

3,90
DMGAMES
AND MORE

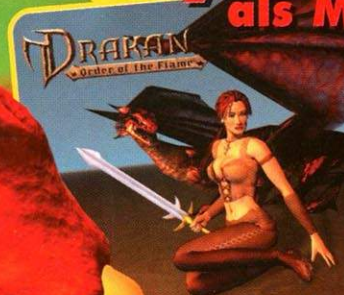
Heft 02/99 • Ab 07.01.99
DM 3,90 • ÖS 29,- • sfr 3,90
lfr 86,- • bfr 86,- • nfl 4,70
dkr 16,- • Lit 4.200
DR 700 • Pta 360

PC • Nintendo • Sony • Sega

ALLE
14 TAGE
NEU!

Nintendo
gibt dem Affen Zucker:
Erste Eindrücke von
MARIO PARTY

Rynn&Link
als MINI-POSTER



AUF DEN SPUREN
VON DIABLO: DAS
ROLLENSPIELEPOS

SILVER

ABGEFAHREN:
Gewinnt mit
Psybadex ein
SNOWBOARD

SPEEDBUSTERS
HÄNGT SIE ALLE AB

Im Interview:

**Heinz Harald
FRENTZEN****STAR TREK
DER AUFSTAND**



Er hat *Stil!*
Er hat *Charme!*

ER IST ABSOLUT **TOT!**

GRIM FANDANGO™



DIE MACHER VON VOLLGAS™ UND DAY OF THE TENTACLE® PRÄSENTIEREN
EINE EPISCHE GESCHICHTE VOLLER VERBRECHEN UND KORRUPTION.
IN DER HAUPTROLLE MANUEL CALAVERA ALS REISEBERATER DER TOTEN.
RESERVIEREN AUCH SIE SICH FÜR HERBST 98 EINEN PLATZ IN EINEM DER
AUSSERGEWÖHNLICHSTEN 3D-ADVENTURES DAS JE GESCHAFFEN WURDE.

Holen Sie sich die spielbare Demo bei www.funsoft-online.com



2 Ausgaben kostenlos!

Das GAMES AND MORE - Abo:

12 Ausgaben zum Preis von 10 – nur DM 39,- (ÖS 290)
Jetzt anrufen!

0180 / 5959506

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

In diesem Heft:

NEWS

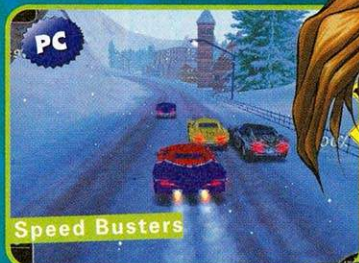
Brandheiße NeuigkeitenSeite 6
Die aktuellen SpielechartsSeite 64

PREVIEWS

Alpha CentauriSeite 23PC
Blood LinesSeite 18PSX
Die VölkerSeite 22PC
Mario PartySeite 24N64
Micro MachinesSeite 12N64
Mystical Ninja 2Seite 26N64
NASCAR RevolutionSeite 13PC
Prince Naseem BoxingSeite 14PSX, PC
Retro ForceSeite 32PSX
Running WildSeite 19PSX
SilverSeite 10PC
SimCity 3000Seite 20PC
Virtua FighterSeite 30DC

TESTS

Actua Soccer 3Seite 46PSX
Buck BumbleSeite 58N64
Centre Court TennisSeite 60N64
CluedoSeite 62PC
HugoSeite 44PSX
Knife's EdgeSeite 63N64
Mad TraxSeite 45PC
MusicSeite 53PSX
NFL QuarterbackSeite 59N64
Pocket FighterSeite 54PSX
R-Type DeltaSeite 48PSX
Speed BustersSeite 38PC
Star Wars: Behind the MagicSeite 42N64
Starshot: Panik im Space CircusSeite 36N64
Test Drive 4x4Seite 53PC
Top Gear OverdriveSeite 56N64
WizardrySeite 62PC



Speed Busters



Pocket Fighter



Centre Court Tennis



SPECIAL

Die besten Spiele des Jahres 1998Seite 66
Interview: Heinz Harald FrenzenSeite 74

FILM & MUSIK

Star Trek - Der AufstandSeite 88
CoplandSeite 90
Dennis - Widerstand zwecklosSeite 90
Filmschnipsel + KinochartsSeite 91
Neue Musik-CDsSeite 92

SERVICE

Xtreme-G-WettbewerbSeite 28
Verlosung Crash + SpyroSeite 34
Die besten Fußball-Seiten im NetzSeite 78
Tips & TricksSeite 79
Verlosung SnowboardSeite 93
LeserbriefeSeite 94
Rätsel & HumorSeite 97

HARDWARE

Game Boy ColorSeite 76CGB

RUBRIKEN

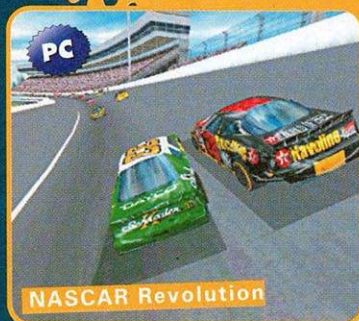
So bewerten wirSeite 35
ImpressumSeite 98
FotoromanSeite 96
InserentenverzeichnisSeite 98
VorschauSeite 98



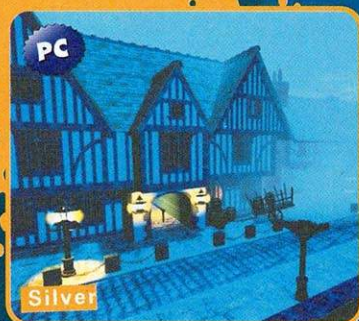
Prince Naseem Boxing



Mario Party



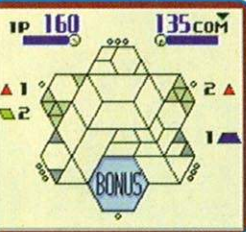
NASCAR Revolution



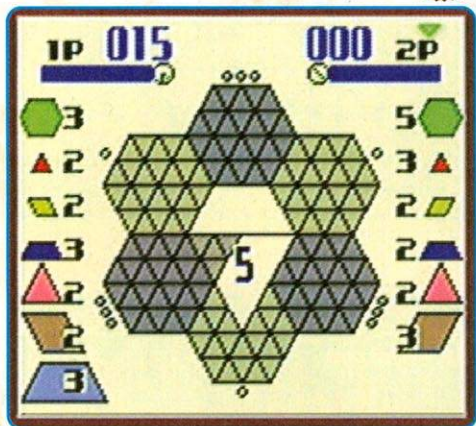
Silver

KOPFZERBRECHEN MIT HEXCITE

Düsseldorf, Deutschland – Denk- und Geschicklichkeitsspiele haben auf dem Game Boy Tradition. Kein Wunder, wenn man bedenkt, daß es bei dieser Art von Spielen nicht auf tolle Grafik, sondern ausschließlich auf ein gelungenes Game-Design ankommt. Ubi Softs gerade in Entwicklung befindlicher Game Boy Color Titel „Hexcite“ ist ein solcher Vertreter: Auf einem Spielfeld müßt Ihr so viele Steinchen wie möglich plazieren.



ren. Dummerweise haben die Steine vier verschiedene Formen. Über „Hexcite“ dürft Ihr Euch alleine den Kopf zerbrechen oder in bester „Tetris“-Manier gegeneinander antreten. Nähere Infos unter: <http://www.ubisoft.de>



Jetzt gibt's auf die Mütze

London, England – Am 27. Januar 1999 findet in Englands größter und modernster Namco-Spielhalle in der stilvollen County Hall Londons ein Weltturnier der Extraklasse statt: das „Tekken 3 Iron Fist World Tournament“, bei dem die weltbesten „Tekken 3“-Spieler gegeneinander antreten werden. Neben den 20 Länderchampions werden sich die besten „Wild Card“-Teilnehmer um die attraktiven Preise prügeln – auf dem Bildschirm natürlich. 200 „Wild Cards“ werden zufällig verteilt, aber nur zwölf Kämpfer

können sich qualifizieren: Einsendeschluß ist allerdings der 10. Januar. Wenn Ihr Euch sputet, habt Ihr also noch Chancen... Nähere Infos unter: www.playstation-europe.com/tekken3



WO BLEIBEN DIE PLAYMOBILS?

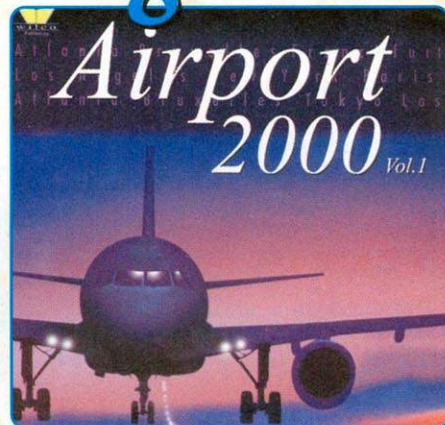
Düsseldorf, Deutschland – Eigentlich sollten sie ja noch vor Weihnachten in die Läden kommen, aber weder das von uns bereits mehrfach angekündigte Spiel „Hype – The Time Quest“ noch „Laura und das Geheimnis des Diamanten“ und „Alex auf dem Bauernhof“ sind rechtzeitig fertig geworden. Die Veröffentlichung aller drei Playmobil-Titel ist nun von Ubi Soft offiziell auf Anfang 1999 verschoben wurden. Voraussichtlich noch im Februar soll es aber endlich soweit sein.

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



+++ Atari werkelt gerade munter an einer zeitgemäßen Umsetzung seines Oldies „Gauntlet“ für das N64. „Gauntlet Legends“ soll sogar das 4 MB Expansion Pak unterstützen. +++

Flight-Sim



LÄSST DIE PUPPEN TANZEN

Santa Barbara, U.S.A.

– Bislang hat die amerikanische Firma MetaCreations (die übrigens dem deutschen Software-Guru Kai Krause gehört) hauptsächlich mit genialen Malprogrammen wie „Power Goo“ von sich reden gemacht. Das neue Werk „Dance Studio“ bringt zur Abwechslung mal so richtig Eure Lautsprecherboxen zum Kochen. Ähnlich wie bei Programmen wie „Dance Machine 2“ könnt Ihr Euch hier eigene Musik-Tracks zusammenmixen oder Eure Lieblingslieder von CD aufnehmen. Anschließend mischt Ihr einfach per Mausklick ein komplettes Musikvideo dazu ab. Dafür stehen Euch viele ver-



schiedene Figuren, Tanzstile und Hintergrundgrafiken zur Verfügung. Fehlt nur noch eine Schnittstelle, mit der Ihr Eure Werke dann live auf VIVA-TV senden könnt...

Nähere Infos unter:

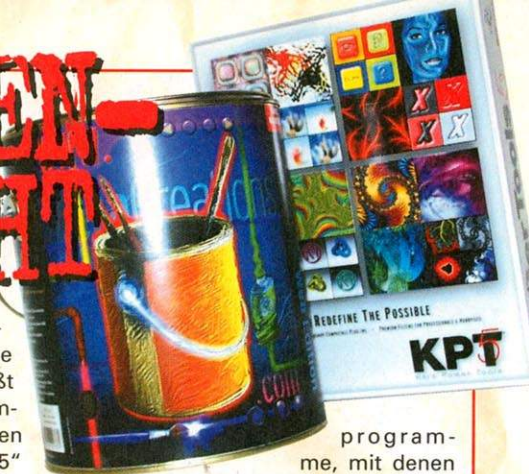
<http://www.metacreations.com>

PC

FARBEN-PRACHT

Santa Barbara, U.S.A.

– Ebenfalls aus dem Hause MetaCreations (siehe „Laßt die Puppen tanzen“) stammen die beiden brandneuen Programme „Painter 5.5“ sowie „Kai's Power Tools 5“. Beim „Painter“ handelt es sich um ein äußerst vielseitiges Malprogramm, mit dem Ihr Euer künstlerischen Ader freien Lauf lassen könnt. Das Produkt wird übrigens in einer formschönen und stilvollen Metall-Farbdose ausgeliefert – ein netter Gag. Die „Power Tools“ sind kleine Zusatz-



programme, mit denen Ihr beispielsweise unter „Photoshop“ oder eben dem „Painter“ selbstgestaltete Bilder oder eingescannte Fotos mit grandiosen Effekten versehen könnt. Beide Titel sind sowohl für Anfänger als auch für Profis geeignet.

Nähere Infos unter:

<http://www.metacreations.com>

PC

Ein Anschluß unter dieser Nummer



Kyoto, Japan – In einem Interview gab Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi kürzlich bekannt, daß Nintendo eine neue Hardware für das N64 plane, mit dem die Konsole zukünftig auch online-fähig sein soll. Das Zusatz-Gerät, welches über ein internes Modem verfügen soll, habe allerdings nichts mit dem 64DD-Laufwerk zu-

tun, sondern sei eine eigenständige Entwicklung, so Yamauchi. Mit Hilfe dieses N64-Modems soll später auch das Spielen über Internet (ähnlich wie mit dem Dreamcast) möglich sein. Ob und wann das Gerät in Europa kommt ist aber noch völlig ungewiß.

Nähere Infos unter:

<http://www.nintendo.com>

N64

fürs nächste Jahrtausend

Düsseldorf, Deutschland – Für den „Microsoft Flight Simulator“ gibt es jetzt ein weiteres Add-On, das von Wilco Publishing in Zusammenarbeit mit Ubi Soft erstellt wurde. Der „Airport 2000“ bietet neue Abenteuer, diverse neue Flugzeugtypen, die von der ATR-42 bis zum Airbus A340 reichen, sowie eine verbesserte Grafik und zahlreiche optische Details. Selbst wartende Passagiere sind an den Flughäfen zu erkennen. Nähere Infos unter:

<http://www.wilcopub.com>

PC

+++ Gerüchten zufolge arbeitet 3DO nicht nur an „Might & Magic III“ für den PC, sondern auch an einem PSX-„Might & Magic“. Nähere Einzelheiten sind allerdings noch nicht bekannt. +++

WAIDMANNSSHEIL

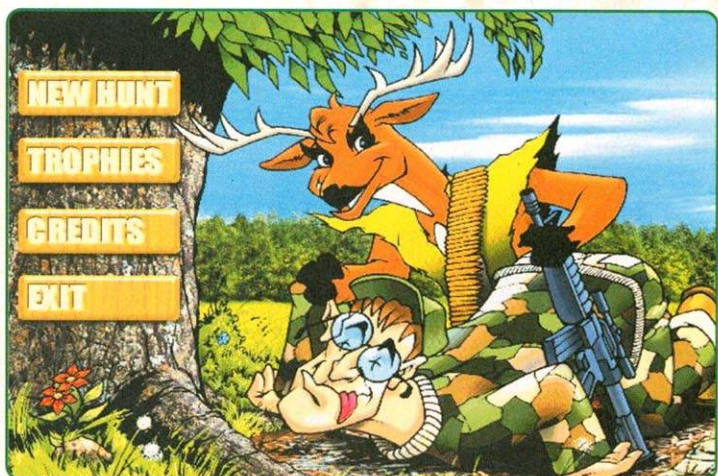
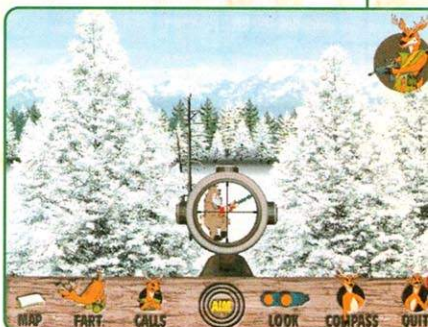
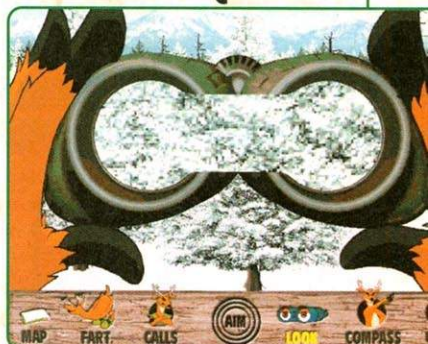
New York, U.S.A.

– In Amerika haben Spiele wie „Deer Hunter“ oder „Turkey Hunter“ einen regelrechten Boom ausgelöst, was hierzulande niemand so recht nachvollziehen kann. Wer findet es in Deutschland schon sonderlich spannend, stundenlang durch einen virtuellen Wald zu tapen, um hin und wieder einen Hirsch zu erlegen? Aus dem Hause Simon & Schuster kommt jetzt allerdings eine satirische Umsetzung des Jäger-Themas, die sicherlich auch in Europa zumindest den einen oder anderen Käufer finden dürfte: „Deer Avenger“. In dieser Persiflage schlüpft Ihr in die Rolle des Hirsches und dürft Euch auf die Pirsch nach tumben, betrunkenen Hobby-Jägern machen. Bambi schlägt zurück...

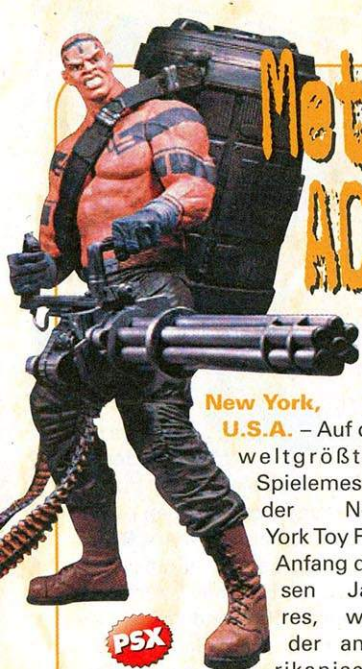
Nähere Infos unter:

<http://www.simonsays.com>

PC



Metal Gear Solid ACTIONFIGUREN



New York, U.S.A. – Auf der weltgrößten Spielemesse, der New York Toy Fair Anfang diesen Jahres, wird der amerikanische

Spielzeughersteller McFarlane Toys eine exklusive Reihe von „Metal Gear Solid“-Actionfiguren vorstellen. Insgesamt acht Helden sind geplant: Solid Snake, Meryl, Liquid Snake, Ninja, Vulcan Raven, Sniper Wolf, Psycho

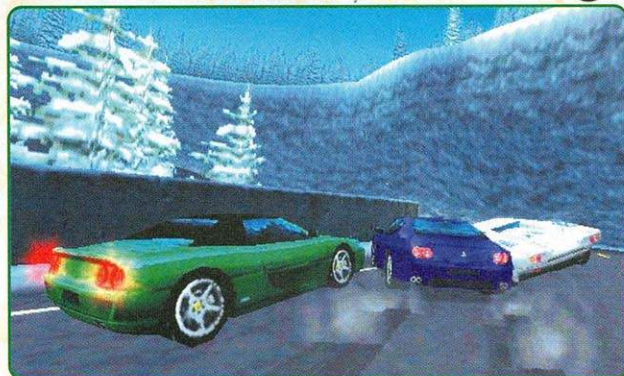
Mantis, Revolver Ocelot – jeweils mit einer Vielzahl an Ausrüstungsgegenständen und Waffen ausgestattet. Jede der Figuren ist etwa 15 cm hoch und wird in den U.S.A. voraussichtlich 5,99 \$ kosten (das entspricht etwa 12,- DM). Ob die Figuren allerdings jemals offiziell ihren Weg über den großen Teich finden, bleibt leider fraglich. Nähere Infos unter:

<http://www.mcfarlane.com>

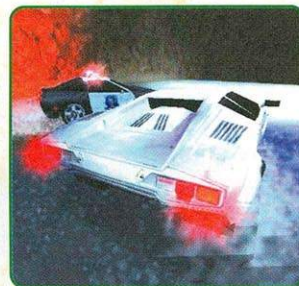


+++Boss Games und Midway arbeiten gerade gemeinsam an dem Titel „GT World Tour“, einem Autorennspiel, das eine Art „Gran Turismo“ für das N64 werden soll.+++

EA schaltet in den 4. Gang



Aachen, Deutschland – Was Hollywood recht ist, ist der Spiele-Industrie nur billig: Jedes erfolgreiche Produkt bekommt einen Nachfolger spendiert. So verwundert es auch nicht, daß Electronic Arts angeblich bereits die Arbeiten am vierten Teil seiner „Need for Speed“-Reihe aufgenommen hat und den Titel eventuell sogar schon im Mai



auf der Messe E3 in Los Angeles der Weltöffentlichkeit präsentieren will. Was wir außer noch mehr Autos und noch mehr Strecken alles erwarten dürfen, darüber schweigt sich EA allerdings aus. Nähere Infos unter:

<http://www.ea.com>

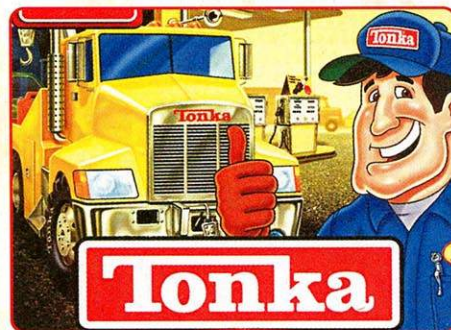


SPIELSPASS AUF 4 RADERN



Bielefeld, Deutschland – In den Vereinigten Staaten sind Spielzeugautos der Firma Tonka mindestens ebenso populär wie die kleinen Flitzer von Matchbox oder MicroMachines. Hasbro Interactive bringt dieser Tage zwei Programme auf den Markt, in denen vor allem die jüngeren Semester nun auch am PC mit den Mini-Flitzern spielen dürfen. In „Tonka Werkstatt“ könnt Ihr Eure eigenen Autos am Bildschirm zusammenbasteln. In „Tonka Notruf“ übernehmt Ihr die Rolle eines Einsatzleiters bei der Feuerwehr und müßt Euer Geschick in zwölf Missionen zu Land, zu Wasser und in der Luft beweisen. Nähere Infos unter:

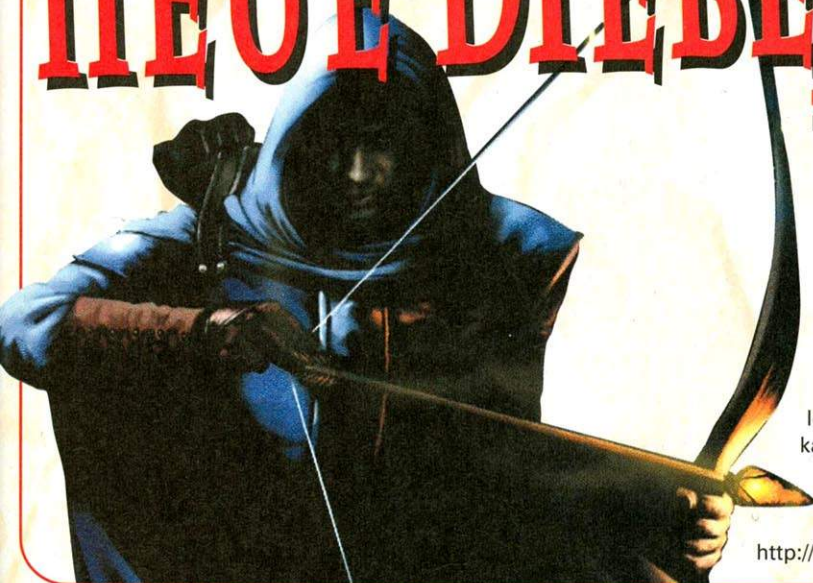
<http://www.hasbro.de>



+++ „Gran Turismo“ bestverkauftes Spiel auf PSX: Europaweit drehen inzwischen 2.000.000 Spieler mit Sonys Referenztitel ihre Runden. +++



NEUE DIEBESTOUREN?



Hamburg, Deutschland –

Das geniale Diebes-Spektakel „Dark Project: Der Meisterdieb“ ist kaum veröffentlicht, da werden aus dem Hause Looking Glass bereits erste Gerüchte über einen Nachfolger laut. Looking Glass Mitarbeiter Tom Leonard erwähnte während eines öffentlichen Internet-Chats, daß man sich intern durchaus mit einem solchen Gedanken befasse. Allerdings dürfte der neue „Meisterdieb“ kaum vor Ende nächsten Jahres fertig werden. Wir halten Euch aber auf dem laufenden.

Nähere Infos unter:

<http://www.eidos.com>

PC



+++ Gerüchten zufolge hat FASA nach ihrem Verkauf an Microsoft die Arbeit an allen Versionen des Spiels „Shadowrun“ eingestellt. +++

XG2 Meisterschaft im Januar

München, Deutschland

– Wer unsere vergangenen beiden Ausgaben aufmerksam gelesen hat, der weiß bereits Bescheid. Dennoch weisen wir an dieser Stelle noch einmal auf die XG2-Championship hin, die Acclaim Deutschland im Zeitraum vom 11. bis 31.01.1999 veran-

staltet. In 20 Städten der Championship-Tour wird in einem Zeitfahren der jeweils beste Fahrer je Stadt ermittelt. Jeder Stadtsieger wird von Acclaim zum großen Finale-Abend im Februar eingeladen. Es warten zahlreiche Gewinne auf die Teilnehmer, Hauptpreis ist das original Honda Bike Pantheon! Nähere Infos unter: <http://www.acclaim.de>

N64



ACCLAIM hilft Kindern in Not

München, Deutschland – Acclaim Deutschland hat kurz vor Weihnachten mit der Auslieferung des sogenannten Charity Pack begonnen. Der Verkaufserlös dieser Spielesammlung, bestehend aus „Actua Soccer Club Edition“, „Independence Day“, „Overboard“ und „Thunderhawk 2“ geht ausschließlich zugunsten eines Kinderdorfes. Eine tolle Aktion, die hoffentlich viele Nachahmer findet. Nähere Infos unter:

<http://www.acclaim.de>

PSX

+++ Tom Clancys „Rainbow Six“ wird in Zusammenarbeit mit Nintendo America nun auch für das N64 umgesetzt – eine Gameboy-Color-Version ist ebenfalls geplant. +++

+++ Nun wird auch die PSX zivilisiert: Das bekannte PC-Spiel „Civilization II“ erscheint voraussichtlich Anfang des Jahres auf der Konsole. +++

WAS IST EIGENTLICH...?

DISTRIBUTOR

Ein Distributor vertreibt Computer-Spiele anderer Hersteller, sprich er verkauft fertige Programme an Kaufhäuser und Läden. Er hat selbst nichts mit der Entwicklung zu tun.

PUBLISHER

Ein Publisher kann dieselben Aufgaben wie ein Distributor übernehmen. Darüber hinaus kümmert er sich allerdings auch noch um Verpackungen, Marketing, Übersetzung etc.

HERSTELLER

Der Hersteller (oder Entwickler) eines Spiels ist derjenige, der ein Programm letztendlich macht, also das gesamte Team, bestehend aus Programmierern, Grafikern, Projektleitern und Game-Designern.

BUG

Als „Bug“ (englisch für „Käfer“, „Wanze“) bezeichnet man einen Programmfehler. Ein „verbuggtes“ Spiel ist also ein Spiel, das häufig abstürzt oder sonstige Macken hat.



SILVER

Ähnlich wie in Beat'em'Ups könnt Ihr bestimmte Special-Moves mit Euren Waffen ausführen



Jeden der Zaubersprüche gibt es in drei Stärke-Leveln



Diablo-Taktik:
Aus sicherer Entfernung heizen wir der Meute mit Zaubersprüchen ein

Es ist doch immer dasselbe mit diesen bösen Zauberern: Da kommen sie einfach daher, überfallen ein friedliches Märchenreich und entführen obendrein noch eine wunderschöne Frau.



Der Magier heißt in diesem Falle „Silver“¹ und ist der Oberbösewicht in Infogrames' neuem Fantasy-Spektakel, das sich so gar nicht einem bestimmten Genre zuordnen lässt.

Auf den ersten Blick erinnert das Spiel sehr an die „Final Fantasy“-Serie. Auf der Suche nach Eurer Geliebten Jennifer stapft Ihr mit Eurem tapferen Helden David durch vorgezeichnete Landschaften und trifft dabei auf in Echtzeit berechnete Figuren und Gegner. Dieses System erlaubt es den Grafikern, jeden der über 350 Bildschirme aus einem völlig anderen Blickwinkel darzustellen. Mal seht Ihr Euren Helden von schräg oben, mal von der Seite und mal aus der Vogelperspektive. Auf Eurer Reise begegnet Ihr mehr als 70 Gegner-Arten und knapp 50 friedlichen Charakteren, die Ihr teilweise sogar für Eure Party anwerben dürft.

Dennoch ist „Silver“

laut Aussage der Entwickler kein echtes Rollenspiel, sondern eher ein Adventure, gepaart mit Elementen aus „Diablo“ und „Command & Conquer“ (so merkwürdig das auch klingen mag). Da der Kampf klar im

Vordergrund steht, hat man besonderen Wert auf eine ausgefeilte Steuerung gelegt. Das komplette Spiel lässt sich bequem per Maus

bedienen. Ein Klick mit der linken Taste an eine bestimmte Stelle und David setzt sich in Bewegung, ein Klick mit dem rechten Mausknopf und ein komfortables Ring-Menü öffnet sich. In diesem Menü, welches ein wenig an den SNES-Oldie „Secret of Evermore“ erinnert, könnt Ihr rasch Gegenstände aus dem Inventar hervorkramen oder einen Zauberspruch anwählen. Insgesamt existieren acht verschiedene, optisch grandios umgesetzte Magie-Arten, jede in drei unterschiedlichen

Stärken: Feuer, Eis, Erde, Heilen,

Blitz, Zeit und Säure. Auch Waffentypen wie Äxte, Schwerter oder Wurfmesser gibt es in acht unterschiedlichen Ausführungen. Viele der Waffen oder Amulette sind ähnlich wie in „Diablo“ an geheimen Orten versteckt und müssen nicht zwingend gefunden werden, um das Spiel erfolgreich zu beenden – sie erleichtern Euch aber gehörig die Arbeit.

Sobald es zu einem Kampf kommt, wird die Maus sozusagen zum Schwert-Arm des Spielers. Wenn Ihr sie nach rechts bewegt, vollführt David einen schwingvollen Schlag nach rechts, schiebt Ihr sie stattdessen nach vorne, sticht Euer Held kräftig zu. Da Euer Team aus bis zu drei Recken bestehen kann, dürft Ihr die Kontrolle Eurer beiden Kameraden bei Bedarf dem Computer überlassen oder sie selbst mit übernehmen. In den Gefechten geht es dann meist ordentlich zur Sache, oftmals dauern sie mehrere Minuten

Der Kampf steht hier klar im Vordergrund

Auf dieses Abenteuer freuen wir uns schon jetzt



Bevor es in die Schlacht geht, habt Ihr ausgiebig Zeit, Eure Fähigkeiten zu trainieren



lang. Wenn Ihr Euch besonders geschickt anstellt, gelingen Euch mit einiger Übung sogar spektakulär anzuschauende Special-Moves mit den Waffen. Man merkt „Silver“ durch und durch an, daß das neunzehnköpfige Entwicklungsteam sein ganzes Herzblut in dieses Projekt gesteckt und das Programm mit viel Liebe zum Detail gestaltet hat. Bei der deutschen Umsetzung dürft Ihr Euch für die durchgehende Sprachausgabe zudem auf die deutschen Stimmen von Nicolas Cage und Meg Ryan freuen. Fest steht: Es gibt momentan nur wenige Titel, deren Veröffentlichung wir hier in der Redaktion sehnsüchtig herbeisehnen – „Silver“ ist einer davon.

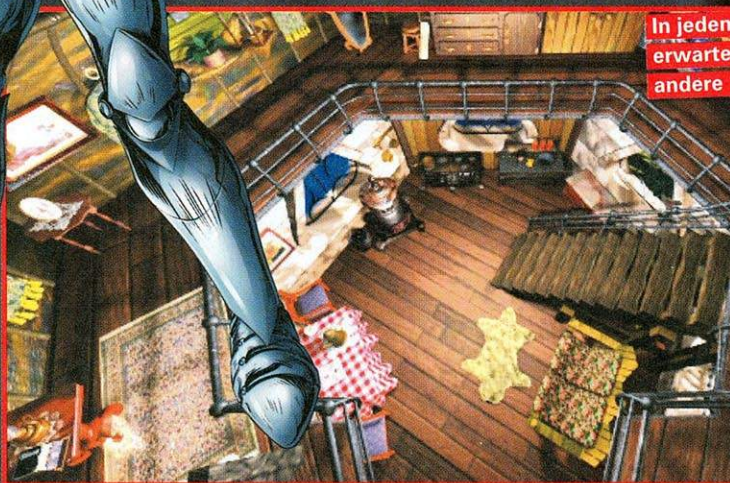
Ralf C. Adam



Außerhalb der Städte wird Eure Party des öfteren von Banditen überfallen



Im Nebelwald lauern finstere Zombies auf Eure Gefährten



In jedem Raum erwartet Euch eine andere Kameraperspektive

PC PREVIEW

SILVER

Hersteller Infogrames
Genre Adventure / Rollenspiel
Web-Adresse www.infogrames.de

Erscheinungstermin:
März 1999

Fertig-
gestellt
zu:



Erster Eindruck:
„Diablo“-Fans aufgepaßt:
Hier wartet neues Futter
auf Euch!



THE ORIGINAL Micro Machines SCALE MINIATURES

64 TURBO

Selbst bei den Powerboat-Rennen geht's heiß her!

0.01

LAPS 2

COME FIRST
TO WIN GROUP

Die wuchtigen
Kipplader-Brummis
haben eine besonders
gute Kurvenlage



Liegeengebliebener
Müll versperrt uns am
Badestrand die Fahrbahn

Mit schwerer
Kanonenartillerie
werfen wir hier
einen Rivalen aus
dem Rennen



Frechheit siegt:
Die Micro Machines flitzen
quer über den Pool-Tisch

Auf dem internationalen Spielzeugmarkt sind sie schon längst ein Verkaufshit. Jetzt erobern die Miniatur-Autos von Galoob erstmals die Nintendo-64-Welt.

Da sind sie wieder, die Miniatur-Flitzer aus dem renommierten Hause Codemasters. Auch die „Turbo“-Fortsetzung für Nintendos 64-Bit-Konsole birgt zahlreiche Spaßoptionen in sich. Die Perspektive und das grundlegende Spielprinzip haben sich gegenüber dem letzten PlayStation-Teil nicht geändert. Das Raser-Spektakel wird weiterhin konsequent von schräg oben gezeigt. Mächtig zugelegt hat dagegen die Palette der Fahrzeugtypen. Gefahren wird mit: Trucks, Buggies, Panzern und

vielen weiteren kuriosen Spielzeugautos. Mehr als 50 abwechslungsreiche Parcours haben die Entwickler mit in das 96-Mbit-Modul gequetscht. Der Ort des Renngeschehens wechselt ständig, mal mißbrauchen die tollkühnen Mini-Renner die Strandpromenade als Fahrgelegenheit oder brausen ohne Skrupel über den gedeckten Frühstückstisch. Selbst das Hausdach oder der Billardtisch ist vor den kleinen Rackern nicht sicher. Das Ziel bei jedem Rennen ist es, die Gegner aus dem Bildschirm zu drängen, damit die kostbaren Bonuspunkte dem eigenen Punkte-Konto

gutgeschrieben werden. Zu Rennbeginn hat jeder Spieler vier Punkte. Gewonnen hat, wer zuerst seine Anzeigeleiste mit acht Punkten gefüllt hat. Das Fiese an diesem System: Bei allen anderen Mitspielern (egal ob Mensch oder Computer) werden nach jedem Fehler die hart erkämpften Punkte wieder abgezogen. Zusätzlich gibt's noch einen Ligamodus, hier wird nach einem ausgeklügelten Verfahren am Schluß der Gesamtsieger ermittelt. Wer gerne auf Rekordzeiten-Jagd geht, wählt den Trial-Modus aus. Hier gilt es einfach nur eine Runden-Bestzeit aufzustellen, ohne Computerkonkurrenz und menschliche Mitstreiter. Der Turbo-Zusatz steht übrigens für variabel einstellbare Fahrgeschwindigkeiten, dessen Bandbreite von „Normal“ bis „Hyper-Schnell“ reicht.

Wolfgang Schaedle

„Micro Machines“
ist der Multiplayer-Spaß
schlechthin



N64 PREVIEW

MICRO MACHINES 64 TURBO

Hersteller Codemasters
Genre Sport
Web-Adresse www.codemasters.co.uk

Erscheinungstermin:
Februar 1999

Fertig-
gestellt
zu:



Erster Eindruck:
Flottes Multiplayer-Renn-
spiel mit Partyspaß-Ga-
rantie.



NASCAR EVOLUTION

Auch aus der Cockpitperspektive könnt Ihr antreten



Dank der Schrägkurven halten die Flitzer sehr hohe Geschwindigkeit

Die Gummispuren bleiben ein Rennen lang!



Dieser Drängler endet nicht gut – solche Szenen werdet Ihr öfter sehen

Die Boxenstops wirken sehr realistisch

Aus diesem Überholmanöver wurde wohl nichts



Die Originalfahrer und Autos der NASCAR werden vor dem Rennen vorgestellt



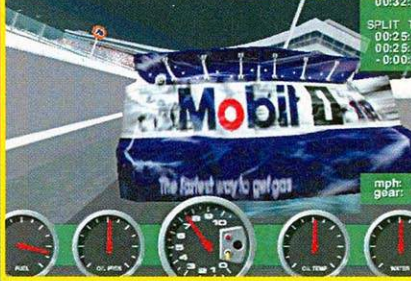
There's a Revolution coming... First the Revolution February 1999

Key Features

- ▶ 31 top NASCAR drivers plus 6 legends with each car modeled down to the last detail
- ▶ 16 NASCAR tracks and environments rendered in including 2 road courses
- ▶ New "Thunder AI" with intelligent, aggressive computer drivers modeled after their real-life counterparts
- ▶ New "Staccato" audio engine uses physical modeling to create real NASCAR engine sounds on the fly
- ▶ Motion-captured NASCAR pit crew animations
- ▶ Championship Season mode
- ▶ Single Race and Series multiplayer modes
- ▶ Bob Jenkins and Benny Parsons in the booth providing chief and spotter audio assistance

Copyright 1998 Electronic Arts • All Rights Reserved

Im Windschatten anschleichen, auf der Geraden überholen wir dann



Was den Europäern die Formel 1, ist für Amis die NASCAR-Rennserie. Hochgezüchtete Bolldenen rasen über fast immer gleiche Bahnen. Electronic Arts' bringt diesen ur-amerikanischen Sport auf den PC.

Ein wenig fühlt man sich angesichts der meisten NASCAR-Kurse an ein Stadion erinnert: Außen herum führt ein Kurs mit zwei Kurven und zwei Geraden. In den USA sind die Autorennen in diesen „Speedways“ eine geradezu gigantische Zuschauer-Attraktion und der beliebteste Rennsport – nun dient die ultraschnelle NASCAR-Serie als Grundlage für eine erstklassige Rennsimulation. Nur zwei der 16 Strecken sind echte, kurvige Straßenkurse, die anderen sind unterschiedliche Varianten des klassischen Laufbahn-Ovals. Doch um hier zu gewinnen, braucht Ihr mehr als nur einen bleischweren Gasfuß: Die Boxenstrategie muß gerade in den langen Rennen mit mehreren hundert Runden gut ausgetüftelt sein. Auch das Tuning solltet Ihr nicht

vernachlässigen, denn zwischen den sehr ähnlich aussehenden Kursen gibt es bedeutsame Unterschiede. 32 Autos drängeln sich auf den kurzen Strecken – da scheppert's natürlich des öfteren, und auch Rempeler sind bestenfalls ein Kavaliersdelikt. Die oft spektakulären Unfälle sind wohl mit ein Grund dafür, daß die NASCAR in den USA so unglaublich beliebt ist... Der Sound ist toll: Die Motorengeräusche klingen wie echt und werden ständig mitberechnet, zwei Sprecher kommentieren das Renngeschehen, und euer Crew-Boss und der „Spotter“ warnen Euch von der sicheren Boxengasse aus vor Hindernissen. Auch optisch ist das Programm eindrucksvoll: Die Autos sind in allen Details, bis zum letzten Werbe-Aufkleber hin, aus-

gearbeitet, und Rempeler hinterlassen deutliche Spuren. Auch die Kurse sehen gut aus – und wenn Ihr an der Bande scheuert, hinterlaßt Ihr farblich passende Farbspuren! 31 der besten NASCAR-Fahrer und sechs legendäre Rennpiloten stehen zur Wahl. Toll auch die Boxenstops, in denen Ihr Eure per „Motion Capturing“ eingefangene und daher sehr realistische Crew bei Reifenwechsel und Tanken beobachten könnt. Obwohl sich Formel-1-Spezialisten sicherlich erst an die sehr taktisch angelegte Rundendreherei gewöhnen werden müssen, ist „NASCAR Revolution“ für Fans dieser Rennserie mehr als empfehlenswert.

David Skreiner

Gutes Spiel, aber wie im Originalrennen immer im Kreis herum

PC PREVIEW

NASCAR REVOLUTION

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Simulation

Web-Adresse: www.ea.com

Erscheinungstermin: Februar 1999

Fertiggestellt zu: 85%

Erster Eindruck: Gut gemachtes Rennspiel über die in den USA sehr beliebte NASCAR-Serie.

PRINCE NASEEM

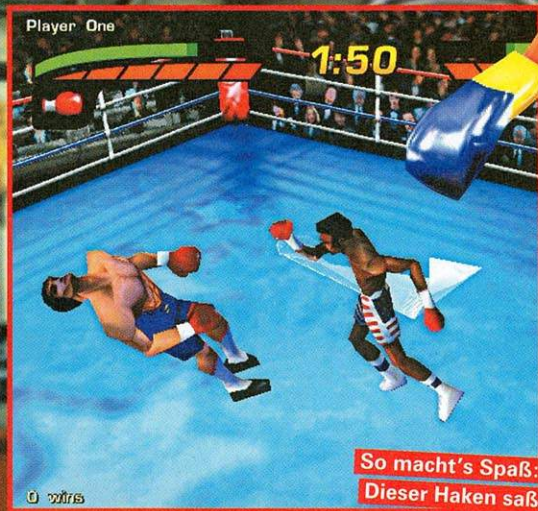
BOXING



In der Ringecke ist man dem Schlag-Trommel-
feuer des Gegners hilflos ausgeliefert



Naseem in der Siegerpose



So macht's Spaß:
Dieser Haken saß



Wo der Prince hinschlägt,
wächst kein Gras – ähhh Barthaar – mehr

**Macht Euch für den Kampf Eures
Lebens bereit! In Codemasters'™
neuestem Box-Spektakel dürft Ihr
die Fäuste schwingen.**

Selbst an eine pompöse Laser-
show haben die Entwickler gedacht



Es ist wieder soweit! Das Stadion ist bis zum Rand gefüllt. Die Zuschauer toben schon auf den Plätzen. Die zwei Kontrahenten befinden sich auf dem Einmarsch in den Ring. Die Hallenbeleuchtung wird eingeschaltet, und der Ansager stellt die Boxer dem tosenden Gemein-ge vor. Als der Ring-richter zum fairen Kampf aufruft, tau-melt die Menge vor Begeisterung. Die Herausforderer werfen sich letzte einschüchternde Blicke zu, dann endlich ertönt der Gong-schlag zum Start. Ring frei für Codemasters' erstes Boxspektakel! Als Namenspatron konnte der englische Faust-Star „Prince Naseem Hamet“ gewonnen werden.

**Ein schlagfertiger
Prince räumt auf**

Sein Markenzeichen sind pompö-
se Show-Auftritte, ein loses Mund-
werk und unglaublich schnelle Re-
flexe. Zusätzlich stehen noch viele
weitere Federgewichts-Champi-
ons wie z.B. Slick Daddy Ellis und
Bruce-The Shadoo-Chan zur Aus-
wahl bereit. Ihr sucht Euch den Bo-
xer Eures Vertrauens aus und tret-
et nach zahlreichen Feintuning-
Optionen zum großen Schlagab-
tausch an. Die alles entscheidende
Frage: „Wie bekomme ich meinen
Gegner in die Knie“ ist schnell be-
antwortet. Das beste Mittel
ist, Euren Kontrahen-
ten so oft zu treffen,
bis dessen Energiepe-
gel das endgültige K.O.
ankündigt. Zwei Balkenanzeigen
verraten Euch, wie es um die Fit-
neß, Widerstandskraft und
Schnelligkeit Eures eigenen und
des gegnerischen Boxers steht. Je
ein Knopf dient zum Decken, Aus-
weichen und zur Anwendung ver-
schiedener Schlagtechniken. Bei
den Hieben gibt es feine Unter-

Regime

Activity

Time

skipping

speedball

circuits

punch bag

weight

rest

nutrition

done

12 June 1998

time remaining



Jimmy Da Nutter

In diesem Bildschirm erfährt Ihr die aktuellen Trainings-Werte Eurer Boxer

weight
rank
age
won
lost
ko's

opponent you

Das Ausweichmanöver ist gerade noch mal gutgegangen

Bei diesem Duckmäuser-Anblick kann man nur grinsen

Verstecken hilft nichts

Unter tosendem Zuschauerbeifall knocken wir den ersten Herausforderer aus

Ein schwerer Kopf-Treffer zeigt seine Wirkung

Das Kampfgeschehen aus der Vogelperspektive

INFO

Wer kennt ihn noch nicht? Prince Naseem Hamed ist einer der erfolgreichsten Federgewichts-Champions unserer Zeit. Seine Erfolgsbilanz ist bis heute unerreicht: 31 Kämpfe hat er bis jetzt gewonnen, davon schickte er 28 Gegner vorzeitig durch Knockouts auf den harten Ring-Boden.

PSX PC PREVIEW

PRINCE NASEEM BOXING

Hersteller Codemasters
Genre Sport
Web-Adresse www.codemasters.de

Erscheinungstermin: März 1999

Fertiggestellt zu:
Erster Eindruck: Umfangreiche Box-Simulation mit ausgefeiltem Manager-Part.

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.

BLOOD LINES

Die Kämpfer sind allesamt mit (hüstel) ungewöhnlichem Erscheinungsbild ausgestattet



Die Grafik ist recht gut gelungen – sehr düster, aber auch ziemlich flüssig



Wie ein Komet schiesst Ihr nach oben, wenn Ihr das grüne Feld in der Mitte betretet

Teleporter machen alles noch viel komplizierter als es ohnehin schon ist



Diese Energieschüsse schwächen den Gegner nur leicht



Mit lautem Karacho haben wir den Gegner soeben auf das grüne Feld geworfen, das wir jetzt orange einfärben müssen

Euch mächtig eins auf die Rübe gibt und sich seinerseits daran macht, die Leuchtpunkte einzufärben. Nicht genug, daß jede Arena aus mehreren Ebenen besteht, mit Teleportern, Mega-Trampolin-Feldern und Blöcken, die absinken, wenn Ihr draufsteht. Elf Charaktere stehen Euch für diese wilde, „hetzige“ Jagd kreuz und quer durch verwinkelte 3D-Labyrinth zur Verfügung. Jede dieser elf Spielerfiguren hat eigene Animationen, Kombos, Würfe und SuperKombos, mit denen Ihr Euren Gegnern schwer zusetzen könnt. Dazu gibt's noch einen ganz netten „Drum'n'Bass“-Soundtrack.

Bisher spielt sich „Blood Lines“ schon sehr schnell und recht witzig – vor allem für Prügelspieler-Fans, denen das stupide Draufhauen schon auf die Nerven geht. Wenn Radical Entertainment noch ein wenig am Gameplay feilt, wird dieses Spiel sicherlich vielen von Euch sehr gut gefallen.

David Skreiner

Beinharten Ballerspaß verspricht „Blood Lines“¹ von Radical Entertainment²: Das rasante SciFi-Spiel ist eine Mischung aus Kampfsport - und Fangen spielen!

Die Handlung ist fast so dürrig wie die der meisten Prügelspiele: In einer weit entfernten Zukunft fechten Gesetzlose untereinander einen altertümlichen Wettkampf aus, für den sie uralte, mystische Kampf-Arenen benutzen. Harte Prügelsorgien sind hier durchaus an der Tagesordnung, in „Blood Lines“ geht es jedoch um mehr als bloß darum, dem Gegner das Licht auszuknipsen.

Das wird auf Dauer nämlich fade, und so gelten stattdessen die Grundregeln des Fangen-Spiels. Mit einigen Änderungen, versteht sich: Wenn Ihr Eurem Gegner ordentlich eins auf die Rübe gebt, dann leuchtet Ihr in einer bestimmten Farbe auf. In genau dieser Farbe müßt Ihr nun möglichst schnell die verschiedenen über die Level verstreuten Punkte einfärben, bevor... ja, genau: bevor Euer Gegner

Hektische Prügel-Matz kreuz und quer durch die wildesten Level



Schnell noch die beiden Dingsdas einfärben... wenn mich der Gegner nur nicht erwischt!

Mit großem Erfolg haben wir unseren Gegner für ein paar Sekunden kaltgestellt

PSX PREVIEW

BLOOD LINES

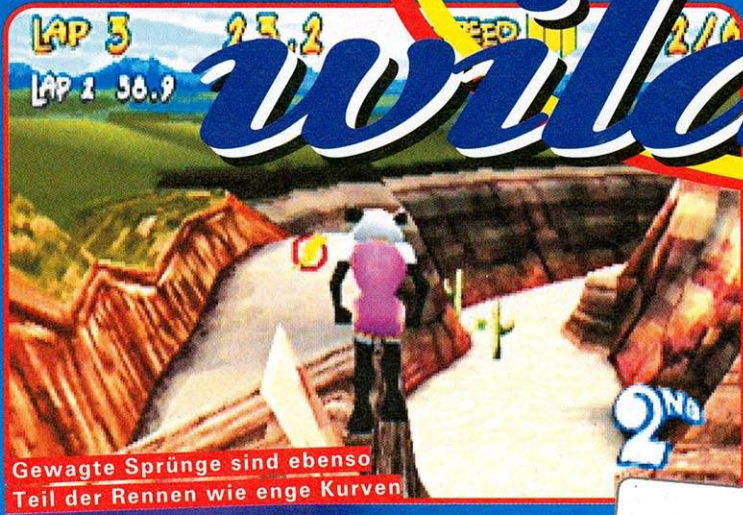
Hersteller: Radical Entertainment
Genre: Action
Web-Adresse: www.radical.ca

Erscheinungstermin: März 1999

Fertiggestellt zu: 85%

Erster Eindruck: Noch etwas zu hektisch, aber mit großem Spaßpotential.

RUNNING wild



Gewagte Sprünge sind ebenso Teil der Rennen wie enge Kurven



Jede Strecke sieht völlig anders aus und hat andere Hindernisse



In der Eislandschaft wird mehr gerutscht als gerannt



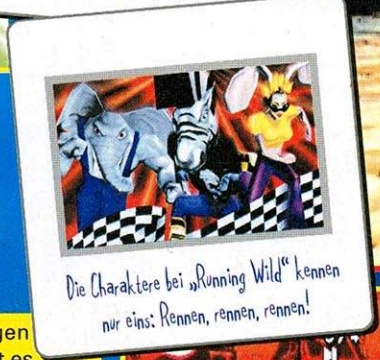
Die Strecken haben zahlreiche Abzweigungen und Abkürzungen

Rennspiele gibt es wie Sand am Meer. „Running Wild“ will sich durch besonders einfaches Gameplay von der Masse abheben.

Brazz, Gwynne und ihre Kontrahenten sind keine gewöhnlichen Tiere: Sie haben menschlichen Züge und gehen aufrecht. Korrigiere: sie rennen aufrecht. Bei „Running Wild“ steuert Ihr eines der sechs Tiere im Wettlauf gegen die anderen. Die Steuerung ist dabei besonders einfach: Da die Tiere schon von alleine laufen, braucht Ihr nicht mehr zu beschleunigen. Je länger Ihr lauft ohne irgendwo anzu-ecken, desto schneller werdet Ihr – Bremsen gibt es übrigens auch keine, außer, Ihr lauft irgendwo dagegen. Um den zahlreichen Hindernissen auszuweichen, könnt Ihr allerdings auch noch springen. Jedes Tier hat eigene Fähigkeiten: Brazz ist ein guter Allround-Renner, während Kraftprotz Boris natürlich nicht so flott unterwegs ist wie Gwynne – unfaire Vorteile hat aber keiner, Ihr müßt die diversen Talente nur richtig einzusetzen wissen.

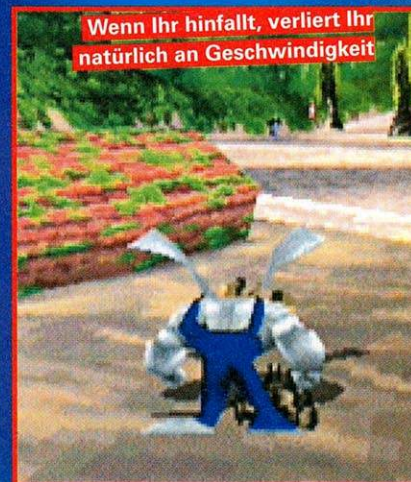
Die Steuerung ist denkbar einfach: lenken und springen.

Um für längerfristigen Spielspaß zu sorgen, gibt es in den Strecken zahlreiche Abzweigungen, Abkürzungen, Trampoline, Beschleunigungspfeile und Bonusgegenstände; je nach Schwierigkeitsgrad ändern sich Streckenverlauf sowie Anzahl und Anspruch der Hindernisse – die Gegner werden auch immer besser und legen ein ganz schönes Tempo vor. Wenn Ihr schnell genug seid, warten noch weitere Charaktere auf Euch, und mindestens eine Bonusstrecke gilt es freizulaufen. Grafisch dargestellt wird das Ganze natürlich in 3D, wobei Ihr der Spielfigur von hinten über die Schulter schaut: Andere Perspektiven sind nicht vorgesehen. Schon in der Preview-Version lief die Grafik immer flüssig – wenn Ihr erstmal in Fahrt kommt, flitzen die Strecken nur so vorbei – da sind schnelle Reflexe gefragt. Jede Strecke sieht komplett anders aus,



mal rutscht Ihr über Eisfelder, um dann im nächsten Rennen den Lavaströmen auszuweichen. Die Charaktere sind treffend animiert: Coronado (ein Stier) senkt den Kopf beim Rennen, während Häsin Gwynne bei hohem Tempo nur noch hoppelt. Besonderen Spaß soll allerdings der Mehrspielermodus bringen: Bis zu vier Spieler können dabei per Splitscreen um die Wette laufen. Der Ansatz von „Running Wild“ ist interessant: Ob die Rechnung aufgeht und das Spiel wirklich Spaß macht, muß sich erst noch zeigen.

Patrick Dowling



PSX PREVIEW

RUNNING WILD

Hersteller: Universal Interactive Studios

Genre: Action

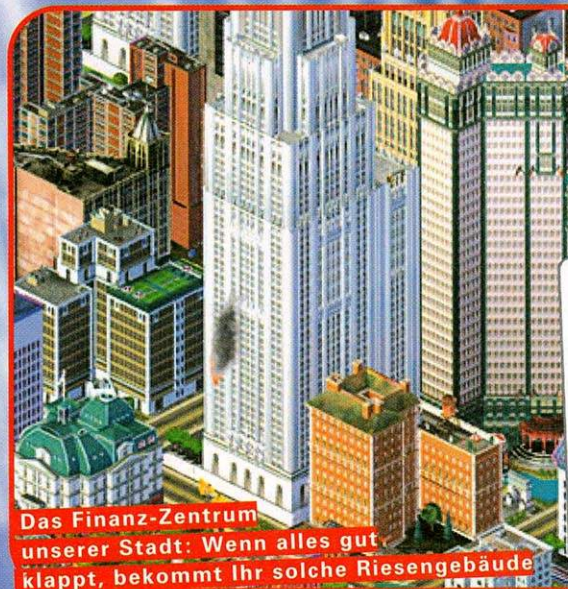
Web-Adresse: www.universal-interactive.com

Erscheinungstermin: April 1999

Fertiggestellt zu: 75%

Erster Eindruck: Flotter Rennspaß mit einfacher Steuerung: Die Idee ist gut.

SIM

CITY
3000

Der Urahn der modernen Aufbauspiele geht in die dritte Runde: Mit „SimCity 3000“ will Maxis die beiden Vorgänger an Technik, Benutzerfreundlichkeit und vor allem Spaßfaktor noch einmal übertrumpfen.

Vom Spielprinzip her hat sich nicht ungeheuer viel getan: Nach wie vor seid Ihr Bürgermeister einer Sim-Stadt, dürft Straßen, Stromversorgung und Wasserrohre platzieren, Gewerbe-, Industrie- und Wohngebiete planen und müßt Euch um eine Vielzahl an Details kümmern. Macht Ihr das gut, werden die kleinen Sims dankbar sein – wenn nicht, gibt's Trouble. Mit mehr als 500 Gebäudenarten und einer viermal so großen Grundfläche wie „Sim City 2000“ machen die so konstruierten Städte

optisch ganz schön was her. Was Ihr auf den Screenshots leider nicht erkennen könnt, sind die vielen kleinen Animationen, die das Spielerauge erfreuen. So könnt Ihr genau erkennen, wo sich Staus entwickeln, wo die Wirtschaft floriert und welche Gebiete noch brachliegen. Auch bekannte Bauwerke wie etwa die Freiheitsstatue oder das Inselgefängnis Alcatraz werdet Ihr in Euren Metropolen unterbringen können. Besonders alte Gebäude könnt Ihr auch unter Denkmalschutz stellen! Zu-

dem solltet Ihr Euch diesmal mit den vier Nachbarstädten gemeinsam um Müllentsorgung, Stromerzeugung und dergleichen kümmern. In unserem recht ausführlichen Probespiel fiel uns auf, daß das neue „SimCity“ zwar hübscher und viel umfangreicher ist als die bisherigen Sim-Spiele, daß sich aber am Spielprinzip kaum etwas geändert hat. Dafür sind die neuen Menüs gut gelungen, und der „News-Ticker“ am unteren Bildschirmrand ist eine sehr gute Idee – er liefert ständig Neuigkeiten und Nachrichten aus der Sim-Stadt und ersetzt so die Zeitung aus den ersten beiden Teilen. Warum sollte Maxis auch ein so nettes Spiel mit großer Fangemeinde wesentlich ändern?

David Skreiner



PC PREVIEW

SIM CITY 3000

Hersteller: Maxis

Genre: Aufbau-/Wirtschaftssimulation

Web-Adresse: www.maxis.com

Erscheinungstermin: **MÄRZ 1999**

Fertiggestellt zu: **85%**

Erster Eindruck: Putziges Aufbauspiel mit viel Spieltiefe, dem Vorgänger sehr ähnlich



KING'S QUEST[®]

8

MASKE DER EWIGKEIT[™]

www.sierra.de

Sieben Welten,
drei Dimensionen,
ein unglaubliches Abenteuer!



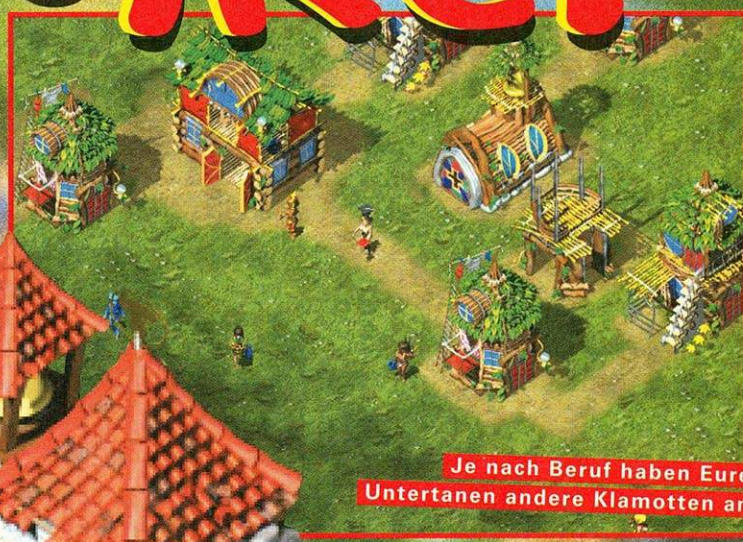
©1998 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, King's Quest und Maske der Ewigkeit sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. ® bezeichnet in den USA eingetragene Warenzeichen, die anderen Gesetzen unterliegen können.

www.stonfels.de

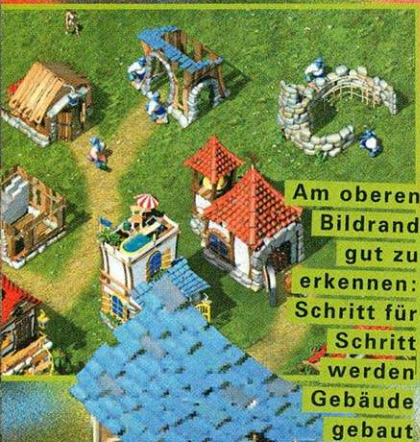
Die Völker



Ganz schön was los: Das Dorf der Pimons wächst und gedeiht



Je nach Beruf haben Eure Untertanen andere Klamotten an



Am oberen Bildrand gut zu erkennen: Schritt für Schritt werden Gebäude gebaut

Nackt und Spaß dabei: die Amazonen



Darf nicht fehlen: Militär-Einheiten liefern sich eine Schlacht auf offenem Feld

Mit Hochdruck arbeitet das deutsche Entwicklerteam von JoWood an einem neuen Aufbaustrategiespiel.

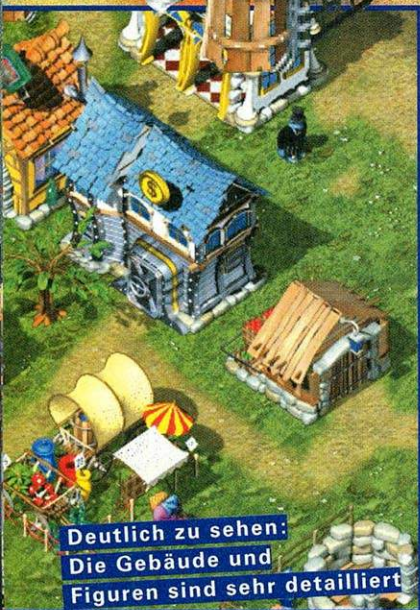
Deutschland ein Software-„Entwicklungsland“? Klarer Fall von Denkste: Galten teutonische Spielemacher in der Vergangenheit noch als abstruse Sonderlinge, und konnten Spiele heimischer Produktion der internationalen Konkurrenz nicht das Wasser reichen, so sieht das heute ganz anders aus: Spätestens seit „Die Siedler“ und „Anno 1602“ genießen deutsche Spiele einen Ruf als Megaserien. Jetzt meldet sich ein weiteres Team mit einem frischen und vielversprechenden Aufbaustrategiespiel zu Wort. „Die Völker“ von JoWood soll den beiden Konkurrenten in Sachen Spielspaß und Wuselfaktor in nichts nachstehen. Um drei „Völker“ geht es bei dem Programm: Da gibt es die herzigen Amazonen, die knuffigen Pimons und die Sakhis, ein hungriges Insektenvolk. Vor Spielbeginn sucht Ihr Euch eines der drei Völker aus. Dann sorgt Ihr für Eure Einwohner, indem Ihr

nach Rohstoffen buddeln laßt, Nahrung anbaut, Gebäude errichtet und die Bewohner in den unterschiedlichsten Berufen ausbildet. Zusätzlich gilt es, Forschung zu betreiben, wobei Ihr entscheidet, ob die Wissenschaftler militärische oder zivile Entwicklungen vorantreiben. Wie es sich für ein Strategiespiel gehört, sollen die verschiedenen Völker auch unterschiedliche Eigenschaften bekommen. Zudem erhält jede Rasse spezielle Fähigkeiten sowie ein besonderes Handelsgut. Großen Wert legen die JoWood-Designer auf eine ausgewogene Mischung zwischen den verschiedenen Spielaspekten, wie Handel, Forschung, Diplomatie und militärischem Eroberungsdrang. Die fertige Version des Spieles könnt Ihr wahlweise alleine spielen oder

im Netzwerk. Als Extra-Bonbon soll eine Internetvariante hinzugefügt werden. Die ersten Bilder machen jedenfalls schon Appetit auf mehr: Gerenderte Häuser und eine aufregende 3D-Landschaft machen aus „Die Völker“ nicht nur einen spielerisch interessanten Hit-Kandidaten, sondern auch einen technischen Leckerbissen. Wir sind gespannt, ob das fertige Spiel „Die Siedler“ und „Anno 1602“ vom Thron schubsen kann.

Michael Hengst

„Die Völker“ hat das Zeug zum neuen Aufbau-Knüller



Deutlich zu sehen: Die Gebäude und Figuren sind sehr detailliert



PC PREVIEW

DIE VÖLKER

Hersteller: JoWood / Infogrames
Genre: Aufbaustrategie
Web-Adresse: www.infogrames.de

Erscheinungstermin: März 1999

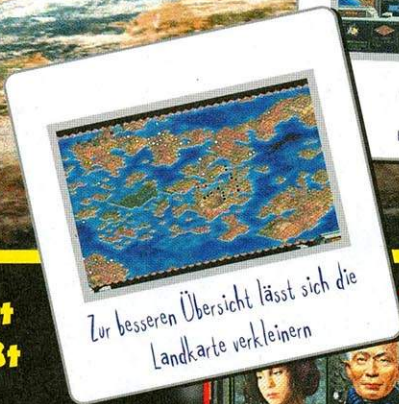
Fertiggestellt zu:



Erster Eindruck: Tolles Aufbau-Strategical mit Suchtpotential.



ALPHA CENTAURI



Ihr dürft aussuchen,
welche Basis was baut

Zur besseren Übersicht lässt sich die
Landkarte verkleinern

Ganz schön
was los: Unsere
Kolonie wächst und gedeiht

Star-Designer Sid Meier erobert das All: „Alpha Centauri“ heißt sein neues Strategiespiel.

Die beiden Strategiespiele „Civilization“² und dessen Nachfolger „Civilization 2“ gehören zu den beliebtesten Programmen, die es für Computer gibt. Schöpfer der beiden Spiele ist der amerikanische Star-Designer Sid Meier, der sich – zusammen mit seinem Kumpel Brian Reynolds – selbständig machte. Das Resultat der fruchtbaren Zusammenarbeit nähert sich mit großen Schritten der Fertigstellung: „Alpha Centauri“ beginnt dort, wo „Civilization 2“ aufhörte. An Bord eines Kolonieschiffes ist die Menschheit unterwegs, einen neuen Planeten zu besiedeln. Leider gibt's vor der Landung Streit: Die an Bord befindlichen Kolonisten teilen sich in sieben Fraktionen und landen auf „Alpha Centauri“. Ihr spielt in dem Strategiespiel eine dieser Fraktionen – welche, dürft Ihr Euch aussuchen. Zu Beginn hat jede Partei nur eine einfache Standardbasis, die Ihr im Laufe des Spieles jedoch verbessern könnt. Wie in den „alten“ „Civilization“-Spielen kümmert Ihr Euch nicht nur um die Erforschung der Umgebung – die Landkarte ist nämlich verdeckt –, sondern auch

um das wirtschaftliche Wohlergehen der eigenen Kolonisten. Per Mausklick entscheidet Ihr über künftige Forschungsprojekte, neue Bauvorhaben, den Energiehaushalt und diplomatische Beziehungen. Viele Features von „Alpha Centauri“ sollen sich auf einen Automatik-Modus schalten lassen: Beispielsweise können so Baumaschinen, die Straßen bauen, Minen errichten und Wälder aufforsten, alleine gelassen werden, und Ihr könnt Euch dringenderen Problemen widmen. Obschon „Alpha Centauri“ nur auf einem Planeten spielt, soll für die nötige landschaftliche Abwechslung gesorgt werden: Es gibt im fertigen Spiel nicht nur einen komfortablen Editor, mit dem Ihr Euch einen Wunschenplaneten bis ins kleinste Detail selbst zusammenbauen könnt, sondern auch Standard-Planeten, die mit einer Handvoll Angaben per Zufall errechnet werden. Die Landkarten sind nicht platt, sondern in 3D. Außerdem gibt es eine Menge außerirdischer Artefakte, die Euch helfen, eine der über 80 Technologien schneller zu erforschen. Wer nicht alleine spielen möchte, kann mit sechs weiteren Kollegen im Netz um die Herrschaft

Meier in Hochform: „Alpha Centauri“ könnte ein genialeres Spiel werden



Seid Ihr gut genug,
laßt Ihr Euch zum
Gouverneur wählen



Die verschiedenen
Fahrzeuge können auf-
gerüstet und verbessert werden

auf „Alpha Centauri“ kämpfen. Derzeit wird noch an vielen Kleinigkeiten, Grafiken und Features feierhaft gearbeitet. Das fertige Spiel soll im ersten Quartal dieses Jahres erscheinen – und wird natürlich komplett ins Deutsche übersetzt. Unsere Bilder stammen noch von der amerikanischen Vorab-Fassung.

Michael Hengst

PC PREVIEW

ALPHA CENTAURI

Hersteller Firaxis / Electronic Arts

Genre Strategie

Web-Adresse www.firaxis.com

Erscheinungstermin:
März 1999

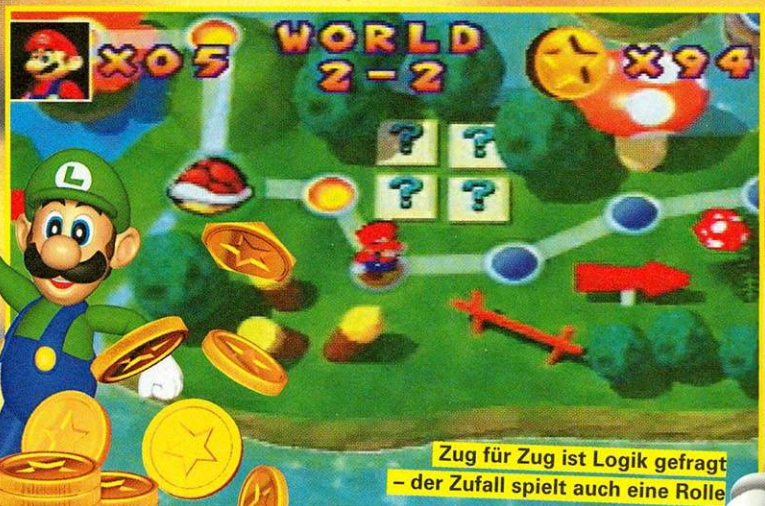
Fertig-gestellt zu:
90%

Erster Eindruck:
Gehaltvolles Strategie-spiel mit Hit-Potential.

MARIO PARTY



Mit dem Hammer forschen wir nach versteckten Goldmünzen



Zug für Zug ist Logik gefragt – der Zufall spielt auch eine Rolle



Mario versucht sich als Limbo-Tänzer



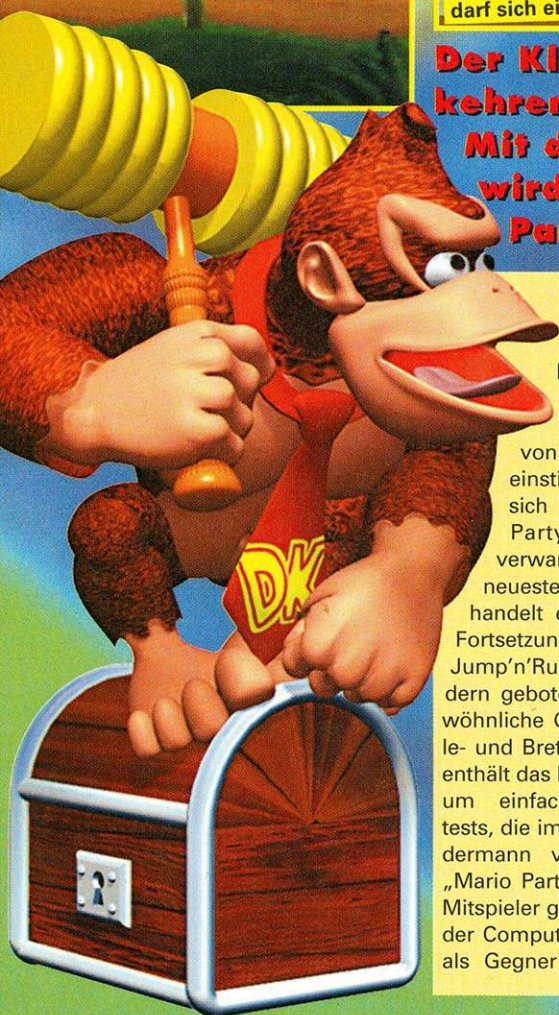
This Parrot is good at...
Wer genug Münzen auf dem Konto hat, darf sich ein paar Bonus-Goodies einkaufen



Alle Bildschirmtexte werden natürlich noch ins Deutsche übersetzt

"Does each of you really want to be a Super Star?"

Der Klempner und seine Freunde kehren auf dem Nintendo 64 zurück! Mit dem neuesten Mario-Abenteuer wird das traute Wohnzimmer zur Party-Spielhöhle.



O weh, o Graus! Marios kunterbunte Plattformwelt ist wieder mal unter die Schreckensherrschaft von „Bowser“ gefallen. Das einstige Hüpf-Paradies hat sich in einen gefährlichen Party-Abenteuerspielplatz verwandelt. Bei Nintendos neuester Klempner-Episode handelt es sich nicht um eine Fortsetzung des traditionellen Jump'n'Run-Spielprinzips, sondern geboten wird eine außergewöhnliche Genre-Mixtur aus Puzzle- und Brettspiel. Genauer gesagt enthält das Modul ein Sammelsurium einfacher Geschicklichkeitstests, die im Handumdrehen für jedermann verständlich sind. Bei „Mario Party“¹ können bis zu vier Mitspieler gegeneinander antreten; der Computer steht natürlich auch als Gegner bereit. Die „Kampf“-

Schauplätze sind eine Serie von dreidimensionalen Brettspiel-Labyrinthen, die mit unzähligen Überraschungen übersät sind. „Mario Party“ ist eine Herausforderung für Multitalente und Gesellschafts-Knobler. Gefragt sind nüchterne Logik, schnelle Reaktionen und eine gute Portion Glück. Im Spiel steuert Ihr nicht nur den vollschlanken Latzhosenträger durch die Gegend, sondern habt zusätzlich die Wahl zwischen den Spielfiguren Wario, Luigi, Peach, Yoshi und Donkey Kong. Acht unterschiedliche Themen-Schauplätze, die verzweigte Spielbahnen enthalten, fordern Euch zum ultimativen Tüftel-Wett-

kampf heraus. Die Reise führt Euch durch paradiesische Inselgebiete, malerische Canyon-Landschaften und tückische High-Tech-Terrains. Je nachdem welche Zahl Ihr würfelt, rückt Eure Spielfigur den entsprechenden Wert (1-10) an Feldern vor. Wie bei „Monopoly“ steckt dabei jede Welt voller guter und schlechter Ereignisse. Euer Ziel ist es, auf Eurer Reise so viele Goldmünzen und Sternchen wie möglich zu erspielen. Insgesamt erwarten Euch über 50 Mini-Spielchen, die mehr oder weniger nach dem Zufallsprinzip auftauchen.

Die Palette reicht dabei von einfachen Single-Games bis hin zu spaßigen Vier-Spieler-Einlagen, bei denen alle Teilnehmer gegeneinander antreten dürfen. Wandert Ihr unglücklicherweise auf ein Negativfeld, taucht Oberbösewicht „Bowser“ auf, der von Haus aus nichts Gutes im Sinn hat. Hier eine kleine Auswahl der Mini-Games, die



Das Karten-Auswahlmenü hat noch einige zusätzliche Sub-Games zu bieten

River Rafting: Eine Schlauchbootfahrt mit Hindernissen

Choose the place you want to go with the cursor.



Hier seht Ihr eines der vielen Mini-Spielchen



Hier müsst Ihr Baumstämme per Stampfattacke in den Boden rammen

Das Spielfeld präsentiert sich kunterbunt



Na, wo war das gleiche Symbol denn jetzt noch mal?



Ohne Zaster geht's hier erst mal nicht weiter

Euch im Hauptspiel erwarten: Memory ist ein simpler Gedächtnistest, der Eure grauen Zellen aus der Reserve lockt. Wesentlich mehr Spannung verspricht der Limbo-Tanz, bei dem Ihr Euch vorsichtig unter wackligen Torstangen hindurchschlängeln müßt. Deutlich dramatischer geht es beim Luftballon-Wettpumpen zu: Gewonnen hat derjenige, der seinen Bowser-Ballon als erster zum Platzen bringt. Heiße Sohlen kann sich Euer Akteur beim feurigen Seilhüpf-Wettbe-

werb holen, denn hier ist richtiges Sprungtiming gefragt. Beim traditionellen Bowling wird die Kugel per Cursor in die richtige Position gebracht und anschließend mit beherztem Hüft- und Armschwung losgerollt. Im Bob-Fahren können sich zwei Herausforderer auf einem gesplitteten Bildschirm messen. Das Melodien-Spiel lädt zum fröhlichen Musiknoten-Fangen ein, was natürlich unter Zeitdruck stattfindet. Am Ende jedes Durchgangs – die Rundenanzahl ist variabel einstellbar – folgt dann die große Abrechnung, in der

ein glücklicher Gesamtsieger ermittelt wird. Alle Party-Welten wurden schön und abwechslungsreich konstruiert. Es gibt viele witzige Zufalls-Item, die den Spielverlauf um einiges interessanter gestalten, als der erste Niedlich-Anschein es vermuten läßt. Den Spielstand merkt sich das Modul dank eingebauter Batterie automatisch. Bei der Musik wurde wieder kräftig in die Mario-Beat-Kiste gegriffen. Die gut komponierten, fetzigen Rhythmen sind für Kenner der Serie ein wahrer Ohrenschmaus.

Wolfgang Schädle

Nintendo setzt auf putzige Mini-Spielchen

N64 PREVIEW

MARIO PARTY

Hersteller Nintendo
Genre Denk-/Geschicklichkeitsspiel
Web-Adresse www.nintendo.com

Erscheinungstermin:
Februar 1999

Fertiggestellt zu:



Erster Eindruck:
Witzige Sammlung kleiner Party-Spielchen, die für jung und alt geeignet sind.



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

Mystical Ninja II

Starring Goemon



Attacke: Held Goemon legt sich mit einem Riesen-Skelett an



Fortbewegungsmittel gibt es in allen Formen und Variationen



Historische Japan-Architektur verzaubert das Spielerauge

3D-Abenteuer haben zur Zeit Hochkonjunktur: Mit der Fortsetzung zu „Mystical Ninja“ fordert Euch Konami zum verrücktesten Geschicklichkeitsduell aller Zeiten heraus.



Stufenlos zoomt die Kamera in und um das Spielgeschehen



Solch bizarre Fantasy-Monster tauchen am laufenden Band auf



Hartnäckig: Noch steht unser Big-Boss auf festem Fuß

Die N64-Spielwelt schwebt nach „Zelda“ im 3D-Rausch. In Konamis „Mystical Ninja 2: Starring Goemon“ habt Ihr die Wahl zwischen vier ausgeflippten Hauptdarstellern. Der bekannteste davon ist Punk-Ninja „Goemon“, seines Zeichens bekennder Magier und Taschendieb, der mit mystischer Kung-Fu-Ader hart zu Werke schreitet. Nach dem Spielstart wird eine Level-Karte mit einzelnen Stationen angezeigt, die alle mit einem anderen Landschaftsszenario aufwarten. Auf dem beschwerlichen Weg zum großen Finale gilt es, allerlei Prüfungen zu bestehen: Wegversperrende Hindernisse müssen umgangen und tiefe Abgründe mit gekonnten Sprüngen überwunden werden. Eure halsbrecherische Reise führt durch alte japanische Dörfer, verzauberte Wälder und zahlreiche andere Plattformwelten.

Ihr spurtet über marode Hängebrücken hinweg, saust Wendeltreppen empor, hüpf die Feindeschar in bester Mario-Manier in Grund und Boden oder klopft hartnäckige Widersacher einfach mit dem Holzprügel platt. In den unzähligen Leveln klettern und fluchen, wen wundert's, reichlich skurrile Geschöpfe durch die Gegend. Entfernte Verwandte der gemeinen Mech-Tarantel sind ebenso anzutreffen wie absonderliche Kreaturen aus der japanischen Fabelwelt. Natürlich sprudelt die Hüpfpatz nur so vor versteckten Überraschungen und Extras: Ihr findet Waffen, Zusatz-

energie und Bonus-Leben. Sammelt Ihr genügend Bares ein, darf zur Belohnung in jeder Stadt eingekauft werden. Um die Taschen mit genügend Münzen zu füllen, müssen unterwegs unentwegt Feinde vernichtet werden, die das nötige Kleingeld hinterlassen. „Mystical Ninja 2: Starring Goemon“ bietet jedoch nicht nur herumlaufen- oder fliegendes Feindvolk an, sondern wartet mit Unmengen anderer Verrücktheiten auf: Bizarre Fische spucken Giftpollen in die Luft, aus sonderbaren Schwabbel-Wesen zucken



Die Hintergründe bestehen aus Pseudo-3D-Grafiken

Unser Held hat sich kurzzeitig in einen Laubfrosch verwandelt

Feinde werden mit einem gezielten Schlag erledigt

Feurige Stages dürfen auch bei „Mystical Ninja 2“ nicht fehlen

Plasmablitz, hier und da fallen gigantische Felsbrocken vom Himmel oder sausen spitzige Hindernisse aus dem Boden. Berührt Ihr einen Gegner, wird Euch kostbare Energie abgezogen. Habt Ihr alle drei Leben verspielt, dürft Ihr den Level via Save-Game wieder von vorne anfangen. Das schrille Fantasyland, das Ihr zu durchstreifen habt, wird aus der Seitenperspektive gezeigt. Am Ende jedes Levels warten dann gigantische Obermotze, welche in der Gestalt von Riesenschlangen, Mech-Kreaturen und anderen abgedrehten mechanischen Monstern erscheinen. Dabei steigt Ihr selbst in einen Mech-Anzug und bietet dem Herausforderer mit Schnell-

feuer-Kanone und stählerner Faust ordentlich Paroli. Die zu Beginn des Abenteuers recht mager Ausrüstung (kleine Wurfgeschosse, einfache Schlagwaffe) kann unterwegs in zahlreichen Shops mächtig aufpoliert werden. Die japanische Herkunft von „Mystical Ninja 2“ ist unverkennbar: Präsentiert wird kunterbunte Niedlich-Grafik, unterteilt von poppigen Fernost-Klängen. „Mystical Ninja 2“ ist bereits in der uns vorliegenden Preview-Version ein interessant gestyltes Jump'n'Run-Spiel, das reichlich Abwechslung verspricht. Grausame Killerdroiden, zähnefletschende Raubtiere und giftige Stachelviecher verfolgen

In Teil 2 kommen Japan-Freunde voll auf ihre Kosten

unseren Helden auf Schritt und Tritt. In den verschiedenen Levels kommt dank der immer neuen Gegner und der ständig wechselnden Umgebungen keine Langeweile auf. Action und Kuriosität verbinden sich bei diesem Modul zu einem originellen Spielprinzip, das wegen seines fernöstlichen Kultur-Stils vielleicht nicht jedermanns Sache ist.

Wolfgang Schädle

N64 PREVIEW

MYSTICAL NINJA 2: Starring Goemon

Hersteller Konami
Genre Action
Web-Adresse www.konami.com

Erscheinungstermin: März 1999



Erster Eindruck: Bizarres Action-Adventure im abgefahnen Japano-Stil.

Fertiggestellt zu:



FEZZ!!!

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

GESUCHT:

Der beste Extreme G2-Fahrer des Jahres

**extreme-G
XG2**

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 Räsern 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 VEET



Natasha Veet is known as "The Blitch" in the contest. Her aggressive nature has been developed through the upbringing in the sandy bar and perpetual night life of **Amilla**. A self-styled queen of the strip's a gift with something to prove. Dazzling the XG2 contest, her ambitions will not be met - to be treated with respect, she demands.

SURGE



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. Increasing 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 ausgezahlt werden, und Jugendliche unter 18 Jahren benötigen eine Einverständniserklärung der Eltern. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Acclaim und GAMES AND MORE übernehmen keine Haftung.

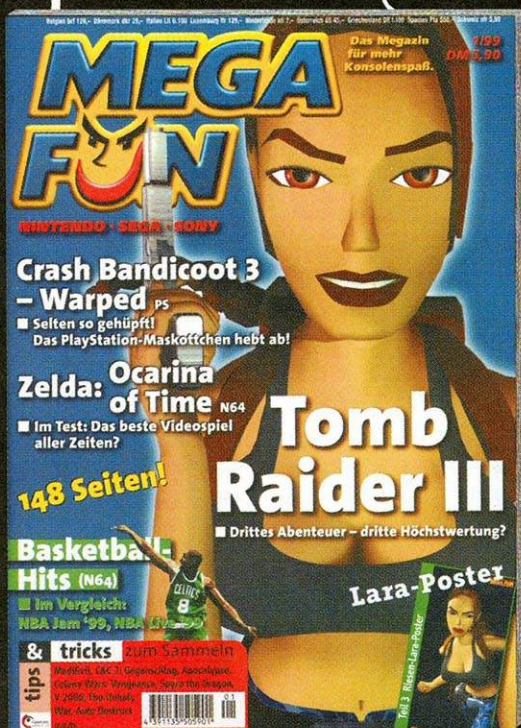
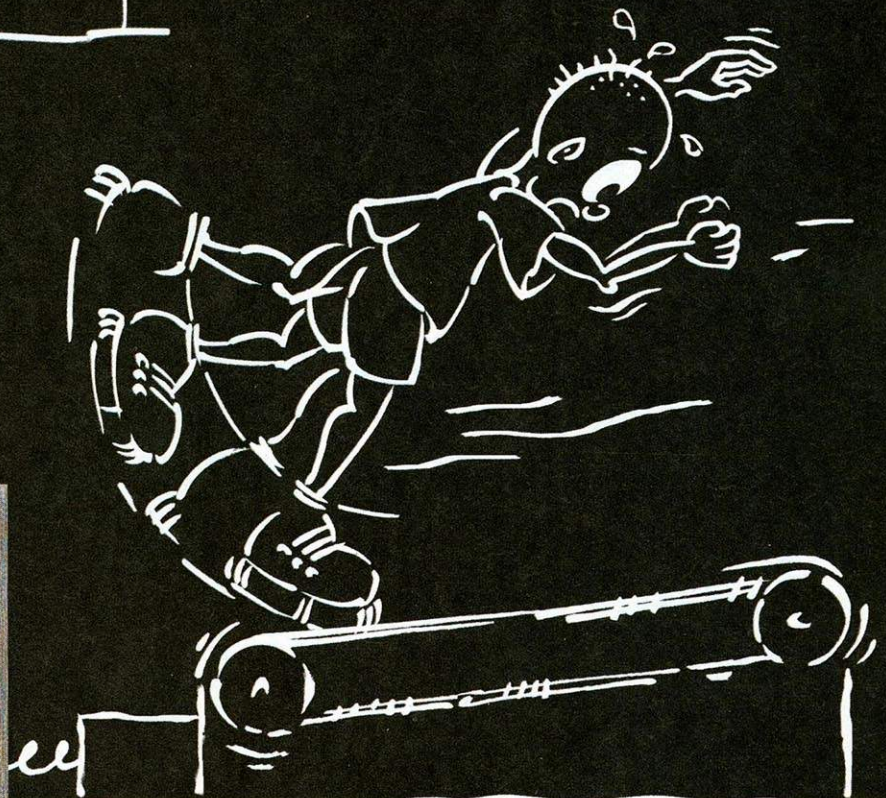
Die Termine

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.	Blindlacherstrasse, 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 Raisdorf/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.	Blaualcenter, Ulm
20. Karstadt	28.1. – 30.1.	Neuhauserstr. 18, 80331 München.

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!

Virtua Fighter 3tb



Schafft Ihr es,
keinen Treffer abzubekommen,
gibt's die „Exzellent!“-Meldung

進麗突

**gibt's derzeit für die Maschine.
Interessanteste Neuerscheinung
ist der Edelprügler
„Virtua Fighter 3tb“**



Was ist denn das?
Einer der drei geheimen Kämpfer!

Mit vier Spielen (siehe Kasten) ging Segas neue Traumkonsole Dreamcast in Japan an den Start. Obschon viele der versprochenen Titel wie „Sega Rally 2“, „Sonic Adventures“ und „Blue Stinger“ noch nicht verfügbar waren, verkauft sich das Dreamcast „wie geschnittenes Brot“ – schon in den ersten Tagen nach dem Start waren alle 150.000 ausgelieferten Konsolen an den Mann gebracht. Einer der Gründe dürfte die Dreamcast-Version des Automatenknüllers „Virtua Fighter 3tb“¹ sein. Das Grundprinzip des Spieles ist hinlänglich bekannt: 12 unterschiedliche Kampfkunst-Experten dreschen sich in 13 Arenen die Lebensenergie aus dem digitalen Leib. Jede Spielfigur bedient sich dabei einer Reihe von klassischen Tritt-, Schlag- und Wurftechniken. Je nach Schlagart wird mehr oder

**Fast wie am Automaten:
„Virtua Fighter 3tb“
lehrt die Konkurrenz
das Furchen**

**Segas neue
Traumkonsole,
das Dreamcast,
ist seit
einigen
Tagen
in Japan
erhältlich.
Vier Spiele**

weniger Schaden verursacht. Zusätzlich gibt es natürlich Spezial-Moves die bei jedem der Helden unterschiedlich ausfallen und durch komplexe Tasten-Kombinationen ausgelöst werden können. Vor dem Spiel entscheidet Ihr Euch, ob Ihr „normal“ mit einer Spielfigur gegen die anderen Charaktere – vom Computer oder einem Kumpel gesteuert – in immer wechselnden Szenarien antretet, oder ob Ihr im Trainingsmodus erst mal die verschiedenen Schlagtechniken übt.

Im Optionsmenü läßt sich dabei der Schwierigkeitsgrad Euren Prügelkünsten entsprechend einstellen. Hier wird einmal der generelle Schwierigkeitsgrad angegeben – je leichter, desto „dümmer“ der Gegner. Außerdem lassen sich die Energiereserven



nach oben setzen, und Ihr könnt einstellen, über wie viele Runden ein Kampf gehen soll und wie hoch das Zeitlimit ist. Sind alle Einstellungen vorgenommen, geht's los: Im Spiel werden Figuren und Hintergründe in feinstem 3D gezeigt. Hier spielt das Dreamcast mit den Prozessor-muskeln und zeigt Polygonpracht in Reinkultur – tolle Animationen, sehr zahlreiche und komplexe 3D-Modelle in dieser Qualität suchte man bisher auf einer Konsole vergebens. Besonders liebevoll sind kleine Details wie Licht- und Schatteneffekte, Fußspuren im Sand und glitzerndes Wasser. Als Bonbon gibt es auf der CD eine Historie der einzelnen „Virtua Fighter“-Spiele und natürlich einige versteckte Charaktere (wir kennen drei) sowie verborgene Arenen. Bis das Spiel in Deutschland erscheint, wird allerdings noch eine Weile ins Land ziehen: In Europa kommt das Dreamcast erst Ende des Jahres.

Michael Hengst





Kein Respekt vor Frauen:
Jacky haut auch die Damen



Nett: Pai Chans Zöpfe
flattern im Wind



突進麗燕



Von wegen, nur Lara
sei gefährlich



Nur Fliegen ist schöner:
Wo Sumo-Ringer Taka-Arashi
hinhaut, wächst kein Gras mehr

突進麗燕



Wunderschön:
Die Szenarien sind
stimmungsvoll
und toll gezeichnet



Das tut weh:
Der Spagat-Tritt
verursacht hohen Schaden

WOLF

Name: Wolf Hawkfield
Country: Canada
Birthday: 1966.2.8
Sex: Male
Blood Type: O
Job: WoodMan
Hobby: Karaoke
Fighting Style: Pro-Wrestler

12 Figuren
stehen zur Wahl:
Aus verschiedenen Nationen
und mit unterschiedlichen Kampftechniken

INFO

Mit vier Spielen wurde die Konsole in Japan ausgeliefert. Allerdings zeigen nur zwei Titel ansatzweise, welche technischen Möglichkeiten im Dreamcast stecken. Das sind – selbstverständlich – „Virtua Fighter 3th“, sowie der witzige Tier-Triathlon „PenPen“. Das Grafikadventure „July“ besteht weitestgehend aus Standbildern; das Städtezerbrösel-Epos „Godzilla“ ist optisch langweilig und die 3D-Grafik ziemlich mäßig. Einziger Gag bei letzterem Spiel: Mit dem VMS (der Memory-Card) könnt Ihr einen Babygodzilla zum furchtbaren Kämpfer heranzüchten und dann im Hauptprogramm damit Japan verwüsten.

DC PREVIEW

VIRTUA FIGHTER 3TB

Hersteller: Sega
Genre: Action
Web-Adresse: www.sega.com

Erscheinungstermin:
Winter 99

Fertig-
gestellt
zu:



Erster Eindruck:
Technisch hervorragen-
des 3D-Prügelspiel.



RETRO FORCE



Die 3D-Landschaft ist detailliert und kaum mit den Klassikern des Genres zu vergleichen



Zu zweit habt Ihr weitaus bessere Chancen gegen die übermächtigen Aliens

Back to the roots: Mit „Retro Force“¹ will Psygnosis² die simplen, aber spaßigen Ballerspiele wieder aufleben lassen.

Das Rezept: Einfaches, aber herausforderndes Gameplay, jede Menge Waffen, jede Menge Power-ups und jede Menge Ballern. Die Story ist da fast nur Beiwerk: Beim Kampf gegen Aliens werden die Piloten der „Retro Force“ in die Vergangenheit transportiert. Nun müssen sie die Fragmente eines Artefaktes aufsammeln, um so wieder in die Gegenwart zu gelangen und zu verhindern, daß ihre Heimatstadt vernichtet wird. Ihr übernehmt die Rolle eines der vier Piloten und steuert einen Gleiter, der mit drei unterschiedlichen Ka-

nonen und drei verschiedenen Bombentypen ausgerüstet ist. Über 15 Level in vier Welten müßt Ihr die feindlichen Formationen aufmischen und dabei möglichst viele Zusatzwaffen, Waffen und Extrasammeln.

Einfaches Gameplay, jede Menge Gegner, jede Menge Ballern

Wie bei den Genre-Klassikern seht Ihr das Schiff von oben, es schwebt am unteren Bildschirmrand. Damals scrollte ein einfacher Hintergrund von oben an Euch vorbei – das hat sich grundlegend geändert: Die Landschaft ist komplett aus Polygonen aufgebaut, wird mit Licht- und Spezialeffekten

ausgeleuchtet, und die Kamera zoomt stufenlos ein und aus, um Euch die beste Übersicht zu bieten. Zudem erlaubt der dreidimensionale Aufbau, daß der Kampf auf mehreren Ebenen stattfindet. Auf dem Boden fahren Panzer, auf den Bergen lauern feindliche Abwehrgeschütze, und in der Luft müßt Ihr die fliegenden Formationen abballern, die sich aus allen Richtungen nähern. Entgegen dem sonstigen Trend haben die Gegner keine besondere Intelligenz: Ihre Möglichkeiten beschränken sich auf das Schießen und das Bewegen in vorgegebenen Bahnen – sie setzen eher auf Masse als auf Klasse und sind reines Kanonenfutter. Gerade in den beiden hohen Schwierigkeitsstufen werden sich richtige Gamer voll austoben können; in der einfachen Stufe ist nicht ganz so viel los. Endgegner am Ende der jeweiligen Abschnitte fehlen natürlich nicht und sind vergleichsweise harte Brocken. Obligatorisch auch der Mehrspielermodus: Zu zweit könnt Ihr gleichzeitig drauflosballern, zu zweit oder zu viert nacheinander die Feinde das Fürchten lehren. Gerade das Spielen im Zweier-Team erleichtert die Sache, da sich einer vornehmlich um die Bodenziele kümmern kann, während der andere sich mit den Angreifer aus der Luft beschäftigt.

Wenn „Retro Force“ hält, was es verspricht, dann kommen die Freunde von einfachem, aber herausforderndem Ballerspaß bald wieder auf ihre Kosten.

Patrick Dowling



Die Waffeneffekte fallen natürlich besonders spektakulär aus



Jede Welt unterscheidet sich grafisch komplett von den anderen



In die Täler könnt Ihr reinfliegen, die Schlacht findet nicht nur auf einer Ebene statt

PSX PREVIEW

RETRO FORCE	
Hersteller	Psygnosis
Genre	Action
Web-Adresse	www.psygnosis.de

Erscheinungstermin: Frühjahr 1999	Fertig- gestellt zu: 7.5
--	--

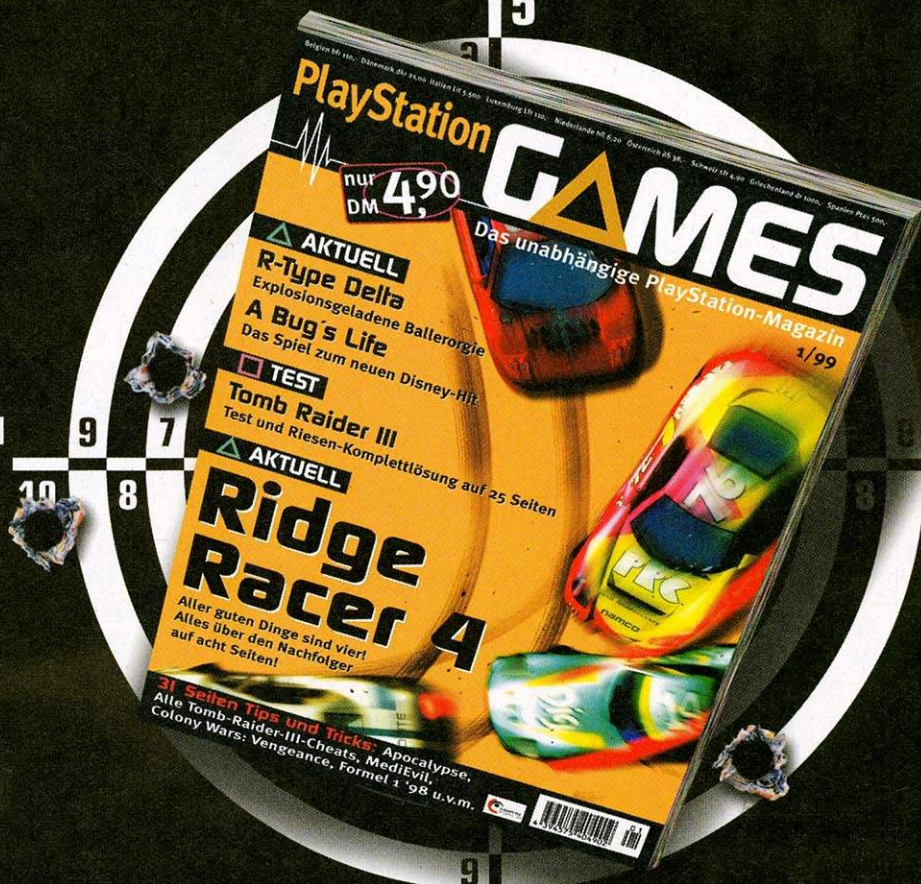
Erster Eindruck:
 Freunde klassischer Ballerspiele können aufatmen – Nachschub ist im Sicht!

SEI SCHNELLER **AM ZIEL** **UND** **BESSER** ALS DEIN GEGNER

PlayStation Games 02/99

ab dem 20. Jan. erhältlich.

Für sensationelle 4,90 DM.



GEWINNT MIT CRASH UND SPYRO!

Sony Computer Entertainment Deutschland und **GAMES AND MORE** verlosen zehn hammerharte Preise rund um die beiden neuen PlayStation-Kracher



1.-5. Preis

Je ein limitiertes PlayStation-Spiel „Crash Bandicoot 3: WARPED“. In der edlen Silberbox befindet sich neben dem eigentlichen Spiel noch ein ultracooler Crash-T-Shirt. Von dieser Kostbarkeit wurden insgesamt nur 2.130 Exemplare gefertigt – und es ist nirgendwo offiziell im Handel erhältlich.



6.-10. Preis

Je ein limitiertes PlayStation-Spiel „Spyro the Dragon“. Sonys knuddeliges Drachen-Jump' n'Run steht momentan nicht nur in den offiziellen Verkaufshitparaden, sondern auch in Euren persönlichen Lesercharts ganz weit oben.



Mitmachen und mitgewinnen ist wie immer ganz einfach: Schreibt uns eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

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

Einsendeschluß ist der
20.01.99.

Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen.

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 Pixelklötchen? 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 abdrehet, 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
Spieleranzahl 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 Zwischen-sequenzen.

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: „Grim Fandango“, „The Curse of Monkey Island“, „King's Quest VIII“.

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: „Zelda 64“, „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“, „Turok 2“, „Apocalypse“.

SPORT:

Neben Sportarten wie Fußball, Eishockey, Golf, Formel 1 oder Angeln zählen wir auch Dart- und Flipperautomaten zu dieser Gattung hinzu. Unsere Hit-Tips: „FIFA 99“, „NHL 99“, „Racing Sim 2“.

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 2“, „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“, „Die Siedler 3“, „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 DX“, „Swing“.

Starshot

Panik im Space Circus



Diese badenden Touristen könnt Ihr als Trampolin benutzen

Rechts seht Ihr die zahme Rakete Willfly, daneben einen gefährlichen Hai

Die Kommandozentrale des Zirkus-Raumschiffs

Starshot, der Held des gleichnamigen Spiels

Abgefahrenes 3D-Jump'n'Run mit witziger Detektiv-Handlung - Infogrames¹ bringt mit „Starshot“² einen ganzen Weltraumzirkus auf das N64!

Per Raumschiff zieht der „Space Circus“ mit einer reichlich schrägen Besatzung durchs All. Dort arbeitet Starshot, Held dieses Spiels, als Sternen-Jongleur. Bei der Landung auf einem Planeten wird die Werbe-Rakete aber plötzlich heimtückisch zerstört! Der brummige, steinalte Bruchpilot Captain Nobrakes, der das Zirkusschiff steuert, hat mit diesem Absturz ausnahmsweise nichts zu tun. Um den hinterlistigen Überfall aufzuklären, begibt sich also der kleine Starshot mit seinen beiden treuen Begleitern Willfall und Willfly auf den Planeten. Schon bald entdeckt er, daß die rücksichtslose Konkur-

renz namens „Virtua Circus“ den Anschlag verübt hat. Doch nun geht die Handlung erst so richtig los... denn der „Virtua Circus“ will ein absolutes Monopol in der Unterhaltungsbranche und zu diesem Zweck alles Seltene und Einzigartige ausrotten. Und auch unseren kleinen Starshot gibt's nur einmal!

Ausgesprochen niedlich und recht gut gelungen ist die Grafik dieses Jump'n'Run-Adventures: Die zahme Rakete Willfly kreist ständig durch die Luft, der ängstliche Wegwerfroboter Willfall zuckelt in einigem Respektabstand hinterher, und insgesamt seht Ihr bis zu zehn Charaktere gleichzeitig auf einem Schirm. Trotz der putzi-

Diese biestigen Fische wollten Starshot ins Wasser rempeln



gen Optik und der witzigen Einfälle der Designer – so dürft Ihr bierbäuchige Touristen als Trampolin benutzen – ist das Spiel aber nicht allzu leicht. Die Haifische sehen zwar niedlich aus, sind aber dennoch tödlich! Teilweise stört allerdings die reichlich heikle Steuerung, wegen der Ihr an manchen Stellen des öfteren ins Wasser plumpsen oder in den Sand beißen werdet. Immerhin setzt sich der findige Knabe kräftig zur Wehr: Er kann mit lenkbaren Sternen schießen! Zudem müßt Ihr oft über tiefe Abgründe springen oder gemeine Fallen geschickt überstehen. „Starshot – Panik im Space Circus“ ist trotz der mäßigen Steuerung recht gut gelungene Kost für Fans von Jump'n'Run-Abenteuern. PC-Fans müssen sich noch etwas gedulden: In einigen Monaten kommt die Windows-Version auf den Markt.

David Skreiner

N64 TEST

STARSHOT - PANIK IM SPACE CIRCUS

Hersteller Infogrames
Web-Adresse www.infogrames.de
Preis/geplant ca. 130 DM / PC
Spieleanzahl 1
Genre Action

Besonderheiten:
Speicherfunktion für 4 Spielstände.



Positiv:
Netter Humor, putzige Optik.



Negativ:
Nicht so leicht wie's aussieht.

Alters-freigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 80%
Sound 71%

SPIEL SPASS:
76%



„31 mal
abgeschossen.“

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

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



Speed Busters

CHECK
20

0:46:74

pos 5/6

LAP 1/3

Südstaaten-Atmosphäre:
Die Wohngegenden von Louisiana
sind im viktorianischen Baustil gehalten

Achtung, Rutschgefahr: Der gefrorene
See eignet sich nur bedingt als
Rennpisten-Ersatz

27.28
20.65
22.12

pos 1/6

LAP 3/3

**An dieser Brücke beißt sich
der Weiße Hai (hoffentlich) die Zähne aus...**



**Und wieder einmal
liegen wir auf dem Dach,
während die Konkurrenz davonbraust**

CHECKPOINT
15



Bei Dämmerung
in der Wüste von Nevada



Auf dem UFO-Highway
gibt's allerlei Verrücktes zu sehen



Wo sind Scully und Mulder,
wenn man sie mal braucht?

pos 4/6

LAP 1/3

**Wenn Ihr den Nitro
einschaltet, genügt
die kleinste Bodenwelle, um abzuheben**

**Auf dem Highway ist die Hölle los:
In Ubi Softs' neuem Action-Rennspiel
pfeifen wir auf alle Geschwindigkeits-
begrenzungen dieser Welt und rasen
mit schnittigen Flitzern ohne Gnade
über Stock und Stein.**

Frage: Was macht ein Sheriff,
der eine Million US-Dollar ge-
wonnen hat? Antwort: Er be-
zahlt jedem ein Preisgeld, dem es
gelingt, das offizielle Speed-Limit
zu brechen.

In „Speed Busters“² habt Ihr nur
ein Ziel: Schneller
fahren, als die
Polizei erlaubt.
Gelingt es
Ihnen, möglichst
oft während eines
Rennens das Tempolimit zu
durchbrechen, winken satte Geld-
Prämien als Belohnung.
Bevor Ihr jedoch die Reifen zum

Qualmen bringt, müßt Ihr zualler-
erst wählen, ob Ihr bloß im Arcade-
Modus „Just-For-Fun“ einen be-
stimmten Kurs fahren oder in einer
kompletten Meisterschaft nachein-
ander auf allen Strecken Euer
Glück versuchen wollt. Im Arcade-

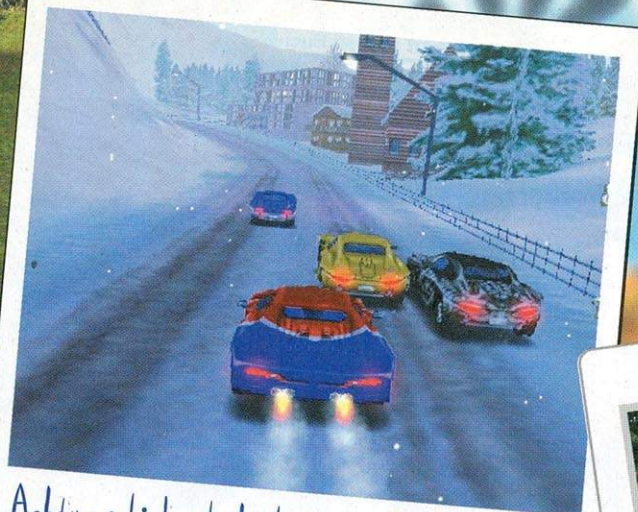
Teil gibt es keine Preisgelder zu
gewinnen, es zählt einzig
und allein der
Streckenrekord.
Richtig zur Sache
geht es dafür beim
Championship-Modus.
Hier startet Ihr zunächst mit einem
niedrigen Budget und müßt Euch
erstmal mit einem Wagen der un-

**Das erste Rennspiel,
bei dem Radarfallen
Geld einbringen**

BEST 154 Km/h

+2:53:38
+4:19:76
+1:32:16

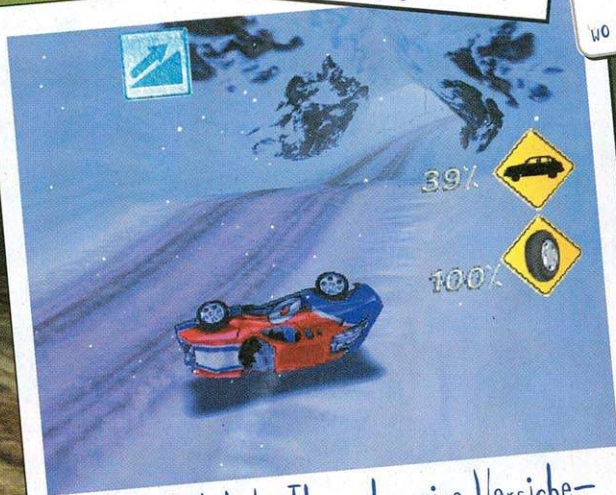
Hier haben wir mal wieder ein geheime
Abkürzung entdeckt. Hoffentlich
kommt jetzt kein Zug



Achtung: Links droht Lawinengefahr, rechts ei-
nige rücksichtslose Computergegner



Der Radar (links unten) gibt an,
wo sich Eure Rivalen gerade befinden



Hoffentlich habt Ihr vorher eine Versiche-
rungspolice gekauft (gibt's wirklich!)

Glück gehabt:
Godzilla ist gerade
anderweitig beschäftigt.
Vermutlich frißt er
gerade Roland Emmerich



teren Preisklasse zufrieden
geben. Nach jedem absol-
vierten Rennen habt Ihr dann
die Möglichkeit, not-
wendige Reparaturen
an Eurem Auto vor-
zunehmen und mit
dem verbleibenden
Geld die Karre mit diversen
Extras aufzutunen. Upgrades
wie Spoiler, Heckflügel, besse-
re Reifen und größere Nitro-Ein-
spritzanlagen kosten zwar eine
Menge Kohle, sind aber im Kampf
um die vorderen Plätze dringend
notwendig. Ähnlich wie in „Gran
Turismo“ dürft Ihr Euer auf-
gemotztes Vehikel
auf Wunsch
auch ver-
scherbeln
und auf einen
größeren Boliden umsteigen, was
natürlich für einen gehörigen Moti-
vationshub sorgt. Auch für das
eigentliche Spiel völlig uninteres-
sante, aber der Atmosphäre

**Statt oder
Asphaltpisten gibt's hier jede
Menge Abwechslung**

äußerst dienliche
Gimmicks wie die Wagenfarbe
und das Muster der Lackierung
lassen sich von Euch per Mau-
sklick verän-
dern. Habt
Ihr Euer
Traumauto
dann zusammen-
geschneidert, geht's end-
lich auf die Piste.
Insgesamt sechs reguläre und ein
versteckter Kurs warten darauf,
von Euch gemeistert zu werden.
Zusätzlich gibt es die Möglichkeit,

eine Strecke spiegelver-
kehrt oder in umgekehrter
Richtung zu fahren. Auf diese
Weise summiert sich die Anzahl
der Kurse auf stolze 21. Jede
einzelne Piste ist bis ins kleinste Detail
mit liebevollen Gags und opti-
schen Überraschungen gespickt,
so daß Ihr oftmals vor lauter Stau-
nen über die Umgebung völlig ver-
geßt, Euch auf die Straße zu kon-
zentrieren. In Kalifornien heizt Ihr
beispielsweise über das Gelände
eines Filmstudios, wo berühmte

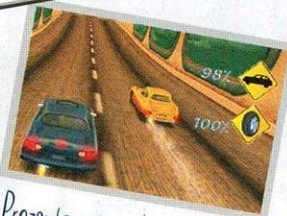
In jedem Level warten andere
Gemeinheiten auf Euch: Hier seht
Ihr eine Azteken-Axt-Falle

Speed Busters

Insgesamt stehen Euch vier Zoomstufen und eine Fahrer-Perspektive zur Auswahl



Am Start ist die Welt noch in Ordnung



Die Prozentanzeige gibt Euch an, wie es um Reifen und Karosserie bestellt ist



In den Sümpfen von Louisiana lauern fiese Alligatoren am Streckenrand

Willkommen in Las Vegas:

Hier geht nachts erst so richtig die Post ab

Die Hängebrücke im Mexiko-Level ist nicht nur schmal, sondern auch glitschig

89%

100%

Massenkarambolage: Wenn es scheppert, dann meistens gleich richtig!



Mit einer Voodoo2-Karte wirkt die Grafik besonders schön

Dieser hartnäckige Gegner versucht uns gerade in den Abgrund nach links zu schubsen

ERSTE HILFE

So werdet Ihr ein Speed Buster

- Übt zuerst das Driften: Sobald Ihr in eine enge Kurve kommt, müßt Ihr die Handbremse ziehen, um mit dem Heck herumzuschleudern. Zündet dann kurz den Nitro, um sicher aus der Kurve herausgetragen zu werden.
- Merkt Euch bei jeder Strecke gut, wo die Radarfallen versteckt sind. Wenn Ihr an einer solchen besonders schnell vorbeiblast, gibt es jede Menge Geld, vorausgesetzt Ihr plaziert Euch unter den ersten drei.
- Auf jedem Kurs sind Abkürzungen versteckt. In Kalifornien müßt Ihr z.B. nach dem Torbogen hinter dem Filmstudio gleich links zwischen zwei Häusern hindurch und über ein Schwimmbecken drüber. In Colorado kommt Ihr nach den Schneekanonen an einer schimmernden Eiswand zu Eurer Linken vorbei. Hier könnt Ihr ebenfalls durchfahren und so abkürzen.

Zum Verschönern stehen die verrücktesten Wagenlackierungen zur Verfügung

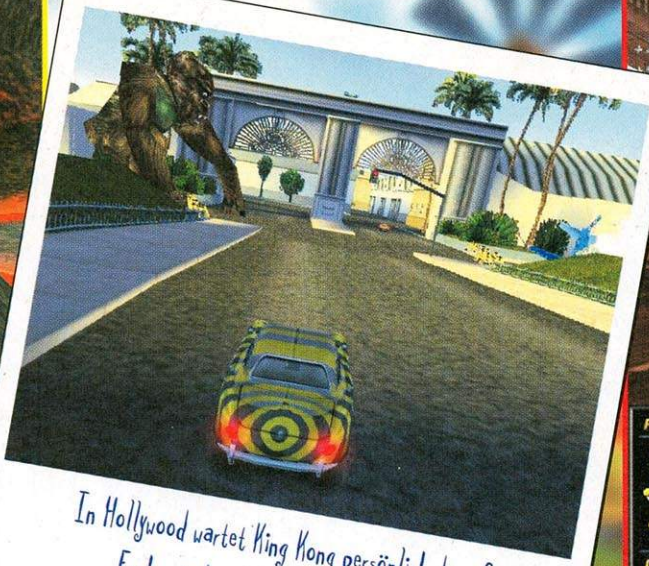


Immer wieder lockern Animationen das Geschehen auf und sorgen für Kurzweil

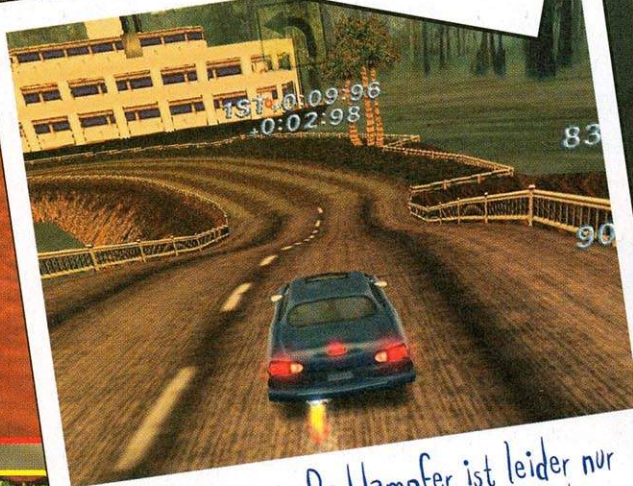


Kino-Monster wie King Kong, der Weiße Hai oder Godzilla die Straße unsicher machen. In Nevada trifft Ihr auf dem UFO-Highway auf fliegende Untertassen, durchquert eine geheime Militärbasis mitten in der Wüste und kurvt über die Prachtstraßen des Spielerparadieses Las Vegas. In Kanada stehen unter anderem ein Sägewerk und eine Hafenanlage auf dem Programm, und in Louisiana flitzt Ihr vorbei an Herrenhäusern im viktorianischen Baustil und einem riesigen Mississippi-Raddampfer. Zu den grafisch beeindruckendsten Leveln gehören Mexiko, wo Ihr durch verwitterte und mit Azteken-Fallen gespickte Höhlen rast, sowie eine verschnei-

te Bergpiste in Colorado. Verschiedene Witterungsverhältnisse wie Schnee, Regen, Dämmerung oder wolkiger Himmel tauchen die Landschaft immer wieder in anderes Licht – die gebotene Farben- und Grafikpracht ist wirklich grandios. Leider bleibt Euch viel zu wenig Gelegenheit, die famose Optik abseits der Leitplanken gebührend zu bestaunen. Die Strecken haben es tierisch in sich und erfordern Eure vollste Aufmerksamkeit – und für die fünf Computergegner gibt es nur ein Wort: „Sauschwer“. Selten zuvor haben wir so ein fieses Fahrverhalten in einem Rennspiel erlebt: Die Burschen drängeln sich nicht nur ohne Rücksicht auf Verlu-



In Hollywood wartet King Kong persönlich darauf, Euch zwischen die Finger zu bekommen



Der Mississippi-Raddampfer ist leider nur Zierde und kann nicht durchfahren werden...



Wo ist hier der Ausgang: Die Hafenanlage in Kanada ist ziemlich unübersichtlich

BEST 142 Km/h
+2:53:38
+4:19:76
+40:57

POS 6/6



LAP 3/3

Wahlweise könnt Ihr auch in die Cockpit-Ansicht umschalten – aber Vorsicht: hier wird's Euch leicht schlecht



POS 2/6

Im winterlichen Colorado tanzen munter die Schneeflocken vom Himmel



6ter von 6: Aber wir geben nicht auf!



Nach einem Rennen muß Euer lädiert Fitzer in der Werkstatt erstmal wieder auf Vordermann gebracht werden



Wie in „Gran Turismo“ dürft Ihr mit dem nötigen Kleingeld Eure Karre aufmotzen

PC TEST

SPEED BUSTERS
Hersteller: Ubi Soft
Web-Adresse: www.ubisoft.de
Preis/geplant: ca. 80 DM / -
Spieleranzahl: 1 - 6
Genre: Action

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 320 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, 320 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Karte

Positiv:
Fantastische 3D-Grafik. Dank Tuning-Möglichkeit hoher Motivationsfaktor.

Negativ:
Hohe Hardwareanforderungen. Knackiger Schwierigkeitsgrad.

WERTUNG:
Grafik: 87%
Sound: 73%

SPIEL SPASS:
85%

Alters-freigabe:
frei



ste an Euch vorbei, sie touchieren Euch obendrein noch genau so, daß Ihr Euch regelmäßig mit einem dreifachen Dreher ins Kiesbett verabschiedet. Selbst im einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade werden sich sogar gestandene Profis zu Beginn den einen oder anderen Zahn ausbeißen. Die Steuerung verlangt gerade von Neulingen ebenfalls geduldiges Üben und oftmals Nerven wie Stahlseile. Enge Kurven können einzeln und allein durch geschickten Einsatz der Handbremse und sofortiges Zünden der Nitro-Beschleunigung feh-

Die Computer-Gegner sind beinhardt Brocken

ler- und vor allem schadenfrei überwunden werden – wohl dem, der schon mal ein ADAC-Schleudertraining mitgemacht hat. Trotz, oder vielleicht auch gerade wegen dieses hohen Anspruchs, den „Speed Busters“ an Euer fahrerisches Können stellt, macht dieser Fun-Racer geradezu unglaublich viel Spaß. Wenn Ihr mit 280 km/h in eine Leitplanke brettert und Euch die Kühlerhaube um die Ohren fliegt, dann bleibt garantiert kein Auge trocken. Einen besonders hohen Unterhaltungswert bietet das Spiel übrigens im Netzwerk-Modus, bei dem bis zu sechs menschliche „Rivalen der Renn-

bahn“ gegeneinander antreten können. Und wer keinen Kontrahenten zur Hand hat, der darf sich per Internet mit Gleichgesinnten rassige Duellen liefern. Gentlemen, start your engines...

Ralf C. Adam

STAR WARS M BEHIND THE MAGIC

Die Bilder weisen eine hervorragende Qualität auf



Mit dieser Karte könnt Ihr Euch einen Überblick über die zeitliche Einteilung verschaffen



Im Hauptmenü könnt Ihr zwischen den einzelnen Abschnitten auswählen



Zu den neuen Teilen gibt es zwar ein paar Bilder, aber leider keine Filmausschnitte

„STAR WARS: Behind the Magic“ ist zwar kein Spiel im eigentlichen Sinne, dennoch lässt sich wunderbar damit herumspielen.



Über alle wichtigen Charaktere der Filme findet Ihr umfassende Hintergrundinformationen



Bei den „Verlorenen Szenen“ handelt es sich um nie zuvor gezeigte Filmsequenzen aus „Krieg der Sterne“

Schließlich handelt es sich bei dem Programm um ein Multimedia-Lexikon zum Thema „Krieg der Sterne“. Auf dem zwei CDs umfassenden Nachschlagewerk findet Ihr jede Menge Bilder, Filmausschnitte sowie mehrere umfangreiche Datenbanken. Ihr könnt Euch zum Beispiel komplette Beschreibungen aller wichtigen Personen auflisten lassen, Euch über die verschiedenen Planeten des „STAR WARS“-Universums informieren oder einen Blick hinter die Kulissen werfen und den Schauspielern bei der Arbeit zuschauen. Im Abschnitt „Technologie“ dürft Ihr Euch einen Überblick über alle Gerätschaften, Fahrzeuge und Raumschiffe verschaffen – Han Solos

Dieses Nachschlagewerk ist für Jedi-Ritter Pflicht

Frachter „Der Rasende Falke“ lässt sich bei einer virtuellen Tour sogar von innen begutachten. Besonders viel Spaß macht es, verschiedene Waffensysteme wie Lichtschwert oder Blaster an einem Sturmtruppen-Soldaten „live“ auszuprobieren – da bleibt garantiert kein Auge trocken. Ein besonderes Bonbon sind außerdem vier Filmausschnitte, die allesamt aus „Krieg der Sterne“ stammen und bislang unveröffentlichte Szenen zeigen, unter anderem die erste Fassung der Cantina-Bar-Sequenz sowie ein später der Schere zum Opfer gefallenes Gespräch zwischen Luke und Biggs zu Beginn des Films. Etwas dürrig geraten ist dagegen derjenige Teil des Programms, der sich mit den neuen Kinofilmen beschäftigt, die gerade von George Lucas gedreht werden. Lediglich zu „STAR WARS Episode 1 – The Phantom Menace“ findet Ihr einige Hintergrundinfos wie Szenenfotos sowie Interviews mit den Produzenten. Auf Filmausschnitte müßt Ihr hier allerdings gänzlich verzichten – schade. Nichtsdestotrotz ist „Behind the Magic“ ein rundherum gelungenes Nachschlagewerk. Auf den beiden CD-ROMS finden „STAR WARS“-Fans und angehende Jedi-Ritter jede nur erdenkliche Information über Chewie, Luke und Co. Damit wird die Macht für immer mit Euch sein.

Ralf C. Adam

INFO

Die neuen Kinofilme

Momentan dreht George Lucas gerade die ersten drei Episoden der „STAR WARS“-Saga. Die bisher veröffentlichte Trilogie, bestehend aus „Krieg der Sterne“, „Das Imperium schlägt zurück“ und „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ stellt in Wahrheit nämlich die Teile 4 - 6 dar. Der allererste Teil, der den englischen Titel „The Phantom Menace“ (bedeutet soviel wie „Die Phantom-Bedrohung“) trägt, kommt voraussichtlich Weihnachten 1999 bei uns in die Kinos.

PC TEST

STAR WARS: Behind the Magic

Hersteller: LucasArts
Web-Adresse: www.lucasarts.com
Preis/geplant: ca. 50 DM / -
Spieleranzahl: -
Genre: Lexikon

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 2 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 2 MB HD, Win 95/98

Positiv:
Sehr übersichtlich. Viele Filmausschnitte. Alle Infos, die man sich wünschen kann.

Negativ:
Wenig Infos zum neuen Kinofilm.

WERTUNG:
Grafik: 79%
Sound: 85%

SPIEL SPASS:
86%

0%



Verlier... ...nicht die Kontrolle!

Heiße Gratwanderung zwischen Rennspiel und Realität.

**"Dieses Rennspiel ist ein Brett ...
Rushängeschild dieses Genres."**

PlayStation Games 11/98

**"Pixelgenau werden Berührungen
registriert, und abhängig
davon, wo und wie hart man
seine Gegner touchiert, schleu-
dert das Fahrzeug ..."**

PlayStation Games 11/98

**"... Tuningmöglichkeiten der
Autos sind unglaublich groß.
Bremsbalance, Getriebeüber-
setzung, Federbeine, Gewichts-
verteilung und vieles mehr
können optimal ausgerichtet
werden."**

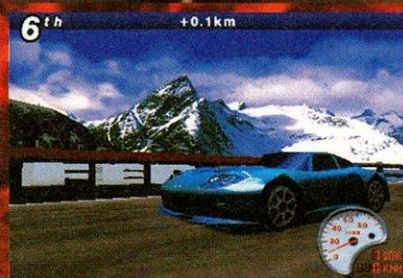
Game Racer 12/98

89 % PlayStation Games 12/98

89 % Mega Fun 12/98

85 % PlayStation Zone 12/98

1,9 Offizielles
PSX Magazin 12/98



EUTECHNYX

www.infogrames.de





Die Draisinen-Fahrt ist fast schon langweilig einfach – nur gelegentlich müßt Ihr mal einem Zug ausweichen.



Seine Karriere hat der lustige Troll als Aushängeschild einer Kabel-1-Fernsehsow begonnen, inzwischen treibt er sein Unwesen aber nur noch auf dem Computer-Bildschirm.

Nach diversen Game-Boy- und PC-Umsetzungen folgt nun der erste PlayStation-„Hugo“. Am altbewährten Spielprinzip hat sich indessen wenig geändert. Noch immer sucht der kleine

Troll seine Familie, die von der bösen Zauberin Hexana entführt wurde. In den Leveln Wald, Floßfahrt, Taucher, Skateboard, Draisine, Flieger und Berg müßt Ihr



Familie Hugo beim gemütlichen Kaffee-Plausch

Wenn Ihr ein Leben verliert, beschwert sich der Troll lautstark

Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen, indem Ihr Hindernissen ausweicht und unterwegs Goldsäcke einsammelt. Zusätzlich zum Original-TV-Modus, bei dem Hugo von alleine läuft, schwimmt, taucht oder fliegt, gibt es diesmal auch einen Arcade-Modus. In diesem könnt Ihr den Gnom komplett steuern, sprich an jeder beliebigen Stelle auch anhalten oder die Laufgeschwindigkeit variieren. Auf diese Weise wird „Hugo“ schon beinahe zu einem Jump'n'Run – aber eben nur „beinahe“. Zu sehr ähnelt sich das Spielprinzip in den jeweiligen Leveln, zu wenig Abwechslung erwartet Euch im Vergleich zu anderen Programmen. „Hugo“ ist und bleibt ein Spiel für Fans der TV-Show, wer echte und anspruchsvolle Action-Kost sucht, der sollte die Finger davon lassen.

Ralf C. Adam



Der Wald-Level zählt noch zu den interessantesten Welten, besonders im Arcade-Modus

PSX TEST

HUGO
Hersteller ITE Media
Web-Adresse www.ite.de
Preis/geplant ca. 100 DM / –
Spieleanzahl 1 – 2
Genre Action

Besonderheiten:
 Das Spiel zur Fernsehshow.



Positiv:

Wer's im Fernsehen möchte, der wird hier nicht enttäuscht.



Negativ:

Game-Freaks werden bei diesem „Leichtgewicht“ nicht gefordert.

Altersfreigabe:
 frei

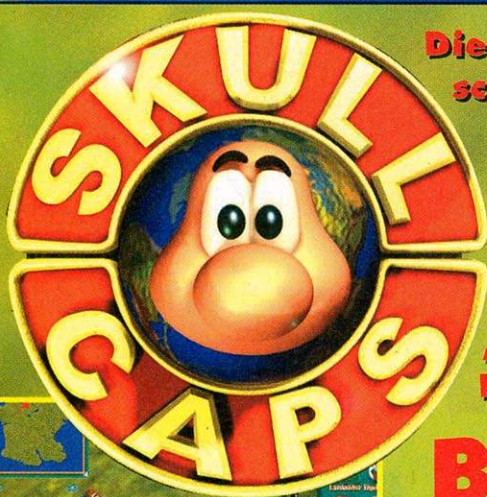


WERTUNG:
Grafik 55%
Sound 51%

SPIEL SPASS:
53%

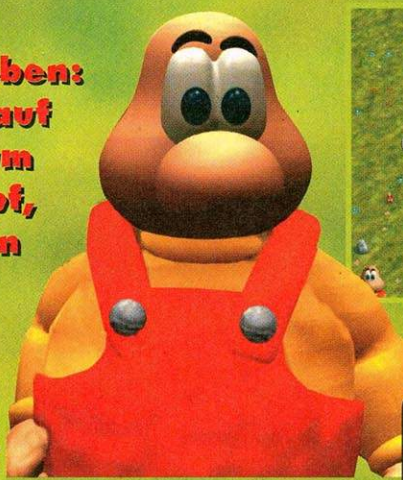
100%

0%



Die Skullies sind schnell beschrieben: Keine Haare auf dem und kaum Hirn im Kopf, und sie haben nichts mit „Akte X“ am Hut.

Bei „Skull Caps“ führt Ihr die Glatzköpfe im Kampf gegen die Hairies durch die 40 auf der Welt verteilten Level. Ihr könnt sie in Arbeiter, Soldaten, Forscher und Baumeister verwandeln und Gebäude errichten lassen. In denen erfinden die Skullies neue Fallen und Waffen und produzieren die nötige Energie. Fast jedem einzelnen müßt Ihr aber genau mitteilen, wohin er gehen soll und was zu tun ist, sonst laufen sie nur planlos auf der Karte herum. Die Karte seht Ihr von schräg oben, sie läßt sich scrollen und zoomen – technisch nett gemacht. Eine Übersichtskarte hilft, die Skullies im Blick zu behalten, die wenigen Komman-



dos finden auf der Menüleiste Platz. Die Bauwerke sind zwar gelungen, und die Fallen witzig animiert, trotzdem ist die Grafik eher mäßig: Die Skullies laufen nur in vier Richtungen, unterscheiden sich bloß in der Hosenfarbe und die Bewegungen bestehen aus einigen wenigen Animationsphasen. Der Sound ist ebenfalls wenig überzeugend – das größte Problem ist aber das Spiel selbst: Alle Skullies im Auge zu behalten, die sich nicht gerade in Gebäuden aufhalten, ist eine frustrierende Aufgabe – sie verteilen sich einfach zu schnell in alle Himmelsrichtungen.

Patrick Dowling



Innerhalb der Häuser wird Energie produziert und festgelegt, was geforscht wird

PC TEST

SKULL CAPS
Hersteller Ubi Soft
Web-Adresse www.ubisoft.de
Preis/geplant ca. 100 DM / –
Spieleanzahl 1 – 4
Genre Strategie

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 15 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 15 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Witzige Idee, ausführliches Tutorial und zoombare Ansicht.



Negativ:

Mäßige Grafik, mäßiger Sound, mäßiges Spiel.

Altersfreigabe:
 frei



WERTUNG:
Grafik 53%
Sound 34%

SPIEL SPASS:
59%

100%

0%

Die Karte läßt sich zoomen, bis Ihr selbst die Spiegelungen auf den Glatzen der Skullies erkennt

Die dusseligen Glatzköpfe können schnell frustrieren

Sind die Glatzköpfe nicht im Gebäude, dann verteilen sie sich wild in alle Richtungen

mad trax

Tunnel in der Eiswelt – die Straße ist geräumt und fährt sich gleich wie anderswo



Die zahlreichen Sprünge müsst Ihr sauber anfahren

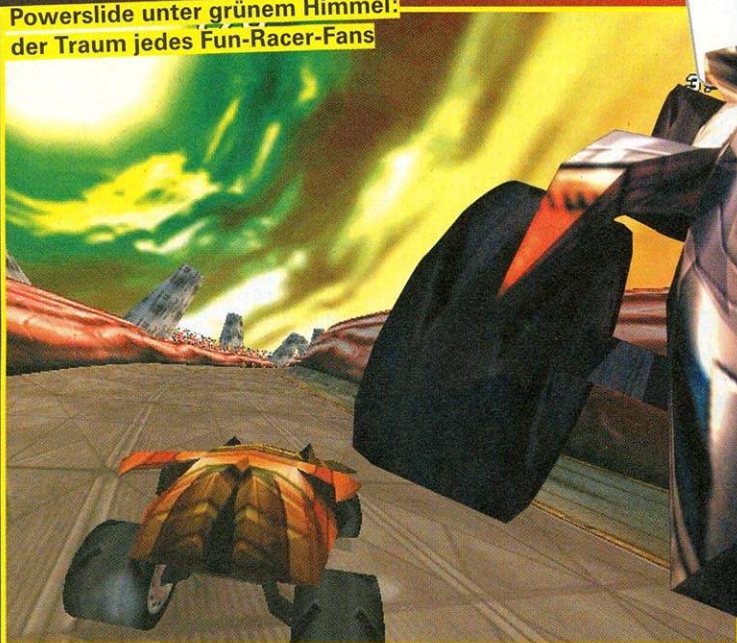


Per Split-Screen könnt Ihr zu zweit gegeneinander antreten



Ohne Grafikfehler wäre die Flammenhölle toller

Powerslide unter grünem Himmel: der Traum jedes Fun-Racer-Fans



Spektakuläre Sprünge bei 250 km/h sind keine Seltenheit



Mit irren Maschinen über abgefahrene Kurse hetzen, das erhöht den Pulsschlag: Mit „Mad Trax“ bringt uns Project 2 Interactive² einen witzigen Fun-Racer in bester „P.O.D.“-Tradition.

Die Autos erinnern entfernt an Insekten, und das ganze Spiel hat ein gut gemachtes Endzeit-Feeling: „Mad Trax“ erinnert an Spiele wie „Wipeout“, „P.O.D.“ oder „Dethkarz“. Obwohl er technisch nicht ganz an das letztgenannte herankommt, ist dieser Fun-Racer gut gelungen. Die futuristischen Rennvehikel steuern sich gut und driften sauber kontrollierbar um die schnellen Kurven. Dabei habt Ihr die Auswahl aus acht Autos und elf verschiedenen Rennstrecken, die Ihr einzeln anwählen

oder im Liga-Modus hintereinander fahren könnt. Auf den Strecken findet Ihr auch fünf verschiedene Power-Ups wie die sattem bekannten Turbos und Schilder, sowie Raketen, die den Gegnern ordentlich Dampf unter dem Allerwertesten machen. Gut versteckt unter „Spieleroptionen“ im Optionenmenü findet Ihr Einstellmöglichkeiten für die Wagen. Dort könnt Ihr Punkte an Kurventauglichkeit, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit vergeben, um Euren Wagen ideal an die jeweilige Strecke anzupassen.

Am besten dreht Ihr einfach den Speed hoch: Denn auch ohne Bremse fahren sich die Kurse sehr gut, und nur die allerschnellsten unter Euch werden regelmäßig Siege erringen. Mit der gut gelungenen Steuerung und der netten Optik ist „Mad Trax“ durchaus empfehlenswert – vor allem dann, wenn Euch „P.O.D.“ schon zu alt und „Dethkarz“ zu schwierig ist. Das Kursdesign ist jedoch recht simpel, und allzu spektakuläre Explosionen kommen leider auch nicht vor. Dennoch ist „Mad Trax“ solide Kost für Fun-Racer-Fans!

David Skreiner

Schneller Auto-Fun-Racer in „P.O.D.“- oder „Wipeout“-Tradition

PC TEST

MAD TRAX

Hersteller Rayland
Web-Adresse www.rayland.com
Preis/geplant ca. 90 DM/ –
Spieleranzahl 1 - 2
Genre Action

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 75 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 75 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Karte



Positiv:

Gutes Fahrgefühl und exakte Physik-Engine.



Negativ:

Nicht besonders spektakulär, leichte Grafikfehler.

Altersfreigabe:
ab 6 Jahren



WERTUNG:
Grafik 69%
Sound 61%

SPIEL SPASS:
70%



actua SOCCER 3



Realistisch: Im Vergleich zu anderen Programmen sind die Stadien nicht immer bis auf den letzten Platz besetzt



1860 München gegen Eintracht Frankfurt: Alle Clubs der ersten Bundesliga sind vertreten

ACTUA SOCCER 3
SPIELER EDITIEREN

ADAM		SPIELERNAME ADAM	
2 SPIELER	TM		GROSSE 180 GEWICHT 75 POS TM RECHTS WERT C2.5
3 SPIELER	LV		
4 SPIELER	MY		
5 SPIELER	RV		
6 SPIELER	LAV		
7 SPIELER	RAV		
8 SPIELER	LMF		
9 SPIELER	LMF		
10 SPIELER	MMF		
11 SPIELER	MMF		

KAPITÄN Im Spieler-Editor könnt Ihr Euch nach Herzenslust Euer eigenes Dream-Team zurechtschneiden

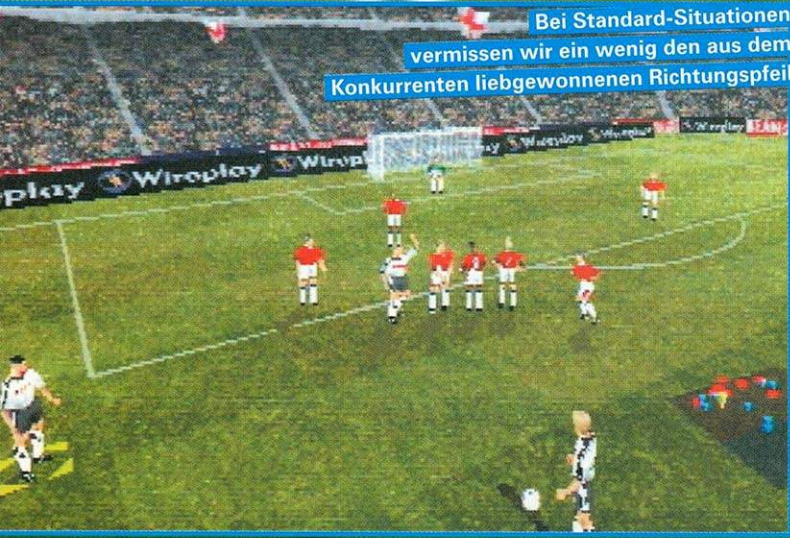
OK ✓



Dank verschiedener Kameraperspektiven habt Ihr stets einen optimalen Überblick



In der Zeitlupenwiederholung wird der Weg des Balles eingeblendet



Bei Standard-Situationen vermissen wir ein wenig den aus dem Konkurrenten lieb gewonnenen Richtungspfeil



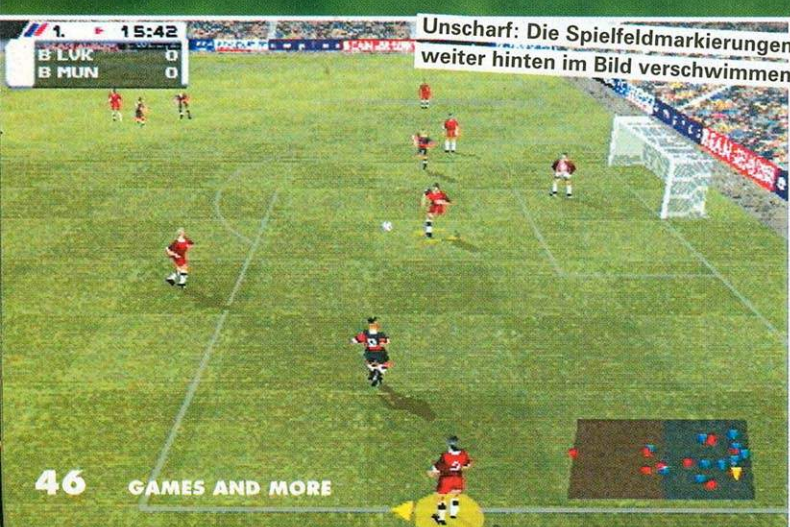
Die Köpfe der Akteure sehen in der Nahaufnahme ein wenig so aus, als seien sie in einen Schraubstock geraten

Nachdem die ersten beiden Teile in Deutschland trotz guter Qualität nicht die Tabellenspitze der Charts erobern konnten, hat sich Gremlin für „Actua Soccer 3“ prominente Schützenhilfe geholt.

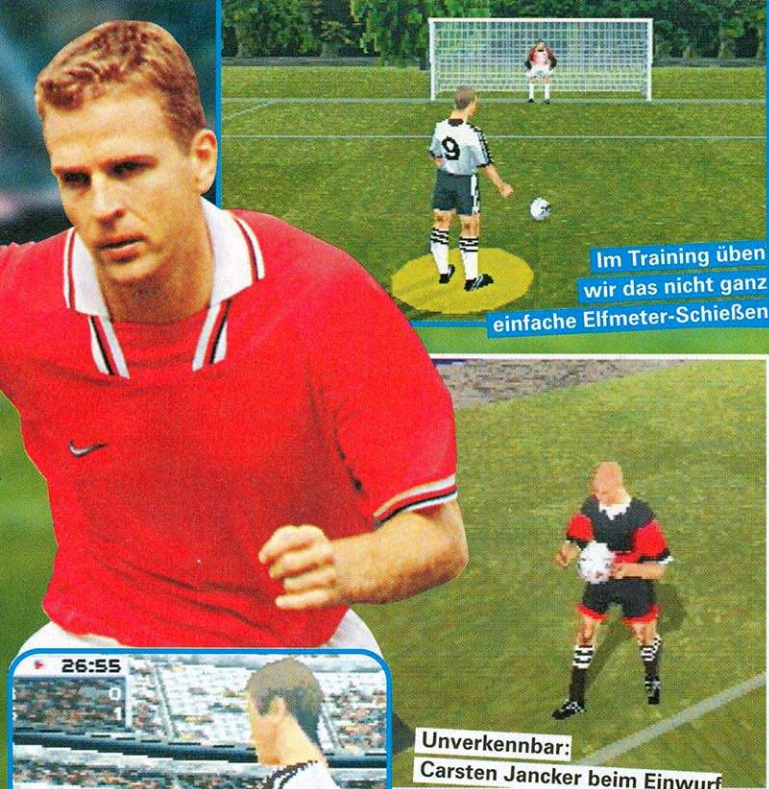
Der jüngste Sproß der Fußball-Simulationsreihe wird in Deutschland von niemand geringerem als Oliver Bierhoff präsentiert, dem aktuellen Kapitän der deutschen Nationalmannschaft und Liebling der weiblichen Fangemeinde. Aber nicht nur auf der Verpackung, auch auf dem grünen Rasen hat sich im Vergleich zu den zwei PlayStation-Vorgängern einiges getan. Sage und schreibe 450 nationale (auch Bundesliga!) und internationale Teams mit insgesamt mehr als 10.000 Original-Spielern stehen Euch bei „Actua Soccer 3“ zur Auswahl. Und wem das noch nicht genügt, der darf sich in einem umfangreichen Editor sein eigenes Dream-Team zusammenstricken. Für die einzelnen Wettbewerbe wie Pokal, Liga oder Freundschaftsspiel könnt Ihr, ähnlich wie bei anderen Titeln, zwischen mehr als 20 verschiedenen Phantasie-

Arenen und unterschiedlichen Witterungsbedingungen wählen. Die Grafik ist erfreulich flüssig, überzeugt aber nicht gerade durch Detailreichtum. Besonders den Animationen merkt man nicht unbedingt an, daß für das Motion-Capturing Englands Fußballstar Alan Shearer zur Verfügung stand. Dafür sehen aber die Stadien recht hübsch aus, und Ihr könnt zwischen vielen verschiedenen Kameraperspektiven wählen. Die Steuerung beschränkt sich auf das Wesentliche: Mittels weniger Buttons wechselt Ihr den aktiven Kicker, zieht ein rasantes Doppelpaßspiel auf oder schlägt eine tödliche Flanke in den gegnerischen Strafraum. Je länger Ihr dabei auf den Knopf drückt, desto stärker wird Euer Schuß. Pässe müssen übrigens genau platziert werden – ein sinnloser Kick ins Leere findet nur in den seltensten Fällen einen Abnehmer aus den eigenen Reihen. Im taktischen Bereich könnt Ihr – anders als bei der Konkurrenz – nur sehr geringen Einfluß nehmen: außer der Mannschaftsaufstellung und der generellen Spiel-Strategie lassen sich keine weiteren Einstellungen vornehmen. Dies ist um so bedauerli-

Actionlastige Fußball-Sim ohne taktischen Firlefanz



Unschärf: Die Spielfeldmarkierungen weiter hinten im Bild verschwimmen



Im Training üben
wir das nicht ganz
einfache Elfmeter-Schießen

Unverkennbar:
Carsten Jancker beim Einwurf

INFO

Das ist Oliver Bierhoff

Der deutsche Stürmerstar wurde am 01. Mai 1968 in Karlsruhe geboren. Seine Fußballkarriere begann er bei der Essener SG 99/06. Bierhoffs Weg in die italienische Liga führte unter anderem über die Bundesliga-Clubs Bayer Uerdingen, Hamburger SV und Borussia Mönchengladbach. Der Kapitän der deutschen Nationalmannschaft ist 1,91 Meter groß, wiegt 85 kg, hat blaue Augen und blondes Haar. Bei den gegnerischen Verteidigern ist er vor allem wegen seiner Kopfball- und Zweikampfstärke gefürchtet. Seine Autogrammadresse lautet: Oliver Bierhoff, c/o Deutscher Fußball-Bund, Otto-Fleck-Schneise 6, 60528 Frankfurt am Main.



Alle Spieler sind mit ihrem
Original-Namen und halbwegs
authentischen Statuswerten
vertreten **10 OWEN**

cher, wenn man bedenkt, daß Eure Mitspieler nicht immer die besten sind. Falls Ihr also darauf spekuliert, die andere Mannschaft hin und wieder mal in eine Abseitsfalle laufen zu lassen oder wenn Ihr nach einer gegnerischen Ecke nach vorne prescht und darauf hofft, daß Eure Mitspieler einen schnellen Konter ausführen, dann vergeßt es am besten ganz schnell wieder.

Kommentiert wird das Geschehen auf dem grünen Rasen von einem etwas müde klingenden Sportreporter namens Fritz von Thurn und Taxis, ansonsten beschränkt sich der Sound auf atmosphärische Stadion-Kulisse.

Obwohl „Actua Soccer 3“ dem schier übermächtigen Rivalen „FIFA 99“ vor allem in puncto Realismus und Detailreichtum klar unterlegen ist, hinterließ es bei uns dennoch einen ordentlichen Gesamteindruck. Gremlins Kicker-Spektakel spielt sich flüssig, halbwegs flott und präzise. Außerdem merkt man dem Programm deutlich an, daß es aus England stammt: Statt öder Mittelfeld-geplänkel geht hier nämlich die meiste Zeit vor einem der beiden Torgelände die Post ab. Wenn Ihr also weniger Wert auf Authentizität legt und es lieber etwas actionlastiger mögt, dann lohnt sich zumindest ein Probetraining.

Ralf C. Adam

PSX TEST

ACTUA SOCCER 3

Hersteller Gremlin/Acclaim
Web-Adresse www.acclaim.de
Preis/geplant ca. 100 DM / PC
Spieleranzahl 1-8
Genre Sport

Besonderheiten:
Unterstützt Analog-Controller und Multi Tap.



Positiv:

Leicht zu bedienen, über 450 Original-Mannschaften, passabler Editor.



Negativ:

Müder Kommentar, nicht ganz so spritzig und realistisch wie „FIFA 99“.

**Alters-
freigabe:**
frei



WERTUNG:
Grafik 74%
Sound 61%

**SPIEL
SPASS:**
72%



24/98



25/98



26/98

Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten
drei Ausgaben von
Games And More
einfach nach-
bestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit
Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ Games And More 24/98	zu DM 3,90	
☐ Games And More 25/98	zu DM 3,90	
☐ Games And More 26/98	zu DM 3,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

R-TYPE Δ



Feindgeschwader auf sechs Uhr! Da hilft nur noch eins: Augen zu und durch

Zwischendurch gibt es einiges Fisch-Futter zu vertilgen



Erstmals wird bei einem „R-Type“ revolutionäre 3D-Technik eingesetzt



Nichts ruckelt und flackert: Technisch braucht sich „RT-Delta“ nicht vor „Einhänder“ zu verstecken



Grafikgenuss: Jeder der acht Level bietet phantastische Hintergrundgrafiken

Neue Monster braucht das Genre: Der helle Ballerwahnsinn erwartet Euch in dem neu aufgelegten Irem-Klassiker!

Mit „R-Type Delta“ hat IREM eine von Fans lange herbeigesehnte 3D-Fortsetzung kreiert, die sich aus traditionellen Elementen des Kult-Klassikers „R-Type“ und neuer Polygon-Umgebung zusammensetzt. Die banale Hintergrundstory stellt hier keine Ausnahme dar:

Ihr seid mal wieder der Retter der Menschheit und zieht alleine oder zu zweit gleichzeitig in den Kampf gegen außerirdische Eindringlinge. Drei Raumschiffstypen mit unterschiedlicher Bewaffnung stehen Euch als wagemutigem Rebellen-Piloten zur Auswahl. Das Szenario ist von Stufe zu Stufe völlig unterschiedlich. Ihr ballert Euch durch futuristische Großstadtkulissen, durchquert Unterwasserlandschaften oder macht einen kurzen Abstecher in den unendlichen Shooting-Weltraum. Diverse Extras, wie z.B. Lenkraketen, zielsuchende Laser-

blitze, Schutzschilde und ein abkoppelbarer Satellit erleichtern Euch das Alien-Vertilgen. Für gegnerische Abwechslung ist gesorgt: Biomechanische Foltermaschinen, gigantische Flugfestungen und zahlreiche andere Monsterkreaturen trachten im Formationsflug nach Eurem Leben. Zusatzwaffen werden meist von Versorgungsrobotern beschert, die nach einem Treffer ihre wertvolle Fracht in Form von Minikap-seln freigeben. Außerdem dürft Ihr die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffes in mehreren Stufen anpassen.

Die Kämpfe finden vor atmosphärischen 3D-Hintergründen statt. In der Mitte und am Ende des Levels wartet wie gewöhnlich ein besonders dicker Obermotz auf Euch. Das Spielfeld scrollt je nach Spielstufe abwechselnd horizontal oder auch vertikal. Bei „R-Type-Delta“ sind Profis gefragt: Der kernige Schwierigkeitsgrad treibt so manchen Ballerexperten in den Wahnsinn. Ansonsten zeigt sich das 3D-Remake nur von der besten Seite:

Die pausenlos anrückenden Feindkreationen sind erfreulich abwechslungsreich und stellenweise bildschirmfüllend groß. Die tadellose Technik, der herrlich passende Techno-Soundtrack und die hohe Spielbarkeit zeugen von der Qualität eines hochkarätigen PlayStation-Titels.

Wolfgang Schädle

INFO

Wer lieber die beiden Automaten-Originale „R-Type 1+2“ spielen möchte, greift zur offiziell erschienenen Klassiker-Compilation „R-Types“.

PSX TEST

R-TYPE-DELTA

Hersteller Irem
Web-Adresse www.irem.co.jp
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleranzahl 1-2
Genre Action

Besonderheiten:

Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:

Effektvolles R-Type-Revival mit gutem Level-Design und herausragender Spielbarkeit.



Negativ:

Schwierigkeitsgrad zu hoch; leider nur als Import erhältlich.

Alters-freigabe:
keine Angaben

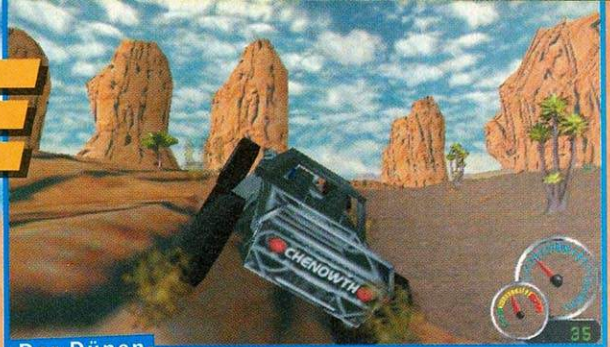
WERTUNG:
Grafik 82%
Sound 76%

SPIEL SPASS:
83%

100%

0%

TEST DRIVE 4x4



Fun-Racer-Veteranen kennen die „Test Drive“-Serie schon seit Jahren – mit „Test Drive 4x4“ geht nun deren Geländewagen-Ableger in die zweite Runde. Wieder einmal gibt's Nachbildungen echter Offroad-Flitzer zu bestaunen, darunter etwa den Jeep Wrangler, den Chrysler Cherokee und den Hummer oder „Hum-Vee“. Zunächst stehen Euch nur vier Strecken und acht Autos zur Verfügung, mit zunehmendem Rennerfolg erlangt Ihr Zugriff auf zwei weitere Strecken sowie die restlichen

Anspruchsloses Gelände! Hüpfen mit Originalautos und beinhardt Musik

Gelände-Brummer. Die Kurse gibt's auch in der Gegenrichtung – laut Verpackung sind es dann zwölf Strecken, und nicht einmal das ist wirklich viel. Nachrennen gibt es keine, und das Wetter bleibt immer gleich. Für eine Simulation sind Steuerung und Fahrverhalten in „Test Drive 4x4“ eindeutig zu seltsam, für einen Fun-Racer wiederum fehlt's an Spielwitz. Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich eher aus der höchst gewöhnungsbedürftigen Fahrphysik als aus echter Gegnerintelligenz. Die Grafik ist zudem recht eintönig,

baut sich teilweise recht spät auf und bietet zwar verschiedene Kameras, aber weder eine Cockpit-Fahrerperspektive noch wirklich gute Effekte – oder auch nur durchsichtige Scheiben. Zwischendurch gibt's immer wieder mal grobe Grafikfehler zu bewundern. Zudem ist die Kollisionsabfrage mißlungen: Durch manche Bäume könnt Ihr einfach hindurchfahren, andere wieder sind hart wie Beton. Der Soundtrack dagegen ist wie geschaffen für Fans von hammerharten Akkorden: Mit Sevendust, Gravity Kills und Fear Factory setzt Accolade auf Heavy-Sound.

David Skreiner

PC TEST

TEST DRIVE 4x4

Hersteller Accolade
Web-Adresse www.accolade.com
Preis/geplant ca. 90 DM/PSX
Spieleranzahl 1-8
Genre Action

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 150 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 150 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Netter Soundtrack, Originalfahrzeuge, lange Strecken.



Negativ:

Grafik-Engine veraltet, empfindliche Steuerung, wenig Kurse.

Altersfreigabe: frei



WERTUNG:
Grafik 62%
Sound 75%

SPIEL SPASS:
61%

100%

0%

MUSIC

„Das könnte ich ja besser!“ denken sich zumindest viele, wenn im Radio oder auf VIVA mal wieder der neueste Möchtegern-Hit läuft.

Mit dem Programm „Music“ könnt Ihr beweisen, ob Ihr tatsächlich das Zeug zum Chartbreaker habt. Auf der CD stehen Euch dazu viele kurze Musikschnipsel aus den Musikrichtungen Techno, House, Drum'n'bass, Ambient und Trip Hop zur Verfügung, die Ihr dann zu einem fertigen Stück arrangieren könnt. Die Möglichkeiten dabei sind enorm: Ihr könnt auf 16 Kanälen nämlich nicht nur vorgefertigte Elemente benutzen, sondern auch eigene Muster anlegen und so bis auf die Note genau selbst bestimmen, was aus den Lautsprechern tönt. Wer will, kann zu seinem Meisterstück noch ein Video aus verschiede-

Die Audio-Qualität ist super – die Komplexität allerdings auch

denen, teils ziemlich abgedrehten Effekten zusammenbauen, die sich ebenfalls nach Euren Wünschen bearbeiten lassen. Auf der CD befinden sich einige Beispielstücke, die eindrucksvoll zeigen, welche Möglichkeiten in dem Programm stecken.

Wenn Ihr allerdings ein solches Stück von Grund auf neu zusammenbasteln wollt, sind nicht nur umfangreiche musikalische Vorkenntnisse von Vorteil, sondern auch eine Menge Geduld. Die Steuerung ist zwar angesichts der vielen Möglichkeiten gut gelungen, aber nur eingefleischte Fans werden an diesem Programm ihre Freude haben.

Patrick Dowling



Auch bei dem Video habt Ihr zahlreiche

Einstellmöglichkeiten



Wer sich auskennt, kann mit dem Programm einiges auf die Beine stellen



PSX TEST

MUSIC

Hersteller Codemasters
Web-Adresse www.codemasters.com
Preis/geplant ca. 100 DM / -
Spieleranzahl 1
Genre Musikprogramm

Besonderheiten:

Kann auch als Lichtorgel für Audio-CDs benutzt werden.



Positiv:

Billiger als ein Studio, aber mit vielfältigen Möglichkeiten und guter Audio-Qualität.



Negativ:

Viel Geduld und viele Vorkenntnisse nötig.

Altersfreigabe: keine Angaben

WERTUNG:
Bedienung 75%
Sound 88%

DAUER SPASS:
77%

100%

0%

ROCKET FIGHTER



Gegen diesen medizinischen Angriff ist kein Kraut gewachsen



Die unteren Minileisten dienen als Super-Move-Anzeige

Capcom¹ startet die Zwergen-offensive: In „Pocket Fighter“² erwarten Euch prügelnde Bälger mit aberwitzigen Kampftechniken.

In Capcoms frischgebackener PAL-Umsetzung dürft Ihr zur Abwechslung nicht ausgewachsene Martial-Arts-Spezialisten, sondern halbstärke Kleinkinder vertrimmen. Im Auswahlsscreen stehen Euch zehn bekannte Spielfiguren aus den populären „Street Fighter“ und „Darkstalker“-Serien zur Verfügung. Unter der Heldenriege findet Ihr bekannte Namen wie Ryu, Chun Li, Akuma, Felicia oder Morrigan, nur eben mit dem feinen Unterschied, daß die Akteure in ungewöhnlicher Knirps-Gestalt zum Kampf antreten. Die Körper sind auf

Babygröße geschrumpft, und alle Gesichtszüge wurden auf kindlich getrimmt. Im Gegenzug hat man den Dreikäsehochs durchschlagende Kanonen spendiert, damit es während der Gefechte auch ordentlich kracht. Wie gewöhnlich kommen alle vier Knöpfe des Joypads zum Einsatz. Feuerbälle und Dragon Punch gehen dank gewohnter Move-Belegung locker von der Hand. Über 30 Schlagtechniken beherrscht jeder der Knirpse, die mit entsprechendem Geschick zu anwachsenden Combo- und Counter-Attacken kombinierbar sind. Im harmonischen Zusammenspiel mit der dreigeteilten Super-Special-Leiste lassen sich so allerlei erquickliche Knall- und Schepper-Manöver ausführen. Selbstverständlich wurde neben einem

Klein aber oho: Fäuste wie ein Donnerschlag



Farbenfroh und spektakulär präsentieren sich die Pocket-Fighter-Specials



Arcade-, Survival- und Free-Battle-Modus auch eine Zwei-Spieler-Option nicht vergessen. Als zusätzliches Feature

gibt es noch einen speziellen Charakter-Editor, mit dem Ihr ganz individuelle Kämpfer erschaffen könnt. Alle Kampfarenen wurden konzeptionell aus den großen Beat'em Up-Vorbildern übernommen und auf niedlich getrimmt. Die witzigen Schlag- und Wurf-Techniken der Winzlinge lassen schnell Spielspaß aufkommen. Die PlayStation-Umsetzung spielt sich genauso gut wie das Automatenoriginal. Die Spielfiguren und Soundeffekte wurden bis auf minimale Einschränkungen originalgetreu übernommen. Wer noch ein knackiges Beat'emUp im konventionellen 2D-Stil sucht, liegt mit „Pocket Fighter“ genau richtig.

Wolfgang Schädle

PSX TEST

POCKET FIGHTER	
Hersteller	Capcom
Web-Adresse	www.capcom.com
Preis/geplant	ca. 100 DM / -
Spieleranzahl	1-2
Genre	Action
Besonderheiten:	
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.	
Positiv: Gelungenes 2D-Beat'emUp mit witzigen Special Moves.	Negativ: Veraltete Pixel-Grafik ohne große Überraschungseffekte.
Alters-freigabe: ab 12 Jahren	WERTUNG: Grafik 65% Sound 67% SPIEL SPASS: 70%

MANA

DER WEG DER SCHWARZEN MACHT

In einem Gebäude am Steg gehen wir vor dem Meteorhagel in Deckung

In einem Gebäude sehen wir eine magische Quelle

Auf der Übersichtskarte geht's zur nächsten Region - mit Verzweigungen!

Cornelius
Das Böse kann nicht überstanden werden, man muß sich ihm stellen und es bekämpfen! Dieser Lutheron wird bößen, ich schwöre es!

Die Dialoge sind direkt ins Spiel integriert

Ein wirklich unterhaltsames Spielchen ist Virgin' da gelungen: „Mana“ ist ein guter Kompromiß aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie.

Ein junger Magier macht sich auf eine rätselhafte Reise: Schon bald wird er von finsternen Wesen angegriffen – und wehrt sich durch prompte Beschwörung nicht minder finsterner Zombies.

Als immer mächtigerer, magiekundiger Heerführer zieht Ihr eine Spur der Verwüstung quer durch 36 unfreundliche und verschiedenartige Regionen – und lernt dabei viele merkwürdige Gesellen kennen. Die Bedienung ist beispielhaft einfach, nur in ganz großen Schlachten nervt's gelegentlich. Obwohl der Zauberer selbst – etwa durch Feuerbälle und ähnliche Angriffszauber – viel Schaden austeilen kann, ist es meistens klug, sich durch etliche vorher herbeigerufene

Witzige Mischung aus Rollenspiel und Echtzeit-Gemetzel

Kreaturen zu schützen, als da wären: Drachen, Basilisken und anderes Getier in 21 Sorten, das Ihr wie in einem Echtzeitstrategie-Spiel auf sichtbare Feinde hetzt. Im Laufe des Abenteuers dürft Ihr in Handlung und Kampf gewonnene Erfahrungspunkte auf verschiedene Fähigkeiten verteilen. So könnt Ihr Euer Mana (Zauber-Energie) und die Lebenskraft erhöhen, die Höchstzahl an Figuren in Eurer kleinen Armee erhöhen oder auch Kristalle einkaufen. Diese sind in drei Ausführungen erhältlich (Ordnung, Neutral und Chaos) und müssen mit magischen Gegenständen kombiniert werden. Je nachdem, mit welcher Kristallsorte Ihr das magische Objekt verwendet, gibt's einen anderen Zauberspruch;

zusätzlich zu den 21 Beschwörungen stehen noch über 40 andere Magieformeln zur Verfügung. Die „künstliche Intelligenz“ (KI), die alle gegnerischen Einheiten steuert, ist recht gut und lernt vom Spieler – Ihr dürft Euch also auf ein durchaus spannendes Spiel freuen, das auch gut mehrmals durchgespielt werden kann. Auch über's Internet könnt Ihr antreten – trotz der verschiedenen Namen für ein und dasselbe Spiel – in den USA läuft „Mana“ unter dem Namen „Duel - The Mage Wars“² und in England als „Magic and Mayhem“³. Technisch gesehen ist „Mana“ jedenfalls mehr als nur okay – bei der Spieltiefe allerdings kann dieses Spiel mit RPG-Hämmern wie „Baldur's Gate“ nicht ganz mithalten.

David Skreiner

PC TEST

MANA - DER WEG DER SCHWARZEN MACHT

Hersteller: Virgin Interactive
Web-Adresse: www.virgin.com
Preis/geplant: 100 DM/-
Spieleranzahl: 1-4
Genre: Rollenspiel

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 100 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 275 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Solide gemachtes Strategie-Abenteuer.



Negativ:

Nicht allzuviel Tiefgang.

Altersfreigabe: ab 12 Jahren



WERTUNG:

Grafik: 76%
Sound: 70%

SPIEL SPASS:

73%



Sprich: ¹ Wördschin; ² Du-Ei Ze Meidsch Woars; ³ Mädshik and Mäihem



深思熟慮*

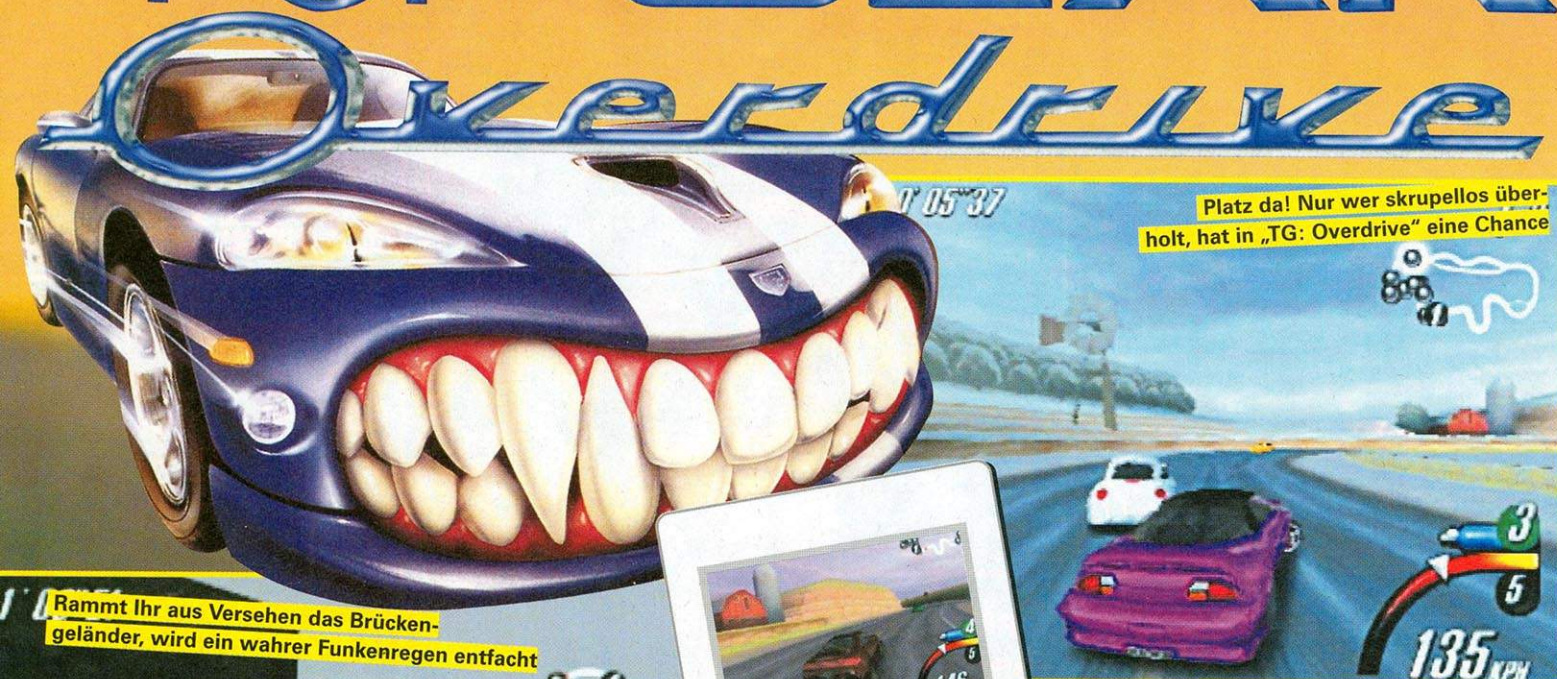
*Grübel grübel...

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

TOP GEAR



Platz da! Nur wer skrupellos überholt, hat in „TG: Overdrive“ eine Chance

Rammt Ihr aus Versehen das Brückengeländer, wird ein wahrer Funkenregen entfacht



Auf dem Highway ist die Hölle los



Auch der Range Rover gibt mächtig Gas

Auf der Bergstrecke genießen wir einen malerischen Sonnenuntergang

Da kommt Bleifuß-Freude auf: Zwölf heiße PS-Kutschen rasen in Kemcos

„Top Gear Overdrive“ um die Wette.

Nintendo-64-Besitzer müssen nicht länger neidisch auf Sonys Vorzeig-Renner blicken. In „Top Gear Overdrive“ klemmt Ihr Euch wahlweise hinter Steuer eines schnittigen Sport-Coupés, eines Land-Rovers oder eines pfeilschnellen Mustangs. Zu Beginn steht Euch allerdings nur ein aufgeräumter Käfer zur Auswahl bereit. Zusätzlich existieren noch neun weitere Extraflitzer, die Ihr Euch mit guten Prämien-Platzierungen und harten Rivalenduellen erst bitter erkämpfen müßt. Im Hauptmenü entscheidet Ihr Euch zwischen einem Championship- oder Versus-Modus. Fünf Grundkurse laden zum fröhlichen Pole-Position-Gerangel ein; Erinnern die ersten beiden Pisten noch stark an „San Francisco Rush“, flitzt Ihr im dritten Kurs à la „V-Rally ‘99“ quer

durchs glitschige Sumpfland, woraufhin Euch der vierte Parcours mitten durch eine nächtliche Großstadtkulisse führt. An optischen und spielerischen Feinheiten wurde nicht gespart: Filmreife Sprungeinlagen und zahlreiche Tunnelpassagen fehlen ebenso wenig wie halsbrecherische Berg- und Talfahrten, die mit unterschiedlicher Bodenbeschaffenheit wie Asphalt, Schotter oder Kiesbett aufwarten. Im Gegensatz zu einem normalen Autorennen gehören bei „Top Gear Overdrive“ rüde Rempelen mit den Gegnern zum Alltag. Sogar verschiedene Witterungsverhältnisse wie Regen oder Schnee sind in einigen Abschnitten vorhanden. Harte Crashes mit der Fahrbahnbegrenzung oder einem gegnerischen Vehikel kosten wertvolle Zeit und führen im schlimmsten Fall zur Explosion. Nach dem Rennen dürft Ihr Euch in die Tuning-Werkstatt

Ein üppiges Fun-Rennspiel mit beeindruckender Grafik-Kulisse



Wer im Eifer des Gefechts ein Hindernis rammt, wird sein hochexplosives Wunder erleben



Hier rasen wir mitten durch einen Tunnelabschnitt



Dezente Info-Schilder weisen Euch auf versteckte Shortcuts hin



Im Multi-Player-Mode dürfen bis zu vier Spieler mitrasen



Nur in der Ego-Perspektive wird Euch ein richtiger Innenspiegel angeboten

0' 22" 24

In den langen Tunnelpassagen wird um jeden Meter Fahrbahn gekämpft

Der Rivale macht sich mit einem Nitro-Schub aus dem Staub

In strömendem Regen wird eine regelrechte Schlamm Schlacht veranstaltet

Auch Nachtfahrten stehen auf dem Programm

begeben, um an Eurem Flitzer diverse Technik-Aufwertungen in puncto Handling, Beschleunigung und Top-Speed vorzunehmen. Danach ist der Rennablauf um einiges schneller und nervenaufreibender als in vorangegangenen Runden. Auch optisch weiß das Hochgeschwindigkeitsrennen zu überzeugen: Detaillierte Geländetexturen und edle Licht-/Schatten-Effekte versetzen jeden Rennspiel-Freak in Verückung. Sogar Nintendos brandneue 4 MB-RAM-Erweiterung findet gebührende Unterstützung, ohne daß dies in der Anleitung erwähnt wird. Präsentiert wird zwar keine echte HiRes-Optik (640 x 480), dafür kommt Ihr in den Genuß schärferer Weitsicht-Verhältnisse (siehe Screenshots). Die Steuerung entspricht überwiegend der von „Top Gear Rally“. Zum großen PS-Kräfte messen treten zwölf Computer-Mitfahrer an, die Euch auf den unterschiedlich beschaffenen Mixpisten das Leben schwermachen. Jedes Fahrzeug ist

optional mit einem Automatik- oder Normalgetriebe ausgestattet, wobei sich an letzteres nur fortgeschrittene Spieler heranwagen sollten. Das oberste Ziel besteht darin, auf jeder Piste unter den ersten vier über die Ziellinie zu preschen. Das klingt zunächst relativ einfach, doch heftiger Konkurrenzdruck erschwert diese Aufgabe erheblich. Während der Pistenhatz dürft Ihr jederzeit zwischen drei Perspektiven wechseln. Allerdings eignen sich die beiden „Cockpit-Views“ (einmal mit und ohne Rückspiegel) weniger zum sinnvollen Spielen. Die Außenansicht zeigt nicht nur wesentlich mehr von der wunderschönen Landschaft, sondern sorgt

auch für einen besseren Überblick. „Top Gear Overdrive“ ist ein sehr gut durchdachtes Rennspiel mit flotter Grafik sowie kompletter Optionsausstattung und einer sehr feinfühligem Analog-Steuerung. Rassistischer Motorenklang, schicke Fahrzeuge und ein abwechslungsreiches Streckendesign bringen spannende Rennspielatmosphäre rüber.

Wolfgang Schädle

INFO

Der Offroad-Vorgänger „Top Gear Rally“ war eines der ersten und der besten N64-Rennspiele. Weniger grafisch, dafür um so mehr im spielerischen Bereich konnte das Offroad-Spektakel überzeugen.

„Top Gear Overdrive“ im HiRes-On-Mode...

...und hier die gleiche Szene ohne 4 MB-Erweiterung

ERSTE HILFE

Wer gut trainiert hat und die Streckenführung inklusive aller Shortcuts auswendig kennt, sollte sein Fahrzeug unbedingt in allen Punkten aufrüsten, um so eine höhere Endgeschwindigkeit und besseres Grip-Verhalten in verzwickten Kurvensituationen zu erreichen.

N64 TEST

TOP GEAR OVERDRIVE

Hersteller Kemco
Web-Adresse www.nintendojo.com
Preis/geplant ca. 130 DM / -
Spieldauerzahl 1 - 4
Genre Sport

Besonderheiten:

Rumble Pak und 4 MB-RAM-Support.



Positiv:

Wunderschöne Landschafts-Optik, beeindruckender Fahrspaß.



Negativ:

Dicke Letterbox-Streifen im Pseudo-HiRes-Mode.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 81%
Sound 77%

SPIEL SPASS:
81%



Buck Bumble

Buck kann auch landen¹ und auf dem Boden krabbeln

0000128



Die Luftkämpfe mit den Wespen sind besonders witzig



Vor jedem Einsatz wird das Ziel ausführlich erklärt – leider ohne Sprachausgabe



Hier könnt Ihr Euch zwischen den Bereichen des Gartens hin- und herteleportieren

Im Laufe des Spiels kann Buck zahlreiche Extrawaffen einsammeln



plosionen sind knallig und das Absturzgeräusch der Wespen einfach klasse. Die Musik ist eigentlich ganz gut, leider aber zu wenig abwechslungsreich und fängt schnell an, sich zu wiederholen und damit ziemlich zu nerven.

„Buck Bumble“ ist ein simples, aber gelungenes Spiel, das einfach Spaß macht. Es macht Laune, mal mit 6,21 Gramm Kampfgewicht durch den Garten zu fetzen und den Kampf mit Wespen, Käfern und anderem Ungeziefer aufzunehmen – wer allerdings das Brummgeräusch von Insekten nicht ausstehen kann, sollte lieber die Finger von diesem Spiel lassen.

Patrick Dowling

Wer hätte das gedacht: Die Menschen haben das Kriegsbeil begraben und auf der Erde ist Frieden eingekehrt.

Na ja, nicht ganz: In der Umgebung einer verlassenen Fabrik mutieren seit einem Chemieunfall vor vielen Jahren Insekten, die sich inzwischen mit allerlei Waffen ausgestattet haben. Aufgrund ihrer Größe stellen sie für die Menschheit zwar keine Gefahr dar, die anderen Insekten aber sorgen sich um ihre Zukunft: Angeführt von einer im Insektenreich bis dahin unbekannten Intelligenz will die „Herde“ aus ihrem Garten ausbrechen und das Insektenreich erobern.

Um dem wilden Treiben ein Ende zu setzen, wurde das Projekt BUCK ins Insektenleben gerufen. BUCK ist ein Bienen-Cyborg, der statt per Stich mit geballter Waffengewalt die Insektenrasse verteidigen will. Ihr übernehmt bei „Buck Bumble“¹ die Kontrolle über den Brummer und müßt ihn bei seinem Kampf durch die 3D-Welt steuern. Da

Buck eine Biene ist, fliegt er durch die Level – er kann allerdings auch landen und „zu Fuß“ weitergehen. Das Fluggefühl ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber gut gelungen – besonders bei Luftkämpfen mit anderen Insekten werdet Ihr Euch jedoch etwas mehr Wendigkeit wünschen. Bucks Aufgabe besteht allerdings nicht

nur darin, die feindlichen Insekten zu vernichten: Er muß auch noch strategische Ziele eliminieren – vor jeder Mission erhält Ihr dazu ein umfangreiches Briefing.

Die Umgebung ist farbenfroh und detailliert, das Problem an der Grafik ist allerdings der Nebel, der die Sichtweite stellenweise arg einschränkt – da sind Orientierungsprobleme vorprogrammiert. Die anderen Insekten sind grafisch ebenso gut gelungen wie akustisch: Ihr hört richtig, wie sie von links und rechts anfliegen; die Ex-

Der Nebel schränkt die Sicht arg ein



An manchen Pflanzen hängt Pollen, der Bucks Energie wieder aufrichtet



Der allgegenwärtige Nebel erschwert die Orientierung



Die Libellen sind im Gegensatz zu den Wespen gepanzert

N64 TEST

BUCK BUMBLE

Hersteller Ubi Soft
Web-Adresse www.ubisoft.de
Preis/geplant ca. 100 DM / -
Spieleranzahl 1-2
Genre Action

Besonderheiten:

Unterstützt Rumble Pak.



Positiv:
Witziges Spiel, das Spaß macht.



Negativ:
Der Nebel erschwert die Orientierung.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 70%
Sound 65%

SPIEL SPASS:
72%



NFL QUARTERBACK CLUB 99



Zwischen den Spielzügen heizen die knackigen Cheerleaders die Stimmung im Stadion an

Während American-Football-Simulationen jenseits des großen Teichs zu den absoluten Rennern gehören, fristen die „NFL“- Spiele hierzulande nach wie vor ein Maverblümchendasein.

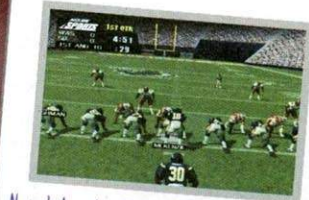
An diesem traurigen Zustand wird wohl auch Acclains' neuestes Werk „NFL Quarterback Club 99“ nichts ändern, obwohl das Programm, soviel können wir schon vorwegnehmen, zweifelsohne zu den besten Sportspielen auf dem Nintendo 64 gehört. Allein die Grafik ist ein echter Augenschmaus. Die im Vergleich zum Vorgänger völlig überarbeitete Engine protzt mit einer hohen Auflösung von 640x480 Bildpunkten und sieht absolut realistisch aus. Zudem haben die aus Polygonen zusammengesetzten Spieler über 450 neue, per Motion-Capture aufgezeichnete Bewegungsanimationen auf Lager, darunter sogar einige lustige Freudentänzen nach gelungenem Touchdown. Ein weiteres Highlight ist die verbesserte

Computer-Intelligenz. Beim American Football gibt man vor jeder Aktion der Mannschaft bestimmte, taktische Hinweise und Laufwege vor, die sie ausführen muß, sobald das Leder-Ei freigegeben wird. Deshalb ist es äußerst wichtig, daß die Akteure diese Spielzüge dann auch entsprechend umsetzen, andernfalls seht Ihr nämlich ziemlich alt aus. Bei „NFL Quarterback“ könnt Ihr Euch in dieser Hinsicht voll auf Eure Mitspieler verlassen. Außerdem weisen alle 31 Mannschaften bestimmte typische Strategien auf, die denen der echten Teams nachempfunden wurden. Neben den

Ohne Zweifel eines der besten Sportspiele fürs N64



Ups: Da wurde unser Quarterback „gesackt“, sprich er kann nicht dazu, einen Pass zu spielen



Natürlich stehen Euch auf Wunsch häufigweise Kameraperspektiven zur Auswahl

Die Grafik zählt zum absolut Genialsten, was Ihr bislang auf dem N64 gesehen habt

Sobald das Ei im Spiel ist, donnern die Kolosse aufeinander

INFO

Das ist American Football

Ziel beim American Football ist es, das Leder-Ei in die sogenannte Endzone des Gegners zu bringen (der vielzitierte „Touchdown“). Es ist immer nur jeweils ein Mannschaftsteil auf dem Feld: Das Team, das gerade in Besitz des Eies ist, steht mit der sogenannten Offense auf dem Platz, die verteidigende Mannschaft dagegen mit der Defense. Die Offense hat nun vier Versuche, um das Ei zehn Yards in Richtung gegnerische Endzone zu tragen. Gelingt ihr das, bekommt sie weitere vier Versuche usw. Schafft es die Offense nicht, wechseln die Mannschaftsteile und die gegnerische Offense bekommt das Leder-Ei.

verschiedenen, altbekannten Modi wie Saison, Turnier oder Einzelspiel dürft Ihr diesmal bestimmte Schlüsselszenen aus allen bisherigen 32 Super Bowl Finals nachspielen. Und daß sich bei soviel Options-Vielfalt auch eigene Spieler nach Euren Bedürfnissen zusammenschustern lassen, versteht sich fast schon von selbst. Falls Ihr also auch nur einen Funken Interesse an Amerikas Sportart Nummer 1 hegt, dann liegt Ihr mit „NFL Quarterback Club 99“ genau richtig. Wer dagegen bei Begriffen wie „Fumble“, „Interception“ oder „Wide Receiver“ ins Fremdwörterbuch schauen muß, der bleibt besser bei seinem „FIFA Soccer“.

Ralf C. Adam

N64 TEST

NFL QUARTERBACK CLUB 99

Hersteller Acclaim
Web-Adresse www.acclaimnation.com
Preis/geplant ca. 130 DM / -
Spieleanzahl 1 - 4
Genre Sport

Besonderheiten:

Unterstützt Expansion Pak und Rumble Pak.



Positiv:

Superbe, blitzsaubere Grafik. Einfache Steuerung, Dutzende von Einstellmöglichkeiten



Negativ:

Wer die Regeln nicht kennt, versteht nur Bahnhof. Spiel nur in Englisch.

Altersfreigabe: keine Angaben

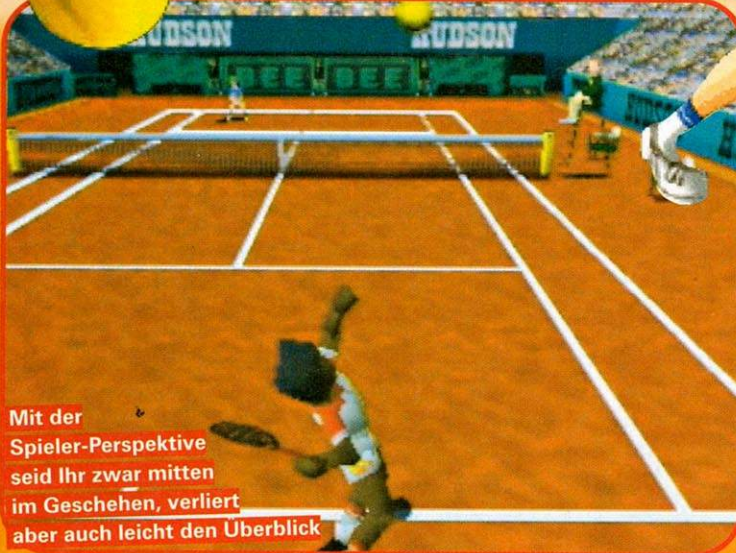
WERTUNG:
Grafik 90%
Sound 81%

SPIEL SPASS:
88%

100%

0%

Centre Court Tennis



Mit der Spieler-Perspektive seid Ihr zwar mitten im Geschehen, verliert aber auch leicht den Überblick



Wenn Ihr im Challenge-Modus alle Klamotten verspielt habt, müßt Ihr in der Unterhose auf den Court



Wir bau'n uns einen Sampras: Hier könnt Ihr das Aussehen Eures zukünftigen Stars verändern

Lange haben Nintendo-64-Fans auf ein Tennis-Spiel für ihre Konsole warten müssen, doch jetzt ist es soweit: Tretet in die Fußstapfen von Boris, Steffi & Co.

Auf den ersten Blick ist „Centre Court Tennis“¹ von Hudson Soft² eines dieser typisch japanischen Sportspiele. Statt möglichst realistisch gerendeter Sportler wackeln hier kleine Cartoon-Figuren über den Platz und lassen den EA-Sports-verwöhnten Fan skeptisch die Stirn runzeln. Doch keine Panik, trotz Niedlich-Look steckt in diesem Programm weitaus mehr, als man bei oberflächlicher Betrachtung meinen möchte. Zu Beginn habt Ihr zunächst die Wahl zwischen zwei völlig unterschiedlichen Spiel-Varianten. Im „normalen“ Turnier-Modus könnt Ihr ein einzelnes Match bestreiten oder aber einen kompletten Wettkampf absolvieren. Dafür existieren sechs verschiedene Tennisplätze mit jeweils unterschiedlichen Belägen. In England, Australien, dem Hochplateau und den USA erwartet Euch gepflegter Rasen, in Frankreich Asche, und auf dem Straßen-Court geht's auf hartem Asphalt zur Sache. Der Belag beeinflusst natürlich nicht unerheblich das Absprungverhalten

Laßt Euch nicht von dem Niedlich-Cartoon-Look abschrecken

der gelben Filzkugel, so daß Ihr Euch auf den jeweiligen Platz gut einstellen müßt. Dankenswerterweise dürft Ihr Euch in einem Trainingsmodus zunächst mit den Besonderheiten der Courts sowie der Steuerung vertraut machen. Als helfende Hand steht Euch ein Tennislehrer zur Seite, der Euch solange die Bälle um die Ohren drischt, bis Ihr die vier Schlagarten Aufschlag, Volley, Schmetterball und Lobs perfekt beherrscht. Diese Übungslektionen sind auch dringend notwendig, denn hinter der Comic-Fassade von „Centre Court Tennis“ verbirgt sich eine waschechte Simulation des weißen Sports. Am Anfang werdet Ihr bestimmt des öfteren frustriert das Joypad in die Ecke feuern, weil Ihr zum siebenundzwanzigsten Mal den Aufschlag ins Netz gesammelt habt. Genau wie im echten Leben ist es bei diesem Spiel extrem wichtig, stets richtig zum Ball zu stehen und im günstigsten Augenblick mit dem Racket auszuholen und draufzuhalten. Entschädigt werdet Ihr für

die schweißtreibenden Mühen mit einem ordentlichen Bestand an Schlagtechniken, die zudem – hat man sie einmal begriffen und verinnerlicht – ohne große Probleme einsetzbar sind. Für den besten Überblick habt Ihr außerdem insgesamt vier Kamera-Ansichten zur Auswahl: zwei Draufsichten von schräg oben, eine Spielerperspektive, in der Ihr Euren Akteur von hinten seht, und eine (praktisch unspielbare und deshalb witzlose) Ballperspektive. Der eigentliche Clou an „Centre Court Tennis“ ist allerdings ohne Frage der abgedrehte Challenge-Modus. Hier dürft Ihr Euch zunächst einen eigenen Spieler erschaffen und mit ihm dann auf die Jagd nach den aberwitzigsten Kleidungsstücken gehen. Dies funktioniert zum einen über einen Wettkampf gegen andere Spieler – den Ihr natürlich gewinnen müßt, um ein neues Objekt zu erhalten – oder über vier spezielle Mini-Spiele, in denen Ihr Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen könnt. Habt Ihr ein neues Kleidungsstück hinzuge-

wonnen, dürft Ihr es natürlich auch anziehen und im nächsten Match bestaunen. Und jetzt kommt der Oberhammer: Wenn Ihr eine bestimmte Garnitur an Klamotten gesammelt habt und diese während des Spiels tragt, könnt Ihr zum einen auf neuen, versteckten Tennisplätzen antreten und zum andern verbessern sich gewisse Fähigkeiten. Mit dem Weihnachtsmann-Set, bestehend aus roter Mütze, rotem Anzug, roter Hose und roten Schuhen rutscht Ihr beispielsweise auf dem Arktis-Court nicht mehr aus, das Hasen-Set hingegen beschleunigt Euer Schrittempo. Egal ob Ihr nun eine möglichst realistische Tennis-Simulation oder ein Fun-Sportspiel für zwischendurch sucht, mit „Centre Court Tennis“ werdet Ihr auf jeden Fall fündig. Selten zuvor gab es ein dermaßen gelungenes Sportspiel mit so vielen ausgefallenen Ideen und versteckten Details. „Advantage: Hudson Soft!“...

Ralf C. Adam



Die Kleiderkombinationen lassen die verrücktesten Outfit-Möglichkeiten zu



Besonders schöne Ballwechsel werden mit einer Wiederholung belohnt

INFO

Die Courts im Challenge-Modus



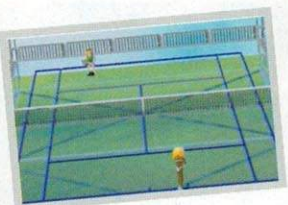
1

1 Beim Vulkan-Platz müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht in die Lava tretet, die überall dort hochspritzt, wo der Ball aufschlägt.



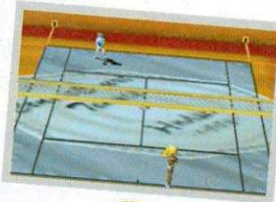
2

2 Auf dem Eis-Platz laufen Pinguine durch die Gegend. Außerdem ist es hier sehr glitschig, also rutscht nicht aus.



3

3 Vorsicht: Auf dem Schwebenden Platz habt Ihr nicht gerade eine besonders gute Standfestigkeit.



4

4 Der Bewegliche Platz besteht teilweise aus rotierenden Bodenplatten, die Ihr möglichst nicht betreten solltet.



5

5 Der Häuserdach-Platz befindet sich in schwindelerregender Höhe. Lockt Euren Gegner immer an den Rand des Courts.



6

6 Achtet beim Wüsten-Platz auf die Skorpione, die hier im Staub zu Euren Füßen herumkrabbeln.



Ein Doppel macht vor allem mit vier menschlichen Mitspielern einen Heidenspaß



Im Auswahl-Schirm könnt Ihr Euch über die Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler informieren

ERSTE HILFE

- Mit der Vorhand lassen sich wesentlich härtere und plazierte Schläge ausführen.
- Variiert die Spielgeschwindigkeit und spielt nicht nur Schmetterbälle. Probiert lieber zwischendurch mal einen Back-Spin.
- Jagt jedem Ball hinterher. Selbst wenn es nicht mehr zu reichen scheint, hechtet Euer Spieler noch der Filzkugel nach.
- Ein optimaler Schlag trifft den Ball genau dann, wenn dieser gerade den höchstmöglichen Punkt des Fluges erreicht hat.

N64 TEST DER GAMES SUPERVISOR

CENTRE COURT TENNIS

Hersteller: Hudson Soft
Web-Adresse: www.hudson.co.jp
Preis/geplant: ca. 140 DM / -
Spieleranzahl: 1 - 4
Genre: Sport

Besonderheiten:

Im Doppel bis zu vier menschliche Mitspieler gleichzeitig möglich.



Positiv:

Viele Gags. Hoher Motivationsfaktor dank Challenge-Modus.



Negativ:

Nur in englisch. Nicht ganz einfach.

Altersfreigabe: keine Angaben

WERTUNG:
Grafik: 75%
Sound: 73%

SPIEL SPASS:
86%



THE ULTIMATE WIZARDRY ARCHIVES

Ausblick auf die Zukunft:
Eine Demo von „Wizardry 8“
ist auch auf der CD



Speziell für Windows: „Wizardry Gold“
sieht besser aus als die älteren Brüder



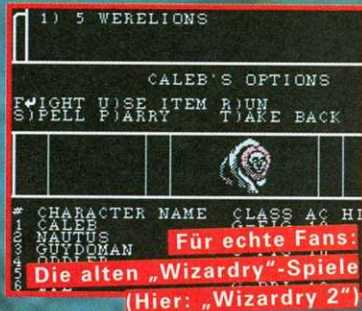
Für den Sammler erlesener Rollenspieler ein echtes Schnäppchen.

Nur noch die älteren Semester erinnern sich an das damals revolutionäre erste 3D-Computer-Rollenspiel: „Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord“. Mit einer sechsköpfigen Heldentruppe vertrimmten wir Monsterscharen, forschten nach toten Gegenständen und vertrieben den miesen Magier Werdna aus seinem Verlies. „Wizardry“

wurde über Nacht erfolgreich, bis heute gibt es insgesamt sieben Teile der Serie. Wer die „alten“ Spiele verpaßt hat, kann nun zuschlagen: Interplay hat dieser Tage alle sieben Spiele, plus eine spezielle Windows-Version des letzten Spieles, in einer Sammlung veröffentlicht – die „Ultimate Wizardry Archives“. Natürlich könnt Ihr von den älteren Spielen keine technischen Wunder

erwarten: Schlappe 4-Farb-Grafik und Magersound sind das einzige, was geboten wird. Dafür entschädigen die beiden letzten Spiele mit VGA-Grafik und besserem Sound. Ansonsten gibt's genug Rollenspielstoff für lange Winternächte. Highlight der Sammlung ist übrigens eines der schwersten Rollenspiele aller Zeiten: „Wizardry 4: Return of Werdna“.

Michael Hengst



PC TEST

THE ULTIMATE WIZARDRY ARCHIVES

Hersteller: Interplay
Web-Adresse: www.interplay.com
Preis/geplant: ca. 90 DM / -
Spieleranzahl: 1
Genre: Rollenspiel

Besonderheiten: Spiele laufen teilweise noch auf 486er PCs. **Min. Konfig:** 486DX 33 MHz, 8 MB RAM, 1 - 200 MB HD, Win 95/98. **Empf. Konfig:** Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 200 MB HD, Win 95/98

Positiv: Komplett: Alle „Wizardry“-Oldies in einer Sammlung.

Negativ: Grafik bei den älteren Spielen mies, nur für echte Fans interessant.

Alters-freigabe: ab 12 Jahren

WERTUNG: Grafik 22-72%
Sound 8-67%

SPIEL SPASS: 80%

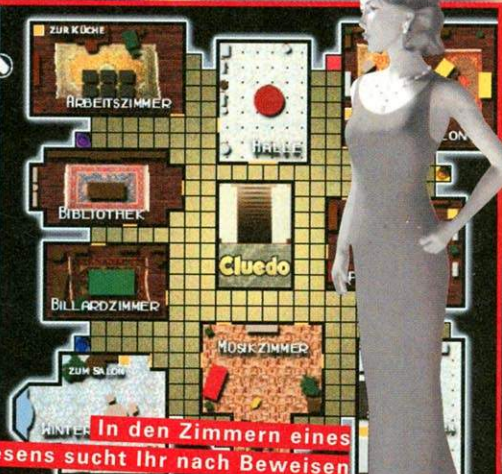


Cluedo

Mysteriöse Morde im Herrenhaus

Einmal Detektiv sein! Einmal einen Mord aufklären! Für uns Otto-Normal-Menschen eigentlich ein unerreichbarer Wunsch. Dank Computerspiel könnt Ihr Euch diesen Traum jetzt erfüllen. Hasbro Interactive hat den Brettspielklassiker „Cluedo“ für PCs stilschlecht umgesetzt. Alleine oder im Netzwerk mit bis zu sechs Spielern versucht Ihr einen Mordfall zu knacken. Wahlweise nach klassischen Regeln oder einer moderneren Variante zieht Ihr Eure gewählte Spielfigur durch ein dreidimensionales Herrenhaus, auf der Suche nach Hinweisen und Spuren. Habt Ihr genügend Beweise zusammen und ist der Verdächtige auch tatsächlich der Killer, gewinnt Ihr. Im Gegensatz zu dem unsäglichen „Stratego“, ist „Cluedo“ erfrischend gut umgesetzt.

VERDÄCHTIGE	
FRÄULEIN GLORIA	▲
ÜBERST V. GATON	▲
FRAU WEISS	▲
REVEREND GRÜN	▲
BARONIN V. PORZ	▲
PROF. BLOOM	▲
TÄTWERKZEUGE	
DOLCH	▲
LEUCHTER	▲
PISTOLE	▲
SEIL	▲
HEIZUNGSROHR	▲
ROHRZANGE	▲
TÄTZIMMER	
HALLE	▲
SALON	▲
SPEISEZIMMER	▲
KÜCHE	▲
MUSIKZIMMER	▲
WINTERGARTEN	▲
BILLARDZIMMER	▲
BIBLIOTHEK	▲
ARBEITSZIMMER	▲

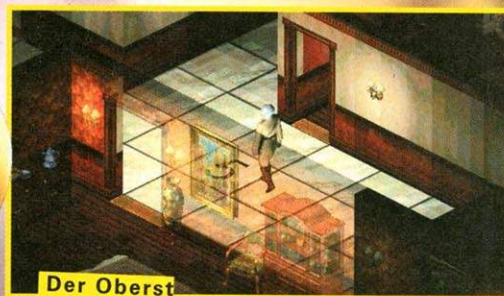


In den Zimmern eines Anwesens sucht Ihr nach Beweisen

Gerenderte Zwischenszenen, eine tolle Soundkulisse und ein teuflisches Mörder & Gendarm-Prinzip machen durchaus Spaß – vor

allem im Netz, wenn Ihr Freunde oder Verwandte überführen müßt.

Michael Hengst



Der Oberst auf Spurensuche

PC TEST

CLUEDO
Hersteller: Hasbro Interactive
Web-Adresse: www.cluedo.de
Preis/geplant: ca. 90 DM / -
Spieleranzahl: 1 bis 6
Genre: Denk-/Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten: **Min. Konfig:** Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 15 MB HD, Win 95/98. **Empf. Konfig:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 95 MB HD, Win 95/98

Positiv: Komplett: Technisch gut gelungene Brettumsetzung, tolle Atmosphäre.

Negativ: Etwas träger Bildaufbau.

Alters-freigabe: frei

WERTUNG: Grafik 69%
Sound 72%

SPIEL SPASS: 68%



KNIFE EDGE



Die Explosionen der größeren Gegner sind das Beste am Spiel



Die Sichtweite ist ziemlich beschränkt – wenn's nicht dunkel ist, ist es neblig



98

Eure Aufgabe ist einfach: Auf alles zielen, was sich bewegt

N64 TEST

KNIFE EDGE

Hersteller: Kemco
Web-Adresse: www.mitsui.de
Preis/geplant: ca. 100 DM / -
Spieldauer: 1 - 4
Genre: Action

Besonderheiten:
Unterstützt Rumble Pak.



Positiv:

Selbst Anfänger werden das Spiel in 1 Std. durchspielen können.



Negativ:

Schlechte Technik + schlechtes Gameplay = schlechtes Spiel.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik: 45%
Sound: 35%

SPIEL SPASS:
43%

100%

0%

„Gegen diesen 3D-Shooter für das N64 ist selbst der Urknall nur eine zerplatzte Seifenblase gewesen“ – so der Verpackungstext. Na dann...

Die Anleitung faßt die Hintergrundgeschichte zum Ballerspiel „Knife Edge“ mit einem kurzen Satz zusammen: „Die Erdkolonien am Mars wurden von hinterhältigen, schleimigen Aliens überfallen!“. Kurzzerhand startet eine Rettungsaktion, bei der Ihr hinter die Bordkanone des nagelneuen und gut bewaffneten Gleiters „Knife Edge“ gesetzt werdet.

Solche Spiele hat das gute N64 nun wirklich nicht verdient

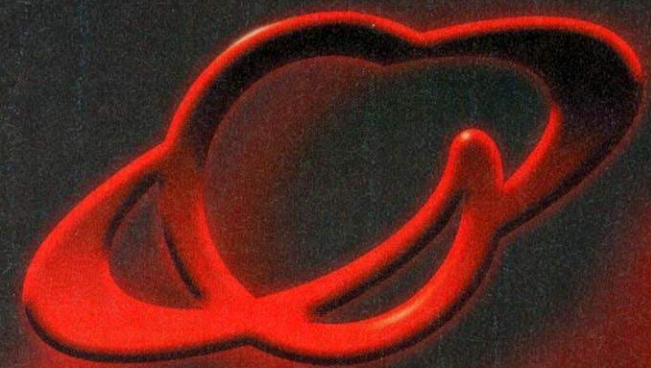
Eure Aufgabe besteht darin, alles abzuschießen, was nach schleimigem Alien oder seiner Ausrüstung aussieht. Der Computerpilot versucht das Schiff auf Kurs zu halten, die Kommandozentrale erteilt Euch über Funk die Aufträge. Die Rettungsaktion ist in vier Level unterteilt, und in jedem Level gibt es mehrere Pfade, zwischen denen Ihr wählen könnt. Die 3D-Grafik ist alles andere als zeitgemäß: Nicht nur, daß sie oft

ruckelt und stockt, die eintönigen Texturen und die durch Nebel beschränkte Sicht erinnern an die Anfangstage der N64-Spiele. Der Sound fällt ebenfalls in diese Kategorie: Einfallslose Soundeffekte, nervige Musik und minimale Sprachausgabe.

Wenn's wenigstens Spaß machen würde! Das Gameplay ist denkbar eintönig, und den Piloten werdet Ihr verfluchen, wenn er Euch wieder einmal in das feindliche Feuer lenkt. Die verschiedenen Pfade innerhalb der Level schaffen kaum Abwechslung, und selbst die Mehrspielermodi helfen nicht: Innerhalb weniger Stunden landet das Spiel auf Nimmerwiedersehen im Regal.

Patrick Dowling

Spielen in einer neuen Dimension!



gamesonline

<http://www.gamesonline.de>

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

DIE TOP 20 UNSER

1 TOMB RAIDER II

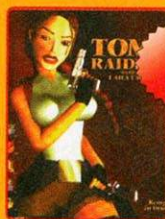
BANJO & KAZOOIE

3

SPYRO THE DRAGON

4

ANNO 1602



1

(1.) TOMB RAIDER II

Eidos/PC, PSX

Sieht so aus, als sei das einzige Spiel, das „Tomb Raider II“ von der Spitze verdrängen kann „Tomb Raider III“...

(6) BANJO & KAZOOIE

Nintendo/N64

Das dynamische Duo Banjo und Kazooie greift nach den Sternen. Mal sehen, wer nächstes Mal die Nase vorn hat.

(12) SPYRO THE DRAGON

Sony/PSX

Sonys neuer Kultstar „brennt“ förmlich darauf, der Konkurrenz die Flügel zu stutzen.

(2) ANNO 1602/Sunflowers/PC

Wir sind schon ganz gespannt auf das nächste „Prinzen“-Album mit der offiziellen „Anno 1602“-Hymne.

(8) FINAL FANTASY VII

Squaresoft/PC, PSX

Squaresoft beweist eindrucksvoll, daß Rollenspiele inzwischen eine breite Fangemeinde gefunden haben.

(-) ZELDA 64/Nintendo/N64

Ab der nächsten Ausgabe dürfen wir uns bestimmt auf ein Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Link und Lara freuen.

(-) TOMB RAIDER III

Eidos/PC, PSX

Wollen wir wetten, daß dieser Titel spätestens in vier Wochen unter den ersten drei ist?

(7) COMMANDOS/Eidos/PC

Mit „Commandos“ hat Eidos bewiesen, daß packende Strategiespiele nicht zwangsläufig wie „C&C“ aussehen müssen.

(3) TEKKEN 3/Namco/PSX

Das ist Pech: Kaum war „Tekken 3“ (fast) ganz oben, geht's auch schon wieder sechs Plätze in den Keller.

(5) MISSION: IMPOSSIBLE

Infogrames/N64

Achtung, diese Meldung vernichtet sich nach 5 Sekunden von allein: Auch Ethan Hunt hat in dieser Woche wenig Glück...



2



4



6



8



10

DIE TOP 5 ALLER

PC



1

(1) TOMB RAIDER II
Eidos

2

(2) ANNO 1602
Sunflowers

3

(5) FINAL FANTASY VII
Squaresoft

4

(-) TOMB RAIDER III
Eidos

5

(5) COMMANDOS
Eidos

PSX



1

(1) TOMB RAIDER II
Eidos

2

(-) SPYRO THE DRAGON
Sony

3

(4) FINAL FANTASY VII
Squaresoft

4

(-) TOMB RAIDER III
Eidos

5

(2) TEKKEN 3
Namco

N64



1

(3) BANJO & KAZOOIE
Nintendo

2

(-) ZELDA 64
Nintendo

3

(2) MISSION: IMPOSSIBLE
Infogrames

4

(1) FRANKREICH 98
Electronic Arts

5

(-) F-ZERO X
Nintendo

ER LESER



11

(4) FRANKREICH 98
Electronic Arts/PC, PSX, N64
Das Jahr 1998 ist vorbei, die WM (hoffentlich) verschmerzt - Zeit für den Nachfolger „FIFA 99“.



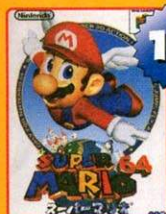
13

(10) TOMB RAIDER/Eidos/PC, PSX
Drei „Tomb Raider“-Spiele unter den Top Twenty - irgendwie wird das langsam langweilig...



15

(11) MEDIEVIL/Sony/PSX
Während Spyro um die Tabellenspitze kämpft, schlägt sich der arme Daniel Fortesque durch die Niederungen der Charts.



17

(9) SUPER MARIO 64
Nintendo/N64
Nachdem Link endlich zur Wachablösung angetreten ist, darf sich Mario so langsam auf den Altersruhestand freuen.



19

(18) NHL 99
Electronic Arts/PC, PSX, N64
EA Sports' neue Eishockey-Referenz sorgt für mächtig Stimmung im heimischen Wohnzimmer-Stadion.



20

(19) DIDDY KONG RACING
Nintendo/N64
Kaum in die Charts eingestiegen, geht dem guten Diddy auch schon die Puste aus. Wo ist der ADAC, wenn man ihn mal braucht?



12

PlayStation



14



16



18



20

DIE TOP 3 der Redakteure

1

FIFA 99
Electronic Arts/PC, PSX, N64



2

ZELDA 64
Nintendo/N64

3

TOMB RAIDER III
Eidos/PC, PSX

Ralf Adam



Michael Hengst

ZELDA 64
Nintendo/N64

1

DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB
Eidos/PC

2

KING'S QUEST VIII
Sierra/PC

3

1

TUROK 2
Acclaim/N64



2

ODDWORLD: ABE'S EXODUS
GT Interactive/PC, PSX

3

GRIM FANDANGO
LucasArts/PC

Patrick Dowling



David Skreiner

X-GAMES PRO BOARDER
Electronic Arts/PC, PSX

1

TUROK 2
Acclaim/N64

2

DETHKARZ
Infogrames/PC

3

1

ZELDA 64
Nintendo/N64



2

XENOGears
Squaresoft/PSX

3

VIRTUA FIGHTER TB
Sega/DC

Wolfgang Schädle

SYSTEME

GB



1

(1) V-RALLY
Infogrames

2

(2) LEGEND OF ZELDA
Nintendo

3

(3) HUGO 2
Infogrames

4

(4) LUCKY LUKE
Infogrames

5

(5) SUPER MARIO LAND 4
Nintendo

IHR BESTIMMT DIE CHARTS!

Schreibt Euer Lieblingsspiel (System nicht vergessen) auf eine Postkarte und sendet sie an:

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

Unter allen Einsendungen verlosen wir pro Ausgabe fünfmal je ein Spiel Eurer Wahl (bitte Wunschtitel angeben).

SPIELE DES JAHRES

Weihnachten ist vorbei. Das Jahr 1998 ebenso. Es ist an der Zeit, aus den Spielen, die letztes Jahr erschienen sind, die besten herauszusuchen und das Spiel des Jahres 1998 zu küren.

Jedes Jahr erscheinen rund 1000 Titel für die verschiedenen Computer- und Videospielsysteme. Neben einer Vielzahl von tollen Spielen (und einer recht umfangreichen Gurkenkollektion) gibt

es eine Reihe von Programmen, die besonders aus der Masse herausragen. Entweder durch brillante Technik oder durch ein geniales Spielprinzip oder einer Kombination aus beiden zeichnen sich solche Knüller

aus. Obwohl die GAMES AND MORE noch ein sehr junges Magazin ist und erst seit November auf dem Markt, kennen unsere Redakteure doch alle Highlights des Jahres wie ihre eigene Hosentasche.

Aus den gnadenlos guten Hits haben wir uns die allerbesten ausgesucht und nicht nur das „Spiel des Jahres“ gekürt, sondern auch die Gruppensieger für Genres und Systeme herausgesiebt. In heißen Diskussionen wurden Spiele verglichen, Grafiken unter die Lupe genommen und Sounds angehört. Auf den folgenden Seiten findet Ihr die heißesten Knüller aus dem vergangenen Jahr.

Michael Hengst



Spiel des Jahres ZELDA

Dies ist die Krone der Spielschöpfung: System- und genreunabhängig ist ein Programm, das den Titel „Spiel des Jahres“ tragen darf,

das höchste der Gefühle. Dieses Spiel hat die GAMES AND MORE-Mannschaft am nachhaltigsten beeindruckt, hat technisch und spielerisch neue Maßstäbe gesetzt und gehört zum Feinsten, was Entwickler im vergangenen Jahr programmiert haben. Und der Gewinner ist: „The Legend of Zelda: Ocarina of Time“. Die dreijährige Wartezeit auf das N64-Spiel hat sich bezahlt gemacht. Dieses Mammutmodul (immerhin 32 Mbyte groß) von Altmeister Shigeru Miyamoto läßt niemanden kalt: Ein Spieldesign der Extraklasse, gepaart mit einer tollen Story, einer gnadenlos guten Grafik, dem tollen Sound und der griffigen Steue-



rung machen aus dem jüngsten Zelda-Spiel einen Meilenstein der Softwaregeschichte. Kurzum: „The Legend of Zelda: Ocarina of Time“ hat die Spielerherzen im Sturm erobert und sich den obersten Platz im Spieleolymp mehr als verdient.

DIE GENRESIEGER

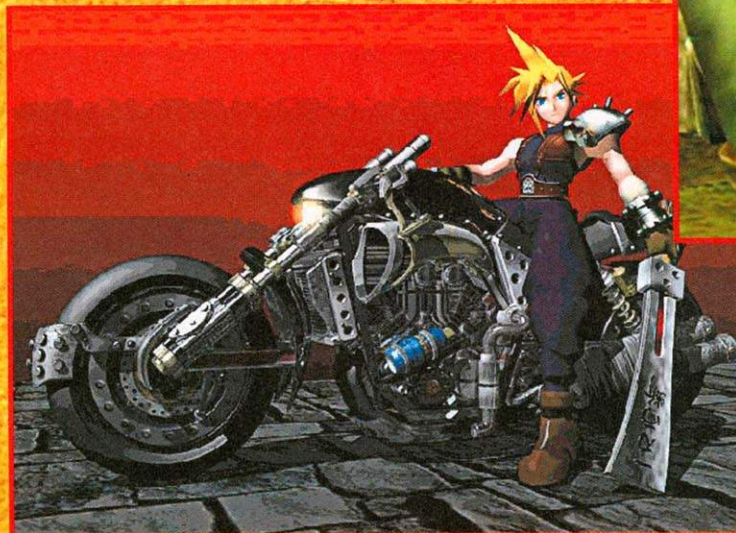
Unabhängig vom Meister aller Klassen haben die GAMES AND MORE-Redakteure die verschiedenen Sieger in der Disziplin „Genre“ ausgelobt. Welches Spiel ist für den Actionfreund die richtige Wahl?

Welcher Dungeon ist am tiefsten? Mit welchem Tüftelprogramm beschäftigt sich der flinke Denker am längsten? Fragen über Fragen, die nur unsere Liste der heißesten Genre-Spiele beantworten kann.



Bestes Adventure **GRIM FAN- DANGO**

Klare Sache: Welches Abenteuerspiel hat uns im Jahr 1998 am meisten Vergnügen bereitet? Das furiose „Grim Fandango“ natürlich. Knackiger Rätselspaß in einer grafisch aufgepeppten 3D-Umgebung sieht man nicht alle Tage. Aber für den Durchbruch sorgte der streckenweise recht rabenschwarze Humor und der Mut der Entwickler, mal ausgelatschte Wege zu verlassen, um mit „Grim“ neue Abenteuerhorizonte zu erschließen.



Bestes Rollenspiel **FINAL FANTASY 7**

Die Rollenspiele kehren zurück: Viele Hersteller hauchen dem Genre neues Leben ein und investieren jede Menge Zeit, Mühe und letztendlich einen Haufen Geld, um nicht nur den Fans ein tolles Spiel zu bieten. Erfrischend ist die Aus-

wahl der Szenarien: Ob Sf, Fantasy oder Gruselspaß – für jeden Geschmack wurden und werden Rollenspiele entwickelt. Es war ein knapper Sieg, aber das Programm, das im Rollenspielgenre sicherlich Maßstäbe gesetzt hat, war und ist Squaresofts gigantisches „Final Fantasy 7“. Eine riesige Spielwelt, eine gut ausgewogene Mischung aus Fantasy und Sf-Elementen und das gestylte Design lassen keinen Zweifel an der Tatsache, daß „Final Fantasy 7“ die Konkurrenz (wenn auch nur um Schwertesbreite) überholt hat und für uns das Rollenspiel des Jahres ist.



Bestes Actionspiel **TUROK 2**

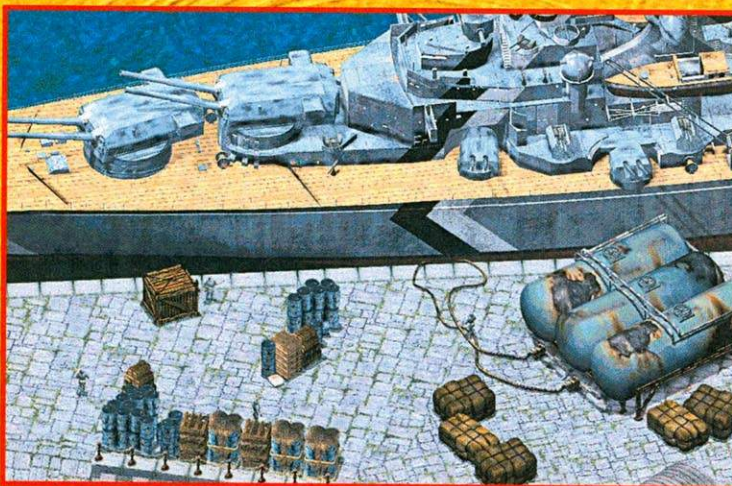
Für flinke Finger wird derzeit gut gesorgt: 3D-Shooter, wohin das Auge blickt. Sogar Semi-2D-Balleereien kehren auf den Bildschirm zurück – Heerscharen von finsternen Monstern werden in immer effektvolleren Explosionen zu Staub zerbröselt, immer gefährlichere und ausgefallene Waffen stehen dem Spieler zur Verfügung. Im Arsenal des Schreckens hat sich ein Kandidat besonders hervor getan: „Turok 2“ zieht um Laserlänge an den Kollegen vorbei und zeigt, daß sowohl das Actiongenre, als auch das Nintendo 64 noch lange nicht am Ende ist. Kaum ein anderer Actionknaller bietet derart intelligente Gegner, ein beeindruckenderes Waffenarsenal und Spielspaß wie dieses Programm.

SPIELE DES JAHRES



Bestes Sportspiel FIFA 99

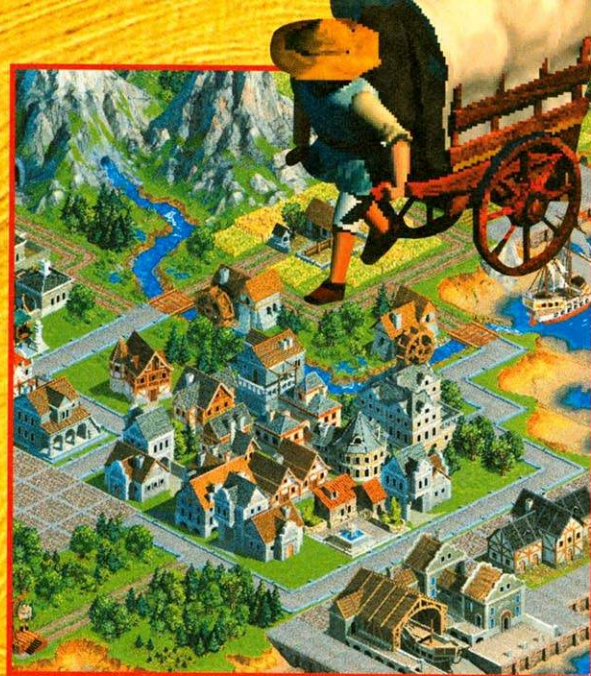
Es kann nur einen geben: In den letzten Jahren hat sich besonders eine Softwarefirma um den virtuellen Sport bemüht und mit Akribie und Feingefühl die Spiele immer weiter verfeinert. EA Sports heißt die Company, die Spiele sind Legende. Jedes Jahr auf's neue werden bessere und mit noch schönerer Grafik und noch ausgefeilteren Features versehene Versionen der Programme veröffentlicht. Daß zudem die Spiele mit offiziellen Lizenzen versorgt werden und so Schauplätze und Spieler dem realen Leben entsprungen sind, macht die EA-Sports-Spiele besonders reizvoll. Was für den einen Spieler gerade noch als Verschönerung durchgeht, ist für den sportbegeisterten Computerfan die Spitze der Spielezunft. Ungeschlagener Meister im Sportspielbereich ist deshalb: „FIFA 99“.



Bestes Strategiespiel COMMANDOS

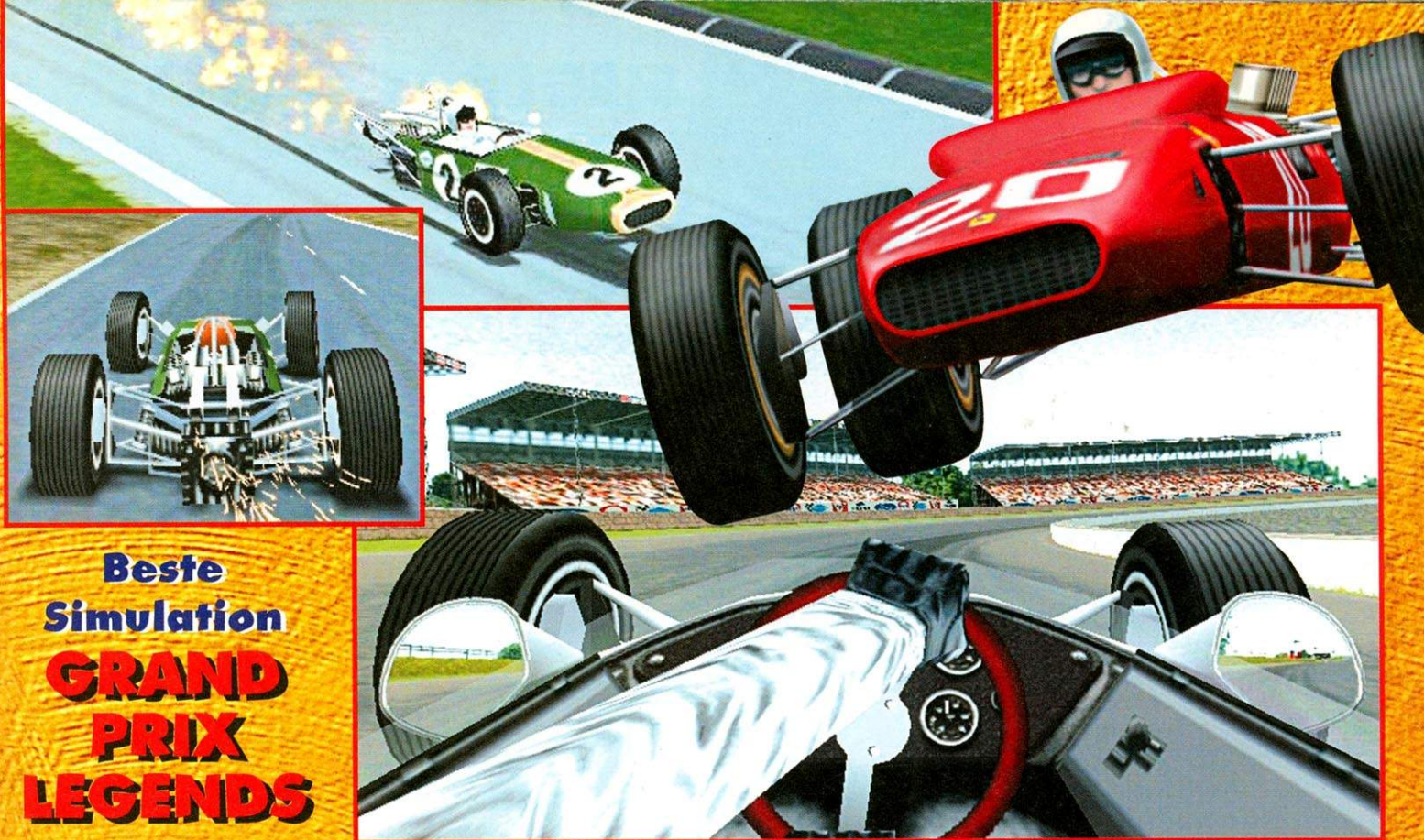
Strategiespiele gibt es wie Sand am Meer: Immerhin gehört das Strategiegenre zu den beliebtesten im ganzen Land. Spiele wie „Command & Conquer“ oder „StarCraft“ sind Selbstläufer und stürmen in regelmäßigen Abständen die Charts. Dutzende von Trittbrettfahrern wollen an dem Erfolg teilhaben und veröffentlichen Klone der „großen Zwei“ – erreichen

aber selten die Qualität der Originale. Nur wenige Hersteller zeigen den Mut, die herkömmlichen Echtzeitstrategie-Wege zu verlassen und etwas Frisches auszuprobieren. Branchenneuling Pyro Studios überraschte Spieler und die Konkurrenz mit einem neuen Konzept und setzte sich mit dem Debütitel „Commandos“ nicht nur an die Spitze der Verkaufscharts, sondern gleich auch an die Top-Position der Strategiespiele. Dank Innovations-Bonus und Spielspaßfaktor vergeben wir den Titel „Bestes Strategiespiel des Jahres 1998“ an „Commandos: Hinter feindlichen Linien“.



Beste Wirtschafts- simulation ANNO 1602

Des Deutschen liebstes Spielekind sind Wirtschafts- bzw. Aufbau- simulationen. Sobald es etwas zu kaufen oder zu verkaufen gibt, sobald es darum geht, ganzen Völkerscharen zu Wohlstand und Ruhm zu verhelfen, greift der teutonische Spieler ins Regal und tüfelt in stundenlanger Kleinarbeit neue Wachstumsstrategien aus. Kein Wunder also, daß Spiele wie „Die Siedler“ sich monatelang in den Verkaufscharts tummeln. Kassenschlager und spielerischer Spitzenreiter in Sachen Aufbau- strategie und Wirtschaftssimulation ist jedoch das historisch angehauchte Spiel von Max Design und Sunflowers „Anno 1602“. Das Spitzenspiel sicherte sich durch ein ausgefeiltes Handels- und Diplomatie-System, knifflige 3D-Grafik und abwechslungsreiche Szenarien einen Ehrenplatz im Gewühl der Genre-Kollegen.

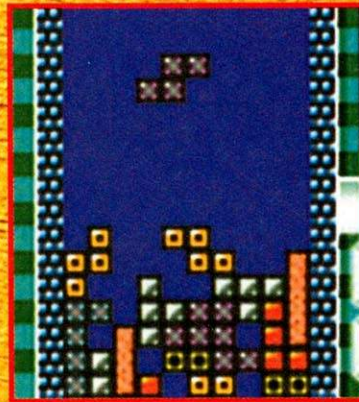


Beste Simulation **GRAND PRIX LEGENDS**

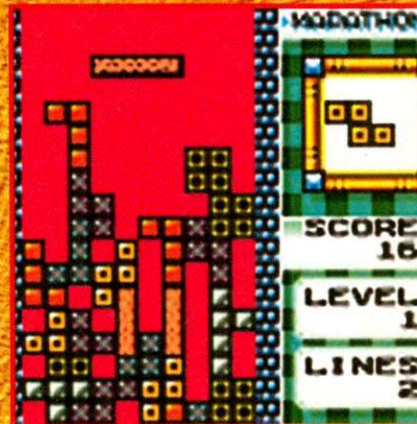
Normalerweise gehört vor allem militärisches Equipment zu den bevorzugten Simulations-Spielzeugen. Ob Kampfjet, Panzer, U-Boot oder Infanterist: In Simulationen wird geschossen und gebombt, daß sich jeder General die Hände reibt. Selten erscheinen „friedliche“ Simulationen – die zudem hinter ihren militärischen Kollegen hinterherhinken. Ausnahmen bestätigen jedoch die Regel: Sierras „Grand Prix Legends“ zeigt deutlich, daß Simulationen auch ohne Kanonendonner Spaß machen können. Mit Sorgfalt gruben die Designer dieser Rennsimulation in alten Archiven und schufen mit den so gesammelten Daten die beste Simulation des Jahres. Mit Formel-1-Flitzern der 60er Jahre heizen wir ohne Airbag und technische Fahrhilfen über die Rennpisten dieser Welt.

Bestes Denk-/ Geschicklich- keitsspiel **TETRIS DX**

Ein bißchen sind die Denkspiele in Vergessenheit geraten: Der Grund ist einfach – immerhin wurden alle anderen Genres immer dynamischer und mit immer mehr optischem Schnickschnack aufgebohrt. Denkspiele bieten sich halt für 3Dfx-Spielereien nicht so an wie beispielsweise ein furioser Action-Shooter. Und trotzdem: Ein Tüftelprogramm hält sich seit über einem Jahrzehnt hartnäckig einen Platz im Herzen der Spielergemeinschaft frei. Unabhängig von Alter oder



System ist dieses zeitlos schöne Programm gegen alle technischen Verbesserungen gefeit und ist so nahe an dem Attribut „perfekt“, wie ein Spiel nur sein kann. Deshalb ist der Sieger im Genre „Denk-/Geschicklichkeit-Spiel“ die – jetzt bunte – Variante von



„Tetris“ für den Game Boy Color. „Tetris“ in Kombination mit dem Game Boy Color ist ein Garant für vergnügliche Stunden: Man kann es überall mit hinnehmen, es macht einfach Spaß und es wird nie langweilig.



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

FEZZI

INFOGRADES
DEUTSCHLAND

Nintendo

GAME BOY
COLOR

SPIELE DES JAHRES



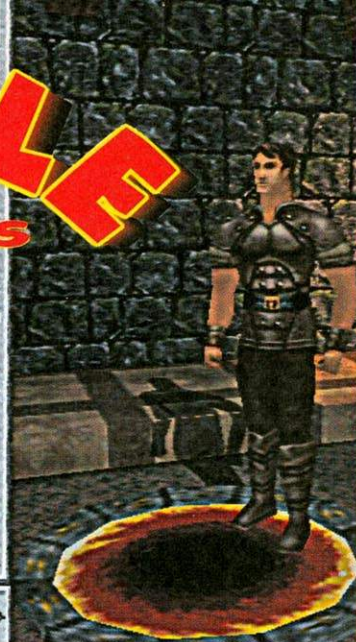
PC-Spiele des Jahres

★★★★★
KING'S QUEST 8

★★★★★
COMMANDOS

★★★★★
ANNO 1602

Der PC hat sich als Spielmaschine schon lange etabliert: Der ehemalige Bürokeuch hat „klassische“ Heimcomputer wie Amiga, Atari ST und C64 überholt und überlebt. Dank zahlreicher Hardwarezusätze und immer schnelleren Prozessoren werden Spiele auf dem PC immer realistischer, sehen immer besser aus und hungern nach immer dickerer Hardware. Leider folgt dem technischen Fortschritt nicht automatisch der spielerische Gehalt – nur wenige Programme halten beim Spielspaß das, was sie bei der optischen Aufmachung versprechen. Auf dem PC haben folgende Titel den Sprung zum Klassiker geschafft. Sierras tolle Fortsetzung der „King's Quest“-Serie mit dem Untertitel „Die Maske der Ewigkeit“ ist schon jetzt ein echtes Meisterwerk. „Commandos“ von Pyro ist dank der frischen Ideen ein Hit, und Sunflowers „Anno 1602“ zeigte deutlich, daß auch aus deutschen Ländern erfolgreiche Software kommen kann.



PlayStation-Spiele des Jahres

★★★★★
TOMB RAIDER 3

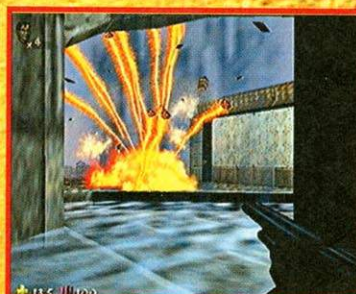
★★★★★
TEKKEN 3

★★★★★
GRAN TURISMO

Die PlayStation ist die erfolgreichste Konsole am Markt: Aus rund 400 Spielen kann der Kunde heute wählen, pfiffige Programmierer holen bei den neuesten Programmen das letzte aus der Hardware heraus. Um so schwieriger war die Wahl der Top Drei für die PlayStation. Aber am Ende eines hitzigen Wortgefechtes haben sich die GAMES AND MORE-Redakteure auf das glorreiche Trio geeinigt.

SIEGER DER SYSTEME

Natürlich gibt es nicht nur Sieger im Bereich der einzelnen Genres: Die GAMES AND MORE-Mannschaft hat zudem für jedes Spielsystem – also für Computer und für Konsole – jeweils die besten drei Spiele herausgepickt, die es für dieses System im letzten Jahr gab. Dabei spielten natürlich solche Themen wie technische Herausforderung, aber auch spielerische Eleganz, Witz und der Spaßfaktor eine Rolle. Jeweils drei Titel wurden von uns ausgesucht und auf das Siegertrappchen der Systeme gehoben.



Nintendo-64-Spiele des Jahres

★★★★★
ZELDA

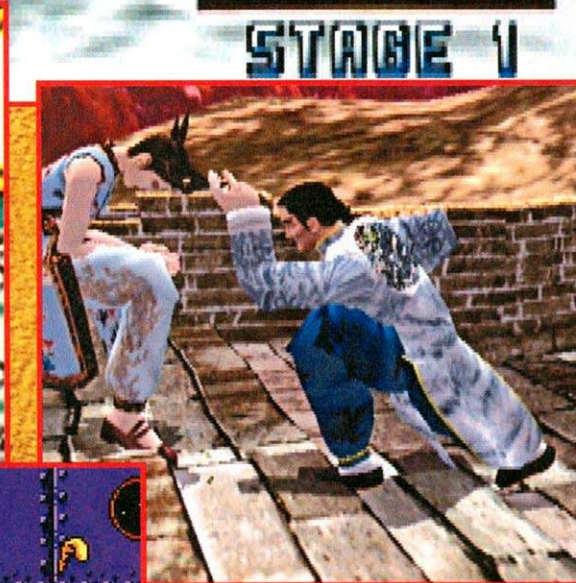
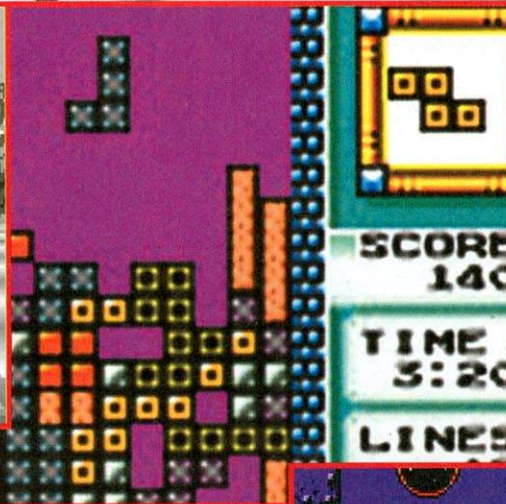
★★★★★
TUROK 2

★★★★★
V-RALLY 64



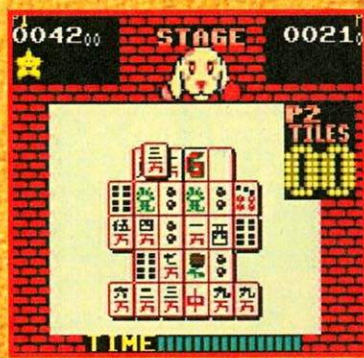
Daß Über-Babe Lara Croft nicht müde wird, zeigt der jüngste Teil der „Tomb Raider“-Serie. „Die Abenteuer von Lara Croft“ gehört zu den besten Spielen, die es 1998 für die Sony-Konsole gab. Prügfelns und Actionspezis kommen bei dem technisch und spielerisch nicht zu übertrumpfenden „Tekken 3“ voll auf ihre Kosten, während Autofreunde mit „Gran Turismo“ PS-stark über digitale Pisten knattern.

Nach einem etwas schweren Start, holt „Big N“ nun mächtig auf: Module für die 64-Bit-Maschine werden nicht nur preiswerter, sondern auch immer besser. Spitzenreiter in Sachen Spielspaß ist unser Spiel des Jahres. „The Legend of Zelda: Ocarina of Time“ zeigt, was in der Nintendo-Konsole steckt, und ist wegweisend für kommende Generationen. Daß sich im Spitzentrio „Turok 2“ einfindet, ist ebenfalls kein Wunder: Technisch meisterhaft, gehört das Acclaim-Spiel zum Pflichtprogramm. Abgerundet wird die obere Spieleetage durch das famose Rennspiel „V-Rally 64“, das uns auf Nintendos Konsole noch einen Hauch besser gefällt als auf der Konkurrenz-Maschine. So sehen die N64-Spiele der Zukunft aus – gebt uns mehr davon.



Game-Boy-Spiele des Jahres

★★★★★
V-RALLY
 ★★★★★
DIE SCHLÜMPFE
 ★★★★★
LUCKY LUKE
 ★★★★★



Game-Boy-Color-Spiele des Jahres

★★★★★
TETRIS DX
 ★★★★★
SHANGHAI
 ★★★★★
BUGS BUNNY
 ★★★★★

Obschon der Nachfolger gerade aus den Startlöchern kommt, gehört der Game Boy zur Standardausführung eines jeden Spielhaushalts. Leider halten immer weniger Entwickler dem flotten Taschenspieler die Stange. Hauptsächlich aus Frankreich und natürlich von Nintendo selbst kommen noch Neuerscheinungen. Neben dem Spitzenrenner „V-Rally“ beeindruckten im vergangenen Jahr zwei Comic-Lizenzen für die Mini-Konsole. So muß sich das Rennspiel mit den „Schlumpfen“ und mit „Lucky Luke“ den obersten Platz im Game-Boy-Himmel teilen.

Kaum auf dem Markt, zieht der Game Boy Color ordentlich an: Jede Menge Spiele sind schon erschienen, zahlreiche Software ist für die

nächsten Monate angekündigt. Da es offiziell Spiele wie „Zelda“ und „Warioland 2“ in Deutschland noch nicht gibt, fiel die Wahl der Spiele des Jahres für den Game Boy Color auf drei flotte Titel, die es noch rechtzeitig zum deutschen Weihnachtsfest geschafft haben. Ungeschlagener Meister aller Klassen ist „Tetris DX“, das sich den Thron mit „Shanghai“ und „Bugs Bunny“ teilt. Alle drei Spiele machen ordentlich Spaß und sind die richtigen Wegbegleiter für die farbenfrohe Kleinstkonsole.

Dreamcast-Spiel des Jahres

★★★★★
VIRTUA FIGHTER 3TB
 ★★★★★

Zwar gibt es weder das Dreamcast, noch die dazugehörigen Spiele bis heute in Deutschland, aber der Vollständigkeit halber wollten wir auch Segas Newcomer entsprechend würdigen. Da es derzeit nur vier Titel für die Konsole gibt und drei dieser vier Programme eher durchschnittlich sind, haben wir uns hier auf nur einen Sieger geeinigt, und der heißt „Virtua Fighter 3tb“. Um Pixelbreite verpaßt Sega Edelprügler Automatenqualität und macht schon heute deutlich, was in der Maschine für ein Potential steckt.

SPIELE DES JAHRES



Heldin des Jahres

★★★★
LARA CROFT
★★★★
LEELOO
★★★★
AYA
★★★★

Im Spiel ist die Emanzipation der Frau schon lange vollzogen: Nicht umsonst ist der erfolgreichste Spielecharakter der Neuzeit eine feschke junge Dame. Vorbei die Zeiten, als ein leicht übergewichtiger Klempner das Vorbild der spielenden Jugend war. Heute lechzen Millionen Fans nach den Polygon-Formen eines Fotomodells, einer animierten Agilität einer Spitzensportlerin und dem Intellekt einer Harvard-Professorin. All diese Qualitäten vereint derzeit nur eine digitale Dame: „Lara Croft“. Kein Titelblatt ohne die virtuelle Cyber-Queen, kein Jugendzimmer ohne aufreizendes Poster. Die Heldin des Jahres 1998 ist also ohne Zweifel die pfffige Archäologin mit der erotischen Ausstrahlung Dolly Busters und der Schlagkraft eines Arnold Schwarzeneggers. Allerdings ist Lara nicht allein auf weiter Flur: Neben Möchtegern-Amazonen gibt es zwei Frauen, die der Britin durchaus das Wasser reichen können. Leeloo aus dem „Fünften Element“ sieht nicht nur schnuckelig aus, sondern macht auch spielerisch einen tollen Eindruck. Powerfrau Nummer Drei ist die New Yorkerin Aya aus dem Rollenspiel-Hit „Parasite Eve“, der leider nie in Deutschland erschien.



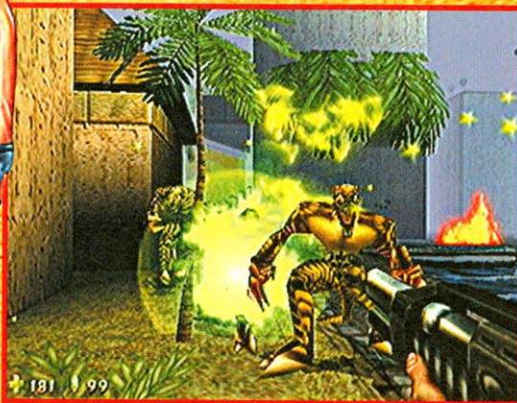
Held des Jahres

★★★★
WEX
★★★★
TREY KINCAID
★★★★
CRASH
★★★★

Es gibt sie – trotz der femininen – Konkurrenz immer noch: Rauhe Kerle, die sich gebärden, als würde die Welt immer noch den Männern gehören. Rude Sprüche, harte Worte, ein kräftiger Bizeps, eine Wumme im Gürtel und der Intelligenzquotient eines Harzer Käses reichen, um aus dem Herrn der Schöpfung einen Helden zu machen. Da wird erst geschossen und dann gefragt: In der Rubrik „Held des Jahres“ ist kein Platz für Weicheier und Softies; hier darf ein Mann noch ein Mann sein: Ungewaschen werden hier Monster gekillt, statt eines Rasierapparates

SONDERPREISE

Neben „klassischen“ Siegern bei den Systemen und den Genres gibt es selbstverständlich noch jede Menge anderer toller Sachen, die uns in den Spielen des letzten Jahres aufgefallen sind. Ob dies ein besonders beeindruckendes und durchschlagendes Waffenarsenal oder eine flotte Heldin war: Hier folgen die schönsten Spezialfeatures, Helden, Waffen und andere feine Dinge, die der GAMES AND MORE im letzten Jahr unter das Joypad gekommen sind.



Waffenarsenal des Jahres

★★★★
TUROK 2
★★★★
WILD 9
★★★★
FALLOUT 2
★★★★



trägt der Held von heute einen Flammenwerfer mit sich herum – Naturschweiß statt Davidoff Cool Water und Handgranate statt Blumenstrauß. Allzeit bereit heißt die Devise, die mit dem Vokabular eines Neandertalers verbal kundgetan wird. Zwei Exemplare unseres Macho-Trios fallen dann auch unter die Rubrik „Hart, aber herzlich“: Wex, der leicht unterbelichtete Held aus „Wild 9“, und Trey Kincaid, das von Bruce Willis verkörperte Mannsbild aus dem Actionpektakel „Apocalypse“. Eher witzig denn rüpelhaft gebärdet sich der tierischste Held – „Crash Bandicoot“ gehört eindeutig zu den „Männern des Jahres“.

Ob Raketenwerfer, Plasmagewehr, Pfeil und Bogen, Schredderlaser, oder Lasso-Pistole: Die Spieledesigner erfinden immer ausgefeiltere Waffen und bauen diese dann als Instrument der Zerstörung in Spiele ein. Das Arsenal des Schreckens hat uns bei folgenden Spielen besonders gut gefallen: „Turok 2“, „Wild 9“ und „Fallout 2“. Neben dem reinen Vernichtungsfaktor waren Abwechslung, Heimtücke und pure Anzahl die Kriterien für die Auswahl. Nach unserer Meinung haben diese drei Spiele davon am meisten zu bieten.



Monster des Jahres

★★★★★
TUROK 2
★★★★★
ZELDA
★★★★★

KING'S QUEST 8
★★★★★

Kein Computer- oder Videospiel ohne harte Gegner: Ob aus der Pflanzen- oder Tierwelt, ob Maschinen, Menschen oder miese Mutanten – nur ein punktebringender Gegner ist ein guter Gegner. Nun gibt es aber solche und solche Feinde: Einige Kreationen der Programmierer ringen einem Spieletester nur noch ein müdes Lächeln ab, bei anderen Monstern erreicht der Schockfaktor schon den Grenzbereich eines Herzinfarktes. Bei diesen Spielen haben wir uns am meisten über Monster erschreckt: dem 3D-Shooter „Turok 2“, dem Action-Adventure „The Legend of Zelda: Ocarina of Time“ und bei dem Abenteuer „Kings Quest 8: Maske der Ewigkeit“. Hier verdienen die Gegner noch das Prädikat „Gegner“. Sie sehen grauslich aus, sind gemein und haben einen extrem hohen Schreckfaktor.



Übersetzung des Jahres

★★★★★
**GRIM
FANDANGO**
★★★★★

Man spricht deutsch – mehr oder weniger. Gute Übersetzungen – der Fachmann spricht da von einer Lokalisierung – sind zwar nicht mehr so rar wie in den Frühtagen der Computer, aber immer noch schaffen es Hersteller, Spiele auf den Markt zu bringen, bei denen man sich ernsthaft fragt, ob der Übersetzer der deutschen Sprache überhaupt mächtig war. Sogar große Firmen sind davor nicht gefeit: Unvergessen die miserable Übersetzung der PlayStation-Version von „Final Fantasy 7“. Daß es auch anders geht beweisen seit Jahren die Profis von Softgold, die im letzten Jahr mit dem Adventure „Grim Fandango“ zeigten, daß mit ein wenig Mühe auch der Humor nicht verloren geht. Ohne Zweifel gibt's dafür den Titel „Übersetzung des Jahres“.



Konsole des Jahres

★★★★★
**GAME BOY
COLOR**
★★★★★

Neue Konsolen braucht das Land: Dummerweise gibt's weder das Dreamcast offiziell in Deutschland, noch ist eine andere Konsole im letzten Jahr neu erschienen. Die PlayStation 2 existiert nur als Gerücht, das N64 ist noch zu jung um auf's Altenteil geschoben zu werden. Einziger Kandidat und damit Sieger ist logischerweise der Game Boy Color. Die Idee ist einfach – zwar nicht neu, aber genial: Man nehme eine tragbare Konsole und verpasse dem Taschenkasten ein farbiges LCD-Display. Fertig ist die neue Traumkonsole. Der Game Boy Color schlug ein wie eine Bombe, Entwickler reißen sich um die Lizenz, dafür Spiele zu fertigen.



Ihr seid dran

Keine Wahl ohne Eure Meinung. Jetzt seid Ihr dran: Bestimmt die drei besten Spiele des Jahres – unabhängig von System und/oder Genre. Einzige Bedingung: Die Spiele müssen 1998 in Deutschland erhältlich gewesen sein. Schreibt Eure drei Top-Spiele auf eine Postkarte und schickt diese bis zum 31.01.1999 an folgende Adresse:

**Das Trickwerk GmbH
Stichwort: Spiel des Jahres
Obere Hauptstraße 8
85354 Freising**

Unter allen Einsendern verlosen wir zehn Wunschspiele. Bitte gebt also auf Eurer Postkarte an, welches Spiel Ihr gerne gewinnen möchtet. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Trickwerks und der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker auf über 15 000 qm Ausstellungsfläche. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Über 150 Aussteller präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic
Computerschau
täglich
9-18 Uhr
17.-21.2.99

22. Ausstellung für PCs, Software,
Funk & Elektronik

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · <http://www.westfalenhallen.de> · E-Mail: info@westfalenhallen.de

■ Verkaufsausstellung mit
breitem Angebot

Sonderschauen:

- Internet-Cafe
- „Feel the impression“
3 D-Kino
- Handys von Menschen
der Zeitgeschichte
- Zeitreise durch 5000
Jahre Kommunikation

**Westfalenhallen
Dortmund**

Weitere top-aktuelle Informationen per Faxabruf:
**02 31 /
12 04-678**
(Faxgerät auf „Abruf“ oder „Polling“ stellen, wählen und starten.)

INTERVIEW mit: Heinz Harald Frentzen



Heinz Harald Frentzen stellte sich auch dem Motorshow-Publikum

Auf der diesjährigen Motorshow Essen, der größten Motorsport-Messe Deutschlands, veranstaltete Ubi Soft in Zusammenarbeit mit Castrol ein „Racing Simulation 2“-Wettrennen zwischen Frankie G., dem Sänger von Captain Jack, und Heinz Harald Frentzen.



Mit interessiertem Blick betrachtet der sympathische Rennfahrer die GAMES AND MORE

Unsere rasende Reporter David Skreiner war live vor Ort und nahm die Gelegenheit wahr, den deutschen Formel-1-Star in einem persönlichen Gespräch über seine Spiele-Vorlieben zu befragen.

GAMES AND MORE: Sie haben das Rennen gegen Frankie G. ja klar gewonnen, Herr Frentzen. Sitzen Sie zum ersten Mal im Cockpit einer Computer-Simulation oder haben Sie schon einmal Runden auf einer virtuellen Rennstrecke gedreht?

Heinz Harald Frentzen: Naja, in den letzten Monaten bin ich leider nicht

mehr so oft dazu gekommen, mir fehlte einfach die Zeit. Aber früher habe ich ganz gern mal zwischendurch ein wenig „Grand Prix 2“ am PC gespielt. Einer der Williams-Ingenieure, mit denen ich damals zusammengearbeitet habe, hat übrigens mit einer Softwarefirma gemeinsam ein Programm entwickelt, mit dem man die Abstimmung eines Formel-1-Wagens auf dem Computer recht realistisch simulieren kann. Dieses Programm wurde dann später auch speziell für Spiele umgeschrieben.

G.A.M.: Glauben Sie denn, daß

es effektiv möglich ist, Erfahrungen aus Computer-Simulationen in einem echten Rennen umzusetzen, sprich zu einem besseren Fahrer zu werden, indem man am PC zu Hause übt?

HHF: Das kann man nicht so sagen. Das Problem bei den Simulationen ist schlicht und ergreifend, daß zwei entscheidende Faktoren zu Hause in der gemütlichen Stube fehlen: die Angst vor dem Unfall und der Respekt vor der Geschwindigkeit. Am PC kann man sich beliebig viele Fehler erlauben – man übersteht auch die wildesten Unfälle und Ausflüge ins Kiesbett ohne körperliche Blessuren oder teure Reparaturkosten. Die Rennstrecken sind zwar sehr originalgetreu nachgebaut, so daß man sich auf den Kursverlauf selbst schon vorbereiten kann. Beim Spielen fehlt aber eindeutig die Angst, besonders bei

riskanten Manövern. Am besten wäre es vielleicht, wenn eine richtig spitze Nadel im Sitz stecken würde, die einen bei jedem Fehler gnadenlos piesackt. Das wäre dann schon sehr viel realistischer...

G.A.M.: Wenn Spiele keinen echten Einstieg bieten können, was würden Sie Nachwuchstalenten statt dessen empfehlen, um ihre Fähigkeiten unter realen Bedingungen zu testen?

HHF: Der beste Einstieg in den Rennsport bieten Karts, auf denen ich ja auch meine Karriere begonnen habe. Computerspielen ist mehr ein Hobby zum Relaxen, zum Spaß haben, aber wenn man wirklich an echtem Motorsport interessiert ist und sich irgendwann steigern möchte, dann sollte man möglichst oft auf die Kart-Bahn gehen. Es gibt ja inzwischen eine lebhaftes Kart-Szene mit vielen unterschiedlichen Bahnen. Einsteiger haben dort die Möglichkeit, in aller Ruhe ihre ersten Runden zu drehen, und Fortgeschrittene stellen ihr Können in diversen Rennserien und Einzelrennen unter Beweis.





Sauber innen überholt - also fahren kann er wirklich, der Frentzen!



Dem Rennfahrer machte die simulierte Rennstrecke sichtlich Spaß



Fachsimpeln mit Heinz Harald Frentzen, Frankie G. und Moderator Kai Ebel



Frankie G. hatte weniger Glück: Er jagte H.H. Frentzen hinterher



Startaufstellung in Ubi Softs F1-Vorzeigespiel „Racing Sim 2“



Frentzen mit der netten PR-Managerin von Ubi Soft



Frankie G. im Gespräch mit dem Ein-Mann-Mechanikerteam von Ubi Soft



Formel Ford: PS, 450 Kilo, keine Flügel. Dieser Wagen gehört einem deutschen Privatfahrer

INFO

Was ist die Formel Ford?

Die meisten Formel 1 Piloten haben sich ihre ersten Sporen ursprünglich in der Formel Ford verdient. Bullige Motoren ohne nennenswerte Schalldämpfung die direkt hinter dem Fahrer liegen zeichnen die 140 PS starken Wagen dieser Rennsportklasse aus. Fast alle Formel-Ford-Piloten kommen aus der gerade in Deutschland sehr aktiven Kart-Szene, einige von ihnen sind gerade mal 16 oder 17 Jahre alt. Nur 450 Kilo wiegen die aus High-Tech-Materialien zusammengebauten Flitzer, deren ultrafester Rahmen dem Fahrer viel Schutz bietet. Hinter dem Fahrer dröhnt ein Serienmotor, wie er in Ford Mondeo und Escort verbaut wird: 1800 Kubik, 16 Ventile, circa 140 PS. Die Höchstgeschwindigkeit hängt (ganz wie bei Rennspielen) davon ab, wie das Getriebe eingestellt wird, je nach Kurs sind aber gute 250 km/h drin. Fast völlig wird in der

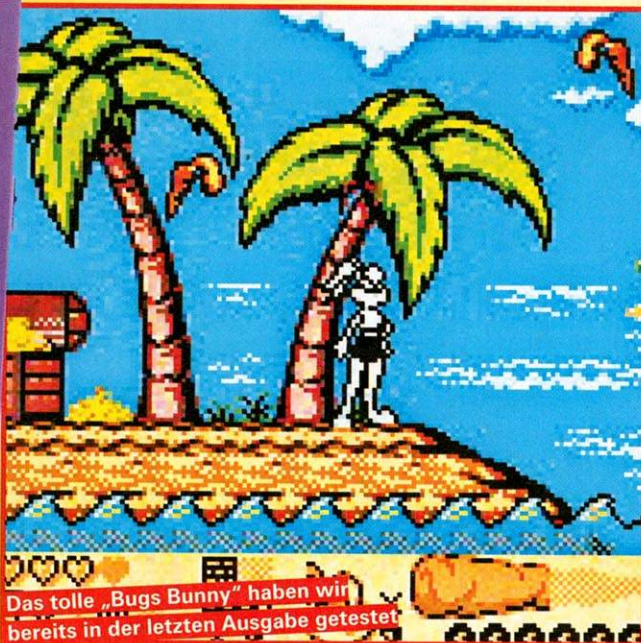
Formel Ford auf Flügel und Spoiler verzichtet - mit Absicht: Die Fahrer müssen so lernen, das Auto auch ohne diese Hilfen perfekt zu beherrschen. Ein Motor kostet etwa 11.000 Mark, insgesamt gehen für ein neues Formel Ford Auto gut 60.000 Mark drauf. Gebrauchte sind ab etwa 20.000 DM zu haben.

G.A.M: Noch eine Frage zum Abschluß: In der nächsten Saison treten Sie für Jordan-Honda an. Wie sind Sie bislang mit den Vorbereitungen zufrieden?

HHF: Ich habe es sehr genossen, zwei Tage nach meinem letzten Rennen gleich in ein neues Auto einzusteigen - und eins kann ich jetzt schon sagen: Der Jordan liegt von der Straßenlage her deutlich besser. Honda baut uns einen ganz neuen Motor mit sehr viel mehr Leistung, also werden wir ab Ende Januar - wenn das '99er Auto fertig ist - ausgiebig testen.

G.A.M: Herr Frentzen, wir danken Ihnen herzlich für dieses Gespräch und wünschen Ihnen alles Gute für die kommende Saison.

GAME BOY



Das tolle „Bugs Bunny“ haben wir bereits in der letzten Ausgabe getestet



„Grüner Tee“ „Harvest Moon“ macht bereits einen sehr guten Eindruck



„Sylvester & Tweety“ ist eine Mischung aus Adventure und Jump'n'Run



„Zelda“ für den Game Boy Color



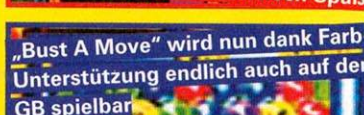
In „Zelda“ für den GB Color erwartet Euch ein neues Extra-Dungeon



Die 56 Farben kommen hier besonders gut zur Geltung



Dieses Spiel macht auch in 100 Jahren noch Spaß



„Bust A Move“ wird nun dank Farb-Unterstützung endlich auch auf dem GB spielbar



Link in neuem Gewand

Im Jahr 1989 brachte Nintendo mit dem Game Boy das bis heute meistverkaufte Videospielsystem aller Zeiten auf den Markt. Mehr als 70 Millionen Stück gingen bislang weltweit über die Ladentheke.

Nach dem 1996 erschienenen Update Game Boy Pocket, der zwar leichter und kleiner war, ansonsten aber keine wesentlichen Neuerungen bot, hat Nintendo nun pünktlich zum diesjährigen Weihnachtsfest den Game Boy Color veröffentlicht. Grund genug für uns, Nintendos neue tragbare Spielmaschine (auf englisch: Handheld) genau unter die Lupe zu nehmen.

Der GB Color erfreut Ever Auge mit saftigen 56 Farben.

(24 für Sprites, 32 für Hintergründe), die aus einer Palette von 32.000 Farben ausgewählt werden. Auch unter der Haube hat sich einiges getan. Der 8-Bit-Prozessor im Inneren des GB Color arbeitet doppelt so schnell wie der in den alten S/W-Maschinen, und der Arbeitsspeicher wurde mit 32 KB RAM glatt vervierfacht. Das Display ist allerdings immer noch unbeleuchtet. Dies spart zwar Batterien – ein Paar 1.5 V Batterien hält an die 15 Stunden –, schont aber bei trübem Licht nicht unbedingt die Augen. Vor allem wenn man bedenkt, daß die Möglichkeit, den Kontrast zu verändern, beim neuen GB Color unverständlicherweise weggefallen ist. Neu hinzugekommen ist dafür ein Infrarot-Port. Mit diesem könnt Ihr zwischen zwei Game Boys Daten wie Spielstände oder ähnliches austauschen. Gegeneinander gespielt wird allerdings wie gewohnt über ein Link-Kabel, das jetzt 64 mal schnellere Übertragungsraten zuläßt.

DIE TECHNIK

Der Game Boy Color mißt 13,5 cm in der Höhe, 7,8 cm in der Breite und 2,7 cm in der Tiefe. Damit paßt er – ähnlich wie sein Vorgänger, der GB Pocket – bequem in die Hosentasche und läßt sich überall mit hin nehmen. Wie der Name schon sagt, handelt es sich bei dem Game Boy Color um das erste Nintendo Handheld, das über ein Farb-Display verfügt. Die Anzeige schafft eine Auflösung von 256x256 Bildpunkten bei einer Darstellung von 56 Farben gleichzeitig

COLOR

So funktioniert der GAME BOY COLOR

Auf der rechten Seite ist der Ein-/Ausschalter angebracht. Denkt daran: Die Pause-Funktion in den Spielen kostet auch Strom, schaltet ihn also besser immer aus, wenn Ihr nicht spielt. Und zieht niemals ein Modul heraus, wenn der GB noch an ist.

An der Oberseite des Gerätes findet Ihr die Infrarot-Schnittstelle. Über sie könnt Ihr mit einem anderen Game Boy Color Daten wie Spielstände und ähnliches austauschen.

An den Bedienelementen hat sich nichts verändert: Nach wie vor gibt es das bewährte Steuerkreuz, die Taste „Select“ und „Start“ sowie die beiden Knöpfe „A“ und „B“.

An der Unterseite findet Ihr zum einen den Anschluß für einen Netzstecker, über den Ihr den Game Boy Color mit einem speziellen Kabel an die Steckdose anschließen könnt, und zum anderen den Eingang für den Kopfhörer.

Auf der rechten Seite befindet sich der Lautstärke-Regler für den eingebauten Lautsprecher bzw. einen angeschlossenen Kopfhörer. Außerdem ist hier der Anschluß für ein Link-Kabel angebracht.

In puncto Steuerung hat sich nichts großartig geändert: Nach wie vor gibt es ein Steuerkreuz, das Ihr in acht verschiedene Richtungen drücken könnt, sowie die gewohnten Knöpfe „A“, „B“, „Select“ und „Start“.

Der Game Boy Color ist erfreulicherweise abwärtskompatibel, das bedeutet, daß Ihr alle alten S/W-Game-Boy-Spiele auch auf dem Farbgerät zocken könnt. Es existieren übrigens drei verschiedene Modul-Formate: die alten S/W-Game Boy Cartridges, die neuen Farb-Module (die nur noch auf dem GB Color laufen) und sogenannte Dual-Module, die sehr selten sind. Diese Dual-Module haben den Vorteil, daß sie sowohl auf dem neuen GB in voller Farbenpracht laufen, als auch auf einem alten S/W-GB – hier natürlich nur in monochrom. Die Dual-Cartridges stellen also praktisch zwei Spiele in einem dar.

Alle alten Game-Boy-Spiele laufen auch auf dem Nachfolger

DIE SPIELE

Wenn man bedenkt, daß alle alten S/W-Module ebenfalls auf dem neuen GB Color laufen, dann ist die Auswahl natürlich jetzt schon riesig. Es befinden sich aber auch schon etliche Titel in der Entwicklung, die speziell für Nintendos neue Wunderkiste produziert werden und das Farb-Display unterstützen. Dazu zählen zum Beispiel „Zelda – Link's Awakening“, „Wario Land II“ und „Kirby's Dream Land 2“ aus dem Hause Nintendo. Weiterhin sollen voraussichtlich noch Anfang diesen Jahres die Spiele „Rampage WT“, „Bugs Bunny“, „Power Quest“, „Sylvester & Tweety“, „Spy Hunter“, „Moon Patrol“, „San Francisco Rush“ und „Bust A Move 3“ erscheinen. Für genügend Nachschub dürfte also gesorgt sein.

Ralf C. Adam



INFO

Der Game Boy Color ist seit dem 23. November 1998 offiziell im Handel erhältlich. Momentan gibt es ihn in zwei Variationen: einmal in flippigem Lila und einmal in fliederfarbenem Transparent-Look. Der Verkaufspreis liegt momentan bei etwa 150,- DM, allerdings ohne Spiel. Die Module kosten pro Stück zwischen 50,- und 70,- DM.

GAME BOY COLOR

Hersteller Nintendo
Web-Adresse www.nintendo.de
Preis ca. 150 DM

Besonderheiten:

Farb-Display, Infrarot-Schnittstelle zum Datenaustausch.



Positiv:

Quadratisch, praktisch, bunt – und äußerst batterie-sparend. Der GB fürs nächste Jahrtausend.



Negativ:

Weder beleuchtetes Hintergrund-Display noch die Möglichkeit, den Kontrast zu regulieren.

Die besten Web-Sites: Fußball

RAN ONLINE



SPORTBILD ONLINE



KICKER ONLINE



Auf der Homepage zur Sat1-Fußballshow dreht sich alles ausschließlich ums runde Leder. Ihr findet hier Informationen über alle Kader der Bundesliga, die inzwischen fast schon legendäre ran-Datenbank mit Tausenden von Statistiken sowie ausführliche Berichte über die einzelnen Partien. Zum Top-Spiel des Tages gibt's außerdem eine Analyse von Paul Breitner. Und wer von Fan-Artikeln gar nicht genug bekommen kann, der darf sich im ran-Store mit dem Trikot seiner Lieblingsmannschaft einkleiden.

TEST

THEMA	Nur Fußball	SURF-SPASS: 88%
Web-Adresse	www.ran.de	
Besonderheiten: Schneller Bildaufbau, Übersichtlich. Jedes Menü sofort auf Knopfdruck erreichbar. Statistiken bis zum Abwinken.		

Auch auf der Homepage von SportBild steht der Fußball klar im Mittelpunkt, Sportbegeisterte finden aber auch Infos zu anderen Disziplinen. Egal ob Wintersport, Leichtathletik oder Motorsport, hier wird jeder glücklich. Einige Leseproben erlauben es Euch, in die aktuelle Ausgabe hineinzuschnuppern – das Archiv der gesammelten SportBild-Artikel reicht bis 1996 zurück. Weiterhin könnt Ihr Leserbriefe e-mailen, Euch über Termine informieren oder im Tauschmarkt Autogramme und ähnliches verramschen.

TEST

THEMA	Alle Sportarten	SURF-SPASS: 84%
Web-Adresse	www.sportbild.de	
Besonderheiten: Optisch ein bißchen langweilig und altbacken, dafür schnell. Viele Links zu anderen Sport-Seiten. Tauschbörse.		

Bei „Kicker“ liegt der Schwerpunkt ähnlich wie bei „ran“ auf Deutschlands Lieblings-sportart Nummer 1. Die Seite ist übersichtlich gestaltet und bietet als besonderes Bonbon neben den heißesten News aus der Bundesliga das sogenannte Kicker-Managerspiel. Bei diesem dürft Ihr online eine von Euch erstellte Mannschaft zum Titelgewinn führen. Leider bietet die Seite wenig fürs Auge, hier und da ein Bild, das war's dann aber auch schon. Dafür sind die Ladezeiten aber recht fix und die News immer auf Ballhöhe.

TEST

THEMA	Nur Fußball	SURF-SPASS: 83%
Web-Adresse	www.kicker.de	
Besonderheiten: Sehr textlastig, dafür kurze Ladezeiten. Unmengen von Informationen, Chat sowie ein Forum, um Nachrichten zu posten.		

FUSSBALL.DE



DFB HOMEPAGE



BLUTGRÄTSCHEN



Die Seite „Fussball.de“ stammt aus dem Verlagshaus Axel Springer, aus dem ja auch die „SportBild“ kommt. Im Vergleich zum großen Bruder ist diese Seite allerdings wesentlich textlastiger, und Ihr findet auf der Web-Page ausschließlich Informationen zum aktuellen Fußballgeschehen. Ähnlich wie bei „Kicker“ gibt's auch hier ein Online-Spiel, das sogenannte „Bundesliga Börsenspiel“. Nicht ganz jugendfrei sind die „Sexy Fans“. Ansonsten wird dem Auge aber nicht übermäßig viel geboten.

TEST

THEMA	Nur Fußball	SURF-SPASS: 74%
Web-Adresse	www.fussball.de	
Besonderheiten: Viel Text, wenig Bilder, lange Ladezeiten. Prämiierung von Fan-Pages, Bundesliga-Börsenspiel.		

Auch der DFB (Deutscher Fußballbund) hat inzwischen eine offizielle Homepage im Netz – und die ist gar nicht mal so übel. Ihr könnt hier viel Wissenswertes über die Geschichte der Bundesliga nachlesen, Euch topaktuelle Informationen aus der Welt des Fußballs holen und sogar erfahren, wie man z.B. Trainer oder Schiedsrichter wird. Ebenfalls sehr erfreulich ist das breite Angebot in bezug auf Frauen-Fußball. Dank zahlreicher Links stellt diese Site außerdem eine optimale Ausgangsposition zum Surfen dar.

TEST

THEMA	Die offizielle DFB-Seite	SURF-SPASS: 80%
Web-Adresse	www.dfb.de	
Besonderheiten: Sehr schnell, dafür wenig Fotos. Viele interessante Links. Auch Infos über den Frauen-Fußball.		

Fußball einmal anders bekommt Ihr auf der Web-Site „Die Blutgrätschen“ serviert. Statt bierernster Hintergrundberichte erwarten Euch hier beispielsweise die genialsten Witze, die dümmsten Fußballer-Sprüche und Zitate und noch viele andere Albernheiten wie der „Tor des Monats“ (wohlgemerkt „der“, nicht „das“!). Falls Ihr eine flotte Schreibe habt, dürft Ihr hier außerdem auch selbst Beiträge verfassen. Das Motto dabei lautet: ob spaßig, absurd, albern, frozeln, sarkastisch, zynisch – Hauptsache unterhaltsam!

TEST

THEMA	Fußball-Witz-Seite	SURF-SPASS: 87%
Web-Adresse	www.blutgratschen.de	
Besonderheiten: Das aktuelle Fußballgeschehen witzig bis ironisch. Lustiges Forum („Stammisch“) und andere Skurrilitäten.		

Hallo Freunde,

INHALT:

unser Tips & Tricks-Teil im Heft scheint sich durchzusetzen – bislang erreichen uns durchweg positive Zuschriften. Wenn ihr dennoch weitere Verbesserungsvor-

schläge habt, dann schreibt uns, wir freuen uns über jede Anregung. Diesmal haben wir übrigens keinen Schwerpunkt, sondern jede Menge Cheats für etliche aktuelle Spiele, darunter „Tomb Raider III“ (PC), „Turok 2“ (N64) und „Bust-A-Groove“ (PSX).

Frohes Zocken und Pad- und Stickbruch,

Ever
Bitman



N20: Nitrous Oxide (PSX)	79
Body Harvest (N64)	80
Bust-a-Groove (PSX)	80
Bust-a-Move: Arcade Edition (N64)	80
Choplifter 2: Rescue Survive (Gameboy)	81
Cool Boarders 3 (PSX)	81
Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft (PC)	81
Kobe Bryant in NBA Courtside (N64)	81
Porsche Challenge (PSX)	82
Rayman (PSX)	82
Tenchu Stealth Assassins (PSX)	82
Madden NFL 99 (N64)	83
The Unholy War (PSX)	83
Toca Touring Car Championship 2 (PSX)	83
H.E.D.Z. (PC)	83
NHL 99 (N64)	84
NHL 99 (PC)	84
Turok 2: Seeds of Evil (N64)	84
Eradicator (PC)	84
Wargasm (PC)	85
Have a N.I.C.E. Day 2 (PC)	85
Knights & Merchants (PC)	85
Mechwarrior 2: Battlepack (PC)	85
Monster Truck Madness 2 (PC)	85
Ninja Shadow of Darkness (PSX)	86
Crash Bandicoot 3 (PSX)	86
Wipeout 64 (N64)	86
Yoshi's Cookie (Gameboy)	86
Ghost in the Shell (PSX)	86

N20: NITROUS OXIDE

PSX



Level Skip:
□△○△×△□×

Bonus Schiff:
×××□△○×△

Bonus Level Skip:
□□□△○△□□

Wasser Effekt:
○×□△△○△○

Cheats zurücksetzen:
□□×○○○○△



Level 09:	□○×△□□×○	Level 18:	○△○○△□□×
Level 10:	×△□○△×××	Level 19:	□×○□○××△
Level 11:	○□△□○△□△	Level 20:	○□△□□□□□
Level 12:	○×××△×××	Level 21:	○○○○△×△○
Level 13:	□△△○○×○○	Level 22:	○×○△○○△×
Level 14:	□□△○○○△×	Level 23:	□□△○△×○△
Level 15:	○△×□○△△△	Level 24:	○○□△□△△□
Level 16:	○□△×○○○□	Level 25:	○×△×□△×○
Level 17:	×○△×□□□○	Level 26:	□○○○×○××

Gebt die folgenden Cheatcodes im „Enter Code Screen“ ein:

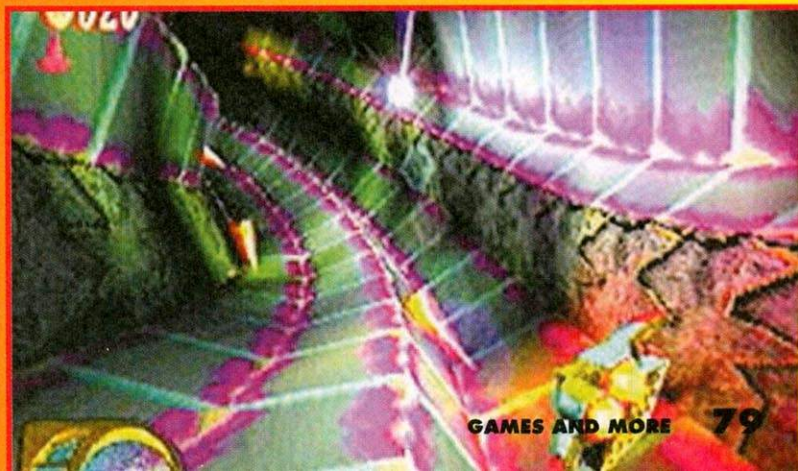
Waffen Cheat:
□×○□×□○□

Feuerwand Cheat:
××□×××△△

Unendlich Leben:
○××△□△□○

Hier sind die Level Paßwörter:

Level 02:	○×××□○□×
Level 03:	○×○○□△×△
Level 04:	○○△○△○□□
Level 05:	□△□△□△△○
Level 06:	□□○□△×××
Level 07:	×△○□×△○△
Level 08:	□○○△△□△□



BODY HARVEST

N64



Um den Aliens **dicke Beine** zu verschaffen, gebt Ihr Euch wiederum als „**ICHEAT**“ aus und drückt während des Spiels:
↵, A-Knopf, ↵, ↵

Möchtet Ihr mit noch **stärkeren Waffen** gegen Eure Gegner vorgehen, solltet Ihr Euch wieder als „**ICHEAT**“ ausgeben und im Spiel selbst folgende Kombination drücken:

„C-Knopf ↵, C-Knopf ↵, ↵, ↵, Z-Knopf, Z-Knopf, ↵, C-Knopf ↵

Für den „**Surreal Mode**“ gebt Ihr Euch wieder als „**ICHEAT**“ aus, und drückt folgende Buttons im Spiel:

C-Knopf ↵, ↵, ↵, ↵, C-Knopf ↵, A-Knopf, ↵

Für **mehr Punkte und gerettete Menschenleben** könnt Ihr einen „Mutant Alien“ erschaffen. Gebt Euch als „**ICHEAT**“ aus, und drückt im Spiel folgende Buttons:

„C-Knopf ↵, ↵, Z-Knopf, Z-Knopf, C-Knopf ↵, ↵

In der letzten Ausgabe hatten wir bereits einen Tip für Euch an dieser Stelle.

Hier kommen nun die restlichen Cheatcodes:

Geht folgendermaßen vor, um das ganze Waffenarsenal einzusacken. Gebt an Stelle Eures Namens „**ICHEAT**“ ein, und startet ein neues Spiel. Im Spielgeschehen selbst drückt Ihr:

A-Knopf, ↵, C-Knopf ↵, C-Knopf ↵, C-Knopf ↵, A-Knopf, ↵.



BUST-A-GROOVE

PSX



Wenn Ihr mit „**Capoeira**“ antreten möchtet, müßt Ihr in der „**normalen Schwierigkeitsstufe**“ mit einem beliebigen Charakter sieg reich sein.

Mit „**Columbo**“ könnt Ihr auch antreten, Ihr müßt nur in der „**normalen Schwierigkeitsstufe**“ mit dem Charakter „**Shorty**“ erfolgreich das Spiel beenden, nachdem Ihr Robo-Z erhalten habt.

Um Euch die „**Tanz Vorschau**“ anzusehen, müßt Ihr das Game im leichten Schwierigkeitslevel mit einem beliebigen Charakter durchspielen.

Möchtet Ihr mit einem „alternativen Charakter“ spielen, müßt Ihr einen Charakter anwählen, den „Select-Knopf“ gedrückt halten und den „X-Knopf“ betätigen.

„**Robo-Z**“ wird freigeschaltet, sobald Ihr in der „normalen Schwierigkeitsstufe“ mit einem beliebigen Charakter das Spiel erfolgreich absolviert habt, nachdem Ihr „**Capoeira**“ erhalten habt.

Bestreitet das Spiel in der „normalen Schwierigkeitsstufe“ mit Hamm, nachdem Ihr „**Robo-Z**“ bekommt. Nun dürft Ihr mit „**Burger Dog**“ antreten.



BUST-A-MOVE

ARCADE EDITION

N64



Möchtet Ihr die „**Bonus Level**“ freischalten, müßt Ihr im Titel-Screen folgendes drücken:

L-Knopf, ↵, R-Knopf, ↵

Habt Ihr den Code korrekt eingegeben, erscheint am rechten unteren Bildschirmrand eine Kreatur. Geht nun auf den „**Puzzle Mode**“ und wählt dann „**Another World**“.

Geht wie folgt vor, um die „**Bonus Charaktere**“ zu aktivieren. Wählt den „**Puzzle Mode**“. Drückt im „**Puzzle Screen**“ folgende Buttons auf Eurem Pad:

↵ ↵ ↵ ↵, L-Knopf, R-Knopf, L-Knopf, R-Knopf, L-Knopf + R-Knopf.

Drei neue Charaktere stehen Euch nun zur Verfügung.

Um mit „**Bub**“ anzutreten, drückt Ihr im „**Game Selection Screen**“ folgende Buttons:

Z-Knopf + L-Knopf + R-Knopf + A-Knopf.

Um von Level zu Level zu springen, müßt Ihr während des Spiels folgende Tasten drücken:

Z-Knopf + L-Knopf + R-Knopf + A-Knopf.



TOMB RAIDER III

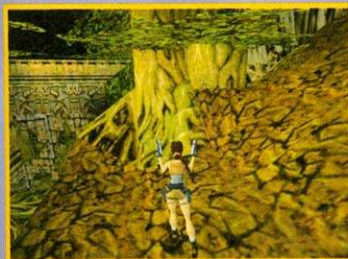
PC

ADVENTURES OF LARA CROFT

Um einen Level zu überspringen, geht Ihr wie folgt vor:



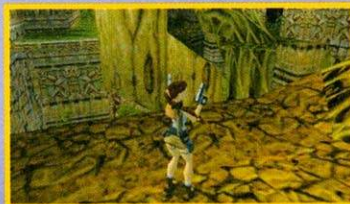
Zieht Eure Pistolen und macht einen Schritt zurück.



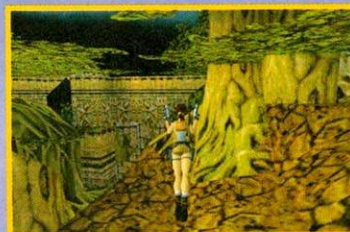
Danach einen Schritt nach vorne.



Geht anschließend in die Hocke und steht wieder auf.



Dreht Euch dreimal im Kreis, ...



... und springt dann vorwärts.

Um volle Munition und alle Waffen zu erhalten, geht Ihr wie folgt vor:



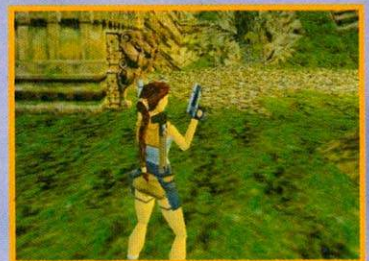
Zieht Eure Pistolen und macht einen Schritt zurück.



Danach einen Schritt nach vorne.



Geht anschließend in die Hocke und steht wieder auf.



Dreht Euch dreimal im Kreis, ...



... und springt dann rückwärts.



COOL BOARDERS 3

PSX

Gebt einen der folgenden Cheats als Namen ein:

wonitall:
Alle Strecken werden freigeschaltet

open em:
Alle Fahrer werden freigeschaltet

bigheads:
Modus mit großen Köpfen



CHOPLIFTER 2: RESCUE SURVIVE

Solltet Ihr in einem Levelsektor hängenbleiben, werden Euch die folgenden Cheatcodes auf alle Fälle weiterhelfen. Tippt sie einfach im „Paßwort Screen“ ein:

Level 1 in Sector 2:
CHPLFTR
Level 1 in Sector 3:
GDGMPLY
Level 2 in Sector 3:
TRYHRDR

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

N64



Den folgenden Cheatcode müßt Ihr im „Hauptmenü“ eingeben.

C-Knopf ↑, C-Knopf ↓, C-Knopf ↵, C-Knopf ⇨, Start, Start, A-Knopf, B-Knopf, A-Knopf, R-Knopf, Z-Knopf

Wählt nun das linke Team auf dem Feld aus. Die linke Seite des Feldes wird nun mit „Alien-Köpfen“ antreten.

Hier der Cheat für den „Big Head Mode“. Gebt den Cheat mit dem ersten Controller ein. Während des Spiels drückt Ihr:

⇨, ⇨, ⇨, R-Knopf, Z-Knopf, Start, A-Knopf, Start, A-Knopf, Start, Z-Knopf

Um die „Bonus Teams“ zu aktivieren, müßt Ihr in einem „Pre-Season“ Spiel den „L-Knopf“ gedrückt halten und den „A-Knopf“ betätigen. Wenn Ihr jetzt durch die Teams scrollt, werdet Ihr auf das „Left Field, Nintendo und N64“ Team stoßen.

Um „Disco Platz“ zu aktivieren, müßt Ihr das Spiel pausieren und folgende Kombination drücken:

A-Knopf, C-Knopf ↑, ↓, ↑, C-Knopf ↓, R-Knopf, R-Knopf, B-Knopf, C-Knopf ⇨, C-Knopf ⇨, Z-Knopf

PORSCHE

challenge

PSX



Die folgenden Cheatcodes müßt Ihr im „Hauptmenü“ eingeben:

Alle Wagen springen:

↑ □ ↑ ○ ↑ □ ↑ ○ ↑ □ ↑ ○

Fischaugen Sicht:

△ □ ○ , L1, L2, R2, R1.

Schrille Stimmen:

↑ △ ↑ △

Hyper Auto:

Select, □ , Select, ○ , Select, □ , ○

Unsichtbares Auto:

□ , ○ , L2, R2, □ , ○ , L1, R1, □ , ○

Springendes Auto:

□ ○ □

Verrückter Fahrer:

↑ ⇐ ⇒ , Select.

Spiegel Mode:

⇐ ○ ↓ △ ⇒ □

Rennen mit Veränderungen:

↓ , Start, ↑ , Start, Select, Start.

Lange Strecken:

↑ , Select, ↓ , Select, Start, Select.

Schwarzer Porsche:

⇒ □ ⇐ ○ , Select.

Unendlich Continues:

L1, L2, R1, R2, □ .

Endsequenz sehen:

□ ○ ⇐ , Select, ⇒ , Select.



Bei korrekter Eingabe ertönt auch hier eine Stimme.

Geht wie folgt vor, um die „Layouts der Level“ zu ändern. Wählt einen beliebigen Charakter aus und be-
geht Euch in die „Missionsauswahl“.
Haltet jetzt den **L2-Knopf** gedrückt und betätigt:

□ □ △ △ ⇒ ⇒ ↑ ⇐

Nun dürft Ihr zwischen vier verschiedenen Level-Layouts wählen. Wer die Wahl hat, hat die Qual.

Da das Inventar auf eine bestimmte Anzahl von Items beschränkt ist, gibt es einen schönen Cheat, mit



Ohne Lebensenergie geht es auch in diesem Spiel nicht, also gibt es an dieser Stelle den Cheat Code für „Volle Lebensenergie“. Pausiert ein Spiel und gebt folgende Kombination ein:
□ □ △ △ ⇒ ⇒ ↑ ⇐
Eine Stimme bestätigt die korrekte Eingabe.

Wenn Ihr an einer bestimmten Stelle hängt und nicht mehr weiterwißt, hilft Euch der nächste Cheat bestimmt. Um die „Levelwahl“ zu aktivieren, müßt Ihr im „Missionsauswahl-Screen“ den R1-Knopf gedrückt halten und folgende Buttons betätigen:

□ □ △ △ ⇒ ⇒ ↑ ⇐

RAYMAN

PSX



Wenn Ihr Euch zusätzliche Continues beschaffen möchtet, müßt Ihr, nachdem Ihr Euren letzten Rayman verloren habt und nur noch zwei oder weniger Continues besitzt, den **Start-Knopf** drücken und folgende Kombination betätigen, um 10 Continues zu erhalten:
↑ ↓ ⇒ ⇐

Um ein Bild in Bilddarstellung zu bewundern, müßt Ihr **R2** gedrückt halten und folgendes drücken:

○ ○ ⇐ ○ ○

Um mit einem großen „Rayman“ zu spielen, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen: Nachdem das „Ubi Soft Logo“ erschienen ist, haltet Ihr **„L1, L2, R1, R2“** gedrückt. Haltet die Buttons solange gedrückt, bis die Ziegelwand erscheint und drückt dann zusätzlich den **„Start-Knopf“**. Haltet immer noch alle Buttons einschließlich des Start-Knopfes gedrückt, bis der Screen wieder schwarz wird.



PSX

TENCHU

Live by
Honour.
Kill by
Stealth.



STEALTH ASSASSINS

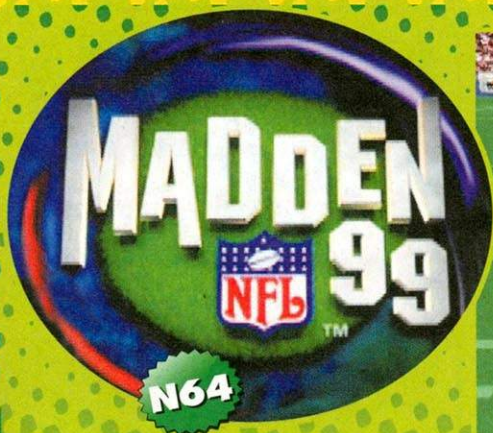
dem Ihr 99 Gegenstände mit Euch führen dürft. Geht in den Screen für die Ausrüstung und haltet den **R2-Knopf** gedrückt. Betätigt nun:
□ □ △ △ ⇒ ⇒ ↑ ↓
Möchtet Ihr Euch mit den Gegenständen ausrüsten, die eigentlich erst im späteren Verlauf des Spiels anwählbar sind, solltet Ihr im Screen für die Ausrüstung folgendermaßen vorgehen: Haltet

den **R1-Knopf** gedrückt und betätigt:

□ □ △ △ ⇒ ⇒ ↑ ⇐

Nach Eingabe dieses Cheats vergrößert sich die Anzahl der Items, die Ihr auswählen könnt. Tippt die folgende Kombination im Screen für die Ausrüstungsgegenstände ein: Haltet den **L2-Knopf** gedrückt und betätigt:

□ □ △ △ ⇒ ⇒ ↑ ⇐



Gebt die folgenden Cheat Codes für die geheimen Stadien im „Cheats Menü“ ein:

DOGPOUND99:

Cleveland
FOR RENT:
Astrodome
NOTAFISH:
Original Miami
OURHOUSE:
Tiburón
SOMBRERO:
Original Tampa
EASTADIUM:
EA Sports Stadium
THEHOGS:
RFK
STICKEM:
Original Oakland

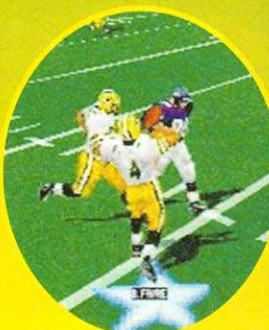
Gebt einen der folgenden Namen im „Cheat Menü“ ein, um die Bonus-Teams freizuschalten:

BESTNFC:

NFC Pro Bowl
AFCBEST:
AFC Pro Bowl
BOOM:
All-Madden Team
IMTHEMAN:
All-Time Stat Leaders
PEACELOVE:
Die großen 60er
BELLBOTTOMS:
Die großen 70er
SPRBWLSHUFL:
Die großen 80er
HEREANDNOW:
Die großen 90er

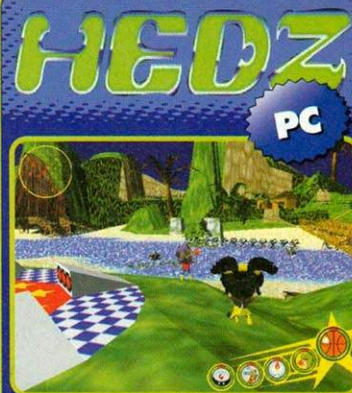
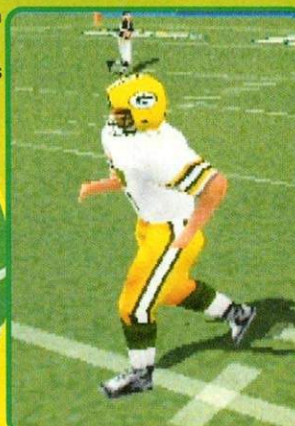
TURKEYLEG:

Alle großen
THROWBACK:
75th Anniversary Team
GEARGUYS:
NFL Ausrüstungs-Team
WELCOMEBACK:
1999 Cleveland Browns



INTHEGAME:

EA Sports
HAMMERHEAD:
Tiburón



Um die folgenden zwei Cheat-codes zu aktivieren, müßt Ihr die Taste „T“ auf Eurer Tastatur drücken, um in den Cheat Mode zu gelangen:

OH MY GOD:

God-Mode

TOO HARD FOR ME:

Die künstliche Intelligenz wird an- bzw. ausgeschaltet



TOCA

TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2

PSX

Die folgenden Cheatcodes sind für den Einzelspieler-Modus. Gebt sie jeweils an Stelle Eures Namens ein:

TECHLOCK:

Bonus-Strecken

BANGBANG:

Neue Optionen im „Challenge Mode“

DUBBED:

Schnellerer Schaden

LUNAR:

Gravitation wird schwächer

LONGLONG:

40 Runden Rennen

FASTBOY:

Turbo Modus

MINICARS:

Winzige Autos

JUSTFEET:

Unsichtbarer Wagen außer den Rädern

ELASTIC:

Elastische Strecken

BCASTLE:

Schönere Unfälle

TRIPPY:

Verschwommener Hintergrund



THE UNHOLY WAR

PSX



In „The Unholy War“ sind zwei Bonus-Landkarten versteckt. Um die Karte „Maze“ freizuschalten, spielt Ihr mit den „Arcanes“ im Schwierigkeitslevel „Normal“ das Spiel durch. Für die zweite Karte, die sich „Menhir Circle“ nennt, müßt Ihr das Spiel in der „normalen Schwierigkeitsstufe“ mit den „Teknos“ durchspielen.

Möchtet Ihr mit „Super-Prana Devil“ antreten, müßt Ihr das Game mit „Arcanes“ im Schwierigkeitslevel „Hard“ meistern.

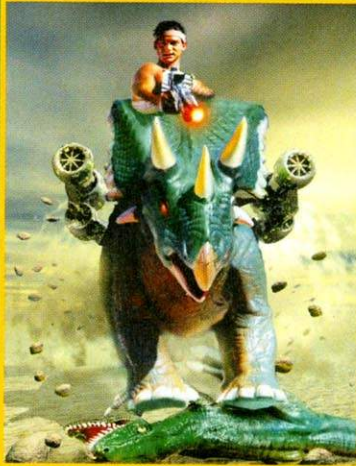
Steht Ihr jedoch auf „Beta Razor“, müßt Ihr im härtesten Level die „Teknos“ zum Siege führen. Erst dann dürft Ihr im Schwierigkeitslevel „Mayhem“ mit Beta Razor antreten.



TUROK 2

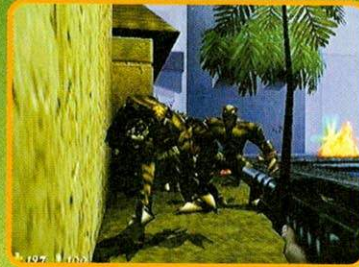
N64

SEEDS OF EVIL



Auch im zweiten Teil von Acclaims Dinoballerei werden Euch die Dinos nicht gerade freundlich gegenüberstehen. Ihr könnt sie mit den folgenden Cheatcodes jedoch angemessen empfangen. Startet ein Spiel

und pausiert es dann. Geht anschließend in das Cheat Menü und aktiviert einen der Codes:



UBERNOODLE:
Große Köpfe

HOLASTICKBOY:
Stock-Modus

STOMPEN:
Große Hände und Füße

PIPSQUEAK:
Der Feind hat einen kleinen Kopf

IGOTABFA:
Füller-und-Tinte-Modus

WHATSATEXTURE-MAP:
Veränderte Schattierung



ERADICATOR

PC

Die folgenden Cheatcodes werden während des Spiels eingegeben:

ragamuffin:
God-Mode

frame:
Framerate anzeigen

arms:
Volle Munition

fmk:
Lebensenergie wird aufgeladen

gift:
Alle Gegenstände

grav:
Gravitation wird schwächer

overdrive:
Microchip Power

gobbet:
Selbstmord

dunhour:
Beseitigt alle Gegner

amobject:
Zeigt Objekte auf der Karte

poed:
Keine Gravitation mehr vorhanden

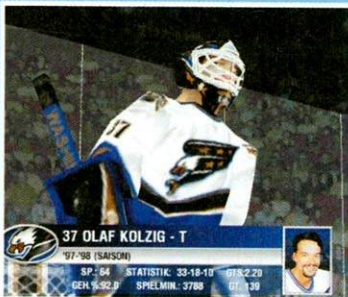
vici:
Beendet den Level

\:
Wiederholt den letzten Code

blood:
Level-Anwahl

NHL '99

PC



victory:
Feuerwerk
mantis:
Lange Gliedmaßen
flash:
Blitzlicht
spots:
Scheinwerfer
grab:
Ein Check mit Stockhalten
check:
Spieler rempeln sich andauernd an
zambo:
Eine Eismaschine
nhlkids:
Kindermannschaft

Ergänzend zur Ausgabe 24/98 gibt es jetzt die restlichen Cheats zum NHL '99-Hit. Gebt die folgenden Cheats wie gehabt während des Spiels ein:

homegoal:
Die Heimmannschaft erhält ein Tor
awaygoal:
Die Auswärtsmannschaft erhält ein Tor
penalty:
Strafe für das Team ohne Puck
injury:
Gecheckter Spieler wird verletzt



NHL '99

N64



3RD:
Trikot-Tausch

Gebt folgende Cheat-Codes im Paßwort-Menü ein:

SPEEDY:
Aktiviert den Fast-Mode

FREEEA:
Bonus-Teams

VICTORY:
Ihr bekommt den Abspann zu sehen

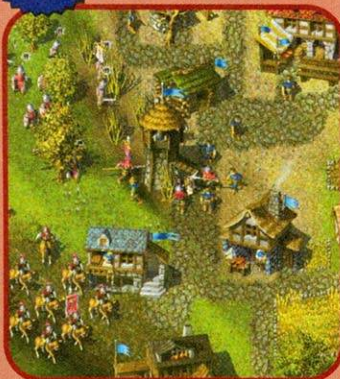
BRAINY:
Alle Spieler bekommen riesige Köpfe

BIGBIG:
Alle Spieler werden zu Riesen



KNIGHTS & MERCHANTS

PC



„Eisen, Brot, Schweine, Pike, Lanze, Schwert, Langbogen, Holz, Wein, Leder, Handaxt, Eisenrüstung“.

Aus den angeklickten Icons entsteht nun ein Haus.

Wenn Ihr jetzt auf das „Arm-brust-Icon“ klickt, erhaltet Ihr 10 Einheiten jeder Ware. Mit einem Klick auf das „Pferd-Icon“ entscheidet Ihr die Mission in ca. 10 Sekunden für Euch.



Wenn Ihr Euch im Aufbauspiel „Knight & Merchants“ schwer tut, Euer Ziel zu erreichen, solltet Ihr die folgenden Cheatcodes näher betrachten.

Begebt Euch ins Lagerhaus. Wählt folgende Waren mit dem Cursor aus:

WARGASM



Level 1: **CHEESE**
Level 2: **TOAST**
Level 3: **BUTTIES**
Level 4: **KEBAB**
Level 5: **GATEAUX**



Hängt Ihr in einem Level fest, sollten Euch die folgenden Levelpaßwörter weiterhelfen:

Monster Truck Madness 2

PC



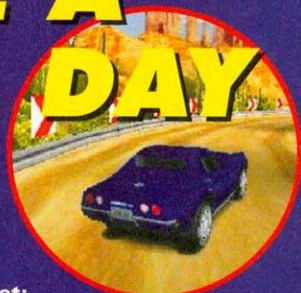
Mit dem folgenden Tip könnt Ihr die versteckte Geheimstrecke aktivieren: Dazu müßt Ihr die Datei

„Monster.ini“ im Verzeichnis /System mit einem beliebigem Editor (z.B. dem MS-WordPad) öffnen. Hinter der Zeile „showHidden-Track“ ersetzt Ihr die Zahl durch 666. Speichert die Datei anschließend ab.

Um Euren Truck im Schnelldurchgang zu reparieren, gebt Ihr während des Rennens einfach „TREX“ ein.

HAVE A N.I.C.E. DAY 2

PC



impact:
Unendlich Munition im Deathmatch

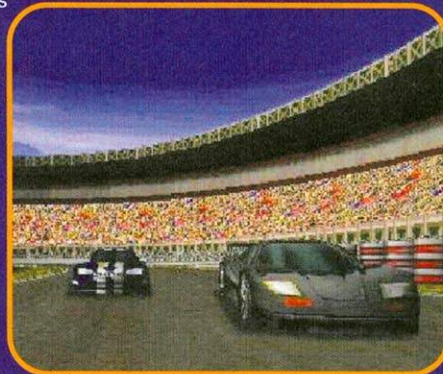
overkill:
Waffenmodus im Championship

alloff:
Macht alle Cheats wieder rückgängig

Für den zweiten Teil des Fun-Rennspiels erwarten Euch jetzt die folgenden Cheatcodes, mit denen Ihr Euren Gegenspielern zeigt, wo der Hammer hängt.

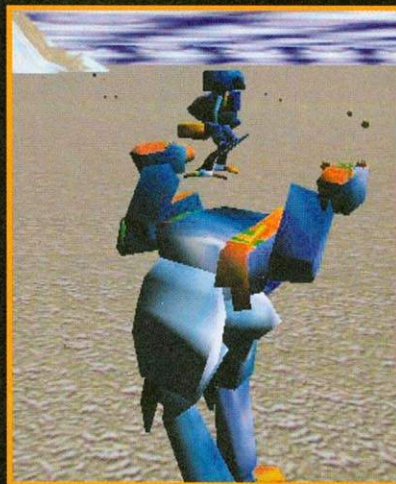
Pausiert einfach ein Spiel und gebt einen der folgenden Cheatcodes ein:

machthree:
Ein Superflitzer mit satten 600 km/h



MECH WARRIOR 2 31ST CENTURY COMBAT BATTLEPACK

PC



SU:
Unsterblich
IS:
Unendlich Munition
LI:
Level Auswahl
IN:
Jumpjets
CR:
Unendlich Treibstoff für Jumpjets
RE:
Zerstört den anvisierten Mech

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, müßt Ihr während des Spiels die Tasten „Ctrl + Alt + Shift“ gedrückt halten und einen der Codes eintippen:



Ninja Shadow of Darkness

PSX



Um Euren flinken Kampf-Akrobaten nicht mit leeren Händen kämpfen zu lassen, könnt Ihr ihm mit diesem Tip ein Schwert in die Hand geben. Gebt folgende Button-Kombination im Hauptmenü ein:

◀ ▶ ↻ ⬆ ⬇ ⬅ ⬇ ⬅

Wipeout 64

N64



Um eine geheime Strecke freizuschalten, müßt Ihr das „Race“-Turnier mit einer Bronze-Wertung beenden.

Yoshi's Cookie

GB

Geht folgendermaßen vor, um die „Extra Levels“ freizuschalten: Startet ein Spiel und stellt den Level auf 10 ein. Nachdem Ihr verloren habt, werden Euch die „Credits“ angezeigt. Wartet einen Moment, bis die Credits zuende sind und Ihr könnt daraufhin schwerere Levels auswählen.

„Setzt die Geschwindigkeit auf hoch, Musik auf aus und den Level auf 10“. Positioniert den Cursor auf das Level und drückt nun so oft den „Select-Knopf“, bis der gewünschte Level erscheint.

Mit diesem Cheat werden zusätzlich die Kekse in Monster verwandelt.

Um die Levelanwahl freizuschalten, müßt Ihr im „Options Screen“ folgende Einstellungen vornehmen:

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



Ghost in the Shell

PSX



R2, R1, □ □ ↑ ↓ □ □, R2, R2

Wenn Ihr den Code korrekt eingegeben habt, ertönt ein Geräusch, das Euch signalisiert, daß der Code aktiviert worden ist.

Mit dem folgendem Cheatcode schaltet Ihr die Training FMVs frei, sowie alle Missionen. Begebt Euch ins Hauptmenü und drückt zügig

Gelingt es Euch, alle Missionen durchzuspielen, ohne auch nur ein einziges „Continue“ anzurühren, gibt's als Dankeschön ein Bild von „Kusanagi“ zu sehen.



Ich wollt, ich wär' ein Mario.

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

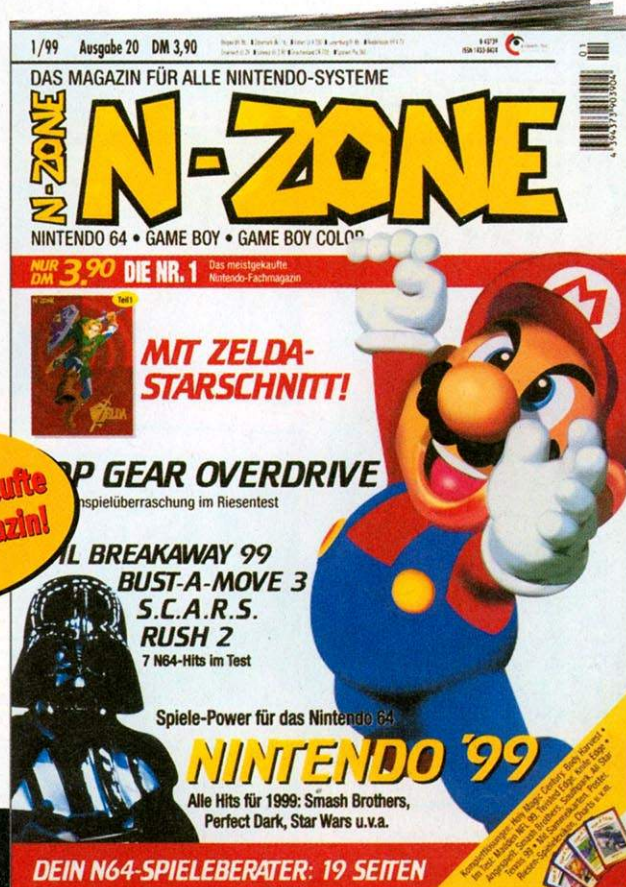
aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen:

das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke

Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis?

Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

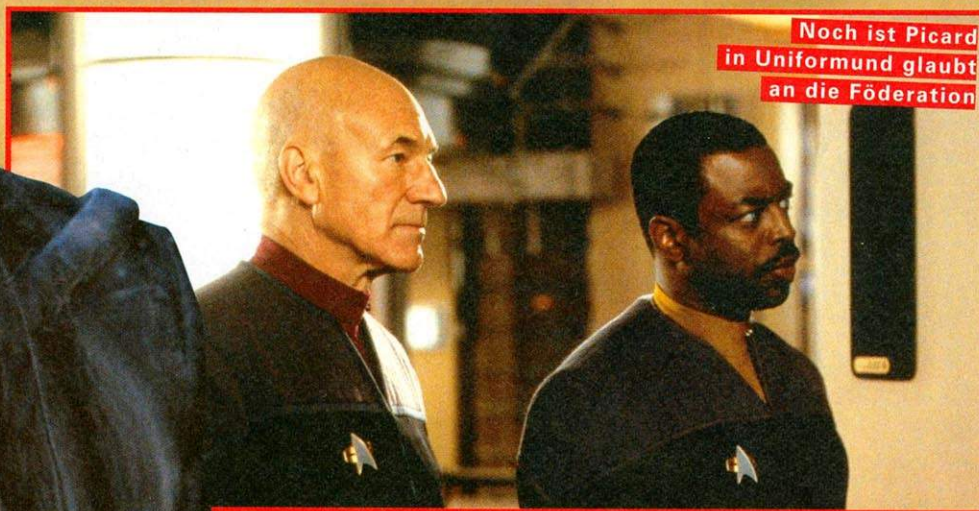
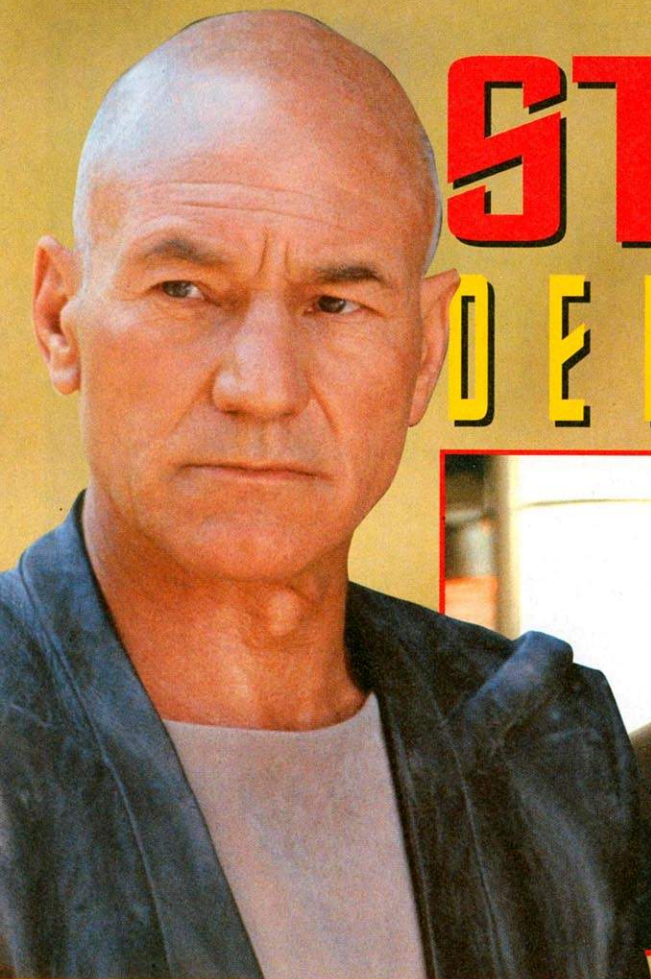
N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!



Das meistverkaufte
Nintendomagazin!

STAR TREK

DER AUFSRAND



Noch ist Picard in Uniform und glaubt an die Föderation



Raumschiffe und Spezialeffekte entsprechen dem gewohnt hohem „Star Trek“-Niveau

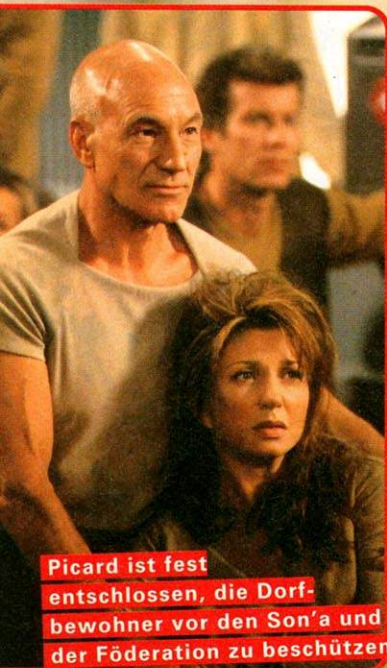
Befehlsverweigerung, Aufstand, Meuterei und Captain Picard sind Begriffe, die selten in einem Atemzug genannt werden.

Als Picard die Meldung erhält, daß Data Amok gelaufen sein soll und ein Wissenschaftsteam als Geiseln genommen hat, ist er sofort persönlich zur Stelle – denn wird die Fehlfunktion des Androiden nicht behoben, wird sein ehemaliger Offizier für immer abgeschaltet! Bei seinen Erkundungen nach den Vorfällen auf dem Planeten Ba'ku macht Picard eine schreckliche Entdeckung: Die Son'a, eine alternde und vom Aussterben bedrohte Rasse, die zusammen mit der Föderation den Planeten nur beobachten und erforschen sollte, hat ganz andere Pläne mit der friedliebenden Bevölkerung. Sie soll mit Gewalt von ihrem Planeten entfernt werden. Die 600 harmlosen Ba'ku, die in ihrem kleinen Dorf eine einfache Existenz abseits von Technik und Fortschritt führen, haben das Glück, auf einem Planeten zu wohnen, der das wahre Paradies ist – aufgrund einer Strahlung in der Atmosphäre altern die menschenähnlichen Wesen nur langsam, einige sind bereits über 300 Jahre alt. Als Picard seine Entdeckung einem Vorgesetzten offenbart, bricht für ihn fast eine Welt zusammen: Die Föderation ist in den Plan eingeweiht und gerne bereit, die Dorfbewohner zu opfern, um den

Fortschritt nicht aufzuhalten. Kurzerhand erhalten Picard und die Crew der Enterprise den Befehl, das Feld zu räumen und ihre ursprüngliche Mission fortzusetzen. Der Kapitän steht vor der härtesten Entscheidung seines Lebens: Entweder er überläßt die Ba'ku ihrem grausamen Schicksal und stellt seine persönlichen Ideale und Wertvorstellungen in Frage, oder er muß sich gegen die Föderation auflehnen, die sich nicht mehr an ihre oberste Direktive hält. Der Titel „Star Trek - Der Aufstand“ sagt bereits alles: Picard stellt sich dem Kampf gegen die Son'a, angeführt von ihrem

Herrscher Ru'afo (gespielt von „Amadeus“-Star F. Murray Abraham) und gegen die Föderation unter Admiral Dougherty (Anthony Zerbe). Unter der Regie von Jonathan Frakes alias William Riker entstand nicht einfach der neunte „Star Trek“-Film, sondern auch ein Kinoereignis der Extraklasse. Alle bekannten Gesichter der Enterprise sind mit von der Partie und stehen geschlossen hinter ihrem Kapitän, die Besetzung ist so gut wie perfekt: Nach elf Jahren sind die Schauspieler der Serie kaum aus ihren Rollen wegzudenken, und sogar unter seiner (überaus merkwürdigen) Maske schafft es F. Murray Abraham, dem bösen Ru'afo Charakter

Spannung, Action, Humor und Romantik: „Star Trek - Der Aufstand“



Picard ist fest entschlossen, die Dorfbewohner vor den Son'a und der Föderation zu beschützen



Data und Riker erörtern Vor- und Nachteile der Naßrasur



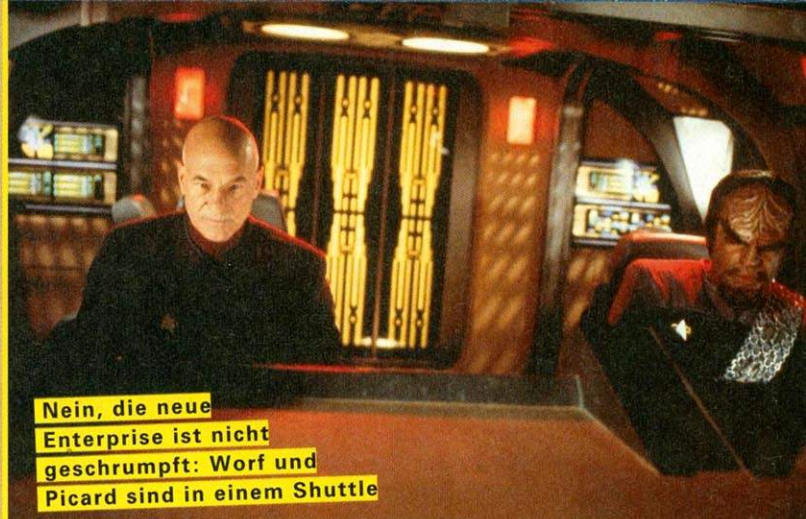
T'Pol und Riker kommen sich näher...



Das Dorf wurde bis ins kleinste Detail nachgebaut



Viele der Kämpfe finden auf der Oberfläche statt, nicht im Weltraum



Nein, die neue Enterprise ist nicht geschrumpft: Worf und Picard sind in einem Shuttle



Die Schauspieler kann man sich inzwischen kaum noch in anderen Rollen vorstellen



Commander Riker (hier noch mit Bart) auf der Brücke der Enterprise

einzuhauchen. Ungewohnt für Fans der Serie findet der Großteil der Szenen nicht im Weltall, sondern auf der Planetenoberfläche statt, und anstatt vieler Spezialeffekte aus dem Computer haben sich die Macher des Films eher für hochwertige Handarbeit und viele Außenaufnahmen entschieden: Das gesamte Dorf wurde tatsächlich so aufgebaut, wie es im Film erscheint und ist bis ins kleinste Detail durchdacht. Nicht, daß es deswegen an Action oder Effekten mangelt: Die riesige Kulisse erlaubt besonders dramatische Aufnahmen, und die böartigen Son'a haben natürlich ihre eigene, hochgerüstete Flotte mitgebracht. Zum ersten Mal bei einem „Star Trek“-Film entstanden alle Raumschiffe komplett im Computer, was der Qualität aber nicht geschadet hat: Die gerenderten Szenen und die Arbeit der Maskenbildner entsprechen dem hohen Standard, den Ihr von einem „Star Trek“-Film erwarten könnt. Zum Phänomen „Star Trek“ könnt Ihr stehen, wie Ihr wollt: Der Film „Star Trek - Der Aufstand“ ist auf alle Fälle gut gemachte Unterhaltung und hat mehr Tiefe als sein Vorgänger: Der eigentliche Konflikt des Filmes ist mehr als der bloße Krieg gegen einen Feind wie etwa die Borg: Die Son'a fallen zwar sofort in die Rolle der Bösen, aber der eigentliche Gegner ist eine Föderation, die sich scheinbar selbst nicht mehr an ihre Grundsätze gebunden fühlt. Mit viel Action, viel Humor und einer Schuß Romantik ist nicht nur hartgesottene Trekker ein gelungener Kinoabend sicher.

Patrick Dowling



Auch wenn er ein Androide ist: Data sieht inzwischen schon ziemlich alt aus

KINO

STAR TREK - DER AUFSTAND

Starttermin 31.12.1998
Genre: Action
Web-Adresse www.paramount.de

Darsteller:
 Patrick Stewart, Jonathan Frakes, F. Murray Abraham



Positiv:
 Gelungene Unterhaltung mit Spannung, Spaß und Action.



Negativ:
 Wer nur auf Ballern steht, wird enttäuscht

Altersfreigabe:
 ab 12 Jahren

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 7 JÖSchG FSK

WERTUNG:
 Action 78%
 Spannung 75%
 Humor 83%

Unterhaltungswert:
 84%

100%

0%



COP LAND



Freddie weiß nicht recht, wem er vertrauen soll



Sylvester Stallone hat für den Film einige Pfunde zugenommen



Auch Action-Szenen gibt es

Die Idylle trügt: In der kleinen Polizistenstadt Garrison hat nicht jeder eine reine Weste.

Um dem täglichen Wahnsinn der Stadt New York zu entkommen, flüchten viele Polizisten abends und am Wochenende in das kleine, ruhige Städtchen Garrison, in dem der gutmütige Sheriff Freddy Heflin (Sylvester Stallone) scheinbar für Recht und Ordnung sorgt. Hinter Freddys Rücken aber haben die

Cops aus der Großstadt das Sagen und wickeln auch schmutzige Geschäfte ab. Alles läuft glatt, bis der Polizist Murray Babitch auf seinem Heimweg nach Garrison zwei Farbige erschießt. Er muß untertauchen, doch schon am nächsten Tag trifft Moe Tilden (Robert de Niro) in der Stadt ein und will den Vorfall untersuchen – doch er kann nichts beweisen, zu dicht halten die Cops zusammen. Langsam

aber kommt Freddy der Wahrheit auf die Spur: Die Stadt wird in Wirklichkeit von der Mafia kontrolliert, viele seiner Kollegen sind korrupt – und ihm dämmert auch, welche Rolle ihm bei diesem Spiel zugeteilt wurde. Überzeugend an diesem Film sind besonders die hochkarätigen Schauspieler: Vor allem Sylvester Stallone (der für den Film auf Verlangen des Regisseurs einige Pfunde zunahm) zeigt, daß er nicht nur die Rolle des Action-Helden beherrscht.

Patrick Dowling



Die schöne Liz ist leider schon vergeben

VIDEO

COPLAND

Start/Preis 2. Februar/ca. 40 DM
Genre Thriller
Web-Adresse www.vcl.de

Darsteller: Sylvester Stallone, Harvey Keitel, Robert de Niro, Ray Liotta



Positiv: Hochkarätige Schauspieler, spannender Film.

100%



Negativ: Teilweise übertrieben kitschig.

Altersfreigabe: ab 12 Jahren

WERTUNG:
Action 63%
Spannung 79%
Humor 21%

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 7 JöSchG FSK

Unterhaltungswert: 80%

0%

Dennis - Widerstand zwecklos



Selbst im tiefsten Winter ist keiner vor Dennis sicher



Dennis holt sich Verstärkung



Er sieht so harmlos aus, ist aber ein richtiger Satansbraten

Er ist wieder da: Der kleine Blonde mit dem unaufhaltsamen Zerstörungstrieb.

Häufigstes Opfer von Dennis' Attacken ist sein Nachbar Mr. Wilson (Don Rickles), den der anhängliche Dennis (gespielt von Justin Cooper) aus völlig unerklärlichen Gründen für seinen besten Freund hält. Egal ob Geburtstagsgeschenk oder Hilfe beim Autowaschen: Stets endet das Ganze in Trümmern und Mr. Wilson in Bandagen. Als Dennis' Großvater auftaucht, hofft der gebeutelte Nachbar auf Erlösung: Doch das Zerstörungspotential

des kleinen Rackers reicht locker für beide. Zudem hat sich Wilson mit dem dubiosen „Professor“ eingelassen, der nach allen Regeln der Kunst versucht, dem vermeintlich todkranken Senioren das Geld aus der Tasche zu ziehen – klar, daß Dennis das nicht einfach hinnehmen kann und versucht, seinem Kumpel zu helfen. Das Ende ist klar: Dem Professor wird das Handwerk gelegt, aus den beiden Feinden werden Freunde, und währenddessen geht jede Menge



Dennis' Opa leidet genauso wie sein Nachbar Mr. Wilson

zu Bruch. Ein durchaus amüsanter Film, der jedoch bei weitem nicht an das Original (mit Walther Matthau in der Rolle von Mr. Wilson) heranreicht.

Patrick Dowling

VIDEO

DENNIS - WIDERSTAND ZWECKLOS

Start/Preis 28. Januar/ca. 40 DM
Genre Komödie
Web-Adresse www.video.warnerbros.com

Darsteller: Justin Cooper, Don Rickles, George Kennedy, Betty White



Positiv: Gags und Spaß am laufen den Band.

100%



Negativ: Das Original hatte mehr Charme.

Altersfreigabe: frei

WERTUNG:
Action 72%
Spannung 55%
Humor 74%

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 7 JöSchG FSK

Unterhaltungswert: 71%

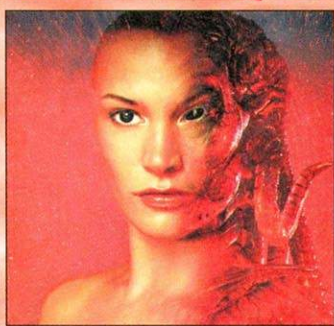
0%

SPECIES 2

Es wird wieder gemeuchelt: Species-Frontfrau Henstridge ist erneut als optisches Bonbon mit von der Partie. Leider bleibt die Sf-Story mit einem Schuß Splatter – genauso wie beim ersten Teil

– ein wenig auf der Strecke. Eine hanebüchene Geschichte plus ein paar flaue Spezialeffekte machen halt noch keinen guten Film. Da hilft auch eine solch schnuckelige Hauptakteurin wenig.

Genre **Horror**
Videostart **21. Januar**
Altersfreigabe **ab 16 Jahre**
Infos **www.warnerbros.com**



KLATSCH & TRATSCH

Terminator 3

Die Spatzen pfeifen es von Hollywoods Dächern: Angeblich verhandelt Arnold Schwarzenegger mit James Cameron über einen dritten „Terminator“-Film. Die Chancen stehen so schlecht nicht: Immerhin bewies Cameron, daß er auch aus einem Superbudget von 200 Millionen Dollar einen dicken Profit schlagen kann. Schlecht sind dagegen Camerons Aussichten im Privatleben, hat doch Dauerpartnerin Linda Hamilton („Terminator 1 & 2“) diese Woche die Scheidung eingereicht.



Mehr unter:
<http://cgi.pathfinder.com/ew/daily/>

DVD künftig mit Schutz

Es stand in der Los Angeles Times: Twentieth Century Fox und die Macrovision Corp. haben beschlossen, die DVDs, die Fox im nächsten Jahr auf den Markt bringt, mit einem deftigen Kopierschutz zu versehen. Die Sorge ist berechtigt, handelt es sich doch bei der DVD um eine digitale Kopie des Masterbandes, die – dank der geplanten „beschreibbaren“ DVDs, die es im nächsten Jahr geben soll – ohne Qualitätsverlust unendlich oft duplizierbar ist. Für Filmemacher und die Industrie ein Alptraum. Die Frage ist nur: Wie lange dauert es, bis der Schutz geknackt wird?

Mehr unter:
<http://www.hollywood.com>

Godzilla kommt heim

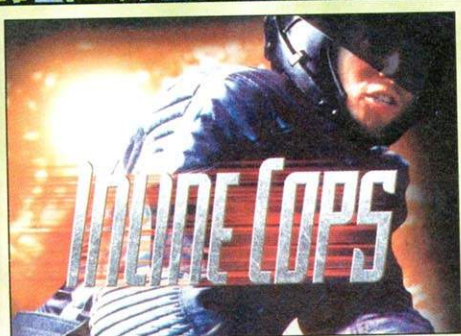
Los Angeles Time, 15. Dezember – Die japanische Superre-



chse Godzilla kommt wieder nach Hause. Im April beginnt die Haus- und Hof-firma Toho Co. mit den Dreharbeiten zu einem neuen Godzilla-Film. Hauptakteur wird aber nicht die Emmerich-Echse sein, sondern das klassische Modell. Zu unterschiedlich sind die beiden Monstren für die Fans des Originals. Seit 1954 brachte es Godzilla immerhin auf 22 Filme, bis Toho Co. den Liebling der Trash-Filme vor drei Jahren sterben ließ.

Mehr unter:
<http://www.hollywood.com>

INLINE COPS



Es gibt nichts, was es nicht gibt: Derweil im TV die Polizisten mit Fahrrädern Jagd auf böse Buben machen, sind die Video-Profis schon wieder einen Schritt weiter. In dem Actionfilm „Inline Cops“ zischen die Gesetzeshüter der Zukunft auf raketengetriebenen Inline-Skates durch die Straßenschluchten von Los Angeles. Ob das brachiale Feuerwerk zum Knüller taugt, wissen wir erst nach dem Videostart im Januar.

Genre **Action**
Videostart **08. Januar**
Altersfreigabe **ab 16 Jahre**
Infos **http://www.warnerbros.com**

STARGATE: Kommando SG-1



Langsam, still und heimlich hat sich die Videoserie zum Sf-Hit „Stargate“ zum Liebling der Videasten entwickelt. Mit der zweiten Staffel, in der immer noch Richard Dean Anderson („McGyver“) als Captain O’Neil seine kleine Crew durch die Sternentore schickt, dreht der Hersteller noch einmal richtig auf. Mehr und bessere Spezialeffekte sollen die Erfolgsserie noch beliebter machen. Bis jetzt gibt es 15 Teile mit jeweils zwei Folgen. Video-Seher haben übrigens ein Jahr Vorsprung: Immerhin startet die Serie im TV erst Anfang 99.

Genre **Science fiction**
Videostart **29. Januar (Folge 15)**
Altersfreigabe **ab 16 Jahre**
Infos **http://www.warnerbros.com**

DIE KINO TOP 5

Die coolsten Filme

1 MULAN
Pole Position für Disney



2 HINTER DEM HORIZONT
Esoterisch, praktisch, gut

3 SPIEL AUF ZEIT
Bei dem Actionknaller geht’s rund

4 ANTZ
Ameisen sind auch nur Menschen

5 BLADE
W. Snipes als harter Vampirkiller

DIE VIDEO TOP 5

Die besten Videos

1 TITANIC
DiCaprio on the rocks



2 AUF DER JAGD
Tommy Lee Jones auf der Flucht

3 SCREAM 2
Gänsehaut unterm Christbaum

4 JACKIE BROWN
Ein echter Tarantino für Kenner

5 HOCHZEIT ZUM VERLIEBEN
Tolle Komödie mit Drew Barrymore

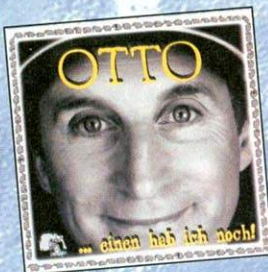
MEIN TAG Oli.P



Oli.P alias Oliver Petszokat, der Star der deutschen Daily Soap „Gute Zeiten, Schlechte Zeiten“, versucht jetzt sein Glück als Deutsch-Rapper und macht

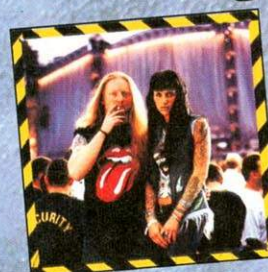
dabei gar keine allzu schlechte Figur. Seiner Fassung des Grönemeyer-Oldies „Flugzeuge im Bauch“ gelang immerhin in weniger als vier Wochen der Sprung auf Platz 1 der Single-Charts, und auch der Rest der auf seinem Debüt-Album enthaltenen Songs kann sich hören lassen. „Mein Tag“ bietet durchgehend funkige Beats, gepaart mit witzigen Texten. Unser Hit-Tip: „I wish“.

... EINEN HAB ICH NOCH Otto



Seit mehr als 20 Jahren kalauert sich der ostfriesische Blödelbarde Otto Waalkes nun schon durch TV-Shows und Live-Auftritte. In den letzten Jahren war es zwar ein wenig ruhiger um ihn geworden, doch jetzt meldet er sich mit diesem Album zurück. „...einen hab ich noch“ enthält die von Otto gewohnte Mischung aus Mörder-Gags, seichten Witzchen und Ulksongs, wobei man einiges davon, wie das „Lied der Schlümpfe“ oder „Hänsel und Gretel“ in ähnlicher Form noch von früher her kennt. Unser Hit-Tip: „Pummela Andersrum“.

NO SECURITY Rolling Stones



Das neue Album der Stones ist ein Live-Mitschnitt der gerade abgelaufenen „Bridges to Babylon“-Tour. Überraschenderweise finden sich hier allerdings keine Klassiker wie „Satisfaction“ und „Start me up“, sondern – besonders für Nicht-Stones-Fans – eher unbekannte Songs wie „Thief in the Night“ oder „Saint of Me“. Dennoch fetzt der knarrende Sound der Rock-Opas ordentlich aus den Boxen und bringt Eurer Blut garantiert schnell zum Kochen – die Stones haben es eben noch nicht verlernt. Unser Hit-Tip: „Out of Control“.

TEST

MEIN TAG		HÖR-GENUSS 80%
Erschienen bei	BMG	
Stil	Rap	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit		50 min 40 sec

TEST

...EINEN HAB ICH NOCH		HÖR-GENUSS 75%
Erschienen bei	Polygram	
Stil	Comedy	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit		43 min 52sec

TEST

NO SECURITY		HÖR-GENUSS 78%
Erschienen bei	Virgin	
Stil	Rock	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit		67 min 45 sec

R.

R. Kelly



Mit diesem Doppel-Album bekommt Ihr R. Kelly satt geboten. Insgesamt 30 Songs findet Ihr auf den beiden CDs, darunter auch ältere Hits wie „Gotham City“, „Half on a baby“ und natürlich die geniale Ballade „I believe I can fly“. Zwischen solchen Perlen halten sich allerdings leider einige ziemliche Langweiler versteckt, so daß Mr. Kellys neues Werk einen recht zwiespältigen Eindruck beim Hören hinterläßt. Für Fans dennoch okay. Unser Hit-Tip: „I'm your Angel“ im Duett mit Celine Dion.

Jetzt meldet sich die Rock-Lady mit „Supposed Former Infatuation Junkie“ zurück und beweist eindrucksvoll, daß ihr Erfolg keine Eintagsfliege war. 17 Songs hat die Dame mit ihrer unverwechselbaren Stimme ins Mikro geträllert. Herausgekommen ist grundehrlicher amerikanischer Rock, unterlegt mit krachenden Gitarrenriffs und Blues-Anleihen. Unser Hit-Tip: „Thank U“.

SUPPOSED FORMER INFATUATION JUNKIE

Alanis Morissette



Mit ihrem ersten Album „Jagged Little Pill“ gelang der Kanadierin Alanis Morissette 1995 weltweit der Durchbruch und sie heimste zahlreiche Grammy Awards ein.

Jetzt meldet sich die Rock-Lady mit „Supposed Former Infatuation Junkie“ zurück und beweist eindrucksvoll, daß ihr Erfolg keine Eintagsfliege war. 17 Songs hat die Dame mit ihrer unverwechselbaren Stimme ins Mikro geträllert. Herausgekommen ist grundehrlicher amerikanischer Rock, unterlegt mit krachenden Gitarrenriffs und Blues-Anleihen. Unser Hit-Tip: „Thank U“.

FETENHITS ROCK CLASSICS

Diverse



Nach den beiden „Discofox“-Samplern geht es nun unter dem Fetenhits-Label endlich wieder etwas härter zur Sache. Auf den „Rock Classics“ findet Ihr – wie der Name schon sagt – eine Sammlung der besten, fetzigsten und härtesten Rock-Hymnen aller Zeiten. Damit läßt sich die Stimmung auf jeder Party im Handumdrehen bis zum Siedepunkt anheizen. Egal ob Queens „We will rock you“, Billy Idols „Mony, Mony“ oder Deep Purples „Smoke on the water“ – hier geht über 2 Stunden lang die Post ab. Unser Hit-Tip: „Sweet Child of Mine“ von Guns'n'Roses.

TEST

R. - R. KELLY		HÖR-GENUSS 73%
Erschienen bei	Jive	
Stil	R&B	
Anzahl der CDs	2 CDs	
Gesamt-Spielzeit		134 min 50 sec

TEST

SUPPOSED FORMER INFATUATION JUNKIE		HÖR-GENUSS 84%
Erschienen bei	Maverick	
Stil	Rock	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit		71 min 46 sec

TEST

FETENHITS ROCK CLASSICS		HÖR-GENUSS 89%
Erschienen bei	Polygram	
Stil	Rock	
Anzahl der CDs	2 CDs	
Gesamt-Spielzeit		146 min 48 sec

IRRE

Gewinnt eines von weltweit nur 10 existierenden

SPEZIAL-SNOWBOARDS

So etwas gab es noch nie und wird es wohl so schnell auch nicht mehr geben: **Psygnosis** und **GAMES AND MORE** veranstalten einen Wettbewerb der Superlative! Als Hauptgewinn winkt ein waschechtes **Psybadek-Snowboard**, von denen es insgesamt auf der ganzen Welt nur zehn Stück gibt.

Um als glücklicher Gewinner demnächst mit diesem megagenialen Brett die verschneiten Pisten hinabzurasen, müßt Ihr Euch allerdings ein wenig anstrengen und kreativ werden.

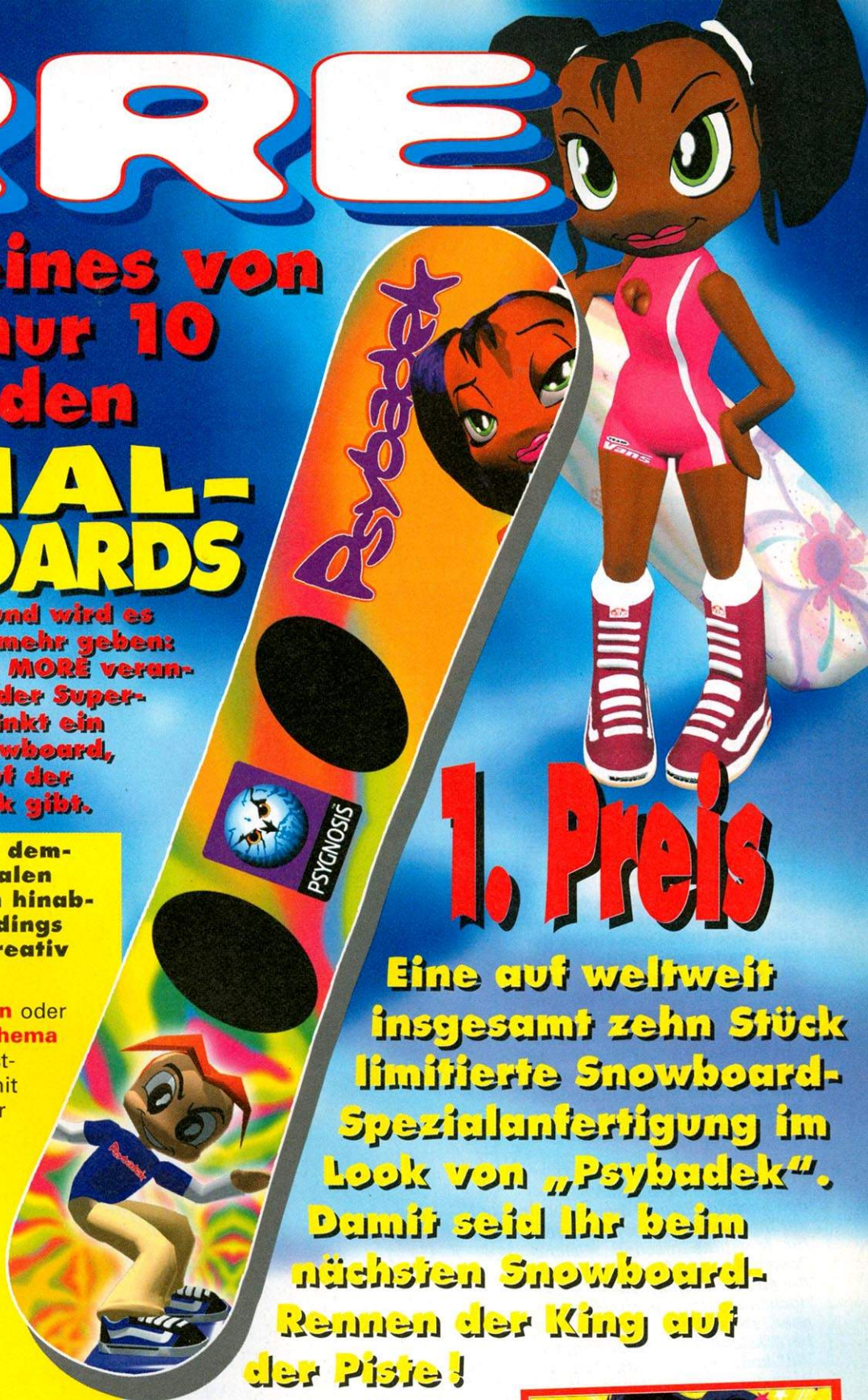
Schreibt den **lustigsten, witzigsten** oder **coolsten Spruch**, der Euch zum Thema „**Snowboard**“ einfällt, auf eine Postkarte und schickt diese zusammen mit Eurer vollständigen Adresse (falls Ihr E-Mail habt, bitte auch mit E-Mail-Adresse – ist aber keine Voraussetzung, um zu gewinnen) an:

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

Einsendeschluß ist der 20.01.99.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Unter allen Einsendungen verlosen wir folgende Preise:

2.-5. Preis

Je einmal das abgefahrene **PlayStation-Spiel „Psybadek“** von **Psygnosis**.



1. Preis
Eine auf weltweit insgesamt zehn Stück limitierte **Snowboard-Spezialanfertigung** im Look von „**Psybadek**“. Damit seid Ihr beim nächsten **Snowboard-Rennen der King** auf der Piste!



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.



Hallo David!
Es freut uns sehr, daß Dir Dein Preis gefällt und daß Du Dich sogar dafür bedankst. An dieser Stelle ein Aufruf an alle Gewinner bei GAMES AND MORE: Wenn Ihr uns ein Foto von Euch und Eurem Gewinn schickt, dann werden wir dieses selbstverständlich in einer der nächsten Ausgaben abdrucken.

Final Fantasy VIII

Erstmal ein dickes Lob. Eure Zeitschrift ist einfach super, am besten gefallen mir die Lesercharts, die Tests und in Ausgabe 26/98 der Artikel „Spiele, die die Welt nie sah“. Ich bin ein riesiger Fan von Lara Croft („Tomb Raider“), Cloud Strife („Final Fantasy VII“), Glover und Crash Bandicoot. Ich wollte Euch fragen, ob Ihr vielleicht ein Poster oder eine Karte von einem der vier beilegen würdet? Und dann hätte ich da noch ein paar Fragen: Wann kommt „Final Fantasy VIII“ raus, und ist Cloud Strife immer noch mit von der Partie? Gibt es ein Rumble Pak für die PlayStation? Und wie viele Spiele gibt es für die PlayStation?

Rudolf Bischof, Göppingen



Rudi Bischof hat uns gleich drei Gemälde geschickt: Zelda, Link und Glover



ZELDA



Hallo Rudi! Vielen Dank für Dein Lob und die tollen Bilder. Wir werden auch in Zukunft immer wieder mal ein Special wie das von Dir erwähnte machen. Welche Postermotive wir in den nächsten Ausgabe bringen, steht leider noch nicht fest, wir versuchen aber stets, Eure Wünsche zu berücksichtigen. „Final Fantasy VIII“ kommt frühestens Mitte bis Ende des Jahres in Japan, ein Erscheinungstermin in Deutschland steht noch nicht fest. Cloud Strife wird voraussichtlich nicht mehr mitspielen. Es gibt kein Rumble Pak für die PlayStation, die neueren Konsolen werden aber mit dem Dual Shock Controller ausgeliefert, der ähnlich wackelt und bebt wie das N64-Pad mit Rumble Pak. Du kannst das Dual Shock Joypad übrigens auch separat kaufen. Für die PlayStation sind in Deutschland zur Zeit etwa 400 Spiele erhältlich.

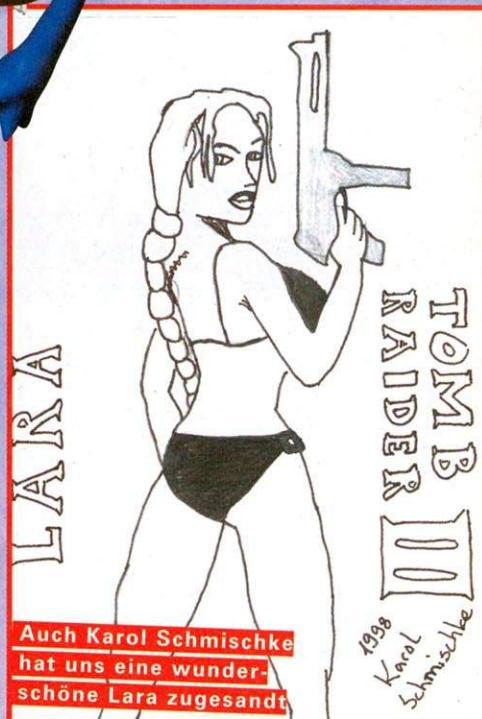
Was bedeutet PSX?

Ich hätte ein paar kurze Fragen an Euch: Was bedeutet eigentlich die Abkürzung PSX? Wie seid Ihr auf den Namen „GAMES AND MORE“ gekommen? Könnt Ihr meinen Namen in einer der nächsten Ausgaben nennen?

Florian Striegel, Weyhausen

Hallo Florian!

Die Abkürzung PSX steht für Sony PlayStation. Es handelt sich dabei übrigens um das offizielle und am weitesten verbreitete Kürzel, auch wenn einige Sonys Konsole einfach nur als PS bezeichnen. Auf den Namen GAMES AND MORE (auf deutsch: „Spiele und mehr“) sind WIR gar nicht gekommen, die Idee stammt von unserem Verlag Computec. Und daß wir Deinen Namen abdrucken, ist doch Ehrensache.



Auch Karol Schmischke hat uns eine wunderschöne Lara zugesandt

Komplettlösungen

Ich habe mir vor kurzem die Spielesammlung „Play the Games“ gekauft und das Spiel „Floyd - Es gibt noch Helden“ installiert. Jetzt komme ich aber nicht weiter. Deshalb habe ich eine Frage an Euch: Könnt Ihr in der nächsten Ausgabe in Eurem kleinen Heftchen die Komplettlösung von „Floyd“ bringen?

Karol Schmischke, Berlin

Hallo Karol! Vielen Dank für Deine geniale Lara-Zeichnung. Leider können wir aus Platzgründen keine Komplettlösung von Spielen veröffentlichen, zumal der gute „Floyd“ schon rund anderthalb Jahre auf dem Buckel hat und nicht mehr aktuell genug ist. Infogrames Deutschland, die Firma, die das Spiel vertreibt, hat aber eine sehr gute Telefon-Hotline und auch auf der Web-Site: <http://www.infogrames.de> findest Du teilweise Tips und Tricks zu den Spielen. Außerdem bietet Infogrames speziell zu „Floyd“ ein Lösungsbuch an (die Schwarte ist übrigens 144 Seiten dick – Du siehst also, daß wir das unmöglich alles hier abdrucken könnten).

Ein glücklicher Gewinner

Als ich heute morgen in meinen Briefkasten schaute, entdeckte ich eine Karte, auf der die Post mir mitteilte, daß ein Paket für mich zum Abholen bereitliegen würde. Als ich es dann geholt hatte, traute ich meinen Augen nicht: Ich hatte doch tatsächlich bei Euch gewonnen. Ich möchte mich hiermit ganz herzlich dafür bedanken. Und ich verspreche, daß ich Euch treu bleibe.

David Hilbert, Dresden

Wie werde ich Redakteur?

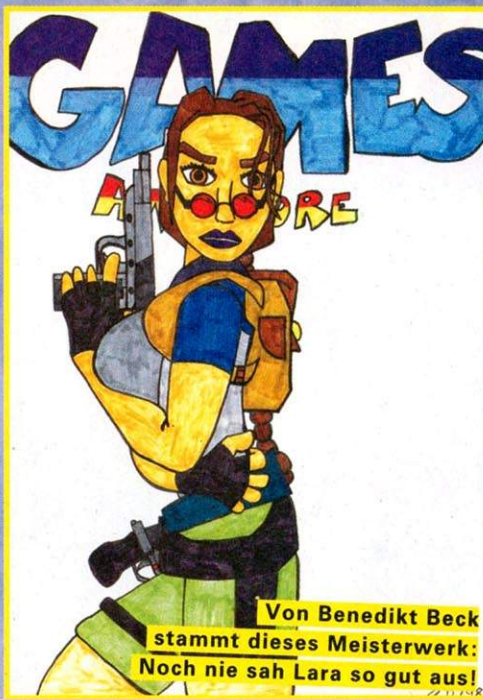
Wir sind total von Eurem Beruf begeistert und wollen auch Redakteure werden. Wir haben vor, eine eigene Redaktion zu gründen und eine Zeitschrift (für alle Systeme) zu gestalten. Deshalb haben wir ein paar Fragen an Euch.

- 1.) Wie habt Ihr Eure Redaktion gegründet, an wen habt Ihr Euch gewandt, und wer bezahlt das alles (z.B. die Flüge zu Messen etc.)?
- 2.) Welchen Schulabschluß benötigt man, um Redakteur zu werden? Welche Noten und welche Fächer?
- 3.) Wie alt muß ich mindestens sein, um eine Redaktion zu gründen?
- 4.) Woher bekommt Ihr die Spiele und die Preise für Verlosungen?
- 5.) Handelt es sich bei Eurem Redaktionsgebäude um ein normales Miethaus oder braucht man dafür spezielle Büros?
- 6.) Gibt es für diesen Beruf eine Ausbildung? Wir hoffen, daß Ihr zwei treuen Lesern die paar Fragen beantworten könnt. Keine Angst wir sind erst vierzehn Jahre alt und werden Euch (noch) keine Konkurrenz machen.

Alexander Fröhlich, Martin Volk, Neuweiler

Hallo Alexander und Martin!
Da habt Ihr Euch ja wirklich ganz schön den Kopf zerbrochen.

- 1.) Wir arbeiten als externes Redaktionsteam für den Computec-Verlag. Das bedeutet, daß wir die Zeitschrift hier in Freising redaktionell betreuen und erstellen, den Rest übernimmt dann der Verlag. Computec kümmert sich also um den Druck, den Verkauf, die Anzeigen und das gesamte Drumherum. Und der Verlag bezahlt unsere Rechnungen, was natürlich das Wichtigste ist.
- 2.) Es gibt keinen Numerus Clausus, um Spiele-Redakteur zu werden. Man sollte halbwegs vernünftig Deutsch in Wort und Schrift beherrschen, aber dafür muß man nicht zwingend ein Abitur haben (ist aber von Vorteil...).
- 3.) Um in Deutschland eine eigene Firma (z.B. eine GmbH) zu gründen, muß man volljährig sein, sprich mindestens 18 Jahre alt.



- 4.) Direkt von den jeweiligen Herstellern.
- 5.) Wo Ihr sitzt, ist eigentlich egal (solange es trocken und warm ist...). Wir haben uns beispielsweise in einer ehemaligen Arztpraxis niedergelassen, im dritten Geschoß direkt unter dem Dach. Ist übrigens urgemütlich.
- 6.) Eine Ausbildung speziell zum Spiele-Redakteur gibt es nicht. Ihr könnt zwar „Germanistik“ oder „Publizistik“ studieren, aber die wenigsten in unserer Branche haben ein abgeschlossenes Studium. Ein kleiner Tip: Als guter Einstieg hat sich bewährt, während der Schul- oder Studienzeit nebenbei als freier Spieltester zu jobben. Viele deutsche Firmen sind immer auf der Suche nach Beta-Testern, hört Euch doch einfach mal um oder schreibt die Firmen an. Oder Ihr werbt Euch bei den Verlagen der Spiele-Zeitschriften als sogenannter Trainee, dann könnt Ihr mal in eine echte Redaktion hineinschnuppern.

Oberaffengeil!

Also, ich muß schon sagen, Eure Zeitung ist wirklich das Oberaffengeilste, was man am Kiosk kriegen kann. Eure Bewertungen sind einfach spitze und die Berichte gerecht und kritisch, ohne sich nach irgendwelchen Klischees zu richten. Kurz: KLASSE! Weiter so. Benedikt Beck, Maroldsweisbach

Hallo Benedikt!
Vielen Dank für die Blumen und natürlich auch für das tolle Lara-Gemälde, das Du uns geschickt hast und das wir an dieser Stelle gerne abdrucken. Wir werden uns bemühen, auch in Zukunft nicht dem Hype zu glauben, sondern jedes Spiel genau unter die Lupe zu nehmen, um weiterhin faire und gerechte Bewertungen vergeben zu können.

Preis ausschreiben 25/98

Hier die Gewinner unserer Ausgabe 25/98, die bereits schriftlich von uns informiert wurden und ihren Preis schon erhalten haben.

Verlosung Hip Hop und Rave E-Jay

Je einen Hip Hop E-Jay haben gewonnen:
Steffen Klenk, Worms
Gisela Keck, Calw
Stefan Schmidt, Frankfurt
Je einen Rave E-Jay haben gewonnen:
Georg Blohberger Jun., Lenggries
Sebastian Westhaus, Weinsheim
Markus Müller, Bremerhaven

Kreuzworträtsel, Lösungswort „DIE PRINZEN“

Je ein Joypad für ein System ihrer Wahl erhalten:
Stephan Karlen, Thun
Thomas Jäschke, Eisenhüttenstadt
Christian Puchta, Wiesnsteig
Segio Tavares, Cuxhaven
Falk Bierstedt, Hohenthurm
Mandy Förster, Forst
Christian Dusza, Reinheim
Marco Schropp, Innerzell
Andy Klein, Namborn
Jenny Kühn, Höhow

Lesercharts

Je ein Spiel ihrer Wahl erhalten:
Sven Purucker, Thale
Marc Kudłowski, Kremerheide
Andreas Schuster, Pleckhausen
Viet Duc, Stuttgart
Natascha Hugel, Bad Kissingen
Felix Schmidt, Roßbach
Michel Otto, Neundorf
Martin Heesen, Mülheim/Ruhr
Christoph Emmerichs, Alpen
Tim Marahrens, Bremen

Titanic-Verlosung

Je eine Titanic-Uhr erhalten:
Doreen Kohlmetz, Münster
Christina Helmeke, Siegen
Tim Brand, Lünen

Je ein Titanic-Video erhalten:
Ira Petersen, Hohenahr
Bianca Althoff, Hagen
Andy Soydt, Peitz

Je eine Titanic-CD erhalten:
Andreas Petraschk, Dresden
Vivien Adler, Oberhausen
Tina Burgis, Bamberg

Hallo liebe Leserin! Hallo lieber Leser!

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

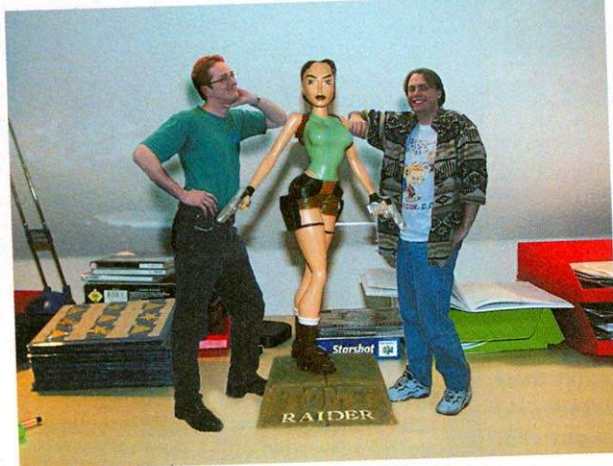
Das Trickwerk Medien
& Marketing GmbH
Redaktion: GAMES AND MORE
Stichwort: Leserbriefe
Obere Hauptstraße 8
85354 Freising

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

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

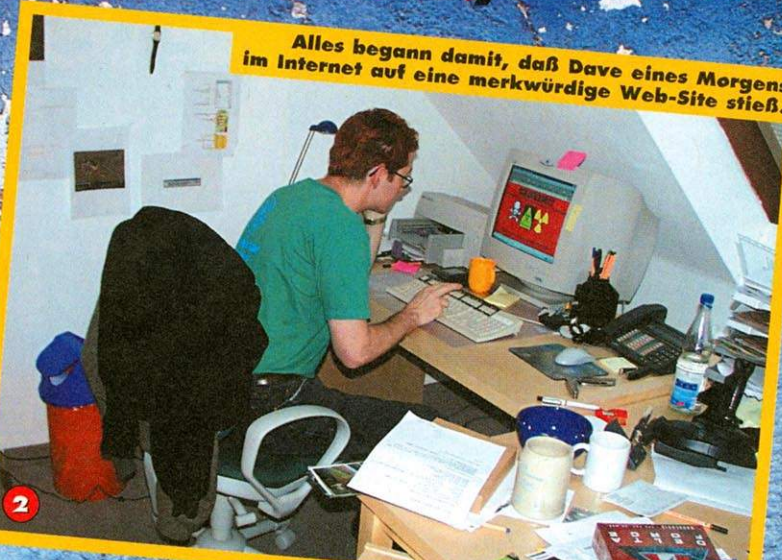
DIE REDAKTION

• Die große Games and More Foto-Story - Teil 5 •



1 Pat und Dave als Redaktionszwerge?
Wie konnte es dazu kommen?

Alles begann damit, daß Dave eines Morgens im Internet auf eine merkwürdige Web-Site stieß.



2

Was ist denn das? Eine verbotene Regierungs-Seite über streng geheime Schrumpfung-Versuche im Internet?



3

Sieh mal, da steht: „Drücken Sie unter keinen Umständen ‚RETURN‘!!!“



4

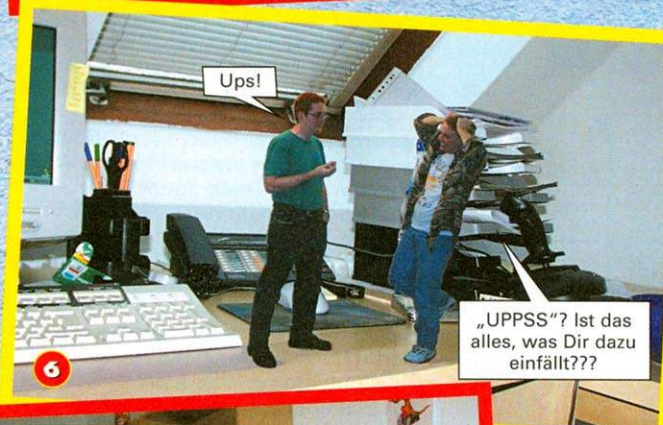
Ich liebe Verbote!

Doch das erwies sich als Fehler.



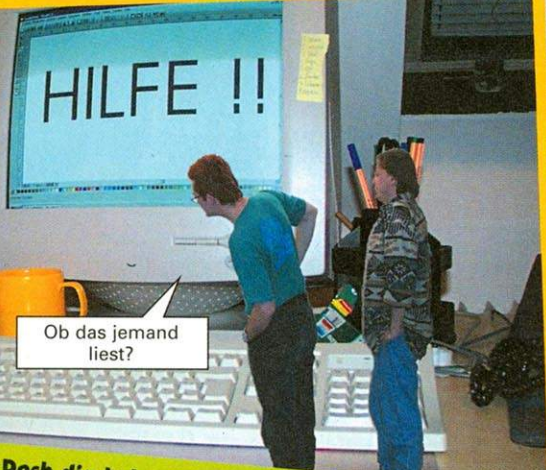
5

Ups!



6

„UPPSS“? Ist das alles, was Dir dazu einfällt???



7

Ob das jemand liest?

Doch die haben inzwischen das Weite gesucht...



10

Schnell, dort rein. Da sind wir sicher.

Möge die Macht mit uns sein...

Wie niedlich! Mini-Redakteure! Hey, Leute kommt her und seht Euch das an!



8

Inzwischen klingelt es an der Tür.



9

Guten Tag, ich komme vom FBI. Ich suche die Herrn P. Dowling und D. Skreiner!

Fortsetzung folgt!

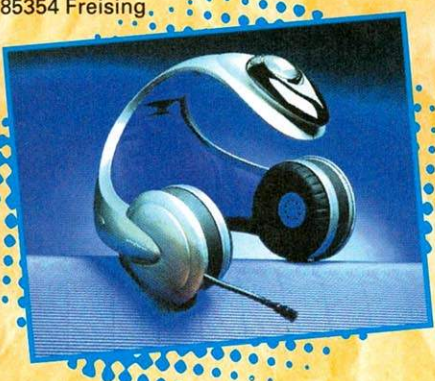
**MITMACHEN
UND GEWINNEN**

RÄTSELSPASS

**Gewinnt ein
cooles
Union Reality
Gear
Headset!**

Unter allen, die uns das im Kreuzwort-
rätsel gesuchte Lösungswort ein-
schicken, verlosen wir ein absolut geniales
UR Gear Headset von Funsoft. Dieses
Gerät kann eigenständig als Joystick,
Maus oder Gamepad eingesetzt werden.
Fliegt z.B. ein Flugzeug mit dem Joystick
und schaut Euch während des Fluges mit
dem UR Gear um wie ein echter Pilot. Ein-
sendeschluß ist der 20.01.99. Der Rechts-
weg ist ausgeschlossen.
Schreibt das Lösungswort auf eine Post-
karte und schickt sie an folgende Adresse:

Das Trickwerk GmbH
Redaktion GAMES AND MORE
Stichwort: Rätsel 02/99
Obere Hauptstr. 8
85354 Freising.



Fluß in Bayern	Song von Mariah Carey	Anrede	Verkehrsmittel	Schiffskommando	Wanderfisch	Mahnung zur Vorsicht	Geometrische Figur	Gleichgewicht	Song von Cher
Kfz-Z. v. Wuppertal	Transparenzbild	Haube	Langschwanzpapagei	Tierbehausung	Motor-sportveranstaltungen	Abk. für: Abbildung	Abkürzung für englisches Gewicht		
Nomade		Kfz-Z. Köln	8	Spiel auf dem Bild	Sportart	chem. Z. f. Stickstoff	griech. Insel		Kfz-Z. v. Berlin
asiat. Volk	5	Brasilienstadt		Nordwesteuropäer			7		
Kfz-Z. v. Hamburg		Anrede				Uechter Schmetterling	ital. Artikel	französisch: Ich	1
Berliner Spitzname		arab. Paradies	Riesenschlange	Kosenamen d. Großmutter	rom. Armeelager	Abk. f. einen Monatsnamen	chemisches Zeichen für Schwefel	ital. Musiknote	Abk. für: Abhandlung
Weder warm noch kalt	engl. für: Luft	Kurzgeschichte	Kfz-Z. v. Aschaffenburg	frz. Tod			Mauerleiste	englisch für: oder	Fluß i. Norddeutschland
Abk. f. Tausend	Kfz-Z. v. Augsburg	Mietfahrzeug	Abk. für: zu d. Akten	glühender Vulkan-ausfluß	Teil des Bettzeugs		Englisch f. Tee		2
			Abk. für: Deutsche Partei	Abk. f. di- verses	Eingeschaltet	Bulle			Kfz-Z. v. Landsberg
Gasgemisch um d. Erde	Abk. f. Drachme	Freundin von Link			Weißbrötchen				
		Hinterer Fußteil	Tanz, Tanzschritt (engl.)	6	Lausbube b. Wilhelm Busch	Tausendfüßler	Zeitgemäß sehr i. Mode		
Englisch f. Tag	Kalifenname	Kfz-Z. v. Freising	Pleite	chem. Z. f. Mendelevium	Mühlenprodukt	Zahl ohne Eigenwert			
					Gegenteil v. Frau				
Schliffform bei Schmucksteinen		Kfz-Z. v. Neubrandenburg		Kfz-Z. v. Rosenheim	Verflossen		Kfz-Z. v. Mannheim		
berechtigte Forderung	Hinterlassenschaft			chem. Z. f. Sauerstoff	Kfz-Z. v. Plauen		chem. Z. f. Aluminium		

S	R	H	A	I	B
O	T	F	E	L	E
E	M	A	I	L	L
M	I	S	L	A	M
I	N	C	A	L	L
Y	H	E	I	O	R
B	P	N	A	S	D
P	L	E	I	D	E
O	A	X	I	R	M
S	D	A	N	A	E
T	O	G	A	N	U
E	F	A	N	T	A
B	E	K	E	J	E
P	O	N	G	O	L
M	O	N	T	A	N
N	E	M	E	S	O
P	E	T	R	O	S
O	N	O	E	A	
H	I	L	S	B	A
I	L	S	B	A	I

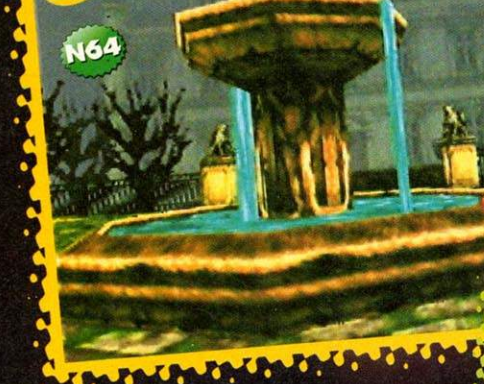
Das Lösungswort der letzten Ausgabe lautete: LARA CROFT

MATHIAS NEUMANN MODERNE ZEITEN



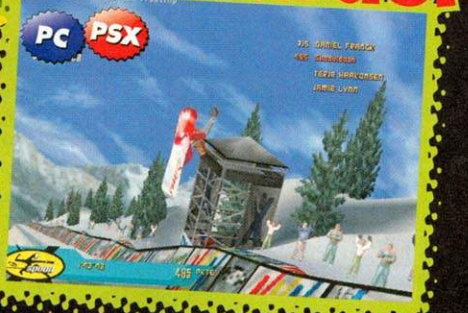
Im nächsten Heft:

CASTLEVANIA 64



Die neue
GAMES AND MORE
erscheint am
20.01.1999

X-GAMES ProBoarder



In diesem Heft hat es ja mit einer Preview der neuesten Abenteuer des guten Lord Belmont nicht mehr geklappt, wir hoffen aber, daß der Geisterjäger bis zur nächsten Ausgabe in unserer Redaktion vorbeiflatert. Schließlich muß dem Treiben des Dunklen Fürsten endlich Einhalt geboten werden.

Legacy of Kain: SOUL REAVER



Blutsauger die Zweite: Neben „Castlevania“ gibt's in der nächsten Ausgabe auch eine Vorschau auf den zweiten Teil von Crystal Dynamics Vampir-Saga „Legacy of Kain“. Der 3D-Action-Hammer zog bereits auf der diesjährigen E3 das Messe-Publikum in seinen Bann.

Passend zur Snowboard-Verlosung in dieser GAMES AND MORE erwartet Euch nächstes Mal ein umfangreicher Test des neuen Board-Spektakels aus dem Hause Electronic Arts. Bei rassigen Schußfahrten zu Tal und waghalsigen Stunts dürft Ihr hier mal so richtig die Pistensau rauslassen.

AUSSERDEM

Basteln wir gerade an einem großen Dreamcast-Special für das nächste Heft, in dem wir Segas neue Wunderkiste mal so richtig auf Herz und Nieren untersuchen und das Spiele-Angebot checken. Und natürlich findet Ihr wieder jede Menge ausführliche und interessante Spieltests, darunter unter anderem die Knaller „Turok 2“ (PC), „Mortal Kombat 4“ (GB Color), „Return to Krondor“ (PC) und „Grand Stream Saga“ (PSX).

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

Redaktionsassistentin
Ines Roßius

Art Director
Maren Hengst

Layout
Maren Hengst, Sascha Selke,
Bernd Buchberger,
Heidi Reitmayer

Konzeption und Gestaltung
Maren Hengst, Sascha Selke

Titel
Nintendo

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
Wolfgang Menne (-144)

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer (-140)

Onlinewerbflächenverkauf
Susanne Szamaitat (-142)

Anzeigenmarketing
Monika Fleener (-345)

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph (-143)
Ina Schubert (-346)

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat (-141)

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreislste 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
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: ÖS 290,-

Druck
Christian Heckel GmbH,
Nürnberg

ISSN/Pressepost
GAMES AND MORE wurden folgende ISSN und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN: 1437-0875
VKZ: B 48211

Nix wie zum Kiosk!!!

INSERTENTENVERZEICHNIS

Cendant:	Seite 21	Funsoft:	Seite U2-3, 16-17	Media Attack:	Seite 73
Computec:	Seite 4, 29, 33, 37, 47, 63, 87	Infogrames:	Seite 25, 27, 55, 69, 43	tba:	Seite U3
				tba:	Seite U4

MACH MICH KRANK, SCHWESTER.

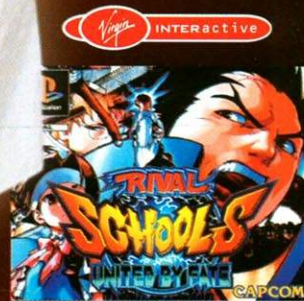
Hast du's nicht satt, dauernd gegen die gleichen Pappnasen zu kämpfen? Wie wär's mal mit 'ner coolen Krankenschwester, die dich so richtig fertig macht? Oder mit 'nem Pfau? Oder mit dem netten Samurai von nebenan? Rival Schools hat 14 extravagante Charaktere, die mit reichlich offensiv- und defensiv-techniken zuhauen, daß die schwarze Kracht. Burning Vigor Attacks, steuerbare Attacken in der Luft, zwei wählbare Kämpfer, von denen du einen zu Hilfe holen kannst, wenn's eng wird - alles auf zwei unabhängigen Cos. oder ziehst du privat auch nur Jogginghosen an?



fig. 1



fig. 2



PlayStation™

CAPCOM



THOMANGEBEND!



Software © 1999 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. EA Sports, EA Sports Logo, EA Sports sind Warenzeichen von Electronic Arts. FIFA 99 ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.