kamera aufwarten. Sogar in die einzelnen Gebäude hineinlaufen könnt Ihr, oder Euch selbst hinter das Steuer einer beliebigen Maschine setzen und so über die Landschaft fahren oder fliegen - das erfordert nicht nur bei Einzelspieler-Missionen neue Taktiken, beim Netzwerkspiel zu viert sind ulkige Situationen vorprogrammiert. Die Grafik ist detailliert, besonders die Einheiten - Ihr erkennt auf Anhieb sowohl Typ als auch Ausbaustufe. Die Jungs von Charybdis² wollen bis zur Veröffentlichung vor allem an Gameplay und KI feilen, schon jetzt aber lassen die vielen Details wie bewegte Himmelskörper, Tag und Nacht sowie die durchdachte Steuerung und die KI der Einheiten hoffen - brechen für Echtzeitstrategien neue Zeiten an?

Patrick Dowling

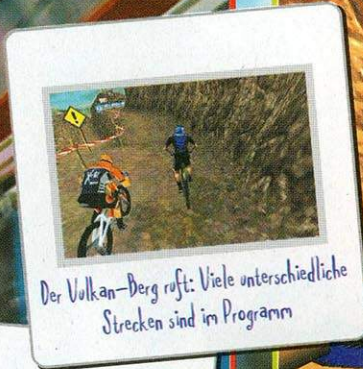
Die Entwickler legen viel Wert auf Details und Spielbarkeit

NO FEAR

Gewagte Bremsaktionen blockieren das Hinterrad



Das neue „Downhill Mountain-Biking“-Spektakel von Codemasters.



Der Vulkan-Berg ruft: Viele unterschiedliche Strecken sind im Programm



Im Wald müßt Ihr aufpassen, nicht gegen einen Baum zu knallen



Auch Entspannung muss sein: Bei starkem Gefälle schalten wir in den Leerlauf



Unterwegs dürft Ihr jederzeit halsbrecherische Sprünge ausführen

Aus der Lenkerperspektive habt Ihr den größten Speed-Thrill

Extrem-Sportler kennen keine Gnade: Als begeisterter Mountain Biker entdeckt Ihr in „No Fear“ Eure Umwelt mit reiner Muskelpower und passendem Designer-Outfit.

Rechtzeitig zum nächsten Frühlingsstart schickt Euch Codemasters als Radrennfahrer auf die Buckelpiste. In „No Fear“ schwingt Ihr Euch auf den Sattel von schicken Mountain Bikes, die alle Vor- und Nachteile eines echten Drahtesels vorzuweisen haben. Fünfzehn coole Biker-Cracks, mit lässigen No-Fear-Klamotten bekleidet, warten im Fahrerlager darauf, von Euch auserwählt zu werden. Vor jedem Rennen dürft Ihr Euer Bike in puncto Kettenrad, Reifen und Gangschaltung abstimmen. In den drei grundlegenden Wettbewerbsklassen Single Race, Championship, oder Versus Racing liefert Ihr Euch mit gleichgesinnten Kontrahenten heiße Bergab-Verfolgungsduelle. Dabei

verstehst sich von selbst, daß die Downhill-Landschaften wie bei echten Rennveranstaltungen mit typischen Sprunghügeln, Steigungen und zahlreichen Naturschikanen aufwarten. Auf der Strecke dürft Ihr nach Belieben zwischen drei Außenperspektiven und einer Ego-Ansicht wählen. Insgesamt laden ein knappes Dutzend unterschiedlicher Rennstrecken (Stadt-, Wald- und Vulkan-Terrains) zum fröhlichen Positionsgerangel ein. Die Pistenführung ist tückisch: Sprungschanzen, Lehmbooden und andere Hindernisse wie z.B. Strohballen machen den Rivalisierenden das Radeln schwer. Berührt Ihr einen Mitstreiter oder prescht frontal in ein Hindernis, steigt Ihr unfreiwillig von der Pedal-Schleu-

der ab. Falls Ihr von der Wegstrecke abkommt, ist das in einigen Fällen sogar zum Vorteil, da sich dadurch zeitsparende Shortcuts offenbaren. Durch Schutt und Schotter radelt es sich spürbar schwerer als auf dem Asphalt. Außerdem hat man auch an eine Splitscreen-Option gedacht, die das gleichzeitige Mitmischen eines Gegenspielers ermöglicht. Die haarsträubenden Berg- und Tal-Strecken sorgen schon jetzt für ein rasantes Fahrfeeling, das aber noch durch viele Grafikfehler (Polygonblitzer) getrübt wird. Ob Anfänger oder Profi, jeder hat zusätzlich die Chance, mit gewagten Power-Jumps ordentlich das Trick-Punktekonto zu bereichern. Grundsätzlich gilt: Nur wer nach gewagten Sprüngen das Gleichgewicht halten kann bzw. im richtigen Winkel aufsetzt, verhindert einen schlimmeren Sturz.

Wolfgang Schädle

Schwierige Wetterbedingungen sorgen für zusätzlichen Nervenkitzel



Ein Balken zeigt Euch auf Wunsch die restlichen Kraftreserven Eures Bikers an



PC PSX PREVIEW

NO FEAR	
Hersteller	Codemasters
Genre	Sport
Web-Adresse	www.codemasters.co.uk
Erscheinungstermin:	März 1999
Fertiggestellt zu:	8.5
Erster Eindruck:	Schnelle Mountain-Bike-Simulation mit netter Grafik und realistischen Steuerdetails.

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 schau'n 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.

SIERRATM

www.sierra.de

Impressions

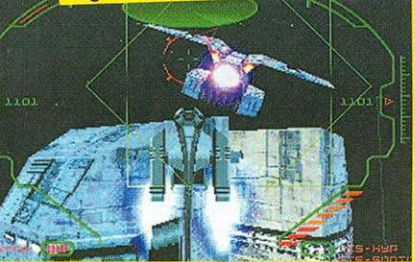
G-POLICE

WEAPONS OF JUSTICE¹



Die Außenperspektive ist oft genauso nützlich wie die Sicht aus dem Cockpit

Die KI der Gegner wurde völlig überarbeitet, die einzelnen Gegner haben eigene Verhaltensmuster



Die zahlreichen Spezialeffekte wurden nochmals überarbeitet



Der Raptor ist gut gepanzert – und noch besser bewaffnet



Die Welt von „Weapons of Justice“ ist detailliert und atmosphärisch



Die Polizei, dein Freund und Helfer. Außer, man ist Teil einer kriminellen Vereinigung oder ein abtrünniger Marine...

Als Mitglied der Elitetruppe G-Police hat man's nicht leicht: Kaum ist die Gefahr der übermächtigen Firmen auf Kalisto gebannt, gibt es wieder Ärger. Unruhen in der Bevölkerung und die immer weiter expandierende Macht der kriminellen Banden zwingen die Regierung, erneut ihre Muskeln spielen zu lassen. Dieses Mal setzen sie aber nicht nur die tollkühnen Polizisten in ihren fliegenden Kisten ein, sondern schicken auch eine ganze Einheit Marines los. Doch die haben offensichtlich ganz andere Pläne mit der Kolonie...

Wie bereits im ersten Teil schlüpft Ihr in die Rolle eines Mitglieds der G-Police und müßt Euch zuerst gegen die Banden, später dann auch gegen die Marines zur Wehr setzen. Dazu stehen Euch neben

dem Havoc – einer Art futuristischem Hubschrauber – auch noch andere Fahrzeuge zur Verfügung: So fahrt Ihr in einem Auto durch die Städte, oder nehmt den Kampf in einem gut gepanzerten und bewaffneten Mech auf.

Seit dem Vorgänger hat sich einiges getan: Die Städte sind von

Grund auf neu ent-

worfen worden, in-

zwischen könnt Ihr

auch durch die Tun-

nels durchfliegen, die

verschiedenen Kuppeln

verbinden. Euch und Euren Geg-

nern stehen mehr Fahrzeuge zur

Verfügung, und die Intelligenz der

Gegner ist völlig überarbeitet wor-

den. Ebenso die Spezialeffekte: Bei

25 Waffen und einstürzenden Ge-

bäuden ist eine Menge los auf dem

Bildschirm. Außerdem seid Ihr

nicht nur auf die Planetenober-

fläche beschränkt: In den späteren

Missionen verfolgt Ihr Euren

Gegner ins Weltall und führt die Schlacht dort weiter. Psygnosis² hat sich das Ziel gesetzt, die größten Kritikpunkte am Vorgänger zu beseitigen: Die Steuerung wurde neu durchdacht, und ist nun viel simpler und intuitiver. Der Schwierigkeitsgrad in den 30 Missionen soll nun viel ausgewogener sein, auch Anfänger können sich sofort zurechtfinden. Einzig die Sichtweite konnte nicht wesentlich erhöht werden: Um aber den Pop-up-Effekt etwas zu lindern, werden die weiter entfernten Gebäude und Objekte als Umrisse dargestellt – ob dieser Kompromiß funktioniert, wird sich zeigen müssen. Schon in diesem frühen Stadium macht das Spiel einen sehr guten Eindruck, bis zur Fertigstellung soll alles noch einmal poliert und verbessert werden – „Weapons of Justice“ könnte zu einem absoluten Action-Knüller werden.

Patrick Dowling

Die Spezialeffekte und die Atmosphäre wurden nochmals verbessert

Mit dem Wagen seht Ihr die Stadt aus einer ganz anderen Perspektive



PSX PREVIEW

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE	
Hersteller	Psygnosis
Genre	Action
Web-Adresse	www.psygnosis.com
Erscheinungstermin:	
Frühjahr 1999	
Fertiggestellt zu:	
Erster Eindruck: Ballerfreunde aufgepaßt – „Weapons of Justice“ verspricht Ballerspaß pur.	
60%	

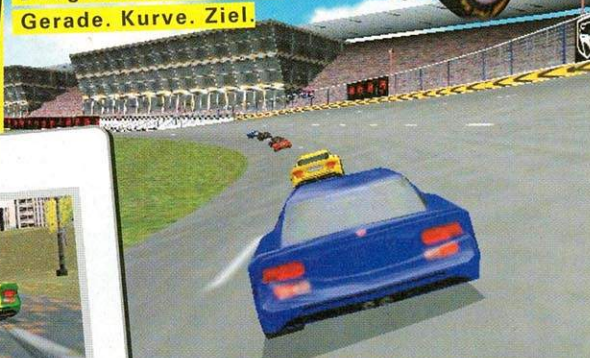


Vollgas, heulende Motoren, Speeeeeed – doch die nächste Kurve kommt bestimmt...



Das Setup-Menü ist recht übersichtlich

Ein Indianapolis-Kurs als Dodge-Rennen: Kurve. Gerade. Kurve. Ziel.



„Dodge Viper GTS-R“ heißt das bissigste, PS-stärkste Serienauto der Welt. Von Sierra kommt im Januar das Spiel zu diesem 700-Pferde-Monster: „Viper Racing“ ist eine Mischung aus Sim und Arcade-Flitzer.

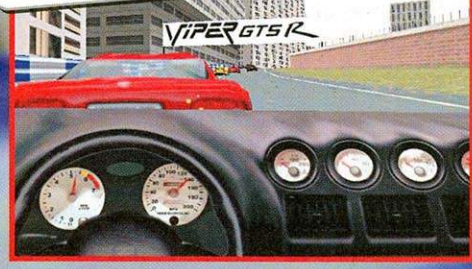


Auf dicken schwarzen Gummispuren nähern wir uns dem Strassenrand

So wenig Abstand führt wie im wirklichen Leben öfter mal zum Totalschaden...

Wer das Gaspedal allzu unsanft gen Boden drückt, spürt schon bald das Heck seines Wagens ausbrechen: So griffig können die Reifen gar nicht sein, daß sich der starke Schlitten nicht anfühlt wie ein Gepard auf Glatteis. Willkommen in der Welt der absolut irrsinnig starken Autos: Mit diesen Boliden geht's in „Viper Racing“ immer im Kreis herum. Zwei der acht Kurse sind denn auch kaum mehr als Kreise – nämlich Ovale, einer davon mit einer fieser Schikane. Dort gewinnt Ihr vor allem durch perfektes Tuning, was in einem bei aller Komplexität noch sehr übersichtlichen Menü geschieht. Schon bald aber rast Ihr über wilde Kurse voller gefährlicher Abhänge, scharfer Kurven und fieser Engstellen. Dort müßt Ihr Euren Dodge schon gut unter Kontrolle haben, um zu gewinnen. Acht Kurse sind außerdem nicht sonderlich viel – obwohl es immerhin noch einen Spiegelmodus gibt.

Um dem Spiel seinen deutlichen Sim-Charakter zu geben, haben die Programmierer eine aufwendige Physikengine konstruiert, die Fahrgestell, Schaltung und Räder mitrechnet. Die Computergegner „fahren“ auch selber und unterliegen den gleichen Naturgesetzen wie Ihr – die Physik kann aber manchmal ganz schön hart sein... Doch für all jene unter Euch, die nicht bei jedem kleinen Fehler (realistischerweise) mit Totalschaden in der Pampa liegenbleiben wollen, gibt's den Arcade Mode. Hier muß es schon ein mittelschwerer Patzer sein, bevor die flotte Giftschlange mit Achsbruch im Straßengraben landet. „Viper Racing“ ist einfach kein Arcade-Rempel-Drängel-Vollgas-Spiel, sondern eine durchdachte Sim mit guter Optik. Die Grafik wirkt zwar leider ein wenig steril, ist aber schnell und für ein Rennspiel optisch recht ansprechend. Bis zu 1024 x 768 Pixel werden dargestellt – entsprechende 3D-Power vorausgesetzt. Es



stehen zwar zehn verschiedene Perspektiven von der Stoßdämpferkamera bis zur Micro-Machines-mäßigen Draufsicht zur Verfügung, aber bei unserer Preview-Betaversion fanden wir nirgendwo den Eindruck von hoher Geschwindigkeit. Hoffentlich fehlt Sierra noch ein wenig am Fahrgefühl! Positiv fiel das Karrieremenü auf, in dem Ihr mit dem Basismodell (wie frisch aus dem Ami-Schlitten-Shop) startet. Durch mehrere Ligen könnt Ihr Euch dann nach oben kämpfen und anschließend mit den Preisgeldern Euer Auto aufrüsten. Dabei müßt Ihr Investitionen gut überlegen, um den Wagen ausgeglichen und wettbewerbsfähig zu halten.

David Skreiner



Da hilft kein Gasgeben mehr: Rücklings schlittern wir den Abhang hinunter

PC PREVIEW

VIPER RACING

Hersteller: Sierra

Genre: Sport

Web-Adresse: www.sierra.de

Erscheinungstermin: **Januar 1999**

Fertiggestellt zu: **90%**

Erster Eindruck: Gelungene Mischung aus Arcaderenner und beinharder Sim.

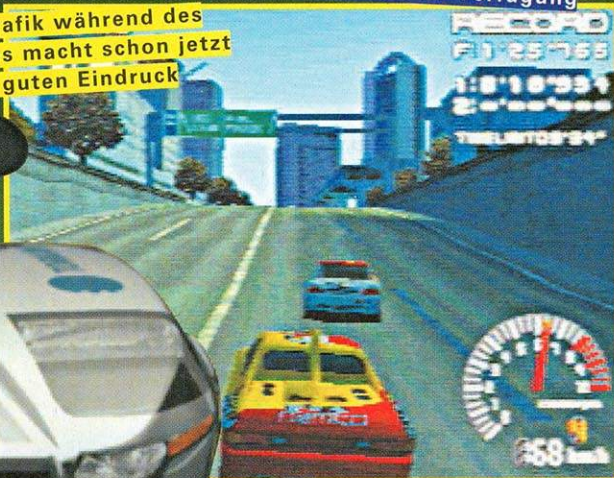
R4

RIDGE RACER TYPE 4



Die Grafik während des
Spieles macht schon jetzt
einen guten Eindruck

Insgesamt stehen acht
Strecken zur Verfügung



Die Kollisionsabfrage
wurde erheblich
verbessert



**Die Mutter aller PSX-Rennspiele
kehrt zurück: „Ridge Racer“ geht in
die vierte Generation.**

Bereits die ersten Teile von „Ridge Racer“ konnten begeistern: Der Geschwindigkeitsrausch war einfach enorm, das Fahrgefühl zwar unrealistisch, dafür machte das Spiel um so mehr Spaß. Der Zahn der Zeit ist aber nicht spurlos an den drei Titeln vorübergegangen: Rennspiele wie „Gran Turismo“ haben grafisch neue Standards gesetzt und Rennbegeisterte lechzen nach dem ultra-realistischen Fahrgefühl eines „V-Rally“.

Doch jetzt soll sich alles ändern: Namco¹ will „R4 – Ridge Racer Type 4“² als das PSX-Rennspiel schlechthin etablieren. Um dieses Ziel zu erreichen, haben sich die Entwickler nicht nur viel Zeit gelassen, sondern sich auch einiges einfallen lassen. Die Grafik während der Rennen soll mit zahlreichen Licht- und Schatteneffekten sowie detaillierten Texturen und Modellen alles

bisher Dagewesene weit in den Schatten stellen. Während des Replays wird die Qualität der Bilder nochmals gesteigert. Die Anzahl der Strecken ist weiter gestiegen; insgesamt acht stehen zur Auswahl – ganze drei Stück hatte das Original zu bieten. Laut ersten Informationen sollen mehr als 300 Autos verfügbar sein – schätzungsweise aber sind es weit weniger, nur in anderen Farbkombinationen.

Am wichtigsten ist hier das Fahrgefühl: Es wird deutlich realistischer, gerade im Arcade-Modus aber wird nach wie vor mehr Wert auf Spielspaß gelegt – die Powerslides werden also nicht fehlen. Durch die überarbeitete und genauere Kollisionsabfrage werden Zusammenstöße zu spektakulären Crashes, bei denen die Fahrzeuge aber nicht beschädigt werden.

Um dem Gameplay mehr Spannung und mehr Tiefe zu geben,

plant Namco einen Simulationsmodus, bei dem Ihr eure Mannschaft durch eine Rennsaison führen, dabei Geld verdienen und so zu besseren und schnelleren Autos kommen müßt – das Spiel soll also deutlich mehr als „nur“ Rennen bieten. Die Zeichen sind eindeutig: R4 hat das Potential, das beste „Ridge Racer“ aller Zeiten zu werden. Wird es aber dem Vergleich mit den anderen Rennspielen standhalten?

Patrick Dowling

Auch bei Nacht wird geheizt
– Licht- und Schatteneffekte
inklusive



Der Geschwindigkeitsrausch
soll die Vorgänger um
einiges überbieten



Mehr als 300 Wagen
stehen zur Auswahl



PSX PREVIEW

R4 – RIDGE RACER TYPE 4

Hersteller: Namco
Genre: Action
Web-Adresse: www.namco.com

Erscheinungstermin:
Dez. 98 (jap. Vers.)

Fertig-
gestellt
zu:



Erster Eindruck:
Schöne Grafik, schnelle
Rennen – hoffentlich hält
„R4“, was es verspricht.



KINGSLEY



Kingsley: Klein, aber oho

Kingsley und seine Gegner sind hervorragend animiert



Die Welt ist abwechslungsreich, detailliert und farbenfroh



Auch bei Kämpfen ist die Steuerung bewusst einfach gehalten



Oft kommt es nicht so sehr auf Köpfschen an wie auf Flinker Finger



Bei diesem Bild schön zu sehen sind die farbigen Lichtquellen

Helden gibt es in allen Variationen: Mal groß, mal stark, mal schnell. Kingsley aber ist klein und gewitzigt. Und er ist ein Fuchs.

Das Königreich ist in Gefahr: Der finstere Zauberer Bad Custard hat das Buch der Magie gestohlen und benutzt es nun, um seine dunklen Pläne zu verwirklichen. Die Verteidiger des Guten, die Wahren Ritter, sind in willenslose Diener des Bösen verwandelt worden. Der einzige, der sie noch retten kann, ist Kingsley. Kingsley selbst ist kein Wahrer Ritter, sondern nur ein kleiner Fuchs, der davon träumt, eines Tages zum Ritter zu werden. Bis er seinen Traum erfüllt und nebenbei den miesen Bad Custard besiegt hat, liegt noch ein weiter Weg vor ihm. Bei dem 3D-Adventure „Kingsley“ von Psygnosis müßt ihr den humorvollen kleinen Kerl durch das Abenteuer steuern. Die Reise beginnt im königlichen Schloß,

Farbenfroh und detailliert – das ist die Welt von „Kingsley“

und führt Euch kreuz und quer durch die Welt: In einem Abschnitt spaziert Ihr an einem sonnigen Strand, im nächsten hüpfet Ihr in einer Drachenhöhle über die Lavaströme. Überall gibt es kleinere Aufgaben zu erledigen und Rätsel zu lösen, um die Wahren Ritter von dem Bann des Bösen zu befreien. Die Ritter helfen Kingsley bei seinem Training, damit er am Ende gegen den Bösewicht bestehen kann – schon vorher aber muß er sich gegen

seine Feinde behaupten. Andere Charaktere sind dem Fuchs freundlich gesonnen und helfen ihm auf seiner Reise. Während des Spiels schaut Ihr dem kurzen Helden über die Schulter, könnt die Kamera aber auch drehen. Die Umgebung ist detailliert, abwechslungsreich und farbenfroh, Kingsley und die anderen tierischen Charaktere sind hervorragend animiert. Das einzige, was an der Grafik wirklich stört, ist die relativ geringe Sichtweite – das haben andere besser gelöst.

Das Spiel ist eine Mischung aus Jump'n'run, Adventure und Rollenspiel. Die Gespräche mit den anderen Charakteren sind mindestens genauso wichtig wie der gekonnte Umgang mit dem Joypad. Welche Waffe Kingsley bei sich trägt, seht Ihr sofort, und die Steuerung während der Kämpfe ist bewußt einfach gehalten. Kingsley hat auf jeden Fall das Zeug, ein richtig nettes Spiel zu werden: Die gelungenen Charaktere, die Animationen sowie die Atmosphäre können überzeugen. Wenn dann noch das Gameplay und die Rätsel stimmen, steht dem Spielspaß nichts mehr im Wege.

Patrick Dowling

PSX PREVIEW

KINGSLEY	
Hersteller	Psygnosis
Genre	Action/Adventure
Web-Adresse	www.psygnosis.com
Erscheinungstermin:	
Frühjahr 1999	
Fertiggestellt zu:	
Erster Eindruck: Gute Charaktere und stimmige Atmosphäre lassen hoffen	



Kämpf Dich durch! Dein Kampf-Roboter ist ferngesteuert... und er kann aufgerüstet werden. Doch dafür müßt Du erst einmal Deine Gegner plattmachen... und beim großen Power Quest-Turnier geht's dann so richtig ab!



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

K&S-Reisen

Charts Kurse Märkte Finanzen Warrants Wissen Forum

Wallstreet

NetPlayer

T-Online eMail

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

Jetzt aufs Internet abfahren!

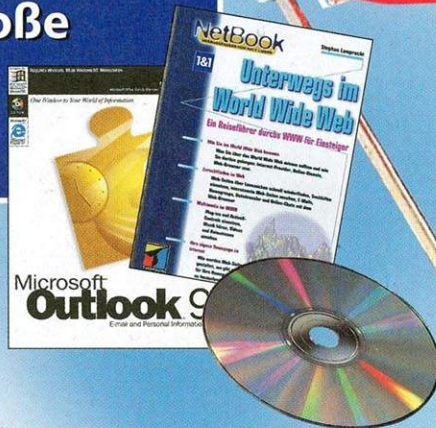
Steigen Sie jetzt mit 1&1 in T-Online ein – denn nur hier gibt's das große Software-Paket inklusive!

Exklusiv bei 1&1!

Wenn Sie sich jetzt bei 1&1 zu T-Online anmelden, bekommen Sie ein tolles Software-Paket:

- die neueste T-Online Software 2.0x
- Microsoft Outlook98: die führende Personal-Information-Manager-Software
- NetBook: der aktuelle Internet Reiseführer

Außerdem übernimmt 1&1 das sonst übliche Anmeldeentgelt (Sie sparen 50,- DM)



Bestell-Hotline: 01 80-5 00 00 26

T-Online Bestellcoupon – jetzt schnell per Fax (01 80-5 67 28 29) oder per Post versenden!

☒ **Ja, ich melde mich zu T-Online an.**

50 Mark gespart!

Bitte senden Sie mir die T-Online Software, Microsoft Outlook98 und das NetBook versandkostenfrei zu (Bestell-Nr. 9375).

Ich bestelle folgendes Modem:

- ☐ Skyconnect 33.6 inklusive ballOON für nur 66,- DM (Best.-Nr. 9377)
☐ SpeedMaster 56K V.90 inkl. ballOON für nur 144,- DM (Best.-Nr. 9447)

... und Zubehör:

- ☐ Verlängerungskabel (5 m) für 19,90 DM (Bestell-Nr. 1010)
☐ TAE-Adapterstecker für 14,90 DM (Bestell-Nr. 1009)

Den Gesamtbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich:

- ☐ mit beigefügtem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)
 Die T-Online Software, Microsoft Outlook98 und das NetBook sind versandkostenfrei.

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangsnummer und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Deutschen Telekom Online Service GmbH. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das Anmeldeentgelt von 50,- DM entfällt. Zwei Surf-Freistunden pro Monat sind inklusive ab T-Online Software 2.0x (zzgl. Verbindungsentgelte). Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Name, Vorname																			
Straße, Hausnummer, (kein Postfach)																			
PLZ, Ort																			
Telefon (bitte unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschlu�inhaber sein)																			



1&1 Direkt GmbH
 Verlagskooperation Games & More
 Elgendorfer Stra e 57
 56410 Montabaur
<http://www.online.de>



Datum, Unterschrift (Auftraggeber muß Anschlu inhaber sein)

Kennziffer: 002119 F



Modem inkl. Software und T-Online Anmeldung

nur **66,-**

F r alle, die jetzt einsteigen wollen, aber noch kein Modem haben:

Das Skyconnect 33.600 inklusive ballOON erreicht rasante 33.600 bit/s und ist so die ideale Hardware f r T-Online!

Super-Service: 12 Monate Garantie!

Immer up-to-date mit dem superschnellen SpeedMaster 56K mit Flash-ROM Software-Upgrade-Technologie und integriertem Mikrofon, Lautsprecher und Headset.



Modem inkl. Software und T-Online Anmeldung

nur **144,-**

 brigens: 1&1 hat noch andere Hightech-Modems und g nstige ISDN-Hardware im Angebot. Rufen Sie uns an: 01 80/5 00 00 26

GESUCHT:

Der beste Extreme G2-Fahrer des Jahres



Acclaim Entertainment und GAMES AND MORE veranstalten einen der heißesten Events des Jahres: Seid Ihr schnell genug für Extreme G-2?

Nur der Schnellste kann gewinnen: Acclaim Entertainment und GAMES AND MORE suchen den flottesten „Extreme G-2“-Fahrer. In 20 deutschen Städten ist Acclaim unterwegs auf einer Championship-Tour, um vor Ort den schnellsten Fahrer zu ermitteln. Jeder Sieger der einzelnen Städtetouren wird von Acclaim nach München zum Finale eingeladen. Um den besten Fahrer zu ermitteln, sind gleich vier Teams in Deutschland auf Tour. Vor Ort fährt Ihr eine bestimmte „Extreme G-2“-Strecke (welche wird nicht verraten) und gebt dann Eure Adresse mit der notierten Bestzeit ab. Als kleines Dankeschön bekommt jeder Teilnehmer gleich einen Sofortgewinn, wie tolle Schlüsselanhänger oder Sticker mit den „Extreme G-2“-Bikes. Aus allen fixen Rastern wird anschließend derjenige mit der schnellsten Streckenzeit ermittelt – bei gleichen Bestzeiten entscheidet das Los. Die Gewinner der Städtetouren werden dann nach München eingeladen und müssen gegen die besten Spieler aus den anderen Städten antreten. Die schnellsten Fahrer dürfen sich auf ein paar dicke Preise freuen:

1. PREIS:

Eine Honda Pantheon (kommt auch im Spiel vor!)

2. PREIS:

Ein Motorradführerschein oder Mopedführerschein

3. PREIS:

Merchandising-Artikel

4. PREIS: T-Shirts

für alle Teilnehmer am Finale



Natasha Vert is known as "The Bitch" in the contest. Her aggressive nature has been developed through the upbringing in the sandy bar and perpetual night life of Anville. A self-styled queen of the strip, she's a gift with a sexy smile. Outwitting the 16 contestants for a prize is no small feat – to be crowned the winner, she must respect the rules.



Tiger is gifted in more ways than his highly competent driving skills. He's an out of the ordinary teenager with telekinesis and telepathic abilities. Increasingly becoming known as a "Child Genius", he has reached far beyond people's expectations and is moving further still. With this natural paranormal talent he is able to give himself the edge over the other competitors because of his ability to mentally become one with the bike and "feel" the course. It means he enjoys this contest more, as most other sports do not challenge his superior qualities enough.

Bitte folgendes beachten: Die Preise können nicht ausbezahlt werden, und Jugendliche unter 18 Jahren benötigen eine Einverständniserklärung der Eltern. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Acclaim und GAMES AND MORE übernehmen keine Haftung.

Die Termine

Hier stehen die genauen Termine und die Adresse wann und wo die Championship-Tour bei Euch in die Stadt kommt.

BEI WELCHER FIRMA	TERMIN	ORT
1. TEMA/Softwareabteilung	11.1. – 13.1.	Kurfürstendamm 206-208, 10719 Berlin
2. Saturn	14.1. – 16.1.	Alexanderplatz, 10178 Berlin
3. Zur 48	18.1. – 20.1.	Wachsmuthstr. 10, 04229 Leipzig
4. Video Jakob	21.1. – 23.1.	Blindacherstrasse, 95448 Bayreuth
5. Saturn	25.1. – 27.1.	Vordere Ledergasse 30, 90403 Nürnberg
6. Kaufhof	11.1. – 13.1.	Ernst August Platz 5, 30159 Hannover
7. Media Markt	14.1. – 16.1.	Mergenthaler Str. 1, 24223 Ralsdorf/Kiel
8. Media Markt 4	21.1. – 23.1.	Gärtner Straße 169, 25469 Hamburg
9. SchauLandt	18.1. – 20.1.	Alte Holstenstr. 30-32 21031 Hamburg
10. Gameshop LKP Computer	28.1. – 30.1.	Pyramide/Posthalterweg, 15 26129 Oldenburg
11. Kaufhof	11.1. – 13.1.	An der Königsallee 1-9, 40212 Düsseldorf
12. Saturn	14.1. – 16.1.	Hohe Straße 41, 50667 Köln
13. Saturn	18.1. – 20.1.	Hansaring 97, 50670 Köln
14. Media Markt	21.1. – 23.1.	August Bebel Platz 20, 47169 Duisburg
15. Dynatex	28.1. – 30.1.	Brückstr. 42-44, 4135 Dortmund
16. Kaufhof Zeil	11.1. – 13.1.	Zeil 116-126 Abt. 610, 60313 Frankfurt
17. Pro Markt	14.1. – 16.1.	Pasinger Str. 94, 82166 Gräfeling
18. Maro	18.1. – 20.1.	Königstr. 16, 70713 Stuttgart
19. Müller	21.1. – 23.1.	Blautalcenter, Ulm
20. Karstadt	28.1. – 30.1.	Neuhauserstr. 18, 80331 München.

Disney PIXAR

a bug's life



Dieses merkwürdige
Gerät ist aus dem
Film wohlbekannt

Hier hat sich
eine mörderische
Heuschrecke unserem
unerschrockenen Flik an die
Fersen geheftet



Auf einem
Löwenzahn-Samen
macht sich Flik auf eine
gefährliche Flugreise

**Zum Disney-Kinofilm „A Bug's Life“ kommt nun das dazu-
gehörige PlayStation-Spiel: In diesem 3D-Abentuer
er dürft Ihr als Ameise rumlaufen, feindliche Insek-
ten abknallen und den Levelausgang suchen...**

Hart und beschwerlich ist das Leben als Ameise... zum Glück kann sich Flik, der Held dieses Spieles, recht gut wehren. Er kann nämlich mit Früchten schießen und sich so zudringliche Gegner vom Leib halten. Und mit einem Sprung, bei dem er sich mit dem (hüstel) Allerwertesten voll auf den Boden knallt, kann der vielseitige Insektenheld Nüsse und sogar gepanzerte Käfer knacken. Aus den Nüssen wachsen übrigens Pilze für besonders hohe Sprünge, oder kleine Pflanzen, die Extras wie Heilung und Unbesiegbarkeit verschießen. Das Programm wird sehr eng an die Handlung des Films angelehnt sein und hält sich nicht lange mit Erklärungen auf: Ein

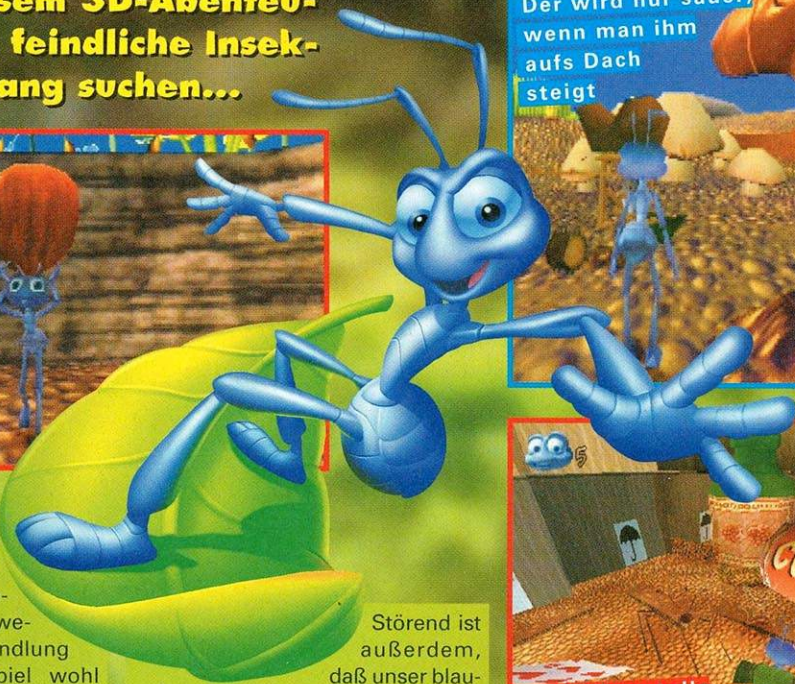
**Einfach gestricktes
3D-Abenteuer
für Disney-Fans**

Tutorial führt Euch kurz in die wirklich sehr einfache Steuerung ein, danach dürft Ihr Euch auch schon ins eigentliche Spiel stürzen. Zwischen den Leveln werden kurze Filmausschnitte eingeblendet. So müßt Ihr Euch zunächst an böse gesinnten Kriechern vorbei zum Ameisenhügel vorarbeiten, dann durch die Grashüpfer-verseuchte Tunnelanlage ins Innere gelangen, zwischendurch mal einen Endgeg-

**Ameisen können
ganz schön
viel Gewicht
rumschleppen
- hier eine
der Nüsse**



ner kaltmachen... Bei alldem dürft Ihr Euch zwar immer auf die nächste Zwischensequenz freuen, aber ein wenig mehr eigene Handlung würde dem Spiel wohl nicht schaden, zumal bisher die Ballerei klar im Vordergrund steht. Die eingestreuten Rätsel-Knobeleien erfüllen im Augenblick noch mehr eine Art Alibi-Funktion. Zudem scheint „A Bug's Life“ für fortgeschrittene Spieler fast ein wenig zu einfach, da der einzige Schwierigkeitsgrad in unserer Beta-Version darin liegt, daß in manchen Leveln die gut versteckten Extras kaum zu erkennen sind. Und einen Bonus gibt es natürlich erst, wenn eine Stage restlos abgegrast wurde.



Störend ist außerdem, daß unser blauer

Held zwar automatisch Gegner in seinem Sichtfeld aufs Korn nimmt, plötzlichen Angriffen von hinten aber schutzlos ausgesetzt ist – was dank der etwas lästigen Kameraführung nur allzu oft passiert. „Spyro“ zeigt, wie toll niedliche Jump'n'Runs auf der PlayStation aussehen können – ob das Ameisen-Abenteuer an diese Klasse heranreichen wird, ist momentan fraglich. Treuen Fans des brandneuen Disney-Films wird „A Bug's Life“ aber wohl in jedem Fall gefallen.

David Skreiner

Guten Tag noch,
Herr Regenwurm:
Der wird nur sauer,
wenn man ihm
aufs Dach
steigt



**Auch diese tolle
Gegend darf unser
blauer Held erkunden**

PSX PREVIEW

A BUG'S LIFE	
Hersteller	Sony
Genre	Action
Web-Adresse	www.playstation-europe.com
Erscheinungstermin:	Febbruar 1999
Fertig-gestellt zu:	8,5
Erster Eindruck:	Viele Filmclips und einige gute Ansätze, aber noch kein Krüller.

Das GAMES AND MORE Bewertungssystem

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

Hersteller-Angaben

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

Konfiguration/Besonderheiten

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

Positiv/Negativ

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

Altersfreigabe

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

Die Wertung:

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

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

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

Die Medaille:

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



PC TEST

HEART OF DARKNESS
Hersteller Amazing Studios/Infogrames
Web-Adresse www.heartofdarkness.com
Preis/geplant ca. 80 DM/PSX
Spieleanzahl 1
Genre Action

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%

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“.

GNADENLOSE HIGH-SPEED ACTION!

"DethKarz" © 1998 Deam International. DethKarz is a trademark of Deam International. Melbourne House is a registered trademark of Deam International. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. Published by Melbourne House.



Faszinierende, schnelle 3-D Engine mit realistischen Licht- und gigantischen Spezialeffekten 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, bekomm 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%

DETHKARZ™

Vertrieb Österreich/Schweiz Im Exklusiv-Vertrieb von

DYNAMIC
SYSTEMS

INFOGRADES
DEUTSCHLAND

www.infogrades.de



Melbourne House



**GOLD
PLAYER**



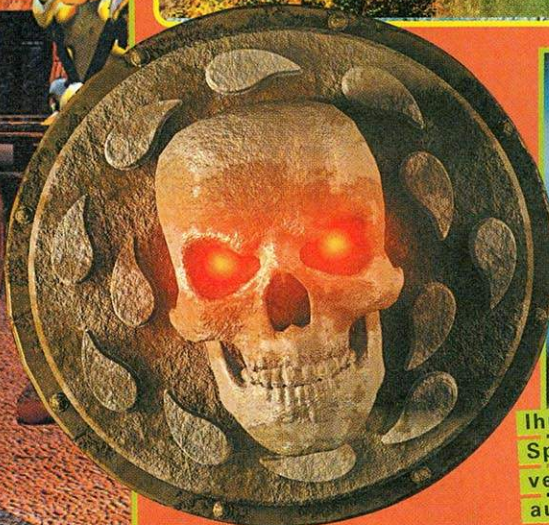
Baldur's Gate



Überfall!
An die 60
verschiedene
Monsterarten
hat „Baldur's
Gate“ zu bieten

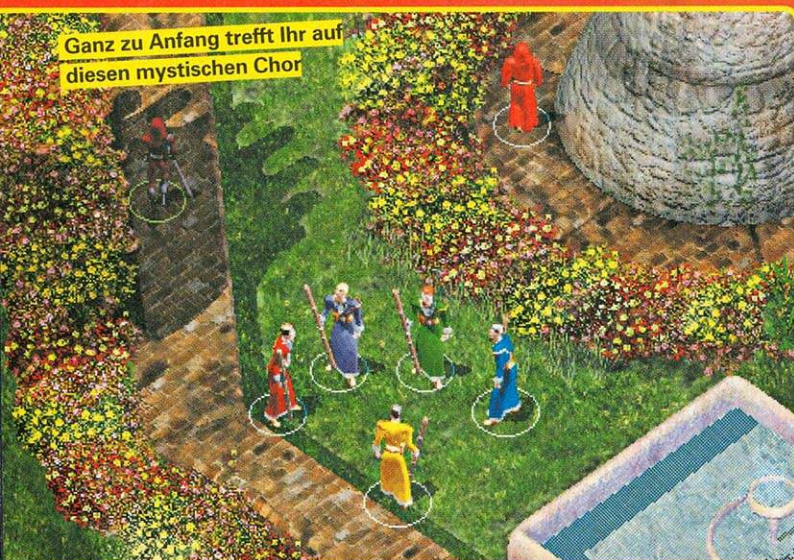


Für einen
Level-1-Charakter
ist selbst ein Wolf
eine tödliche Gefahr



Ihr dürft Eure
Spielfigur unter vielen
verschiedenen Konterfeis
aussuchen

**Endlich ist es fertig: Interplays' lang-
erwartetes Echtzeit-Rollenspiel-
Spektakel „Baldur's Gate“² glänzt
neben aufwendiger Technik vor allem
durch eine ausgefeilte Story.**



Ganz zu Anfang trifft Ihr auf
diesen mystischen Chor

Beim ersten Hinschauen könnte man „Baldur's Gate“ zwar glatt mit dem beliebten Dungeon-Klassiker „Diablo“ verwechseln, doch schon nach kurzer Spieldauer werdet Ihr feststellen, daß sich hinter Interplays neuem RPG-Hammer ein weitaus komplexeres Programm verbirgt, dessen detaillierte Grafik obendrein wesentlich abwechslungsreicher ist. Die Story erstreckt sich über sieben Hauptkapitel und bietet mehr als 100 kleinerer Handlungsstränge; die Regeln entstammen dem sehr erfolg-

und äußerst umfangreichen RPG-System „Advanced Dungeons and Dragons“. Natürlich mußten die Entwickler das Regelwerk anpassen, um „Baldur's Gate“ optimal spielbar zu machen, aber trotzdem: Wenn Euch die Welt von „Dungeons and Dragons“ ein Begriff ist, werdet Ihr Euch hier schon bald zurechtfinden. Aus 26 verschiedenen Klassen könnt Ihr Eure Charaktere auswählen, außerdem stehen Euch Dutzende Waffen und Rüstungen sowie an die 100 verschiedene Zauber-

**Mega-Rollenspiel: 5 CDs,
26 Spielerklassen,
mehr als 100 Zaubersprüche**



Marck: Why? A little rain never hurt anyone

Eine Bootsfahrt, die ist lustig
- wenn die Piraten nicht angreifen!

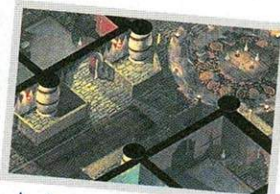
Die detaillierte Character-Gestaltung
folgt den Regeln von „Advanced
Dungeons and Dragons“

SAMUEL YOTEX

BARB

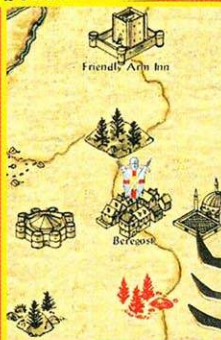
STRENGTH	16
DEXTERITY	18
CONSTITUTION	16
INTELLIGENCE	13
WISDOM	10
CHARISMA	17
INFORMATION	18
REFORM PARTY	18
DEAC CLASS	6

Bard Level 1	Experience 70
Next Level 100	
Proficiencies	
THAC0 19	
Number of Attacks 1	
Lore 10	
Magical Resistance 0	
Reputation Average 116	
Trick Pockets 60%	
AI Script None	
Saving Throws	
Paralyze/Poison	15



Auch in tiefe Dungeons führt
Euch die Reise

Auf dieser Karte
reist Ihr zu bereits
bekannten Orten



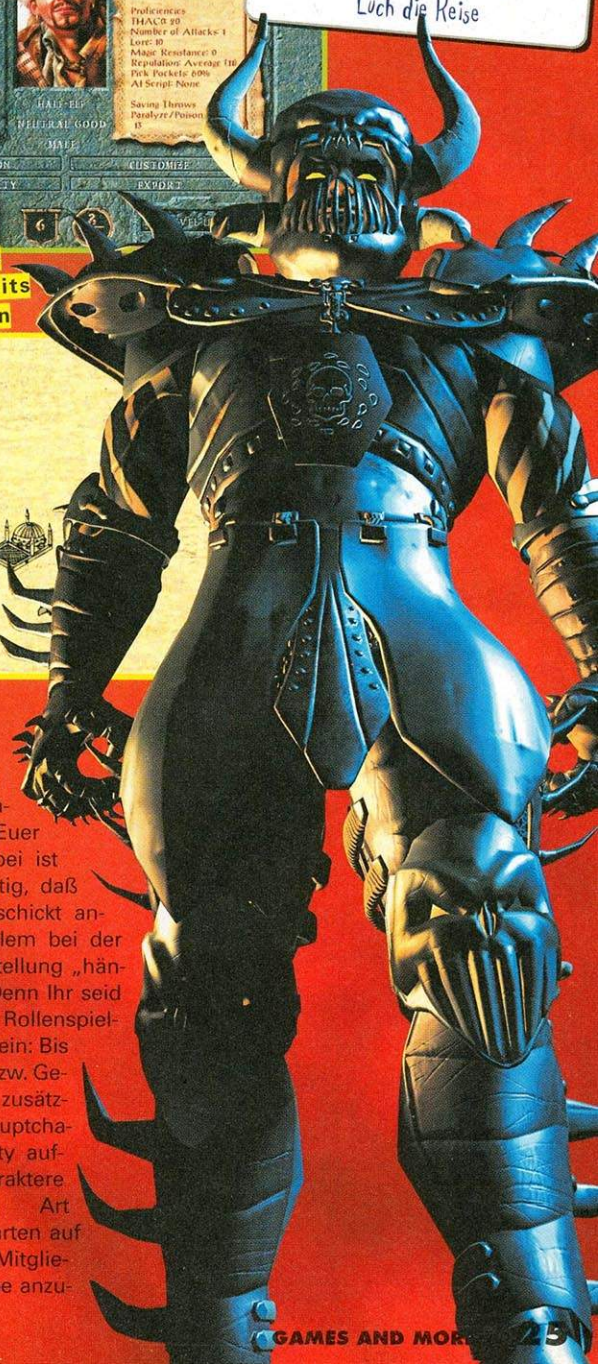
Sämtliche Zaubersprüche steht
Ihr als buntes Echtzeit-Feuerwerk

Bei der Auswahl Eurer
Party-Mitglieder müßt Ihr
geschickt vorgehen

sprüche zur Verfügung! Wie im Original-Regelsystem der Papiervorlage dürft Ihr Euren Hauptcharakter zunächst mit Aussehen, Klasse, Fertigkeiten und Eigenschaften ausstatten. Wolltet Ihr immer schon als Zwergenkrieger umherstreifen, als rechtschaffen-tapferer Paladin für das Gute kämpfen oder als chaotisch-böser, diebischer Gnom Unheil verbreiten? Hier habt Ihr alle Gelegenheit dazu, und die Welt von „Baldur's Gate“ wird auf Eure Taten entsprechend reagieren. Frisch erschaffen, startet Ihr mit Eurem Charakter zunächst auf Schloß Candlekeep, wo Ihr Euch in einem Tutorial mit allen wesentlichen Details der einfach zu erlernenden Maus-Steuerung ver-

traut macht. Kaum daß Ihr Euch ins Abenteuer gestürzt habt, wird auch schon Euer Stiefvater dahingemuechelt, und Ihr erfahrt nähere Einzelheiten zu Eurer Herkunft und der vor Euch liegenden Aufgabe. Ein geheimnisvoller Fluch lastet auf den Erzvorkommen der Schwertküste, und sämtliche aus Eisen hergestellten Gegenstände drohen zu verrotten. Dies ist natürlich nur der Auftakt zu einer spannenden Geschichte voller Intrigen, Geheimnisse und blutiger Kämpfe. Apropos Kampf: Anders als in „Diablo“ müßt Ihr nicht durch pausenloses Klicken jeden einzelnen Schwerthieb ausführen, sobald Ihr auf einen Gegner stoßt. Im Charakter-Menü könnt Ihr Verhaltensmuster

vorherbestimmen. Der eigentliche Kampf läuft dann automatisch und ohne Euer Eingreifen ab. Dabei ist es allerdings wichtig, daß Ihr Eure Party geschickt anordnet und vor allem bei der strategischen Aufstellung „händisch“ nachhelft. Denn Ihr seid in der gefährlichen Rollenspiel-Welt nicht lange allein: Bis zu fünf Gefährten bzw. Gefährtinnen dürft Ihr zusätzlich zu Eurem Hauptcharakter in Eure Party aufnehmen. 24 Charaktere unterschiedlichster Art und Gesinnung warten auf Euch – um sie als Mitglieder für Eure Gruppe anzu-



Baldur's Gate

Die Orte sind vorgerendert und oft wunderhübsch

Hier verteidigt sich eine Gruppe gegen einen Oger



Feuerball am Wasserfall

stimmen: Für jede Charakterklasse stehen verschiedene Grundmuster zur Auswahl. Eure direkten Befehle haben jedoch Vorrang vor diesen Vorgaben. Mit bis zu sechs Charakteren in einer Party und dem komplexen Regelwerk lässt sich natürlich im Echtzeit-Kampfgetümmel nicht immer die Übersicht behalten, von effizienter Befehlsvergabe ganz zu schweigen. Daher könnt Ihr jederzeit per Druck auf die Space-Taste in den Pausenmodus schalten und so in aller Ruhe Euren Charakteren ihre Befehle erteilen. Aber Vorsicht: Auch wenn Ihr Euch im Inventar-Schirm befindet, läuft das Spiel weiter: Ihr solltet Euch also nicht erst mitten im heftigen Geplänkel mit einer Horde von Orks um die Ausrüstung kümmern... Wichtige Gegenstände, Befehle und Zaubersprüche könnt Ihr auch per frei einstellbarem Tastendruck aufrufen. Besonders gut gelungen ist auch die Automap:

In den Tavernen könnt Ihr einkaufen und trefft Fremde

werben, müßt Ihr sie allerdings erstmal finden und dann im Gespräch auf Eure Seite bringen! Hier ist Finger-spitzengefühl geboten: Einige Gesellen, auf die Ihr trefft, entpuppen sich schnell als recht finstere Burschen. Wenn Ihr bei der Auswahl Eurer Gefährten nicht umsichtig seid, kann sich

Auf dieser Karte seht Ihr nicht nur alle bereits erforschten Teile des aktuellen Spielabschnitts, Ihr könnt auch direkt einen Ort anwählen – per Mausklick wandert Eure Party dann in Echtzeit los. Geradezu enorm ist der Umfang dieses Abenteuers: Kaum jemand wird es schaffen, in weniger als 100 Stunden die Welt vor dem drohenden Unheil zu retten. Mehr als 10.000 Bildschirme mit durchgehend hochauflösenden 3D-Hintergründen wurden erstellt: Hier

Enormer Umfang, tolle Atmosphäre... doch das ist erst Teil Eins!

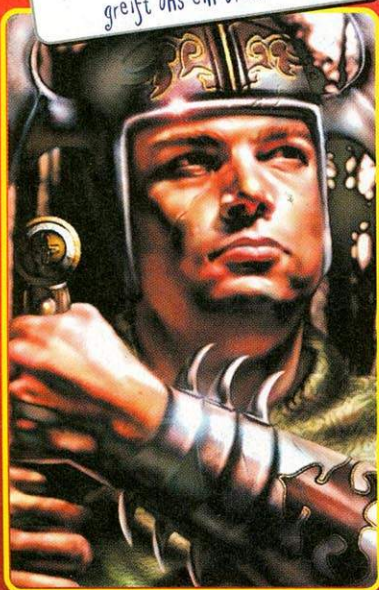
Dieser fiese Kerl ist wohl der Oberbösewicht



Die Videos sind recht kurz – die 5 CDs sind voll mit Handlung, Sound, Grafik!



Wieder ein Überfall – diesmal greift uns ein Drache an





Eine Entwurfszeichnung für den Paladin



Alle Treppen sind echt 3D: Höhenunterschiede seht Ihr deutlich



Sogar die Gebäude wurden innen wie aussen einzeln gestaltet



Furchtlos stellt sich dieser Krieger dem gräßlichen Dämon



Ein Geplänkel am Waldesrand



Dieser Zauberspruch heißt vermutlich „Blitzstrahl“

Krieger gegen Riesen: Hoffentlich haben wir ausreichend viele Heiltränke dabei



Super: Echtzeit-Modus mit Pausenfunktion für strategischen Tiefgang

gibt es keine aus „Kacheln“ gebaute Landschaften, die allesamt irgendwie gleich aussehen. Besonders schick in Szene gesetzt wurden die Zaubersprüche. So könnt Ihr genau beobachten, wie zum Beispiel ein halbes Dutzend „Magic Missiles“ in einen Ort einschlägt, oder wie ein magischer Blitz einen angreifenden Riesen grillt. Die wichtigsten Begebenheiten werden in einem Tagebuch festgehalten, das mit bissigem Witz das Geschehen kommentiert und aufmerksamen Lesern viele Lösungshinweise zu bieten hat. Auch die Sprachausgabe weiß zu gefallen: Fast alle Figuren, denen Ihr begegnet, haben ihre eigenen markanten Sprüche auf Lager, die Euch zudem bereits viel über den jeweiligen Charakter verraten – bei unserer englischsprachigen Testversion waren diese Meldungen teils zum Schiefachen komisch. Musik und Hintergrundgeräusche kommen ebenfalls perfekt rüber und wurden gut an Ort und Tageszeit angepaßt – so bekommt Ihr mittelalterliche Choräle im Schloßhof zu hören, in der Kneipe dagegen derbe Sprüche und zünftige „Saufmusik“. Noch besser als die aufwendige Grafik und der gute Sound haben uns die Atmosphäre und der teilweise recht herbe Humor gefallen: Es ist

Interplay wirklich gelungen, die skurrile mittelalterliche Welt von AD&D-Rollenspielen in den PC zu bannen. Trotz der enorm komplexen Mechanismen und Regeln steht hier nämlich wirklich das Spielvergnügen im Vordergrund, lästige Würfelerei und Rechnerei entfallen! Mit einem Netzwerk oder per Internet können auch bis zu sechs Spieler gemeinsam als Party in dieses aufwendige Abenteuer ziehen. Keine Rollenspielrunde ist nun mehr dazu verdammt, alle Details mit Bleistift zu notieren, kaputtradierte Charakterbögen neu zu schreiben oder ständig

Regelfragen in fünf verschiedenen Handbüchern gleichzeitig nachzuschlagen... Was wir zunächst kaum glauben konnten: Dieses 100-Stunden, 5-CD-Mega-Rollenspiel ist nur der erste von mindestens drei Teilen! Der zweite Teil, „Planescape: Torment“ ist bereits in Arbeit und soll noch vor dem Sommer '99 erscheinen. Getreu den Regeln von AD&D läuft auch die Verteilung von Erfahrungspunkten für Charaktere, und so werdet Ihr in „Baldur's Gate“ kaum über Level Sechs oder Sieben hinauskommen. Natürlich dürft Ihr Eure Charaktere aus „Baldur's Gate“ später direkt in die Fortsetzung übernehmen.

David Skreiner



PC TEST DER GAMES SUPERHIT

BALDUR'S GATE
Hersteller Black Isle / Interplay
Web-Adresse www.interplay.com
Preis/geplant ca. 99 DM / -
Spieleranzahl 1 - 6
Genre Rollenspiel

Besonderheiten:
 Min. Konfig: Pentium 120 MHz, 16 MB RAM, 200 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 350 MB HD, Win 95/98

Positiv:
 Mega-Rollenspiel mit brillanter Technik und sehr viel Handlung.

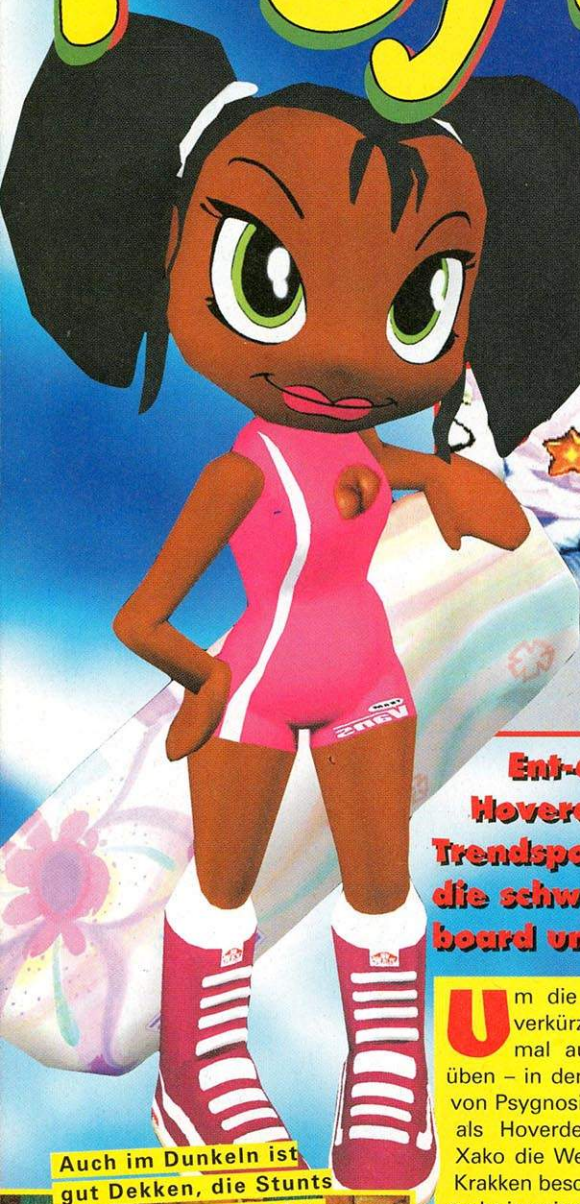
Negativ:
 Der Diablo-Look täuscht: Teilweise ist das Spiel sehr komplex.

WERTUNG:
Grafik 81%
Sound 83%
keine Altersfreigabe:
Angaben

SPIEL SPASS: 90%



Psybadek



Die Level sind stellenweise ziemlich schrill und abgedreht



Von hier aus gelangt Ihr in die diversen Welten der Psyba-Zone

Die Clipping-Fehler stören nicht nur, sondern erschweren auch noch die Orientierung



Krakkens: Er ist böse. Er ist mächtig. Und er ist blau.

Ent-dekke die Möglichkeiten!
Hoverdecken ist cool und wird bestimmt
Trendsport Nummer eins... sobald jemand
die schwebende Kombination aus Snow-
board und Skateboard erfindet.

Um die Wartezeit etwas zu verkürzen, könnt Ihr schon mal auf Eurer PlayStation üben – in dem Spiel „Psybadek“¹ von Psygnosis² müßt Ihr nämlich als Hoverdek-Meister Mia oder Xako die Welt vor dem finsternen Krakkens beschützen. Der will nicht mehr in seiner dunklen Dimension vor sich hin bösewichten, sondern die Erde übernehmen. Ein paar von Mias und Xakos Hoverdek-Kumpels hat er schon entführt und hält sie in seinem Reich gefangen.

Die Psyba-Zone ist in verschiedene Welten aufgeteilt, die Level für Level durchgespielt werden – zwischendurch warten größere Endgegner auf Euch, schon vorher trifft Ihr aber auf Krakkens kleinere Schurken. Ihnen hilflos ausgeliefert seid Ihr natürlich nicht: Ihr könnt sie nämlich mit Hilfe von Hoverdek-Stunts aus dem Weg räumen. Die Stunts sind das Tolle am Hoverdek: Ihr könnt also nicht nur 30 cm über dem Boden schwebend wie auf einem

Skateboard rumheizen. Anfangs beherrscht Ihr nur einen einzigen Trick, jedes Mitglied Eurer Gang, das Ihr befreit, zeigt Euch einen neuen. Vereinzelt lassen sich auch Waffen aufladen, und mit den Sternen könnt Ihr zusätzliche Level freisammeln. Fassen wir also zusammen: „Psybadek“ ist ein Jump'n'Run auf dem Hoverdek.

Grafisch in Szene gesetzt wird das Ganze zeitgemäß in 3D, die Welten sind knallig bunt und das Spiel wirkt insgesamt ziemlich abgedreht – was es mit den tanzen den Tannen auf sich hat, wissen wohl nur die Entwickler. Licht- und Wettereffekte dürfen natürlich nicht fehlen. Übermäßig detailliert sind die Grafiken allerdings nicht, und es treten häufig störende Clipping-Fehler auf. Die Soundeffekte sind ebenfalls nicht berauschend, der Soundtrack dagegen einigermaßen gelungen – sofern Ihr diese Art von „hipper“ Musik mögt. Die Steuerung ist bewußt unkompliziert gehalten, das Steuern des Deks ist ziemlich einfach. Wer

aber die Stunts richtig einsetzen will, der braucht gutes Timing und flinke Finger.

„Psybadek“ ist ein Zwischending zwischen Snowboard-Spiel und Jump'n'Run und sorgt für recht kurzweiligen Spielspaß – einzig die technisch eher mäßige Umsetzung stößt uns an manchen Stellen ein wenig sauer auf...

Patrick Dowling

Auch im Dunkeln ist gut Dekken, die Stunts sehen dann besonders spektakulär aus



Die Endgegner sind natürlich eine größere Herausforderung als die anderen Feinde



„Psybadek“ ist ein Jump'n'Run auf dem Hoverdek

PSX TEST

PSYBADEK

Hersteller: Psygnosis
Web-Adresse: www.psygnosis.com
Preis/geplant: ca. 100 DM / -
Spieleranzahl: 1
Genre: Action

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Abgedrehtes, cooles Spiel mit eigenem Stil.

100%



Negativ:
Witzige Idee, aber leider nur mäßige technische Umsetzung.

Alters-
freigabe:
ab
6 Jahren

WERTUNG:
Grafik 63%
Sound 61%

SPIEL
SPASS:
70%

0%

1967



**GOLD
PLAYER**

**gab es in der Formel 1
weder Flügel noch Sponsoren...**

**BRAVO
SCREENFUN**

Spektakuläre Unfälle waren
an der Tagesordnung...



...und die unübertroffene Kombination
legendärer Rennfahrer, Boliden und
lebensgefährlicher Strecken!



Ebenso grandiose Siege...



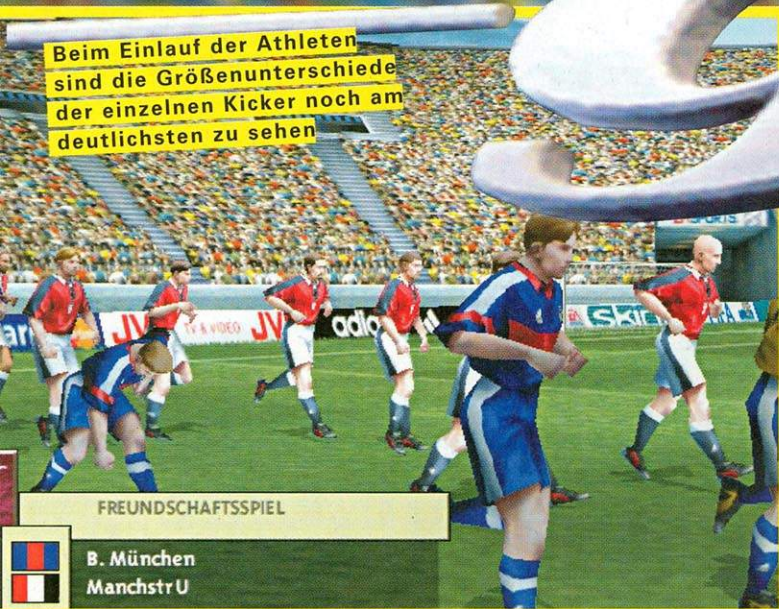
Das heißt die Piloten nicht davon ab alles zu geben und schnell zu fahren - sehr schnell...

Die authentischen Rennwagen
von 1967, 11 historische Strecken und
die höchstentwickelten Motoren der
damaligen Zeit, damit Sie sich mit legendären
Rennfahrern wie Graham Hill oder Jim Clark
messen können: ein atemberaubend realistisches
Erlebnis dank kompletter 3D-Grafik. Tauchen Sie ein in
das Jahr 1967 und werden Sie Teil der Legende -
Grand Prix Legends.

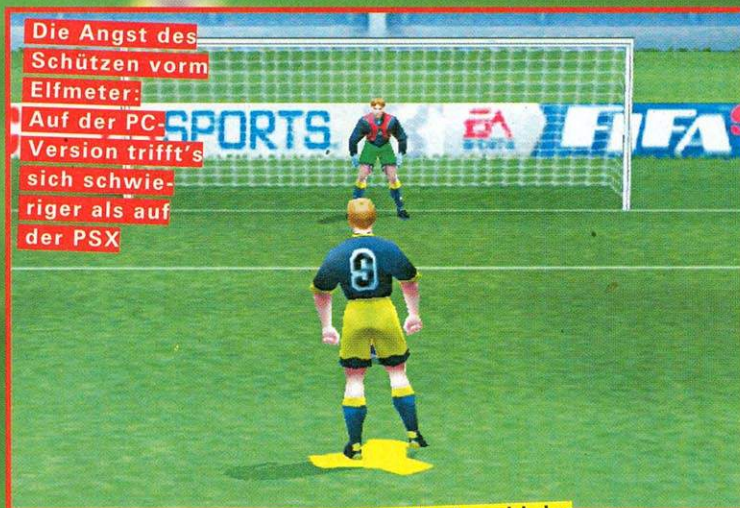
**Grand Prix
Legends**



Beim Einlauf der Athleten sind die Größenunterschiede der einzelnen Kicker noch am deutlichsten zu sehen



Die Angst des Schützen vorm Elfmeter: Auf der PC-Version trifft's sich schwieriger als auf der PSX



Im Golden-Goal-Modus dürft Ihr die Anzahl der Tore vorgeben, die für eine Beendigung des Matches erzielt werden müssen



Wieviel Fußball verträgt der Mensch? Während Experten bei den Fernsehübertragungen schon seit längerem vor einer Übersättigung warnen, bringt EA Sports pünktlich zur Winterpause der Bundesliga die dritte Fußball-Sim innerhalb eines Jahres auf den Markt.



Bei einer solchen Flut an Fußballspielen stellt sich selbst dem abgebrühtesten Fan irgendwann die Frage „Brauche ich wirklich noch ein FIFA Soccer“? Die Antwort hierauf möchten wir gerne ans Ende dieses

Testes stellen und zuvor EA Sports jüngsten Sproß erstmal eingehender unter die Lupe nehmen. Nach dem Start werdet Ihr im gewohnt übersichtlichen Hauptmenü zunächst von Fatboy Slims funkigem Song „The Rockafeller Skank“ (The Funk Soul Brother) in Empfang genommen – eine Art akustisches Aufwärmtraining der härteren Sorte. Ein kurzes Überfliegen der Menüs ergibt, daß sich EA Sports nach den letzten beiden eher nationalmannschaftslastigen Titeln endlich wieder auf die Vereine konzentriert hat. Satte 220 Mannschaften aus 12 europä-

schen Ligen – darunter alle aktuellen Original-Teams der ersten Bundesliga – stehen Euch zur Auswahl. Und wer auf Sir Erichs Knappen einfach nicht verzichten kann, der findet zusätzlich noch einmal weitere 42 Nationalmannschaften für internationale Begegnungen.

Neben den sattsam bekannten Modi wie Freundschaftsspiel, Pokal oder Liga dürft Ihr diesmal auch eine sogenannte Europäische Dream Liga mit 20 vorgegebenen Clubs ausspielen. Ebenfalls neu hinzugekommen ist der Golden-Goal-Spielmodus. Hier kickt Ihr – wie früher auf dem Bolzplatz – statt auf Zeit solange, bis eine Mannschaft zuerst eine zuvor festgelegte Anzahl an Toren (maximal 9) erzielt hat. Fehlt eigentlich nur noch die Regel: drei Ecken ergeben einen Elfmeter...

Um in den vorgegebenen Cups wie Champions-League und

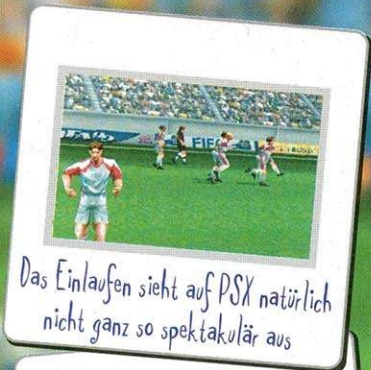
Endlich stehen wieder die Vereinsmannschaften im Vordergrund



Im Trainingsmodus dürft Ihr auch mal ein 5:2-Spielchen wagen



Eckstoß: Per Pfeil könnt Ihr Winkel und Höhe der Hereingabe bestimmen



Das Einlaufen sieht auf PSX natürlich nicht ganz so spektakulär aus



Im Intro werdet Ihr auf das bevorstehende Spektakel eingestimmt



Tore werden wie in den Vorgängern ausgiebig bejubelt

1. TOR
B. Hobsch
München



PSX: Selbst bei einem solchen Strafraum-Getümmel geht die PlayStation-Version nicht in die Knie



FREUNDSCHAFTSSPIEL



DEUTSCHLAND



ENGLAND

Mehr Vereinsmannschaften: Bei „FIFA 99“ treten die Nationalteams klar in den Hintergrund

UEFA-Cup oder der Liga gut über die Runden zu kommen, dürft Ihr während einer Saison Euren Kader mit Hilfe eines Transfermarkts aufstocken (bzw. abspecken). Im Trainingsmodus hat sich hingegen wenig getan: Nach wie vor könnt Ihr hier Eckbälle, Freistöße und Elfmeter einstudieren oder ein kleines Trainingsspielchen mit beliebiger Spieleranzahl wagen – und das war's auch schon. Weitere Disziplinen wie Hütchen-Dribbeln, Ball hochhalten oder Kopfball-Pendel fehlen. Aber irgend etwas muß sich EA ja noch für „FIFA 2000“ aufheben. Eine weitere Option, die wir – wie bei den Vorgängern – schmerzlich vermissen, ist die frei definierbare Belegung der Joypad-Knöpfe. Entweder Ihr werdet mit den vorgegebenen Kombinationen glücklich, oder Ihr laßt es bleiben. Alternativen? Fehlanzeige! Ach ja: Und daß der Hallenmodus wieder gestrichen wurde, ist für uns ebenfalls unverständlich. Doch genug der kleinen Schönheitsfehler abseits des grünen Rasens, die wahren Qualitäten einer Fußballsimulation zeigen sich bekanntermaßen erst nach dem Anpfiff. Und hier – wie sollte es auch anders sein

Im Golden-Goal-Modus spielt Ihr nicht auf Zeit, sondern auf Tore

Neben dem Münchner Olympia-Stadion steht als zweite deutsche Arena noch das Dortmunder Westfalenstadion zur Auswahl

Im Spieler-Editor dürft Ihr Eure eigene Wunschmannschaft zusammenzimmern



SPIELER BEARBITEN



DEUTSCHLAND	E. Frankfurt	R. Weber
Pos. RM	Nummer 8	Haartyp
Haarfarbe	Hautfarbe	Gesicht
Bart	Aggressivität	
Attribute	Ruhig	Aggr.

FIFA 99



Typisch Ronaldo: Während alles dem Ball nachjagt, legt der Brasilianer eine schöpferische Pause ein

Bei aggressiven Spielern kommt es zu hitzigen Diskussionen mit dem Schiri

Au, das tat weh: Während B. Winkler sich noch beschwert, zückt der Schiedsrichter den gelben Karton



Jaaaa: Eintracht führt durch einen Treffer von Stojak mit 1:0



Insgesamt stehen auf Wunsch acht verschiedene Kameraperspektiven zur freien Auswahl

ECKSTÖSSE

Kaisersl.	0
Wolfsburg	1

– spielt „FIFA 99“ seine Stärken wieder einmal souverän aus. Da wäre zunächst die Steuerung. Die gewagte Doppelt- und Dreifach-Knopfbelegung der letzten beiden Teile wurde entschärft. Endlich lassen sich wie beim Bruder „NHL“ alle Aktionen mit wenigen Tastenkombinationen schnell und präzise ausführen. Selbst blutigen Neulingen gelingt es schon nach wenigen Trainingseinheiten, die Akteure elegant durch die gegnerische Abwehr tänzeln zu lassen. Außerdem reagieren die Kicker diesmal sofort auf Eure Joypad-Bewegungen und benötigen nicht erst jedes Mal drei Schritte zum Auslaufen und Wenden. Auch bei per Knopfdruck eingelegten Sprints müßt Ihr Euch ein wenig umgewöhnen. Statt wie

Die Steuerung wurde diesmal betont einfach gehalten

bislang bei entsprechend gedrücktem Button mit dem Leder am Fuß zügig die Seitenlinie entlangzumarschieren, setzt Euer Ballkünstler nun nur noch zu kurzen Spurts an, die obendrein viel Power kosten und rasch die Beine des Kickers erlahmen lassen. Hier ist effektives Kräfte-Haushalten angesagt, wollt Ihr nicht schon nach einer Halbzeit stehend K.O. vom Gegner überannt werden.

Eine weitere Neuheit ist der halbaktive Torwart. Ich frage mich, wie oft ich bei den Vorgängerspielen den Torhüter verflucht habe, weil er bei einem gegnerischen Angriff wie Pattex auf der Linie kleben geblieben ist. Dieses Phänomen gehört jetzt endlich der Vergangenheit an. Falls bei einem Konter ein Stürmer auf Euer Gehäuse zujagt, dürft Ihr kurzzeitig die Kontrolle über Euren Torhüter übernehmen und aus dem Kasten laufen, um so beispielsweise den Winkel zu verkürzen. Selbst grafisch gelingt es EA Sports im Vergleich zu den vorangegangenen Teilen noch eine ordentliche Schippe draufzulegen – dies gilt insbesondere für die PlayStation-Version. Das komplet-

Einwurf Deutschland: Kurz vor der Halbzeit steht es immer noch 0:0

Beim Torhüter-Abschlag schaltet die Kamera automatisch in die Hinter-Tor-Perspektive um



Oben rechts sieht Ihr den bei Bedarf zuschaltbaren Radar, der zwar einiges an Bildfläche verdeckt, dafür aber einen guten Überblick verschafft

te Spiel läuft dank höherer Frame-Rate (dieser Wert gibt an, wie viele Bilder pro Sekunde ein Spiel darstellen kann) wesentlich flüssiger und schneller ab, und das deutlich erkennbar weichere Scrolling kommt ohne störende Ruckler aus. Auch optische Detailschmankerl dürfen selbstverständlich nicht fehlen: Jede Menge neuer Jubel-Sequenzen nach erfolgreichem Torabschluß verwöhnen Euer Auge, und bei einer ungerechtfertigten Karte kann es schon mal passieren, daß ein besonders hitziger Spieler den Schiedsrichter attackiert (und dafür vom Platz fliegt). Die einzelnen Akteure unterscheiden sich in puncto Aussehen deutlich voneinander, und in der PC-Version weisen die Kicker sogar unterschiedliche Körpergrößen auf (Hallo, Icke Häßler!). Untermalt wird das Geschehen auf dem je nach Wetterlage grü-

nen, braunen oder weißen Rasen wie üblich vom Duo Infernale Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch. Kommen wir zum Fazit des Tests und damit zur eingangs aufgeworfenen Frage: „Wer braucht FIFA 99?“. Solltet Ihr „Frankreich 98“ oder „Die WM-Qualifikation“ schon besitzen, dann empfehlen wir besonders den Besitzern der PC-Fassung, „FIFA 99“ zumindest einmal probezuspielen. Hier muß letztlich jeder für sich entscheiden, ob die zwar insgesamt doch recht zahlreichen, aber meist nur Details betreffenden Änderungen einen Neukauf lohnen. Für alle Fußballfans, die keinen der beiden Vorgänger ihr eigen nennen, kann das Urteil dagegen nur lauten: Ran ans runde Leder und voll eingeschwenkt: „FIFA 99“ müßt Ihr haben! Ralf C. Adam

Viele Detailverbesserungen - aber die haben's in sich



Wie im richtigen Leben: Vor der Gelben Karte gibt es erst mal eine Verwarnung

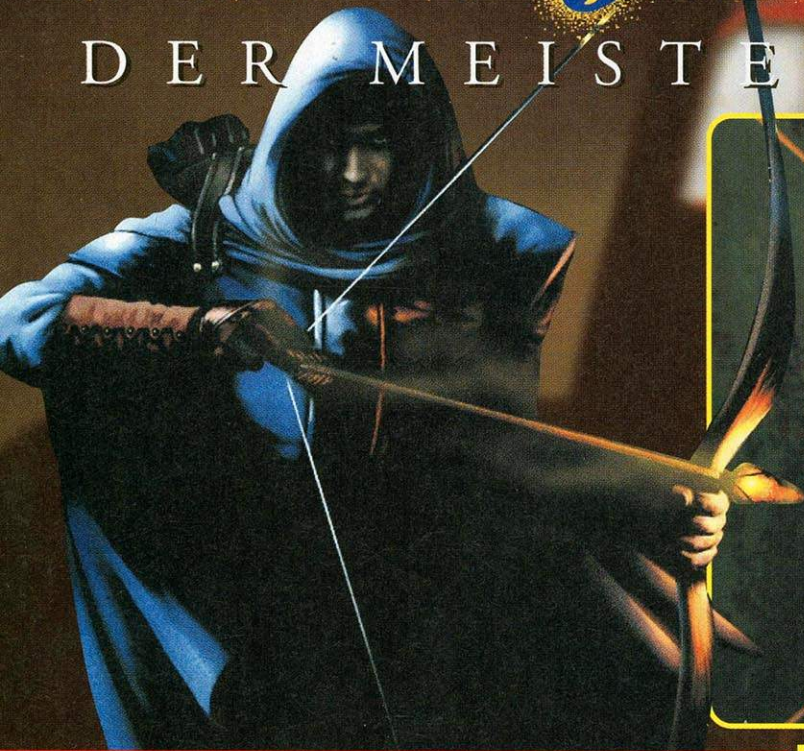
SYSTEMVERGLEICH

PC	PSX
GRAFIK:	
Ab einem 200 Pentium flüssige, ruckelfreie Grafik mit beeindruckenden optischen Effekten.	Wesentlich flüssigere und ruckelfreiere Grafik als der Vorgänger. Steht der unbeschleunigten PC-Version kaum nach.
SPIELERANZAHL:	
1 - 20	1 - 8
HIGHLIGHTS:	
Highlights sichern möglich.	Highlights sichern nicht möglich.
MINISEQUENZEN:	
Spieler ärgern sich nach vergebener Torchance.	Keine Mini-Sequenzen.
SPIELEREDITOR:	
9 Gesichtstypen, 4 Hauttöne, 14 Frisuren, 7 Barttypen.	9 Gesichtstypen, 4 Hauttöne, 14 Frisuren, 7 Barttypen.
KOMMENTAR:	
W.D. Poschmann, W. Hansch	W.D. Poschmann, W. Hansch
OPTIMALE STEUERUNG:	
MS-Sidewinder Pad	Analog-Controller mit Dual Shock Unterstützung.
UNTERSCHIEDLICHE SPIELERGRÖßEN:	
Ja	Nicht erkennbar

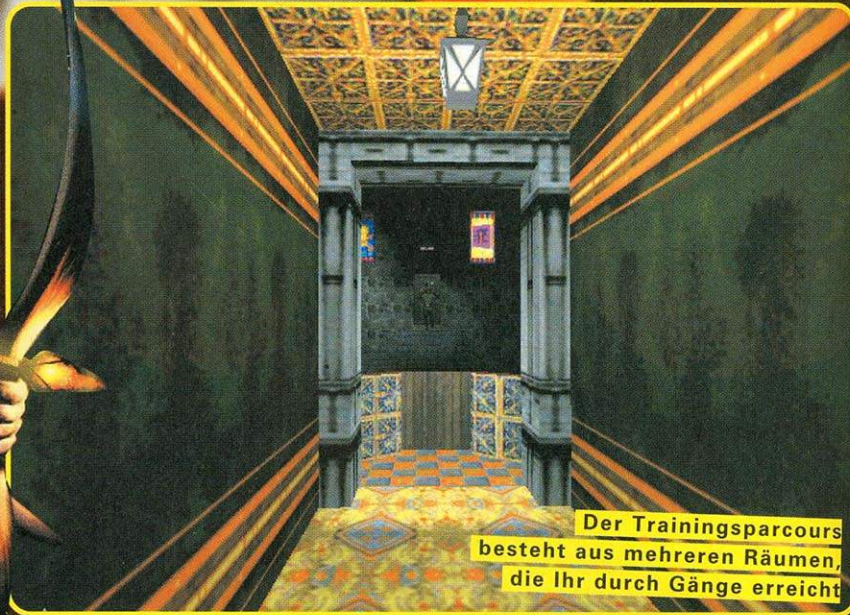
PC TEST	PSX TEST
FIFA 99	FIFA 99
Hersteller: Electronic Arts	Hersteller: Electronic Arts
Web-Adresse: www.easports.com	Web-Adresse: www.easports.com
Preis/geplant: ca. 100 DM / N64	Preis/geplant: ca. 100 DM / N64
Spieleranzahl: 1 - 20	Spieleranzahl: 1 - 8
Genre: Sport	Genre: Sport
Besonderheiten: Min. Konfig: Pentium 133, 16 MB RAM, 20 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200, 32 MB RAM, 150 MB HD, Win 95/98, 3D-Beschleuniger	Besonderheiten: Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller sowie Multi Tap.
Positiv: Schneller, flüssiger, einfacher, besser.	Positiv: Schneller, flüssiger, einfacher, besser.
Negativ: Lange Ladezeiten vor jeder Partie.	Negativ: Lange Ladezeiten vor jeder Partie.
Altersfreigabe: frei	Altersfreigabe: frei
WERTUNG: Grafik: 89% Sound: 84%	WERTUNG: Grafik: 88% Sound: 83%
SPIEL SPASS: 91%	SPIEL SPASS: 91%

DARK PROJECT

DER MEISTERDIEB



Nett:
Von der Decke
tropft das Wasser



Der Trainingsparcours
besteht aus mehreren Räumen,
die Ihr durch Gänge erreicht



Einige Räume
sind mit Bildern
verziert

Licht & Schatten:
Nur im Dunkeln
seid Ihr vor
Blicken sicher



Ziemlich hoch: Auf diesen
Turm müßt Ihr hinauf

**Mächtig finster und genial gut:
Das neue Action-Adventure von Looking
Glass ist ein echtes Meisterwerk.**

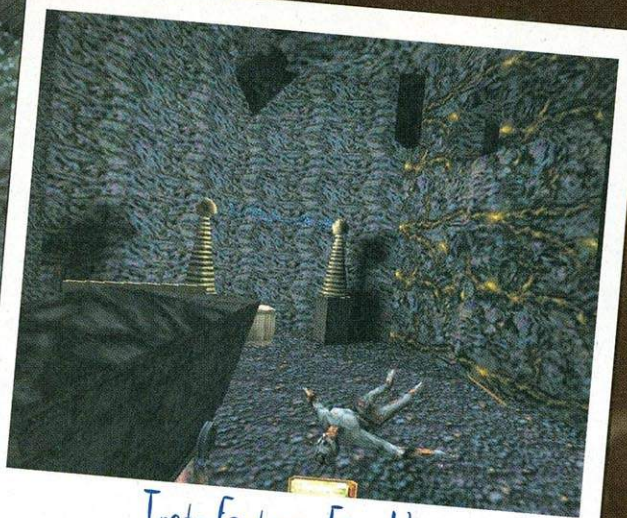


Detailreich: Die Grafik läßt
sich auf hohe Auflösungen stellen



In einigen
Szenarien
schleicht Ihr
nachts durch
eine Stadt

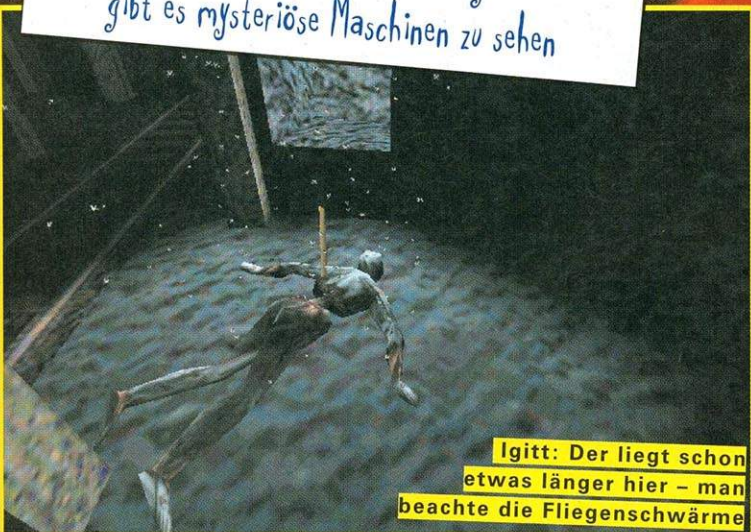
Garrett ist ein Straßenstrolch: Mit flinken Fingern schnappt er sich Wertsachen aus den Taschen argloser Passanten. Dummerweise macht Garrett einen kleinen, aber entscheidenden Fehler: Eines seiner Opfer gehört einem Geheimbund, den „Hütern“ an – Garrett wird bei dem Diebstahl ertappt. Statt Garrett den lokalen Behörden zu übergeben, wird der Tunichtgut von den Hütern zum „Meisterdieb“ ausgebildet – daher auch der Name des neuen Looking-Glass-Action-Adventures „Dark Project: Der Meisterdieb“. Ihr schlüpft nun in die Rolle Garretts,



Trotz Fantasy-Einschlag
gibt es mysteriöse Maschinen zu sehen



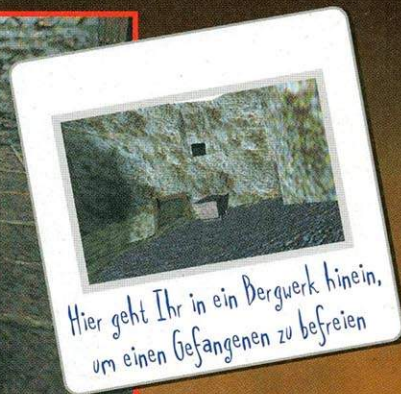
Prunkvoll: Ein Speisesaal
in einem Herrschaftshaus



Igitt: Der liegt schon
etwas länger hier – man
beachte die Fliegenschwärme



In Kisten findet Ihr oft
Gegenstände oder
Wertsachen



Hier geht Ihr in ein Bergwerk hinein,
um einen Gefangenen zu befreien



In diesem Raum findet mit Sicher-
heit einen feinen Schatz

um in rund 14 Missionen Euer Können als Dieb unter Beweis zu stellen. Vor dem Spielstart entscheidet Ihr, ob Ihr ein Training absolvieren wollt (zu empfehlen) oder dieses überspringen möchtet. Im Trainingsparcours werden Euch die Grundlagen des Diebeshandwerks erklärt und die ersten Feinheiten der Steuerung beigebracht. Habt Ihr das Training absolviert (oder übersprungen), geht's gleich mit dem Spiel los. Vor jeder Mission erfolgt eine ausführliche Beschreibung, in der erklärt wird, um was es bei dem Einsatz geht – die Ziele können durchaus variieren. In einigen Aufträgen müßt Ihr einen bestimmten Gegenstand stehlen, ein anderes Mal habt Ihr die Aufgabe, einen Gefangenen zu befreien oder Informationen zu beschaffen. Zusätzlich dürft Ihr Euch vor jedem Auftrag mit Extra-Gegenständen eindecken und einen von drei möglichen Schwierigkeitsgraden wählen. Zwar hat Garrett jeweils eine Grundausrüstung dabei – seinen Bogen, ein Schwert, ein paar Pfeile sowie einige Heiltränke – aber mit dem Geld, welches Ihr durch den erfolgreichen Abschluß der Missionen einheimst, solltet Ihr zusätzliches Equipment

kaufen. Die Liste der „Extras“ ist lang: Neben nützlichen Heiltränken gibt es hilfreiche Infos zum aktuellen Job oder Spezialpfeile wie Wasser- und Feuerpfeile. Weiterhin stehen Gas- und Blitzbomben auf dem Einkaufszettel. Sparen ist übrigens nicht vonnöten: Eingesammelte oder gekaufte Extras könnt Ihr getrost aufbrauchen, denn die meisten Gegenstände dürfen nicht mit ins nächste Level übernommen werden.

den. Habt Ihr Euch einge- deckt, geht das Spiel los. In vielen Szenarien startet Ihr vom eigentlichen Einsatz- ziel entfernt und müßt erst einen Eingang finden. Im Regelfall gibt es mehrere Eingänge – einen (oft schwer bewachten) Haupteingang und einen Zugang, der weniger schwierig zu „knacken“ ist. Die Umgebung ist komplett in

Mit „Der Meisterdieb“ hat Looking Glass sich ein Denkmal gesetzt

DARK PROJECT

DER MEISTERDIEB

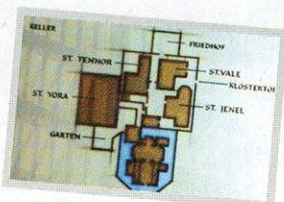
Hier hilft nur Angriff:
Ein Zombie hat
Appetit auf Garrett



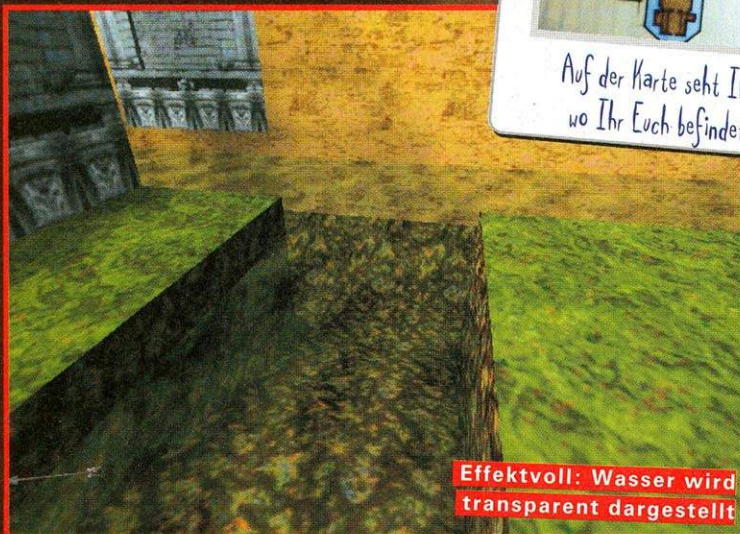
Früh übt sich:
Beim Training lernt
Ihr das Bogenschießen



Ihr könnt Euch per Maus völlig frei
umschauen – also auch nach unten



Auf der Karte seht Ihr,
wo Ihr Euch befindet



Effektiv: Wasser wird
transparent dargestellt



Alles Gute
liegt am Boden:
beispielsweise
ein Kanaldeckel



Fackeln wie diese lassen
sich mit Wasserpfeilen auf
große Entfernung löschen

3D-Grafik, die sich – wenn Ihr eine entsprechende Grafikkarte habt – in verschiedenen Auflösungen darstellen lässt. Für langsame PC eignet sich eine niedrige Auflösung und eine geringe Farbtiefe, bei einem flotten Rechner könnt Ihr bis zu 1024*768 Punkte in ca. 65.000 Farben einstellen. Aber egal welche technische Ausstattung Ihr habt: Per Maus und Tastatur lauft Ihr durch die 3D-Welt, hangelt Euch über Simse, springt über Gräben, klettert Leitern und Treppen hoch, schaut Euch per Mausbewegung um oder

auf einen langschwimmt und taucht in tiefen Gewässern. Unter Wasser wird Euer Luftvorrat in Form von Luftblasen an-

gezeigt – je weniger Luftblasen vorhanden sind, desto eher solltet Ihr auftauchen. Selbstverständlich wimmelt es in den einzelnen Missionen auch von potentiellen Feinden: Wachen patrouillieren in Gängen, Monster harren in dunklen Katakomben, Untote schlurfen durch Tunnels. Aber wer im Stil eines 3D-Shooters jedes Lebewesen mit Schwert oder Bogen killt, gewinnt keinen Blumentopf und erleidet einen schnellen Bildschirmtod. Immerhin spielt Ihr einen Meisterdieb und dementsprechend ist auch ein überlegtes und taktischeres Vorgehen erheblich klüger. Die Entwickler haben bei der digitalen Umsetzung

der Diebesumgebung eine echte Meisterleistung vollbracht: So verhalten sich die Gegner und Monster, aber auch „friedliche“ Bewohner „diebgerecht“ und quasi intelligent. Das heißt: Seid Ihr zu laut oder werdet Ihr gesehen, geben z.B. Wachen Alarm oder laufen weg – und kommen mit jeder Menge Verstärkung zurück. Um dem vorzeitigen „Game Over“ zu entgehen, müßt Ihr darauf achten, daß Ihr Euch möglichst im Schatten bewegt und keinen Lärm macht. So ist es erheblich besser, eine Wache von hinten mit dem Knüppel niederzustrecken, als sich

auf einen langwierigen und lauten Schwertkampf einzulassen. Obacht ist

auch beim Laufen angebracht: Einige Untergründe hallen mehr als andere – wer schleicht, lebt länger. Klugerweise hilft Euch das hervorragende Soundsystem und die Extras bei der Erfüllung Eurer Aufgabe. So hört Ihr potentielle Gegner schon von weitem. Außerdem lassen sich beispielsweise Lichtquellen wie Fackeln mit einem präzisen Schuß eines Wasserpfeils löschen. Wachen werden durch gezieltes Lärmen abgelenkt: Werft Ihr einen Gegenstand in eine Ecke, untersucht der Gegner die Lärmquelle und Ihr könnt unerkannt weiter-schleichen – oder den Feind von hinten erledigen. Damit Ihr Euch in den verwinkelten Gängen der Kata-

Nur die Schlüsseln
überleben: „Der Meisterdieb“
ist etwas für kluge Köpfe

Feuerpfeile
sind eine gute Waffe
im Kampf gegen Untote

Ein Blick durch das Fenster:
Was mag sich wohl
in diesem Haus verbergen

Lieber auf Nummer Sicher
gehen und von hinten
angreifen

Achtung Lärm:
Der Marmorboden
hallt gewaltig

Haltet Ihr länger auf
das Ziel, wird es
herangezoomt

Kommt nächstes Jahr: Das SF-Abenteuer „System Shock 2“ erscheint Ende 99

komben, Bergwerke, Kathedralen oder versunkenen Städten nicht verläuft, gibt's eine Karte, auf der im Regelfall die wichtigsten Orte nebst Anmerkungen verzeichnet sind. Außerdem habt Ihr einen Kompaß, der anzeigt, in welche Richtung Ihr geht. Ansonsten sind nur wenig Anzeigen zu sehen: Ein „Balken“ mit Gesundheitspunkten und jeweils ein Symbol der aktivierten Waffe oder eines Gegenstandes komplettieren die Anzeige. „Der Meisterdieb“ ist ein echter Knaller: Hier stimmt einfach alles! Clevere Rätsel, eine tolle Story mit einigen herzigen Überraschungen und ein hochmotivierendes Spielprinzip, gepaart mit technischer Finesse sieht unsere geplagte Testcrew nicht alle Tage. Am besten spielt Ihr den Meisterdieb in einem abgedunkelten Raum bei Kerzenlicht – schon bei dem leisesten

Geräusch zuckt der Spieler an der Maus zusammen und schaut nach, ob sich nicht irgendwo jemand versteckt hat. Selten konnte man in einem Computerspiel die virtuelle Umgebung förmlich „spüren“. Nicht zuletzt das grandiose Soundsystem sorgt für anhaltende Spannung: Statt sich nur auf das zu verlassen, was der Spieler sieht, sind nun auch die Ohren als spielentscheidendes Sinnesorgan gefordert. Nörgler mögen anmerken, daß die einzelnen Missionen von zu wenig Lebewesen bevölkert sind, aber das ergibt durchaus einen Sinn. Immerhin spielen die meisten Einsätze bei Nacht – und da ist eh nicht viel los. Außerdem: Die Gegner, die vorhanden sind, haben es in sich. Schlau, stark und geschickt, verdienen die Opponenten auch den Namen „Gegner“. Klasse!

Michael Hengst

INFO

Looking Glass ist vor allem durch zwei Spiele berühmt geworden: Immerhin haben die Amerikaner „Ultima Underworld“ erfunden und mit „System Shock“ einen weiteren Meilenstein der Spielesoftware entwickelt. Jetzt werkelt Looking Glass an einer Fortsetzung zum Klassiker: „System Shock 2“ soll wahrscheinlich Ende nächsten Jahres erscheinen. Als Basis für das Spiel dient angeblich eine verfeinerte Version der „Meisterdieb“-Grafik-Engine. Spielerisch geht „System Shock 2“ logischerweise in eine komplett andere Richtung. Statt in ein mittelalterliches Fantasy-Szenario mit Gruselementen versetzt Euch „System Shock 2“ in eine futuristische High-Tech-Welt, die von künstlichen Lebewesen, Computern und Robotern bevölkert ist.

PC TEST

DER GAMES SUPERHIT

DARK PROJECT
Der Meisterdieb

Hersteller Looking Glass/ Eidos Interactive
Web-Adresse www.lglass.com
Preis/geplant ca. 90 DM / -
Spieldauer 1
Genre Action / Adventure

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 60 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, 180 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Karte 4 MB

Positiv:
Hervorragende Atmosphäre, sehr guter Sound, tolle Szenarien, gute Steuerung.

Negativ:
Grafik könnte einen Hauch besser sein.

Altersfreigabe:
ab 16 Jahren

WERTUNG:
Grafik 84%
Sound 90%
SPIEL SPASS:
92%

100%
0%



Hier schlittert das Rhino um die Kurve



Der actiongeladene Fun-Flitzer von Ubi Soft im großen Vergleichstest: Wir nehmen „S.C.A.R.S.“ auf N64, PC und PlayStation unter die Lupe.



Wieselflinke Rennautos hetzen einander über schräge Pisten voller Verzweigungen, Waffen und harter Gegner: In „S.C.A.R.S.“ rutscht Ihr in futuristischen Rennmaschinen durch enge Kurven, ballert Eure Gegner von der Strecke und springt lässig über fiese Fallen. Die verschiedenen Gefährte sind vom Design her Tieren nachempfunden – darunter etwa Löwe, Elefant und Kobra – und unterscheiden sich im Fahrverhalten deutlich. Fünf dieser tierischen Flitzer stehen von Anfang an zur Verfügung, die restlichen müßt Ihr erst freifahren. Dies geschieht im Challenge-Modus, in dem Ihr einen Kontrahenten herausfordert und damit ein zusätzliches Auto erlangt. Dafür müßt Ihr

Hektischer Spaß: Renner mit Waffen und Nachbrenner

aber sicherlich erst ein wenig üben – am besten in den beinharten Grand-Prix-Rennen, aber auch im „Time Attack“-Modus zur Arbeit an den Rundenzeiten oder im höchst vergnüglichen Multiplayer-Modus.

Die Rennen gehen durch verschiedene, abgeschrägte Kurse – in der Wüste, unter Wasser und auf einem eisigen Gletscher. Fast jede dieser Strecken bietet Verzweigungen, die unterschiedlich schnell und verschieden schwer zu fahren sind – aber Vorsicht: Wenn Ihr von der Strecke abkommt, kracht Ihr am Pistenrand in eine „unsichtbare Mauer“ und verliert viel Geschwindigkeit. Ein reichhaltiges

Arsenal an Waffen und anderen genretypischen Rennhilfen (Schild, Turbo) verleiht diesem Fun-Racer zusätzlichen Pfiff. Und daß das Spiel stets eine Herausforderung bleibt, das garantieren die gut programmierten Computer-Gegner, die sich Eurem Können anpassen: Ihr habt also fast ständig mindestens einen schwerbewaffneten Rivalen im Nacken, und müßt oft noch knapp vor der Ziellinie mit allen Mitteln um den Sieg kämpfen. Auf dem N64 waren wir vom Ga-

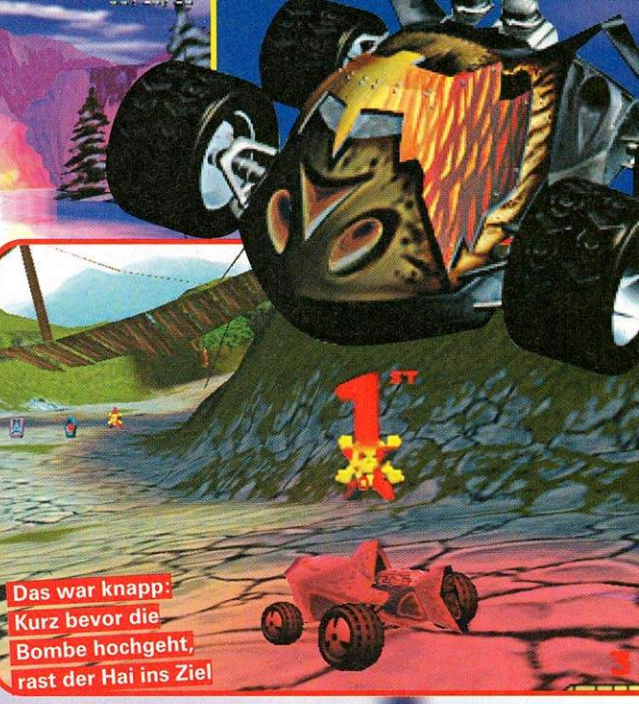


meplay besonders angetan: Hier macht es eigentlich am meisten Spaß, mit dem wendigen Hai durch die Wüste zu schlittern oder mit dem Rhinoceros die Gegner zu plätten. Auch die Steuerung ist bei der N64-Version am besten gelungen, denn mit ein wenig Übung rutscht Ihr sanft um die unmöglichsten Kurven und nehmt dabei auch noch Eure Konkurrenz unter Beschuß.

Weniger begeistert waren wir von der PlayStation-Version, die wir schon in unserer ersten Ausgabe getestet haben: Zu hektisch und ruckelig das Spiel, zu pixelig und ein wenig zu träge die Grafik. Leider ist der Einsatz der Waffen hier fast schon Glückssache, während sie sich auf dem PC recht gut und auf der N64 sehr gezielt einsetzen lassen: Ein wenig mehr Tuning hätte hier wohl kaum geschadet.

Die PC-Version trudelte brandheiß kurz vor Redaktionsschluß bei uns ein und gefiel auf Anhieb: eine durchweg gelungene Umsetzung, der man ihren Ursprung im Konsolenspiel deutlich anmerkt. Die Grafik ist für PC-Spiele okay, die Tastatursteuerung gewöhnungsbedürftig – mit Joystick

Im Spaß-Vergleich hat diesmal das N64 die Nase vorn



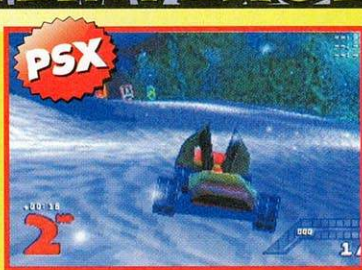
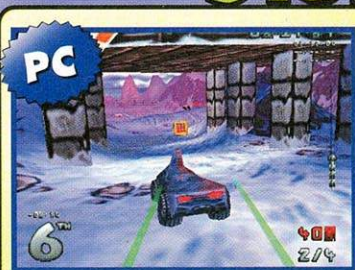
Der insektoide Mantis ist besonders flink

Hier bläst das Nashorn den Haifisch von der Strecke

Das war knapp: Kurz bevor die Bombe hochgeht, rast der Hai ins Ziel

Zu zweit macht's mächtig Laune

SYSTEMVERGLEICH



GRAFIK:

Unter den vielen tollen PC-Rennspielen nur gute Mittelklasse, aber dank 3Dfx die beste S.C.A.R.S. - Grafik in unserem Vergleich.

Die Grafik ist recht verpixelt und ruckelt im Multiplayer-Modus etwas – hier hätte man mehr herausholen können.

Die Grafik unterstützt zwar nur den niedrigen Auflösungsmodus des N64, ist aber sehr flott und fehlerfrei.

SPIELTIEFE:

5 (+ 4 versteckte) Autos, 8 (+1) Strecken, 9 Extras

5 (+ 4 versteckte) Autos, 8 (+1) Strecken, 9 Extras

5 (+ 4 versteckte) Autos, 8 (+1) Strecken, 9 Extras

STEUERUNG:

Joystick, Joypad, Tastatur. Das Fahrgefühl ist nicht ganz so toll wie am N64.

Unterstützt Dual-Shock und Analog-Controller. Die Steuerung ist okay, aber etwas zu hektisch.

Unterstützt Rumble Pak. Die Steuerung gefiel uns in unserem Vergleichstest am N64 am besten.

oder Gamepad flitzt sich's dafür recht gut. Bis zu acht Spieler dürfen hier im Netz gegeneinander antreten, an die Spitzenklasse bei PC-Rennspielen kommt „S.C.A.R.S.“ aber nicht wirklich heran. „S.C.A.R.S.“ ist ein echter Fun-Racer, der viel Spaß macht, aber wenig wirklich Neues zeigt. Der Multiplayer-Modus ist noch witziger als die teilweise fast unfairen Einzelrennen, in denen wir öfter mal kurz vor der Ziellinie von hinten abgeschossen wurden: Sowas macht im Multiplayer Spaß, im Einspielermodus frustet's leicht. Dennoch ist dieses Spiel für ein schnelles Rennen zwischendurch gut geeignet: Trotz der schöneren PC-Grafik werden wir unseren redaktionsinternen „S.C.A.R.S.“-Wettkampf vermutlich auf dem N64 austragen.

David Skreiner

PC TEST

PSX TEST

N64 TEST

S.C.A.R.S.

Hersteller: Ubi Soft
Web-Adresse: www.ubisoft.com
Preis/geplant: ca. 80 DM / -
Spieleranzahl: 1 - 8
Genre: Rennspiel

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 40 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Karte, Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 40 MB HD, Win 95/98

Positiv:
Gute Grafik, nette Renn-Action für zwischendurch.

Negativ:
Unter den vielen tollen PC-Rennspielen nicht ganz im Spitzenfeld.

Alters-freigabe: ab 6 Jahren

WERTUNG:
Grafik: 72%
Sound: 57%

SPIEL SPASS:
70%

S.C.A.R.S.

Hersteller: Ubi Soft
Web-Adresse: www.ubisoft.com
Preis/geplant: ca. 100 DM / -
Spieleranzahl: 1 - 4
Genre: Rennspiel

Besonderheiten:
Unterstützt Dual-Shock und Analog-Controller.

Positiv:
4-Spieler Multiplayer-Modus.

Negativ:
Zu hektisch. Alles schon mal gesehen. Fader Sound im Rennen.

Alters-freigabe: ab 6 Jahren

WERTUNG:
Grafik: 69%
Sound: 57%

SPIEL SPASS:
65%

S.C.A.R.S.

Hersteller: Ubi Soft
Web-Adresse: www.ubisoft.com
Preis/geplant: ca. 130 DM / -
Spieleranzahl: 1 - 2
Genre: Rennspiel

Besonderheiten:
Unterstützt Rumble Pak.

Positiv:
Toller Fahrspaß, gute Steuerung, gute Grafik.

Negativ:
Mäßiger Sound.

Alters-freigabe: ab 6 Jahren

WERTUNG:
Grafik: 78%
Sound: 57%

SPIEL SPASS:
81%

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



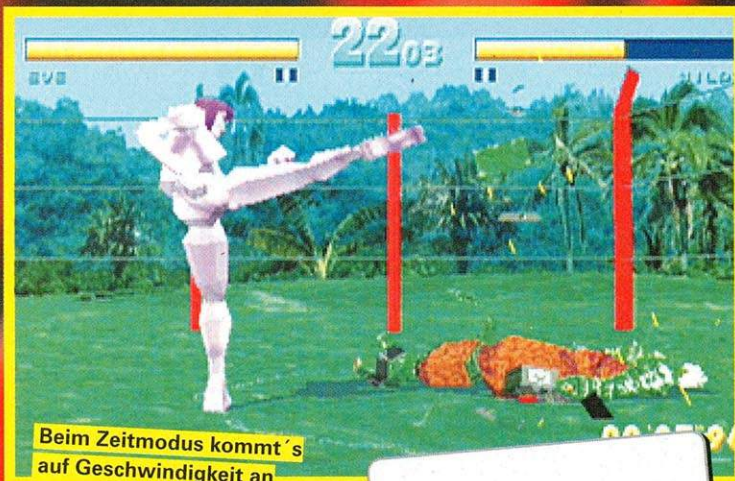
Immer schneller

GAMES AND MORE – alle 14 Tage neu und aktuell!

PC • Nintendo • Sony • Sega

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

ZERO DIVIDE 2



Beim Zeitmodus kommt's auf Geschwindigkeit an



Das Programm TAU (rechts) erinnert an einen Skorpion

Im weltweiten Informationsnetz droht das Chaos: Fiese Hacker haben das miese Kampfprogramm „Eva“ in die Datenautobahn geschleust.

Die globale Vernetzung der Computer birgt Gefahren: Gemeine Hacker schleusen irgendwann im nächsten Jahrhundert ein paar finstere Kampfprogramme und eine übermächtige künstliche Intelligenz namens „Eva“ in die Computer ein. Nur Ihr könnt den Kampfprogrammen und Eva das Handwerk legen – soviel zur Hintergrundgeschichte des Beat'em'ups „Zero Divide 2“ von Zoom². Im Gegensatz zu anderen Spielen dieses Genres wie beispielsweise „Tekken“ steuert Ihr keine menschlichen Kämpen, sondern Roboter, bzw. die blecherne Ausführung eines Kampfprogrammes. Jedes der 13 „Programme“ hat spezielle Eigenschaften, Stärken und eigene Schlagkombinationen. Wie bei vielen Spielen dieser Art stellt Ihr im umfangreichen Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad ein, und dürft im Trainingsmodus die verschiedenen Schlag- und Trittkombinationen ausgiebig erproben. Seid Ihr mit der Steue-



Mit einem heftigen Tritt richten wir viel Schaden an



Nach einem gut gezielten Treffer fliegt der Gegner durch die Arena



Im Trainingsmodus übt Ihr die Schlagkombinationen



Erst wenn Ihr das Spiel einmal durchhabt, dürft Ihr Eva wählen



Nicht nur Schläge, sondern auch Würfe sind erlaubt

Gegen die prominente Konkurrenz hat dieses Spiel keine Chance

rung vertraut – „Zero Divide 2“ erlaubt übrigens nur die digitale Variante, Analogstick oder DualShock werden nicht unterstützt –, geht's los. Ihr spielt entweder allein gegen alle anderen „Kampfprogramme“, um dann am Ende Eva gegenüberzustehen, wagt ein Spiel im Zeitmodus, oder verprügelt einen Freund. Das Prinzip ist einfach: In einem (einstellbaren) Zeitlimit prügelt Ihr solange auf den Gegner ein, bis dessen Energiebalken auf Null rutscht. Jeder Kampf besteht aus mehreren Runden. Wer zwei Runden gewonnen hat, geht als Sieger aus dem Kampf hervor. Läuft die Zeit ab, gewinnt

derjenige mit dem höheren Energiewert. So interessant das Szenario auch sein mag, so schmückt die 3D-Polygongrafik streckenweise auch aussieht: „Zero Divide 2“ gehört zu den langweiligeren Vertretern des Genres. Das liegt nicht zuletzt an der Sempelsteuerung und den schlaffen Extramoves. Außerdem eignen sich die Roboter kaum als Darsteller: Die „menschlichen“ Figuren eines „Tekken 3“ bieten da nicht nur die optisch eine deutlich bessere Aufmachung, sondern auch ein echtes Identifikationspotential. „Zero Divide 2“ ist nicht schlecht, aber angesichts der erdrückenden Konkurrenz hat dieser Prügler keine Chance: K.O. in der ersten Runde.

Michael Hengst

PSX TEST

ZERO DIVIDE 2

Hersteller — Zoom
Web-Adresse — www.playstationeurope.com
Preis/geplant — ca. 90 DM / -
Spieleranzahl — 1 - 2
Genre — Action

Besonderheiten:
Replays lassen sich abspeichern.



Positiv:
Interessantes Szenario, viele Figuren, hochauflösende Grafik.



Negativ:
Nur digitale Steuerung, keine DualShock-Unterstützung.

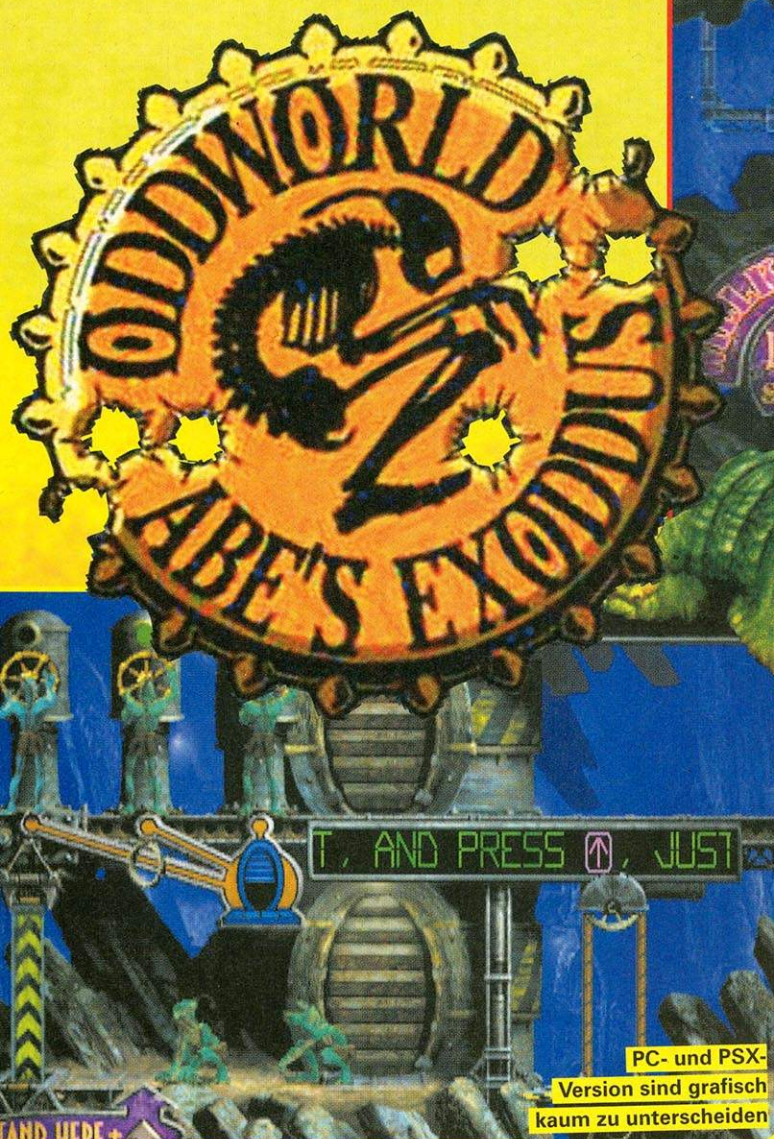
Altersfreigabe:
ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik — 70%
Sound — 63%

SPIEL SPASS:
69%





Um Euch mit der Steuerung vertraut zu machen, findet Ihr am Anfang noch jede Menge Hinweisschilder



Abe und seine Kumpels sind am Ziel – jetzt geht das Abenteuer aber erst los



Ein Held hat's nicht leicht: Kaum hat man das erste Abenteuer überstanden, wird man gleich zu einer Fortsetzung verdonnert.

Die Drecksarbeit der Glukkons müssen natürlich die Mudokons übernehmen



Nach dem Marsch durch die Wüste sind Abes Kumpels unzufrieden und durstig – von der Glukkon-Brühe sollten sie lieber der Finger lassen



Auch dem tolpatschigen Abe geht es da nicht anders. Gerade eben hat er die 99 Mudokons aus den RuptureFarms befreit, muß er auch schon wieder los: In der alten Mudokon-Totenstadt werden die Knochen der Verstorbenen ausgegraben und von den fieschen Glukkons zu einer Brühe verarbeitet, die die Mudokons süchtig macht. Die Ausgrabungen werden dabei nicht von den Glukkons oder ihren Verbündeten selbst ausgeführt – sie haben natürlich Mudokon-Sklaven, die Tag und Nacht Knochenarbeit leisten müssen. Da es außerdem die Geister der Verstorbenen ziemlich stört, daß irgendwer aus ihren Überresten ein Getränk braut, beauftragen sie Abe damit, dem Treiben der Glukkons ein Ende zu setzen. Klar, daß er nicht lange nachdenkt und mit fünf Freunden aufbricht, um der Ungerechtigkeit ein Ende zu bereiten. Wie bereits im ersten Teil der Geschichte übernimmt Ihr bei „Oddworld: Abe's Exodus“ die Rolle von Abe. Auf dem Weg durch die acht Abschnitte des Spieles müßt Ihr nicht nur seine Kumpels befreien, sondern viele Rätsel lösen und gegen die fieschen Sligs, Fleeches, Slurges, gefährliche Marketing-Maschinen und andere Biester bestehen. Abe kann laufen, springen, sich ducken, sich hochziehen, Hebel und Schalter bedienen, natürlich kann er wieder furzen und vor allem chanten: Bei diesem Singsang werden Portale geöffnet, durch die Mudokons aus den Anlagen fliehen können, oder Abe kann so die Kontrolle über Feinde übernehmen. Fast noch wichtiger ist allerdings das „GameSpeak“: Abe kann sich mit den Charakteren verständigen und so versuchen, sie dazu zu bringen, ihm zu folgen oder ihm zu helfen. Anders als im ersten Teil haben die Mudokons inzwischen Emotionen: Ist einer böse auf Abe, wird er ihm nicht folgen: Abe muß sich zunächst entschuldigen. Ist ein Mudokon verletzt, muß Abe

Die Zwischensequenzen sind wirklich klasse



Jetzt heißt es aufpassen. Den schlafenden Slig dürft Ihr nicht wecken, und den Alarm solltet Ihr auch nicht auslösen



Das Intro ist einfach klasse – genauso wie die anderen Zwischensequenzen

Abe macht sich mit fünf Freunden auf, die Mudokons von ihrer Sklaverei zu befreien



Die Geister sind empört – ihre Ruhe wird wegen eines Getränks gestört

Kawumm! Bei den Explosionen fliegen die Fetzen – aber meist auch Teile von Abe



An den Schildern könnt Ihr den bisherigen Erfolg Eurer Mission ablesen



Angesprochene Mudokons folgen Euch auf Schritt und Tritt

ihn trösten, ist einer albern, dann muß Abe hart durchgreifen und ihm eine gehörige Ohrfeige verpassen. Die Rätsel, die Ihr lösen müßt, sind nicht einfach, besonders wenn Ihr versucht, möglichst viele Mudokons zu retten und sie nicht versehentlich umzubringen. Glücklicherweise haben die Entwickler der PSX-Version die Quiksave-Funktion spendiert: An jeder beliebigen Stelle im Spiel könnt Ihr abspeichern – klasse. Für PC-Besitzer ist diese Funktion natürlich selbstverständlich, und auch sonst sind die beiden Versionen nahezu identisch. Das ständige Abspeichern ist

Zwischensequenzen – inzwischen wurden sie zu einem Kurzfilm zusammengeschnitten und in die engeren Auswahl für einen Oscar aufgenommen. Gelungen ist auch die Synchronisation in der deutschen Version: Sogar das GameSpeak wurde komplett eingedeutscht. An den sonstigen Soundeffekten gibt es nichts zu meckern, nur die Musik ist derart unauffällig, daß Ihr sie kaum wahrnehmen werdet.

PC- und PSX-Version sind fast identisch

und auf Anheb nicht zu lösen – mehrmaliges Probieren ist Pflicht. An anderen Stellen wiederum ist schnelle Finger-Akrobatik gefragt – reine Denker haben bei diesem Spiel also keine Chance. Oft seid Ihr auf die Unterstützung der anderen Mudokons angewiesen, besonders bei den blinden Kollegen müßt Ihr aber höllisch aufpassen, daß sie nicht dahin laufen, wo sie nicht hin sollen. Technisch hat sich seit dem Vorgänger wenig getan: Nach wie vor seht Ihr Oddworld von der Seite, in reinem 2D, zwischen den verschiedenen Bildern wird nicht gescrollt, sondern umgeschaltet. Alle Orte und Charaktere wurden mit viel Liebe zum Detail gerendert, die Animationen sind allesamt gelungen. Absolutes Highlight aber sind die

„Oddworld: Abe's Exoddus“ ist kein bahnbrechender Titel, sondern eine einfache, aber gut gemachte Fortsetzung. Wer den ersten Teil der Oddworld-Saga mochte, wird auch am Nachfolger seine Freude haben – wer aber ein totaler Abe-Muffel ist, den wird diese Version vermutlich nicht umstimmen können.

Patrick Dowling



PC TEST

ODDWORLD: Abe's Exoddus
Hersteller GT Interactive
Web-Adresse www.gtinteractive.de
Preis/geplant ca. 100 DM
Spieleanzahl 1 – 2
Genre Denk-/Geschicklichkeitsspiel

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

Positiv:
Gute Charaktere, gute Zwischensequenzen, einfaches Spielprinzip.

Negativ:
Stellenweise frustrierende Rätsel.

WERTUNG:
Grafik 80%
Sound 71%
SPIEL SPASS: 82%

Alters-freigabe:
ab 12 Jahren

PSX TEST

ODDWORLD: Abe's Exoddus
Hersteller GT Interactive
Web-Adresse www.gtinteractive.de
Preis/geplant ca. 100 DM
Spieleanzahl 1 – 2
Genre Denk-/Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:
2 CDs

Positiv:
Gute Charaktere, gute Zwischensequenzen, einfaches Spielprinzip.

Negativ:
Stellenweise frustrierende Rätsel.

WERTUNG:
Grafik 80%
Sound 71%
SPIEL SPASS: 82%

Alters-freigabe:
ab 12 Jahren

Moto Racer 2



Irre: Wilde Sprünge auf einer klapprigen Holzbrücke

Die Bewegungen der Fahrer entsprechen der Realität: In die Kurve schauen und Knie runter



Nach langem Warten ist es endlich so weit: Electronic Arts' bringt den Nachfolger seiner Motorrad-Sim nun auch für den PC!



Kopf an Kopf liefern sich diese drei einen erbitterten Positionskampf

Einzig und allein Vollgas zählt: Mit vollem Karacho hetzt Ihr bei „Moto Racer 2“ durch kurvige Straßenstrecken und schlittert mit stollenbereiften Motocross-Bikes über halsbrecherische Kurse voller wilder Sprünge. Wer bei „Moto Racer 2“ im Arcade-Modus gewinnen will, sollte gerne und häufig die Wheelie-Taste anwerfen, die dem Motorrad ein wenig Extra-Beschleunigung beschert. Die Steuerung macht auf Anhieb Spaß: Mit der Tastatur geht's recht gut, aber erst mit einem Joystick lassen sich die rasanten Motorräder wirklich präzise lenken. Die gegnerischen Fahrer setzen Euch schon im Arcade-Modus hart zu, doch hier hält sich der Realismus noch in Grenzen: „Wer bremsst, verliert!“. Auf den Motocross-Strecken könnt Ihr mit dem Turbo-Knopf auch Stunts auslösen, wenn Ihr gerade einen der vielen Sprünge

absolviert – was sich bestens zum Ärgern Eurer gerade überrundenen Kumpels eignet... Auf flachen Streckenteilen bringt Euch derselbe Knopf in den Wheelie, der oft einen entscheidenden Geschwindigkeitsvorteil bedeutet. Doch dabei sind Vorsicht und allerhöchste Konzentration geboten: Wer auf dem Hinterrad oder während einer Motocross-Akrobatikeinlage am Streckenrand oder an einem Gegner-Bike anstößt, verliert mit einem üblen Sturz wertvolle Sekunden. Fanatische Rundenzeiten-Tüftler fahren sogar die meisten Engstellen auf dem Hinterrad und setzen in den weniger kurvigen Streckenabschnitten überhaupt nur höchst selten das Vorderrad auf den Boden... Deutlich realistischer ist der Simulationsmodus – hier verzeihen die zweirädrigen Kraftpakete kaum Fehler, und selbst die echten Rennspielprofis unter Euch wer-

Motorrad-Fun-Racer der Extraklasse: Tolle Grafik, geiles Fahrgefühl!



Für den Fahrer an erster Stelle ist das Nachtrennen noch viel schwieriger als für den letzten

0'46'57

Vorsicht, rutschige Strecke:
Verfolgungsjagd im Gebirge

Wer wagt (und heftig
am Gasgriff reißt),
gewinnt...



Für Abwechslung sorgt der Streckeneditor
- hier baut Ihr Eure eigenen Kurse

Die Lichter des Tunnels
rasen nur so vorbei

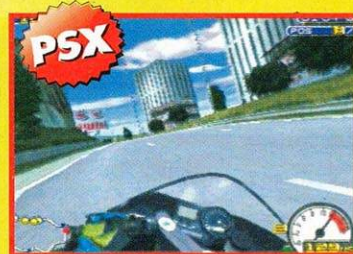
Wunderschöne Lichteffekte
sind die Regel: Hier brettern
wir über die Waldstrecke



Volles Rohr hetzen wir auf die
Brückendurchfahrt zu

083
GEAR 4

SYSTEMVERGLEICH



GRAFIK:

Die Grafik ist sehr schnell
und wirklich schön gelungen.

Die Grafik ist deutlich verpixelt.
Besonders im Mehrspielermodus
ruckelt's ziemlich.

SPIELERANZAHL:

1 - 4 (Splitscreen oder Internet),
1 - 8 (Netzwerk)

1 - 2 (Splitscreen)

STEUERUNG:

Mit einem guten Analogjoystick
steuert sich's perfekt, auch mit der
Tastatur ist „Moto Racer 2“ gut
spielbar.

Die empfindliche Steuerung und
ruckelige Optik erschweren das
Lenken, so daß man recht oft in
den Streckenrand knallt.

MITGELIEFTE STRECKEN:

32

32

EDITOR:

Ja

Ja

PC TEST

MOTO RACER 2

Hersteller Delphine Soft / Electronic Arts
Web-Adresse www.motoracer.com
Preis/geplant ca. 90 DM / -
Spieleranzahl Spieleranzahl: 1 - 4
Genre Sport

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM,
145 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200
MHz, 32 MB RAM, 145 MB HD, Win 95/98



Positiv:
Gute, schnelle Grafik,
tolles Fahrgefühl.

100%



Negativ:
Keine freien Stunts,
gute Streckenkenntnis
nötig.

**Alters-
freigabe:**
frei

WERTUNG:
Grafik 82%
Sound 65%



**SPIEL
SPASS:**
82%

0%

PSX TEST

MOTO RACER 2

Hersteller Delphine Soft / Electronic Arts
Web-Adresse www.motoracer.com
Preis/geplant ca. 100 DM / -
Spieleranzahl Spieleranzahl: 1 - 4
Genre Sport

Besonderheiten:

Unterstützt Dual-Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Streckeneditor, viel Ab-
wechslung.

100%



Negativ:
Ruckelige, verpixelte Gra-
fik. Spielt sich etwas zu
hektisch.

**Alters-
freigabe:**
frei

WERTUNG:
Grafik 68%
Sound 58%



**SPIEL
SPASS:**
70%

0%

den sich viele harte Positionskämpfe mit den anspruchsvollen Computergegnern liefern. Wie im Vorgängerspiel könnt Ihr auch zu mehreren in Multiplayer-Sessions gegeneinander antreten - mit bis zu vier Spielern per Splitscreen und im Internet, oder mit bis zu acht Spielern im Netzwerk. Neben den 32 mitgelieferten Strecken steht Euch auch ein Track Editor zur Verfügung: Hier dürft Ihr bestehende Kurse abändern oder ganz neue Strecken gestalten - und auch sofort probefahren. Das Programm zeigt Euch mögliche Problemstellen an und baut selbst die Hintergrundgrafiken ein. So wird Euch auch dann noch nicht

langweilig, wenn Ihr die mitgelieferten Tracks schon gut kennt. Auch die Computerfahrer sind auf Euren Eigenbaustrecken äußerst rasant unterwegs, doch am meisten Spaß macht es wohl, aus selbstgebauten Kursen eine Netzwerk-Liga zusammenzustellen. Mit einstellbaren Wetterbedingungen gibt's noch zusätzliche Abwechslung: Nachtrennen und Nebel verlangen gute Streckenkenntnis, im Regen oder besonders im Schnee wird selbst eine einfache Kurve zur heiklen Rutschpartie. Sehr gut ist auch der Replay-Modus, in dem Ihr Eure besten Rennen ansehen und speichern könnt.

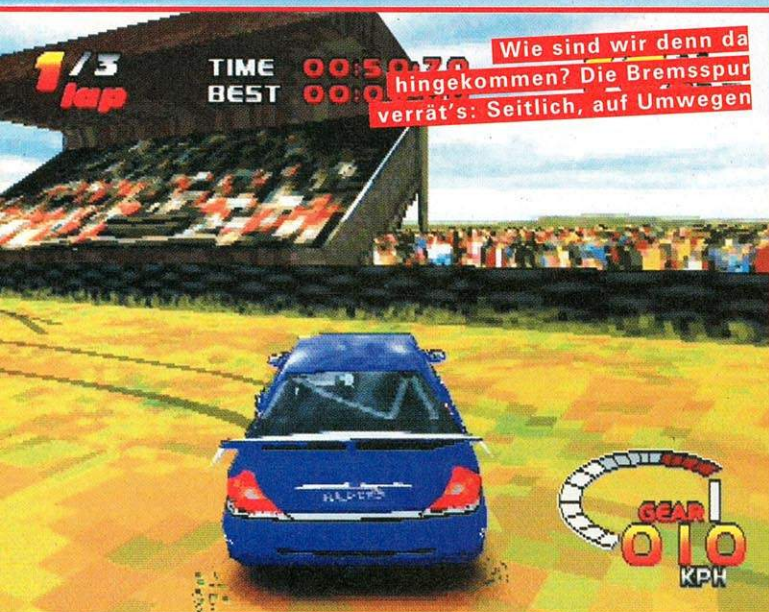
David Skreiner

TOCA 2

TOURING CARS

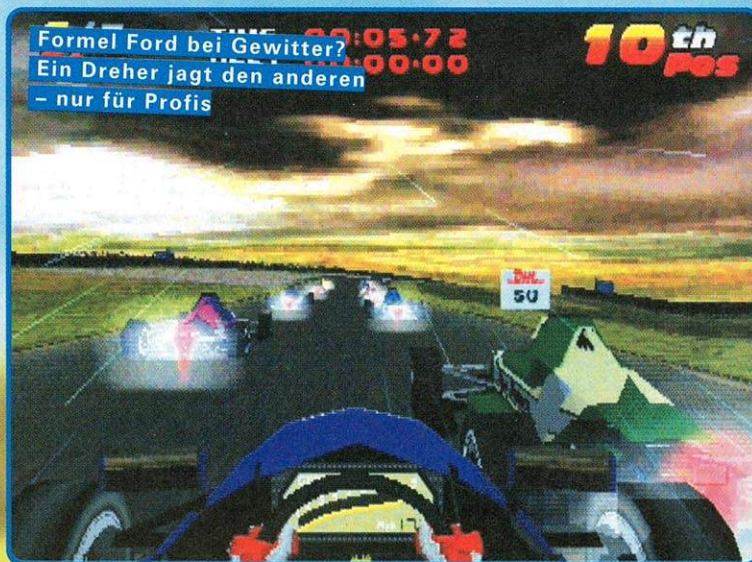


Im Testcenter
könnt Ihr am
Tuning tüfteln



TIME 00:50:70
BEST 00:00:00

Wie sind wir denn da
hingekommen? Die Bremsspur
verrät's: Seitlich, auf Umwegen



Formel Ford bei Gewitter?
Ein Dreher jagt den anderen
- nur für Profis

10th
pos



Autos und Strecken werden
detailliert dargestellt, sogar
die Gischtfahne ist zu erkennen



TIME 00:04:13
BEST 01:35:21
SPLIT 01:35:21

16th
pos

00:07:36 T.HARVEY
Während des Boxenstops
könnt Ihr beschädigte Reifen auswechseln

REIFENWECHSEL
VORNE
RECHTS
HINTEN
LINKS
NEUER TYP
ABBRECHEN

Von Codemasters' kommt das offizielle Spiel der RAC British Touring Car Championship: „TOCA 2“, die ultimative Tourenwagen-Sim auf der Playstation!

Absolut realitätsgetreu soll dieses Rennspiel sein: Bis in die kleinsten Details wird hier eine der spannendsten Rennserien der Welt umgesetzt. Mit serienmäßigen Autos geht es über berühmte Straßenkurse wie Silverstone oder Brands Hatch und über einige weniger bekannte Rennstrecken.

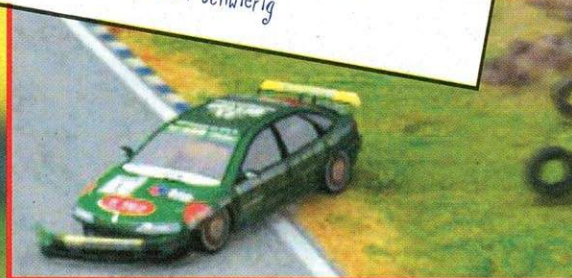
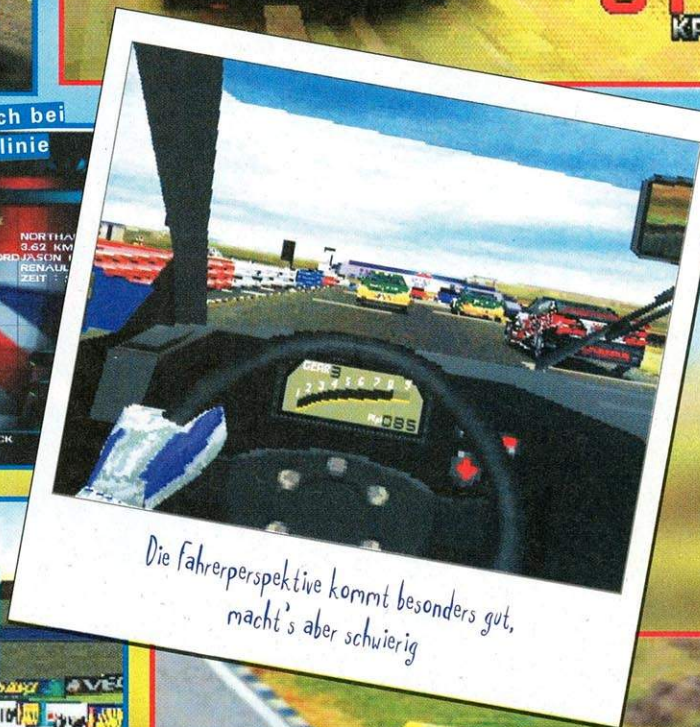
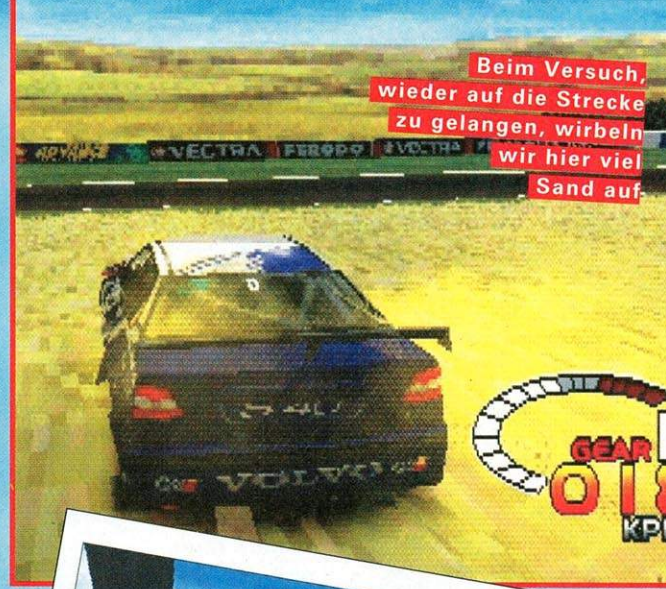
Zum Aufwärmen solltet Ihr erstmal in den Einzelrennen antreten, um Euch mit den Autos und Strecken vertraut zu machen. Denn die Meisterschaft fordert nicht nur Qualifikationsrennen und perfekte Fahrerqualitäten von Euch – für allzu rücksichtslose Fahrweise könnt Ihr sogar Strafpunkte

ernten! Ihr solltet Euch also bald angewöhnen, nur an wirklich geeigneten Stellen zu überholen. Denn in den Rennen geht's ganz schön hart zu: Die Computergegner verstehen ihr Handwerk, sind aber unterschiedlich stark. Das Handbuch empfiehlt sogar, daß Ihr Euch drängelnde Brutalo-Fahrer mer-

ken und von ihnen mehr Abstand halten solltet. Ein Zusammenstoß kann nämlich sehr schnell mit einigen Drehern in der Pampa enden und kostet dann viel Zeit. In der Konstrukteursmeisterschaft tretet Ihr gegen lauter baugleiche Wagen an – eine echte Herausforderung, bei der Ihr für das Gewinnen mit tollen Zusatzwägen belohnt werdet. Wenn Ihr hier zu zweit fahrt, dann werden Eure Punkte zusammengezählt.

Besonders viel Spaß machen natürlich Rennen gegen einen erfahrenen Kumpel als Gegner: Im Split-Screen-Modus dürft Ihr zu zweit gegen einander antreten, per Link-Up könnt Ihr Euch sogar zu viert über die Asphaltbahnen hetzen. „TOCA 2“ bietet Euch ein übersichtliches Tuning-Menü, auf verschiedensten Teststrecken läßt sich Euer Auto-Setup ausgiebig testen. Diese Einstellungen sowie Bestzeiten und freigefahrene Goodies könnt Ihr natürlich speichern. Wenn Ihr be-

Nichts für Anfänger,
aber eine geniale Sim
für Tourenwagen-Fans



sonders gut unterwegs seid, dürft Ihr nämlich etliche versteckte Strecken, Autos und sogar einen geheimen, ziemlich irren Spezialmodus freifahren, in dem der Rückwärtsgang eine wichtige Rolle spielt... Die Grafik entspricht dem derzeitigen „State of the Art“ in PlayStation-Rennsimulationen und kann mit vielen Details und mehreren verschiedenen Perspektiven überzeugen. Lichtstrahlen und andere Effekte erfreuen das Auge, und der Sound kommt auch ganz gut rüber. Die verschiedenen Spielmodi bieten Abwechslung und sind wirklich anspruchsvoll: Ein Spiel für perfekte Fahrer. Apropos Fahrer: Im Mini-Lexikon erfahrt Ihr alles über die echten Teilnehmer, Autos und Strecken

Quietschende Reifen, röhrende Motoren: „TOCA 2“ ist Rennfeeling pur.



der Tourenwagen-Rennserie. Besonders die Streckenbeschreibungen sind toll, weil Ihr zu jeder schwierigen Stelle einen Hinweis zum optimalen Fahrstil bekommt. Nur die Übersetzung nervt hin und wieder: Die Nahansicht – „Close Up“ – wurde beim Replay als „Schließen“ übersetzt, und

ein „New Zealander“ (ein Fahrer aus dem Land der Kiwis) ist auch nicht unbedingt ein „Neuer Zealander“... Sonst allerdings hatten wir kaum Probleme mit dieser insgesamt sehr empfehlenswerten Tourenwagen-Sim. Profis posten übrigens ihre Bestzeiten (mit Prüfsumme) in der Weltrangliste auf der „TOCA 2“-Webseite. Insgesamt ein tolles Spiel voller guter Ideen!

David Skreiner

PSX
TEST
DER GAMES SUPERWIT

TOCA 2 Touring Cars
Hersteller Codemasters
Web-Adresse www.toca2.com
Preis/geplant ca. 90 DM / PC
Spieleranzahl 1 - 4
Genre Sport

Besonderheiten:
 Unterstützt Dual-Shock,
 Analogcontroller und Lenkrad.

Positiv:
 Anspruchsvolle Sim mit guter Grafik und vielen Möglichkeiten.

Negativ:
 Ziemlich schwer: Nix für Fun-Racer. Übersetzungsfehler.

Alters-freigabe: frei

WERTUNG:
Grafik 89%
Sound 81%
SPIEL SPASS:
90%

100%
0%

Lemmings

& OH NO! MORE LEMMINGS



So einfach ist die Lösung manchmal: Ein paar Blocker, und schon finden die Lemmings den Weg ins Ziel



Die Grafik ist wirklich nicht auf dem neuesten Stand, die kleinen Viecher aber erstaunlich gut animiert



Schade eigentlich: Oft ist die Selbstzerstörung der Lemmings der einzige Ausweg



Urks! Wer den Lemming-Hahn zu weit aufdreht, hat ziemlich schnell ziemlich viel zu tun...

Wer zögert, hat schon fast verloren: Kaum im Level angekommen, stürzen sich die Lemmings ins Unglück



Was man nicht im Kopf hat, muß man in den Beinen haben... zumindest auf die „Lemmings“ trifft diese Aussage zu, denn diese kleinen Kerlchen laufen einfach drauflos, ohne viel nachzudenken.

Dabei ist die Welt der „Lemmings“ voller Gefahren: Klippen, Löcher im Boden, Stichflammen und andere Fallen warten nur darauf, daß einer der niedlichen Nager sich einen Fehltritt erlaubt. Wie also sollen sie jemals die Levelausgänge finden?

Die düsselligen Nager können auch heute noch fesseln

Ganz klar: Ihr müßt sie steuern. Allerdings ist das nicht so einfach, wie es klingt, denn Ihr lenkt sie nicht direkt, sondern verleiht ihnen nur Fähigkeiten. Im Normalzustand rennen die Kerlchen, bis sie auf ein Hindernis treffen, dann kehren sie einfach um und laufen in die andere Richtung weiter. Habt Ihr ihnen aber die Fähigkeit des Buddlers verliehen, graben sie nach unten und können so das Hindernis umgehen, oder Ihr verwandelt sie in einen Kletterer, dann ist fast keine Wand zu steil. So müßt Ihr die Lemmings, die nacheinander in den Level pur-

zeln, sicher zum Ausgang bringen. Manchmal seid Ihr auch gezwungen, einige zu opfern; das macht aber nichts, denn nicht immer muß das gesamte Lemming-Volk das Ziel erreichen, um den Level erfolgreich zu beenden. Das Knifflige an der Sache kommt aber erst: Ihr habt in jedem Level nur eine begrenzte Anzahl von Eigenschaften, die Ihr verleihen könnt, vor allem aber habt Ihr selten genug Vorrat, um alle Lemmings mit Fähigkeiten auszustatten. Außerdem stehen nicht immer alle acht Talente zur Verfügung – Ihr müßt also gut überlegen, wie Ihr die Sache angeht. Oft reicht ein kleiner Fehler, und Euch bleibt nur ein Ausweg: Alle Lemmings sprengen und den Level erneut beginnen. „Lemmings“ ist ein Klassiker, der bereits vor einigen Jahren auf Amiga und Co für durchzockte Nächte

und zerraupte Haare gesorgt hat. In der Zwischenzeit hat das Spiel wenig von seinem Charme verloren, nur wirkt die Grafik nicht mehr zeitgemäß – auch wenn Ihr staunen werdet, wieviel Charakter in die wenigen Pixel gepackt wurde.

Auch der Sound kann nicht recht begeistern, dafür ist das Gameplay um so fesselnder – besonders, wenn Ihr eine PSX-Maus Euer eigen nennt. Das Spiel wurde eindeutig nicht für die Bedienung mit dem Joypad konzipiert, das Anwählen der einzelnen Lemmings ist besonders in den doch ziemlich häufigen Streßsituationen schwierig. Gleich mitgeliefert wird der Nachfolger „Oh No! More Lemmings“ mit noch haarsträubenderen Abenteuern. Das macht 209 Level für 50 Mark – viel mehr Spielspaß könnt Ihr wohl kaum verlangen!

Patrick Dowling



PSX TEST

LEMMINGS & OH NO! MORE LEMMINGS

Hersteller — Psygnosis
Web-Adresse — www.psygnosis.com
Preis/geplant — ca. 50 DM / —
Spieleranzahl — 1
Genre — Denk-/Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:

Unterstützt Analog-Controller und PSX-Maus.



Positiv:

Einfaches Spielprinzip, das einen nächtelang um den Schlaf bringen kann.



Negativ:

Die Bedienung ohne Maus ist etwas umständlich.

Alters-freigabe:
frei

WERTUNG:
Grafik — 32%
Sound — 45%



SPIEL SPASS:
75%



THE DRAGON SLAYER ASGHAN

Mit dem Drachenboot kehrt Asghan in seine Heimat zurück, schwerbewaffnet und voller Rachegelüste



Die Orks sind nicht besonders freundlich



Der Kampf ist teilweise echt Glückssache. Hier hatten wir wohl Pech

Asghan der Drachentöter läuft, springt, klettert und prügelt sich durch ein 3D-Abenteuer. Das neueste Werk von Grolier Interactive erinnert stark an eine gewisse Archäologin, ist aber deutlich kampflastiger.

Im Kampf gegen die bösen Drachen wurde der edle Herrscher Asghan schwer verletzt. Sein machtiger Onkel, der Schwarzmagier Morghan, nutzte diese Gelegenheit, um den Thron an sich zu reißen. Nach vielen Monaten des Exils landet Ihr nun in Gestalt des geneigten Drachentöters in Eurer Heimat und beginnt den langen Kampf um die Euch zustehende Krone. Zu Beginn erscheint die Grafik durchaus hübsch, doch das nur

Dieser Klon kommt nicht aus Original heran

aus wogenden Bitmaps bestehende Wasser und einige kleine Mängel trüben den guten Ersteindruck schon bald. Als nächstes werdet Ihr die leicht mißlungene Steuerung bemerken: Kämpfen und Springen sind mit diesem Muskelpaket oftmals Glückssache, häufiges Speichern ist Pflicht. Immerhin gibt's acht verschiedene Moves mit dem Schwert, Zaubersprüche und eine Winzig-Armbrust sowie mehr als

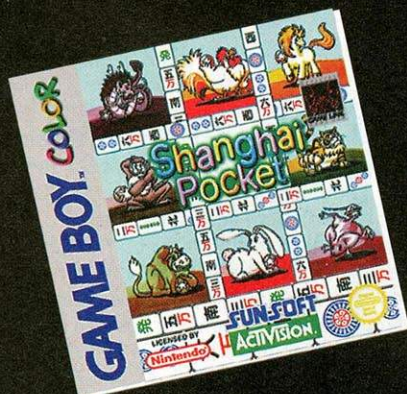
Die freundliche Fee Fiona Feldbusch: Hübsch ist sie, aber diese Stimme...

60 verschiedene Gegner. Die Rätsel halten sich dafür in Grenzen: Laufen. Springen. Kämpfen. Gegenstand einsammeln. Laufen... Dabei kann der wild aussehende Fantasy-Krieger nicht vom vorgegebenen Pfad abweichen, nur einige Verzweigungen bieten ein wenig Abwechslung. Wer etwa vom Steg stürzt, hat Pech gehabt: Im Meer ertrinkt der Drachentöter und Nichtschwimmer in Sekundenschnelle. Wer anspruchsvolle Rätselnüsse verabscheut und stattdessen lieber prügelt, sei noch vor den gelegentlichen Bugs gewarnt. Die weibliche 3D-Adventure-Konkurrenz hat bei Rätselspaß und Steuerung eindeutig das zierliche Näschen vorn.

David Skeiner

PC TEST

ASGHAN	
Hersteller	Grolier Interactive
Web-Adresse	www.grolier.co.uk
Preis/geplant	ca. 100 DM/-
Spieleranzahl	1
Genre	Action
Besonderheiten:	
Min. Konfig: Pentium 100, 16 MB RAM, 20 MB HD, Win 95/98;	
Empf. Konfig: Pentium 166, 32 MB RAM, 340 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Karte	
Positiv:	100%
Die Sprachausgabe ist (wenn auch unfreiwillig) komisch.	
Negativ:	
Recht wenige Puzzles. Absolut unerträgliche singende Fee. Doofe Handlung.	
WERTUNG:	
Altersfreigabe:	Grafik 65%
ab 16 Jahren	Sound 45%
	SPIEL SPASS:
	52%



深思熟慮*

*Grübel grübel...

Zeig Deinen Freunden, wer der große Meister ist!
Shanghai Pocket - nur mit Köpfchen kannst Du gewinnen. Doch aufgepaßt: die Zeit läuft...
und Dein Gegenspieler ist auch noch da!

INFOGRADES
DEUTLAND

Nintendo

GAME BOY

STAR WARS ROGUE SQUADRON

3D

Angriff auf Mos Eisley:
Den Raumhafen kennen die Fans bereits aus den Kinofilmen

Thematisch ist das Spiel direkt nach dem Kinofilm „Krieg der Sterne“ angesiedelt

SCHIFF AUSWÄHLEN

Vor jeder Mission dürft Ihr wählen, mit welchem Raumschiff Ihr starten möchtet

Bei diesem heiklen Einsatz müßt Ihr verhindern, daß die TIE-Bomber einen General am Überlaufen zu den Rebellen hindern

Auf den ersten Blick könnte man LucasArts' neues STAR WARS Spektakel für den direkten Nachfolger des letzten Jahres erschienenen „Shadows of the Empire“ halten. Doch diesmal konzentriert sich das Geschehen ausschließlich auf den Luftkampf.

Inhaltlich ist „STAR WARS: Rogue Squadron“² zwischen dem vierten Kinofilm („Krieg der Sterne“) und dem fünften („Das Imperium schlägt zurück“) angesiedelt. Nach der Zerstörung des ersten Todessterns hat Luke Skywalker aus den Überlebenden seiner Staffel das sogenannte „Rogue Squadron“ gebildet, dem Ihr zu Spielbeginn beitreten.

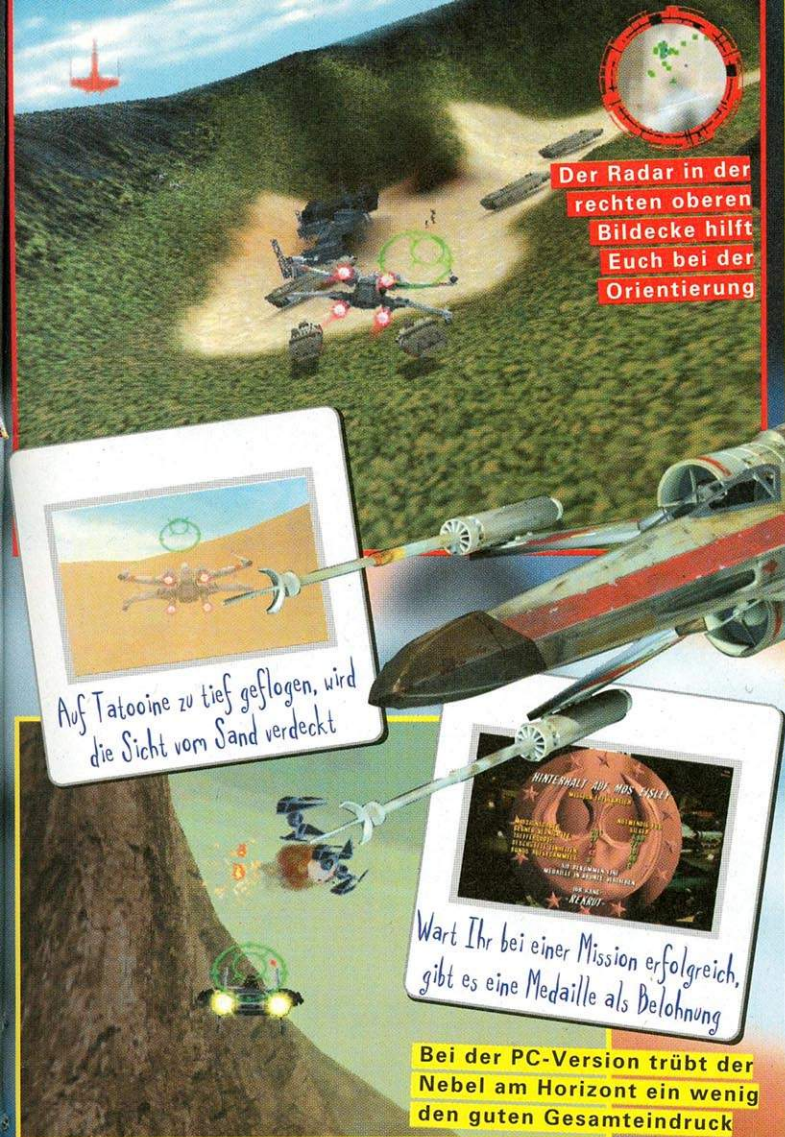
Insgesamt 15 riesige Level warten darauf, von Euch durchkämpft zu werden, wobei sich jede Stage in mehrere Untermissionen aufgliedert. Zu den Welten, die Ihr von der imperialen Knechtschaft befreien müßt, zählen unter anderem Lukes staubiger Heimatplanet Tatooine, Corellia, die Heimat des Schmugglers Han Solo, sowie die WasserpWelt Mon Calamari. Zusätzlich gibt es einige versteckte Bonus-

Level, die freigegeben werden, wenn Ihr die Aufträge besonders erfolgreich abschließt. Nach jedem Einsatz erhaltet Ihr nämlich eine detaillierte Aufstellung, aus der Ihr ersehen könnt, zu wieviel Prozent Ihr die Missionsziele erfüllt habt. Als Belobigung winken außerdem drei verschiedene Medaillen-Typen:

Bronze, Silber und Gold. Vor den Lohn hat der Herr jedoch zunächst den Schweiß gesetzt. Bevor Ihr Euch in die Schlacht stürzt, erhaltet Ihr im Hauptquartier der Rebellen einen kurzen Abriß der vor Euch liegenden Mission. Anschließend dürft Ihr im Hangar aus einem von insgesamt fünf verschiedenen Jägern den passenden auswählen. Neben den aus den Filmen bekannten Vertretern X-Wing, A-Wing, Y-Wing und Snowspeeder

Action pur ohne Risiken und Nebenwirkungen

Die Wüstenstadt im ersten Level gehört optisch noch nicht zu den Highlights



SYSTEMVERGLEICH



GRAFIK:

Trotz maximaler Auflösung von 1024x768 (bei Voodoo2) wirkt der Nebel am Horizont ein wenig störend.

Die Grafik ist flott, ruckelfrei und für N64-Verhältnisse erstaunlich detailliert und scharf, besonders mit der 4 MB-Erweiterung.

SOUND:

Stereo-Sound, englische Sprachausgabe. Keine digitale Musik von CD, sondern nur Midi.

Stereo-Surround-Sound. Keine digitale Musik von CD, sondern nur Midi.

LEVELANZAHL:

15 Level

15 Level

EMPFOHLENE STEUERUNG:

MS-SideWinder 3D-Pro

Analog-Stick

dürft Ihr auf Wunsch erstmals auch auf den sogenannten V-Wing zurückgreifen. Habt Ihr Euch für einen Gleiter entschieden, wird's ernst. Alle Kämpfe werden direkt auf der Oberfläche der verschiedenen Planeten ausgetragen, Ihr fliegt also nicht durch das Weltall. Anders als beispielsweise in „Rebel Assault“ könnt Ihr Euch dafür aber völlig frei durch die jeweiligen 3D-Landschaften bewegen und kreist nicht auf starren, vorgegebenen Pfaden. Ein Radar hilft Euch bei der Orientierung und zeigt Euch an, wo der nächste Angriff feindlicher Einheiten stattfindet. Danach liegt es an Euch, ob Ihr mit Eurem Fighter Vollgas gebt und möglichst schnell dorthin jagt, oder lieber Euren Flügelmännern den Vortritt laßt. Die Aufgaben, die Ihr bewältigen müßt, sind recht unterschiedlicher Natur und ziemlich abwechslungsreich. Mal gilt es, den Raumhafen Mos Eisley vor der Bombardierung feindlicher TIE-Fighter zu bewahren, ein anderes Mal müßt Ihr einem Bodenkonzilium aus der Luft Geleitschutz geben. Allen Einsätzen gemein ist aber, daß Ihr niemals das Cockpit Eures Jägers verlaßt und sich alle Missionen, anders als

in „Shadows of the Empire“, rein auf den Luftkampf beschränken. Grafisch beeindruckt vor allem die N64-Version mit ihren aufwendigen Texturen und den brillanten Lichteffekten. Neben „Mission: Impossible“ zählt „Rogue Squadron“ klar zu den bislang besten Filmumsetzungen auf Nintendos Traumkonsole. Die 3D-beschleunigte PC-Fassung steht dem N64 zwar in nichts nach, der ständige Nebel am Horizont stört hier allerdings ein wenig – da hat man schon Beeindruckenderes gesehen. Wenn Ihr auf schnelle Action, wie sie Euch sonst nur in der Spielhalle geboten wird, steht, dann dürfte Lukes Edel-Staffel die richtige Wahl sein. Statt ernster Simulations-Kost dürft Ihr hier ballern, was die Laserkanonen hergeben – Action pur ohne Risiken und Nebenwirkungen. Und echte Jedi-Ritter lassen sich ein neues STAR WARS Abenteuer sowieso nicht entgehen. Übrigens: Für die PlayStation wird der Titel nun leider doch nicht entscheiden, auch wenn wir es in der letzten Ausgabe angekündigt haben. Aber da war wohl der Wunsch der Vater des Gedankens...

Ralf C. Adam

Besonders die N64-Version bietet ein grafisches Feuerwerk.

PC TEST

STAR WARS: Rogue Squadron

Hersteller LucasArts
Web-Adresse www.lucasarts.com
Preis/geplant ca. 90 DM / -
Spieleranzahl 1
Genre Action

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 55 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 55 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

Kurzweiliges Action-Geballer im STAR WARS Universum.



Negativ:

Grafik nur oberer Durchschnitt. Keine CD-Musik, nur Midi. Englische Sprachausg.

Alters-freigabe:
ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik 78%
Sound 76%

SPIEL SPASS:
79%

100%

0%

N64 TEST

STAR WARS: Rogue Squadron

Hersteller LucasArts
Web-Adresse www.lucasarts.com
Preis/geplant ca. 130 DM / -
Spieleranzahl 1
Genre Action

Besonderheiten:

Unterstützt Rumble-Pak und 4 MB Expansion-Set.



Positiv:

Imposante Grafikeffekte. Genialer Stereo-Sound.



Negativ:

Immer dasselbe Grundprinzip: Rummfliegen, Gegner abballern.

Alters-freigabe:
ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik 84%
Sound 81%

SPIEL SPASS:
83%

100%

0%



Erst wenn Ihr
Euch in die
Nähe der
Dinos bewegt,
werden sie aktiv

Die Vorbesitzer der Insel
haben zwar viele
Geräte hinterlassen,
leider sind sie
aber unbrauchbar

Unten ein Raptor,
oben ein Auto,
dazwischen realistische
Schwerkraft. Hmm...

**Immer wieder gibt es Spiele,
die im Vorfeld in höchsten Tönen
gelobt werden und bahnbrechende
Features versprechen – so auch
„Trespasser“¹ von Dreamworks
Interactive2.**

Eigentlich sollte es ein ganz normaler Urlaub in Costa Rica werden. Sonne tanken, entspannen, vielleicht ein paar Ausflüge... Doch der Urlaub wird alles andere als Erholung: Nach einem Flugzeugabsturz erwacht Ihr am Strand einer menschenleeren Insel. Gut, daß dort allerlei technisches Gerät herumliegt – irgendwo muß doch ein Funkgerät oder ähnliches aufzutreiben sein. Schlecht, daß die Insel die berühmte „Site B“ ist, wo die Firma InGen ausprobieren wollte, wie genetisch nachgezüchtete Dinosaurier sich in freier Wildbahn verhalten...

Die Entwickler haben sich das ehrgeizige Ziel gesteckt, diese Inselwelt absolut realistisch darzustellen und Euch in der Rolle Annes

soviel Bewegungs- und Handlungsfreiheit wie möglich zu geben. Zum Teil ist das gelungen: Ein dermaßen korrektes Physiksystem haben wir bei einem Computerspiel noch nicht gesehen. Kisten purzeln Abhänge herunter, fast alle

Gegenstände könnt Ihr bewegen, aufheben, stapeln oder rumwerfen. Diese Realitätsnähe hat aber einen gewaltigen Nachteil – selbst einfache Aufgaben wie das Stapeln von Kisten werden zum Frusterlebnis. Die Arbeit von einigen Sekunden dauert mehrere Minuten, weil jede noch so kleine, falsche Bewegung den Stapel zum Einsturz bringt. Die Steuerung macht die Sache nicht leichter: Sämtliche Objekte werden mit einem virtuellen Arm manipuliert. Das seltsame Aussehen und die unmenschliche Gelenkigkeit wären zu verzeihen, die umständli-

**Die Realitätsnähe
hat leider den
Spielespaß gekostet**

Sprich: ¹Träspassäh, ²Driemwörx Interäktif

Wenn Euch die Spaziergänge zu langweilig werden, könnt Ihr mal mit Steinen auf Dosen werfen

Die Grafik ist detailliert und schafft Atmosphäre – nur das Ruckeln stört

Eines der einfachen Rätsel – Kisten umwerfen und als Brücke benutzen

Die Sichtweite ist stellenweise wirklich beeindruckend

Neben Annes Arm bekommt Ihr noch andere „Features“ zu sehen

Ab und zu agieren die Dinosaurier selbständig – hier verspeist ein T-Rex sein frisch erbeutetes Abendessen

Das Manipulieren von Objekten mit Annes Hand ist mehr als umständlich

che Steuerung mit mehreren Tasten und der Maus jedoch nicht – ein simples, aber unrealistisches System wäre besser gewesen. Die Insel wird komplett in 3D dargestellt, die Grafik hinterläßt einen eher gemischten Eindruck. Die Umgebung ist sehr detailliert, neben dem Dschungel werden auch Gebäude und Innenräume gemeistert, alle Objekte haben realistische Schatten, sogar die Wolken am Himmel ziehen vorbei. Die Sichtweite ist einfach enorm, am wichtigsten aber sind die Dinosaurier: Sie sehen wirklich gut aus und bewegen sich flüssig, nur wenige Animationen wirken steif und unnatürlich. Das Problem an der Darstellung ist zweifach: Zum einen werden weiter hinten die Texturen und Objekte schnell unansehnlich grob und verpixelt, und zum anderen ist die Grafik zu langsam, selbst auf leistungsfähigen Rechnern mit 3D-Karte ruckelt es an allen Ecken und Enden – schade eigentlich. Dennoch gelingt es der Grafik, zusammen mit den Soundeffekten und den Musiksnipseln, eine dichte Atmosphäre zu schaffen –

diese wird aber durch die völlig sinnlosen Kommentare von Anne und die „Intelligenz“ der Dinos schnell zunichte gemacht. Die wenigen Tiere sind von weitem zu erkennen, allerdings seht Ihr auch, daß sie stillstehen, bis Ihr Euch nähert. Dann erst werden sie aktiv – von einer lebensechten Umwelt kann also nicht die Rede sein. Geht Ihr ihnen aus dem Weg, besteht wenig Gefahr, ansonsten müßt Ihr Euch wehren. Habt Ihr keine Munition mehr, könnt Ihr versuchen, die teils heftigen Attacken der hungrigen Jäger mit Steinen, Ästen oder anderen Objekten abzuwehren. Das klappt auch nach Annes Dahinscheiden ganz prima: Als uns ein Raptor erwischte, hielten wir einen Baseballschläger in der Hand – als er dann versuchte, Annes sterbliche Überreste zu verspeisen, lief er wiederholt gegen den Schläger, so daß er selbst starb – unfreiwillig komisch, aber echt gut! Meistens irren die Dinosaurier ziemlich planlos in der Gegend herum, nur ab und zu gibt es dann doch richtige

Der Ansatz ist gut, die Ausführung nicht – schade

Kampfszenen zwischen den Kolossen zu beobachten. Den Erwartungen wird das Spiel nicht ganz gerecht, es scheitert an den Details. Größte Kritikpunkte sind die ruckelige Grafik und der übertriebene Hang zum Realismus: Die Steuerung verdirbt einem schnell die Laune, und da Ihr Euch in einem recht gemächlichem Tempo bewegt, zieht sich das Spiel wie Kaugummi. Richtige Lust am Erkunden oder gar Spannung kommt da selten auf – oft wandert Ihr einfach minutenlang den Weg entlang, bevor Ihr auf einen Raptor trefft oder wieder ein paar Kisten stapeln müßt. Wer ein spannendes und actiongeladenes Abenteuer sucht, der wird enttäuscht. Wer sich aber mit der Steuerung anfreundet, bei den langatmigen Spaziergängen nicht einschläft und die fast schon unfaireren Dino-Angriffe überlebt, wird zumindest ein paar nette Stunden auf der Insel verbringen können.

Patrick Dowling

PC TEST

TRESPASSER

Hersteller Dreamworks Interactive
Web-Adresse www.trespas.com
Preis/geplant ca. 100 DM / –
Spieleranzahl 1
Genre Action

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 Mhz, 32 MB RAM, 120 MB HD, Win 95/98. **Empf. Konfig:** Pentium II 266 Mhz, 64 MB RAM, 400 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

Realistisches Physiksistem.



Negativ:

Ziemlich trübes Spiel mit umständlicher Steuerung.

Altersfreigabe:
ab
12 Jahren



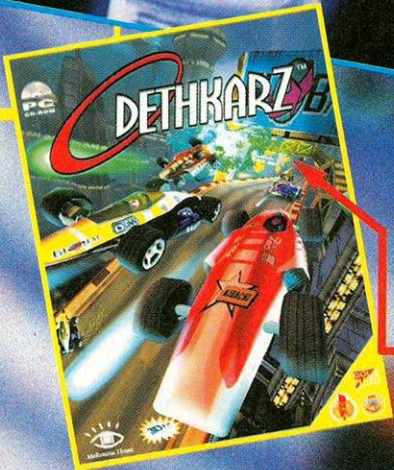
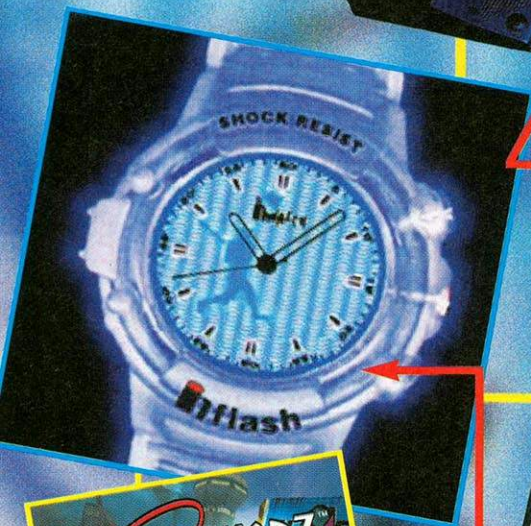
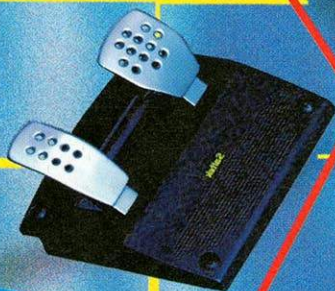
WERTUNG:
Grafik 74%
Sound 71%

SPIEL SPASS:
71%



Der

DETHKARZ Mega-Wettbewerb



Infogrames und **GAMES AND MORE** verlosen einige sagenhafte Preise rund um den ultimativen Rennspiel-Hammer **DETHKARZ!**

Macht mit und gewinnt einen von insgesamt 10 außergewöhnlichen Preisen! Schreibt uns wie immer einfach eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

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

Einsendeschluß ist der 06.01.99. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unter allen Einsendungen verlosen wir folgende Preise:

1. Preis

Das Dethkarz Mega-Pack bestehend aus:

- Einem **Saitek R4 Force Feedback Wheel**
- Einem PC-Spiel „Dethkarz“
- Einer limitierten (500 weltweit) Dethkarz-Uhr, die blinkt, sobald man sich bewegt
- Einem Dethkarz T-Shirt

2. Preis

- Ein PC-Spiel „Dethkarz“
- Eine **limitierte** (500 weltweit) **Dethkarz-Uhr**, die blinkt, sobald man sich bewegt
- Ein Dethkarz T-Shirt

3. Preis

- Ein **PC-Spiel „Dethkarz“**
- Ein Dethkarz T-Shirt

4. - 10. Preis

- Ein **Dethkarz T-Shirt**



GLOBAL DOMINATION

In der kleinsten Zoomstufe seht Ihr die Erde im Miniformat



In Brasilien wird gerade neu gebaut: ein U-Boot und ein Schlachtschiff



China startet einen neuen Raketenangriff

In der Kampagne gibt es zwischen den Einsätzen Videosequenzen

Im Multiplayer-Modus sucht Ihr Euch ein Szenario aus

Der netteste Mensch kann nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt: Irgendwann in naher Zukunft sind lokale Kriege an der Tagesordnung, jeder Kleinstaat hat sein privates Atomwaffenarsenal und macht Gebrauch davon. In dem Spiel „Global Domination“ schlüpft Ihr in die Rolle eines ULTRA-Offiziers. ULTRA ist eine Organisation, die den Weltfrieden wiederherstellen will und durch den Einsatz von Waffen ein Gleichgewicht schafft. Zu Spielbeginn habt Ihr die Wahl zwischen einer Kampagne – hier spielt Ihr rund 20 Missionen als ULTRA-Mann –, oder Ihr bombt in einem atomaren Netz-Duell bis zu 16 Kollegen in Grund und Boden, oder Ihr bastelt Euch im Editor ein eigenes Szenario. Gespielt wird auf einem Globus, der sich beliebig drehen und vergrößern oder zur besseren Übersicht verkleinern lässt. Im

Herzlich willkommen zum Dritten Weltkrieg! Als Herr über ein atomares Raketenarsenal sorgt Ihr für Frieden.

Kampagnenmodus erhält Ihr spezielle Aufträge und Vorgaben: Beispielsweise müßt Ihr ein Land verteidigen (und dabei keine Angriffsraketen starten), ein anderes Mal muß eine bestimmte Einrichtung eines anderen Landes zerstört werden. Einige der Szenarien haben gar ein Zeitlimit. Das Problem: Es gibt – je nach aktuellem Stand der Technologie – verschiedene Grundeinrichtungen, die Euch zur Verfügung stehen. Je nach Installation habt Ihr ein größeres (oder eingeschränktes) Waffenarsenal. Sind dies zu Beginn nur einfache Raketen, gibt's später U-Boote, Kreuzer, Bomber, Jagdflugzeuge, Killer-Satelliten und extradicke Atombomben, die besonders viel Schaden anrichten. Je „stärker“

die Waffe, die Ihr benutzen wollt, desto länger dauert es, bis diese zur Verfügung steht. Außerdem ist die Anzahl der Waffen begrenzt und nur intakte Produktionsanlagen sorgen für Nachschub. So wird aus dem globalen Geballere ein knackiges Strategiespiel, bei dem Ihr überlegt vorgehen müßt. Ohne taktische Überlegung wird schnell Strahlenstaub aus Euch. Zwar macht „Global Domination“ optisch nicht allzuviel her – trotz zahlreicher Videosequenzen –, und das martialische Szenario ist Geschmackssache, aber spielerisch sorgt das Nukleargefecht für schlaflose Nächte. Abwechslungsreiche Missionen und der Multiplayer-Modus machen Laune und trösten über technische Mankos hinweg.

Michael Hengst

Von wegen Fest der Liebe!



PC TEST

GLOBAL DOMINATION

Hersteller — Psygnosis
Web-Adresse — www.psygnosis.com
Preis/geplant — ca. 100 DM / PSX
Spieleranzahl — 1 bis 16
Genre — Strategie

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 5 MB HD, Win 95/98. **Empf. Konfig:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 5 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Karte



Positiv:

Einfach zu lernen, strategisch interessant, toller Netzmodus.



Negativ:

Grafik schlicht, martialisches Szenario.

Altersfreigabe:
ab
16 Jahren



WERTUNG:
Grafik — 42%
Sound — 72%

SPIEL SPASS:
83%



EXCESSIVE SPEED



Lästigerweise verschwindet das Auto öfter mal hinter Landschaftsteilen



Eine Abkürzung in der Militärbasis führt zwischen Fliegern vorbei



Bäng! Wer zu oft am Rand anstößt oder getroffen wird, dem fliegt sein Auto um die Ohren



Mini-Flitzer rasen über Rundkurse und beharken einander mit schweren Waffen: Mit „Excessive Speed“¹ bringt TopWare² einen ultraschnellen Arcade-Racer im 2D-Look.

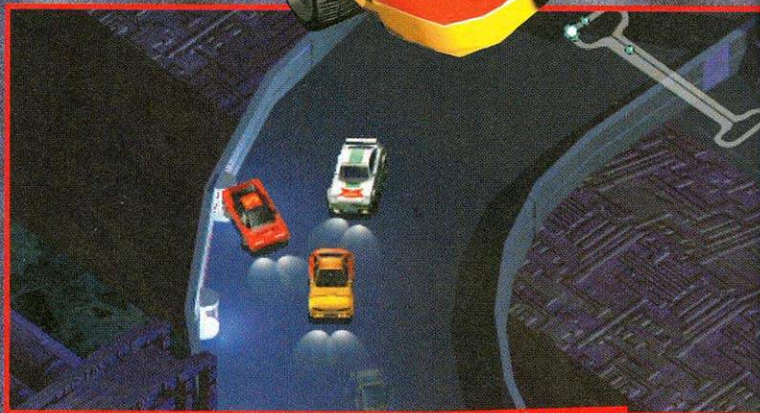
Das Spielprinzip ist wohlbekannt und bewährt: Wer „Death Rally“ oder „Micro Machines“ kennt, wird auch bei „Excessive Speed“ keinerlei Startprobleme haben. In der Draufsicht lenkt Ihr Euer kleines Rennvehikel an beinharten, unsanft drängelnden Gegnern vorbei und jagt denen auch mal eine Rakete in den Auspuff. Gewinnen ist hier eben wichtiger als Fairneß... Mit sieben verschiedenen Autos (inklusive einem versteckten Wagen) könnt Ihr Eure Fingerfertigkeit unter Beweis stellen. Dabei habt Ihr die Auswahl aus 14 abwechslungsreichen und aberwitzigen Kursen. Diese lassen sich auch im Spiegel-Modus fahren und unterscheiden sich sowohl vom Aussehen als auch vom Fahrstil her deutlich: Für den schnellen „Race Track“ solltet Ihr besser ein anderes Auto wählen als für die verschnitzte Berggallye. Eine reichhaltige Auswahl an Waffen und Zusätzen darf bei einem solchen Spiel natürlich nicht fehlen: Siebzehn verschiedene Extras warten darauf, eingesammelt zu werden, darunter so altbewährte Klassiker wie Schilde, Turbos, diverse Raketen und ein MG. Die Spezialeffekte sind eine Augenweide – von der Grafik her ist „Excessive Speed“ derzeit wohl das schönste Spiel unter den „Top-Down-Racern“.

Pöppelige Grafik aber anfangs hoher Frustrationsfaktor

Schade, daß die Spielbarkeit nicht ganz mithalten kann: Die verschiedenen Auto-Typen weisen im Fahrverhalten wenig Unterschiede auf, die Computergegner machen kaum Fehler, und Anfänger werden wohl Frust schieben. Wenn Euch hingegen „Death Rally“ zu einfach ist, dann dürfte „Excessive Speed“ genau das richtige sein: Schon im normalen Spiel müßt Ihr höllisch aufpassen, da Ihr nur schwer verlorene Positionen aufholen könnt. Im „Dynamite Trial“ wird das auf die Spitze getrieben, da Euer mit Sprengstoff beladenes Auto bei jeder Kollision explodiert. Immerhin gibt's einen Multiplayer-Modus mit bis zu vier Spielern an einem Rechner (per Splitscreen) und bis zu sechs Spielern über Netzwerk oder Internet. Anfänger sollten sich erstmal an leichter zugänglichen Klassikern wie „Death Rally“ oder „Micro Machines“ versuchen, ehe sie sich diesem „exzessiven Geschwindigkeitsrausch“ hingeben.

David Skreiner

Auch diese Flitzer dürft Ihr fahren – wenn Ihr vorher oft genug gewinnt!



Dieses Nachtrennen ist trotz der simplen Streckenführung recht anspruchsvoll

PC TEST

EXCESSIVE SPEED

Hersteller Iridion / TopWare
Web-Adresse www.excessivespeed.com
Preis/geplant ca. 50 DM / –
Spieleranzahl 1 bis 6
Genre Action

Besonderheiten:

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



Positiv: Netto Grafik, abwechslungsreiche Rennstrecken.



Negativ: Mäßiges Gameplay, Frustgefahr.

Altersfreigabe: keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 75%
Sound 65%

SPIEL SPASS:
68%



STAR CRAFT

BROODWAR



In der Wüste ist der Zerg los



Ohne Vollversion von „StarCraft“ läuft nix

Kaum eine Erweiterungs-CD wird wohl so sehnlich erwartet wie „Brood War“, die Zusatzmissionen für den Echtzeitstrategie-Hammer „StarCraft“. Natürlich gibt es ein Wiedersehen mit „alten“ Bekannten: z.B. der Zerg-Königin Kerrigan. Drei neue Kampagnen und sieben frische Einheiten warten auf den Eroberer des Weltraums. Unter den neuen Truppen gibt es jetzt beispielsweise auf der Seite der Terraner die „Medics“, die angeschlagene Soldaten heilen. Die Protoss werden unter anderem durch die „Dark Templar“ und die „Dark Archons“ unterstützt, Zerg-Fans erhalten Unterstützung durch „Devourer“ und „Lurker“. Außerdem spendierte die Designer der famosen Extra-CD einige neue Welten wie Wüsten und Eisplanet. Ansonsten bleibt's bei dem bewährten „StarCraft“-Prinzip. Per Mausclick baut



Ein neuer Weltentyp: der Schneeplanet

Ihr Basen, rüstet auf, entwickelt Einheiten und schickt die Truppen ins Gefecht. Die Landkarte wird nach und nach aufgedeckt, Einheiten lassen sich einzeln oder in einer Gruppe aktivieren. Frische Zwischensequenzen und rund 100 neue Mehrspielerkarten runden das durchweg positive Bild weiter ab. Unsere Empfehlung: kaufen!

Michael Hengst



Angriff der Protoss

PC TEST

STAR CRAFT: Brood War	
Hersteller	Blizzard / Cendant
Web-Adresse	www.blizzard.com
Preis/geplant	ca. 50 DM / -
Spieleranzahl	1 - 8
Genre	Action

Besonderheiten: Netzwerk und Internet-fähig, benötigt Vollversion von „StarCraft“;
Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98

Positiv:
 Geniale Szenarien, tolle frische Einheiten, viele Multiplayer-Maps.

Negativ:
 Optisch wenig Neues.

Alters-freigabe:
 ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik 69%
Sound 74%
SPIEL SPASS:
90%



Kämpf Dich durch! Dein Kampf-Roboter ist ferngesteuert... und er kann aufgerüstet werden. Doch dafür mußt Du erst einmal Deine Gegner plattmachen... und beim großen Power Quest-Turnier geht's dann so richtig ab!



Nintendo
GAME BOY
 color

SYLVESTER AND TWEETY

Ein Vogel zum Frühstück

Der kann's nicht lassen: In Infogrames zweitem „Looney Toons“ Game-Boy-Spiel versucht die „blöde Mietzekatze“ Sylvester mal wieder den kleinen Vogel Tweety zwischen seine gierigen Pfoten zu bekommen und sieht dabei wie gewohnt ziemlich alt aus. Aber vielleicht hat der Kater mit Eurer Hilfe ja mehr Glück? Um an das (ziemlich gelbe) Ziel Eurer Wünsche zu gelangen, jagt Ihr den Flattermann quer durch ein riesiges Gebäude. Jeder ein-



zelne Raum wird dabei in einer isometrischen Ansicht dargestellt, nur hin und wieder gibt es einige 2D-Jump'n'Run-Einlagen außerhalb der häuslichen vier Wände. Der Rest des Spiels besteht darin, jedes einzelne Zimmer zu erkunden, Möbelstücke zu verschieben, der bösen Bulldogge auszuweichen und hin und wieder einen Gegenstand einzusammeln, um ihn an anderer Stelle einzusetzen.

Tweety rennt! Wetten, daß Sylvester wieder den Kürzeren zieht?



Der größte Teil des Spiels ist in dieser isometrischen Ansicht gehalten

Diese Art Rätsel sind zum Glück nicht sonderlich schwierig gestaltet und auch von durchschnittlichen Spielern leicht zu lösen. Einzige die hakelige Steuerung gibt ein wenig Grund zum Meckern, sorgt sie doch des öfteren für ein vorzeitiges Spielende.

Ralf C. Adam

Hin und wieder lockern einige 2D-Jump'n'Run-Einlagen das Geschehen auf

GCB TEST

SYLVESTER UND TWEETY

Hersteller Infogrames
Web-Adresse www.infogrames.de
Preis/geplant ca. 50 DM / -
Spieldauer 1
Genre Action

Besonderheiten:

Läuft auch auf altem S/W-Game Boy.



Positiv:

Gelungene Mischung aus Rätsel-Spaß und Jump'n'Run-Vergnügen.



Negativ:

Teilweise etwas hakelige Steuerung.



WERTUNG:
Grafik 72%
Sound 70%

SPIEL SPASS:
71%

100%

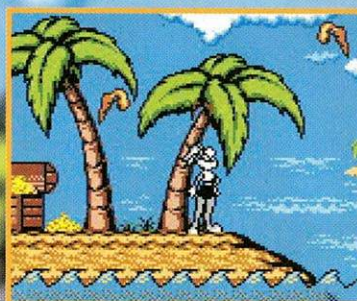
0%

BUGS BUNNY & Lola Bunny Operation Karotten



In diesem neuen Game-Boy-Spiel von Infogrames schlüpft Ihr wahlweise in die Rolle des weltberühmten Hasen Bugs Bunny oder seiner Freundin Lola. Euer Ziel ist es, in den Studios der Warner Bros. Filmgesellschaft Karotten zusammenzuklauben, die

Euch von anderen bekannten Looney-Toons-Charakteren wie Daffy Duck oder Elmer Fudd gestohlen wurden. Fünf verschiedene Level müßen von Euch erforscht werden. Dabei lauft Ihr stets von rechts nach links durch die scrollende Landschaft, überspringt diverse Hindernisse und schwingt gelegentlich einen großen Hammer, um lästige Gegner in bester Cartoon-Manier außer Gefecht zu setzen. Die Grafik ist für Game-Boy-Verhältnisse prächtig gelungen und versetzt Euch unmittelbar in die



La Paloma: 000000
Der erste Level besteht aus einer großen Inselwelt

Die prächtige Grafik versetzt Euch in Bugs Bunnys Welt

Welt von Bugs Bunny und seinen Freunden. Sage und schreibe 800 Bildschirme prall gefüllt mit Action und kleinen Räsel-Einlagen machen dieses Spiel zu einem echten Hit. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad nicht besonders hoch angesiedelt, so daß auch Jüngere hier viel Freude haben werden.

Ralf C. Adam

Die Grafik ist detailliert und farbenprächtig



GCB TEST

BUGS BUNNY & LOLA BUNNY

Hersteller Infogrames
Web-Adresse www.infogrames.de
Preis/geplant ca. 50 DM / -
Spieldauer 1
Genre Denk-/Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:

Läuft auch auf altem S/W-Game Boy.



Positiv:

Abwechslungsreiches Vergnügen mit exzellenter Grafik.



Negativ:

Für Profis vielleicht eine Spur zu einfach.



WERTUNG:
Grafik 83%
Sound 70%

SPIEL SPASS:
82%

100%

0%



Zwischendurch gibt's
poppige Animationen zu sehen

SPIEL DES

LEBENS



Was ist das: Es macht allein schon Spaß, aber zu zweit noch viel mehr... und wenn noch mehr Leute dabei mitmachen, dann wird's einfach toller und toller?

Brettspiel-Umsetzungen am Computer natürlich, die sind nämlich irgendwie merkwürdig: Trotz der deutlich hübscheren Optik ist's nie ganz so toll wie am Familientisch. Und am allermeisten Spaß macht's immer noch im Freundeskreis...

Hasbro bringt uns das bekannte Brettspiel „Spiel des Lebens“ auf dem PC – mit vielen bunten Animationen und Gags. Erst studieren oder gleich arbeiten gehen, und wie hoch wird das Gehalt? Wieviele Kinder wird man haben? Und dann noch das eigene Haus, aber was kostet das alles? Und,

Bunte Familienspiel-Umsetzung mit Humor und vielen kleinen Animationen

vor allem, wieviel Kohle bleibt einem zum Schluß übrig? Das sind die schicksalsträchtigen Fragen, um die es in diesem Spiel geht. Zunächst wird also per Mausklick am Rad gedreht, dann dürft Ihr zwischen vorgegebenen Entscheidungen auswählen. Am Ende gewinnt, wer am Spielende mit den meisten Kröten in Rente geht – dazu müßt Ihr auch mal Eure Mitspieler und -innen gezielt abzocken!

Ihr könnt allein gegen Computergegner antreten, zu mehreren an einem Rechner spielen (noch am ehesten lustig) oder auch per Netzwerk oder über Internet-Ser-



Zu Spielbeginn dürft Ihr Euch erstmal einen Kopf aussuchen



ver gegeneinander antreten. Aber: Brettspiel per Internet? Da macht ein geselliger Spieleabend doch eindeutig mehr Spaß.

David Skreiner

PC TEST

SPIEL DES LEBENS

Hersteller Hasbro Interactive
Web-Adresse www.hasbro-interactive.com
Preis/geplant ca. 90 DM / -
Spieldauer 1 - 6
Genre Denk-/Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 36 MB HD, Win 95/98 **Empf. Konfig:** Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 68 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Zu mehreren sehr witzig, und noch bunter als die Brettversion!



Negativ:

Allein macht's solange Spaß, bis man die Animationen satt hat.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 60%
Sound 55%

SPIEL SPASS:
49%



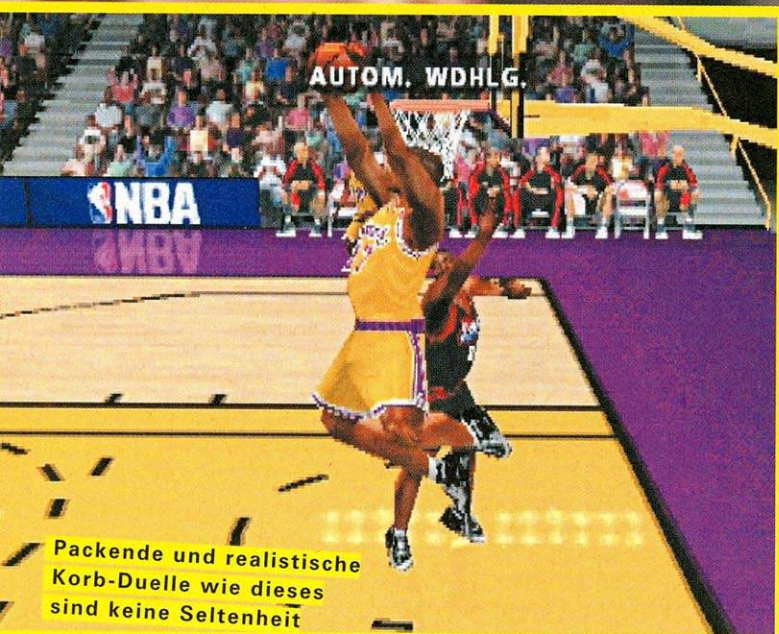
Spielen in einer neuen Dimension!

games online

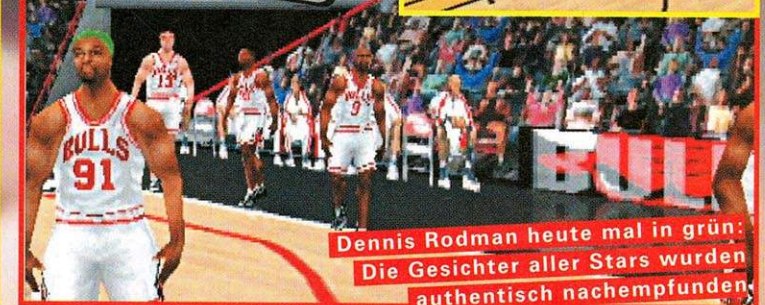
<http://www.gamesonline.de>

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!

NBA LIVE 99



Packende und realistische Korb-Duelle wie dieses sind keine Seltenheit



Die klassische Isometrie-Perspektive bietet am meisten Übersicht



Auch wenn die Popularität von Basketball in Deutschland dem Fußball weiter hinterherhinkt: Als Video- und Computerspiel-Umsetzung erfreut sich Amerikas Lieblingshallsportart Nr. 1 auch hierzulande schon lange der Gunst einer großen Fangemeinde.

Schuld daran hat nicht zuletzt die „NBA“-Sports-Serie von Electronic Arts, die, ähnlich wie der große „FIFA“-Bruder, jedes Jahr ein zeitgemäßes Update mit allerlei Neuerungen spendiert bekommt.

Die offensichtlichste Veränderung in „NBA Live 99“, die einem nach dem ersten Start ins Auge springt, ist die komplett überarbeitete 3D-Engine. Butterweiches, flüssiges Scrolling, aufwendige Licht- und Schatteneffekte und detailliert gearbeitete Ge-

sen 3D-Objekten, die zudem animiert wurden.

Auch die Steuerung ist gewohnt leichtgängig. Vor allem im rasanten Arcade-Mode, bei dem Ihr die meisten Regeln und sogar die Fouls einfach wegschalten könnt, gelingen Euch im Handumdrehen sehenswerte Kombinationen und grandiose Monster-Dunks. Etwas ungewöhnlich ist allerdings das Wechseln Eures mo-

Punkte-Wettbewerb heraus. In dieser Disziplin müßt Ihr versuchen, innerhalb einer Minute soviel Körbe wie möglich von außerhalb des Korbkreises zu erzielen.

Für Basketball-Fans, die aufgrund des Spieler-Streiks in den U.S.A. gerade eine Saure-Gurken-Zeit durchmachen, ist „NBA Live 99“ das passende Weihnachtsgeschenk.

Ralf C. Adam



Das passende Weihnachtsgeschenk für alle NBA-Fans



NBA LIVE 99
Hersteller Electronic Arts
Web-Adresse www.easports.com
Preis/geplant ca. 100 DM / PC, N64
Spieleranzahl 1-8
Genre Sport

Besonderheiten:
 Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller sowie Multi-Tap.

Positiv:
 Erstklassige 3D-Engine und exakte Steuerung sorgen für rasanten Spielspaß.

Negativ:
 Müder deutscher Kommentator.

Alters-freigabe: frei

WERTUNG:
Grafik 87%
Sound 78%

SPIEL SPASS:
88%



BUST-A-MOVE 3 DX



Acht Charaktere stehen
Euch zur Auswahl



Bei der Gameboy-Version sind die
Kugeln nur schlecht zu unterscheiden

An solchen Spielen scheiden sich die Geister: Der eine kann sich davon nicht losreißen, der andere läuft schreiend aus dem Zimmer.

Bust-a-move geht inzwischen in die dritte Runde, das Spielprinzip aber ist nahezu unverändert: Ihr müßt versuchen, mit einer Kanone Bläschen so in das Spielfeld zu schießen, daß mindestens drei gleichfarbige Ballons aneinanderliegen. Dann platzen sie, und Ihr habt wieder mehr Platz – sonst wird das Spielfeld voll und es heißt: Game over. Damit die Sache nicht zu leicht wird, rücken nach und nach die Bläschenreihen nach unten – so wird es ziemlich eng, wenn Ihr nicht aufpaßt.

Ihr habt nicht nur die Wahl zwischen acht Charakteren, sondern auch noch drei Spielarten zur Auswahl: Zum einen den Arcade-Modus, der alleine ziemlich langweilig ist. Gegen den Computer oder bis zu drei Kumpels macht das Ganze natürlich mehr Spaß und wird schnell ziemlich anspruchsvoll und hektisch. Im Challenge-Modus müßt Ihr nach und nach verschiedene Puzzles durchspielen, indem Ihr alle Blasen auf dem Spielfeld platzen laßt und dabei möglichst viele Punkte macht. Zu guter Letzt findet Ihr in der Puzzle-Sammlung über 1000 Puzzles, die Ihr

Ein simples Spielprinzip, das einfach Spaß macht

in beliebiger Reihenfolge lösen könnt. Grundlegende Änderungen gibt es gegenüber den Vorgängern nicht, es sind nur mehr Puzzles geworden, und die sind stellenweise nicht einfach: Mal müßt Ihr Eure Bläschen gezielt von den Wänden abprallen lassen, mal sie in der richtigen Reihenfolge platzen lassen, mal ist das Spielfeld ziemlich eng und Ihr könnt Euch keinen Fehlschuß erlauben. Neben den einfachen, farbigen Blasen gibt es noch andere: Die Sternblase zerstört bei Berührung alle andere Blasen der gleichen Farbe, die Regenbogenblase nimmt die Farbe einer zerstörten Blase an, Blockblasen können gar nicht erst zum Platzen gebracht werden, die Metallblase zerstört nach dem Abfeuern solange Blasen, bis sie auf eine Mauer oder eine Blockblase trifft. Die Grafik ist wirklich nichts Weltbewegendes: Ein paar bunte Bilder, ein paar kleine Animationen. Beim Gameboy ist die Grafik noch schlichter, die Blasen sind in schwarzweiß nur schlecht zu unterscheiden – das wirkt sich natürlich auf den Spielspaß aus. Negativ ist allerdings der Sound: Die Soundeffekte sind noch zu ertragen, aber die Musik nervt schon nach kurzer Zeit. „Bust-a-move 3“ kommt nicht an die Klasse eines „Tetris“ heran, kann aber



Nur gegen den Computer oder gegen einen Kumpel macht der Arcade-Modus richtig Spaß



Oh je: Wenn Ihr nicht aufpaßt, wird's ziemlich schnell eng auf dem Spielfeld



Im Challenge-Modus spielt Ihr nacheinander die verschiedenen Level durch

trotzdem fesseln. Wer nicht schreiend davonrennt und von den Vorgängern noch nicht genug hat, wird mit Sicherheit einige Stunden vor dem Spiel verbringen.

Patrick Dowling



Im Editor (nur N64) könnt Ihr eigene Puzzles zusammenbauen



In der Puzzle-Sammlung warten über 1000 Puzzles darauf, gelöst zu werden

N64 TEST

BUST-A-MOVE 3 DX

Hersteller: Acclaim
Web-Adresse: www.acclaim-net.de
Preis/geplant: ca. 100 DM / -
Spieleranzahl: 1 - 4
Genre: Denk- + Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:
Unterstützt RumblePak.



Positiv:
Macht einfach Laune.

100%



Negativ:
Grafisch unspektakulär, akustisch nervig.

Altersfreigabe: frei

WERTUNG:
Grafik: 44%
Sound: 41%



SPIEL SPASS: 78%

0%

GB TEST

BUST-A-MOVE 3 DX

Hersteller: Acclaim
Web-Adresse: www.acclaim-net.de
Preis/geplant: ca. 60 DM / -
Spieleranzahl: 1
Genre: Denk- + Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:
Keine.



Positiv:
Einfaches Spielprinzip.

100%



Negativ:
Blasen schlecht zu unterscheiden.

Altersfreigabe: frei

WERTUNG:
Grafik: 35%
Sound: 35%



SPIEL SPASS: 55%

0%

DIE TOP 20 UNSER

1

TOMB RAIDER II

2

ANNO 1602

3

TEKKEN 3

4

FRANKREICH 98

(1.) **TOMB RAIDER II**
Eidos/PC, PSX
Wie (von den meisten) nicht anders erwartet, ist Lara auch in dieser Woche Spitze.

(6) **ANNO 1602 Sunflowers/PC**
Noch immer das meistverkaufte PC-Spiel dieses Jahres. Kann „Tomb Raider III“ es toppen?

(12) **TEKKEN 3/Namco/PSX**
Gewaltig nach oben ging es für Namcos Edelprügler – die Entwickler wird's freuen.

(4) **FRANKREICH 98 Electronic Arts/PC, PSX, N64**
Demnächst dürfte das in dieser Ausgabe vorgestellte „FIFA 99“ seinen Vorgänger wohl ablösen.

(7) **MISSION: IMPOSSIBLE Infogrames/N64**
Den Mitarbeitern des IMF gelingt es, sich wieder zwei Plätze nach vorne zu kämpfen. Geht da noch mehr?

(8) **BANJO & KAZOOIE Nintendo/N64**
Nintendos Knuddelpärchen steigt weiter in Eurer Gunst. Haltet durch, Jungs: Noch fünf Plätze bis zum Platz an der Sonne.

(3) **COMMANDOS Eidos/PC**
Wir sind schon mächtig gespannt auf die demnächst erscheinende offizielle Missions-CD. Feuer frei!

(14) **FINAL FANTASY VII Squaresoft/PC, PSX**
Ein Comeback unter den Top Ten feiert diese Woche Squaresofts Saga um Heldenmut und bunte Vögel.

(11) **SUPER MARIO 64 Nintendo/N64**
Mit Mario ist es wie mit dem VW-Käfer: Und er läuft, und läuft, und läuft...

(10) **TOMB RAIDER Eidos/PC, PSX**
Langsam wissen wir nicht mehr, was wir über das Phänomen Lara Croft noch alles schreiben sollen...

DIE TOP 5 ALLER

PC

PSX

N64

- 1 (1) **TOMB RAIDER II**
Eidos
- 2 (4) **ANNO 1602**
Sunflowers
- 3 (3) **FRANKREICH '98**
Electronic Arts
- 4 (2) **COMMANDOS**
Eidos
- 5 (-) **FINAL FANTASY VII**
Squaresoft

- 1 (1) **TOMB RAIDER II**
Eidos
- 2 (-) **TEKKEN 3**
Namco
- 3 (3) **FRANKREICH 98**
Electronic Arts
- 4 (-) **FINAL FANTASY VII**
Squaresoft
- 5 (-) **TOMB RAIDER**
Eidos

- 1 (1) **FRANKREICH 98**
Electronic Arts
- 2 (2) **MISSION: IMPOSSIBLE**
Infogrames
- 3 (3) **BANJO & KAZOOIE**
Nintendo
- 4 (4) **SUPER MARIO 64**
Nintendo
- 5 (-) **NHL 99**
Electronic Arts

ER LESER

DIE TOP 3 der Redakteure



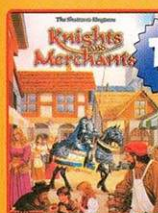
11

(2) **MEDIEVIL** / Sony / PSX
Was für ein Absturz für den armen Daniel Fortesque. Aber Tot(gesagt) leben bekanntlich länger.



13

(5) **GRAN TURISMO** / Sony / PSX
Weiter auf Talfahrt befinden sich die Edel-Boliden aus Sonys hauseigenem Rennstall.



15

(-) **KNIGHTS & MERCHANTS** / TopWare / PC
Ebenfalls schon mal mit dabei gewesen sind TopWares munter vor sich hin sieselnde Kaufleute und Ritter.



17

(-) **STARCRRAFT** / Blizzard / PC
Blizzards SciFi-Echtzeit-Epos meldet sich zurück aus den Tiefen des Weltraums. Beam me up, Scotty.



19

(-) **DIDDY KONG RACING** / Nintendo / N64
Auf den letzten beiden Plätzen tummeln sich gleich zwei Nintendo-Neueinsteiger...



20

(-) **1080 SNOWBOARDING** / Nintendo / N64
...was uns natürlich besonders freut. Schließlich sind möglichst System-ausgegliche Charts viel spannender.



12

(-) **SPYRO THE DRAGON** / Sony / PSX
Neu dabei, setzt Sonys niedlicher Drache gleich zum Höhenflug an und katapultiert sich als höchster Neueinsteiger nach vorne.



14

(-) **DUNE 2000** / Westwood / PC
Ein alter Bekannter auf der Vierzehn: Die wüste Spice-Saga schafft die Rückkehr in die Top Twenty.



16

(9) **NEED FOR SPEED 3** / Electronic Arts / PC, PSX
Lang hielt der Geschwindigkeitsrausch nicht an. Aber wie heißt es doch: Wer bremsst, verliert.



18

(18) **NHL 99** / Electronic Arts / PC, PSX, N64
Power Play: Mittlerweile ist EA Sports Eishockey-Spektakel auch für das N64 erhältlich.



20

(-) **1080 SNOWBOARDING** / Nintendo / N64
...was uns natürlich besonders freut. Schließlich sind möglichst System-ausgegliche Charts viel spannender.

1

TOMB RAIDER III / Eidos / PC, PSX

2

FIFA 99 / Electronic Arts / PC, PSX

3

TETRIS DX / Nintendo / CGB



Ralf Adam



Michael Hengst

DARK PROJECT: DER... / Eidos / PC

TOMB RAIDER III / Eidos / PSX, PC

ZELDA 64 / Nintendo / N64

1

TOMB RAIDER III / Eidos / PC, PSX

2

SHOGO / CDV / PC

3

HALF LIFE / Sierra / PC



Patrick Dowling



David Skreiner

BALDUR'S GATE / Interplay / PC

FALLOUT 2 / Interplay / PC

DETHKARZ / Infogrames / PC

SYSTEME

GB



1

(2) **V-RALLY** / Infogrames

2

(1) **LEGEND OF ZELDA** / Nintendo

3

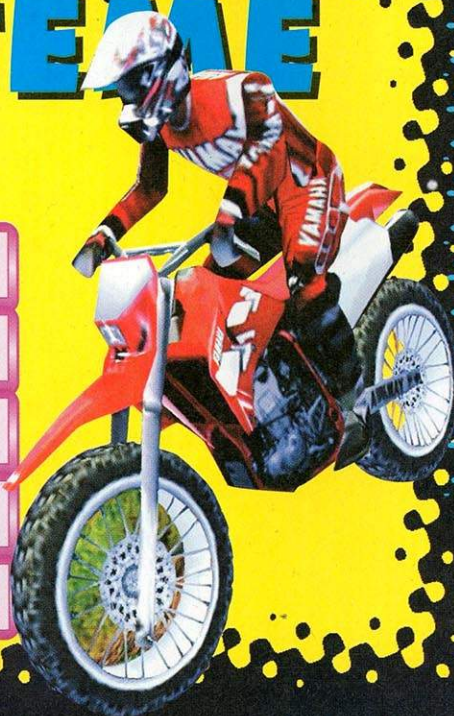
(3) **LUCKY LUKE** / Infogrames

4

(4) **HUGO 2** / Infogrames

5

(5) **SUPER MARIO LAND 4** / Nintendo



SPECIAL TOP 3

Die coolsten Sportspiele

1

NHL 99 / Electronic Arts / PC, PSX, N64



3

COOL BOARDERS 3 / Sony / PSX



IHR BESTIMMT DIE CHARTS!

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

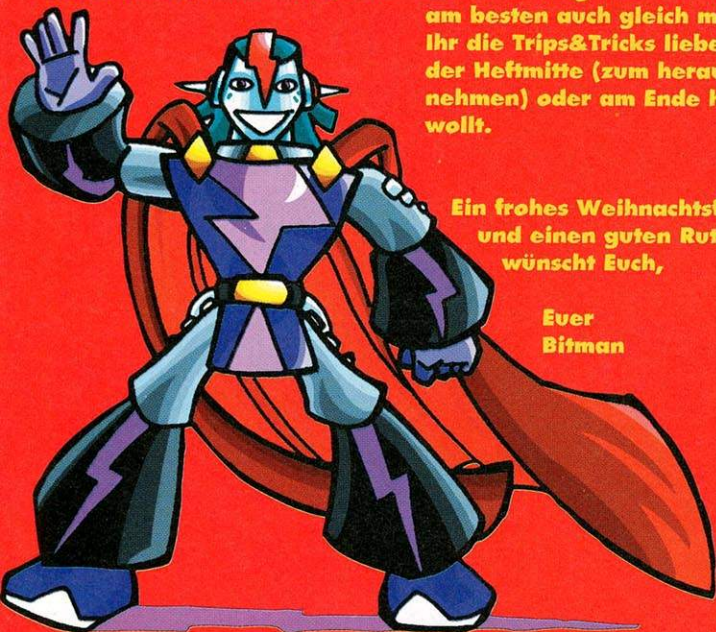
Hallo Freunde,

Große Überraschung: Da das kleine Tips&Tricks Buch, das wir in den vergangenen Ausgaben vorne auf dem Heft drauf kleben hatten, die Angewohnheit hatte, bereits im Laden immer abzufallen, ha-

ben wir Euren Wunsch aufgegriffen und die Cheats in den Innenteil des Heftes verlegt. Wir hoffen, daß Ihr mit dieser Entscheidung zufrieden seid. Schreibt uns doch einfach mal Eure Meinung und teilt uns am besten auch gleich mit, ob Ihr die Trips&Tricks lieber in der Heftmitte (zum herausnehmen) oder am Ende haben wollt.

Ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch wünscht Euch,

Ever
Bitman



INHALT:

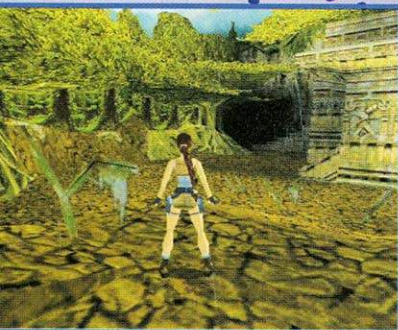
Tomb Raider III (PC, PSX)	68
Tomb Raider III (PSX)	68
Tomb Raider III (PC, PSX) (Secrets)	69
Commandos (PC)	70
StarCraft (PC)	72
Mission: Impossible (N64)	72
Trespasser (PC)	72
All-Star Baseball '99 (N64)	70
Body Harvest (N64)	72
Flying Dragon (N64)	77
NBA Hangtime (N64)	73
NFL Quarterback Club '99 (N64)	77
Darkstalkers 3 (PSX)	73
Twisted Metal 3 (PSX)	73
Cool Boarders 3 (PSX)	74
Moto Racer 2 (PSX)	74
S.C.A.R.S (PSX)	74
Spice World (PSX)	75
Street Fighter Alpha (PSX)	74
Toca Touring Car Championship (PSX)	75
Theme Park (PSX)	77
Chaos Island: The Lost World (PC)	75
Ignition (PC)	76
Klingon Honor Guard (PC)	77
Lords of Magic (PC)	75
Skynet (PC)	76
Delta Force (PC)	76
Vangers (PC)	77
Asteroids (PSX)	76
1080° Snowboarding (N64)	77

TOMB RAIDER III

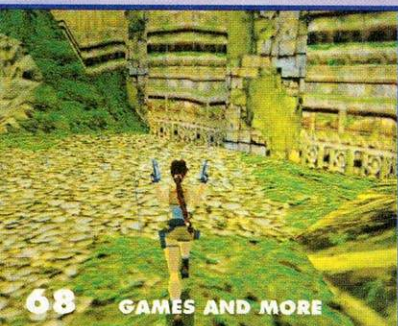
ADVENTURES OF LARA CROFT

PSX

PC



Hier als kleine Einstiegs-Hilfe eine Komplett-Lösung des allerersten Levels. Viel Spaß damit.

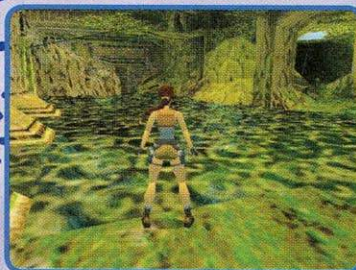


Rutscht den Hang herunter und haltet Euch rechts Richtung Nachbarhof. Zieht den Schalter am Ende des Ganges. Springt ins Wasser und laßt Euch von dem Sog bis zu einem Schacht mitziehen.

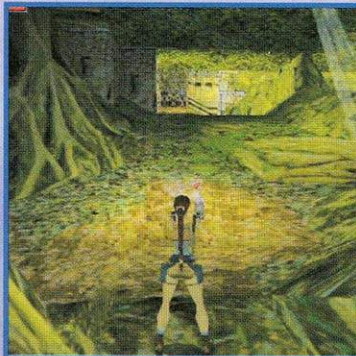
Taucht den Gang entlang bis ans trockene Ufer. In dem Raum mit der Stachelwand den Hebel ziehen und sofort in die Nische hinter Euch springen.

Mit der Seilbahn geht's über den Fluß. Sucht den Hebel, mit dem die Kugel ausgelöst wird. In die geöffnete Kammer und auch hier Hebel ziehen. Geht durch das andere Tor und kriecht durch den schmalen Gang.

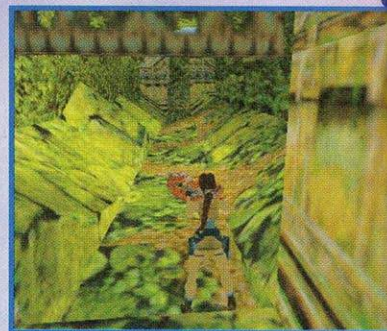
Die Rampe hoch und in den linken Gang. Geht vorsichtig durch die Stacheln und springt an den Vorsprung. Klettert die Felsen hinauf in den Gang und zieht den Hebel dort.



Klettert die Felsen nach unten und tretet durch das Tor in den Dschungel. Taucht durch den Fluß bis zu einem Gang. Ihr kommt in eine Halle. Zieht die beiden Hebel. Taucht links durch die Tür in den nächsten Raum und zieht zweimal an dem Block.

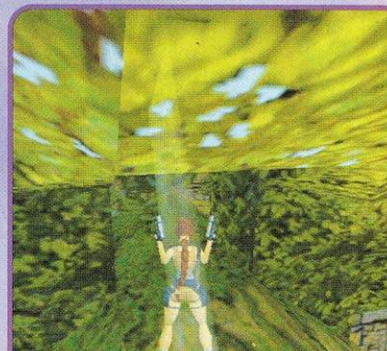


Zieht die Hebel hinter der geöffneten Tür und hinter der mittleren Tür. Tretet durch den Eingang mit den Statuen und lauft zum Wasser-



fall. Klettert die Leiter dahinter hoch. Nun geht es rechts, hoch, umdrehen, springen. Zieht an dem Hebel in dem Gang.

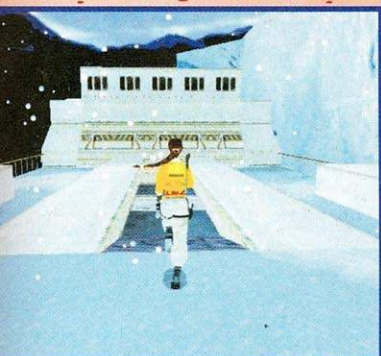
Springt zurück ins Wasser und taucht zur Mitte hinab und durch den Gang. Am anderen Ende geht es die Leiter hinauf. Schnappt Euch den Schlüssel und springt die Brüstung hinab. Mit dem Schlüssel könnt Ihr das Schloß am Ende des Levels aufschließen.



TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

PSX



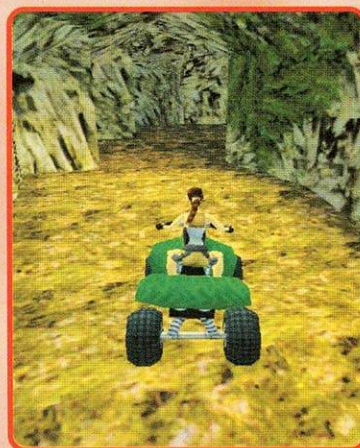
Bei der PlayStation-Version von Laras neuesten Abenteuern könnt Ihr folgende Cheats verwenden:

Um in einem Level alle Secrets und alle Schlüssel zu bekommen, müßt Ihr während des Spiels folgende Kombination drücken:

L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2

Um in einem Level alle Waffen, alle Fackeln und alle Speicher-Kristalle zu bekommen, müßt Ihr während des Spiels folgende Kombination drücken:

L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, R2, L2, L2, R2

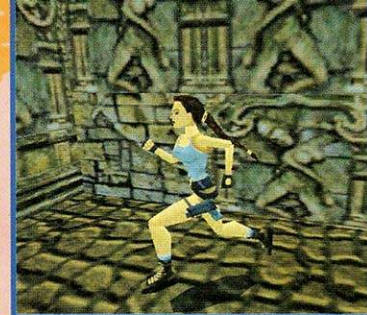


Um automatisch in den nächsten Level transportiert zu werden, müßt Ihr während des Spiels folgende Kombination drücken:

L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, L2, L2

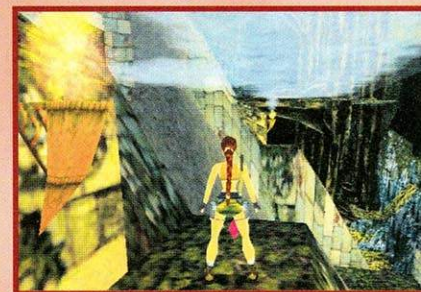
Um bei Laras Anwesen den Schlüssel zu erhalten, mit dem sich das Schloß für die Rennstrecke aufschließen läßt, müßt Ihr in Laras Haus folgende Kombination drücken. Danach habt Ihr den Schlüssel im Inventar und könnt Laras geheime Rennstrecke betreten, um hier auf dem Quad-Bike in bester Mario-Kart-Manier auf die Jagd nach der schnellsten Rundenzeit zu gehen.

R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2



L2, R2, L2, L2

Um in den geheimen Raum in Laras Anwesen zu gelangen, dort wo die Gute ihre gesammelten Schätze aus den letzten Abenteuern aufbewahrt, geht Ihr wie folgt vor. Betretet in Laras Haus die Halle mit dem Swimming-Pool. Hinter dem Sprungbrett befindet sich ein Schalter. Aktiviert den Schalter und lauft in die Vorhalle zurück. Hier hat sich in einer Seitennische eine Wand geöffnet. Zieht den Schalter hier nach unten, vollführt eine Rolle und sprintet in die gegenüberliegende Nische, dort wo sich kurzzeitig eine Tür geöffnet hat. Ihr gelangt in Laras geheime Schatz-

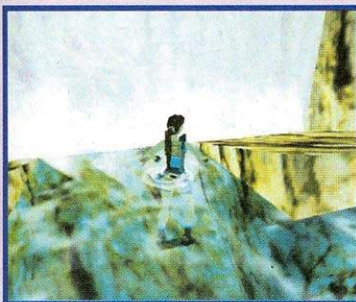


TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

PSX

PC



Uns erreichen immer wieder Fragen nach den in „Tomb Raider III“ versteckten Secrets. Leider können wir Euch aus Platzgründen keine Komplett-Lösung anbieten, aber wie haben für Euch eine kurze Liste erstellt, aus der Ihr ersehen könnt, wo die Secrets der ersten vier Level versteckt liegen.

Level 1: Dschungel

Nr. 1: Laßt Euch gleich am Start die Schräge hinabrutschen und springt dann sofort nach links.

Nr. 2: Rutscht weiter die Schräge hinab und springt immer nach links. Auf der Plattform mit den Extras (dort, wo von hinten der Felsen angerollt kommt) müßt Ihr den Baumstamm umrunden.

Nr. 3: Lauft am Fuße des Schräge nach links zu den Wasserfällen und klettert die Mauer hinauf. Auf der anderen Seite liegt im Eck das nächste Goodie.

Nr. 4: Mitten im Level findet Ihr einen Kristall in einem umgestürzten Baum. Dort gegenüber liegt das nächste Secret.

Nr. 5: In der Höhle mit dem Felsen, dort wo Ihr den Wandschalter zieht, befindet sich oberhalb des Schalters eine Nische.

Nr. 6: Springt durch die Büsche auf der Lichtung, wo die zwei Felsen heruntergerollt kommen. In der linken Ecke des nächsten Raumes wird eine



Grube von Blättern verdeckt. Hier ist das letzte Level-Extra.

Level 2: Tempelruine

Nr. 1: Zieht den Block aus dem Loch, dort wo Ihr zuvor mit dem Hebel die Tür über Euch geöffnet habt.

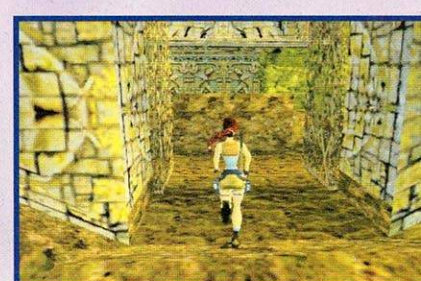
Nr. 2: Im Raum nach der Stachelwand gibt es ein Loch in der Decke. Zieht Euch den Steinquader zurecht, um dort hinaufzugelangen.

Nr. 3: Benutzt den Hebel, um im Wasserbecken mit den drei Schaltern die Tür zu öffnen. In der Kammer dahinter liegt das nächste Secret.

Nr. 4: Im höchsten Raum dieses Levels, dort wo die Trümmer herunterkrachen, geht es nahe des Felsens bei der Blasrohr-Falle nach unten in eine Grube (Vorsicht: Stacheln!).

Level 3: Der Ganges

Nr. 1: Am Level-Anfang müßt Ihr in die zweite Grube hinabsteigen.



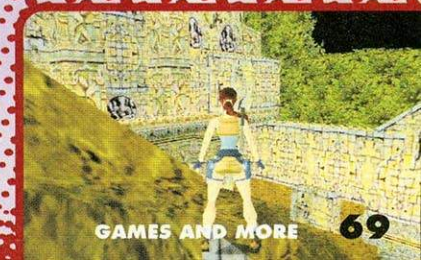
Nr. 2: Wenn Ihr auf dem Quad-Bike an den langen Felsen kommt, dann wählt den schwierigeren Weg rechts. Ihr werdet dafür auch belohnt.

Nr. 3: Versucht Euer Glück mit einem gewaltigen Sprung über den Abgrund kurz vor Ende des Levels.

Nr. 4: Direkt vor dem Ende des Levels müßt Ihr halb nach unten in die große Schlucht klettern. Hangelt Euch bis zu der Nische, wo das letzte Level-Extra Euch erwartet.

Level 4: Kaliya-Höhlen

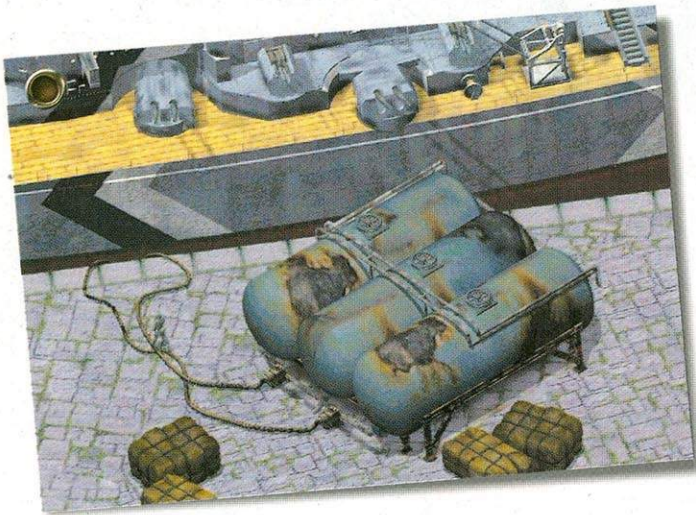
Hier gibt es keine Secrets, sondern nur einen fiesen Endgegner.



PC

COMMANDOS

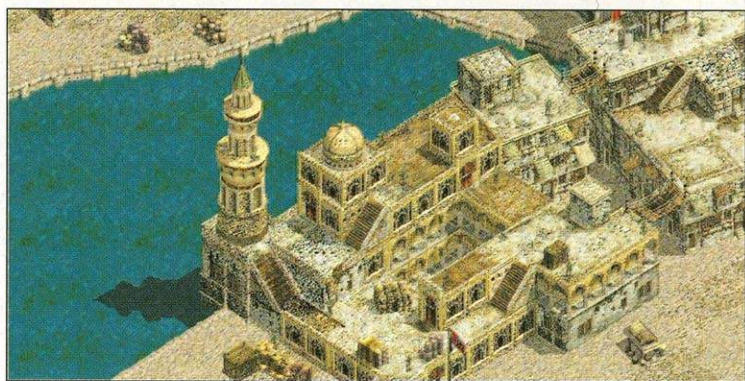
HINTER FEINDLICHEN LINIEN



Wir hatten zwar schon einmal eine Level-Code-Liste abgedruckt, aber hier hat uns noch eine weitere erreicht, die komplett auch für die deutsche Version funktioniert:

Mission 2: **4JJXB**
Mission 3: **ZDD1T**

Mission 4: **RFF1J**
Mission 5: **K4TCG**
Mission 6: **MIR4M**
Mission 7: **7QVJV**
Mission 8: **K99XC**
Mission 9: **AAAX1**
Mission 10: **JSGPW**
Mission 11: **CMODD**



Mission 12: **JGHD3**
Mission 13: **PUUWW**
Mission 14: **WT348**
Mission 15: **139PO**
Mission 16: **L9IPV**
Mission 17: **5LIMV**
Mission 18: **YJOJG**
Mission 19: **YFCWJ**
Mission 20: **GDIKWT**

SHIFT + X

Die eigenen Männer an Maus-cursor-Position beamen

STRG + I

Unverwundbarkeit, unendlich Scharfschützen-Munition, Unendlich Handgranaten

STRG + SHIFT + N

Mission beenden

Außerdem gibt es noch folgende Cheats:

Wenn Ihr während des Spiels „1982gonzo“ für die deutsche Version bzw. „gonzo1982“ für die englische Version eingibt, stehen Euch folgende Tasten-Kombinationen zur Verfügung:

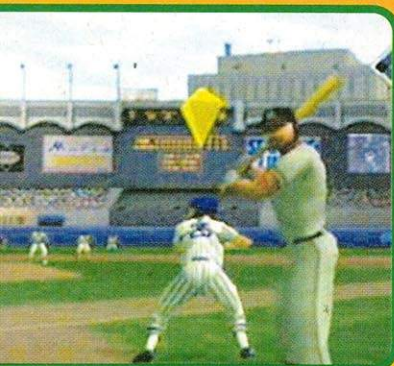
SHIFT + V

Die Blickwinkel aller Gegner einschalten

Martin Dudek, Andreas Rahier



ALL-STAR BASEBALL '99



Gebt im Enter-Cheats-Screen „**ATEMYBUIK**“ ein. Nach der Eingabe dieses Cheat-Codes werdet Ihr in der Liste mit den Stadien ein neues entdecken. Es trägt den Namen „ALIENAPOLIS“. Spielt Ihr nun auf diesem neuem Feld mit dem zweiten Team, wird Eure Mannschaft „Abductors“ heißen, was so viel bedeutet wie „Die Entführer“.

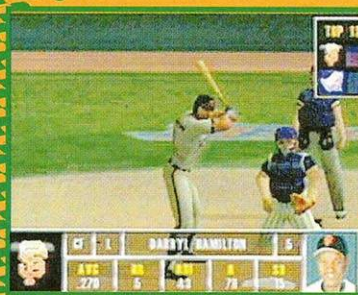
Tippt im Cheat Menü „**BBNSTRDS**“ ein, und Euer Baseball wird sich in einen Beachball verwandeln.

Möchtet Ihr Eure Spieler mit großen Köpfen, Körpern und Schlägern sehen, müßt Ihr im Cheat Menü „**GOTHELIUM**“ eingeben.

Um die Credit-Options freizuschalten, drückt Ihr im Titel-Screen folgende Kombination: „**R-Knopf, A-Knopf, Z-Knopf, R-Knopf, C-Knopf-rechts, A-Knopf, B-Knopf**“.

Während Ihr mit Eurem Spieler eine Base ansteuert, solltet Ihr einmal den „**Z-Knopf**“ drücken, um ihn zu beschleunigen.

Auch in diesem Spiel sind versteckte Nachrichten enthalten, an die Ihr wie folgt rankommt: Drückt während des Titel-Screens folgende Knöpfe: „**C-Knopf-↑, R-Knopf, B-Knopf, B-Knopf**“.

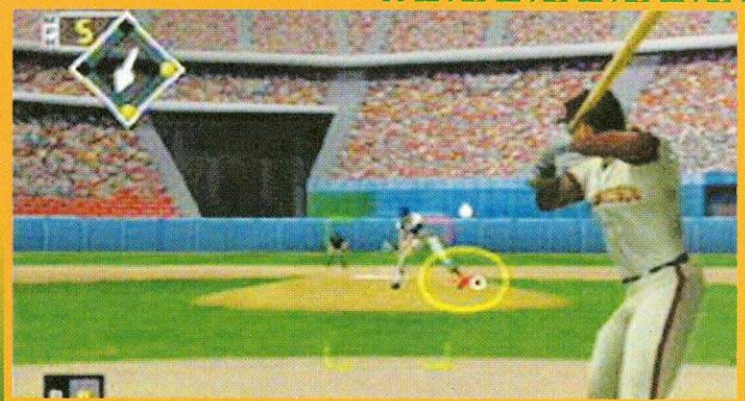


Für mehr Möglichkeiten im Bereich des „Pitchers“ (Schlägers) sorgt der folgende Trick: Klickt Euch in die „Game Options“ und wählt ein Arcade-Spiel aus. Geht nun in ein Spiel hinein und drückt den „**Z-Knopf**“, sobald Ihr mit dem Schlagen dran seid. Es stehen Euch nun acht Schlagvarianten zur Verfügung, sowie der „Spit-Fastball“ und „Screwball“.

Sollen Eure Spieler sich als Pappmännchen auf dem Spielfeld behaupten, gebt Ihr im Cheat Menü „**prppaplyr**“ ein.

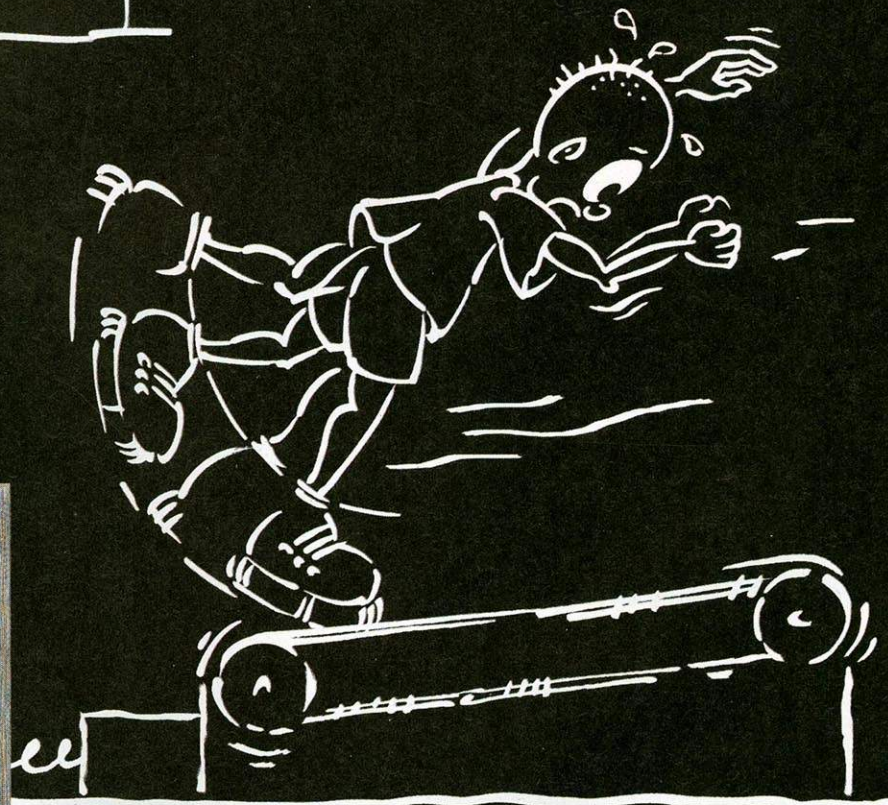
Wenn Ihr meint, Ihr hättet einen so wuchtigen Schlag drauf, daß sich spontan Rauch dabei entwickelt, solltet Ihr „**GRTBLSFDST**“ im Cheat-Menü eintippen, um Euch die Rauchfahne Eures Balls anzusehen.

Ein kleines Siegertänzchen in Ehren kann keiner verwehren. Nachdem Euer Team gewonnen hat, müßt Ihr mit einem Spieler auf Euer Heimfeld zurückkehren. Dort angekommen, wird der Punktemacher ein kleines Tänzchen aufführen.



NEULICH IM FITNESS-STUDIO...

Have
fun,
baby!

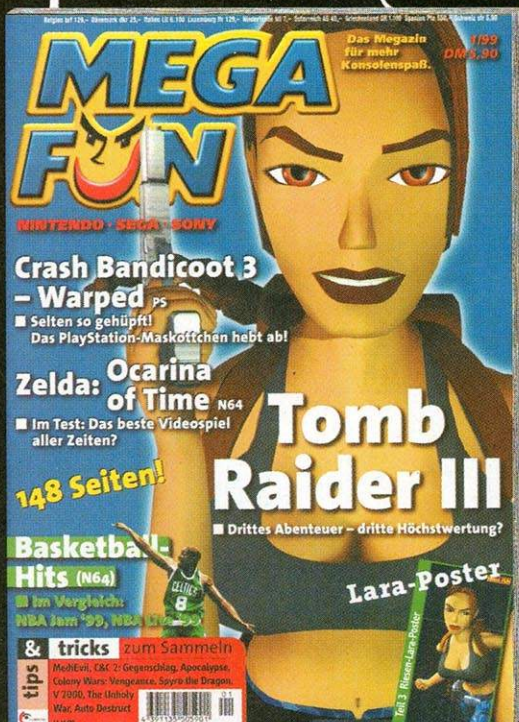


! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!



PSX

MISSION: IMPOSSIBLE

"EXPECT THE IMPOSSIBLE"

N64

Nachdem in der Ausgabe 24/98 leider nur die Cheatcodes für die englische Version standen, folgen hier die Mogeleyen für das deutsche Modul. Die Codes müssen in der Level-Auswahl-Liste (NOC-Liste) aktiviert werden.

7.65 Silencer:

C ↑, L-Taste, C →,
C ←, L-Taste

9mm Hi-Power:

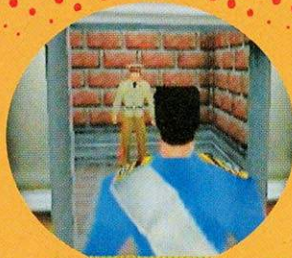
R-Taste, L-Taste,
C ↓, C ↑, L-Taste

Uzi:

C →, C ←, C →,
C ↓, L-Taste

Mini-Raketenwerfer:

L-Taste, L-Taste, C ←, C →, C ↓



PC

StarCraft

War aint what it used to be
Der „Fog of war“ wird ausgeschaltet.

Mark Hoffmann

Weitere Cheats sind:

The Gathering

Unendlich viel Energie für alle Einheiten

Staying alive

Verhindert, daß die Mission aufgrund von Sieg oder Niederlage beendet wird

Whats mine is mine

Mineralien

Modify the phase variance

Fähigkeit, alle Gebäude bauen zu können

Food for thought

Fähigkeit, Einheiten über das Limit hinaus zu bauen



Drückt im Spiel „Enter“ und gebt einen der nachfolgenden Cheats ein. Drückt danach erneut „Enter“.

Operation CWAL

Gebäude werden schneller fertiggestellt

Show me the money

Plus 10.000 Mineralien und 10.000 Gas

Game over man

Ihr verliert den Level

Power overwhelming

Alle Einheiten werden unverwundbar

There is no cow level

Der Level wird als gewonnen beendet.

Something for nothing

Alle Einheiten werden kostenlos aufgerüstet

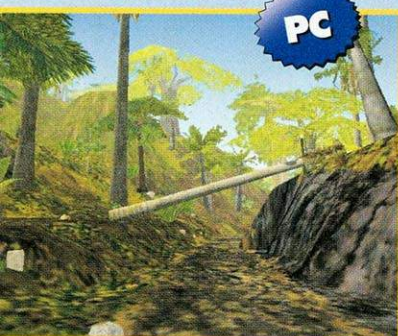
Black sheep wall

Die komplette Karte wird sichtbar



TRESPASSER

PC



Drückt im Hauptmenü gleichzeitig die Tasten „STRG“ + „Shift“ + „Q“ + „W“ und haltet sie gedrückt. Laßt dann zuerst die „W“-Taste los, danach die anderen. Nun habt Ihr den Cheat-Modus aktiviert.

Drückt während des Spiels die Tasten „STRG“ + „F11“,

um am unteren Bildschirmrand die Eingabezeile zu öffnen. Gebt dann einen der folgenden Codes ein:

woo: Unendlich viel Munition

bionicwoman

Höhere Sprünge, aber langsamer im Gehen

loc

Infos über momentanen Standort

win

Endsequenz

dinos

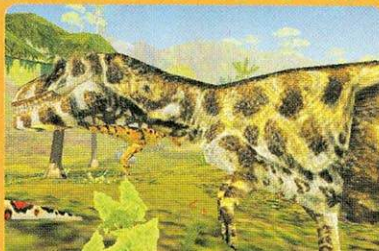
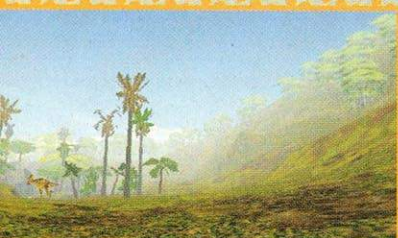
Die Dinos halten an

bones

Zeigt Objekte, die interaktiv sind

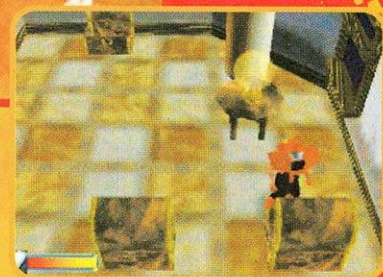
tnext

Bringt Euch zu wichtigen Orten innerhalb eines Levels



BODY HARVEST

N64



Oft hat man nicht die passenden Waffen parat, um seinem Gegenüber so richtig die Hölle heiß zu machen. Mit dem folgendem Cheatcode dürfte es Euch leichter fallen, Eure Gegner zu dezimieren. Gebt Euch als

„ICHEAT“

aus und startet ein neues Spiel. Während des Spiels, drückt Ihr:

„C-Knopf-↓, Steuerkreuz ↑,
Z-Knopf, Z-Knopf, C-Knopf-→,
Steuerkreuz →“.

Viel Erfolg!



N64

NBA HANGTIME



Große Köpfe:

Haltet Steuerkreuz ↑
und betätigt Turbo + Pass

Riesige Köpfe:

Steuerkreuz ↑, Steuerkreuz ↑,
Pass, Turbo

Drückt folgende Kombination,
um mit einem roten, weißen
oder blauen Ball zu spielen:
Drückt im „Tonights Matchup Screen“
die Shoot-, Turbo- und Pass-Taste.

Mit dem folgenden Trick dürft Ihr
bei Rodman den Frisör spielen.
Wählt das „Chicago Bulls“-Team
und geht auf Rodman. Drückt
„C-Knopf ⇨“, um seine Haarfarbe
zu ändern.



Die folgenden Cheatcodes müßt Ihr
im „Tonight's Matchup Screen“
eingeben:

Turnier Modus:	111
Kein Schubsen:	390
Schneller Pass:	120
Bester Block:	616
Bester Stealth:	709
Extrem Schnell:	552
Turbo Stealth:	273
Unendlich Turbo:	461
Maximale Kraft:	802
Keine Musik:	048
Baby Modus:	025

Wurf in Prozent:

Bewegt einmal den Analog-Stick
im Kreis

PSX

Darkstalkers



Um als **männlicher „Shadow“** zu
spielen, geht Ihr im Charakter-
Screen auf „?“, drückt **fünfmal** die
„Select-Taste“ und betätigt
daraufhin einen beliebigen Button.

Geht im Character-Screen auf „**Bis-**
hamon“, haltet die **Select-Taste**
gedrückt und betätigt einen
beliebigen Knopf, um mit „**Oboro**“
anzutreten.

Für die **weibliche „Shadow“**
geht Ihr ebenfalls auf „?“, drückt
jedoch **siebenmal** die „Select-Ta-
ste“ und bestätigt mit einem But-
ton Eure Wahl.



Möchtet Ihr als „**Talbain**“ spielen,
geht Ihr auf „**Gallon**“ im Charak-
ter-Screen, haltet die **Select-Taste**
gedrückt und betätigt alle drei
„Punch oder Kick“-Knöpfe.

TWISTED METAL 3

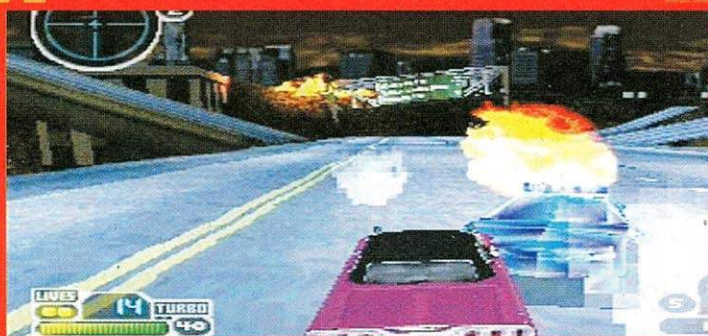
Mit den folgenden Special Moves
macht man sich das Leben leichter:

Unsichtbarkeit (für 3 Sekunden):

Steuerkreuz ↑, Steuerkreuz ↓,
Steuerkreuz ⇨, Steuerkreuz ⇨.

Einfrieren:

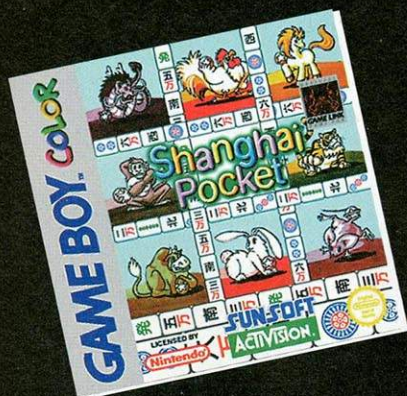
Steuerkreuz ⇨, Steuerkreuz ⇨,
Steuerkreuz ↑.



Sprung:

Steuerkreuz ↑, Steuerkreuz ↑,
Steuerkreuz ⇨.

Im „Egypt Level“ solltet Ihr einmal
auf das Gesicht der „Sphinx“ feuern.
Es erwartet Euch eine Überraschung.



深思熟慮*

*Grübel Grübel...

Zeig Deinen Freunden, wer der große Meister ist!
Shanghai Pocket - nur mit Köpfchen kannst Du gewinnen. Doch aufgepaßt: die Zeit läuft...
und Dein Gegenspieler ist auch noch da!



Nintendo

GAME BOY
Color

COOL BOARDERS 3

PSX



Gebt die folgenden Cheats im „Tournament Screen“ anstelle Eures Namens ein:

wonitall: Alle Strecken

open_em: Alle Fahrer

bigheads: Große Köpfe

Um an neue Boards und Charaktere zu kommen, müßt Ihr ein „Single Race“ im Pro-Level starten und den Rekord am unteren Ende des Screens schlagen.



Street Fighter Alpha

PSX



So spielt Ihr mit „Akuma“:
Geht auf die Zufallsbox und haltet L2 gedrückt.
Drückt nun:
◀ ▶ ◀ ▶ ◀ ▶ ◀ ▶ ◀ ▶ ◀ ▶

An „Dan“ kommt Ihr folgendermaßen dran: Geht wieder auf die Zufallsbox und drückt:
△ □ × ○ △

Möchtet Ihr gegen „Akuma“ ein weiteres Mal fighten, müßt Ihr alle anderen Charaktere anwählen und dann L2 + R2 + X gedrückt halten, bis Akuma erscheint.

„M.Bison“:
Geht auf die Zufallsbox und haltet L2 gedrückt. Betätigt nun:
◀ ▶ ◀ ▶ ◀ ▶ ◀ ▶ ◀ ▶ ◀ ▶



S.C.A.R.S

PSX



Hier einige Paßwörter, die Euch bestimten weiterhelfen werden:

GLASSX:
Crystal Grand Prix Kurse

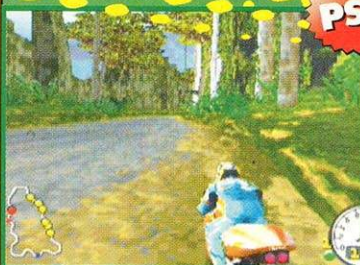
DESERT:
Crystal Grand Prix Kurse + Scorpion Auto

ROCKYY:
Crystal + Diamond Grand Prix Kurse
RATTLE:
Crystal + Diamond Grand Prix Kurse + Scorpion und Cobra Auto
ZDPEAK:
Alle Grand Prix Kurse
XPERTS:
Alle Grand Prix Kurse + Spiegelverkehrt
RUNNER:
Alle Grand Prix Kurse + Spiegelverkehrt + Gepard Auto
MYSTER:
Alle Grand Prix Kurse + Spiegelverkehrt + Panther Auto
ALLVID:
Alle Grand Prix Kurse + Spiegelverkehrt + alle Autos



MOTO RACER 2

PSX



Um alle Strecken freizuschalten, müßt Ihr anstatt Eures Namens „cdnalsi“ eintippen und Euren normalen Namen danach eingeben.

Gebt im „Titel Screen“ R1 R2 ↑ ◀ ▶ ein, um ein „Bonus Level“ zu aktivieren.

Auch im zweiten Teil dürft Ihr mit winzigen Bikes über die Strecken heizen. Gebt anstelle Eures Namens „ctekcop“ ein. Anschließend tippt Ihr Euren normalen Namen ein.

Um alle Strecken auch rückwärts befahren zu können, müßt Ihr als Namen „cesrever“ eingeben. Gebt danach Euren richtigen Namen ein.



T O C A

TOURING CAR CHAMPIONSHIP



Die folgenden Cheatcodes müßt Ihr anstelle Eures Namens eintippen. Wurde der Code von Euch richtig eingegeben, hört Ihr eine Stimme sagen: „Cheatcode aktiviert“.

JHAMMO:

Alle Strecken freischalten

CMGARAGE:

Bonus Wagen

CMNOHITS:

Keine Kollisionsanzeige mehr

CMCOPTER:

Heli Ansicht

CMCHUN:

Go-Kart Ansicht

CMTOON:

Cartoon Horizont

CMDISCO:

Disco Nebel

CMMICRO:

Vorderste Ansicht

CMLOGRAV:

Wenig Gravitation

CMRAINUP:

Regen fällt nach oben

XBOOSTME:

Alle Wagen haben die doppelte Power

CMAYHEM:

Macht die anderen Fahrer aggressiver

CMHANDY:

Große Hände am Lenkrad



PSX

CHAOS ISLAND

THE LOST WORLD

PC

Um folgende Cheatcodes zu aktivieren, müßt Ihr im laufendem Spiel die

„STRG-Taste + X-Taste + S-Taste“ drücken. Ein roter Balken erscheint am linken Bildschirmrand. Tippt nun Euren Code ein und bestätigt mit der „Enter-Taste“:

raggsdale:

Komplettes Cheat-Menü

Kill: Vernichtet die ausgewählten Gegner

Egg raptor: Raptor Ei

Egg trex: T-Rex Ei

Egg stegosaur: Stegosaurier Ei

Egg dilo: Dilosaurier Ei

Egg pachy: Pachy Ei

Egg triceratops: Triceratops Ei

Egg compy: Comby Ei

Egg parasaur: Parasaur Ei

Remdul: Alien

Health: Energie aufladen

Win: Mission erfolgreich beenden

Lose: Mission verlieren

Money #: Geld erhalten (für die „#“ den Betrag eingeben)

upgrade s #: Mehr Speed

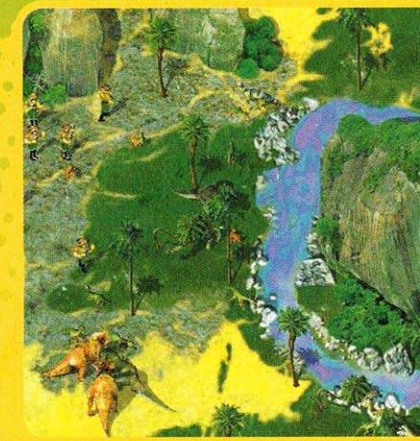
upgrade c #: Mehr Fassungsvermögen

upgrade d #: Größere Zerstörung

upgrade v #: Bessere Sicht

upgrade a #: Bessere Panzerung

clear: Karte aufdecken



SPICE WORLD

PSX



Der Code erscheint auf Eurem Screen zur Bestätigung. Haltet nun den „Start und Select-Knopf“ gedrückt und betätigt:

○ ○ ○ ○ △ △ △ □ □ □ □

Möchtet Ihr einen neuen Titel-Screen sehen, gebt Ihr im Screen mit dem Globus folgendes ein. Haltet den „Start-Knopf“ gedrückt und betätigt dann:

○ △ △ ○

Laßt den „Start-Knopf“ wieder los, und betätigt:

„L1, L1, R1, R2“ und drückt „Select“.

Um einen riesigen Spice zu erzeugen, geht Ihr wie folgt vor: Im Hauptmenü-Screen läuft Euer Charakter über die Erdkugel. Haltet nun den „Start-Knopf“ gedrückt und betätigt:

○ □ ○ □

Euer Charakter wird deutlich an Größe gewinnen.

Für die versteckten Mitteilungen müßt Ihr wie folgt vorgehen: Im Hauptmenü-Screen haltet Ihr den „Start-Knopf“ gedrückt und betätigt:

○ △ △ ○



LORDS OF MAGIC

PC



Um 1000 Zug-Punkte zu erhalten, müßt Ihr die „STRG-Taste“ und die „Backslash-Taste“ drücken. Hiermit habt Ihr das Cheat-Menü aktiviert. Gebt nun „Marathon“ ein.

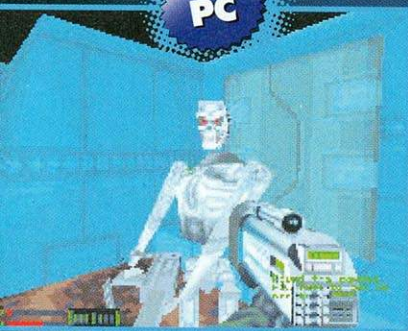
Geht mit der „STRG-Taste“ und der „Backslash-Taste“ wieder in das Cheat-Menü und tippt „Jackpot“ ein. Ihr erhaltet 200 Gold, Bier und Kristalle.

Geht wie oben beschrieben ins Cheat-Menü und gebt „Hocuspocus“ ein. Mit diesem netten Cheat erhaltet Ihr alle Zaubersprüche sowie 1000 Mana.

Um Euch einen waschechten Drachen an Land zu ziehen, geht Ihr ins Cheat-Menü und tippt „Puff“ in Eure Tastatur ein.

SKYNET

PC



SUPERUZI:
Ihr bekommt die „Super UZI“

SLUGS:
Komplette Munition

WILLNOTSTOP:
God-Mode

SURGERY:
Volle Lebenspunkte

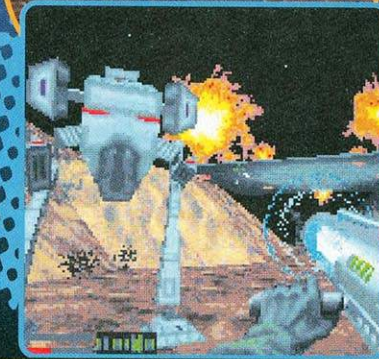
Hier kommen die ultimativen Cheatcodes. Haltet die „Alt-Taste“ gedrückt und gebt einen der Codes ein:

ARNOLD:
Alle Waffen

HELLO:
Zeigt Euch eine Mitteilung an

NITROUS:
Die Geschwindigkeit nimmt zu

ILLBEBACK:
Beamt Euch zur nächsten Szene



DELTA FORCE



takeittothelimit:
Volle Munition

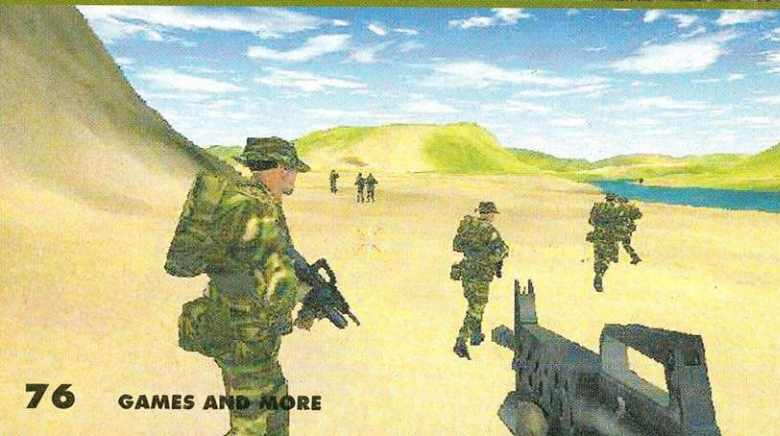
iwill survive:
God-Mode

hitmewithyourbestshot:
Gegner sind aggressiver

PC



Um die folgenden Cheatcodes zu aktivieren, müßt Ihr im Spiel „`“ drücken und einen der Codes eingeben:



ASTEROIDS™

PSX



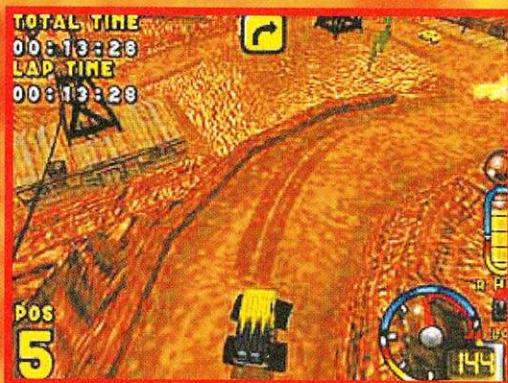
geöffnet wurde. Spielt weiter und beendet Level 15, speichert dann Euren Spielstand. Jetzt dürft Ihr Euch an der Original-Automaten-Version versuchen.

Um in das klassische Original-Asteroids zu gelangen, müßt Ihr wie folgt vorgehen: Ballert Euch Euren Weg durch die erste Mission, bis Ihr in Level 15 landet. Spielt auch hier munter weiter, achtet aber auf einen grünen Asteroiden, der nur aus Linien besteht. Sobald dieser ins Bild kommt, müßt Ihr ihn abschießen. Eine grüne Schrift erscheint, die Euch mitteilt, daß der Geheimlevel



Ignition

PC



SLAKSTRATT:
Alle Autos

SURMULE:
Alle Strecken

BARNARNE:
Verrückte Autos

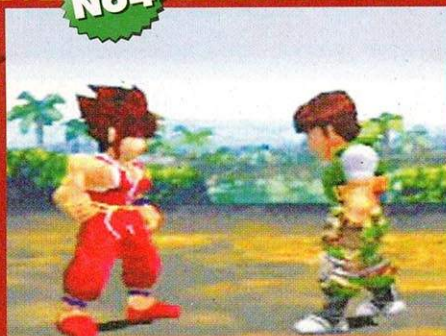
Die folgenden Codes werden im Auswahlmü der Wagen eingegeben:



Flying Dragon

N64

Metal Robo Na Hanna ist ein hartnäckiger Brocken in Sachen Beseitigung. Um ihm seine Unsterblichkeit zu nehmen, müßt Ihr das „Mr. Virus“-Objekt einsetzen. Benutzt im Kampf die Geschöß-Attacke gegen ihn.



VANGERS



Tipt einfach während des Spiels einen der folgenden Codes ein und bestätigt mit „Enter“:

bolshedeneg:
Mehr Geld

udacha:
Mehr Glück

avtoritet:
Dominanz-Punkte

hochutuda:
Alles zugänglich

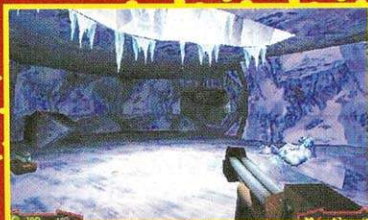
PC

KLINGON HONOR GUARD

god:
Unsterblichkeit

PC

fly: Flug-Modus



Gebt die Cheatcodes im laufendem Spiel ein, indem Ihr die Taste „~“ drückt und einen der beiden Codes eingibt:



1080° SNOWBOARDING

Die Reihenfolge der besten Boarder lautet:

Schnellster Boarder:
Dion Blaster mit seinem vorgegebenen Board

Bester Freestyle Boarder:
Ricky Winterborn mit seinem vorgegebenen Board

Bester All-Arounder:
Akari Hyami oder Kensuke Kimachi

Bester Anfänger-Boarder:
Versucht Euer Glück zu Beginn am besten mit Rob Haywood



NFL Quarterback Club '99

N64



Möchtet Ihr mit so richtig fetten Spielern das Feld betreten, solltet Ihr im Cheat Menü „MRSHMLLW“ eingeben.

Gebt „HSPTL“ im Cheat Menü ein, und Ihr werdet mit verletzten Spielern antreten.

THEME PARK

Wenn Ihr alle Attraktionen betreiben möchtet, ohne Euch dabei abzuschuften, gebt Ihr Euch als „Bo-vine“ aus.

Für mehr Geld im Spiel drückt Ihr

□ × ○



Hallo Freunde,

ein Wort noch zu guter Letzt: Natürlich ist selbst ein Superheld wie ich auf die Hilfe von Mitstreitern angewiesen. Falls Ihr also selbst einen mörderisch guten Cheat-Code oder ein paar brandheiße Level-Passwörter kennt, dann zögert nicht lange und schickt sie an folgende Adresse, damit ich sie in der nächsten Ausgabe an die Zocker aller Länder weitergeben kann:

Das Trickwerk
Redaktion GAMES AND MORE
Stichwort „Bitman“
Obere Hauptstr. 8
85354 Freising

Selbstverständlich werdet Ihr im Falle eines Abdrucks Eures eingesandten Cheats namentlich erwähnt. Und schickt uns bitte keine Komplettlösungen - leider reicht für Mammuthilfen der zur Verfügung stehende Platz nicht.

In diesem Sinne: Feuer frei und los!

Ever Bitman



Die besten Weihnachts

Eigenbau-CDs

Auch das gibt's: Bei diesen drei Sites könnt Ihr eine 70minütige Musik-CD ganz nach Belieben zusammenstellen und zahlt dafür nur ein paar Dollar. (Viel teurer werden dann Versand und eventuell Zoll – also Vor-

sicht!) Bei CustomDisk habt Ihr ein recht großes Angebot zur Verfügung, das meiste davon „Radiomusik“. Wer's gern etwas härter mag, findet bei CDuctive abgefahren-schräge Musik – auch zum Probegören per Real Audio: Industrial, Ska, Punk, New Wave. Beide Sites sind nur auf Englisch zu finden und arbeiten von den USA aus – macht Euch also auf ein paar Wochen Lieferzeit gefaßt. Auch bei CDNow gibt's Eigenbau-CDs.



CDS SELBST ZUSAMMENSTELLEN

Anbieter/Web-Adresse Custom Disk: www.customdisc.com
 CDuctive: www.cdutive.com
 CDnow: www.cdnow.com

Positiv:
 Aus einem großen Angebot an Songs eigene CDs basteln ist toll – und billig! Viele der Songs dürft Ihr außerdem kurz probegören, aber nicht so viele wie bei Music Boulevard.

Negativ:
 Zu günstigem Preis ist dieser Service nur in Amerika zu finden. Die Versandkosten nach Europa sind leider recht hoch, und einige Wochen Wartezeit solltet Ihr einplanen.

SURF-SPASS: 70%

Skate- Snow- Snakeboard, BMX

Auf der WWW-Seite des Berliner Sze-nenhändlers Titus findet Ihr alles, was der Halfpipe-Profi begehrt – egal ob im Sommer oder im Winter: 81 Sorten von Skate-

board-Wheels, 47 verschiedene Snowboards, 37 verschiedene Skateboard-Achsen und 5 Jo-jos sind nur ein kleiner Teil des Angebots. Außerdem gibt's noch 8 BMX-Bikes, fünf davon von Titus... Das Angebot ist übersichtlich gegliedert, fast alle Artikel haben Bilder dabei. Trotz nicht sonderlich hübschen Stylings eine empfehlenswerte Seite für Extremsportler und Halfpipe-Hüpfer. Kleines Manko: Inline-Skate-Teile gibt's hier offenbar keine...



TITUS BOARDSHOP BERLIN

Thema Boards jeglicher Art
 Web-Adresse www.titus.de

Positiv:
 Mit seinem gigantischen Angebot ist der Titus-Shop ein echtes Paradies für Skater. Titus liefert in ganz Europa und bietet Links auf einige (teils maßige) Skater-Sites.

Negativ:
 Das Design ist nicht besonders hübsch. Nervig: Einige der Bilder sind zu groß (Wheels) und laden deshalb langsam, andere zu klein (Boards). Nur für Kenner empfehlenswert.

SURF-SPASS: 73%

Mountain Bike

Mountain Biker werden ebenfalls im Internet fündig: Gleich zwei riesengroße, deutschsprachige Sites bieten wirklich alles rund um das beliebte Bergfahrrad mit Stollen-

reifen. Hunderte Bikes sowie sämtliches Zubehör: Von Helm und Brille angefangen bis zu Thermo-Hörschen und Fahrradcomputern könnt Ihr hier alles finden, worüber sich Bike-Profis freuen.



MOUNTAIN-BIKES

Anbieter/Web-Adresse Bike Shop: www.bike-shop.de
 Bicycles: www.bicycles.de

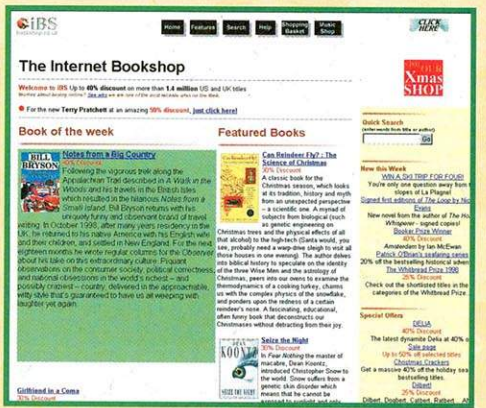
Positiv:
 Das Angebot ist sehr umfangreich und übersichtlich: Für Mountain-Bike-Enthusiasten gibt's wohl nirgends ein größeres Angebot an hochwertiger Markenware.

Negativ:
 Beide Sites sind vor allem für echte Enthusiasten interessant und bieten Ware zwischen „hochwertig“ und „für Profis“. Dementsprechend hoch sind auch die Preise.

SURF-SPASS: 72%

Bücher

Innerehalb weniger Jahre ist Amazon zur größten Buchhandlung der Welt gewachsen. Doch nirgends auf der Welt werdet Ihr einen „echten“ Amazon-Buchladen an einer Straßenecke finden, sondern nur über den Computer... im Internet! Sogar an vielen Unis gilt Amazon mittlerweile als fast einzige Chance, Bücher verlässlich, schnell und zu erträglichen Preisen zu bekommen. Seit einiger Zeit bietet Amazon auch deutschsprachige Bücher. Wenn Ihr unschlüssig seid, könnt Ihr auf einer eigenen Seite Bücher bewerten und erhaltet wenig später etliche Lese-Tips. Oder Ihr tippt eines Eurer Lieblingsbücher ein und seht nach, was die Käufer dieses Buches sonst noch so lesen... Tip: In England gibt's einen ähnlichen Laden unter www.bookshop.co.uk



AMAZON

Thema Amazon www.amazon.de
 Web-Adresse www.amazon.de

Positiv:
 Amazon hat ein sehr umfangreiches Angebot an Büchern: Leseratten, die in ihrer Nähe keinen guten Buchladen finden, werden Amazon ins Herz schließen.

Negativ:
 Die US-Version von Amazon (www.amazon.com) hat ein noch viel größeres Angebot und mehr Service. Tip: Auf Englisch Empfehlungen suchen, auf Deutsch einkaufen.

SURF-SPASS: 82%

geschenke im Internet

CDs

Von Techno bis Klassik, von Punk bis Blues und von Guano Apes bis Spice Girls ist hier so ziemlich alles zu finden, was derzeit aktuell ist – und überhaupt fast alles, was je an Tonkonserven aufgenommen wurde. Über eine Such-Engine werdet Ihr schnell fündig – und erhaltet weitere Tips, was Euch gefallen könnte. Teilweise gelangt Ihr so zu verblüffend guten Musik-Tips (manchmal liegt's auch völlig daneben...). Besonders toll: Die bekannteren CDs dürft Ihr probieren – in gerade noch erträglicher Qualität, aber einen geschenkten Gaul soll man ja nicht zum Zahnarzt schleppen. Auch Bilder der CDs und weiterführende Links gibt's, dazu oft noch ein paar Kritiken. Der Besuch lohnt sich also auch für Musik-Fans, die nur mal stöbern wollen. Die Bedienung ist schon deutschsprachig, die meisten der CD-Beschreibungen sind aber auf Englisch. Vorsicht allerdings bei deutschen Scheiben: Die „.de“-Endung täuscht, die Firma sitzt in den USA. Und nach Amerika exportierte und von dort wieder importierte CDs sind ganz schön teuer...

Ähnlicher Site: www.cdnnow.com

Spiele

Bei der Karstadt-eigenen MyWorld findet Ihr fast alles: Bettwäsche und Bücher, Lebensmittel und Lederwaren, Hüttenschuhe und Haushaltsgeräte. In der Rubrik „Computer“ versteckt sich eine echte Fundgrube: Spiele für fast alle Geräte, komplette PCs und Einzelteile, Konsolen und Gameboys gibt's hier zu ziemlich erträglichen Preisen.



MYWORLD
Thema Spiele und Krimskrams
Web-Adresse www.myworld.de

Positiv:
Das Angebot ist vielseitig: Egal welches System Ihr benutzt, hier findet Ihr todsicher viele verschiedene Spiele und Zubehör. Die Lieferzeiten sind recht kurz.

Negativ:
Der Seitenaufbau läuft langsam. Wer sich mal zu den Spielen geklickt hat, sollte sich vor dem Kauf gut informieren: Viele Titel sind schon älter (und wohl deshalb so günstig).

SURF-SPASS: 76%



Fan-Artikel

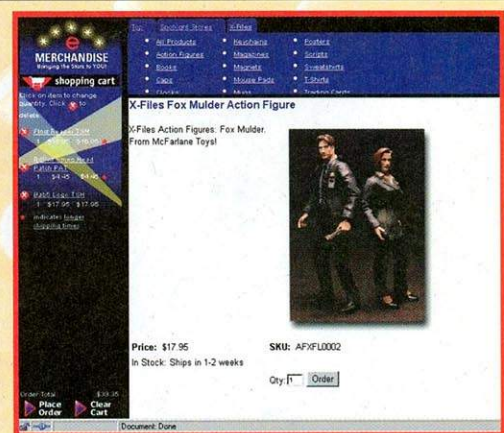
Zu fast jedem Film und zu absolut jeder Serie gibt's T-Shirts, Baseball-Caps, Kaffeetassen und anderen bunt bedruckten Tand. Sämtliche SciFi-Serien, von „Kampfstern Galactica“ über „Babylon 5“ bis zu allen „Star Trek“-Staffeln und vielen Filmen von Fantasy bis Horror sind bei eMerchandise vertreten. Dutzende „Mars-Attacks“-T-Shirts, „Deep Space Nine“-Mousepads und „X-Files“-Kaffeetassen werden sich schon bald in unseren Büros stapeln... Leider ist die Menüführung ziemlich mißlungen und die Bilder sind allesamt sehr klein, dafür findet hier jeder Fan Hunderte Artikel zu jedem erdenklichen Kultfilm und zu Serien von „Roseanne“ bis „Star Trek“. Besonders skurril: Ein Kaffeekrug in Form von Spocks Kopf...

EMERCHANDISE
Thema Fan-Artikel
Web-Adresse www.emerchandise.com

Positiv:
Für Serien- und Film-Fans ein echtes Muß: eMerchandise bietet ein großes Angebot an Fan-Artikeln, die in allen Geschmacksrichtungen von witzig bis grotesk zu haben sind.

Negativ:
Die Navigation fällt schwer, weil der Aufbau etwas unlogisch ist. Die Bilder sind oft zu winzig, um die (oft teuren) Artikel zu erkennen. Trotzdem sind die Ladezeiten lang.

SURF-SPASS: 84%



MUSIC BOULEVARD
Thema Musik-CDs, Band-T-Shirts
Web-Adresse www.musicblvd.de

Positiv:
Mit Tausenden von kurzen Hörproben, Plattenbesprechungen und seltenen Import-Scheiben ist Music Boulevard ein Mekka für Fans aller Musikrichtungen.

Negativ:
Der deutschsprachige Support läuft etwas zu wünschen übrig: Sonderangebote, Besprechungen usw. gibt's nur auf Englisch. Vorsicht! Deutsche CDs sind recht teuer.

SURF-SPASS: 90%

Natürlich dürft Ihr durch alle diese Seiten nach Herzenslust surfen und Euch die Gratis-Musikstücke reinziehen, bis das Trommelfell um Gnade winselt. Aber Vorsicht: Wenn Ihr bestellt, solltet Ihr dies nur zusammen mit einem Elternteil machen – immerhin geht es da um viel Geld und wer die Kreditkarte vom Papa zu sehr strapaziert, bekommt sicherlich einen Haufen Ärger. Achtet übrigens auch auf „seriöse“ Anbieter: Will ein Hersteller

einen Scheck oder Bargeld, bevor er die Ware verschickt, laßt die Finger davon und sucht nach einem anderen Händler. Außerdem solltet Ihr unbedingt einen Preisvergleich anstellen: Manchmal könnt Ihr am Netz echte „Schnäppchen“ finden. Doch oft ist das vermeintlich tolle Angebot mit Versandkosten und Zoll dann doch wieder recht teuer. Und gerade im Internet ist eine gewisse Vorsicht angebracht!



Dav an abs

PlaySt plus

Fettrand!

Demos zu aktuellen Neuerscheinungen und Top-Games: Tomb Raider III, Formel 1'98, Akuji The Heartless, C3 Racing, O.D.T Hit-Tip – die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Apocalypse, Abe's Exoddus, Cool Boarders 3.

Frischfleisch!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick – atemberaubende Trailer und Filmsequenzen zu: Rollcage, Soul Reaver, KKND Krossfire, Rushdown, Colony Wars - Vengeance.

Extra Wurst!

Nachschlag – Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu 501 PS-Games.
First Aid – Tips & Tricks-Data-Base zu 202 PS-Games.
High Score – mit den Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen:
MediEvil, Future Cop L.A.P.D. 2100, Fluid, Everybody's Golf, Point Blank u.v.a.

**Alles einfach und bequem
von der CD On-Screen abrufbar!**

jetzt neu • Heft 01/99 ab 16.12. • monatlich •

on können sich dere 'ne Scheibe chneiden!

ation Zone - starkes Heft fette CD

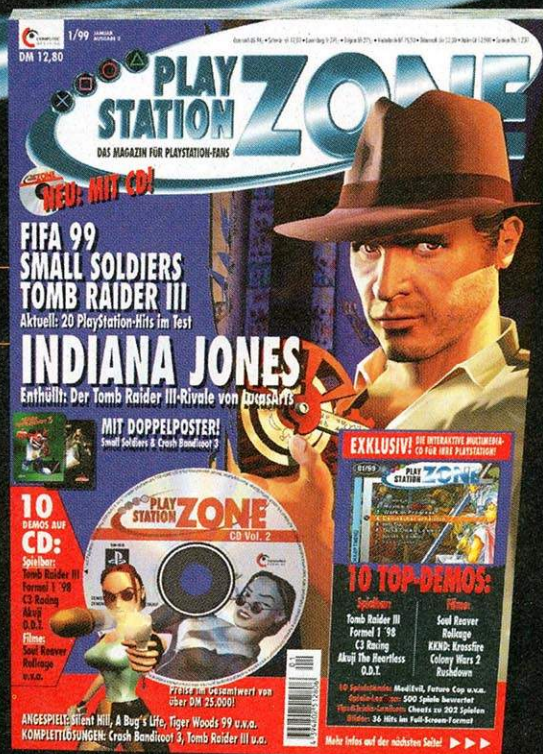


**Mehr Heft-
mehr Fun!**

Playstation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf über 132
Seiten. Spannende Infos
und aufregendes Insider-
wissen über Deine Konsole
und alle aktuellen Games.
Ein absolutes Muß für alle
echten Playstation-Fans.
Playstation Zone -
wissen was läuft.

Qualitätskontrolle!

Work in Progress -
der Blick in die Entwicklungs-
Labors der Hersteller.
Bilder zu 18 Top Secret Games
in der Vorschau. First View -
Screenshots zu allen neuen
Games in einer spannenden
On-Screen-Show.



inkl. CD • jetzt neu • Heft 01/99 ab 16.12. •

SEITE AN SEITE



Susan Sarandon ist wohl eine der besten Schauspielerinnen Hollywoods



Wenn sich Eltern scheiden lassen, rollen oft bittere Tränen. In „Seite an Seite“ machen zwei Kinder ihrer neuen Stiefmutter das Leben zur Hölle – bis das Schicksal zuschlägt...

Die erfolgreiche Fotografin Isabel (Julia Roberts) ist schwer verliebt – in ihren Traummann Luke (Ed Harris). Der allerdings ist Vater von zwei Kindern und lässt sich von seiner Frau Jackie (Susan Sarandon) scheiden. Die Kinder Anna, 12, und Ben, 8 (Jenna Malone und Liam Aiken), sehen das erstmal überhaupt nicht ein



Langsame Versöhnung



Auch Slapstick-Humor kommt vor



Julia Roberts, hübsch wie eh und je



Für die Kinder nicht leicht: Die Mutter gegen die „Neue“

und träumen weiter von einer Versöhnung ihrer Eltern. Jackie tut natürlich auch ihr Bestes, um die „Neue“ spüren zu lassen, daß sie unerwünscht ist: Sie kennt die Stundenpläne auswendig, liest ihrem verlorengegangenen Nachwuchs jeden Wunsch von den Augen ab und versucht mit allen Mitteln zu verhindern, daß die Kinder sich mit Isabel anfreunden. Auch Luke hat Probleme mit der frustgeladenen Situation – er liebt Isabel, er liebt seine Kinder, und natürlich will er seiner Exfrau nicht unnötig wehtun.

Als Ben dann plötzlich abhaut, eskaliert alles: Es kommt zu einem Riesenkrach – und daß Luke Isabel heiraten will, macht die Sache auch nicht leichter. Doch gerade als sich der ärgste Zorn zu legen beginnt, erfährt Jackie von ihren Ärzten, daß sie an Krebs leidet. Dieser schwere Schicksalsschlag bringt alle Beteiligten schließlich dazu, ihre Vorurteile und Haßgefühle aufzugeben und sich um Jackie in ihren letzten Tagen zu kümmern.

Trotz der recht düsteren Handlung hat „Seite an Seite“ eine nicht zu unterschätzende Portion Humor: Zwischendurch werdet Ihr immer wieder auflachen. Dennoch solltet Ihr auf keinen Fall vergessen, eine Vorratspackung Taschentücher ins Kino mitzunehmen!

David Skreiner

Reitausflug mit Hindernissen



KINO

SEITE AN SEITE

Starttermin 28. Januar 1999
Genre: Drama
Web-Adresse www.seiteanseite.de

Darsteller:

Susan Sarandon, Julia Roberts, Ed Harris



Positiv:

Keine Angabe, da es vor Redaktionsschluß noch keine Vorführungen gab.



Negativ:

Keine Angabe, da es vor Redaktionsschluß noch keine Vorführungen gab.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Action – %
Spannung – %
Humor – %

Unterhaltungswert:



100%

0%

Eine schöne Bescherung!

Gewinnt mit PolyGram Filmed Entertainment
und GAMES AND MORE einen von zehn tollen
Videofilmen! Fünfmal riesiger Spaß mit
„Ein Fall für die Borger“ und fünfmal Hoch-
spannung und Gänsehaut mit „The Game“.

10 Videofilme



Nervenzet-
zende Span-
nung garantiert David
Finchers („Sieben“) neuer
Thriller mit Superstar Michael Douglas
und Sean Penn in den Hauptrollen.

Als sich der reiche Geschäftsmann Nicholas Van Orton
(M. Douglas) zum 48. Geburtstag auf ein geheimnisvolles Spiel einläßt,
erwartet ihn der Alptraum seines Lebens...

Verblüffende Tricks, tolle Kulissen
und eine erstklassige Besetzung
entführen Euch in eine Welt voller
Wunder und Phantasie. John
Goodman („Familie Feuerstein“)
in einem Riesenspaß für die ganze
Familie. Und falls bei Euch im
Haus wieder mal was verschwin-
det, dann wißt Ihr:

**DIE BORGER
SIND DA!**

Schreibt uns einfach eine Postkarte
an folgende Adresse:

(der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

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

Einsendeschluß ist der 6. Januar 1999

1. bis 5. Preis

Je einmal den Videofilm „Ein Fall für
die Borger“ mit John Goodman

6. bis 10. Preis

Je einmal den Videofilm „The Game“
mit Michael Douglas

DEEP IMPACT

Auf dem Kometen müssen die Astronauten Atombomben plazieren



Da bebt das Herz und die Tränendrüse juckt: Mit Kind und Kegel in Sicherheit



Die Raumschiffbesatzung freut sich auf den Start



Das sieht nicht gut aus: Wolf-Biederman im Anflug

Die Welt geht unter - wie im Konkurrenzfilm „Armageddon“ bedroht auch in „Deep Impact“ ein dicker Komet die Erde.

Alles Gute kommt von oben – nur nicht im Film. Filmische Globalkatastrophen, die von aus der Bahn geworfenen Himmelskörpern ausgelöst werden, haben in Hollywood Tradition – schon Sean Connery warnte in „Meteor“ vor dicken Brocken aus dem All. Heuer treten zwei Zelluloidwerke an, dem Klassiker nachzueifern: „Armageddon“ mit Bruce Willis und „Deep Impact“ aus der Spielbergischen Filmschmiede Dreamworks. Derweil in „Armageddon“ die optischen Effekte im Vordergrund stehen, ist „Deep Impact“ um eine wissenschaftlich korrektere Darstellung bemüht und ein wenig „ruhiger“. Der riesige Komet „Wolf-Biederman“ rast auf die Erde zu – der Brocken ist so groß, daß ein Einschlag denselben Effekt auf die Menschheit hätte wie ein Gesteinskollege vor 65 Millio-

nen Jahren auf die Dinosaurier. Still und heimlich werkelt die US-Regierung (unter Präsident Morgan Freeman) an einem Notfallplan. Zusammen mit den Russen wurde ein Raumschiff gebaut, das Atombomben auf Wolf-Biederman abladen soll, um so den Kometen zu sprengen. Das Schiff (Kommandant: Robert Duvall) startet und landet sicher auf dem Kometen. Dummerweise reicht die Sprengkraft nur aus, um den riesigen Steinklotz in zwei Teile zu spalten, die nun beide auf die Erde zurasen. Um diesen Katastrophenplot spinnt die Regisseurin Mimi Leder noch ein paar menschliche Dramen, die dann auch im Vordergrund stehen. Spektakuläre Effekte gibt es zwar auch, aber im Schnitt bleibt die menschliche Komponente in diesem Film dominierend. Für Freunde knallharter Action ist „Armageddon“ sicherlich der interessantere Film, wenn ein ordentlicher

Schuß Sentimentalität und ein hochwertigeres Star-Aufgebot wichtiger ist, kommt bei „Deep Impact“ eher zum Zug.

Michael Hengst

VIDEO

DEEP IMPACT

Start/Preis November (im Verleih)
Genre: Thriller
Web-Adresse www.universalpictures.com

Darsteller:

Robert Duvall, Vanessa Redgrave, Elijah Wood, Maximilian Schell, Morgan Freeman



Positiv:

Starbesetzung, durchdachte Story.



Negativ:

Wenig Action, streckenweise sehr sentimental.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren

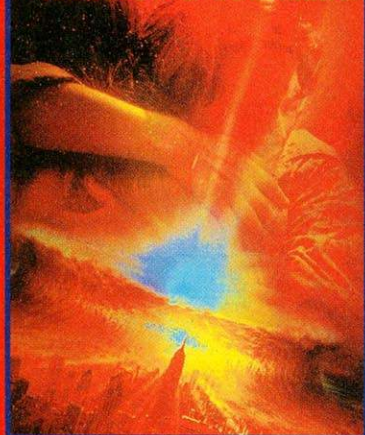
WERTUNG:
Action 69%
Spannung 72%
Humor 12%

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 7 JöSchG FSK

Unterhaltungswert:
78%



OZEANE STEIGEN. STÄDTE VERSINKEN. HOFFNUNG ÜBERLEBT.



Gewinnt einen Original- METEORITEN!

**Das gibt's wieder
einmal nur bei uns:**

**GAMES
AND MORE**
und **CIC-Video**

verlosen zum
Video-Start von

**„Deep
Impact“**

**10 Original-Splitter
eines Meteoriten!**



**Macht mit und gewinnt einen
Preis, der garantiert
nicht von dieser Welt ist!**

Der Glasmeteorit/Moldawit aus dem Weltraum

Nach den neuesten Theorien besteht der Moldawit aus der eigentlichen Außenrindensubstanz des Meteors, welcher im Nördlinger Ries vor 14,8 Millionen Jahren niederging. Er kam mit kosmischer Geschwindigkeit und Weltraumkälte in die Atmosphäre der Erde und seine äußere Rinde zersprang in tausend kleine Stücke. Diese fielen, durch die Luftschichten gebremst, in Südböhmen zur Erde nieder. Der Meteor selbst raste weiter auf die Erde zu, wobei er den Riesenkessel mit einem Durchmesser von 25 Kilometern schuf, aber kurz vor dem eigentlichen Aufprall verdampfte. Sollte sich die

Annahme bestätigen, daß dieser Meteoriteneinschlag vom Mond stammt, so wären diese Exemplare mit Echtheitsklärung übrigens von hohem Wert. Die Moldawite haben im Inneren kleine Glasbläschen mit einem Unterdruck, welcher nicht von der Erde stammt. Durch ihren extrem niedrigen Wassergehalt unterscheiden sie sich deshalb auch von allen irdischen Glasarten. Jeder gefundene Moldawit wird registriert, gemessen, gewogen und mit einer Echtheitsurkunde versehen, damit eine Fälschung dieser einmaligen und immer seltener werden den Stücke unmöglich ist.

Schreibt uns einfach eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

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

Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn Meteoriten-Splitter mit Echtheits-Zertifikat.

Einsendeschluß ist der 06.01.99

Der Rechtsweg ist wie immer und überall ausgeschlossen.

1. bis 10. Preis
Ein Meteorit aus dem Weltall

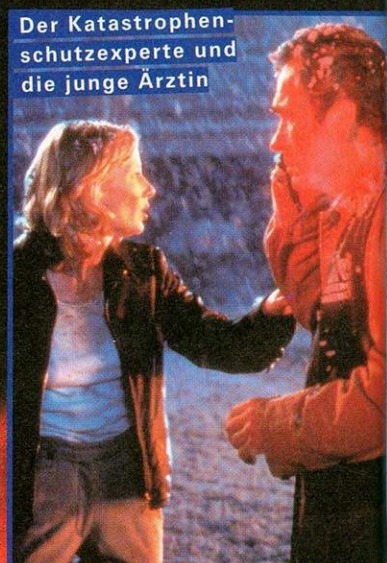
VOLCANO



Schon wieder eine Rettung in letzter Minute!



Ganz L.A. droht in geschmolzenem Stein zu versinken



Der Katastrophenschutzexperte und die junge Ärztin

Mehr als 1500 aktive Vulkane sind der Wissenschaft bekannt – einen haben die Forscher allerdings übersehen: Direkt unter der Metropole Los Angeles beginnt die Erde zu brodeln...

Erdbeben gehören in L.A. fast schon zum Alltag, und auch ein paar verunglückte Tunnelarbeiter erschrecken in dieser Stadt niemanden mehr. Doch die Erdbebenspezialistin Dr. Amy Barnes (Anne Heche) erkennt, daß die Zeichen auf Sturm stehen, und warnt den Chef der Notfallzentrale, Mike Roark (Tommy Lee Jones). Doch der winkt ab: Kann man – auf einen bloßen Verdacht hin – eine Millionenstadt evakuieren?! Es kommt, wie es kommen muß; die Katastrophe nimmt ihren Lauf: Mitten im Zentrum von Los Angeles wird der Vulkan aktiv. Giftige

Katastrophenthriller pur: spektakulär und actionreich, aber ohne Tiefgang.

Dämpfe sind im Smog-verseuchten L.A. ja wirklich nichts Neues, aber auch sonst hat so ein Feuerberg einiges zu bieten: Explosive Geschosse aus flüssigem Stein regnen auf die Stadt nieder, und ein Lava-Strom wälzt sich auf die Innenstadt zu. Die Stadt der Engel droht zu einem Inferno zu werden... Es folgen viele actiongeladene Minuten, in denen sich aufwendige Special-Effects mit eher durchschnittlich glaubhaften Dialogen abwechseln. Die Spannung wird bloß dadurch gemindert, daß die Handlung leicht vorherzusehen ist.

Heldenhafte Einsätze, selbstlose Retter – und alles immer in letzter Minute: So gut wie alle Klischees eines echten Katastrophenthrillers werden hier ausgeschöpft. „Volcano“ ist ein aufwendiges, rasantes, teures – und anspruchsloses – Action-Spektakel; immerhin eines der besseren seiner Art. Um den Film wirklich voll zu genießen, sollte es allerdings am besten ein Riesenfernseher samt guter Stereoanlage sein, damit die Effekte gut rüberkommen: von denen lebt „Volcano“ nämlich. Wer Katastrophen mag, samt Happy-End für die meisten Beteiligten und reichlich Feuerwerk, der ist mit diesem ungeschnittenen Kaufvideo von „Volcano“ bestens bedient.

David Skreiner

VIDEO

VOLCANO	
Starttermin	10. Dezember
Genre:	Action-Katastrophenthriller
Web-Adresse	www.foxhome.com
Darsteller: Tommy Lee Jones, Anne Heche, Gaby Hoffmann, Don Cheadle	
Positiv:	100%
Viel Action, viel Feuer, sehr spektakulär.	
Negativ:	
Kein Tiefgang, doofe Dialoge, oft recht unglaubwürdig.	
Altersfreigabe: ab 16 Jahren	WERTUNG:
Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 7 JöSchG FSK	Action 78%
	Spannung 83%
	Humor 40%
	Unterhaltungswert:
	74%
	0%



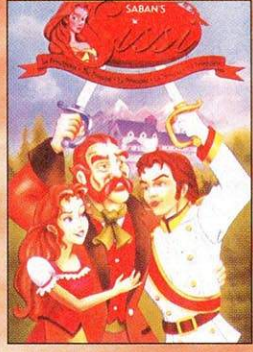
In diesem furiosen Finale stehen einige Dutzend Menschen gegen Millionen Tonnen flüssiger Lava



SISSI DIE PRINZESSIN

Passend zum Weihnachtsfest kommt die richtige Zeichentrickserie für die Tränendrüse: „Sissi“ von 20th Century Fox. Außerdem feiert die österreichische Märchenprinzessin heuer 100-jähriges Jubiläum. Produziert wurden die Episoden von einem Gremium internationaler Fernseh-

anstalten. Auf den Kaufkassetten, die rund 20 Mark kosten, sind jeweils zwei – rund halbstündige Folgen drauf. Speziell für Kinder zwischen 3 und 10 Jahren ist diese Serie konzipiert und entwickelt worden. Im regelmäßigen Abstand von ein bis zwei Monaten erscheinen immer wieder neue Folgen.



Genre: Zeichentrick
Videostart: 10. Dezember
Altersfreigabe: ohne Altersbeschränkung
Infos: <http://www.foxhome.com>

RONIN



Der Begriff „Ronin“ bezeichnet einen herrenlosen Samurai. Im Japan des Mittelalters hielten sich Ronins über Wasser, indem sie ihre Dienste an denjenigen verkauften, der sie bezahlen konnte. Daß sich an dem Söldner-Prinzip auch heute nichts geändert hat, beweisen sechs ehemalige Agenten, die – durch das Ende des kalten Krieges arbeits- und herrenlos geworden – für Geld auch dunkle Geschäfte erledigen. Spannung und Action werden alleine schon durch die Starbesetzung garantiert. Neben Robert DeNiro geben sich Jean Reno, Sean Bean und Jonathan Pryce ein furioses Stelldichein.

Genre: Action
Videostart: 03. Dezember
Altersfreigabe: ab 16 Jahre
Infos: <http://www.uip.de>

Oscar und Lucinda



Wo die Liebe hinfällt: Oscar (Ralph Fiennes) ist Priester und versorgt seine Schutzbefohlenen auf etwas unorthodoxe Weise. Um genügend Geld zusammenzubekommen, damit er den Armen seiner Gemeinde helfen kann, zockt Oscar, was die Karten hergeben. Alles geht gut, bis die reiche Lucinda (Cate Blanchet) auf den Plan tritt. Die Schmuse-schmonzette basiert auf einem Roman des Australiers Peter Carey und spielt in der Mitte des 19. Jahrhunderts. Für Freunde von Kostümfilm und Liebesdramen sicherlich ein Geheimtip.

Genre: Liebesdrama
Videostart: 10. Dezember (Verleih)
Altersfreigabe: ab 6 Jahre
Infos: <http://www.foxhome.de>

KLATSCH & TRATSCH

Freche Bande

Die USA im Zeichentrickfieber. Binnen kürzester Zeit hat sich der abendfüllende Zeichentrickfilm „Rugrats: The Movie“ an die Spitze der Charts gesetzt. Mit der chaotischen Rasselbande hat Verleiher UIP einen echten Hit gelandet. Laut Branchenblatt „Blickpunkt: Film“ hat „Rugrats: The Movie“ das bis dato beste Startergebnis eines Nicht-Disney-Zeichentrickfilms. Hierzulande wird der Streifen erst im Sommer laufen. Starttermin ist der 13. Mai.



Top-Tracker

Auch das soll es geben: Tausende von begeisterten „Star Wars“-Fans rennen scharenweise in die US-Kinos, um dort den Trailer für den neuen Film „Phantom Menace“ zu sehen – und gehen nach dem zweiminütigen Schnipsel wieder aus dem Saal. In Deutschland wird ab Mitte Dezember „Star Wars“ angekündigt. Wer nicht ins Kino will oder kann, sollte sich im Internet umschauen – hier wird ein Kurztrailer mit rund 20 Mbyte zum Download angeboten. Zum Beispiel bei www.starwars.com

DIE KINO TOP 5

Die coolsten Filme

1 MULAN
Chinas Frauenpower stürmt die Charts



2 DIE TRUMAN SHOW
Es ist alles nur eine Illusion

3 VERRÜCKT NACH MARY
Das Haargel macht's

4 DER SOLDAT JAMES RYAN
Spielberg macht ernst

5 DER EISBÄR
Til Schweiger auf Erfolgstour

DIE VIDEO TOP 5

Die besten Videos

1 TITANIC
Frieren mit DiCaprio



2 SCREAM 2
Horror vom Feinsten

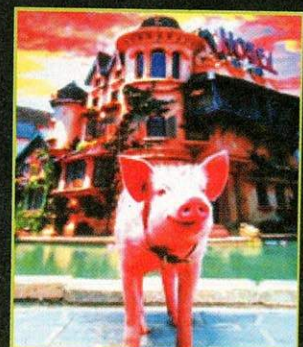
3 MÄUSEJAGD
Im Käse liegt Wahrheit

4 IN & OUT
Kevin Kline am anderen Ufer

5 SPHERE
Topbesetzung, mäßiger Film

Schwein gehabt

Die Abenteuer des niedlichen Ferkels namens „Babe“ gehen weiter. Anfang des Jahres – genauer gesagt am 28. Januar – geht Babe auf Wanderschaft. Kein Wunder, daß der Film „Babe in der großen Stadt“ heißt. Niedliche und familienfreundliche Unterhaltung für junges Semester garantiert.



WIR WARTEN AUF'S CHRISTKIND

Die Roten Hosen



Hinter dem Pseudonym „Rote Rosen“ verbirgt sich natürlich niemand Geringeres als die „Toten Hosen“ – entsprechend handelt es sich bei diesem Werk um eine Weihnachts-CD der besonderen Art. Egal ob das umgedichtete „Ihr Kinderlein kommet“, das von einem scheinbar besoffenen Campino gegrölte „Oh Tannenbaum“ oder die alte Slade-Hymne „Merry X-Mas Everybody“: Auf diesem Album erwartet Euch Punk-Rock der harten Sorte, gemischt mit teilweise rabenschwarzen Texten. Sicherlich nichts für Papi, dafür umso mehr für uns! Unser Hit-Tip: „Weihnachtsmann vom Dach“.

TEST

WIR WARTEN AUF'S CHRISTKIND		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Warner Music	88%
Stil	Punk-Rock	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	57 min 49 sec	
0%		100%

MY LOVE IS YOUR LOVE

Whitney Houston



Die gute Whitney hat nicht nur eine neue (blonde) Frisur, sondern geht auf ihrem neuen Album auch musikalisch andere Wege. Statt schmachtender Balladen wie „I will always love you“ gibt sich Frau Houston diesmal betont funky. Leider klingen sich die meisten der im R&B-Stil produzierten Songs ziemlich ähnlich, das Ganze plätschert so vor sich hin ohne groß zu begeistern. „Whitney, wie Ihr sie noch nie gehört habt“ steht außen auf der Hülle – und leider hat der Verfasser dieser Zeilen recht. Gebt uns unsere alte Whitney zurück! Unser Hit-Tip: „I Learned from the Best“.

TEST

MY LOVE IS YOUR LOVE		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	BMG / Arista	63%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	60 min 39 sec	
0%		100%

THESE ARE SPECIAL TIMES

Celine Dion



Wer es statt Punk-Rock mit den „Roten Rosen“ zu Weihnachten lieber etwas sanfter und beschaulicher mag, der sollte mal in Celine Dions X-Mas-Album reinhören. Die insgesamt 16 Songs sind eine interessante Mischung aus bekannten Weihnachtsliedern wie „The Christmas Song“ oder „O Holy Night“ und Eigenkompositionen, darunter ein Duett mit R. Kelly („I'm your Angel“) sowie eines mit Andrea Bocelli („The Prayer“). Insgesamt zwar durchgehend stark schmalzverdächtig, aber der festlichen Zeit durchaus angemessen. Unser Hit-Tip: „These are the Special Times“.

TEST

THESE ARE SPECIAL TIMES		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Sony Music	80%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	68 min 18 sec	
0%		100%

LADIES & GENTLEMEN

George Michael



Dieses Album trägt den Untertitel „The Best of George Michael“, und damit wäre zum Inhalt eigentlich auch schon das Wesentliche gesagt. Sage und schreibe 29 Songs sind auf der Doppel-CD zu finden. Einige der Lieder stammen dabei sogar noch aus der Zeit von WHAM! („Careless Whisper“, „A Different Corner“). Fast alle Stücke wurden übrigens von George höchstpersönlich geschrieben, komponiert und teilweise auch noch produziert. Unser Hit-Tip: das Freddie Mercury gewidmete „Somebody to love“ zusammen mit der Rockgruppe Queen.

TEST

LADIES & GENTLEMEN		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Sony Music	90%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	2 CDs	
Gesamt-Spielzeit	68 min 18 sec	
0%		100%

NUR VOM ALLERFEINSTEN

Mundstuhl



In Hessen ist das Komödien-Duo Mundstuhl inzwischen Kult, jetzt ziehen Ande Werner und Lars Niedereichholz aus, um auch jenseits der Landesgrenzen für Furore zu sorgen. Neben den bereits legendären „Dragan & Alder“-Sketchen sind vor allem die „C- und F-Hörnchen“-Gags hörensenswert. Auch wenn einige der Stücke manchmal etwas sehr tief unter die Gürtellinie gehen – wer auf Humor der deftigen Art steht, wird von den beiden Vollblut-Komikern nicht enttäuscht. Is absolut ultrakorregd, Alder! Unser Hit-Tip: „Dragan & Alder in 3ern BMW“.

TEST

NUR VOM ALLERFEINSTEN		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Sony Music	86%
Stil	Comedy	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	59 min 25 sec	
0%		100%

CULTURE BEAT

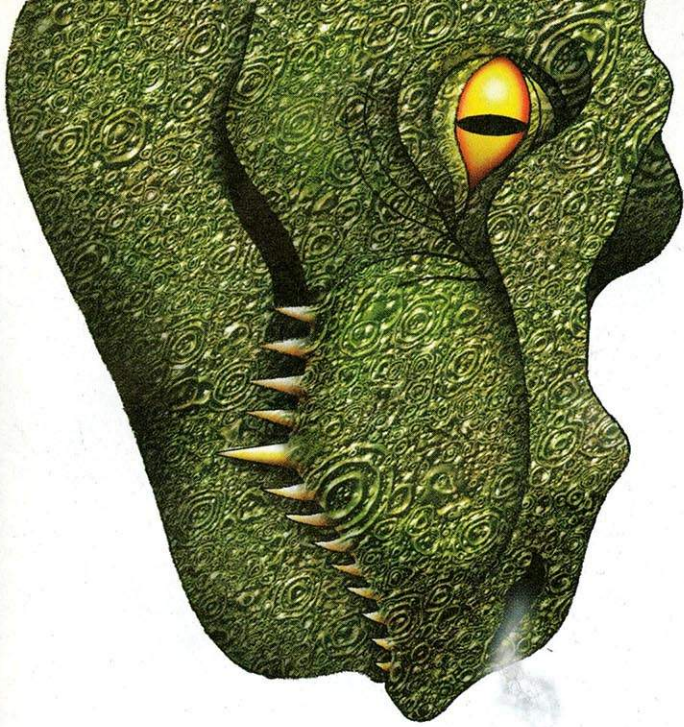
Metamorphosis



Einen echten Nummer-1-Hit hat die aus dem Frankfurter Raum stammende Band Culture Beat seit „Mr. Vain“ zwar nicht mehr gehabt, das könnte sich mit dem neuesten Album aber ganz schnell ändern. Auf der flotten Dancefloor-Scheibe sind einige echte Perlen versteckt, so z.B. das bereits als Single ausgekoppelte „Rendez-Vous“. Wer auf wummmernde Beats steht, die sofort ins Ohr (und die Beine) gehen, der sollte hier mal reinhören. Tanz-Muffel werden dagegen mit dem Kauf dieser CD eher falsch beraten. Unser Hit-Tip: „Pay no Mind“.

TEST

METAMORPHOSIS		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Sony Music	76%
Stil	Dancefloor	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	59 min 35 sec	
0%		100%



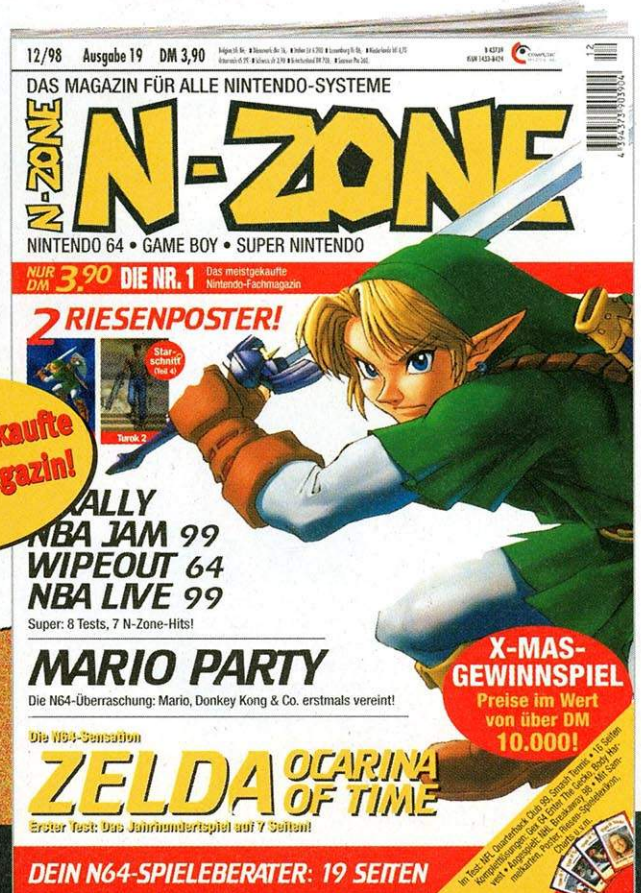
Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die
genialsten Strategien, geheimsten Kniffe
und hilfreichsten Tips und Tricks kennt,
kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes
und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE –
dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem:
umfangreiche Tests, News und Previews der
aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen:
das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke
Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis?
Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

Ich wollt, ich wär' ein Turok.



**Das meistgekauft
Nintendomagazin!**



DIE REDAKTION

• Die große Games and More Foto-Story - Teil 4 •

Hey, Leute, ich hab' ein neues System gefunden, um Spiele-Wertungen auszuknobeln.

Löwen vor! Löwen vor!

Pah, das wird ein klarer Sieg für die Eintracht!

Ja, aber das könnten auch genauso gut 28% sein!?

Egal – ist doch kein großer Unterschied...

Na bitte, da haben wir unsere Wertung: 82%

He, wir haben draußen einen neuen Bewerber für die Redaktion stehen.

Na, dann wollen wir mal ein kleines Gespräch im engsten Kreis führen.

Wie gut bist Du in „Unreal“?

Hilfe, wo bin ich denn hier hingekommen?

Kannst Du auch layouts?

Kannst Du kochen?

Währenddessen beantwortet Ines die Leserpost...

Der Briefträger sagt, er kommt später nochmal wieder – wenn er einen größeren LKW hat...

Eigentlich bräuchten wir bald mal einen Weihnachtsbaum.

Gute Idee. Ich schick' sofort Dave und Pat los!



Und wo kriegen wir jetzt auf die Schnelle einen Baum her?

Na, nehmen wir doch einfach den da!

9



Der ist zu groß! Glaub' mir!

Nein! Ist er nicht!

10



He, sieh mal! Ein sprechender Weihnachtsbaum! Klasse, den nehmen wir mit.

11



Vermeiden Sie grelles Licht... Füttern Sie den Baum niemals nach Mitternacht... Die Äste dürfen unter keinen Umständen mit Wasser in Berührung kommen... Seltsam...

12



In der nächsten Redaktions-Konferenz kommt es zu merkwürdigen Vorfällen.



Also was geben wir „FIFA Soccer 9000 Gold Plus Edition“?

20%!!! 20%!!!

Schnauze, Du Baum!

13



Dann ist endlich Heiligabend...

Hmm, na ja... wir können ja zumindest den Glühwein nehmen und nach drinnen gehen.

15



Mpfff... Dschingell... pffellss... dschingell... pffellss...

14

Vielleicht hätten wir für die Weihnachtsfeier doch einen Saal mieten sollen, oder?



Schließlich wird es doch noch ein beschauliches Fest...

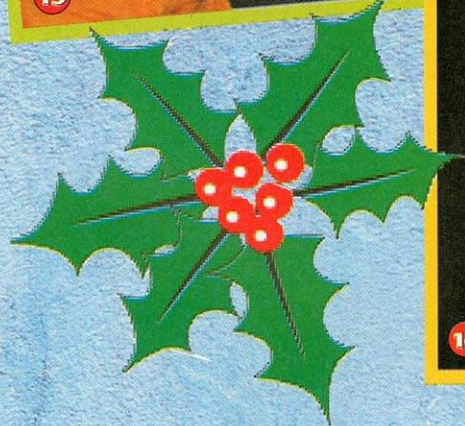


Und wo sind die Geschenke?

Jingle Bells, Jingle Bells...

16

Fortsetzung folgt!



GAMES AND MORE Postkasten

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

Die GAMES AND MORE-Redakteure schreiben gerne und viel – aber an dieser Stelle seid ihr gefordert. Diese Seiten sind extra für eure Post reserviert. Wenn ihr also Fragen habt,



Kritik loswerden wollt, oder etwa ein feines Bild oder eine Grafik mal in Eurem Lieblingsmagazin abgedruckt sehen möchtet, 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.

Powerfrauen

Hey, ihr da! Euer Heft hat's ja ganz schön in sich – echt gut. Vor allem der Artikel „Angriff der Powerfrauen“ in Ausgabe 24/98, zu dem ich folgendes sagen möchte: Wir Mädels finden Computer-Spiele nicht fade! Ganz im Gegenteil. Es gibt schon einige Mädchen, die Games nicht ausstehen können, aber die verstehen eben nichts von richtigem Fun. Wir anderen dagegen sind sozusagen die Lara Crofts unter den Zockern! Übrigens: Gibt's vielleicht bei Euch auch mal Brieffreundschaftsinserate? Es ist so schwer, jemanden mit gleichen Interessen zu finden.

Anna Maria Opperer
Hof 42
A-9844 Heiligenblut
Österreich

Hallo Anna Maria!
Vielen Dank für Dein Lob. Dein Brief ist übrigens nur einer von vielen weiblichen Lesereinsendungen, die wir besonders zu dem von Dir angesprochenen Artikel erhalten haben. Du siehst also, daß Du mit Deinem liebsten Hobby nicht alleine dastehst. Eine Brieffreundschaftsecke haben wir bislang noch nicht, falls wir allerdings mehr Nachfragen bekommen, kann sich das ganz schnell ändern. Wir drucken aber vorerst halber schon mal Deine volle Adresse mit ab, so daß Du auf diesem Wege hoffentlich bald viele neue Freunde finden wirst.

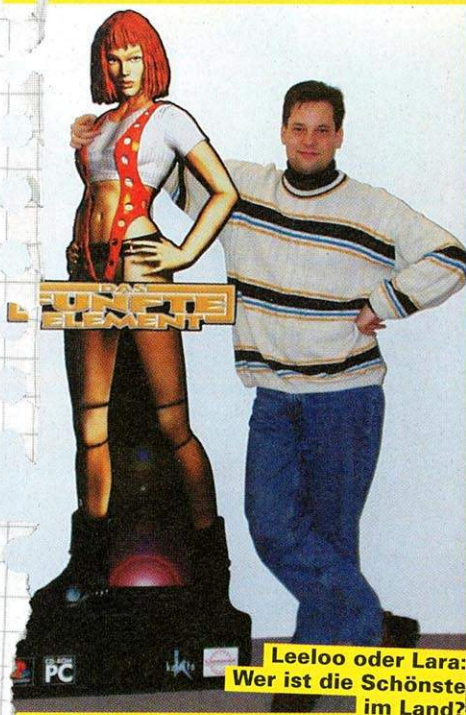
**Eure Einsendungen
beweisen es:
GAMES AND MORE
Leserinnen sind echte
Powerfrauen**

König Fußball

Ich bin ein absoluter Fußballfan und ich habe auch ein paar Fußballspiele, doch darunter befindet sich kein Manager. Deshalb möchte ich mir einen kaufen. Welcher Manager ist der beste und von welchem Titel ratet ihr ab? Bitte beantwortet mir meine Frage, ich wünsche mir das Spiel dann zu Weihnachten. Vielen Dank im voraus.

Tobias Wunsch,
Weitramsdorf

Hallo Tobias! Die beiden unbestreitbar besten Fußballmanager, die zur Zeit auf dem (Transfer-)Markt erhältlich sind, heißen „Anstoss 2“ von Ascaron (gibt es zur Zeit als Sonderedition) und „Bundesliga Manager 98“ von Software 2000/Eidos. Egal für welches der beiden Programme Du Dich entscheiden solltest, hier kannst Du nichts falsch machen.



**Leeloo oder Lara:
Wer ist die Schönste
im Land?**

Lara vs. Leeloo

Ich habe mir zum Ausprobieren einmal Euer Heft 24/98 gekauft. Eigentlich hat es mir ganz gut gefallen, nur die „Leeloo vs. Lara“-Aktion war ja wohl total daneben! Es ging aus sehr vielen Textstellen hervor, daß ihr Leeloo bevorzugt bzw. stärker auf sie hinweist. Dabei ist Lara zehnmal hübscher als Leeloo. Das Gesamtergebnis, also 50:50, ist total falsch und unneutral bewertet. Nicht umsonst wird Lara „Quoten-Queen“ oder „virtuelle Königin“ genannt. Meiner Meinung nach ist Leeloo ihrer „Konkurrentin“ Lara Croft nicht gewachsen. Wenn ihr diesen Brief nicht abdruckt, dann könnt ihr mit Kritik wohl nicht umgehen.

Herzlichst, ein Lara-Fan

Hallo Lara-Fan!

Es war keinesfalls unsere Absicht, in dem Artikel eine der beiden Schönheiten besonders hervorzuheben. Im Gegenteil: Ralf, der den Vergleich geschrieben hat, ist mindestens ein genauso großer Lara-Fan wie Du. Aber wer kann schon wirklich sagen, ob Leeloo schönere Beine hat als Lara (oder umgekehrt)? Schließlich ist das eine Frage des persönlichen Geschmacks – und über Geschmack läßt sich bekanntlich nicht streiten. Oder doch? Wir finden es auf jeden Fall toll, daß ihr uns so zahlreich geschrieben habt. Und eure klare Favoritin konnte man aus den Einsendungen auch erkennen: Lara Croft ist und bleibt die Nummer 1.



Parasite Eve als PAL-Version?

Ich finde Euer Magazin absolute spitze, hätte da aber zwei Fragen. Zum einen: Wird es von „Parasite Eve“ wirklich keine PAL-Umsetzung geben? Und zum anderen: Wann wird das PDA für die PlayStation in Deutschland erscheinen?

Schuepi

Hallo Schuepi!
Es tut uns leid, aber es wird definitiv weder von „Parasite Eve“ noch von „Brave Fencer Musashi“ eine PAL-Umsetzung geben. Dies hat uns Squaresoft Japan auf Anfrage noch einmal persönlich bestätigt. Das PDA für die PlayStation ist in Japan bereits erhältlich und wird voraussichtlich Ende 1999 auch nach Deutschland kommen.

Die schöne Aya Brae hat es Euch angetan. Leider kommt sie offiziell nicht nach Deutschland

Wo sind die Genres?

Ich wollte Euch schon immer mal fragen, warum Ihr nicht über die Wertung schreibt, ob das Spiel ein Adventure, Rollenspiel, Action-, Sport-, Strategie- oder Geschicklichkeitsspiel ist?

Nils Lodde, Ladbergen

Hallo Nils!
Das ist eine ausgesprochen gute Frage. Hatten wir in der Vergangenheit diesen Genre-Hinweis bislang nur bei den Previews, gibt's ihn ab dieser Ausgabe auch für die Tests. Außerdem haben wir in unserem Wertungskasten noch ergänzt, ob sich das entsprechende Spiel für weitere Systeme in der Planung/Entwicklung befindet.

Frauen an die Macht

Das Heft 24/98 ist echt super. Besonders der Vergleichstest „Lara vs. Leeloo“. Aber auch die anderen Specials sind nicht ohne. Jetzt hätte ich da aber noch ein paar Fragen. Wann kommt eigentlich der Lara-Croft-Film in die Kinos? In dem Film „Das Fünfte Element“ verstehe ich die Rolle von Leeloo nicht – ist sie nun eine Statue, ein Mensch oder was? Warum hat Lara Croft nicht einen Freund, der ihr bei den Abenteuern zur Seite steht? Übrigens: Ich bin selbst ein Mädchen und 12 Jahre alt, und ich finde Videogames überhaupt nicht langweilig! Mädchen können viel mehr erreichen als Jungs, wenn sie nicht unterdrückt werden. Dies sollte eine Anregung dafür sein, daß Frauen viel besser Abenteurer bestehen können als diese kleinen Männchen. Ich sage nur: Frauen an die Macht!

Stefanie Jochum, Kempten

Hallo Steffi!
Vielen Dank für Deinen gigantischen Brief, den wir an dieser Stelle (aus Platzgründen) leider nur in Auszügen abdrucken konnten. Zunächst zu Deinen Fragen: Der „Tomb Raider“-Streifen, der gerade von Paramount Pictures produziert wird, kommt voraussichtlich Ende 1999 in die Kinos. Wir halten Euch darüber auf dem laufenden. Leeloo aus dem „Fünften Element“ ist ein mit übermenschlichen Kräften begabtes Wesen, das aus außerirdischer DNA geklont wurde. Und warum Lara keinen Freund hat, wissen wir nicht, vermutlich hat sie schlicht und ergreifend keine Zeit für so ein „Anhängsel“. Ob allerdings Frauen die besseren Abenteurer sind, darüber gehen in unserer Redaktion die Meinungen noch auseinander. Während Martina, Ines, Heidi und Maren Dir ausnahmslos zustimmen, sind die Herren der Schöpfung ganz anderer Ansicht. Aber das kennt man ja von ihnen...

Fragen über Fragen

Zuerst einmal ein riesiges Lob an Euch. Bis auf ein paar andere Videospielezeitschriften habe ich lange nicht mehr so etwas Gutes gelesen. Was nicht heißen soll, daß Ihr Euch als „Neulinge“ hinter den anderen verstecken müßt, ich finde Euch in einige Punkten sogar besser. Aber genug mit den Lobeshymnen, zu meinen Fragen:

1. Werdet Ihr auch Sonderhefte herausbringen?
 2. Wie wäre es, wenn Ihr den Tips&Tricks-Teil ins Heft nehmen würdet?
 3. Werdet Ihr auch Komplettlösungen zu Spielen abdrucken?
 4. Was wißt Ihr darüber, daß „Tomb Raider“ im Jahr 2000 für das N64 kommen soll?
- Tschüs und bis demnächst
Florian Ludwig, Berlin

Hallo Florian!

Wir freuen uns, daß wir Deiner Meinung nach mit den alteingesessenen Magazinen mithalten können, und werden uns natürlich bemühen, den Rest so bald wie möglich in allen Punkten zu überflügeln. Aber zu Deinen Fragen:

1. Sonderhefte sind bislang noch nicht geplant. Falls wir allerdings merken, daß sich viele Leser ein Heft zu einem bestimmten Thema wünschen, kann es durchaus passieren, daß wir auch mal eine Sonderausgabe bringen.

2. Wir haben lange darüber hin und her diskutiert, doch da die Mehrzahl der Leser den Tips&Tricks Teil lieber direkt im Heft haben wollte, haben wir entsprechend reagiert. Ab dieser Ausgabe entfällt das (ständig von der Flappe abfallende) Booklet – Euer Wunsch ist uns nun mal Befehl.

3. In der Regel aus Platzgründen nicht, es sei denn die Komplettlösung läßt sich (wie vor kurzem bei „Rent-A-Hero“) auf wenige Seiten zusammenpressen. Eine Lösung für ein Spiel wie „Tomb Raider III“ macht nur mit entsprechend vielen Bildern Sinn, der Lösungsweg für „King's Quest VIII“ verschluckt gar 80 DIN A4 Seiten. Da testen wir doch lieber mehr Spiele pro Ausgabe – und überlassen das Lösen Euch.

4. Gar nichts. Dies ist allenfalls ein Gerücht, das hin und wieder im Internet auftaucht, aber der Entwickler CORE Design bestreitet diesbezüglich jeden Wahrheitsgehalt. Es bleibt dabei: PSX-Freunde spielen Lara, N64-Jünger finden mit Mario und Zelda anspruchsvolle 3D-Action-Kost.

PC
TEST

DER GAMES AND MORE SUPERHIT

DARK PROJECT
Der Meisterdieb

Hersteller Looking Glass/Eidos Interactive
Web-Adresse www.lglass.com
Preis (geplant) ca. 90 DM / -
Spieleanzahl 1
Genre Action / Adventure

Besonderheiten:
 Min. Konfig: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 60 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, 180 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Karte 4 MB

Positiv:
 Hervorragende Atmosphäre, sehr guter Sound, tolle Szenarien, gute Steuerung.

Negativ:
 Grafik könnte einen Hauch besser sein.

WERTUNG:
Grafik 84%
Sound 90%

Altersfreigabe:
 ab 16 Jahren

SPIEL SPASS:
92%

3D oder nicht 3D

Hallo GAMES AND MORE Team! Stimmt es, daß ich für „Gex 3D“ eine 3Dfx-Beschleunigkarte brauche, damit ich es spielen kann?

Marco, Berlin

Hallo Marco!
Laut Ubi Soft gehört zur empfohlenen Grundausstattung, die Du benötigst, um „Gex 3D“ zu spielen, leider auch eine 3Dfx-Karte.

GAMES AND MORE Postkasten

Autogrammkarte

Erstmal ein großes Lob an Eure Zeitschrift. Ich habe sie mir zum ersten Mal gekauft und ich fand sie einfach super. Jetzt habe ich allerdings eine große Bitte: Könntet ihr mir ein Bild mit Autogramm von Leeloo (Milla Jovovich) schicken? Das wäre echt total nett. P.S. Ihr solltet Eure Adresse kürzen.

Toni Frank, Schwarzenbach

Hallo Toni!

Vielen Dank für das Lob. Davon können wir nie genug bekommen. Mit einem Autogramm von Leeloo können wir leider nicht dienen, und auch eine Anfrage bei Ubi Soft, die ja das Spiel „Das Fünfte Element“ gemacht haben, brachte leider keinen Erfolg. Es gibt aber im Internet eine Seite, wo Du Autogrammkarten bestellen kannst (auch von Leeloo alias Milla Jovovich). Die Adresse lautet: <http://alfies.com/index.html> Unsere eigene Adresse würden wir nur ungern kürzen – die Post ist sowieso schon nicht gut auf uns zu sprechen, weil sie jeden Tag säckeweise Leserpost anliefern muß. Wenn die Briefträger auch noch unsere Anschrift erraten müßten, würden sie wahrscheinlich völlig am Rad drehen.

Verkehrssünder

In der Ausgabe 25/98 habt ihr in Eurem Bericht über „Test Drive 5“ geschrieben: „...und ganz wie bei „Need for Speed III“ könnt ihr auch in diesem Spiel das Steuer eines Polizeiwagens übernehmen und dafür sorgen, daß der bösen Rasern Gerechtigkeit widerfährt.“ Wie geht denn das bei „Need for Speed III“? Ich habe es bislang noch nicht herausfinden können.

Stefan Zöller, Breitenbach

Hallo Stefan!
Bei „Need for Speed III“ gibt es den sogenannten Verfolgungs-Modus, in dem Du entweder auf der Seite des Gesetzes Temposünder jagen darfst oder aber selbst von der Polizei gejagt wirst. Wenn Du Dich auf die Seite der Polizei schlägst, kannst Du zum Beispiel das Martinshorn einschalten (auf dem PC mit der Taste „H“) oder Krähfüße auf der Straße auslegen (Taste „S“). Für genauere Informationen liest Du am besten das dem Spiel beigelegte Handbuch, in dem der Verfolgungsmodus genau erklärt ist.

Immer nur Controller

Liebes GAMES AND MORE Team. Ich habe nichts an Eurer Zeitschrift auszusetzen. Ich finde sie echt super. Das Kreuzworträtsel ist gut, aber warum verlost ihr eigentlich immer nur Joypads?

Daniel Ostermeier, Wertingen

Hallo Daniel!

Dein Wunsch ist uns „Befehl“. Wie Du siehst, haben wir nur in den ersten beiden Ausgaben Joypads verlost – im dritten Heft (Nummer 26/98) hatten wir Soundkarten als Preise, in dieser GAMES AND MORE gibt's Multimedia-CDs für den Spielberg-Film „Der Prinz von Ägypten“. Wir wollen natürlich ordentlich Abwechslung in die Preisauswahl bringen und bemühen uns, regelmäßig frische Gewinne zu finden.

PlayStation 2

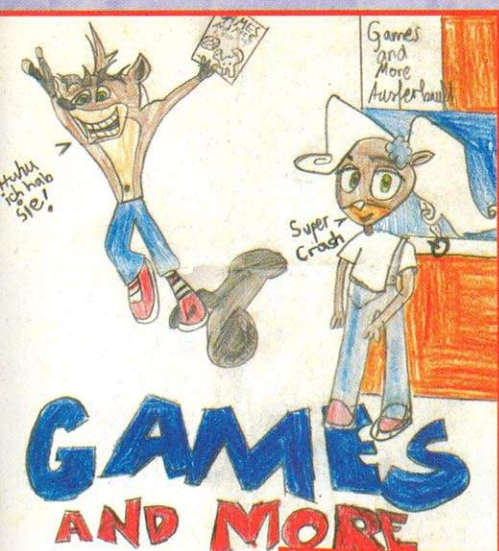
Eure Zeitschrift ist echt super. Ich hätte da mal eine Frage zur PlayStation. Von meinen Freunden habe ich gehört, daß bald eine PlayStation 64 Bit auf den Markt kommt. Stimmt das? Welche PlayStation soll ich mir kaufen? Lassen sich auch noch Spiele der alten PSX auf der neuen abspielen? Was kostet die neue? Wann kommt sie auf den Markt?

Carl-Gustav Grande, Reichenau

Hallo Carl-Gustav!

Die PlayStation 2 wird allerfrühestens Ende 1999 auf den Markt kommen und dann auch zuerst nur in Japan. Wir hier in Europa werden wohl mindestens noch bis ins Jahr 2000 darauf warten müssen, wenn nicht noch länger. Über technische Einzelheiten wie 64-Bit, 128-Bit oder den Preis gibt es noch keinerlei genaue Angaben von Sony. Wenn Du also nicht noch zwei Jahre oder länger warten möchtest, solltest Du Dir auf jeden Fall jetzt eine PSX holen, zumal das Angebot an Spielen dafür inzwischen riesig ist.





Sandy Wobedo aus Dortmund hat uns dieses supergute Bild von Crash Bandicoot und seiner Freundin gemalt!

Spiel des Jahres

Zunächst mal ein dickes Lob an Euch. Ihr seid die beste PC-Zeitschrift, die ich in den letzten Jahren gesehen habe. Ich hätte da noch einen Verbesserungsvorschlag: Bringt doch mal so ca. alle fünf Ausgaben eine Demo-CD mit Euren Lieblingsspielen. Außerdem würde mich interessieren, was Eurer Meinung nach das Spiel des Jahres 1998 (PC, Nintendo 64, PSX) ist. Macht weiter so.

Mare Vaessen, Alsdorf

Hallo Mare!

Leider können wir keine CD auf unser Heft machen und dafür gibt es zwei Gründe. Zum ersten könnten wir mit der CD unseren sagenhaft günstigen Preis natürlich nicht halten. Zum anderen wäre es unfair gegenüber den Besitzern anderer Systeme. Da wir ein Multi-Format-Heft sind, wird die GAMES AND MORE nicht nur von PC-Freunden gelesen, sondern auch von PSX- und N64-Spielern. Ein PSX-Fan kann aber mit einer PC-CD nichts anfangen und umgekehrt – und N64-Anhänger würden so oder so in die Röhre gucken. Die Spiele des Jahres 1998 werden wir dafür in der nächsten Ausgabe ausführlich vorstellen.



Ein Joypad für das Lösungswort: „LEELOO“

Poster

Die GAMES AND MORE Redaktion leistet 1A-Arbeit und die Berichte im Heft sind super. Ich vermisse nur eines an Eurem Magazin: Es wäre sehr nett, wenn Ihr ein paar Poster mit in das Heft aufnehmen könntet.

Christian Knaus, Odenheim

Hallo Christian!

Mit Deinem Wunsch nach einem Poster stehst Du nicht alleine da. Uns erreichten ziemlich viele Briefe zum Thema Poster. Wir arbeiten dran – bis dahin packen wir schon mal ein paar Miniposter im Format A3 in die Mitte des Heftes.

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

Preis ausschreiben 24/98

Hier endlich die Gewinner unserer Ausgabe 24/98, die bereits schriftlich von uns informiert wurden und ihren Preis schon erhalten haben.

STAR TREK – Verlosung

Je ein Grundstück auf dem Mond haben gewonnen:

Michael Keutner, Essen
Nadja Callies, Bochum
David Schemmert, Dormagen
Benjamin Kahl, Rysum
Dimitri Goldin, Klosterneuburg

Je einen Reiseführer zum Mond haben gewonnen:

Tanja Bauer, Erasbach/Berching
Sven Purucker, Thale
Oliver Hahn, Vaals
Patrick Schulz, Berlin
Georg Blomberger, Lenggries
Marcus Schmidt, Nuhte/Urstromoto
Gisela Keck, Calw
Stefan Priebe, Stadtilm
Andreas Morawietz, Bad Ems
Anna-Maria Opperer, Heiligenblut
Christian Arndt, Meuselbach
Steffen Brandt, Barth
Jan Techter, Berlin
Thomas Ackermann, Hausen/Würzburg
Sonja Harzheim, Berlin

Kreuzworträtsel, Lösungswort „LEELOO“

Je ein Joypad für ein System ihrer Wahl erhalten:

Lilli Wagner, Hagen
Thomas Hacker, Unterschleißheim
Frank Breithaupt, Kurfungen
Tom Ostermann, Suhl
Sven Rössler, Stuttgart
Jan-Philip Funke, Bünde
Nils Barthels, Gielow
Taylan Demirel, Mainz
Jan Thoms, Gütersloh
Falko von Boetticher, Hannover

Lesercharts

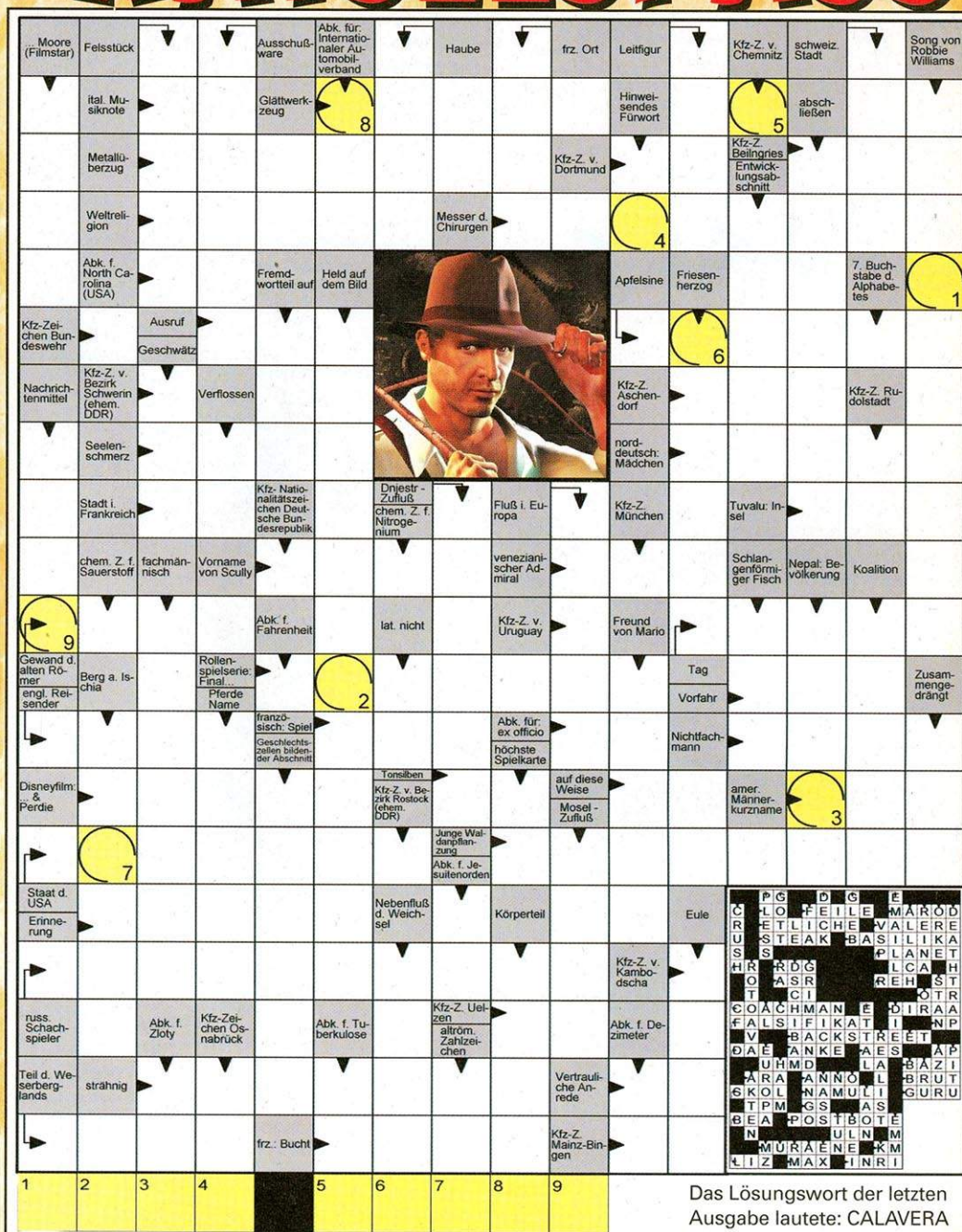
Je ein Spiel ihrer Wahl erhalten:

Susanne Kellermann, Marisfeld
Björn Schrader, Braunschweig
David Linke, Zerbst
Ronny Haun, Wiesentheid
Manuel Klaus, Schieder-Schwalenberg
Daniel Endres, Kirchheim
Timo Beez, Teuschnitz
David Hilbert, Dresden
Bianca Hoff, Jüchen
Steffen Wendt, Achim

RÄTSELSPASS

„DER PRINZ VON ÄGYPTEN“!

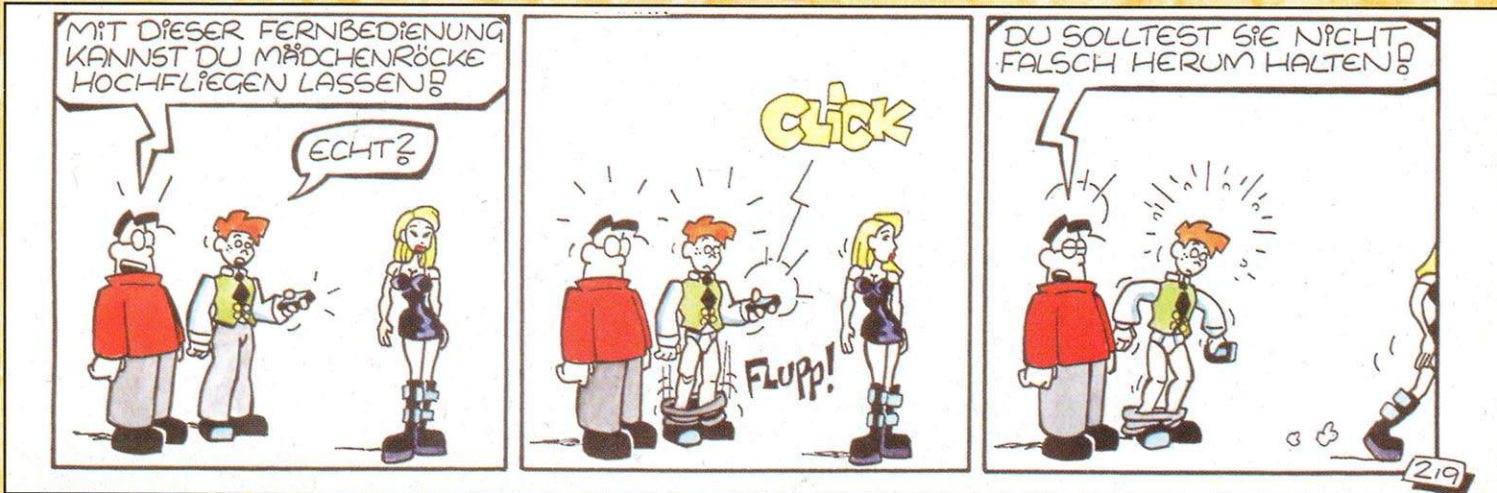
Das Trickwerk GmbH
Redaktion GAMES AND MORE
Stichwort: Rätsel 01/99
Obere Hauptstr. 8
85354 Freising



Das Lösungswort der letzten Ausgabe lautete: CALAVERA

MATHIAS NEUMANN

MODERNE ZEITEN



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

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

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

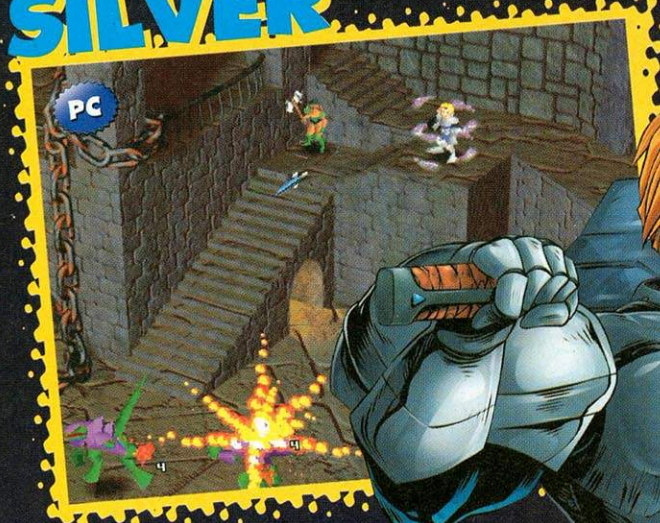
PC Games – Damit Sie wissen, was gespielt wird!



Im nächsten Heft:

Die neue
GAMES
AND MORE
erscheint am
7.01.1999

SILVER



Silver ist neu, „Silver“ ist anders. Mit dieser phänomenalen Mischung aus Hack'n'Slay-Elementen im Stil von „Diablo“, einem an „Command & Conquer“ erinnernden Kampf-Modus sowie der Rollenspiel-typischen Hintergrundgeschichte könnte Infogrames ein ganz großer Wurf gelingen.

RUGRATS



Bei „Rugrats“ handelt es sich um eine Umsetzung der gleichnamigen Zeichentrickserie, die sich ja auch in Deutschland großer Beliebtheit erfreut. Wir sind gespannt, ob das 3D-Plattform-Spektakel mit demselben genialen Humor aufwarten kann wie das große TV-Vorbild.

AUSSERDEM

Stellen wir Euch in einem großen Special die Spiele des Jahres 1998 vor – für alle Systeme und für alle Genres. Daneben haben wir uns vorgenommen, dem Color Game Boy mal ein wenig auf den Zahn zu fühlen und Euch einen kleinen Überblick über das geplante Spiele-Angebot für Nintendos neue Mini-Konsole zu geben.

CASTLEVANIA 64



100 Jahre nachdem der Palast des Dunklen Fürsten in den Abgründen der Hölle verschmort ist, kehrt der Bösewicht zurück. Schneider Belmont, Nachfahre des berühmten Recken, der einst dem Lord der Dunkelheit ein Ende bereitere, zückt sein Schwert und zieht in den Kampf. Und wir ziehen mit...

TOP GEAR OVERDRIVE



So langsam nimmt der Spielezug für das Nintendo 64 Fahrt auf. Nach dem Erfolg von „Top Gear Rally“ erwarten wir für die nächste Ausgabe Kemcos spritzigen Rennspiel-Nachfolger. Diesmal dürft Ihr für Preisgelder fahren und Eure Karre anschließend mit Extras aufmotzen.

Nix wie zum Kiosk!!!

INSERENTENVERZEICHNIS

1x1: _____ S.18-19 Computec: _____ Infogrames: _____
Cendant: _____ S. 13, 29 _____ S. 40, 63, 71, 80-81, 89, 97 _____ S. 8-9, 17, 23, 53, 61, 73

THONANGEBEND!



Software © 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und Electronic Arts sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Offizielles Lizenzprodukt FIFA-Produkt. 661577 FIFA TM. Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts. PlayStation und  sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Die besten Taktiken

für diese Schlacht
erlernt man

im Zweikampf



THE UNHOLY WAR



DEMO ENTHALTEN
LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER



EIDOS
INTERACTIVE

The Unholy War © 1998 Eidos Interactive. All Rights Reserved.