

3,90
DM

GAMES

AND MORE

Heft 03/99 • Ab 20.01.99
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!

CASTLEVANIA

NINTENDO 64: GRUSELN
BIS DAS BLUT GEFRIERT



ENDLICH:
Turok 2
auch für den PC

Spielt mit!



Gewinnt einen Tag
mit Jam El Mar von

Jam+Spoon

Achtung!

Dreamcast Inside

**ALLES über Segas
neue Wunderkonsole**

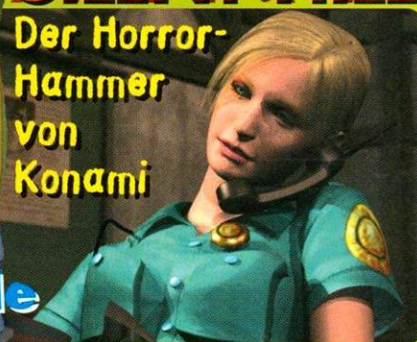
Gratis:

**Donkey
Kong und
Freunde**
als MINI-POSTER

X-GAMES
DER KULTIGE
SPORTSPASS

SILENT HILL

Der Horror-
Hammer
von
Konami



03

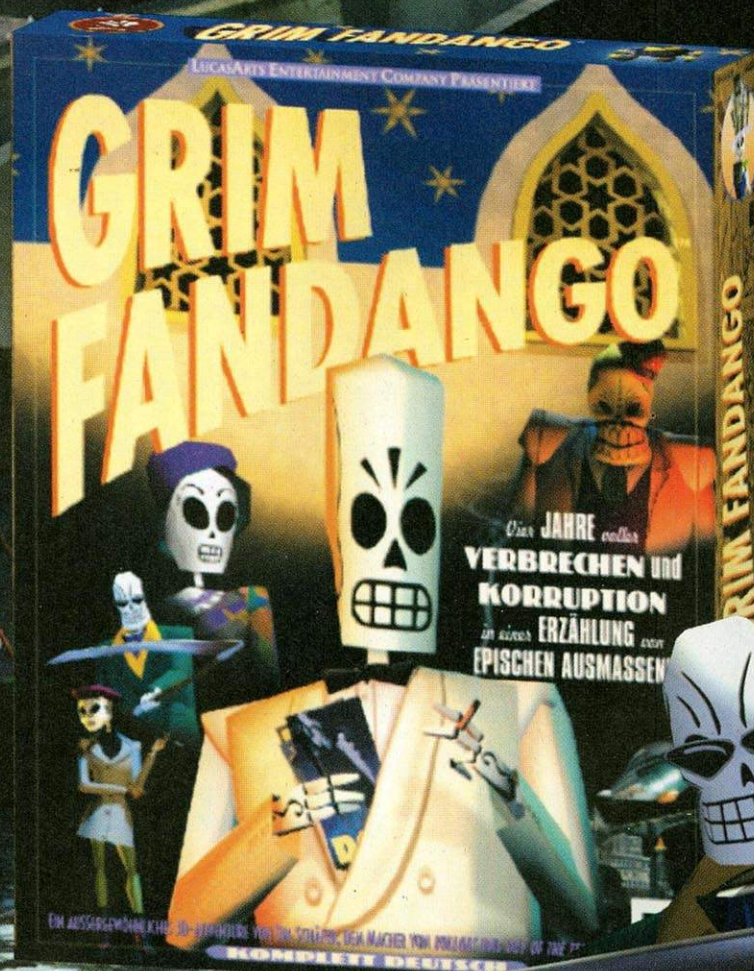
4 394821 103900

Außerer



WWW.SOFTGOLD.COM

dentlich!



AB SOFORT KOMPLETT IN DEUTSCH ERHÄLTlich



In diesem Heft:

NEWS

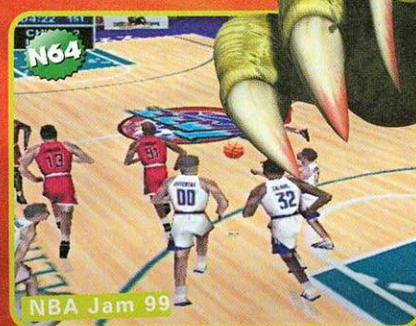
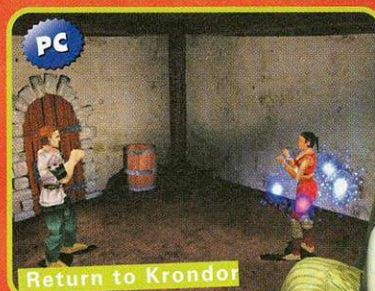
Brandheiße NeuigkeitenSeite 6
Die aktuellen SpielechartsSeite 60

PREVIEWS

CastlevaniaSeite 10N64
Legacy of Kain: Soul ReaverSeite 16PS
Rally Cross 2Seite 22PS
SBK Superbike
World ChampionshipSeite 18PC
Silent HillSeite 20PS
X - Beyond the FrontierSeite 19PC

TESTS

3D Ultra NASCAR PinballSeite 55PC
Capcom GenerationSeite 48PS
Dance! Dance! Dance!Seite 57PS
Dodgem ArenaSeite 45PS
Game Boy Wars 2Seite 58GBC
Granstream SagaSeite 50PS
Guardian's CrusadeSeite 35PS
Magical Tetris ChallengeSeite 59N64
Mortal Kombat 4Seite 30GBC
NBA Jam 99Seite 34N64
NBA LiveSeite 28PC, PS
NFL BlitzSeite 56GBC
NHL BreakawaySeite 49N64
Puyo Puyo SunSeite 56GBC
Rampage World TourSeite 30GBC
Return to KrondorSeite 32PC
Shanghai PocketSeite 55GBC
Thunder BrigadeSeite 58PC
ThunderforceSeite 54PS
Tiny Toon AdventuresSeite 41PS
Turok 2Seite 26PC, N64
Uprising 2: Lead and DestroySeite 52PC
War of the WorldsSeite 45PC
Warhammer 40.000 Chaos GateSeite 46PC
XenogearsSeite 31PS
X-Games Pro BoarderSeite 36PC, PS



SPECIAL

Interview: Boarder-Duo Ine & ChriSeite 39
Interview: Jam von Jam&SpoonSeite 64

FILM & MUSIK

E-Mail für DichSeite 72
König der Löwen 2 - Simbas KönigreichSeite 73
Filmschnipsel + KinochartsSeite 74
Musik-CDsSeite 76

SERVICE

Gratis-PosterSeite 42
Die besten Comic-Seiten im NetzSeite 66
Tips & TricksSeite 67
LeserbriefeSeite 78
Rätsel & HumorSeite 81

HARDWARE

DreamcastSeite 62

RUBRIKEN

So bewerten wirSeite 23
FotoromanSeite 80
VorschauSeite 82
ImpressumSeite 82
InserentenverzeichnisSeite 82



KING'S QUEST[®]

8

MASKE DER EWIGKEIT[™]

www.sierra.de

Sieben Welten,
drei Dimensionen,
ein unglaubliches Abenteuer!

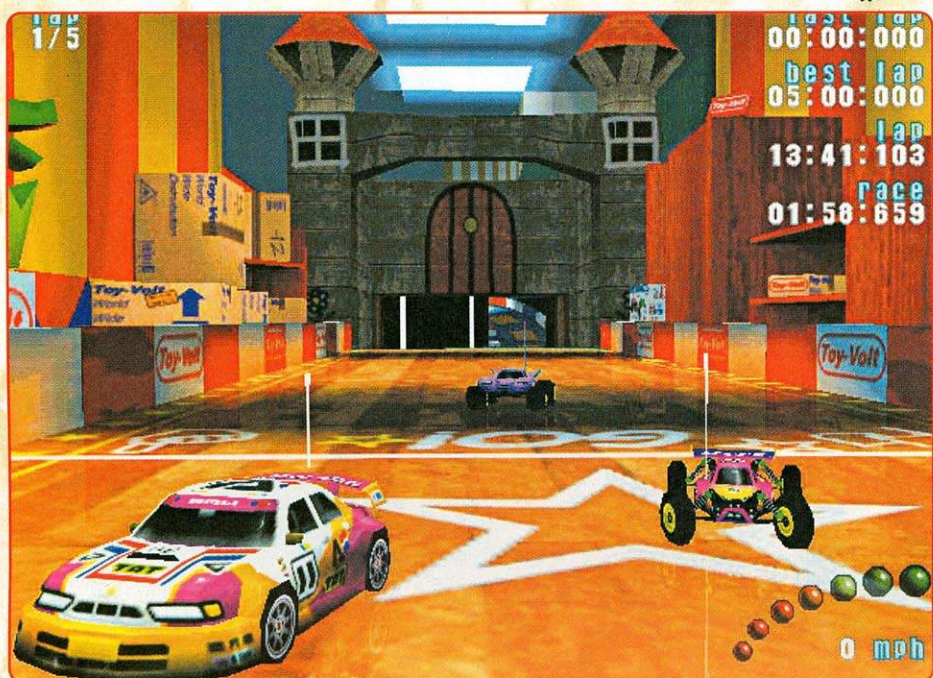


©1998 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, King's Quest und Maske der Ewigkeit sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. ® bezeichnet in den USA eingetragene Warenzeichen, die anderen Gesetzen unterliegen können.

FAHRSPASS AUF ALLEN EBENEN

München, Deutschland – Alle, die ein ferngesteuertes Auto besitzen, kennen das Problem: Dort, wo es eigentlich am meisten Spaß machen würde, darf man nicht fahren. Mit „Re-Volt“ will Acclaim auf PS, N64 und PC noch dieses Jahr für Abhilfe sorgen: Mit 28 verschiedenen Flitzern, 14 Strecken in 7 Umgebungen, realistischer 3D-Grafik und

Physik sowie Waffen, Mehrspielermodus und Streckeneditor soll das Spiel unbegrenzten Fahr- und Rennspaß auch dort ermöglichen, wo Reifen bisher unerwünscht waren, z.B. im Museum. Mehr Infos unter: www.acclaim.de



+++ Bei www.simcity.com ist eine Preview der neuen Site zu sehen – unter anderem auch mit einer im Browser spielbaren Version des Klassikers „SimCity“. +++

TANZ DER VAMPIRE



Novato, USA – Nihilistic Software bastelt zur Zeit an einem auf den „White Wolf“-Rollenspielen basierenden PC-Spiel, in dem Ihr die Rolle des Christof übernimmt. Bei „Vampire: The Masquerade“ wird die achthundertjährige Geschichte eines Vampirs erzählt. Mit Hilfe einer 3D-Umgebung, ausgearbeiteter Grafik und vor allem der fesselnden Geschichte soll eine dunkle, atmosphärische Welt erzeugt werden. Mitglieder des Teams haben schon an hochkarätigen Titeln wie „Jedi Knight“, „Descent“ und „Descent II“ mitgearbeitet. Genaue Angaben zur Geschichte und zum Spielinhalt sind noch nicht erhältlich, geplanter Erscheinungstermin ist aber der Herbst 1999. Nähere Infos unter: www.nihilistic.com



+++ Der SNES-Klassiker „Final Fantasy VI“ wird auf PlayStation umgesetzt. Bereits im März soll das Rollenspiel in Japan erhältlich sein. +++

FÜRCHTE WEDER TOD NOCH TEUFEL



Irvine, USA – Unter der Regie von D. W. Bradley, dem kreativen Kopf hinter Sir Techs „Wizardry“-Serie, entsteht ein völlig neues Rollenspiel mit dem Namen „Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness“. Die riesige Welt von Gael-Serran müßt Ihr vor dem bösartigen Hohepriester Cet Ude D'ua Khan retten und könnt dazu eine Mannschaft von bis zu sechs Charakteren aufbauen. Die Umgebung wird dabei in vollem 3D dargestellt, so daß Ihr das Geschehen aus einer beliebigen Perspektive betrachten könnt; die einzelnen Mitglieder Eurer Truppe können auch selbständig Aufgaben erledigen. Geplanter Erscheinungstermin ist der Sommer 1999.

Mehr Infos unter: www.westwood.com





Rockville, USA – Zu Epics 3D-Knüller „Unreal“ wird es nicht nur einen Nachfolger geben, sondern drei! Offiziell bestätigt wurde jetzt, daß Legend Entertainment an dem zweiten Teil arbeitet, auch wenn noch keine Details bekanntgegeben wurden, desweiteren ist eine offizielle Mission-Disk mit zehn neuen Levels geplant, die im Frühjahr erscheinen soll. Ein neuartiges Spiel mit dem Titel „Unreal Tournament“ ist ebenfalls in Arbeit, ein Mehrspieler-

titel, bei dem man auch allein antreten kann – ähnlich wie bei einem Bot-Match, nur mit noch besserer künstlicher Intelligenz. Neben neuen Waffen und verbesserter Grafik ist natürlich die Internet-Anbindung überarbeitet worden. Mehr Infos unter: www.unreal.com

PC



+++ Bei www.siedler3.de ist nicht nur ein Patch für die knuddeligen Kerlchen verfügbar, sondern auch neue Karten und eine Mehrspielerdemo. +++

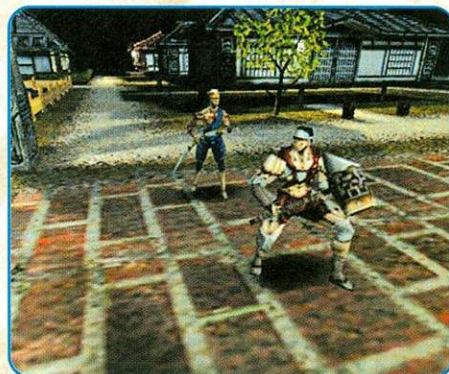
VOM WELT- RAUM ZUM FANTASY- ABENTEUER

Champaign, USA – Nicht im All, sondern in einer Phantasiewelt spielt das Rollenspiel „Summoner“ von Weltraum-Spezialist Volition Inc. Ihr übernehmt dabei die Rolle von Joseph, der als Summoner die Fähigkeit besitzt, Dämonen, Golems und andere Wesen herbeizurufen. Mit Euren Begleitern Jehkar und Rosalind müßt Ihr in der umfangreichen 3D-Welt nicht nur die magischen Ringe finden, sondern auch noch das Land Medeva vor einem Dämonen retten, den Joseph in seiner Kindheit heraufbeschworen hat. Ein einfaches Interface soll das Spiel auch Rollenspiel-Anfängern näherbringen, wobei die vielen Details, Charaktere, Waffen, Zaubersprüche und nicht zuletzt Spezialeffekte auch fortgeschrittene Spieler überzeugen sollen.

Mehr Infos unter:

www.volition-inc.com

PC



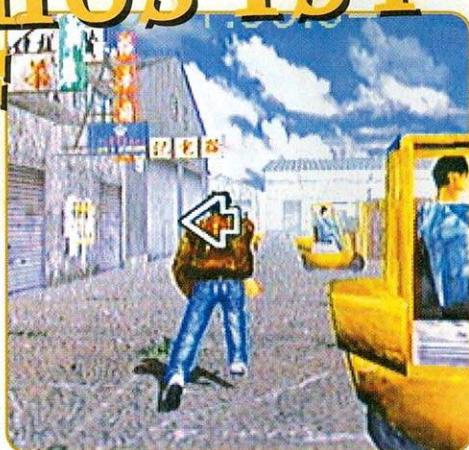
REALISMUS IST TRUMPF

Yokohama, Japan – Yu Suzuki, der Schöpfer vieler Automaten-Hits von Sega, hat zum ersten Mal sein neues Konsolen-Spiel „Shenmue“ auf dem Dreamcast einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt. Der Mix aus allen Genres, von Adventure, Kampfspiel, und Rollenspiel bis hin zu Glücksspielen bietet eine Umgebung, die an Detailreichtum und Realitätsnähe alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll: Zahlreiche Menschen und sogar Tiere gehen selbständig ihren Tätigkeiten nach, das Wetter ändert sich ständig, und das gesamte Spiel läuft in Echtzeit ab. Dem Spieler soll sich eine bis dato unbekannte Freiheit bieten, die die neuen Möglichkeiten der Konsole voll ausnutzt – Sprachausgabe inklusive.

Mehr Infos unter:

www.sega.co.jp

DC



WAS IST EIGENTLICH...?

COMPILER

Ein Programmierer kann (außer in ganz seltenen Fällen) nicht selbst eine ausführbare Datei erzeugen, er benötigt ein Programm, das seine Quelltexte (z.B. C/C++) in eine für den Prozessor verständliche Form „übersetzt“. Diese Aufgabe übernimmt ein Compiler.

LINUX

Linux ist ein Betriebssystem, das kostenlos im Internet erhältlich ist. Es wird nicht von einer Firma programmiert und gewartet, sondern von unzähligen Freiwilligen weltweit. Inzwischen hat sich eine riesige Fangemeinde etabliert, auch wenn die wenigsten Spiele und Standardprogramme unter Linux laufen.

IRC

Das „Internet Relay Chat“ ist ein Dienst im Internet, der es ermöglicht, daß Menschen an verschiedenen Orten in Echtzeit miteinander

„reden“ können. Dazu melden die Teilnehmer sich bei einem Rechner an, der ihre Eingaben an die anderen weiterleitet. Die können dann sofort darauf antworten, und so entsteht ein Dialog zwischen den verschiedenen Parteien. Das IRC wird in sog. „Channels“ unterteilt, in denen sich Leute nur über bestimmte Themen unterhalten.

MIDI

Das „Musical Instruments Digital Interface“ ist eine Schnittstelle, über die Geräte unterschiedlicher Hersteller kommunizieren können. Eingesetzt wird sie hauptsächlich bei Synthesizern und anderen elektronischen Musikinstrumenten (oder auch Soundkarten), und wird dabei zur Übertragung von Musikdaten benutzt – sie werden allerdings nicht in hörbarer Form gesendet, sondern als Befehle, wie z.B. „Spiel C2 auf Kanal 16 mit Lautstärke 100“.

+++ Noch nicht offiziell bestätigt wurde die Meldung, daß Microprose an dem sechsten Spiel der bekannten „X-COM“-Reihe arbeitet. +++



Dav an abs

PlaySt plus

Fettrand!

Demos zu aktuellen Neuerscheinungen und Top-Games: TOCA 2, Apocalypse, Actua Soccer 3, Actua Tennis, Music Hit-Tip – die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Crash Bandicoot 3, Tomb Raider III, Blaze & Blade.

Frischfleisch!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick – atemberaubende Spielsequenzen zu: Prince Naseem Boxing, Tai Fu, Asteroids 3D, Actua Golf 3, N2O

Extra Wurst!

Nachschlag – Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu 533 PS-Games.

First Aid – Tips & Tricks-Data-Base zu 234 PS-Games.

High Score – mit 17 Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen:

Tomb Raider III, Spyro the Dragon, Apocalypse, Test Drive 5, Ninja-Shadow Of Darkness, S.C.A.R.S., Gran Turismo, Tekken 3 u.v.a.

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

jetzt neu • Heft 02/99 ab 13.01. • monatlich

Man können sich dere 'ne Scheibe chneiden!

ation Zone - starkes Heft fette CD



**Mehr Heft-
mehr Fun!**

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

Qualitätskontrolle!

Work in Progress -
der Blick in die Entwicklungs-
Labors der Hersteller.
Bilder zu 12 Top Secret Games
in der Vorschau. First View -
Screenshots zu allen neuen
Games in einer spannenden
On-Screen-Show.



inkl. CD • jetzt neu • Heft 02/99 ab 13.01. • n

Castlevania™

Ein selbstexplodierender Skelett-Amok-Läufer verfolgt uns auf Schritt und Tritt

Die allmächtigen Obermotze fehlen auch in dieser Dämonen-Saga nicht.

Mächtig furchterregend, der Frankenstein-Riese – aber noch lange kein Endgegner

Sonderbare Schattengewächse versuchen uns im Schloß am Weiterkommen zu hindern

Hier fordern wir Graf Dracula erstmals zum Kampf heraus

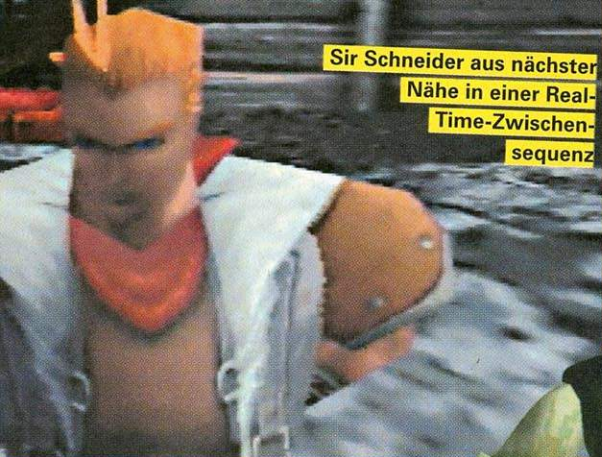
Unterwegs treffen wir auf allerhand krabbelndes Ungeziefer

High Noon für Vampirjäger: Der legendäre Kultklassiker kehrt zurück! Konamis beliebte Blutsauger-Saga erstrahlt erstmals in revolutionärer 3D-Optik.

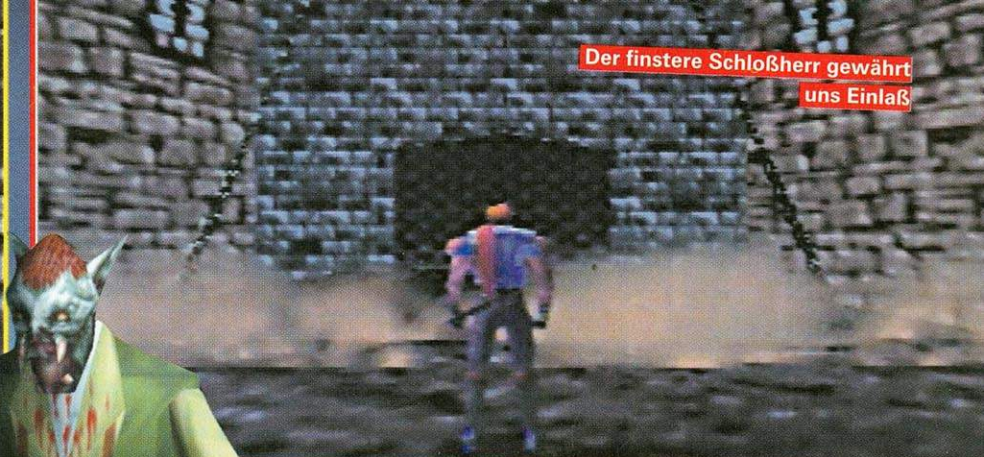
Sein Name ist Graf Dracula. Jahrhunderte ist es her, daß er Liebesballaden dichtete und eine wunderschöne Edeldame seine unerschöpfliche Inspiration war. Diese harmonische Idylle währte nur solange, bis ein finsterner Dämon in sein Leben trat und ihn schmerzhaft in das Reich der ewigen Finsternis hinführte. Nahezu unendlich viel Zeit mußte in Transsylvanien

Die Polygon-Akteure bewegen sich sehr geschmeidig

verstreichen, bis sich Graf Dracula endlich dazu durchringen konnte, seine Legionen des Hasses über das Nintendo 64 auszusenden. Das hält auch die hartnäckigste Vampirjäger-Dynastie nicht aus: Die Belmonts, seine ewigen Erzfeinde, sind inzwischen fast ausgestorben. Aber noch nicht ganz, denn in die Fußstapfen des legendären Vampirkillers tritt nun Reinhardt Schneider, ein entfernter Verwandter des Belmont-Familienclans, der ebenfalls die Kunst des Blutsauger-Vernichtens beherrscht. Des weiteren steht ihm Carrie Fernandez zur Seite, eine feurige Zigeunerin aus dem Voodoo-Kult, die meisterhaft mit ihrem messerscharfen Wurfbumerang umzugehen vermag. Das Grusel-Märchen beginnt mit den wohlklingenden Klängen einer Solo-Violinistin, deren besinnliche Weisen sich später



Sir Schneider aus nächster Nähe in einer Real-Time-Zwischensequenz



Der finstere Schloßherr gewährt uns Einlaß



Bei vielen Jump'n'Run-Einlagen ist gutes Sprungtiming gefragt

STATUS GOOD
GOLD 01800



Das Haus der Bediensteten bietet ein gutes Versteck



Mit allerhand Wurfaffen halten wir uns die Feinde vom Leib



Alle Texte werden natürlich noch ins Deutsche übersetzt

STATUS GOOD
GOLD 01300

It seems like a solid fence. There must be a way to open it.



Aua, das muß wehtun! Ein Höllenhund hat sich an unserem Wadenbein festgebissen



Ein dramatischer Soundtrack sorgt für Grusel-Ambiente

mit einem ganzen Symphonie-Orchester vermischen. Nachdem Ihr Euch für eine von beiden Spielfiguren entschieden habt, geht die Jagd quer durch Transsylvanien los. Von Friedhöfen über antike Vorgärten bis hin zu Kellergrüften gilt es, dem Vampir und seinen Höllendienern das Lebenslicht auszublauen – schließlich sind die Verstecke der Blutsauger nicht untypisch. Letztendlich führt Euch die Reise in ein heruntergekommenes Schloß, das freilich kurz nach Sonnenuntergang auch nicht gerade einen vertrauenswürdigen Eindruck hinterläßt. Der moderne Vampirjäger von heute geht gleich mit einer ganzen Schar von Waffenhelfern auf die Hatz, und seine Ausrüstung läßt schon auf so manche Aufgabe im Laufe des Abenteuers hoffen. Traditionell wird den Hämoglobinschlürfern mit Peitsche, Wurfwerkzeugen und Weih-

wasser zu Leibe gerückt. Dazu stehen Euch neben aufsammlbaren Power-Ups noch die „Castlevania“-typischen Kerzen- und Lampen-Spender zur Verfügung, die durch Zerschlagen nützliche Extras freigeben: Kräftige Mahlzeiten, Äxte, Messer sowie Bumerangs sind dabei die lohnende Beute. Am Ende jeder Hauptstages wartet dann der ultimative Supergegner, der nur an einer bestimmten Stelle verwundbar ist. Habt Ihr Euch für Carrie Fernandez als Spielfigur entschieden, kommt Ihr in den Genuß völlig neuer Level-Abläufe. Grafisch gesehen bietet „Castlevania“ ein wahres Festmahl für Eure Augen. Ein riesiger Skelett-Endgegner zum Beispiel, der aus lauter Knochen besteht, wird stu-

fenlos gedreht und vergrößert, oder Ihr lauft auf schnell drehenden Plattformen um den schiefen Glockenturm herum, um Euch auf dem Gipfel mit einem langschwänzigen Drachen zu duellieren. Oftmals folgen Kettenreaktionen von scharfen Speerfallen, so daß Ihr schleunigst die Füße in die Hand nehmen solltet. Dann geht's auf Wendeltreppen den Schloßturm hinauf oder tiefe Schluchten hinab, während das säurehaltige Flußwasser unbarmherzig nach oben steigt. Ihr schlagt Euch mit Dracula persönlich im königlichen Audienzsaal, kriecht unter hämmernden Uhrwerken hindurch und laßt das ohrenbetäubende, fensterzersplitternde Gebrüll eines

vierköpfigen Schlangenmonsters über Euch ergehen. Bei der N64-Neuaufgabe blieben die Entwickler dem altbewährten Hack'n'Slay-Grundprinzip treu. Erst nach genauerem Betrachten offenbart sich hinter der Action-Kulisse ein komplexer Adventure-Part, der mit abwechslungsreichen Aufgaben aufwartet. Das siebte Abenteuer der Serie entführt Euch tiefer als jemals

Castlevania™

STATUS
GOLD
Die düstere Umgebung
sorgt für gruselig-schauriges
Vampir-Ambiente

Der Kamerad im
Hintergrund ist einer
der vielen Vampirjäger-Helfer

Normal view

Mit geweihtem
Wasser gehen wir
dem Schlangen-
monster ans
Leder

Aus einfallendem Sonnenlicht entsteht
vor unseren Augen ein Mosaikspiegelbild

Wild umherfliegende Geister
greifen uns hier von
allen Seiten an

Normal view

zuvor in das finstere Reich der Untoten. Unterwegs im weitläufigen Bereich des Schreckens trifft Ihr auf Heerscharen von bösen Monsterschergen. Darunter finden sich blutrünstige Wolfshunde, verunstaltete Mutanten und bizarre Schattenkreaturen, die von Eurem kostbaren Lebenssaft zehren wollen. Jede Menge versteckte Extras, Waffengattungen und tonnenweise Goldtaler dürfen unterwegs aufgespürt werden. Um gegen die Widrigkeiten der blutlüsternen Vampirwelt gewappnet zu sein, kann der tapfere Reinhardt bei einem fliegenden Händler eine bessere Ausrüstung kaufen. Schmucke Extras wie Magic-Items, heilende Elixiere, Schutzschilde und bessere Verteidigungswaffen (darunter Schwerter, Morgensterne oder Dolche) helfen enorm, falls es mal zu brenzlig wird.

Wer
Vampir-Abenteuer liebt,
amüsiert sich köstlich

Eure Lebensenergie wird in der Ecke links oben angezeigt. Zudem taucht in vielen Situationen eine zusätzliche Gegnerleiste auf, und rechts gibt es noch ein Fensterchen, das als Extraindikator dient. Ziel ist es, jeden Winkel des Schlosskomplexes zu durchforsten, um schließlich den fiesen Oberblutsauger aufzuspüren und zu vernichten. Falls unser Held in den riesigen Level-Gemäuern mal die Orientierung verliert, hilft eine Karte weiter, um wieder auf den richtigen Weg zu gelangen.

Alle, die der unzähligen Action- und Ballerspiele schon längst überdrüssig sind, werden hier mit einem erstklassigen Jump'n'Run/Adventure versorgt. „Castlevania“ entfesselt ein Feuerwerk an altbewährtem Spielwitz und grandioser Spielbarkeit. Hübsche Hintergrundgrafiken, liebevoll modellierte 3D-Monster und passende Schauer Musik lassen das Spielerherz um zehn Takte höher



Ein Monster aus der Ego-Perspektive



Einfache Schalterrätsel sind an der Tagesordnung

Werfen wir doch mal einen genaueren Blick in den Rosengarten



Was will uns dieser Grottenmolch wohl sagen?



Hier haben wir Carrie Fernandez als Spielfigur ausgewählt

Mit fünf Buttons habt ihr alle Bewegungen samt Auto-Lock-Waffenbedienung hervorragend im Griff

schlagen. Erst nach ausgiebigen Erkundungsgängen offenbart sich das volle Gameplay, das in seiner ganzen Komplexität gepaart mit prickelndem Grusel-Ambiente alle seine Vorgänger um Längen übertrifft. Die eingebauten Knobelaufgaben sind zwar nicht besonders anspruchsvoll, werden Euch aber in ihrer schier unermesslichen Anzahl für lange Zeit ans Joypad fesseln. Dabei überzeugt „Castlevania“ nicht nur durch die Vielzahl von aufsammlbaren Objekten, sondern wartet auch mit strategischen Feinheiten auf, die sich erst im Laufe der Handlung offenbaren. Der Spielablauf wird zudem von echten Tages- und -Nachtzyklen bestimmt, deren chronologischer Ablauf durch ein kleines Uhren-Symbol dargestellt

wird. Einige Rätsel lassen sich nur in Verbindung mit der richtigen Uhrzeit lösen. Der Z-Trigger weist bei den Kampfsequenzen die gleiche Funktion wie bei „Zelda: Ocarina of Time“ auf. Nach dessen Aktivierung wird der Gegner automatisch anvisiert, um mit einer vernichtenden Attacke um die Ecke gebracht zu werden. „Castlevania“ wurde in allen Bereichen gründlich überarbeitet, der Adventure-Teil mächtig ausgebaut und die Knobel-Palette stark erweitert. Es gibt pro Figur über vierzehn abwechslungsreiche Geister-Level zu erforschen, wobei sich ungebremste Peitschen-Action mit kniffligen Jump'n'Run-Erkundungen und Schalterrätseln abwechseln. Über dreißig verschiedene Arten von Ungetümen hausen in Dungeons,

Friedhöfen, Labyrinthen und vielen anderen gruseligen Schauplätzen. Gelegentlich auftauchende Möchtegern-Obergruftis erweisen sich als besonders harte Nüsse. Eingestreute Real-Time-Sequenzen lockern die Vampir-Geschichte auf. Im Spiel wird eine dynamische Kameraführung eingesetzt, die zwar vollautomatisch jede Situation regelt, aber dennoch drei frei wählbare Blickwinkel (Battle-, Action-, Normal-View) zulässt. „Castlevania“ fasziniert mit brillanter Lichttechnik, Transparenz- und 3D-Effekten. Musik und Geräusche gehen ins Ohr und verleihen der Story das passende Ambiente: Krähende Raben und knarrende Türen gehören ebenso zum Grusel-Alltag wie der Gewitterwalzer. Unser Held steuert sich mit Analog-Stick vollkommen fließend durch die altertümlichen 3D-Gemäuer, selbst Rumble-Pak-Benutzer kommen voll auf ihre Kosten.

Wolfgang Schädle



Die Innenarchitektur ist phänomenal

N64 PREVIEW

CASTLEVANIA

Hersteller Konami

Genre Action

Web-Adresse www.konami.com

Erscheinungstermin: **März 1999**

Fertiggestellt zu: **9,5**

Erster Eindruck: Dreidimensionales Grusel-Abenteuer der Extraklasse, spannend und rasant.

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.

LEGACY of KAIN

SOUL REAVER

Auch außerhalb der Gebäude haben die Entwickler sich viel Mühe gegeben, eine glaubwürdige Welt zu schaffen



Da hilft auch kein Knoblauch mehr... Unter Kains Herrschaft sind die Menschen nur noch Sklaven. Nur einer kann Nosgoth von Kains Joch befreien: der Vampir Raziel.



Kains Reich ist detailliert dargestellt, Ladezeiten aber sollen der Vergangenheit angehören



Farbige Lichtquellen und andere Spezialeffekte beherrscht die neue Engine



Transparentes Wasser darf bei einem modernen Spiel natürlich nicht fehlen

In den letzten tausend Jahren hat sich in Nosgoth einiges geändert – nur leider nicht zum Guten. Mit seinen sechs Armeen der Finsternis hat der Vampir Kain das Land erobert und nach seinen Vorstellungen geformt: Aus gigantischen Schornsteinen steigen Tag und Nacht riesige Rauchwolken auf, die die Sonnenstrahlen von der Oberfläche fernhalten, und nur wenige Menschen haben es geschafft, der Sklaverei zu entkommen. Gelangweilt von den ständigen Machtkämpfen und Intrigen seiner Untertanen, hat sich Kain mit seinen sechs engsten Verbündeten an einen geheimen und abgelegenen Ort zurückgezogen, wo sie sich darauf konzentrieren, ihre Körper weiterzuentwickeln. Immer war Kain der erste, der eine neue Fähigkeit gewann – die anderen folgten dann einige Jahre später. Bis zu dem Tag, an dem Raziel Flügel bekam – noch vor seinem Meister. Für diese Frechheit mußte er teuer bezahlen und wurde in den bo-

denlosen Brunnen geworfen, um dort unendliches Leid zu erfahren – doch er wurde erlöst. Der Älteste, der sich seit Jahrtausenden tief im Inneren der Erde von den Seelen Nosgoths ernährt hatte, mußte nach Beginn von Kains Herrschaft hungern. Als Gegenleistung für seine Erlösung muß Raziel ihm helfen, Nosgoth von den Vampiren zu befreien und so das Überleben des Ältesten zu sichern.

Ihr übernehmt bei „Legacy of Kain: Soul Reaver“ die

Rolle von Raziel, der im Auftrag seines neuen Herren Kain stürzen

und seinen neuen Meister mit Seelen versorgen muß – im Prinzip müßt Ihr also das wieder vernichten, was Ihr im ersten Teil des Spieles ermöglicht habt. Doch nicht nur der Inhalt des Spieles hat sich grundlegend geändert: Anstatt wie beim Vorgänger das Geschehen aus der isometrischen Perspektive darzustellen, wurde eine 3D-Welt geschaffen, in der Raziel sich frei bewegen kann – die Kamera folgt Euch dabei auf Schritt und Tritt. Licht- und Schatteneffekte, be-

eindruckende Zaubersprüche und geschmeidige Animationen sollen das Spiel technisch auf den neuesten Stand bringen.

Raziel beherrscht natürlich das Standardsortiment an Bewegungen: Er kann laufen, springen, sich ducken und schwimmen. Dank der Reste seiner Flügel kann er auch kurze Distanzen gleiten, und neben dem Umgang mit den vielfältigen Waffen beherrscht er eine wichtige Fähigkeit: Er kann die Seelen seiner Feinde aufnehmen, und so seinen Meister füttern. Um selbst zu überleben, muß er sich von den Seelen der anderen Untoten ernähren.

Als Vampir ist Raziel bereits tot, und kann nicht mehr sterben – unverwundbar ist er jedoch nicht. Anstatt jedoch getötet zu werden, wird er in das Schattenreich verbannt: Er ist zwar noch

Die dunkle Atmosphäre des Vorgängers wurde übernommen





Dank seiner Flügel kann Raziel über kurze Strecken gleiten



Raziel sammelt die Seele eines verstorbenen Feindes ein



In der Schattenwelt seht Ihr oft Dinge...



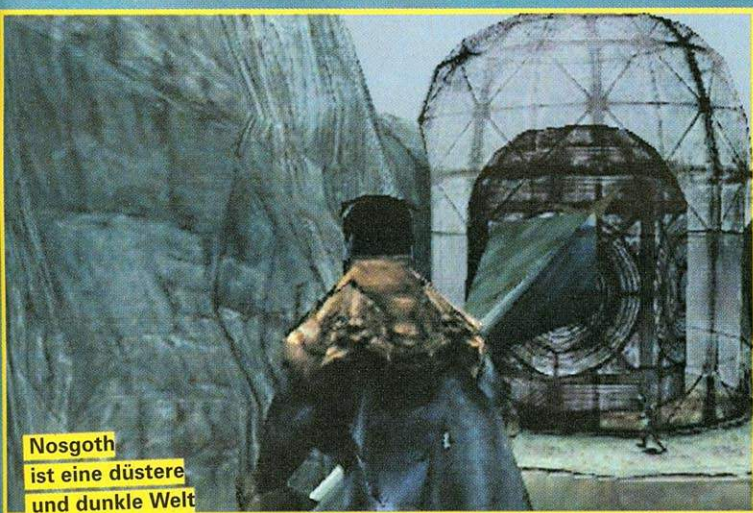
Das Schattenreich ist viel bunter als die Realität



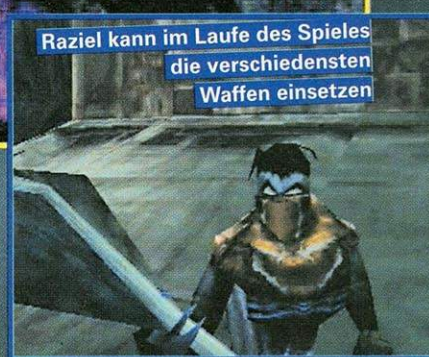
...die in der normalen Welt verborgen bleiben



Die Bewegungen sollen dank Motion-Capture absolut flüssig ablaufen



Nosgoth ist eine düstere und dunkle Welt



Raziel kann im Laufe des Spieles die verschiedensten Waffen einsetzen

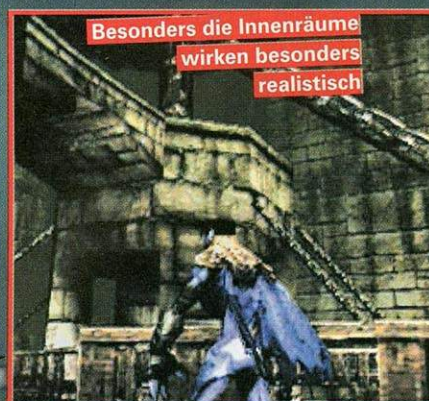
am gleichen Ort, aber in einer anderen Dimension. Dort könnt Ihr weiterspielen, anfangs aber ist der Weg zurück schwierig – der Abstecher ins Reich der Toten ist also ziemlich lästig und sollte zumindest am Anfang vermieden werden. Nach und nach lernt Ihr jedoch, wie Ihr ungehindert zwischen den Dimensionen wechseln könnt – stellenweise ist das auch erforderlich, um Rätsel zu lösen, denn in der Parallelwelt seht Ihr die Welt ganz anders.

Wie bereits beim Vorgänger soll eine dichte Atmosphäre erzeugt werden, die den Spieler in die Welt von Nosgoth und in die Rolle des Vampirs hineinzieht. Zahlreiche Abenteuer bestehen und viele Rätsel lösen.

Mit Hilfe neuer Techniken sollen die Ladezeiten verschwinden

„Legacy of Kain: Soul Reaver“ verspricht, die Vampir-Saga technisch auf den neuesten Stand zu bringen und die nervenzerfetzende Spannung und die gruselige Atmosphäre des Vorgängers perfekt weiterzuführen.

Patrick Dowling



Besonders die Innenräume wirken besonders realistisch



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Hersteller Crystal Dynamics / Eidos

Genre Action

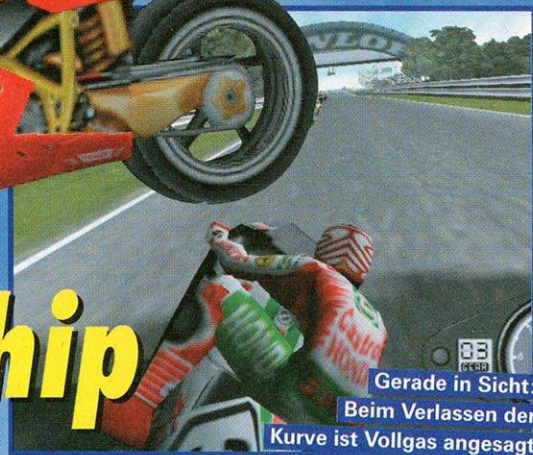
Web-Adresse www.crystalld.com

Erscheinungstermin:
April 1999

Fertiggestellt zu:
6,5

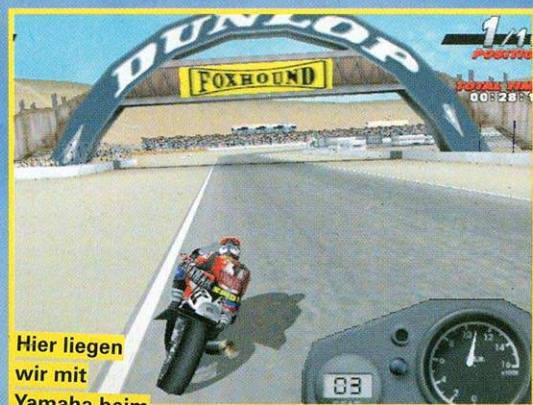
Erster Eindruck:
„Soul Reaver“ verspricht lange, gruselige Nächte vor dem Fernseher.

SuperBike World Championship



Gerade in Sicht:
Beim Verlassen der
Kurve ist Vollgas angesagt

Karambolagen wie diese
gehen im Spiel immer
glimpflich aus



Hier liegen
wir mit
Yamaha beim
Australien-GP
in Führung

Nose Wheelie – wer besonders
stark bremst, hebt
das Hinterrad



Im Training helfen
Euch diese Tore
bei der Suche nach
der Ideallinie



Mit „SBK Superbike¹“ bringt
uns Electronic Arts² eine
Motorrad-Rennsimulation mit
realistischer Steuerung und toller Grafik.

nach Rundenzeiten eignet. Das Fahrverhalten und die Motor-Charakteristik unterscheiden sich zwischen den einzelnen Marken – ganz wie in echt – deutlich, auch der Sound wurde angepaßt. Eine zweizylindrige Ducati klingt eben anders als die vierzylindrigen Japan-Bomber... Der Kampf um Sekundenbruchteile ist bei diesem Spiel wieder einer um den späteren Bremspunkt und die ideale Linie – ein Trainingsmodus hilft Euch mit Toren, den schnellsten Weg um die einzelnen Strecken zu finden. Viele der Kurse werden Euch bekannt vorkommen, denn die Superbike-WM findet an vielen aus Rennspielen und Formel 1 bekannten Orten statt. Geradezu opulent ist die schnelle Grafik, in der Bikes und Fahrer der echten Superbike-WM bis in kleinste Details dargestellt werden. Umfangreiche Tuning-Menüs sowie ein Mini-Lexikon über die WM runden das Programm ab.

David Skreiner

PC PREVIEW

SBK SUPERBIKE	
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Simulation
Web-Adresse	www.ea.com
Erscheinungstermin:	
Februar 1999	
Fertiggestellt zu:	90%
Erster Eindruck: Optisch eindrucksvolles Motorradrennspiel mit viel Realismus.	

Mit 280 auf der Geraden überholen, kurz vor der Kurve bremsen, bis das Hinterrad in der Luft schwebt, dann hart einlenken und mit scheuerndem Knie-schleifer um die Kurve zu wetzen, sofort wieder losbeschleunigen.... Das Fahrverhalten von Motorrädern setzt „Superbike“ sehr gut und angenehm spielbar um, und entspricht dabei recht

genau den echten Zweiradgeschossen. Motorräder sind eben schwerer zu lenken, je schneller sie fahren, und der Fahrer muß sein Gewicht einsetzen – die Steuerung wird Euch wohl als erstes auffallen, wenn Ihr „Superbike“ ausprobiert. Nach einer kurzen Gewöhnungsphase werdet Ihr jedoch entdecken, wie realistisch die meisten Bewegungen wirken – und daß die Steuerung sich wirklich hervorragend zur Jagd

„Superbike“ könnte die
neue Referenz bei Straßen-
Motorrad-Rennspielen
werden

FAHRER WÄHLEN

Im Infoteil findet Ihr Informationen zu den echten Fahrern der Superbike-WM

ANDREAS MEYER
ÖSTERREICH
SBK RENNEN: 78
SBK SIEGE: 1

Beyond the FRONTIER

Hier sind wir in ein heftiges Gefecht mit einer Raumbasis verwickelt

Mit der schweren Wumme richten wir mächtig viel Schaden an

Diese Station samt Werbetafel gehört einer Alien-Rasse

Lichterloh brennend verabschiedet sich unser treues Schiff

Wieder ein Gegner weniger, doch ringsherum tobt der Kampf weiter

Die Raumstationen sind ganz schön hart zu knacken

Diese Forschungsstation umkreist ihren Heimatplaneten

Mit einem Raumgleiter schlägt es Euch in eine ferne, unbekannte Galaxie. Ob Ihr nun Söldner, Pirat oder Händler werdet, das entscheidet Ihr in „X“ selbst!

Vollkommene Entscheidungsfreiheit verspricht „X – Beyond the Frontier“ von Egosoft. Nach einem fehlgeschlagenen Experiment findet Ihr Euch ohne Sprungantrieb in der Pampa wieder – genauer gesagt in einem unerforschten Teil des Universums. Dort bieten sich Euch viele Möglichkeiten: Ihr könnt Aufträge von geheimnisvollen Auftraggebern annehmen, als Händler umherziehen und sogar Fabriken

Uneingeschränkte Handlungsfreiheit im Universum

kaufen. Besonders kühne Piloten werden gar zum Kopfgeldjäger oder Piraten! Natürlich solltet Ihr erstmal die Galaxie erforschen und die verschiedenen dort ansässigen Völker kennenlernen. Ihr müßt gut überlegen, mit wem Ihr Euch anlegt! Denn erstens ziehen manche Völker mit Dutzenden von kampfstarken Schiffen gleichzeitig umher, zweitens benötigt Ihr ja auch Handelspartner und freundlich gesonne-

ne Raumbasen. Grafisch sieht das Spiel bisher schon recht eindrucksvoll aus, besonders die Explosionen sind opulent. Sämtliche Raumstationen, Minen, Asteroiden und Schiffe sind in 3D gerendert, die Grafik-Engine unterstützt laut Egosoft alle gängigen 3D-Karten. Nachdem „Wing Commander Privateer“ nicht wirklich begeistern konnte, ist mit „X – Beyond the Frontier“ endlich ein würdiger Nachfolger für „Elite“, den Urhahn der Weltraumspiele, in Sicht.

David Skreiner

PC PREVIEW

X – BEYOND THE FRONTIER

Hersteller: Egosoft
Genre: Action
Web-Adresse: www.egosoft.com

Erscheinungstermin: **März 1999**

Fertiggestellt zu: **85%**

Erster Eindruck: Umsetzung des „Elite“-Prinzips in einem Universum mit viel Handlung.

SILENT HILL



In „Silent Hill“ sind einige deftige Schock-Szenen eingebaut

Die Taschenlampe können wir später sicherlich gut gebrauchen

Yes.
No.

There is Flashlight.
Take it?



Der Inventory-Screen verwaltet all unsere kostbaren Habseligkeiten



Ein Stadtplan hilft Euch bei der Orientierung

Der Horror-Kult geht weiter: Zum dritten Mal auf der PlayStation steht den Untoten eine schwerbekömmliche Zeit bevor. Diesmal hat Konami einen Grusel-Thriller der besonderen Art geschaffen.



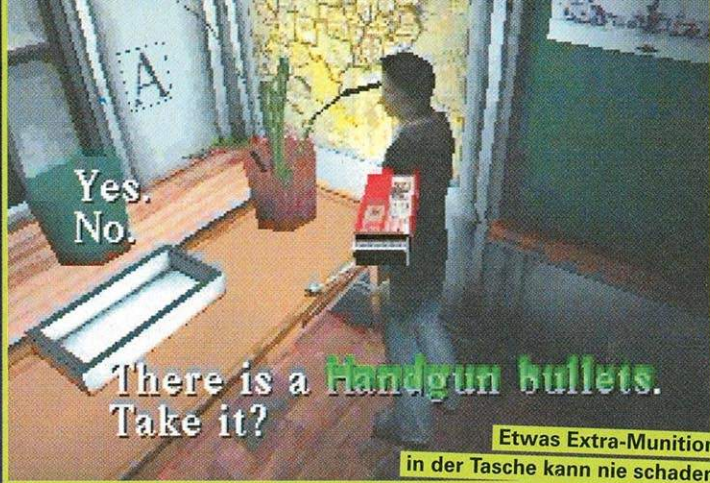
Das Haus des Schreckens lädt zum Gänsehaut-Gruseln ein

Mit dem Capcom-Original hat „Silent Hill“ inhaltlich wenig zu tun, vielmehr wird der Spieler in ein völlig unverbrauchtes Horrorszenario versetzt, in dem er sich zur Abwechslung mit dem Kult des Bösen herumschlagen muß. Ihr schlüpft dabei in die Rolle von Harry Mason, der mit seinem Jeep und Tochter Cheryl auf der Fahrt in das verschlafene Örtchen Silent Hill unterwegs ist. Wie aus dem Nichts springt urplötzlich ein undefinierbares Wesen vor den Wagen, was zu einem fürchterlichen Unfall führt. Als Harry unverletzt aus dem Autowrack steigt, findet er sich an einem furchteinflößenden Ort wieder. Von seiner kleinen Tochter weit und breit keine Spur. Harrys schlimmste Erwartungen werden noch übertroffen, denn anscheinend gibt es hier keine Menschenseele. In der leergefegten Kneipe wird das beklemmende Geisterstadt-Szenario dann zur endgültigen Gewißheit: Irgend et-

was hat systematisch die gesamte Bevölkerung der Stadt ausgelöscht. Dort treffen wir erstmals auf City-Cop Cybill Bennett – eine hübsche Blondine mit viel Sex-Appeal. Sie ist den mysteriösen Vorgängen bereits auf der Spur und leiht Harry freundlicherweise ihre Dienstwaffe. Konami legt in „Silent Hill“ mehr Gewicht auf eine gehaltvolle Story, was vollkommen neue Spannungsaspekte in das schon überstrapazierte Zombie-Genre bringt. Mit Gänsehaut durchstößt Ihr überwucherte Vorgärten, verlassene Hinterhöfe und andere alltägliche Schauplätze. Die weitere Reise führt Euch durch verwaiste Straßenzüge, rauchverhangene Kneipen und komplexe Gebäudeanlagen. An hungrigen Kreaturen herrscht allorts kein Mangel: Riesenkäfer, Zwergen-Dämonen, Fledermäuse und ähnliches Ungeziefer versuchen uns ständig an die Gurgel bzw. Beine zu gehen. Im Gegensatz zur Konkurrenz spielt sich in „Silent Hill“ alles in einer dunklen

Polygon-Umgebung ab. Die Symbose von Spielfigur und Echtzeit-Kulissen sieht sehr verlockend aus und verändert sich mit fortschreitender Spielhandlung ständig. Die Joypad-Steuerung und alle Kamerablickwinkel erinnern frappierend an den altbekannten Horrorschocker: Entfernt Ihr euch von der imaginären Kamera, wird Euer Held kleiner, kommt Ihr näher, werdet Ihr bildschirmgroß. Erst beim Übertreten unsichtbarer Markierungen wird automatisch in eine andere Zoom-Perspektive umgeschaltet. Durch die enorme Bewegungsfreiheit bleibt dabei kein Winkel verschont und keine Ecke unbeobachtet. Gerenderte Zwischensequenzen sorgen für den passenden Übergang in das nächste Grusel-Szenario. Es erwarten Euch knallharte Schocksituationen am laufenden Band. Mit unzähligen Abwehrreaktionen haltet Ihr Euch die anrückende Zombie-Schar vom Leib: Seid Ihr unbewaffnet, bleiben Euch knallharte Haken- und Fußtritte, um Eure Haut zu retten. Doch einen stämmigen

Die Horror-Welle im neuen 3D-Outfit!



Yes.
No.

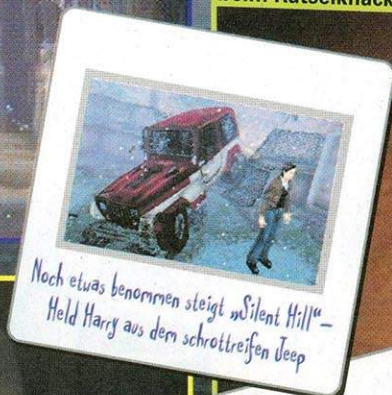
There is a **Handgun** bullets.
Take it?

**Etwas Extra-Munition
in der Tasche kann nie schaden**

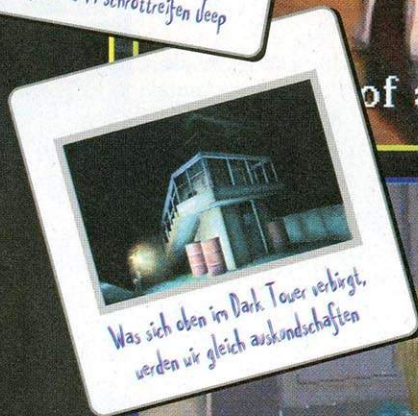
Hilfe, ein gefährliches Mystery-Monster
macht Jagd auf uns!



**Viele versteckte Hinweise helfen
beim Rätselknacken**



Noch etwas benommen steigt „Silent Hill“-
Held Harry aus dem schrottreifen Jeep



Was sich oben im Dark Tower verbirgt,
werden wir gleich auskundschaften



of an old man's hand.

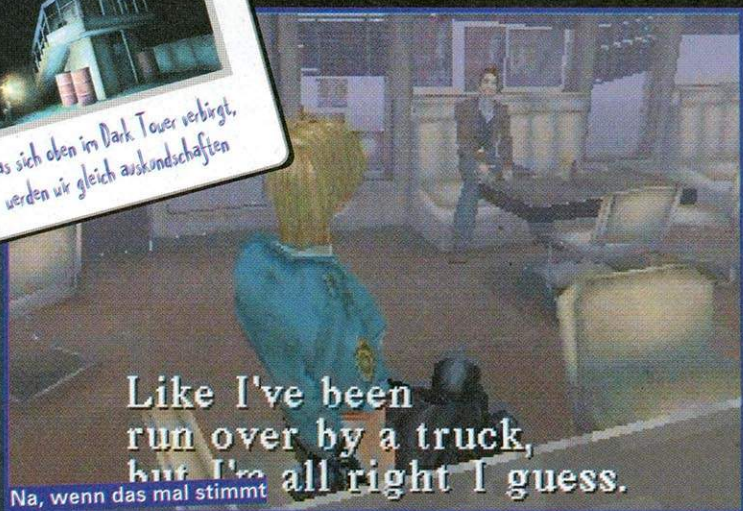


**Gerenderte Cut-Scenes
entspannen bis zur nächsten Aufgabe**

Monsterrabauken haut man mit bloßen Fäusten nicht so schnell vom Hocker: Technische Hilfsmittel wie Pistole, Stahlrohr oder Schrotflinten sind sehr viel wirkungsvoller. Werdet Ihr angefallen, gibt es je nach Güte des Bisses saftigen Energieabzug. In den unterschiedlichen Gebäuden trefft Ihr auf eine vielfältige Gegnerschar nebst Level-Obermotzen, die Euch vorzeitig das Zivilistenleben auspusten wollen. Euer Akteur kann sich in alle Richtungen bewegen, ausweichen, springen und per Knopfdruck alle verdächtigen Gegenstände untersuchen oder fix die Knarre zücken. Um die Energie aufzufrischen, lie-

**Der Fluch des Bösen
ist wieder unterwegs**

gen zum Teil gut versteckt Medi-Kits herum. Die Standardwaffe und Munition können mit entsprechendem Fingerglück gegen stärkere Kaliber ausgetauscht werden. Unterwegs aufgesammelte Gegenstände verwaltet Ihr in Eurem Inventar, die Liste der Items reicht von diversen Schlüsseln, Taschenlampen über Maps bis hin zu Handgranaten. In Sachen grafischer Präsentation und technischer Kompetenz lässt „Silent Hill“ so manch anderes Action-Adventure im Wald stehen. Die Umgebung besteht aus unzähligen Details wie z.B. antiken Möbeln, flackernden Straßenlaternen



Like I've been
run over by a truck,
but I'm all right I guess.

Na, wenn das mal stimmt

und klappernden Heizungskellern, was summa summarum für ein beklemmendes Horror-Ambiente sorgt. Unterwegs gibt es jede Menge anspruchsvolle Puzzles zu lösen. Die Spielpräsentation ist bereits in diesem frühen „Work-In-Progress“-Stadium extrem spektakulär. „Silent Hill“ verspricht ein echter Knaller zu werden!

Wolfgang Schädle

PS PREVIEW

SILENT HILL

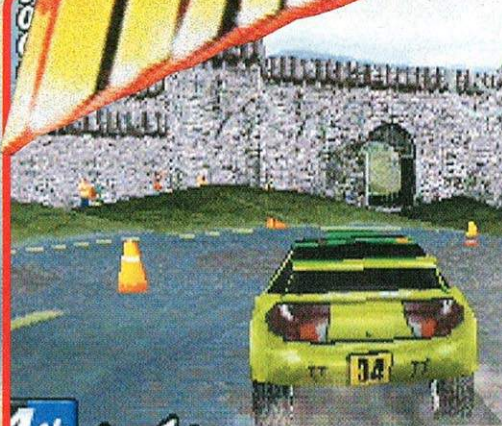
Hersteller Konami
Genre Action
Web-Adresse www.konami.com

Erscheinungstermin:
April 1999

Fertig-gestellt zu:
70%

Erster Eindruck:
Ambitioniertes Grusel-Adventure mit interessanten Grafik- und Story-Ansätzen.

RALLY CROSS 2



4th lap 1/5
Mit Vollgas in die Kurve – leider ist der Torbogen hier keine Abkürzung



1/5
Zu kurz!
Den Sprung über den Laster solltet Ihr nur mit viel Anlauf wagen

Anfangs gibt's nur drei von zehn Autos, den Rest müßt Ihr freifahren



power: 215 hp
speed: 91 mph
weight: 4056 lbs
fuel: 100

Auf weichen Federn driften tonnenschwere Offroader um Haarnadelkurven: In „Rally Cross 2“ von Sony treten Ihr mächtig aufs Gaspedal.

Über Stock und Stein geht's in diesem Fun-Racer – mit mächtigen „Geländeförkern“ oder leichten, wendigen Flitzern. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich so einiges getan: Die Grafik ist gut und schnell, und obwohl „Rally Cross 2“ immer noch viele schwierige Sprünge enthält, ist das Fahrgefühl drastisch verbessert worden. Viele verschiedene Gefährte stehen in diesem witzigen Rallye-Spiel zur Auswahl, zunächst habt Ihr aber nur Zugriff auf drei der Wagen. Immerhin dürft Ihr die Farbkombination ganz an Eure Wünsche anpassen – wer wollte nicht immer schon mal einen Land Rover in Pink und Giftgrün? Mit dem Wunschauto heizt Ihr dann über abgedrehte Rennstrecken quer durch Baustellen und Rangierbahnhöfe, weicht

Spaßiges Fun-Rennspiel mit irre Tracks und coolen Schlitzen

Hindernissen aus und springt auch mal über einen Laster. Dabei werdet Ihr sehr auf die Linienführung achten müssen, denn schiefe Landungen enden bevorzugt in der Pampa und/oder mit einem Überschlag. Alle Kurse lassen sich in beide Richtungen spielen, zusätzlich gibt es auch einen Duell-Modus, in dem zwei Autos in entgegengesetzten Richtungen auf einer Strecke antreten. Völlig irre ist der „Suizid“-Modus, bei dem gleich drei Konkurrenten in der Gegenrichtung über die Strecke rasen... Zu den zwölf Originalstrecken hat Sony auch noch einen sehr komfortablen Track Editor auf die CD gepackt, mit dem Ihr leicht eigene Kurse zusammenbauen könnt.

David Skreiner



4th lap 1/5
Durch die Kurven driften und rutschen – die Reifenwahl ist wichtig



Wasser bremsst Euer Vehikel und erzeugt Gischtfahrten



Das war kein guter Absprung. Das wird auch keine gute Landung

PS PREVIEW

RALLY CROSS 2

Hersteller: Sony
Genre: Action
Web-Adresse: www.playstation-europe.com

Erscheinungstermin:
Februar 1999

Fertiggestellt zu:



Erster Eindruck:
„Rally Cross 2“ zählt wohl zu den besten PlayStation-Fun-Racern.



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.

Besonderheiten

Bei PC-Spielen geben wir an, wie die vom Hersteller vorgegebene Mindestkonfiguration sowie eine von uns empfohlene Optimal-Konfiguration aussieht. Bei Konsolenspielen gehen wir kurz auf Besonderheiten wie Multi-Tap-Unterstützung und ähnliches ein. Importspiele werden durch die entsprechende Flagge gekennzeichnet.

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.

XENOGears

Hersteller: Squaresoft

Web-Adresse: www.squaresoft.com

Preis/geplant: ca. 110 DM / -

Spieleranzahl: 1

Genre: Rollenspiel

Besonderheiten:
Dieses Spiel kommt auf 2 CDs.

Positiv:
Monumentales Rollenspiel-Epos mit genialer Story und toller 3D-Optik.

Negativ:
Kein Dual Shock-Support, nur in Englisch erhältlich.

WERTUNG:
Grafik: 86%
Sound: 80%

SPIEL SPASS:
87%

Altersfreigabe:
keine Angaben

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
- PS = Sony PlayStation
- GB = Game Boy
- GBC = Game Boy Color
- 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“.



TUROK

SEEDS OF EVIL

Die Energie-Totems müssen um jeden Preis geschützt werden

Die Umgebung ist gelungen und steckt voller Details

Bis zum Kampf in Primagens Lichtschiff ist es ein weiter Weg...

Die Purr-Linn sind groß und stark, dafür aber auch dumm und häßlich

Auf dem N64 konnte die Saga um den Indianer Turok begeistern – nun sind auch PC-Besitzer an der Reihe, das Universum vor Primagen zu beschützen.

Nicht nur die Menschheit sucht nach den Ursprüngen des Universums: Schon vor vielen tausend Jahren versuchte der machtbesessene Primagen in seinem Lichtschiff den Beginn der Zeit selbst zu erleben. Sein Versuch schlug jedoch fehl, und seitdem ist er in einer parallelen Dimension gefangen, die nur um Haaresbreite von unserer getrennt ist. Um diese Grenze zu stärken und Primagen für immer gefangen zu halten, wurden Energie-Totems errichtet, die er jetzt zu zerstören gedenkt. Wenn diese Totems ausgeschaltet sind, ist das gesamte Universum in Gefahr! Es liegt nun an Euch, in der Rolle des Auserwählten Turok in Acclains 3D-Shooter „Turok 2 – Seeds of Evil“ Primagen an seinem Vorhaben zu hindern und das Gleichgewicht der Kräfte aufrechtzuerhalten. Nach wie vor in seinem Schiff gefangen, hat der Urböse- wicht seine Diener geschickt, um das Verlorene Land zu zerstören und die Energie-Totems zu finden. Über 30 verschiedene Gegner warten darauf, Euch das Leben so schwer wie möglich zu machen: Die Dinosoiden, eine Kreuzung aus Mensch und Dinosaurier, sind schnell und klug. Die Purr-Linn sind riesig, stark, haben aber statt viel Köpfchen effektive High-Tech-Waffen. Am Ende einiger Level warten besonders fiese Endgegner auf Euch, und ganz nebenbei müßt Ihr die Einzelteile des Schlüssels zu Primagens Raumschiff auf sammeln, die Energie-Totems beschützen, Kinder und Gefangene befreien, Seelentore schließen... es ist viel zu tun, zumal es noch einige Bonusgegenstände zu finden gibt.

Die Gegner sind hervorragend animiert und absolut lebensecht



Die Waffen werden besonders effektiv
in Szene gesetzt

In der Hafenstadt
fällt der Nebel nicht unangenehm auf

Dieser Dino ist gut
bewaffnet und kann
so als lebender Panzer
eingesetzt werden

Die Kriegerin Adon
hilft Euch, die Welt
vor Primagen
zu retten

Auf Euch allein gestellt seid Ihr dabei aber nicht: Die mystische Kriegerin Adon kann Euch einige Male wiederbeleben und Eure Lebensenergie oder Munition auffrischen – allerdings müßt Ihr erst einen Teleporter finden, der Euch zu ihr bringt. Vor jedem Level erklärt sie Eure Aufgaben und gibt Euch Informationen über das, was Euch erwartet. Andere, hilfreiche Wesen sind eher selten anzutreffen, es gibt sie aber – so könnt Ihr z.B. auf dem Rücken eines schwer bewaffneten Triceratops die Gegend unsicher machen.

Auf den ersten Blick scheinen sechs Level für einen modernen PC-Shooter recht wenig; sie sind aber riesig und werden in kleinere Bereiche unterteilt, die durch Teleporter miteinander verbunden sind. Außerdem sind die Gegner nicht von Pappe: Die schnellen Dinosoiden wei-

chen Euren Schüssen aus oder verstecken sich hinter Kisten, um Euch aus der Deckung heraus zu bombardieren, bevor sie im Nahkampf ihre gefährlichen Krallen einsetzen. Die Purr-Linn sind

TUROK

SEEDS OF EVIL

Bei vielen Gegnern
solltet ihr den
Nahkampf nach
Möglichkeit
meiden

+ 100 10

Diese Kerle sind zwar
blind, aber deswegen
nicht ungefährlich

+ 36 10

Dank Sniper-Modus
haben auch versteckte
Gegner keine Chance

Die Wahl der richtigen Waffe ist
entscheidend – manche Gegner sind
nur mit bestimmten Waffen zu verletzen

INFO



„Turok 2“ auf dem Game Boy

Auch auf Nintendos kleinstem hat der mutige Indianer alle Hände voll zu tun: Um die Erde zu retten, muß er in den acht Levels gegen 16 verschiedene Gegner und diverse Endgegner antreten. Auf eine 3D-Darstellung hofft ihr aber vergebens: „Turok 2“ ist ein Jump'n'run, das sowohl auf dem Game Boy wie auf dem Game Boy Color läuft. Mit dem eigentlichen „Turok“ hat das wenig zu tun: es ist ein durchschnittliches Spiel, das den gleichen Namen trägt.

zwar langsamer und auch nicht halb so klug, dafür sind sie aber gut gepanzert und können ganz schön austeilen. Im Kampf gegen Primagens Verbündete seid ihr nicht nur auf Pfeil und Bogen angewiesen – die Waffen sind ein besonderes Highlight des Spieles: Die Palette reicht von einfachen Kampfklingen über Blindbomben bis hin zu Plasmageschützen und anderen, spektakulären Kanonen. Die N64-Version begeisterte vor allem im grafischen Bereich – auf dem PC aber sind die Standards weitaus höher. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich hier einiges getan: Die Sichtweite ist erheblich gestiegen, farbige Lichteffekte und riesige Explosionen erhellen die Umgebung, die Gegner haben realisti-

Gute Atmosphäre
und starke Gegner zeichnen
„Turok 2“ aus

sche Schatten und bewegen sich flüssig und absolut lebensecht (sofern man das von den Fantasiegestalten behaupten kann), Pfeile bleiben in Wänden und Gegnern stecken und können wieder eingesammelt werden. Nur der wichtigste Kritikpunkt bleibt: der Nebel. Er ist zwar ein gutes Stück nach hinten gerückt, im Vergleich mit Augenweiden wie „Unreal“ wirkt die „Turok“-Engine dadurch jedoch leicht überholt, vermag aber eine spannende und realistische Umgebung darzu-

stellen, die wirklich gelungen ist. Neben dem Mehrspielermodus über Internet oder LAN mit eigenen Karten darf natürlich auch der Sound nicht fehlen: Zwar ist die akustische Untermalung nicht bahnbrechend, reicht aber auf alle Fälle aus, um eine gelungene Atmosphäre zu erzeugen und Spannung zu schaffen. „Turok 2“ ist auf dem PC sicherlich kein Durchbruch wie auf dem N64 – dafür ist die Konkurrenz einfach zu groß. Es schafft aber eine dichte Atmosphäre und fesselt sofort – lange Nächte sind jedem Action-Spieler gewiß.

Patrick Dowling

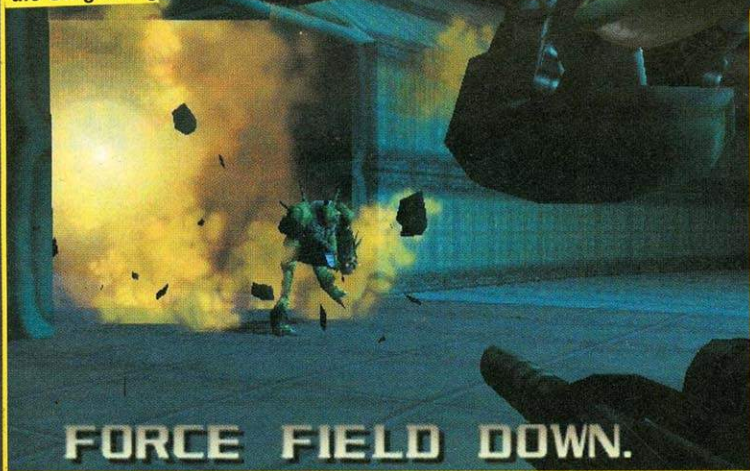


Diese Insektenwesen sind schnell und wendig – und sie sind nur die Arbeiterklasse



Jeder Level unterscheidet sich komplett vom vorhergehenden

So macht es Spaß: Riesige Explosionen erhellen die Umgebung



FORCE FIELD DOWN.



Während des Kampfes fällt es zwar kaum auf, aber alle Gegner haben einen Schatten

SYSTEMVERGLEICH

PC TEST

TUROK 2 - Seeds of Evil

Hersteller: Acclaim
Web-Adresse: www.acclaim.de
Preis/geplant: ca. 100 DM / -
Spieleranzahl: 1 bis 4
Genre: Action

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 60 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 150 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte

Positiv: Gute Gegner, viel Spielspaß und eine gelungene Atmosphäre.

Negativ: Der Nebel ist wirklich nicht mehr zeitgemäß.

Altersfreigabe: keine Angaben

WERTUNG:
Grafik: 86%
Sound: 75%

SPIELSPASS:
87%

N64 TEST

TUROK 2 - Seeds of Evil

Hersteller: Acclaim
Web-Adresse: www.acclaim.de
Preis/geplant: ca. 100 DM / -
Spieleranzahl: 1 bis 4
Genre: Action

Besonderheiten:

Unterstützt Rumble Pak und Expansion Pak.

Positiv: Grafisch ein Knüller mit viel Spielspaß und Atmosphäre.

Negativ: Die spärlich verteilten Savepoints machen Euch das Leben schwer.

Altersfreigabe: keine Angaben

WERTUNG:
Grafik: 91%
Sound: 85%

SPIELSPASS:
86%



GRAFIK:

Dank 3D-Karten ist die Auflösung wesentlich höher und gerät bei entsprechender Ausstattung nicht ins Ruckeln. Nur der Nebel stört, besonders im Vergleich mit anderen Spielen.

Das Expansion Pak wird unterstützt und ermöglicht so eine höhere Auflösung, die allerdings leicht ruckelt. Der Nebel ist zwar etwas störend, die Grafik ist für das N64 aber insgesamt spitze.

SOUND:

Soundeffekte für PC etwas fad.

Gute Soundeffekte in Stereo.

CONTROLLER

Unterstützt Tastatur, Maus und Joystick.

2 Standardbelegungen, unterstützt Rumble Pak.

LEVELANZAHL:

6 Level

6 Level

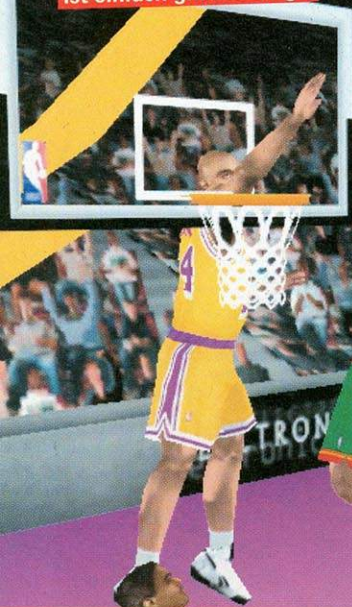
MULTIPLAYER:

Internet und LAN, bis zu 4 Spieler.

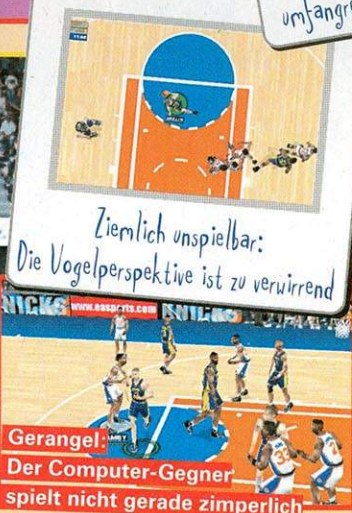
Über Splitscreen bis zu 4 Spieler.

NBA LIVE 99

Die detaillierte Grafik ist einfach gnadenlos gut



Bei der PC-Version besonders deutlich zu erkennen sind die verschiedenen Körpergrößen der Spieler



Detlef Schrempf beim 3-Punkte-Wettbewerb – wieviele Körbe schafft Ihr in einer Minute?



Nachdem wir bereits vor zwei Ausgaben die PlayStation-Version von EA Sports'1 neuer Basketball-Sim unter die Lupe genommen hatten, folgt jetzt die PC-Umsetzung: Zeit für einen großen Vergleichstest.

Basketball-Fans haben es zur Zeit nicht leicht, besonders wenn sie auf Mannschaften wie die L.A. Lakers oder die Chicago Bulls stehen. Seit Juli letzten Jahres tobt in der amerikanischen Profiligen NBA ein Streit zwischen Spielern und Funktionären (siehe auch Info-Kasten), der Spielbetrieb wurde inzwischen komplett eingestellt, die Saison ist praktisch gelau-

fen. Wie gut, daß es wenigstens EA Sports und sein „NBA Live 99“2 gibt, denn so können verhinderte Korbjäger zumindest am Computer ihrer Leidenschaft fröhnen. Der diesjährige Vertreter der Korbball-Simulation glänzt im Vergleich zu seinen Vorgängern vor allem durch eine noch ausgefeiltere 3D-Optik. Die Grafik flutscht sowohl auf dem PC als auch auf der PlayStation flüssig über die Mattscheibe, und die einzelnen Courts strotzen vor vielen liebevollen Details und einer ani-

mierten Zuschauerkulisse. Beeindruckend auch, wie perfekt gearbeitet die einzelnen Gesichter der Spieler aussehen – egal ob Rodman oder Schrempf, Fans erkennen jeden ihrer Lieblinge auf Anhieb.

Die Steuerung der Athleten geht locker und unkompliziert von der Hand, so wie man es von

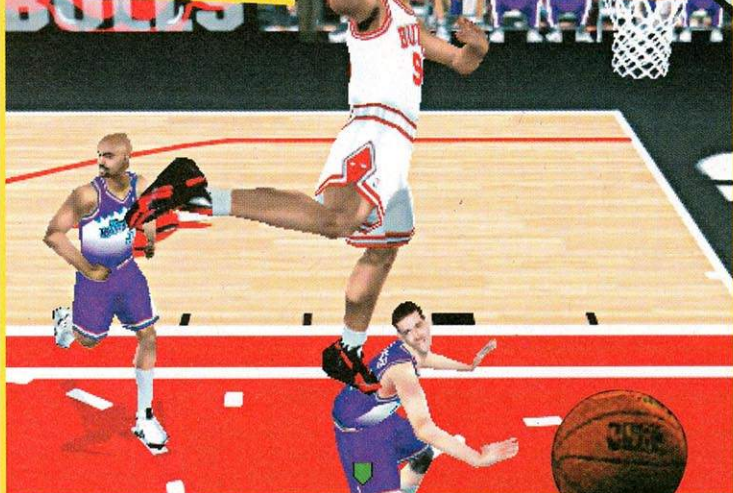
EA Sports eben gewohnt ist. Und während im Simulations-Modus Realismus groß-

geschrieben wird, können im Arcade-Mode dank wegschaltbarer Fouls und Regeln sogar blutige Basketball-Anfänger ruckzuck grandiose Monster-Dunks und rasante Dribblings aufs Parkett legen – noch nie war Basketball so einfach.

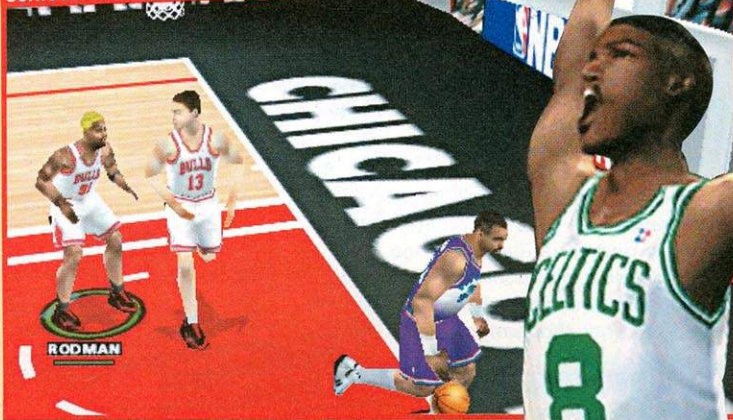
Besonders beeindruckt hat uns überdies die Computer-Intelligenz der Mitspieler und Gegner. Eure Kameraden agieren clever, ordnen eigenständig die Abwehr und stehen fleißig den Gegenspielern die

Für jeden NBA-Fan ein absolutes Muß

Spektakuläre Monster-Dunks werden mit einer Super-Zeitlupe belohnt



Insgesamt stehen Euch neun verschiedene Kameraperspektiven zur Auswahl

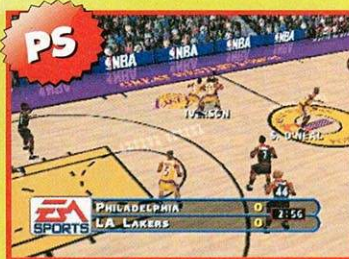


Bälle weg. Das Umschalten von Verteidigung auf Angriff funktioniert blitzschnell, und wenn Ihr zu egoistisch und ballverliebt über den Platz dribbelt, dann verlangen Eure Kollegen lautstark nach einem Paß. Diese durchdachte Computer-KI macht dabei nicht vor der Kabinettür halt, sondern zieht sich durch alle Bereiche. So könnt nicht nur Ihr selbst Transfers durchführen, auch die anderen, von der CPU gesteuerten Teams frischen ihren Kader während ei-

ner Saison automatisch mit neuen Ballkünstlern auf. Neben einer kompletten Saison könnt Ihr auch einzelne Freundschaftsspiele bestreiten, eine Play-Off-Runde durchstehen oder im Trainingsmodus solo Eure Künste beim Dunken verbessern. Eine weitere Disziplin ist der 3-Punkte Wettbewerb. Hier tretet Ihr gegen einen oder mehrere Mitspieler zum munteren Korbwerfen an. Sieger ist derjenige, der innerhalb einer Minute die meisten 3-Punkte-Treffer erzielt. Selbst wenn Ihr normalerweise nicht unbedingt auf Basketball steht und allein bei dem Geräusch von auf Sporthallenboden quiet-schenden Turnschuhen eine Gänsehaut bekommt, solltet Ihr in „NBA Live 99“ zumindest einmal reinschauen: Bei dieser fetzigen Simulation geht wirklich die Post ab.

Ralf C. Adam

SYSTEMVERGLEICH



GRAFIK:

Detaillierte Grafik, besonders mit Voodoo-Karte. Leider nur Auflösung von maximal 640x480 bei 65.000 Farben.

Für PlayStation-Verhältnisse erstaunlich detaillierte Grafik. Zudem blitzsauberes und flüssiges Scrolling.

KOMMENTAR:

Deutsch, Michael Körner.

Deutsch, Michael Körner.

SPIELERANZAHL:

1 - 8

1 - 8

SPIELEREDITOR:

12 Gesichter, 28 Frisuren, 13 Bärte, 13 Brillen, 3 Gesichtszüge.

12 Gesichter, 18 Frisuren, 9 Bärte, 8 Brillen, 3 Gesichtszüge.

ZOOMSTUFEN:

1 - 100 %

1 - 9

INFO

Der NBA-Lockout

Seit dem 01. Juli 1998 befindet sich die NBA-Profiliga in den USA in einer Krise. Grund dafür ist ein Streit zwischen den Club-Besitzern und der Spielergewerkschaft. Es geht dabei um die sogenannte „Larry Bird Regel“, nach der jeder Spieler bei einer Vertragsverlängerung soviel Geld fordern kann, wie er will. Die Club-Besitzer fordern nun eine Gehalts-Obergrenze, die Spieler wehren sich dagegen. Am 14.10.98 wurden zum ersten Mal in der Geschichte der NBA Saisonspiele abgesagt, seitdem ruht der Spielbetrieb.



PC

TEST

NBA LIVE 99

Hersteller Electronic Arts

Web-Adresse www.easports.com

Preis/geplant ca. 90 DM / N64

Spieleranzahl 1 bis 8

Genre Sport

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 90 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, 165 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Karte

Positiv:

Erstklassige, detaillierte 3D-Grafik und exakte Steuerung.

Negativ:

Müder deutscher Kommentator. Hohe Hardwareanforderung.

Alters-freigabe:

frei

WERTUNG:

Grafik 90%

Sound 78%

SPIEL SPASS:

89%

PS

TEST

NBA LIVE 99

Hersteller Electronic Arts

Web-Adresse www.easports.com

Preis/geplant ca. 100 DM / N64

Spieleranzahl 1 bis 8

Genre Sport

Besonderheiten:

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

Positiv:

Erstklassige, detaillierte 3D-Grafik und exakte Steuerung.

Negativ:

Müder deutscher Kommentator.

Alters-freigabe:

frei

WERTUNG:

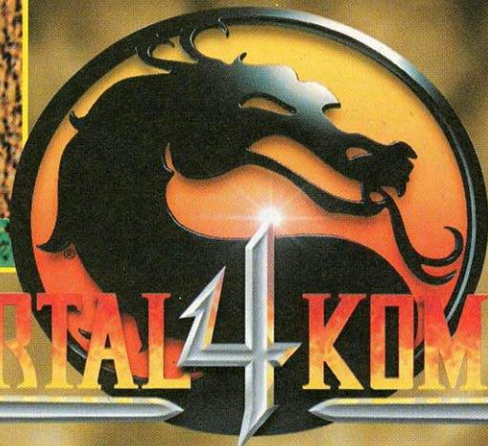
Grafik 87%

Sound 70%

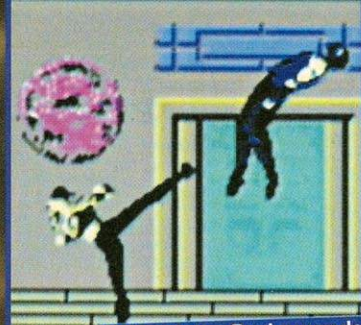
SPIEL SPASS:

88%

Erstmals in Farbe präsentieren sich die „MK4“-Kämpfer auf dem Game Boy



Alle Martial-Arts-Helden auf einen Blick



Die meisten Backgrounds geben sich trist und sehr detailarm

MORTAL KOMBAT 4

Auch Prügelspiele können auf dem Game Boy Color Spaß machen – sofern das Werk ordentlich in Szene gesetzt wurde.

Die Menschheit befindet sich wieder einmal in Gefahr: Seit mehr als 10.000 Jahren versucht Oberdämon „Shao Kahn“ die Seelen aller Sterblichen zu erobern. Zum vier-



Raiden & Co. sind selbstverständlich wieder mit von der Partie

ten Mal treten die tapfersten Krieger der Erde an, um dem grausamen Herrscher Einhalt zu gebieten. Ihr wählt einen von sieben unterschiedlichen Fightern aus, worauf die enttäuschten übrigen sechs Kämpferaturen Euch augenblicklich zum Kampf herausfordern. Mit ausgeklügelten Steuerkreuz-Kombinationen, die sich aus zwei oder

Außer dem Namen hat „MK4“ nicht viel zu bieten

mehreren Bewegungen zusammensetzen, entlockt Ihr den Helden spektakuläre Wurfaffen-Attacken, kraftvolle Flugangriffe oder akrobatische Schlageinlagen. „Mortal Kombat 4“ hinterläßt in puncto Schlagvielfalt einen recht dürftigen Eindruck. Lediglich die gesteigerte Spielgeschwindigkeit läßt sich gegenüber dem Vorgänger als Pluspunkt verzeichnen.

Zusätzlich bedarf es noch einer Rüge bei den Animationsphasen, die sich stellenweise sehr ruckhaft geben. Die angedeutete Sprachausgabe krächzt furchterlich aus dem Mini-Lautsprecher, was eigentlich nur noch mit Ohrenstöpseln zu ertragen ist.

Wolfgang Schädle

GBC TEST

MORTAL KOMBAT 4
Hersteller Midway
Web-Adresse www.midway.com
Preis/geplant ca. 70 DM /-
Spieldauer 1
Genre Action

Besonderheiten:
 Läuft auch auf altem S/W-Game Boy.



Positiv:
 Endlich alles in Farbe und dazu ist „MK4“ noch sehr schnell.



Negativ:
 Die üble Sound-Kulisse und Figuren-Animation vergrault jeden Fan in kürzester Zeit

Alters-freigabe:
 keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 51%
Sound 31%

SPIEL SPASS:
56%



RAMPAGE WORLD TOUR



Was macht man, wenn man ein riesiges Monster ist? Ganz klar: Man läuft in der nächstbesten Großstadt Amok und verwüstet sie.

Genau dazu habt Ihr bei „Rampage World Tour“ Gelegenheit: Als eines der drei Ungeheuer George, Lizzie und Ralph legt Ihr auf der ganzen Welt Städte in Schutt und Asche. Dazu klettert Ihr an den Gebäuden hoch und schlägt dagegen, bis sie zusammenfallen – wurden alle Gebäude einer Stadt verwüstet, geht es weiter zur nächsten Metro-

Zumindest kurzfristig macht „Rampage World Tour“ Spaß

pole. Daß die Bevölkerung darüber nicht gerade begeistert ist, ist klar, und so müßt Ihr Euch gegen Hubschrauber, Polizeiautos und bewaffnete Bürger wehren. Falls Eure Lebensenergie mal zu niedrig wird, findet Ihr in manchen Gebäuden Nahrungsmittel oder andere Bonusgegenstände – oder Ihr reißt die Menschen aus ihren Wohnungen und verspeist sie als Snack. Die Grafik



Die Stadtbewohner wehren sich auf dem Boden und in der Luft



Die Bonuslevel bringen auch nicht viel Abwechslung



gibt sich schlicht und einfach, alles Wesentliche ist gut zu erkennen – gerade auf dem Game Boy Color. Die Steuerung ist aber oft frustrierend, den Schüssen auszuweichen ist meist so gut wie unmöglich, und um ein Gebäude hochzuklettern, müßt Ihr Euch fast pixelgenau positionieren. Kurzfristig macht das Spiel zwar Spaß, doch bereits nach kurzer Zeit fällt der fehlende Mehrspielermodus und die mangelnde Abwechslung negativ auf.

Patrick Dowling

GBC TEST

RAMPAGE WORLD TOUR
Hersteller Konami
Web-Adresse www.konami.de
Preis/geplant ca. 60 DM /-
Spieldauer 1
Genre Action

Besonderheiten:
 Läuft auch auf altem S/W-Game Boy.



Positiv:
 Immer noch eine witzige Spielidee.



Negativ:
 Zu wenig Abwechslung und oft frustrierende Steuerung.

Alters-freigabe:
 keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 53%
Sound 36%

SPIEL SPASS:
51%



XENOGears



Einige
Personen können uns
wichtige Hinweise geben

Harte Action, dicke Waffen und pure Anime-Power: Square¹ versteckt hohe Rollenspielkunst hinter einem hoch-explosiven Mech-Spektakel.

Xenogears² kommt aus gutem Hause: Square, die Macher der genialen „Final Fantasy“-Serie, sind für die Existenz dieses effektvollen Rollenspiel-Feuerwerks verantwortlich. Die Geschichte von „Xenogears“ spielt in einer fernen Zukunftswelt. Wieder einmal versucht eine bössartige Alien-Rasse, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Ihr schlüpft in die Rolle des Martial-Arts-Spezialisten „Fei Fong Long“, der sich selbstlos auf dem Weg macht, um die Menschheit und seine schöne Angebetete zu retten. Die Oberwelt von „Xenogears“ wimmelt nur so

von düsteren Dungeons, malerischen Dörfern und grünen Wäldern. Meistens befinden sich in den Räumen, Kerkern oder Labyrinthen nicht nur plauderfreudige Einwohner, sondern auch kleine Jump'n'Run-Puzzles, die es zu lösen gilt. Mit vier Knöpfen, wird gehüpft, gerannt oder gefightet, was das Pad hergibt. Unterwegs werden zudem Gegenstände eingesammelt, Konversationen geführt oder Item-Menüs studiert. Verläßt Ihr ein Szenario, wird auf eine verkleinerte Übersichtskarte umgeschaltet, in der Euch zahlreiche Wege zu anderen Locations führen. Technisch gibt es keinerlei Mängel zu bekunden: Die Grafik ist auf allerhöchstem PlayStation-Niveau angesiedelt – wunderschöne Anime-Sequenzen und filmreife Kamerarashwenks begleiten Euch

während der Erkundungstour. Durch das revolutionäre 360°-Rundum-Scrolling bleibt kein Winkel unentdeckt. Im örtlichen Dorf-Laden werden je nach Angebot unterschiedliche Mech-Waffen oder Heil-Tränke feilgeboten. Überflüssige Gegenstände lassen sich natürlich wieder verkaufen. Verräter und Monster warten nur darauf, Euer Vorrücken durch das Land zu vereiteln. Wenn Ihr auf Feinde stoßt, wird automatisch in den Kampfmodus geschaltet. Eingblendete Anzeigen geben Auskunft über die Gesundheit der Party-Mitglieder sowie der Angreifer. Ein Fight ist dann gewonnen, wenn Ihr alle Angreifer erledigt habt. Für siegreiche Kämpfe werdet Ihr mit Erfahrungspunkten belohnt. Spezielle Combo-Fähigkeiten wie z.B. Feuerbomben-Specials, Missile-Angriffe oder Tornado-Kicks sind meist effektiver als jede Nahkampf-Waffe. Die gut ausgewogene Balance zwischen beinhardter Action, griffiger Story und purem 3D-Augenschmaus wird Euch bis zum letzten Anime-Abspann an den Bildschirm fesseln.

Während der Erkundungstour. Durch das revolutionäre 360°-Rundum-Scrolling bleibt kein Winkel unentdeckt. Im örtlichen Dorf-Laden werden je nach Angebot unterschiedliche Mech-Waffen oder Heil-Tränke feilgeboten. Überflüssige Gegenstände lassen sich natürlich wieder verkaufen. Verräter und Monster warten nur darauf, Euer Vorrücken durch das Land zu vereiteln. Wenn Ihr auf Feinde stoßt, wird automatisch in den Kampfmodus geschaltet. Eingblendete Anzeigen geben Auskunft über die Gesundheit der Party-Mitglieder sowie der Angreifer. Ein Fight ist dann gewonnen, wenn Ihr alle Angreifer erledigt habt. Für siegreiche Kämpfe werdet Ihr mit Erfahrungspunkten belohnt. Spezielle Combo-Fähigkeiten wie z.B. Feuerbomben-Specials, Missile-Angriffe oder Tornado-Kicks sind meist effektiver als jede Nahkampf-Waffe. Die gut ausgewogene Balance zwischen beinhardter Action, griffiger Story und purem 3D-Augenschmaus wird Euch bis zum letzten Anime-Abspann an den Bildschirm fesseln.

Während der Erkundungstour. Durch das revolutionäre 360°-Rundum-Scrolling bleibt kein Winkel unentdeckt. Im örtlichen Dorf-Laden werden je nach Angebot unterschiedliche Mech-Waffen oder Heil-Tränke feilgeboten. Überflüssige Gegenstände lassen sich natürlich wieder verkaufen. Verräter und Monster warten nur darauf, Euer Vorrücken durch das Land zu vereiteln. Wenn Ihr auf Feinde stoßt, wird automatisch in den Kampfmodus geschaltet. Eingblendete Anzeigen geben Auskunft über die Gesundheit der Party-Mitglieder sowie der Angreifer. Ein Fight ist dann gewonnen, wenn Ihr alle Angreifer erledigt habt. Für siegreiche Kämpfe werdet Ihr mit Erfahrungspunkten belohnt. Spezielle Combo-Fähigkeiten wie z.B. Feuerbomben-Specials, Missile-Angriffe oder Tornado-Kicks sind meist effektiver als jede Nahkampf-Waffe. Die gut ausgewogene Balance zwischen beinhardter Action, griffiger Story und purem 3D-Augenschmaus wird Euch bis zum letzten Anime-Abspann an den Bildschirm fesseln.

Während der Erkundungstour. Durch das revolutionäre 360°-Rundum-Scrolling bleibt kein Winkel unentdeckt. Im örtlichen Dorf-Laden werden je nach Angebot unterschiedliche Mech-Waffen oder Heil-Tränke feilgeboten. Überflüssige Gegenstände lassen sich natürlich wieder verkaufen. Verräter und Monster warten nur darauf, Euer Vorrücken durch das Land zu vereiteln. Wenn Ihr auf Feinde stoßt, wird automatisch in den Kampfmodus geschaltet. Eingblendete Anzeigen geben Auskunft über die Gesundheit der Party-Mitglieder sowie der Angreifer. Ein Fight ist dann gewonnen, wenn Ihr alle Angreifer erledigt habt. Für siegreiche Kämpfe werdet Ihr mit Erfahrungspunkten belohnt. Spezielle Combo-Fähigkeiten wie z.B. Feuerbomben-Specials, Missile-Angriffe oder Tornado-Kicks sind meist effektiver als jede Nahkampf-Waffe. Die gut ausgewogene Balance zwischen beinhardter Action, griffiger Story und purem 3D-Augenschmaus wird Euch bis zum letzten Anime-Abspann an den Bildschirm fesseln.

ERSTE HILFE

Kauft niemals teure „Survival Tents“ im Shop. Nehmt stattdessen etwas mehr „Omegasol“ (für HP-Auffrischung) mit. Dieses Item ist um einiges billiger und zudem allerorts einsetzbar.

Zwischendurch gibt es einige spektakuläre Anime-Sequenzen zu sehen



Die Welt von „Xenogears“ steckt voller Geheimnisse



Regardless of whether the listener desires to remember them or not...



Adler-Auge sei wachsam: In jedem Gebäude verbergen sich wichtige Items

PS TEST

XENOGears

Hersteller: Squaresoft

Web-Adresse: www.squaresoft.com

Preis/geplant: ca. 110 DM / -

Spieldauer: 1

Genre: Rollenspiel

Besonderheiten: 2 CDs.

Positiv: Monumentales Rollenspiel-Epos mit genialer Story und toller 3D-Optik.

Negativ: Kein Dual Shock-Support, nur in Englisch erhältlich.

WERTUNG:

Grafik: 86%

Sound: 80%

SPIEL SPASS: 87%



Return to Krondor

In diesem Tempel könnt Ihr Euch heilen lassen – gegen eine kleine Spende

Hier treten wir gegen fiese Echsenwesen an



Diese Schatzkammer ist kein Selbstbedienungsladen – leider



Immer wieder werdet Ihr von der Schönheit der Stadt Krondor überrascht sein

Das neue Rollenspiel von Sierra versetzt Euch in die beliebte Fantasy-Welt von Krondor: Als der brav gewordene Dieb Squire James (früher bekannt als „Jimmy die Hand“) müßt Ihr ein verschwundenes Artefakt wiederfinden.

James dient dem Königshof und hat seiner dunklen Vergangenheit fast völlig abgeschworen – als umtriebiger Ex-Dieb werdet Ihr nun in die Stadt geschickt, um die neue Hofmagierin Jazhara zu empfangen. Schon bald findet Ihr heraus, daß die „Träne der Götter“ verschwunden ist! Diese wichtige Reliquie der Kirche von Ishap versank im Meer, als Piraten sie zu stehlen versuchten, und schon bald tobt ein blutiger Kampf um den magischen Kristall. Gemeinsam mit Jazhara und anderen treuen Begleitern begeben sich Ihr auf die Suche. Dieser Auftrag führt Euch durch die Stadt Krondor, komplett mit Palast, Villengegend und Slums, durch Kanalisation und Wildnis, und schließlich sogar in einen Tempel, der einem uralten, erbösen Gott geweiht ist. Zu Euren insgesamt vier Kampfgefährten zählen noch weitere gute Bekannte aus der Welt von Krondor, die ursprünglich von Bestsellerautor James E. Feist stammt: William con Doin etwa, der kämpferi-

sche Priester Bruder Solon, und der Magier Kendaric.

Als waschechtes Rollenspiel präsentiert sich „Return to Krondor“ mit gutem Inventory und ausgereiftem Charakter-System, mit mehr als 60 Zaubersprüchen und mit Alchimie, mit der Ihr Eure eigenen Zaubersprüche brauen könnt. Vom

Aussehen her erinnert das Spiel aber fast an ein Adventure: Ihr führt Eure Charaktere durch 3D-Hintergründe, die in Echtzeit-3D ausgeleuchtet sind und dem Spiel eine kultig-düstere Atmosphäre verleihen. Nur die ständig wechselnde Kameraperspektive nervt ein wenig – Ihr müßt immer darauf achten, in welche Richtung sich Eure Figuren gerade bewegen, da Ihr die Spielszene oft plötzlich aus einer völlig anderen Richtung seht. Die Bewegungen der Figuren sind detailgetreu und passend, bis hin zu Gesten und Bewegungen in den Gesprächen. Auch die Zaubersprüche sind animiert und

Rollenspiel mit Adventure-Elementen, gutes Spielsystem, tolle Grafik

Hier bereitet Jazhara einen mächtigen Zauber vor



Dieses Wesen führt ganz sicher nichts Gutes im Schilde

Viel Detailreichtum macht „Return to Krondor“ zu einem echten Augenschmaus

Die Zaubersprüche sind optisch eindrucksvoll dargestellt



Oh je: Ein feindlicher Magier hat James erblinden lassen

Waffen und Ausrüstung aller Figuren sind stets gut erkennbar



Der Thronsaal ist nur einer von vielen hübschen Räumen im Palast



Unheimliche Begegnung in der Kanalisation

INFO

Raymond E. Feist, der Erfinder der Krondor-Welt, hat mehr als ein Dutzend Bücher geschrieben, die in mindestens ebensovielen Sprachen übersetzt und weltweit mehr als 12 Millionen Mal verkauft wurden. Regelmäßig sind seine Werke in den Bestseller-Listen auf der ganzen Welt zu finden. Wer episch lange, spannende Fantasy-Romane mag, sollte sich zum Beispiel mal auf die vierbändige Midkemia-Reihe stürzen: 1. Der Lehrling des Magiers, 2. Der verwaiste Thron, 3. Die Gilde des Todes, 4. Dunkel über Sethanon – je ca. 16,90 DM in fast allen großen Buchläden.

David Skreiner

brillieren mit tollen Effekten. Besonders im Kampf sind die Zauberer eine willkommene Unterstützung. Das Kampfsystem ist sofort verständlich, mit Farbcodes und Cursorformen seid Ihr ständig über wichtige Details informiert. Wie ein Buch ist die Handlung von „Return to Krondor“ in Kapitel aufgliedert, die Ihr der Reihe nach absolviert. Nur selten werdet Ihr spüren, daß die Handlung linear vorgegeben ist, da Ihr Euch innerhalb der Kapitel recht frei bewegen könnt. Die elf Abschnitte des Spiels sind sehr abwechslungsreich und stecken voller Überraschungen, von den Hunderten von Gegenständen ganz zu schwei-

gen. Mehr als 180 Charaktere wurden gerendert und vertont! Daher wird leider auch die Übersetzung ein wenig dauern – wir haben die bereits fertige US-Version getestet, die deutsche Fassung wird von Sierra sorgfältig umgesetzt und kommt vermutlich im März auf den Markt. Rollenspiel- und Adventure-Fans sollten „Return to Krondor“ auf keinen Fall verpassen.

PC TEST

RETURN TO KRONDOR
Hersteller Pyro / Sierra
Web-Adresse www.sierra.de
Preis/geplant ca. 90 DM / –
Spieleranzahl 1
Genre Rollenspiel

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 280 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 280 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte

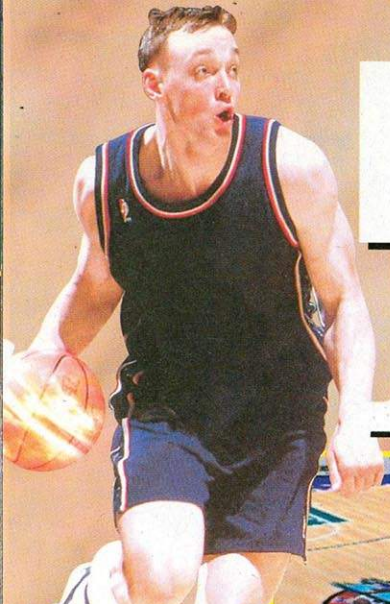
Positiv:
Spannend erzählte Story, Grafik und Sound sind exzellent!

Negativ:
Etwas wenig Handlungsfreiheit, nicht besonders lang, Kamera nervt.

WERTUNG:
Grafik 82%
Sound 78%
SPIEL SPASS:
85%

Altersfreigabe:
keine Angaben

NBA JAM 99



Yes! Das könnte ein Treffer werden!



Auf Wunsch kreiert Ihr eure eigene Perspektive

Auf aktuelle Realitätsnähe hat man extra viel Wert gelegt



Im Jam-Modus geht's besonders feurig zur Sache



Dennis Rodman amüsiert uns mit seinen blondgefärbten Haaren



Der Spielbetrieb kann aus sechs verschiedenen Kameraperspektiven betrachtet werden

In diesem Getümmel stellt sich die Frage: „Wer kriegt den Ball?“



Ihr könnt die Spieler auch hautnah verfolgen

In Acclaims erster N64-Basketball-Simulation schlüpft Ihr in das NBA-Trikot Eurer Lieblingsstars. Aufregende Dribbel-Duelle und atemberaubende HiRes-Optik läuteten die neue Saison ein.

Mit einem Paukenschlag starten wir in die neue NBA-Saison 99: Acclaims „NBA-Jam“-Serie konnte als Fun-Basketball bereits enorme Erfolge verbuchen. Im Gegensatz zu allen PlayStation-„NBA Jams“ konzentrierte man sich bei der N64-Fassung mehr auf den Simulationsaspekt. Die scharfe HiRes-Optik kommt auf dem Platz prächtig zur Geltung – dafür ist nicht mal ein 4MB-RAM-Pak vonnöten. Alle typischen Basketball-Finessen werden zuvor in umfangreichen Menüs eingestellt. Dabei versteht sich fast von selbst, daß alle Mannschaften und der Statistikteil auf den aktuellsten

Stand der Liga gebracht wurden. Insgesamt vier Spielarten stehen für den Ballkünstler bereit. Im NBA-Play-Modus tretet Ihr gegen eine Single-Auswahl an, spielt eine komplette Saison oder bestreitet gleich ein Playoff-Spiel. Aber auch Multi-Player-Duelle mit bis zu vier Mitspielern befinden sich im Angebot. Im harten Coach-Alltag dürft Ihr Eurem Team über 80 verschiedene Spielzug-Anweisungen mit auf dem Weg geben. Dank intuitiver Steuerung kommen gleich nach den ersten Partien sehenswerte Ballwechsel zustande. Dabei dient jeweils ein Knopf zum Passen, der

Alle Eigenarten der berühmten Stars wurden ins Spiel eingebaut

zweite für Korbwürfe und ein weiterer für spektakuläre Steal-Aktionen. Während einer Begegnung könnt Ihr jederzeit aus sechs verschiedenen Kamerablickwinkeln wählen. Eine ganze Palette von Profitricks, wie z.B. Super-Dunks oder raffinierte Doppelpässe stellen kein Problem dar. Die Animation der Ballkünstler ist famos, die Dribblings und Ballflugbahnen äußerst wirklichkeitsgetreu. Leider gibt es doch einen Kritikpunkt: Die Spieler-Gelenke und deren Körperbau sehen insgesamt etwas zu scharfkantig aus. Trotzdem: Unterschiedliche Quietsch-Geräusche, johlende Zuschauer und ein enthusiastischer Kommentator geben die packende Stadion-Atmosphäre grandios wieder. Was die spielerische Finesse angeht, fegt „NBA Jam 99“ alle N64-Konkurrenten locker vom Bildschirm.

Wolfgang Schädle

TEST

NBA JAM 99

Hersteller Acclaim
Web-Adresse www.acclaim.de
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 4
Genre Sport

Besonderheiten:
 Unterstützt Rumble Pak.

Positiv:
 Furiose Basketball-Simulation mit prima Steuerung und Multi-Player-Action.

Negativ:
 Für Nicht-Profis etwas zu simulationslastig.

Altersfreigabe:
 keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 78%
Sound 79%
SPIEL SPASS:
85%

100%
 0%

GUARDIAN'S CRUSADE



Habt Ihr genug Erfahrungspunkte gesammelt, werdet Ihr stärker, PP schneller und kräftiger.



Schlüpft in die Rolle eines Ritters und rettet Land und Leute!

In dem Activision-Rollenspiel „Guardian's Crusade“ schlüpft Ihr in die Rüstung eines Nachwuchsritters, der die Aufgabe erhält, ein mysteriöses rosa Tier zu begleiten. Auf den ersten Blick macht das Spiel einen eher super-niedlichen Eindruck: Die 3D-Figuren und die Landschaft sind relativ schlicht gehalten, die Menüs sind mit riesigen Buchstaben beschriftet und der Held des Spiels erinnert fatal an ein Playmobil-Männchen. Aber der erste Eindruck täuscht: Schon in der uns vorliegenden Vorabversion zeigt „Guardians Crusade“, daß hinter der kindlichen Fassade ein echter

Kerl steckt. Im Grunde gibt's alle Zutaten für ein gehaltvolles Rollenspiel-Abenteuer: einen lichten Helden, knuffige Begleiter (eben das rosa Tier und eine kleine Fee), gemeine Monster, undurchdringliche Labyrinth und eine tolle Oberwelt. Die Steuerung ist einfach und ideal: Per Analogstick bewegt Ihr Euren Helden durch die 3D-Umgebung, eine automatische Kamera zentriert sich immer auf die Hauptfigur. Wer will, kann den Blickwinkel auch selbst wählen. Monsterattacken passieren nicht zufällig, sondern „geplant“ – so seht Ihr Gegner schon in der Landschaft oder in den Labyrinth

Schönes Rollenspiel für Einsteiger

von weitem. Das Kampfsystem ist schlicht, aber gut: rundenweise gebt Ihr Kommandos und haut zu, sucht im Gepäck nach einem Gegenstand oder sucht Euer Heil in der Flucht. In aller Kürze: „Guardian's Crusade“ macht einen knuffigen Eindruck, und wir sind auf die fertige Version schon sehr gespannt.

Michael Hengst

PS PREVIEW

GUARDIAN'S CRUSADE

Hersteller: Activision
Genre: Rollenspiel
Web-Adresse: www.activision.de

Erscheinungstermin: März 1999

Fertiggestellt zu: 90%

Erster Eindruck: Tolles Rollenspiel für Einsteiger.

Probleme beim PC-Spielen



dann brauchen Sie noch lange nicht zu verzweifeln, denn in jeder PC GAMES finden Sie Monat für Monat geniale 48 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu allen brandneuen PC-Spielen.

PC GAMES – Damit Sie wissen, was gespielt wird!

X Games Pro Boarder

2403 MORGAN LAFONTE
1847 TERJE HAAKONSEN
1699 TINA BASICH
1645 SHANNON DUNN

Ein fetter Railslide bringt
ordentlich Punkte



3'50"36

835 PKTE

771 TERJE HAAKONSEN
741 MORGAN LAFONTE
724 TINA BASICH
606 SHANNON DUNN

Atemberaubende Stunts in
der PlayStation-Halle

624 TINA BASICH
562 JAMIE LYNN
560 PLAYER1



Midnight Express: Abfahrtsrennen
mit netten Abkürzungen



Atemberaubend weite Sprünge
erfreuen das Boarder-Herz

Twist and Grab, Baby:
Halfpipe-Feeling auf
der PlayStation

Endlich wieder ein Snowboardspiel:
Electronic Arts¹ bringt uns mit
„X-Games ProBoarder“² ein Snow-
boardspiel der Extraklasse auf PC und
PlayStation, mit viel Abwechslung und
der offiziellen ESPN-Lizenz.

Heftig wurde das Snow-
board von Skifahrern und
Liftbetreibern angefein-
det, ehe es sich seinen festen
Platz im weltweiten Pistenge-
schehen erkämpfen konnte. Doch
nun endlich sind Boarder fast
überall willkommen, und die TV-
Übertragungen dieses Sports
gehören zum Spannend-
sten, was je über
heimische Bild-
schirme flim-
merte.

Die ESPN-Li-
ga dient als Aus-
gangspunkt für „X-Games Pro-
Boarder“. Neun grundverschie-
dene Rennmodi stehen zur Verfü-
gung; zunächst ist Eure Auswahl
aber auf fünf beschränkt: Im
„Midnight Express“ dürft Ihr bei
der mitternächtlichen Abfahrt mit

Spitzenfahrern um die Bestzeiten
kämpfen. Dabei hilft Euch gute
Streckenkenntnis, auch die Ab-
kürzungen solltet Ihr benutzen! In
besten Skateboard-Manier könnt
Ihr außerdem über einen „Slope-
style“-Hinderniskurs voller abge-
fahrener Rails und Hindernisse
teufeln und dabei irre
Slides und Airs
hinlegen. In
der Halfpipe
und auf zwei
großen Ramps
dürft Ihr Stunt-Punkte
sammeln. Für Profis, die alle
der fünf Basisrennen gewonnen
haben, gibt's noch vier weitere
Wettbewerbe: die Superpipe et-
wa, eine Phantasielandschaft
voller genialer Halfpipes. Oder
Boardercross, ein deftiges Ab-
fahrtsrennen – und für echte

**Abwechslungsreiches
Snowboard-Spiel mit hohem
Niveau und Spaß-Faktor**

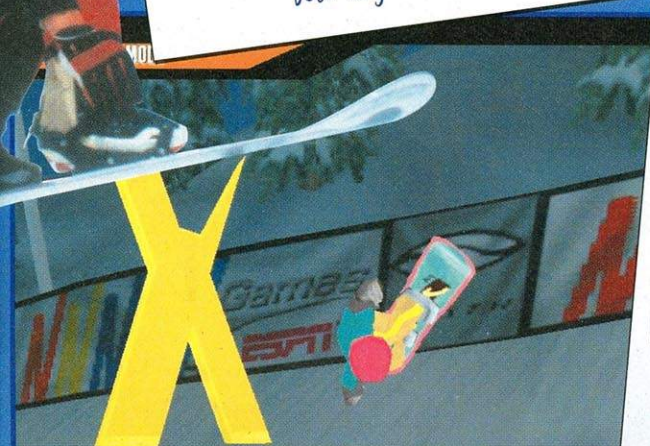
Am Ende dieser steilen Abfahrt
springt Ihr meterhohe
Stunts über eine Rampe



Was unmöglich erscheint: Nur selten gibt's böse Unfälle oder Verletzungen

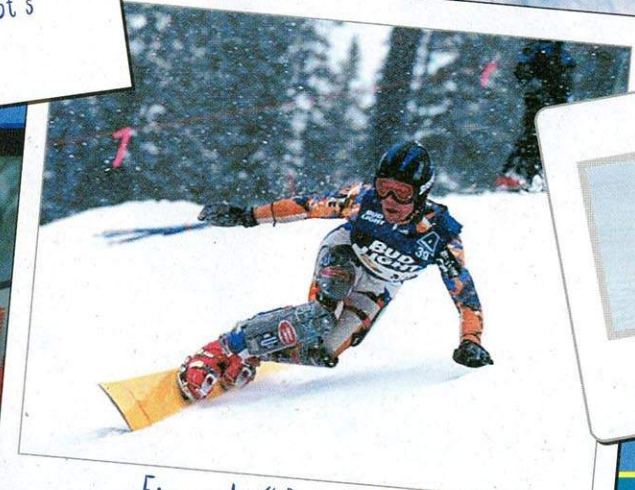


Auf der Hallenrampe sind schier unglaubliche Tricks möglich

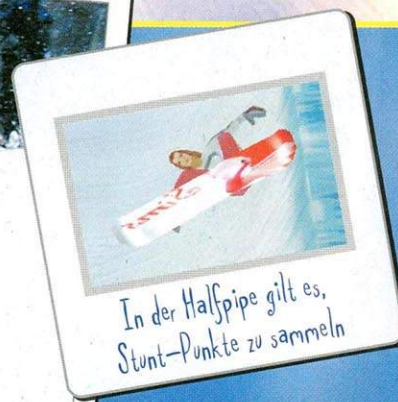


Diesen sprungstarken Junior-Boarder gibt's zum Freifahren

Press ENTER to EXIT REPLAY



Eine „echte“ Board-Abfahrt, diesmal aber bei Tageslicht



In der Halfpipe gilt es, Stunt-Punkte zu sammeln

Auch die Play Station-Version zeigt tolle Replays

Wahnsinnige die I-70, einen Stunt-Sprung über eine mehrspurige Autobahn...

Für den Einstieg solltet Ihr Euch an die vereinfachte Steuerung halten: Hier müßt Ihr per Tastendruck die Sprünge vorbereiten, also in die Knie gehen, und könnt für jeden Boarder eigene voreingestellte Tricks verwenden. Mit der Anfänger-Steuerung könnt Ihr in der Halfpipe und im Abfahrtslauf schon recht gut punkten, für die absoluten

Mega-Airs solltet Ihr aber auf die Profi-Tastenbelegungen umsteigen. Im Expertenmodus gibt's eine Fülle an möglichen Combos und Tricks. Auf der PlayStation ist die Expertensteuerung mit dem Pad sehr gut gelöst; hier werdet Ihr Euch sofort wohlfühlen und fast auf Anhieb saftige Sprünge hinlegen. Am PC steuert sich „X-Games ProBoarder“ am besten mit Tastatur und Joystick zugleich. Dies ist zwar ein wenig gewöhnungsbedürftig, mit einem guten PC-Gamepad klappt's aller-

dings vorzüglich: Mit ein wenig Übung vollführt Ihr selbst die halsbrecherischsten Stunts der absoluten Profis.

Wo wir schon von Profis reden – die sind fixer Bestandteil des Spiels! Ihr habt die Auswahl unter acht Profi-Boardern, jeder mit seinen eigenen Stärken, Boards und Lieblingstricks. Darunter sind so bekannte Namen wie Terje Haakonsen, Tina Basich, Peter Line und Shannon Dunn. Auch die großen Firmen Burton, K2, Solomon und andere sind mit ihren Brettern vertreten.

Der Soundtrack protzt mit großen Namen, die das Spiel sehr gut untermalen und echtes Boarding-Feeling überkommen lassen: Mit den Foo Fighters, NoFX, Rancid, Pennywise, Voodoo Glow Skulls und anderen hat Electronic Arts dem Spiel eine wirklich tolle Musikantermalung verpaßt.

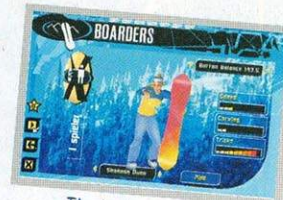
Für die PlayStation ist die Grafik wirklich gelungen, auch der

Bis zum ersten 1440°-Stunt dauert's etwas, doch das Spiel fesselt auch Nicht-Boarder



Ihr könnt unter bekannten Snowboardern und deren Marken-Boards aussuchen

X Games Pro Boarder



Ihr habt die Wahl
unter mehreren Top-Boardern



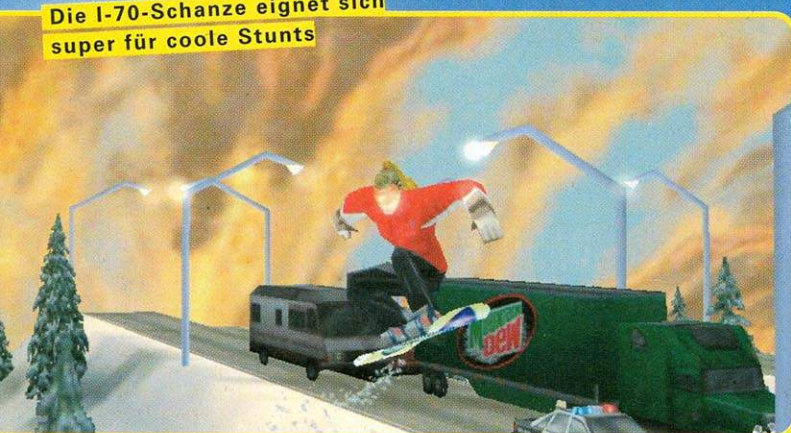
Eure Boarder hinterlassen
deutliche Spuren im Schnee

Fetter Quarterpipe-Sprung
bei einem Wettbewerb in Kanada



Ein letzter Slide über den
13 Helikopter, und wir landen
am Parkplatz am Fuß der Piste

Die I-70-Schanze eignet sich
super für coole Stunts



Sound kommt ziemlich gut rüber. Auf dem PC ist die 3D-unterstützte Grafik recht ansehnlich, aber nicht wirklich weltbewegend: Die Figuren und besonders die Zuschauer könnten ruhig ein wenig hübscher sein. Die Steuerung ist gut – doch gelegentlich stößt Eure Spielfigur

an Bäumen oder Laternen an, obwohl es so aussieht, als wäre noch ein wenig Platz. Insgesamt ist „X-Games ProBoarder“ aber ein spaßiges, empfehlenswertes Spiel, das nicht nur Snowboard-Freaks viel Freude bereiten wird.

David Skreiner

INFO

Mehr als 2000 Trick-Kombinationen sind in „XGames ProBoarder“ möglich – obwohl nicht alle davon einen eigenen Namen haben, gibt es in der Szene doch eine umfangreiche Fachsprache. Ein toll hoher Sprung ist ein „Big Air“, dabei wird meist in Grad angegeben, wieviele Drehungen Ihr geschafft habt. 360° ist ein Kreis, also ist ein 900er eine zweieinhalbfache und ein 1080-Sprung eine dreifache Drehung. Zusätzlich zu den Drehungen und Flips könnt Ihr Euch auch – nur als Beispiel – mit einer Hand am Board festhalten („Grab“) und dergleichen. Wenn sich mehrere Tricks in einem Sprung abwechseln, wird das auch hintereinander aufgelistet: Ein paar Tastendrücke, ein paar Verrenkungen Eurer Spielfigur, und schon blinkt „Indy to late

Melon“ mit einer kleinen Punktezahldazu auf dem Schirm. Die fieseren Tricks sind wahre Zungenbrecher, und noch dazu gibt's alle paar Monate neue Tricks und Insider-Begriffe. Wir haben hier für Euch eine kleine Übersicht über die allerwichtigsten Worte zusammengebastelt:

Air: Sprung, Big Air: Großer, weiter, spektakulärer Sprung. „(Big) Är“

Halfpipe: U-förmige Wanne für Stunts. „hahf paip“

Quarterpipe: Halbierete Halfpipe, auch für Stunts. „kwohta paip“

Ramp: Schanze, für besonders große Airs. „Rämp“

Flip: Salto. Front Flip: Vorwärtssalto, Back Flip: Rückwärtssalto

Ollie: Sprung mit Halbkreisdrehung, um die Fahrtrichtung zu wechseln

Rail: Geländer, langes und schmales Hindernis zum Entlangrutschen („sliden“). Ergebnis: Rail Slide „räil slaid“

Grabben: Im Sprung mit einer Hand am Board festhalten

Chillen: Relaxen, entspannen, mit Freunden rumhängen. „Tschillen“

Mit geschickter Linienführung
beherrscht Ihr die Halfpipe
schon bald



PC TEST

XGAMES PRO BOARDER

Hersteller: Electronic Arts
Web-Adresse: www.proboarder.com
Preis/geplant: ca. 90 DM/-
Spieleranzahl: 1 bis 8
Genre: Sport

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 75 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 155 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Gutes Gameplay, viel Abwechslung, cooler Sound.



Negativ:

Kollisionen manchmal etwas seltsam, Profi-Steuerung gewöhnungsbedürftig.

Altersfreigabe: frei



WERTUNG:

Grafik: 73%
Sound: 85%

SPIEL SPASS:
85%

PS TEST

XGAMES PRO BOARDER

Hersteller: Electronic Arts
Web-Adresse: www.proboarder.com
Preis/geplant: ca. 100 DM/-
Spieleranzahl: 1 bis 8
Genre: Sport

Besonderheiten:

Unterstützt Dual Shock- und Analog-Controller.



Positiv:

Gute Grafik, tolles Gameplay, Steuerung super.



Negativ:

Teilweise kleine Grafikfehler.

Altersfreigabe: frei



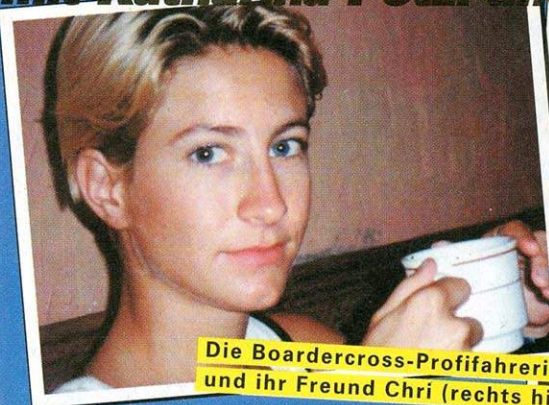
WERTUNG:

Grafik: 83%
Sound: 79%

SPIEL SPASS:
87%

Interview

mit Katharina Pötzl und Christoph Maierhofer



Die Boardercross-Profifahrerin Ine und ihr Freund Chri (rechts hinten)



Beim Boardercross geht's mächtig ab



Cool: Chri liebt Ine – und heiße Parties



Ine freute sich tierisch über den Boardercross-Gesamtsieg



Noch liegen diese beiden Boarder gleichauf

Exklusiv für unseren großen Test von „XGames ProBoarder“ konnten wir das dynamische Duo „Ine“ Pötzl und „Chri“ Maierhofer für ein Interview gewinnen. Die beiden sympathischen Boarder sind heiße Jungstars in der internationalen Boardercross-Profiszene.

GAMES AND MORE: Trotz Eures jungen Alters seid ihr beiden ja schon erfahrene Snowboard-Cracks! Welche Erfolge konntet ihr bislang in Eurem Sport feiern?

Chri: Wir sind beide hauptsächlich auf Boardercross spezialisiert. Da geht's ziemlich ab: Sechs Fahrer oder Fahrerinnen sind gleichzeitig unterwegs und alle wollen zuerst ins Ziel! Bei den XGames der ESPN, um die es ja auch in dem neuen Spiel geht, war ich mit meinem fünften Platz bester Europäer. Und in Sölden bin ich bei der World Pro Tour auf den dritten Platz gekommen.

Ine: Letztes Jahr war ich Erste der ISF-Weltrangliste im Boardercross. Beim ISF-Saisonfinale in Laax in der Schweiz habe ich das BX-Rennen gewonnen, und auch bei Veranstaltungen, die im ESPN übertragen wurden, war ich ganz gut unterwegs. Außerdem war ich '97 Erste bei der World Pro Tour am Mount Snow Rennen in Vermont und bin am Bear Mountain in Kalifornien auf den dritten Platz gekommen.

G.A.M.: Wie seid ihr überhaupt aufs Boarden gekommen?

Ine: Der Chri hat's mir beigebracht! (lacht) Und zwar im Winter 1992/93, da hatte ich ihn als Snowboard-

Lehrer und wie man sieht, hat das ja sehr gut geklappt... Eigentlich fahre ich aber erst seit 1995 so richtig mit Vollgas Snowboard.

Chri: Die Ine ist ja auch ein echtes Naturtalent. Ich selbst habe mit 13 mein erstes Board bekommen und war dann wie fast alle Schüler nur ein paar Wochen im Jahr auf dem Snowboard unterwegs. Ursprünglich bin ich ja bei BMX-Rennen angetreten – schon seit ich ein Kind war, habe ich alle möglichen Fahrradricks gemacht. Die Snowboardschule in Obertauern hat mir dann echtes Training am Snowboard ermöglicht.

G.A.M.: Wie sieht denn Euer Training so aus, und wo fahrt ihr am liebsten?

Chri und Ine (gleichzeitig): Freeriden! (lachen)

Ine: Freeriden ist das beste Training für die Wettbewerbe, echtes Boardercross-Feeling kommt sowieso nur im Rennen auf. Und Sprünge trainieren wir auch am liebsten in freier Natur.

Chri: Also mit Freeriden – freies Fahren durchs Gelände, mit Sprüngen und Tiefschnee – lässt sich das echt am besten trainieren, da kann man so richtig hart fahren lernen. Vollgas – und dann versuch mal auf dem Brett zu bleiben!

Ine: Im Sommer fahren wir drei oder vier Wochen in ein total geiles Snowboard-Camp am Hintertuxer Gletscher. Dort treffen sich die besten Fahrer aus allen Teilen der Welt.

Chri: Und geniale Parties kann man dort auch feiern! (lacht) Es ist aber einfach cool, Snowboarden im T-Shirt...

G.A.M.: In den Spielen gibt's ja Tausende von Tricks und Sprüngen, habt ihr da irgendwelche Vorlieben?

Chri: Die ganz spektakulären Sachen überlassen wir beide eher den Halfpipe-Profis, wir springen beide lieber im Gelände – schnell und weit. Ich mache dabei gern den 360 Frontside Grab, der ist nicht so spektakulär, aber stylish.

Ine: Gerade im Powder find ich den Backside Air fast am besten. Die extremeren Sprünge sind beim Freeriden ein bisschen gefährlich – verletzen muß ich mich ja nicht unbedingt.

Chri: Klar, bei Deinem Speed! (beide lachen)

G.A.M.: Habt ihr auch Sponsoren, die Euch finanziell unterstützen?

Ine: Wir haben beide die gleichen Sponsoren. Boards kriegen wir von Oxygen, und noch Klamotten von

O'Neill. Ein monatliches Fixum bekommen wir auch, damit wir als Snowboard-Profis durchkommen. Außerdem ist Nintendo einer unserer Sponsoren.

Chri: Von denen kriegen wir auch die ganzen tollen neuen Spiele – ich war heute erst welche abholen.

G.A.M.: Und was spielt ihr so am liebsten?

Chri: Natürlich Snowboard-Spiele, am Nintendo das „1080 Snowboarding“ zum Beispiel. Sonst sind wir beide totale Rennspielfanatiker, egal ob Rallye oder Formel 1, und wir fahren auch oft gegeneinander! Absolut der Hammer ist für mich derzeit allerdings die Lara...

G.A.M.: Was macht ihr beide noch so, außer Snowboarden?

Chri: Also ich fahr' viel BMX, cruise durch die Stadt und übe Tricks. Mehr so nebenbei studiere ich Sportwissenschaften.

Ine: Ich studiere Architektur, ich werd' auch recht bald damit fertig sein.

Chri: Ich frage mich eh schon, wie Du das machst: Snowboard-Profi und Architekturstudium, beides so richtig Vollgas.

G.A.M.: Danke für das Gespräch, und viel Erfolg in der diesjährigen BX-Saison!

TINY TOON

Adventures

THE GREAT BEANSTALK

Ein falscher Schritt, und Plucky muß in bester Cartoon-Manier leiden

Plucky raubt dem Riesen die goldene Henne – und wahrscheinlich den letzten Nerv

Die einzelnen Screens sind mit sehr viel Liebe zum Detail entstanden

Buster zeigt Euch den Weg zum nächsten Teil des Schlüssels

Die Orte sind bekannten (amerikanischen) Märchen nachempfunden

Das kann ja hefter werden: Die verrückten

Tiny Toons wollen in der Märchenwelt einem schlecht gelaunten Riesen ein paar kostbare Schätze abknöpfen...

Dazu brauchen Buster und Plucky allerdings Schlüssel, um die Tür zum Schloß am oberen Ende der riesigen Bohnenstange aufzumachen – die liegen aber in verschiedenen Märchenwelten versteckt. Ihr steuert Plucky durch die Jump'n'run-Abschnitte, die zu den Welten führen – ein falscher Schritt, und die Unglücksente wird in bester Cartoon-Manier gesprengt, geplatzt oder sonst irgendwie in Mitleidenenschaft gezogen. Buster begleitet Euch auf der Reise entlang

der riesigen Bohnenstange, und Babs gibt Euch mehr oder weniger hilfreiche Tips, wo Ihr den nächsten Teil eines Schlüssels bekommt. Die Märchenwelten selbst bestehen aus einzelnen Bildern, auf denen es viele Objekte zum Anklicken gibt. Jedes Objekt hat eine eigene, cartoonreife Animation – seid Ihr im richtigen Bild und klickt das richtige Objekt an, dann erscheint das gesuchte Schlüsselstück. Insgesamt gibt es drei Schlüssel, die jeweils aus drei Teilen bestehen. Hintergründe und Animationen sind mit viel Liebe zum Detail entstanden, und könnten wirklich direkt aus der Fernsehserie stammen. Allerdings ist jedes Bild bloß ein statischer Hintergrund, auf dem ab und

zu Animationen ablaufen, und zwischen den Bildern wird bloß umgeschaltet – von Scrolling oder sonstigen Übergängen keine Spur. In technischer Hinsicht macht „Buster und die Bohnenstange“ also keine besonders gute Figur – so sehenswert die Animationen auch sind. Das Spiel selbst ist relativ simpel: Die Hindernisse sind leicht zu umgehen, und die Steuerung unkompliziert, denn Plucky kann nur laufen, springen, oder sich ducken. Richtige Puzzle-Einlagen gibt es nicht. Babs' Hinweise sind zumeist nur wenig hilfreich, im Endeffekt müßt Ihr also in jedem Märchenbild jedes Objekt zumindest einmal anklicken. Wer sich dabei merkt, was sich wo befindet und auch noch einigermaßen flink auf den Tasten ist, der wird das Spiel sehr schnell durch haben – schließlich müssen insgesamt nur neun Objekte gefunden werden. Bei jedem neuen Spiel liegen die Schlüssel zwar an anderen Stellen, doch selbst das kann nur für wenig langfristigen Spielspaß sorgen.

„Tiny Toon Adventures“ zielt ganz klar auf die ganz jungen Spieler, die mit Sicherheit an den witzigen

Buster und Plucky haben es geschafft – die Tür zum Schloß ist offen

gen Animationen und Sounds ihre Freude haben werden und sich nicht am leichten Gameplay stören – als Einstieg in die Welt der Jump'n'runs ist das Spiel gut geeignet. Geübte Spieler (außer den wirklichen Fans der Serie) sollten aber lieber die Finger davon lassen. In Deutschland wird demnächst eine nahezu identische, deutsche PC-Version unter dem Namen „Die große Bohnenstange“ erscheinen (www.thq.de).

Patrick Dowling

Ein Spiel für die Kleinen mit tollen Animationen

PS TEST

THE GREAT BEANSTALK

Hersteller NewKidCo
Web-Adresse www.newkidco.com
Preis/geplant 100 DM / PC
Spieleranzahl 1
Genre Denk-/Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten: Unterstützt Analog-Controller.



Positiv: Klasse Animationen und gute Hintergrundgrafiken.



Negativ: Das Spiel ist nur für die ganz Kleinen interessant.

Altersfreigabe: keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 59%
Sound 55%

SPIEL SPASS:
53%

100%

0%

Die Marsianer sehen hauptsächlich grün

Auf der Landkarte verschiebt Ihr Einheiten

THE WAR OF THE WORLDS

Vom Musical zum Computerspiel.

Es war sicher nur eine Frage der Zeit, bis eine Softwarefirma sich einer der berühmtesten Sf-Geschichten überhaupt annahm, um daraus ein Spiel zu machen. Die Rede ist von dem H.G. Wells' Roman „War of the Worlds“ (Krieg der Welten), in dem Marsianer im ausgehenden 19. Jahrhundert in England landen und sich die britischen Truppen nur mit Mühe zur Wehr setzen. Interessanterweise basiert das Spiel eigentlich nicht auf dem Roman, sondern auf der Musical-Version Jeff Waynes. So sind im Spiel, bei dem Ihr wählen könnt, ob Ihr die Engländer oder die Marsianer spielen möchtet, rund 60 Minuten Musik untergebracht. Aber egal für welche Seite Ihr Euch ent-

scheidet, das Spielprinzip bleibt gleich: Ihr versucht durch Ressourcen-Management, das Erforschen neuer Technologien und durch das Erobern von 30 Sektoren England zu erobern, bzw. zu befreien. Auf einer Übersichtskarte kümmert Ihr Euch um die Wirtschaft, auf den Sektorenkarten baut Ihr Fabriken und neue Einheiten — um damit benachbarte Sektoren zu überfallen. So nett das Szenario auch ist, „War of the Worlds“ krankt an einigen Kleinigkeiten wie der etwas undurchsichtigen Steuerung und der schlaffen Einheitenoptik. Auf der

Ein Angriff der Aliens in der Nacht

Habenseite gibt's ein komplexes Spielprinzip, tolle Musik (in Dolby Surround) und ein Szenario, das interessant genug ist, für ein paar Stunden zu fesseln. Gegen die Echtzeit-Konkurrenz von „StarCraft“ & Co. kommt „War of the Worlds“ allerdings nicht an.

Michael Hengst



In 3D-Szenen wird das Szenario erklärt

PC TEST

WAR OF THE WORLDS

Hersteller GT Interactive
Web-Adresse www.gtgames.com
Preis/geplant ca. 90 DM/-
Spieleanzahl 1
Genre Strategie

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 120 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200MHz, 32 MB RAM, 120 MB HD, Win 95/98



Positiv:
Schönes Szenario, gute Musik, nicht-linear, Dolby Surround.



Negativ:
Steuerung unlogisch, Einheitengrafik dürftig.

Altersfreigabe:

keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 63%
Sound 88%

SPIEL SPASS:
74%

100%

0%

DODGEAL



Auch in der Zukunft ist der Hockey-Puck eine runde Scheibe

Während der adrenalingeladenen Raserei dürft Ihr ordentlich Feuer geben



Es stehen Euch sechs unterschiedliche Fahrzeuge zur Auswahl



00:52.26

Zahlreiche Sprungschancen katapultieren uns in luftige Höhen

Hockey-Spielen macht auch in der Zukunft Spaß. Das behaupten zumindest die Sportler der Dodgeal-Gilde.

Wir schreiben das Jahr 2049. Geschulte Super-Kämpfer aus aller Welt nehmen an einer neuen Hockey-Sportart teil. Die Belohnung ist gering, der Wettbewerb heftig und illegal. Gespielt wird in einem Ligaverfahren, das in zehn unterschiedlichen Arenen ausgetragen wird. Dabei handelt es sich nicht um gewöhnliche Mannschaften, sondern Ihr spielt wahlweise mit hochtechnisierten Spezialgleitern, die alle einige unfaire Tricks auf Lager haben.

Regeln gibt es keine, es ist alles erlaubt – vom Rempeln des Gegners bis zum In-die-Luft-sprengen. Hauptsache, der Plasma-Puck landet irgendwie im rotierenden Energie-Tor, denn hierfür gibt es hohe Punkte-Prämien. Auf dem Spielfeld verteilt findet Ihr verschiedene Power-Ups wie z.B. Booster, Triple Laser und Lenkraketen, die bei geschicktem Einsatz den einen oder anderen Rivalen den Spielball kosten können. Immer nur vier Fahrzeuge befinden auf den unterschied-

lichen Arena-Schauplätzen. Wer will, kann auch gegen einen Kumpel (im Splitscreen- oder Link-Modus) auf Torhatz gehen. Im Vergleich mit den vielen vorangegangenen futuristischen Sportspielen schneidet die Project Two 2-Produktion motivationstechnisch klar schlechter ab. Viele Arenen sind einfach zu unübersichtlich geraten. Sobald alle Spiele einmal gewonnen wurden, gibt es nicht mehr viel, was einen zu weiteren Sessions veranlaßt.

Wolfgang Schädle

PS TEST

DODGEAL ARENA

Hersteller Project Two Interactive
Web-Adresse www.project2.com
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleanzahl 1 bis 4
Genre Action

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Spannungsgeladenes Science-fiction-Sportspiel mit schönem Lichterzauber.



Negativ:
Die technische Umsetzung ist sauber; es fehlt aber der Spielwitz.

Altersfreigabe:

frei

WERTUNG:
Grafik 70%
Sound 65%

SPIEL SPASS:
66%

100%

0%

WARHAMMER 40,000 CHAOS GATE

Fässer bieten etwas Schutz, lassen sich aber aus dem Weg schießen – und manche explodieren!



Mit dem Raketenwerfer nehmen wir einen Chaos-Dämon unter Beschuß



Der Predator-Panzer mit Geschütz ist eine willkommene Unterstützung



Aus diesem Chaosanbieter macht unser Terminator Hackfleisch



Zwischengeplänkel oder Kampagnenmission, hier habt Ihr die Wahl

Dieser Chaos-Sektierer lief ins Abwehrfeuer unseres Devastator Squads



Die roten Marines sind Verräter, die auf der Seite des Chaos kämpfen



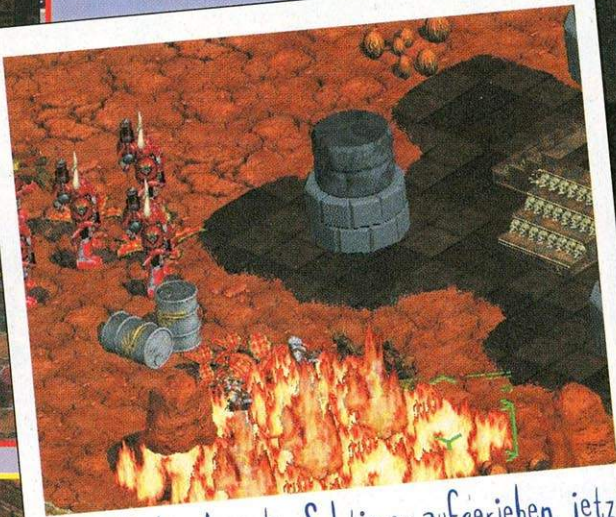
Ein Leckerbissen für Freunde rundenbasierter Strategiespiele: SSI bringt uns mit „Chaos Gate“¹ eine ansprechende Umsetzung des „Warhammer“² 40.000-Kampfsystems.

In einer fernen Zukunft, im Jahr 40.000, tobt immer noch der Kampf zwischen den Rassen des Universums: Menschen und Orks, Zwerge und Elfen – und den blutlüsternen, grausamen Anhängern der Chaosgötter. Diese düstere Vision ist die SciFi-Variante des „Warhammer“-Systems, das vielen schon aus „Shadow of the Horned Rat“ bekannt sein dürfte – eigentlich ein Strategiespiel für den Wohnzimmerbereich, bei dem kunstvoll bemalte Zinnfiguren und Plastikpanzer wilde Schlachten austragen. In der PC-Umsetzung

„Chaos Gate“ übernehmt Ihr die Rolle von Captain Kruger, des Kommandanten einer Einheit von „Ultramarine“ Space Marines. In einer fünfzehnteiligen Kampagne gilt es, in immer größeren und härteren Schlachten gegen Chaos-Sektierer und abtrünnige, mutierte Chaos Marines vorzugehen. Eure Truppe besteht aus 40 Soldaten, die Ihr vor einem Einsatz auf fünfköpfige Einsatzteams aufteilt. Ein solches Team hat meist eine spezielle Aufgabe – wie etwa die Elitetruppe „Terminator Squad“ oder die flugfähigen Nah-

Endlich eine wirklich gute Umsetzung des „Warhammer“-Systems





Unser Psyker hat die Sektierer aufgerieben, jetzt sind die Chaos Marines dran



Hauptfigur
der Handlung:
Captain Kruger, tapferer
Führer der Ultramarines



Die Psyker
beherrschen
nur wenige

Zauber, die sind dafür kampfstark
und praktisch – Teleport etwa, oder
der hier gezeigte Blitzstrahl

kampfexperten „Assault Squad“. Auch Panzer und magisch begabte Psyker kommen zum Einsatz. Wie bei einem Rollenspiel können die tapferen Recken Erfahrung sammeln und verbessern so ihre Fähigkeiten. Dabei helfen auch die Zufallsmissionen, die Ihr zwischen den Haupteinsätzen der Kampagne eingestreut findet, und die Euch wertvolle Erfahrungspunkte und zusätzliche Ausrüstung bringen. Während des Kampfes begleitet Euch ein Chorgesang, der dem Spiel viel Atmosphäre verleiht, aber nach einigen Missionen eintönig wird. Die Grafik ist ansehnlich – alle Einheiten sind detailgetreu dargestellt, auch die Waffen, Abzeichen und Wappen könnt Ihr gut erkennen. Leider lädt das Programm allerdings offenbar die Animationen ständig nach – wer ein langsames CD-ROM-Laufwerk hat, sollte die Komplettinstallation mit fast 600 MB in Erwägung ziehen. Die Steuerung ähnelt der

von „X-Com“ oder „Jagged Alliance“: Mit wenigen Mausklicks gebt Ihr Euren Soldaten rundenweise Befehle, rückt etwa mit dem Assault Squad vor, während die Devastators Deckung bieten. Dann folgt der Zug des Gegners, der meist einen Sturmangriff der schwächlichen Sektierer mit Sperrfeuer der Chaos Marines kombiniert. Die ersten Missionen und die in die Kampagne eingestreuten Zufallsziele sind noch recht leicht – spätestens der Angriff auf die schwer befestigte Chaos-Zitadelle ab der vierten Mission fordert aber schon reichlich Hirnschmalz von „Warhammer-Strategen“. An der

Spieltiefe gibt es wenig auszusetzen: Zusätzlich zur Kampagne könnt Ihr die Missionen einzeln auswählen, Zufallskarten generieren oder im Missionseditor Eure eigenen Einsätze basteln. Einziger Kritikpunkt: In „Chaos Gate“ spielt Ihr immer die Ultramarines in Einsätzen gegen Chaostruppen. Für künftige Umsetzungen würden sich sicherlich viele „Warhammer“-Fans wünschen, als Orks, Eldar oder Chaos über ihre Gegner herfallen zu dürfen. Insgesamt ist „Chaos Gate“ solide, anspruchsvolle Kost für Runden-Strategen und „Warhammer“-Fans.

David Skreiner



Hier teilen wir einem Terminator
seine Ausrüstung zu

Geschickt nutzen wir
Bäume und Hügel, um dem
gegnerschen Sperrfeuer
zu entgehen



Mit dem schlichten Inventory gelangt
Ihr an Medi Kits und Munition

PC TEST

WARHAMMER 40.000 - CHAOS GATE

Hersteller SSI
Web-Adresse www.chaosgate.com
Preis/geplant ca. 90 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 4
Genre Strategie

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 190 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 560 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Gutes Regelsystem, vielseitige Truppentypen, viele Missionen.



Negativ:

Lange Ladezeiten, nur Ultramarines spielbar.

Alters-
freigabe:
ab
12 Jahren



WERTUNG:
Grafik 68%
Sound 77%

SPIEL
SPASS:
78%



CAPCOM GENERATION

Vol.5



Zangief lässt hier seine Wut an Blanka aus

an Blanka aus



Auweia: Sagat setzt gleich zum Super-Schlag an

KO

63



Gummimensch Dhalsim setzt seine Flames als Waffe ein

Oldies but Goldies: Aus der Spielhalle stammen drei prominente Prügelspiel-Klassiker, die Capcom' auf eine PlayStation-CD gepackt hat.

Mit der neuen „Generations“-Serie startet Capcom seinen hauseigenen Nostalgie-Trip ins goldene Arcade-Zeitalter. Auf der „Generation Vol.5“-CD befinden sich drei Versionen aus der berühmten „Street Fighter 2“-Serie. Neben der Ur-Fassung stehen Euch noch eine Championship-Edition und eine Turbo-Variante zur Auswahl. Das Fighter-Team setzt sich durchgehend aus allseits bekannten Namen zusammen: Die alte Haudegen-Garde Ryu, Ken, Chun-Li und Dhalsim ist genauso wieder mit von der Partie wie auch – für damalige Verhältnisse – einige neue Gesichter, z.B. Sagat und Honda. In den aktuelleren Sequels waren fast alle bekannten Superstars im Trainingslager und haben sich

Eine Prügelspiel-Serie, die Kult ist

neue Spezialtechniken antrainiert. Fei Long z.B. zeigt als Super-Champ tolle Kick-Kombinationen aus der Luft, Guile verfügt über einen ansprechenden Hyper-Tritt und Chun-Li Wirbelwind-Attacke ist vernichtender als jemals zuvor. Dhalsim kann seine Yoga-Flammen jetzt auch zur Abwehr von Feinden verwenden und Oberschläger Bison hat einen spektakulären Flying-Psycho-Fist-Angriff im Repertoire. Kommen wir nun zur schnellen Turbo-Fassung: Wie der Name schon sagt, läuft hier das Kampfgeschehen um ein vielfaches schneller ab als im Original. Nachdem Ihr ein paar Übungskämpfe hinter Euch gebracht habt und ein gutes Steuerkreuz-Gefühl besitzt, gehen auch alle Special-Moves locker von der

Hand. Wer auf 2D-Prügler steht, bekommt mit dieser Sammlung drei unterhaltsame 1:1 Umsetzungen der Alltime-Evergreens geliefert. Über Sinn und Zweck von Oldie-Compilations braucht man nicht weiter zu diskutieren: Entweder man liebt sie – oder man haßt sie. Trotzdem sind alle „Street Fighter 2“-Teile im Vergleich zu manch anderen 3D-Produktionen immer noch für längere Haudrauf-Sessions gut. Als Dreingabe präsentiert Capcom eine umfangreiche „History“-Sammlung auf der CD, welche Euch über alle nur erdenklichen Details der drei Oldies informiert. Dabei gibt es jede Menge an Poster-Artworks und Automaten-Schaubildern zu bewundern. „Street Fighter“-Herz, was willst du mehr?

Wolfgang Schädle

INFO

Mit der „Street Fighter Collection“ hat Capcom bereits im Vorfeld eine Oldie-Kollektion veröffentlicht, die neben zwei „Street Fighter 2“-Varianten (Super+Turbo) noch eine überarbeitete 3D-Fassung von „SF-Alpha 2“ enthält.

PS TEST

GENERATION VOL.5

Hersteller Capcom
Web-Adresse www.vie.co.uk/
Preis/geplant ca. 110 DM / –
Spieldanzahl 1 bis 2
Genre Action

Besonderheiten: Unterstützt Dual Shock-Controller.



Positiv: Unsterbliches Gameplay erweckt die Straßenkämpfer immer wieder zu neuem Leben.

100%



Negativ: Leider nur in Japanisch erhältlich.

Altersfreigabe: keine Angaben

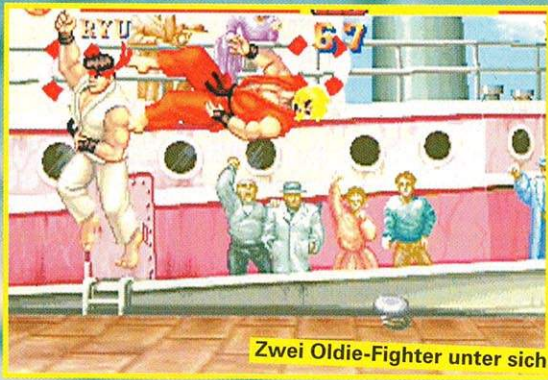
WERTUNG:
Grafik 60%
Sound 68%

SPIEL SPASS:
78%

0%



Chun-Li gibt sich bei ihrem Überschlag-Kick super-sexy



Zwei Oldie-Fighter unter sich

NHL BREAKAWAY 99

GERMANY 0 1ST
Zur besseren Übersicht ist der kleine Puck mit einem farbigen Schatten unterlegt



Was EA Sports¹ kann, das können wir schon lange, dachte sich wohl Acclaim² und bringt nun in schöner Regelmäßigkeit ebenfalls Updates seiner letztjährigen Sporttitel.

Jüngstes Beispiel ist die Eishockey-Simulation „NHL Breakaway 99“³. Beim Betrachten der Verpackung wird der aufmerksame Spieler allerdings stutzig – da sind wohl noch ein paar Screenshots der 98er-Version auf die Rückseite gedruckt worden? Doch bereits nach wenigen Minuten fröhlichen Puck-Jagens wird die Vermutung zur Gewissheit: Außer den aktualisierten Mannschaften und Spielplänen beschränken sich die Veränderungen im Vergleich zum Vorgänger auf wenige kosmetische Eingriffe bei den Menüs und andere unwichtige Details. Ansonsten bietet „NHL Breakaway 99“ praktisch 1:1 dasselbe Spiel wie das letzte Jahr erschienene

Das Spiel ist ein 1:1 Neuaufguß des letztjährigen Moduls

Modul. Das ist zugegeben nicht gerade wenig. Auf der Habenseite der Feature-Liste verbucht das Programm alle gängigen Optionen, darunter einen Spieler-Editor, alle NHL- sowie einige National-Teams und verschiedene Spielmodi wie Exhibition, Season, Playoffs, Shootout und Practice.

Die saubere und flüssig scrollende Grafik kann auch heute noch halbwegs gefallen, wenngleich der große Rivale „NHL 99“ optisch längst einige Kufen-Längen Vorsprung hat. Dies trifft um so mehr für das eigentliche Gameplay zu. Acclaims Eishockey-Sim spielt sich zwar schnell, aber die Steuerung erweist sich als nicht besonders feinfühlig. Am meisten Spaß macht's daher noch im 4-

Wenn es zu Rangeleien kommt, dann gehen die Akteure auch schon mal aufeinander los



Die Grafik geht für heutige Verhältnisse in Ordnung, ist aber recht unspektakulär

Der Sound beschränkt sich auf Stadion-Atmosphäre und gelegentliche Orgelmusik

Das Tor-Schießen gestaltet sich in „Breakaway 99“ recht simpel – vor allem, wenn Ihr den Torwart auf „Easy“ stellt



Spieler-Modus, wenn Ihr gegen ein paar Freunde antretet. Dann kommt bei diesem Titel zumindest kurzzeitig jede Menge Freude auf. Soundtechnisch beschränkt sich das Spiel übrigens auf Stadion-Atmosphäre durch Zuschauerjubiläum sowie gelegentliche Orgelmusik, einen Kommentator gibt's nicht. Insgesamt gesehen ist „NHL Breakaway 99“ beileibe kein schlechtes Spiel, an die Klasse eines „NHL 99“ reicht es aber längst nicht heran. Und wenn Ihr noch das „98“-er-Modul zu Hause im Regal stehen habt, dann laßt bloß die Finger von dieser Mager-Neufassung – die paar Änderungen lohnen einen Neukauf mit Sicherheit nicht.

Ralf Adam



Beim Bully seht Ihr das Geschehen automatisch aus der Vogelperspektive



Ihr könnt zwar eigene Spieler erstellen, habt aber nicht besonders viele Einstellmöglichkeiten

N64 TEST

NHL BREAKAWAY 99

Hersteller: Acclaim
Web-Adresse: www.acclaim.de
Preis/geplant: ca. 130 DM/-
Spieleranzahl: 1 bis 4
Genre: Sport

Besonderheiten:

Unterstützt Rumble Pak.



Positiv:

Spielt sich vor allem im Multiplayer-Mode rasant und flüssig.



Negativ:

Nur Detail-Änderungen zum Vorgänger. Nur in Englisch.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik: 76%
Sound: 71%

SPIEL SPASS:
74%



The Granstream Saga



Dank Zepher „speichert“ Ihr die Form von Steinen...



...um diese dann später wieder zu benutzen



Rollenspiele sind auch auf Konsolen auf dem Vormarsch. Mit „The Granstream Saga“ kommt ein frischer Vertreter des Genres jetzt für die PlayStation.

Immer mehr Rollenspiele erscheinen – endlich – für Videospielekonsolen auch in Deutschland. Jüngstes Spiel ist „The Granstream Saga“, das von Sony extra komplett ins Deutsche übersetzt worden ist. Der Planet „Granstream“ ist in Not: Schon vor Hunderten von Jahren verwüstete ein Krieg diese Fantasywelt; nur durch den beherzten Einsatz von vier Magiern wurden Teile von Granstream in die Luft gehoben, um dort den Krieg zu entgehen. Vier dieser fliegenden Kontinente gibt es – jedes der Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft wird durch einen solchen Kontinent repräsentiert. Das Problem: Die vier

Miniwelten sinken langsam aber sicher dem Boden entgegen und drohen in dem Meer, das den Planeten bedeckt, zu versinken. Außerdem verschwinden gerade die Nachfahren der vier Weisen, so daß niemand mehr den Untergang aufhalten kann – bis auf einen! Statt einer Gruppe von Helden übernehmt Ihr hier die Rolle des Solo-Helden Eon, der als Findelkind vom Zauberer Valios aufgezogen wurde. Im Verlaufe des Spieles müßt Ihr nicht nur die Welt „Granstream“ vor dem Untergang bewahren, sondern auch herausfinden, wo Eon eigentlich herkommt. Zu sehen sind Oberwelt und zahlreiche Labyrinth aus einer isometrischen

Echtzeit 3D-Grafik und miese Monster: Was braucht man mehr?



Wie in einem Trickfilm wird die Story des Spieles weitererzählt



Knapp: Nur ein Heilzauber hilft hier

Gemein: Mit einem Energiestrahle hält Euch der Ritter auf Distanz

ERSTE HILFE

Killerkisten

- Die falschen Schatztruhen sind in den ersten Labyrinth die gefährlichsten Gegner. Mit einem Trick lassen sich diese Monster aber relativ leicht ausschalten: Versucht durch schnelle Seitwärts-Bewegung hinter die Kiste zu gelangen. Hier reicht meistens ein simpler Hieb, um die Kiste ins Jenseits zu befördern.
- Zauberer sind eine andere Monsterart, die Euch Kopferbrechen bereiten dürfte. Die Fieslinge sind schnell und werfen immer wieder mit Zaubersprüchen nach Euch. Glücklicherweise lassen sich fast alle Sprüche mit dem Schild abwehren. Versucht einen Zauberer in eine Ecke zu drängen – mit dem richtigen Timing haut Ihr nun zu, wenn der Magier einen Moment seine Deckung aufgibt. Glücklicherweise halten diese Monster nicht viel aus.



Mit jedem besiegt Feind nimmt die im Kristall enthaltene Kraft zu



Laramée hätte eigentlich einen kleineren Diamanten erwartet

Laramée:
Aahh...
Was ist das?

Perspektive – also von schräg oben. Einwohner und Monster sind in Echtzeit-3D. Per Knopfdruck könnt Ihr die Blickrichtung verändern, um eine bessere Übersicht zu erhalten. Am Anfang ist Eon – wie es sich für ein Rollenspiel gehört – nur schwach ausgerüstet. Im Spielverlauf gibt's dann nicht nur mehr Erfahrung und damit mehr Lebensenergie, sondern auch eine bessere Ausstattung. Hier kommt eine Besonderheit des Spiels zum Tragen: Und zwar „kauft“ Ihr keine neuen Gegenstände – Eon trägt einen magischen Edelstein, im Spiel Zepher genannt, der in der Lage ist, einmal gesehene oder berührte Items hervorzuzaubern. Dieses Prinzip wird weidlich genutzt: In Labyrinth „speichert“ Ihr beispielsweise die Form von speziellen Gegenständen in dem Edelstein, um damit Türen zu öffnen. Zudem ist der magische Stein bei Kämpfen wichtig, die actionlastiger ausfallen, als bei einem Rollen-

spiel sonst üblich. Mit Rüstung, Schild und Waffe rückt Ihr dem Gegner zu Leibe – wie Ihr, so hat auch das Monster eine Lebensenergieanzeige – rutscht diese auf den Nullpunkt, gewinnt Ihr den Kampf. Und nun kommt der Edelstein ins Spiel: Unter bestimmten Voraussetzungen (Ihr seid unverletzt, Ihr habt eine spezielle Schlagtechnik angewandt, usw.) bleibt ein Energiekristall übrig, mit dem Ihr Euren Edelstein „aufladen“ könnt. Die Stärke der aktuellen „Ladung“ wird jeweils durch eine andere Farbe angezeigt – mit Dunkelblau fangt Ihr an. Es gibt insgesamt acht Farben sowie damit verbundene Spezialfähigkeiten, bzw. Gegenstände die Ihr durch die „Energie“ bekommt. Allerdings ist gerade dieses „Ener-

gie“-System und das actionreiche Kampfsystem nicht jedermanns Sache: Für knorrige Rollenspieler, die immer nur in Runden gegen Monster antreten, wird „The Granstream Saga“ einen Hauch zu flott sein. Immerhin benötigt Ihr beim Kampf gegen die Monster nicht nur ein helles Köpfchen, sondern auch einen schnellen Feuerknopf-Finger. Wen das nicht stört, der wird mit einer tollen Geschichte in Trickfilm-Qualität und einem erfrischend neuen Kampf-, Item- und Magiesystem belohnt. An einen Mammutbrocken wie „Final Fantasy 7“ kommt „The Granstream Saga“ nicht ganz heran, aber für ein paar vergnügliche Wochen bietet dieses Spiel genügend Stoff für abwechslungsreiche Abende.

Michael Hengst

PS TEST

THE GRANSTREAM SAGA

Hersteller Sony Computer Entertainment
Web-Adresse www.playstation-europe.de
Preis/geplant ca. 100 DM / -
Spieleranzahl 1
Genre Rollenspiel

Besonderheiten:

Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Actionreiches Kampfsystem, Trickfilm-Zwischensequenzen.



Negativ:
Monster ähneln sich untereinander sehr.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 78%
Sound 70%

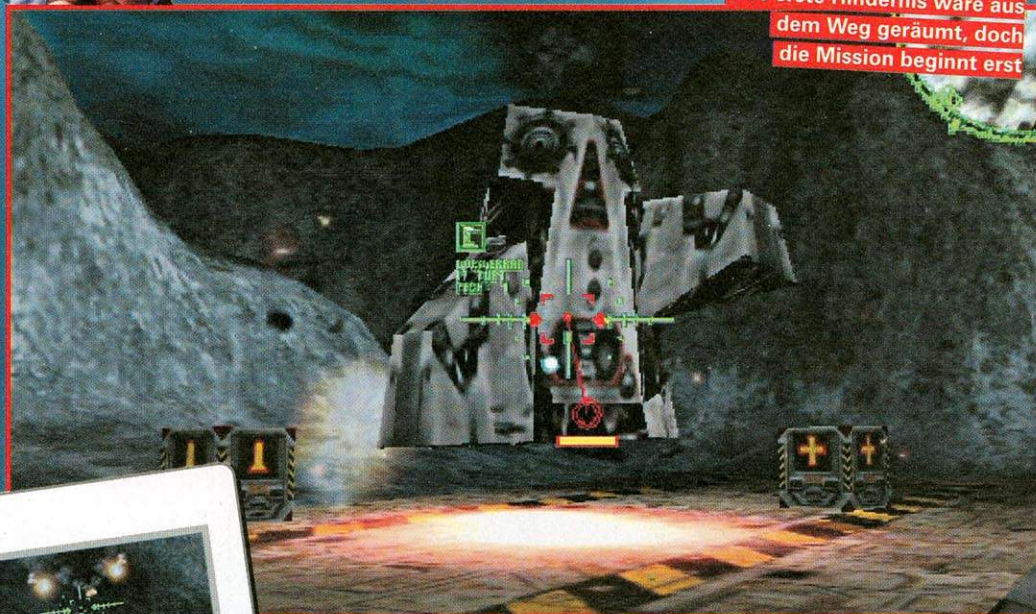
SPIEL SPASS:
76%





UPRISING² LEAD AND DESTROY

Das erste Hindernis wäre aus dem Weg geräumt, doch die Mission beginnt erst



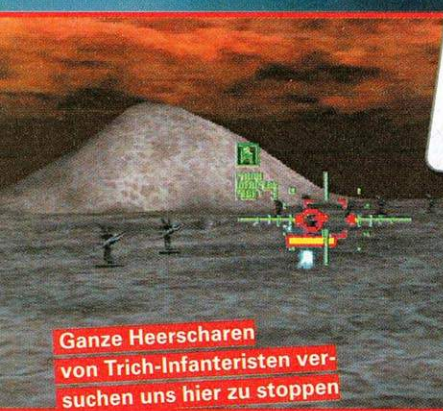
Diese Schiffe bringen den dringend benötigten Nachschub



Bei den Nachtmisionen kommen die Explosionen gut rüber



Alleine in der feindlichen Basis? Das kann ja nicht gutgehen



Ganze Heerscharen von Trich-Infanteristen versuchen uns hier zu stoppen



Hier haben wir eine Zentrale des Gegners im Visier

Echtzeit-Strategie und 3D-Action vereint dieser heiße Titel von 3DO: In „Uprising 2“ kommandiert Ihr Eure Armee und kämpft selber an vorderster Front.

Nur wenige Spiele versuchen den Brückenschlag zwischen mehreren Genres – „Uprising 2: Lead and Destroy“¹ bietet jedoch ansprechende Kost für 3D-Action-Fans und Echtzeit-Strategen zugleich. Die fiesen Außerirdischen Trich und die mit ihnen verbündeten Kri'isaaran sind überall auf dem Vormarsch und versuchen die Menschheit zu unterjochen – doch auch unter den Menschen brodelt die Zwietracht, da Aufständische immer wieder Angriffe auf die Allianz starten. Es liegt wieder mal an Euch, den unaufhaltsam erscheinenden Angriff der Aliens zu stoppen... Doch statt aus der fernen Per-

spektive eines gewöhnlichen Echtzeit-Strategen seid Ihr hier mitten im Geschehen! Heftig ballend lenkt Ihr Euren Panzer übers Schlachtfeld – doch gleichzeitig gilt es, die mühsam eroberten Gebiete zu sichern. Dazu müßt Ihr über ein gut gelungenes Menü Gebäude und Truppen erschaffen und so eine kleine Basis ausbauen. Wichtig für den Strategen ist natürlich auch das Erforschen neuer Technologien, ohne die der Sieg über die Trich wohl unmöglich wäre. In den großen, dreidimensionalen Kampfgebieten solltet Ihr genau überlegen, wo denn der beste Platz für eine Basis wäre und auf welchem Weg Ihr die Gegner angreift. Denn auch Eure Gegner sind nicht untätig und sorgen mit heftigen Angriffen dafür, daß Ihr ständig beschäftigt bleibt. Dabei sind die einzelnen Level sehr gut ausbalanciert worden, um gute Spielbarkeit und einen stetig an-

Gelungene Genre-Mixtur: spannende 3D-Gefechte mit Echtzeit-Strategie

Heiße Landezone: Die Gegner sind auf unser Eintreffen vorbereitet

Wieder ein gegnerischer Panzer weniger

Die gegnerischen Zitadellen wehren sich heftig gegen Angriffe

Diese cormerranische Kaserne wird keine lästigen Soldaten mehr erzeugen

Die feindlichen Jagdflieger sind lästig und nicht leicht zu treffen

In den Schlachten geht's ganz schön rund

steigenden Schwierigkeitsgrad zu bieten. Viele harte Gefechte, verteilt auf drei Kampagnen, erwarten Euch: habt Ihr die Invasion der Trich erst einmal gestoppt, wird zurückgeschlagen, um die außerirdische Bedrohung ein für allemal zu beenden.

Die Grafik ist düster, aber gut gelungen – wenn auch der „Nebel“ ein wenig nervt, der nicht allzu weite Sicht erlaubt. Die düstere Grundstimmung ist ein wenig gewöhnungsbedürftig und wird durch die dunklen, bizarr wirkenden Alien-Einheiten noch verstärkt, kann aber insgesamt überzeugen: Mit nur wenigen Tasten könnt Ihr sowohl Euren Panzer als auch den Strategie-Teil perfekt steuern, auf einem guten Joystick haben alle nötigen Befehle Platz. Damit Euch nicht so schnell lang-

weilig wird, hat 3DO neben den drei vollständigen Kampagnen noch über 30 Einzelmmissionen und einen Missionsektor auf die CD gepackt. Mit der gelungenen Gratwanderung zwischen Baller-Action und Strategie ist „Uprising 2: Lead and Destroy“ ein Hit für 3D-Action-Fans und Echtzeit-Strategen, die nach Abwechslung suchen!

David Skreiner



Bedrohlich erhebt sich die Festung der Trich vor uns

PC TEST

UPRISING 2: LEAD AND DESTROY

Hersteller 3DO
Web-Adresse www.3do.com
Preis/geplant ca. 90 DM / –
Spieleanzahl 1 bis 8
Genre Action / Strategie

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 340 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 48 MB RAM, 340 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:
 Spielidee gut umgesetzt, gute Grafik, simple Steuerung.



Negativ:
 Genre-Mix ist etwas gewöhnungsbedürftig, wenig Fernsicht.

Altersfreigabe:
 keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 80%
Sound 67%

SPIEL SPASS:
81%



THUNDER FORCE V



In welcher Reihenfolge wollt Ihr die ersten Level spielen?

Ein riesiges Kampfmotorrad greift unseren Raumer an

Nur wer auf „normal“ oder „hard“ spielt, kommt über den vierten Level hinaus



Krachige Explosionen gehören bei diesem Spiel zum Grafikstandard



Gelegentlich verschlechtert sich das Wetter



Nicht ganz einfach zu meistern, aber sagenhaft gut: die „Freerange“-Extrawaffe

Ein Veteran der Ballerspiele kehrt zurück. Endlich auf PlayStation: der jüngste Teil der Thunderforce-Serie.

Wettlauf der Action-Veteranen: Testeten wir in der letzten Ausgabe das wiederauferstandene „R-Type“, erschien dieser Tage in den USA der neueste Teil der „Thunderforce“-Reihe für die PlayStation. Die „Thunderforce“-Spiele können auf eine lange Tradition zurückblicken: Immerhin gab's den ersten Teil bereits 1983 (nur in Japan) für den Sharp X1-Computer. Sega-MegaDrive-Besitzer holten sich immerhin mit Spiel Nummer Zwei, Drei und Vier wunde Feuerknopf-Finger. Nachdem Segas 32-Bitter „Saturn“ auf dem digitalen Sterbebett liegt, plante Hersteller TechnoSoft eine PlayStation-Version, die von den US-Spezialisten von Working Designs für den US-Markt umgesetzt wurde. „Thunderforce V“ präsentiert sich in be-

ster Actionmanier: In sieben Leveln, die meistens von der Seite zu sehen sind, ballert Ihr auf 3D-Gegner, die Euch in immer ausgefeilteren Formationen angreifen. Vor dem Start sucht Ihr Euch aus, in welcher Reihenfolge Ihr die ersten drei Level spielen wollt, und wählt einen Schwierigkeitsgrad – aber Vorsicht, nur wer „Thunderforce V“ im „normalen“ oder „harten“ Modus spielt, kommt in den Genuß des vollen Programmes. Denn nur wer das Spiel in den beiden heftigen Modi schafft, bekommt zusätzlich einen speziellen „Time Attack“-Modus, in dem Ihr die Endgegner der sieben Level noch mal besiegen müßt – je schneller, desto besser. Spielt Ihr im „Training“-Modus, seht Ihr nur die ersten vier Level – danach ist Schluß. Das

Besondere an „Thunderforce“ ist nicht nur der knackige Schwierigkeitsgrad, sondern auch das geniale Extra-Waffensystem. Es stehen fünf Waffen, plus spezielle Satelliten, die Euer eigenes Schiff umkreisen, zur Verfügung. Außerdem gibt es für jedes Waffen-System eine Supervariante. Clever ist die „Free Range“-Waffe – bei jedem dickeren Gegner wird ein Fadenkreuz angezeigt, das Ihr mit dieser Waffe anvisieren könnt. Bei dem Einsatz der Waffen ist Fingerspitzengefühl und Taktik nötig – mit dumpfer Ballerei kommt Ihr hier nicht weiter. „Thunderforce V“ ist ein Highlight im Actiongenre: Es sieht brutal gut aus, spielt sich sauschwer, aber nie unfair und hat einen mörderisch harten Soundtrack. Kurzum: Ballerprofis dürfen sich dieses Spiel nicht entgehen lassen.

Michael Hengst

Hart, aber herzlich: Dieses Spiel ist nur für Ballerexperten

PS TEST

THUNDERFORCE V

Hersteller Working Designs/TechnoSoft
Web-Adresse www.workingdesigns.com
Preis/geplant ca. 120 DM/-
Spieleranzahl 1
Genre Action

Besonderheiten: Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv: Rasantes Actionpektakel für knallharte Ballerfreunde.



Negativ: Hoher Schwierigkeitsgrad, nur in Englisch.

Altersfreigabe: keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 79%
Sound 82%

SPIEL SPASS:
82%



SHANGHAI Pocket

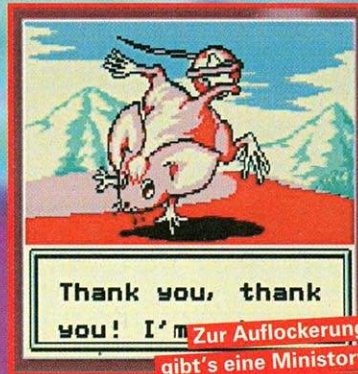
Hochsaison für Taschentüftler: „Shanghai“ ist nichts für Leute mit schwachem fotografischen Gedächtnis.

Neu es Farbfutter für Fans von alten Denkspiel-Klassikern. Das „Spiel der bunten Steine“ gibt es jetzt in überarbeiteter Form für den Game Boy Color. Das Spielprinzip ist fesselnd und einfach zugleich: Ein großer Stapel mit verschiedenen Symbolsteinen muß möglichst geschickt abgetragen werden. Hierzu müßt Ihr immer ein Zwillingsspaar derselben Art finden, das wiederum darunterliegende Steine freilegt. Je tiefer Ihr



Schlicht und einfach, dafür aber genial

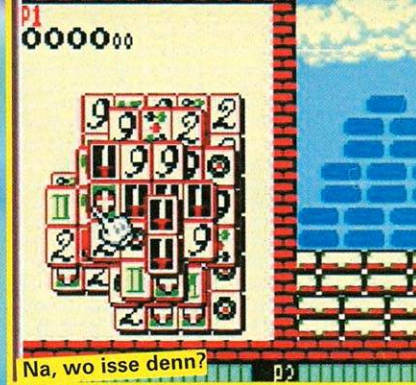
kommt, desto übersichtlicher wird das Spielfeld. Drei verschiedene Spielmodi „Shanghai Classic“, „Kong Kong“ und „Versus-Mode“ garantieren sowohl dem Einsteiger als auch dem Profi langanhaltenden Knobelspaß. Via Link-Kabel dürfen auch zwei Spieler gegeneinander antreten. „Shanghai Pocket“



Thank you, thank you! I'm Zur Auflockerung gibt's eine Ministory

ist auch in der Color-Variante ein Suchtspiel par excellence: Es sieht harmlos aus, hat aber viel Pfiff. Die Langzeit-Motivation ist dank zahlreicher Stages einfach prächtig. Wer abstrakte Knobelspiele prinzipiell nicht ausstehen kann, dem ist allerdings vom Kauf abzuraten.

Wolfgang Schädle



Na, wo isse denn?



SHANGHAI POCKET
Hersteller Sunsoft
Web-Adresse www.sunsoft.com
Preis/geplant ca. 60 DM / -
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Denk-/Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:
 S/W-kompatibel.

Positiv:
 Fesselndes Tüftelspiel mit Suchtcharakter.

Negativ:
 Etwas bunter hätte es schon sein können.

Alters-freigabe: frei
WERTUNG:
Grafik 18%
Sound 34%

SPIEL SPASS:
85%

3D ULTRA

NASCAR PINBALL

Mit „3D Ultra Nascar Pinball“ von Sierra fegt Ihr als waghalsige Rennfahrer durch drei Flippertische.

Mit einer Kugel ein Autorennen gewinnen? Doch, das geht – das beweist uns dieser ultraschnelle Flipper. Im ersten der drei Tische solltet Ihr so viele Bauteile Eures Wagens wie möglich durchchecken, um gut vorbereitet ins Rennen zu gehen. Als nächstes gibt's eine Qualifikationsrunde, in der Ihr um die Pole Position kämpft, und unmittelbar darauf das eigentliche Rennen. Qualifikation und Rennen finden auf dem gleichen Tisch statt. Obwohl der nicht gerade vor Features strotzt, spielt sich der NASCAR-Flipper doch recht gut. Hier müßt Ihr die Rampen erwischen, Reifen oder Ölfässer einfangen und könnt auf dem klei-



Der Boxenstop-Flipper

Vergnüglicher kleiner Flipper mit nur drei Tischen – leider zu bald durchgestrichelt

nen Zusatz-Flipper auf der Seite mächtig Punkte kassieren. Zwischendurch dürft Ihr auf einem eigenen Flipper Boxenstops einlegen – die Techniker-Crew auf diesem Tisch ist übrigens erstmals in einem derartigen Spiel mit der aufwendigen Motion-Capture-Methode eingefangen



worden. Doch für die Mechaniker und die am Rand vorbeirasenden Autos hat der Flipper-Fanatiker selten einen Blick übrig. Leider gibt's nur diese drei Tische: Etwas mehr Abwechslung hätte hier wohl nicht geschadet. Den übriggebliebenen Platz auf der CD hat Sierra dafür mit Infos und Videos zur amerikanischen NASCAR-Rennserie vollgepackt, so daß „3D Ultra Nascar Pinball“ für Flipper-Profis und Autoliebhaber allemal interessant ist.

David Skreiner



Auf diesem Tisch finden die Rennen statt

PC TEST

3D ULTRA NASCAR PINBALL
Hersteller Sierra
Web-Adresse www.nascarpinball.com
Preis/geplant ca. 50 DM / -
Spieleranzahl 1 bis 4
Genre Sport

Besonderheiten:
 Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 100 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 100 MB HD, Win 95/98

Positiv:
 Schneller, vergnüglicher Flipper für Einsteiger.

Negativ:
 Simple und wenige Tische, viel Werbung.

Alters-freigabe: keine Angaben
WERTUNG:
Grafik 60%
Sound 62%

SPIEL SPASS:
59%

Puyo Puyo Sun

Wer zu langsam reagiert, wird mit Strafkapseln zugeschüttet

Neues Anime-Futter für den Game-Boy-Printer

TEST

PUYO PUYO SUN

Hersteller: Compile
Web-Adresse: www.compile.co.jp
Preis/geplant: ca. 70 DM/-
Spieleranzahl: 1 bis 2
Genre: Denk-/Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:

Läuft auch auf altem S/W-Game Boy

Positiv:

Ambitioniertes Puzzle-Spiel für Tetris-Gelungweilte.

Negativ:

Leider nur in Japanisch erhältlich.

Alters-freigabe:

keine Angaben

WERTUNG:

Grafik: 33%
Sound: 20%

SPIEL SPASS:
78%

100%

0%

Tüffel-Spiele für unterwegs bringen Spaß: Nach „Tetris“ gab es noch eine weitere Denkspiel-Serie, die für Furore sorgte.

Schon vor fünf Jahren konnten sich Mega-Drive-Besitzer mit dem Tetris-Verschnitt „Dr. Robotnik's Mean Bean Machine“ („Puyo Puyo“) vergnügen. Unzählige Nachfolger sind bereits auf diversen System-Plattformen erschienen. Auch bei der neuen GB-Color-Version hat sich am Spielprinzip nicht viel verändert: Anstatt Klötzchen, Kugeln oder Dreiecke dürft Ihr in „Puyo Puyo Sun“ bunte Farbpillen aufeinanderstapeln. In einem sechsspaltigen Zylinder rauschen unentwegt Steinchen

von der Decke herab. Um diese Steinchen richtig anzuordnen, dreht Ihr die anrückende Formation in vertikale oder horizontale Position. Treffen dabei drei oder mehrere gleichfarbige Kapseln aufeinander, löst sich die Reihe in Luft auf. Meist wird dadurch eine ganze Kettenreaktion ausgelöst, die dem Herausforderer unzerstörbare Steine in den Weg legt. Im Link-Mode können sich zwei Spieler auf gesplittetem Bildschirm messen. Bei zusätzlichen Puzzle-Modes dürft Ihr unter Zeit-

druck eine begrenzte Anzahl von Moves kombinieren. Eigentlich ist das Tetris-Thema ja schon bis zum Letzten ausgereizt, trotzdem macht es immer wieder Spaß, ein bißchen zu knobeln und im richtigen Augenblick zu reagieren. Grafisch wird solide Hausmannskost geboten. Für alle, die von „Tetris“ genug haben, stellt das Modul eine willkommene Abwechslung dar.

Wolfgang Schädle

Nur in Farbe macht „Puyo Puyo“ richtig Spaß

NFL Blitz

Schon als Spielhallenkonsole und auf dem N64 war „NFL Blitz“ ein großer Erfolg – jetzt endlich gibt's auch am Game Boy deftige American-Football-Partien

Das Nationalspiel der Amis ist Football – nur hat das mit unserem Fußball soviel zu tun wie Profi-Wrestling mit Fangenspielen. Schwer gepanzerte Muskelkolosse stürmen aufeinander ein und jagen dem Ball hinterher – doch auch Hirnschmalz zählt, da Euch nur die richtige Taktik Punkte bringt. In einem Freundschaftsspiel oder in der Meisterschaft tretet Ihr in

„NFL Blitz“ mit Eurem Lieblingsteam der US-Liga an – Logos, Spielernamen und Vereinsfarben inklusive. Das Spiel läuft nach einem festen Muster ab: Zunächst sucht Ihr Euch eine Taktik aus. Für den Angriff gibt es 18, für die Verteidigung neun Spielvarianten. Anschließend müßt Ihr versuchen, die geplante Strategie

Zwischendurch gibt's kleine Animationssequenzen

Die Teamfarben sind genau wie in der echten NFL-Liga

die auch wirklich durchzusetzen, also mit einem guten Paß einen Touchdown zu erzielen oder anstürmende Gegner per „Tackle“ auszuschalten – nicht ganz leicht, aber für Freunde des US-Sports schwer zu empfehlen! Schade nur, daß der Ball oft kaum zu erkennen ist.

David Skreiner



Der Quarterback hat den Ball, jetzt müßt Ihr geschickt passen

TEST

NFL BLITZ

Hersteller: Konami
Web-Adresse: www.nintendo.com
Preis/geplant: ca. DM/-
Spieleranzahl: 1
Genre: Sport

Besonderheiten:

Paßwortfunktion.

Positiv:

Spannendes Spiel mit Originalizenzen.

Negativ:

Ball schwer erkennbar, nur für American-Football-Kenner.

Alters-freigabe:

keine Angaben

WERTUNG:

Grafik: 41%
Sound: 28%

SPIEL SPASS:
71%

100%

0%

Die NFL-Muskelpakete jagen endlich auch am Game Boy dem Ball nach



Der Name ist Programm: In „Dance! Dance! Dance!“ von Konami dreht sich alles nur um eins: Tanzen.

Das Spiel besteht aus mehreren Teilen: Ihr könnt alleine Schritte trainieren, gegen den Computer oder einen Kumpel im Freistil antreten oder versuchen, den vorgegebenen Zeichen zu folgen – „Dance! Dance! Dance!“ anschließend wird der Auftritt bewertet. Zudem könnt Ihr im Challenge-Modus nacheinander gegen alle anderen Tänzer antreten, oder Ihr spielt den „Adventure“-Modus, bei dem Ihr in einer isometrischen Stadt nach Gegnern sucht. Die Steuerung ist einfach: Möglichst im Takt gilt es, bestimmte Tastenkombinationen zu drücken. Je

„Dance! Dance! Dance!“ macht länger nicht so viel Spaß wie „Bus-a-groove“

näher am Beat, desto besser die Bewertung – liegt Ihr sehr daneben, verliert Ihr an Schwung oder setzt kurz aus. Klingt simpel: Das Problem ist aber, daß der Takt des Programms oft nur wenig mit dem Takt der Musik zu tun hat – entsprechend schwer ist es, ihn zu halten. Wer durchhält wird rauskriegen, wie's geht und wie die besten Combos zustandekommen, aber das Ganze ist doch ziemlich frustrierend. Die Musik ist an jedem Schauplatz völlig anders – genauso wie die Tanzstile der neun Tänzer –, wirkt aber meist uninspiriert und ist einfach nicht „groovy“ genug. Grafisch ist das Spiel ebenfalls nichts



Besonderes: Einfache Polygon-Modelle, teils holprige Übergänge zwischen den Animationen und unspektakuläre Hintergründe.
Patrick Dowling

P5 TEST

DANCE! DANCE! DANCE!
Hersteller Konami
Web-Adresse www.konami.co.jp
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Action

Besonderheiten: Unterstützt Dual Shock.

Positiv: Neun völlig unterschiedliche Tänzer, Schauplätze und Musiken.

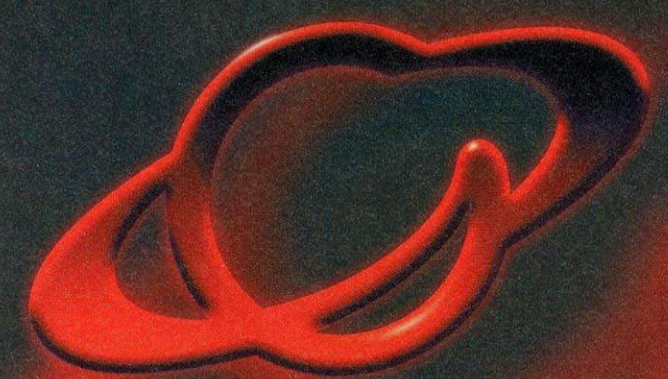
Negativ: Macht einfach zu wenig Spaß.

WERTUNG:
Grafik 63%
Sound 64%
SPIEL SPASS: 62%

Alters-freigabe: keine Angaben

100%
 100%
 0%

Spielen in einer neuen Dimension!



games online

<http://www.gamesonline.de>

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

GAME BOY WARS 2

Wer eingefleischter Game-Boy-Fan der ersten Stunde ist, wird den Strategie-Hammer „GameBoy Wars“ noch in guter Erinnerung haben.



„GB Wars 2“ enthält über hundert Map-Schauplätze



Erfolgt ein Angriff, wird eine Gefechtssequenz eingeblendet

Feuer frei! Die renommierte Softwarefirma Hudson Soft hat uns (bzw. allen Japanern) eine überarbeitete Color-Version von „Game Boy Wars 2“ spendiert. Leider hat sich für Deutschland noch kein Publisher gefunden, der uns dieses Bravourstück offiziell zugänglich macht. Schade eigentlich, denn für Fans von harter Strategiekost hat „Game Boy Wars 2“ einiges zu

bieten: Alles in allem stehen Euch 16 verschiedene Grundklassen an Fahrzeugen und Einheiten zur Verfügung. Das Angebot reicht vom einfachen Infanteristen bis hin zu extraschweren Panzergeschützen. Auch Flugzeuge, Transporter und mobile Flak-Einheiten wurden nicht vergessen. Aber nicht nur das richtige Material, sondern auch Kampferfahrung, Geländeunterschiede und Wetterbedin-



Neue Waffen und Truppen werden in diesem Menü angeboten

gungen spielen eine wichtige Rolle und entscheiden über Sieg und Niederlage. Wer viele Städte annektiert, erntet wertvolles Kapital, mit dem neue Truppen oder besseres Kriegsgerät eingekauft werden. Die Quadratschieberei wurde auch in Farbe geschickt in Szene gesetzt. Das bewährte Icon-Kontrollsystem hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht geändert. Die grafische und akustische Präsentation von „Game Boy Wars 2“ vertreibt auch die langweiligsten Wartestunden. Einmal angespielt, fesselt Euch der „Taschenkrieg“ für Wochen.

Wolfgang Schädle



Mit flotter Marschmusik werdet Ihr in die Schlacht geleitet



GAME BOY WARS 2
Hersteller: Hudson Soft
Web-Adresse: www.hudson.co.jp
Preis/geplant: ca. 80 DM/-
Spieleranzahl: 1
Genre: Strategie

Besonderheiten:
 Läuft auch auf altem S/W-Game Boy.

Positiv:
 Ausgefeiltes Strategie-Spiel für Westentaschen-Generäle.

Negativ:
 Leider nur in Japanisch erhältlich.

WERTUNG:
Grafik: 69%
Sound: 60%
SPIEL SPASS: 85%

Altersfreigabe: keine Angaben

THUNDER BRIGADE

Einige Missionen finden auf luftlosen Trabanten statt

Ein feindlicher Panzer im Visier



Per Missionseditor fummelt Ihr selbst Einsätze zusammen



THUNDER BRIGADE
Hersteller: Interactive Magic
Web-Adresse: www.imagicgames.de
Preis/geplant: ca. 70 DM/-
Spieleranzahl: 1 bis 8
Genre: Action

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 50 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 150 MB HD, Win 95/98

Positiv:
 Flotte Grafik, leicht zu lernen, Missionseditor, Multiplayer-Modus.

Negativ:
 Wenig 3D-Objekte.

WERTUNG:
Grafik: 68%
Sound: 72%
SPIEL SPASS: 69%

Altersfreigabe: ab 12 Jahren

Die Erde ist überbevölkert und verschmutzt. Kein Wunder also, daß in ein paar hundert Jahren die Menschen nach neuen Planeten im Universum suchen, um diese zu besiedeln. Dummerweise hat die Menschheit nichts gelernt und bekriegt sich auch in der Zukunft. In „Thunder Brigade“, dem neuen 3D-Shooter von I-Magic, steuert Ihr sogenann-

te „Hover-Panzer“ durch futuristische Szenarien. Die Landschaften der verschiedenen Planeten werden durch eine Voxel-engine realistisch dargestellt, nur Fahrzeuge und Objekte bestehen aus Polygonen. Wahlweise fliegt Ihr eine Einzelmision oder eine komplette Kampagne. Ein Missionseditor sowie ein Multiplayermodus runden das preiswer-

te 3D-Vergnügen ab (immerhin kostet das Spiel nur rund 70 Mark). Gesteuert wird der Panzer mit Joystick oder Maus und einigen Tastenkommandos. Die Grafik ist – technisch bedingt – auch auf langsamen PCs ziemlich flott, aber relativ detailarm. Vor allem im Multiplayer-Modus zeigt „Thunder Brigade“ seine Vorzüge – auch wenn es mit Highend-3D-Ballereien nicht ganz mithalten kann.

Michael Hengst

Magical TETRIS Challenge

Die neuen Blöcke sind stellenweise wirklich unhandlich



Mit der „Magie“-Funktion (rechts) werden viele Reihen gelöscht



Ihr könnt Euch einen Disney-Charakter aussuchen



Während des Story-Modus gibt es zwischen den Duellen kurze Zwischensequenzen

„Tetris“ ist mit Sicherheit nicht das, was man als ersten N64-Titel vom Beat-em-up- und Gruselspezialisten Capcom erwarten würde.

Nach wie vor geht es bei „Magical Tetris Challenge“ darum, Klötze so zu stapeln, daß sie geschlossene Reihen bilden und verschwinden – daran hat sich nichts geändert. Neu hinzugekommen sind einige Klötzchen und die Möglichkeit, mit „Magie“ Reihen auszulöschen, sowie die Chance, zwei Steine im Voraus erkennen zu können. Besonders Anfängern wird der Einstieg erleichtert, da Ihr erkennt, wo der aktuelle Block landen wird. Zu Beginn wählt Ihr, ob Ihr als Mickey, Donald, Goofy oder Minnie, und ob Ihr mit oder ohne neue Features spielen wollt; anschließend spielt Ihr entweder im klassischen Endlos-Modus gegen den Computer oder einen Kumpel – oder Ihr entscheidet Euch für den „Story“-Modus, bei dem Ihr nach und nach gegen andere Disney-Charaktere antretet. Grafisch unterscheidet sich dieses „Tetris“ nur durch das Disney-Design und die (wenigen) Animationen von anderen Spielen, die Musik ist einigermaßen gelungen, auch wenn sie verdächtig an 70er-Jahre-Serien aus den USA erinnert. Die Frage ist bloß: Wozu der Aufwand? „Tetris“ macht in seiner reinsten Fassung genausoviel Spaß, die zusätzlichen Klötze stören mehr, als sie Herausforderungen

bieten; zudem scheint die Verteilung der Steine nicht ganz zufällig zu sein. Wer noch kein „Tetris“ in seiner Sammlung hat, kann zugreifen, alle anderen aber können sich das Geld sparen – außer, sie stehen auf Mickey und Co.

Patrick Dowling



MAGICAL TETRIS CHALLENGE
Hersteller ———— Capcom
Web-Adresse ———— www.capcom.com
Preis/geplant ———— ca. 130 DM / –
Spieleanzahl ———— 1 bis 2
Genre ———— Denk-/Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:
 Keine.

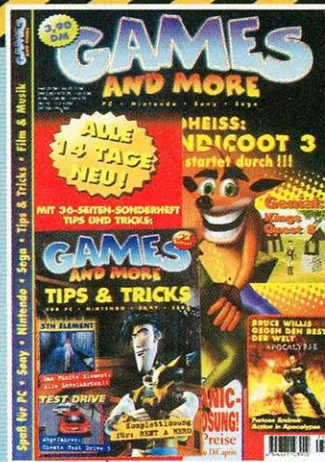
Positiv:
 „Tetris“ ist nach wie vor ein klasse Spiel, das süchtig macht.

Negativ:
 Verbessert wurde das Spiel nicht wirklich, nur erweitert

WERTUNG:
Grafik ———— 60%
Sound ———— 62%

SPIEL SPASS:
87%

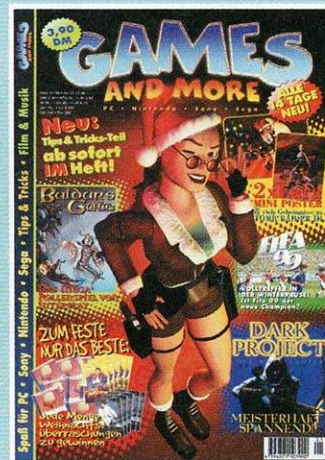
Alters-freigabe:
 keine Angaben



25/98



26/98



01/99

Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von Games And More einfach nachbestellen...

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

Hiermit bestelle ich:

☐ Games And More 25/98	zu DM 3.90	
☐ Games And More 26/98	zu DM 3.90	
☐ Games And More 01/99	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

DIE TOP 20 UNSER

1

TOMB RAIDER III

TOMB RAIDER II

3

BANJO & KAZOOIE

2

4

DIE SIEDLER III

1

(7) TOMB RAIDER III
Eidos/PC, PS
Mit ihrem neuen Abenteuer stürmt Lara Croft erneut an die Spitzen aller Verkaufs-Charts weltweit...

(1) TOMB RAIDER II
Eidos/PC, PS
...während sich der zweite Teil auch nach über einem Jahr noch unter den Top Fünf behauptet.

3

(2) BANJO & KAZOOIE
Nintendo/N64
Bei soviel Frauen-Power muß Nintendos liebenswertes Duo gentleman-like nachgeben und einen Platz zurückstecken.

(-) DIE SIEDLER III
Blue Byte/PC
Blue Bytes wuseligen Aufbau-Siedlern gelingt es auf Anhieb, den Konkurrenten „Anno 1602“ auf die Plätze zu verweisen.

5

(6) ZELDA 64
Nintendo/N64
Von Link hatten wir uns eigentlich mehr erwartet, aber noch ist ja nicht aller Tage Abend. Da geht bestimmt noch was!

(3) SPYRO THE DRAGON
Sony/PS
Der putzige Drache macht erstmal die Flatter. Doch aus einem sicheren Platz im Mittelfeld läßt sich wieder angreifen.

7

(5) FINAL FANTASY VII
Squaresoft/PC, PS
Dieses epische Rollenspiel entwickelt sich allmählich zum Dauerbrenner. Fans warten bereits sehnsüchtig auf Teil 8.

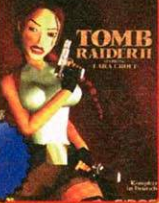
(8) COMMANDOS
Eidos/PC
Nicht umsonst wurde Eidos' Epos um die Elite-Soldaten von uns zum „Strategiespiel des Jahres“ gekürt.

9

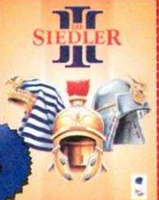
(9) TEKKEN 3
Namco/PS
Nach wie vor hoch in Eurer Gunst stehen die Prügel-Knaben von Namco. Da bebt der Dual Shock Controller...

(19) NHL 99
Electronic Arts/PC, PSX, N64
Einen erstaunlichen Sprung machte EA Sports' Eishockey-Referenz. Das Thema paßt ja auch genau zur Jahreszeit.

2



4



6



8

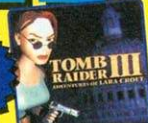


10



DIE TOP 5 ALLER

PC



1

(4) TOMB RAIDER III
Eidos

2

(1) TOMB RAIDER II
Eidos

3

(-) DIE SIEDLER III
Blue Byte

4

(3) FINAL FANTASY VII
Squaresoft

5

(-) COMMANDOS
Eidos

PS



1

(4) TOMB RAIDER III
Eidos

2

(1) TOMB RAIDER II
Eidos

3

(2) SPYRO THE DRAGON
Sony

4

(3) FINAL FANTASY VII
Squaresoft

5

(5) TEKKEN 3
Namco

N64



1

(1) BANJO & KAZOOIE
Nintendo

2

(2) ZELDA 64
Nintendo

3

(-) NHL 99
Electronic Arts

4

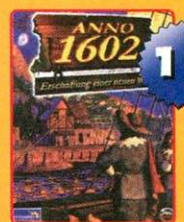
(3) MISSION: IMPOSSIBLE
Infogrames

5

(4) FRANKREICH 98
Electronic Arts

ER LESER

DIE TOP 3 der Redakteure



11

(4) ANNO 1602
Sunflowers/PC
Trotz Unterstützung des Add-Ons „Neue Inseln, neue Abenteuer“ rutscht die WiSim dem Tabellenende entgegen.



13

(13) TOMB RAIDER
Eidos/PC, PS
Was wären Eure Leser-Charts nur ohne diese Power-Frau? Gibt es ein Leben nach Lara Croft?



15

(11) FRANKREICH 98
Electronic Arts/PC, PS, N64
Obwohl der Nachfolger längst erhältlich ist, versucht Ihr immer noch, mit Bertis Buben doch noch den WM-Cup zu holen.



17

(-) CRASH BANDICOOT III
Sony/PS
Sony Kultfigur ist zurück – und eines garantieren wir: Wenn einer Link und Lara stoppen kann, dann ist es Crash!



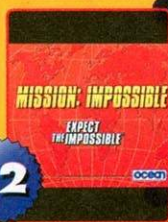
19

(18) NEED FOR SPEED 3
Electronic Arts/PC, PS
Wer die News in unserer letzten Ausgabe gelesen hat, der weiß, daß Teil 4 demnächst vom Fließband läuft.



20

(20) DIDDY KONG RACING
Nintendo/N64
Kriegt Diddy noch die Kurve oder nicht? Momentan legt er zumindest erstmal einen Boxenstop ein.



12

(10) MISSION: IMPOSSIBLE
Infogrames/N64
Mister Hunt, übernehmen Sie! Ihr Auftrag, sollten Sie ihn annehmen, lautet: Steigen Sie wieder die Charts hinauf!



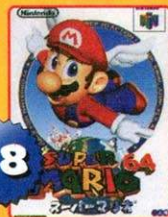
14

(15) MEDIEVIL
Sony/PS
Sony hat mit „Crash 3“, „Spyro“ und eben diesem Titel gleich drei Top-Spiele in den Charts.



16

(12) FUTURE COP
Electronic Arts/PS
Schade, daß die PC-Version immer noch nicht fertig ist, denn mit 3Dfx kommen die Explosionen noch cooler rüber.



18

(17) SUPER MARIO 64
Nintendo/N64
Nintendos Vorzeige-Klempner will sich einfach nicht zur Ruhe setzen und turnt munter weiter durch unsere Charts.



20

(20) DIDDY KONG RACING
Nintendo/N64
Kriegt Diddy noch die Kurve oder nicht? Momentan legt er zumindest erstmal einen Boxenstop ein.

1	ZELDA 64 Nintendo/N64	
2	FIFA 99 Electronic Arts/PC, PS, N64	
3	CRASH BANDICOOT 3 Sony/PS	

Ralf Adam

	1	ZELDA 64 Nintendo/N64
	2	XENOGears SquareSoft/PS
	3	RETURN TO KRONDOR Sierra/PC

Michael Hengst

1	DETHKARZ Infogrames/PC	
2	TOP GEAR OVERDRIVE Kemco/N64	
3	ZELDA 64 Nintendo/N64	

Patrick Dowling

	1	X-GAMES PRO BOARDER Electronic Arts/PC, PS
	2	ZELDA N64 Nintendo/N64
	3	DETHKARZ Infogrames/PC

David Skreiner

1	XENOGears SquareSoft/PS	
2	SONIC ADVENTURE Sega/DC	
3	TUOK 2 Acclaim/N64	

Wolfgang Schädle

SYSTEME



(1) V-RALLY
Infogrames

2

(2) LEGEND OF ZELDA
Nintendo

3

(4) LUCKY LUKE
Infogrames

4

(3) HUGO 2
Infogrames

5

(-) TETRIS DX
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).

DREAMCAST

Kommt wohl nicht in Deutschland:
„Godzilla“



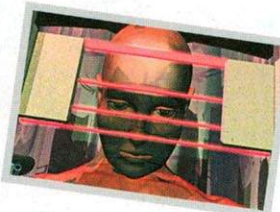
Rennt wie ein Igel:
Der rasende Sonic ist bald da



„Evolution“: Vielleicht
auch in Europa?



Wie auf dem PC: „Incoming“



Nur in Japan: „July“



„Geistforce“ kommt aus den USA

Kult-RPG „Climax Landers“



Die japanische Zugangs-
software für das Modem



Riesig: Die Monster
aus „Blue Stinger“



„Sega Rally 2“
erscheint dieser
Tage in Japan



Die Menüs sind
schon in Deutsch

den ersten Blick wirkt das Dreamcast sehr zierlich: Es ist knapp halb so groß wie ein A4-Blatt und nur rund 6 Zentimeter hoch – inklusive dem eingebauten Netzteil! Das superkompakte Design erkaufte sich Sega mit einem eingebauten Lüftungssystem, da die Komponenten der Konsole aufgrund der hohen Leistung und der engen Bauweise ziemlich schnell heiß werden. So gibt es nicht nur einen eingebauten Miniventilator, sondern auch ein Flüssigkeitskühlungssystem für die empfindlichsten Komponenten. An Anschlüssen mangelt es nicht: Neben vier Eingängen für vier Joypads gibt's einen seriellen Port (der derzeit noch nicht benutzt wird), einen Videoausgang für das Kabel an

So funktioniert das Dreamcast

Auf der Oberseite gibt es nur die CD-Klappe unter der sich das XX-Fachlaufwerk verbirgt, sowie der Ein- und Ausschalter, der Knopf zum Öffnen der CD-Klappe und eine Leuchte, die anzeigt, daß das Gerät in Betrieb ist.

An der Vorderseite sind vier Anschlüsse für vier Joypads vorhanden.

Wichtig: Das Dreamcast-Joystick hat sieben Knöpfe, ein digitales Steuerkreuz und einen Analog-Stick.

Rechts vorne sind Abluftschlitze für den dahinter befindlichen Lüfter.

Vorne im Pad ist Platz für zwei VMS-Karten.

Hinten gibt es vier Anschlüsse: Einen für das Stromkabel, einen für das Kabel zum Fernseher, einen seriellen Anschluß sowie die Leitung zum Telefonnetz.

Was ist ein VMS?

Hinter dem Kürzel „VMS“ verbergen sich die Speicherkarten für das Dreamcast – auf Englisch „Visual Memory System“. Der Clou: Sega machte aus der schlichten Speicherkarte eine tragbare Spielmaschine! So lassen sich beispielsweise Rollenspielcharaktere (wenn es das Spiel zuläßt) mit dem „VMS“ hochpöppeln und dann in dem „echten“ Programm benutzen. Außerdem könnt Ihr mittels der eingebauten Schnittstelle Daten ganz einfach mit einem Freund austauschen oder Eure Helden gegen die eines Kumpels antreten lassen. Dazu dockt Ihr einfach die beiden VMS aneinander an.

Technische Daten

Keine neue Konsole ohne einen Blick auf die technischen Daten. Zwar sagen nackte Zahlen nur wenig über die tatsächliche Leistungsfähigkeit der Konsole aus – aber alleine die Spezifikationen des Dreamcast sehen schon ziemlich beeindruckend aus.

Prozessor: Hitachi SH4 RISC-Chip mit 200Mhz (ca. 1,4 Gflops);
Grafikchip: NEC Power VR-Chip (berechnet ca. 4 Millionen Polygone);
RAM: 26 Mbyte, Davon 16 Mbyte Arbeitsspeicher, 8 Mbyte Video-RAM und 2 Mbyte Audio-RAM; **CD-ROM:** 12-fache Geschwindigkeit, Kapazität 1 Gbyte (Sonderformat);
Abmessungen: 19cm * 19cm * 6cm; Gewicht: 1,5 KG

SPIELS

Name	Genre	Erschienen	Eindruck	geplant für Deutschland
Virtua Fighter 3tb	Action	ja	gute Automaten-Umsetzung	ja
Godzilla	Action	ja	langsame und schlappe Grafik	nein
July	Adventure	ja	fast nur Standbilder, viel Text	nein
Incoming	Action	ja	3D-Ballerei, Umsetzung der PC-Version	ja
Sonic Adventure	Action	ja	der Dreamcast-Hit, tolle Grafik	ja
Sega Rally 2	Rennspiel	nein	noch nicht in Action gesehen	ja
Climax Landers	Rollenspiel	nein	Kult-RPG für das Dreamcast	vielleicht
Pen Pen Triathlon	Action	ja	kunterbuntes Niedlichspiel, nette Grafik	nein
Veronica	Action	nein	DC-Version von Capcoms Horrorhammer	ja
Blue Stinger	Action	nein	der Actionknaller überhaupt	ja
Evolution	Rollenspiel	nein	Niedlichrollenspiel mit tollen Helden	vielleicht
Grandia 2	Rollenspiel	nein	Konkurrenz für FF7	hoffentlich
Geist Force	Action	nein	3D-Shooter mit guter Grafik	ja

den Fernseher und einen Anschluß an die Telefonleitung. Letzterer ist insofern interessant, als sich in der japanischen Version des Dreamcast bereits ein Modem befindet – allerdings nur ein 33,6K-Softmodem. Das bedeutet, daß der Prozessor Leistung für eine Modemverbindung verbrät und entsprechend weniger Power für Spiele hat. Mit der beiliegenden – japanischen – Zugangssoftware können Japans Spieler so durchs Internet surfen. Ob das Modem in der

Deutschland-Version der Konsole ebenfalls eingebaut wird, stand derzeit noch nicht fest. Für die USA-Fassung wird es wahrscheinlich eine schnellere Variante werden. Aber schon jetzt zeigt sich die internationale Auslegung der Maschine: Immerhin lassen sich im System-Setup des Dreamcast verschiedene Sprachen, darunter auch Deutsch, einstellen. Zählen wir die Tage bis zum Deutschland-Release: Von den schier Leistungsdaten her macht das Dream-

cast einen fantastischen Eindruck. Es gibt zwar derzeit noch nicht allzu viele Spiele, und nur wenige nutzen das Potential der Hardware auch nur ansatzweise aus (wie z.B. „Virtua Fighter 3tb“), aber das ändert sich täglich. Immerhin haben sich über 300 namhafte Entwickler entschieden, für das Dreamcast zu programmieren, und das auf „Windows CE“ basierende Betriebssystem erlaubt kinderleichte Umsetzungen vom und zum PC.

Michael Hengst

DREAMCAST

Hersteller — Sega
Web-Adresse — www.sega.de
Preis — ca. 400 DM

Besonderheiten:
 Vier Joypad-Anschlüsse, Softmodem, VMS-System.

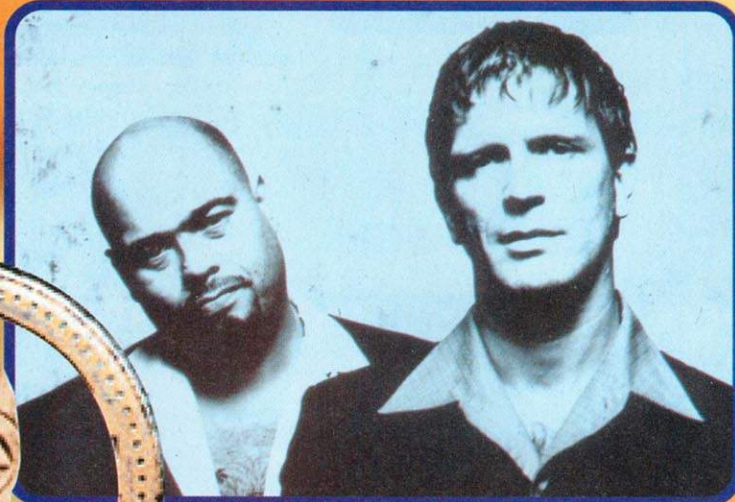
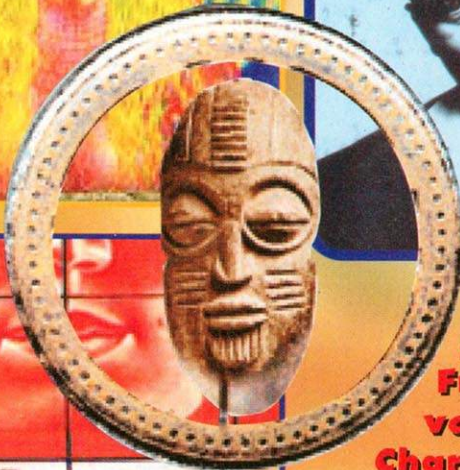


Positiv:
 Technische Daten fantastisch, Telefonanschluß, viele Spiele geplant.

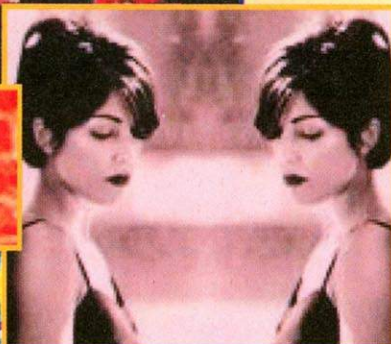


Negativ:
 Kabelführung beim Pad nicht geglückt, kommt erst in 9 bis 10 Monaten in Deutschland.

INTERVIEW mit JAM



Mit dem Dancefloor-Album „Kaleidoscope“ räumte das Frankfurter Duo Jam & Spoon vor knapp einem Jahr in den Charts mächtig ab. Doch die beiden Vollblut-Musiker verstehen sich nicht nur auf heiße Beats, sie sind auch begeisterte Videospieler. GAMES AND MORE hatte die Gelegenheit, mit Jam El Mar alias Rolf Ellmer ein Interview zu führen.



GAMES AND MORE:

Jam, wir haben gehört, Du bist ein großer Spiele-Freak. Welche Games zockst Du denn so am liebsten – und auf welchem System?

JAM: Da ich keine PlayStation habe, spiele ich nur auf meinem PowerMac 9600/350MHz oder auf meinem Notebook Acer Extensa 500. Mein Lieblingsspiel mit hohem Suchtfaktor ist momentan das inzwischen wohl doch schon recht betagte „Hornet 3.0“ für den Mac. Ich finde, daß es immer noch ein obergeiles Flugsimulationsspiel ist, mit großem Ballerspaß – auch wenn es schon ein bißchen „sophisticated“ aussieht. Für die PlayStation hatte ich mir einmal das Spiel „Colin McRae Rally“ ausgeliehen. War gar nicht nicht übel: hatte einen guten Sound und ließ sich mit der von mir etwas ungeliebten Steuerung der PlayStation gut spielen.

G.A.M.: Und wie und wann hat Deine Leidenschaft für Video- und Computerspiele angefangen? Bist Du über die Musik und die Compu-

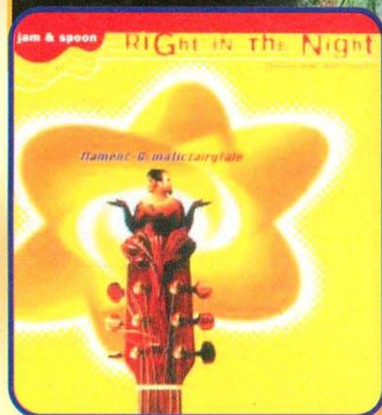
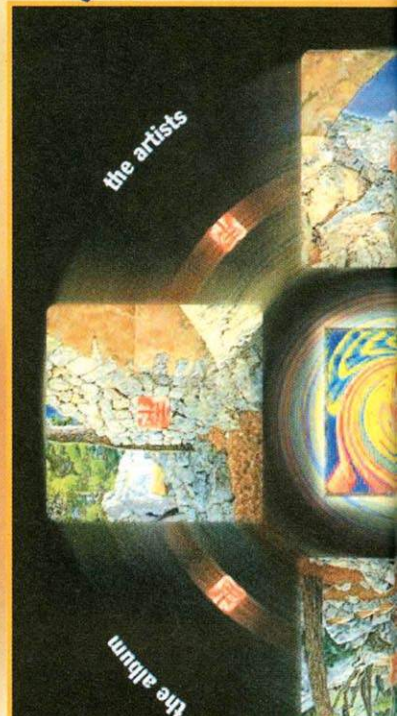


ter in den Studios darauf gekommen, oder hast Du schon früher auf Maschinen wie dem Atari ST oder dem Amiga gespielt?

JAM: Genau, ich hatte damals den alten, aber geilen Atari zur Verfügung, mit dem ich einerseits das Sequencer-Programm zum Erstellen von Songs betrieb, andererseits aber auch Adventures wie „Leisure Suit Larry“ und ähnliches bis zum Umfallen gespielt habe.

G.A.M.: Was hältst Du von der Verbindung von Musik-Videos und Computerspielen, so wie es zuletzt die Ärzte („Tomb Raider“) gemacht haben und demnächst die Prinzen („Anno 1602“) machen werden? Hast Du auch vor, mal ein solches Projekt zu realisieren?

JAM: Ja, durchaus. Ich habe mir gerade von einem französischen Sender vier Stunden mit Material



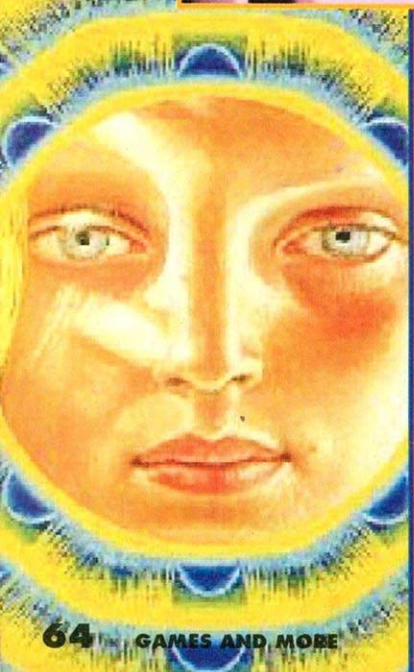
von Videogames aufgezeichnet. Die senden nachts total viel Zeug über Neuerscheinungen und bringen daraus Ausschnitte. Aber um so etwas zu realisieren brauchst du höllisch viel Kohle.

G.A.M.: Kannst Du Dir vorstellen, selbst mal in einem Spiel mitzuwirken, z.B. indem Du einen Character synchronisiert oder vielleicht sogar selbst im Spiel auftrittst?

JAM: Warum nicht, wenn's zu mir paßt? Ich glaube, da gab's mal so ein Spiel mit Sven Våth – „Super Sven“ oder so ähnlich. Allerdings weiß ich nicht mehr genau, was man da tun sollte. Platten auflegen???

G.A.M.: Wie wichtig sind die Computer bei der Musik und der Arbeit im Studio bzw. im Konzert? Greifst Du auch auf klassische Instrumente zurück oder kommt alles „aus der Dose“?

JAM: Ja, bei mir fast immer, denn um einen puren Technosound zu erzielen, bedienst du dich nun mal



VON JAM & SPOON

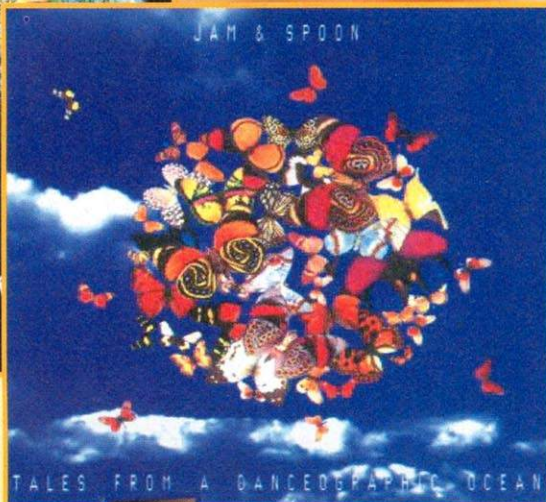
Gewinnt mit *rollcage* einen Tag mit Jam El Mar

Einen Tag lang von morgens bis abends zocken, und das gemeinsam mit Jam El Mar von Jam & Spoon: So was gibt's mal wieder nur in der GAMES AND MORE! Zusammen mit Psygnosis könnt Ihr diese genialen Preise gewinnen.

Schreibt uns einfach 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:

Einsendeschluß ist der 03.02.99.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

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



ausschließlich der Elektronik. Allerdings haben wir auch schon Live-Instrumente eingesetzt, das ergab zusammen mit den Computersounds eine sehr gute Mischung. Zum Beispiel im Song „I pull my Gun“.

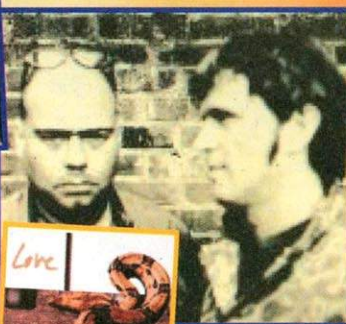
G.A.M.: Mittlerweile arbeiten Jam & Spoon ja auch als Produzenten und Remixer für andere internationale Künstler. Wer zählt denn so alles zu Eurem Kunden-Kreis?

JAM: Och, zum Beispiel der Mike Oldfield, die Pet Shop Boys, Frankie Goes To Hollywood. Hmm, wer noch: Age Of Love, Dr. Alban, Quincy Jones (schon lange her)... ich glaube, ich habe bestimmt noch einige vergessen!

G.A.M.: Die letzte Platte von Dir und Marc Spoon „Kaleidoscope“ war ja ein absoluter Erfolg. Arbeitet Ihr bereits an einem neuen Album – und falls ja, was könnt Ihr uns darüber schon verraten?

JAM: Noch nicht so viel, im Moment. Wir starten gerade mit den Arbeiten an dem Album „Storm“, ein neues, recht erfolgreiches Projekt von uns. Das Jam & Spoon-Album wird wieder eine Menge an Überraschungen und Unerwartetem enthalten, wir werden uns ganz sicher wieder so richtig austoben!!!

G.A.M.: JAM, wir danken für dieses ausführliche Interview!



INFO

Das sind Jam & Spoon

Schon zu Beginn ihrer Karriere stand das Frankfurter Duo Jam & Spoon vollkommen hinter seiner Musik. Jam El Mar hat eine Ausbildung als klassischer Konzert-Gitarrist und Mark Spoon, der aus der Club-Szene kommt, ist inzwischen einer der angesehensten europäischen Top-DJs und stellte seine Mix-Künste nicht nur in Europa, sondern auch schon in Amerika häufig unter Beweis. Ihr erstes Album „Tales from Danceographic Oceans“ veröffentlichte die Band 1992. Jam alias Rolf Ellmer war auch schon solo mit seinem Projekt „Dance 2 Trance“ („Power of American Natives“) erfolgreich.

1. Preis

Einen Tag lang dürft Ihr in Frankfurt zusammen mit Jam El Mar von der Gruppe Jam&Spoon nach Herzenslust PlayStation-Spiele zocken. Psygnosis lädt Euch dazu herzlich ein.

2. - 5. Preis

Je einmal den hammerharten Action-Knüller „O.D.T.“ Psygnosis für die PlayStation.

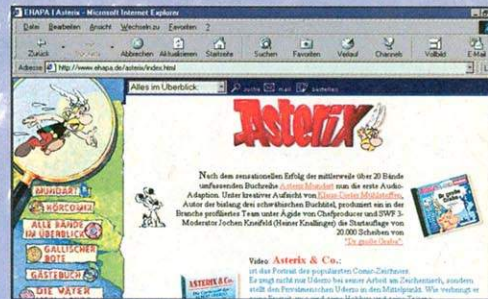
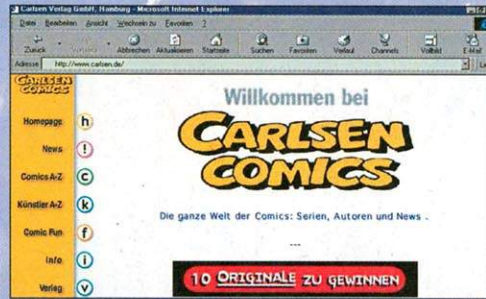
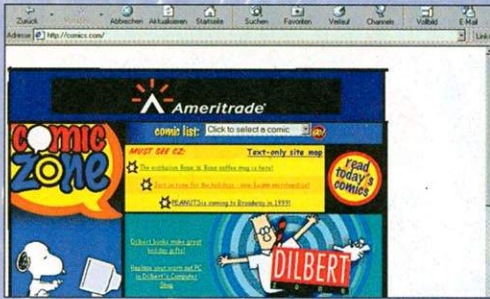


Die besten Comic-Sites:

THE COMIC ZONE

CARLSEN COMICS

EHAPA VERLAG



Auf dieser komplett in englischer Sprache gehaltenen Seite findet Ihr massenweise amerikanische Comic-Strips, von denen allerdings nur ganze zwei hierzulande bekannt sind: die Peanuts und Dilbert. Figuren wie Big Nate oder Meg! dürften in Deutschland nur die wenigsten kennen, dennoch lohnt es sich mal reinzuschauen, denn einige der in den U.S.A. sehr populären Cartoons könnten durchaus auch demnächst bei uns erscheinen. Neben dem „Strip des Tages“ findet Ihr auch ein gigantisches Archiv, das Ihr mittels eines speziellen Explorers durchstöbern dürft.

Dies ist die offizielle Homepage des deutschen Comic-Verlages Carlsen, der beispielsweise solch bekannte Helden wie das Marsupilami, Spirou & Fantasio, Benny Bärenstark, die Schlümpfe oder Tim & Struppi im Programm führt. Im Archiv findet Ihr eine Beschreibung jedes einzelnen Bandes, der jemals erschienen ist, inklusive einer kleinen Leseprobe. Außerdem gibt es einen Shop-Finder, der genau auflistet, wo sich in Eurer Nähe ein Laden befindet, der die gewünschten Cartoons führt. Ebenfalls vorbildlich sind die Biographien zu den jeweiligen Künstlern.

EHAPA ist neben Carlsen der zweite große deutsche Comic-Verlag und jedem Vorschulkind dank dem Vertrieb der Disney-Klassiker Micky Maus und Donald Duck bereits ein Begriff. Daneben zählen Lucky Luke und Asterix zu den großen Helden, aber auch Comics über „Bertis Buben“, „Isnogud“, „Sailor Moon“ oder die Punk-Band „Die Ärzte“ findet Ihr bei EHAPA. Zwar bietet Euch diese Site keine Leseproben, dafür aber ein reichhaltig bebildertes Archiv, in dem beispielsweise alle Ausgaben der „Lustige Taschenbücher“-Reihe zu finden sind.

THE COMIC ZONE Thema: Diverse Comics Web-Adresse: http://www.comics.com Besonderheiten: Sehr viele amerikanische Comic-Strips, die hierzulande (noch) unbekannt sind, aber auch Snoopy und Dilbert. Seite nur in Englisch.	SURF-SPASS: 80%
---	----------------------------------

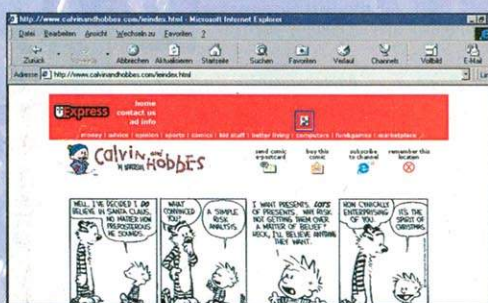
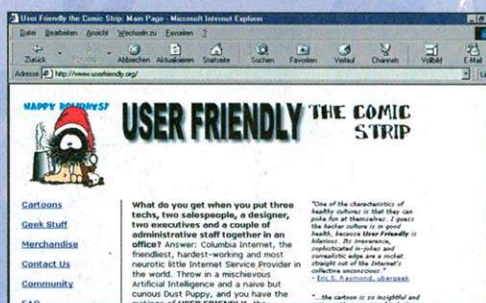
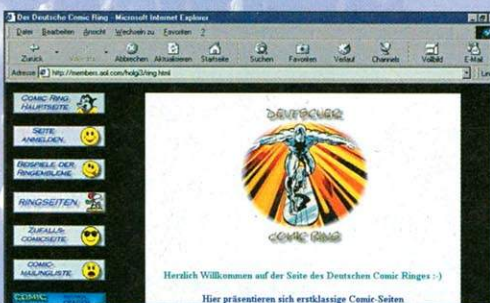
CARLSEN COMICS Thema: Comics von Carlsen Web-Adresse: http://www.carlsen.de Besonderheiten: Alles über die Comics des deutschen Verlags Carlsen. Seite dementsprechend in deutscher Sprache. Kurze Ladezeiten.	SURF-SPASS: 83%
---	----------------------------------

EHAPA VERLAG Thema: Comics von EHAPA Web-Adresse: http://www.ehapa.de Besonderheiten: Komplet in Deutsch. Sehr viele Bilder, dafür aber lange Ladezeiten. Weniger Hintergrundinformationen als bei Carlsen.	SURF-SPASS: 81%
--	----------------------------------

DT. COMIC RING

USER FRIENDLY

CALVIN & HOBBS



Ringe gibt es im World Wide Web zuhauf. Man versteht darunter, daß mehrere Seiten, die sich mit ein und demselben Thema befassen, untereinander mit Links verbunden sind, so daß Ihr Euch nacheinander durch alle entsprechenden Pages klicken könnt. Im Deutschen Comic Ring sind jede Menge deutscher Web-Sites vertreten, die sich – wie der Name schon sagt – mit Comics beschäftigen. Somit stellt die Homepage eine gute Startposition dar, um nach Herzenlust im Internet nach Comics zu surfen. Daneben gibt's hier einen Chat sowie ein Comic-Forum.

User Friendly ist der allererste Comic, den Ihr nicht im Laden kaufen könnt, sondern der ausschließlich für das Internet produziert wird. Vom Inhalt ähnelt er ein bißchen dem bekannten Dilbert, denn auch hier dreht sich alles um die Tücken der Technik, spezieller derer im Word Wide Web. Held des Comic-Strips ist „The Dusty Puppy“, ein Staubknäuel mit Beinen, das im Inneren eines PCs geboren wurde. Jeden Tag findet Ihr auf der Web-Page einen neuen Comic-Strip – zwar nur in Englisch, aber trotzdem (oder gerade deshalb) genial witzig.

Der Kult-Comic „Calvin & Hobbes“ hat auch hierzulande längst das Herz einer gigantischen Fangemeinde erobert. Auf dieser Seite erfahrt Ihr nicht nur alles Wissenswerte über den kleinen sechsjährigen Bengel und seinen geliebten Stofftier, Ihr könnt auch noch in einem schier unerschöpflichen Archiv einen Großteil aller jemals erschienenen Comic-Strips durchforsten, allerdings nur in englisch. Doch wer einmal „Calvin & Hobbes“ im Original gelesen hat, der will sowieso nie wieder auf die deutsche Fassung zurückgreifen...

DEUTSCHER COMIC RING Thema: Alle deutschen Comic-Sites Web-Adresse: http://members.aol.com/holz3ring.htm Besonderheiten: Neben Comic-Forum und Chat lediglich Links zu den eigentlichen Sites des Deutschen Comic Rings.	SURF-SPASS: 76%
--	----------------------------------

USER FRIENDLY Thema: Erster Internet Comic Web-Adresse: http://www.userfriendly.org Besonderheiten: Der erste Comic, den es nicht in gedruckter Form sondern nur im Internet gibt. Leider nur in englischer Sprache.	SURF-SPASS: 86%
---	----------------------------------

CALVIN & HOBBS Thema: Der Kult-Comic im Netz Web-Adresse: http://www.calvinandhobbes.com Besonderheiten: Die offizielle Homepage zu „Calvin & Hobbes“. Jede Menge Comics, allerdings nicht auf deutsch sondern nur in englisch.	SURF-SPASS: 89%
---	----------------------------------

INHALT

SPORT

Speed Busters	(PC)	68
WWF Warzone	(N64)	71

ACTION

Crash Bandicoot 2:		
Cortex Strikes Back	(PS)	69
Wreckin' Crew	(PS)	70
Virtua Fighter 3TB	(Dreamcast)	67
Extreme-G 2	(N64)	70
Extreme G	(N64)	70
Star Wars: Rogue Squadron	(N64)	68
Centipede 3D	(PC)	71
Pocket Bomberman	(GB)	70
Wario Blast	(GB)	70
Dethkarz	(PC)	69
Bliefuß 2	(PC)	69
Pandemonium 2	(PS)	71

AUFBAU-/

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Railroad Tycoon 2	(PC)	69
Caesar 3	(PC)	69
Anno 1602	(PC)	69

Simulation

Fighter's Anthology	(PC)	67
Mechwarrior 2: Mercenaries	(PC)	71
F-16 Multirole Fighter	(PC)	70

Hallo Freunde,

wie Ihr seht, haben wir weiter an unserem Tips&Tricks-Teil gefeilt, um die Seiten noch übersichtlicher zu gestalten.

Ich danke Euch in diesem

Zusammenhang für die zahlreichen eingegangenen Verbesserungsvorschläge und verspreche Euch, auch in Zukunft weiter Eure Wünsche zu berücksichtigen.

Ich bin diesmal wieder besonders stolz, Euch einige der brandheißesten Cheats zu zahlreichen aktuellen Neuerscheinungen zu präsentieren, unter anderem „Speed Busters“ (PC), „Virtua Fighter 3TB“ (DC), „Star Wars: Rogue Squadron“ (N64) und „Caesar III“ (PC).

Frohes Zocken und
Pad- und Stick-
bruch,

Ever
Bitman



FIGHTER'S ANTHOLOGY

PC



Um ein verstecktes Flugzeug freizuschalten, müßt Ihr vor der Flugzeugauswahl die „rechte Alt-Taste, Shift-Taste und Ctrl-Taste“ gedrückt halten.

Eine „Extra-Mission“ ist im Spiel versteckt, die Ihr folgendermaßen aktiviert: Geht ins „Hauptmenü“, haltet die „rechte Alt-Taste, Shift-Taste und Ctrl-Taste“ gedrückt und wählt dann eine „Einzelspieler Mission“. Zu den 100 Missionen ist jetzt eine Bonus-Mission namens „JANE'S COMBAT SIMULATIONS“ dazugekommen.

Wenn Ihr für die „Create Pro Mission“ ein paar zusätzliche „Objekte“ haben möchtet, müßt Ihr die „rechte Alt-Taste, Shift-Taste und Ctrl-Taste“ gedrückt halten, die „Create Pro Mission“ auswählen und auf „ALL“ klicken. Nun stehen Euch anstatt 33 Seiten 34 zur Verfügung.



VIRTUA FIGHTER 3TB

DC



Auch wenn es in Deutschland noch nicht offiziell erhältlich ist, haben wir schon einige Tips & Tricks zum neuen Dreamcast-Knüller für

Euch parat. Um den Hintergrund im Trainingsmodus zu verändern, müßt Ihr den „Start Knopf“ gedrückt halten und den „A-Knopf“ betätigen, bevor Ihr den Platz auswählt.

Wenn Ihr mit „Gold Dural“ im Trainingsmodus antreten möchtet, müßt Ihr im Charakter-Screen den „Start-Knopf + Y-Knopf + A-Knopf“ betätigen.

Drückt im Charakter-Screen den „Start-Knopf + Kreuz-Knopf + A-Knopf“, um mit „Silver Dural“ zu

SELECT A CHARACTER 10

WOLF



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



Speed Busters

PC

CHECKPOINT
19

0:17:60

POS 2/6

Direkt von Ubi Soft Deutschland haben wir einige der besten Abkürzungen und Tips zum rasanten Rennspiel „Speed Busters“ bekommen.

California:

1. Wenn man aus dem Filmstudio herausfährt, kommt ein Torbogen. Direkt dahinter geht es links zwischen zwei Häusern hindurch. Dort kann man über ein „Schwimmbecken“ springen.
2. Beim 3. Checkpoint fahren die KI-Gegner in der geschlängelten Kurve immer geradeaus zwischen den Palmen hindurch.

Colorado:

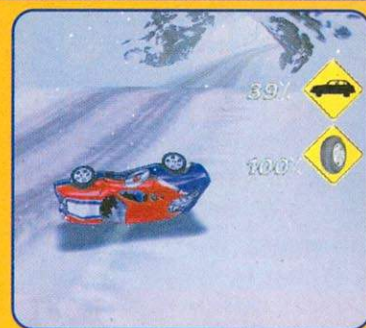
1. Sofort nach Start und Ziel kann man rechts neben dem Hügel herfahren und so das Schneemobil umgehen und abkürzen (klappt erst ab der zweiten Runde).
2. Nach den Schneekanonen den Berg hinunterfahren. Im Tal sieht man auf der linken Seite hinter den Bäumen eine schimmernde Eiswand. Dort hindurchfahren.
3. Wenn man bei 2.) herauskommt, direkt unter dem Hubschrauber hindurch geradeaus über den zugefrorenen See fahren.
4. In der Stadt gibt es Alternativwege, falls viel „Verkehr“ herrscht.

Canada:

1. Kurz vor dem Leuchtturm rechts in den Wald abbiegen. Viel Anlauf nehmen (Nitro)!
2. Im Sägewerk kann man auch links durch den Propeller springen.
3. Im Hafen rechts abbiegen (zum Schiff) und über die Holzladung springen.
4. Unter dem „Raumgleiter“ hängt eine Plattform. Dort draufspringen und anhalten...
5. Man kann kurz vor dem Ende der Runde auch durch die Hühnerfarm fahren.

Mexico:

1. Nach dem Vulkantunnel sieht man links zwei Flöße. Dort vorsichtig draufspringen...
2. Über die Hängebrücke fahren (bringt aber keinen nennenswerten Vorteil).

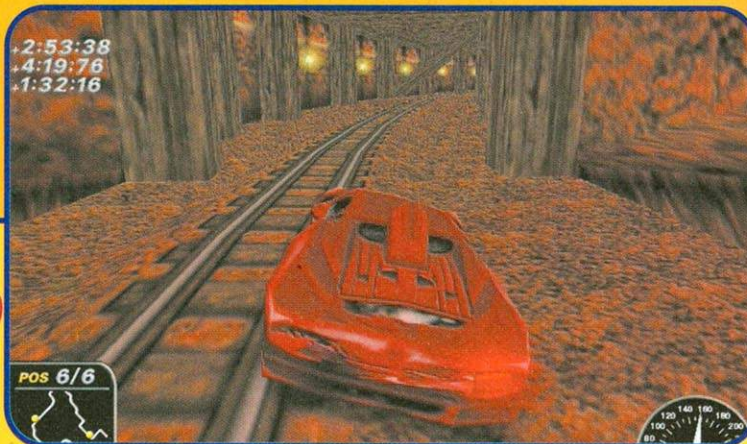
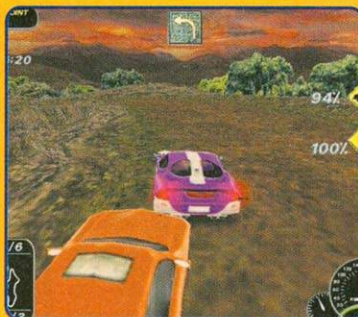


Nevada:

1. Im Canyon, kurz bevor die Stahlbrücke kommt, rechts neben der Straße herfahren und neben der Brücke in einen Tunnel springen, der sich rechts unterhalb der Brücke auf der anderen Seite des Flusses befindet.
2. In Las Vegas kann man links vor dem Segelschiff hochfahren.

Louisiana:

1. Direkt nach dem Start links auf den fahrenden Zug aufspringen. Rechtzeitig abspringen...
2. Im „Hafen“ steht eine überdachte Holzbrücke mit US-Flagge. Rechts daneben über die Rampe auf das Schiff springen.
3. In der Kläranlage statt über die Überführung zu fahren, rechts nach der „Hubbrücke“ abbiegen und durch einen Abwasserkanal fahren.



STAR WARS ROGUE SQUADRON

3D

N64



Um den versteckten AT-ST Bonus einzuheimsen, müßt Ihr als Paßwort „CHICKEN“ eingeben.

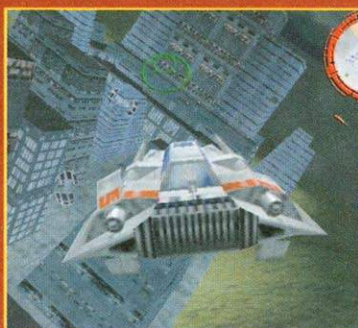
Wenn Ihr die original Bonus-Mission „Battle of Hoth“ spielen möchtet, müßt Ihr alle Level mit einer Gold-Medaille erfolgreich abschließen.

Ihr könnt durch „Beggar's Canyon“ fliegen, müßt zuvor aber alle Missionen mit einer Bronze-Medaille erfolgreich beenden.

Die Credits könnt Ihr Euch anschauen, indem Ihr im Paßwort-Screen „CREDITS“ eingibt.

Um die Extra-Mission „Death Star Trench Run“ freizuschalten, müßt Ihr alle Level mit einer Silber-Medaille erfolgreich absolvieren.

Ist Euch das Spiel trotz allem zu leicht, kann das mit dem folgenden Cheat behoben werden. Gebt



einfach im Paßwort-Screen „ACE“ ein und Ihr werdet sehen, was Ihr davon habt.

Für unendlich Leben solltet Ihr „IGIVEUP“ im Paßwort Screen eingeben.

Gebt im Paßwort-Screen „RADAR“ ein, um mehr von Eurer Umgebung wahrzunehmen.

Möchtet Ihr Euch alle „Cut-Szenen“ anschauen, müßt Ihr im Paßwort-Screen „DIRECTOR“ eingeben.

Möge die Macht mit Euch sein ...



PC

CAESAR III



Maustaste auf einen Brunnen klicken, ALT-Taste + K-Taste drücken und einen der Codes eingeben:

ALT-C

Ihr erhaltet Geld

ALT-V

Ihr werdet augenblicklich in einem Karriere-Spiel befördert

Um die folgenden Cheatcodes zu aktivieren, müßt Ihr mit der rechten



Anno 1602



Damit Ihr alle Kampagnen frei auswählen könnt, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen:
Öffnet die Datei „**GAME.DAT**“ mit einem beliebigem Editor (z.B. MS-Wordpad).

Sucht nun den Eintrag:

„Volume: 0,0, - 595“

Ändert ihn in:

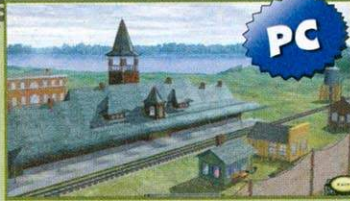
„Volume: 0,0, - 581“

Speichert diese Datei ab, und beim nächsten Start wird Euch nichts mehr im Wege stehen.

Zugesandt von Marius Scheel



RAILROAD TYCOON II



PC

Um die folgenden Cheatcodes zu aktivieren, müßt Ihr die „Tab-Taste“ drücken, einen der Cheats eingeben und mit „Enter“ bestätigen:

Show me the trains:

Alle Züge sind anwählbar

King of the hill:

100.000 Gold

Slush fund:

1.000.000 Gold

Powerball:

100.000.000.000 Gold

Speed Racer:

Alle Züge fahren schneller

Viagra:

Eure Städte vergrößern sich

BigfootGold:

Szenario in Gold gewinnen

**BigfootSilver:**

Szenario in Silber gewinnen

BigfootBronze:

Szenario in Bronze gewinnen

BoBo:

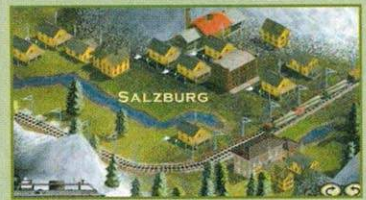
Szenario gnadenlos verlieren

Let me in:

Alle Karten freischalten

AMD103:

Alle Züge werden zum AMD103



CRASH BANDICOOT 2

PS

CORTEX STRIKES BACK

Boss Warp:

Wenn Ihr zum letzten Boss-Gegner zurück möchtet, müßt Ihr folgende Buttons gedrückt halten, während Ihr im Mittelpunkt der Plattform des „Warp Room“ steht:

Extra-Leben:

Springt im zweiten „Warp Room“ auf den brüllenden Bären. Nun könnt Ihr die 10 Extra-Leben einheimsen.

Extra-Schild:

Sollte Euer Held „Crash“ einmal sein Leben lassen, müßt Ihr währenddessen „↑ + ○“ gedrückt halten, und siehe da, er erhält mit seinem neuen Leben einen Extra Schild:

DETHKARZ



Um das Cheat-Menü zu aktivieren, müßt Ihr im Hauptmenü die „Shift-Taste + Ctrl-Taste + C-Taste“ gedrückt halten. Gebt dann einen der folgenden Cheats ein:

DEV 6:

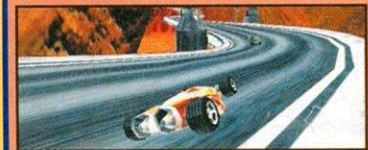
Alle Autos sind anwählbar

RACE CORPS:

Jede Saison ist im Championship Mode auswählbar

GLOBAL:

Alle Strecken sind auswählbar



BLEIFUSS 2

PC



Tippt im Hauptmenü „**CHM-PA**“ ein, um alle „Championships“ freizuschalten. Um alle Strecken zu aktivieren, müßt Ihr im Hauptmenü „**MRTRK**“ eingeben. Ihr könnt vier Bonus-Wagen freischalten, indem Ihr im Hauptmenü einen der Cheats eingibt:

TACAR: Black Claw Car

TBCAR: Aphrodite Car

TCCAR: Hornet Car

TDCAR: Thunder Car



POCKET BOMBERMAN

GB

Um mit allen Power-Ups zu starten, gebt Ihr als Paßwort „5656“ ein.

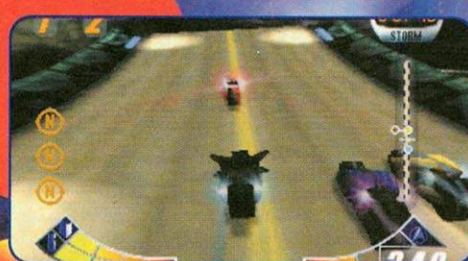
Wenn Ihr zur „Ocean World“ springen möchtet, gebt als Paßwort „4622“ ein.

Hier außerdem die Level-Paßwörter:

Wind World:	
Area 1: 0238	
Area 2: 5943	
Area 3: 6045	
Area 4: 2850	
Boss: 8146	

Forest World:	Cloud World:
Area 1: 7693	Area 1: 9156
Area 2: 3905	Area 2: 2715
Area 3: 2438	Area 3: 4707
Area 4: 8261	Area 4: 7046
Boss: 1893	Boss: 0687

Ocean World:	Evil World:
Area 1: 2805	Area 1: 3725
Area 2: 9271	Area 2: 0157
Area 3: 1354	Area 3: 5826
Area 4: 4915	Area 4: 9587
Boss: 8649	Boss: 3752



Um den „Blurry Mode“ zu fahren, gebt Ihr an Stelle Eures Namens „FLICK“ ein.

Wenn Ihr alle Display-Informationen abschalten möchtet, müßt Ihr Euch als „NOPANEL“ ausgeben.

Für eine andere Kamera-Ansicht gebt Ihr an Stelle Eures Namens einfach „SPYEYE“ ein.

Die „rotierende Kamera-Ansicht“ erhaltet Ihr, indem Ihr Euch als „SPIRAL“ ausgeben.

Werdet im „Contest-Meltdown“ überall Erster und Ihr erhaltet das „Geister Superbike“.

Wem das Spiel immer noch zu langsam ist, dem kann geholfen werden. Gebt Euch einfach als „XXX“ aus.

Um den „Tron Mode“ zu aktivieren, müßt Ihr anstelle Eures Namens „NEUTRON“ eingeben.

Für den Extraschub sorgt Nitro. Damit Euch dieses nie ausgeht, gebt Ihr als Namen „NITROID“ ein.

Unendlich Laser und Schild erhaltet Ihr, indem Ihr Euch als „XCHARGE“ ausgeben.

Anstelle Eures Namens gebt Ihr „MISTAKE“ ein, um unendlich Waffen zu erhalten.

Gebt im Paßwort-Screen „868QCMH3H9HT“ ein, um das „Venum Superbike“ freizuschalten.

Für das „Wasp Superbike“ gebt Ihr im Paßwort Screen „55Hz1MH3H9H1“ ein.

Um den „Wipeout Mode“ zu aktivieren, müßt Ihr einen Wettbewerb starten und Euch als „2064“ ausgeben.

Der „Wireframe Mode“ wird aktiviert, indem Ihr anstelle Eures Namens „LINEAR“ eingibt.

WARIO BLAST

GB

Um als Bomberman alle Power-Ups einzuheimsen, gebt Ihr als Paßwort „4622“ ein. Als Wario müßt Ihr das Paßwort „2264“ eingeben.

Die folgenden Level-Paßwörter beziehen sich auf „Bomberman“. Wenn Ihr aber als „Wario“ spielt, müßt Ihr sie einfach umgedreht eingeben:

(z.B: Bomberman Level 1-1 = 4696 für Wario Level 1-1 = 6964)

Level 1-1: 4696	Level 5-1: 1909
Level 1-2: 7006	Level 5-2: 5010
Level 1-3: 8774	Level 5-3: 2904
Level 1 Boss: 5141	Level 5 Boss: 1726
Level 2-1: 9185	Level 6-1: 3614
Level 2-2: 4610	Level 6-2: 0610
Level 2-3: 2630	Level 6-3: 9867
Level 2 Boss: 3569	Level 6 Boss: 9618
Level 3-1: 8401	Level 7-1: 1884
Level 3-2: 8264	Level 7-2: 7702
Level 3-3: 0173	Level 7-3: 6925
Level Boss: 2828	Level 7 Boss: 7110
Level 4-1: 4152	Level 8-1: 5814
Level 4-2: 3451	Level 8-2: 8136
Level 4-3: 4312	Level 8-3: 0390
Level 4 Boss: 0874	Level 8 Boss: 3158

Wenn Ihr das versteckte Bonus-Spiel aktivieren möchtet, müßt Ihr als Bomberman das Paßwort „5656“ eingeben und für Wario das Paßwort „6565“.

extreme-G

N64



Gebt die folgenden Cheatcodes anstelle Eures Namens ein:

wired:
Wireframe Mode
fishyeye:
Verzerrte Sicht
roller:
Rollender Felsbrocken
xtreme:
Turbo Modus
ghostly:
Transparente Strecken
banana:
Rutschige Fahrbahn

magnify:
Vergrößerung
antigrav:
Keine Schwerkraft
stealth:
Bikes werden unsichtbar
wgeymode:
Kein Mip Mapping
Zugesandt von Christoph Zorn

WRECKIN CREW

Gebt die folgende Button-Kombination ein, um alle Boni freizuschalten:

○ ○ ○ △ △ □ □ □ × ○ ○ ○ △ □ □ ×

PS

F-16 MULTIROLE FIGHTER

PS



Drückt die „T-Taste“ auf Eurer Tastatur, um in den Cheat-Mode zu gelangen. Gebt nun einen der Cheats ein und bestätigt mit der „Enter-Taste“:

upside down:
Das Flugzeug richtet sich automatisch kopfüber aus
you're here forever:
God-Mode
you god what i need:
Unendlich Munition
paperairplane:
Ein Papierflugzeug
big gulp:
Flugzeug auftanken
damn that corner:
Flugzeug kann nicht abstürzen
food goes here:
Flugzeug wird beladen
spindive:
Eure Gegner treffen Euch nicht
chiliburger:
Reparatur am Flugzeug



PANDEMONIUM 2

Gebt die folgenden Cheatcodes im Paßwort-Menü ein:

Getaccess: Levelanwahl
Hormones: Volle Energie
Immortal: 31 Leben
Makmyday: Alle Waffen
Neverdie: God Mode
Skateboard: Turbo Mode

Zugesandt von
Sergej Kukshaus

PS



Hier sind die kompletten Cheatcodes zu Activisions Mech-Saga.

Um die folgenden Cheatcodes zu aktivieren, müßt Ihr die „ALT, SHIFT und CTRL-Taste“ gedrückt halten und einen der Codes eintippen:

SUPERFUNKALIFRAGISEXY:
 Unsterblichkeit

SUPERFRAGICALI:
 Mission erfolgreich abschließen

ISEENFIREANDISEENRAIN:
 Unendlich Munition

OOOHHHLLAAALLLAAA:
 Hitzesuchende Waffen

REDJACKANDTIKRULES:
 Der anvisierte Mech wird erledigt

MECHWARRIOR 2

31ST CENTURY COMBAT

MERCENARIES

PC



ITSDABOOOMB:
 Der anvisierte Mech wird atomisiert

CRAZYSEXYCOOL:
 Unendlich an Jump-Jets

INMYBEAUTIFULLBALLOON:
 Ihr erhaltet Jump-Jets

LIKETHECOMSTARBABY:
 Mission erfolgreich abschließen

ONTIMEEVERYTIME:
 Die Zeitkompression wird umgeschaltet

ANTIJOLT:
 Ihr erhaltet mehr Zeit

BUBBLEBOY:
 Zeit-Sprung

BEHOLDMYGLORY:
 Freie Kameraansicht

FLASHYFLASHY:
 Auto-Gruppierung

WALKTHISWAY:
 Der Feind folgt Eurem gewähltem Weg

WEDIDITAGAIN:
 Display Credits



CENTIPEDE 3D

PC

Die nachstehende Cheatcodes werden während des Spiels eingegeben und mit „Enter“ bestätigt:

normal: Normale Geschwindigkeit

slow: Langsame Geschwindigkeit

goto: Den jetzigen Level beenden

wimp: God-Mode

robot: Demo-Modus

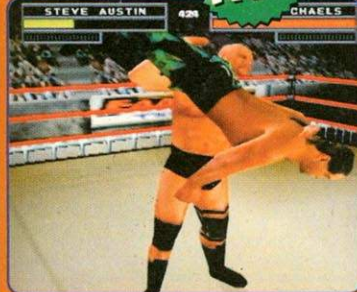
pede: Ein Tausendfüßler wird erschaffen

getalife: Unendlich Leben

fly: Flugmodus

WWF WARZONE

N64



Auch der „Trainer“ kann in den Ring steigen, dazu müßt Ihr in den „Trainer Mode“. Ihr findet ihn unter „Create a Wrestler“ im Charakter-Auswahl-Screen.

Wer von Euch den „Beans Mode“ aktivieren möchte, sollte den „Challenge Mode“ mit einem der „Headbangers“ in der Schwierigkeitsstufe „Medium“ durchspielen.

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, müßt Ihr als erstes das Cheat-Menü freischalten. Drückt im „Mode Select“ Screen den „L-Knopf, R-Knopf“. Bevor Ihr das tut, müßt Ihr allerdings den „Challenge Mode“ im Einzelspieler Modus gewinnen.

Wenn Ihr mit „The Rattlesnake“ antreten möchtet, müßt Ihr mit einem Charakter Eurer Wahl den „Challenge Mode“ im Schwierigkeitsgrad „Medium“ oder „Hard“ bestreiten.

Um mit „Sue the Ring Girl“ in den Ring zu steigen, müßt Ihr mit einem der „Hart-Brüder“ den „Challenge Mode“ im Schwierigkeitsgrad „Medium“ meistern.

Wenn Ihr Eure Wrestlerhelden mal mit großen Köpfen bestaunen möchtet, müßt Ihr mit „Bulldog“ oder „Rock“ den „Challenge Mode“ in der Schwierigkeitsstufe „Medium“ meistern.

Möchtet Ihr Euch an „schwindeligen“ Wrestlern ergötzen, solltet Ihr im „Biographie-Screen“ den „L-Knopf und R-Knopf“ gleichzeitig gedrückt halten. Nach ca. 5 Sekunden tritt der besagte Effekt ein.



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: Fever frei und los!

Ever Bitman



E-Mail FÜR DICH



Nach einem Streit mit seiner Freundin zieht sich Joe mit Hund und Laptop auf sein Boot zurück



Bei einem Hotdog kommen sich die beiden näher



Zufällig lernen sich die beiden bei einer Party im wirklichen Leben kennen

den auch prompt kennen, und es beginnt ein reger E-Mail-Austausch, bei dem zwischen den beiden erst Freundschaft, dann eine tiefe Zuneigung und großes Vertrauen entsteht. In der Zwischenzeit eröffnet Joe gleich um die Ecke von Kathleenens Laden eine neue Filiale und bedroht nicht nur ihre Existenz, sondern macht sich selbst bei ihr ziemlich unbeliebt. Durch einen Zufall weiß er aber, daß sie seine Seelenverwandte aus dem Cyberspace ist, und lernt sie auch im wirklichen Leben kennen und lieben – doch wie soll er jetzt ihr Herz gewinnen?

keinen Gefallen finden – wer aber ein bißchen Humor und einen Schuß Romantik mitbringt, der wird mit Sicherheit einen netten Kinoabend verbringen – Happy End inklusive.

Patrick Dowling

Tom Hanks scheint vom Namen Ryan verfolgt: Erst muß er den Soldaten James retten, und nun ist Meg an der Reihe...

Kathleen Kelly und Joe Fox sind beide Buchhändler, könnten jedoch unterschiedlicher kaum sein: Kathleen hat ihren kleinen Kinderbuchladen von ihrer Mutter geerbt und ist mit Leib und Seele bei ihrem Geschäft, Joe Fox dagegen gehört die größte Buchladenkette Manhattans – gegen seine Discountpreise, das gewaltige Lager und nicht zuletzt die integrierten Cafés haben die kleinen Händler kaum eine Chance. Das Witzige ist nur, wieviel die beiden doch gemeinsam haben: Sie wohnen mit Begeisterung im gleichen Stadtviertel, kaufen bei den gleichen Geschäften ein und sind beide mit ihren derzeitigen Partnern unglücklich. Der einzige Ausweg, der ihnen bleibt, ist das Internet – beim Chatten lernen sich die bei-

Tom Hanks und Meg Ryan wieder vereint – diesmal über den Umweg Internet



Noch ahnt Joe nicht, welche Folgen der Bau der neuen Filiale haben wird

Über Internet lernen sich Joe und Kathleen kennen... und lieben



Kathleen ruft zur Protestaktion gegen Joes neue Filiale auf

Heimlich, aber nicht besonders unauffällig beobachtet Joe Fox Kathleen im Café

KINO

E-MAIL FÜR DICH

Starttermin 11. Februar 1999
Genre: Liebeskomödie
Web-Adresse: www.youvegottmail.com

Darsteller:

Tom Hanks, Meg Ryan, Parker Posey, Greg Kinnear



Positiv:

Da wird einem warm ums Herz: der richtige Film für kalte Winterabende.



Negativ:

Die Geschichte ist etwas zu vorhersehbar.

Altersfreigabe: frei

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 7 JöSchG FSK

WERTUNG:

Action 35%
Spannung 61%
Humor 81%

Unterhaltungswert:

84%

100%

0%

WALT DISNEY DER KÖNIG DER LÖWEN 2 SIMBAS KÖNIGREICH

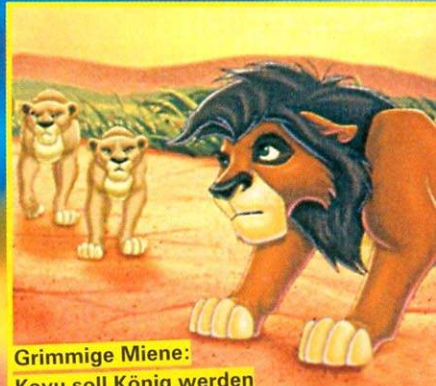


Hier balgen sich die kleinen Racker Kiara und Kovu



Ihr trefft viele alte Bekannte aus „König der Löwen“, darunter das witzige Wildschwein Pumbaa

Aua! Kinnhaken mal von oben...



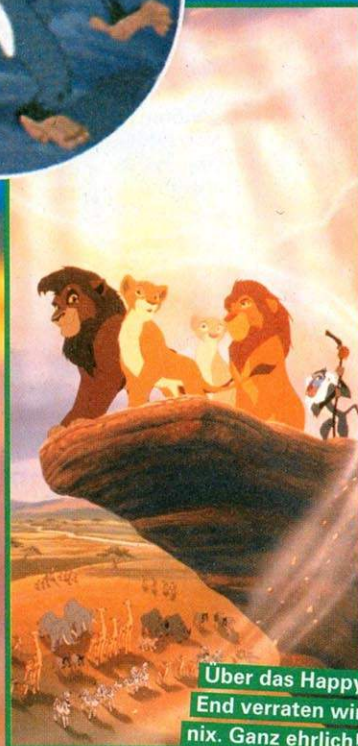
Grimmige Miene:
Kovu soll König werden

Der erfolgreichste Zeichentrickfilm aller Zeiten geht in die zweite Runde: „Der König der Löwen II – Simbas Königreich“ zeigt Euch die Geschichte von Simbas Tochter Kiara.

Große Überraschung macht sich breit in Simbas Königreich, als sich der erwartete Nachfolger als Nachfolgerin entpuppt. Die kleine Kiara ist ganz der Papa – ein wenig stur und eigenwillig eben. Eines Tages entkommt sie ihren Babysittern und macht sich auf eine Erkundungstour ins Schattenland auf – dort lernt sie den kleinen Löwen Kovu kennen. Schon bald entwickelt sich eine tiefe Freundschaft zwischen ihr und dem Außenseiter unter den Schattenland-Löwen. Doch die

Herrscherin des Schattenlandes, Kovus fiese Stiefmutter Zira, diene einst Scar, dem Oberbösewicht aus dem ersten Teil! Sie will Simba vom Thron stürzen und Kovu zum König aller Löwen machen. Dabei hat sie aber nicht mit der Freundschaft zwischen Kiara und Kovu gerechnet – den kleinen Nachwuchs-Bösewicht plagt plötzlich sein Gewissen... Wird die aufkeimende Liebe zwischen den beiden Löwenkindern etwa gar die beiden verfeindeten Löwen-Clans untereinander versöhnen? „Der König der Löwen

Winzige Fortsetzung des Klassikers. Keine Missetat!



Über das Happy End verraten wir nix. Ganz ehrlich!

II – Simbas Königreich“ ist ein lustiger Film in gewohnt guter Disney-Qualität, mit Spannung, Witz und Moral. Auch viele alte Bekannte aus „König der Löwen“ sind wieder mit dabei, darunter Timon und Pumbaa oder der weise Rafiki. Ins Kino kommt dieser Film allerdings nicht – dafür ist das Kaufvideo ab 25. Februar überall zu haben.

David Skreiner

VIDEO

KÖNIG DER LÖWEN II – SIMBAS KÖNIGREICH

Start / Preis 25.2.99/ca. 30 DM
Genre: Zeichentrick
Web-Adresse: www.disney.com

Darsteller:

Simba, Kiara, Timon & Pumbaa, Rafiki, Kovu, Zira



Positiv:

Nette Zeichentrick-Story in gewohnter Disney-Qualität.



Negativ:

Titel song von Tina Turner, nur als Video erhältlich.

Alters-freigabe: frei

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 7 JöSchG FSK

WERTUNG:
Action 35%
Spannung 40%
Humor 80%

Unterhaltungswert:

80%

100%



DER MIT DEM WOLF TANZT

Sieben Oskars sahnte Kevin Costner für sein Indianer-Drama „Der mit dem Wolf tanzt“ vor rund neun Jahren ab. Jetzt gibt's das preisgekrönte Meisterwerk hierzulande endlich auch auf DVD – und zwar die extra

lange Directors-Cut-Version, mit rund 240 Minuten (!) Laufzeit. In 16:9 und mit englischem oder deutschem Digitalton (AC3 5.1) versehen, gehört diese DVD zu den schönsten, die es derzeit in hiesigen Breiten zu kaufen gibt.

Genre Drama
DVD-Start erschienen
Altersfreigabe ab 12 Jahren
Infos www.kinowelt.de



DIRTY WORK RACHE IST SÜß



Wer kennt das nicht: So gerne möchten wir uns an miesen Nachbarn, beim ekligen Boß oder sinistren Kollegen mal so richtig rächen. Nur leider mangelt es am rechtlichen Sachverstand und auch die Racheideen purzeln nicht so, wie sie sollten. Grund genug für Mitch und Sam, eine Agentur für Rache zu eröffnen. Neben den beiden Hauptdarstellern Norm MacDonald und Jack Warden geben sich in dieser bösen Komödie noch einige bekannte Schauspieler die Klinke in die Hand. Mit von der Rachepartie sind beispielsweise Chevy Chase und John Goodman. Na dann: Rache ist süß.

Genre Komödie
Videostart bereits erschienen
Altersfreigabe ab 12 Jahren
Infos www.mgm.com

IM AUFTAG DES TEUFELS



Dieser Film ist ein Hammer: geniale Schauspieler, eine vertrackte Story um Anwälte, den Teufel und die Gier nach Macht, sowie einige brillante Überraschungen machen aus diesem Streifen einen Nervenkitzel der Sonderklasse. Ohne Splatter schafft es Regisseur Taylor Hackford, dem Zuschauer einen Schauer nach dem anderen über den Rücken zu jagen. Neben bitterböser Komik gehören vor allem die beiden Hauptakteure Keanu Reeves als junger Staranwalt und Al Pacino als Satan im Nadelstreifenanzug zu den absoluten Highlights des Jahres.

Genre Thriller
Videostart 22.01.99
Altersfreigabe ab 16 Jahren
Infos www.warnerbros.com

DIE KINO TOP 5 Die coolsten Filme

1 **MULAN**
Immer noch ganz vorn



2 **DIE TRUMAN SHOW**
Jim Carrey in seiner besten Rolle

3 **BLADE**
Wesley Snipes als Vampirjäger

4 **ANTZ**
Die Ameisen sind (immer noch) los

5 **VERRÜCKT NACH MARY**
Cameron Diaz kann's nicht lassen

DIE VIDEO TOP 5 Die besten Videos

1 **TITANIC**
11 Oscars sagen alles



2 **DEEP IMPACT**
Der Kracher unter den Asteroiden

3 **JACKIE BROWN**
Typisch Tarantino: Hart und herzlich

4 **MORD IM WEIßEN HAUS**
Ganz Amerika im Clintonfieber

5 **AUF DER JAGD**
Ohne Dr. Kimble auf der Flucht

KLATSCH & TRATSCH

Robin Williams ist der Größte

Der Komiker Robin Williams hat ein feines Gespür für gnadenlos gute Rollen: So steht der Mime nicht nur in tollen Komödien seinen Mann, sondern findet sich auch bravourös in Dramen zurecht. Sein neuester Film „Patch Adams“ ist ein wenig von beidem. Die Geschichte über einen etwas ungewöhnlichen Kinderarzt basiert auf einer wahren Story und bricht gerade den Rekord des beliebtesten Weihnachtsfilms in den USA. In Deutschland dauert es allerdings noch ein wenig, bis der Film erscheint. Wahrscheinlich kommt „Patch Adams“ erst im ersten Quartal.

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

Stardate

Na endlich: Der deutsche Starttermin für den ersten „Star Wars“ (Krieg der Sterne)-Film steht fest. Laut Fox läuft der Film am 2. September 1999 in den deutschen Kinos an. US-Fans sind ein wenig früher dran – die schauen bereits am 21. Mai dem Gefecht zwischen Jedi-Rittern und finsternen Space-Gesellen zu.



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

X-Files gelöst?

Angewidert von der weltweiten Konspiration, die sich wie ein roter Faden durch die Kultserie „Akte X“ (Original: X-Files) zieht, am Anfang der nächsten Saison gelöst. In einem besonderen Zweiteiler sollen alle Fragen bezüglich der Verschwörung, der Außerirdischen und des mysteriösen schwarzen Öles gelöst werden. Gerüchte besagen zudem, daß angeblich zwei bekannte Charaktere aus der Serie sterben sollen – nur wer, ist noch nicht bekannt.



Mehr unter:
<http://mrsshowbiz.go.com/news/today-stories/981224/>



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

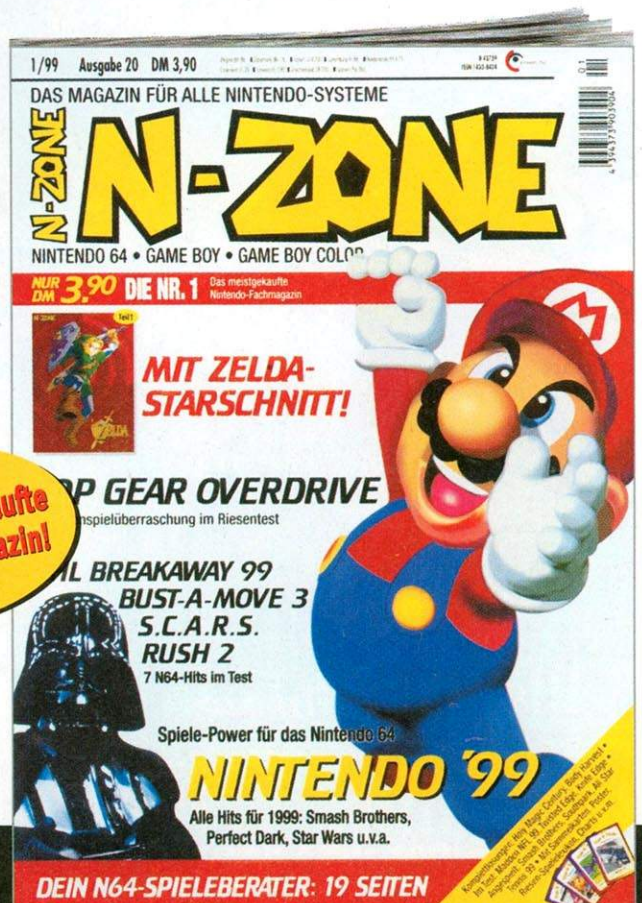
aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen:

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 meistgekaufte
Nintendomagazin!

MUSIC CHECK

Echt



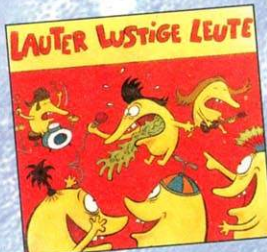
Mit ihrem Chartsstürmer „Alles wird sich ändern“ haben die fünf Jung-Musiker aus dem hohen Norden Deutschlands letztes Jahr mächtig abgeräumt, jetzt ist endlich auch das erste Album erhältlich. Das vorrangige Thema der Teenie-Band ist (natürlich) das andere Geschlecht. Mal rockig, mal sanft singen die fünf von den Sorgen und Nöten, die jeder Jugendliche so mit sich herum-schleppt. Das Ganze klingt dabei erstaunlich erwachsen und fetzig, die Jungs könnten sich zur deutschen Antwort auf die Hansons mausern. Unser Hit-Tip: „Wo bist Du jetzt?“.

TEST

ECHT		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Edel Records	83%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	45 min 13sec	
0% <		

LAUTER LUSTIGE LEUTE

Diverse



Zugegeben: „Lauter lustige Leute“ werdet Ihr kaum in den normalen Pop-Charts finden, aber dieser Independent-Sampler hat es tierisch in sich. Die meisten der 18 Songs auf dieser Scheibe sind Cover-Versionen bekannter Schlager wie „Ein bißchen Spaß muß sein“, allerdings in oftmals recht eigenwilligen Interpretationen (Zitat unseres Layouters: Für die Version von „Stairway to Heaven“ werden die Musiker in der Hölle schmören!). Klingt ein bißchen wie NDW meets Punk. Unser Hit-Tip: „Dschinghis Khan“ von Donald Dark.

TEST

LAUTER LUSTIGE LEUTE		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	EFA	81%
Stil	Fun-Punk	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	73 min 24 sec	

THE VERY BEST OF

Meat Loaf



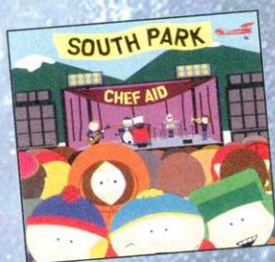
Der schwergewichtige Meat Loaf (wörtlich übersetzt: „Fleischklops“) versteht sich wie kaum ein anderer Musiker auf Bombast-Rock der allerfeinsten Sorte. Songs wie „I'd do anything for love (But I won't do that)“, „I'd lie for you (And that's the truth)“ oder „You Took the Words Right out of my Mouth“ haben längst Rock-Geschichte geschrieben und wurden sogar schon in das Repertoire des London Symphony Orchestra aufgenommen. Auf diesem „Best of“-Album findet Ihr nun alle grandiosen Hits des Rock-Meisters vereint. Unser Hit-Tip: „Modern Girl“.

TEST

THE VERY BEST OF		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Virgin	90%
Stil	Rock	
Anzahl der CDs	2 CDs	
Gesamt-Spielzeit	107 min 04 sec	
0%		

THE SOUTH PARK ALBUM

Diverse



In den U.S.A. hat die Cartoon-Reihe „South Park“ anderen Zeichentrickfilmen längst den Rang abgelaufen und gilt dort momentan als angesagteste TV-Serie überhaupt. In Europa konnte sich die recht bizarre Mischung aus „Beavis & Butt-Head“ und den „Simpsons“ dagegen noch nicht so recht durchsetzen. Dem ersten Album zur Serie dürfte es wohl ähnlich ergehen: merkwürdige Rock- und Punk-Songs, in die mitten hinein immer wieder die Stimmen der „South Park“-Akteure quäken – das ist wohl nur was für Fans. Unser Hit-Tip: „Horny“ von Mousse T.

TEST

CHEF AID: THE SOUTH PARK ALBUM		HÖR-GENUSS 67%
Erschienen bei	Sony Music	
Stil	Rock, Pop, Punk	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	77 min 13 sec	
</		

THE DOME VOL.8

Diverse



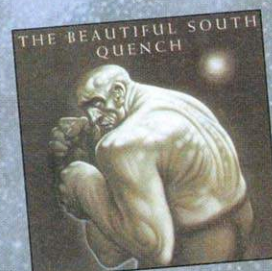
Auf dem letzten „The Dome“-Sampler des Jahres 1998 findet Ihr noch einmal alle Bands vertreten, die momentan im Dance- und Pop-Bereich Rang und Namen haben. Egal ob Chartstürmer Oli.P mit seinen „Flugzeugen im Bauch“, die deutsche Heavy-Band Guano Apes mit ihrer Snowboard-Hymne „Lords of the Boards“ oder die festlich gestimmten Roten Rosen alias die Toten Hosen mit „Weihnachtsmann vom Dach“ – wer eine Sammlung aller aktuellen Chart-Titel sucht, für den ist „The Dome Vol 8.“ geradezu Pflichtkauf. Unser Hit-Tip: „Egoist“ von Falco.

TEST

THE DOME VOL. 8		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	BMG	85%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	2 CDs	
Gesamt-Spielzeit	149 min 35 sec	

QUENCH

The Beautiful South



Die (äußerst) britische Formation „The Beautiful South“ ist seit Jahren für ihren geradlinigen, ehrlichen und kristallklaren Pop bekannt und beliebt. Auch das neue Album „Quench“ läßt sich auf keine großartigen Experimente ein. Vorangetrieben von den Stimmen von Sänger Paul Heaton und Sängerin Jacqueline Abbott erwarten Euch auf dieser CD 13 durch und durch gelungene Stücke – allesamt in Handarbeit und ohne Drum-Computer erstellt und jeder einzelne mit echten Ohrwurmqualitäten ausgestattet. Unser Hit-Tip: „The Table“.

TEST

QUENCH		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	PolyGram	88%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	52 min 23 sec	
0% <		

2 Ausgaben kostenlos!

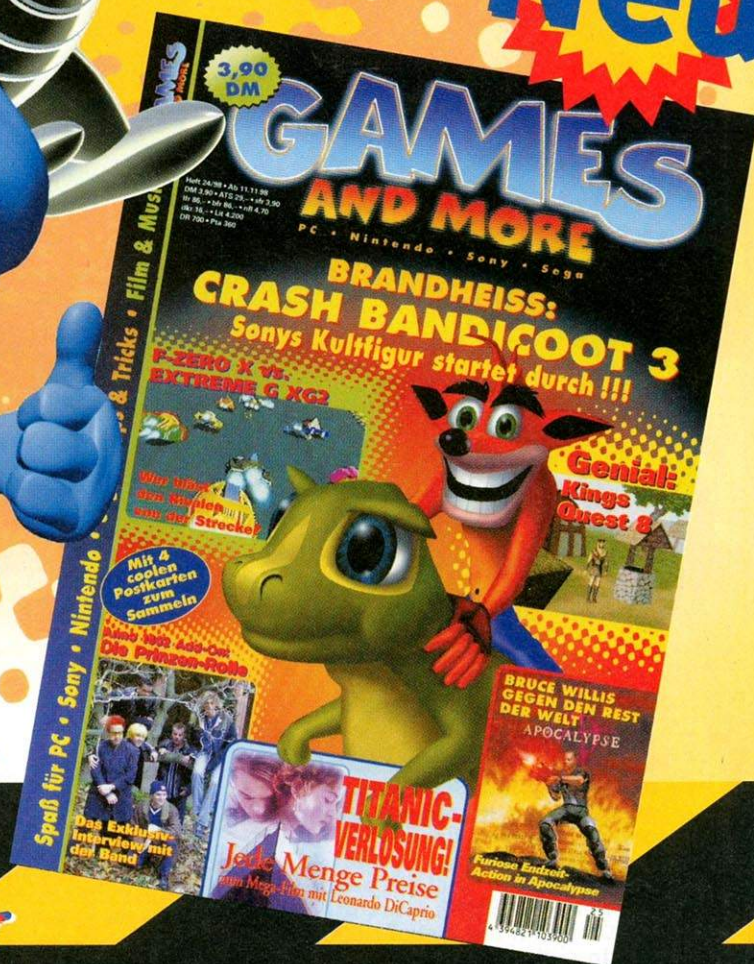
Das GAMES AND MORE - Abo:

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

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.

Programmieren?

Hallo GAMES AND MORE-Team!
Welche Programmiersprachen verwenden eigentlich die ganzen Spielemacher? Ist das immer dieselbe Sprache, oder verwenden die Programmierer oft verschiedene Sprachen? Oder gibt es für einige Spielarten vielleicht bessere Programmiersprachen? Macht man „Engines“ eigentlich auch mit Programmiersprachen? Wenn ja, muß man da viel programmieren? Welche Programmiersprache ist für Einsteiger eigentlich am besten?

René, Hamburg

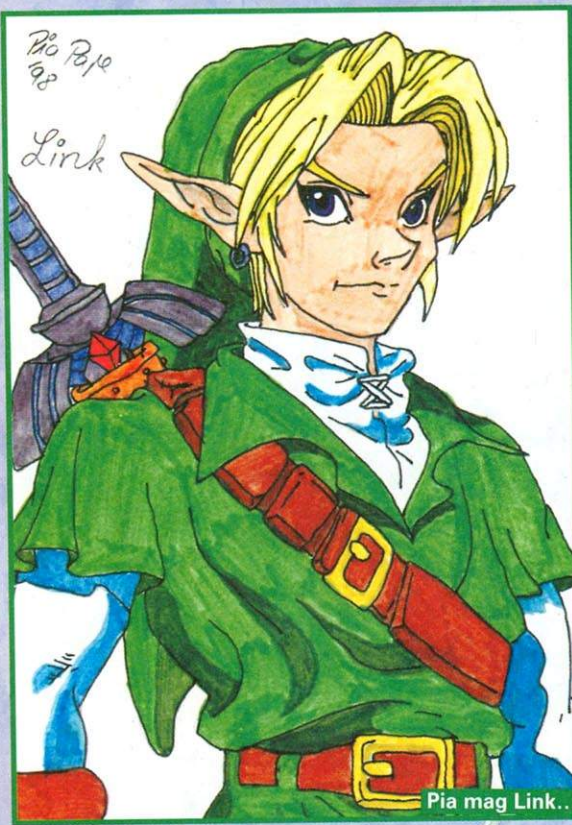
Hallo René! Als Standardprogrammiersprache für die Spieleentwicklung hat sich „C++“ durchgesetzt. Zusätzlich werden einige besondere Teile der Programme in sogenannter Maschinensprache (Assembler) programmiert. Aber fast alle Spiele werden mit C++ gemacht. Auch „Engines“ müssen programmiert werden – ebenfalls in C++. Wie umfangreich die Engine programmiert ist, hängt von Deinen Wünschen ab – die Frage läßt sich also pauschal nicht beantworten, aber Du mußt eine ganze Menge Zeit dafür investieren. Immerhin brauchen Spielefirmen teilweise mehrere Monate oder gar Jahre, um eine neue „Engine“ zu entwickeln. Am besten fängst Du mit „C“ an – das ist nicht die leichteste Sprache, aber die sinnvollste, wenn Du später mal Spiele programmieren möchtest.

„Tomb Raider“ super!

Hallo GAMES AND MORE-Team! Ich lese Eure Zeitschrift zum ersten Mal und finde sie total super. Am besten finde ich Eure Tips & Tricks, die klappen auch, bei vielen anderen Zeitschriften funktionieren die fast nie. Euren Beitrag über „Tomb Raider 3“ finde ich super, weil ich ein großer Fan von Lara bin. Macht Ihr von Lara mal wieder ein Poster?

Andreas, Lauf

Lieber Andreas!
Vielen Dank für das tolle Lob und das Lara-Bild, das Du uns gezeichnet hast. Da wir erst in der vorletzten Ausgabe zwei Poster von Lara drin hatten (Heft 1/99) werden wir erst mal eine kleine „Lara“-Pause einlegen und auch anderen Helden eine Chance geben. Aber sicherlich wird es in einer der nächsten Ausgaben der GAMES AND MORE wieder ein Poster mit Lara geben.



Dreamcast vs. PlayStation?

Hallo GAMES AND MORE-Team!
Ich habe mir bis jetzt jede Ausgabe Eures Heftes gekauft. Nun wollte ich wissen, welche Konsole empfehlenswerter ist: die PlayStation oder das Dreamcast?

Said, Duisburg

Lieber Said! Rein technisch gesehen ist das Dreamcast in einigen Bereichen sicherlich der PlayStation überlegen, aber es gibt derzeit weder die Konsole, noch Spiele dafür in Deutschland zu kaufen. Außerdem gibt es für die PlayStation noch deutlich mehr Software – und das wird sich auch bis zum Deutschlandstart des Dreamcast (Ende des Jahres) kaum ändern.

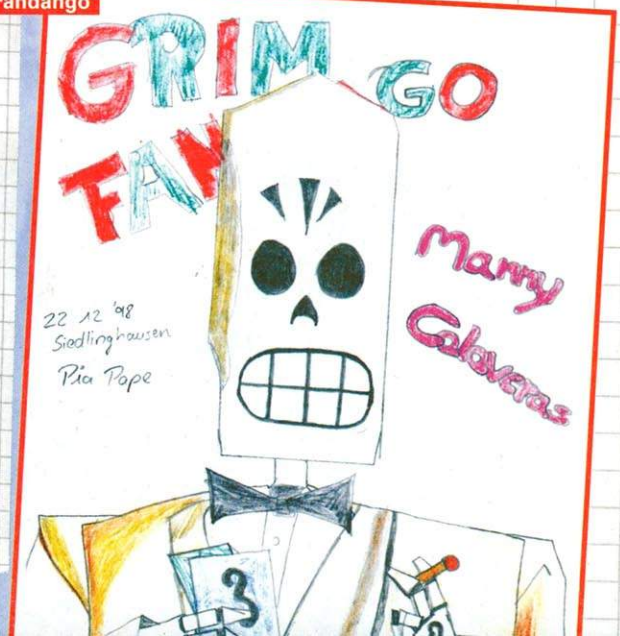
Was ist mit SNES?

Hi, GAMES AND MORE-Team! Euer Heft ist wirklich megacool! Vor allem die Postkarten aus der Ausgabe 26/98 sind genial. Ich habe mal eine wichtige Frage: Wie wär's, wenn Ihr mal ein paar Seiten über das SNES schreibt? Bitte! Denn ich bin sicher nicht die einzige, die viel Spaß mit der Konsole hat. Außerdem noch ein dickes Lob an Eure Fotostory – die ist nämlich echt lustig und ich finde, Ihr solltet ruhig mehr darüber schreiben, was bei Euch so abgeht!

Pia, Siedlinghausen

Hallo Pia!
Erstmal vielen Dank für die beiden tollen Bilder, die Du uns gemalt hast. Die wollen wir den anderen Lesern natürlich nicht vorenthalten. Jetzt zu Deinen Fragen: Leider gibt's für das SNES keine Neuerscheinungen mehr, deshalb haben wir bisher noch nichts über das SNES gemacht. Die einzige Rubrik, in der das SNES noch auftaucht, sind die Tips & Tricks-Seiten. Derzeit haben wir den Fotoman aus Platzgründen auf eine Seite gekürzt, aber in den nächsten Ausgaben werden wir unsere Redaktionsstory wieder etwas ausweiten.

... und „Grim Fandango“



Final Fantasy 8

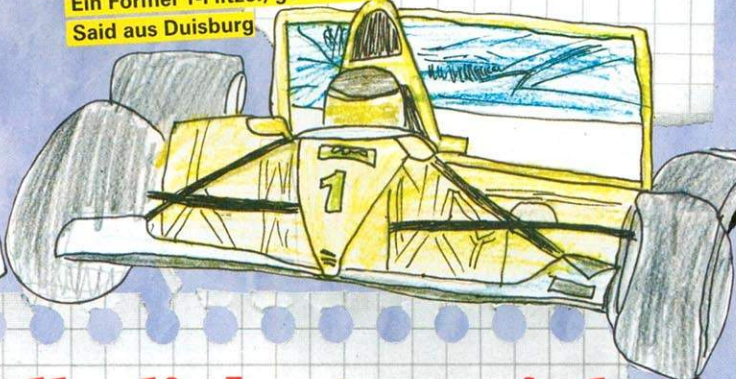
Hallo GAMES AND MORE-Team. Ich bin ein 16 Jahre altes Mädchen und ich warte ganz sehnsüchtig auf den achten Teil von „Final Fantasy“ und auch auf seinen Helden, Squall Leonhardt. Ich finde Squall süß und möchte Euch bitten, für mich ein paar Postkarten mit Bildern von ihm abzudrucken.
Deniz, Dortmund

Liebe Deniz!
Auch wir warten schon ungeduldig auf den achten Teil der „Final Fantasy“-Serie. Die Programmierer arbeiten gerade mit Hochdruck an den letzten Details der japanischen Version. Die deutsche Fassung wird allerdings noch ein wenig auf sich warten lassen. Wahrscheinlich wird „Final Fantasy 8“ hierzulande erst im Herbst erscheinen – wir werden uns aber bemühen, schon vorher ein paar Bilder von Squall zu bekommen, und diese werden wir dann extra für Dich abdrucken!



Deniz ist ein großer Fan von „Final Fantasy 8“ und kann supergut zeichnen

Ein Formel 1-Flitzer, gemalt von Said aus Duisburg



Hallo liebe Leserin!
Hallo lieber Leser!

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

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

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

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

PSX?

Hallo GAMES AND MORE-Redaktion! Was heißt eigentlich „PSX“? Wofür „PS“ steht, ist ja klar, aber warum benutzt Ihr „PSX“ als Abkürzung für die „PlayStation“? Ich habe außerdem gehört, daß Ende 1999 die PlayStation 2 kommen soll. Was wird dann aus der PlayStation, die jetzt auf dem Markt ist?
Derui, Solingen

Hallo Derui! „PSX“ ist im Grunde nichts anderes als ein sprachliches Überbleibsel aus der Zeit, als die PlayStation noch entwickelt wurde. Da wurde als Codename für die Konsole „PSX“ benutzt – bis heute findet man gelegentlich den Namen immer noch. Solche „Codennamen“ sind beliebt – so hieß beispielsweise Segas Dreamcast noch bis Mitte letzten Jahres „Katana“. Ab jetzt benutzen wir als Abkürzung für die PlayStation-Spiele deshalb auch richtig „PS“ statt „PSX“. Zu Deiner Frage bezüglich der PlayStation 2: Mach Dir keine Sorgen darüber, ob die PlayStation weiter besteht. Bislang gibt's nur ein Gerücht über die „neue“ Konsole von Sony. Außerdem: Wenn sie tatsächlich Ende 1999 auf den Markt kommt, wird die Konsole wahrscheinlich erst in Japan und wohl nicht vor dem Jahr 2000 in Deutschland erscheinen. Das heißt, Du hast mindestens noch zwei Jahre und mehr Freude an der „alten“ PlayStation!



Jan-Christian aus Delmenhorst spielt besonders gerne „Turok 2“



Lara ist auch bei Jenny aus Brandenburg äußerst beliebt. Sie hat Lara extra für Euch gezeichnet

Preisauusschreiben 26/98

Hier die Gewinner der Preisauusschreiben der Ausgabe 26/98.

Akte X-Verlosung

Je ein Akte X-Trivia-Game haben gewonnen
Nicole Niemeyer, Ahrensburg
Michael Herr, Frankfurt
Dieter Hildebrandt, Bochum

Je ein „X-Files Unrestricted“ haben gewonnen
Kathrin Hocke, Aschaffenburg
Gabi Baumann, Bayr. Eisenstein
Thorsten Müller, Hamburg

Diamond Verlosung

Je eine Monster 2 haben gewonnen
Timo Wilms, Neuenkirchen/Pfalz
Matthias Hacker, Unterschleißheim

Eine Monster Fusion hat gewonnen
Manuela Schmidt, Bad Friedrichshall

Kreuzworträtsel, Lösungswort

„Calavera“
Eine Soundkarte Base 1 gewinnt
Robert Müller, Duisburg
Eine Soundkarte Base 2 gewinnt
David Sondermann, Duisburg
Eine Soundkarte XL-erate gewinnt
Marc Bader, Apfelstädt

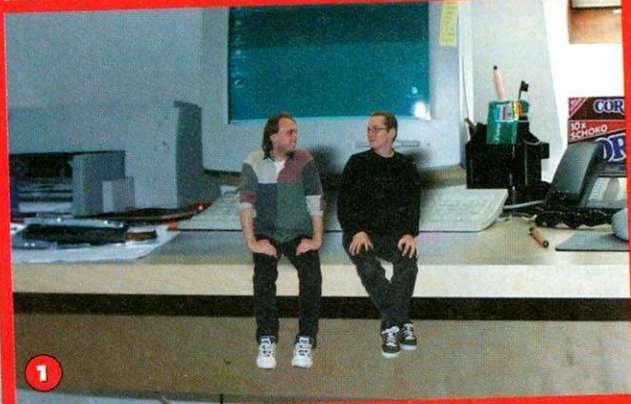
Lesercharts

Je ein Spiel Ihrer Wahl erhalten
Philipp Enning, Suthfeld/Riehe
Renate Schramm, Königshain b. Görlitz
Daniel Petronelli, Kirchen
Manuel Hochäusel, Ruhrsdorf
Simon Groitt, Cham

DIE REDAKTION

• Die große Games and More Foto-Story – Teil 6 •

Wir erinnern uns: Nach einem verbotenen Experiment sind Dave und Pat geschrumpft worden...



Währenddessen bei Ralf und Michael...



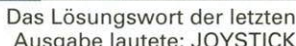
Fortsetzung folgt!



Gewinnt einen ARCADE SHARK controller!

Unter allen, die uns das im Kreuzworträt-
sel gesuchte Lösungswort einschieken,
verlosen wir einen Arcade Shark Controller
für das Nintendo 64. Mit diesem Wahn-
sinnns-Steuerknüppel im Arcade-Style seid
Ihr für alle Aufgaben gewappnet. Egal ob
knackiges Beat'emUp oder feurige Rennsi-
mulation, dieses Steuerpult verwandelt Eu-
er N64 in einen waschechten Spielhallen-
Automaten. Einsendeschluß ist der 03.02.99.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Das Trickwerk GmbH
Redaktion GAMES AND MORE
Stichwort: Rätsel 03/99
Obere Hauptstr. 8
85354 Freising

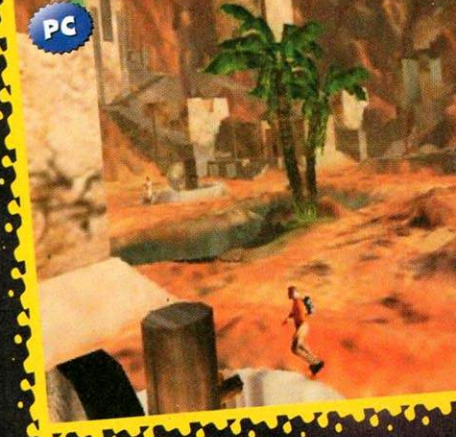


MATTHIAS NEUMANN



Im nächsten Heft:

OUTCAST

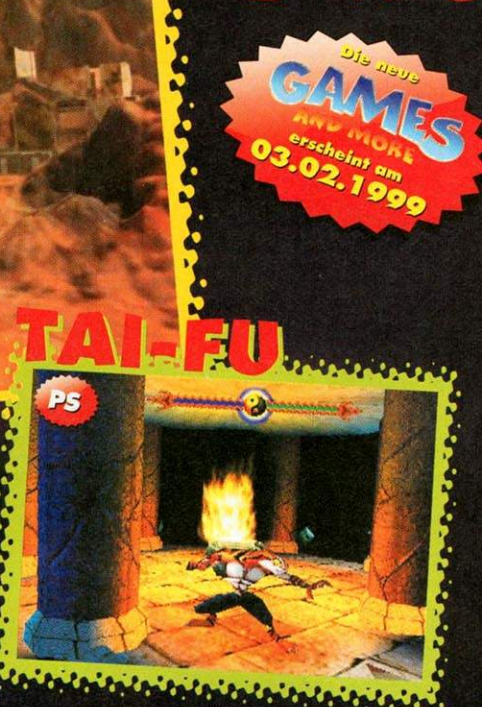


Infogrames' aktuelles Weltraum-Abenteuer verspricht eines der schönsten und größten PC-Baller-spiele aller Zeiten zu werden. Wir begleiten den Top-Agenten Slade Cutter auf seinem Debütstreifzug durch eine faszinierende 3D-Welt, in der es gefährliche Missionen und heißblütige Monster-Schar-mützel zu bestehen gilt.

MARIO PARTY



Mario is back! Nach den ersten vielversprechenden Eindrücken von Nintendos ful-minanter Mini-Spielsammlung sind wir natürlich alle schreck-lich gespannt, ob die fertige Testversion das halten kann, was unsere Preview in der vor-letzten Ausgabe versprach.



Adventure-Fans aufgepaßt: Eine ganz andere Art von Miezekatze erwartet Euch in Activisions „T'ai-Fu“. Mit einem Kung-Fu-Tiger wandert Ihr durch atemberaubende 3D-Kulissen und erlebt ein packendes Fernost-Ambiente. Das Dream-works-Projekt könnte eines der heißesten PlayStation-Spiele des Jahres werden.

AUSSERDEM

Geht's mit Vollgas hinein in den Spiele-Frühling: Passend dazu haben wir mit dem amtierenden Motor-rad-Europameister Alexander Hofmann ein ausführliches Interview über seine Beraterfunktion bei „Grand Prix 500cc“ geführt. Und natürlich findet Ihr wieder jede Menge aktuelle Spieltests, darunter unter anderem „Sim City 3000“ (PC), „Zelda D/X „ (GBC), „Alpha Centauri“ (PC) und „Breath of Fire 3“ (PS).

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,
Thomas Rosato

Freie Mitarbeiter
Patrick Dowling,
Peter Schwindt,
Rainer Frühwacht

Redaktionsassistent
Ines Roßius

Art Director
Maren Hengst

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

Konzeption und Gestaltung
Maren Hengst, Sascha Selke

Titel
Konami

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manu-skripten jeder Art gibt der Ver-fasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Ver-lagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentli-chung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in GAMES AND MORE veröf-fentlichten Beiträge bzw. Daten-träger und Programme sind urhe-berrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung be-darf der vorherigen, ausdrückli-chen und schriftlichen Genehmi-gung des Verlages. Die Benut-zung und Installation der Daten-träger 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 ver-antwortlich.

Inhaltspapier
Das Inhaltspapier wird ohne Ver-wendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und ent-spricht 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 Fleenor (-345)

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

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

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisli-ste Nr. 12 vom 01.10.1998

VERLAG
COMPUTEC MEDIA AG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzen-der),
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 Wen-dorf

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

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 fol-gende ISSN und Vertriebskenn-zeichen zugeteilt:
ISSN: 1437-0875
VKZ: B 48211

Nix wie zum Kiosk!!!!

INSERENTENVERZEICHNIS

Cendant: _____ S. 5 _____ S. 44, S. 57, S. 59, S. 75, S. 77 Infogrames: _____ U4
Computec: _____ S. 8-9, S. 41, Funsoft: _____ U2-S .3, U3, S. 14-15 Media Attack: _____ S. 35

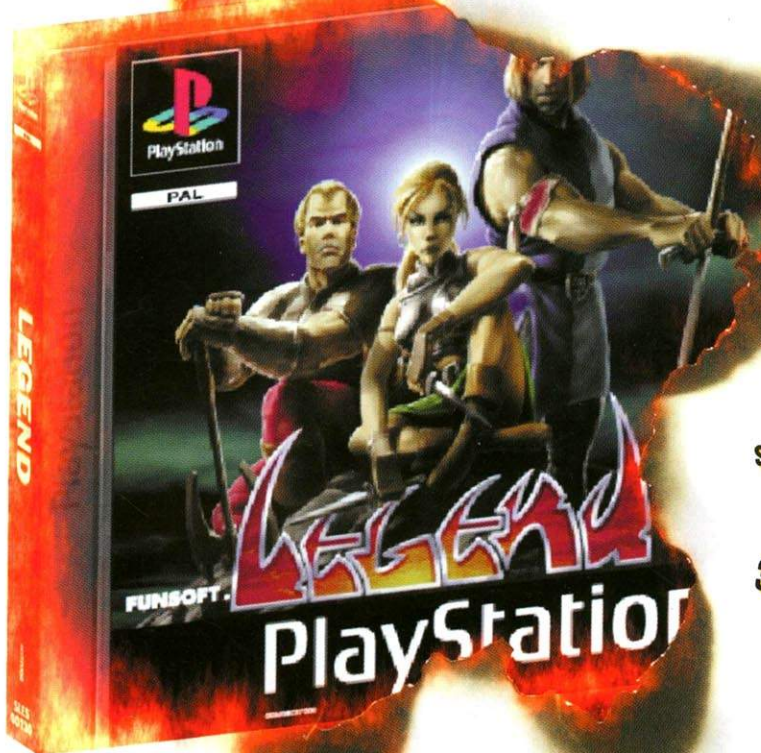


**Versteckte Arcade Games
als Geschicklichkeitstraining**

2-Spieler-Modus

**Zusätzlich versteckte
Bonus-Level**

**25 Level in fünf
riesigen Welten**



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

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

3 wählbare Charaktere

**Komplett in 3D gerendertes
Action Adventure**

Heiss ersehnt!



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

© 1998 TOKA. PUBLISHED BY FUNSOFT.



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, schleudert
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.infogames.de

